

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 • DO • JAGUAR • GAME BOY • GAME GEAR • MEHR

COMPUTEC
VERLAG

J11426E
ISSN 0946-6320

12/94

Traumhaftes Fluggefühl
Magic Carpet PC

Der Narr ist zurück
Kyrandia 3 PC

Totale 3D-Action
Zeewolf AMIGA

Drei Filme, ein Spiel
Indiana Jones SNES

Cooler Upgrade-Idee
Sonic & Knuckles MD

Neues aus der Star Wars-Fabrik

KAMPF UM DEN **TODESSTERN** DAS GROSSE LUCAS-ARTS-SPECIAL



**WAHNSINNIGE
4-SPIELER-MEGA-
ACTION**

EXPLOSION!



SUPER BOMBERMAN 2™



“Geniale Mehr-Spieler-Duelle” – Maniac

“Einfach Bombastisch” – Nintendo Fun Vision

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hudson Soft © is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd. ©1994 Hudson Soft.
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.
All rights reserved.



Zeewolf ist das langerwartete 3D-Hubschrauber-Spektakel von Binary Asylum. Die Darstellung der schnellen Polygon-Grafik greift das klassische Spielprinzip von David Brabens Virus auf und beschert uns endlich wieder ein Spiel, das es nur auf dem Commodore zu bestaunen gibt.

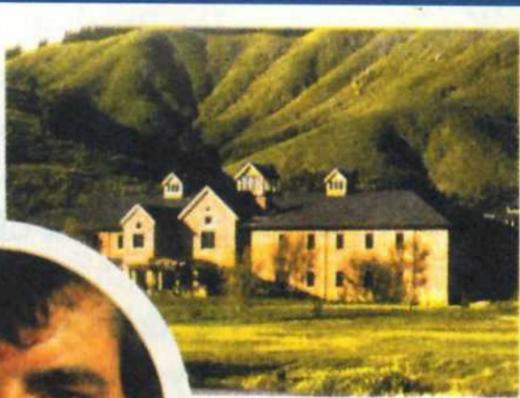
SPEKTAKULÄR 94



In The Legend of Kyrandia 3 kehrt der verrückte Hoffnarr Malcolm zurück. Westwoods Adventure-Serie lebt durch zahlreiche technische Verbesserungen wieder auf. CD-ROM-Technik mit kompletter Sprachausgabe und tolle 3D-Studio-Animationen bilden das Umfeld für ein Abenteuer, in dem Ihr diesmal den irren Malcolm manövrieren dürft.

VERRÜCKT 34

AUFGESPÜRT 18



Lucas Arts gab sich die Ehre. Play Time besuchte die großen Geschichtenerzähler der Software-Industrie auf der Skywalker Ranch und erfuhr Interessantes über Dark Forces, Full Throttle, The Dig und Zukunftspläne.

ENDLICH 114

Indiana Jones hat es endlich geschafft. Lucas Arts und Factor 5 gönnten dem etwas anderen Archäologen sein Videospiel-Debüt. Alle drei Indy-Filme packte man im typischen Lucas

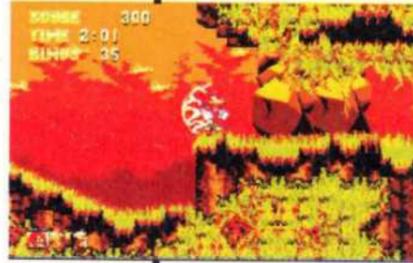


Arts-Stil auf ein SNES-Modul. Boxt und peitscht Euch bei einem letzten Kreuzzug zum verlorenen Schatz im Tempel des Todes.

ABGEFAHREN 104



Sonic & Knuckles ist Segas neuester Coup. Als neues, eigenständiges Spiel ist es mit neuem Modul- und Softwaredesign



möglich, ältere Sonic-Games oben aufzustecken und mit neuen Features noch einmal zu spielen. Zusammen mit Sonic 3 z.B. ist es das umfangreichste Mega Drive-Spiel überhaupt.

Magic Carpet verzaubert Euren PC. Mind. DX2-Power vorausgesetzt, könnt Ihr ein phantastisches Fluggefühl erleben.

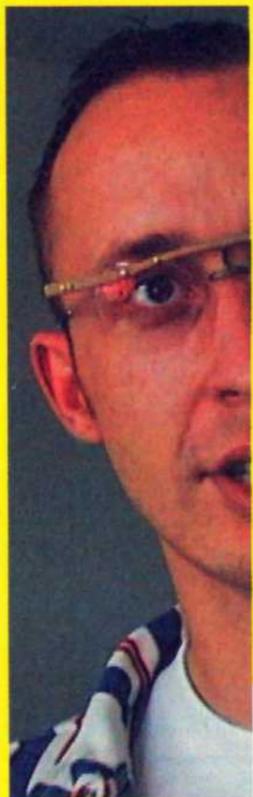
In einer Traumwelt aus 1001 Nacht fliegt Ihr auf einem magischen Teppich über grüne Landschaften, dunkle Gebirge

oder tiefblaue Meere, kämpft mit mächtigen Zaubersprüchen gegen Drachen, Skeletons und andere Kreaturen.

ERHEBEND 26



Ihr habt Sorgen mit Eurer Software oder Hardware? Nicht verzagen, Play Time fragen. Unsere Hotline könnt Ihr wochentags in der Zeit von 13.00 - 16.00 Uhr erreichen. Unter Telefon: 0911 - 6 42 77 62 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...

Der Waaahnsinn! Eine bombastische Spieleflut bricht diesen Monat über die Play Time-Redaktion herein. Klar, es war abzusehen. Der Weihnachtsmann steht vor der Tür, die Veröffentlichungslisten der Hersteller sind prall gefüllt. Die nächsten Wochen werden da keineswegs nachstehen.

Games ohne Ende. ABER, viel ist nicht gleich gut. Je mehr Spiele, desto mehr Schrott. Manche Hersteller leisten sich da so einige Stilblüten, die bei heutigen Ansprüchen wahrlich lachhaft erscheinen.

Fast blind könnt Ihr allerdings zugreifen, wenn wir Euch ein Spiel richtig groß vorstellen. Davon gibt es in dieser Ausgabe eine Menge. Staunt und spielt!



Reviews

PC

Alone in the Dark 2 CD	86
Christoph Kolumbus CD	86
Delta V	86
Der Baulöwe	86
Die Höhlenwelt CD	86
Doom 2	88
Hell Cab CD	87
Inferno CD	84
Loderunner	88
Lollypop	87
MAGIC CARPET CD	26
Master of Magic	46
NASCAR Racing	44
Oldtimer CD	40
Outpost	87
Star Wars Screen Entertainment	88
THE LEGEND OF KYRANDIA 3 CD	34
The Psychotron CD	88
Transport Tycoon	38
Ultimate Domain CD	89
Vision 2 CD	89
Woodstock CD	89

AMIGA

Aladdin	96
Crystal Dragon	94
Der Trainer Italia	94
Embryo	94
Ishar 3	94
Kid Chaos	96
Quik	96
R.O.M. Gold	96
Turbo Trax	98
UFO - Enemy Unknown	92
Vital Light	97
ZEEWOLF	94
Zonked	97

C64

B.A.T.	90
Lords of Doom	90
Microleague Wrestling	91
Wilberforce	91

AMIGA CD 32

Soccer Kid	97
UFO - Enemy Unknown	98
Universe	98

MEGA CD

Mickey Mania	108
--------------	-----

MEGA DRIVE

Animaniacs	108
Captain Havoc	104



Rubriken

Charts	124
Game Over	130
Hermann der Dungeonmeister	121, 123
Highlights	3
Inhalt Tips & Tricks	50
Inserentenverzeichnis	129
Kleinanzeigen	126
Leserbriefe	120
News	6
Rollenspiele	128
Tips & Tricks	51



Specials

Flash 8 Beschleuniger-Karte für den C 64	90
Interview mit Peter Molyneux	26
Saturn und PlayStation - Der Countdown läuft	100



Into the Future

LUCAS ARTS	18
French Connection	22

ALADDIN A 1200 96

4 Virgin hat es wirklich geschafft, das wegweisende Jump & Run-Spiel vom Mega Drive auf den Amiga umzusetzen. Ob die Qualität des Vorbildes erreicht wird?



INHALT

PLAY TIME

Clayfighter	104
Earthworm Jim	110
FIFA International Soccer 95	104
John Madden Football	95
Jurassic Park Rampage Edition	106
Lawnmower Man	106
Lemmings 2	106
Mega Bomberman	106
MicroMachines 2	108
NHL Hockey 95	108
Probotector	102
Psycho Pinball	108
Second Samurai	109
SONIC & KNUCKLES	104
Sparkster	109
Sylvester & Tweety	109
The Misadventures of Flink	104
Tiny Toon ACME Allstars	109
MASTER SYSTEM/GAME GEAR	
Ernie Els Golf	104
The Incredible Hulk	105
SUPER NES	
Animaniacs	118
Battletoads & Double Dragon	112
Black Hawk	112
Brett Hull Hockey	112
Die Schöne und das Biest	112
Earthworm Jim	110
ESPN Baseball Tonight	112
Full Throttle Racing	114
Herr der Ringe	115
INDIANA JONES	114
Joe & Mac 3	115
Lemmings 2	116
Samurai Showdown	116
Sparkster	116
Super Adventure Island 2	117
Super Battletank 2	117
Super Bomberman 2	112
Super Dropzone	117
The Adventures of Batman and Robin	118
Tiny Toon Wild'n Wacky Sports	119
Troy Aikman Football	119
GAME BOY	
Tarzan	118
Tiny Toon Wild'n Wacky Sports	118
JAGUAR	
Alien vs. Predator	112
NEO GEO	
King of Fighters 94	115



HELL NO ZON EARTH

Der Alptraum erfährt seine Fortsetzung. Verfügt IDs neues Killer-Spiel über dasselbe Gameplay wie der Vorgänger? Was außer ein paar Levels hat sich noch geändert?

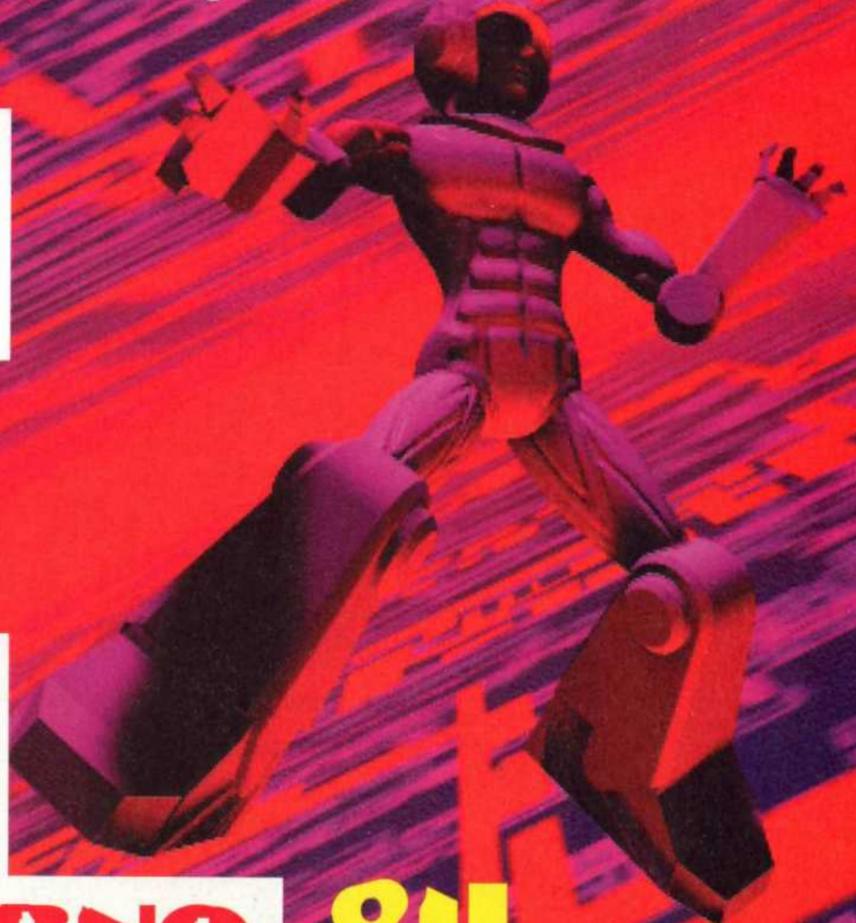
88

108+118

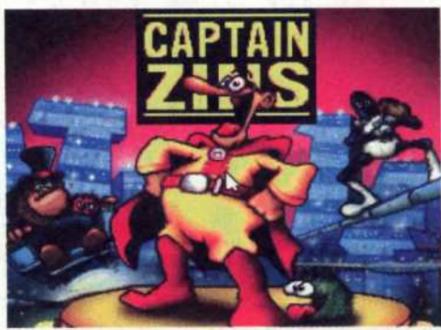
Konami denkt weiterhin an die vielen begeisterten Cartoon-Liebhaber. Für Mega Drive und Super NES entstanden zwei völlig unterschiedliche Spiele rund um die witzigen Abenteuer der Warner Bros.. Welche Version hat die Nase vorn?



Oceans Nachfolger zu EPIC arbeitet mit der verbesserten Polygon-Grafik-Engine des T.F.X. Ob über 700 Missionen und der tolle Gitarro-Soundtrack von Alien Sex Fiend ausreichen, um dem Wing Commander die Stirn zu bieten?



INFERNO 84



Abenteuer im Bankgeschäft

Captain Zins ist stark, mutig und clever. Captain Zins ist der Beschützer des Geldes. Raffzahn Mr. Money, der Saldoman und die Wucherzinsen haben sich am Geld harmloser Leute vergriffen. In einem neuen Freeware-Adventure, das die Firma Art Department (BiFi, Snack Zone) für die Dresdner Bank programmierte, dreht sich alles um die Finanzwelt. In dem witzigen Point & Click-Adventure muß Cpt. Zins viele Rätsel knacken, um die Bankenwelt wieder ins rechte Lot zu bringen. Spielerisch wird der sinnvolle Umgang mit Geld erklärt, aber auch abstrakte Begriffe wie Zinsen oder Saldo werden verständlich gemacht. Cpt. Zins ist in jeder Dresdner Bank-Filiale in limitierter Auflage kostenlos erhältlich.



ROCK THE ROCK! SONIC & KNUCKLES IN ALCATRAZ

MTV und Sega ließen es anlässlich der Veröffentlichung von Sonic & Knuckles in San Francisco am 9. Oktober mächtig krachen. An einem gigantischen Ereignis wie diesem teilzunehmen, dürfte wohl der Traum eines jeden Videospiele-Freaks sein. 25 Teilnehmer aus den USA, Japan, Brasilien und Europa wurden extra für diese Aktion nach San Francisco geflogen, wobei sich mit Paulo Emminger auch ein deutscher Teilnehmer darunter befand. Unter der Obhut der MTV-Starmoderatoren Bill und Daisy wurde in den Zellen des berühmten Gefängnisses Alcatraz um 25.000 Dollar gespielt. Gewonnen hat am Ende schließlich der Vertreter aus San Francisco, der sich wohl am ausgeruhtesten auf die Ringehatz in Sonic & Knuckles machen konnte, und die vier Runden jeweils als bester Ringesammler überstand. Paulo aus Ahrensburg zog mit einer speziellen Taktik die Aufmerksamkeit aller Fernsehteams auf sich. Er beendete das Spiel jeweils beim ersten Endgegner, und brachte so seine rund 130 Ringe sicher ins Ziel. Am Ende reichte dies für den beachtlichen vierten Platz. Als Erinnerung an dieses einzigartige Wochenende durfte er einen wertvollen Glasfelsen mit nach Hause nehmen. Nach der Aktion für Sonic 4 befragt, hüllte man sich bei Sega of America in Schweigen.



● Paulo Emminger (15) aus Ahrensburg bei Hamburg erreichte einen glänzenden 4. Platz und stand auch bei den TV-Teams im Mittelpunkt.



● Auf der berühmten Gefängnisinsel Alcatraz warteten 25.000 Dollar.



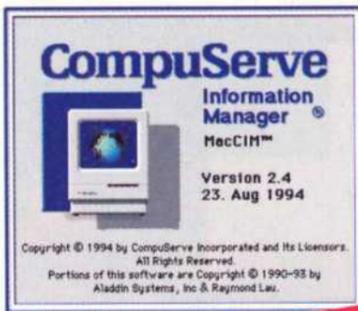
● Auf dem Weg zum Gefängnis fuhr man an der Golden Gate Bridge vorbei.



● Unter Polizeischutz wurden die Sega-Cracks in den Hafen von San Francisco gefahren.

Drei Mann und ein Modem Weltpremiere: Online-Gespräch mit den Nintendo-Chefs!

CompuServe, eine der weltgrößten Informations-Datenbanken, sorgt für Aufsehen. Am 21.10.94 um 21.00 Uhr ostamerikanischer Zeit (2.00 Uhr MEZ) bot man eine Live-Konferenz mit den höchsten Nintendo-Bossen Amerikas an: Präsident Minoru Arakawa, Geschäftsführer Howard Lincoln und Marketing-Chef Peter Main standen eine Stunde lang Rede und Antwort zum Thema Donkey Kong Country. Play Time durfte sogar die erste Frage stellen. Über die Aussagekraft der Antworten sollte sich jeder sein eigenes Urteil bilden. Hier ein kleiner Auszug aus dem Gespräch:
Play Time: DKC hat hervorragende Grafik, aber das Spielprinzip eines Jump & Runs haben wir schon tausendmal gesehen. Denken Sie, der Käufer wird solche „alten Spiele“ akzeptieren, auch wenn sie über eine tolle Grafik verfügen?



Minoru Arakawa: „Dies ist ein brandneues Donkey Kong-Spiel, in dem nicht nur die Grafik herausragend ist, sondern auch das Spielprinzip in jedem der über 100 Levels. Das Spielprinzip ist herausragend.“

Jen Kuiper: „...Wird die neue Technologie auch an Dritthersteller lizenziert, um damit neue Spiele zu entwickeln?“

Howard Lincoln: „Ja, sie wird, mehr dazu gibt es auf der CES im Januar.“

Richie Simon: „Wird es ein Mario-Spiel mit dieser neuen Technologie geben?“

Peter Main: „Wir werden die ACM-Technologie (Advanced Computer Modelling) für Spiele jeder Art nutzen, auch für zukünftige Mario-Spiele. Derzeit haben wir mit ACM zwölf Spiele in der Entwicklung.“

Play Time wird Euch natürlich über die weiteren Aktivitäten Nintendos auf CompuServe berichten. Wer selbst aktiv werden möchte: Ein Modem, eine CompuServe-Anmeldung und der Befehl „GO VIDBPUB“ machen es möglich.

Disney's

Die Schöne und das BIAST



Magie, Mystik und Romantik sind in diesem atemberaubenden Video Spiel für das Super Nintendo Entertainment System™ vereint. Das Video Spiel basiert auf Disney's bekannten Film, der mehrere Oscars gewonnen hat. 12 Levels mit bezaubernder Musik und Sound Effekten stellen eine große Herausforderung dar. Kannst Du den bösen Fluch brechen?

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

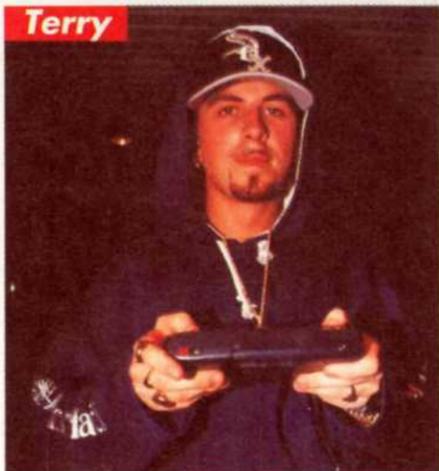
Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.
© 1994 Hudson Soft.
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.
© 1994 The Walt Disney Company
© WDMC/WOND

Disney
SOFTWARE

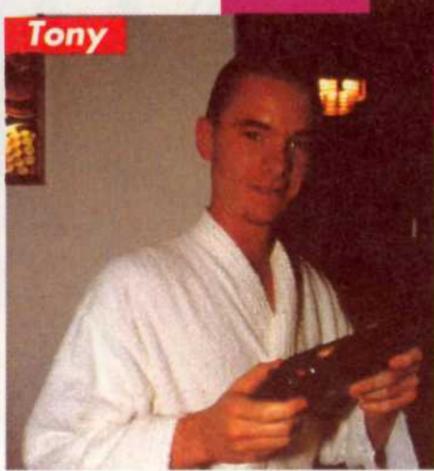


East 17 beamen sich durch die Spielewelt

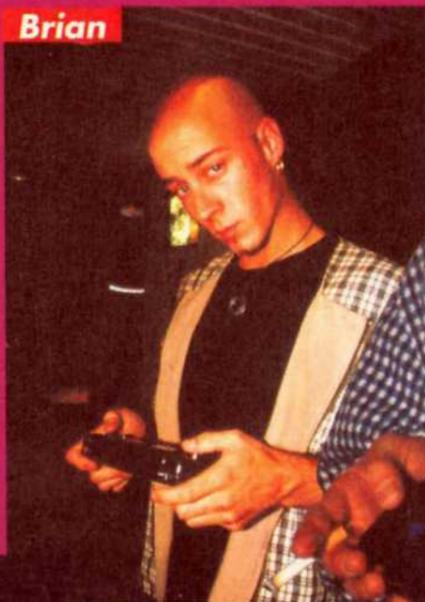
Anläßlich der Popexplosion '94 waren die Superstars von East 17 für ein kurzes Wochenende in Deutschland. Neben dem Live-Auftritt vor ihren begeisterten Fans in der Münchener Berduxhalle fanden die Jungs immer wieder Zeit, einer ihrer Lieblingsbeschäftigungen nachzugehen: Game Gear spielen. Für East 17 ist es ganz selbstverständlich, in der Freizeit ab und zu die neuesten Videospiele auszuprobieren. Da sie viel auf Reisen sind, gehört der Game Gear immer zu ihrem Reisegepäck.



Terry



Tony

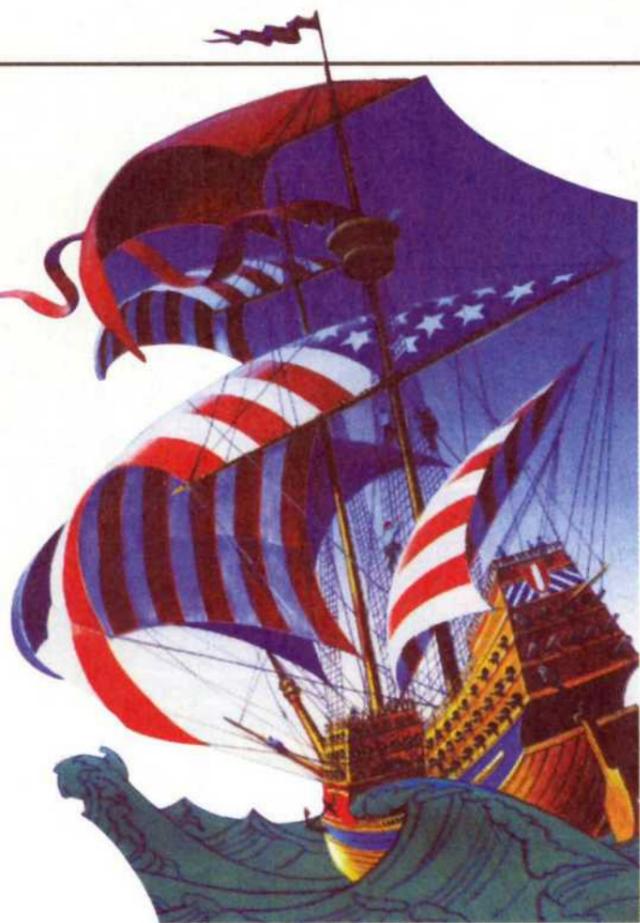


Brian



John

● **Ob im Auto oder im Hotel, East 17 lassen keine Gelegenheit aus und beamen sich durch die Videospielewelten.**



Sorry, Sid - Colonization 94%!

Gerade eines der Highlights der letzten Ausgabe mußte es erwischen. Colonization von MicroProse erhielt falsche Prozent-Wertungen. So wurde Sid Meiers Spiel um Eroberung und Besiedelung einer neuen Welt von der Play Time-Redaktion wirklich bewertet:



Spiel des Jahres '94:

CompuTec Verlag nominiert die besten Spiele des Jahres 1994

Auf der Jurysitzung am 29. September wurden die Nominierungen zum Spiel des Jahres '94 bekanntgegeben. Dabei wird in den Nominierungssparten PC-Floppy, PC-CD-ROM, Amiga, Super Nintendo, Sega Mega Drive jeweils das qualitativ herausragende Produkt in der Zeit von 10/93 bis 10/94 prämiert. Die feierliche Verleihung am 5.11.94 findet während der World of Computer '94 in Köln in den VIP-Räumen des CompuTec-Messestandes statt. Anwärter auf das Spiel des Jahres '94 sind folgende Kandidaten:



Amiga: Bundesliga Manager Hattrick (Software 2000), Die Siedler (Blue Byte), Theme Park (Bullfrog), **PC-Floppy:** Sam & Max (LucasArts), SimCity 2000 (Maxis), Colonization (MicroProse)

PC-CD-ROM: Rebel Assault (LucasArts), Battle Isle 2 (Blue Byte), Sam & Max (LucasArts), **Sega Mega Drive:** FIFA Soccer (Electronic Arts), Virtua Racing (Sega), Landstalker (Sega) **Super Nintendo:** Super Mario Allstars (Nintendo), Super Metroid (Nintendo), NHL Hockey '94 (Electronic Arts)

Während der Verleihungszeremonie werden wir ein Blitzlichtgewitter veranstalten und Euch in der nächsten Ausgabe die stolzen Gewinner präsentieren.

Die Jury zur Aurora '94:

Christian Geltenpoth, Chefredakteur, Christoph Holowaty, Redaktionsleiter, Christian Müller, Play Time/MCV, Thomas Borovskis, PC Games/CD-ROM, Hans Ippisch, Sega Magazin/Amiga Games, Oliver Menne, PC Games, Uwe Kraft, Mega Fun

Bischoff & Partner

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

PC Amiga		PC Amiga		PC Amiga	
1942 Pacific Air War	DA 91 DM	Der Clou	DV 81 DM 68 DM	Pacific Strike	DA 86 DM
Armored Fist	DA * 86 DM	Die Siedler	DV 81 DM 81 DM	Pizza Connection	DV 86 DM 81 DM
Battle Bugs	DV 62 DM	DOOM 2	DA 91 DM	Ravenloft	DV 81 DM
Battle Isle 2	DV 81 DM	Dreamweb	DV 73 DM 62 DM	Sim City 2000	DV 79 DM Vorb.
Beneath a Steel Sky	DV 68 DM 62 DM	FIFA Intern. Soccer	DV 71 DM * 56 DM	System Shock	DV 86 DM
Bundesl. Manager 3	DV 86 DM 81 DM	Hanse - Die Expedition	DV 44 DM 44 DM	Tie Fighter	DV 91 DM
Colonisation	DV 91 DM	Ishar 3	DV 68 DM 62 DM	Ultima 8 - Last Vale	DV 43 DM
Das schwarze Auge 2	DV 81 DM	Overlord	EV 81 DM * 62 DM	Ultima 8 (Pagan)	DV 86 DM
				Wing Armada	DA 71 DM

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

CD-ROM	PC	CD-ROM	PC	CD-ROM	PC
Across the Rhine	DV * 91 DM	Das schwarze Auge 2	DV * 81 DM	Ravenloft	DV 68 DM
Battle Bugs	DV * 73 DM	DOOM 2	DA 86 DM	Rebel Assault	DV 81 DM
Battle Isle 2	DV 86 DM	Dreamweb	DV 73 DM	SSN - 21 Seewolf	DV 81 DM
Battle Isle 2 Scenerie CD	DV 56 DM	Myst	DA 86 DM	Ultima 8 (Pagan)	DV 111 DM
Comanche	DV 91 DM	Outpost	DV 79 DM	Wing Armada	DA 81 DM

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

NEWSFLASH USA

...direkt aus dem Ticker

MicroProse kündigt Multi-player-Version für Sid Meiers Civilization an. Soll im Frühjahr nächsten Jahres erscheinen. Außerdem Magic - The Gathering, ein Fantasy-RPG, das auf populärer Brettspielserie basiert.



Markus Krichel

+++stop+++Maxis gab bekannt, daß SimRainforest verschoben wird. Veränderungen im Design und in der Grafik nach Angaben von SimBoss Wright für Verspätung verantwortlich. +++stop+++Erste News über XXXX-Nachfolger Quake: 3D-Shooter mit akkurater Bewegungsmotorik, Spieler kann Wände hochgehen. Besonderheit: Netzwerkspiel mit bis zu 125 Teilnehmern! +++stop+++Apogee gründet neue Abteilung mit Namen 3D-Realms für 3D-Spiele. Vier geplante Titel: Duke Nukem - Part 3, Blood, Ruins und Shadow Warriors. Alle Spiele mit Level-Editor +++stop+++Komikertruppe Monty Python mit absolut nutz- und sinnlosem CD-ROM-Produkt für DOS und Windows, Titel: Monty Python's Complete Waste of Time. Screen Saver, Windows-Tapeten und Icons, mehrere Spiele, explodierende Hühner, hochgeschnittene Damenstrumpfhosen, tote Ameisen, etc. +++stop+++

Activision-Videospiele für Nostalgiefans. Neue CD-ROM für DOS und Windows soll ca. 20 Uralt-Titel enthalten, darunter Pitfall, Kaboom, River Raid und Chopper Command. Veröffentlichung nächstes Jahr.

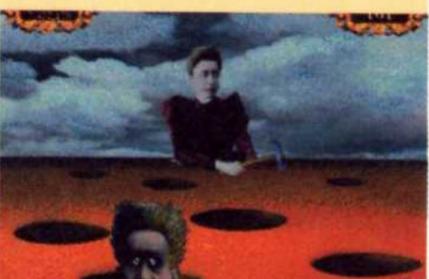
+++stop+++Ebenfalls neu: Grafikversion des Activision-Textadventure-Klassikers Planetfall. Spieler ist ein Fähnrich der 7. Klasse und rettet Welt vor Aliens. Mit dabei: Floyd, der Roboter. Titel: Return to Planetfall: Floyd Strikes Back. Game Engine wie Return to Zork, Veröffentlichung: Sommer '95, Designer: Steve Meretzky. +++stop+++ THE END +++stop+++



● **Return to Planetfall** entsteht unter der Regie von Steve Meretzky.



● **Leider bis auf weiteres verschoben: Sim Rainforest** von Maxis.



● **Völligen Unsinn bescheren uns die Monty Python's: Froggklopfen.**

Arctic



Soft

Versandanschrift:
Hindenburgstr. 43
76829 Landau

Bestellannahme:

Mo. - Fr. 9.00-18.30 Mo. - Fr. 19.00-21.00
Sa. 10.00-14.00 Tel.: 0 63 41-8 08 26
Tel.: 0 63 41-8 79 93 Fax: 0 63 41-8 83 32

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM

11th Hour	DA	114,00	Lemmings 2 The Tribes	DA	59,00
Aegis-Guardian of the Fleet	EV	79,00	Lucas Arts Class. Adv.	DV	99,00
Al Quodim	DV	69,00	Lucas Arts Class. Sim.	DA	79,00
Alone in the Dark	DV	89,00	Larry Coll. 1-5	DV	81,00
Anstoss incl. World Cup	DV	82,00	Lords of Realm	* DV	68,00
Archon Ultra	DV	67,00	Mad Dog McCree 2	EV	80,00
Aces of the Deep	* DV	70,00	Mad News	* DV	84,00
Bat 2	DV	79,00	Mega Race	DV	70,00
Battle Isle 2	DV	84,00	Might & Magic 3-5	DV	87,00
Battle Isle 2 Scenery	DV	53,00	Myst	DA	98,00
Battle Chess 1 SVGA	DA	89,00	NHL Hockey '95	DA	77,00
Beholder 1-3	DV	86,00	Outpost	DV	82,00
Bloodnet	* DA	86,00	Privateer & Strike Commander	DA	92,00
Burning Steel Compil.	DV	87,00	Protostar	DA	68,00
Burning Steel 2	EV	68,00	Pinball Dreams Deluxe incl. Data	DA	71,00
Betrayal at Krondor	DV	66,00	Police Quest 4	DV	80,00
Blue Force	DA	68,00	Quantum Gate	EV	98,00
Burntime	DV	79,00	Quest and Fun	DV	69,00
Chessmaster Pro	DA	85,00	Quest for Glory	DV	79,00
Central Intelligence	DA	83,00	Ravenloft	* DV	68,00
Caribbean Disaster	* DV	85,00	Rebel Assault	DV	78,00
Civilization & Railr. Del.	DA	61,00	Return to Zork	DA	86,00
Classic Flight Simulations	DA	61,00	Reunion	DV	70,00
Comanche Incl. Miss 1 & 2	DV	89,00	Rings of Medusa Gold	DV	77,00
Cyberrace	DV	85,00	Saga of Aces Compil	DA	82,00
Dark Legions	EV	68,00	Sam & Max	DV	92,00
Dark Sun	DV	78,00	Shadow Caster	DA	89,00
Das schwarze Auge 1	DV	65,00	Sherlock Holmes	DV	92,00
Die Höhlenwelt - Saga	DV	86,00	Simon the Sorcerer	DV	88,00
Day of Tentacle	DV	89,00	Space Hulk	DA	78,00
Der Clou	DV	76,00	SSH-21 Seewolf	DV	81,00
Der Planer & Planer Extra	DV	84,00	Star Control 1&2	* DA	45,00
Diggers	DV	67,00	Starlord	DV	89,00
Doom Utilities 2nd Ed.	EV	45,00	Star Trek 1	EV	84,00
Dungeon Hack	EV	68,00	Strike Commander	DA	82,00
Erben der Erde	* DV	79,00	Stronhold	DV	81,00
Empire Deluxe	DV	67,00	Subwar 2050 incl. Miss	DV	89,00
Eye of the Storm	DV	80,00	Superhero League of Hoboken	EV	68,00
Fifa Int. Soccer	* DV	66,00	Syndicate Plus	EV	88,00
F1	DA	65,00	System Shock Enhanced	* DV	80,00
Fantasy Empires	DV	67,00	Terminator Rampage	EV	84,00
Falcon Gold incl. Scenarios	DA	89,00	The 7th Guest	DA	94,00
Forever Growing Garden	EV	68,00	The Greatest	DA	52,00
Formua 1 GP & D.L. Golf	DA	59,00	The Horde	EV	79,00
Gabriel Knight	DV	79,00	Theme Park	DV	78,00
Gateway 2	EV	77,00	Tornado & Miss	DA	84,00
Goblins 3	DA	89,00	Tie Fighter	* DA	79,00
Golden 7	DV	92,00	U.F.O.	DA	89,00
Hidden Below	DA	67,00	Ultima 7 Complete	DV	94,00
History Line 14-18	DV	59,00	Ultima 8 incl. Speech	DV	88,00
HocusPocus	DA	49,00	Ultima Underworld 1&2	DA	86,00
Hurra Deutschland	DV	68,00	Ultimate Football	EV	92,00
Idiana Jones 4 & 1000 SP	DV	77,00	Under a Killing Moon (4CD's)*	DV	99,00
Inferno	* DA	89,00	Wings of Glory	* DV	86,00
Innocent until caught	DV	62,00	Who shot Jonny Rock?	EV	92,00
Iron Helix	DV	79,00	Wing Commander 1&2 Deluxe	EV	82,00
Ishar 3	EV	80,00	Winter-Summer Challenge	DA	44,00
Jungle Strike	* DV	68,00	Winter Olympics	DA	72,00
Kings Quest 6	DA	86,00	Wizardry 6 & 7	DV	86,00
Kind of Magic 4	DV	51,00	Wolfpack	DV	66,00
Kyrandia 1	EV	80,00	Word Cup USA '94	DV	58,00
Kyrandia 2 (Hand of Fate)	DV	105,00	Zool 2	DA	65,00
Labyrinth of Time	EV	69,00	Zeppelin	* DV	86,00
Lands of Lore	DV	89,00			
Lemmings 1 Doublepack	DA	68,00			

CD-32

Alien Bred + Qwak	DA	55,00
Arabian Nights	DV	45,00
Arcade Pool	DA	30,00
Banshee	DV	69,00
Battle Chess	EV	49,00
Battletoads	DA	49,00
Beneath a Steel Sky	DV	57,00
Bubba 'n' Stix	DA	57,00
Bump 'n Burn	DA	57,00
Cannon Fodder	DA	57,00
Castles II	EV	78,00
Chuck Rock 1	DA	35,00
Deep Core	DA	46,00
Der Clou	DV	67,00
Disposable Hero	DA	54,00
Donk	DA	57,00
Elite 2	DV	54,00
Emerald Mines	DA	32,00
Fields of Glory	DV	64,00
Fire and Ice	DA	49,00
Fire Force	DA	57,00
Fury of the Furries	DA	54,00
Gunship 2000	DA	65,00
Heimdall 2	DA	59,00
Int. Sensible Soccer	DV	51,00
Impossible Mission 2025	DA	62,00

CD-32

James Pond 3	DA	65,00
Labyrinth of Time	EV	53,00
Lemmings 1	DA	47,00
Liberation-Captive 2	EV	59,00
Lotus Trilogy	DA	60,00
Mean Arenas	DA	47,00
Microcosm	DA	90,00
Morph	DA	60,00
Pinball Fantasies	DA	58,00
Pirates! Gold	DA	58,00
Project X + F17 Chall.	DA	56,00
Quick	DA	60,00
Second Samurai	DA	56,00
Seek & Destroy	DA	47,00
Sensible Soccer 92/93	DA	47,00
Simon the Sorcerer	DV	68,00
Striker	DA	60,00
T.F.X.	DA	68,00
The Chaos Engine	DA	56,00
Theme Park	DV	-
The Last Vikings	EV	57,00
Trolls	DA	53,00
U.F.O.	DV	62,00
Ultimate Body Blows	DA	53,00
Zool 2	DA	53,00
Zool 2	DA	57,00

Wir führen eine große Anzahl von Erotik-Titeln. Abgabe erfolgt jedoch nur gegen Altersnachweis!!!

Versand erfolgt im Sicherheitskarton per Post oder UPS. Versandkosten: Nachnahme DM 9,00, Vorkasse DM 7,00 ab DM 200,00. Warenbestellwert Porto & Verpackung frei. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht, Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Titel waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar können jedoch vorbestellt werden. Es gelten unsere AGB. Inh. Thomas Odrich.

DA= deutsche Anleitung DV= deutsche Version EV = englische Version * Titel zur Zeit noch nicht lieferbar

Max Design machts möglich!

Oldtimer zu gewinnen!

Zur Veröffentlichung der Managersimulation Oldtimer rund um die faszinierende Entstehung der Automobilindustrie verlosen Max Design und Play Time einige ganz besondere Preise.



Der Hauptgewinn ist das Sondermodell Mercedes Benz SSKL „Caracciola“; als Nebenpreise winken die konventionellen Modelle Mercedes Benz SSK, Mercedes Benz 500K, Bugatti „Type59“ und Alfa Romeo 8C 2300M. Allesamt fein säuberlich nachgebildet und ca. 30 cm groß.

Alles was Ihr wissen müßt, ist, wann in der Oldtimer-Geschichte das Rennen um das große Automobil-Geschäft beginnt.

Eure Antwort schickt Ihr bitte auf einer Postkarte an:

Computec Verlag
Play Time - Oldtimer
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

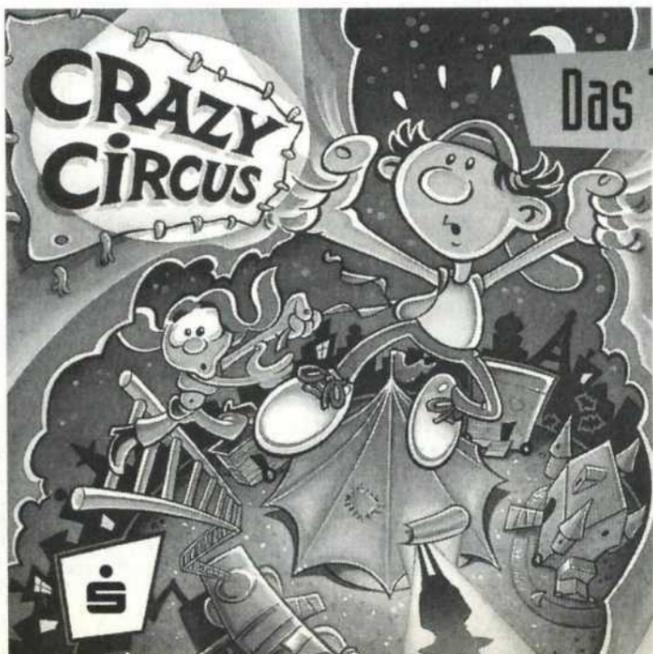


1. Preis
Oldtimer-Modell Mercedes Benz SSKL „Caracciola“ (1931)
+ Spiel Oldtimer (PC CD-ROM/Amiga)

2. bis 5. Preis
Oldtimer-Modell Alfa, Bugatti oder Mercedes
+ Spiel Oldtimer (PC CD-ROM/Amiga)

6. bis 20. Preis
Spiel Oldtimer (PC CD-ROM/Amiga)

21. bis 50. Preis
Spiel Der Clou! (PC CD-ROM/Amiga 500 o. 1200/ CD32)
oder
Spielesammlung The Box Vol. 1 (PC CD-ROM/Amiga)
mit Whale's Voyage, Burntime, Dynatech



Das Top-Game zum Hit-Preis

Rb 386er Prozessor, 2 MB RAM und mindestens MS DOS 5.0

- 256 Farb-VGA-Harte
- 18 - 22 MB Speicher
- Maus.

Computer-Action vom Feinsten. Schrilke Typen, crazy Story. Und der Spieler mittendrin. Näheres bei den Sparkassen oder Coupon senden an:
DSV,
Postfach 1143, 72585 Riederich.

(Bitte deutlich ausfüllen)
FAX-Bestellung an: 0 71 23/3 51 05

JA, ICH BESTELLE
— Stück „Crazy Circus“ zum Einzelpreis von 29,50 DM plus 4,50 DM Porto- und Versandkosten. Bitte buchen Sie den Gesamtbetrag von meinem Girokonto (kein Sparbuch) ab (einmalige Einzugsanweisung).

Bank _____

Kontonummer _____ BLZ _____

Bitte senden Sie das Spiel an folgende Anschrift:

Name/Vorname _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

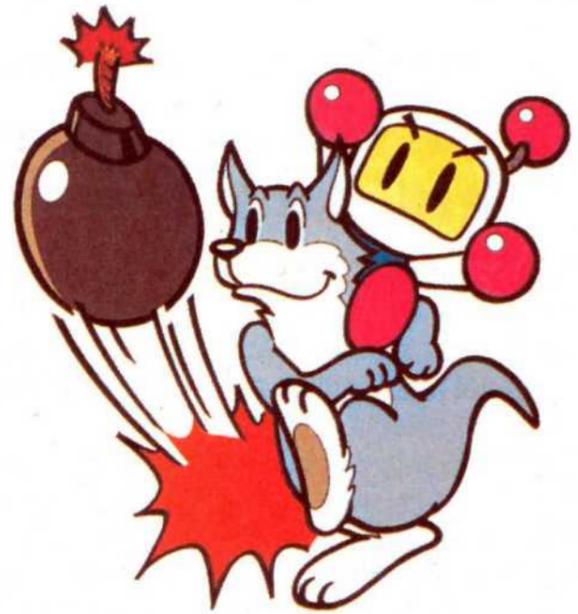
Datum/Unterschrift _____

meganeWS

111

WÜNSCH DIR WAS!

Schlägt ein wie
eine Bombe: **Mega
Bomberman!**



Das Spiel zum
kommenden Kinohit:
Pagemaster.

Alle Mann auf Tauch-
station: **Ecco 2** ist da!



WELTNEUHEIT!

Videospielzukunft jetzt:
Mega Drive 32X.

Kämpfen bis zum Umfallen:  **Battlecorps** auf Mega-CD.



Der bisher beste Krieg der
Sterne: **SoulStar.**



Das ist erst der Anfang! 

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

SEGA

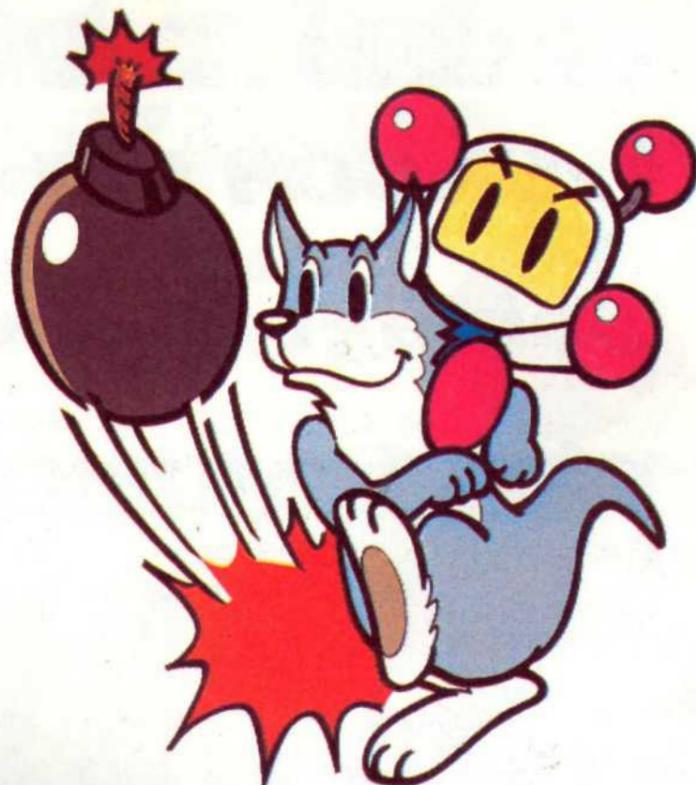
mega drive

Mega Bomberman

**SEGA läßt die Bombe platzen:
Für bis zu 4 Spieler, Spaß garantiert.**

Hol' Dir die Bombenstimmung für Deinen Mega Drive!

Wegen des großen Erfolges bringt SEGA dieses geniale Kultspiel jetzt endlich auch in den Mega Drive Slot. Was zählt, ist Geschicklichkeit! Bis zu 4 Spieler müssen sich durch unzählige Labyrinth bomben. Aber nur einer wird gewinnen! Deshalb ist Vorsicht geboten: Sonst lassen Dich Deine Gegenspieler hochgehen. Extras ohne Ende und starke Features fordern zusätzlich Dein ganzes Können.
Zeig's Deinen Freunden!



Mega Bomberman sprengt alles:

- Tolle Extras exklusiv für Deinen Mega Drive
- Anspruchsvolles Geschicklichkeitsspiel
- Für 1-4 Spieler
- Scharfe Grafiken und viele Extras
- Ab sofort im Handel

MEGA BOMBERMAN™

**Get
your
kicks
MEGA DRIVE
32X**

Spielhallenqualität für zu Hause!

32X hat's in sich: Er funktioniert wie ein Turbolader auf Deinem Mega Drive. Einfach in den Slot stecken, Spiel obendrauf, fertig! Schon arbeiten 2 x 32 Bit Prozessoren und ein digitaler Videoprocessor auf Hochtouren. Das Ergebnis hat Spielhallenqualität: Superschnelle Grafiken in 32768 Farben, filmartigen Videosequenzen und ein Sound wie von der CD. Du wirst Deinen Augen nicht trauen - aber es ist wahr. Mit dem 32X beginnt ein neues Spielelevel. Mit jeder Menge neuen Videospiele.



**WELT
NEUHEIT!**
Zukunft schon heute.



Mit riesigen Endgegnern und...



...und fiesen Labyrinthen!

HOTLINE:
Der direkte Draht zu SEGA!

HOTLINE: Infoservice 040 / 2270961 HOTI

Pagemaster

Aus dem Kino direkt in Deinen Mega Drive!

Das Spiel zum Film: Ähnlich dem neuen Kinohit ist auch dieses Videospiel extrem rekordverdächtig! Publikumsliebbling Macauley Culkin ("Kevin allein zu Haus"), alias Richard Tyler, flüchtet vor einem Gewitter in eine mysteriöse Bibliothek. Plötzlich findet er sich in einer Fantasy-Welt voller Gefahren und Rätsel wieder. Um in seine Welt zurückzukehren, muß er sich allerdings durch zahlreiche Romangeschichten schlagen. Ein Mega-Spiel mit Original-Animationen aus dem Kinofilm.
Wer nicht lesen will, darf spielen.

the Pagemaster



Der Mega Drive ist das Herz der zukunftsorientierten Systemwelt für 16-Bit-Spiele-Cartridge und CD. Der Mega Drive, das einzige aufwärtskompatible Videospiel-system der Welt. Fantastische 32-Bit-Technologie mit dem Turbo-Lader Mega Drive 32X. Mit dem Mega Drive hast Du die aufrüstbare Technik von morgen schon heute!
Get your Kicks - Mega Drive 32X.

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

Achtung! Umblättern.



Pagemaster bringt Deinen Mega Drive mit...

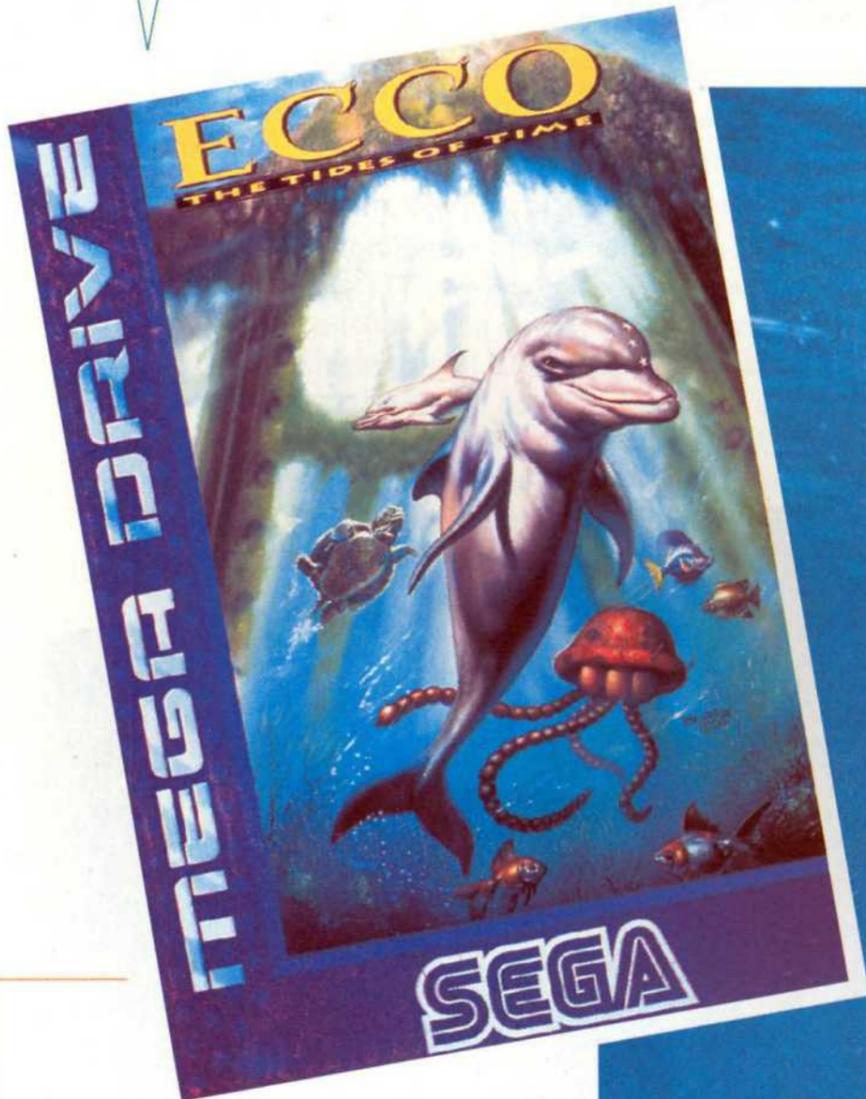


...tollen Film-Grafiken und einem 3D-Level zum Kochen!

mega drive/game gear/mega cd

Ecco The Dolphin 2

Komplett in Deutsch!



Lang erwartet, endlich da!
Die Fortsetzung des
Mega-Sellers. Auf Mega Drive,
Game Gear und Mega-CD!

Es ist soweit! Ecco, der berühmte Delphin, taucht wieder auf. Diesmal ist ihn die Königin des Vortex-Volkes auf den Fersen, um Ecco und die Erde in ihre Gewalt zu bringen. Für Ecco beginnt eine abenteuerliche Reise durch Atlantis, um die Menschheit zu retten. Begleite ihn durch 6 neue Welten, phantastische Grafiken und die endlosen Weiten des Meeres. Lerne alles über die Welt der Delphine. Jetzt sogar für 2 Spieler.

Expertenmeinung: Eine absolut wasserdichte Fortsetzung!



Sonic & Knuckles

Hast Du's immer noch nicht?

Das erste Videospiel der Welt, das abwärtskompatibel ist! Mit Sonic & Knuckles spielst Du Sonic 2 und Sonic 3 völlig neu. Die Weltneuheit im Videospiel-Bereich.

Das Modul, das Videospieldgeschichte schreibt. Jetzt gleich besorgen!



Ecco 2 taucht wieder auf



Komplett in Deutsch und voll 3D



Unter Wasser, zu Lande...

Battlecorps

Der offizielle Nachfolger von Thunderhawk.

Es geht um Leben und Tod!

Eine feindliche Macht manipuliert über einen Computer die Arbeitsroboter, die einen für das Universum lebenswichtigen Stoff abbauen. Sie beginnen, ihren Planeten in eine uneinnehmbare Festung umzuwandeln. Vernichte sie mit Deiner Kampfmaschine und rette den Planeten vor dem Untergang! Battlecorps ist ein einmaliges High-Tech Game mit superstarken 3D-Grafiken, 360 Grad Rundumsichten und eisenhartem Heavy-Metal Sound. Nicht zögern, zuschlagen!

Natürlich komplett in Deutsch!



pressekritik

"Beeindruckende Perspektiven und ein phänomenaler Soundtrack machen Battlecorps zum wahren Meisterwerk. Nicht versäumen." (89%)

SEGA MAGAZIN

"Dieses Spiel ist pure Qualität! Sound, Grafik, Action - alles wie im Film. Zweifelsohne das beste Spiel für den Mega-CD, das im Augenblick erhältlich ist. Einfach unglaublich!" (90%)

SEGA PRO



Wenn Du es genau wissen willst: Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Erster über die heißesten Neuigkeiten.

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: _____

Adresse: _____

Alter: _____

System: _____

PT 12

SoulStar



Du glaubst, Du bist im Film! Denn Soulstar ist so ziemlich das technisch aufwendigste Videospiel, was derzeit für Dein Mega-CD erhältlich ist. Zum ersten Mal erlebst Du 3D-Grafiken im Full-screen-Format auf der Scheibe. Dazu ein HiFi-Soundtrack, der mächtig ins Ohr geht. Alles im 2 Spieler-Simultan-Modus. Die Mission: Die kriegerischen Myrkoiden überfallen friedliche Welten und saugen das Leben aus deren Planeten. Es kommt zur aller entscheidenden Schlacht. Und Du bist mittendrin!

Komplett in Deutsch!



Battlecorps und SoulStar von CORE DESIGN LTD.



...und in der Luft



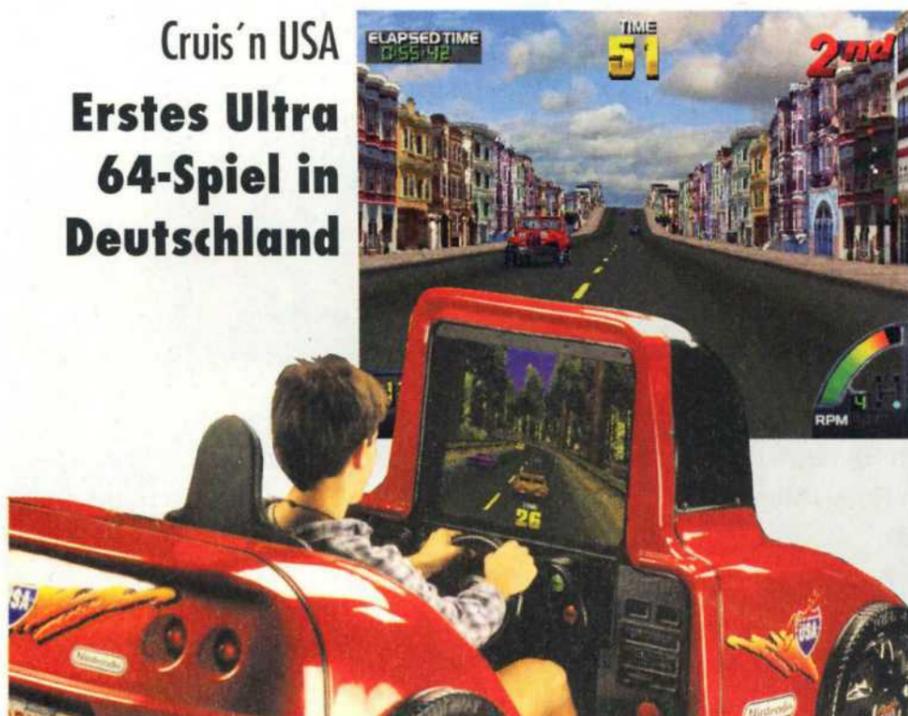
Alarmstufe Rot!



Treffer versenkt!

Cruis'n USA

**Cruis'n USA
Erstes Ultra
64-Spiel in
Deutschland**

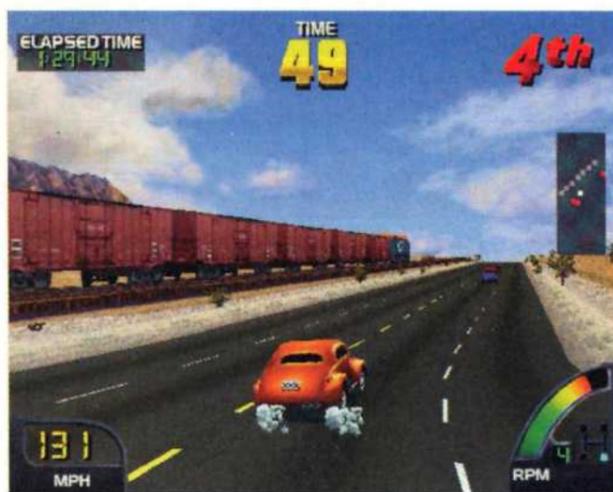


Schon mehrfach ist darüber berichtet worden. Die ersten Ultra 64-Spiele werden auf einem Williams/Midway-Spielautomaten zu sehen sein. Jetzt ist es soweit!

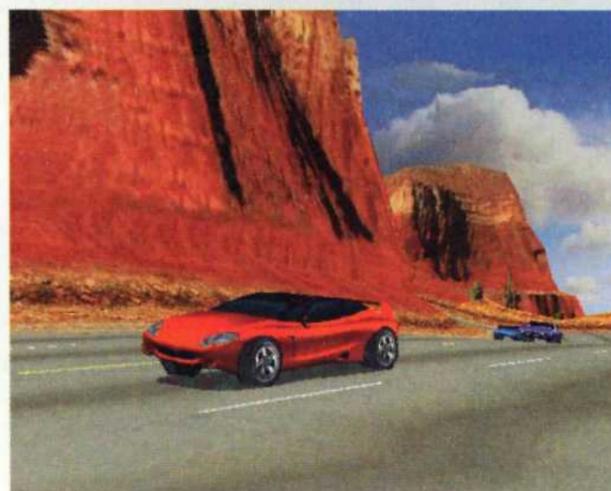
Ohne das Wissen der deutschen Nintendo-Zentrale importierte der Spielautomaten-Vertrieb Nova die heiße Midway-Maschine. Gefahren wird bei Cruis'n USA quer durch Amerika, von der Ost- an die Westküste. Die 3D-Grafik ist wirklich hervorragend und wurde mit Hilfe von digitalisiertem Videomaterial derart echt nachgebildet, daß sich ein Amerika-Besuch kaum noch lohnt. Vier verschiedene Autos, drei Schwierigkeitsgrade, Automatik oder Schaltgetriebe und drei Perspektiven, aus denen Ihr bei Spielstart wählen könnt, lassen für Anfänger und Profis genug Auswahlmöglichkeiten. Das Rennen geht insgesamt über 14 Runden, wobei in erster

Linie das Erreichen eines Checkpoints entscheidend ist. In einem Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr auch gegeneinander antreten, sofern zwei Geräte miteinander vernetzt wurden.

Das Wettüben im Kampf um den perfekten Rennsimulator geht also weiter: Nach Ridge Racer und Daytona, die beide schon neue Maßstäbe in Sachen Grafik und Animation setzten, greift also nun Nintendos Ultra 64-Power in das hart umworbene Spielautomatengeschäft ein. Zwar kann es die Qualität eines Ridge Racers nicht ganz erreichen, und auch an Segas Super-Automaten Daytona USA kann Cruis'n USA in Sachen Realitätsnähe nicht herankommen. Aber das zählt nur in der Spielhalle, dort wo eine „Konsole“ DM 25.000 kostet. Hält man sich aber vor Augen, daß Ihr etwas wie Cruis'n USA in spätestens einem Jahr auf dem Ultra 64 in Euren Zimmern spielt, dann müssen sich Sony, Sega, 3DO und wie sie alle heißen ganz schön warm anziehen.



kuw/cm

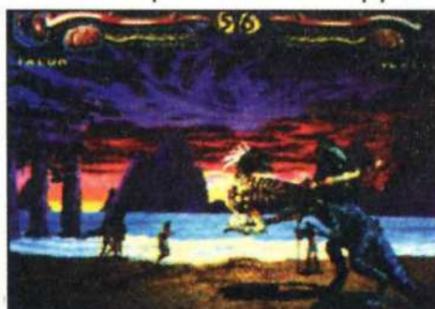


● **Ihr fahrt durch herrliche Landschaften quer durch die Vereinigten Staaten. Hier heizt man gerade auf dem Highway durch den Grand Canyon.**



Primal Rage Kampf der mutierten Killer-Saurier

Nichts für zarte Gemüter ist das neue Prügelspiel von Atari, denn bei Primal Rage kämpfen zwar nur Urzeitviecher gegeneinander, aber die scheinen zu 99 Prozent aus Blut zu bestehen. Die detaillierte Grafik läßt dann auch keine Gelegenheit aus, dem Spieler mit herumfliegenden Fleischfetzen und Blutspritzern den Appetit



● **Das ultimative Gemetzel und der totale Horrortrip zugleich ist Primal Rage. Gerüchten zufolge soll die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Spiele bereits Großalarm ausgelöst haben...**

nachhaltig zu verderben. Auf dem Bildschirm treten zwei Monster-Echsen gegeneinander zum Kampf auf Leben und Tod an. Das rund 30-köpfige Entwicklerteam bei Atari sorgte für eine unglaublich detaillierte Animation der Killer-Echsen mit jeweils rund 70 verschiedenen Bewegungsabläufen.

kuw/cm

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

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Battle Bugs

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

PC 3,5"
69,95

Nichts ist unmöglich...

Sim City 2000 75,95
PC-Disk, komplett deutsch

Tie Fighter 69,95
PC-Disk mit dt. Anleitung

Wahnsinn!!

Formula 1 Grand Prix 29,95
für AMIGA, PC-Disk, CD-ROM je

Gunship 2000 29,95
für AMIGA, PC-Disk, CD-ROM je

Pirates Gold 29,95
für PC-Disk

Unser Tip des Monats

Die BlueByte-Knaller für den Amiga zum
"Das kann doch nicht wahr sein"-Preis!

Die Siedler 49,95
Amiga-Version

Battle Team 49,95
Amiga-Version

History Line 49,95
Amiga-Version

Inferno *

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

Der Patrizier 89,95

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

39,95

Unglaublich? Aber wahr!!!

Die beiden Novalogic-Knaller bei uns jetzt
zum "Ich schmeiß' mich weg"-Preis

Armored Fist 69,95
PC-Disk

Comanche 69,95
PC-Disk

CD-ROM Spiele

11th Hour *	119,95
Aces of the Deep *	89,95
Anstoss (incl. World Cup Edition)	89,95
Armored Fist *	89,95
Battle Isle 2	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95
Bioforge *	99,95
Doom 2 - Hell on Earth	89,95
Doom Utilities 2 incl. 900 neuer Levels	39,95
Dream Web *	89,95
F-14 Fleet Defender incl. Missions	99,95
Falcon Gold	99,95
FIFA Soccer	69,95
Hidden Below	79,95
Höhlenwelt *	89,95
Inferno *	89,95
Larry 1-5 Anthology *	komplett 89,95
Lemmings 3 (World of Lemmings) *	69,95
Little Big Adventure *	99,95
Magic Carpet *	99,95
Myst	99,95
NHL Hockey '95	79,95
Noctropolis *	99,95
Oldtimer	89,95
Outpost (dt.)	89,95
Phantasmagoria *	89,95
Pinball Dreams Deluxe	79,95
Rebel Assault (e.)	SONDERPOSTEN 69,95
Sam & Max (dt.)	99,95
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95
SSN-21 Seewolf (dt.)	89,95
Star Trek - Next Generation *	99,95
Sternenschweif (DSA 2) *	99,95
Subwar 2050 incl. 7 neuer Missionen	99,95
System Shock Enhanced *	89,95
Tie Fighter *	99,95
Theme Park	89,95
Ultima 8	89,95
Under a Killing Moon *	99,95
US Navy Fighter *	99,95
Wing Commander Armada	89,95
Wing Commander 3 *	109,95
Wings of Glory *	89,95

CD-ROM Preishits

7th Guest	39,95
Amberstar	39,95
Civilization & Railroad Tycoon Del. komplett	79,95
Der Patrizier	AKTIONSPREIS 39,95
Formula 1 Grand Prix	29,95
Gunship 2000	29,95
Hannibal + 200 Spiele	29,95
Harpoon	49,95
High Command	49,95
Indiana Jones 3	29,95
Iron Helix (engl.)	SONDERPOSTEN 49,95
Jutland (engl.)	SONDERPOSTEN 49,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Mad TV (dt.)	29,95
Megarace	49,95
Monkey Island 1	29,95
Railroad Tycoon	29,95
Silent Service 2	29,95
Strike Commander & Privateer	komplett 99,95
Summer + Winter Challenge	komplett 39,95

3,5" Spiele

	PC	Amiga
1942 Pacific Air War	89,95	
Aces of the Deep	89,95*	
Across the Rhine	99,95*	
Anstoss	79,95	69,95
Anstoss World Cup Edition	59,95	59,95
Armored Fist	69,95*	
Aufschwung Ost	79,95	69,95
Battle Bugs	69,95	
Battle Isle 2	89,95	89,95*
Bazooka Sue	89,95*	79,95*
Beneath a Steel Sky	79,95	69,95
Break Thru	59,95*	
Burning Steel 2	89,95	
Caribbean Desaster	89,95*	79,95*
Chaos Engine	59,95	39,95
Chartbreaker	89,95*	79,95*
Colonization (dt.)	99,95	
Death or Glory	89,95*	89,95
Der Clou	89,95	79,95
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95*
Die Siedler	89,95	49,95
Doom 2 - Hell on Earth	99,95	
Doom - Episoden + Data 1+2	je 29,95	
Doppelpass	89,95*	89,95*
Dragons Lore - Chapter One	69,95*	
Dream Web	89,95	69,95*
Dune 2	69,95	59,95
Elite 3	79,95*	69,95*
F-14 Fleet Defender Mission Disk	49,95*	
Fields of Glory	99,95	79,95
FIFA Soccer	79,95	59,95*
Flightsimulator 5.1	99,95	
Grandest Fleet	79,95	
Hanse - Die Expedition	49,95	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	89,95
Hattrick (Ikarion)	89,95*	69,95*
History Line 1914 - 1918	79,95	49,95
Hokum KA 50	79,95*	
Hurra Deutschland	79,95	
Indy Car Racing	59,95	
Indy Car Racing Data Disks	je 29,95	
Ishar 3	79,95	69,95
Jungle Strike	69,95*	
Kings Quest 6 (dt.)	89,95	69,95
Kolumbus	89,95	79,95
Lands of Lore (dt.)	69,95	
Lemmings 3 (World of Lemm.)	89,95*	59,95*
Lollypop	79,95	69,95*
Mad News	89,95	79,95*
Master of Magic / ... of Orion	je 99,95	
Micro Machines	69,95	59,95
Nascar Racing	79,95*	
Outpost	89,95	
Overlord	79,95	69,95*
Pizza Connection	89,95	89,95
Quarter Pole	79,95	69,95*
Rise of the Robots	89,95*	79,95*
Robinson's Requiem	69,95	59,95
Ruff 'n' Tumble		49,95*
Rüsselsheim	69,95	59,95
Sam & Max (dt.)	89,95	
Sim City 2000 (dt.)	75,95	79,95*
Space Simulator	99,95	

3,5" Spiele

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

3,5" Preishits

	PC	Amiga
Ambush at Sorinor (dt.)	19,95	
B-17 Flying Fortress	39,95	39,95
Cool World (dt.)	19,95	9,95
Curse of Enchantia	19,95	
Der Patrizier	39,95	39,95
Dogfight	39,95	39,95
Dragons Lair 3	19,95	19,95
Elite Plus	19,95	
Elite 2	39,95	
Eye of the Beholder 2 + 3	je 39,95	
F 117-A Nighthawk	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	29,95	29,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	29,95	29,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	29,95	29,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95	39,95
Ishar 1	19,95	19,95
Ishar 2	29,95	29,95
Jack Nicklaus Unlimited Golf (dt.)	19,95	39,95
Mad TV (dt.)	29,95	29,95
Might & Magic 4 + 5	je 39,95	
Monkey Island 1 (dt.)	29,95	29,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	39,95
North & South	29,95	29,95
Pirates Gold	29,95	
Railroad Tycoon	29,95	29,95
Shadowlands	19,95	19,95
Silent Service 2	29,95	29,95
Skidmarks	29,95	
Teminator Rampage	29,95	
Transarctica	19,95	19,95
Ultima 7	39,95	
Ween	39,95	19,95
Winter Olympics	29,95	29,95
Winzer		9,95

Amiga CD 32

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

Apple Macintosh

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!
Theme Park 89,95
Rebel Assault (CD-ROM) 99,95

Atari ST

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

Spielkonsolen

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

Disketten

3,5" MF 2DD ab 6,99
3,5" MF 2HD ab 6,99

Amiga Zubehör

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

Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's! ab 24,95
Gravis Joystick (PC analog) ab 59,95
Gravis Phoenix - der ultimative PC-Stick 259,95
Gravis Game Pad (PC / Am & At) je 49,95
Quickjoy I (Amiga & Atari) 7,95
Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari) 19,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed 299,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter 49,95
Soundblaster Pro Value Edition 169,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition 219,95
Stereo-Lautsprecher Screen Beat 39,95

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

Bestellannahme

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

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

Laden- & Versandanschrift

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

Kreditkarten

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

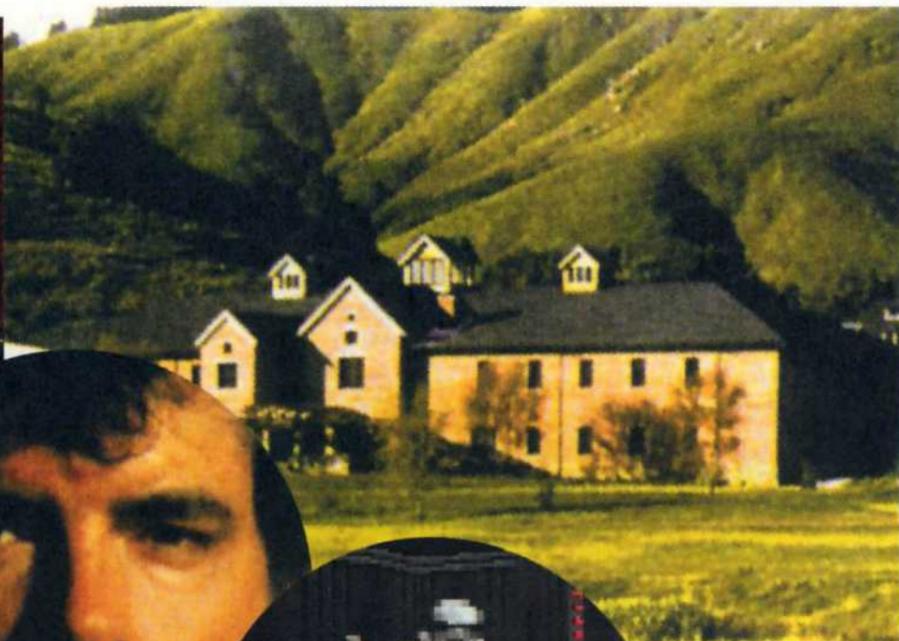


Mit drei Veröffentlichungen rüstet LucasArts zu einem Großangriff auf den Spielmarkt. Play Time spürte ihnen in den Geheimlabors des Lucas-Camps nach.

Direkt aus der Skywalker Ranch:

Neue Edel-Spiele von LucasArts

Die kreative Gemeinschaft auf der Skywalker Ranch schätzt die Abgeschlossenheit des Marin County, und für Journalisten ist es ein seltenes Privileg, Zutritt zu erhalten. Unglücklicherweise hielt sich George Lucas im Hintergrund, und Darth Vader oder R2-D2 waren nirgends zu sehen. Dennoch gelang es Play Time, sich mit dem LucasArts-Team zu treffen und es über

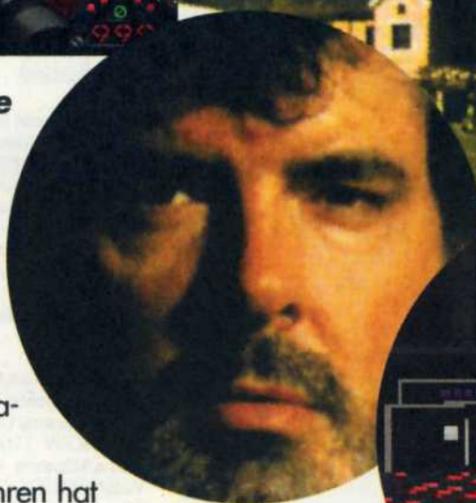


● **Schnappschüsse von Dark Forces, The Dig, Full Throttle, der Skywalker Ranch und George Lucas.**

Zukunftspläne zu befragen.

In den letzten paar Jahren hat LucasArts an drei größeren Projekten gearbeitet: Dark Forces, Full Throttle und The Dig.

Nach Dark Forces lecken sich die PC-Besitzer die Finger, weil es besser aussieht und sich angeblich auch besser spielt als XXXX.



Es handelt sich dabei um ein Firstperson-Arcade-Shoot 'em Up mit vollständig texture-gemappter Spielumgebung, das in der gleichen Zeit



spielt wie die Star Wars-Saga. Die Ähnlichkeiten mit XXXX sind unübersehbar, aber Chefprogrammierer Darren Stinnett bestreitet,

daß es sich dabei um ein Plagiat handelt. „Wir wußten nichts von XXXX, als wir mit dem Code

Filme und Computerspiele werden immer nebeneinander existieren. Die Leute werden immer wollen, daß man ihnen eine Geschichte erzählt, und sie werden immer nach Spielen verlangen, in denen sie kontrollieren können, wie die Sache ausgeht. Es wird Filme geben und es wird Spiele geben, und die Spiele werden wie Filme aussehen.“

George Lucas

Jeder, der nach einem Beweis für die symbiotische Beziehung zwischen Film und Computerspiel sucht, braucht nur an George Lucas zu denken. Lucas, ein professioneller Filmmacher, erkannte das kreative Potential von Computer- und Video-



● **Im Uhrzeigersinn von oben: Randy Komisar, Präsident; Justin Chin, Dark Forces Lead-Artist; Winston Wolf, Dark Forces Programmierer; Ray Gresko, DF 3D-Programmierer; Darren Stinnett, DF-Projektleiter; Ed Kilham, Larry Holland (Mitte), Designer X-Wing/TIE Fighter.**

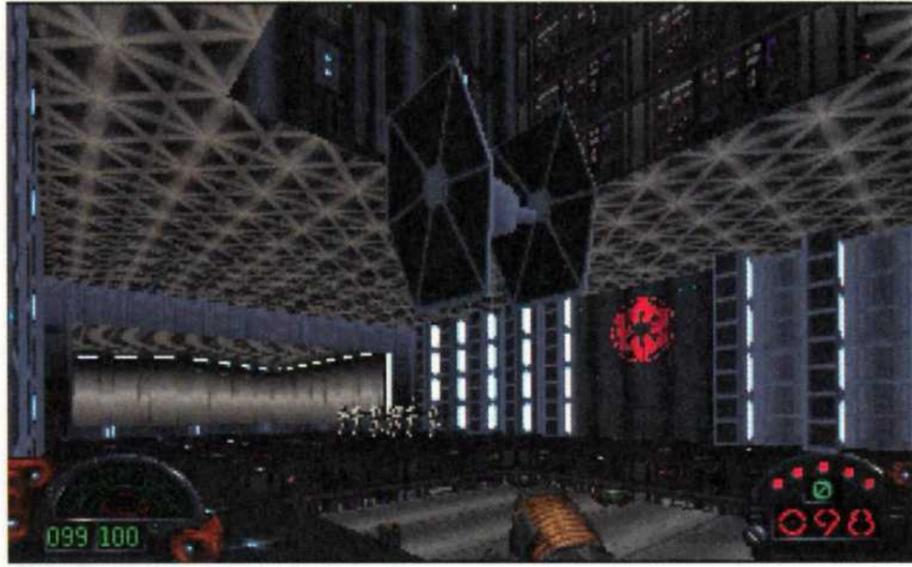
spielen - und die grundlegenden Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Disziplinen -, als die Spiele-Industrie noch in den Kinderschuhen steckte. Daraufhin entstand ein Unterhaltungs-Imperium, das sich in beiden Bereichen zur Supermacht entwickelt hat.

Lucas' Karriere schwenkte 1977 mit dem Sci-Fi-Mega-seller Star Wars in die Erd-

umlaufbahn ein. Der Film, dem zwei ebenso erfolgreiche Sequels folgten, machte nicht nur Lucas' Namen bekannt, sondern etablierte auch Industrial Light and Magic (die Firma, die für den Film die visuellen Effekte lieferte) als die unbestrittenen Meister ihres Fachs. Als Lucas fest-



stellte, daß die Kombination aus Technologie und Kreativität, auf die ILM spezialisiert war, auch für Computerspiele Bedeutung hat, engagierte er



● Der vielversprechendste Titel der Release-Schedule ist **Dark Forces**, ein Arcade-Adventure im XXXX-Stil. Ihr seid ein Rebellen-Spion, der in einen Sternenerstörer eindringt, um die Blaupausen des Todesstern zu entwenden.

für das Spiel begonnen“, versichert er, „aber als es herauskam, steckten wir unsere Ziele etwas höher.“

Dark Forces enthält Feinheiten, die in XXXX fehlen, wie z. B. eine Handlung. Man spielt einen Agenten der Rebellen-Allianz, dessen Mission darin besteht, die Pläne für den Todesstern sicherzustellen und eine neue Soldatentruppe mit dem Namen Dark Trooper auszuforschen. „Wir wollten unserem Spiel ein Ziel geben, so daß es nicht nur aus reiner Ballerei besteht“, sagt Darren. „Also entschieden wir uns dafür, eine neue Richtung einzuschlagen. Wir wollten, daß die Leute wirklich glauben, sich auf einem Sternenerstörer zu befinden.“

Die Motivation des Teams bestand darin, ein Spiel zu schaffen, das strategischer abläuft als das traditionelle Shoot 'em Up.

„Wir bauten es so auf, daß wir den Spielern nicht einfach immer größere Brocken entgegenschmeißen - man muß wirklich lernen, wie man mit den Monstern fertigwerden kann“, sagt Darren. Er legt auch Wert darauf, zu betonen, wie umfangreich Dark Forces ist. Er schätzt, daß man ca. 40 Stunden dazu braucht, es durchzuspielen, wenn man schon eine Ahnung davon hat, was das Ziel ist (obwohl es eine Map gibt, die den Spieler davor bewahrt, sich völlig zu verirren). „Es ist das Star Wars-Universum, und die Leute werden darin umherwandern wollen“, erklärt Darren. „Die Leveldesigner sind richtige Architekten, und sie haben Spielumgebungen konstruiert, die wirklich Sinn machen. Sie schmeißen dem Spieler nicht einfach x-beliebiges Zeug entgegen. Sie verwendeten die echten Star Wars-Blueprints und bauten

naturgetreu Raumschiffe und Locations aus dem Film nach.“

Full Throttle ist das neueste in einer langen Reihe von bahnbrechenden Grafik-Abenteuern aus dem Lucas-Stall. Viele der Programmierer und Animatoren, die ihren Teil zu Day of the Tentacle beitrugen, sind nun unter den 20 Leuten, die an Full Throttle arbeiten. Der Gruppe gehören Hintergrund-Designer, 2D- und 3D-Künstler, Cheftechniker und Programmierer an.

Full Throttle spielt in einer apokalyptischen Welt. Ihr übernehmt die Rolle eines Bikers, der mit dem Gesetz in Konflikt geraten ist. Man muß einerseits der Polizei aus dem Weg gehen und andererseits gegen verschiedene Schurken antreten, denen der Schnitt Eurer Lederjacke nicht gefällt.

Full Throttle wird nicht so humorvoll sein wie Day of the Tentacle. „Es ist kein Adventure, das auf Lacher aus ist“, sagt Tim, „aber es

sich von 1982 an auf dem interaktiven Sektor.

Die ersten Produkte aus Lucas' neuer Spieleabteilung Lucasfilm Games waren Ballblazer und das revolutionäre, auf Fraktalen basierende Rescue on Fractalus sowie Koronis Rift für Atari 800

und später auch für C 64. Es folgten Spiele wie Maniac Mansion und Monkey Island, die Lucasfilms bedeutende Rolle im Computer- und Videospiegelmarkt festigten.

In den frühen 90er Jahren wurden

die ersten Spiele unter dem LucasArts-Label veröffentlicht. LucasArts, die sich hauptsächlich auf den PC konzentrieren, waren verantwortlich für eine Reihe von Hits wie Day of the Tentacle, Sam and Max Hit the Road und X-Wing, die alle zu den beeindruckendsten Titeln zählen, die jemals für dieses System veröffentlicht wurden.

Betrachtet man den Hintergrund von LucasArts, überrascht es, daß Komisar die traditionelle Filmlizenz für eine Sackgasse hält. „Ich denke, wir verfügen hier über ein vollkommen anderes Medium. Wir haben hier die Gelegenheit, Produkte zu ent-



communication GmbH Tel. 02238-8 37 75
 Hackenbroicher Str. 71a Fax 02238-8 32 76
 50259 Pulheim

mirox

Preislisenauszug	Anl.	IBM	AMI	Preislisenauszug	Anl.	IBM	AMI	Preislisenauszug	Anl.	IBM	AMI
ACES OF THE DEEP	DV	69		PINBALL FANTASIES	DA	59		TOWER ASSAULT	DA	59	
ALADDIN	DA	68		PIZZA CONNECTION	DV	85	80	UFO - ENEMY UNKNOWN	DV	64	
ARCADE POOL	DA	38	29	POLICE QUEST 4	DV	68		UNIVERSE	DV	59	
ARMORED FIST	DA	68		PROJECT X	DA	42		CD-ROM SPIELE			
BATTLE BUGS	DV	63		!! NEU !!				11TH HOUR	DA	121	
BAZOOKA SUE	DV	86		ROLAND CANVAS SCD10		359,-		ACES OF THE DEEP	DV	81	
BENEATH A STEEL SKY	DV	68	62	ROLAND CANVAS SCD15		479,-		ARMORED FIST	DA	79	
BENEFACOR	DA	68	52	QUICK	DA	58		BATTLE BUGS	DV	68	
BLOODNET	DA	68		QUEST FOR GLORY 4	DV	68		BATTLE ISLE 2 SCENERY	DV	57	
BREAK THRU	DA	68		PINBALL ILLUSIONS	DA	61	56	BIOFORGE	DV	89	
BURNING STEEL 2	DV	86		RAPTOR	EV	69		BLOODNET	DA	68	
CANNON FODDER 2	DA	62	58	RED CRYSTAL	DV	78	69	DAS SCHWARZE AUG 2	DV	79	
CARIBBEAN DESASTER	DV	80	68	RINGS OF MED. GOLD	DV	69		DISCWORLD	DV	86	
CHARTBREAKER	DV	66	62	REUNION	DV	76	68	DRAGON LORE	DV	79	
COLONIZATION	DV	89		ROBINSON'S REQUIEM	DV	64	62	EESTATICA	DV	86	
COOL SPOT	DA	58	58	RUFF & TUMBLE	DA	52		ERBEN DER ERDE	DV	80	
D-DAY	DA	68	64	RÜSSELSCHEIM	DV	68	62	FIFA INTERN SOCCER	DV	69	
DARK LEGIONS	EV	62		S.U.B.	DV	68	58	INFERNO	DA	89	
DAS SCHWARZE AUG 2.	DV	80		SAM & MAX	DV	86		IRON ASSAULT	DA	64	
DEATH OR GLORY	DV	86	87	SIM CITY 2000	DV	87	81	IRON CROSS	EV	79	
DELTA V	EV	66		SIMON THE SORCERER	DV	86	68	JUNGLE STRIKE	EV	75	
PREISLISTE				Händleranfragen erwünscht!				Händleranfragen erwünscht!			
incl. umfangreicher Hardware kostenlos anfordern!				SIGMA ReelMagic 619,-				SIGMA ReelMagic 619,-			
DER BAULÖWE	DV	86		AMIGA CD32				SOUNDKARTEN			
DER CLOU - Zusatzdisk	DV	47	47	ARCADE POOL	DA	38		SoundBlaster 16 MultICD ASP		379	
DER SCHATZ IM SILBER...	DV	86	86	BENEATH A STEEL SKY	DV	59		SOUND GALAXY 16 FP	DV	199	
DESERT STRIKE	EV	62		BUMP 'N' BURN	DA	59		SOUND GALAXY 16 NOVA EX	DV	259	
DOOM 2 - Hell on Ea..	DA	89		DREAMWEB	DV	66		SOUND GALAXY ORION 16	DV	289	
DREAMWEB	DV	80	67	EMERALD MINES	DA	38		ORCHID GAME WAVE 32		349	
ELFMANIA	DA	52		FIELDS OF GLORY	DV	64		Weitere Soundkarten und Wave-Table in unserer Preislis! Kostenlos anfordern!			
ELITE 3	DV	79		GUNSHIP 2000	DA	62		VERSANDKOSTEN			
F-14 FLEET DEF. MISSION	DA	52		KINGPIN	DA	59		incl. Nachnahme 10,50 DM. Vorkasse (EC-Scheck) 7,- DM. Lieferung Ausland bitte erfragen.			
FIELDS OF GLORY	DV	89	67	LION KING	DA	56		Einige Spiele (!) waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen! DA=dt.			
FIFA INTERN. SOCCER	DA	70	52	MEGA RACE	DA	62		Anleitung EA=engl. Anleitung DV=dt. Version Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung von Spielen nehmen wir an. Kein Ladenverkauf. Abholung nach telef. Absprache möglich! PT12/94			
HALLOWEEN HARRY 1-4	EV	59		OLDTIMER - TEIL 2	DV	76					
HANSE - DIE EXPEDIT.	DV	48	48	PINBALL ILLUSIONS	DA	59					
HATTRICK!	DV	78	68	PIRATES GOLD	DA	62					
HEIMDALL 2	DA	67	63	REUNION	DA	58					
IMPOSSIBLE MISSION	DA	68		SECOND SAMURAI	DA	64					
INDY CAR RAC. TRACKS	DV	38		SIMON THE SORCERER	DA	69					
INNOCENT UNTIL CAU.	DV	85	88	SUBWAR 2050	DV	64					
ISHAR 3	DV	68	64	SUPERFROG	DA	38					
INTERN. SENSIBLE SOC.	DV	42	42	T.F.X.	DA	66					
JUNGLE STRIKE	EV	75		THEME PARK	DV	62					
KA 50 - HOKUM	DA	68		Händleranfragen erwünscht!				Händleranfragen erwünscht!			
KICK OFF 3	DV	63	51	ARCANE POOL	DA	38					
KINGPIN	DA	62		BENEATH A STEEL SKY	DV	59					
KINGS QUEST 6	DV	79	63	BUMP 'N' BURN	DA	59					
LEMMINGS 3	DA	62	56	DREAMWEB	DV	66					
LION KING	DA	68		EMERALD MINES	DA	38					
LODE RUNNER	DV	64		FIELDS OF GLORY	DV	64					
LOLLYPOP	DA	75	62	GUNSHIP 2000	DA	62					
LORDS OF THE REALM	DV	68	63	KINGPIN	DA	59					
MAD NEWS	DV	79	67	LION KING	DA	56					
MAD NEWS EXTRABL.	DV	42	42	MEGA RACE	DA	62					
MARVIN'S MARVELL...	DA	89		OLDTIMER - TEIL 2	DV	76					
MASTER OF MAGIC	DV	89		PINBALL ILLUSIONS	DA	59					
MECHWARRIOR 2	DA	79		PIRATES GOLD	DA	62					
MICRO MACHINES	DA	58	52	REUNION	DA	58					
NASCAR RACING	DA	64		SECOND SAMURAI	DA	64					
OUTPOST	DV	68		SIMON THE SORCERER	DA	69					
OVERDRIVE	DA	42		SUBWAR 2050	DV	64					
OVERLORD	DA	79	62	SUPERFROG	DA	38					
PINBALL DREAMS 2 Dat.	DA	42		T.F.X.	DA	66					
				THEME PARK	DV	62					

ist lustig, weil es sich selbst so ernst nimmt". Peter fügt hinzu: „Es ist wie ein Action-Film mit komischen Einlagen wie „make my day“. In solchen Sachen steckt eine Menge Komik.“

Wahrscheinlich fordert Full Throttle den Spieler stärker heraus als Day of the Tentacle, das von vielen als zu leicht empfunden wurde. Tim glaubt jedoch, daß es fast unmöglich ist, den Schwierigkeitsgrad eines Spiels immer richtig hinzubekommen: „Egal, was man veröffentlicht, es wird immer einige Leute geben, die sich hinsetzen und das Spiel einfach



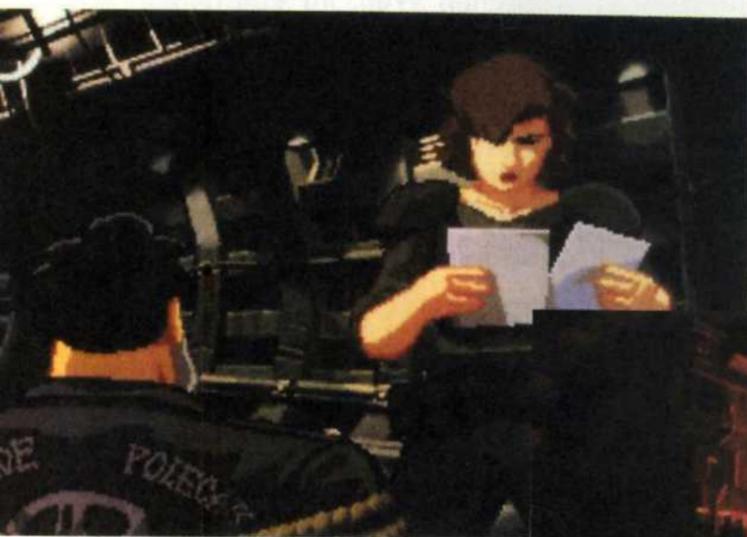
durchackern, so daß sie anschließend darüber überall den Mund aufreißen können.“ LucasArts' drittes größeres Projekt, The Dig, hat in letzter Zeit viel Aufmerksamkeit erregt durch das Gerücht, George Lucas' Filmkollege Steven Spiel-



● **Steven Spielberg schrieb an der Hintergrundstory für The Dig mit. Es handelt sich um ein Point & Click-Adventure, in dem Ihr einen Astronauten spielt, der in eine andere Dimension gesaugt wird und deren Geheimnisse lösen muß, bevor er zurückkehren darf.**

berg habe dabei seine Finger im Spiel. Dies kam zustande, erklärt Randy Komisar, der Präsident von LucasArts, weil „Spielberg ein Gamer ist. Und er kam zu uns mit der Idee zu einem Spiel, die er entwickelt hatte, als er gerade an einer Episode zu Amazing Stories arbeitete.“

Tatsächlich hat die ganze Angelegenheit weder einen filmischen noch einen TV-Hintergrund. Es handelt sich um ein waschechtes Spielesujet.“ Unglücklicherweise halten LucasArts The Dig momentan unter Verschluss. Die Spielegemeinde muß sich also noch gedulden, bis sie sehen kann, was diese beiden Giganten der Unterhaltungs-Industrie zustandebringen können.



● **Full Throttle, LucasArts' neuestes Grafik-Adventure, verwendet Grafiken in Verbindung mit handgezeichneten animierten Hintergründen.**



● **Full Throttle spielt in einer Welt, die der von Mad Max ähnelt. Ihr übernehmt den Part eines Outlaw-Bikers, der sich bemüht, dem Auge des Gesetzes zu entgehen. Das Game wird Ende '94 nur auf CD-ROM veröffentlicht werden.**

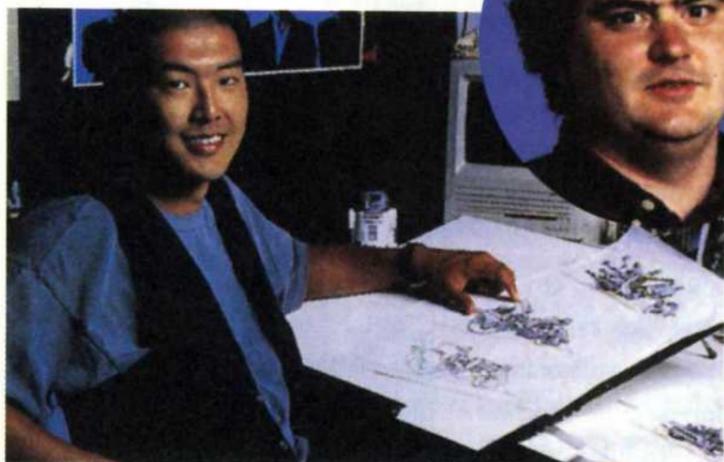
wickeln, die mit dem, was wir aus Hollywood bekommen, konkurrieren und es zuweilen sogar übertreffen können“, sagt er. „Der Grund, warum wir wieder das Star Wars-Universum zugrundelegen, liegt nicht darin, daß wir die Star Wars-Filme ausschlachten, sondern vielmehr darin, daß es uns so eine reiche Spielumgebung bietet.“

Komisar freut sich auf die neuen 32Bit- und 64Bit-Formate, weil sie die Firma in die Lage versetzen, Realtime-Grafikgenerierung zu verwenden, mit deren Hilfe man einen neuen Typ der interaktiven Erfahrung kreieren kann. Wie jeder andere, kann auch er nur spekulieren, welche Maschine der nächsten Generation sich durchsetzen wird, aber er meldet Zweifel über die Chancen der Newcomer im Hardware-Bereich an. „Sony hat Erfahrung auf dem Gebiet der Unterhaltungselektronik und verfügt über sehr großen Einfluß. Die

Frage ist, ob sie sich wirklich auf diesem Markt behaupten können. Wie engagiert sind sie? Normalerweise experimentieren sie mit ihren auf dem Markt befindlichen Produkten. Ist die PlayStation nur ein Versuch oder ein ernstgemeinter Vorstoß in die Spielewelt? 3DO hatte einen Vorsprung, der verschenkt wurde. Wann kommt ihre neue Technologie endlich heraus? Werden sie all ihre kompetenten Programmierer verlieren, bevor sie eine Chance bekommen, sich mit der Konkurrenz zu

messen?“ Komisar ist optimistischer bei den etablierten Hardware-Herstellern: „Nintendo hat 3 Milliarden Dollar auf dem Bankkonto, sie haben also genug Geld, um es in das Ultra 64-Marketing zu stecken. Die Frage ist, ob sie die Silicon Graphics-Hardware für den Konsumenten erschwinglich und zugänglich machen können.“

Sega ist eine sehr mächtige Firma. Offensichtlich besteht ein bißchen Verwirrung in Bezug auf Saturn und 32X, aber damit werden sie wahrscheinlich fertig. Sega ist ein wichtiger Mitspieler.“ Bei Atari hingegen gibt sich Komisar wortkarg: „Existieren die eigentlich wirklich?“ Für die nächste Zeit ist Komisar damit zufrieden, sich weiterhin auf PC CD-ROM zu konzentrieren: „Das wird uns hoffentlich über das Chaos der kommenden paar Jahre hinweghelfen.“ Egal für welches System sie entwickeln, LucasArts' Erfolg scheint gesichert zu sein. Diese Firma widmet sich neuen Formen des Gameplays, und ihnen fehlt es nicht an kreativen und technischen Talenten.

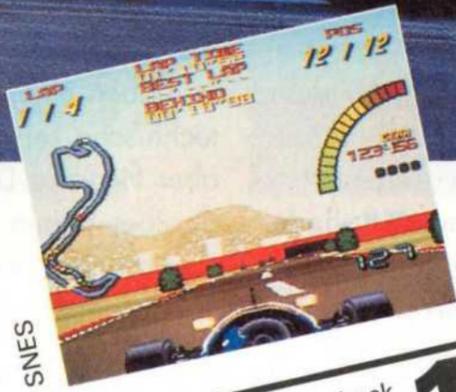


● **Alle Grafiken für Full Throttle wurden ursprünglich von Lead-Artist Peter Chan (links) handgezeichnet. Full Throttle-Projektleiter Tim Schafer (oben).**

Nigel Mansell's World Championship



KARSTADT



Gut einkaufen
schöner leben

DM 69,95



... das Comeback
Formel 1

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."



DISTRIBUTED BY



DM 149,95



DM 99,95



DM 119,95



KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

Nigel Mansell licensed by Foca to Fuji Television copyright Gremlin Graphics Ltd. 1993 Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.



● **Andy, der Hauptdarsteller in Heart of Darkness (oben). Die Gründer von Amazing Studio: Eric Chahi und Frédéric Savoir (rechts).**

Französische Game-Designer denken in größeren Dimensionen. Play Time stattete zwei Software-Firmen einen Besuch ab, die kurz vor dem internationalen Durchbruch stehen könnten.

Amazing Studio

Die Schöpfer von Flashback und Another World wollen die Welt erobern.

In der Computerspiele-Industrie sagt man, französische Spiele seien oft zu raffiniert, um erfolgreich zu sein. Eric Chahi, der zusammen mit Frédéric Savoir das Pariser Amazing Studio gegründet hat, glaubt, daß die Gründe dafür in der eigenartigen Struktur der französischen Spiele-Industrie liegen: „Ich denke, die Spiele sind phantasievoller, weil sich die Künstler und Programmierer nicht nach einer Marketing-Abteilung richten“. Frédéric Savoir ist derselben Meinung: „In der hiesigen Spiele-Industrie gibt es mehr künstlerische Freiheit.“

Frédéric und Eric sind entschlossen, dies mit ihrem ersten Spiel, Heart of Darkness, zu ändern. Und die Chancen auf Erfolg stehen besser als für viele andere. Die meisten Team-Mitglieder konnten schon internationale Anerkennung verbuchen: Sie designten die Mega Drive-Version des hochgeschätzten Flashback und den Amiga-Meilenstein Another World.

Amazing Studio machen aus ihrem ersten Projekt ein Geheimnis, wie man es normalerweise von einem japanischen Entwickler gewohnt ist. Heart of Darkness, das von großzügigen Produktionsmitteln profitiert, ist mehr für den internationalen Markt ausgelegt als Another World oder Flashback.

„Beim Design dieses Spiels haben wir uns für einen amerikanischen Ansatz entschieden“, sagt Frédéric. „Dies ist ein Grund dafür, daß wir Virgin als Publisher für das Game wählten - sie sind einfach internationaler.“

Heart of Darkness ist eine anregende Mischung aus cartoonartigen Animationen und computer-generierten Filmszenen. Christian Robert, der die Charaktere und die Hintergründe entwarf, und Fabrice Visserot, der die Filmsequenzen realisierte, haben eine bemerkenswerte technische Leistung vollbracht, aber Heart of Darkness verfügt darüber hinaus auch über alle Kennzeichen eines wunderbar spielbaren Computer-Games. „Unser Ziel war es, die Spielbarkeit japanischer Games mit Cartoon-Animationen zu verbinden“, sagt Frédéric. „Wir

French Connection



● **Großartige Animationen sind ein Haupt-Feature von Heart of Darkness, dem von Amazing Studio wunderschön realisierten Arcade-Adventure.**

● **Der Übergang von der Ingame-Grafik in die vorgerenderten Cut-Scene-Animationen vollzieht sich nahtlos in Heart of Darkness. Die Kombination aus beiden Animations-Typen bekommt der Storyline sehr gut.**



wollten eine gute Hintergrundgeschichte und nicht lediglich ein großartiges Actionspiel.“

In seinen Grundzügen kann man Heart of Darkness als eine sehr raffinierte Weiterentwicklung von Another World beschreiben. Obwohl sich Andy, der zentrale Charakter des Spiels, lediglich in einer Dimension bewegt, lassen die phantasievollen Hintergründe und der Grad der Interaktionsmöglichkeiten für den Spieler das Game als wesentlichen Fortschritt gegenüber dem Amiga-Klassiker erscheinen.

Die Spielumgebungen und die Cut-Scenes wurden alle mit dem allgegenwärtigen 3D Studio gerendert. „Wir wollten nicht diesen Computergrafik-Look, den 3D Studio normalerweise hervorbringt. Ihr wißt, was ich meine - High-Tech-Raumschiffe, usw. Wir benutzen Computergrafik, um eine Einheit zwischen den Filmszenen und dem tatsächlichen Spiel zu herzustellen“, erinnert sich Eric.

Software- versand Buß

Postfach 1217
61209 Echzell
Tel. 0 60 35 / 1 88 63
Fax 0 60 35 / 1 88 68

Amiga
Bundesliga M. H. DV 80,90

IBM u. Kompatibel 3,5"
Bundesliga M. H. DV 85,90

CD Rom
Hurra Deutschland DV 75,80

Amiga CD 32
Kid Chaos, DA 60,60

Amiga 1200
Banshee, DV 60,60

Fordern Sie unsere Gratis-Preisliste an!

Sie erreichen und persönlich montags bis freitags von 17.00-21.00 Uhr, samstags von 10.00-14.00 Uhr.

Außerhalb unserer Geschäftszeiten sind unsere Anrufbeantworter für Sie geschaltet.

Unser Versand erfolgt per Post oder UPS, wobei wir Ihnen die Versandkosten nur nach Selbstkosten berechnen.

Es gelten unsere AGB.

Jetzt jeden Monat neu !!

TOP-GAMES

Shareware
& Demo

Ab 4 DM je
Programm

Das Beste was der Shareware- & Demomarkt zu bieten hat. Spielbare Spitzenspiele für den ungestörten Test am eigenen Monitor. Die billige und trotzdem legale Methode !!

43. MAGIC CARPET Disk



Als Demo des Monats wollen wir auf jedem Rechner eine Version von Magic Carpet wissen. Im Stil bester Flugsimulatoren schwebt man mit seinem Teppich übers Land und bekämpft mit Power und Magie das Böse. Der absolute Hammer, was an Grafik und Animation geboten wird. Eines der besten Demos (wenn nicht das Beste) 1994 !

44. BLACK THORNE Disk



Ein einst blühendes Königshaus wird von den finsternen Mächten gestürzt und nur Mitglied der Adelsfamilie überlebt in Freiheit. Jetzt zieht er aus Rache zu nehmen und das Volk von der Tyrannei zu befreien. Die Schrotflinte im Anschlag betritt er die Gewölbe des Grauens und kämpft bis das liegt an euch !!

45. MASTER OF MAGIC Disks



Eine Allianz zwischen Magier und Arbeiter soll ein Volk zu Ruhm und Ehre führen. Das Volk soll schuften, die Felder bewirtschaften, Steuern zahlen und zusätzlich Tempel bauen in dem der Magier verehrt wird. Im Gegenzug sei für Sicherheit, Expansion und ein schönes Leben im Alter gesorgt ... so das Versprechen ...

46. PROJEKT X Disk



Team 17 bringt ein Ballerspiel. Fliegen sie ein Raumschiff durch die Wellen von bössartigen Angreifern. Wenigstens in der Demoversion hat man bereits zu Beginn genügend Zusatzbewaffnung um eine geringe Chance gegen diese Übermacht zu haben. Projekt X ist ähnlich wie XATAX ein netter Zeitvertreib für gelehrte Joystickakrobaten.

47. SAGA VON NIETOOM Disks



Adventure in deutsch... selten genug, daß sowas vorkommt ! Mit "Die Sage von Nietoom" wird eine aufregende Geschichte in toller Umsetzung geboten. Das ganze Spektakel wird ab November auf CD zu erhalten sein. Mit dieser gut spielbaren Demo kann man sich schon jetzt ein Bild vom fertigen Produkt machen !!

48. BAZOOKA SUE Disk



Wenn schon Adventure, dann aber richtig. In feinsten SVGA Auflösung präsentiert sich die äußerst sexy gezeichnete Sue. Ein Programm das wieder so richtig animiert (im spielerischen Sinne) ! Hier käme L.Larry so richtig auf seine Kosten. Ein Adventure das ohne viel Text auskommt und nur per Maus bedient wird. Genial !!

49. LINE WARS II Disk



Wing Commander Part 2.5 ? Erstmalig präsentiert sich ein Sharewarespiel in Auflösungen bis zu 800x600 !!! Von Anfang an werden Sie als Kampfpilot in Raumschlachten verwickelt. In 3 spielbaren Episoden kann man seine Fähigkeiten unter Beweis stellen. Ein Prg. das in keiner Sharewaresammlung fehlen sollte.

50. XATAX Disk



XATAX.. das neueste von den Pixel Painters aus USA. Kämpfen Sie sich Ihren Weg durch den Tunnel, in dem es vor Gegnern nur so wimmelt. Das kleine Raumschiff kann dazu mit allerhand Zusätzen ausgestattet werden, die das Leben leichter machen. Sauberes Scrolling, sowie Soundeffekte sind ja wohl selbstverständlich.

BESTELLTELEFON

0911 / 35 53 53 FAX an : 0911 / 35 53 57

ODER CUPON AN

ASTAT MEDIA GMBH

PlayTime-Demoservice
Kobergerstrasse 41
90408 - Nürnberg

1. Magic Carpet	(playable Demo)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>
2. Black Thorne	(playable Demo)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>
3. Master o. Magic	(playable Demo)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>
4. Projekt X	(playable Demo)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>
5. Saga v. Nietoom	(playable Demo)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>
6. Bazooka Sue	(playable Demo)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>
7. Line Wars 2	(Shareware)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>
8. Xatatax	(Shareware)	4.00 DM	<input type="checkbox"/>

Ab sofort erhalten Sie bei uns alle Programme im Original zu sensationell günstigen Preisen !! Anruf genügt !!

Alle 8 Demo/Sharewareprogramme auf HD Disketten gibt's zum Preis von : 19,95 DM

Porto & Verpackung je Sendung (Inland 4DM / Ausland Bar 10DM / Inland Nachnahme 10DM)

Adresse

ZAHLENSWEISE :
BANKEINZUG

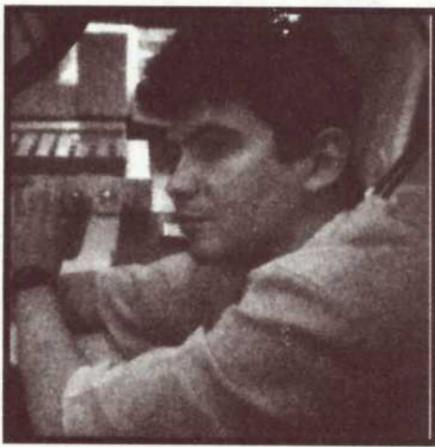
NACHNAHME
SCHECK / BAR

Konto

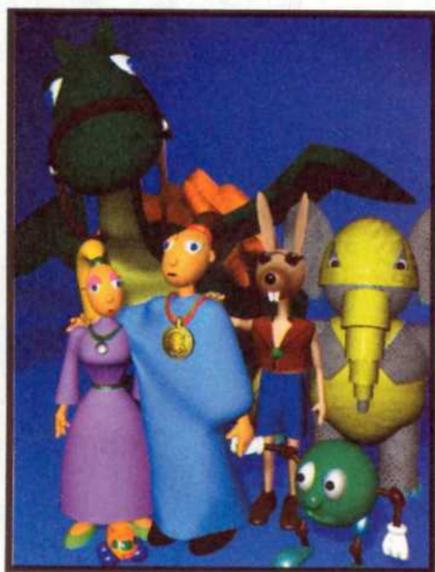
Bil.Z

Bank

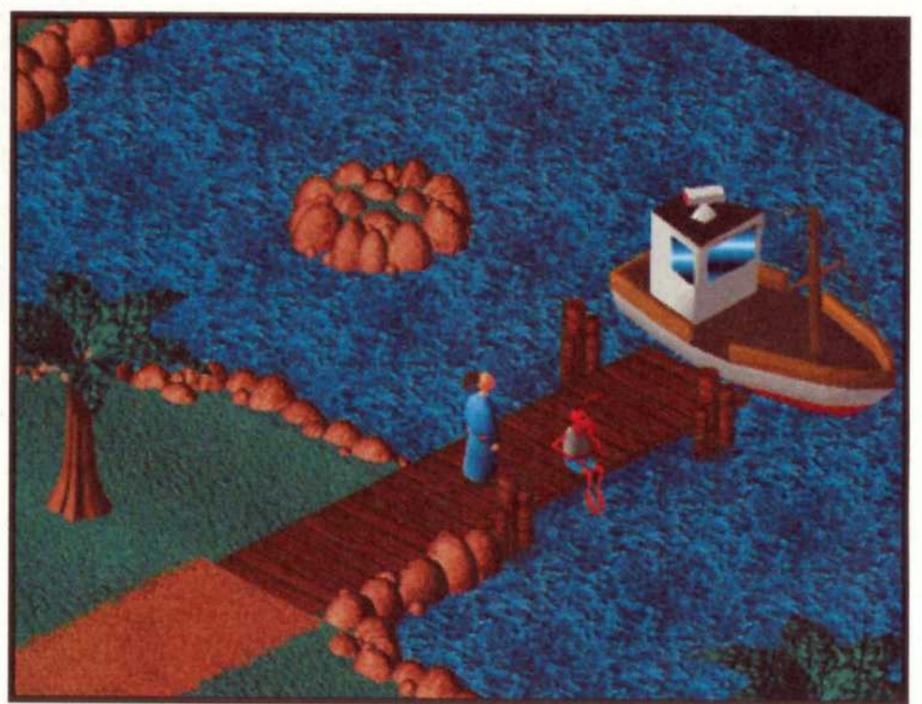
Unterschrift



● **Adeline-Chef Frédéric Reynal ist für LBAs Programm-Code verantwortlich (oben).**



● **Cut-Scenes direkt von der CD geben den mit SGI gerenderten Charakteren in LBA Gelegenheit, zu zeigen, was in ihnen steckt.**



● **Die schönen, flüssigen Polygon-Animationen in LBA stammen von Didier Chanfray, der auch schon für die Animationen in AITD verantwortlich zeichnete.**

Adeline

Adeline ist eine kleine Firma ehemaliger Infogrames-Mitarbeiter, die mit ihrem ersten Projekt vielleicht schon den großen Coup landet.

Little Big Adventure, Adelines erstes Spiel, das seit 20 Monaten in der Entwicklung ist und im November herauskommen soll, scheint eine der aufregendsten und stilvollsten PC-Neuerscheinungen des Jahres zu werden. Ironischerweise schuldet der Stil von Little Big Adventure dem Gamedesign für Konsolen mehr als den herkömmlichen PC-Adventures. Obwohl Polygone einen zentralen Bestandteil des Spiels ausmachen, sehen die Charaktere, die alle in SVGA und mit Gouraud Shading dargestellt werden, sehr cartoonartig aus - ganz im Gegensatz zu den eckigen Gliedmaßen, die für Alone in the Dark typisch waren.

Laut Adeline-Gründer Frédéric Raynal holte man sich einen großen Teil der Inspiration für LBA von Zelda III für das SNES: „Zelda hat etwas sehr Zaubenhaftes. Das Spiel wurde in erster Linie für Kids gemacht, aber es spricht auch Erwachsene an. Little Big Adventure ist ein Kompromiß aus beidem, weil wir flüssige Cartoon-Grafik mit dem abwechslungsreichen Gameplay verbanden, für das Zelda berühmt ist.“ Die höhere Auflösung bei den LBA-Figuren gestattete es Adeline auch, die Qualität der Hintergründe zu erhöhen. AITD verwendete Bitmap-Hintergründe, weil alles, was raffinierter gewesen wäre, neben den relativ groben Polygonen unpassend ausgesehen hätte. LBA hingegen bietet wundervoll gerenderte Landschaften, was erheblich zum Reiz des Spiels beiträgt. Obwohl viele Entwickler der Effektivität von Polygon-Animationen immer noch skeptisch gegenüberstehen, ist Frédéric von der Technik hingerissen. „Mit Polygonen können wir in ein paar Code-Zeilen das erreichen, wofür man sonst Tausende von Sprites brauchen würde“, argumentiert er. „Ich setze diese Technologie gern ein, und außerdem machen viele der neuen Plattformen stark von

Polygonen Gebrauch - demnach ist es sinnvoll, mit ihnen zu arbeiten.“

Die LBA-Polygon-Engine ist mit Sicherheit die ausgeklügeltste, die man jemals in einem PC-Spiel gesehen hat. Viele der Game-Charaktere bestehen mindestens aus 200 Polygonen im SVGA-Modus (der viermal so viel Rechenzeit beansprucht wie VGA), und die Animationen erreichen auf einem DX2 eine Geschwindigkeit von bis zu 90 Frames pro Sekunde.

● **Humor spielt in LBA eine große Rolle. Gerenderte Szenen wie diese dienen dazu, den Fortgang der Story zu illustrieren.**



● **Die gewaltige Spielwelt von LBA bietet Unterhaltung für schätzungsweise 100 Stunden. An einer Stelle muß man sich diese freundliche geflügelte Gestalt zunutze machen, um herumzureisen.**

KEEP THE SECRET



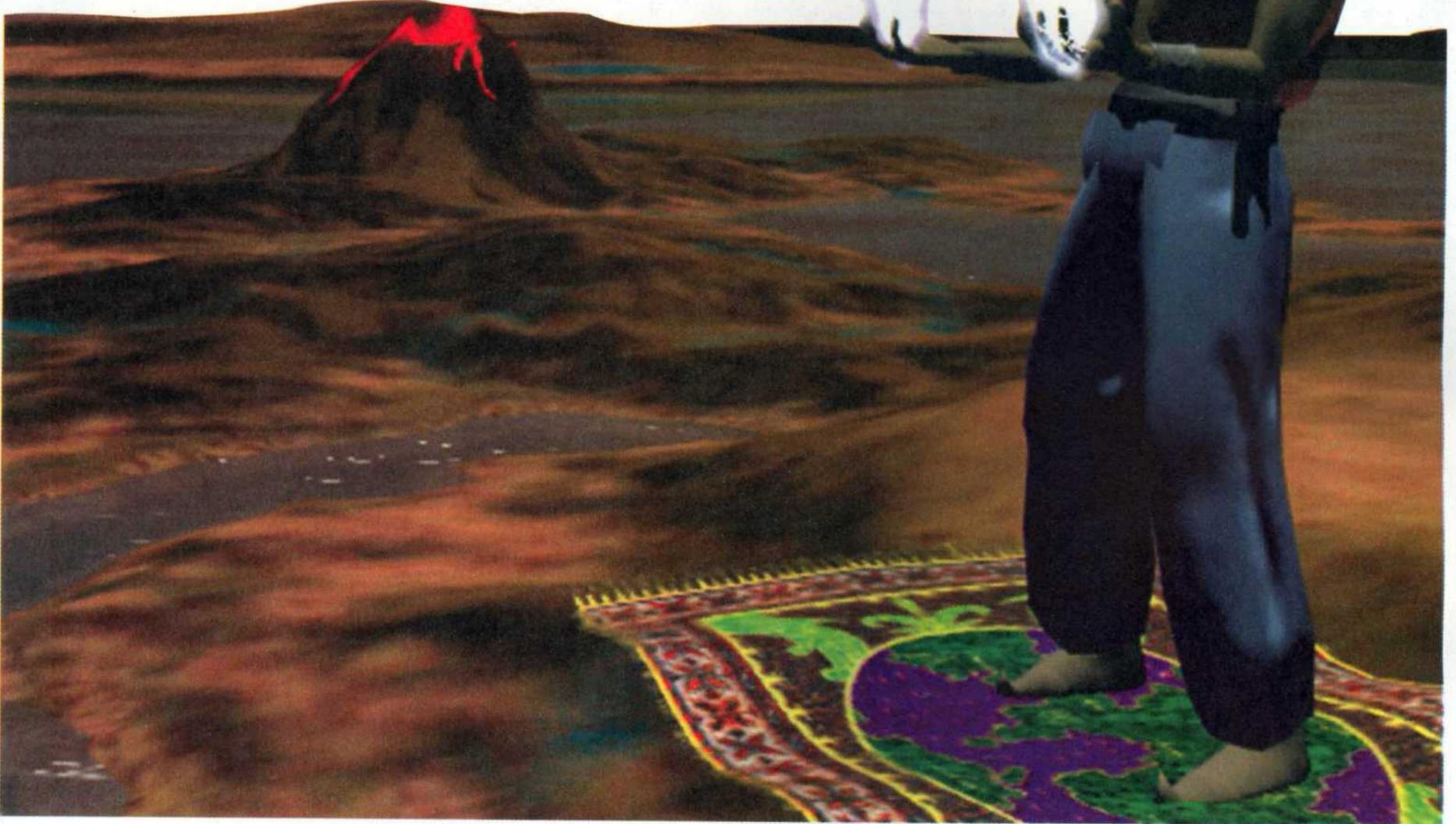
GET THE TASTE

Magic Carpet

It's Magic!

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

Dieses Spiel läßt sich so einfach steuern wie Comanche, sieht noch atemberaubender aus als Strike Commander und ist dennoch kein herkömmlicher Action-Flugsimulator: Magic Carpet bietet 3D-Ballerspaß ohne Blutvergießen!

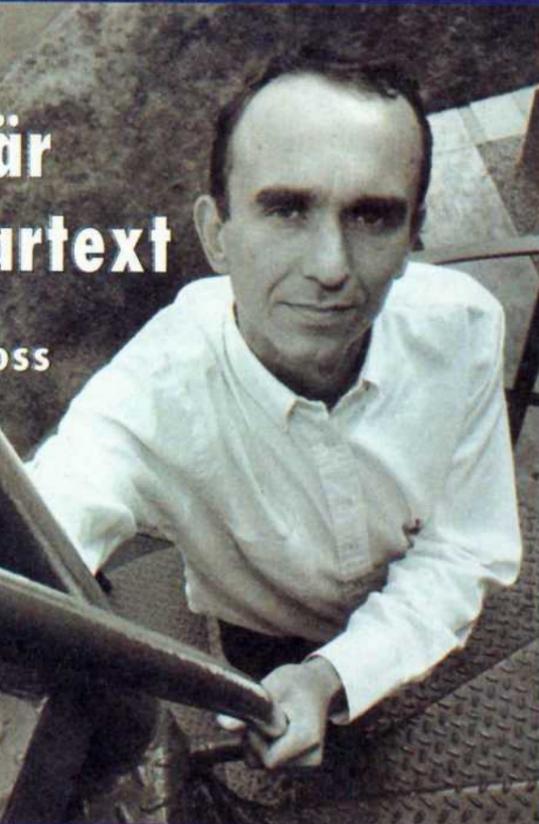


Interview Peter Molyneux

Peter Molyneux

Ein Visionär spricht Klartext

Der Bullfrog-Boss über PCs, Konsolen und die Computerspiele-Welt von morgen.



Gäbe es eine Ruhmeshalle für Spieledesigner, so würde Peter Molyneux neben Chris Roberts, Richard Garriott und Sid Meier sicherlich ein Ehrenplatz gebühren. Peter Molyneux ist der Gründer der britischen Computerspiele-Schmiede Bullfrog, die seit sieben Jahren einen Bestseller nach dem anderen produziert. Auf das Konto der Engländer gehen unter anderem Hits wie Populous, Powermonger, Syndicate und Theme Park. Gründe genug, um uns mit Peter Molyneux über seine An- und Aussichten zu

den brisantesten Aspekten der Branche zu unterhalten.

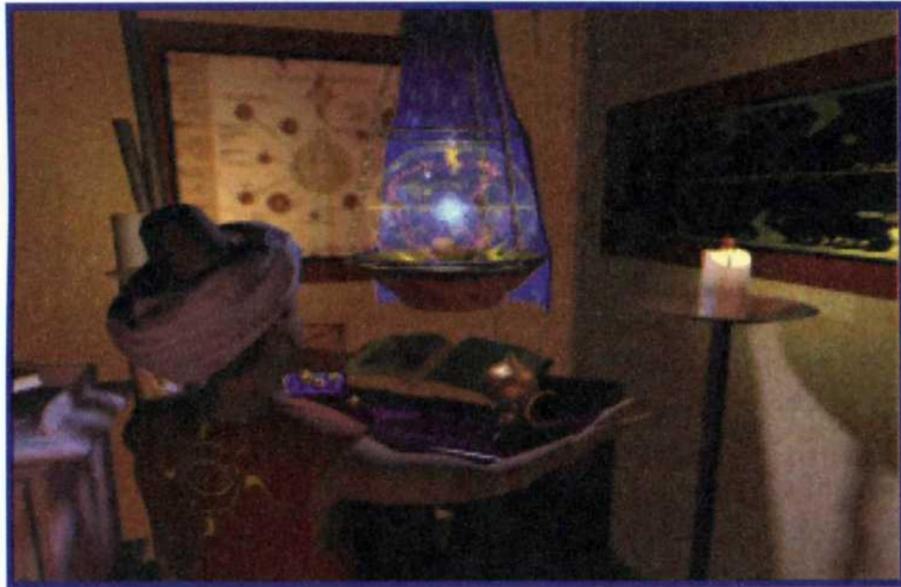
PLAY TIME: Bullfrog kannte man bislang nur als Spezialisten für komplexe Strategiespiele. Warum wagen Sie sich jetzt in ein völlig neues Genre vor, und warum hat's so lange gedauert?

Peter Molyneux: Nun, wir haben zwei Jahre lang hart daran gearbeitet. Als Grundlage diente eine neuartige Vektorgrafik-Routine, die speziell für Magic Carpet entwickelt wurde. Natürlich hätten wir noch ein

Wer hätte das gedacht: Kaum sind PCs mit dem Intel Pentium-Prozessor auch für den Privatmann erschwinglich geworden, tüfteln einige besonders innovative Spiele-Hersteller bereits an entsprechenden Programmen, um die Möglichkeiten des neuen Super-Chips auszureizen. Wer allerdings geglaubt hat, daß sich zunächst Origin und Konsorten auf den Pentium stürzen, sieht sich getäuscht. Auf der britischen Insel bastelten die Bullfrog-Programmierer zwei Jahre lang an einem Actionspiel namens Magic Carpet, das

jedes Bit moderner PCs ab 486 DX-33 ausnutzt. Ihr schlüpft in die Rolle eines Zauberlehrlings, der in Aladdin-Manier auf einem magischen Teppich über insgesamt 50 Welten schwebt und dort gegen seine computer-gesteuerten Rivalen kämpft. Zu diesem Zweck lassen sich die linke und rechte Maustaste beliebig mit Zaubersprüchen belegen. Mit der Zeit erlernt Ihr immer effektivere Tricks (insgesamt 20 an der Zahl), die sich blendend dazu eignen, um grimmige Tempelwachen oder Skelettkrieger aufzuhalten. Denn neben Euren direkten Gegenspielern treibt sich noch

● **Alle Zaubersprüche auf einen Blick! Mit genügend Mana lassen sich ganze Inseln abfackeln (rechts). Alle Levels sind durch gerenderte 3D-Zwischensequenzen miteinander verbunden (unten).**



Dutzend anderer Strategiespiele mit isometrischer 3D-Grafik produzieren können. Theme Park war aber das definitiv letzte Bullfrog-Projekt dieser Art. Wir haben uns bewußt für ein Actionspiel entschieden, denn wir wollten unter Beweis stellen, daß wir auch mal etwas ganz anderes programmieren können.

kurzem gab es eine Studie von Intel, in der es hieß, daß letztes Jahr über 40 Millionen PCs verkauft worden sind. Das ist eine ganze Menge. Und von den Bestseller-Spielen werden immerhin ca. 350.000 Stück abgesetzt - da steckt ein enormes Potential drin!

PLAY TIME: Wie denken Sie über den PC? Ist er wirklich DIE Spiele-Maschine der 90er Jahre?

PLAY TIME: Wie schätzen Sie die momentane Situation auf dem Hardware-Markt ein?

Peter Molyneux: Intel würde so etwas sicher gerne hören. Vor

Peter Molyneux: Da bin ich grundsätzlich optimistisch eingestellt, denn immerhin sind

Okay Soft

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

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20:00 Uhr! Okay Soft hotline news 09674-8405

1942 Pacific	DA 85.90	Outpost	DV 67.90	Der Trainer	DV 87.90		
A-Train	DV 39.90	Overlord	DV 67.90	Desert Strike	DV 67.90		
A-Train Constr. Set	DV 43.90	Pacific Strike	55.90	Dracula Unleashed	80.90		
Aces over Europe	DV 65.90	- Speech Pack	DA 38.90	Dune/7th Guest	102.90		
Across the Rhine	DV 89.90	Peter Pan	DV 59.90	Empire Deluxe	DV 69.90		
Alien Legacy	DA 67.90	Pinball Fantasies	DA 59.90	Epic Pinball	DA 75.90		
Alone in the Dark 2	DV 82.90	Pizza Connection	DV 76.90	Eye o. Beholder Tril.	DV 87.90		
Anstoß	DV 66.90	Police Quest 4	DV 67.90	F-15 Strike Eagle 3	33.90		
- World Cup Edition	DV 51.90	Prince of Persia 2	DA 66.90	Falcon Gold	DA 91.90		
Archon Ultra	DV 80.90	Privateer	DA 81.90	Fifa Soccer	DA 68.90		
Armored Fist	DV 87.90	-Speech Pack	39.90	Gabriel Knights	DV 82.90		
Aufschwung Ost	DV 65.90	-Data Disk	39.90	Goblins 2 + 3	DA 65.90		
Battle Bucks	DV 67.90	Quest for Glory 4	63.90	Grand Prix +MPS	63.90		
Battle Isle 2	DV 75.90	Railroad Tycoon Del.	DA 75.90	Hand of Fate	DV 115.90		
Baulöwe	DV 81.90	Rally	34.90	Heimdall 2	DA 76.90		
Beneath Steel Sky	DV 66.90	Rings o. Medusa Gold	DV 69.90	Hell on Earth	DA 79.90		
Betrayal at Krondor	DV 71.90	Robinsons Requiem	DV 59.90	Hidden Below	DV 69.90		
Big Sea	DV 61.90	Sam & Max	DV 85.90	Hocus Pocus	DA 51.90		
Bundesliga M. Hattrick	DV 75.90	Scooters Zauberschl.	DV 59.90	Hurra Deutschland	DV 69.90		
Burning Steel 2	DV 87.90	Sensible Soccer int	DA 42.90	Inca II	DV 103.90		
Burntime	DV 78.90	Double Speed CD ROM Laufwerke			Int. Tennis Open	89.90	
Campaign 2	DV 75.90				MITSUMI 229.-	Kick off 3	DV 56.90
Chaos Engine	DA 51.90				PANASONIC 299.-	Kings Quest Anth.	82.90
Chessmaster 4000	69.90	SONY 289.-	Larry 1-6	DV 82.90			
Civilisation Windows	85.90	NEC TRIPLE SPEED 849.-	Legend of Kyrandia	DA 73.90			
Colonisation	DV 89.90	Kontroller zu NEC 145.-	Litl Devil	DV 59.90			
Comanche	DV 85.90	Silent Service 2	DA 34.90	L.F. Sherlock Holmes	DV 87.90		
- Mission Disk	DV 49.90	Sim City 2000	DV 82.90	Mad Dog 2	78.90		
- Mission Disk 2	55.90	Simon the Sorcerer	DV 82.90	Magic Carpet	89.90		
Cool Spot	DA 51.90	Soccer Kid	64.90	Mega Race	DA 47.90		
Corridor 7	DA 42.90	Space Simulator	83.90	Microcosm	99.90		
Creativitätszentrum	DV 61.90	SSN 21 Seewolf	DV 71.90	Might + Magic 3-5	DV 87.90		
D Day	69.90	Star Trek 2	DV 79.90	Myst	85.90		
Dark Legions	64.90	Strike Commander	DA 84.90	NHL 95	DA 77.90		
Dark Sun	DV 80.90	- Speech Pack	DA 41.90	Outpost	DV 82.90		
D. schwarze Auge 2	DV 77.90	- Tactical Operat.D.	DA 41.90	PGA Tour Golf	DA 91.90		
Day of Tentacle	DV 85.90	Subwar 2050	DV 88.90	Pinball Dreams Del.	DA 71.90		
Death or Glory	DV 77.90	- Mission Disk	DV 50.90	Police Quest 4	DV 82.90		
Delta V	69.90	Syndicate	DV 77.90	Privateer	92.90		
Der Clou	DV 76.90	- Data Disk	38.90	Privateer + Strike Com.	85.90		
Der Patrizier	DV 39.90	System Shock	DA 73.90	Railroad Tycoon + Civi.	63.90		
Der Planer	DV 75.90	TFX	DA 81.90	Rebell Assault	80.90		
Der Trainer	DV 75.90	Themepark	DA 79.90	Rings o. Medusa Gold	DV 69.90		
Desert Strike	67.90	Tie Fighter	DV 92.90	Saga of Aces	DV 82.90		
Die Siedler	DV 78.90	Transport Tycoon	DV 89.90	Sam + Max	DV 93.90		
Die verhexte Stadt	DV 61.90	Ultima 7	DA 39.90	Simon the Sorcerer	DV 82.90		
Dream Web	DV 76.90	Ultima 8 Bundle	DV 69.90	Space Quest Anthol.	82.90		
Dune II	DV 62.90	Unatural Selection	DA 65.90	Star Trek 25th	85.90		
Dungeon Hack	DV 80.90	Wallstreet Manager	DV 75.90	Strike Commander	DA 82.90		
Elder Scrolls	68.90	Weebie Worlds	DV 55.90	Subwar 2050 + Mis.	DV 92.90		
Empire Deluxe	DV 69.90	Wing C. Armada	DV 64.90	Terminator Rampage	69.90		
Empire Soccer	DV 68.90	World Cup USA 94	DV 57.90	Themepark	DA 86.90		
Erben der Erde	DV 79.90	X-Wing	DA 87.90	Ultima Underworld 1 + 2	85.90		
F 1	DA 61.90	- Upgrade	DV 57.90	Ultima 7 Bundle	99.90		
F 14 Fleet Defender	DA 89.90	- B-Wing	DV 43.90	Ultima 8 Bundle	DV 89.90		
Fields of Glory	DV 88.90	Sammlungen:			Vista pro 3.0	DV 99.90	
Fifa Soccer	DV 68.90	Award Winners 2	DA 65.90	Wing Com. Armada	DV 77.90		
Flashback	DV 66.90	Zool, Sensible Soccer, Elite		Zool 2	DA 59.90		
Fl. Simulator 5.0	DV 117.90	plus, Jimmy White Snocor		Spiele für Amiga:			
- Scen. New York	51.90	Gameteck Compil.	DV 63.90	Ambermoon	DV 66.90		
- Scen. Paris	51.90	Elite 2, Nomad, Humans		Anstoß	DV 65.90		
Formula 1 Grand Prix	DA 33.90	Sim Classics	DV 65.90	- World Cup Edition	51.90		
Freddy Pharkas	DV 65.90	Sim City, Sim Ant, Sim Life		Apocalypse	DA 45.90		
Gabriel Knights	DV 67.90	The Manager	DV 51.90	Banshee - CD32	DA 59.90		
Goal	DA 39.90	Transworld, Black Gold, Invest,		Beneath Steel Sky	DA 57.90		
Goblins III	DV 75.90	Super Soccer		Brian the Lion	DA 52.90		
Grandest Fleet	DA 66.90	World Cup Compil.	DA 59.90	Bundesliga M. Hattrick	69.90		
Great Courts 2	DA 28.90	Sensible Soccer 92/93, Goal,		Civilisation -A1200	DV 63.90		
Gunship 2000	DA 33.90	Striker, Championship Manager		D Day	65.90		
Hand of Fate	DV 65.90	Spiele auf CD Rom:			Darkmere	DV 59.90	
Hanse Deluxe	DV 42.90	11th Hour	101.90	Die Siedler	DV 77.90		
Harpoon 2	DA 81.90	Aegis, Guardian of..	79.90	Der Patrizier	DV 39.90		
Heimdall 2	DV 75.90	Anstoß-World C.Ed.	DV 82.90	Dogfight	DA 39.90		
Hell on Earth	89.90	Aromored Fist	DV 87.90	Elfmia	DA 51.90		
Hokum KA 50	DV 78.90	Battle Isle 2	DV 85.90	Fifa Soccer	DV 49.90		
Hurra Deutschland	DV 69.90	- Erbe des Titan	DV 53.90	Goal	DA 27.90		
Indiana Jones 4	DV 51.90	Beneath Steel Sky	DA 78.90	Goblins 3	DV 64.90		
Indy Car Racing	DA 49.90	Betrayal at Krondor	DV 66.90	Gunship 2000	DA 33.90		
- Track Pack	DA 33.90	Burning Steel 2	DV 81.90	Hanse Deluxe	DV 42.90		
- Paint Kit	DA 33.90	Burntime	DV 75.90	Impossible Mission	DA 68.90		
Ishar 3	DV 64.90	Byte Me Gold	29.90	Ishar 3	DV 58.90		
Kick off 3	DV 51.90	Central Intelligents	DA 75.90	K 240-Utopia 2	DA 55.90		
Kings Quest 6	DV 74.90	Comanche	DV 93.90	Kings Quest 6	DV 63.90		
Kolumbus	DV 75.90	Dark Legions	63.90	Pizza Connection	DV 74.90		
Lands of Lore	DV 55.90	Day of Tentacle	DV 91.90	Rings of Medusa Gold	61.90		
Larry 6	DV 67.90	Der Clou	DV 76.90	Robinsons Requiem	DV 52.90		
Links 386 pro	DA 86.90	Der Patrizier	DV 39.90	Rüsselsheim	DV 58.90		
- Course Banff	46.90	kostenlose Komplett-Liste			St. Thomas	DV 51.90	
- Course Belfry	46.90	incl. Lösungsheften ab 9.90 anfordern!!			Sensible Soccer int	39.90	
- Course Castle Pines	49.90	Soundblaster 2.0 Value	109.-	Simon t.S. -CD32	DA 59.90		
- Course Big Horn	49.90	Soundblaster Pro Value	169.-	Soccer Kid	DA 59.90		
Lode Runner	DV 75.90	Soundblaster 16 Value	205.-	Starlord	DA 64.90		
Lollypop	DV 75.90	SB 16 Multi CD ASP	325.-	Themepark -A1200	DV 58.90		
Lost Vikings	DV 75.90	SB 16 SCSI II ASP	375.-	UFO -CD32	DA 59.90		
Lothar Matthäus	DV 65.90	Soundblaster AWE 32	499.-	UFO -A1200	DA 66.90		
Mad News	DV 82.90	Waveblaster	349.-	Universe - CD32	DA 59.90		
Master of Magic	DV 90.90	GRAVIS Ultrasound MAX	385.-	Uridium 2	DA 48.90		
Micro Machines	DA 55.90	ORCHID Game Wave 32	239.-				
Monkey Island	DV 39.90	ORCHID Sound Wave 32	399.-				
Monkey Island 2	DV 52.90	- Rom Upgrade für GW + SW	82.-				
Mystery of Life	DV 75.90	ORCHID Sound W.32 plus	449.-				
		ORCHID Sound W.32 SCSI	499.-				
		ROLAND SCD 10	359.-				

Stammkunden o. Vorkasse	DM 5.90	24 - 48 Stunden	VERSAND Komplettpreis 7.00
Nachnahme	DM 8.90		
Ausland, Vorkasse	DM 15.00		



Ein Teppich schlägt hochmoderne Kampfjets in Sachen Flugtauglichkeit

Der Blickwinkel entspricht dem eines Flugsimulators - natürlich ohne Cockpit, versteht sich. Auf moderne Errungenschaften der Luftfahrt müßt Ihr bei Magic Carpet verzichten: Ein magischer Teppich wird noch von Hand geflogen! Mit den Cursorstasten legt man die

VIEWPOINT

Während die Schlafmützen von id software mit Hell on Earth nur einen Abklatsch des ersten Teils abgeliefert haben, erteilen ihnen die Bullfrog-Programmierer eine sehenswerte Nachhilfestunde, wie heutzutage ein 3D-Actiongame auszusehen hat. Magic Carpet ist nicht nur unglaublich originell, sondern auch bis in den letzten Grassalm durchdacht. Wenn man sich erst einmal an die schwindelerregend schnelle Grafik gewöhnt hat, ist es schwierig, bei all der Begeisterung noch auf dem Teppich zu bleiben. Nach dem beschaulichen Freizeitpark-Simulator Theme Park hätte ich Bullfrog alles zugetraut, nur kein Spiel wie dieses. Hut ab vor dieser nahezu perfekten Meisterleistung!



Petra Maueröder

• Vor der eigenen Burg haben sich diese Steinstatuen postiert - Zeit für den Angriff (oben)! In Magic Carpet herrscht reger Luftverkehr: Nicht nur Ihr seid mit Eurem Teppich unterwegs (links).

mehr Zaubermacht verleiht. Eure Gegner sind auf eigene Faust unterwegs und können die Kugeln auch nach Belieben umfärben. Falls der Ballon also noch auf Insel A mit dem Einsammeln beschäftigt ist und Ihr bereits auf Insel B zugange seid, kann es durchaus passieren, daß die eine oder andere Kugel einfach stibitzt wird.

Geschwindigkeit fest, während die Maus zur Steuerung des Teppichs während des Spieles dient. Wie bereits erwähnt, wurde Magic Carpet ausschließlich für leistungsstarke PCs entwickelt. Wenn Euer

viel anderes Gesindel in diesem Gebiet herum. Mit dem Basis-Zauberspruch, dem Feuerball, könnt Ihr von Anfang an Eure Feinde in güldene Mana-Kugeln verwandeln. Anschließend wer-

den sie mit einem anderen Zauberspruch eingefärbt, und der Heißluftballon Eures Palastes sammelt die Bälle ein. Dadurch gelangt Ihr an das essentiell wichtige Mana, das Euch immer

diese schrecklichen Konsolen jetzt endlich weg vom Fenster. Lediglich als Türstopper sind sie noch zu gebrauchen - das hätte man schon vor Jahren tun sollen. Das Super NES und das Mega Drive habe ich persönlich nie gemocht. Und als Spieledesigner habe ich dafür stets nur Verachtung empfunden. Gott sei Dank sind diese Dinger auf dem Rückmarsch.

PLAY TIME: Welcher neuen Konsole räumen Sie die besten Überlebens-Chancen ein?

Peter Molyneux: Der PlayStation von Sony.

PLAY TIME: Wie geht es mit dem Spiele-Markt weiter?

Peter Molyneux: Ich bin davon überzeugt, daß sich Hollywood in dieser Branche zukünftig stärker engagieren wird. Allerdings gibt es jede Menge Konzerne, die von Spielen überhaupt keine Ahnung haben. Sie werfen mit ihren Milliarden und Abermilliarden von Dollars um sich und kaufen alles auf, was nicht niet- und nagelfest ist. Und was passiert?

Bald wird der Markt von CD-ROM-Spielen mit zweitklassigen Filmsequenzen überschwemmt, die zwar gut aussehen, aber inhaltlich kompletter Müll sind.

PLAY TIME: Sie wollen doch nicht ernsthaft die LucasArts-Spiele als „Müll“ bezeichnen?

Peter Molyneux: Nein. LucasArts hat begriffen, wie man so etwas richtig anpackt. Aber wenn DIE das nicht könnten, wer dann?

PLAY TIME: Alle Bullfrog-Spiele lassen sich per Modem oder im

Netzwerk spielen. Warum legen Sie darauf so großen Wert?

Peter Molyneux: Schon bei Populous habe ich gemerkt, daß es keinen besseren Gegenspieler gibt als einen Menschen aus Fleisch und Blut. Ich könnte zehn Jahre an einem Computergegner arbeiten und er wäre immer noch meilenweit von den Fähigkeiten eines menschlichen Rivalen entfernt.

PLAY TIME: Oft bekommt man zu hören, daß Computerspiele

Die mächtigsten Zaubersprüche

Ein Druck auf die Return-Taste genügt, und schon öffnet sich der Zauberspruch-Bildschirm. Dort klickt Ihr einfach mit der linken oder rechten Maustaste auf eines der Icons. Dadurch wird der entsprechende Button mit der gewünschten Funktion belegt, die auf Knopfdruck in Kraft tritt.



ERDBEBEN

Die Insel wird durch eine schmale Schlucht entzweit.



KRATER

Es entsteht ein riesiger runder Krater, der alles mit in die Tiefe reißt.



VULKAN

Dadurch wird ein Vulkan in die Landschaft gesetzt. Die ausströmende Lava setzt den Boden, Bäume und auch Burgen in Brand.



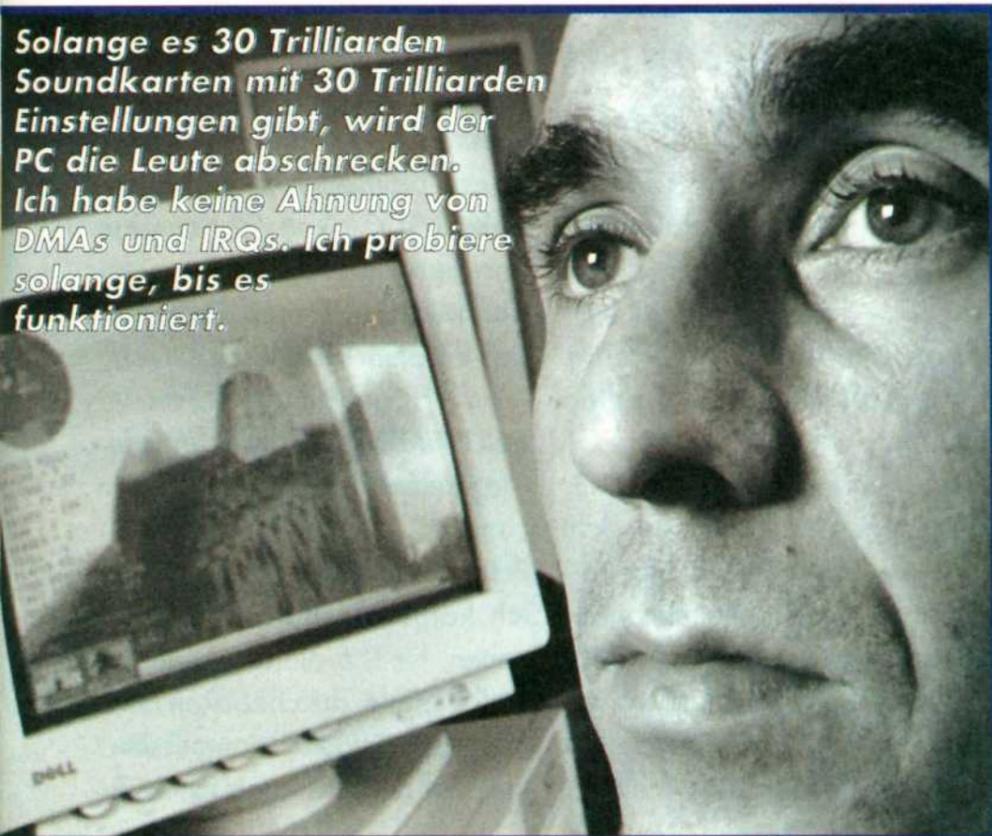
SKELETT-ARMEE

16 Skelett-Krieger marschieren auf Knopfdruck los und zerstören sämtliche in der Nähe stehende Paläste. Euren eingeschlossen!

Computer bei den exzessiven Grafikorgien schlappmacht, schaltet Ihr beispielsweise die Wolken aus, wodurch die Animationen enorm beschleunigt werden. Auch die Wasserreflektionen, die Anti-Alias-

Funktion (Kurvenglättung) und andere Details lassen sich abstellen. In der höchsten Detailstufe werdet Ihr bereits nach fünf Minuten Spielzeit nicht mehr aus dem Staunen herauskommen: Wenn

Solange es 30 Trilliarden Soundkarten mit 30 Trilliarden Einstellungen gibt, wird der PC die Leute abschrecken. Ich habe keine Ahnung von DMAs und IRQs. Ich probiere solange, bis es funktioniert.



Tel.: 0591-914311
Fax: 0591-914320
telefonischer Bestellservice
mon. - frei. von 9.00 - 18.00 Uhr

Handelsgesellschaft mbH Postfach 1721, 49803 Lingen

PC Spiele für je
10,- DM

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

PC Spiele für je
20,- DM

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

PC Spiele für je
25,- DM

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

PC Spiele für je
30,- DM

Special Forces, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700074
Ancient Art O. War I. T. Sky, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700080
Harrier Jump Jet, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700083

PC Spiele für je
35,- DM

Body Blows, 3,5", (E) Art.-Nr.: 700056
Mortal Kombat, 3,5", (DA) Art.-Nr.: 700068
Silverball, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700077
Alien Breed, 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700078
Terminator 2 (Arcade Game), 3,5", (ML) Art.-Nr.: 700079
Cannon Fodder, 3,5", (KD) Art.-Nr.: 700188

PC Spiele für je
40,- DM

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

Aladdin *(KD)

Disneys Zeichentrickheld auf der Flucht vor dem Sultan.

700221 PC 3,5" 74,99 DM
650162 A1200 66,99 DM

Battle Bugs*(KD)

Dynamix strategische Käferschlacht auf dem Küchentisch, leicht zu bedienen und urkomisch!!!

700222 PC 3,5" 89,99 DM

Cannon Fodder 2* (DA)

Sensibles Guerillakrieg geht jetzt in die 2. Runde

700223 PC 3,5" 74,99 DM
650163 Amiga 66,99 DM

Doom 2 *(KD)

Hell on earth. Neue Level neue Monster und neue Waffen für alle XXXX-Begeisterten.

700224 PC 3,5" 89,99 DM
750099 CD-ROM 89,99 DM

Erben der Erde*(KD)

Achtung CD-ROM kommt mit deutscher Sprachausgabe!

700225 PC 3,5" 89,99 DM
750098 CD-ROM 89,99 DM

Hokum KA-50*(ML)

Virgins neue Helicoptersimulation mit ausgefeilter Grafikengine

700226 PC 3,5" 84,99 DM

Lion King* (KD)

Wunderbar animiertes Jump 'n' Run zum schönsten Trickfilm des Jahres.

700228 PC 3,5" 74,99 DM
650164 A1200 66,99 DM

NASCAR Racing*(DA)

Papyrus' Schlag in den Autorennmarkt mit neuen Fahrzeugen. Simuliert werden die aus Tage des Donners bekannten Stockcars (SVGA)!

750097 CD-ROM 94,99 DM

System Schock* (DA)

Science Fiction Rollenspiel mit toller Grafikengine, intelligenten Gegnern und vielen Bewegungsmöglichkeiten.

700227 PC 3,5" 89,99 DM

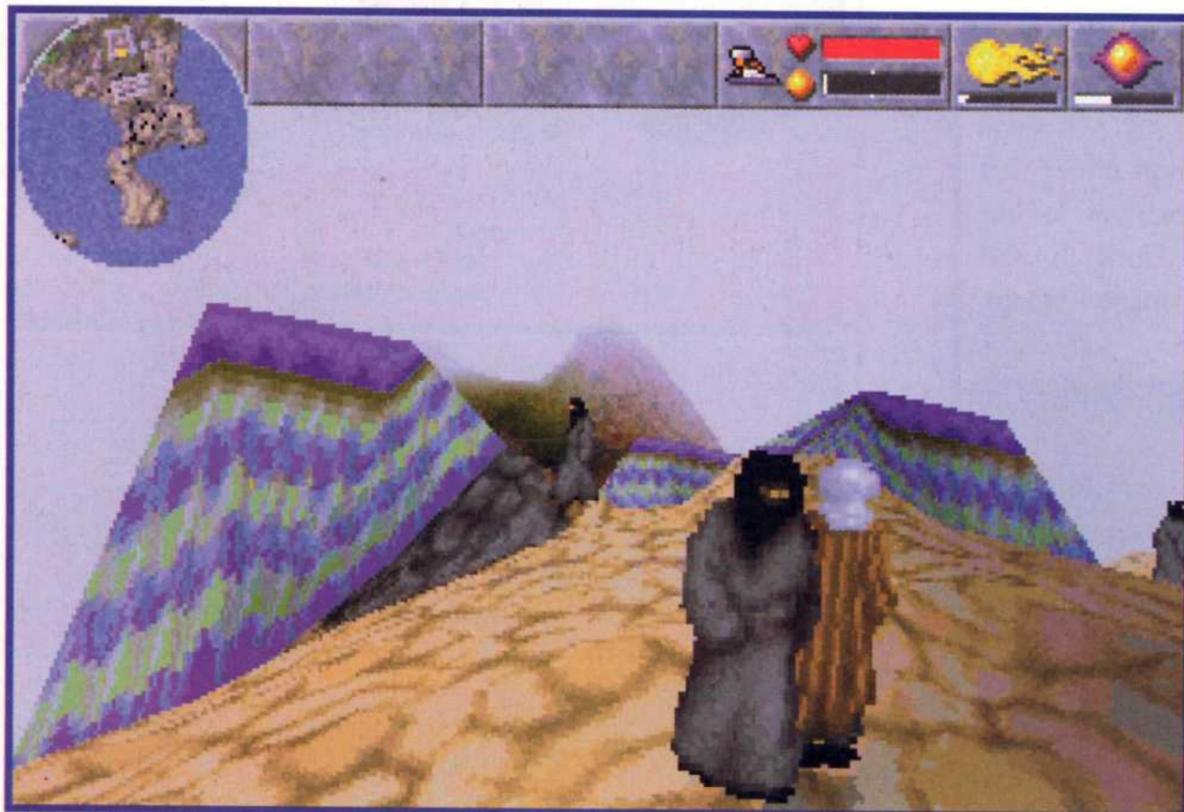
Oldtimer* (KD)

Tolle Wirtschaftsimulation von Max-Design mit vielen Features. Ein multimedialer Streifzug durch die Geschichte des Automobils.

750096 CD-ROM 89,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder Versand per Vorkasse zzgl. 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie alle anderen Computerspiele vom Umtausch ausgeschlossen, defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr regelmäßig unser Newsmailing, prallgefüllt mit Neuigkeiten, aktuellen Hits und Sonderangeboten, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Mit einem *gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht erschienen.

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



● Ein beeindruckender Effekt: Bäume, Sträucher und Palmen brennen lichterloh, wenn sie von einem Feuerball getroffen werden (oben).

● Zwischen den Beduinenzelten huschen auch relativ harmlose Zeitgenossen hin und her (links).



● Diese Amphoren findet man von Zeit zu Zeit in der Landschaft verteilt. Sie beinhalten neue Zaubersprüche.

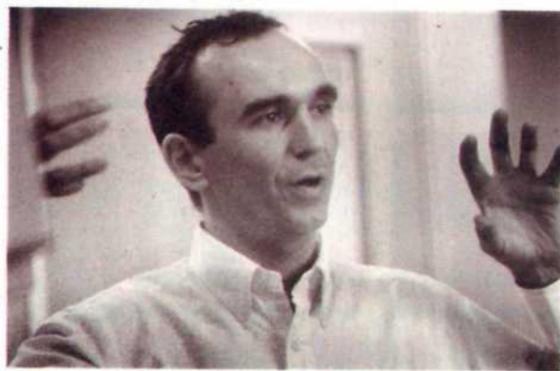
z. B. ein Feuerball einen Feind verpaßt und stattdessen eine Palme trifft, wird diese in Brand gesetzt und lodert eine Zeitlang vor sich hin, bis nur noch ein verkohlter Stamm übrigbleibt.

Auf den Meeren schaukeln die Wellen in einer bislang nie gekannten Pracht, und wenn Ihr über ein Schloß düst, könnt Ihr sogar die Bodenfliesen der Korridore erkennen.

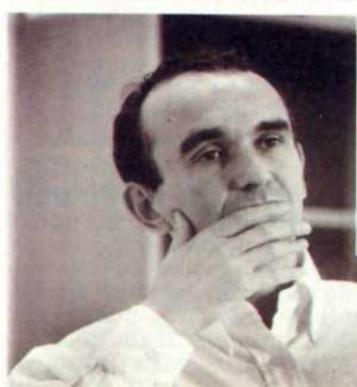
Nur auf Silberscheibe

Aufgrund der vielen aufwendigen 3D-Studio-Zwischensequenzen wird Magic Carpet ausschließlich als CD-ROM-Version ausgeliefert. Als ob das alles noch nicht genügen würde, hat Bullfrog zusätzlich einen Multiplayer-Modus integriert, so daß z. B. auch Duell per Netzwerk möglich sind und Ihr Euch gegenseitig das Mana abspenstig machen könnt. Nach all den lobenden Worten fällt es schwer, eine elegante Überleitung zur „Meckerecke“ zu finden. Denn auch für Magic Carpet gilt: Nobody is perfect. Sowohl an Einsteiger als auch an Profis sei die Warnung

gerichtet, daß Magic Carpet trotz der simplen Bedienung mehrere Stunden an Einarbeitungszeit erfordert. Es ist zwar theoretisch denkbar, sich einfach an den PC zu setzen und loszuspielen; Spaß macht es allerdings erst dann, wenn einem die Steuerung in Fleisch und Blut übergegangen ist. Das Suchtpotential ist enorm hoch, auch wenn der Schwierigkeitsgrad bereits nach wenigen Missionen deftig ansteigt. Da sich das gesamte Team an der Optimierung der Grafik ausgetobt hat, blieb anscheinend keine Zeit mehr, um einen besseren Soundtrack auf die CD-ROM zu pressen. Das orientalisch anmutende Gedudel ist auf lange Zeit unerträglich und wird auch in



„...die Konsolen sind jetzt endlich weg vom Fenster. Lediglich als Türstopper sind sie noch zu gebrauchen,...



...das hätte man schon vor Jahren machen sollen.“

zu gewalttätig sind. Wie denken Sie darüber?

Peter Molyneux: Alles Quatsch! Das Beispiel Nintendo zeigt, was passiert, wenn man das Thema Gewalt totschweigt. Man sollte sich immer dessen bewußt sein, daß man jemanden tötet. PC-Spiele werden von den gleichen Leuten gespielt, die sich auch die sogenannten jugendgefährdenden Spielfilme ansehen. Gewalt hat es immer gegeben und wird es immer geben. Was bringt es denn, wenn ich Gewalt aus meinen

Spielen verbanne und sie dennoch in jeder Tageszeitung zu Gesicht bekomme? Dieser ganze Nonsense mit Pornographie und Gewalt ist nur eine vorübergehende Panikmache der Medien. Damit läßt sich das Problem nicht lösen.

PLAY TIME: Was spielt ein Peter Molyneux privat am liebsten?

Peter Molyneux: Simulationen! Ich könnte in eine Spielhalle gehen, für £ 5 die allerneuesten Videospiele durchzocken und mich dabei tödlich langweilen. Nur auf dem PC kann ich wirk-

späteren Levels nicht besser, sondern immer wieder aufgewärmt. Dabei wäre gerade ein so rasantes Spiel wie Magic Carpet prädestiniert für etwas flottere Rhythmen.

Schwamm drüber: Trotz der kleinen Detail-Mängel ist und bleibt Magic Carpet eines der innovativsten, spannendsten und herausforderndsten Actionspiele, die jemals erschienen sind. Wer sich für dieses Genre auch nur im geringsten begeistern kann und zudem einen gut ausgestatteten PC auf seinem Schreibtisch stehen hat, sollte unbedingt zugreifen!

Petra Maueröder

INFO BITS

486 DX/2-66 oder Pentium empfohlen
4 MB RAM
Unterstützt praktisch jede Soundkarte
Maus

GRAFIK
095

SOUND
065

FUN

091

lich etwas Dauerhaftes erschaffen. Bei Spielen wie SimCity 2000, Theme Park und Civilization bin ich mein eigener Herr. Auch Rollenspiele mag ich sehr gern; beide Genres bringen den meisten Spaß für's Geld. Natürlich gibt es auch rühmliche Ausnahmen wie XXXX. Auf einer Konsole bevorzuge ich Super Mario Kart oder gelegentlich eine Sportsimulation von Electronic Arts.

PLAY TIME: Mr. Molyneux, wir bedanken uns für das Gespräch.

1-IV-94

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

Sonder-Angebote

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

	Amiga	PC	CD-ROM
1942 - The Pacific Air War /dt	—	91,95	*94,95
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—	79,95	—
Aces over Europe /dt	—	69,95	—
Across the Rhine /dt	—	94,95	—
Alien Legacy /dt	—	85,95	—
Ambermoon /dt	74,95	—	—
Anstoss /dt	67,95	67,95	89,95
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95	53,95	—
Armoured Fist /dt	—	74,95	81,95
Banshee /dt A1200+CD 32	53,95	—	—
Battle Bugs /dt	—	V.mö.	V.mö.
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95	73,95	—
Battle Isle 2 /dt	V.mö.	79,95	85,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	—	—	49,95
Beneath a Steel Sky /dt	54,95	63,95	79,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74,95	74,95	V.mö.
Burning Steel 2 /dt	—	96,95	89,95
Chaos Engine /dt	47,95	54,95	—
Christoph Kolumbus /dt	74,95	79,95	89,95
Civilization /dt	79,95	94,95	—
Civilization + Railroad Tycoon /dt	—	—	61,95
Colonization /dt	—	89,95	—
Comanche /dt	—	96,95	99,00
Cool Spot /dt	53,95	47,95	—
Darkmere /dt	53,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	74,95	79,95	67,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	—	79,95	V.mö.
Day of the Tentacle /dt	—	94,95	99,00
Death or Glory /dt	81,95	81,95	—
Delta V	—	74,95	—
Der Clou /dt	67,95	79,95	79,95
Die Siedler /dt	79,95	79,95	—
Dream Web /dt	V.mö.	85,95	V.mö.
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—
Elfmania /dt	46,95	—	—
Elite 2 - Frontier /dt	54,95	71,95	67,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—	—	96,95
F-14 Fleet Defender /dt	—	94,95	—
Falcon Gold /dt	—	—	94,95
FIFA Soccer /dt	54,95	64,95	69,95
Formula 1 Grand Prix /dt	29,95	29,95	29,95
Gabriel Knight /dt	—	69,95	83,95
Grandest Fleet /dt	—	67,95	—
Gunship 2000 /dt	29,95	29,95	29,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95	—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Hurra Deutschland /dt	—	74,95	74,95
Indiana Jones 4 /dt	52,95	52,95	69,95

	Amiga	PC	CD-ROM
Indy Car Racing /dt	—	49,95	—
Indy Car Racing Track Pack /dt	—	27,95	—
Ishar 3 /dt	61,95	67,95	—
K240 /dt	53,95	—	—
KA-50 Hokum /dt	—	66,95	V.mö.
Lands of Lore /dt	—	56,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—	64,95	94,95
Legend of Kyrandia 3 /dt	—	V.mö.	V.mö.
Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69,95	69,95
Little Big Adventure /dt	—	—	92,95
Lollypop /dt	V.mö.	81,95	—
Mad News /dt	V.mö.	79,95	V.mö.
Master of Magic /dt	—	89,95	—
Mr. Nutz /dt	46,95	—	—
Myst /dt	—	—	89,95
NASCAR Racing /dt	—	69,95	V.mö.
NHL Hockey /dt	—	79,95	—
NHL Hockey '95 /dt	—	—	79,95
Oldtimer /dt	V.mö.	V.mö.	V.mö.
Outpost /dt	—	71,95	77,95
PGA Tour Golf 486 /dt	—	—	95,95
Pinball Dreams de Luxe /dt	—	—	77,95
Pinball Dreams 2 /dt	—	34,95	—
Pinball Fantasies /dt	—	59,95	—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—	—
Pizza Connection /dt	79,95	81,95	—
Privateer & Strike Commander /dt	—	—	89,95
Rebel Assault /dt	—	—	85,95
Robinson's Requiem /dt	53,95	61,95	—
Rüsselsheim /dt	61,95	69,95	—
Sam & Max /dt	—	94,95	99,00
Sensible Soccer International /dt	34,95	34,95	39,95
Sim City 2000 /dt	—	89,95	—
Sim Classics /dt	71,95	71,95	—
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	89,95
SSN-21 Seawolf /dt	—	79,95	79,95
Star Crusader /dt	—	77,95	89,95
Star Trek Amiga 1200 /dt	71,95	—	—
Subwar 2050 /dt	—	94,95	94,95
Syndicate /dt	61,95	83,95	94,95
System Shock /dt	—	79,95	84,95
Theme Park /dt	—	79,95	79,95
Tie-Fighter /dt Anl.	—	89,95	—
Tie-Fighter /kompl. dt	—	99,00	—
Transport Tycoon /dt	—	94,95	—
Turrican 3 /dt	51,95	—	—
UFO /dt	67,95	94,95	94,95
Wing Commander 1 + 2 /dt	—	—	66,95
Wing Commander 3 /dt	—	—	V.mö.
Wing Commander Armada /dt	—	67,95	79,95
X-Wing /dt	—	94,95	—
X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—	59,95	—
X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt	—	44,95	—
Zool 2 /dt	29,95	59,95	67,95

Zubehör

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	59,95
Gravis analog Joystick Pro PC	71,95
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	34,95
Gravis Game Pad PC	44,95
Sound Blaster 2.0 Value Edition /dt	119,00
Sound Blaster Pro Value Edition /dt	179,00
Sound Blaster 16 Value Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	369,00

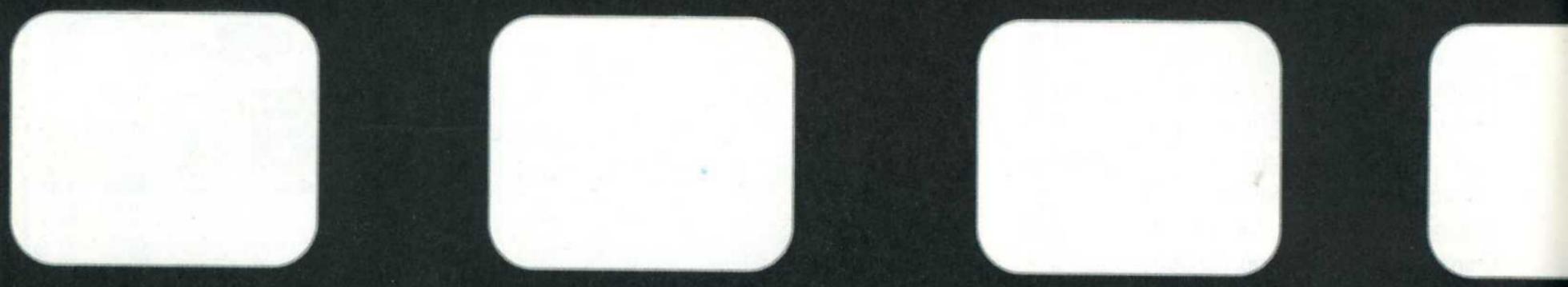
So

können Sie gleich bestellen:

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

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

LEGENDÄRE FILM



Super

STAR WARS

RETURN OF THE JEDI



ES! ZUM SPIELEN!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

INDIANA JONES'

Greatest Adventures



VC



Legend of Kyrandia 3: Malcolm's Revenge

Joker-Face

■ Hersteller: Virgin Games . Preis ca.: DM 130,- ■

Wiedervereinigung à la Westwood: In Teil 3 der Kyrandia-Seifenoper erwarten Euch unheimliche Begegnungen der dritten Art! Malcolm, der Narr des Bösen, ist wieder da und versetzt das beschauliche Königreich samt Brandon und Zanthia in helle Aufregung.

Das Problem: Wie erwecke ich einen bereits totgeglaubten Adventure-Bösewicht wieder zum Leben? Die Lösung: Nachdem Monkey Island II-Designer Ron Gilbert den rauschebärtigen Geisterpiraten LeChuck erfolgreich per Voodoo-Sitzung reaktiviert hat, versuchen es die Westwood-Programmierer mit einem simplen Blitzschlag - und schon hopst Hofnarr Malcolm wieder quatschvergnügt über den Bildschirm. Natürlich hat er nicht vergessen, von wem er in eine Steinstatue verwandelt und schließlich auf der königlichen

Müllhalde „entsorgt“ wurde. Sein Haß richtet sich allerdings nicht nur gegen Throninhaber Brandon: Zum wiederholten Male hat es Malcolm auf die



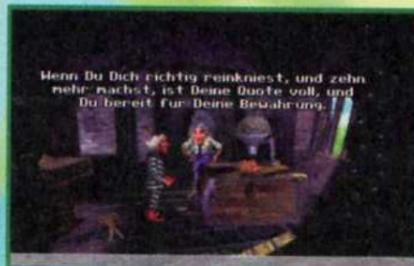
Regentschaft über die Kyrandia-Welt abgesehen. Und wer diesen Kerl kennt, weiß, daß ihm dazu kein Mittel schäbig genug ist.

Im Intro erfahrt Ihr, wie aus dem harmlosen Sprößling Mal-

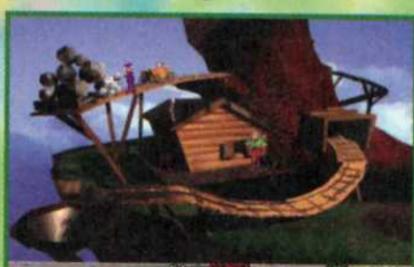
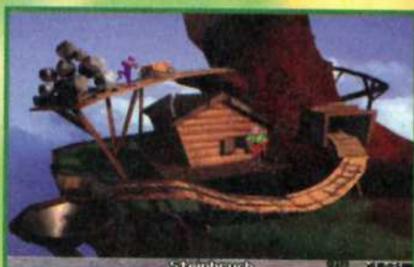
colm der niederträchtigste Hofnarr weit und breit wurde, der selbst vor Mord und Totschlag nicht zurückschreckt. Der sensationelle Vorspann bietet Euch minutenlange 3D-Studio-Animationen mit spektakulären Effekten - so etwas gab es in einem Adventure bislang noch nicht zu sehen. Nach einem kurzen Rückblick in die Kindheit von Malcolm werden einige Stationen aus seinem bewegten Leben näher beleuchtet: Aufstieg zum königlichen Hofnarren, die Bluttat am Königspaar und schließlich die Kapitulation vor Brandon. Danach glaubte das Volk von

Strafe muß sein

Wenn Malcolm von Konstabler Hermann, dem Holzfäller aus Kyrandia 1, gefangengenommen wird, bekommt er von Hofmagier Kallak und König Brandon eine Zwangsarbeit aufgebremmt. Beim ersten Mal wird er ins Verlies geworfen und muß mit Hilfe einer betagten Maschine kleine Häkeldeckchen fabrizieren. Im Inneren des Apparates werkelt ein Mitgefangener, der zwischen die Zahnrädchen montiert wurde - zum Totlachen! Wenn man eine Schere unter dem Allerwertesten des Kollegen plaziert, arbeitet dieser wesentlich schneller und fertigt eine erstklassige Strickleiter an, mit der Malcolm fliehen kann.



Sollte unser Held ein zweites Mal in die Falle tappen, landet er im Steinbruch und muß zehn Ladungen des Gerölls in den Karren schaufeln. Anschließend werden die Felsbrocken in den riesigen Trichter geworfen.



● Spektakuläre Effekte im...

...Intro: Der Drache führt...

...Euch in das Geheimnis...

...Kyrandias ein. Malcolms...

...Kindheit war vom Streit...

...seines bösen und guten...

...Gewissens bestimmt. Das...

Böse siegte, der Hoffnarr...

Kyrandia, von diesem Ekel ein für allemal befreit worden zu sein. Aber weit gefehlt: Durch den unglücklichen Zufall mit dem Blitzschlag ist Malcolm wieder ganz der alte, und Ihr sollt ihm dabei helfen, seine Vergeltungs-Pläne in die Tat umzusetzen.

VIEWPOINT

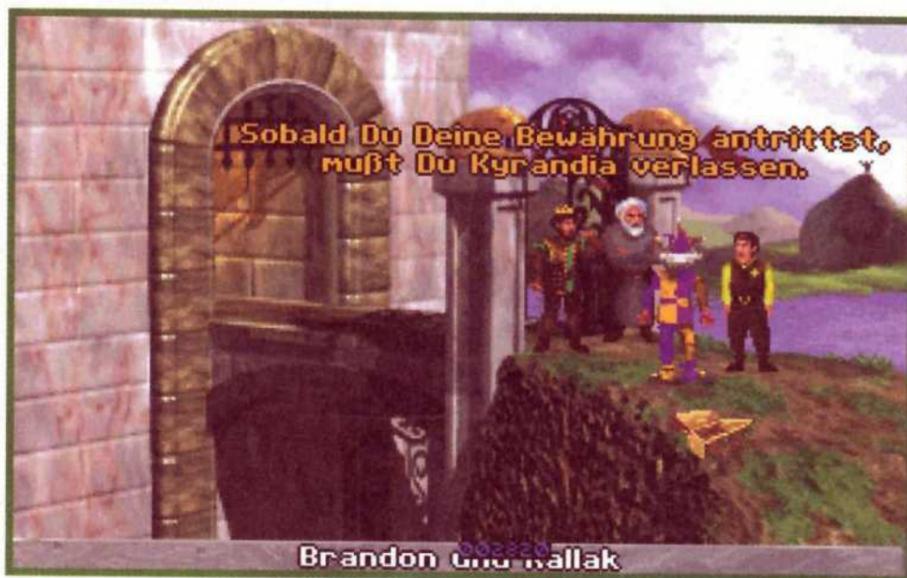
Daß Kyrandia 3 die besten 3D-Studio-Animationen aller derzeit erhältlichen Adventures bietet, steht außer Frage. Für die Musik zücken wir bereitwillig Bestnoten, und auch die sehr gut gelungene Übersetzung haben wir wohlwollend registriert. Dennoch darf man nicht übersehen, daß die Puzzles zuweilen nicht mehr das Attribut „Besonders logisch“ verdienen. Enttäuschend finde ich, daß sich einige Rätsel nur mit einem pixelgenauen Mausclick lösen lassen - solche Mätzchen müßten doch nun wirklich passé sein. Wegen der vielen gelungenen Gags und der First-Class-Grafik lohnt sich die Anschaffung aber allemal. Treue Kyrandia-Fans werden sich den dritten Teil ohnehin unbesehen zulegen.



Petra Maueröder

Die legendär einfache Spielsteuerung jetzt mit Stimmungsbarometer

Wer Legend of Kyrandia 1 oder Hand of Fate gespielt hat, kommt sofort mit der Benutzeroberfläche zurecht. Die Menüleiste ist normalerweise nicht sichtbar und kann nur aktiviert werden, wenn man mit dem Mauscursor an den unteren Bildschirmrand stups. Neben den Optionen befindet sich dort auch das Inventory, das maximal zehn Utensilien aufnehmen kann. Außerdem gibt es erstmals ein „Stimmungsbarometer“, mit dem man Malcolms Verhalten steuern kann: Entweder ist er besonders nett und liebenswürdig oder er lügt das Blaue vom Himmel herunter. Mit einem Hebel legt man fest, wie sich der Hofnarr in bestimmten Situationen verhalten soll. Wenn man bei einem Gespräch mit den skurrilen



Brandon und Wallak

● Gute und weniger gute alte Bekannte aus den beiden Vorgängern trifft Malcolm im dritten Teil wieder.



Magier-rotte

CD ROM

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

über 20 aktuelle, spielbare Demos

Magic Carpet Little Big Adventure The Horde Master of Magic Creature-Shock Bundesliga Manager Hattrick Cyclones Bazooka Sue Time Hunters Quarantine Breakthru for Windows Blackthorne Dragon-Lore Battle of Britain 2 Tristan Pinball SimCity 2000 Crossworld Pokertis for Windows Project X Complete ChessSystem-2 Beneath a Steel Sky CD Shadow of the Comet CD

Selbstlaufende Demos:

Dark Forces Infogrames Winter Mix Delta-V Nascar Racing Colonization Under a Killing Moon Space Quest 6

Bugfixes/Updates

Pacific War Archon Ultra Tony Larusse 2 CD/Disk Pacific Strike Links 386 pro Magic of Endoria Gabriel Knights CD/Disk Sherlock Holmes Reunion

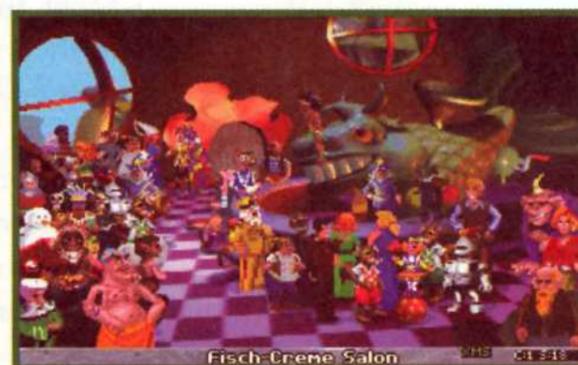
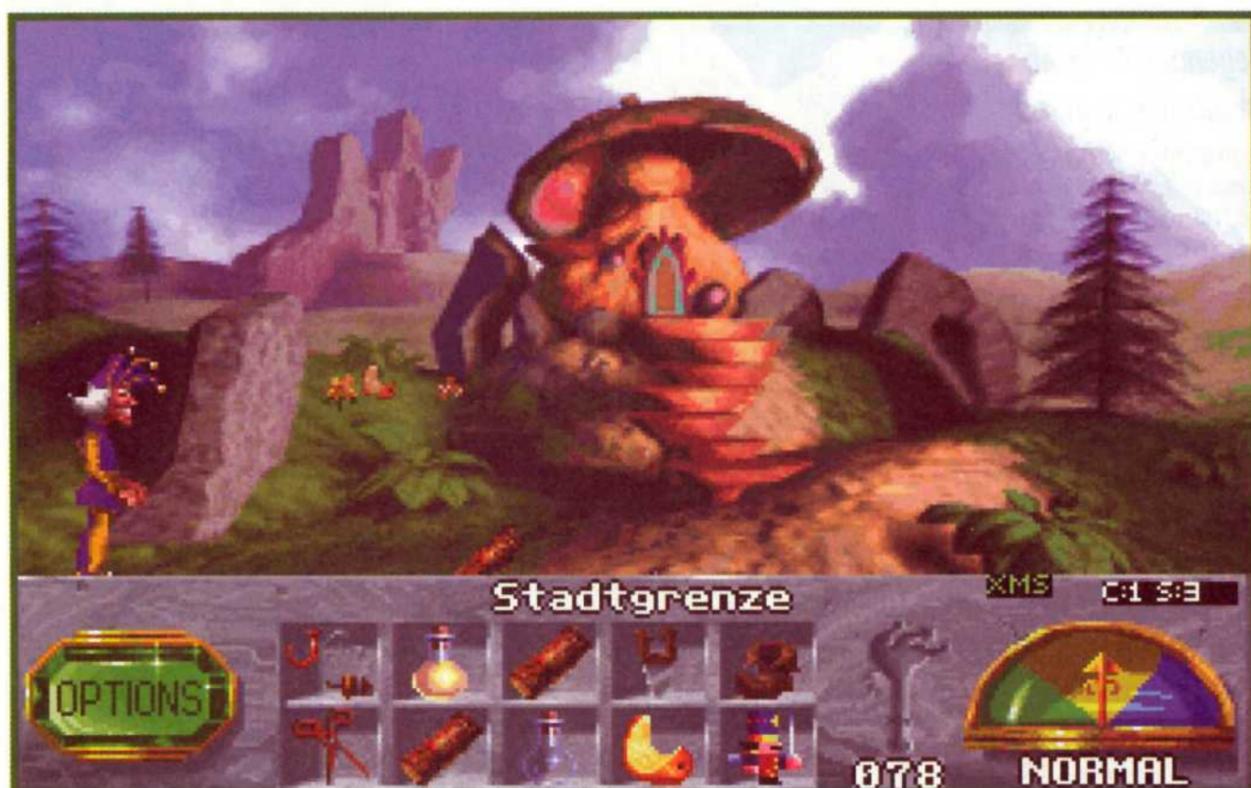
& Shareware

Terminate 1.5 (dt. Online-Hilfe) Jazz Jack Rabbit Depth-Dwellers Tom Long Apocalypse Now! Wild West Brudal Baddel Super Blox Vikings Tank Blaster

für nur DM

19,80

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!



● Das Inventory wird nur bei Bedarf aufgerufen und ansonsten am unteren Bildschirmrand verstaubt. Rechts seht ihr das „Stimmungsbarometer“.

● It's Partytime! Im Fischcreme-Salon gibt es oft etwas zu feiern.

Figuren auf der Kyrandia-Insel partout nicht weiterkommt, kann etwas Flunkerei vielleicht nicht schaden.

Die Bedienung des Spiels ist denkbar schlicht: Da es keinerlei Icons oder Verben gibt, müßt ihr lediglich die gewünschte Person oder einen Gegenstand anklicken, und schon wird auf „Reden“ bzw. „Nehmen“ umgeschaltet - einfacher geht's nicht

mehr. Damit das Adventure trotzdem nicht zu leicht wird, haben die Programmierer auf einige beliebte Tricks in diesem Genre zurückgegriffen. Beispielsweise wurden viele Objekte gelegentlich so gut versteckt, daß sie mit bloßem Auge kaum zu erkennen sind. Auch die eingebauten Irrgärten werden Euch geraume Zeit beschäftigen, ehe ihr den rettenden Ausgang findet.

„Sitcom-Adventure“ mit lachendem Publikum im Hintergrund

Wer jeden Tag im Vorabend-Programm die Eskapaden der Huxtables oder Bundys mitverfolgt, kennt sicherlich die prustenden und johlenden Instant-Lacher,

die im Sekundentakt aus dem Off ertönen. Kyrandia 3 darf sich rühmen, das erste Adventure mit Sitcom-Effekt zu sein. Ob Malcolm über einen Ast stolpert oder fetzige Sprüche klopft - ständig kichert ein unsichtbares Publikum vor sich hin, was man aber im Options-Menü abschalten darf. Wo wir gerade beim Thema Sound sind: Westwood hat das Kunststück fertiggebracht, daß bei einem Bildwechsel die neue Umgebung von der CD geladen wird, ohne daß die Musik auch nur eine Millisekunde lang aussetzt - da staunt der Fachmann, und der Laie wundert sich. Die Palette reicht von relaxten Reggae-Rhythmen bis zu den typischen Kyrandia-Songs. Digitalisierte Soundeffekte komplettieren das akustische Angebot des Spiels.

Kyrandia 3 wird ausschließlich als CD-ROM-Version erscheinen, wobei sage und schreibe drei Silberlinge in der Packung liegen werden. Da jeder Schauplatz komplett auf einer CD abgespeichert wurde, müßt ihr nur gelegentlich die CD-ROM wechseln. Natürlich bietet Kyrandia 3 auch englische Sprachausgabe, während die Bildschirmtexte ins Deutsche übersetzt wurden.

Petra Maueröder



Eine schrecklich nette Familie: Der Malcolm-Clan

In seinem „Appartement“ entdeckt Malcolm ein uraltes Familienalbum, in dem er herumbliättern darf. Wir zeigen Euch die schrägsten Typen aus seiner Verwandtschaft!



„INFO BITS“

Adventure,
1 Spieler,
386, 486,
RAM 4 MB, HD 10 MB,
CD 180 MB, MEM 560 KB,
Maus,
EMS,
alle gängigen Soundkarten.

GRAFIK 085

SOUND 078

FUN

086

DAS ABENTEUER UM DIE BEFREIUNG EINER WUNDERSAMEN WELT.

Nur für PC CD-ROM

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

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



PC Super-VGA (256 Farben)



PC Super-VGA (256 Farben)

DIE HÖHLENWELT

Der
Leuchtende Kristall



SOFTWARE 2000

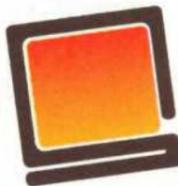
Adventure

Features

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

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



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



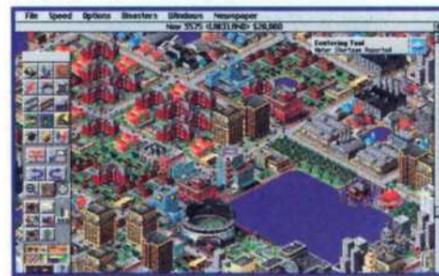
● Zur besseren Übersicht werden die Einheiten der einzelnen Spieler farblich gekennzeichnet. Es darf gewählt werden.



● Da haben wir wohl etwas zuviel Geld ausgegeben. Das erste Flugzeug ist nicht mehr bezahlbar. Weitere Einnahmen müssen her.

Dabei zimmert man nicht mehr nur am bekannten Bahndamm, sondern greift zum Wohle des Transportimperiums gar zu LKW, Schiff und Flugzeug. Wie der Name Transport Tycoon verrät, ufert in MicroProses neuestem Werk die Idee von Railroad Tycoon in den Aufbau einer

ROOTS



Railroad Tycoon und SimCity standen mit vielen Spielideen Pate. Und auch eine Prise Populous ist vorhanden, was das Heben und Senken des Erdreichs anbelangt.



Transport Tycoon

Just In Time

■ Hersteller: MicroProse . Preis ca.: DM 139,95 ■

MicroProse treibt jedem Pixelkapitalisten Tränen der Rührung in die Augen. Nach Railroad Tycoon darf man nun als Speditionsmogul zu Werke gehen.



kompletten Infrastruktur aus. Zunächst findet der Investor ein Gebiet mit verschämt werkeln den Sägemühlen, Eisenhütten und Fabriken vor. Was den Umweltschützer freut, erkennt der Unternehmer als wahre Goldader: Allorts fehlt es im idyllischen Landstrich an Straßen; es gibt keine schiffbaren Wasserwege und schon gar

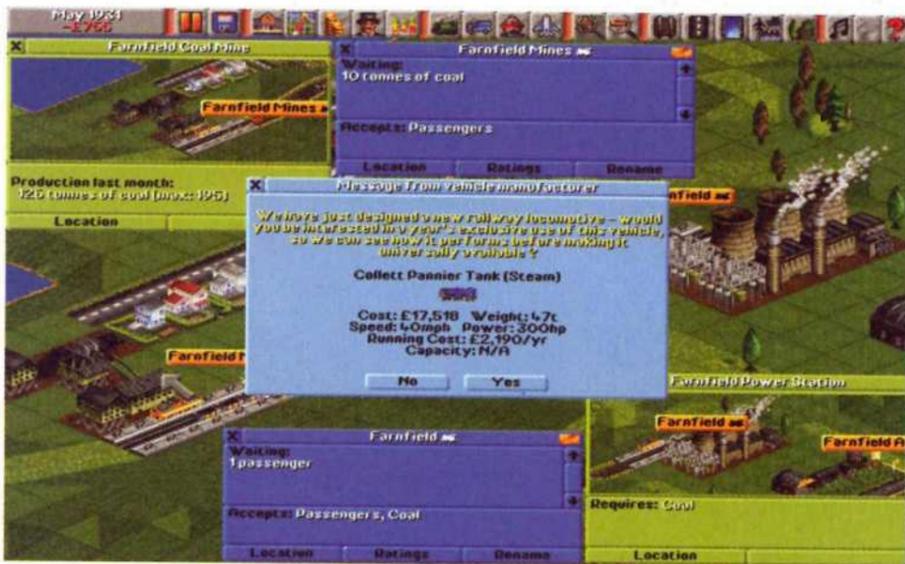
keinen Luftverkehr. Per Mausclick und Iconleiste darf der Spieler nun seine infrastrukturellen Träume aus einer zoombaren Vogelperspektive heraus ausleben und entsprechende Verbindungen aufbauen. Die strategische Anforderung liegt dabei jedoch weit über Bauklotzniveau. Geld bringen logischerweise nur Verkehrswege ein, die von der Indu-

strie und von der Bevölkerung benötigt werden. Schon türmen sich bereits zu Beginn Fragen auf, die für das eben erblühte Transportunternehmen über Gedeih und Verderb entscheiden können: Wo wird was produziert? Wo werden welche Güter gebraucht? Wie transportiere ich Güter am günstigsten von A nach B? Straßen- oder Schienenbau? Wasserwege? Oder sind die Entfernungen so groß, daß der Bau von Flughäfen lohnt? Nach dem Bau der ersten Straßen gilt es, einen Fuhrpark anzuschaffen. Haltestellen müssen festgelegt, Fahrtrouten geplant werden. Doch man hat schließlich nicht nur die Übersicht über einen Laster zu behalten, nein... davon hat man möglicherweise ein Dutzend; dazu noch Busse, Züge, Schiffe und zwei, drei Flugzeuge.

Nur nicht die Übersicht verlieren...



Die Landkarte von Transport Tycoon ist in drei Stufen zoombar. Besonders in der Detailansicht wird deutlich, mit wieviel Liebe die einzelnen Gebäude und Fahrzeuge gezeichnet und animiert wurden.



● Eine gewinnbringende Güterzugstrecke. Am einen Ort wird Kohle gefördert, am anderen verbraten.



● Bei allen Objekten, wie auch hier bei dieser Eisenbahnbrücke, sieht man, wie auch die Optik bei Transport Tycoon nicht zu kurz kommt. Mit der Übersichtskarte links oben läßt sich schnell auf dem gesamten Spielfeld manövrieren.

Natürlich bummelt die Konkurrenz keineswegs und bastelt ihrerseits fleißig an der Infrastruktur. Im Menüwust entdeckt der Spieler dann entscheidende Details über die eigene und die gegnerische Finanz- und Unternehmenssituation.

Für Auge und Ohr wird viel geboten

Transport Tycoon beweist, daß Wirtschaftssimulationen nicht nur komplexe Inhalte und pures Spielprinzip bieten, dafür aber bei Grafik und Sound Abstriche machen. Bis auf die schmale Buttonleiste am oberen Spielfeld-

VIEWPOINT

Alle diejenigen, denen Deluxe- oder 2000-Versionen zu wenig Neuerungen brachten, aufgepaßt: Die Zutaten sind zwar altbekannt, aber bewährt. Angerichtet wird das Ganze in schöner und schneller Grafik, ohne daß der Tiefgang des Spieles darunter leidet.



Adrian Vogler

rand ist der ganze restliche Bildschirm frei für die Darstellung des Spielfeldes.

Die Kärtchen, die zur Kontrolle und Information über die einzelnen Einheiten dienen, sind mit einem animierten Fenster versehen, in dem die Einheit auf ihrem Kurs dargestellt wird. Ein Knopfdruck, und die Karte wird über dieser Einheit zentriert. Besser als die Musik gefallen aber die Soundeffekte. Beim Einlaufen eines Schiffes und beim Ertönen des Schiffshorns könnte man meinen, man steht mitten im Hamburger Hafen.

Adrian Vogler

INFO BITS
 Wirtschaftssimulation, Schwierigkeitsgrad einstellbar, 1-2 Spieler, dt. Handbuch, engl. Spiel, VGA, Tastatur, Maus, 386er, 486er, RAM 4 MB, HD 5 MB, MEM 500 KB, AdLib, SoundBlaster, General Midi.

GRAFIK 082
SOUND 070
FUN
003

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:

- NEUE ANSCHRIFT!
 08523 PLAUEN
 Stresemann Straße 22 Tel. 03741-523559
- 12627 BERLIN
 Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164
- 15234 FRANKFURT/ODER
 August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888
- 22041 HAMBURG
 Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426
- NEU! NEU! NEU!
 39112 MAGDEBURG
 Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146
- 41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
 Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951
- 44866 BOCHUM
 Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327-10063
- 48151 MÜNSTER
 Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
- 49078 OSNABRÜCK
 Martinstraße 82 Tel. 0541-434792
- 50825 KÖLN
 Alpenerstraße 11 Tel. 0221-5505303
- 52064 AACHEN
 Guaitastraße 2 Tel. 0241-33199
- 52249 ESCHWEILER
 Englerthstraße 21 Tel. 02403-15763
- NEU! NEU! NEU! Online Cafe
 BATTLETECHZENTRUM
 52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50
- NEU! NEU! NEU! Online Cafe
 75172 PFORZHEIM
 Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275
- NEU! NEU! NEU!
 81475 MÜNCHEN
 Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556
- 96052 BAMBERG
 Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210
- 99084 ERFURT
 Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656
- 99086 ERFURT Virtuality Cafe
 Magdeburger Allee 145 (15-24 Uhr)
 Tel. 01727-174380
- MultiMedia Soft BÜRO
 52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
 Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-28120

KOPMANN Computer

Fax 05 81/ 443 27

PC		
Battle Bugs	DV	69,95
Bundesl. Manager 3 (Hattrik)	DV	79,95
Colonization	DV	82,95
Der Baulöwe	DV	79,95
Desert Strike	DV	59,95
Doom 2	DV	89,95
Hurra Deutschland	DV	69,95
Mad News	DV	84,95

Outpost deutsche Version 59,95

Pirates!	DA	34,95
Sternenschweif (DSA 2)	DV	69,95
Street Fighter 2	DA	29,95
Super Hero League of H.	EV	69,95
The Chaos Engine	DA	54,95
Theme Park	DV	72,95
Winter Super Sports	DA	29,95

CD-ROM

Depth Dwellers (mit 3D-Brille)	DA	49,95
Desert Strike	DA	69,95
Doom 2	DV	79,95
Dreamweb	DV	79,95
Mad News	DV	89,95
NHL Hockey '95	DA	89,95
Outpost	DV	89,95
Pirates!	DA	29,95
Rebel Assault	DV	89,95
Sam & Max hit the road	DV	99,95
TETRIS mania	DA	14,95
The Hidden Below	DA	69,95
Theme Park	DV	79,95
Zeppelin - Giants of the Sky	DV	89,95

Amiga

Bundesl. Manager 3 (Hattrik)	DV	79,95
Chuck Rock 2	DA	29,95
FIFA International Soccer	DV	59,95
Kings Quest 6	DV	69,95
Mad News	DV	69,95
Pirates!	DA	29,95
Theme Park	DV	59,95
Ufo - Enemy Unknown	DV	69,95
Zeppelin - Giants of the Sky	DV	69,95
Winter Super Sports	DA	29,95

Super Nintendo

Push Over	dt	39,95
Stunt Race FX	dt	109,95
Super Pinball	dt	89,95
Super Turrican	dt	49,95

Striker deutsche Version 39,95

The Secret of Mana	dt	99,95
6 Spiele Adapter		49,95
Action Replay 2		99,95

Mortal Kombat 2 T-Shirt nur 29,95

Game Boy • Game Gear
 Mega CD • 3DO • Mega Drive

Preisliste Kostenlos

Versandkosten Vorkasse: DM 7,90
 Nachnahme: DM 11,90 + NN- Gebühr
 Ab DM 300,- Versandkostenfrei
 Händler Willkommen

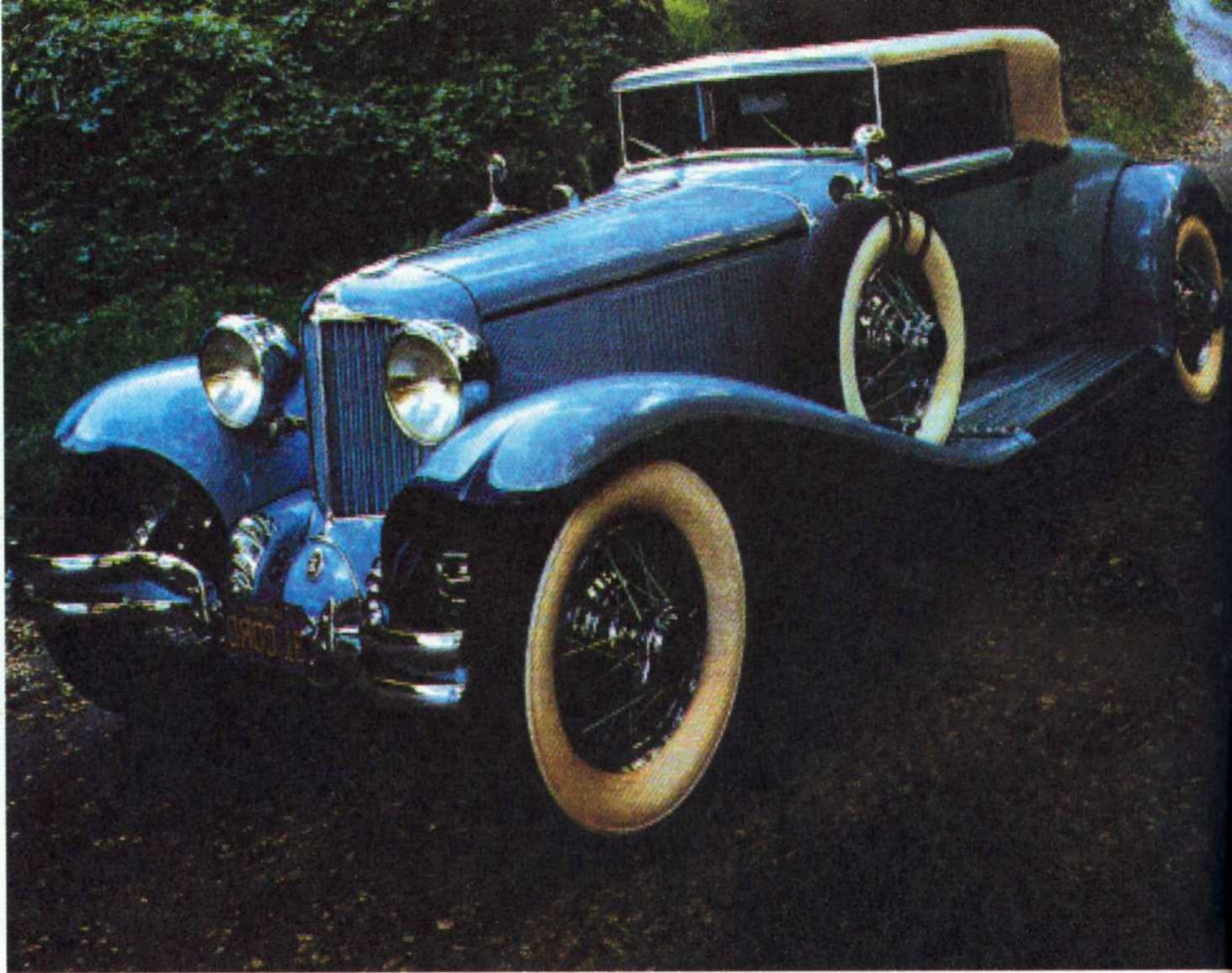
Postfach 1616, D-29506 Uelzen
 Fax 0581 - 44327



● **Das Büro scheint sich zur Standard-Schaltzentrale in Wirtschaftssimulationen entwickelt zu haben...**



● **... doch die Schubladen dieses Schreibtischs sollen wohl hauptsächlich männliche Spieler ansprechen!**



Oldtimer

Pioniere auf vier Rädern



Wir schreiben das Jahr 1886. Vor kurzem haben Daimler und Benz ihre ersten Vehikel vorgestellt. Ihr startet als kleiner Unternehmer, der mit einer Lagerhalle, einer Verwaltung und 300.000 Mark in das aufkeimende Auto-geschäft einsteigen möchte. Mit diesem geringen Anfangskapital könnt Ihr natürlich noch keine großen Schritte machen, und so bleibt Euch anfangs nur der Zusammenbau unterschiedlichster Bauteile von verschiedenen Herstellern übrig. Bald nachdem Ihr die ersten Teile eingekauft und Eure Ingenieure mit dem

■ Hersteller: Max Design . Preis ca.: DM 119,95 ■

Rennautos, Sportwagen und amerikanische Powercars der 50er und 60er. Alle wurden schon mit einer Rennsimulation bedacht, nur um die Oldtimer hat sich bis jetzt noch niemand so richtig kümmern wollen. Max Design aber hat nun eine interessante Mischung aus historischen Autorennen und Wirtschaftssimulation geschaffen.



● **Tabellen und Grafiken gehören zum Standard.**



● **Mit unseren Mitarbeitern reden wir persönlich.**

'DIES IST DAS BESTE VIDEOSPIEL ALLER ZEITEN'

sagt ROBERT Zengerle,
Redakteur VIDEO GAMES



**EARTHWORM
JIM™**

Playmates
Interactive Entertainment

Virgin
Interactive
entertainment

Shiny
Entertainment

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™

96 Facharbeiter	Monatslohn: \$ 59	Wochenstunden: 45	Gesamtkosten: \$ 5664	Keiner Arbeit zugeteilt: 0
0 Hilfsarbeiter	Monatslohn: \$ 51	Wochenstunden: 45	Gesamtkosten: \$ 0	Keiner Arbeit zugeteilt: 0
0 Ingenieure	Monatslohn: \$ 134	Wochenstunden: 48	Gesamtkosten: \$ 0	Keiner Arbeit zugeteilt: 0
Monatliche Gesamtpersonalkosten:			\$ 5664	

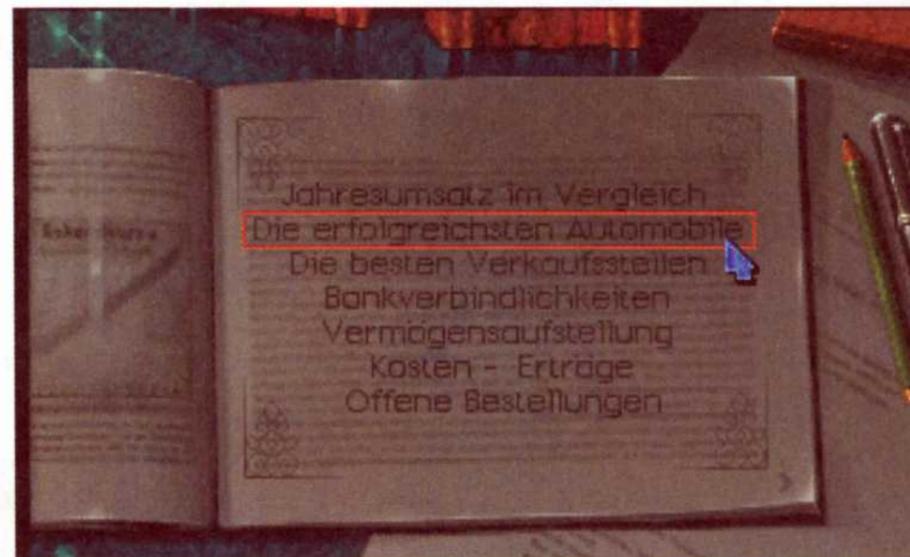
● **Unglaublich, aber wahr: In jedem der drei Fenster läuft ein Kurzfilm, und das zur gleichen Zeit!**



● **Die Oldtimer-Rennen sind in flüssiger Texture-Mapping-Grafik programmiert und geben einen guten Eindruck der schwierigen Steuerung wieder.**

Erstellen eines Prototyps beauftragt habt, könnt Ihr schon die erste Testfahrt antreten. Hier offenbart sich Beschleunigung, Maximalgeschwindigkeit und auch Kurvenstabilität Eures zukünftigen Verkaufsschlagers. In der zwischenzeitlich errichteten Fabrik wird das Fahrzeug in der von Henry Ford erfundenen Fließbandtechnik gebaut. Mit jedem weiteren Fahrzeug, das

Ihr entwickelt, wiederholt sich diese Prozedur. Später könnt Ihr dann auch damit beginnen, eigene Motoren, Fahrgestelle und Chassis zu entwickeln. Im weiteren Verlauf des Spiels bietet sich auch die Möglichkeit, spezielle Rennwagen zu bauen, die den Namen des eigenen Unternehmens bekannter machen sollen, um das Ziel des Spiels, bis zum Jahr 1929 der



● **Umfangreiche Auswertungen erleichtern den Büroalltag.**



● **Das CD-spezifische Lexikon bietet einen Überblick über die Autos vor 1929.**

erfolgreichste Autohersteller zu werden, zu erreichen.

High-End-Leistungen im Oldtimer-Business

Natürlich stellt sich bei dieser Spielbeschreibung unweigerlich die Frage, warum Oldtimer auf einer CD ausgeliefert wird. Auf der CD befinden sich Unmengen von kleinen Videoclips aus längst vergangenen Jahren, die von Ford und Mercedes Benz zur Verfügung gestellt wurden. Auch das nur auf der CD vorhandene Oldtimer-Lexikon mit seinen unzähligen Bildern schluckt eine Menge Platz. Obwohl die Grafik nur im Standard-VGA-Modus dargestellt wird, sehen sowohl die Standbilder als auch die animierten Grafiken während der Autorennen sehr gut aus. Der Sound



● **Noch wenige Meter, und wir befinden uns glücklich als Erste im Ziel!**



● **Aufgeben ist hier wirklich nur die letzte Möglichkeit!**

VIEWPOINT

Volle Punktzahl in beiden Kategorien! Anfangs hatte ich Zweifel, ob Programmierer von Wirtschaftssimulationen überhaupt in der Lage sind, eine anständige Rennsimulation abzuliefern, aber was Max Design hier geschaffen hat, ist famos. Dank der Texture-Mapping-Grafik wird die Rennfahrt wirklich zum furiosen Spektakel, die Werbung zu Oldtimer verspricht nicht zuviel! Auch der Wirtschaftsteil bietet Kost erster Klasse und bis zum bitteren Ende 1929 viel Unterhaltung und Spielspaß. Oldtimer ist, vor allem in der CD-Version, sein Geld wert!



Lars Geiger

dagegen kann nur als guter Durchschnitt bezeichnet werden.

Lars Geiger

INFO BITS

Wirtschaftssimulation, 1-2 Spieler, 3 Schwierigkeitsgrade, dt. Handbuch, dt. Spiel, Tastatur, Maus, VGA

GRAFIK 089

SOUND 070

FUN

004

Tel. 089/546 0300
Playcom GmbH Cybersoft

Body Count	DA	79.00
Civilisation & Railr. Tycoon Del.	DA	66.00
Colonization	DV	89.00
Creature Shock	DV	89.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Desert Strike	EV	69.00
Doom 1 Utilities	EV	39.00
Doom 2	DV	89.00
Dragon's Lair 2	DV	85.00
Dream Web	DV	79.00
FST D Lux	DA	85.00
Fifa Soccer	DV	79.00
Gabriel Knight	DV	77.00
Grand Prix & D.L. Golf	DA	59.00
Gunship 2000 & Scenario	DA	59.00
Hand of Fate-Kyrandia 2	DV	99.00
Hell	DV	99.00
Intern. Tennis Open	DA	89.00
Jungle Strike	EV	79.00

Kyrandia 3	DV	99.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Lollypop	DA	69.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Last Eden	DV	89.00
Magic Carpet	DV	89.00
NHL Hockey '95	DA	79.00
Nascar Racing	DA	79.00
Noctropolis	DV	89.00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89.00
Powerslide	DA	85.00

Privateer & Strike Commander	DA	85.00
Quarantine	DA	79.00
Sam & Max	DV	89.00
Space Ace	DV	85.00
Space Quest 1-5	EV	75.00
Star Crusader	DV	85.00
Star Crusader Data Disk	DV	45.00

Star Crusader incl. Data	DV	119.00
Star Trek: Next Gener.	DV	89.00
System Shock Enh.	DV	85.00
Tacops (win)	DA	99.00
Theme Park	DV	79.00
US Navy Fighters	DA	89.00
Ultimate Football	EV	89.00

Under a killing Moon	EV	109.00
Virtuoso	DV	85.00
Wild Blue Yonder	DA	69.00
Wing Commander Armada	DA	79.00

Wing Commander 3	DA	99.00
Wing Commander 1&2 Del.	DA	79.00

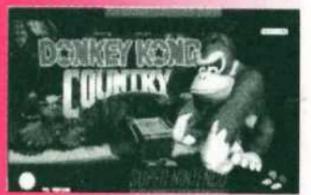
Wings of Glory Enh.	DV	85.00
Zorro	DA	79.00
Aladdin (A1200)	DA	59.00
Battle Team	DA	49.00
BM 3/Hatrick	DV	77.00
Civilisation	DV	75.00

Fields of Glory	DV	69.00
Fields of Glory (A1200)	DV	69.00
Fifa Soccer	DV	59.00
History Line	DV	49.00
Magic of Endoria	DV	69.00
Overlord (A1200)	DA	59.00
Siedler	DV	77.00
Theme Park	DV	59.00
Ufo	DV	69.00
Ufo (A1200)	DV	69.00

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM		
Actraiser 2	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Akira	dt	119.00
Animaniacs	dt	139.00
Ardy Lightfoot	dt	134.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	144.00
Beastball	dt	99.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Black Thorne	dt	109.00
Blackhawk	dt	109.00



Bomberman 2	dt	109.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	119.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Daze before Christmas	dt	119.00



Donkey Kong Country dt 139.00

Donkey Kong Country & Spieleb. dt 159.00

Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dropzone	dt	119.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	134.00
F-15 Strike Eagle	dt	129.00
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Final Fantasy 3	us	149.00
Flintstones - Movie	dt	99.00
Full Throttle Racing	dt	109.00
Ghoul Patrol	dt	119.00
Humans	dt	99.00
Illusion of Gaia	us	149.00
Impossible Mission	dt	109.00
Indiana Jones	dt	134.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jungle Strike	dt	109.00
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Legend	dt	99.00
Lemmings 2	dt	135.00



Lion King (24 Meg) dt 134.00

Lord of the Ring	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Mickey Mania	dt	129.00
Micro Machines	dt	99.00
NBA '95 Showtime	dt	129.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Newman-Haas Indy Car	dt	139.00
Pac in Time	dt	134.00
Pacman 2	us	109.00
Page Master	dt	119.00
Pinkie	dt	99.00
Pitfall!	dt	135.00

Rise of the Robots	dt	144.00
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schneewittchen	dt	117.00
Seaquest DSV	dt	119.00

Secret of Mana	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Solitaire	dt	99.00
Soul Blazer	dt	109.00
Sparkster	dt	129.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek: Next Gener.	dt	109.00

Star Wars 3	dt	129.00
Street Racer	dt	119.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Streetfighter 2	dt	134.00
Superman	dt	129.00
Syndicate	dt	109.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	129.00

Troy Aikman Football	dt	119.00
Val d'Isere Champ.	dt	129.00
Vortex	dt	133.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00
WWF Raw incl. Video	dt	154.00
Wolverine	dt	129.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
Game Commander 2 Joypad	dt	39.00
Game Mage Mogelmodul	dt	99.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads		99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Prog. Universal Adap.	dt	59.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super G. Boy & Dank. Kong	dt	149.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Univ. Adaptor (60 Hz)	dt	39.00

GAME BOY

Aladdin	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Chase H.Q.	dt	59.00
Choplifter 3	dt	55.00
Cool Spot	dt	59.00

Donkey Kong (SGB)	dt	59.00
Dr. Franken	dt	59.00

Dschungelbuch	dt	59.00
----------------------	-----------	--------------

Duck Tales 2	dt	59.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	55.00
Game Boy Gallery	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Lamborghini	dt	59.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Looney Tunes 2	dt	59.00
Lucie	dt	69.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milon's Secret Castle	dt	59.00
Monster Max	dt	69.00

Mortal Kombat 2	dt	65.00
------------------------	-----------	--------------

NBA Jam	dt	69.00
Pac in Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Power Rangers	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	69.00
Robocop vs. Terminator	dt	59.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	69.00

Super Mario Land 3	dt	59.00
---------------------------	-----------	--------------

Tarzan	dt	59.00
Tiny Toon 2	dt	59.00
Titus the Fox	dt	59.00

WWF Raw	dt	69.00
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00

Zubehör

Game Boy 3er Set	dt	199.00
------------------	----	--------

Animaniacs	dt	105.00
Batman and Robin	dt	119.00
Boogerman	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	114.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00

Dune 2	dt	109.00
Dynomite Headdy	dt	114.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	129.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00

Fifa Soccer 95	dt	109.00
-----------------------	-----------	---------------

Flink	dt	94.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	104.00
IMG Int.Tour Tennis	dt	109.00
Jurassic Park Rampage	dt	109.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00

Lion King (24 Meg)	dt	124.00
---------------------------	-----------	---------------

Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	109.00

Mega Bomberman	dt	99.00
-----------------------	-----------	--------------

Mega Turrican	dt	89.00
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	114.00
Mighty Max	dt	89.00
NBA Live 95	dt	109.00
NHLPA Hockey '95	dt	109.00
Newman-Haas Indy Car	dt	119.00
PGA Tour Golf 3	dt	109.00
Pagmaster	dt	114.00
Pinkie	dt	94.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	109.00
Pitfall!	dt	109.00
Power Rangers	dt	104.00
Powerdrive	dt	89.00
Psycho Pinball	dt	114.00

Rise of the Robots	dt	129.00
---------------------------	-----------	---------------

Road Runner Desert D.	dt	99.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	109.00

Shaq-Fu incl. Musik CD	dt	115.00
-------------------------------	-----------	---------------

Shining Force 2 (DA)	dt	134.00
----------------------	----	--------

Soleil (Komp. dt)	dt	124.00
--------------------------	-----------	---------------

Sonic vs. Knuckles	dt	114.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	114.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Syndicate	dt	109.00
Tazmania 2	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	109.00
Urban Strike	dt	109.00
Virtua Racing	dt	159.00
WWF Raw	dt	124.00

WWF Raw incl. Video	dt	134.00
----------------------------	-----------	---------------

Wolverine	dt	119.00
Yogi Bear	dt	109.00
Zero Tolerance	dt	89.00

Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
MD 2 Lion King Set	dt	279.00
MD 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
MD 2 Virtua Racing Set	dt	329.00

MEGA-CD		
3 Ninja Kick Back	dt	89.00
Battle Corps	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair-komp.dt	dt	99.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	89.00
Golf - Best 36 Holes	dt	109.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
Links	dt	99.00
Mega Roca	dt	89.00
Mickey Mania	dt	99.00
NBA Jam	dt	99.00
No Escape	dt	99.00
Penal Colony	dt	95.00
Pitfall!	dt	94.00
Powermonger	dt	79.00

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

Second Samurai	dt	84.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Tomcat Alley	dt	89.00

IndyCar Racing mit Stock Cars? Warum nicht, dachte sich der Hersteller, und kreierte eine Simulation, bei der sich alles um die hierzulande eher unbekannteren NASCAR-Rennen dreht - im wahrsten Sinne des Wortes!



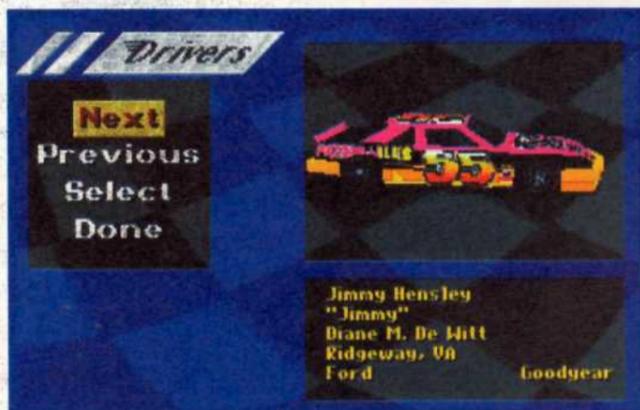
NASCAR Racing

Crash! Boom! Bang!

■ Hersteller: Virgin Games . Preis ca.: DM 99,- ■

Papyrus Design Group nennt sich das Team von Kult-Programmierer David Kaemmer (Indy 500), dem die PC-Besitzer das vor ca. einem Jahr erschienene Rennspektakel IndyCar Racing verdanken. Die Fachpresse huldigte dieser Simulation mit hohen Wertungen, und Hunderttausende von rennsportbegeisterten Spielern zückten

● **Im Autosalon könnt Ihr Euch über Eure Gegner und deren Fahrzeuge informieren.**



bereitwillig das Portemonnaie. In wenigen Wochen wird der Nachfolger NASCAR Racing in den Regalen stehen, der sich

auf den ersten Blick nur durch die verwegenen Fahrzeuge unterscheidet, die einen ständig überholen. Statt der windschnitigen Indy Car-Schlitten erwarten Euch diesmal bullige Stock Cars. Wer frohgemut seinen Joystick auspackt und sich auf ein ähnliches Fahrverhalten einstellt wie bei IndyCar Racing, erlebt eine herbe Enttäuschung. Der eigene Wagen eiert durch die Kurven wie ein Trabbi mit Dachgepäckständer. Kein Wunder: Die NASCAR-Boliden bringen etwa anderthalb Tonnen auf die Waage und lassen sich dementsprechend schwer lenken. Ständig crasht man gegen die Seitenbegrenzung, rotiert mit quietschenden Reifen über die Strecke oder bleibt irgendwo in der Botanik hängen. Die

● **Mit dem Videorekorder könnt Ihr die spektakulärsten Crashes noch einmal in Zeitlupe genießen.**

Steuerung reagiert dermaßen sensibel, daß die Chance auf den Gewinn eines Rennens gegen Null tendiert. Außerdem wird man alle paar Sekunden von einem Rivalen gerammt, der Eurem fahrbaren Untersatz zusätzlichen Schwung verleiht. Kaum hat man sein Gefährt wieder einigermaßen auf Kurs

VIEWPOINT

Trotz der High-End-Grafik hinterläßt das Spiel einen denkbar schlechten Eindruck; so etwas hätte ich von Papyrus nicht erwartet. Realitätsnähe, Atmosphäre, hartnäckige Gegner - alles gut und schön, aber der Spielspaß bleibt wegen der Überbetonung des Faktors „Simulation“ auf der Strecke - Prädikat: Nahezu unspielbar! IndyCar Racing-Fans sollten sich den Zusatz IndyCar Circuits besorgen und NASCAR Racing weiträumig umfahren.

— Petra Maueröder

gebracht, rast bereits der nächste Anfänger in den Kofferraum.

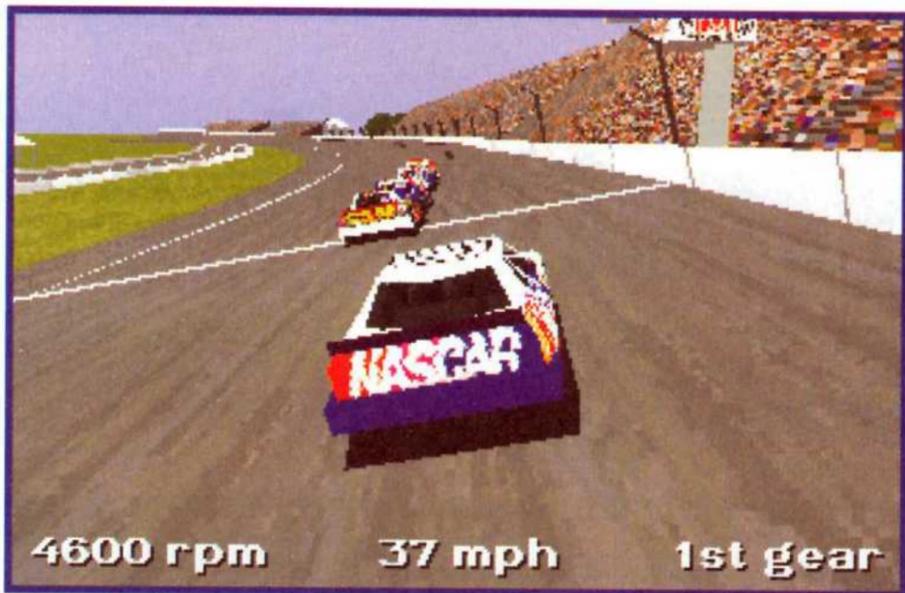
Technisch top, spielerisch hopp!

Wenigstens die technischen Features von NASCAR-Racing entsprechen weitgehend dem Vorbild: 15 Fahrzeuge, sieben



● **Montagsmorgen vor dem Redaktionsgebäude: Zwei PLAY TIME-Redakteure liefern sich ein Gefecht um den letzten Parkplatz.**





● Dank der verschiedenen Kameraeinstellungen läßt sich das Rennen aus der jeweils günstigsten Perspektive beobachten.

Rennstrecken, erstaunlich schnelle und noch detailreichere Texture-Mapping-Grafik, verschiedene Kameraperspektiven, Replay-Modus, Tuning, Automatik-Funktionen und vieles mehr gehören zur Grundausstattung. Modem-Besitzer werden hingegen mit dem eingebauten Zwei-Spieler-Modus glücklich. Wer zusätzlich ein CD-ROM-Laufwerk sein eigen nennt, darf alternativ in der optisch sehr beeindruckenden SVGA-Version (640 x 480 Bildpunkte) an den Start gehen; allerdings benötigt man dazu einen Rechner der Kategorie 486 DX/2-66 aufwärts. Doch auch die Standard-VGA-Grafik strotzt mal wieder vor stilechten Kleinigkeiten (Reklameschilder, Wagenaufkleber, Bremsspuren), die sich auch abschalten lassen. Auf diese Weise läßt sich ein minimaler Performance-Zuwachs erzielen. Aber was soll's - schließlich kommt man ohnehin nur mit sehr viel Glück vom Fleck.

Unser Fazit: Wer Tom Cruise und Nicole Kidman in „Days of Thunder“ gesehen hat und die Faszination Stock-Car auf seinem PC simulieren möchte, wird dem Spiel vielleicht einige positive Seiten abgewinnen können. Einen Geschwindigkeitsrausch



ROOTS



In Sachen Grafik gibt es, abgesehen vom SVGA-Modus, kaum Unterschiede zum Vorgänger IndyCar Racing, ganz im Gegensatz zum Gameplay.

wie bei IndyCar Racing darf man allerdings nicht erwarten. Leider kein Programm der Rubrik „Ich geb' Gas, ich will Spaß!“.

Petra Maueröder

INFO BITS

486 DX/2-50 dringend empfohlen
Mind. 4 MB RAM
VGA-Karte
Für CD-ROM-Version zusätzlich:
SVGA-Karte, 8 MB RAM
Alle gängigen Soundkarten werden unterstützt

GRAFIK
090

SOUND
070

FUN

070

Die Nummer 1 in Gelsenkirchen !!!

Paradis S

Riesenauswahl :

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

Über 1000 Titel für ALLE Systeme lieferbar!



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

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

Täglich neue Games



Amiga - PC - C 64

PD & Shareware

15 000 Titel lieferbar.

CD - Rom

Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM



Manga - Videos

Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Pins...

Bei unseren Angeboten kann man nur Kopf stehen



Händleranfragen erwünscht!
Gewerbenachweis erforderlich!

Disketten

Wir stehen ohne Wenn und Aber für die Qualität unserer Disketten ein und geben Ihnen 1 Jahr Garantie.

Extrem hohe Qualitätsstandards bei derart günstigen Preisen? Wie geht das? Ganz einfach! Wir arbeiten vor Ort mit den Herstellern zusammen, kontrollieren durch unsere Inspektoren ständig die Qualität und können ohne großen Zwischenhandel direkt an Sie liefern:

5.25" Diskette bitte nachfragen. Händleranfragen erwünscht.

3.5" DD	10 St.	6.50	3.5" HD	10 St.	6.50
	100 St.	59.90		100 St.	63.90
	200 St.	117.90		200 St.	125.90
	400 St.	229.90		400 St.	239.90
	1000 St.	549.90		1000 St.	559.90

3.5" HD	10 St.	6.90
	100 St.	66.90
	200 St.	129.90
	400 St.	249.90
	1000 St.	589.90

Formatiert 1.4MB

Henkel & Triebner Diskssysteme
Denisstraße 45 90429 Nürnberg Tel 0911/268977 Fax 0911/268973

Hiermit wird bestellt:

Ich nehme Sie beim Wort und möchte folgende Disketten mit einem Jahr Garantie bestellen; - und das möglichst flott per

- Nachnahme (Kosten 9.90) Scheck (Kosten 6.50)

..... Stück 3.5" DD Stück 3.5" HD

..... Stück 3.5" HD FORMATIERT 1.4MB

Absender:

Henkel & Triebner Diskssysteme Denisstr. 45 90429 Nürnberg Tel 0911/268977

Es ist die Zeit von Schwert und Magie - eine Welt, in der die Zauberer mächtig und gefürchtet sind. Es ist eine Welt, in der dem Wanderer Kreaturen wie Elfen, Orks und Klackonen begegnen können. Aber es sind die Magier, die das Land beherrschen und bestimmen, was getan wird... Du bist einer von diesen bis zu fünf Magiern, die versuchen, ihren Einflußbereich in Arcanus, der Fantasywelt von Masters of Magic, und in Myrror, der Parallelwelt von Arcanus, auszuweiten, um schließlich oberster Magier zu werden. Bewährtes aus Civilization wird geschickt mit Rollenspiel-Elementen wie einem 3D-Kampfmodus verbunden. Bei der Auswahl der Spielfigur gibt sich Masters of Magic flexi-

Masters of Magic

Phantastische S

■ Hersteller: MicroProse . Preis ca.: DM 139,95 ■

Mit Masters of Magic liefert MicroProse nach der Veröffentlichung von Sid Meiers Civilization einen weiteren Geniestreich.

bel. 14 vorgefertigte Zauberer stehen zur Auswahl. Wenn aber keiner dieser Magier gefällt, so kann man natürlich auch selbst Hand anlegen und sich seinen "Merlin" oder "Gandalf" neu erschaffen. Arcanus erwartet uns nach der Auswahl eines Volkes und des-

sen Banners. Vorerst ist jedoch noch nicht viel von der Umwelt des Dörfchens zu sehen. Auch im Ort selbst ist noch einiges zu regeln. Dem alten Civilization-Hasen wird hier so manches bekannt vorkommen. Siedler zu produzieren, ist für den expansiven Magier an dieser Stelle

nie falsch, denn die Welt will erobert und erkundet werden. Je nachdem, was denn nun produziert wird, dauert es einige Runden, bis das Programm die Fertigstellung meldet. Mit Siedlern oder Soldaten zur Verfügung geht es hinaus in die weite Welt. Und dort gibt es so



● **Merlin versucht einen letzten Zauberspruch, um zu retten, was zu retten ist (oben), doch leider ist der Gegner diesmal stärker. Hoffentlich hat man zur rechten Zeit gesichert (unten).**



● **Unsere Stadt wird angegriffen!!! Rette sich, wer kann. In dieser 3D-Ansicht werden die Kämpfe in Masters of Magic ausgetragen. Die Figuren sind niedlich animiert, Die Siedler lassen grüßen...**

strategien

ROOTS



Master of Magic kann die Quellen seiner Herkunft nicht verleugnen... Best of Warlords, Civilization und Fantasy.

einiges zu sehen: fremde Städte gilt es zu finden und ggf. zu erobern; alte Stollen und Burg-ruinen bergen möglicherweise magische Schätze oder auch tödliche Monster. Fahrende Hel-

den bieten unserem Magier ihre Dienste an. Und wenn wir nicht aufpassen und zu forschen in bisher unerforschtes Gebiet tap-sen, kann es sein, daß wir schon den ersten Streit mit einem der Mit-Magier vom Zaun gebrochen haben. Doch möglicherweise verhindert dann die Kunst der Diplomatie einen Gang mit Waffe und Zauberbuch. Wenn dem aber nicht so ist, schaltet Master of Magic von der "Landkartensicht" in eine 3D-Ansicht des Kampf-schauplatzes. Mit nur sechs But-tons kontrolliert man hier das Geschehen. Besonders wichtig



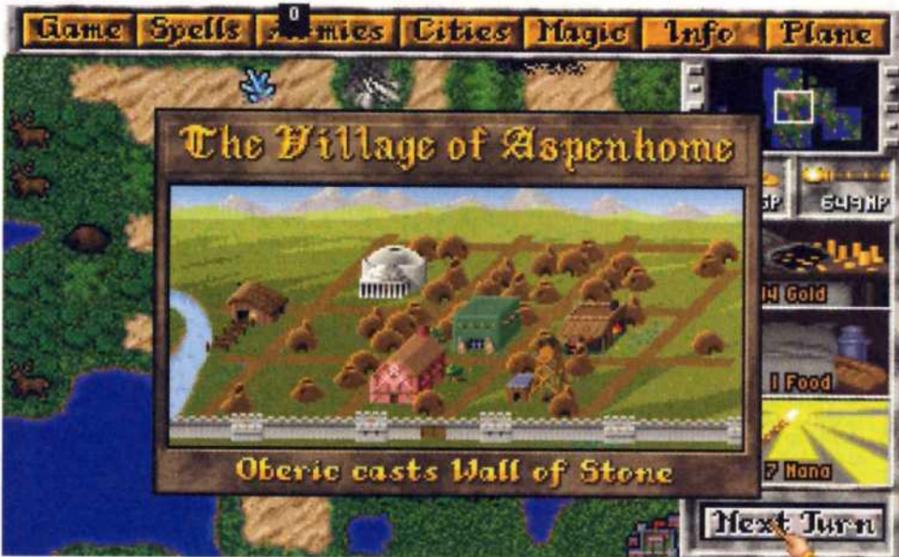
● Die anfänglich unbekannte Umwelt entpuppt sich schnell als vielbevölkert. Rechts: Eure Statusleiste.

ist es für einen erfolgreichen Spielausgang, die sogenannten Knotenpunkte der Magie unter Kontrolle zu bringen. Die Mana-Ausstattung des eigenen Magiers kann dadurch ganz schön in die Höhe schnellen.

Die ausgewogene Mischung stimmt...

Masters of Magic ist eine gelun-gene Mischung der Konzepte der erfolgreichen Vorbilder

Civilization und Warlords. Bei aller Komplexität hält es für den Spieler aber mannigfaltige Hil-feststellungen bereit. Der rechte Maus-Button ist der Retter aus vielen, wenn auch nicht allen "Notlagen", in die man als Magier-Novize so geraten kann. Zu allen Menüpunkten, Grafiken oder Buttons zaubert uns ein Klick mit der rechten Maustaste einen entsprechen- den Hilfetext auf den Bild-schirm. Auch im Zauberbuch



● Einer unserer Mitbewerber um das höchste Amt im Staate zaubert einen Schutzwall um seine Haupt-stadt... Sind wir ihm wohl zu nahe gekommen?



● Globale Einstel-lungen, übersichtlich angeboten auf einer Bildschirmseite: Dür-fen es z.B. Zufalls-begegnungen sein oder nicht?

● Déjà Vu - Zu Beginn des Spieles ist nur die direkte Umgebung unserer Heimatstadt sicht-bar. Civilization und Warlords standen Pate.



TRAUTES HEIM, GLÜCK ALLEIN...



Je nach Rasse, die wir ausgewählt haben, fühlt sich unser Völkchen in unterschiedli-chen Behausungen wohl: Während die Elfen in den Bäumen ihre Wohnungen bauen, lieben die High Men lieber das Fachwerkhaus. Die Gnolls geben sich mit "Lehm-Iglus" zufrieden.



TREFFPUNKT-SOFT

RICHARD HOOP

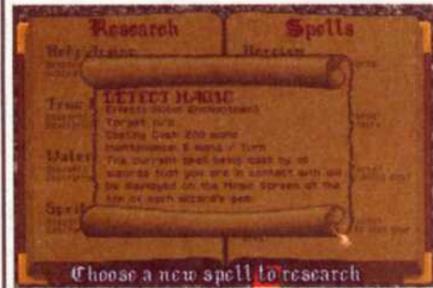
Der Softwareversand mit den Hammer Preisen! Bestell-Tel. und Fax 040/7202967
Versand: Wischoff 21 • 21465 Wentorf • Abholung nach Absprache!

	PC	Amiga CD-Rom		PC	Amiga CD-Rom
Battle Bugs	E 62,95		Outpost	DA 79,90	
Bundesl. Manager Hattrick	DV 79,90	78,90	PGA Tour Golf 486	DA	89,95
DSA 2 Sternenschweif	DV 79,90		Rebel Assault	DV	89,90
Die Siedler	DV 77,90	77,90	Sim City 2000	DV 82,50	
Fifa International Soccer	DA 69,95	76,90	System Shock	DA 76,90	
Hanse Deluxe	DV 49,90	46,90	Theme Park	DV 71,90	79,90
Kings Quest 6	DV	69,95	Tie Fighter	E 79,90	
NHL Hockey 95	DA	84,90	Wing Com. Armada	DA 72,50	79,95

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

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

HILFE AUF KNOPFDRUCK...



Wenn man mal nicht weiterweiß: Der Druck auf die rechte Maustaste liefert uns einen Hilfetext - wie hier die genauere Beschreibung eines gewählten Zauberspruchs. Nachschlagen im Handbuch entfällt.



● Die "Infozentrale" von Masters of Magic. Die Magier-Konkurrenten, mit denen man bereits Kontakt hatte, werden am oberen Bildrand angezeigt, ihre Fähigkeiten und Stärken aufgezeigt.

kommt man mit dieser Methode bestens zurecht. Die Musik und die Soundeffekte sind ansprechend, aber nicht weltbewegend. SVGA-Grafiken sucht man in Masters of Magic noch vergeblich, doch gibt es eine Reihe schöner Zwischensequenzen, und auch die Realisierung der Kämpfe ist mit Liebe zum Detail animiert.

VIEWPOINT

Als Rollenspielliebhaber hat für mich Masters of Magic klar die Nase im direkten Vergleich zu der hauseigenen MicroProse-Konkurrenz Civilization vorn. Während letzteres das Spielprinzip von Civilization nahtlos fortsetzt, bringt Masters of Magic durch die Kreuzung mit Rollenspiel und Fantasy frischen Wind ins Strategie-Genre.



Adrian Vogler



● Können wir den Sold nicht mehr bezahlen, dann quittieren diese Helmen im ungünstigsten Moment den Dienst.

Wer eine Alternative zu Colonization sucht oder wer es schon fertiggespielt hat, ist bei Masters of Magic genauso gut aufgehoben wie derjenige, der sonst als zäher Rollenspieler durch Britannia oder eine andere Fantasywelt stapft.

Adrian Vogler

INFO BITS

Strategiespiel • Schwierigkeitsgrad einstellbar • 1 Spieler • dt. Handbuch • engl. Spiel • VGA • Tastatur • Maus • 386er/486er • RAM 4 MB • HD 33 MB • MEM 580 KB • EMS 1 MB • AdLib • Sound-Blaster • General Midi • Besonderheiten: Sowohl für Strategie-Freaks als auch für eingeleichte Rollenspieler interessant.

GRAFIK

065

SOUND

065

FUN

007

PC/IBM CD-ROM

10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE DT. ANL.	49,90
7TH GUEST	39,90
ACES OF THE PACIFIC	85,90
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	89,90
AIR COMBAT inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDB.	89,90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH	79,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89,90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH	99,90
APOGEECOMPANION - SHAREWARE GAMES - ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST DT. HANDB. Update-fähig	79,90
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEHAWKS 1942	39,90
BATTLEISLE 2 KOMPL. DEUTSCH	89,90
BATTLEISLE II SCENERY - ERBE DES TITAN - K. D.	54,90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH	79,90
BETRAYAL AT KRONDOR	59,90
BITMAP-BROTHERS COMPILATION INCL. XENON 2 / GODS/MAGIC POCKETS/SPEEDBALL 2/CADAVER*	79,90
BLOODNET DT. ANLEITUNG	69,90
BURNING STEEL inkl. MISSIONS KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	75,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85,90
C.I.T.Y. 2000	79,90
CAMPAIGN KOMPL. DT.	85,90
CD16 EDUTAINMENT KIT: inkl. SBLASTER 16ASP / CD-ROM-LAUFWERK INTERN / AKTIVLAUTSPRECHER / UND SOFTWAREPAKET	899,90
CD-CADDYS	19,90
CENTRAL INTELLIGENCE DT. ANL.	85,90
CHESSMASTER 4000 TURBO WIND & LIFE & DEATH 2 CINEMANIA - MICROSOFT - 1994 FILMDATENBANK	44,90
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON DE LUXE	139,90
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON DE LUXE CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	69,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH*	89,90
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99,90
CONSPIRACY KOMPL. DT.	89,90
CORRIDOR 7	49,90
CREATURE SHOCK DT. HANDBUCH*	99,90
CRIME PATROL	89,90
CRITICAL PATH SVGA	29,90
CRUISE FOR A CORPS	29,90
DAEMONSGATE	79,90
DARK LEGIONS - SSI -	69,90
DARK SUN - SHATTERED LANDS -	79,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69,90
DAWN PATROL DT. HANDB. *	85,90
DER PATRIEZIER KOMPL. DT.	39,90
DER PLANER inkl. DATA DISK KOMPL. DT.	89,90
DOGFIGHT DT. HANDBUCH	35,90
DOOM UTILITIES (900 NEUE LEVELS)	44,90
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - *	79,90
DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG	89,90
DREAMWEB KOMPL. DT. *	85,90
DUKE NUKEM II & BLAKE STONE VV - VOLLVERSION - DUNGEON HACK AD & D	55,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EPIC PINBALL SHAREWARE	9,95
EYE OF THE BEHOLDER	24,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	89,90
F 15 STRIKE EAGLE III DT. HANDBUCH	35,90
F15 STRIKE EAGLE II	29,90
F19 STEALTH FIGHTER	29,90
FALCON 3.0 GOLD inkl. SCENERIES	99,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDBUCH	35,90
FOTOSHOW: CHINA/ALASKA/NEUSEELAND	44,90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79,90
GERMAN ONLY VOL. 2 KOMPL. DT. - SHAREWARE -	29,90
GOBLINS 2 DT. ANL.	99,90
G O L D - TOPWARE - (SHAREWARE)	39,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH	35,90
HARPOON	29,90
HEIMDALL 2 DT. ANLEITUNG	69,90
HELLCAB	99,90
HERBERT GROENEMEYER CD-ROM / CD AUDIO	34,90
HIGH COMMAND	29,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 KOMPL. DT.	65,90
HOEHLNENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH*	89,90
HORDE	119,90
HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPLETT DEUTSCH	69,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	39,90
INFERNO DT. HANDBUCH*	89,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	85,90
INVEST KOMPL. DT.	29,90
IRON ASSAULT*	99,90
IRON HELIX	49,90
ISHAR II KOMPL. DEUTSCH	29,90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND - KICK OFF 3! KOMPL. DEUTSCH	49,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	59,90
KOLUMBUS KOMPL. DT. *	89,90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	109,90
KYRANDIA 3 - MALCOM'S REVENGE - KPL. DT.*	119,90
LANDS OF LORE	85,90
LARRY 1-6 COLLECTION DT. ANL.*	89,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - DT. ANL.	39,90
LEISURE SUIT LARRY 1	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6	85,90
LEMMINGS 3 DT. ANL. *	69,90
LHX ATTACK CHOPPER & BIRDS OF PREY	39,90
LINKS GOLF	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH*	95,90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG	69,90
LOOM	49,90
LOST EDEN DT. HANDBUCH*	99,90
M1 TANK PLATOON	29,90
MAD DOG MCREE II	55,90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE - KOMPL. DT.	89,90
MANIAC SPORTS	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90
MEGA RACE	49,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MICROSOFT - BEETHOVEN -	119,90
MICROSOFT - STRAVINSKY -	119,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3-5	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29,90
MYST - WINDOWS - SVGA	99,90
NASCAR RACING DT. ANLEITUNG*	99,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDBUCH	85,90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59,90
NOVASTORM DT. ANL. *	85,90
OLDTIMER KOMPL. DEUTSCH*	89,90
OUTPOST - SIERRA/DYNAMIX - KOMPL. DT.	89,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH*	89,90
PATRIOT	44,90
PC GAMES (Zeitschrift auf CD-ROM)	19,95
PEGASUS 4.0 - SHAREWARE -	39,90
PEGASUS 5.0 - SHAREWARE -	29,90
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	85,90
PHOTO CD: AUSTRALIEN/IRLAND/AEGYPTEN	24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	je 24,90
PIRATES!	29,90
PIRATES! GOLD DT. HANDBUCH	35,90
POLICE QUEST 1	29,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DT.	89,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESPALDE	29,90
QUEST & FUN (KINGS Q 5 / LARRY 5 / RED BARON)	75,90
QUEST FOR GLORY 4 DT. ANL.	89,90
QUARANTINE KOMPL. DT.	89,90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34,90
RAPTOR - VOLLVERSION -	59,90
RAVENLOFT - SSI -	89,90

PC/IBM CD-ROM

REBEL ASSAULT	54,90
RETURN TO ZORK	49,90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH	75,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
ROBOCOP 3 & DUNE 1	39,90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	39,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON / ACES EUROPE / ACES PACIFIC DT. ANL.	89,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	95,90
SEAWOLF SSN 21 DT. ANLEITUNG	89,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. inkl. SCENERIES	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION	39,90
SHADOW OF THE COMET	75,90
SHAREWAREPERLEN 3	39,90
SHERLOCK HOLMES - LOST FILES - KOMPL. DT.	119,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34,90
SIM CITY	89,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 1	29,90
SPACE QUEST 4	49,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	85,90
SPACE SHUTTLE	29,90
SPACESHIP WARLOCK	85,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75,90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69,90
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STARCRUSADER KOMPL. DEUTSCH	99,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	89,90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29,90
SUBWAR 2050 KOMPL. DEUTSCH	99,90
SUPER II SHAREWARE	19,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HANDB.	89,90
TENNIS CUP II	29,90
TERMINATOR RAMPAGE	69,90
THE GREATEST COMPILATION inkl. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90
THE HIDDEN BELOW	79,90
THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN - THEME PARK KOMPL. DT.	39,90
TORNADO	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDBUCH	65,90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	29,90
TZ-STRIP BLACK JACK DT. ANL. *	34,90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANL.	99,90
ULTIMA 8 - PAGAN - inkl. SAP KOMPL. DT.	79,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH	114,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL. DEUTSCH*	99,90
VIRTUAL VEGAS (VOICE RECOGNITION)/WIN.	49,90
VISTA PRO 3.0 KOMPL. DT.	109,90
WALLS OF ROME	29,90
WARPLANES VOL. 1 - ENCYCLOPEDIA -	89,90
WHALES VOYAGE	29,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89,90
WIAL KATALOG-CD VIELE DEMOS/SPIELE-BESCHREIBUNGEN, CA. 500 MB NUR DM 4,99 ODER GEBEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS, ERHÄLTICH AB 18. NOV. 1994	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER III DT. HANDBUCH*	119,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	89,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG*	89,90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99,90
WOODSTOCK DT. ANL.	49,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG	65,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
WRATH OF THE GODS	89,90
X-WING COLLECTORS KOMPL. DT.	75,90
ZOOL 2 DT. ANL.	59,90

PC/IBM

1942 - PACIFIC AIR WAR - DT. HANDBUCH 3,5*	89,90
1990 - DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR '94 - ACES OF THE DEEP DT. ANL. *	49,90
ACROSS THE RHINE DT. HANDBUCH*	85,90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH 3,5*	95,90
ALIEN LEGACY DT. ANL.	89,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	85,90
ARCHON ULTRA 3,5*	64,90
ARMORED FIST DT. ANL. 3,5* Update-fähig	75,90
AUSFUHRUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5*	79,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. inkl. ELITE PLUS / JIMMY WH. SNOOKER / SENSI BLE SOCCER / ZOOL	79,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5*	85,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT. *	69,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5*	69,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL II 3,5*	89,90
CANNONFODDER 2 3,5**	65,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5*	54,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5**	75,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	89,90
COOL SPOT DT. ANL. 3,5*	54,90
CORRIDOR 7 - ALIEN INVASION - 3,5*	44,90
CREATIVITÄTSZENTRUM KOMPL. DEUTSCH 3,5*	64,90
DARK LEGIONS - SSI -	69,90
DARK SUN - SHATTERED LANDS - KOMPL. DT.	85,90
DAWN PATROL DT. HANDB.	89,90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION 2 - KOMPL. DT. VGA	89,90
DEAMONS GATE	79,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5**	85,90
DELTA - V - 3,5* (UP-DATE IN DEUTSCH)	75,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5*	85,90
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME/DYNATECH/ WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	54,90
DIE VERHEXTE STADT KOMPL. DEUTSCH 3,5*	64,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5*	65,90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2 zusammen	59,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLDCUP)	89,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
EARTH SIEGE DT. ANL. *	79,90
ELDER SCROLLS - ARENA - 3,5*	85,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EMPIRE SOCCER DT. HANDB. 3,5*	64,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH	89,90
F14 FLEETDEF. DATA DISK DT. ANL. *	49,90
F14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5*	89,90
FANTASY EMPIRE - SSI - 3,5*	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERN. SOCCER DT. HANDBUCH 3,5*	69,90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5*	59,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5*	134,90
FLUGSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5*	89,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5*	49,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5	49,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5*	59,90
FLUGSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5*	59,90
FRITZ 3 - CHESSBASE - KOMPL. DT.	149,90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - KOMPL. DT. VGA 3,5*	69,90
GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	69,90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5*	85,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5*	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	49,90
HATTRICK - BL MANAGER - KOMPL. DEUTSCH	89,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DEUTSCH	69,90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5*	59,90
INDY CAR TRACK PAK DT. ANLEITUNG 3,5*	35,90
INDYCAR PAINT KIT*	39,90
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL. 3,5*	59,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5*	69,90
JUNGLE STRIKE 3,5**	79,90
KAK-50 HOKUM DT. ANLEITUNG*	69,90
KICK OFF 3! KOMPL. DT. 3,5*	54,90

Versand: Liegnitzer Straße 13 • 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

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

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

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

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



PC/IBM

Table listing PC/IBM software titles and prices, including KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5*, KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT., LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA, etc.

PC/IBM Sonderposten

Table listing PC/IBM special post software titles and prices, including 3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT./VIDEO 5,25*, ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5*, ARCHER MCLEANS POOL BILLARD, etc.

PC/IBM Sonderposten

Table listing PC/IBM special post software titles and prices, including LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25*, MAD TV KOMPL. DT. VGA 3,5*, MANHUNTER SAN FRANCISCO, etc.

Soundkarten/Zubehör

Table listing sound cards and accessories, including 3 DO KARTE/CREATIVE LABS DT. HANDB. & SOFTWARE, ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDBUCH, etc.

Amiga

Table listing Amiga software titles and prices, including 1990 - DIE 93ER EDITION - POLITSIMUL. KD 1 MB, APOCALYPSE DT. ANLEITUNG, ARMOUR GEDDON 2, etc.

Amiga

Table listing Amiga software titles and prices, including IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL., ISHAR III KOMPL. DT., JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB, K 240 - UTOPIA II - DT. ANLEITUNG, etc.

Amiga Sonderposten

Table listing Amiga special post software titles and prices, including 3D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT., 4D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG, A-TRAIN 1 MB, ADRENALYN DT. ANL., etc.

Amiga Sonderposten

Table listing Amiga special post software titles and prices, including LOTUS TRILOGY 1-3 DT. ANLEITUNG, LOTUS TURBO CHALLENGE 2, M1 TANK PLATOON DT. KURZANL. 1 MB, etc.

Amiga CD 32

Table listing Amiga CD 32 software titles and prices, including ALIEN BREED / QWAK DT. ANL., ARABIAN NIGHTS, ARCADE POOL, etc.

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Sonderposten nur solange Vorrat reicht! Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00. Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

PLAY TIME

DIE **COMPUTEC** VERLAG POWERTIPS 12/94



PLAYERS GUIDE

Battle Isle (PC)

Seite 257-259

Probotector (Game Boy)

Seite 260-263

Dragon (SNES)

Seite 264-268

Tie Fighter (PC)

Teil 2, Seite 269-273

Urban Strike (MD)

Teil 2, Seite 274-278

Donkey Kong (Game Boy)

Seite 279-284

Stunt Race FX (SNES)

Teil 2, Seite 285-288

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

Players Guide	Seite	Ausgabe
Aero the Acrobat (SNES)	21-24	4/94
Aladdin (MD)	57,58	5/94
Banshee	225-228	11/94
Clayfighters (SNES)	183, 191	9/94
Die Siedler (A/PC)	178-182	9/94
XXXX (PC)	65-74	6/94
Dune 2 (MD)	173-177	9/94
FIFA Soccer (MD)	122	7/94
Frontier Elite 2 (A/PC)	118	7/94
Globdule (A/PC)	12-20, 46-54, 75-87	4+5+6/94
Incredible Hulk (MD)	201-208, 229-231	10+11/94
Impossible Mission (AMIGA)	219-224	10/94
Kanonenfutter (A/PC)	97-105, 129-138	7+8/94
Lawnmower Man (PC CD-ROM)	106-112, 156, 157	7+8/94
Lawnmower Man (SNES)	123, 124	7/94
Lothar Matthäus (A/PC)	117	7/94
MegaRace (PC CD-ROM)	120, 121	7/94
Mega Man X (SNES)	213-218	10/94
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
Stunt Race FX	246-253	11/94
Super Street Fighter II	232-237	11/94
Syndicate (A/PC)	1-11, 33-45	4+5/94
Theme Park (PC)	209-212	10/94
Tie Fighter	254-256	11/94
Urban Strike	238-245	11/94
Virtual Soccer (SNES)	119	7/94
WWF, Rage in the Cage (MCD)	90-92	6/94
Zombies (SNES)	25, 26, 55, 56	4+5/94

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

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

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

Gesamt _____ DM

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland 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.....

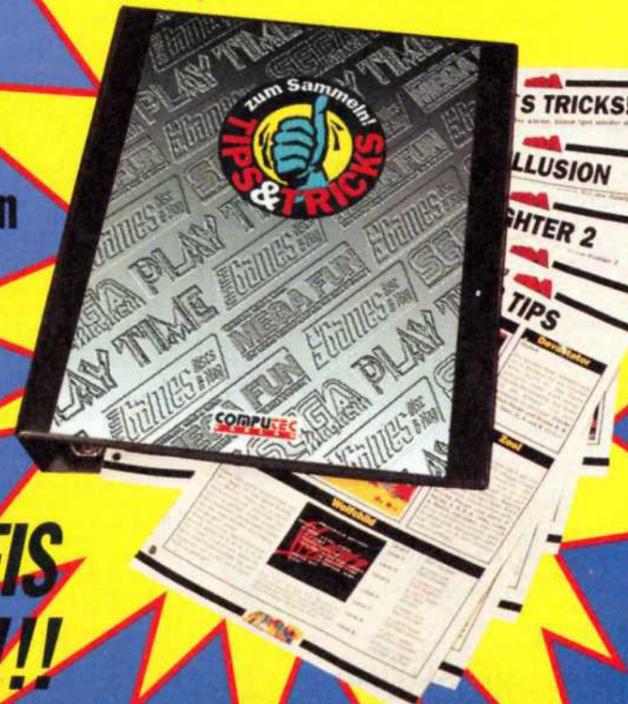
PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

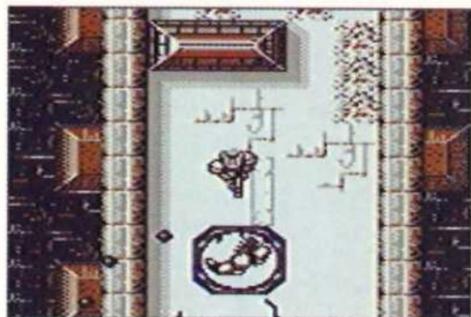
- für deine Power-Tips aus dem Play Time Magazin
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

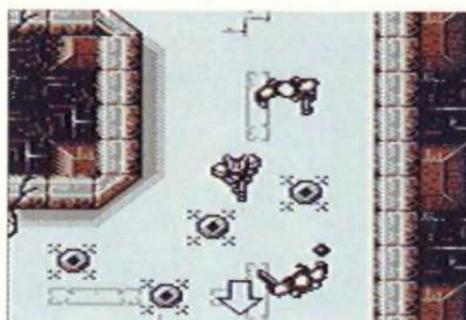


PROBOTECTOR

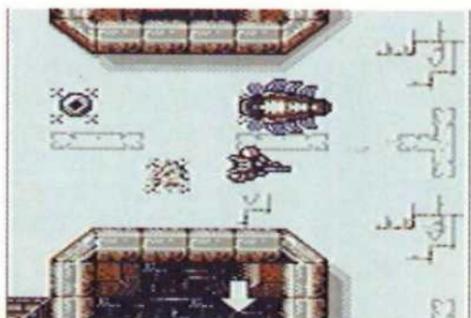
Level 2



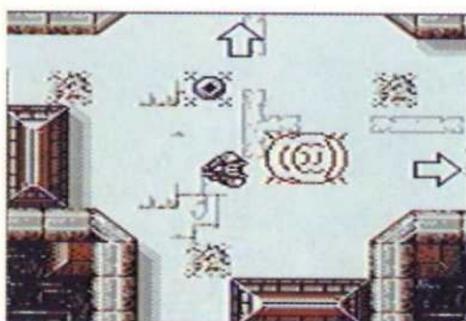
1. Diesmal mußt du die Bunker zerstören. du kannst sie aber nur vernichten, wenn der Soldat heraus-kommt. Der Soldat dreht sich und schießt dabei in alle Richtungen. Da er immer kurz aussetzt, kannst du den Kugeln aber leicht ausweichen.



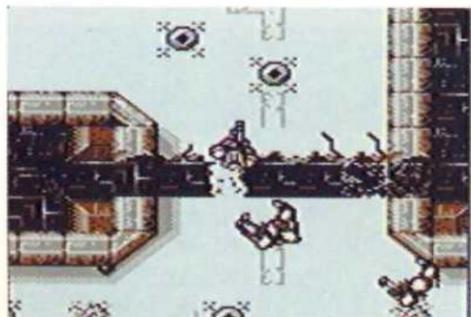
2. Zu allem Überfluß wirst du aber auch noch von vielen normalen Soldaten verfolgt. Schieß sie hin und wieder ab, sonst werden es zu viele.



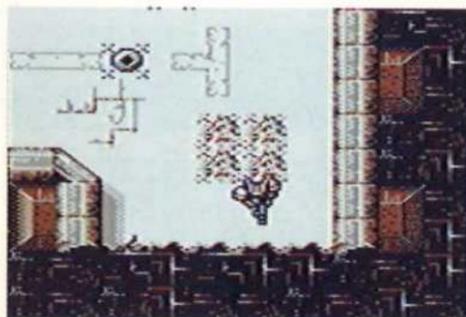
3. In diesem Level wirst du auch von riesigen Insekten attackiert, die schnell auf Dich zufliegen. Schieße sie ab, sobald sie auf den Bildschirm kommen.



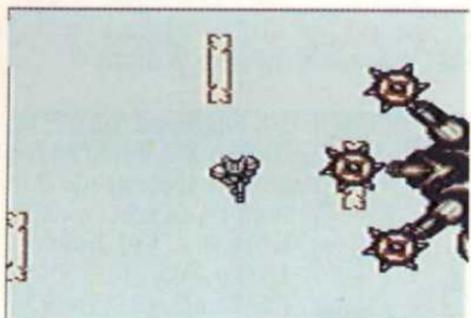
4. Über den ganzen Level sind Minen verteilt, die, kurz nachdem du über sie gelaufen bist, explodieren. Benutze sie, um Gegner, die dich verfolgen, in die Luft zu sprengen.



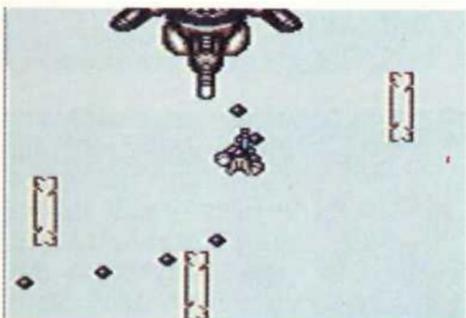
5. Hin und wieder wirst du an Rissen am Boden vorbeikommen. Sobald du über den einzigen Übergang läufst, wird dieser wegbrechen.



6. Am Ende dieses Weges ist der ganze Boden weggebrochen. Paß auf, daß du nicht herunterfällst.



7. Wenn du alle Bunker zerstört hast, kommst du zum Endgegner. Als erstes mußt du die ganzen Stachelkugeln zerstören, die um den Endgegner fliegen. Aber paß auf: Hin und wieder fliegt auch eine auf dich zu.

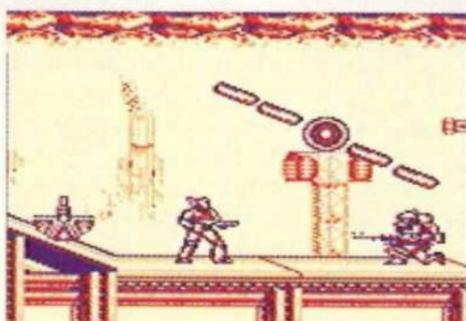


8. Wenn alle Kugel zerstört sind, wird der Endgegner anfangen, über den ganzen Bildschirm zu fliegen und auf dich zu schießen. Wenn er hin und wieder anhält, solltest du die Chance nutzen und auf ihn feuern.

Level 3...



1. Schieß zuerst das Power-Up über dir ab. Um lebend über den Graben zu kommen, mußt du warten, bis der Gegner auf dich schießt. Jetzt solltest du springen und mit Dauerfeuer auf den Gegner halten.

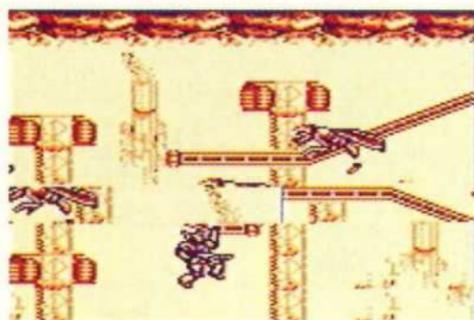


2. Töte zuerst die Soldaten und die Kanonen, die von hinten kommen. Dann springe auf die sich drehende Kletterstange und bleibe dort, bis du auf die andere Kletterstange springen kannst.

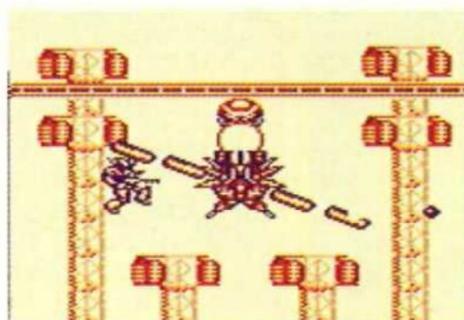


PROBOTECTOR

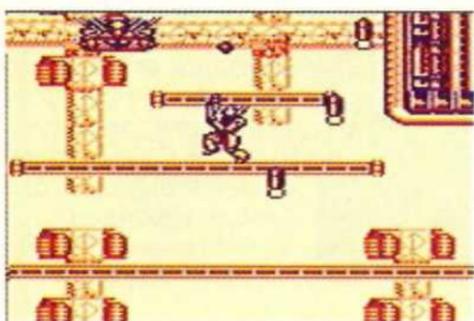
...Level 3



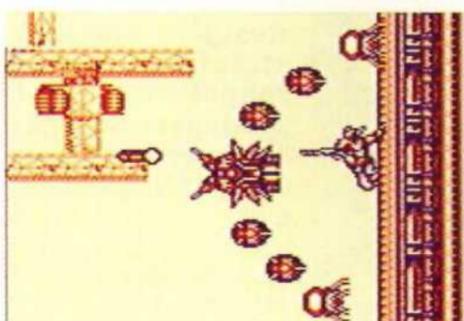
3. Während du an den Stangen entlangkletterst, wirst du von großen Insekten attackiert. Diese Insekten werden dich schnappen und wegtragen. Warte immer, bis sie dich über eine andere Stange getragen haben und schieße sie dann ab.



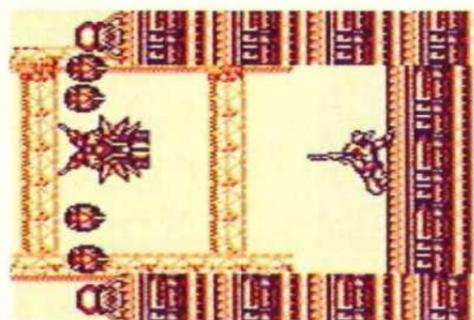
4. Der Zwischengegner. Springe auf die sich drehende Stange und schieße ständig in die Mitte. Da oben aus dem Gegner Dampf Wolken herauskommen, solltest du auf die obere Stange ausweichen. Wiederhole dies, bis der Gegner zerstört ist.



5. Jetzt mußt du von unten nach oben laufen. Weiche dabei den von unten nach oben fliegenden Raketen aus. Versuche aber, die ebenfalls vorbeifliegenden Power-Ups zu erwischen.



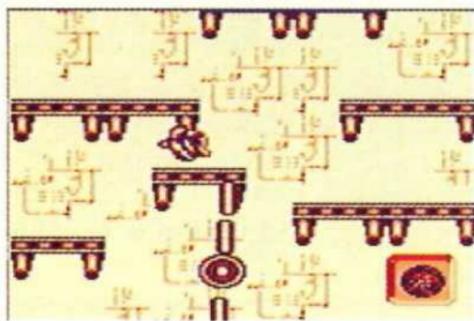
6. Der Zwischengegner greift dich hier ein zweites Mal an. Du mußt an der Wand hochklettern und zwischen seinen Beinen warten. Jetzt kannst du ihn noch nicht vernichten. Paß aber auf, daß er dich nicht mit seinen Raketen erwischt.



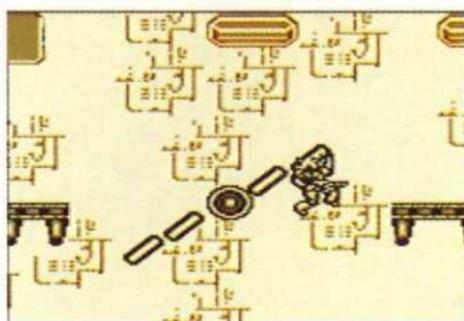
7. Nun hast du die Chance, ihn zu zerstören. Du mußt ihn dafür genau in der Mitte treffen, was dadurch erschwert wird, daß er sich ständig bewegt. Wenn er hin und wieder anhält, ist das ein Zeichen, daß er dich gleich angreifen wird. Weiche also aus!



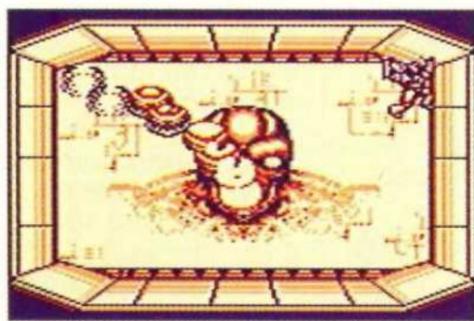
8. Wenn du den Gegner zerstört hast, mußt du die Wand weiter nach oben klettern. Laufe nach rechts bis zum Abgrund und schnapp dir das Power-Up, einen Hitzesucher. Nun springe über den Abgrund und feure wie ein Wilder!



9. Spring auf die sich drehende Stange und spring am höchsten Punkt nach oben weg. Jetzt mußt du von Plattform zu Plattform nach oben springen. Das wird dadurch erschwert, daß eine Waffe aus der Wand kommt und du von Soldaten angegriffen wirst.



10. Diesmal mußt du Deinen Sprung genau timen, da der Weg nach unten sehr weit ist. Am besten springst du, nachdem die Stange den höchsten Punkt passiert hat.



11. Und wieder ein Endgegner. Klettere sofort nach oben und beobachte, wo er seinen Dampfstrahl hinbläst. Du mußt immer vor dem Strahl weglaufen und jedesmal, wenn du an dem Gegner vorbeikommst, mit Dauerfeuer auf ihn schießen.



12. Nach dem Dampf wird dich der Endgegner mit fünf Minen bewerfen. Du hast nur drei Sekunden, dich möglichst weit von ihnen zu entfernen. Am besten kletterst du nach oben und springst weg, sobald er die Minen wirft.

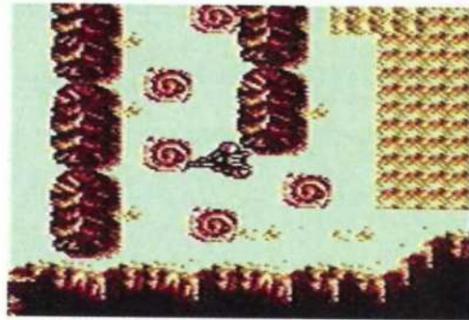


PROBOTECTOR

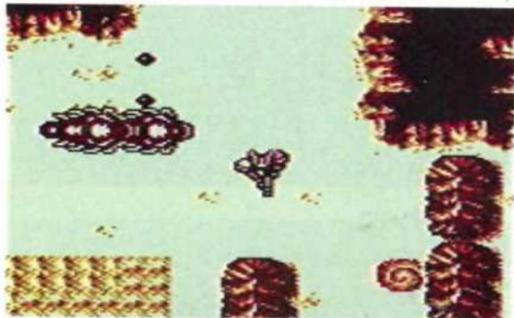
Level 4



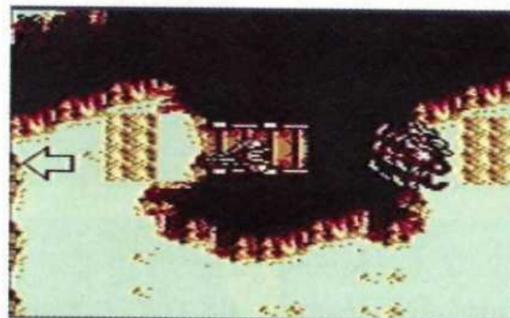
1. Wie in Level 2 mußt du in diesem Level die Bunker zerstören. Aus den Bunkern kommen Spinnen, die dich in die Bunker ziehen wollen, wenn du ihnen zu nahe kommst.



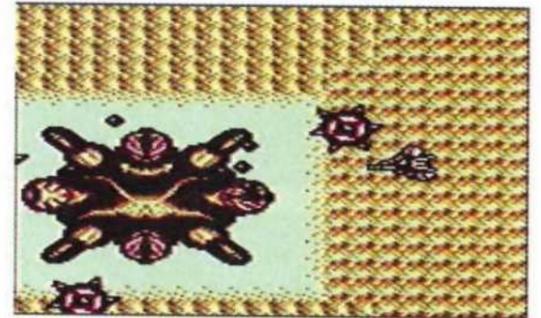
2. Wenn du von Insekten oder Soldaten verfolgt wirst, werden diese Sandlöcher sich verlangsamen, so daß du entkommen kannst.



3. Schon wieder Monsterinsekten. Am besten stellst du dich hinter einen Fels und schießt auf sie. Du brauchst drei Schüsse, um sie zu vernichten.

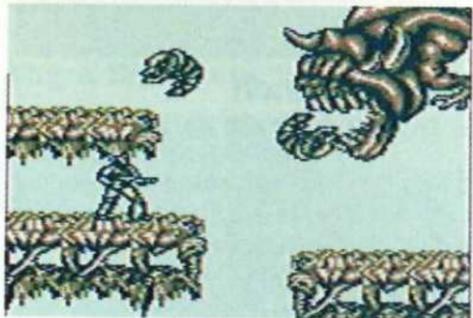


4. Diese Brücken sind gut, um Gegner abzuschütteln. Wenn du über sie läufst, verschwinden sie.



5. Diesem Endgegner mußt du seine 4 Augen zerstören. Das wird durch die Stachelkugeln erschwert, die er auf dich wirft.

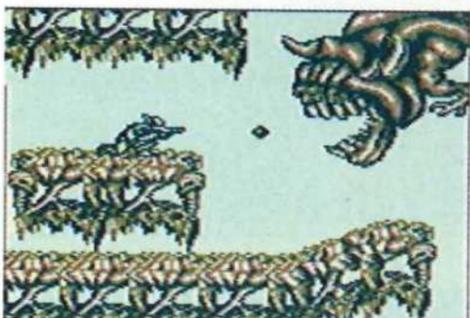
Level 5



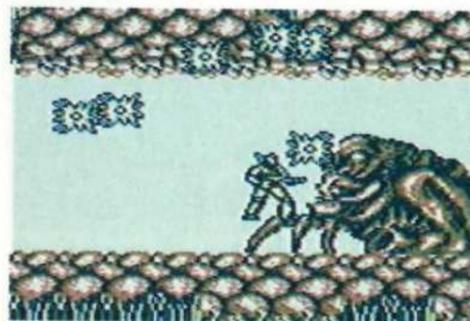
1. Der erste Zwischengegner. Am einfachsten kannst du ihn mit einer Bombe vernichten. Wenn du keine Bomben hast, versuche, auf die Plattform zu kommen, um ihn abzuschießen.



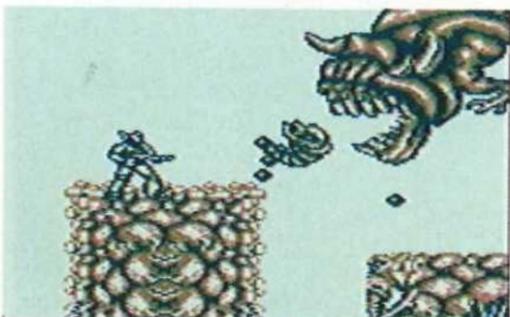
2. Schieß als erstes das Power-Up ab, um hitzesuchende Kugeln zu bekommen. Nun kannst du einfach losrennen und die Aliens töten, bis du über den Abgrund kommst.



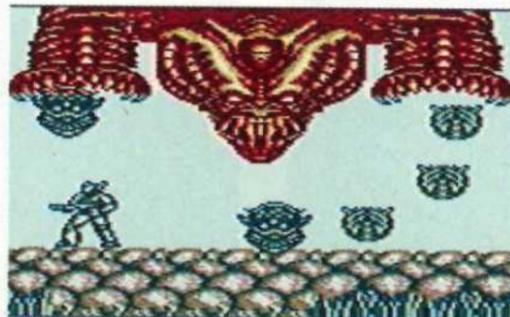
3. Wenn du die hitzesuchenden Kugel hast, ist es kein Problem mehr, diesen Zwischengegner zu vernichten. Krieche einfach auf die Plattform und feure auf ihn.



4. Um diesen Gegner zu zerstören, mußt du genau auf seine Beine springen. Warte, bis er angreift und springe dann. Jetzt feure ihm in den Mund und er ist Geschichte.



5. Kurz vor diesem Gegner bekommst du den Dreifachschuß. Du mußt also nur auf der Säule stehen und auf den Gegner halten.



6. Das ist der letzte Endgegner. Um ihn zu vernichten, mußt du zuerst seine beiden Köpfe abschießen.



7. Nun wird er versuchen, dich mit Flammen zu erlegen. Stell dich an den äußersten Bildschirmrand und schieß ihm in den Kopf.



SUPER NES **DRAGON** SUPER NES

Dragon is a beat-em-up with class from Virgin. If you're a beat-em-up fan or even better a Bruce Lee fan as well, then this game is for you, very fast and very Bruce!

Techniken - Die Mantis Technik...



Mantis Mode

Das ist Bruces normaler Kampfmodus, drücke einfach die Taste L.



Chop

Für die schwere Luftattacke drücke Hoch+X/Y.



Crouch Heavy Punch

Wirf deinen Gegner mit Runter+Y auf den Boden.



Crouch Light Punch

Drücke Runter+Y, um Bruces Verteidigungsschlag loszulassen.



Crouching Kick

Gut für eine schnelle Attacke. Drücke Runter+B.



Flip

So entkommst du jeder Attacke. Drücke Runter+Vorwärts.



Flip Kick

Drücke Runter+Vorwärts+A/B für eine Überraschungs-attacke!



Flying Kick

Luftattacken sind effektiv und kräftig. Drücke Hoch+A/B.



DRAGON

...Mantis Technik



Forward Push Kick

Für eine schnelle offensive Attacke drücke A.



Heavy Punch

Laß deinen Gegner nach hinten stolpern, indem du auf X drückst.



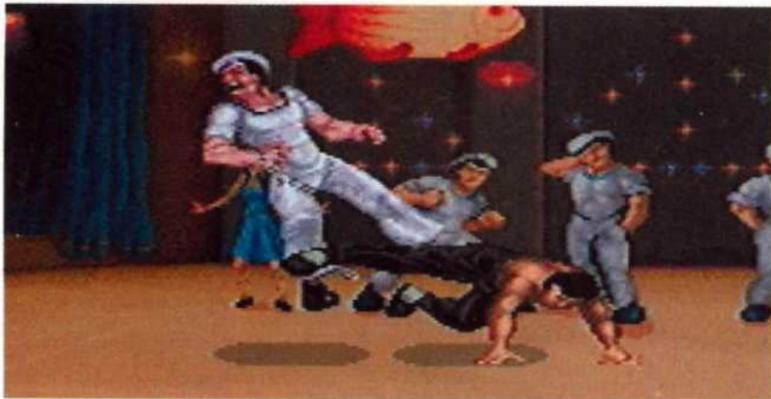
Light Punch

Ein guter Schlag in der Kombination mit dem Heavy Punch. Drücke den Button Y.



Round House

Für eine Schlagkombination drücke den Button A doppelt.



Slide Kick

Eine gute Distanzattacke. Drücke Runter+A.



Standing Kick

Wenn du dir den Gegner vom Hals halten möchtest, drücke den Knopf B.



Stomp Attack

Mach deinen Gegner fertig wie Bruce Lee, drücke Hoch, dann Runter!



Throw

Für eine Attacke, die viel Energie abzieht, drücke Weg+X.



DRAGON

Kampf Technik...



Mode Fighting

Um in den Kampfmodus zu kommen, drücke R.



Crouching Speed Punch

Drücke X/Y oft hintereinander, um maximalen Schaden zu erreichen.



Crouching Heavy Punch

Eine sehr schmerzvolle Attacke, drücke Runter+X.



Crouching Kick

Um dir die Gegner vom Hals zu halten, drücke Runter+A/B.



High Kick

Vor allem auf kurze Entfernung ist dieser Schlag Richtung Kopf effektiv. Drücke B



Round Kick

Sehr schnell und gut für Schlagkombinationen. Drücke B



Somersault

Drücke nach Oben, dann nach Vorne, und du kommst aus jedem Problem wieder heraus.



Speed Flying Kick

Drücke Hoch und dann A/B, und dein Gegner wird sich wundern, was ihn trifft.



DRAGON

...Kampf Technik



Speed Kick

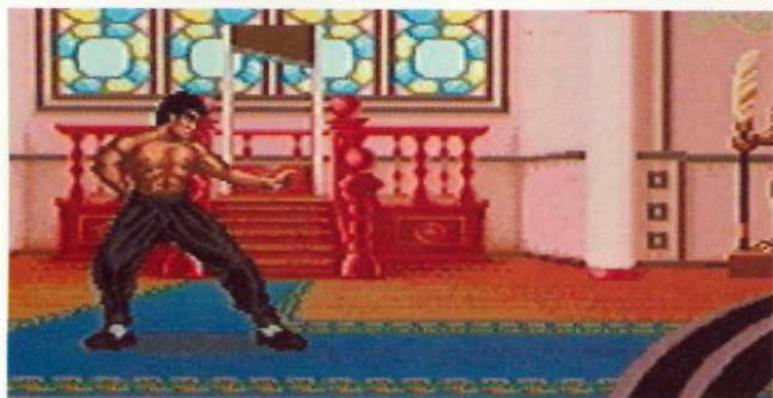
Gute Methode, dem Gegner Energie abzuziehen. Drücke B mehrmals hintereinander.



Speed Punch

Schneller, als das Auge sehen kann. Drücke X/Y mehrmals.

Nunchaku Technik



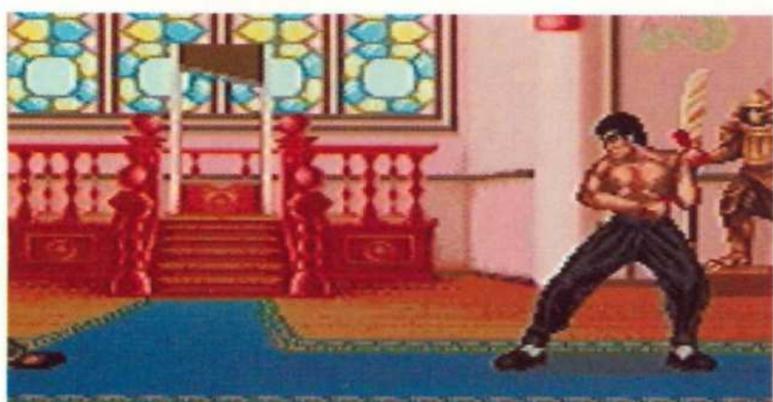
Mode Nunchaku

Um die Nunchakus wegzustecken, drücke L und R.



Move Left/Right

Drücke den Knopf Y, um den Nunchaku nach rechts zu stecken.



Move Right/Left

Drücke X, und die schlagenden Nunchakus werden starken Schaden anrichten



Chain Throw

Ein starker Schlag auf kurze Distanz. Drücke Hoch+Vorwärts+A/B



High Attack

Sehr effektive Attacke. Drücke A.



Low Attack

Drücke abwechselnd A/B, um anzugreifen.



DRAGON

Der Feind



1. Lantern Festival. Greife den Seemann direkt mit Fußschlägen an. Je öfter du ihn triffst, desto höher wird dein Chi-Level und desto mehr Kampfmodi bekommst du, mit denen du ihn angreifen kannst.



2. Gussie Yang's Kitchen. Dein Gegner ist bewaffnet und sehr gefährlich. Wenn dein Chi-Level hoch genug ist, solltest du die Nunchakus gegen ihn benutzen.



3. Alley Outside Kitchen. Diesmal mußt du gegen zwei Gegner kämpfen. Nicht einmal mit Nunchakus wird es leicht werden. Wechsle ständig zwischen dem Kampf- und dem Nunchaku-Modus.



4. The Seattle Gym. Dein Gegner ist unheimlich schnell. Vor allem mußt du dich vor seinen Füßen in acht nehmen. Wechsle zwischen Mantis- und Fighting-Modus, um ihn zu besiegen.



5. The George Wu Gym. Hier hast du es mit einem extrem gefährlichen Gegner zu tun. Paß auf, daß er dich nicht am Hals packt. Speed Kicks und Speed Punches sind die besten Mittel gegen ihn.



6. Film Set. Wahrscheinlich hast du gedacht, daß die zwei Chefs schwierig waren, aber diese beiden Ladies sind noch ein ganzes Stück rabiater. Der Flying Kick ist sehr effektiv gegen die beiden.



7. Bruce Kwoon. Hier ist wieder der Typ mit den schnellen Füßen, aber jetzt ist er älter und erfahrener! Wechsle wieder zwischen den beiden Kampfmodi und benutze den Flip Kick und den Flying Kick, um immer etwas Distanz zwischen euch beiden zu halten.



8. Long Beach Stadium. Du hast sechzig Sekunden, um deinen Gegner auszuschalten. Am besten ist hier der Nunchaku-Modus. Wenn der Gegner am Boden liegt, setze ihm noch mit der Stomp Attack zu.



9. The Big Boss Film Set. Dein Gegner ist vielleicht groß, aber gegen Speed Kicks und Speed Punches hat er keine Chance.



10. Ice House Basement. Schon wieder der gleiche Gegner! Zerschlage den Eisblock, den er am Anfang auf dich wirft, mit einem Heavy Punch.



11. The Dragon Set. Bei diesem Gegner mußt Du vorsichtig sein. Hin und wieder wird er Dir Sand die Augen schütten und dann mit seinen Krallen zuschlagen. Doch gegen Deine Nunchakus hat er keine Chance.



12. Graveyard Hallucination. Der Gegner ist eigentlich einfach zu besiegen, aber dazu mußt Du in den Nahkampf gehen. Benutze die Nunchakus um seine Energie herabzusetzen und mach ihn am Ende mit einem Chain Throw fertig.



TIE FIGHTER

Hier ist der zweite Teil der Missionsbeschreibungen zu Tie Fighter. Vernichte die Piloten der Rebellen und werde der höchstdekorierte Pilot der imperialen Flotte. Die dunkle Seite der Macht sei mit dir!

Battle 1 - Mission 5



Die Rebellenattacke gegen den Außenposten D-34 wurde von einem Sternkreuzer gestartet. Wir haben ihn ausfindig gemacht und greifen ihn an. Deine Aufgabe ist es, die Starfighter der Rebellen zu vernichten und alle Container zu inspizieren, bevor sie zerstört werden.

Battle 1 - Mission 6



Der leichte Calamari Kreuzer der Rebellen, Lulsa, ist unser neues Ziel. Sein Commander und die Crew werden das Schiff sicher verlassen. Achte deshalb auf fliehende Fähren und beschädige das Schiff des Kommandanten. Alle anderen Fähren müssen zerstört werden.

Battle 2 - Mission 5



Der neue Advanced Tie Fighter wird zur Protector überstellt. Der Träger Tropsobor wird mit ihm zusammentreffen. Überprüfe bei der Übergabe alle sonstigen auftauchenden Schiffe und vernichte sie, falls sie zu den Rebellen gehören. Suche vor allem das Shuttle Oukanut und schalte es mit der Ionenkanone aus.



Battle 3 - Mission 5



Die Aufgabe dieser Mission ist es, Viceadmiral Thrawn zur fast fertiggestellten Raumstation NL-1 und zurück zu seinem Sternzerstörer zu eskortieren. Verjage alle angreifenden Rebellen und inspiziere und vernichte die Shuttlegruppen Camer, Bliss und Noway.

Battle 3 - Mission 6



Die Raumstation NL-1 wurde fertiggestellt, und die letzten Vorbereitungen werden getroffen, sie voll einsatzbereit zu machen. Der Sternzerstörer Stalwart bringt gerade die neuen System Patrol Crafts. Während der Übergabe mußt du sowohl die Station als auch die neuen Schiffe vor den Rebellen verteidigen.

Battle 4 - Mission 6



Die Nharwaak drohen damit, ihre Versionen des Hyperantriebs an die Rebellen zu übergeben. Dies darf nicht toleriert werden. Deine Aufgabe ist es, alle Transporter der Rebellen mit der Ionenkanone auszuschalten, die den Hyperdrive transportieren. Alle anderen Schiffe der Rebellen müssen vernichtet werden. Auch

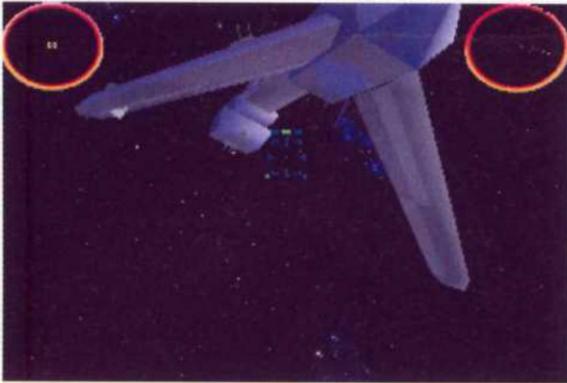


die Rebellenfregatte Xerxes muß vernichtet werden, um die Mission zu erfüllen.



TIE FIGHTER

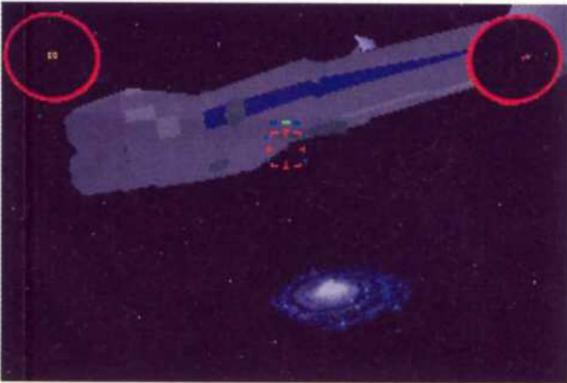
Battle 5 - Mission 1



Dies ist eine geheime Mission für den Imperator. Wenn dir die Mission zu schwierig wird, kannst du dir ohne Probleme Verstärkung herbeirufen. Bleibe in der Nähe der Fregatte Osprey, um von ihren Kanonen geschützt zu werden. Sobald das Shuttle Lambda auftaucht, mußt du alle Energie von den Schilden zu den Motoren transferieren und das Shuttle inspizieren.



Battle 5 - Mission 2



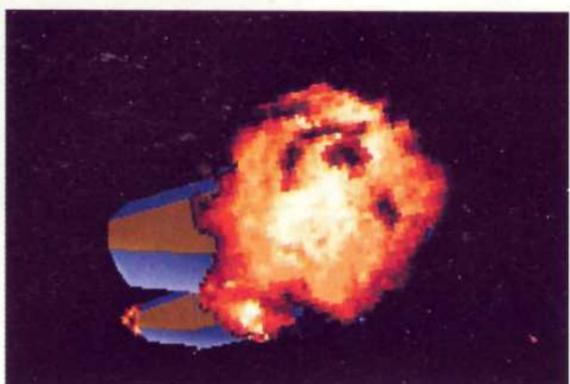
In dieser Mission mußt du den Verräter Admiral Horkov und seine Task Force finden. Da sie auf Vorräte der Rebellen angewiesen sind, solltest du alle Container inspizieren, bevor du sie vernichtest. Nur so können wir herausfinden, welche Sachen er dringend benötigt.



Battle 5 - Mission 3



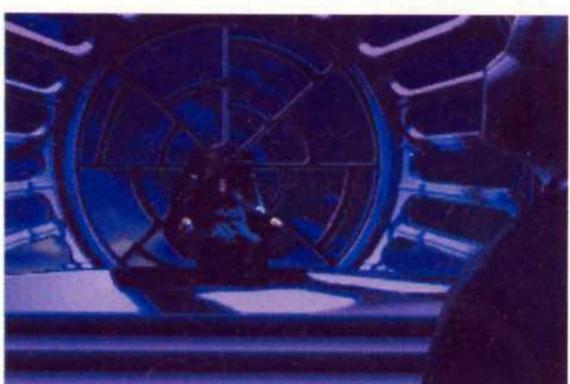
Diesmal hast du die Aufgabe, einen Versorgungskonvoi abzufangen, bevor er die Rebellenplattform erreicht, wo er von Harkovs Sternenzerstörer geschützt wird. Inspiziere den gesamten Konvoi, um Güter für Harkov zu finden.



Battle 5 - Mission 4

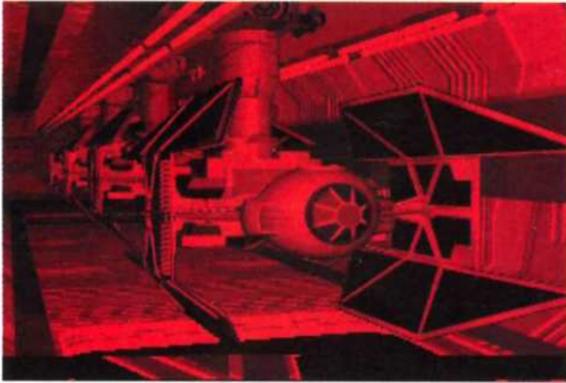


Diesmal mußt du mindestens 50 % von Harkovs Tie Advanced vernichten. Während der Schlacht wird Harkov versuchen zu entkommen. Inspiziere alle fliehenden Rebellschiffe, um ihn zu finden. Das Rebellen Shuttle ist nur ein Ablenkungsmanöver, Harkov sitzt in dem Transporter. Du mußt ihn auf jeden Fall inspiziert haben, bevor er in den Hyperraum flüchtet.

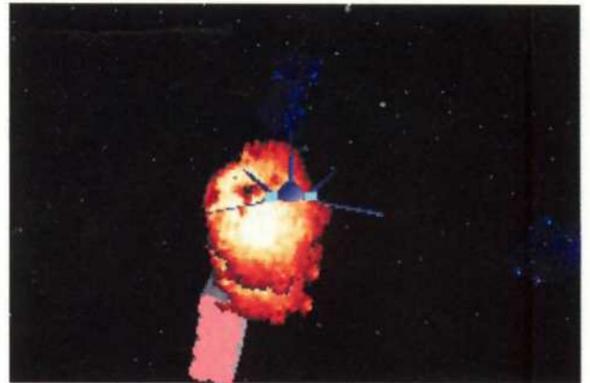


TIE FIGHTER

Battle 5 - Mission 5



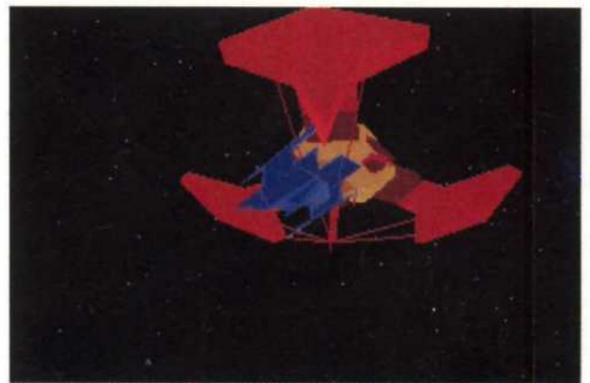
In dieser Mission mußt du Admiral Harkov gefangennehmen. Man hat ihn das letzte Mal gesehen, als er die Rebellenplattform DS-5 betreten hat. Natürlich wird er sofort wieder versuchen zu fliehen. Du mußt alle Schiffe der Rebellen und auch die Basis mit der Ionenkanone außer Gefecht setzen, damit sie später von imperialen Truppen durchsucht werden können. Harkov wird versuchen, mit dem Shuttle Toten zu entkommen. Schalte dieses also zuerst aus!



Battle 6 - Mission 1



Sechs Prototypen des neusten imperialen Jägers, dem Tie Defender, sollen zum Imperator gebracht werden. Deine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, daß sie unbeschädigt ankommen. Vernichte alle auftauchenden Rebellen.



Battle 6 - Mission 2



Die Tie Defenders sollen auf einen schwer bewaffneten Träger, die Huninburg, gebracht werden. Auch diesmal ist es deine Aufgabe, für einen reibungslosen Ablauf der Übergabe zu sorgen!



Battle 6 - Mission 3



Und wieder hast du eine Schutzmission bekommen. Du mußt dafür sorgen, daß wichtige Vorräte die Forschungsplattform der Zaarin erreichen. Vernichte wie immer alle angreifenden Rebellen.

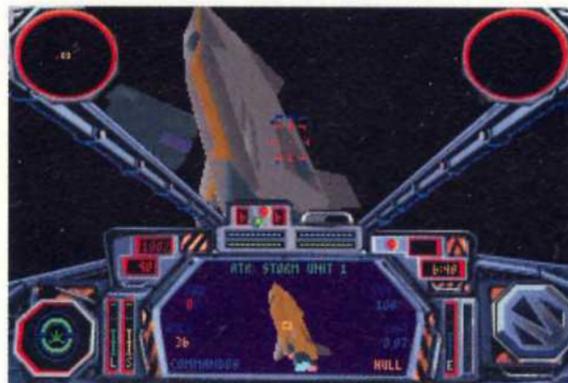


TIE FIGHTER

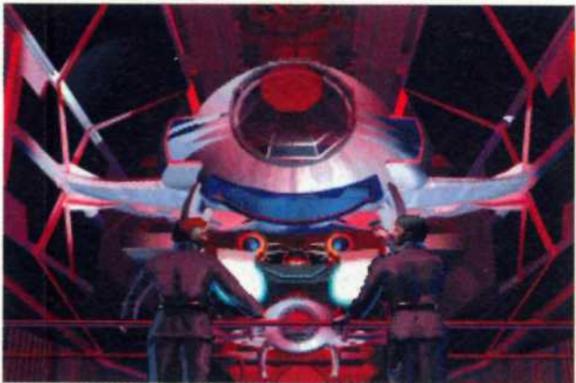
Battle 6 - Mission 4



Diesmal mußt du an den Zaarin ein Exempel statuieren. Als Strafe für ihren Handel mit den Rebellen mußt du ihre Plattform, alle von der Plattform fliehenden Schiffe und alle Schiffe der Rebellen mit der Mag-Waffe erobern. Der Rest kann wie immer zerstört werden.



Battle 6 - Mission 5



Deine Aufgabe bei dieser Mission ist es, mindestens einen B-Wing der Rebellen mit der Ionenkanone auszuschalten. Danach mußt du die feindlichen A-Wings auf Distanz halten, damit sie dir deine Beute nicht vernichten. Wenn du sie alle vernichtet hast, mußt du aber auch noch die Rebellenfregatte inspizieren und vernichten.



Battle 7 - Mission 1



Der Aufenthaltsort von Harkovs Flotte wurde entdeckt. Vernichte alle Transportcontainer und beschütze die Harpax vor angreifenden Rebellen.



Battle 7 - Mission 2



Die Harpax wurde von den Rebellen während ihrer Jagd auf Harkovs Flotte in eine Falle gelockt. Du mußt die Rebellenfregatte Akaga vernichten, damit die Harpax entkommen kann.

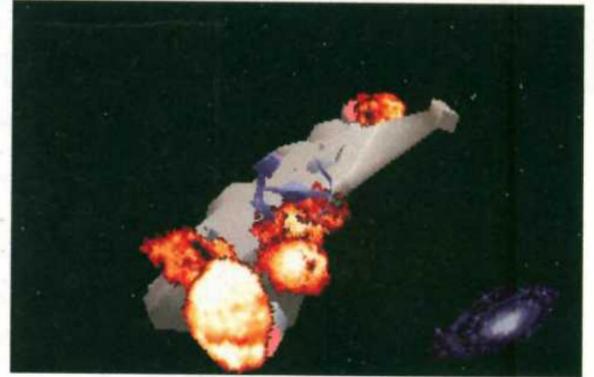


TIE FIGHTER

Battle 7 - Mission 3



Dein Ziel ist es, alle über-gelaufenen Streitkräfte und die mit ihnen verbündeten Rebellen zu vernichten. Leider hört sich das einfacher an, als es ist.



Battle 7 - Mission 4



Du wurdest von Lord Vader persönlich ausgewählt, zur Außenstation Osprey zu fliegen, wo du den Imperator vor dem Verrat der Zaarin warnen sollst.



Battle 7 - Mission 5



Die Zaarin versuchen, den Imperator zu überwältigen, indem sie ihn von seinem Sternzerstörer trennen. Deine Aufgabe ist es, alle Raumschiffe zu inspizieren, bis du den Imperator findest. Schalte sein Schiff, die Haven 2, mit der Ionenkanone aus, damit es von Sturmtruppen erobert werden kann.



Ceremony



Nachdem du den Imperator gerettet hast, wirst du mit der höchsten Auszeichnung der imperialen Flotte ausgezeichnet. Damit bist du der höchstdekorierte Offizier in der Geschichte des Imperiums!



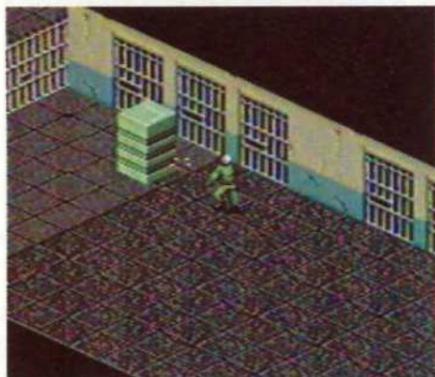


URBAN STRIKE



Die Fortsetzung der Lösung zu Urban Strike gibt dir die Möglichkeit, Amerikas Kriminellen Nr. 1 zu jagen und ihn für immer unschädlich zu machen. Viel Glück, du wirst es brauchen!

Level 5 - Alcatraz - Mission 1



1. Deine Aufgabe ist es, die bewaffneten Posten im gesamten Gefängnis-komplex zu suchen und sie zu eliminieren. Sei vorsichtig, sie haben eine große Reichweite und können dir Schaden zufügen.



2. Auf deinem Weg kommst du an mehreren Munitions-baracken vorbei. In ihnen versteckt sitzen oft mit Maschinen-gewehren bewaffnete Soldaten. Erledige sie vorsichtshalber alle.

Mission 2



1. Suche nun die Pläne mit dem Weg zum Gefängnis. Erschieße die schwerbewaffneten Wachen, die sich dir in den Weg stellen.



2. Die Pläne findest du auf der Zeichentafel an der Wand. Sie darf nicht im Eifer des Gefechts vernichtet werden. Töte alle Kommandeure, zerstöre die Computer, nimm die Pläne und dann schnell die Beine in die Hand.

Mission 3



1. Deine Mission: Suche die in den Lattenkisten versteckten Maschinen-gewehre. Doch Vorsicht: In den meisten Kisten wartet ein bewaffneter Soldat, der dich töten will.

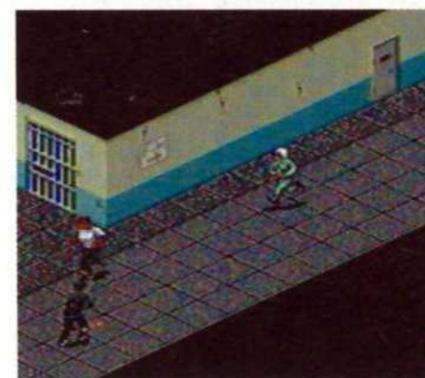


2. Du mußt dich nicht nur um die Soldaten kümmern, sondern weiterhin die versteckten Munitionslager finden. Dein Weg wird wieder einmal durch Maschinengewehrposten und Bunker erschwert.

Mission 4



1. Deine letzte Aufgabe ist es, den schwer bewachten Gefangenen zu befreien. Nimm die Karte zu Hilfe und begib dich dann so schnell wie möglich dorthin.

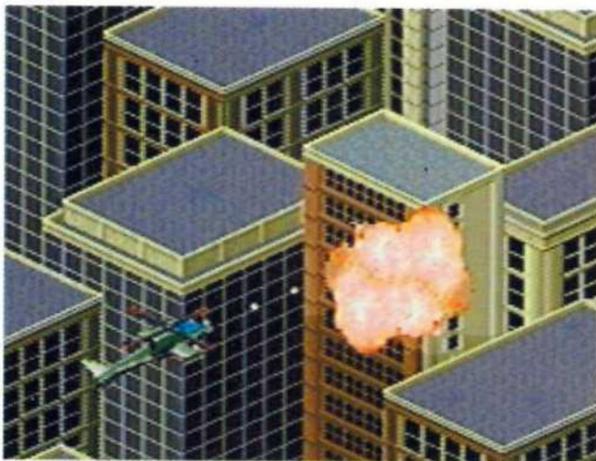


2. Sobald du ihn befreit hast, wird er dir den Weg nach draußen zeigen. Je länger er am Leben bleibt, desto schneller wirst du entkommen.



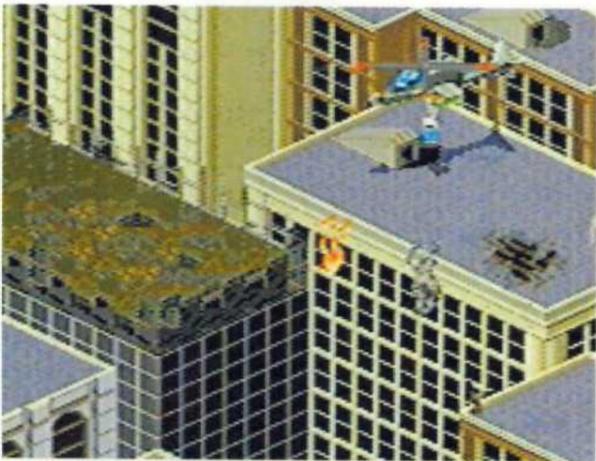
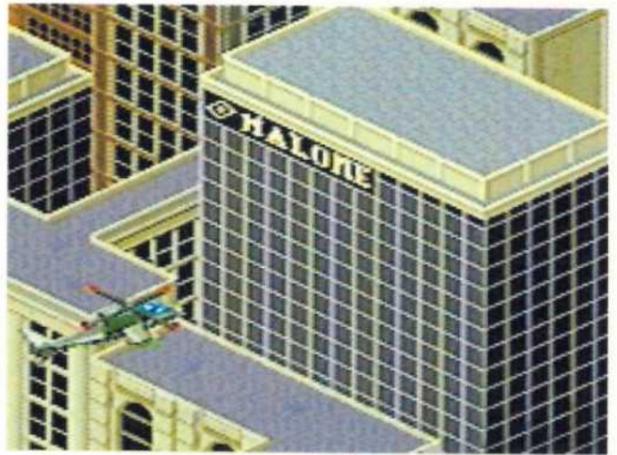
URBAN STRIKE

New York



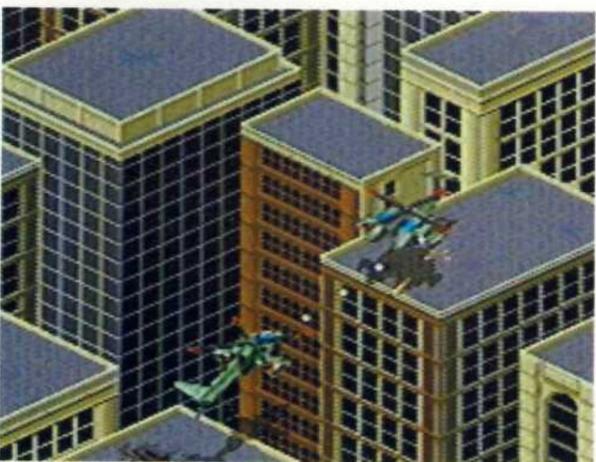
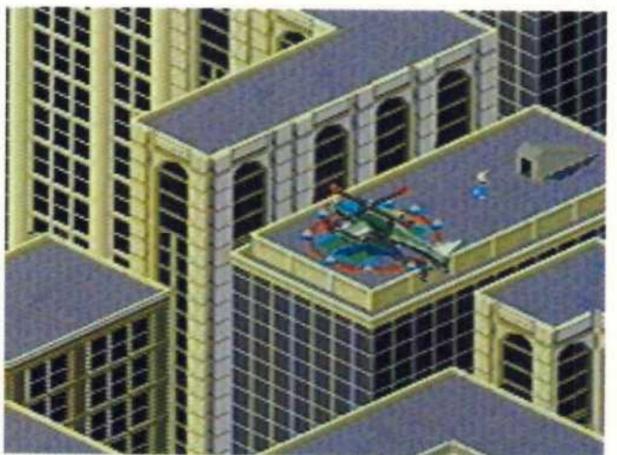
Mission 1 Gebäude

Deine Mission ist, Malones sämtliche Gebäude in New York zu zerstören. Drei von ihnen sind einfache Gebäude. Die anderen beiden sehr hohen Bauten tragen Malones Schriftzug. Du findest sie nördlich deiner Basis.



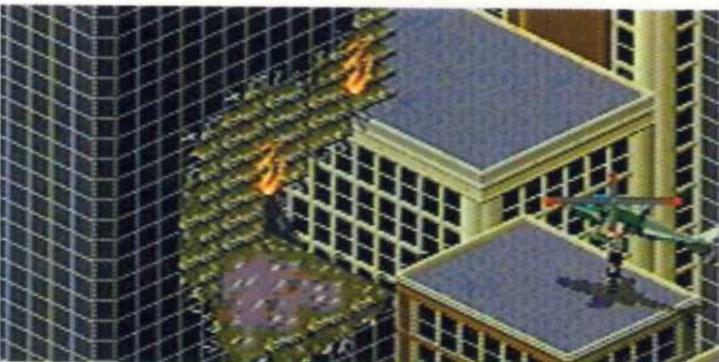
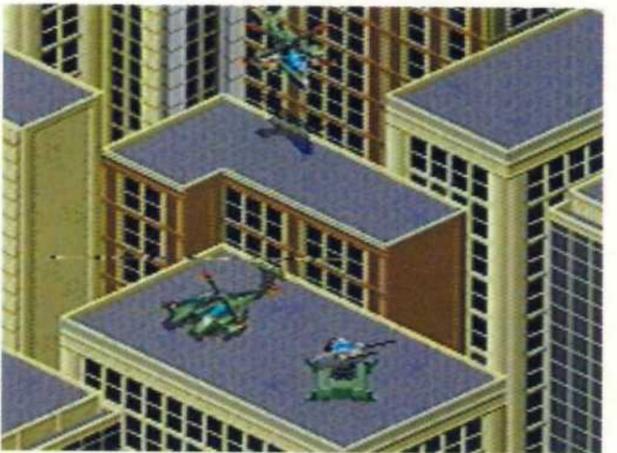
Mission 2 Rettung der Zivilisten

Du mußt 20 Zivilisten retten, die sich auf den Dächern verschiedener Hochhäuser befinden. Deine Herausforderung besteht darin, die Hubschrauber abzuwehren und gegen die Raketenwerfer der Soldaten zu kämpfen.



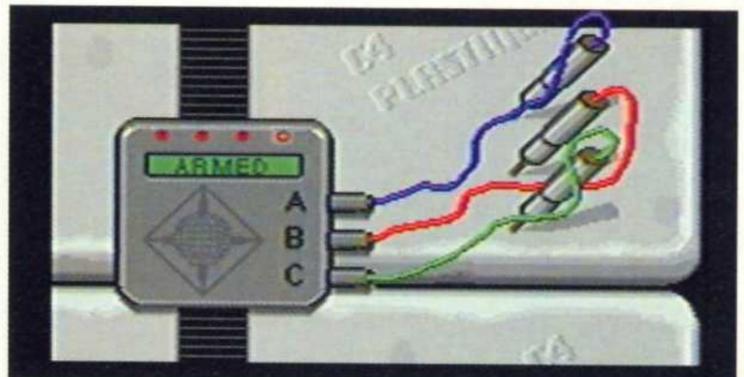
Mission 3 Hubschrauber

Auf zehn Gebäuden findest du die letzten acht Hubschrauber von Malone, die jetzt das Ziel deiner Waffen sind. Die Helikopter sind mit Flak-Kanonen ausgerüstet und werden durch Soldaten verteidigt. Du mußt sie abschießen, bevor sie starten.



Mission 4 Rette die Mafta-Mitglieder

Du findest das MAFTA-Gebäude auf der Karte im Süden. Befreie die 16 Mitglieder und bringe sie in Sicherheit. Du mußt dir von ihnen die Informationen für die nächste Mission geben lassen, während du sie befreist. Dies ist unerlässlich, um weiterhin zu bestehen.



Mission 5 Entschärfen der Bombe

Die Information lautet: Zerschneide nicht den grünen Draht. Um die Mission abzuschließen, mußt du Draht A, den blauen Draht, durchtrennen.



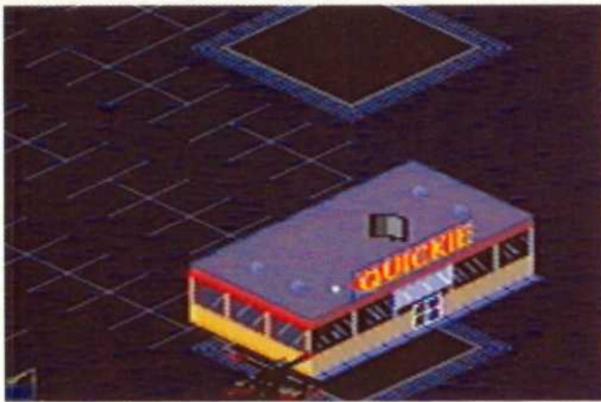
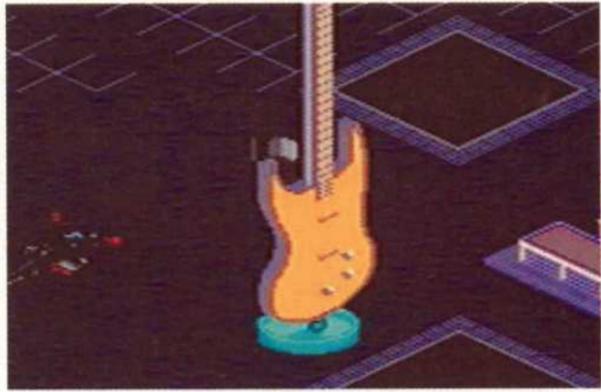
URBAN STRIKE

Las Vegas



Mission 1

Radar Commander
Der Radar-Kommandant befindet sich in dem gepanzerten Lastwagen, der westlich auf deine Basis zufährt. Fliege schnell nach Osten, stoppe den LKW, nimm den Kommandanten gefangen und spreng den Lastwagen in die Luft.



Mission 2

Die Radarstationen
Der gefangene Radar-Kommandant gibt dir alle Standorte der Stationen bekannt. Sie verteilen sich über ganz Las Vegas - einige befinden sich auf den Fast-Food-Restaurants, andere auf Werbetafeln. Zerstöre sie alle.



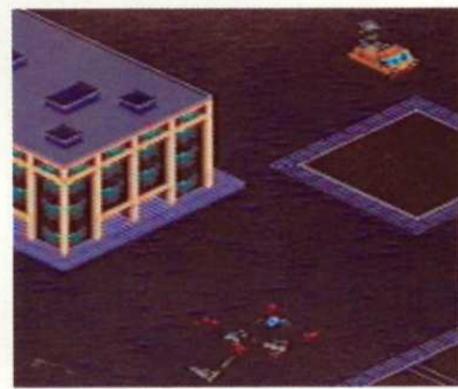
Mission 3 Straßensperren

Es gilt, die vier Straßensperren in der Stadt zu bekämpfen. Versuche, nicht alles gleichzeitig zu vernichten. Du bist erfolgreicher, wenn du dir einen Panzer nach dem anderen vornimmst.



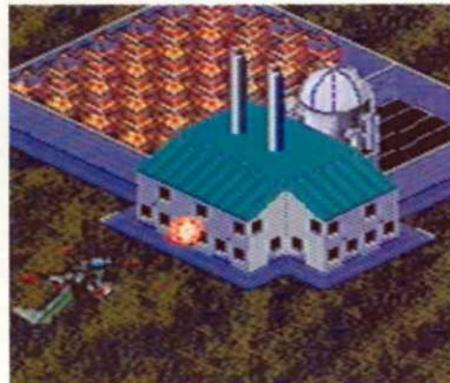
Mission 4 Hauptstraße

Um die Mission erfolgreich abzuschließen, mußt du auf der Hauptstraße, die sich rechts durch Las Vegas zieht, möglichst viele der bewaffneten Fahrzeuge vernichten.



Mission 5 Energie-Kraftwerk

Entmaterialisierung der Flak-Kanonen und Vernichtung des Energie-Kraftwerkes heißt die Mission. Du findest das Kraftwerk nördlich der Stadt.



Mission 6 Das Kasino

Dein Ziel ist Malones Kasino. Doch bevor du dich diesem widmen kannst, setze die Verteidigungsanlagen außer Kraft. Nimm dir Zeit und sei vorsichtig, hier hagelt es Panzer, Flak-Geschütze und Fußsoldaten.



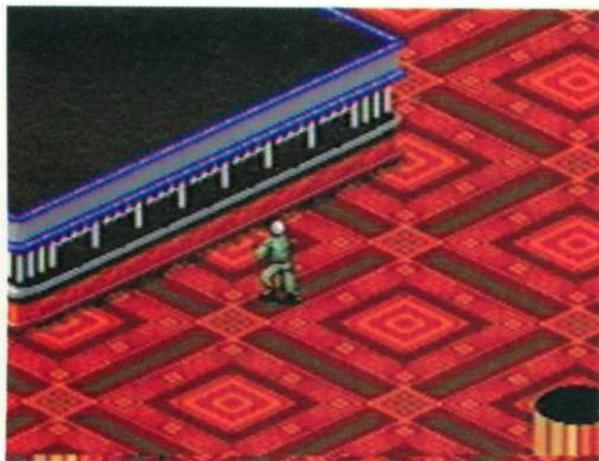
URBAN STRIKE

Im Casino



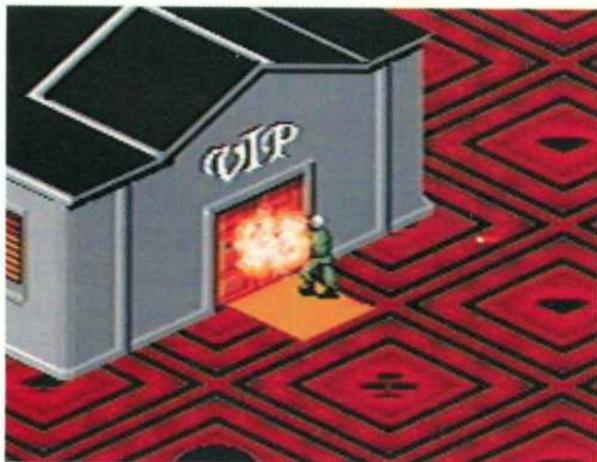
Mission 7.1 Pit Bosses

Zersplittere die Glastür und erschieße den Anführer, der dahintersteht. Auf der anderen Seite des Casinos triffst du auf drei weitere Gegenspieler. Doch Achtung: Sie sind bewaffnet und die Spieltische sind mit Maschinengewehren ausgerüstet.



Mission 7.2 Die Kasse / Die Bank

Der Stand der Kassierer befindet sich in der Mitte des Casinos. Rette die drei Geiseln, die sich darin befinden. Aber paß' auf, daß du keinen verletzt, während du den Boss unschädlich machst und die Kassenanlage vernichtest.



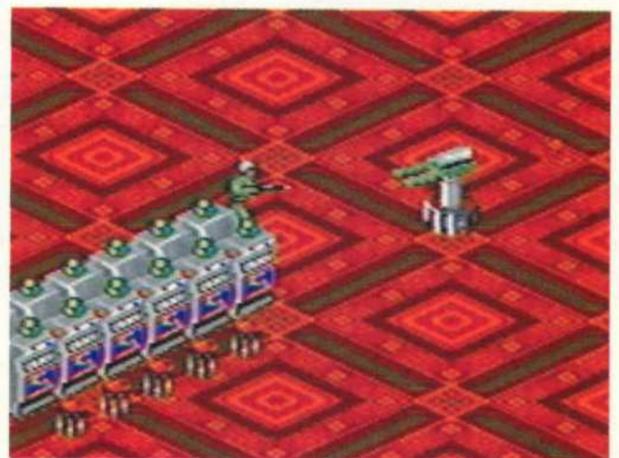
Mission 7.3 V.I.P.

Du kannst den V.I.P.-Raum im nördlichen Teil des Casinos nicht verfehlen. Töte den Anführer, aber erschieße nicht die Lady, die sich auch dort befindet. Sie gibt dir die Informationen, die Malone zur Strecke bringen können.



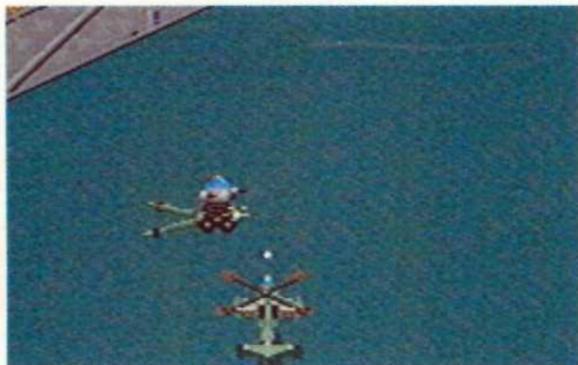
Mission 7.4

Maschinengewehre
Du findest die Maschinengewehre in den kleinen Kabinen im östlichen Teil des Casinos. Du mußt alle deine Sinne zusammennehmen und die Kabinen von Norden nach Süden zerstören. Unter der letzten Kabine findest du das unterirdische Fahrzeug, welches dich in Malones Hauptquartier bringt.

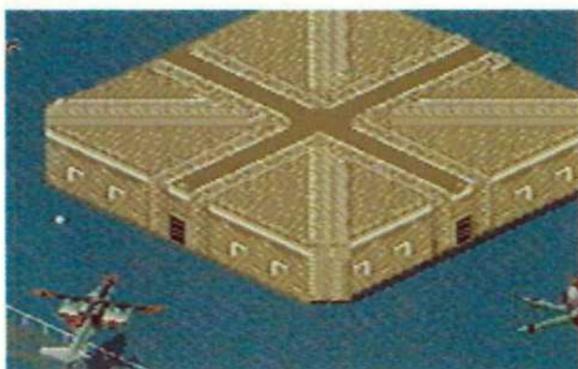


URBAN STRIKE

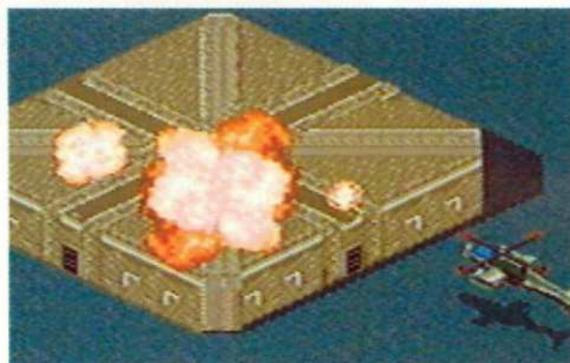
Underground Casino



Mission 1
Feindliche Waffen
Springe sofort in den Hubschrauber, wenn du aus dem Tunnel herauskommst. Deine Ziele sind direkt vor dir. Mache alle Panzer und Flak-Geschütze dem Erdboden gleich.



Mission 2
Feindliche Kasernen
Die Kasernen befinden sich im Osten. Sie sind leicht zu besiegen, da sie kaum bewacht werden und nicht gut bewaffnet sind.



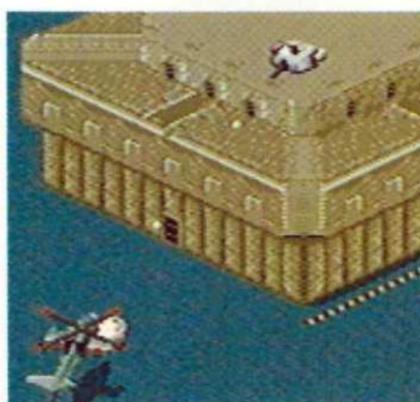
Mission 3
Die Kontroll-Zentrale
Setze Malones Computer und die Bildschirme außer Kraft. Du findest sie westlich. Auch hier hast du leichtes Spiel. Sie sind nicht gut geschützt.



Mission 4
Die Laser-Station
Du findest sie rechts neben der Kontroll-Zentrale. Somit kannst du beide gleichzeitig vernichten.



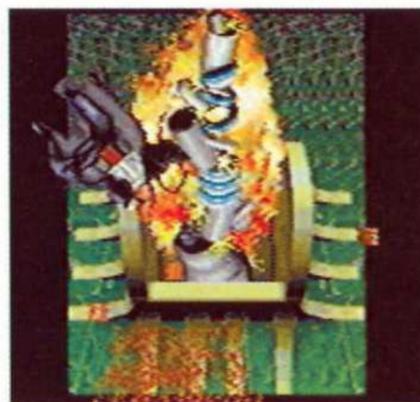
Mission 5
Freilegen des Lasers
Der Laser befindet sich rechts in dem Warenhaus, neben der Kontroll-Zentrale. Alles was du tun mußt, ist, das Dach abzusprengen. Damit ist die Aufgabe geschafft.



Mission 6
Malones Quartiere
Du findest Malones Gebäude östlich der Kasernen. Es wird durch Minen geschützt. Wenn du auf diese schießst, fliegt das ganze Gebäude in die Luft.



Mission 7
Pit Bosses
Sobald das Gebäude explodiert, wird Malone herausrennen. Egal was du tust, lasse ihn nicht entkommen.



Mission 8
Zerstöre den Lasers
Fliege mit Malone, der an dem Flügel deines Helikopters hängt, zum Laser. Der einzige Weg, den Laser und auch Malone zu vernichten, ist, Malone auf den Laser fallen zu lassen. Damit ist die Mission und das Spiel beendet.



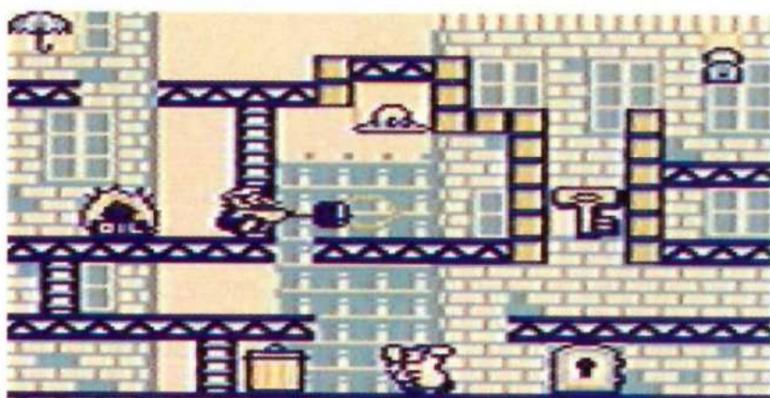
GAME BOY

DONKEY KONG

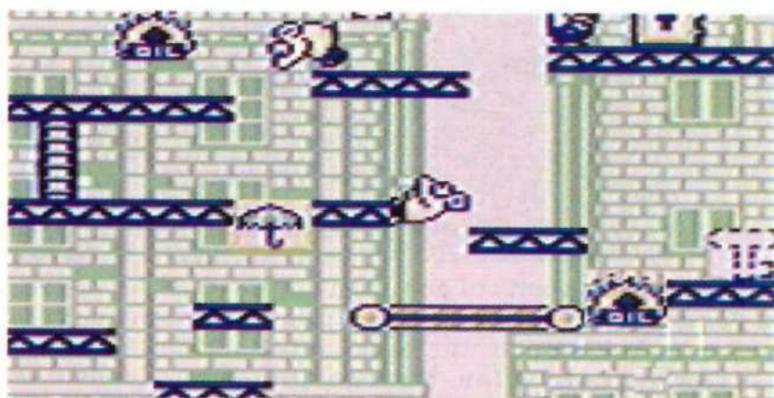
GAME BOY

Hier kommt die Lösung zu Donkey Kong, einem der populärsten und meistgespielten Games auf allen Systemen.

Die große Stadt...



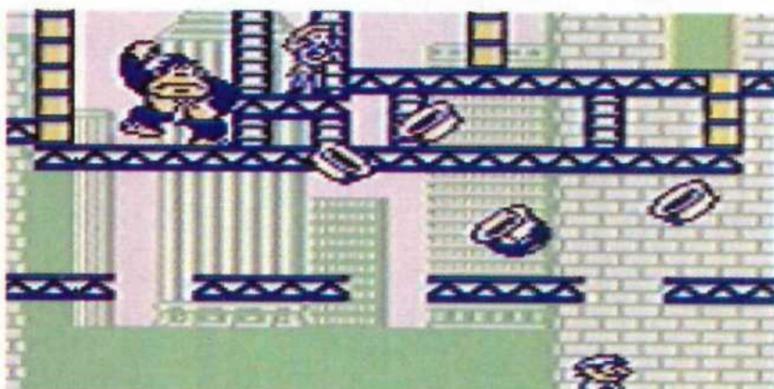
1. Klettere die Leiter hoch, nimm den Hammer, kehre zur unteren Plattform zurück und schlage die Tiere. Sammle die Bonuspunkte und den Schlüssel ein. Gehe zur Tür und zum nächsten Level.



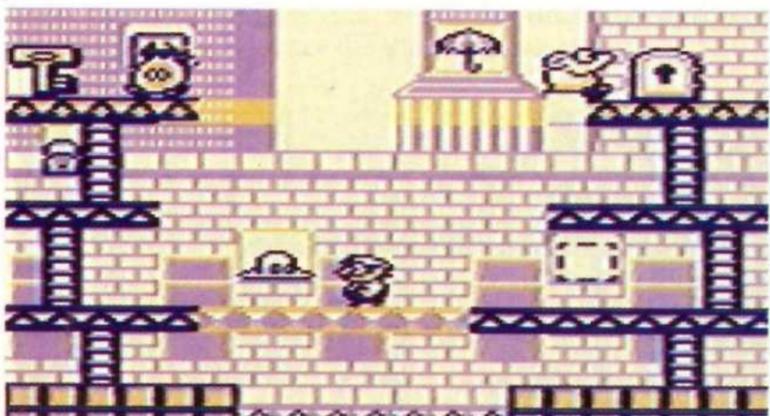
2. Nimm den Kasten und fange das Tier in der Ecke vor der Leiter ein. Jetzt kannst du nach oben. Das Förderband fährt auf das brennende Öl zu. Dein Timing muß also perfekt sein. Nimm den Schlüssel und gehe zur Tür. Die Mäuse tun dir zwar nichts, es ist aber nicht leicht, an ihnen vorbeizukommen.



3. Nimm den Hammer und zerschlage die beiden Feuerbälle in der Ecke. Nimm den Hut. Gehe nach links und erklimme die Säule. Laufe jetzt oben über den Draht und bewege dich schnell um die eigene Achse. So kannst du die Gegenstände einsammeln. Aber paß' auf, die Drähte sind am Ende elektrisch geladen. Nimm den Schlüssel und die nächste Plattform zum Ausgang.



4. Du mußt „nur“ nach oben rennen. Kong erschwert dir dies, indem er hochspringt und alle möglichen Gegenstände „regnen“ läßt. Versuche, zur gleichen Zeit wie Kong zu springen, denn wenn er auf dem Boden aufkommt, wirst du durch die Erschütterung hinfallen.



5. In diesem Level mußt du Brücken von Plattform zu Plattform bauen. Klettere auf die mittlere Plattform und nimm das neue Brücken-Icon. Laufe jetzt zur anderen Seite. Warte, bis der Feuerball vorbeifliegt. Nimm den Schlüssel und baue eine neue Brücke zur Tür und in die Freiheit.



6. Auch hier ein neues Icon, das Leiter-Icon. Starte in der linken unteren Ecke. Konstruiere dir eine Leiter mit Hilfe des Leiter-Icons, während du versuchst, dem Feuerball auszuweichen. Jetzt baue dir eine neue Leiter nach unten, mit Hilfe des zweiten Leiter-Icons. Nimm jetzt das Brücken-Icon und kreierte eine Brücke von der Plattform mit dem Schlüssel zur Wand. Nimm schnell das Leiter-Icon und plazierte es unter der Plattform. Du kannst jetzt die Tür öffnen



DONKEY KONG

...Die große Stadt

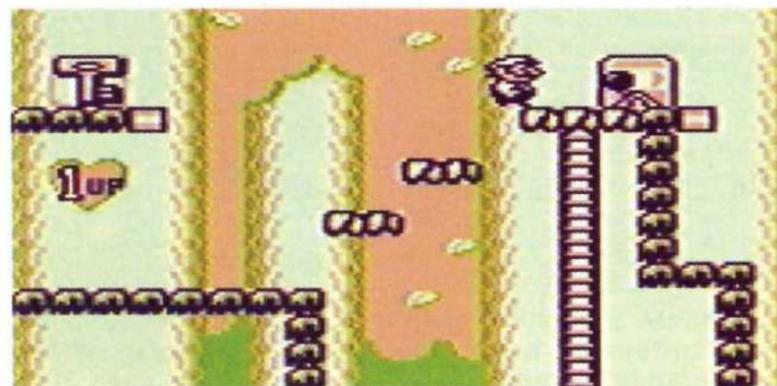


7. Springe nach oben auf den Draht. Drehe dich so schnell es geht. Dies hilft dir, den Hut und das Leiter-Icon in einem zu bekommen und eine Leiter zur beweglichen Plattform zu errichten. Bewege dich schnell mit der Plattform zum Schlüssel. Greife dir das Brücken-Icon und baue eine von der Tür zum Lift. Nimm den Schlüssel und gehe hinaus.



8. Der Endlevel. Bekämpfe Kong selbst, indem du auf dem Boden darauf wartest, daß er dich mit Fässern bewirft. Nimm eines der Fässer, bewege dich nach oben und wirf das Faß nach Kong. Mache dies dreimal und er fällt zu Boden.

Der Wald...



1. Die Marienkäfer tun dir nichts. Dies ist ein leichter Level. Sammle die Bonuspunkte ein und gehe zum Hebel. Drücke den Hebel und eine Brücke taucht auf. Nimm den Schlüssel und renne zum Fahrstuhl nach rechts. Bewege dich vorsichtig zur Tür.



2. Wenn du den Hebel betätigst, wird sich die Richtung der Fahrstühle ändern. Der rechte Fahrstuhl bringt dich nach oben. Nimm den Schlüssel und bewege dich zur linken Sprungfeder. Warte auf das Insekt, wirf den Schlüssel auf die Plattform und folge ihm auf dem Fuß. Drücke den Hebel, nimm den Schlüssel, begib dich in den Fahrstuhl und hinaus.



3. Die Tür wird durch eine Wand geschützt, die du erklimmen mußt. Drücke den Hebel. Dies wird dir durch samenspuckende Pflanzen und Förderbänder erschwert. Um die Förderbänder zu überwinden, ist es am besten, wenn du sie überspringst.



4. Du mußt jetzt zu der Prinzessin gelangen. Kong wirft mit Gegenständen. Diese klettern ebenfalls die Ketten hoch und runter, die du benutzen mußt. Du kannst die Gegenstände zerstören, indem du Eicheln danach wirfst. Wenn du einen der Pfade frei hast, bewege dich schnell nach oben.



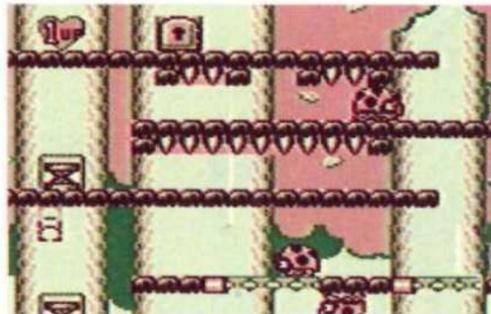
DONKEY KONG

...Der Wald



5. Auch ein leichter Level. Benutze diesen, um die Bonuspunkte einzusammeln. Wenn du sie in Besitz genommen hast, schwimme zur anderen Seite. Nimm das Brücken-Icon, baue eine Brücke von der Tür zum Schlüssel.

Nimm den Schlüssel und renne über die Brücke, bevor sie einstürzt.



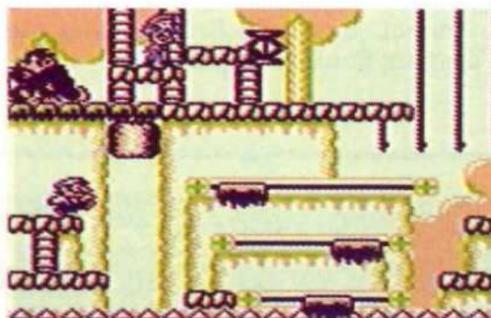
6. Gehe nach ganz links und die Leiter hinauf. Benutze die Sprungfeder, um auf die nächste Plattform zu gelangen. Bewege dich weiter nach oben. Die Marienkäfer können dir nichts anhaben. Nimm die Sprungfeder zum Schlüssel, nimm diesen und springe zur Tür.

nichts anhaben. Nimm die Sprungfeder zum Schlüssel, nimm diesen und springe zur Tür.



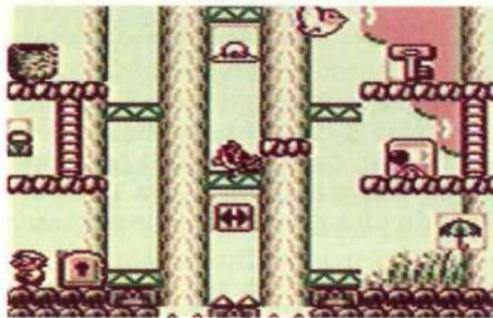
7. Drücke den Hebel, und die Marienkäfer und Insekten sind befreit. Nimm einen der großen Marienkäfer, um auf die freistehende Wand zu gelangen. Wirf so viele Insekten wie

möglich in die Grube. Nimm die linke Sprungfeder, um auf die nächste Plattform zu gelangen. Nimm wieder einen Marienkäfer zu Hilfe, um zum Schlüssel zu gelangen. Bewege dich nach unten zum Förderband. Paß' auf die Spitzen auf. Nimm den Schlüssel mit nach draußen.



8. Alles, was du tun mußt, ist lebendig zur Prinzessin zu gelangen. Warte, bis der Felsen nach unten fällt. Springe darauf und dann auf die Plattform. Klettere an den Ketten nach oben

und warte auf eine Lücke. Jetzt kannst du zur Prinzessin gelangen.



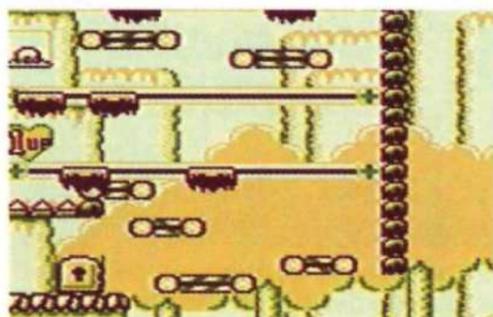
9. Nicht so leicht, wie es scheint. Um dich zu stoppen, bewerfen dich die Vögel mit Eiern. Gehe in den nächsten Lift - jetzt kannst du das Brücken-Icon erreichen. Baue die Brücke zur anderen Seite des Bildschirms. Nimm den Schlüssel. Um zur Tür zu kommen, benutze die gleiche Methode.

Nimm den Schlüssel. Um zur Tür zu kommen, benutze die gleiche Methode.



10. Schnelligkeit ist hier der Schlüssel. Wenn du Bonuspunkte brauchst, schlage mit dem Hammer auf die Elefanten. Renne nach unten, nimm den Schlüssel und wirf ihn auf die Plattform über dir. Klettere die Leiter hoch. Wiederhole diesen Vorgang, bis du zum Ausgang kommst.

Wiederhole diesen Vorgang, bis du zum Ausgang kommst.



11. Nimm den Weg zum Leiter-Icon, um eine Leiter zur obersten Plattform zu konstruieren. Begib dich auf die bewegliche Plattform und nimm den Schlüssel auf der anderen Seite mit. Nach unten zu gelangen ist schwierig, weil du die beweglichen Plattformen nehmen mußt. Hier kann man leicht abstürzen.

Nach unten zu gelangen ist schwierig, weil du die beweglichen Plattformen nehmen mußt. Hier kann man leicht abstürzen.

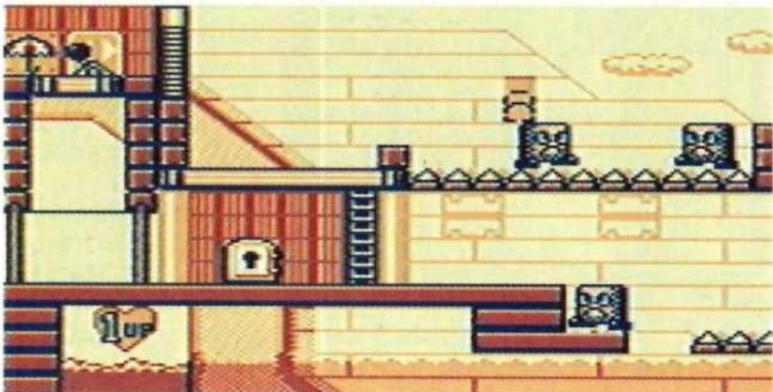


12. Levelende-Bildschirm: Wiederhole hier den Vorgang mit den Fässern. Du mußt Kong wieder dreimal treffen. Aber: Die Zeit läuft auch hier gegen dich.

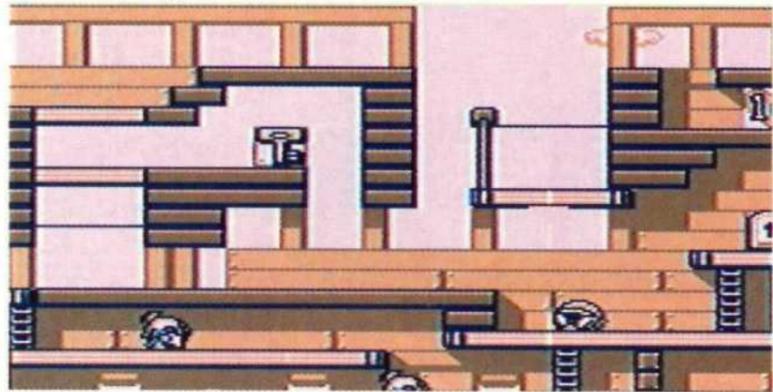


DONKEY KONG

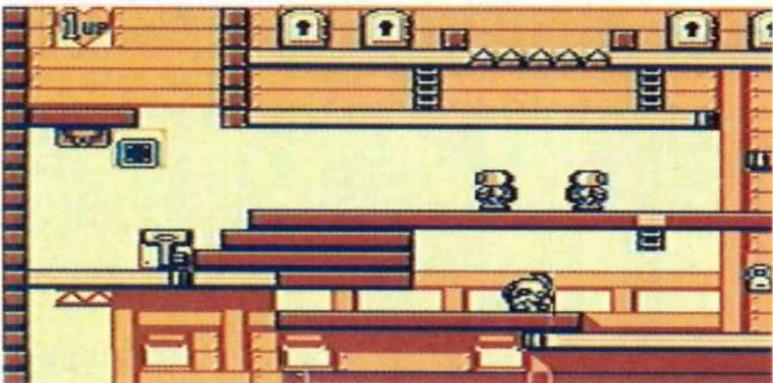
Das Schiff...



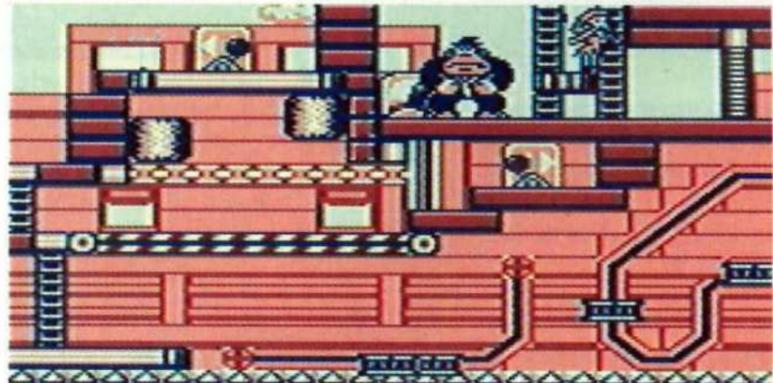
1. Du startest direkt unter einem Draht. Springe darauf und sammle die Bonuspunkte ein. Drücke den Hebel, um die Tür zu öffnen. Begib´ dich nun zur anderen Seite, wo du ein Brücken-Icon findest. Baue die Brücke über die Spitzen. Jetzt kannst du zum Schlüssel gelangen.



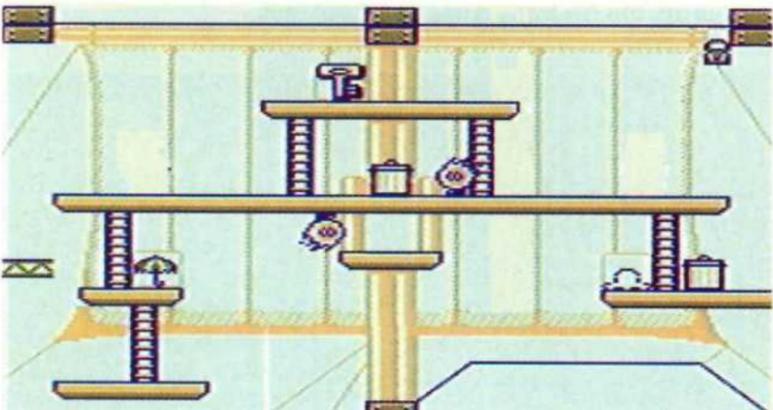
2. Wenn du einen Bonus brauchst, sammle die Gegenstände ein. Andernfalls gehe nach links. Springe auf den Draht, wieder herunter und zu dem Schlüssel. Nimm ihn und renne zur Tür. Springe über die Krabbe, während sie schläft. Wirf den Schlüssel nach oben auf die Plattform und klettere die Leiter hinauf.



3. Du startest genau hinter dem Winzling, er wird dir nichts tun. Springe vor ihn, duck´ dich und er schubst dich nach unten. Gehe in den Lift, hole dir den Schlüssel und sammle das Block-Icon ein. Platziere es hinter den Astronauten. Warte, bis sie hinter dem Holzhammer sind. Nimm diesen und zerschmettere die Astronauten. Gehe zurück, nimm den Schlüssel. Öffne die Tür ganz links.



4. Warte, bis die Felsen nach unten gefallen sind. Springe mit deren Hilfe auf die beweglichen Plattformen, bis du zu dem Hebel ganz oben gelangt bist. Drücke den Hebel, um die Felsen nach unten fallen zu lassen. Öffne jetzt die Tür zum nächsten Hebel, um mit diesem die Tür zur Prinzessin zu öffnen. Hast du dies geschafft, gehe zurück.



5. Springe auf den obersten Draht, der untere ist elektrisch geladen. Drehe dich schnell um die eigene Achse. Wenn der Weg frei ist, springe nach unten. Klettere die Leiter hoch, nimm den Schlüssel und gehe zum Lift auf der linken Seite.



6. Baue mit Hilfe des Icons eine Brücke zu den zwei Astronauten. Nach Erklimmen der Leiter nimmst du das zweite Icon und konstruierst eine Brücke über die Spitzen. Bewege dich schnell darüber zum Schlüssel, bevor die Brücke zusammenbricht. Jetzt kannst du die Tür ohne Schwierigkeiten öffnen.



DONKEY KONG

...Das Schiff



7. Klettere die linke Leiter nach oben zum Hebel. Drücke den Hebel, und der Zwerg fällt nach unten. Jetzt kannst du wieder nach unten. Springe vor den Gnom und ducke dich. Er wird dich jetzt über die Spitzen katapultieren. Drücke den zweiten Hebel und öffne die Tür zu dem Schlüssel. Nimm das Icon und baue eine Leiter neben dem Hebel. Jetzt kannst du nach oben klettern und den Schlüssel holen.

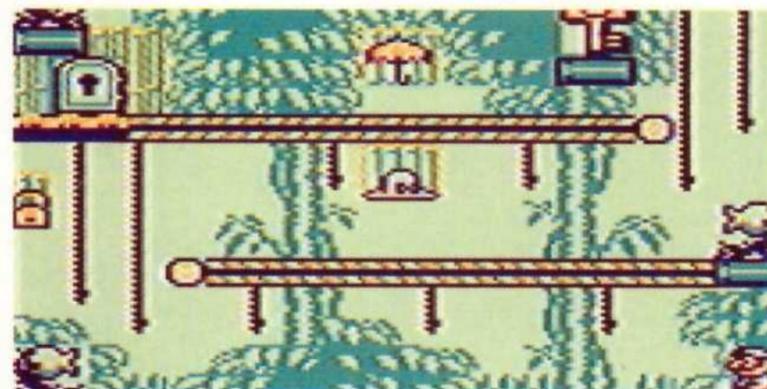


8. Der letzte Level. Setze Kong wieder außer Gefecht, indem du Fässer nach ihm wirfst. Diesmal hast du einen längeren Weg vor dir, aber leider nicht mehr Zeit.

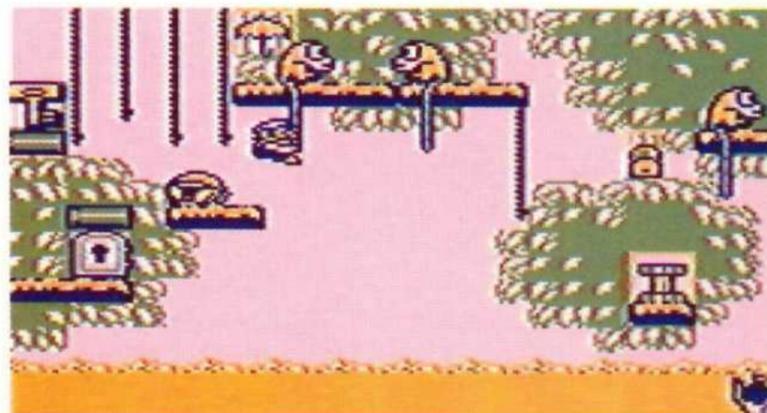
Der Dschungel...



1. Klettere die Lianen nach oben, aber wehre die Vögel und die Pflanzen ab. Gehe nach links, nimm den Schlüssel. Gehe nach unten und sammle das Sprung-Icon ein. Platziere es auf halbem Weg auf den Spitzen. Springe jetzt über die Spitzen zur Tür.



2. Benutze die Lianen so oft wie möglich, um den samenspuckenden Pflanzen zu entgehen. Nimm den Schlüssel und begib dich zu dem oberen Förderband. Achte auf den Stein neben der Tür.



3. Greife dir den Affenschwanz und lasse dich zur nächsten Plattform schwingen. Jetzt springe ab. Benutze die Sprungfeder, um dich zu einem anderen Affenschwanz bringen zu lassen. Wenn du drüben angekommen bist, nimm den Schlüssel.

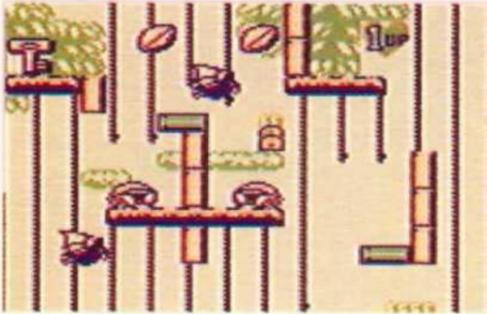


4. Du mußt zu der Plattform vor der beweglichen Plattform gelangen. Warte auf Junior-Kong, der den Hebel betätigt. Die Brücke ist jetzt zu, du kannst auf die bewegliche Plattform gelangen. Warte dann auf Junior, der die Brücke wieder öffnet. Renne los, aber lasse dich nicht von einer der Sprungfedern treffen.



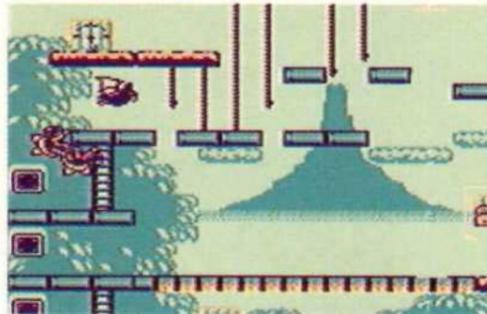
DONKEY KONG

...Der Dschungel



5. Nimm die Liane ganz rechts und klettere sie hinauf. Bewege dich mit Hilfe der Lianen nach ganz links. Achte darauf, daß dich die Fledermäuse nicht verspeisen. Benutze die Nüsse, um sie

und die Krabben zu killen. Jetzt kannst du den Schlüssel nehmen.



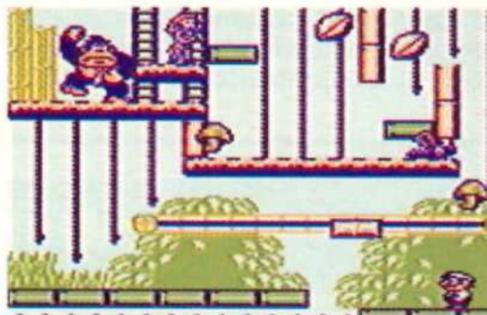
Renne über die Brücke, ohne anzuhalten - sie beginnt einzustürzen. Benutze die gleiche Methode wie am Anfang, um zur Tür zu gelangen.

6. Gehe nach unten links, um die Block-Icons zu bekommen. Platziere diese auf der Plattform mit den Insekten. Klettere die Leiter hoch, töte die Fledermaus und hole dir den Schlüssel.

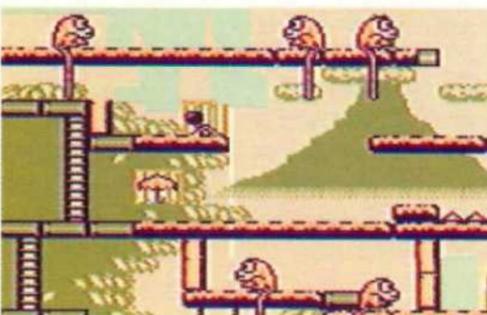


7. Mit Hilfe des Hammers kannst du die Elefanten besiegen. Junior-Kong zerstört alle Brücken, indem er den Hebel drückt. Du mußt unbeschadet nach oben gelangen. Töte den Elefanten mit dem

Hammer und lade deine Energiereserven auf. Jetzt kannst du die Tür öffnen.

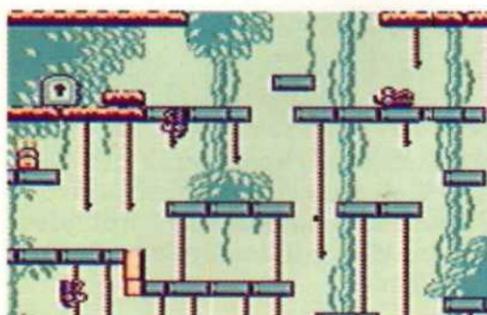


8. Die Pilze hier verkleinern dich. Weiche ihnen um jeden Preis aus. Bewege dich nach oben und rette die Prinzessin. Wehre nebenbei die Pilze und die Fässer, die Kong nach dir wirft, ab.



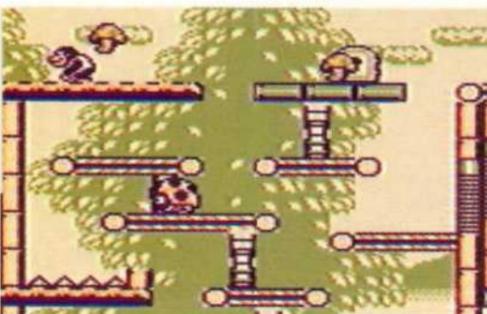
9. Wenn du den Hebel ganz oben drückst, erscheint eine Brücke. Wenn der Affe auf der Brücke ist, drücke den Hebel und er fällt herunter. Jetzt kannst du ohne Gefahr zum anderen Hebel

gelangen. Drücke ihn und die Tür zur letzten Tür und in die Freiheit ist offen.



nächste Plattform. Folge dem Schlüssel. Wiederhole dies, bis du die Tür erreicht hast.

10. Der Schlüssel befindet sich rechts. Der Frosch ist freundlich. Springe auf seinen Rücken, und er bringt dich zu der Plattform mit dem Schlüssel. Springe hoch und wirf den Schlüssel auf die



11. Verkleinere dich, indem du in einen Pilz schlüpfst. Springe jetzt auf den Frosch. Er kann jetzt höher springen, sodaß du an den Hebel für die Tür und den Schlüssel gelangst.

Gehe nach oben. Dies ist nicht so leicht, denn die Förderbänder laufen in die andere Richtung. Wenn du den Schlüssel hast, bist du frei.



12. Wieder muß Kong dreimal getroffen werden, um besiegt zu werden. Diesmal hast du kaum Zeit und auch nicht viele Fässer. Also sei präzise.

To be Continued...



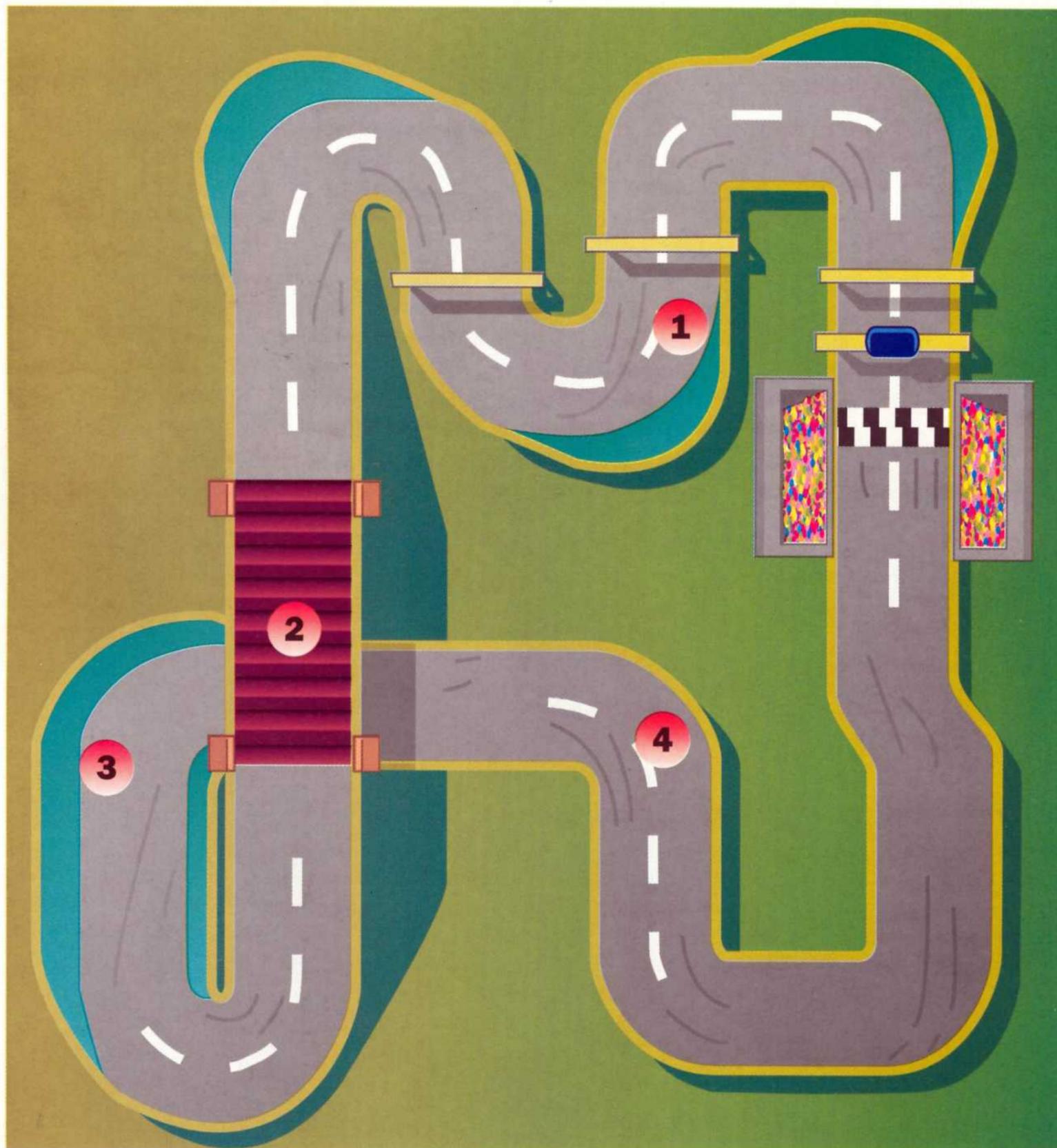
SUPER NES

STUNT RACE FX

SUPER NES

Hier kommen die Stunt Racer FX-Unterrichtsstunden für alle potentiellen Champions. Wenn du den letzten Teil gelesen hast und denkst, du bist gut genug, geht es jetzt los.

King's Forest



1/ S-Kurven - Nähere dich jeweils hart an der Innenseite der Kurven. Die Geschwindigkeit wird dich ohnehin weit nach außen tragen. Du mußt hier sehr schnell, sehr scharf lenken. Es kommt jedoch auch immer darauf an, welchen Wagen du fährst und wie er auf Lenkbewegungen reagiert.

2/ Holzbrücken - Diese Brücke kostet dich Geschwindigkeit. Um so schnell wie möglich darüberzukommen, benutze den Sprung-Knopf und versuche, die Geschwindigkeit trotzdem zu halten. Versuche, so gerade wie möglich über die Brücke zu gelangen.

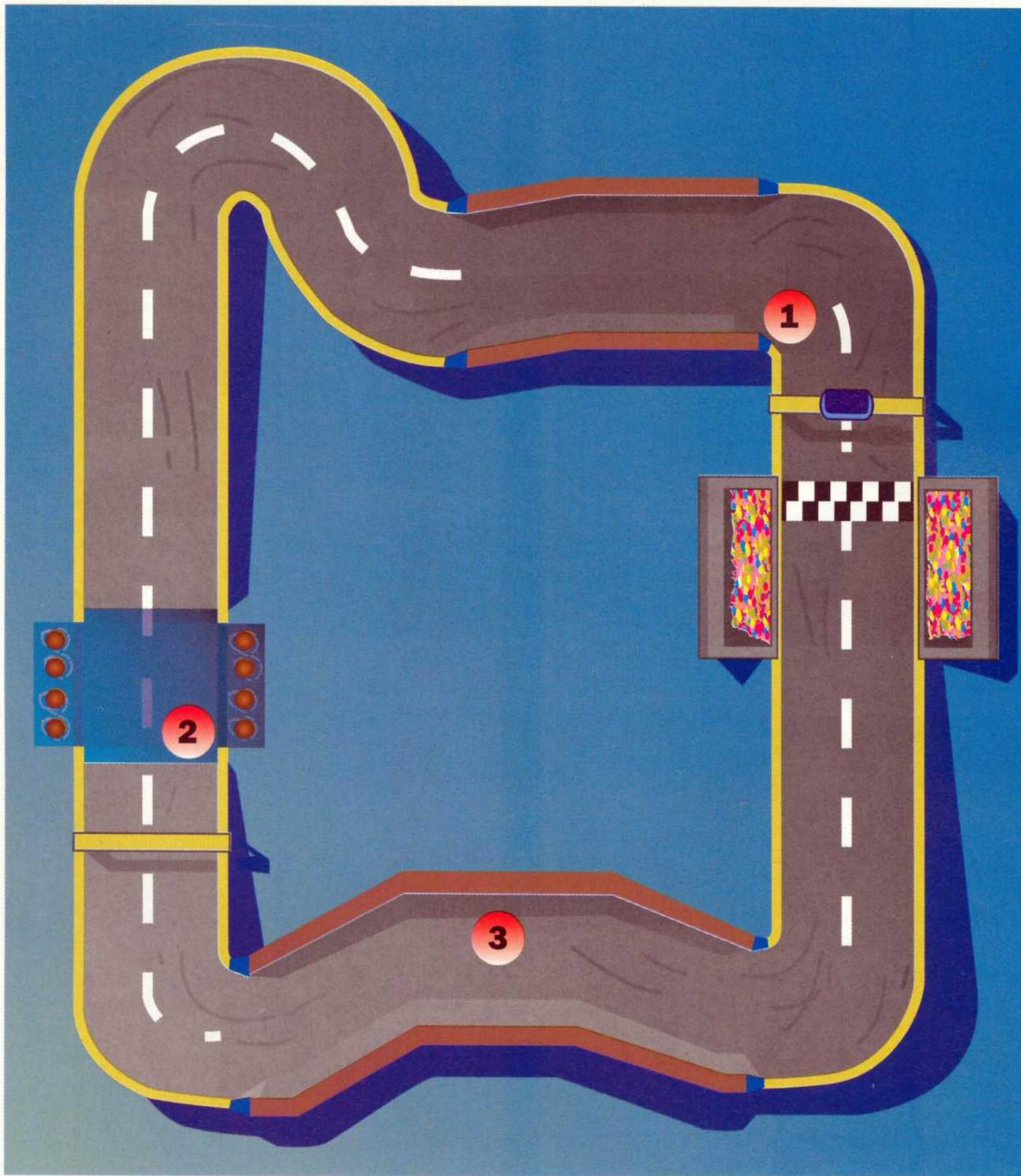
3/ Die Berge - Fahre vorsichtig in diese Rechtskurve hinein. Wenn du am Fuße des Berges angekommen bist, lenke scharf nach rechts. Die Straße ist hier sehr schmal und kann am besten in der Mitte der Fahrbahn überwunden werden. Nimm auch die nächste Rechtskurve vorsichtig.

4/ Die Senke - Eine gefährliche, harte Senke begrüßt dich nach der letzten Rechtskurve. Sie wirft dich aus der Bahn. Da die letzte Kurve sehr nahe ist, mußt du dich beeilen, deinen Wagen wieder in die Spur zu bekommen. Dies garantiert eine weiche Landung.



STUNT RACE FX

Meeresbrise



1/ Die Steilkurve - liegt hinter der ersten Linkskurve. Fahre in der Mitte der Steilkurve, danach eng durch die Rechtskurve. Somit bleibst du in der richtigen Position für die folgende Linkskurve, die du weit nehmen solltest.

2/ Das Wasserhindernis - Der Bremsseffekt kann minimiert werden, indem du den Sprung-Knopf drückst, sobald der Wagen das Wasser erreicht. Wenn du das Hindernis auf der linken Seite nimmst, kannst

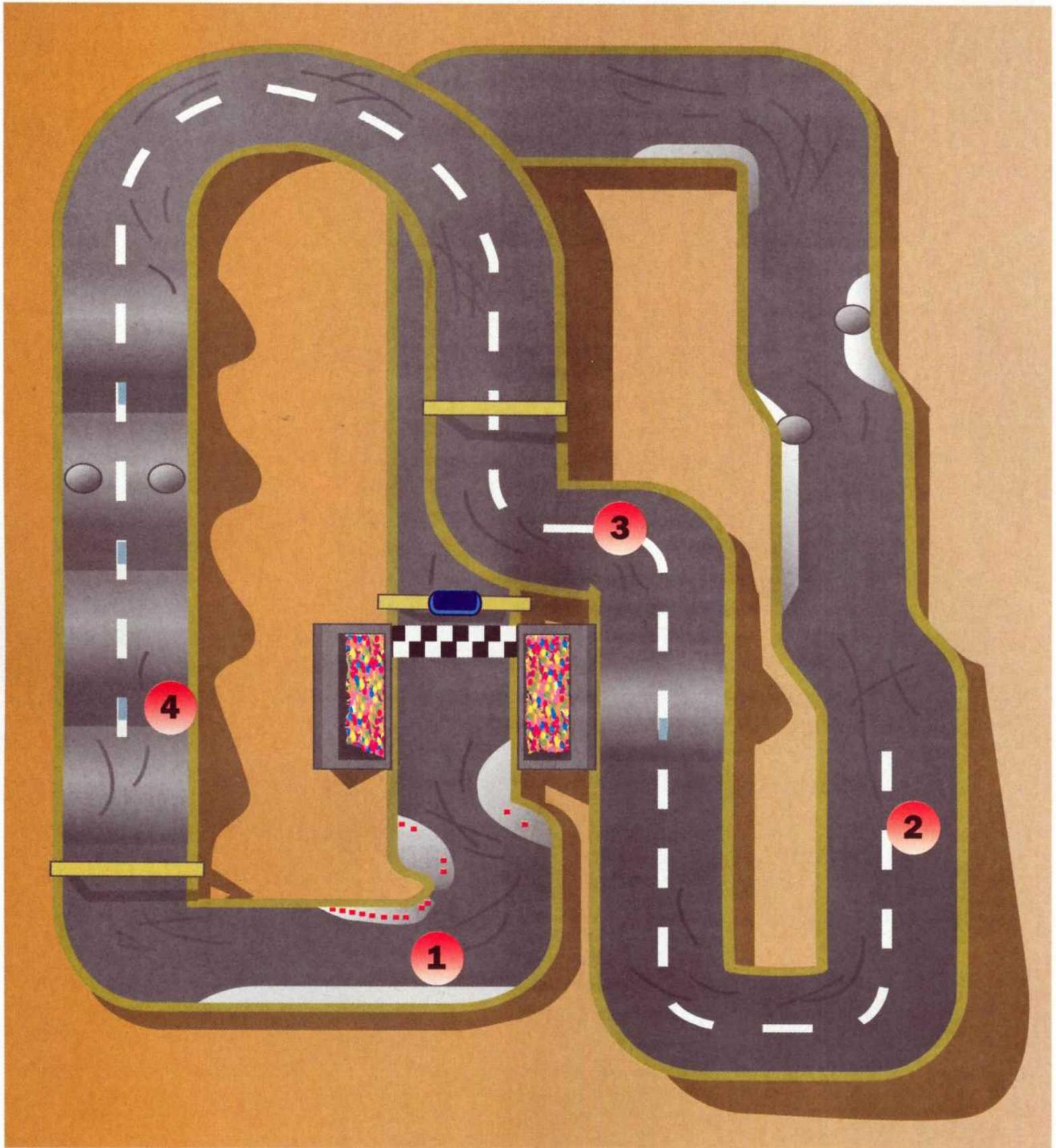
du noch einen wertvollen Geschwindigkeits-Edelstein einsammeln.

3/ Die S-Steilkurve - Hier befinden sich zwei Bodenwellen, die dich vom Kurs abbringen. Du kannst aber mit deinem Wagen darüber springen. Am leichtesten kommst du jedoch durch, indem du die Kurve langsam nimmst.



STUNT RACE FX

Schneelandschaft



1/ Die vereiste Rechtskurve - Sie ist unterschiedlich in ihrer Gefährlichkeit. Es kommt auf den Wagentyp an. Mit dem 4WD ist sie leicht zu durchfahren. Das Coupé kann Schleuderbewegungen relativ leicht abfangen. Der F-Type muß vorsichtig gefahren werden. Drücke den R-Knopf, und die 2WD-Leistung läßt ihn wie jeden anderen guten Wagen reagieren.

2/ Die Sprungschanze - Dieser Sprung ist nicht gefährlich und macht auch nicht viel kaputt. Laß dem Wagen weitgehend freien Lauf.

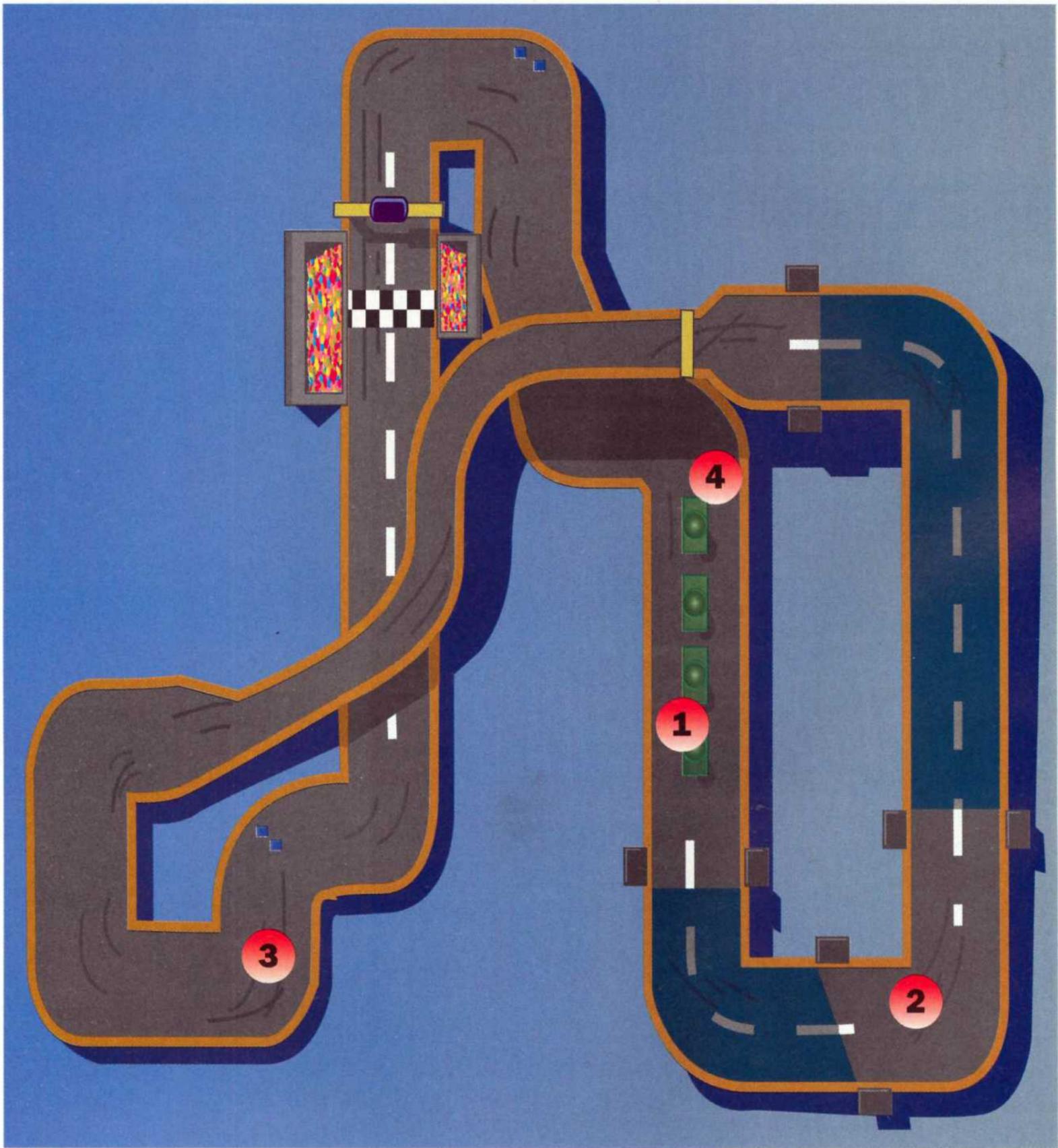
3/ Die S-Kurve - Wie alle S-Kurven, sollte auch diese in einer möglichst geraden Linie durchfahren werden.

4/ Die Bodenwellen - Der einzige richtige Weg, die Bodenwellen zu nehmen, ist gutes Timing der Sprünge, um die Schläge abzufangen. Am Ende wartet ein roter Reparatur-Edelstein.



STUNT RACE FX

Der Nachtkurs



1/ Der Slalom - Eine Folge von vier Verkehrsinseln. Auf der linken Seite liegt ein Reparatur-Stein, auf der rechten ein Geschwindigkeits-Stein. Dieser ist hilfreicher. Ein guter Fahrer versucht jedoch, beide zu bekommen.

2/ Die Krater - Die Linkskurve muß wirklich scharf genommen werden. Wenn du sie ganz innen durchfährst, verhinderst du, in den Krater zu fallen.

3/ Die Rechtskurven - Sie sehen zwar gefährlich aus, können aber ziemlich einfach in einer geraden Linie durchfahren werden.

4/ Starwing - Wenn du die Starwing-Logos triffst, wird Fox McCloud herüberfliegen und einen Geschwindigkeits-Edelstein auf die rechte Fahrbahn werfen.



KOLONIALES

ABO

COLONIZATION

PLUS 12 X PLAY TIME

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PLAY TIME oder PLAY TIME C64 - Kombi gewinnt, bekommt COLONIZATION (mit Zuzahlung von nur DM 49,-) als Prämie. Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

Einfach Abokarte im Heft nutzen!

Ja, ich will das PLAY TIME-Abo
(DM 69,-/Jahr) für mindestens 1 Jahr. **PT 1294**

Ja, ich will das C64 PLAY TIME- Kombi-Abo
(DM 144,-/ Jahr) für mindestens 1 Jahr. **PT 1294**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

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

Datum 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

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

Dieses Aboangebot gilt nur im Inland!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
(bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PLAY TIME. Bitte schicken Sie COLONIZATION (**Art.-Nr.: 1037**) so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung von DM 49,-:
(bitte ankreuzen)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Gegen Nachnahme

COMPUTEC
V E R L A G

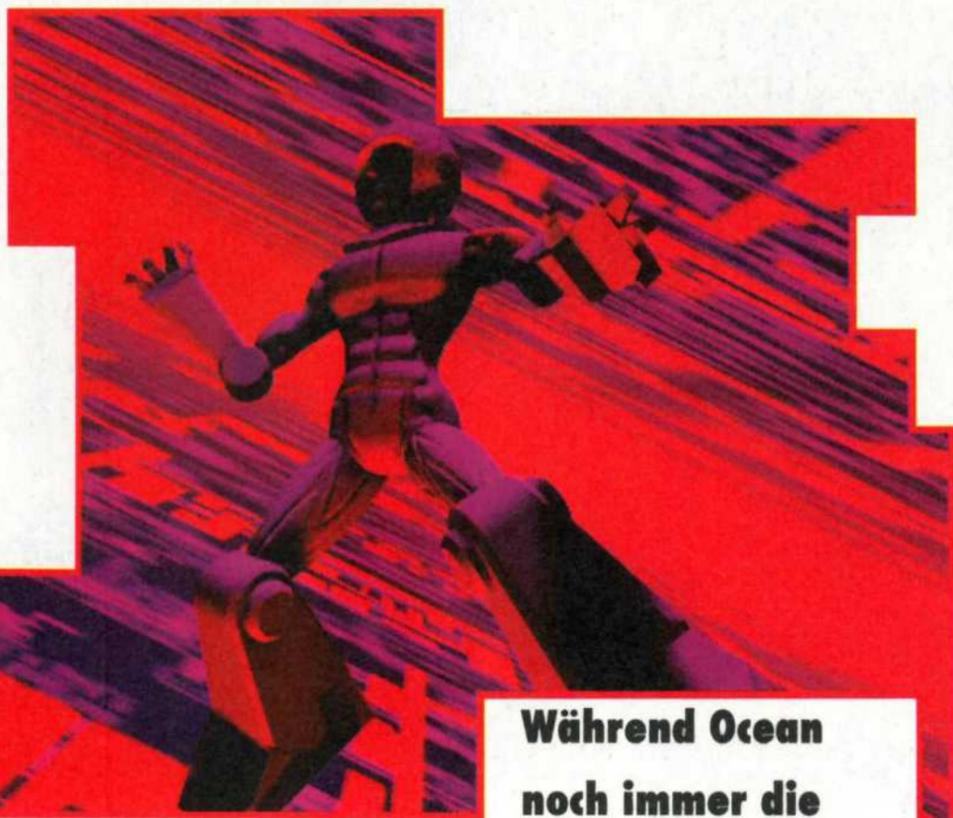
Widerrufsbelehrung:

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.**

Inferno

Rache der REXXONEN

■ Hersteller: Ocean . Preis ca.: DM 119,95 ■



Während Ocean noch immer die

T.F.X.-Einnahmen in den Geldspeicher karrt, legte das DID-Team letzte Hand an Inferno, den indirekten Nachfolger. Indirekt deshalb, weil Ihr diesmal nicht im Namen der UNO nach Bosnien jettet, sondern in einen packenden Weltraumkampf eingreift.



heute Verkaufszahlen und Bekanntheitsgrad beider Programme vergleicht, kann man sich leicht ausrechnen, welche Variante letztendlich das Rennen gemacht hat. Der zweite Anlauf nennt sich Inferno und greift sowohl die Hintergrundgeschichte als auch das Spielprinzip von Epic wieder auf.

Am Ende von Epic besiegte die Menschheit nach langem und entbehrungsreichem Kampf die REXXONEN. Doch wer geglaubt hat, daß sämtliche Exemplare dieses Typs ausgerottet wurden, sieht sich getäuscht. Einige REXXONEN haben überlebt und planen nun einen brutalen Rachefeldzug. Wie so oft, wurdet Ihr dazu auserkoren, den Homo Sapiens vor dem völligen Untergang zu bewahren und, wie seinerzeit Luke Skywalker gegen das Imperium, einen scheinbar aussichtslosen Krieg auszufechten. Dazu steht Euch ein modernes Kampfraumschiff zur Verfügung, mit dem Ihr fortan durch das All düst. Rund



700 Missionen wurden auf die CD-ROM gepackt, die aber nicht stur nacheinander abgeklappert werden müssen. Stattdessen gibt es eine Art Hand-

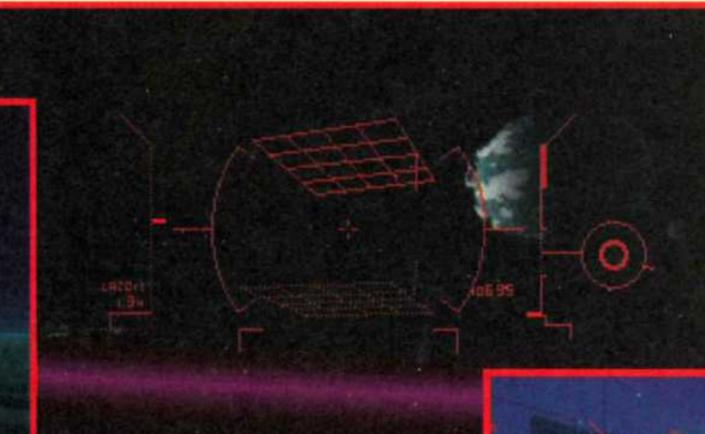
ROOTS



Inferno ist der Nachfolger des 1992 erschienenen Epic, basiert aber auf der Grafik-Engine des Bestsellers T.F.X.

Wie schnell doch die Zeit vergeht - gerade mal zwei Jahre ist es her, daß Digital Image Design (DID) den Wing Commander-Clone Epic veröffentlicht hat. Wenn man

● Die Cockpitinstrumente können auch ausgeblendet werden. Ein Display hilft dann bei der Navigation.



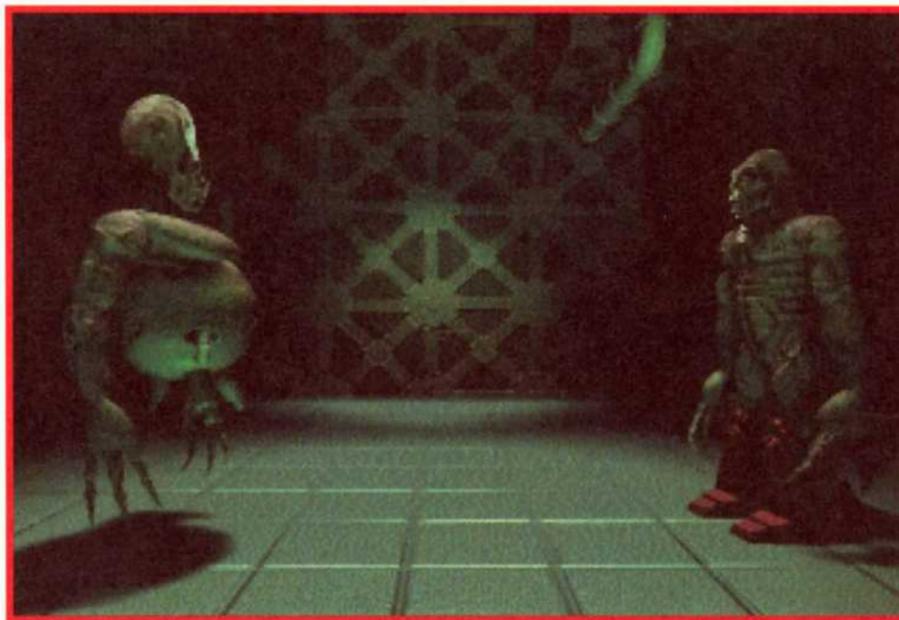
● Durch die schattierte Polygon-Grafik erhält Inferno eine eigentümliche, düstere Atmosphäre.

VIEWPOINT

Ich muß gestehen, daß ich nie ein großer Fan des T.F.X. war. Seine Grafiken sind genauso grau wie die Theorie, daß so etwas mehr Spaß macht als beispielsweise ein Strike Commander. Inferno leidet unter dem gleichen Problem: Flotte Grafik, gute 3D-Animationen, Hunderte von Missionen, aber ein Spielwitz, der demgegenüber leider abfällt. Zur Überbrückung der Wartezeit auf Wing Commander 3 ist Inferno jedoch eine gute Wahl.



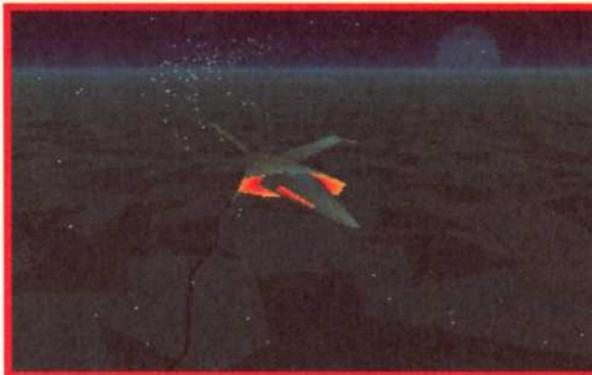
Petra Maueröder



lungsbaum, so daß nach jedem Auftrag in eine andere Stufe verzweigt wird, je nachdem, ob Ihr als Sieger oder Verlierer zurückgekehrt seid. Es lohnt sich daher, Inferno mehr als einmal durchzuspielen. Neben Routineaufgaben wie dem Eskortieren von Transportschiffen gibt es auch sehr anspruchsvolle Aufträge mit komplexen Aufgabenstellungen, die vom Durchfliegen der tückischen Asteroidengürtel bis hin zum Bombardement von Bodenzielen reichen. Wie aus TIE Fighter, Wing Commander, X-Wing und ähnlichen Programmen bekannt, steht Euch ein umfangreiches Arsenal an Waffen (Raketen, Laser, Bomben etc.) zur Verfügung. Das übersichtlich gestaltete Cockpit

● **Viele Zwischensequenzen halten Euch über die Story auf dem laufenden.**

gestattet auch den Zugriff auf den Auto-Piloten und verschiedene Ansichten des Raumschiffs. Zwischendurch wird die Story mit Unterstützung von sehr beeindruckenden 3D-Studio-Animationen inklusive englischer Sprachausgabe weiter erzählt. Die Polygon-Grafik während des eigentlichen Spiels muß gegenüber Wing Commander Armada und anderen Neuerscheinungen zurückstecken, allerdings nur, was die Details anbelangt. Das Tempo der 3D-Schlachten ist hingegen



phänomenal, so daß Inferno auch für schwachbrüstige PCs gut geeignet ist. Die Steuerung des Raumjägers erfordert etwas Eingewöhnungszeit. Der

INFO BITS

Weltraum-Action, 1 Spieler, dt. Handbuch, dt. Spiel, 386, 486, RAM 4 MB, HD 3 MB, CD 108 MB, MEM 560 KB, Tastatur, Maus, Joystick, EMS, alle gängigen Soundkarten

GRAFIK 078

SOUND 082

FUN

000

renrieffs werden direkt von der CD eingespielt.

Petra Maueröder



Megabyte Computercenter
Goldbacherstr. 13
(Schöntalcenter)
63739 Aschaffenburg
Tel. 0 60 21-2 98 68
Fax 0 60 21-2 98 69

NEU NEU NEU
in Aschaffenburg

SNES

Super Streetfighter 2	US 144,90
Mickey Mania	US 144,90
Final Fantasy 3	US 149,90

Sega Mega Drive

Super Streetfighter 2	129,90
Dynamite Headdy	119,90
Zero Tolerance	129,90

Besuchen Sie unser
Ladengeschäft in
der Schöntalpassage

PC 3.5

Die Siedler	DV 77,90
Der Planer	DV 79,90
Pacific Strike	DA 69,90

CD-ROM

Battle Isle 2 Data	DV 49,90
Doom 2	DA 89,90
Pegasus 5.0	39,90
Der Planer	DV 84,90

Amiga 500/600/2000

Der Clou	DV 63,90
Bundesl. Manager Hattr.	DV 77,90
Amiga - Maus	29,90

Weitere Titel in
großer Auswahl
vorhanden

3 DO

Way of the Warrior	US 134,90
Slayer	US 134,90
Shadow	US 134,90

Zubehör/ Hardware f. PC

14" Monitor, strahlungsarm	399,00
Aktivboxen 2 x 25W	89,90
Soundkarte Audio Excel	199,00
DSP 16 stereo	
CD-Rom Laufwerk,	239,00
Double Speed	
(Aztech oder Mitsumi)	

Versandkosten: DM 12,90

Lieferung: per Nachnahme, Post
Druckfehler u. Irrtümer vorbehalten!
Die Preise in unserem Ladenlokal können variieren!

Mo. Di. Mi. Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Do. 10⁰⁰ - 20³⁰ Uhr
Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr
(langer Sa. bis 16⁰⁰)

Die Höhlenwelt-Saga

In der Höhle der Drachen

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

Mit Produkten wie Sternenschweif oder Battle Isle 2 haben die deutschen Spielehersteller bewiesen, daß sie aus technologischer Sicht problemlos mit den US-Multis mithalten können. Software 2000 geht jetzt in die Offensive und präsentiert ein CD-ROM-Adventure mit bildschirmfüllenden SuperVGA-Grafiken.



Die Story dieses Spiels basiert auf einer amüsanten Mischung aus Science-Fiction- und Fantasy-Elementen. In der Rolle



des verwegenen Raumfahrers Eric begeben Ihr Euch auf die Suche nach einer verschwundenen Freundin, die sich in der von Drachen beherrschten Höhlenwelt aufhält. Das zehnmündige Intro wurde mit glasklarer Sprachausgabe und erstaunlich flotten Animationen veredelt. Anschließend landet Eric mit seinem altersschwachen Raumschiff auf der Planetenoberfläche und

startet von dort aus in sein Abenteuer. Während des Spiels wird der gesamte Bildschirm für die Anzeige der hochauflösenden Grafiken genutzt; die Iconleiste verbirgt sich am oberen Monitorrand und enthält gleichzeitig auch das Optionsmenü. Die Steuerung ist dabei sehr einfach: Mit der Maus klickt man eine Person oder einen Gegenstand an, worauf sich eine Pop-Up-Iconleiste öffnet, die nur die jeweils sinnvollen Aktionen anbietet. Wenn Ihr beispielsweise auf eine Tür klickt, könnt Ihr anklopfen, sie öffnen oder einschlagen. Animationen wurden zwar nur sporadisch eingebunden, sind dafür aber von guter Qualität (flüssiges Scrolling,

VIEWPOINT

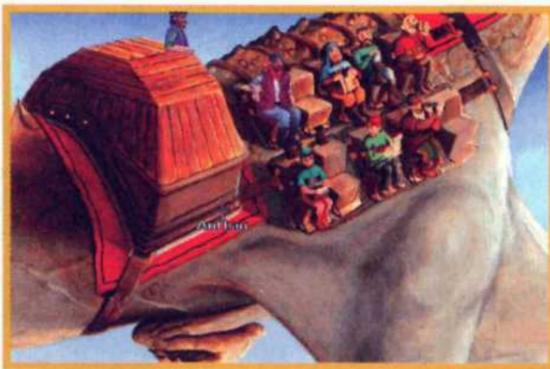
Es will und will nicht klappen: Ob Hurra Deutschland oder Der Planer - bei deutschen Spielen ist es mit dem Humor nicht weit her. Auch die Höhlenwelt gehört zu dieser Spezies: Jeder Zeile Bildschirmtext merkt man das Bemühen der Programmierer an, ein halbwegs witziges Spiel auf die Beine stellen zu wollen. Die grafischen und akustischen Features gehen allesamt in Ordnung, nur bei der etwas abgedroschenen Story und den Puzzles muß man Abstriche machen. Wer ein nicht allzu schweres High-Tech-Adventure sucht, sollte das Spiel bei seinen Weihnachtseinkäufen berücksichtigen.



Petra Maueröder

lebensechte Bewegungen etc.) und zudem von digitalisierten Soundeffekten untermalt. In der endgültigen Version wird es

● Die SVGA-Grafiken kommen durch die Ausnutzung des gesamten Bildschirms sehr gut zur Geltung. Menüs werden nur bei Bedarf geöffnet.



✖ Alone in the Dark 2

Die Fortsetzung des 3D-Action-Adventures wurde nun endlich auf



CD gebannt. Außer der deutschen Sprachausgabe gibt es keinerlei Verbesserungen am eigentlichen Spiel. Noch immer fasziniert AITD 2 durch seine detailreichen Polyongrafiken, die blitzschnellen Animationen und die nicht zu schweren Puzzles. Bedauerlicherweise wurde die

umständliche und extrem unfaire Tastatursteuerung nicht entschärft - für Einsteiger völlig ungeeignet! pm
PC CD-ROM • Infogrames • ca. DM 120,-

Grafik 75% Sound 65% Fun 82%

✖ Christoph Kolumbus

In der strategischen Handelssimulation müßt Ihr in der Zeit des großen Seefahrers fremde Völker entdecken, Kolonien gründen und



Handel treiben. Bis zu fünf Spieler können sich beteiligen, jeder in der Rolle eines namhaften Entdeckers. Neu: eindrucksvolle orchestrale Musik von CD, dt. Sprachausgabe und ein tolles Intro. tc

PC-CD-ROM • Software 2000 • ca. DM 120,-

Grafik 68% Sound 80% Fun 81%

✖ Delta V

Als „Netrunner“ müßt Ihr in einem virtuellen Computernetzwerk Informationen sammeln und Euch gegen andere durchsetzen. In einzelnen Missionen wird ein Raumschiff gesteuert, Gegner und Hindernisse werden, ähnlich wie beim Flug durch den Graben des Star Wars-

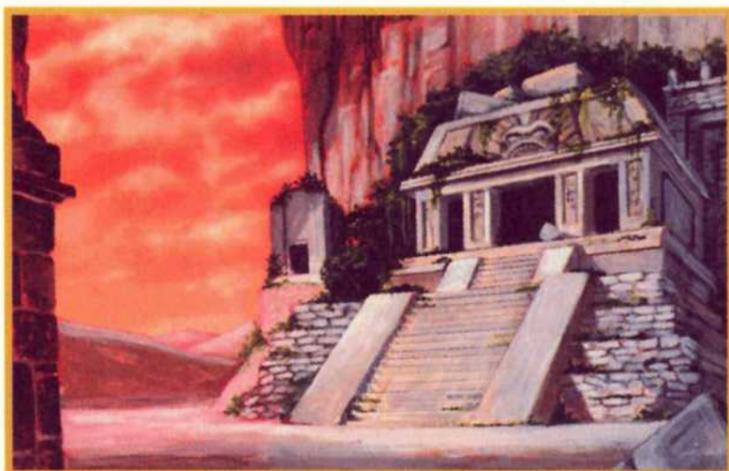


Todessterns, abgeschossen. Flotte Grafik, peitschender Sound mit Sprachausgabe. Schnelle Reaktionen erforderlich, tolles Fluggefühl durch die gute Steuerung. hw
PC • Bethesda • ca. DM 120,-

Grafik 75% Sound 70% Fun 70%

✖ Der Baulöwe...

Ein Managerspiel aus dem Baugewerbe für bis zu vier Spieler, lauffähig unter Windows. Profiliert Euch



● **Herrliche Bilder der Höhlenwelt geben dem Fantasy-Adventure die richtige Atmosphäre.**



außerdem über ein Dutzend Musikstücke geben, die direkt von der CD gespielt werden.

Geduldprobe

Wie die Screenshots auf diesen Seiten beweisen, haben die Grafiker ganze Arbeit geleistet. Die SuperVGA-Bilder sehen professionell aus und wurden mit Unmengen an Details gespickt. Diese Flut an Kleinigkeiten haben die Software 2000-Designer schamlos ausgenutzt: Wer an einer Stelle nicht weiterkommt, kann darauf wetten, daß er

irgendwo in den 640 x 480 Pixeln einen Schalter o. ä. übersehen hat. Deshalb müßt Ihr jedes Bild genauestens mit dem Mauscursor absuchen; sobald ein interessanter Gegenstand auftaucht, wird ein Hinweis eingeblendet. Hat man erst einmal die benötigten Utensilien beisammen, lösen sich die Puzzles fast von selbst. Schade ist nur, daß die Rätsel fast ausschließlich nach dieser Machart konstruiert sind. Außerdem gibt es einige völlig adventure-untypische Puzzles: Wenn die Holzpritsche im Gefängnis nach

dem fünften Auf- und Zuklappen nicht auseinanderbricht, versucht man es eben noch einmal - irgendwann wird's schon funktionieren.

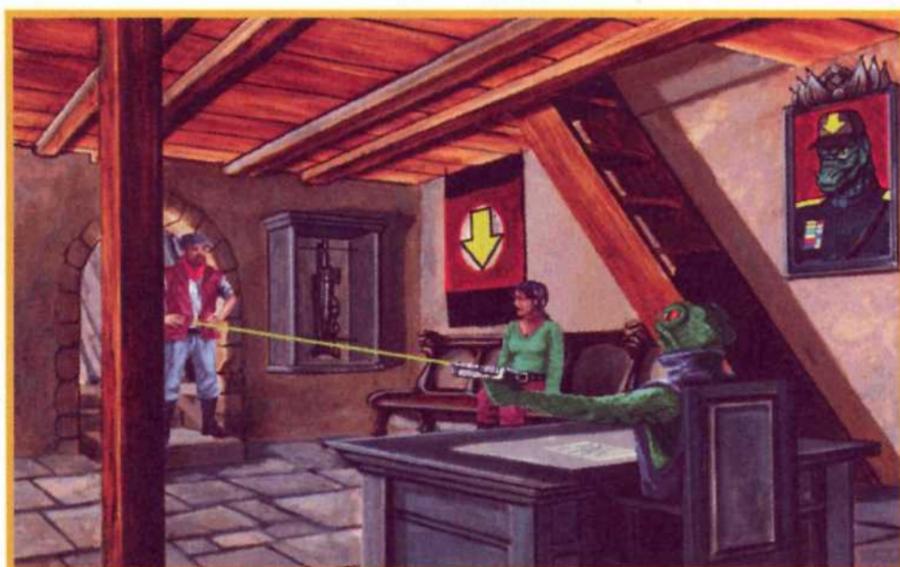
Die Geradlinigkeit der Handlung führt dazu, daß man sich lockerflockig durch das Adventure wuselt und im Zweifelsfall einfach das Inventory nach dem Trial-&Error-Verfahren durchforstet. Gelegentlich überblickt man im Eifer des Gefechts eine gutgemeinte Warnung und landet in einer Sackgasse. Während ande-

re Spiele dieses Genres ein „Continue“ anbieten, bleibt bei der Höhlenwelt nur der Weg über einen gespeicherten Spielstand.

Petra Maueröder



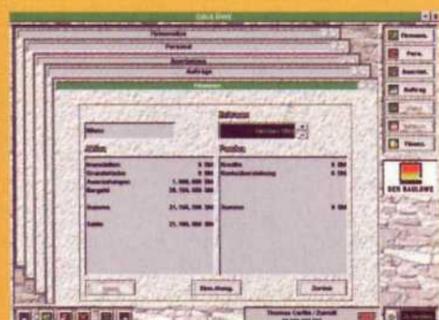
● **Raumfahrer Eric kommt auf der Suche nach seiner Freundin natürlich auch mit dem Echsen-gesetz in Konflikt.**



INFO BITS

Adventure, 1 Spieler,
SVGA, RAM 4MB, HD 1 MB, CD 20 MB,
Mem 580 MB, Maus,
alle gängigen Soundkarten

GRAFIK 080
SOUND 075
FUN
077

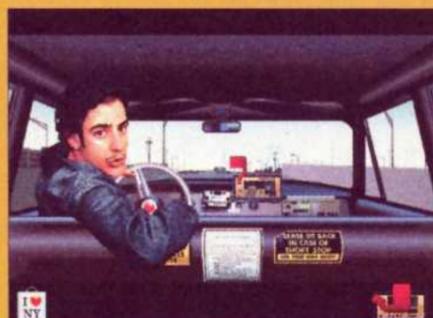


beim Hoch-, Tiefbau oder bei Immobiliengeschäften. Durch den geringen Umfang und sich wiederholende Spielabläufe entpuppt sich das interessante Thema als Schonkost. Auch die nüchternen Grafiken und der kaum vorhandene Sound verleihen dem Baulöwen nicht mehr Reiz. tc
PC • Software 2000 • ca. DM 100,-

Grafik 68% Sound 50% Fun 65%

× Hell Cab

Ein Taxi in New York entpuppt sich als Zeitmaschine. Euch erwartet eine Reise über Zeitepochen hinweg, bis hin zu den Dinosauriern.



Ziel ist es, den Höllentrip heil zu überstehen. Als Windows-Applikation gibt es digitalisierte Grafiken und Videos sowie guten Sound. Sprachausgabe und Texte in

deutsch. Lange Ladezeiten von CD und wenig Handlungsspielraum. av
PC • Software 2000 • ca. DM 100,-

Grafik 80% Sound 70% Fun 45%

× Outpost

Mit der Diskettenversion von Outpost erscheint eine um Animationen abgespeckte und komplett deutsche Fassung des in Play Time 9/94 getesteten Weltraumkolonisationsspiels. Positiv: Handbuch, Bild-



schirmtexte und die glasklare Sprachausgabe sind komplett übersetzt. Negativ: Handel, Makromanagement, Straßen und Monorails fehlen weiterhin. Ab Herbst soll jedoch eine erweiterte Version erscheinen. tc

PC • Sierra • ca. DM 120,-

Grafik 80% Sound 80% Fun 70%

× Lollypop

Lolly, die Titelheldin, ist eine Holzpuppe, die plötzlich durch einen Blitzschlag zum Leben erweckt wurde. Der Spieler darf auf 28 Leveln an den Abenteuern teilhaben. Lolly stakst gemütlich von Level zu Level. Mehr Präzision ist gefragt,

Doom 2 - Hell on Earth

Das Böse ist zurück

■ Hersteller: id-Software . Preis ca.: DM 130,- ■

Auf den Klassiker von id-Software sind eigentlich nur zwei Reaktionen möglich: Liebe oder Haß. Aber wie auch immer man zu diesem Produkt steht, den Status eines Kultspieles wird ihm niemand absprechen.

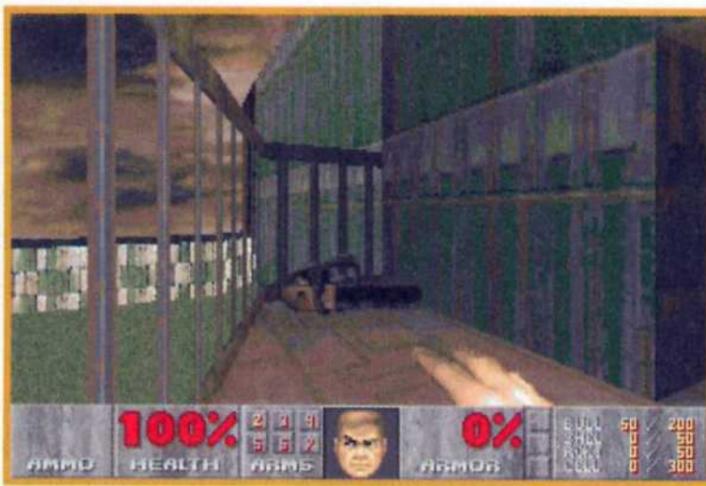


So gibt es zu Anfang gleich eine gute und eine schlechte Nachricht. Die schlechte: es hat sich nichts am Spielablauf geändert. Die gute: es hat sich nichts am Spielablauf geändert. Der zweite Teil beginnt

dort, wo der erste Teil endete. Nach seiner Rückkehr zur Erde muß unser Hauptdarsteller erkennen, daß die Kreaturen schon auf ihn warten. Was dann kommt, bringt eher den Feuerknopf als die grauen Zellen zum Rauchen. Das Leveldesign erfuhr wesentliche Verbesserungen. Im Gegensatz zum ersten Teil erreicht man nun den rettenden Ausgang manchmal nur, indem man von einem Gebäude in ein anderes springt. Auch die geheimen Durchgänge wurden nun wesentlich sorgfältiger versteckt. Aber im großen und ganzen kommt alles doch ziemlich bekannt vor. Der Soundtrack wurde zu seinem

Vorteil überarbeitet. Zu den verfügbaren Waffen gesellte sich nur noch eine doppelläufige Schrotflinte, die genaues Zielen überflüssig macht. Hier hätte man mehr Änderungen erwarten können. Einiges mehr hat sich hingegen bei den Kreaturen getan. Immerhin warten sieben neue Gegner darauf, Bekanntschaft mit Eurem Waffenarsenal zu machen - von den bekannten Monstern ganz zu schweigen. Die Erde zu retten, ist keine leichte Aufgabe. 30 Levels verlangen dem Spieler viel ab. Die Gegner verhalten sich nicht ganz so plump wie im ersten Teil, zudem treten sie manchmal in derartigen

Über diesen Fund freut sich der Heimwerker. Leider finden sich keine Bäume zum Umsägen (rechts).



PC Neuheiten

X



wenn es um Sprünge geht, und es ist knifflig, versteckte Kisten zu finden sind.

PC • Rainbow Arts • ca. 100,00 DM

Grafik 75% Sound 50% Fun 70%

Loderunner

Ihr müßt in 150 Levels die von Mönchen geraubten Schätze einsammeln. Die ist Euch aber ständig auf den Fersen. Durch viele Extras, Kombinationsgabe und schnelle

Reaktionen sind die immer kniffligeren Aufgaben zu lösen. Technisch einwandfrei in Grafik, Sound und Gameplay. Leveleditor und Zwei-



Spieler-Modus im Splitscreen. PC • Sierra • ca. DM 120,-

Grafik 75% Sound 80% Fun 80%

The Psychotron

Ein interaktiver Krimi sucht den CD-ROM-Besitzer heim. Ein von Russen entwickeltes Gerät zur Gedanken-



manipulation muß gefunden werden. Dazu werden Orte durchgenuddelt und Personen befragt, Marke 1,2 oder 3. Falsche Antworten bedeuten den Spielertod.

PC-CD-ROM • Merit Software • ca DM 120,-

Grafik 75% Sound 70% Fun 40%

StarWars Screen Entertainment

Fast ein Bildschirmschoner. 14 animierte Module entführen in das Star

Wars-Universum. Enthält das Drehbuch des ersten Films mit Storyboard-Zeichnungen, Videos und Biografien. Original-Sounds und



Musikstücke. Der Clou: George Lucas gibt Infos zur Neuverfilmung der Trilogie. Der anfängliche "Aha-Effekt" weicht jedoch bald. Nur echten Fans zu empfehlen!

PC • LucasArts • ca. DM 80,-

Grafik 75% Sound 70% Fun -%



● Auch im zweiten Teil ist über weite Strecken hinweg Rutschgefahr wegen teilweise herumliegender Gegner.

Massen auf, daß die benötigte Munition eigentlich in einer zusätzlichen Sackkarre transportiert werden müßte. Hier haben wir auch den wunden Punkt von „H.o.E.“: für einen durchschnittlichen (und ehrlichen!) Spieler dürfte es schon bei mittlerer Schwierigkeitsstufe nahezu unmöglich sein, den letzten Level zu sehen. Zum Glück funktionieren die alten, bekannten Cheats auch im zweiten Teil.

Mit der Möglichkeit, ein „Match“ im Netzwerk zu spielen, legte schon der Vorgänger einige Firmen für mehrere Tage lahm. Selbstverständlich bietet auch „H.o.E.“ diese Möglichkeit. Aber auch via Modem oder Nullmodem ist nun ein Spiel mit (oder gegen) einen menschlichen Mitspieler problemlos möglich. Alles in allem bleibt ein zwiespältiges Gefühl. Wieder einmal hat es id geschafft, ein nahezu perfektes Actionspiel zu schaffen,

VIEWPOINT

Bei „Hell on Earth“ wird wieder einmal bewiesen, daß es auch bei Software hart hergehen kann. Innovative Neuigkeiten wird man zwar vergeblich suchen, dennoch erhält man ein Spiel, das durchaus an den Kultstatus seines Vorgängers anknüpfen kann.

Rainer Rosshirt



das leider für einen echten „Thronfolger“ zu wenig Neuerungen bietet. Freunde dieses Genres werden sich daran nicht stören und auch voll auf ihre Kosten kommen.

Rainer Rosshirt

INFO BITS

Actionspiel, 1-4 Spieler, 4MB, SoundBlaster.
Besonderheiten: Über Netzwerk, Modem oder Nullmodem mehrspielerfähig.

GRAFIK

086

SOUND

085

FUN

087



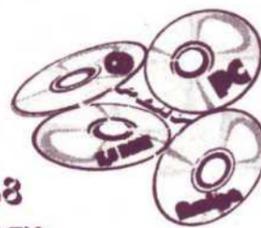
Lutz Althoff
Computerspiele
Markier Breite 38
34497 Koblenz

Jetzt auch BTX: *Althoff#

TEL : 0551-54058

FAX : 0551-41972

Preisliste kostenlos - Amiga- Spiele auf Anfrage



PC- Spiele Diskette 3.5		Star Crusader	
Aces of the Deep*	D 76,90	Superh.Le.ofHoboken	E 63,90
Alien Legacy	H 63,90	Tie Fighter	H 74,90
Anstoss WM Edition	D 51,90	Tie Fighter	D 86,90
Armoured Fist*	H 81,90	The Chaos Engine	D 52,90
Battle Bugs*	D 63,90	Theme Park	D 74,90
Battle Isle 2	D 74,90	Transport Tycoon*	D 86,90
Bloodnet	H 62,90	Ultima 8 - Pagan	D 59,90
Burning Steel 2	D 80,90	- Speech Pack	D 34,90
Bundesliga Manager 3	D 79,90	Wing Armada	H 65,90
Colonization	D 86,90	World of Lemmings*	H 58,90
Dark Legions	E 59,90	PC- Spiele CD-ROM	
Das Schwarze Auge 2	D 74,90	11th Hour*	115,90
Death or Glory*	D 81,90	Aces of the Deep*	D 75,90
Die Siedler	D 76,90	Anstoss WM Edition	D 81,90
Doom 2	H 89,90	Battle Isle 2	D 81,90
Dreamweb*	D 75,90	- Scenery CD	D 51,90
Elite 3*	D 75,90	Battle Bugs	D 75,90
F1	H 64,90	Beneath a Steel Sky	D 76,90
FIFA Int. Soccer	D 62,90	Bloodnet	H 64,90
Indy Car Racing	D 55,90	Burning Steel 2	D 75,90
Indy Car Racing Tracks	H 29,90	Comanche Compilation	D 87,90
Iron Cross	E 76,90	Dark Legions	E 58,90
Links 386 Pro	H 84,90	Discworld*	D 81,90
Links 386 Kurse	je E 41,90	Dreamweb	D 75,90
Lion King*	H 64,90	F1	H 65,90
Lode Runner '94*	H 63,90	Form. 1GP/D.L. Golf	H 59,90
Mad News	D 75,90	Falcon Gold	H 86,90
Master of Magic*	D 87,90	FIFA Int. Soccer	D 63,90
Micro Machines	H 51,90	Inferno*	H 88,90
NASCAR Racing	a. Anfr.	Mad News*	D 80,90
Outpost	D 65,90	Magic Carpet*	a. Anfr.
Pizza Connection	D 81,90	Myst	E 82,90
Ravenloft	D 76,90	NHL Hockey '95	H 74,90
Rings of Medusa Gold	D 69,90		
Sim City 2000	D 79,90		

PGA Tour Golf 486	H 87,90
Pinball Dreams Deluxe	H 69,90
Privateer & Strike Com.	H 81,90
RR Tycoon D./Civilisat.	H 59,90
Rebel Assault	D 76,90
Sam & Max hit the road	D 87,90
Star Crusader	D 87,90
Subwar 2050	D 86,90
Superh.Le.ofHoboken*	E 65,90
System Shock Enh.*	D 75,90
The Hidden Below	H 63,90
Theme Park	D 76,90
Ultima 7 - Complete	H 89,90
Ultima 8 - Pagan	D 89,90
Ultimate Football	E 70,90
Wing Commander 1+2	H 63,90
Wing Commander 3*	a. Anfr.
Wings of Glory Enh.*	D 87,90
World of Lemmings*	H 64,90

Shareware- Vollversionen:

Blake Stone/ Duke Nukem 2	CD	59,90
Depth Dwellers	CD	39,90
Epic Pinball 3	3.5	45,90
Epic Pinball 1-3	3.5	79,90
Hocus Pocus	3.5	49,90
Jazz Jackrabbit	3.5	69,90
Gravis Gamepad		44,90
Jazz + Gamepad		99,90
Raptor	3.5	59,90
	CD	49,90

Angebot des Monats:

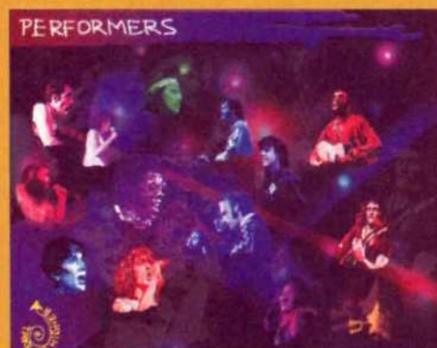
System Shock	3.5	73,90
Wing Armada	CD	73,90
Doom 2	CD	79,90

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsches Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme +9,90 (+3.-Zahlkarte)
Vorkasse +6,90

auf Rechnung +6,90 ab 2. Bestellung
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Woodstock



Woodstock ist eher eine Art Multimedia-Nachschlagewerk. Man kann sich Songausschnitte anhören, Videoclips und Fotos von damals anschauen, den psychedelischen Pinsel schwingen und Sixties-Motive malen. Technisch ohne Tadel, macht sich die CD die Möglichkeiten von

Windows voll zunutze. Was aber auch an die Rechnersubstanz geht. Doch dem richtigen Fan bringt der Woodstock-Film letztlich doch mehr Feeling als der Silberling. av

PC CD-ROM • Time Warner • ca. DM 90,-

Grafik 80% Sound 80% Fun -%

Ultimate Domain

In UD müßt Ihr sieben Juwelen finden und die Herrschaft über ein



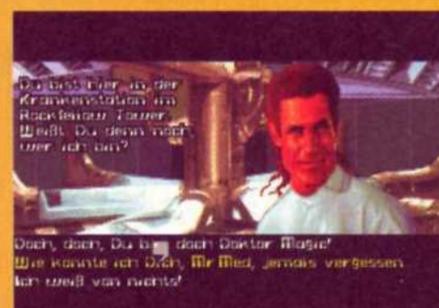
Königreich erringen. In einer bunten Mischung aus Elementen von Populous, SimCity, Hanse und Megalomania müssen Ländereien besiedelt, Erfindungen hervorgebracht und Kriege angezettelt werden. Die vielfältigen Möglichkeiten dieses Genre-Mix garantieren anhaltenden CD-ROM -Spielspaß für bis zu drei Spieler. tc

PC CD-ROM • Mindscape • ca. DM 120,-

Grafik 70% Sound 70% Fun 70%

Vision 2

Der gute alte Rockfellow-Tower aus Vision 1 hebt in der Fortsetzung dieses LBS-Spiels ab und startet in den Weltraum. An Bord des Raum-



schiffs kommt Ihr als Rollenspiel-, Adventure- und Action-Fan auf Eure Kosten. Etwas weniger von der "bunten Mischung" wäre jedoch mehr gewesen. Der konkurrenzlose Preis und die geringen Hardware-Anforderungen aber können vielen unterhaltsame Stunden bereiten. av

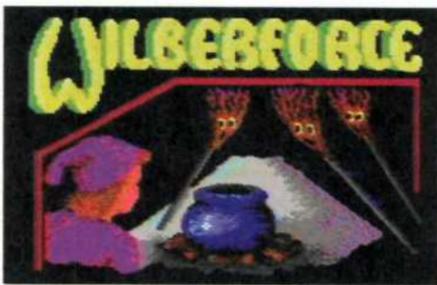
PC CD-ROM • LBS • ca. DM 20,-

Grafik 50% Sound 60% Fun 50%

Totgesagte leben noch länger!

WILBERFORCE

In diesem Jump & Run-Spiel wird dem Spieler in fünf umfangreichen Levels einiges abverlangt. Während sein Meister wichtigen Geschäften nachgeht, versucht sich Wilberforce, seines Zeichens Auszubildender für den edlen Beruf des Zaubers, an einigen magischen Sprüchen. Leider laufen die Geister, die er rief, etwas Amok, und Hunderte von Besen wollen wieder unter Kontrolle gebracht werden - und das natürlich, ehe der Meister wieder heimkehrt. Zum Glück kann man in jedem Level einen Gegenstand finden, der im



nächsten sehr hilfreich ist. Natürlich ist Wilberforce auch nicht hilflos - magische Kristalle, Feuerbälle oder Blitze schlagen auch den finstersten Gegner in die Flucht. Grafik und Sound sind tadellos, lediglich der



Schwierigkeitsgrad ist etwas hoch angesetzt.

C 64 • Nabil Gonem • ca. DM 29,-

Grafik 68% Sound 62% Fun 70%

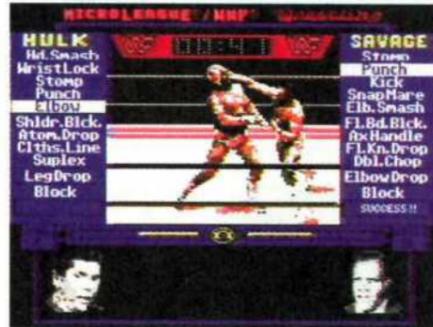
MICROLEAGUE WRESTLING

Allen WWF-Fans sei die Umsetzung dieses etwas betagten Spiels ans Herz gelegt. Viele „alte Bekannte“, wie Hulk Hogan oder Randy Savage, warten darauf, von Euch in den Ring geschickt zu werden. Vom „Head Lock“ über den „Pile Driver“ bis zum „Atomic Drop“ sind die meisten Moves möglich, die uns auch im TV so



Ich hatte die Hoffnung fast schon aufgegeben, da wurde ich wieder einmal davon überzeugt, daß es offensichtlich Silberkugeln braucht, um dem 64er das Lebenslicht auszublasen.

Von Rainer Rosshirt



● **Momentan sieht es für „Hulk“ nicht besonders gut aus.**

gefallen. Selbstverständlich hat jeder Kämpfer seinen ganz speziellen „Finish Move“. Leider kann man den Fight nicht direkt steuern, sondern nur die verschiedenen Bewegungen aus einem Menü auswählen. Der Verlauf des Kampfes ist dann in digitalisierten Bildern zu bewundern, die selbst auf dem kleinen Commodore noch passabel aussehen. Zusammen mit Live-Interviews, Szenen aus dem

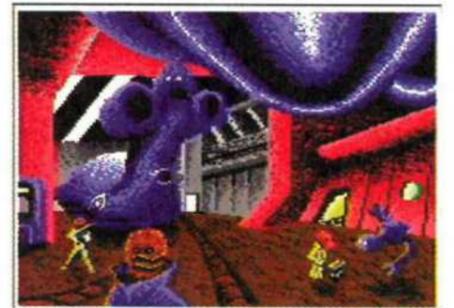
Publikum und dem Zwei-Spieler-Modus kommt echte Atmosphäre über den Monitor. An die umständliche Steuerung kann man sich gewöhnen.

C 64 • MicroLeague • ca. DM 39,-

Grafik 70% Sound 55% Fun 65%

BAT

In diesem futuristischen Rollenspiel hat man wirklich mehr als genug zu tun. Als Top-Agent wird man beauftragt, eine fürchterliche Bombe zu finden, die in Terrapolis versteckt wurde. Leider bleiben Dir nur



Flash 8

Turbo mit Hindernissen

Jeder hat schon davon gehört, niemand mochte mehr so recht daran glauben. Die Rede ist von der Turbo-Karte für den C 64. Wir hatten die Hoffnung schon aufgegeben...

Die Karte, welche nun den Expansion-Port unseres C 64 ziert, besteht hauptsächlich aus einem 16Bit-Prozessor (65C816) und einem stolzen MByte RAM. Es soll auch eine Version mit „nur“ 256 KByte in den Handel kommen, welche dann mit ca. DM 50,- weniger den Geldbeutel belastet. Theoretisch wäre eine Geschwindig-

keitssteigerung um das Achtfache möglich, was aber in der Praxis nicht ganz erreicht wird. Dennoch wird ein 128er dagegen sehr lahm wirken. Vor den Geschwindigkeitsrausch haben die Götter aber erst einmal heftiges Probieren gesetzt. Um die Karte an den 64er anzupassen, steht ein Potentiometer zur Veränderung des Timings zur Verfügung. Falsch eingestelltes

Timing macht sich in sporadischen Abstürzen bemerkbar. Allerdings stellt das Anpassen selbst für einen Laien kein unüberwindbares Hindernis dar, obwohl die Anleitung eher knapp ausgefallen ist. Spiefreaks sollten einen großen Bogen um diese Karte machen. Da sehr viele Spiele einen eigenen Fastloader benutzen, kommen sie meist mit den Routinen

der Karte in Konflikt. Uns ist es nicht gelungen, von 15 Originalspielen eines zur Kooperation zu bewegen. Ganz anders hingegen sieht es mit Anwendungssoftware aus. Nahezu alle Grafik- und Textverarbeitungsprogramme funktionieren problemlos und mit ungeahnter Geschwindigkeit. Besonders der Geos-Anwender wird von dieser Hardware profitieren. Es wird ein Batch-File mitgeliefert, das es ermöglicht, Geos an die neuen Möglichkeiten anzupassen. Und hier vermag die Karte wirklich zu begeistern. C 128-User müssen leider darauf verzichten, da diese Erweiterung für sie nicht nutzbar ist - auch nicht im 64er-Modus.

Rainer Rosshirt

1999 werden fliegende Untertassen das Topthema der Abendnachrichten sein. Die unbekanntesten Flugobjekte im Küchenschirr-Outfit entführen Menschen und verüben an ihnen schreckliche Experimente. Die Bevölkerung ist verängstigt, Hysterie bricht aus. Japan stellt eine UFO-Abwehr auf, aber ihre vergeblichen Bemühungen lassen erkennen, was die Stunde geschlagen hat. Gegen den unbekanntesten Feind müssen alle zusammenhalten. Von den Wirtschaftsmächten wird das Geheimprojekt XCOM - „Extraterrestrische Kampfeinheit“ - aus der Taufe gehoben, eine Eliteeinheit von Soldaten und Wissenschaftlern, Geld, Hochtechnologien und Dir, dem Chef von XCOM!



UFO -Enemy Unknown

Sie sind unter

■ Hersteller: MicroProse . Preis ca.: DM 99,95 ■

Operative Planung im Vorfeld und strategische Kampfweise vor Ort

Nach Wahl eines der fünf Schwierigkeitsgrade beginnt alles mit der Geoscape-Anzeige, einer 3D-Ansicht unseres Globus samt Menüleiste, und damit dem Hauptbildschirm des Spiels. Hat man seinen Stützpunkt festgelegt, tauchen meist schnell die ersten UFOs auf. Am besten laßt Ihr einen Abfangjäger aufsteigen, mit der letzten bekannten Position des UFOs

Aliens - wer sind sie? Eiskalte Killer mit langen Köpfen und Säure in den Adern oder kleine Botaniker mit heilendem Superzeigefinger und Telefondrang. MicroProse gibt Antwort.

als Ziel, und verfolgt den Luftkampf im eingeblendeten Fenster. Hat Euer Fighter es aufgespürt und nicht gerade über Wasser abgeschossen, wird eine gut ausgerüstete Truppe

von Soldaten zur Absturzstelle gesandt. Diese unterzieht das Terrain einer genauen Inspektion. Mit der jetzt eingeschalteten isometrischen Battlescape-Ansicht beginnt der actionreichere Part des Spiels: die Suche nach den Außerirdischen und möglichst deren Gefangennahme. Dafür hat MicroProse ein Rundensystem vorgesehen, welches den Kontrahenten nur eine gewisse Anzahl von Aktionen erlaubt und dann den jeweils anderen zum Zuge kommen läßt. Für Spannung sorgt außerdem, daß das Gelände nur so weit erhellt wird, wie es der Sichtweite Eurer Truppe entspricht. Wrack einkreisen, Umgebung untersuchen, den Aliens mit Gewehr oder Granaten den Garaus machen, Technologien, Waffen und Lebensformen sicherstellen, und schon wäre die erste Mission erfüllt. Um die Chancen gegen die Ein-

VIEWPOINT

Von der gelungenen Mischung aus Strategie und Action war ich begeistert.



Das Rasenschach im Battlescape ließ mich schwitzen und jubeln, der Stützpunkte-Ausbau fordert Überlegung und Fingerspitzengefühl. Ein Gewinn für jeden Amiga-User.

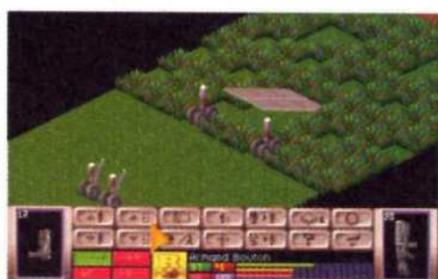
Ingolf

dringlinge zu erhöhen, sollte man im Rahmen der verfügbaren Gelder die Erde mit einem Netz von Stützpunkten überziehen und Wissenschaftler und Ingenieure zur Entwicklung neuer Waffen wie Laserkanonen, Betäubungsstäben und Bewegungsscannern einsetzen.

Ausgewogene Mischung aus Strategie- und Actionspiel-Anteilen

Werden die Missionen erfolgreich abgeschlossen, so bleiben die XCOM-Mitgliedsländer treu, das Konto ist stets gefüllt und man kann die Erde vielleicht retten. MicroProses Szenario der Invasion aggressiver Aliens bietet nicht zuletzt aufgrund der Ideenvielfalt des Spielgeschehens viele spannende Stunden. Die Zeitsteuerung umgeht Lan-

Das Multilevel-Schlachtfeld



● Die Battlescape-Anzeige setzt sich aus mehreren Levels zusammen und erlaubt bei deren getrennter Betrachtung die Sicht hinter Mauern und in Gebäude oder Raumschiffe.

Der Geoscape-Bildschirm



Abfangen: Startet Abfangjäger und Transportschiffe, rüstet Soldaten und Raumschiffe aus.
Stützpunkte: Legt neue Stützpunkte an.
Diagramme: Zeigt Diagramme über UFO- und XCOM-Aktivitäten und Ihr Budget.
UFOpodie: Gibt Informationen über gefundene außerirdische Artefakte, Daten aus der Untersuchung gefangener Aliens und über sichergestellte UFO-Teile.
Optionen: Laden und Sichern des Spiels.
Gelder: Erteilt Auskunft über die Länder, die XCOM finanzieren und deren Beiträge.

Mit den unterschiedlichen Zeiteinheiten lassen sich Wartezeiten vermeiden.

Die Icons lassen den Globus rotieren und zoomen die Ansicht.

Die gegenwärtige Zeit.

Uns



● Der XCOM-Bildschirm.

geweile, die Bildschirme sind übersichtlich und der Sound begleitet angenehm und unaufdringlich. Die Erschließung der Optionenvielfalt und Komplexität von UFO wird durch das gut verständliche Handbuch sehr erleichtert. Insgesamt eine lohnende Investition für alle Strategen und jene, denen herkömmliche Strategiespiele zu trocken erschienen.

Ingolf Held



● Wurde ein UFO gesichtet, beginnt der Kampf.



● Eure Kämpfer verfügen über ein reichhaltiges Arsenal an Waffen.

SCL-Versand

Bahnhofstr. 111 32584 Löhne
 Tel.05732/66133 Fax 66136
 Wir liefern Spiele für PC,CD-Rom, Amiga,SNES,3DO,Jaguar und Sega Mega Drive.
 Versand p.Post NN zz.8,50 DM.
 Fordern Sie bitte unsere Preislisten an.

3,5" Floppy PC	69,-
Streamer Connor	249,-
Streamer Tapes(formatiert)	25,-
Mitsumi FX001D	249,-
Mitsumi FX300 IDE	449,-
Matsushita 562-B	298,-
Soundblaster Pro Value Ed.	169,-
Orchid Game Wave32	249,-
Orchid Sound Drive EZ	199,-
Gravis Ultrasound Max	399,-
540 MB HD enh. IDE	498,-
Weitere Hardware auf Anfrage: Preise können schwanken	

11th Hour dA *	115,-	CD
Anstoss WC Ed. dt	89,-	
Battle Isle 2 dt	77,-	
B.I. 2-Erbe des Titan dt	49,-	
Bloodnet dA	69,-	
Chessmaster 4000 Turbo	78,-	
Der Clou dt	82,-	
Der Planer + Data dt	84,-	
Desert Strike dA	69,-	
Doom 2-Hell on Earth dA	89,-	
Dream Web dt	82,-	
FIFA Soccer dt	69,-	
Hell *	a.A.	
Hell Cab dt	87,-	
Hurra Deutschland dt	72,-	
Mad Dog McCree 2 e	84,-	
Myst dA	89,-	
NHL Hockey 95 dA	82,-	
Nightowl 13 e	43,-	
Outpost dt	87,-	
Pegasus 5.0 dA	39,-	
Pinball Dreams Deluxe dA	74,-	
Privateer+Strike C.	92,-	
Sam+Max dt	87,-	
Simon the Sorcerer dt	89,-	
Star Crusader dt	77,-	
Subwar 2050+Mission dt	98,-	
Syndicate Plus dt	98,-	
Terminator Rampage e	72,-	
Theme Park dt	87,-	
Ultima 8+SAP dt	87,-	
Under a Killing Moon *	a.A.	
Virtual Valerie II e *	a.A.	
Wings of Glory dt *	a.A.	
W.C.Armada dA	82,-	
Erotik-CD's auf Anfrage und gegen Altersnachweis Mit *-versehene Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Preisirrtümer- und Änderungen bleiben vorbehalten.		

Alien Legacy dA	69,-	PC	Am
Anstoss dt	69,-		
Anstoss WM Ed.	55,-		55,-
Apocalypse dA	---		46,-
Armoured Fist *	a.A.		---
Beneath a St. Sky dt	69,-		59,-
Battle Isle 2 dt	79,-		a.A.
Battle Bugs dt	69,-		---
Colonization	98,-		---
Death or Glory dt	87,-		84,-
Der Clou dt	82,-		66,-
Die Siedler dt	79,-		79,-
Doom 2-Hell on Earth*	99,-		---
Dream Web dt	82,-		69,-
Hattrick-BMP3 dt	82,-		79,-
Hokum KA50 *	a.A.		---
Hurra Deutshl. dt	72,-		---
Indy Car Racing dA	59,-		---
Indy Car Track Pack	35,-		---
FIFA Soccer dt	66,-		a.A.
Kolumbus dt	82,-		75,-
Lands of Lore dt	56,-		---
Mad News dt	87,-		a.A.
Maniac Mansion 2 dt	89,-		---
Oscar dA	59,-		44,-
Pizza Connection dt	87,-		79,-
Rüsselsheim dt	68,-		59,-
System Shock dt	77,-		---
Sternenschweif dt	76,-		---
Tie Fighter dt	99,-		---
Ultima 8 dt	55,-		---
Universe dt	a.A.		64,-
Wing C. Armada dA	69,-		---

INFO BITS

Strategie, 1 Spieler, 4 Disketten, HD-Unterstützung, 2. Lfw. wird unterstützt, Maus

GRAFIK 082

SOUND 075

FUN

085

Zeewolf

Ein Wolf am Himmel

■ Hersteller: Binary Asylum . Preis ca.: DM 80,- ■



Ein skrupelloser Konzern droht, die Erde in Not und Anarchie versinken zu lassen. Die letzte Chance der freien Welt ist ein Superhelikopter. Zeewolf, ein rasantes Shoot `em Up in ungewöhnlichem Outfit.

Weg räumen. Doch Zenith hat noch einen Trumpf im Ärmel: den Prototyp eines neuen Hubschraubers - den Zeewolf.

wobei jeweils nur das unter dem Zeewolf gelegene Terrain sichtbar ist. Zu bewältigen sind 32 Missionen, die meisten davon aus mehreren Aufgaben bestehend. In einem Seegebiet mit Inseln sind verschiedene

Zeewolf vereint die besten Elemente von Klassikern wie Virus von David Braben

Besonders überrascht die graphische Aufbereitung, welche mit der herkömmlichen Darstellung bei Hubschraubersimulationen wie z.B. Gunship nur wenig gemein hat. Man fliegt in der Außenansicht des Helikopters, und dieser bewegt sich mit konstanter Geschwindigkeit und in relativ geringer Höhe in die zuletzt angeklickte Richtung. Oberfläche und Objekte werden aus Polygonen zusammengesetzt,

Hier wird soeben eine der befreiten Geiseln auf dem Schiff in Sicherheit gebracht.

VIEWPOINT

Der Anblick der etwas groben Grafik kann anfangs Unbehagen erwecken, aber nachdem man die ersten Missionen überstanden hat, beginnt Zeewolf durch diese ganz eigene Atmosphäre zu fesseln. Ein gelungenes Action-Game mit einer ideenreichen Optik und intelligentem Gameplay, das sich von der Masse der Sprite-orientierten Ballerspiele abhebt.



Ingolf Held



Die Zukunft unserer Nachfahren scheint düster auszusehen. Durch den zunehmenden Treibhauseffekt erwärmt sich die Atmosphäre und die Polkappen beginnen zu schmelzen. Ein Konzern namens Ecliptico bricht jedes Gesetz und hat zudem noch die Regierungen bestochen. Jede Katastrophe bringt Profit, und man strebt

nach ungekannter militärischer Macht und weltweitem Einfluß. Die letzte Hoffnung ruht auf Zenith Research, einer kleineren Corporation, welche den ersten Fusionsreaktor entwickelte und mit dieser billigen, umweltfreundlichen Methode der Energiegewinnung der Welt einen Ausweg aus dem Disaster bieten wollte. Ecliptico stiehlt die Pläne und will Zenith aus dem

Übersicht

- Art und Anzahl der anwendbaren Waffen.
- Ansicht des ausgewählten Objekts und der dazugehörige Auftrag.
- Gesamtes Missionsgebiet mit allen Objekten (Zeewolf weiß, Feinde rot, Freunde blau).

Der Trainer Italia

Soviel Mühe sich Black Legend auch mit den technischen Raffinessengibt, es nützt nichts. Auch die Italia-Version des Trainers kann trotz kleiner



Verbesserungen (ein paar neue Bildchen) nur ein Gähnen entlocken. In Zeiten von BMH und Co. sollte man auch dem Auge Unterhaltung gönnen. Zudem interessieren sich

nur wenige für Vereine wie Baai oder Foggia.

Amiga • Black Legend • ca. DM 80,-
Grafik 23% Sound 21% Fun 50%

Crystal Dragon

Was dem Rollenspiel fehlt, ist Innovation. Im typischen Dungeonstil ruckelt man sich durch Gänge, bekämpft Monster und Wächter, und findet allerhand Krimskrams,

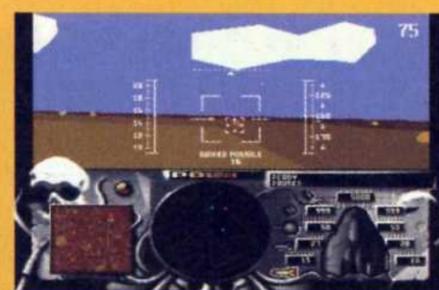


welcher das Leben unter Tage lebenswert macht. Leider lassen sich mit zwei Charakteren keine Glanzleistungen vollbringen.

Amiga • Magnetic Fields • ca. DM 80,-
Grafik 55% Sound 15% Fun 45%

Embryo

Wieder kämpfen die Menschen gegen eine bedrohliche Macht aus dem All. Zwar schafften es die kroatischen Programmierer, dem Kampf eine dritte Dimension zu verleihen, doch wer eine schnelle 3D-Simulation spielen will, muß in puncto Details und Farben Abstriche machen. Zwar sind die Flugszenen ruckelfrei, von Land-



schaft oder Gegnern sieht man aber so gut wie nichts.

Amiga • Black Legend • ca. DM 50,-
Grafik 62% Sound 45% Fun 58%

Ishar 3

Bis auf eine neue Story hat sich auch in der dritten Version nicht viel getan. Zwar wurde die Grafik verbessert, aber als besonders anspruchsvoll kann man Ishar 3

Amiga Neuheiten

Ziele zu finden und mittels Kanone, ungelentkten Raketen oder AAMs zu vernichten. Gelegentlich müssen auch Gefangene befreit, Aufklärer eskortiert oder eigene, kampfunfähige Geräte nach Hause transportiert werden. Die Steuerung ist einfach und direkt, das Handling exakt, die Soundbegleitung gelungen und motivierend. Trotz des stark an ein Ballerspiel erinnernden Charakters

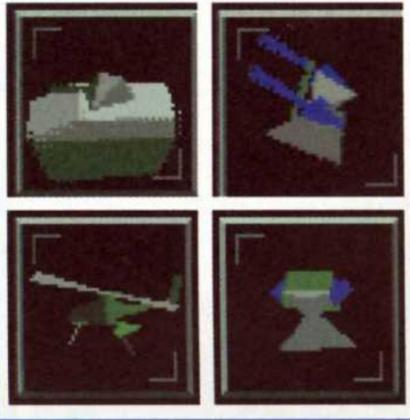
● So ergeht es allen Feinden des Zeewolfs (unten).



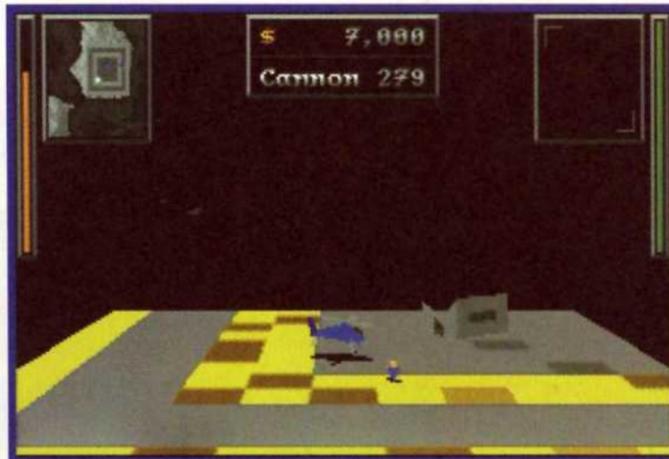
sein. Auch eventuell aufgenommene Gerettete sterben bei Verlust eines der drei je Mission zur Verfügung stehenden Zeewolfs. Sie sollten schnellstens in Sicherheit gebracht werden. Insgesamt ein actiongeladenes Shoot 'em Up mit flotter Grafik,

Zeewolfs Gegner

Panzer, Flak, Hubschrauber und Raketenwerfer sind auch in der einfachen Polygongrafik gut zu erkennen.



sind für den Erfolg auch einige strategische Überlegungen vonnöten. So ist die Anzahl der Waffen nicht unbegrenzt, und ihre Verwendung will bedacht



vor allem für alle, die nicht nur schießen, sondern dabei auch ihren Geist anstrengen wollen.

Ingolf Held

● Die aufstiehbenden Trefferfontänen wurden perfekt programmiert.

INFO BITS

Action, 1 Spieler,
Maus, Joystick

GRAFIK 068

SOUND 075

FUN

000

Centaur Amiga 500

Systemerweiterung für Ihren A500 (500+)

- Externes Gehäuse am Expansionsport
- SCSI-Controller (Festplatten etc.)
- Ram-Option bis 8MByte
- Kickstart-Steckplatz, Kickselect mit Bootmenu

Centaur All In One DM 249,-

VideoBackupSystem

Ihr VHS-Videorecorder als Datensicherungsgerät
- Backup Ihrer Festplatte ohne Diskettenwechseln
- Preiswerter Datenträger: Videoband

VideoBackupSystem DM 99,-

Zusatzadapter für A4000 DM 49,-

TastAmiga Interface

Schließen Sie AT-Tastaturen an den Amiga an

TastAmiga für A500 DM 59,-

TastAmiga für A2000/3000 DM 59,-

TastAmiga für A4000 DM 78,-

Acorn Registered Developer
Commodore Commercial Developer

Discount 2000

Am Wiesenpfad 1, D53340 Meckenheim

Tel. 0 22 25 / 1 33 60

Fax 0 22 25 / 1 01 93

Weitere Angebote
in unserem Katalog

Amiga RAM

RAM-Karte A2000/2MB DM 269,-
Aufrüstung bis 8MB in 2MB Schritten

RAM-Karte A500/2MB DM 249,-

RAM-Karte A600/1MB DM 129,-

Amiga Kickstarts

Kickstartplatine A600 DM 49,-

Kickstartplatine A500/2000 DM 49,-

Elektronische Umschaltung

Kick-ROM 1.3 oder 2.04 DM 49,-

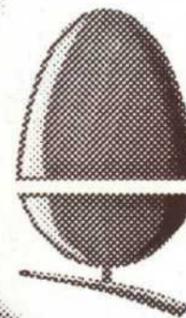
Amiga Specials

Laufwerk extern DM 129,-

A600/1200 Festplatte 85MB DM 398,-

2,5" Festplatte intern, Kabel, Schrauben, Software

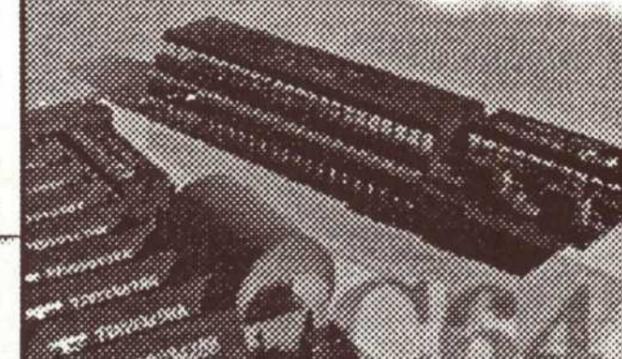
Maus Rot, Schwarz, Beige DM 39,-



Acorn RiscPC

Der neue Maßstab für Leistung in
Grafik, Sound und Geschwindigkeit
16,7 Mio. Farben, 8 Soundkanäle,
Risc-CPU, RiscOS Multitasking
Betriebssystem

Besuchen Sie uns in unserem
Beratungszentrum in Meckenheim
bei Bonn



Flash8 C64

8MHz Beschleunigerkarte für C64
- 65816 CPU, 8MHz
- bis 1MByte RAM
- 32kB EPROM
- GEOS kompatibel

Flash8, 1MByte DM 449,-

Ihr Jiffy-DOS im Flash8 EPROM

Brennservice DM 30,-

Aladdin

Wie aus 1001 Nacht

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

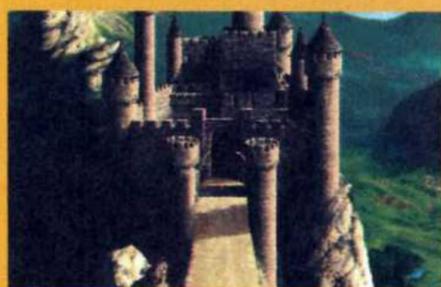


Scheinbar hat man bei Virgin ordentlich an der Wunderlampe gerieben, denn dieses Jump & Run ist wirklich ein Erlebnis, das den Amiga 1200 verzaubert.

Alle, die beim Anblick von Videospiele nicht gleich Gänsehaut bekommen, haben sicher auch schon von ihm gehört: dem Jump & Run-Spiel, das mit Hilfe von Disney-Trick-

filmzeichnern das Spielgeschehen zum Kinoerlebnis werden läßt und das die Joypads am Mega Drive zum Glühen brachte. Was so erfolgreich vermarktet wurde wie Aladdin, das muß

Amiga Neuheiten X



trotzdem nicht bezeichnen. Als Rollenspiel nur obere Mittelklasse. rg
Amiga • Silmarils • ca. DM 90,-

Grafik 71% Sound 45% Fun 70%

X Kid Chaos

Ein Amiga-Jump & Run der fetzigen Art ist Kid Chaos. Chaos herrscht, wenn das Urzeit-Kid, von Wissenschaftlern in Klamotten gesteckt, über den Bildschirm fegt.

Die Geschwindigkeit und eine gute Spielbarkeit trösten darüber hinweg, daß auch der neueste Streich von Ocean im Prinzip gar nicht so neu ist. rg



weg, daß auch der neueste Streich von Ocean im Prinzip gar nicht so neu ist. rg
Amiga • Ocean • ca. DM 80,-

Grafik 80% Sound 75% Fun 80%

X Quik

Daß man bei Jump & Run-Spielen auch einiges verkehrt machen

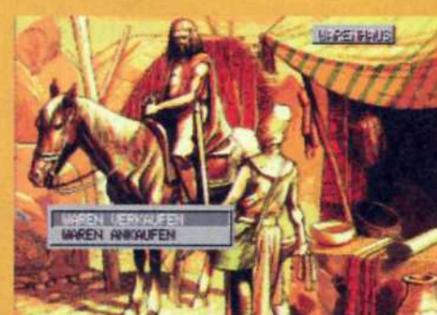
kann, beweist Titus. Selten ließ sich eine Spielfigur schlechter steuern als Quik, der Hoppelhase. Zwar enthält das Spiel viele zu ergatternde Items, und auch Feinde kommen nicht zu kurz, das Spielprinzip selbst bietet gar nichts was nicht schon dagewesen wäre. rg



Amiga • Titus • ca. DM 60,-

Grafik 57% Sound 60% Fun 55%

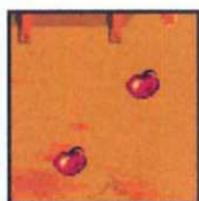
X R.O.M. Gold



Erneut könnt Ihr Euch auf die Suche nach sieben magischen Ringen machen, die das Tor zur Dämonenwelt verschlossen halten. Es wurden Elemente von Handels-, Strategiespielen und Actionkämpfen übernommen, und zu einem interessanten Spiel geformt. Die bestechenden Grafiken und das

Die wichtigsten Extras

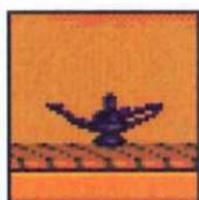
Die Levels sind mit Extras der unterschiedlichsten Art gespickt. Jedes hat aber voll und ganz seine Berechtigung und ist fürs Weiterkommen wichtig.



Äpfel: Sie werden zur Verteidigung gesammelt und nach Gegnern geworfen.



Blaue Vasen: Beim Vorbeilaufen geben diese sich als Genie zu erkennen und sind ein Checkpoint, ab dem beim Verlust eines Lebens neu gestartet wird.



Wunderlampen: Sie fungieren als eine Art Smartbomb und erledigen nach Aufnahme sofort alle Feinde in der näheren Umgebung.



Smaragde: Gegen Ende eines Levels kann man diese bei einem Händler gegen Lives oder sogenannte Wünsche eintauschen.



auch auf dem Amiga seinen Platz haben. Und so bringt uns Virgin, leider nur für den Amiga 1200, die Story um die Wunderlampe und die Abenteuer in 1001 Nacht noch rechtzeitig

VIEWPOINT

Es gibt bestimmt schnellere und actionreichere Spiele als Aladdin. Aber dieses Gefühl, das sich beim Spielen einstellt, wurde bisher von keinem Spiel geweckt. Einfach einzigartig und ohne Frage einer der großen Weihnachtsrenner 1994.



Michael Ertwein

zu Weihnachten in die Läden. In zehn Levels müßt Ihr Euch gegen die Angriffe des Wesirs Jafar und seiner Schergen verteidigen. Dabei gibt sich zwar Aladdin im Grunde „nur“ als Jump & Run. Grafik, Sound, Spielwitz, Leveldesign und Animationen sind aber von hoher Qualität.



● **Selbst die Gegner versprühen Witz und Charme. Zudem sind auch hier die Animationen einzigartig gelungen und genauso geschmeidig.**



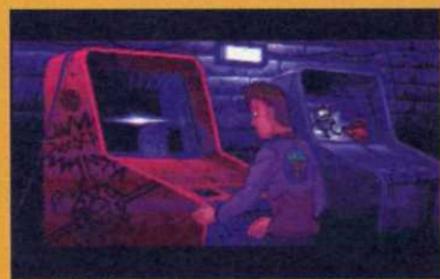
Gameplay trösten sogar über die langen Ladezeiten hinweg. rg

Amiga • Starbyte • ca. DM 70,-

Grafik 81% Sound 65% Fun 78%

✕ Vital Light

Außer einem sehenswerten Intro bietet Vital Light keine Höhepunkte. In der Mischung aus Tetris und Space Invaders ballert Ihr auf bunte Steinchen, die daraufhin



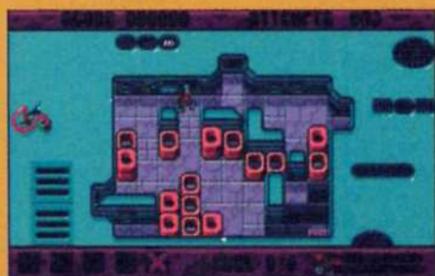
ihre Farbe ändern und sich auf anderen Steinchen stapeln lassen.

Da das Spiel nur auf einem Screen abläuft, könnte man meinen, ein PD-Spiel erstanden zu haben. rg

Amiga • Millenium • ca. DM 60,-

Grafik 45% Sound 55% Fun 43%

✕ Zonked



Angelehnt an den Klassiker Sokoban entstand dieses Denkspiel. Die

Aufgabe besteht darin, Kisten zu verschieben, um den Ausgang freizulegen. 120 Levels, verteilt auf acht Welten, und eine überdurchschnittliche Grafik verleihen dem greisen Spielprinzip eine moderne, futuristische Note. rg

Amiga • Psygnosis • ca. DM 80,-

Grafik 76% Sound 67% Fun 79%

✕ Soccer Kid

In diesem Jump & Run müßt Ihr mit Soccer Kid und seinem Fußball den zerbrochenen World Cup zusammenklauen. Witzig sind die Kunststückchen, die Ihr dem Ball anstellen könnt. Ob Kopfball oder Fallrückzieher, nichts ist dem



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

Frame für Frame Qualität

Was in Aladdin selbst an Bewegungsvielfalt steckt, ist mit Worten nicht auszudrücken. Deshalb hier eine kleine Auswahl an Animationsphasen.



Rennen:
Um sich vorzubewegen, macht Aladdin nur große Schritte.



Klettern:
Herunterhängende Seile werden ohne Mühe als „Leitern“ benutzt.



Springen:
Wird für kleinere Sätze benötigt und um an Äpfel zum Werfen zu kommen.



Werfen:
Eingesammelte Äpfel haben, wenn man sie wirft, die gleiche Wirkung wie ein Schwertschlag.



Jonglieren:
Wenn Längeweile herrscht, weiß sich der Sprite sehr wohl abzulenken.



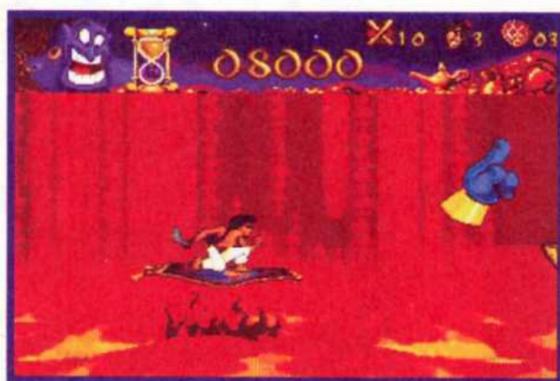
Hangeln:
An Querverstrebungen aus Holz hangelt sich Aladdin Griff für Griff zur anderen Seite.



Schwertschlag:
Ein paar Streiche mit dem Sarazenerschwert und die Gegner weichen.

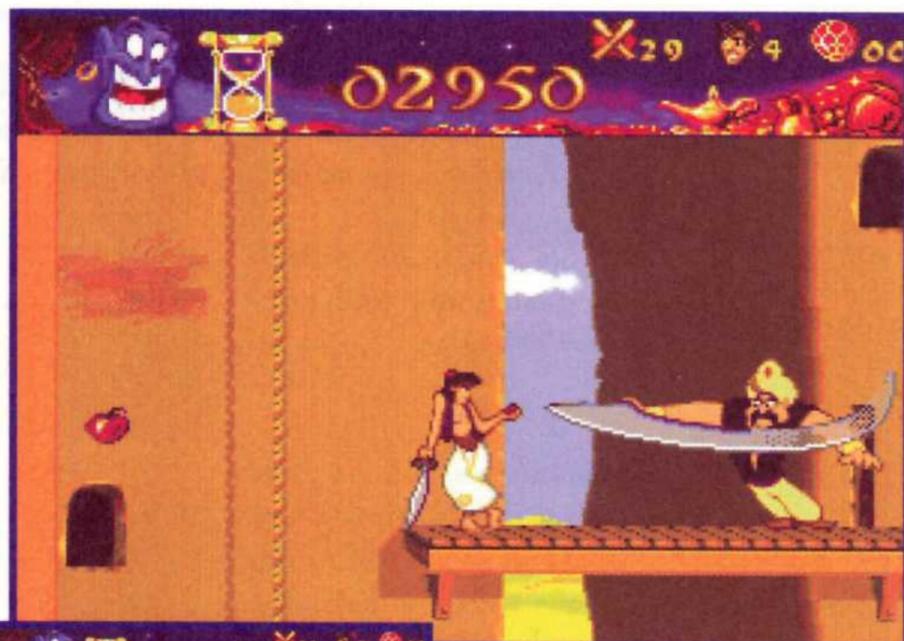


Salto:
Fahnenstangen bieten durchs Abfedern die Möglichkeit, in größere Höhen zu hüpfen.



Aladdin und der Wunderamiga

Jede Bewegung wurde, wie schon in der MD-Variante, feinsäuberlich in Szene gesetzt. So wirkt rein gar nichts in



● **Unser Held ist so gelassen, daß er dem Schwertschlag lässig entgegen sieht. Trotzdem führt der Weg nur hier vorbei.**

diesem Spiel wie ein Sprite oder wie irgendein Pixelgebilde, sondern man glaubt, einen Trickfilm zu steuern. Begleitet wird das Ganze von der Oskar-prämierten Musik aus dem Original-Film. Diese schlichtweg atemberaubende Synthese hinterläßt auf dem A 1200 einen nie zuvor gekannten Eindruck. Kein anderes Spiel hat dies bisher geschafft. Eigentlich kann man nirgends größere Schwächen entdecken. Somit bleibt nichts anderes mehr zu sagen, als daß der Amiga bei solchen Spielen noch lange nicht totgesagt werden kann, sondern sich bester Gesundheit erfreut und mit Aladdin zur Höchstform aufläuft.

Michael Erlwein

INFO BITS

Jump & Run
1 Spieler

3 Disketten

engl. Spiel, 10 Levels,
3 Schwierigkeitsgrade

Besonderheiten: erstes durchwegs von Disney-Zeichnern unterstütztes Spiel, sehr gute Filmumsetzung.

GRAFIK 091

SOUND 087

FUN

087



kleinen Kerl zu schwer. Ansonsten erwartet Euch allerdings der normalen Jump & Run-Alltag. rg

Amiga • Core Design • ca. DM 70,-

Grafik 76% Sound 80% Fun 74%

UFO Enemy Unknown



In UFO werden Strategie-, Rollenspiel- und Adventure-Einflüsse vereint: UFOs greifen die Erde an, die

Ihr abfangen müßt, um die Eindringlinge zum Landen zu zwingen. An der Absturzstelle müßt Ihr die Außerirdischen dann noch im Bodenkampf bekriegen. rg



Amiga CD 32 • Core Design • ca. DM 80,-

Grafik 72% Sound 82% Fun 75%

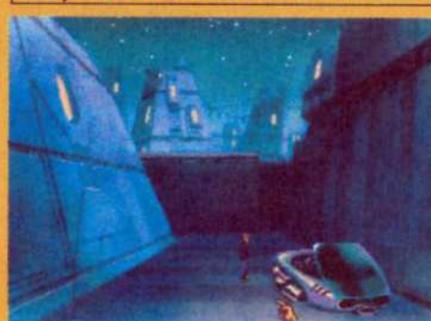
Universe

In diesem Grafik-Adventure muß Boris, der in die Zukunft geschleu-

dert wurde, wieder zurückfinden. Ein Nachteil beim Gameplay des Spieles ist, daß man nur mit dem Joypad spielen kann. Dennoch ist Universe ein echtes „Abenteuerspiel“, welches den Spieler schnell in eine andere Welt versinken lassen kann. rg

Amiga CD 32 • Core Design • ca. DM 80,-

Grafik 78% Sound 73% Fun 72%



Turbo Trax

Weiches Scrolling in der Vogelperspektive, 25 Strecken, toller Sound lassen wenig Langeweile aufkom-



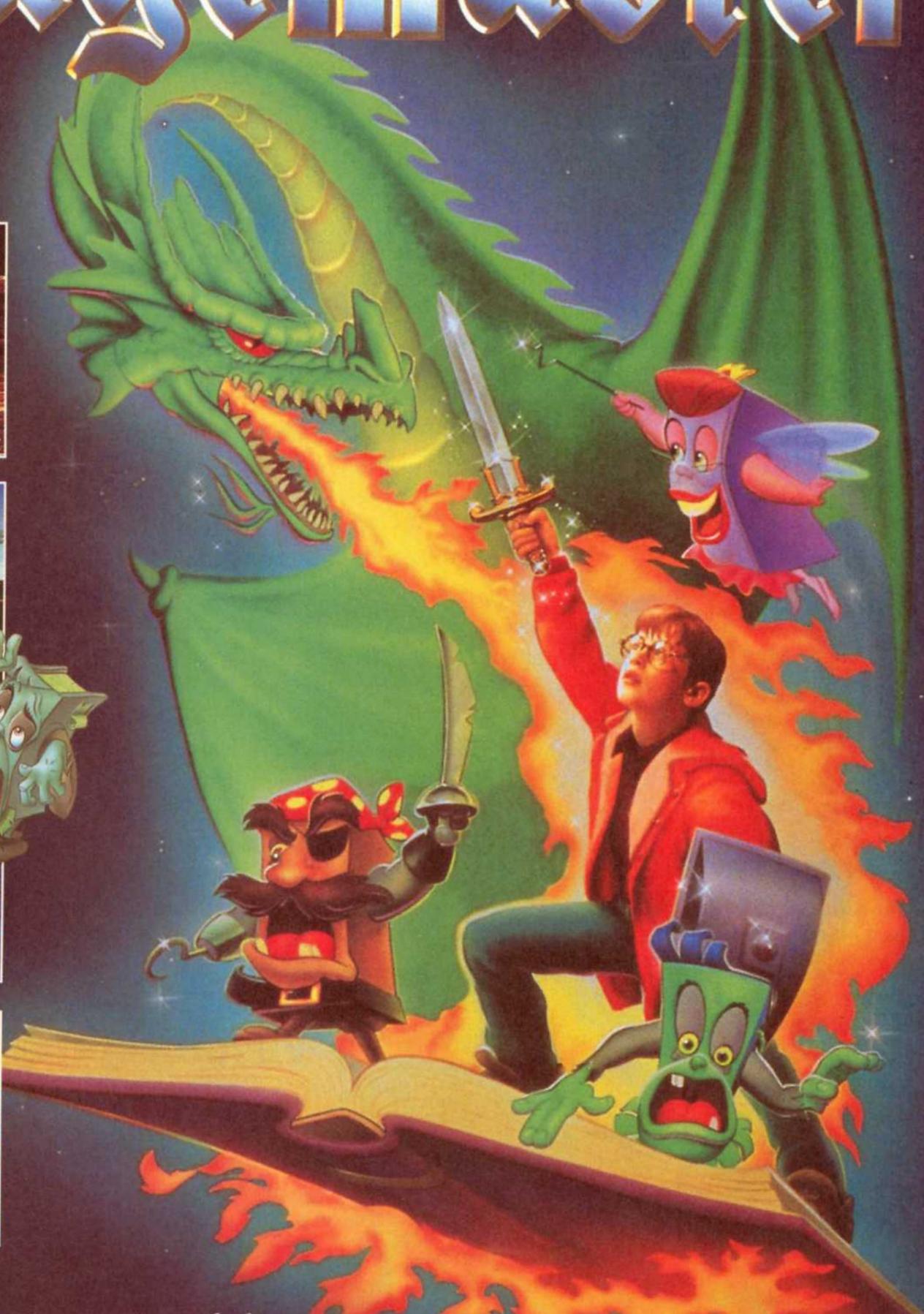
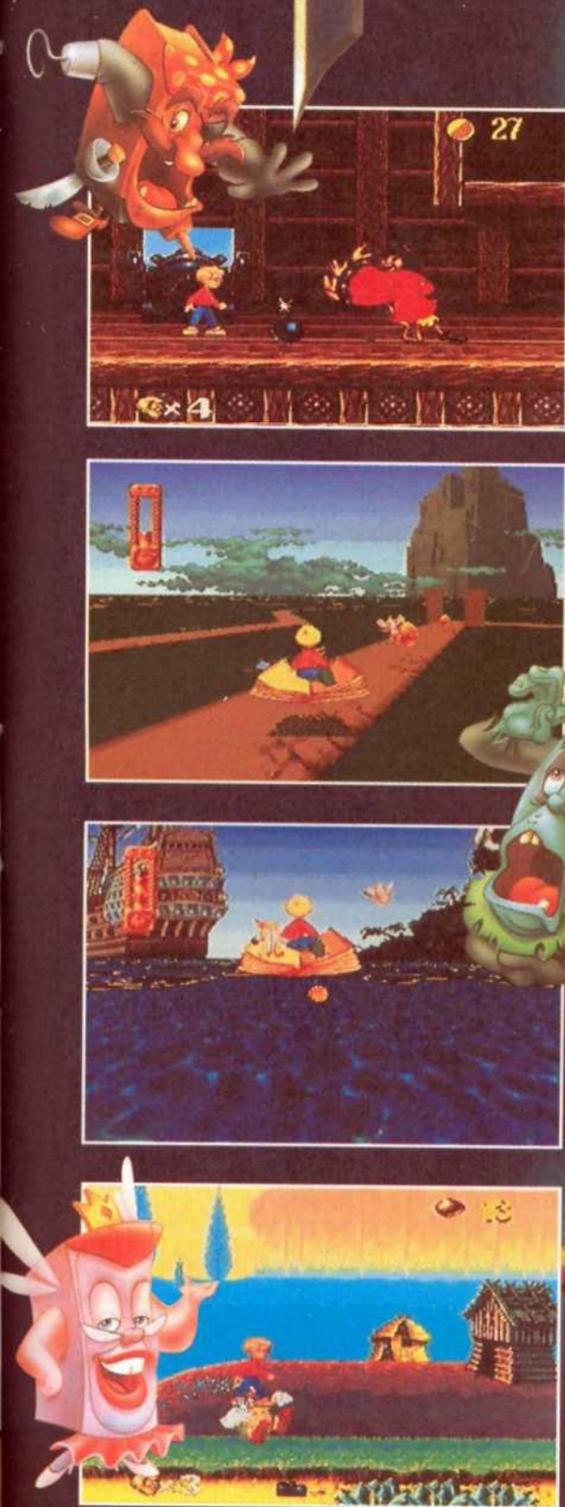
men. Ungewöhnlich die Vielfalt der Autos (Dünenbuggy, Renntruck). Nicht ultimativ, aber ein guter Griff für flotten Spielspaß. rg
Amiga • Arcane Software • ca. DM 80,-

Grafik 65% Sound 75% Fun 68%

Ab 26.01.95
im Kino

20th Century Fox
größte Filmpremiere
des Jahres

Der Pagemaster



Als Richard Tyler wirst Du von einem heftigen Unwetter überrascht und suchst Unterschlupf in einer geheimnisvollen Bibliothek. Dort wirst Du durch Zauberkraft in eine Phantasiewelt voller Horror, Abenteuer und aufregender Erlebnisse transportiert. 13 Levels, die die "Grusel World", "Adventure World" und "Fantasy World" umfassen, fordern Dich zum Kampf gegen den "Herr der Bücher" heraus.



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Gameboy™, and Super Gameboy™, are all trademarks of Nintendo. The Pagemaster™ and © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation and Turner Pictures Inc., all rights reserved. Virgin Interactive Entertainment, Borselster, 16 b, 22765 Hamburg. Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

MIT VIELEN LEVELS UND EINDRUCKSVOLLEN
MODE-7-FLUGSEQUENZEN

Der Countdown läuft...

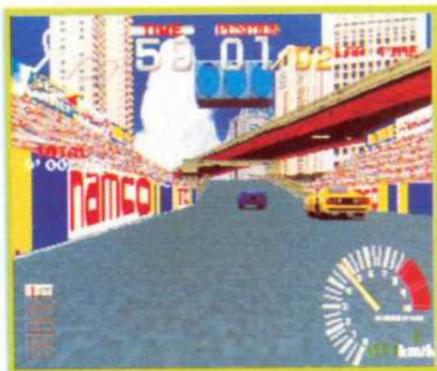
Das Jahr 1994 wird eine neue Ära in der Geschichte der Videospiele einläuten. Die Veröffentlichung der neuen Super-Konsolen PlayStation und Saturn schon ihre Software-Schatten voraus.

Ridge Racer

Zeitgleich mit der Ankündigung der PlayStation verlautete, daß Namco ihre jüngsten Automaten-spiele für das System umsetzen wollen, einschließlich dem Juwel



● **Der Ridge Racer-Automat (oben) bietet einen höheren Detailgrad und mehr Farben als sein PlayStation-Gegenstück (unten). Es ist jedoch noch Zeit genug zum Aufholen...**



Ridge Racer. Jeder, der auf eine Arcade-getreue Umsetzung hofft, mag beim Anblick der hier gebotenen Screenshots enttäuscht sein. Man muß allerdings bedenken, daß die Bilder aus einem Spiel stammen, das erst zu 50% fertiggestellt ist. Namco scheint auf dem besten Weg zu sein, das Ziel einer Umsetzung, die in allen wichtigen Details das Automaten-Vorbild widerspiegelt, zu erreichen. Natürlich müssen auch Opfer gebracht werden. Während das Coin-op mit 60 Frames pro Sekunde läuft, liegt die Geschwindigkeit auf der PlayStation eher bei 30 Frames. Darüber braucht man jedoch keineswegs die Nase zu rümpfen, wenn man bedenkt, daß auch Segas Virtua Racing mit 30 Frames in der Sekunde läuft. Das offensichtlichste Merkmal der Bilder sind die relativ grobkörnigen Straßen-Texturen. Das hat seinen Grund darin, daß der Coin-op für jede einzelne Sce-

● **Ridge Racer ist erst zu 50% fertig, aber die Abstammung von einem Coin-op ist deutlich erkennbar. Es wird beim Launch der PlayStation verfügbar sein.**



● **Während die Spielhallen-Version (oben) 1.500 - 2.500 Polygone pro Kämpfer benutzt, wird der Saturn mit 100 Polygonen arbeiten und die Differenz durch Texture-Mapping ausgleichen (rechts).**



enery-Textur bis zu 256 Farben darstellen konnte, während das Maximum in der Sony-Version auf 16 zurückgeschraubt wurde. Aber diese grafische Abweichung wird nur sichtbar, wenn man das Spiel anhält oder wenn man sich extrem langsam bewegt - was, Hand aufs Herz, wohl nicht recht oft vorkommen wird. Im Grunde opfert Namco Details zugunsten der Geschwindigkeit. Und Geschwindigkeit ist schließlich das A und O aller Arcade-Spiele.

Virtua Fighter

Bis heute gab es kein optisch aufregenderes Prügelspiel als Segas Arcade-Spiel Virtua Fighter. Die hauseigene Spezial-Abteilung für Spielautomaten AM2 arbeitet nun schon viereinhalb Monate an der Konvertierung, um Grafik, Spielbarkeit und alle Moves des Model1-Spiels auf die 32Bit-Hardware zu retten. Frühere Screenshots zeigten nur eine zu 10% fertige Version, die mit ca. 100 Polygonen/Charakter im Vergleich zu den ca. 2.000 Polygonen/Charakter der Spielhallenversion recht dürftig aussah. Darüber hinaus muß man wissen, daß der Saturn nicht über den spezi-

ellen Chip des Model 1 zur Berechnung von Polygonen verfügt, sondern die beiden 32Bit-Hauptprozessoren die ganze Arbeit übernehmen müssen. Dies kann aber laut Segas Coin-op-Guru Yu Suzuki durch neue Grafikroutinen weitgehend ausgeglichen werden. Die Qualität der hier gezeigten 45%-Version hat sich deutlich gesteigert. Inzwischen wurde die Bild-Auflösung von 320x224 auf 640x224 und somit 143.360 Pixel gesteigert, was der Automaten-Version mit 496x384 bei 190.464 Pixeln schon sehr nahe kommt. Und obwohl das Saturn-Spiel insgesamt weniger Polygone haben wird als das Virtua Fighter der Spielhalle, werden sich optisch kaum Unterschiede feststellen lassen. Saturns Texture-Mapping-Fähigkeiten machen es möglich. War in der Spielhalle jedes noch so kleine Detail wie Mimik der Kämpfer oder eine Gürtelschnalle nur durch Polygone dargestellt, Saturn ersetzt sie durch Textures. So wird mit weit aus weniger Polygonen ein nahezu identisches Ergebnis erreicht. Virtua Fighter soll bis zum Saturn-Start (Ende November) in Japan fertiggestellt sein. Ihr dürft sicher sein, daß Play Time zu den ersten gehört, die darüber berichten werden.

Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Hufen der stampfenden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.



© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG



MEGA DRIVE

Disney
SOFTWARE

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

SEGA
Master System

SEGA
GAME GEAR

Probotector

Stahlhartes Duo

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

Das unerträglich lange Warten auf den ersten Auftritt der Probotector-Cops hat sich gelohnt: Konamis bekannte Serie bietet wieder einmal Action vom Feinsten.



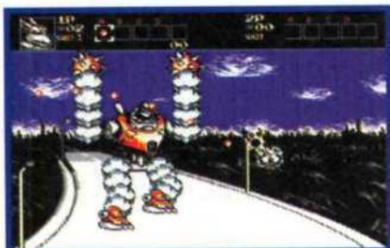
Die beiden garantiert rostfreien Blechbullen sorgten bereits in den 80er Jahren auf dem NES durch effektvolle Grafiken

und kompromißlos auf Action getrimmtes Gameplay für Furore und sind seitdem der Inbegriff für knallharte Jump & Shoot-Spiele. Am bewährten Spielprinzip hat sich seitdem nicht viel verändert, denn auch bei ihrem Mega Drive-Debüt müßt Ihr wahlweise alleine oder zu zweit eine Reihe von meist horizontal scrollenden Levels durchqueren und dabei sämtliche Gegner mit Eurem reichhaltigen Waffensortiment aus dem Weg räumen.



● **Beim Zwei-Spieler-Modus muß sehr diszipliniert gespielt werden, da sich das Scrolling immer nach dem Führenden richtet (links).**

Straßenkampf



Ein riesiger Roboter attackiert Euch in dieser Szene permanent mit seinen ausfahrbaren Stahlarmen und wechselt währenddessen immer wieder die Ebene, um auch einmal unvermutet aus dem Hintergrund zu attackieren.

Kultivierte Ballerei mit hartem, aber fairem Schwierigkeitsgrad

Die gesamte Ballerorgie findet mal wieder stilgerecht in einer düsteren Zukunft statt: In einer absolut sterilen High-Tech-Welt tut sich eine Art futuristisches Ekelpaket namens Noiman Cascade durch viele Untaten besonders hervor. Nicht nur, daß er eine äußerst renitente Roboter-Armee ins Leben gerufen hat, zu allem Überfluß klaut er der Regierung auch noch ein gefährliches Waffensystem und plant nun die globale Eroberung. Somit muß wieder einmal die speziell entwickelte Probotector-Gilde bemüht werden, um dem Bösewicht möglichst schnell das

Handwerk zu legen. Erstmals sind neben dem bekannten Roboter-Duo zwei neue Kampfmaschinen, CX-3 und CX-4, im Ein- und Zwei-Spieler-Modus anwählbar. Erstere sieht aus wie eine Kreuzung aus einem Wolf und einer Blechbüchse, während es sich bei CX-4 um einen Mini-Droiden handelt, der dank seiner kompakten Größe auch dem schlimmsten Schußhagel entkommen kann. Ohne Umschweife beginnt das beinharte Actionspektakel, und man merkt sehr bald, daß kleinste Unachtsamkeiten mit dem sofortigen Exitus bestraft werden. Dies liegt zum einen daran, daß Eure Roboter bereits nach einem Treffer einem Kurzschluß erliegen und zum anderen an dem straffen Leveldesign, das vor feindlich gesinnten Sprites nur so wimmelt. Natürlich steht Ihr den Aggressoren nicht völlig wehrlos



gegenüber, denn neben der Standardbewaffung könnt Ihr Euch noch ein großes Waffensortiment durch vorbeifliegende Pick Up-Container anlegen. Vier

ROOTS



Super Probotector ist technisch gesehen zwar in allen Belangen der Mega Drive-Version leicht überlegen, doch der extrem abwechslungsreiche, stets innovative Spielverlauf macht diesen Nachteil wieder wett.

Eine kleine Auswahl an feindlichen Stahlmonstern



Die Beine und Arme der Ungetüme bestehen aus vielen einzelnen Sprites. Dadurch ist die Animation sehr gelungen. Ein besonderes Merkmal ist die sich stetig ändernde Taktik der Gegner.

verschiedene Extrawaffen oder die klassische Smartbombe können insgesamt angesammelt werden.

Viele Wege führen zum Ziel

Probotector bezieht seine Motivation hauptsächlich aus den zahlreichen und spektakulär in Szene gesetzten Zwischen-, Mittel- und Endgegnern, die alleamt eine ganz spezielle Taktik erfordern, um überwunden zu werden. Bei der Mega Drive-Version mußte zwar systembedingt auf spektakuläre Zoom-Effekte wie bei Super Probotector verzichtet werden, doch die findigen Fernöstler machten dieses Manko durch bildschirmfüllende, aufwendig animierte Sprites und

VIEWPOINT

Probotector bietet, wie nicht anders zu erwarten, grandiose Action, bis die Joypads glühen, mit grafischen Effekten im Sekundentakt. Obwohl es anfänglich nicht so erscheint, beschritt Konami dabei den schmalen Grat zwischen hart und fair, wobei nur die wenigen Continues zu bemängeln sind. Für Fans harter Schießspiele geht mit diesem Modul somit ein kleiner Software-Traum in Erfüllung.



Ulf Schneider

viel Kreativität wieder wett. So liefert Ihr Euch in einer virtuellen Welt einen besonders harten Fight mit einem aus zahlreichen Blöcken bestehenden Feind, der im Laufe des Kampfes immer

wieder seine Gestalt wechselt. Um den Spieler immer wieder zu motivieren, ließen sich die Entwickler einen besonderen Clou einfallen: Am Ende eines Levels werdet Ihr hin und wieder vor die Wahl zwischen zwei Levels gestellt. Nach dem ersten Level müßt Ihr Euch beispielsweise

INFO BITS

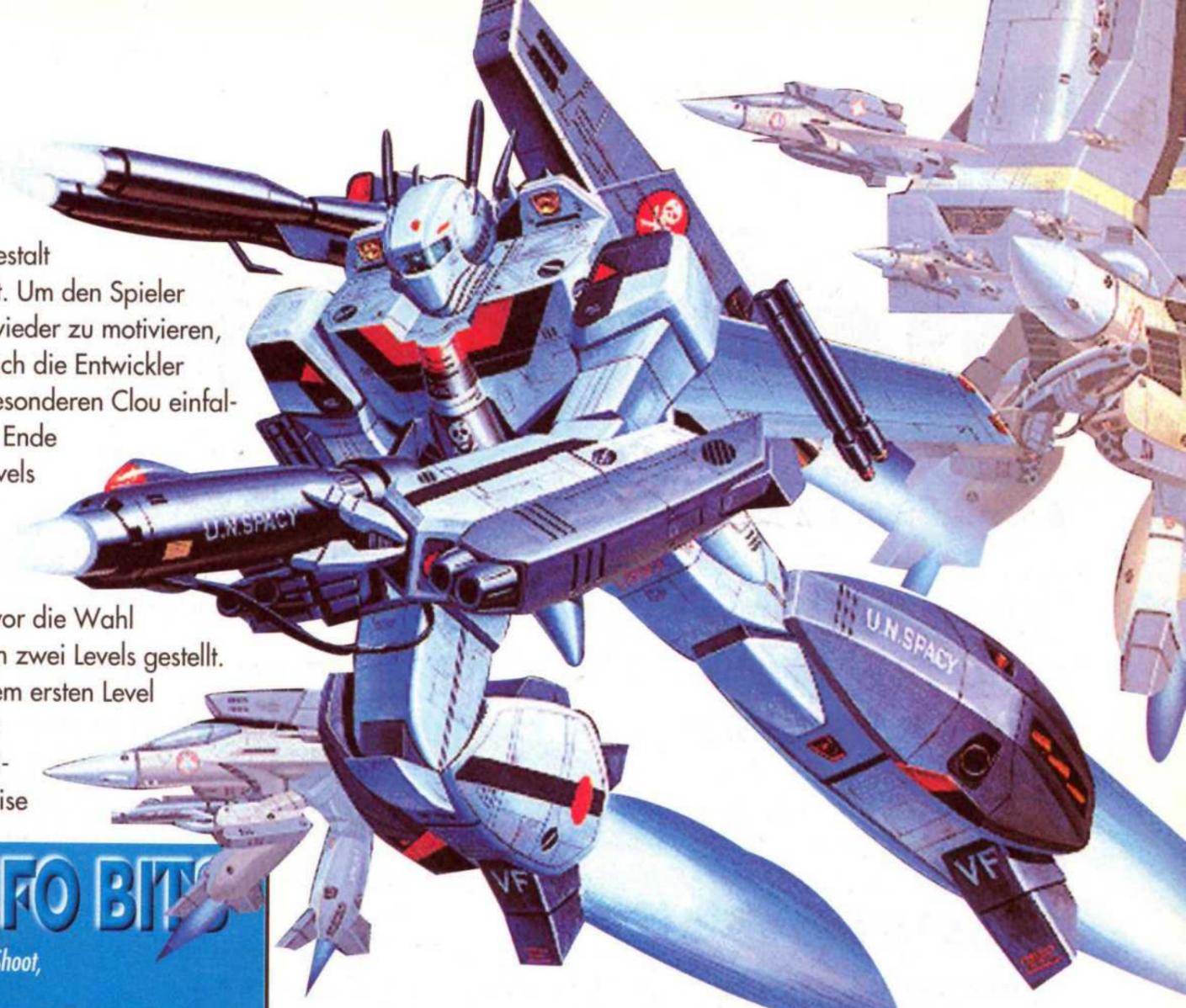
Jump & Shoot,
16 MBit,
1-2 Spieler gleichzeitig,
hoher Schwierigkeitsgrad,
deutsche Texte

GRAFIK 083

SOUND 076

FUN

087



entscheiden, ob Ihr den Oberfiesling weiterverfolgen möchtet oder lieber das Labor des Dr. Geo Mandsake vor einer feindlichen Attacke schützen wollt. Diese Gabelung hat nicht nur

andere Abschnitte zur Folge, sie hat auch einen entscheidenden Einfluß auf den Abspann, der je nach gewähltem Weg völlig unterschiedlich ausfällt.

Ulf Schneider

Unsere Anzeige ist Euch nicht Groß genug? - Dafür sind unsere Preise um so kleiner !!!

★ TV GAMES ★

Gratis bekommt Ihr die neue „Marktübersicht Telespiele“

(Alle Spiele von NINTENDO, SEGA, NEO-GEO mit An- und Verkaufspreisen D, US, JAP)

Sofort anrufen

☎ 0 30 / 7 81 15 36 ☎

oder schreiben

10823 Berlin, Grunewaldstr. 81 (Versand und Laden)

**Laden: Berlin Wedding • Brüsseler Str. 19
Tel.: 4 53 22 73**

Die Roboter-Elite



Das bewährte Probotector-Gespann CX-1 und CX-2 ist technisch identisch und verfügt jeweils über eine futuristische Schnellfeuerwaffe.

Der Mini-Droide CX-4 ist die beste Wahl, da er wegen seiner kompakten Größe nur schwer zu treffen ist.



CX-3 sieht durch seine animalische Ausstrahlung zwar furchterregend aus, ist aber trotz der Schnellfeuerwaffe durch seine Größe ein regelrechter Kugelfang.

Sonic & Knuckles

Igel-Tuning

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 119,95 ■

Viele Besonderheiten machen das neueste Sonic-Abenteuer zu einem fast schon sensationellen Modul. Die umweltfreundlichere Kartonverpackung anstelle der Plastikhülle ist nur eine davon.

Bei Sonic & Knuckles handelt es sich nicht um den vierten Teil der lauffreudigen Igel-Saga. Es ist laut Sega vielmehr das bereits lange angekündigte „Sonic 3 - Part II“. Im Grunde kann man sich damit fast eine Spielbeschreibung sparen, denn alle Features wurden wieder zu

einem rasanten Sonic-Spiel verarbeitet. Wenn da nicht noch einige wahrhaft herausragende Eigenschaften wären...

Verblüffendes Moduldesign

Schon beim Auspacken fällt zunächst die ungewöhnliche Form des Moduls ins Auge, an

dessen Oberseite sich eine Modulklappe befindet. Dieser zusätzliche Schacht dient den beiden Vorgängern Sonic 2 und 3. Durch einfaches Aufstecken der zwei Oldies könnt Ihr beide Abenteuer noch einmal mit dem Ameisenbären Knuckles durchspielen, wobei es bei Sonic 3 jetzt ein paar zusätzliche Überraschungen gibt (siehe Kasten). Im Spiel selbst gewohnte Sonic-Manier: Insgesamt acht Zonen, unterteilt in je zwei Abschnitte, liegen vor dem Erzfeind Dr. Robotnik. Das gesamte Gameplay wurde



● **Durch eine ausgeklügelte Mechanik und etwas Muskelkraft befördert diese patente Maschine Sonic nach oben.**



● **Der vierte Level gleicht einem riesigen Steinbruch.**

dabei auf Sonics Laufkünste ausgelegt. Wichtigstes Utensil im Spiel sind weiterhin die zahlreichen Goldringe, die überall verstreut in der Luft hängen. Sie bewahren Sonic nach einer Feindkollision vor dem Ableben.

● **Der Schwierigkeitsgrad von Sonic & Knuckles bringt selbst ausgekochte Profis zum Schwitzen.**



● **Die lästigen Geister verschwinden, sobald Ihr das Licht wieder anknipst.**



Sega Neuheiten

× Clayfighters

Die animierten Knetmännchen prügeln sich, grafisch beeindruckend, bereits auf dem SNES mit mäßigem Erfolg. Bei der MD-Farbpalette gingen die Effekte jedoch nahezu flöten, vom schwachen Hintergrundlayout ganz zu schweigen. Zudem können Computergegner durch sim-



ples „Drauffhauen“ besiegt werden, was einem Beat 'em Up-Spiel jeden Reiz nimmt. Da rettet auch die wort-

gewandte Sprachausgabe nichts mehr.

Mega Drive • Interplay • ca. DM 119,95

Grafik 52% Sound 50% Fun 47%

× Captain Havoc

Solide Plattformaction mit dem posierlichen Käpt'n Havoc verspricht das Jump & Run von Codemasters.



Ihr flitzt z.B. über Piratenschiffe, streckt mit Eurem Säbel wüste Seeräuber nieder, öffnet Schatzkisten,

in denen sich Extras verbergen. Während Animationen und Musik zur oberen Mittelklasse gehören, enttäuscht die langweilige Hintergrundgrafik. Kein Mußspiel!

Mega Drive • Codemasters • ca. DM 120,-

Grafik 65% Sound 70% Fun 58%

× Ernie Els Golf

Klein, aber oho: Mit integriertem 64k-Bit Grafikchip werden gerenderte Landschaften und digitalisierte Sprites gezaubert. Grafik allein



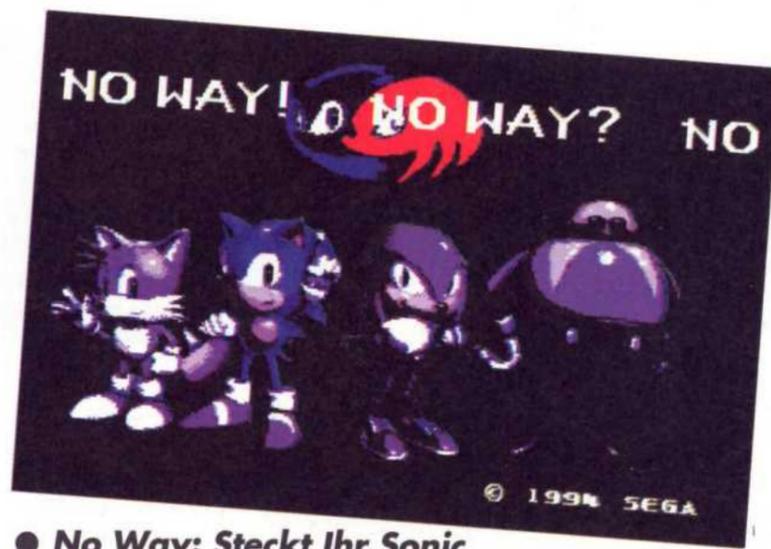
macht jedoch noch kein gutes Spiel. Aber in Sachen Gameplay legte man sich ins Zeug. Die Schläge lassen sich durch viele Optionen variieren. Als Bonus kann man sich gelungene Aktionen in einer Wiederholung aus drei Blickwinkeln betrachten.

Game Gear • Codemasters • Preis ca. DM 79,-

Grafik 81% Sound 52% Fun 84%

× FIFA Soccer '95

Das Update wartet mit satten 217 Teams auf. Auch die Bundesliga ist vertreten. Optionen blieben unverändert. Das Gameplay ist jedoch völlig neu. Die Kicker flitzen doppelt so schnell, Torhüter und Computer-Teams sind eine Klasse stärker. Neue Aktionen wie Direktabnah-

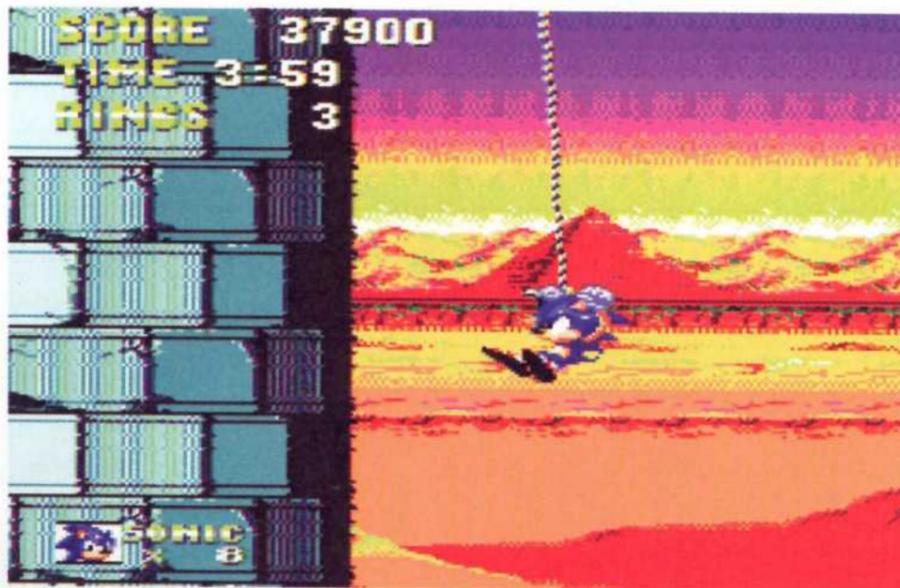


● **No Way:** Steckt Ihr Sonic Spinball oder Sonic 1 auf das Modul, werdet Ihr mit diesem Bild vertröstet.



● **Die zweite Stage** spielt sich in luftiger Höhe ab, so daß Fehlsprünge oftmals den sicheren Tod bedeuten.

100 Stück eingesammelt ergeben ein Freileben. Bei 20 Ringen gibt es auch noch die Möglichkeit, an zwei Bonusspielen teilzunehmen, wenn Ihr an einem Rücksetzpunkt durch einen Sternkreis hüpfet. Die bekannten Chaos Emeralds spielen bei Sonic & Knuckles wieder eine große Rolle, denn nur wenn Ihr alle acht Edelsteine zurückerobert habt, wird Euch nach dem Spiel der „wahre“ Abspann präsentiert. Wie bei Sonic 3 müssen diese Edelsteine in einer speziellen



● **Das Entlanghängeln an einem Seil** ist nur eine von vielen neuen Fähigkeiten, die Sonic im neuesten Abenteuer beherrscht.

3D-Runde erkämpft werden, in der Ihr alle blauen Bälle umfährt, ohne dabei die roten zu berühren.



VIEWPOINT

Sonic total! Der Platz ist leider viel zu kurz, um Euch alle Vorteile des in allen Belangen überzeugenden Sonic-Moduls aufzuzählen. Auf jeden Fall haben Sonic-Fans jetzt gleich mehrfachen Grund, sich dieses ungewöhnliche Modul zuzulegen, denn durch die geniale Abwärtskompatibilität erhalten angestaubte Sonic-Spiele wieder einen neuen Reiz.



Ulf Schneider

DIE BONUSSPIELE



Dieses Flipper-Szenario erinnert stark an die Special Stage des ersten Teils. Durch den Einarmigen Banditen in der Mitte können jede Menge Goldringe erspielt werden.



Schwierig: Mittels Magnetbälle müßt Ihr Sonic durch getimte Sprünge nach ganz oben befördern, ohne dabei die Energiesperre zu berühren.

ROOTS



Sonic 3 - Part I und II sind von der Spielanlage her nahezu identisch, wobei sich die Technik leicht unterhalb des Niveaus von Sonic 3 bewegt. Sonic & Knuckles dürfte dennoch interessanter sein, da man dank des bisher höchsten Schwierigkeitsgrads und fehlender Speichermöglichkeit langfristiger gefordert wird.



men, Freistoßtricks machen das Spiel noch variabler, aber auch schwieriger.

Mega Drive • EA • Preis ca. DM 130,-
Grafik 87% Sound 89% Fun 87%

● **The Misadventures of Flink**

Zauberlehrling Flink ist der Star der Jump & Run-52 Level. Neben Klettern, Springen und Tragen kann Flink auch Zaubertinkturen mixen. Das gesamte Spiel wird sensationell

präsentiert, mit abwechslungsreichen, brillianten Grafiken und einer



tollen Soundkulisse. Wer einmal auf gemächliche Gangart steht, kommt hier auf seine Kosten.

Mega Drive • Psygnosis • ca. DM 109,95
Grafik 86% Sound 73% Fun 84%

● **The Incredible Hulk**

Ihr führt den schwerfälligen Hulk durch insgesamt fünf, ausgesprochen lange Levels und räumt dabei

vornehmlich mit Faustgewalt sämtliche Feinde aus dem Weg. Trotz großem Schlagrepertoire bleibt die Abwechslung dabei schon nach kurzer Zeit auf der Strecke. Außerdem beinhalten die langatmigen Levels eine Vielzahl an unfairen Stellen, in denen der wortkarge



Hulk zum bloßen Sandsack degradiert wird.

GG/MS • U.S.Gold • ca. DM 89,95/99,95
Grafik 78% Sound 50% Fun 58%

● **John Madden Football '95**



Digitalisierte Figuren, aktualisierte Defensiv- und Special Team-Taktiken, Originalnamen und die neuen NFL-Regeln sind 1995 die wichtigsten Neuerungen. Geblieben ist die



perfekte Spielbarkeit, so daß sich das Update erneut ein klein wenig höher plazieren kann.

Mega Drive • EA • Preis ca. DM 129,-
Grafik 71% Sound 63% Fun 87%



● Die Special Stage wurde nahezu vollständig vom dritten Teil übernommen, wobei man diesmal allerdings wesentlich schwieriger an die Emeralds herankommt.



● Dr. Robotniks Laserstrahl will Euch brutzeln, doch mit ein bißchen Geduld erwischt es ihn selbst.

Knuckles stiehlt Sonic die Show

Wie der Name schon andeutet, könnt Ihr wahlweise mit Sonic oder Knuckles spielen, wobei der Spielablauf je nach Figur anders ist. Wählt Ihr beispielsweise Sonic, tritt Knuckles in den Zwischensequenzen hin und wieder als Bösewicht auf,

ehe Ihr ihn in der Hidden Palace-Zone endgültig besiegt. Bei den letzten drei Levels, die Ihr nur mit Sonic zu Gesicht bekommt, hilft Euch Knuckles dann fortan bei Eurem Unterfangen, indem er für Sonic Brücken baut. Ganz anders sieht es aus, wenn Knuckles auf die Reise geht. Der rote Amei-

senbär kann durch zweimaliges Knopfdrücken elegant durch die Lüfte schweben (wie Bubsy) und ist außerdem in der Lage, an Wänden entlangzuklettern. Der Spielablauf wurde deshalb geringfügig seinen Fähigkeiten angepaßt, was sich vor allem durch schwerere Endgegner bemerkbar macht. Mit dieser

Spielfigur ist man übrigens auch in der Lage, für Sonic unzugängliche Passagen zu erkunden, was sicherlich einen Anreiz für ein zweimaliges Durchspielen darstellt.

Ulf Schneider

HAUCHT SONIC 2 UND 3 NEUES LEBEN EIN!

Die Hersteller werden immer kreativer: Nach Codemasters integriertem Vier-Spieler-Adapter kann man mit Sonic & Knuckles nun alte Sonic-Spiele nachträglich verändern. Hier ein spielerischer Eindruck von den beiden kompatiblen Modulen:



Sonic 2 & Knuckles: Wenn Ihr das mittlerweile schon über zwei Jahre alte Sonic-Modul aufsteckt, halten sich die Unterschiede noch in Grenzen. Die einzige wirkliche Erneuerung stellt der rote Knuckles da, mit dem Ihr dieses Jump & Run-Abenteuer noch einmal lösen dürft. Durch seine speziellen Kletterkünste könnt Ihr insbesondere im zweiten Level eine Reihe von Freileben entdecken, die Sonic bisher verwehrt geblieben sind. **Wertung: 83%**

Sonic 3 & Knuckles: Diese Mischung birgt wirklich tolle Überraschungen. Nicht nur, daß Ihr jetzt auch mit Knuckles die Levels erkunden könnt und dabei sogar auf völlig neue Abschnitte inklusive Zwischengegner trifft, auch die Musik und das Angriffsmuster des Dr. Robotnik hat sich teilweise verändert. Außerdem könnt Ihr auch auf die zwei Bonusspiele von Sonic & Knuckles zurückgreifen, so daß mit insgesamt drei Zwischenspielen mehr Abwechslung aufkommt. Das tollste an diesem Duo ist jedoch der Umfang: Sage und schreibe 34 Mbit umfaßt dieses nunmehr 14 Level (!) lange Kombimodul. Unter dem Strich das bisher umfangreichste und beste Jump & Run-Spiel für den Mega Drive. **Wertung: 89%**



INFO BITS

Jump & Run
18 MBit
1 Spieler
8 lange Levels
Besonderheiten: Neue Modultechnik.
Erstes abwärtskompatibles Videospiel:
Sonic 2- und Sonic 3-Spiele können aufgesteckt werden.

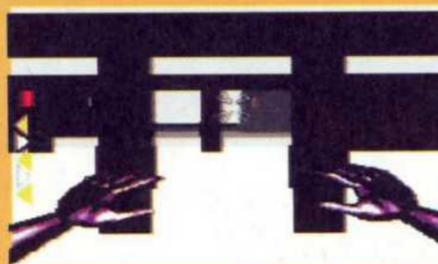
GRAFIK 083
SOUND 081
FUN 087

Sega Neuheiten X



✖ **Jurassic Park-Rampage Edition**
Das Spiel basiert auf dem Vorgänger. Wahlweise dürft Ihr Dr. Kent oder den Raptor durch die Levels führen. Drauflosballern, was das Waffenarsenal hergibt, lautet die Devise. Durch Attacken feindlicher Dinos gibt es keine Verschnaufpausen. Leider stellt die veränderte Grafik einen Rückschritt dar. us
Mega Drive • Sega • ca. DM 119,95
Grafik 57% Sound 55% Fun 56%

✖ **Lawnmower Man**
Diese Filmumsetzung beinhaltet zwei Spielearten: In den virtuellen Welten düst Ihr durch klobige Landschaften und müßt meistens nur den auftauchenden Barrikaden ausweichen. Die Levels in der realen Welt



stellen hingegen Jump 'n' Shoot-Sequenzen dar, mit einer Minimal-Grafik und windigen Extras. us
Mega Drive • Sega • ca. DM 99,-
Grafik 56% Sound 50% Fun 35%

✖ **Lemmings II** PLAY TIME STAR
In 12 Welten à 10 Levels müßt Ihr die willenlosen Lemmings ins Ziel



bugsieren. Neue Features sind u. a. die ca. 50 verschiedenen „Jobs“ (Leimgießer, Bergsteiger). Pluspunkte: detailliertere Grafiken, flotte Rhythmen und Maussteuerung. Ein Handicap sind aber die mikroskopisch kleinen Nager. pm
Mega Drive • Psygnosis • ca. DM 129,95
Grafik 80% Sound 75% Fun 86%

✖ **Mega Bomberman** PLAY TIME STAR
Die Bomberman beglücken jetzt die MD-Jünger. Der Battle-Modus bietet max. vier Spielern Spielspaß höchster Güte. Auch der Story-Mode mit 31 Levels fesselt durch Neuerungen, wie z. B. fünf Reittieren oder neun Bomberman. Im Spiel steckt soviel



Fun, daß man über Geschwindigkeitsprobleme und den mageren Sound hinwegsehen kann. sg
Mega Drive • Hudson Soft • ca. DM 119,-
Grafik 63% Sound 65% Fun 85%

KARSTADT

Gut einkaufen
schöner leben



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



sonntags und dienstags
als Serie in **PRO 7**

Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

Das ist Videospielepaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände. Höchste Ansprüche werden erfüllt. Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität. Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu. Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison! Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielepower für das Super NES und den Sega Mega Drive. Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:
„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



 **KONAMI**
Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Animaniacs

Dreifach Gut!



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

Nach den Knuddeltieren aus der Tiny Toon-Serie purzeln nun drei noch abgefahreneren Comic-Helden auf den Bildschirm: Die Animaniacs!

Sega Neuheiten

Hollywoods Traumfabrik Warner Bros. ist sicherlich jedem eifrigen Kinogänger bekannt. Die neuen Maskottchen der Firma dürften bis dato jedoch nur wenigen ein Begriff sein. Tatsache ist aber, daß die drei munteren Toons bereits vor 50 Jahren auf einem Zeichenbrett entstanden sind und vor allem in Amerika populäre Vor-

mittagsprogramm-Stars wurden. Seit kurzem treiben sie auch in deutschen Sendeanstalten ihren Schabernack. Im Videospieldebüt agieren die drei Helden Yakko, Wakko und das putzige Warner Sister Dot nun in einem augetüftelten Denkspiel/Jump & Run-Cocktail, in dem Ihr die unterschiedlichen Fähigkeiten der Toons zum richtigen Zeitpunkt einsetzen müßt, um einen Abschnitt erfolgreich zu absolvieren.

klassikern zum Kauf anbieten soll. Für diesen ganz besonderen Shop benötigen die drei Warner Brothers noch ein paar Gegenstände, damit der Laden mit Pauken und Trompeten eröffnet werden kann. Daher begeben sich die drei zum großen Warner Bros.-Filmgelände, um insgesamt sechs wertvolle Stücke direkt am Drehort zu entwenden. Am „Set“ müssen sich die drei Kleptomannen allerdings ständig vor dem beleibten Wächter in acht nehmen, der sich nichts lieber wünscht, als die drei Plagegeister hinter Schloß und Riegel zu bringen. Der eigentliche Spielverlauf ähnelt in vielerlei Hin-

sicht dem Denkspielklassiker Lost Vikings. Wie bei Interplays Modul verfügen Eure drei Helden über spezielle Fähigkeiten, die Ihr zum richtigen Zeitpunkt einsetzen müßt, um trotz zahlreicher Widrigkeiten an das begehrte Requisite zu gelangen. So ist der schlacksige Yakko durch seine Muskelkraft beispielsweise in der Lage, Kisten zu verschieben, während der Bruder Wakko mit seinem überdimensionalen Ham-

VIEWPOINT

Konamis geschickte Synthese aus Jump & Run-Spiel und kleineren Denkspiel-Einlagen gibt keinen Anlaß zu Kritik. In einem durchgehend technisch überzeugenden Spiel werden Euch sechs äußerst lange und abwechslungsreiche Levels präsentiert, die vor Spielfreude nur so sprühen. Die ideale „Einsteigerdroge“ für alle Denkspielmuffel.



Ulf Schneider

Lost Vikings läßt grüßen

Hintergrundstory dieser grübel-lastigen Hüpferei bildet ein ungewöhnlicher Souvenirladen, der ausschließlich begehrte Requisiten aus bekannten Film-



● **Durch einen kraftvollen Schlag auf die Lunte wird diese Kanone aktiviert, die Euch anschließend über den hohen Vorsprung schießt.**



✖ Mickeymania

PLAY TIME STAR

Die Unterschiede zum Modul: ein orchestraler Sound untermalt den Silberling jetzt stilgerecht. Außerdem kommentiert Mickey mit seiner Pieps-Stimme in passender Form



das Geschehen. Klangliche Verbesserung bei den FX, die frischer klingen. Weder spielerisch noch grafisch hat sich etwas getan. us

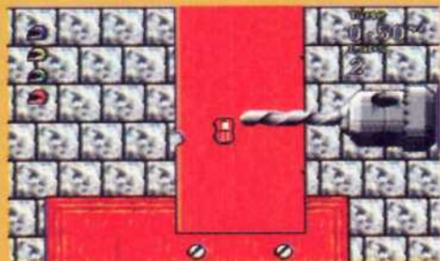
Mega CD II • Sony Imagesoft • ca. DM 119,95

Grafik 85% Sound 85% Fun 80%

✖ Micro Machines 2

PLAY TIME STAR

Dank eingebauter J-Card können acht Spieler gleichzeitig mit Buggys, Rennschlitten und Motorbooten über die völlig neuen Kurse flitzen, die jetzt noch mehr Details enthalten. Sandkästen, Flipper, Werkzeugbänke dienen jetzt als Rennstrecken. Nach wie vor genial: die



Steuerung und der Multiplayer-Modus, der durch einige aufregende Varianten ergänzt wurde. pm

Mega Drive • Codemasters • ca. DM 129,95

Grafik 80% Sound 70% Fun 82%

✖ NHL Hockey '95

PLAY TIME STAR



Auffälligstes Merkmal ist die überarbeitete Grafik. Durch die nach oben verschobene Darstellung der Eisarena mußten die Spielersprites neu gezeichnet werden, die mit mehr Animationsphasen nun eleganter übers Eis huschen. Die Spielgeschwindigkeit wurde verdoppelt, was aber für Unübersichtlichkeiten sorgt. Erstmals: komplette Spiel-

Saison, Spielertransfer-Option. sg

Mega Drive • EA • Preis ca. DM 129,-

Grafik 70% Sound 74% Fun 86%

✖ Psycho Pinball



Die Sammlung enthält vier erstklassige Flipper, die vor allem durch ihre farbenprächtige Grafik und die abgedrehten Soundeffekte auffallen. Jeder Tisch enthält neben massenhaft Tunnels, Rampen und Ballfallen ein Bonuspiel für besonders clevere Zocker. Eine der schönsten Flipper-

● **Konami-Humor: Im Wilden Western fangen plötzlich zwei Nilpferde an zu tanzen.**



● **Streß pur: Der explodierende Boden hält Euch in dieser Szene auf Trab.**

mer Barrikaden aus dem Weg räumen kann. Im Gegensatz zu Lost Vikings legte Konami den Schwerpunkt eindeutig auf Jump & Run. So können sämtliche Warner Brothers neben ihren besonderen Fähigkeiten auf Knopfdruck auch noch springen, wodurch das gesamte Gameplay natürlich wesentlich actionreicher wird. Typisch für Jump & Run-Module sind natürlich auch die bewährten Power

Ups, die sich in diesem Fall nur auf Energieauffüller, Freileben und Bonuspunkte in Form von Sternen (100 Stück=1 Freileben) beschränken. Unterschiede gibt es außerdem bei der Handhabung der Charaktere: Zwar müßt Ihr wie beim Vorbild durch Tastendruck den entsprechenden Helden anwählen, wenn Ihr seine spezielle Fähigkeit nutzen wollt, doch das lästige Nachziehen eines Sprites entfällt, da die übrigen zwei



Warner Brothers automatisch hinterherlaufen. All das macht Animaniacs zu einem sehr flüssig spielbaren Modul, das auch ausgesprochene Denkspielgegner nicht abschrecken dürfte, zumal der Computer dank einer vorhandenen Energieleiste kleinere Fehler nicht gleich mit einem gnadenlosen Neuanfang bestraft.

Ulf Schneider



● **Star Wars-Ambiente bietet der Drehort dieses Science Fiction-Films.**

ROOTS



Lost Vikings war eindeutig der geistige Pate von Animaniacs, da hier erstmals das System der individuellen Fähigkeiten ins Leben gerufen wurde. Allerdings spricht Konamis Titel durch seinen einfacheren und actionreicheren Spielverlauf eher jüngere Jahrgänge an.

DIE FÄHIGKEITEN Eurer HELDEN



Yakko: Der Größte im Bunde ist durch seine körperliche Stärke besonders wichtig, da er als einziger in der Lage ist, Kisten zu verschieben. Außerdem kann er mittels seines kleinen Gummiballs den gefährlichen Wächter für kurze Zeit außer Gefecht setzen.



Wakko: Mit seinem großen Hammer aktiviert er sämtliche Schalter und kann außerdem auf rabiate Art und Weise damit Steine aus dem Weg räumen.



Dot: Durch ihren elegant dahingehauchten Kuß wird so manches Lebewesen gefügig gemacht und kann während des Liebestaumels beispielsweise als Plattform mißbraucht werden.

INFO BITS

Denkspiel/Jump & Run
1 Spieler
Paßwortsystem
6 lange Levels
Besonderheiten: Die namensgebende TV-Comicserie läuft derzeit auf Pro 7.

GRAFIK 075

SOUND 074

FUN

003

Kollektionen fürs Mega Drive! pm
Mega Drive • Codemasters • ca. DM 129,95

Grafik 75% Sound 70% Fun 75%

✘ **Second Samurai**

Mit Schwert, Messern, Fäusten fuchelt Ihr Euch im Horizontal-Scrolling durch eine Phalanx unorigineller Gegner. Die Grafiken und Klänge



passen zu einfallslosen Levels und der umständlichen Steuerung. pm
Mega Drive • Psygnosis • ca. DM 130,-

Grafik 55% Sound 45% Fun 48%

✘ **Sparkster**

Sparkster wirkt nicht mehr so ausgereift wie sein Vorgänger, was vor



allem am Hintergrundlayout und dem automatisch aufladbaren Raketentrucksack liegt. Konamis Maskottchen bleibt aber immer noch ein gutes Jump & Run-Spiel. us

Mega Drive • Konami • ca. DM 129,95

Grafik 74% Sound 70% Fun 78%

✘ **Sylvester & Tweety**

Wie im Cartoon jagt Kater Sylvester

hinter Tweety her. Der Jump & Run-Spaß erstreckt sich über 7 Levels, die mit Extras bestückt wurden. Auch Hund Spike und die besenschwingende Omi sind mit von der



Partie. Die farbarne Grafik und der magere Sound stehen in Kontrast zu den witzigen Animationen. Ein gutes Modul für Fans, ohne echte Highlights! pm

Mega Drive • Time Warner • ca. DM 129,95

Grafik 70% Sound 60% Fun 68%

✘ **Tiny Toon- ACME Allstars**

Fünf Funsportgames finden sich im Modul: zwei Hauptattraktionen,



Soccer und Basketball, sowie drei Spielereien: Bowling, Hindernislauf und Montana-Hitting. Sämtliche Sportarten wurden von Konami mit viel Witz und schöner Comicgrafik umgesetzt, ohne dabei auf vernünftiges Gameplay zu verzichten. us
Mega Drive • Konami • ca. DM 119,95

Grafik 70% Sound 72% Fun 74%

Earthworm Jim

A New Star Is Born!

■ Hersteller: Virgin Interactive Entertainment . Preis ca.: DM 129,95 ■

Im sonnigen Kalifornien versammelte David Perry zahlreiche hoffnungsvolle Programmierertalente, um mit Shiny Entertainment zauberhafte Spiele in Eigenregie zu produzieren.



Die Debütvorstellung gibt ein weiteres Jump & Run-Spiel mit dem aberwitzigen Regenwurm Jim als Hauptdarsteller. Wer jedoch Perrys bisherige Spiele mitverfolgt hat (Cool Spot, Aladdin), weiß, daß sie schon einem besonderen Qualitätsanspruch genügen müssen. So ist auch Earthworm Jim in technischer Hinsicht eine Offenbarung.

Ein Tausendsassa verrückter Fähigkeiten

Der eigens kreierte Titelheld gehört sicherlich mit zu den



● Eure Pistole muß durch Munitions-Items immer wieder aufgeladen werden, wobei ein besonderes Item sogar einen einmaligen Superschuß möglich macht.

VIEWPOINT

David Perry strickt mit diesem Spiel weiter fleißig an seiner eigenen Legende.



Neben der bestechenden Optik und der groovigen Soundkulisse überzeugt EJ auch durch den sauberen Spielablauf, der mit zahlreichen Gags gespickt wurde.

abgefahrensten Sprites, die je ein Videospieler steuern durfte. Durch einen speziellen Anzug wird aus dem stinknormalen Würmchen Jim eine Art Superwurm mit menschlichen Fähigkeiten, der ein paar scharfe Tricks auf Lager hat. Aber die Sache hat einen Haken. Der Power-Anzug gehört ihm gar nicht, sondern intergalaktischen Schurken, die jetzt eine regelrechte Treibjagd auf ihn veranstalten. Aber durch die neu erworbenen Fähigkeiten beflügelt, nimmt Jim sofort den Kampf gegen die Weltraum-Mafia auf. Die ungewöhnliche Verbindung

Ulf Schneider von Wurmkörper und Spezialrüstung nutzten die Programmierer für ein paar sehenswerte Effekte. So hangelt sich Jim nicht nur mit den Ärmeln des Anzugs an Seilen entlang, sondern benutzt auch hin und wieder sein Kopfende, um sich festzuhalten. Sieht irre aus und ist verdammt prak-

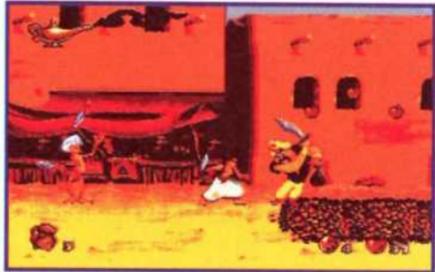
Jim, der Pausenclown

Wenn Ihr längere Zeit untätig seid, vertreibt sich Earthworm Jim auf seine Weise die Zeit.



tisch: Jim hat so Arme und Hände frei und kann mit seiner Laser-Pistole in acht verschiedenen Richtungen herumballern. Einen gezielten Treffer muß man dabei gar nicht landen, es reicht schon die bloße Richtung, um feindliche Objekte zu pulverisie-

ROOTS



Aladdins Grafik-Engine, Animation und Soundkulisse wurde weiterentwickelt. In EJ wurden erstmals eigene Ideen verwirklicht, man war nicht an Vorgaben wie bei Disneys Aladdin oder Cool Spot (anfangs ein Werbespiel für eine Softdrink-Firma) gebunden.

ren. Zur Verteidigung steht Euch außerdem noch ein Peitschenhieb à la Indy zu Verfügung, wobei Jims schlangenartiger Körper vom Superanzug als Peitsche benutzt wird. Dadurch könnt Ihr Euch auch an Vorsprüngen festhalten und tarzangleich über Abgründe schwingen. Zu guter Letzt eignet sich Jims Kopfende auch noch prima als Helikopter-Rotor, um nach einem Sprung den Fall entscheidend zu bremsen.

Zeichentrickqualität

Wie bei Aladdin, verstand es David Perry auch diesmal, eine blendende Technik mit spielerischem Tiefgang zu verbinden. Das gesamte Spiel wurde optimal durchgestylt, wobei in Grafik und Animation jede Szene einem Zeichentrickfilm gleichkommt. Nicht nur verschwende-

risch viele Bewegungsphasen, sondern auch die sich überlagernden Wege tragen zu dem Augenschmaus bei. Bei Earthworm Jim wurden alle Einzelgrafiken geschickt ins Spiel integriert, so daß die Levels sehr plastisch wirken. Neben der famosen Technik haben die Entwickler zudem derart viele Ideen verarbeitet, daß sie auch für zwei Spiele gereicht hätten. In einer Szene müßt Ihr einen Hunde-Babysitter mimen und dem kleinen Vierbeiner immer im richtigen Augenblick einen Klaps auf den Allerwertesten verpassen, damit er zum hohen Sprung ansetzt und nicht zwischen die Plattformen fällt. Außerdem bringen zwei kleinere Zwischenspielchen Bewegung ins Geschehen: In dem einen rast Ihr auf einer Rakete durch einen Asteroidengürtel, während das andere Intermezzo eine wilde Bungee Jumping-Schlacht darstellt (siehe Kasten). Bis auf technische Nuancen sind die beiden Versionen übrigens spielerisch gleich, wobei Mega Drive-Besitzer noch einen zusätzlichen Abschnitt genießen dürfen.

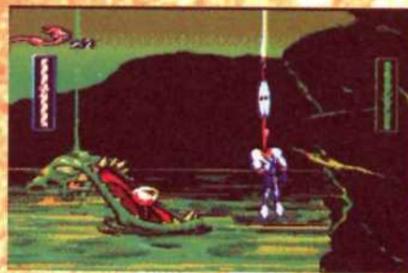
Ulf Schneider

Zwischenspielchen

Bei der Asteroiden-Rallye müßt Ihr Euren Kontrahenten Psy-Crow einholen und als erster die Ziellinie erreichen. Gefährliche Gesteinsbrocken behindern Euch dabei.



Beim harten Bungee Jumping-Kampf gegen einen grünen Schleimbeutel kommt es darauf an, durch harte Attacken das gegnerische Seil zu durchtrennen.



● **Der ziemlich dämliche Hund Pete benötigt immer einen Peitschenhieb, um über Hindernisse zu springen.**



Was ein Wurm nicht so alles kann!



Praktisch: An Seilen entlanghangeln und trotzdem beide Hände frei haben.



Da staunt selbst Indiana Jones: Gezielte Peitschenhiebe sind für Jim kein Problem.



Effektiv: Mit der Laser-Kanone für Recht und Ordnung sorgen.

INFO BITS

24 MBit,
1 Spieler,
Jump & Run,
Zeichentrickgrafik,
24 (25) Abschnitte

Mega Drive

GRAFIK 087

SOUND 090

FUN

087

Super Nintendo

GRAFIK 089

SOUND 085

FUN

087

Super Bomberman

Sprengmeister



VIEWPOINT

Worin mag sie wohl liegen, die magische Anziehungskraft von Bomberman? Am Battle-Modus, der selbst Videospield-Muffel vor den Bildschirm bannt, oder gar schlicht und einfach am unkomplizierten Spielprinzip? So ganz werden wir es wohl nie ergründen können, was den Siegeszug von Bomberman ausgemacht hat.



Stephan Girlich

wurden nur Details geändert und das Leveldesign umgekrempelt.

Stephan Girlich



■ Hersteller: Hudson . Preis ca.: DM 149,- ■
Die Fortsetzung des legendären Arcade-Knallers, der in Sachen Mehr-Spieler-Spaß neue Maßstäbe setzte.

Modus). So einfach wie es klingt, ist das

fehlende Teilnehmer, sogar mit zehn Schwierigkeitsstufen, aber unberechenbare menschliche Spieler sind einfach durch nichts zu ersetzen. Im Story Mode bekommt Ihr übrigens nach jedem Level ein Paßwort. Was ist neu? Der bisherige Ein-Spieler-Modus war vielen zu kurz und zu einfach. Bei der Neuauflage wurde neben neuen Extras so der Schwierigkeitsgrad um einiges angehoben, um auch die Solo-Spieler zufriedenzustellen. Bei der Battle blieb fast alles beim alten. Bis auf den Tag Team-Modus, der auch bei der Sega-Variante zu finden ist,

Ihr steuert einen kleinen Kerl im Weltraum-Look durch zahlreiche Labyrinth und versucht, mit Bomben Eure Häscher zu erlegen und den rettenden Ausgang zu erreichen (Story-

Spiel im Grunde auch, nur daß etliche Extras (siehe Kasten) für die nötige Taktik oder ein gepflegtes Chaos auf dem Bildschirm sorgen, ganz abgesehen von den vielen Gags, die am Rande eingebaut wurden. Bomberman lebt aber in erster Linie vom Battle Mode. Dank Super Multitap können sich bis zu vier Spieler gleichzeitig im wahrsten Sinne des Wortes in die Luft sprengen. Gewonnen hat, wer als erster seine drei Mitspieler beseitigt hat. Der Computer übernimmt dabei

Bomberman-Spielographie

- '83 Bomberman MS-X
- '85 Bomberman Nintendo NES
- '90 Dynablaster Game Boy
- '90 Bomberman PC-Engine
- '91 Dynablaster Nintendo NES
- '92 Star Parodijer PC-Engine
- '92 Battle Lode Runner PC-Engine
- '92 Dynablaster Coin-op
- '92 Dynablaster Amiga
- '92 Dynablaster PC
- '92 Bomberman '93 PC-Engine
- '93 Super Bomberman Super Nintendo
- '93 Hi-Ten-Bomberman Promotion-Version
- '93 Bomberman '94 PC-Engine
- '94 Super Bomberman 2 Super Nintendo
- '94 Mega Bomberman Mega Drive



● Ein Spiel, das sich seit über zehn Jahren ständiger Beliebtheit erfreut. Großen Anteil daran hat der unschlagbare Mehrspieler-Modus.

INFO BITS

Arcade Action, 1-4 Spieler, 8 MBit, Paßwort, Super Multitap, Levels: 40 (Story Mode), 10 (Battle Mode), dt. Anleitung, engl. Spiel.

GRAFIK 067

SOUND 069

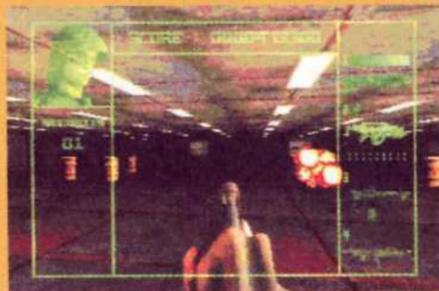
FUN

085

Nintendo Neuheiten X

X Alien Vs. Predator

Ihr schleicht in der First Person-Perspektive durch riesengroße 3D-Levels. Wider Erwarten tendiert AVP in Richtung komplexes Taktikspiel. Die drei Raumschiffe halten sich grafisch eng an ihre Kinovorbilder, durch die niedrige Spielgeschwindigkeit will aber nur wenig Atmosphäre aufkommen.



Der Schwierigkeitsgrad wurde übertrieben hoch angesetzt. sg

Jaguar • Atari • ca. DM 149,-

Grafik 79% Sound 77% Fun 75%

X Battletoads & Double Dragons



Seitlich scrollend kämpft man sich durch die Levels. Dabei fehlten fähige Grafiker, denn spartanische Hintergründe und Mini-Sprites

beleidigen das Auge. Auch spielerisch wurden viele alte Ideen einfach noch einmal umgesetzt. Es gibt nur wenige Schlagmöglichkeiten, und das Gameplay weist Längen und unfaire Stellen auf. us

Super NES • Trade West • ca. DM 119,95

Grafik 48% Sound 53% Fun 56%

X Black Hawk

Wie in Flashback arbeitet man sich durch 20 Levels, um ein verklavtes Volk zu befreien. Anfangs nur mit einem Gewehr bewaffnet, findet Ihr Extras (Bomben oder Code-Karten). Ein gestyltes Action-Spektakel, das durch Rätsel ein wenig Grips verlangt. Die düsteren

Szenarien, ein gut animierter Held, phantasievolle Feinde, bombastische FX und Musik ergänzen sich zu einem tollen Abenteuer. sg

Super NES • Interplay • ca. DM 140,-

Grafik 78% Sound 82% Fun 85%

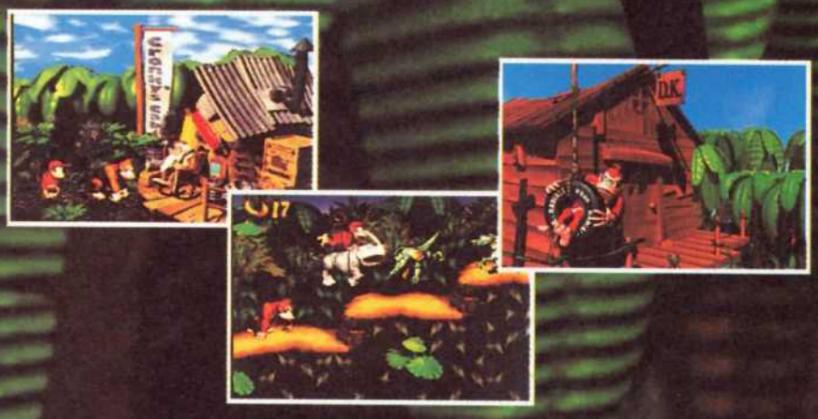
X ESPN Baseball Tonight

28 US-Teams am Start, auf Originalnamen wurde verzichtet. Das Spielfeld seht Ihr aus der Sicht des



THE KING OF THE JUNGLE

Absolut sensationell: 32-Bit-Qualität auf dem 16 Bit Super Nintendo™!



Donkey Kong Country® & © 1994 Nintendo Game by Rare

DONKEY KONG COUNTRY



Donkey Kong Country® löst heißes Dschungel-
fieber aus, mit dem wildesten Gorilla aller Zeiten –
Donkey Kong. Animiert von den Super Computern
von Silicon Graphics. Das heißt:

- absolut lebensechte Bewegungsabläufe und fotorealistische Grafiken
- tierischer Sound in Super Stereo
- affenstarke 32-Bit-Qualität auf 16 Bit
- kein teures Zubehör, keine neue Hardware

Du brauchst nur Donkey Kong Country®, das
gigantische Spiel mit 100 Levels, über 100
versteckten Bonus-Levels und einer irrwitzigen
Story, tückischen Gegnern, kniffligen Rätseln und
immer neuen verblüffenden Aufgaben.
Zeig Ihnen, wer der wahre King of the Jungle ist.
Begleite Donkey Kong auf seinem haarsträubenden
Dschungeltrip durch Donkey Kong Country®.

Brandheiß! Anfang November
bei Deinem Händler!

Indiana Jones

Furioser Auftritt



■ Hersteller: Lucas Arts/JVC . Preis ca.: DM 140,- ■

Sensationell! LucasArts beauftragte das deutsche Programmier-Team Factor 5 mit der SNES-Umsetzung der drei

Indiana Jones-Kino-abenteuer. Ist es den agilen Kölnern gelungen, deren besonderes Flair auch auf Konsole zu vermitteln?



Nach unzähligen Dementis wird uns das erfolgsverwöhnte Trio Lucas, Spielberg und Ford nun doch mit einem vierten Leinwand-Abenteuer rund

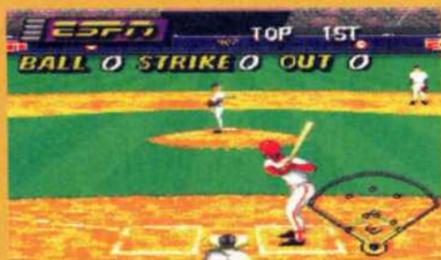
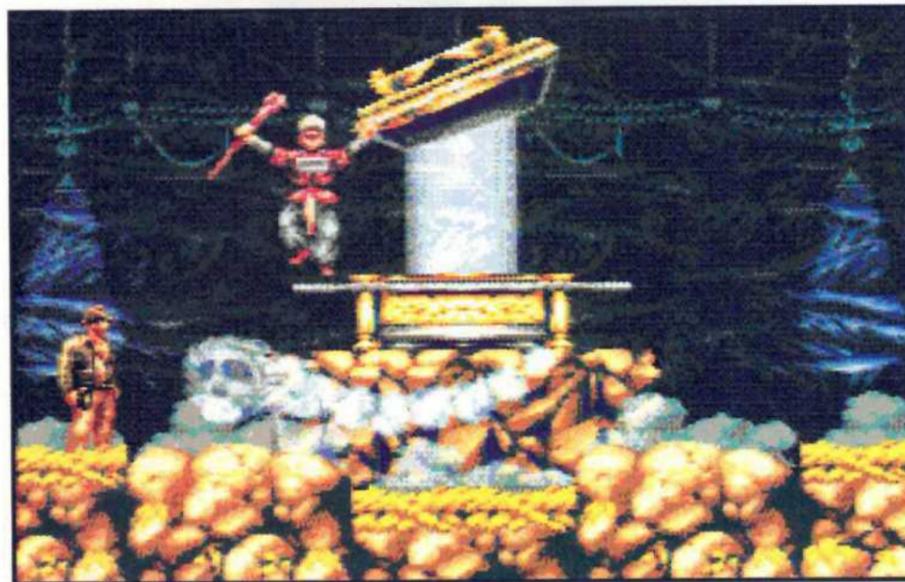
um den etwas anderen Archäologen beglücken. Das kümmerte Factor 5 jedoch herzlich wenig, bekamen sie doch die Aufgabe, die ersten drei Teile auf Modul zu bannen. Hier gleich ein Lob vorneweg: Statt wie bei Star Wars dreimal tief in die Tasche greifen zu müssen, bekommt Ihr die Indy-Trilogie in einem Modul präsentiert. Wer nun annimmt, daß darunter der Umfang des Spiels leiden mußte, hat sich

● **In Nepal darf Mr. Jones die Abenteuer rund um das ägyptische Amulett bestehen.**



getäuscht. Satte 28 Levels, inklusive einiger Mode 7-Spielereien, müssen bewältigt werden, alle wichtigen Film-Szenen finden sich wieder. Die Führung durch die Story erfolgt durch zahlreiche digitalisierte Zwischensequenzen aus den Filmen. Als Begleitmusik durfte

John Williams' Original-Soundtrack erhalten. Dolby Surround sorgt für exzellente Qualität. Zehn Paßwörter erleichtern das Durchspielen, Rücksetzpunkte und energiespendende Extras sind weitere angenehme Hilfen. Mega Drive-Besitzer brauchen übrigens auf die SNES-Kollegen



Schlagmannes in einer Art 3D-Perspektive, was erfolgreiche Aktionen der Fänger zum Glücksspiel werden läßt. Pitcher und Batter sind gut animiert, doch damit kann auch die Konkurrenz aufwarten.
Super NES • Sony • ca. DM 140,-

Grafik 70% Sound 58% Fun 70%

✖ **Brett Hull Hockey**

Digitalisierte Sprites, Mode 7-Perspektive, Statistiken zu den 28

NHL-Teams, Editor, Coaching-Option - am Spieldesign gibt's nichts auszusetzen. Auf dem Eis wirken die Kufencracks nicht austrainiert. In hektischen Situationen wird es teilweise unübersichtlich. Mit aus-



gefeilterem Gameplay hätte es eine ernsthafte Konkurrenz zu EAs NHL werden können.

Super NES • Accolade • ca. DM 140,-

Grafik 62% Sound 78% Fun 64%

✖ **Die Schöne & das Biest**



In einem Jump & Run-Spiel übernehmt Ihr den Part des Biests. Das Gameplay erfordert stures Auswendiglernen, da die Feinde scheinbar aus dem Nichts auftauchen. Ein frustrierendes Spiel, das zudem erst in den höheren Levels grafisch überzeugt.

us

Super NES • Hudson Soft • ca. DM 129,95

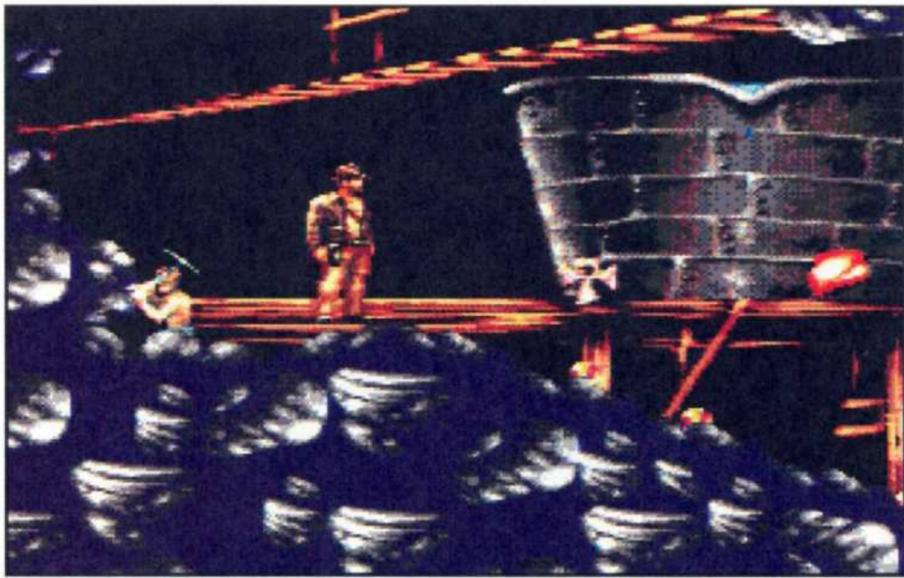
Grafik 67% Sound 71% Fun 59%

✖ **Full Throttle Racing**

Die Mischung aus Motorrad- und Jetskirennen kann kombiniert oder einzeln bestritten werden. Neben den Einzelrennen steht ein Meisterschafts-Modus im Vordergrund. Je nach Platzierung erhaltet Ihr eine



Prämie, die in einem Tuningshop ausgegeben wird. Paßwörter sichern den Wiedereinstieg. FTR glänzt durch spielerische



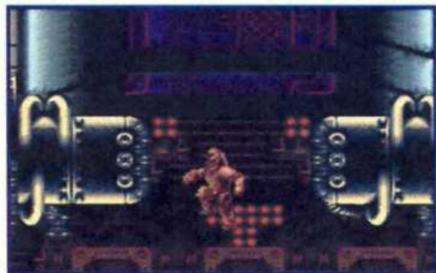
● Hier müßt Ihr die gefangengehaltenen Kinder befreien (oben).
● Auf der Hängebrücke kommt es zur Auseinandersetzung mit dem durchgeknallten Priester.

nicht neidisch zu sein, denn eine Konvertierung ist fest eingeplant.

Der Jäger des verlorenen Schatzes

Das Abenteuer beginnt in Peru vor dem Eingang eines verfallenen Maya-Tempels, in dem Indy eine goldene Statue zu finden

ROOTS



Der typische LucasArts-Stil, wie er in der Star Wars-Trilogie begründet wurde, findet auch in Indiana Jones seine Fortsetzung.

hofft. Der Levelaufbau zeigt deutlich, daß von der Grundstruktur her zu den Star Wars-Titeln nur wenig geändert wurde. Ihr steuert Indy von links nach rechts, s a m m e l t fleißig belebende Herzen auf und



Wer ist Factor 5?

Die deutsche Softwarefirma wurde 1987 gegründet und besteht mittlerweile aus sieben Leuten. Zunächst programmierten sie ausschließlich für den Amiga, mit Super Turrigan fürs SNES



gelang ihnen ein grandioser Einstieg in die Videospielewelt. Weiterhin erschienen sind bisher eine ebenso geniale Umsetzung des Turrigan fürs MD sowie Super Probotector für den Game Boy, das seinem SNES-Vorbild erstaunlich nahekommt.

achtet auf versteckte Räume. Das Laserschwert blieb in der Requisitenkammer, der Mann mit dem Schlapphut räumt seine Gegner vorrangig mit seiner Peitsche aus

dem Weg, mit der er sich in bester Castlevania-Manier auch über Abgründe schwingen kann. Der erste Abschnitt ist noch relativ leicht, nur die Flucht vor der riesigen Steinku-



● Der Nepal-Level ist vollgestopft mit Geheimräumen. (oben u. links)
Eine kleine Abkühlung ist nötig. (rechts)



Schwächen: unfaire Computergegner, äußerst bescheidene Grafik und unterdurchschnittliche Sounduntermalung. **sg**

Super NES • Gametek • ca. DM 130,-

Grafik 42% Sound 49% Fun 24%

× Herr der Ringe

Das Action Adventure wird kom-



plett in Deutsch präsentiert. Die Handlung basiert auf dem ersten Buch der Hobbit-Trilogie. Als

Frodo Beutlin müßt Ihr Eure Freunde im Bruchtal wiederfinden. Neben zahlreichen Dungeons bietet das Game Echtzeitkämpfe, die durch eine ungenaue Steuerung beschwerlich sind. Schwächen auch im Spieldesign: Es gibt lange Passagen, wo nahezu nichts passiert. Eines SNES unwürdig sind die mickrigen Pixelmännchen, wobei der Sound hingegen klasse ausfiel. **us**

Super Nintendo • Interplay • ca. DM 129,95

Grafik 59% Sound 81% Fun 69%

× Joe & Mac 3

Die Steinzeithelden die Wälder durchstreifen, um Zeitgenossen und Dinos per Keule zu bearbei-



ten. Ein erhöhter Umfang, Paßwortsystem, eine Prise Action sowie Extras kennzeichnen das Jump & Run-Abenteuer. Die bunten Levels wurden recht abwechslungsreich in Szene gesetzt, wobei der Schwierigkeitsgrad etwas abschreckend wirkt. Gerade zu zweit eine nette Hopserei. **us**

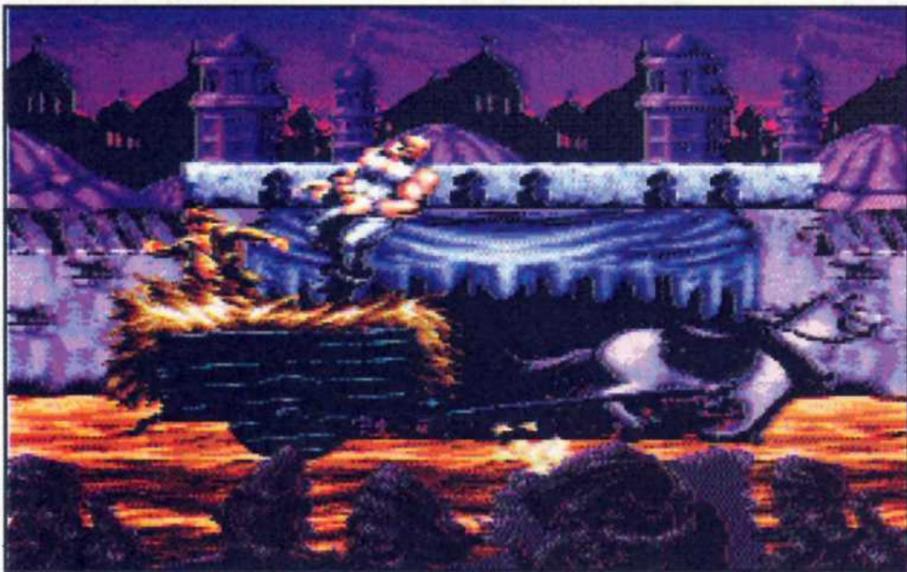
Super NES • Elite • ca. DM 129,95

Grafik 71% Sound 66% Fun 70%

× King of Fighters '94

24 Kämpfer aus vier SNK-Prügelhits wie Art of Fighting oder Fatal Fury stehen zum Zweikampf bereit. Gespielt wird im Dreierkampf gegeneinander, so daß die Wahl des Kampf-Trios vorentscheidend ist. Die Technik schwankt von hervorragend bis Mittelmaß und liegt insgesamt auf gutem Neo Geo-





● In Kairo muß sich Indy auf dem Heuwagen mit besonders großen Gegnern herumschlagen (oben). Die Slapstick-Szene mit dem Schwertschwinger (unten).



gel verlangt gutes Timing beim Ausweichen der Hindernisse. Wieder in Amerika erfährt Indy von den Ausgrabungen der Nazis in Kairo, fliegt aber zunächst nach Nepal. Dort kämpft er sich durch eine Schneelandschaft vorbei an

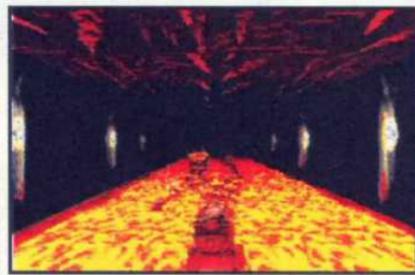


Wölfen, bie-stigen Vögeln und Soldaten bis zu einer riesigen Blockhütte, in der er eine alte Bekannte trifft, die im

Besitz eines kostbaren Amuletts ist, hinter dem auch die Nazis her sind. Ein plötzliches Feuer treibt ihn unters Dach zum ersten Endgegner, der mit der Peitsche bedient werden will. Der Rest des ersten Teils spielt fast nur noch in Kairo, auch die

Dreimal Mode 7

Die 3D-Runden haben auch bei Indiana Jones ihren besonderen Reiz. Spielerisch sind sie zwar alle drei nicht besonders gehaltvoll, wirken dafür aber optisch umso besser.



Manchu-Dynastie erhält er von seinen chinesischen Auftraggebern einen Giftrunk, nur ein Antidot kann ihn retten. Eine wilde Schießerei bringt ihm schließlich das Gegengift, und

VIEWPOINT

Indiana Jones ist ein technisch und spielerisch perfektes Modul, ohne jedoch ein besonderes Highlight bieten zu können. Das Spielprinzip ist von den Star Wars-Titeln mehr als bekannt, trotzdem sollte sich kein Jump & Run-Fan dieses Modul entgehen lassen, alleine schon des gewaltigen Umfangs wegen.



Stephan Girlich

spaßige Szene mit dem schwertfuchtelnden Riesenkerl (bumm und weg) wurde mit eingebaut. Hier erfährt Indy auch von der Suche der Deutschen nach der Bundeslade, die er schließlich, nachdem er den verrückten Archäologen Belog besiegt hat, der amerikanischen Regierung übergibt.

Der Tempel des Todes

Der zweite Teil startet wie der Film in einer Bar in Shanghai. Statt seines vereinbarten Lohns für ein Überbleibsel aus der

er kann mit einem Flugzeug entkommen, dessen Piloten jedoch kurze Zeit später mit einem Fallschirm das Weite suchen. Nun kommt endlich die erste Mode 7-Sequenz ins Spiel. Indy stürzt sich mit einem Schlauchboot aus dem Flugzeug und jagt einen schneebedeckten Berg an Bäumen und Felsen vorbei hinter, tiefe Schluchten sorgen für noch mehr Nervenkitzel. Auch der folgende Abschnitt im

Niveau, wobei die angepaßten Sprites aus Art of Fighting etwas mickrig aussehen. Die Spielbarkeit ist zwar in allen Belangen solide, bietet aber zu wenig Neues. **us** Neo Geo • SNK • ca. DM 399,-

Grafik 81% Sound 75% Fun 80%

✖ Lemmings 2



60 Lemming-Fähigkeiten und 120 Levels sind beeindruckende Zahlen der genialen Denkspielgranate. Die Nintendo-Jünger erhalten mit diesem Modul eine kompetente Umsetzung des Klassikers, die keinen Vergleich mit Computerversionen scheuen braucht. Bis auf den

Zwei-Spieler-Modus finden sich sämtliche Features der Computer-versionen, gepaart mit der vorzüglichen Spielbarkeit sowie einer



guten Steuerung, die mit einer Maus sogar noch genauer ist. **us** Super NES • Psygnosis • ca. DM 129,95

Grafik 80% Sound 84% Fun 91%

✖ Samurai Showdown

Mit 32 MBit wurden bis auf das Zoomen alle Features des Neo-

Geo-Vorbildes übernommen. Zwölf Fighter bekämpfen sich mit Schwertern, Säbeln und vielen Special Moves nach dem Best of Three-Prinzip. Die gut animierten,



leider etwas klein geratenen Figuren lassen sich mit nur wenig Übung äußerst exakt über den Bildschirm dirigieren. Die Hintergrundgrafiken sind abwechslungsreich und farbenprächtig. In

Sachen Sound gibt's nichts zu nörgeln. Die bislang beste Umsetzung eines Neo Geo-Moduls. **sg**

SNES • Takara • ca. DM 149,-

Grafik 81% Sound 72% Fun 83%

✖ Sparkster

Auch die SNES-Besitzer kommen in den Genuß der rasanten Beuteltat. Spielerisch am ersten Mega Drive Abenteuer orientiert, könnt Ihr durch die L- und R-Tasten eine zusätzliche Attacke vollführen. Durch die farbenprächtige Aufmachung mit interessanten Grafikeffekten und dem spielbareren Gameplay (der Raketenrucksack lädt sich nicht wie beim MD auto-



● **Indy auf der Jagd nach dem Gegengift.**

Palast von Pankot bringt spielerische Abwechslung: Hier müssen Statuen verschoben werden, um die richtigen Geheimgänge zu finden. Tief unter der Erde peitscht und springt Indy bis zur zweiten 3D-Runde, einer wilden Lorenfahrt. Hier muß er mit seiner Peitsche rechtzeitig die Weichen stellen, ansonsten guten Flug! Der Showdown findet auf der Hängebrücke statt, auf der ihm der diabolische Priester an den Krallen will.



INFO BITS

Jump & Run, 1 Spieler,
28 Levels,
mittlerer Schwierigkeitsgrad,
dt. Texte,
Paßwort

GRAFIK 081

SOUND 083

FUN

083

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Der dritte Teil in Kurzfassung: Wieder sind die Nazis die Wurzel allen Übels. Diesmal ist der Kelch Jesu Christi das begehrte Objekt. In einer etwas öden 3D-Runde ballert Ihr deutsche Kampfflieger vom Himmel, die restlichen Levels sind wieder gewohnt gute Jump & Run-Kost.

Stephan Girlich

TIPS&TRICKS zum Sammeln
gibt es in allen Zeitschriften
mit **diesem Zeichen:**



COMPUTEC
VERLAG

Top Games

Super Nintendo		Mega Drive	
Actraiser 2	119,-	Lemmings 2	144,-
Bomberman 2	109,-	Lord of the Rings	109,-
Brain Lord US	134,-	Secret of Mana	114,-
Beauty & Beast	114,-	Sparkster	119,-
Fin. Fantasy 3 US	149,-	Street Racer	114,-
Ill. of Gaia US	149,-	Stunt Race FX	109,-
Indiana Jones	129,-	Super Game Boy	99,-
		Earthworm Jim	129,-
		Mega Bomberman	109,-
		NHL Hockey 95	114,-
		Shining Force 2	129,-
		Soleil	119,-
		Sonic & Knuckles	109,-
		Urban Strike	109,-

Reservierungs-Service für Neuheiten
Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

0 80 62 / 8 03 26

Game Boy Spiele zu stark reduzierten Preisen. Viele weitere Artikel und Zubehör. auf Lager. Hard- und Software für PC. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an! Versand 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



matisch auf) hat die SNES-Version eindeutig die Nase vorn.

Super NES • Konami • ca. DM 129,95

Grafik 78% Sound 75% Fun 81%

Super Adventure Island 2

Durch kleinere Action Adventure-Einlagen wie Konversationssequenzen, Schatztruhen, Waffen oder Rüstungen gleicht der zweite Teil

Segas Klassiker Wonderboy in Monsterworld. Nach anfänglicher Ernüchterung (mittelprächtige Grafik, eher biederes Leveldesign) ent-



puppt sich das Abenteuer als ein sehr intelligent aufgebautes Spiel, das durch gute Spielbarkeit auch Langzeitmotivation besitzt.

Super NES • Hudson Soft • ca. DM 129,95

Grafik 65% Sound 63% Fun 82%

Super Battletank 2



Der zweite Teil der Panzer-Simulation lockt mit einer neuen 3D-Runde. Mit einem M1A2 Abrams kämpft Ihr Euch durch insgesamt 16 Levels, die in jeweils drei Missionen unterteilt sind. Man widmet sich Bodentruppen, pflückt Hub-schrauber und Kampfflieger vom Himmel, um das Hauptziel der

jeweiligen Mission ins Visier zu nehmen. Negativpunkt der kriegerischen Simulation ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Da kann auch die ansehnliche Grafik nichts mehr retten. sg

Super NES • Absolut Entert. • ca. DM 140,-

Grafik 75% Sound 64% Fun 61%

Super Dropzone

Der Shoot 'em Up-Klassiker kommt zu neuen Ehren. Mit einem Raketenanzug düst Ever Held über eine Planetenoberfläche, um dort versteckte Kristalle aufzusammeln und zur Basis zurückzubringen. Im Vergleich zum Original wurden Levelbosse und ein ausgetüfteltes Extra-

Animaniacs

Trio Infernale

■ Hersteller: Konami . Preis ca.: DM 149,95 ■



Konamis SNES-Springerei ist nicht nur ein völlig neues Spiel im Vergleich zur MD-Version, sondern unterscheidet sich durch isometrische Grafiken und großen Abwechslungsreichtum auch gründlich vom üblichen Jump & Run-Brei.

Das gigantische Warner Bros.-Filmgelände bildet den Schauplatz des Geschehens: Die hinterhältige Ratte Brain und ihr debiler Handlanger Pinky ver-

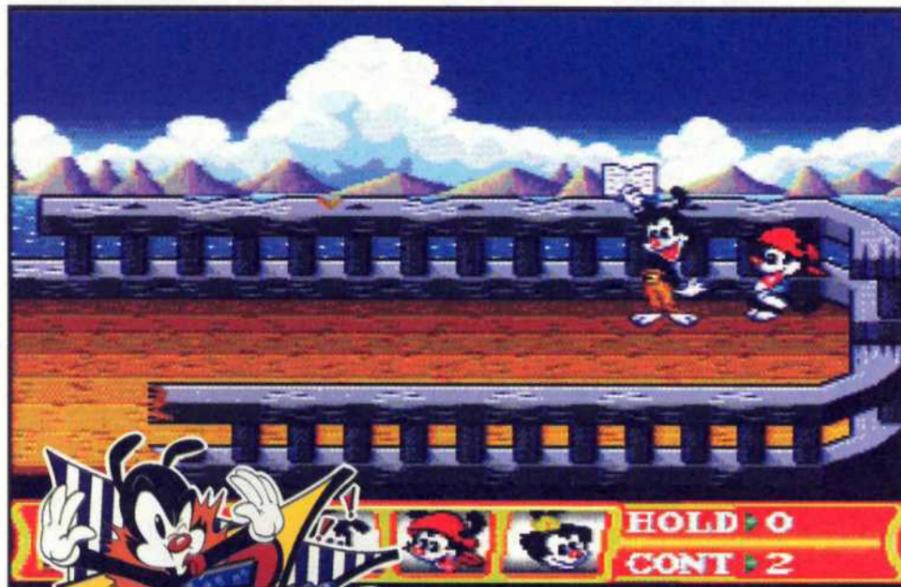
folgen einen höchst eigenwilligen Plan: Mittels eines gestohlenen Drehbuchs wollen sie ihren eigenen Film produzieren und mit dem erwirtschafteten Geld den Filmgiganten Warner Bros.



Die Science Fiction Stage

Ob Star Wars, Alien oder Die Begegnung der Dritten Art, Konami warf

in diesem abwechslungsreichen Level sämtliche bekannten Filmthemen in einen Topf. Der Abschluß bildet übrigens eine harte Auseinandersetzung mit einem Comic-Terminator.



unter Druck setzen. Der Auftrag der drei Warner Brothers Yakko, Wakko und Dot lautet, sämtliche Scriptseiten, die auf dem Filmgelände versteckt wur-

ROOTS



Der kombinierte Einsatz der unterschiedlichen Fähigkeiten dreier Charaktere fand schon in Lost Vikings Verwendung und brachte strategische Spielelemente in das Jump & Run-Genre.



den, wieder zu beschaffen. Nach einem Übungslevel begeben sie sich schnurstracks auf das große Filmgelände. In einer Art Übersichtskarte könnt Ihr hier insgesamt sechs verschiedene Kulissen anwählen, die größtenteils für ein bestimmtes Genre, wie Abenteuer- oder Science Fiction-Filme, stehen. Die einzelnen Levels gleichen dann einem Streifzug durch die phantastische Welt des amerikanischen Filmschaffens. So begegnet Ihr beispielsweise in der Science Fiction-Stage nach einem Alien prompt der kleinen



waffensystem hinzugefügt. Geblieben sind hektischer Spielablauf und hoher Schwierigkeitsgrad. **sg**
Super NES • Psygnosis • ca. DM 119,-
Grafik 69% Sound 71% Fun 70%

✗ Tarzan

Tarzan sucht nicht Jane, sondern Heilkräuter oder andere Dinge, um eine Stage abzuschließen. 5 Levels

dauert die Sucherei. Das klingt nicht innovativ und macht auch nur anfangs Spaß. Ebenso dünn wie das Gameplay ist auch die Technik: Ein mickriger Tarzan-Sprite wird durch magere Levels geführt,



aus dem Lautsprecher düdeln monotone Afroklänge. **us**
Game Boy • Gametek • ca. DM 69,95
Grafik 54% Sound 51% Fun 56%

✗ The Adventures of Batman an Robin

Basiert auf der gleichnamigen TV-Serie. Zusammen mit Freund Robin bekommt es die Fledermaus



mit einer Reihe von Supergegnern zu tun. Mit Poisen Ivy, Catwoman oder Joker seien hier nur einige aufgeführt. Neben den klassischen Prügelabschnitten sind auch taktische Elemente integriert: das reich-

haltige Extrawaffensystem muß sinnvoll eingesetzt werden, labyrinthartig aufgebaute Levels sorgen für Abwechslung. Insgesamt eine klare Steigerung zu Batman Returns. **sg**

Super NES • Konami • ca. DM 159,95
Grafik 78% Sound 67% Fun 77%

✗ Tiny Toon Wild 'n Wacky Sports

Zahlreiche Mini-Games im Stile der LCD-Pocketspiele laden Euch zu einem Fight gegen Mensch oder Maschine ein. Bei den meisten Disziplinen, wie Torwandschießen, Dunking-Contest, kommt es auf gutes Timing und sichere

PLAY TIME STAR

Blechdose R2-D2 aus Star Wars.

Eine Hollywood-Gala in isometrischer Darstellung

Für Jump & Run-Spiele ungewöhnlich ist die angedeutete 3D-Darstellung aller Levels, d. h. Ihr könnt Eure Helden wie bei Streets of Rage in vier Richtungen bewegen. Diesen aufwendigen Grafikstil nutzte Konami für Spielereien, bei der die räumli-

VIEWPOINT

Konami macht es mal wieder jedem recht. In bester Tiny Toon-Tradition wurden hier Bonbon-Grafiken mit stimmungsvollen Soundtracks zusammengemixt. In spielerischer Hinsicht sorgen 3D-Spielereien und ein äußerst abwechslungsreiches Leveldesign für fröhliche Gesichter. Durch den gehobenen Schwierigkeitsgrad ist es zudem ein Modul, das nicht bereits nach einer Woche zum Staubfänger wird.

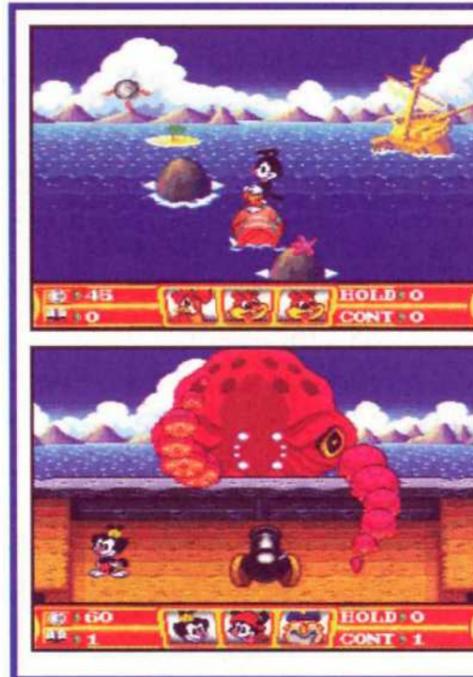


Ulf Schneider

che Perspektive ins Spielgeschehen miteinbezogen wurde. Viele Sprünge erfordern räumliches Vorstellungsvermögen, wenn Ihr auf eine einzelne Plattform, die sich mitten im Screen befindet, springen wollt. Neben der Hüpferei besitzen die drei agilen

Toons unterschiedliche Fähigkeiten. Auf Knopfdruck können zum Bei-

● **King Kongs künstliche Gliedmaßen wurden für dieses Spiel noch einmal entstaubt.**



Die Aquatic-Stage

In dieser feucht-fröhlichen Runde müßt Ihr zuerst mit wenig vertrauensvollen Fässern und Flößen das haiverseuchte Wasser überqueren, ehe Ihr Euch auf dem Piratenschiff Fights mit Seeräubern und Kraken liefert. Dieser Level ist noch der einfachste und sollte als erstes in Angriff genommen werden.

spiel Gegenstände aufgenommen und durch die gleiche Taste als Wurfgeschöß benutzt werden. Desweiteren stapeln sich die drei Warner Brothers auf Knopfdruck automatisch übereinander, so daß der Glückliche, der auf dieser menschlichen Leiter ganz oben steht, bequem auch sehr hohe Plätze erreichen kann. Solch aufwendige Aktionen lohnen sich, da Ihr auf diese Weise an Gold- und Silbermünzen herankommt, die sich zahlreich in den vielen Abschnitten befinden. Durch fünf Silbermünzen bzw. eine Goldmünze wird automatisch eine Art Einarmiger Bandit am unteren Bildschirmrand ausgelöst. Durch bestimmte Symbol-Anordnungen können auf diese Weise

Continues oder Freileben erworben werden.

Ulf Schneider



Ein cooler Kopf ist bei diesem Fahrstuhl vonnöten, um nicht durch Laserstrahlen gebrutzelt zu werden.



INFO BITS

1 Spieler, Jump & Run, Paßwort, gehobener Schwierigkeitsgrad.
Besonderheiten: isometrische Grafik

GRAFIK	079
SOUND	081
FUN	
	083



Nerven an. Alle besitzen zwar ein simpel gestricktes Gameplay, das nicht mehr ganz zeitgemäß wirkt, doch die Fülle der Spiele und die gute Steuerung sorgen zumindest kurzfristig für Spaß. Das ideale Spiel, um sich auf dem Pausenhof sportliche Zweikämpfe mit Schulkameraden zu liefern.

Game Boy • Konami • ca. DM 69,95

Grafik 63% Sound 62% Fun 64%

✦ Tiny Toon Wild 'n Wacky Sports

Insgesamt 13 (fun-)sportliche Disziplinen gilt es zu absolvieren. Dabei orientierte man sich am



betagten Track & Field-Spielprinzip, so daß Ihr bei den Wettkämpfen vor allem die Tasten A und B bearbeiten müßt, damit sich die Toons zu Höchstleistungen aufrufen. Die Güte der einzelnen Diszi-

plinien reicht von „öde“ bis hin zu „spannend“, wobei manche Events sogar schicke 3D-Effekte bieten. Wahre Spielfreude kommt erst mit dem Vier-Spieler-Adapter und drei Gleichgesinnten auf. us

Super NES • Konami • ca. DM 119,95

Grafik 70% Sound 66% Fun 67%

✦ Troy Aikman Football

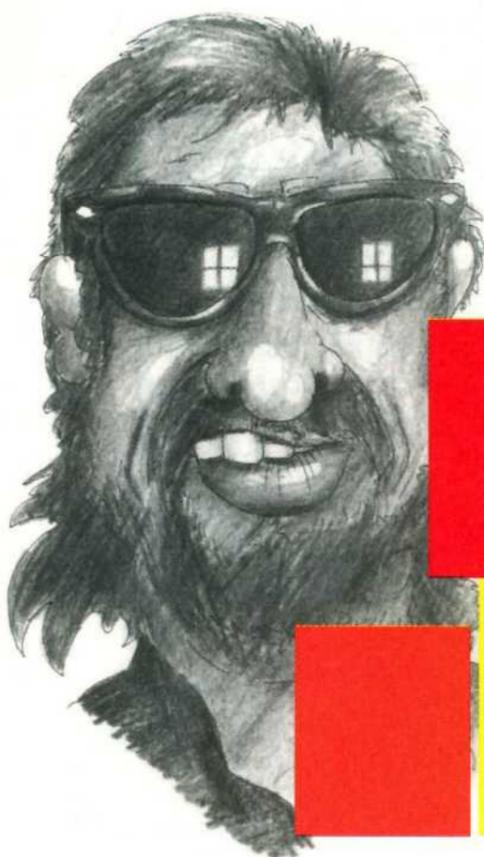
Die Football-Simulation ähnelt in grafischer als auch in spielerischer Hinsicht EAs Madden-Serie. Mit der offiziellen NFL-Lizenz im Rücken finden sich auch hier die 28 NFL-Teams mit Original-Spielern. Statistiken verschaffen einen exakten Überblick über die Spiel-

stärke. Ohne nennenswerte Schwächen und mit einem vorbildlichen Gameplay entpuppt sich TAF schnell als ernsthafte Konkurrenz zu EAs Referenztitel. Einzig und allein die fehlende Mehr-Spieler-Option trübt den Gesamteindruck etwas.

Super NES • Sony • ca. DM 130,-

Grafik 70% Sound 58% Fun 83%





Das könnt Ihr mir doch nicht antun! Da wollen wir wundervolle Preise verteilen und etwas Neues versuchen, indem wir unsere eigene Mißwahl abhalten. In Erwartung der aberwitzig vielen Zuschriften räumten wir schon einmal ein Regal leer. Und siehe da: Es kamen auch wirklich fünf (in Worten 5) Wesen auf die Idee, hier mitmachen zu wollen. Find' ich schon ein bißchen zu mager (die Anzahl - nicht die Bewerberinnen)! Ich steh nun da wie ein naiver Depp - aus allen Ecken der Redaktion höre ich „das hab ich mir gleich gedacht“ flüstern, es wird offen über mich gekichert und neulich fand ich eine Stellenausschreibung für einen Bäckerlehrling auf meinem Schreibtisch. Da ich offenbar wirklich an unheilbarer Naivität erkrankt bin, glaube ich doch wirklich ernsthaft, daß noch etliche Zuschriften kommen werden, wenn ich den Einsendeschluß um vier Wochen verlängere. Hört doch endlich auf zu lachen!

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

ZÄH 64

Hallöchen!

Na, wie geht's denn unserem Rainer? Dies ist schon mein zweiter Brief über Deine „lustigen“ C 64-Reviews. Die betroffene Ausgabe nennt sich „Play Time Kombi 64 10/94“, und diesmal sah das Cover sogar vielversprechend aus. Aber laß mich mal ganz von vorne anfangen. Ich kauf mir das Kombi in Holland (obwohl der Preis in belgischer Münze draufsteht, gibt es die Kombi nirgendwo in Belgien!). Daheim schnitt ich erst einmal die Disketten aus der Verpackung - und dann sah ich das Cover. WOW - 3D-Action: Indiana Jones 4. ZAP - Magie ist Trumpf - Die Prüfung. Aber noch nicht genug: WOOOSH - Strategiehammer Szenario. Und dann die Krönung: Achtung Suchtgefahr - Looooocoooooootion! Das sah aus wie ein Fest der C 64-Szene! Wie ein Besessener (Voodoo... Voodoo) blätterte ich durch die Reviews. Ja, wo sind sie denn? Also noch mal zurück zum Inhaltsverzeichnis. Und da bekam ich meinen Schock! Alle vier (!) Reviews auf einer (!) Seite. Total entmutigt schlug ich die Seite auf, und siehe da - Ihr (ich meine natürlich „Du“, Ranukelchen Rainer) habt es wieder einmal

geschafft, vier C 64-Reviews auf eine HALBE Seite zu quetschen! Totale Frechheit, daß Ihr (Du) dann auch noch als Aufschrift angebt: „Und er lebt doch“. Du hast mal gesagt, Rainerleichen, wir werden über den C 64 berichten, solange er noch lebt. Wenn man „Berichten“ gleichsetzt mit Reviews im Postkartenformat, ist etwas falsch. Mann, Du hast ein C 64-Spiel zusammengefaßt auf 13 (!) Zeilchen! So erledigt man Updates, aber doch nicht Originale. Bist Du überarbeitet? Zu faul? Oder gibt es so wenig C 64-Besitzer, die das Kombi kaufen? Das kann ich nicht glauben, veröffentlicht doch einmal die Verkaufszahlen des Kombis, damit ich (und alle anderen) weiß, woran ich bin. Vincent Merken

He - stell das nun bitte nicht so hin, als ob ich diese Sache nur eingefädelt habe, um Dich zu profo... brovo... zu ärgern (Herbert - wo bist Du denn, wenn ich Dich mal brauche? - Lieber Rainer, falls ich Dich mit meiner temporären Abwesenheit pbrohfv... xvztlktzwq... verstimmt haben sollte, tut es mir leid!). Wenn ich mich in der Überschrift für den

Satz „Und er lebt doch“ entschieden habe, bedeutet das noch nicht, daß wir mit Mustern für den C 64 überschüttet werden und gar nicht mehr wissen, wo wir die Unmengen von neuen 64er-Spielen stapeln sollen. Tatsache ist, daß es wirklich harte Knochenarbeit ist, Muster für den guten, alten Brotkasten zu ergattern. Wir werden ihn zwar nicht fallen lassen, aber die Berichte für die „aktuellen“ Maschinen gehen nun einmal vor. Auch habe ich es mir nicht ausgesucht, in dieser Ausgabe nur eine halbe Seite für den 64er zu bringen - das Volumen wurde mir von meinem Chef Red vorgegeben. Da mein geliebter Chef Red meinen gehaltsscheck unterschreibt, werde ich mich hüten und ihm widersprechen. Natürlich hätte ich auf diesem Platz auch ein einziges Spiel ausführlicher abhandeln können, aber ich hege doch starke Zweifel, daß diese Aktion irgendwelche Vorteile hätte. Auch wenn ich ungern belgische Galle zum Überkochen bringe, muß ich Dir leider geste-

hen, daß die Zeiten, in denen man ellenlange Abhandlungen für den C 64 finden konnte, endgültig vorbei sind. Bei nahezu allen Großhändlern wird er nur noch (falls überhaupt noch) als Exote geführt. Nun hör auf mit dem Blödsinn - steh wieder auf - wisch Dir den Schaum vom Mund - und geb zu, daß Dir das schon selber klar war, aber Du wolltest eben etwas für Dein geliebtes Rechnerlein tun. Lobenswert! Hier - ein Taschentuch. Freu Dich einfach über alles, was noch kommt, aber schmink Dir die schillernde Zukunft Deines Compis ab. Sonne Dich im Bewußtsein, den „VW-Käfer“ der Computer zu besitzen, allerdings ist Zubehör für diesen inzwischen auch recht schwer zu bekommen. Hart ist das Leben an der Küste.

NACHSCHLAG

Hallo Rainer!
1. Die PT (vor allem die Leserbriefseiten) ist Spitzenklasse.
2. Der Rest geht an Sven (PT 9/94). Ich finde den 64er auch

nicht schlecht, aber er ist trotzdem out. Sieh es ein! Ich glaube, Du bist nicht nur ein eingefleischter Assemblercoder, sondern auch ein eingefleischter, sturer Depp. Da gibt's überhaupt keinen Radi! Kein Wunder, daß Du nur zehn Bekannte hast. Übrigens, ich kenne keinen normalen PC-User, der eine GB-Harddisk (geschweige denn 1 GB RAM) hat. Und viel RAM plus bessere Hardware heißt noch lange nicht bessere Software. Aber jetzt muß ich Dir mal rechtgeben: bei Hochsprachen genügt ein Befehl und es flutscht.... ungefähr ein paar Mikrosekunden lang, dann wird auch hier der nächste Befehl abgearbeitet. Und bild' Dir bloß nicht ein, in der PC-Szene gibt's keine coolen Coder! Es gibt auch echt namhafte Groups (z.B. Triton, Iguana, Cascada), bei deren Demos Du nur so mit den Ohren schlackerst! Übrigens: ich hab es probiert. Es funktioniert in einer Hochsprache (samt Inline-Assembler - ja,

ich kann auch damit umgehen!) nicht, mit nur zwei Befehlen ein Game zu coden, und das obwohl ich ein Idiot bin. Also: Schreib in Zukunft keine solche Suppe! Rainer, druck meine Adresse gleich mit ab. Sollte Svenchen streiten wollen, soll er gleich mir schreiben.
Ciao: Josef Bauer

Ach Sepp, hättest Du die einführende Lobhudelei vergessen, hätte ich eine durchwegs positive Einstellung zu Deinem Brief. Kann ich doch aus bestimmten, fein verschnörkelten Formulierungen entnehmen, daß Du im Lande meiner Ahnen und Eltern zu hausen pflegst. Eigentlich dachte ich ja, daß der Fall schon längst erledigt sei und kein Mensch mehr an die mentale Diarrhö von Sven denkt. Laß erst mal Luft ab, setz Dich, nimm einen Keks

und beruhig' Dich wieder. Das Svenische Geschreibsel hat doch bestimmt niemand ernst genommen, oder? Können wir die Svenerei an dieser Stelle versanden lassen? Merke: Nicht jeder, der aus dem Rahmen fällt, war vorher auch im Bilde!

KRITIK

Hallo, Raini Mausli!
Jetzt kritisiere ich die Play Time!
1. Ich finde, daß Eure Zeitschrift einen kleinen Farbklecks braucht.
2. Schmeißt den Dungeonmeister Hermann (igitt -ZENSIERT-) raus!
3. Ich schreibe Dir jetzt schon zum zwölften Mal. Jedesmal aber druckst Du die Leserbriefe von einigen bekloppten Idioten ab.

4. Mir scheint, Du hast einen neuen Freund namens Detlef, der Dir jedesmal bei den Leserbriefen hilft.
5. Bist Du eigentlich zu feige zu sagen, daß Du ein entstelltes Gesicht hast? Ich habe Dich neulich, als Du aus der Redaktion kamst, fotografiert!
6. Es ist anscheinend nicht Deine Art, die Leserbriefe nett und freundlich zu beantworten.
7. Ich finde, Ihr wechselt die Redakteure wie die Unterhosen.
8. Euer Viewpoint mit den häßlichen Fratzen und den billigen Kommentaren, auf die ich auch selbst kommen kann, -ZENSIERT- mich langsam an.
Mit herzlichen Grüßen: Mark Reich
P.S. Sonst seid Ihr aber recht gut.
Ah, endlich wieder einmal fein formulierte, wohl ausgereifte Kritik mit bestechend logischen Argumenten, wie ich sie immer wieder gerne



Hermann
Der Dungeon Meister
von Mall & Werner

"DER SPATEN"

OHA! SIEH DA, EIN SPATEN!

JA, LIEBE ROLLENSPIELER, SOLCHE DINGE SIND ÜBERLEBENSWICHTIG HIER UNTEN, WO DIE SONNE NIEMALS SCHEINT!

DIESER ALTE SPATEN ZUM BEISPIEL KÖNNTE MIR SPÄTER VIELLEICHT EINMAL DAS LEBEN RETTEN! ALSO UNBEDINGT MITNEHMEN!

PLÖTZLICH ERTÖNT EINE FINSTERE STIMME...*

NOCH EINEN SCHRITT WEITER UND DU KANNST DIR DEIN EIGENES GRAB SCHAUFELN!

NA, KLASSE! DEN SPATEN HAB' ICH JA SCHON!

* NUR AUF CD-ROM

sehe. Ich hoffe, daß ich mit meinen Antworten den kunstvoll verschachtelten Fragen gerecht werden kann.

1. Einen Farblecks kannst Du gerne haben. Allerdings nur blau, und in die Nähe Deines Auges müßte ich auch dazu kommen.

2. Leider vermochte ich Deiner Begründung nicht so recht zu folgen. Warum sollten wir noch mal?

3. Diesmal mache ich eine Ausnahme und drucke nur einen Brief von einem bekloppten Idioten (He - nur ein Zitat!) ab.

4. Das hätte ich mir eigentlich denken können, daß Formulierungen, welche weder vulgär, primitiv oder schlicht dummlich sind, bei Dir Verwunderung, Unsicherheit und eine gewisse Form der Existenzangst erregen. Unterhalte Dich doch darüber mal wieder mit dem Onkel Doktor. Der kann Dir da bestimmt weiterhelfen. Wer ein Brett vor dem Kopf hat, sollte dem wenigstens noch ein Blatt vor dem Mund hinzufügen.

5. Du kannst weder mir noch den Lesern einreden, daß Du selbständig in der Lage sein könntest, Nürnberg zu finden - vom Gebrauch eines einfachen Fotoapparates wollen wir noch gar nicht sprechen.

6. Nein - immer bringe ich das wirklich nicht fertig.

7. In den letzten Monaten haben wir tatsächlich ein paar freie Mitarbeiter hinzubekommen. Ich finde das nicht weiter sonderbar. Ins Grübeln komme ich hingegen über den Zustand Deiner Unterhosen.

8. Wir sollten wirklich ein

anderes Papier nehmen. Dieses spiegelt offensichtlich zu stark.

FRAGESTUNDE

Eines schönen Tages ging der begabte Magierlehrling Rainer durch die Redaktionskatakomben. Als er so vor sich hindöste, stolperte er plötzlich über eine Schachtel und ein paar Zettel. Nach genauerem Hinsehen konnte er erkennen, daß es sich hierbei um ein brandneues Spiel namens „Spei Fighter“ inklusive ausführlicher Tests handelte. Um ein paar Erfahrungspunkte zu bekommen, wollte er das Spiel natürlich sofort spielen. Da er aber keinen passenden Computer dabei hatte, mußte er sich den Test durchlesen, um herauszubekommen, welchen Zauberspruch er zum Herbeizaubern des richtigen Computers benötigte. Eine Stunde später saß er vor einem superstarken Pentium und schob die Diskette in das Laufwerk. Auf dem Bildschirm erschien folgender Text: „Um das Spiel starten zu können, müssen Sie erst wegen des Kopierschutzes ein paar Fragen beantworten:

1. Welches CD-ROM-Laufwerk kann man kaufen, das möglichst wenig kostet, schnell genug ist und das Du persönlich empfehlen kannst?

2. Erscheint vielleicht ein T-Shirt, auf dem die Abbildung drauf ist, die bei der Werbung für das Shirt benutzt wird, welches man z. Z. bei der PT bestellen kann?

3. Woher habt Ihr Hermann?

4. Wann wird es Moral Kompott II auf dem PC geben?

5. Erscheint bald XXXX 2?“

Nachdem er die Fragen richtig beantwortet hatte, konnte er das Spiel so lange spielen, wie er wollte. Als er schließlich keine Lust mehr hatte, schickte er es an Darth Vader.

Bis demnächst: Darth Vader

Recht blumige Einleitung. Hätte aber schlimmer kommen können.

1. Mitsumi Double Speed - 199 DM. Allerdings solltest Du alles nach dem Wort „und“ vergessen.

Ich mache ungern Schleichwerbung, für die ich nicht bezahlt werde. So schlecht ist das Laufwerk nun aber wirklich nicht - zudem ist es das Einzige, welches ich mir bei meinem gehaltchen leisten kann (36 bequeme Monatsraten).

2. Ich glaube nicht, aber mein Chef Red ist ein Freund spontaner Entschlüsse und ein Meister der Überredungskunst.
3. Er ist uns einfach so zugelaufen. Seither füttern wir ihn halt ein bißchen mit durch. Ist doch ein nettes, kleines Kerlchen, oder?

4. Moral Kompott II (Konsolen) hatte jüngst das Vergnügen, in die Klauen der BPS geraten zu sein und fristet seither sein Dasein in den schrecklichen Katakomben der Indizierung. Die Nachkommen dieses wahrhaft höllisch jugendgefährdenden Machwerks allerfinsterster Gewalttätigkeiten auf anderen Systemen (PC und Amiga), welche voraussichtlich noch in diesem Jahr ihren Feldzug gegen das moralische Empfinden diverser Jugendschützer starten, könnten durch das diabolische Instrument des „verkürzten Antrags“ fatal blitzartig zu den Ehren ihrer Eltern gelangen. Es geht sogar die Mär von einer speziellen CD-ROM-Version - bestritten wird jedoch, daß diese in Menschenhaut verpackt sein wird.

5. Der Himmel sei dem Abendland gnädig - es ist schon da! ...und in den Hallen der BPS hört man bis tief in die Nacht die Schreibmaschinen klappern.

CHARTS

Hay Rainer, ich habe Dir jetzt schon dreimal geschrieben, mit diesem Brief sogar schon viermal. Warum verweilst Du weiter im Stillschweigen? Habe ich etwas falsch gemacht? OK, ich habe keine 10 Pf beigelegt. Mach ich jetzt. Schreibe ich vielleicht an die falsche Adresse? Dann entschuldige ich mich bei Dir, Fremder. Oder habe ich zu wenig Porto gezahlt, und die Post weigert sich, meine Briefe wieder zurückzugeben? Was auch immer, ich stelle jetzt einfach ein paar Fragen und warte, was passiert. Jetzt muß ich aber mal Luft ablassen!

1. Warum finde ich kein Poster mehr in der Play Time?

2. Warum kommen in Euren Play Time-Charts keine Systeme wie SNES, MD, MDCD, 3DO, etc..., etc...?

3. Auf was soll man sparen: Sony PlayStation oder Ultra 64? So, das war es. Keine Panik - ich kaufe Eure Zeitschrift mit Sicherheit noch weiter. Versprochen!

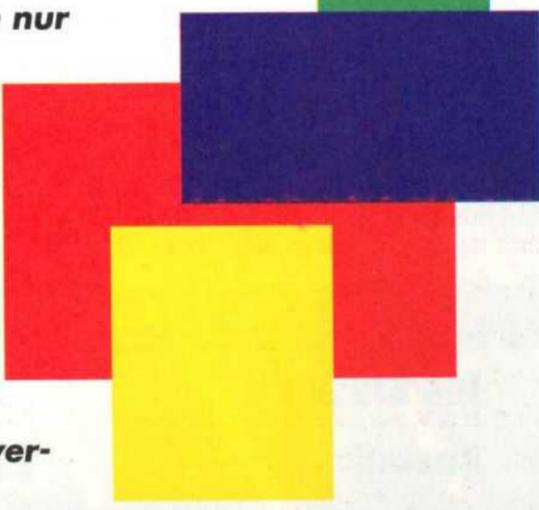
Der Deine bis die Antarktis schmilzt: Franz Eckl

Leider kann ich nicht alle Briefe abdrucken, und bisher scheinst Du offensichtlich wenig Glück gehabt zu haben. Die momentane Glückssträhne solltest Du nun aber auch ausnutzen und schnellstens den nächsten Geldspielautomaten besuchen (solltest Du minderjährig sein: bloß nicht!). Wo waren wir doch gleich? Ach ja: 1. Da wir kein Poster mehr beilegen, kann ich sehr gut verstehen, daß Du enorme Probleme beim Auffinden desselbigen hast. Das Ding kostete wirklich viel Geld, und die Begeisterung unserer Leser war eher... nennen wir es „gedämpft“. Schweren Herzens (das ist so eine Redensart)

haben wir uns mühsam dazu durchgerungen, lieber darauf zu verzichten und das Geld einem notleidenden Pizzalieferanten zur Verfügung zu stellen.

2. Die Charts bekommen wir von Media Control. Bei denen hat es sich offenbar noch nicht herumgesprochen, daß es neben PC und Amiga noch etwas geben könnte. Konsolenspiele tauchen hingegen in unseren Lesercharts auf, die werden eigentlich von Euch gemacht - wir werten nur aus. Darin allerdings ein Spiel für das 3DO finden zu wollen, ist ein überaus kühner Gedanke, da dessen Verkaufszahlen momentan nur noch von der Zimmertemperatur unterboten werden können.

3. Darauf wage ich momentan noch keine Antwort. Wenn beide Geräte erst einmal auf dem Markt sind, werden sich die Unterschiede zeigen. Eine entscheidende Rolle wird auch noch der Zustrom von Software spielen. Da unser Redaktionsorakel momentan gerade Urlaub auf der Zugspitze macht (wegen der tollen Weitsicht), würde ich die Beantwortung dieser Frage gerne bis auf weiteres (oder noch weiter) verschieben.



PLAY TIME

T-SHIRTS
von ROSSI handsigniert!

für lächerliche DM

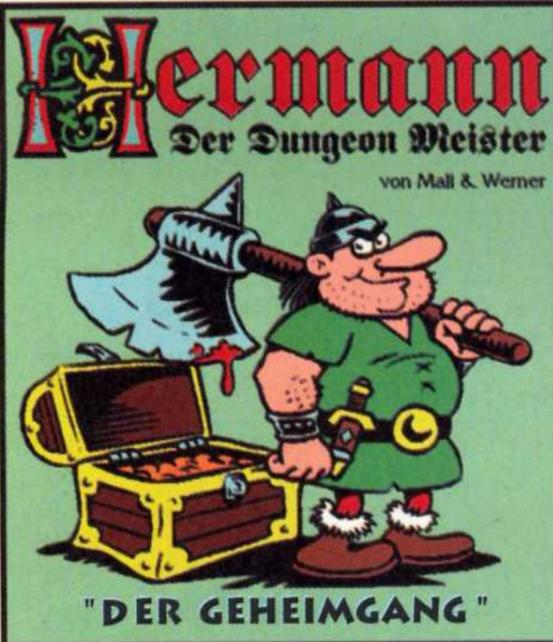
20,-

Unsere Bestellbedingungen:
Bestellt werden kann per VORKASSE (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per NACHNAHME (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über:
Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90327 Nürnberg.
Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 (Mo-Do: 12.30 - 16.00 Uhr, Freitag: 9.00 - 12.00 Uhr) oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 3 bestellt werden.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Hinweis: Abbildung auf dem T-Shirt entspricht nicht diesem Anzeigenmotiv!

Eine Aktion von „Leser für Rainer's Gehalt“



- 1. Bundesliga Man. Hattrick Software 2000**
Vormonat: Neu im 1. Monat
- 2. Tie Fighter**
Vormonat: 1 LucasArts im 3. Monat
- 3. FIFA Int. Soccer**
Vormonat: 2 Electronic Arts im 3. Monat
- 4. Hanse - Die Expedition**
Vormonat: 6 Ascon im 2. Monat
- 5. Die Siedler**
Vormonat: 3 Blue Byte im 4. Monat
- 6. Theme Park**
Vormonat: 4 Electronic Arts im 3. Monat
- 7. SimCity 2000**
Vormonat: 5 Maxis im 9. Monat
- 8. Anstoß World Cup Edition**
Vormonat: 7 Ascon im 2. Monat
- 9. Battle Isle II**
Vormonat: 8 Blue Byte im 6. Monat
- 10. Mad News**
Vormonat: Neu Ikarion im 1. Monat

- 1. Rebel Assault**
Vormonat: 1 LucasArts im 11. Monat
- 2. Theme Park**
Vormonat: 2 Electronic Arts im 3. Monat
- 3. Erbe des Titan**
Vormonat: 5 Blue Byte im 2. Monat
- 4. Outpost**
Vormonat: 3 Sierra im 3. Monat
- 5. Sam & Max**
Vormonat: 10 LucasArts im 4. Monat
- 6. Battle Isle II**
Vormonat: 4 Blue Byte im 7. Monat
- 7. SSN-21 Seawolf**
Vormonat: 8 Electronic Arts im 2. Monat
- 8. Myst**
Vormonat: Neu Broderbund im 1. Monat
- 9. MegaRace**
Vormonat: 7 Mindscape im 5. Monat
- 10. Anstoß World Cup Edition**
Vormonat: 6 Ascon im 2. Monat

- 1. Bundesliga Man. Hattrick Software 2000**
Vormonat: 1 im 2. Monat
- 2. Hanse - Die Expedition**
Vormonat: 3 Ascon im 2. Monat
- 3. Anstoß World Cup Edition**
Vormonat: 4 Ascon im 3. Monat
- 4. Die Siedler**
Vormonat: 2 Blue Byte im 10. Monat
- 5. Rüsselsheim**
Vormonat: Neu Impressions im 1. Monat
- 6. Pizza Connection**
Vormonat: 6 Software 2000 im 6. Monat
- 7. Anstoß**
Vormonat: 5 Ascon im 11. Monat
- 8. World Cup USA '94**
Vormonat: 8 U.S. Gold im 2. Monat
- 9. Starlord**
Vormonat: Neu MicroProse im 1. Monat
- 10. Pinball Special**
Vormonat: Neu 21st Century im 1. Monat

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

Leser bestimmen ihre eigene Hitliste!

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

LESERCHARTS 1994

- | | |
|------------------|-----------------|
| 1. Die Siedler | Blue Byte |
| Diverse | 636 Punkte |
| 2. Anstoß | Ascon |
| Diverse | 513 Punkte |
| 3. SimCity 2000 | Maxis |
| PC | 289 Punkte |
| 4. Rebel Assault | LucasArts |
| PC | 282 Punkte |
| 5. XXXX | Diverse |
| Diverse | 278 Punkte |
| 6. Syndicate | Electronic Arts |
| Diverse | 268 Punkte |
| 7. XXXX | ID Software |
| PC | 266 Punkte |
| 8. Sam & Max | LucasArts |
| PC | 234 Punkte |
| 9. X-Wing | LucasArts |
| PC | 216 Punkte |
| 10. Privateer | Origin |
| PC | 199 Punkte |

IM OKTOBER

- | | |
|----------------------|-----------------|
| 1. Die Siedler | Blue Byte |
| Diverse | 38 Punkte |
| 2. XXXX | Diverse |
| Diverse | 31 Punkte |
| 3. Anstoß | Ascon |
| Diverse | 19 Punkte |
| 3. Theme Park | Electronic Arts |
| Diverse | 19 Punkte |
| 5. Rebel Assault | LucasArts |
| PC | 18 Punkte |
| 5. Street Fighter II | Diverse |
| Diverse | 18 Punkte |
| 7. FIFA Soccer | Electronic Arts |
| Diverse | 15 Punkte |
| 7. SimCity 2000 | Maxis |
| PC | 15 Punkte |
| 9. Battle Isle 2 | Blue Byte |
| PC | 14 Punkte |
| 9. Tie Fighter | LucasArts |
| PC | 14 Punkte |

media control's
CHARTS

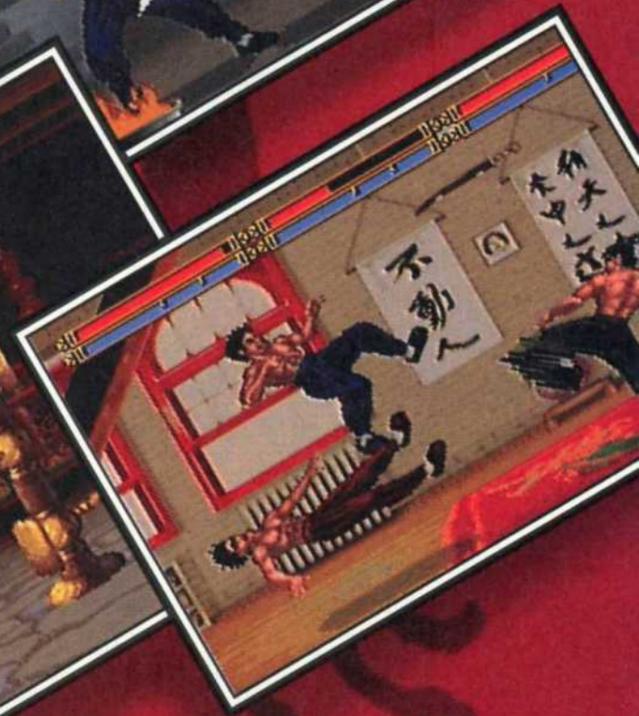
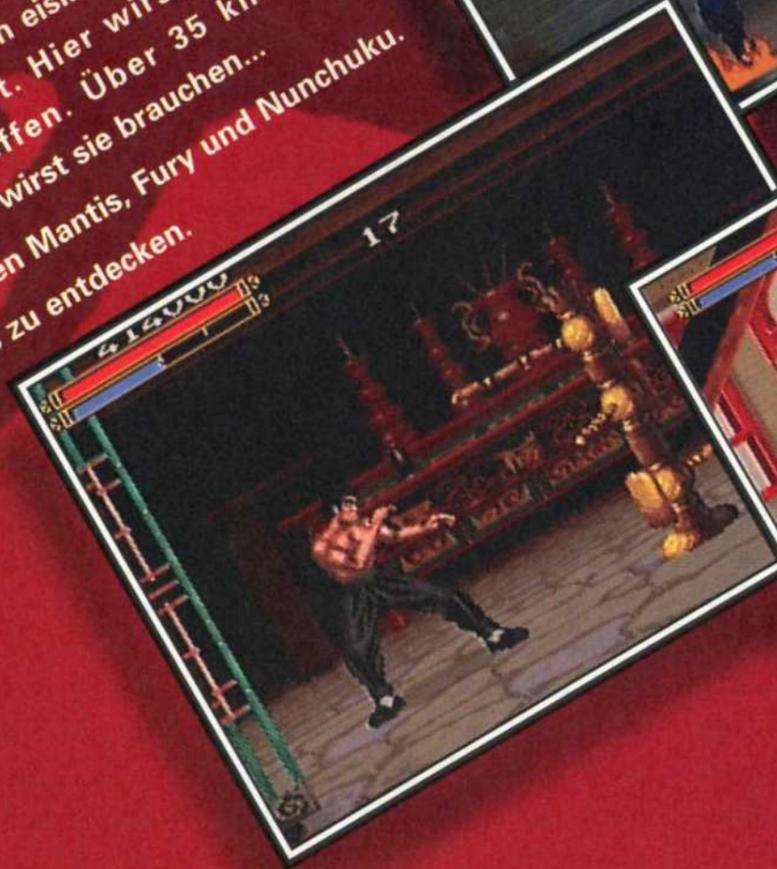
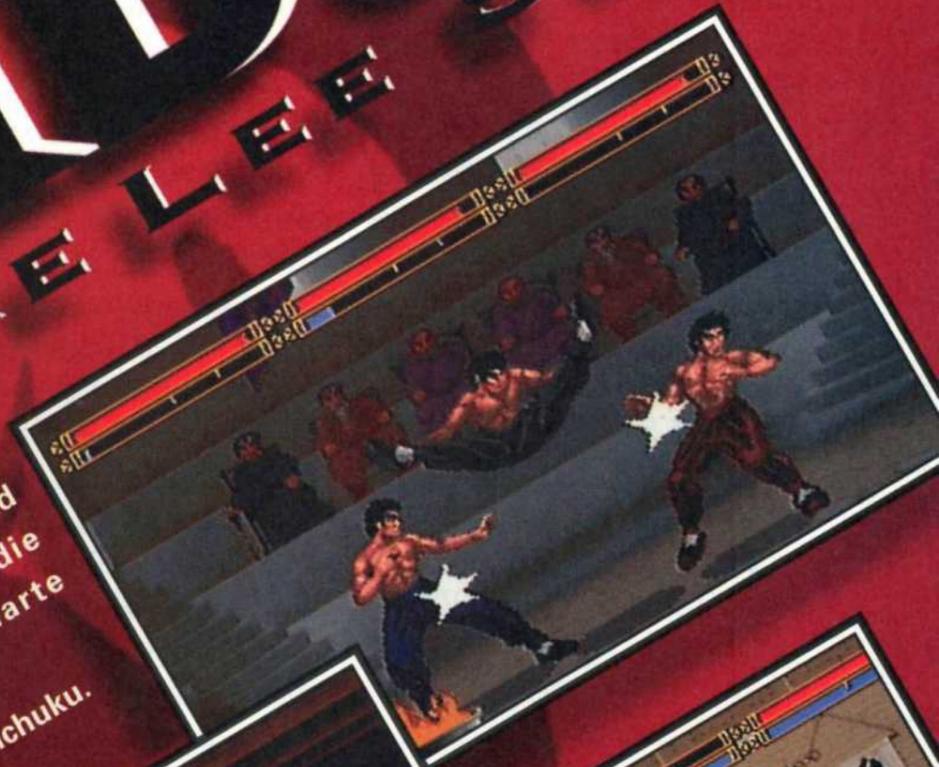


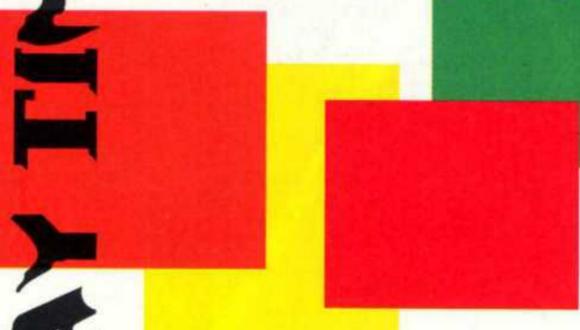
BRUCE LEE

THE BRUCE LEE STORY

Erleb' die Welt des Dragon, die Welt der absoluten Legende des Kampfsports: Bruce Lee. Der nicht durch Brutalität, sondern durch eiskalte Intelligenz und technische Perfektion seine Gegner besiegt. Hier wirst Du auf die raffiniertesten und härtesten Gegner treffen. Über 35 knallharte Kampftechniken stehen Dir zur Verfügung. Du wirst sie brauchen...

- Mit den drei verschiedenen Kampftechniken Mantis, Fury und Nunchuku.
- Viele geheime Spezial-Techniken gibt es zu entdecken.
- Mit einem Multi Tap™ könnt Ihr zu Dritt an der SNES-Version Eure Gegner verheizen.





AMIGA

Verk. Sim Ant und A-Train für Amiga DM 40,- pro Stück Tel. 04762/1377

CD32: 9 CDs (z.B. Der Clou, Universe...) gut erhalten, da erst 3 Monate alt, Originalverp. und Garantie vorhanden, Highscreen-Farbmonitor, DM 900,- Tel. 09625/218 (Manuel)

Suche Trilogy (USA) Minigolf. Zahle DM 20,-. Christian Schmid, Wagga Str. 28, 86720 Nördlingen

Verkaufe 2.5 MB Speichererweiterung für DM 300,-. Zuschriften an Daniel Baranowski, Lützow Str. 9, 17367 Eggesin

Verk. Amiga 500, 10 Spiele, Joystick, Monitor DM 500,- F. Brückel, Wiesenstr. 2, 35415 Pohlheim 6 Tel. 0641/48121 ab 20 Uhr

Verk. A500 (1MB), Monitor (1084S), Joy., Top-Spiele, sehr gut erhalten. Nur DM 520,- Tel. 02166/680149 Daniel

Verk. Amiga 500, 2,5 MB, HF Modul., 3,5 Laufwk., 5 Original-Games und umfangreiche Software für DM 900,- Tel. 06701/2781

Suche für Amiga 500 SimCity (nur Orig.) Angebote an: A. Klett, Schottenstr. 71, 78462 Konstanz

Verk. Monkey I. 1, 2, 1869 je DM 40,- Indy 3, Khalaan je DM 25,-, Space Quest 1 + 2 zus. DM 30,- Tel. 02382/83079 Di.-Fr. 16-18 Uhr

Verk. A500, 420 MB HD, 8 MB RAM, Kick 1.2 + 1.3, 2. Lfwk., A-Replay MK 3, Maus, Mon. 1084 S, 6 Joyst., Bremse, ca. 450 Disks, für DM 950,- Tel. 04961/74904

Verkaufe C 64 mit 250 Spielen und Laufwerk DM 350,-, suche Amiga 500

mit Spielen, Preis nach Vereinbarung Tel. 08363/7265

A1200 HD 130 MB, 1084S, 2 Lw., viel Lit., Anwenders. u. Spiele (Elite 2, Anstoß, Beneath a Steel Sky) VB DM 1.400,- Tel. 06550/1040

Think Cross, Rolling Ronny, Cubulus, Klax, Hard Nova, Last Battle, The Executioner, Agony, Air Support, Super Off Road, Blade Warrior, 2 Stck. DM 40,- Tel. 04152/74140

Rebellion, Final Countd., Blob, Cool World, Pinball Wizard, Rodland, Robozone, Gauntlet 3, Paladin 2, Missiles over Xerion, Robozone, 2 Stck. DM 40,- Tel. 04152/74140

Ancient Art of War, Cybercon 2, Ishar 2, Indy Heat, Conquestador, Bill's Tomato, Doofus DM 40,-, Black Gold, Battle Chess, Kick Off 2 DM 30,- Tel. 04152/74140

Verk. Amiga 1200 + Farbdrucker + 14 Originalspiele + Monitorkabel + Zubehör VB DM 650,- Tel. 06431/8416 ab 18 Uhr

Verkaufe: SimCity Deluxe DM 35,-, Gunship 2000 DM 35,-, History Line DM 40,-, Civilization DM 35,- Tel. 030/4494174

Verk. Pirates für DM 25,-, Terminator 2 und WWF1 für DM 15,-. Suche Wings of Fury und Technocop. Alexander Luers Tel. 04224/269

Verk.: Amiga 2000, komplett mit viel Zubehör u. Orig.-Spielen für DM 999,- T. Mucha, An d. Schleuse 49, 15890 Eisenhüttenstadt

Suche Tauschpartner für Demos. Besitze einen A4000. Schreib an: Eppich Hubert, Lunzerstr. 18, A 4030 Linz

Amiga-Spiele u. PD. Verkaufe auch meine Amigas 500, 2000, Monitore, Drucker Star LC 100 C, CB Funkanlage je Gerät DM 400,- Tel. 0711/634933

Verk. Epic DM 25,-, WWF DM 20,-, Indiana Jones 4 DM 40,- (Originale) Tel. 0821/465229 ab 16 Uhr

PC

Suche Burning Steel 1 + 2, Empire de Luxe, Battle Isle 1 + 2, 1942 PAW, Links 386 Pro., Tel. 03435/926095

Tausche TFX (3,5") gegen Gunship 2000 (3,5") Tel. 03378/511508

Verkaufe SimCity 2000 DM 89,- u. Scenario Disk DM 39,-, Sam & Max DM 95,- Battle Isle 2 DM 88,- CD-ROM MegaRace DM 80,- Tel. 07502/2287

Verk. DOS 5.0 + Win 3.0 für DM 100,- (nur zusammen), Star Wing (SNES) DM 60,-, Florian Ostermeier, Mainburger Str. 13, 84106 Volken-schwand

Verkaufe Inca I, Rebel Assault, Indy 3, Wordtris, Xenobots, Zool. Ingo Dietrich, Buchberg 12, 82538 Geretsried

Verk. PC-Spiele (Orig.). Task Force + Tornado je DM 50,-, Sim Ant DM 40,-, Eishockey Manager DM 50,- Tel. 03381/295400 M.-F. 9-17 Uhr

Verk. 286er PC, 40 MB HD, Tast. + Maus, incl. Colormon. 12" f. DM 550,-. S. Stiller Tel. bis 16 Uhr 0345/5652434

Verkaufe VGA-Monochrome-Monitor. Neupreis DM 350,- für DM 150,- zwecks Neuanschaffung Tel. 034956/25351 Zörbig

MEGA DRIVE

Mega Drive mit 9 Spielen (Streets of Rage, Taz Mania etc.) und 2 Joypads für DM 400,- zu verk. Tel. 03962/210416

Blades of Venegance, Cosmic Spacehead, Haunting, James Pond 3, Lotus 2 RECS je DM 50,- Tel. 04152/74140

Mega Drive mit 6 Spielen, 3 Joypads (1x 6 Button-Control-Pad) für DM 370,- Tel. 039002/3695

Verkaufe Mega Drive mit 6 Spielen, Sonic 1 + 2, Quackshot, Fantasia usw. Tel. 02571/40690

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Mega Drive/Super NES/NES/Game

Boy/Jaguar. Tel. 04521/71497 Andreas

SUPER NES

Verk. SNES + 2 Joyp. + Ad. + 10 Spiele (NBA Jam, Final F.) für DM 690,-. Verk. auch SNES-Spiele wie z.B. Stunt Race FX für DM 70,- ohne Anl., Axelay DM 30,-, Addams F. DM 40,- u.v.a. Auch andere Systeme. Ab 18 Uhr Tel. 07143/21585

Verkaufe SNES mit 7 Spielen (u.a. Mario Kart, Turrican, Star Wars 2, Mario All Stars) NP DM 1.000,- VP DM 650,- Tel. 02644/4798

Verk. SNES-Spiele z.B. Lost Vikings, Street F. Turbo usw. Joypads, Game Genie o. Action Replay Tel. 06633/5699

Suche Neuheiten (auch Sammlungen) f. SNES-NES-GB u. MD z.B. Stunt FX Race, Soleil u.v.a. mehr. Tel. 0641/791740 Moni

Verk. SNES mit 1 normal und 1 Turbo Pad + Super Mario Kart + F-Zero für DM 400,- Tel. 06701/2781 ab 17 Uhr

Modulkopierer neueste Version mit 32 MBit. Für Super NES & Mega Drive. Infos Tel. 06182/22593 od. 24109 ab 17 Uhr

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Super NES/Mega Drive/NES/Game Boy/Jaguar Tel. 04521/71497 Andreas

Verkaufe SNES mit 6 Spielen (z.B. Street Fighter II Turbo, Probotector usw.) + Spieleberater + 2 Controller für DM 300,- Tel. 05132/825577

Verk. Magical Quest (SNES) DM 80,-, R-Type + Fortress of Fear (GB) je DM 30,- Tel. 07971/21087 fragt nach Patrick

Achtung! Verk. SimCity DM 50,-, Super Probotector DM 70,-, Jurassic Park DM 80,- Tel. 07971/21087 fragt nach Patrick

Verk. SNES + 9 Spiele (WWF 2, Turt. 4, Alad., Aliens, Jur. Park, Top Gear,...) nur komplett. Tel. 07976/1350

SNES, Amiga, Geräte m. Spiel sowie 2 Monitore m. Drucker, auch CB Funkanlage abzuholen bei Andreas Tel. 0711/634933

NES

NES-Kompatible Konsole mit 12 Spielen im Speicher, 2 Joypads + 1 Lightgun. Alles originalverpackt. DM 179,- Tel. 0711/312468

Suche Konsolen + Modulsammlungen. NES/Super NES/Mega Drive/Game Boy/Jaguar. Tel. 04521/71497 Andreas

Verk. NES mit acht Spielen und Joystick für komplett nur DM 550,- Tel. 039039/272 erst ab 14 Uhr anrufen!

C64 C128

Verkaufe C64 II + 1541 II + Monitor + 100 Disks + 2 Joys + Druckerkabel + einige Originaldisks + 20 Zeitungen für nur VB DM 549,- (Abholpreis) Tel. (ab 17 Uhr) 035365/2246 (Karsten)

Verk. 128er Disk mit selbstprogr. Prg. und Spielen + Erklärungsheft für DM 10,-/Stück + DM 5,- Porto. Timo Prättinger, Bahnhofstr. 44, 64743 Beerfelden 3

Suche Kassette „Super Game“ No. 2 von ca. 1985, rote Schrift auf gelbem Papier. Zahle Höchstpreise. Tel. 02822/70222

Ihr sucht noch günstig PD-Software? 1 beidseitige Markendiskette DM 1,-. Auswahl aus über 800 Disketten. Schreibt an: S.Meier, Riemannstr. 94, 17098 Friedland

C64 Tastatur + Floppy + Farbmonitor + Drucker + 2 Joys. + Papier + Comp. Tisch + 300 Spiele uvm. nur zusammen für DM 1.600,- Steffen Mauritz, Nr. 5, 04720 Lütterwitz bei Döbeln

Verkaufe C64 mit Laufwerk, Tastatur, Drucker, vielen guten Spielen + Maus für DM 180,- Tel. 0172/3790930

C64 II + Commodore Monitor 1802, Laufwerk, 3 Boxen + 300 Disks, 2 Joysticks (ca. 50 Originale) DM 700,- VB W. Obst, Hinter dem Bahnhof 8, 27356 Rotenburg/W.

Verk. Intro-Demomaker und Writer. Alles PD! Schickt DM 13,- und 4 Leerdisks an: A. Hass, Hochmode 55, 24321 Lütjenburg

Brotkastenclub! Super Disk-Mag für Freaks. Info + Ausgabe 1 für nur DM 5,- anfordern. Jetzt! Tel. 06123/75220

DIVERSES

Public Domain Software für Amiga und C64. Info anfordern. U. Adam, Teichrosenpfad 9, 12347 Berlin. Kaufe Turbo Express, Lynx, Game Gear mit Zubehör und Spielen. Die Geräte müssen 100% okay sein. Keine zerkratzten oder verstaubten Deckscheiben! Tel. 03984/6493 André

Leichte Büro- und Versandarbeiten von Zuhause aus. Info gegen DM 5,-. Helmut Reinl, Zaubzerstr. 51, 81677 München

Super Nebenverdienst! Bis DM 100,- tgl. Rückumschlag an David Stolt, Buxtennder Str. 15, 18311 Ribnitz

NUR SCHWEIZ: Kaufe jegliche Spielsoftware neu oder alt, PC, Amiga, Sega, Nintendo, Game Boy. Tel. 081/7564329

Verkaufe für ST: Supercars, Street Fighter 2, Sensible Soccer, Test Drive 2. Alles Orig. je DM 39,- Tel. 0231/858168

3DO mit RGB, Crash and Burn und Shock Wave. 2 Monate alt für DM 1.100,- Tel. 06122/13381 ab 19 Uhr

Verk. Atari Jaguar Dt. PAL 50/60 Hz Umbau u. 1 Spiel FP DM 500,- Tel. 09621/81996

Wer zw. 11-17 Jahre sucht amer. oder dt. Brieffreunde? Info gg. DM 3,- bei: Friendly, J.-Auer-Str. 6, PF 3, 10369 Berlin

Geld d. leichtes & legales Diskettenkopieren! (IBM PC) Info von: S.Daus, Steinerne 14, 97848 Rechtenbach. Info DM 5,-

Es gibt Dinge, die gibt es nicht. Doch ich habe sie. Lösungen zu V/C-Spielen. Info gegen DM 3,-/Porto. Schreibt an: Thomas Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

Tausche SNES/Jaguar/MD + CDs Spiele! Tausche MD, CD-ROM II, Spiele. Zubehör oder SNES, US, 50-60 Hertz, Spiele, Zubehör, suche 3DO, Jaguar, FM Marty. Suche Farbmonitor (mit Scart) Tel. 07354/2873

Kaufe und verkaufe ständig Spiele und Konsolen aller Art, Tel. 08678/1086 Richard. Anrufbeantworter benutzen!

Biete Module für SNES & Mega D. z.B. INDIZIERT, Super Street Fighter II, Dschungelbuch u.v.a. Tel. 04521/71497

Super Nebenverdienst von Zuhause aus, bis zu DM 2.000,-/Monat, Info gegen DM 5,- bei Alexander Sölter, Grenzbochstr. 9, 22177 Hamburg

Sehr viel Geld durch legales Diskettenkopieren! Info: DM 2,- Startdisk: Statt

DM 20,- nur DM 10,- Sebastian Daus, Steinerne Weg 14, 97848 Rechtenbach

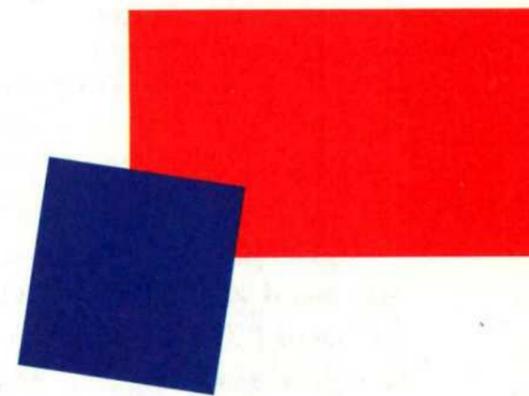
Kaufe und tausche günstig SNES und Game Boy-Spiele. Schreibt bitte an: C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Nun endlich möglich! Wollt ihr auch mit einem Crackprogramm über 100 Spiele von der lästigen Codeabfrage befreien? Z. B. Civilization, Gunship 2000, Populous, Sim Earth, Wing Commander, F15 Strike Eagle II u.v.a. Dann schickt DM 10,- an: A. Schmidt, Berliner Str. 9, 03046 Cottbus. Hinweis: Ist nur für Besitzer der Original-Games!!!

Bis zu DM 100,- Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbar, leichte Tätigkeit von Zuhause aus, ganz legal. Info gegen frankierten Rückumschlag. Lukas Skrzydlewski, Schwimmbadweg 38, 34281 Gundersberg

KONTAKTE

Der Mega PC Club sucht ständig neue Mitglieder. Für absolute Spielefreaks ist dieser Club das wohl Beste, was es gibt. Wenn Ihr Interesse habt, schreibt einfach an: PCM-Club, Wilhelm Eylmann Str. 8a, 22946 Großensee



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

ROLLENSPIELE

Seid begrüßt, Ihr Rollenspieler! Zuerst die obligatorischen Danksagungen an die Leserzuschriften, welche nicht nur zahlreich, sondern auch wieder äußerst gehaltvoll waren. Noch mehr erfreuliche Nachrichten: das bittersüße und rabenschwarze Magna Veritas gibt uns die Ehre, außerdem das speziell für Ravenloft geschriebene Monsterkompendium IV und dazu ein kleines Extra für KULT.

Alexander Geltenpoth

Niedlich

Hallo Alexander, eigentlich hab' ich ja gedacht, Rollenspielen sei ein eher seltenes Hobby. Aber allein die Tatsache, daß bereits halb Deutschland Shadowrun zu spielen scheint, spricht Bände. Aber nun stehe Rede und Antwort:

1. Inwiefern ist Earthdawn ausgereift (Quellenbücher, Zusatzregeln, Abenteuer...)? Ich meine, es lohnt ja nicht, sich ein System ohne jegliche Ausbaumöglichkeiten zu kaufen, wenn tausend andere wirklich gute Games zahlreiche Erweiterungen anbieten.
2. Da mir bereits SRII ans Herz gewachsen ist, was hältst Du von Cyberpunk 2020? Besser als SRII?
3. Lassen sich SRII und Cyberpunk 2020 miteinander verbinden (Cyberware, Ausrüstung)?
4. Wäre Earthdawn besser als Cyberpunk?

Martin

Es stimmt leider immer noch, daß die Rollenspieler eine Minderheit darstellen, aber die Zahl der Erleuchteten nimmt ständig zu.

1. Das kannst Du von einer Neuerscheinung nicht erwarten, aber in Bezug auf Earthdawn kann ich Dir versprechen, daß es an zukünftigen Zusätzen nicht mangeln wird.
2. Cyberpunk ist der ältere Vertreter der beiden Dark Future-RPGs, hat aber wegen der später erschienenen Übersetzung in Deutschland nicht so richtig Fuß fassen können. Inhaltlich ähneln

sich die beiden Systeme sehr (mit Ausnahme der Magie). Regeltechnisch war Cyberpunk SR ebenbürtig, durch die überarbeitete Neuauflage ist jetzt jedoch SRII vorne.

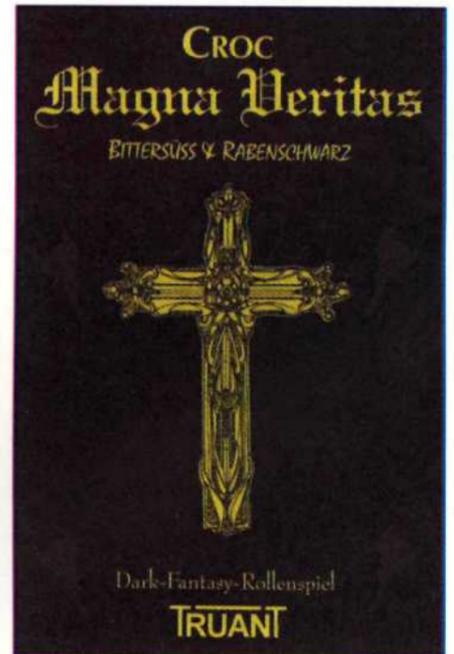
3. Sicher, allerdings wirst Du bei Cyberpunk nicht sonderlich viel finden, was es bei SR noch nicht gibt.

4. Willst Du Äpfel mit Erbsen vergleichen? Earthdawn ähnelt regeltechnisch SRII, inhaltlich hat es als Fantasy-RPG weder mit SR noch mit Cyberpunk auch nur das geringste zu tun.

Magna Veritas

Der Gegenpart zu „In Nomine Satanis“ ließ Gott sei Dank nicht zu lange auf sich warten. Weiter geht es mit 80 neuen Seiten beißender Satire.

Die Regelmass wurde ja bereits unter die Lupe genommen, also befassen wir uns gleich mit dem Inhalt. Wer also nicht den abgrundtief bösen Dämonen spielen will, bekommt



hier wirklich eine Alternative geboten. Der größte Unterschied liegt jedoch in der Überzeugung des Charakters, Dämonen und Engel bedienen sich nämlich in etwa gleicher Mittel. Dabei bleibt für den gewöhnlichen Engel Gott so weit entfernt, wie für einen Sterblichen. Aber ist es nicht auch sehr reizvoll, einen unwisenden Engel zu spielen, der im Namen Gottes handelt, dabei aber genau dessen Gebote bricht? Höchst amüsant ist natürlich das Interview mit Gott





Fantasy-, Sci-Fi-, Horror- & Detektiv-Rollenspiele.
AD&D · Cthulhu · MERS
RuneQuest · Shadowrun
StarWars · Vampire · u.v.m.

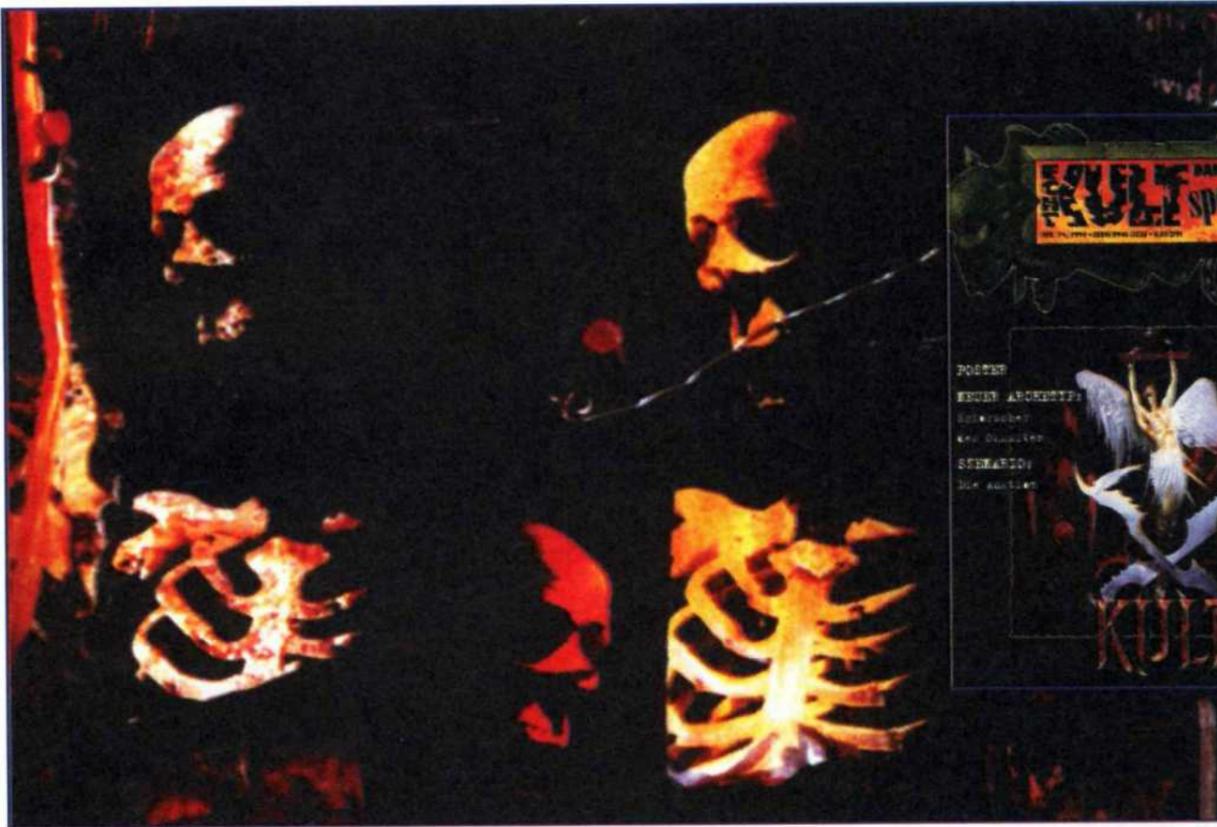
Taschenbücher, Romane, & Computerspiele für viele bekannte Rollenspiele

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.



sowie die Beschreibung der Erzengel. Dabei wurde natürlich nicht an deutlicher Kritik an wirklich bestehenden Institutionen gespart. Um sich also ungetrübter Erheiterung und Ironie hingeben zu können, ist auch hier Toleranz und Aufgeschlossenheit gefragt, andere Leute bekommen die blasphemischen Inhalte vielleicht in den falschen Hals, der dann dick anschwillt.

Echt Kult

An neuen Spielhilfen für KULT gibt es ja keinen Mangel. Auf der Rückseite eines „hübschen“ Posters (DIN A1) finden sich ein neuer Spielercharakter, ein paar nette okkulte Artefakte

sowie ein unterhaltsames Abenteuer am Rande der Illusion.

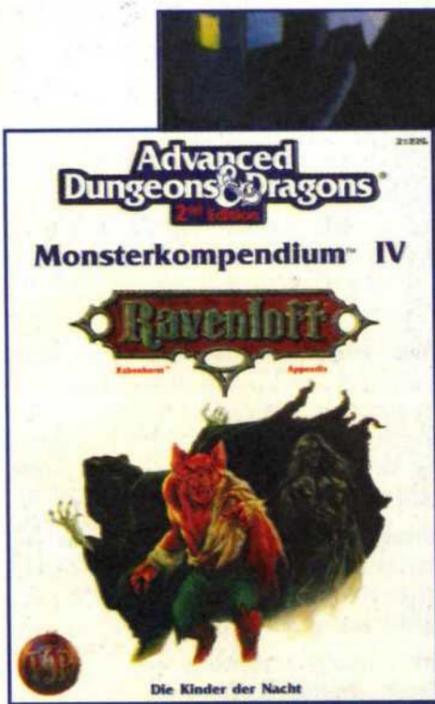
Mögliche Bezugsquelle:
Hersteller: Mario Truant Verlag
Tel.: 049/61 31 67 14 65
Preis: Magna Veritas: DM 28,-
Echt Kult: DM 4,50

**Monsterkompodium IV:
Ravenloft Spielhilfe für AD&D**

Ravenloft und Dark Sun bieten selbst für die übermächtigsten Heldengruppen noch eine große Herausforderung. Kein Wunder also, daß immer mehr AD&D-Gruppen auf diese Existenzebenen wechseln. Ravenloft ist durch die bereits zahlreich erhältlichen Romane und

die erschienene Spielhilfe ja bereits sehr gut bekannt. Die darin enthaltenen Monster werden jetzt näher vorgestellt und genau erläutert. Schade ist nur, daß die Beschreibungen nicht immer mit den Büchern übereinstimmen. Trotzdem ist dieses Monsterkompodium natürlich für alle Ravenloft-Abenteurer unverzichtbar. Die meist untoten Kreaturen lassen sich selbstverständlich auch auf Krynn oder in den Vergessenen Königreichen als unwillkommene Überraschung einsetzen.

Mögliche Bezugsquelle:
Hersteller: Welt der Spiele
Tel.: 069/50 40 71
Preis: DM 30,-



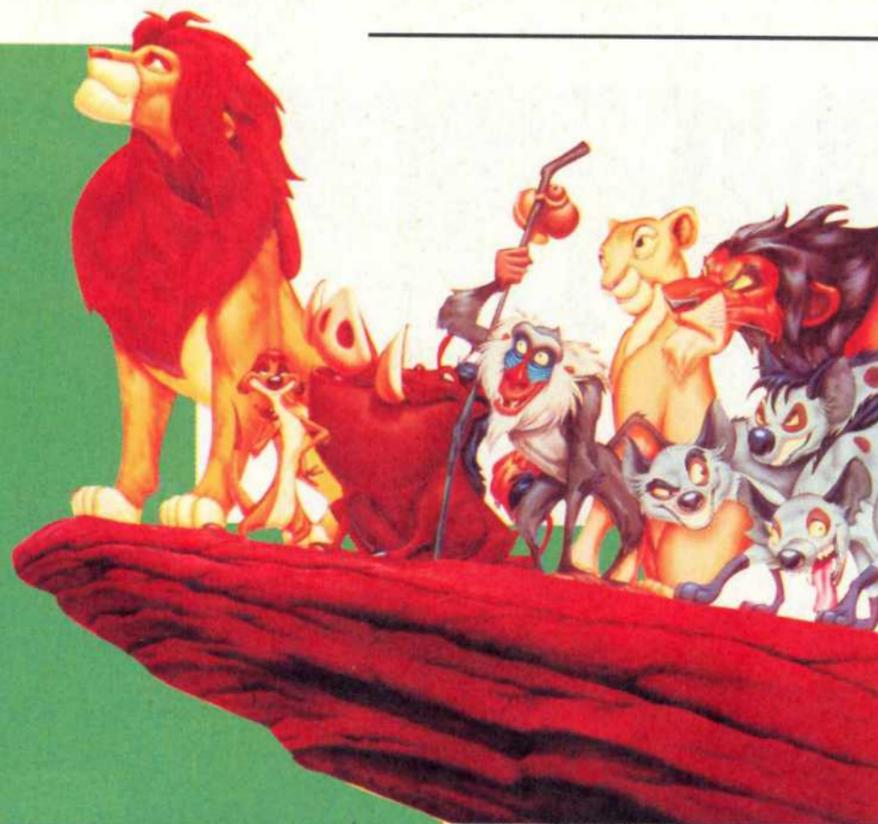
Inserentenverzeichnis 12/94

Althoff Computer	89
Arctic Software	9
Astat Media	23
Bachler	31
Bischoff & Partner	8
Brinkmann	25
Computec Verlag	35, 83, 91, 117, 123
Cybersoft	43
Discount 2000	95
EMP	29
Groß-Elektronik	97
Hudson	2, 7
Konami	21, 107
Kopmann Computer	39
Mediapoint	107
Megabyte	85
Mirox	19
Multimedia Soft	39
Nintendo	113
Okay Soft	27
Paradize Software	45
Philip Morris	132
Scheidl	131
SCL Versand	93
Sega	11-15
Software 2000	37
Softwareversand Buß	23
Sparkassenverlag	10
Spielraum	129
T.S. Datensysteme	45
Top Games	117
Treffpunkt Soft	47
TV Games	103
Virgin	32, 33, 41, 99, 101, 125
Wial	48, 49

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage der Firma Nexus bei. Wir bitten um Beachtung.

DER KÖNIG DER LÖWEN

Pünktlich zum Kinostart des Disney-Spektakels Ende November erwartet Euch auch das Videospiel. Erneut mit hervorragenden Animationen ausgestattet, könnt Ihr in zehn Levels die Geschichte des kleinen Löwenkinds Simba nachspielen.



Play Time
1/95



COMPUTER 94 - WORLD OF GAMES

Die größte deutsche Spielemesse in Köln feierte schon letztes Jahr einen rauschenden Erfolg. Die Szene trifft sich wieder, Hersteller, Programmierer, Verlage und Versandhändler werden sich präsentieren. Wir berichten ausführlich über den Messetrubel und greifen Gerüchte, Fakten und Daten auf.

CREATURE SHOCK

Argonaut und Virgin versprechen eines der umfangreichsten CD-ROM-Action-Abenteuer. In einer Welt voller glibbriger Kreaturen und abgefahrener Monster ballert Ihr Euch durch zwei(!) CDs. Für die deutsche Sprachausgabe engagierte man sogar den deutschen Synchron-Sprecher von Robert Redford.



Nintendo - VR32

Jetzt ist es raus! Lange stand sie unter Super-Geheimhaltung, die neue Nintendo-Konsole VR32. In Japan soll damit die Zeit bis zum Start des Ultra 64 überbrückt und Saturn und PlayStation das Fürchten gelehrt werden. Wir bringen neue Infos über das System und erste Bilder.

erscheint am
7. 12. 94

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: Thomas Borovskis,
Hans Ippisch, Rainer Rosshirt, Oliver Menne,
Uwe Kraft

Redaktion USA: Markus Krichel

Redaktions-Assistenz: Michael Erlwein,
Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter: Thomas Carlile, Lars Geiger,
Stephan Girlich, Ingolf Held, Petra Maueröder,
Andreas Pröls, Ulf Schneider, Adrian Vogler

Bildredakteur: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Hotline - Play Time:
Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Layout: Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge,
Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Träger

**Konzeption und Gestaltung der
Eigenanzeigen:** Stefanie Geltenpoth

Gestaltung des Tips&Tricks-Teils:

Quay Graphics, Dorset

Namensfindung:

Profund Werbung, Fürth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

(verantwortlich für den Anzeigenteil)
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11;
Telefax: 02 03/305 11 34
Thorsten Szameitat
Telefon: 09 11/968 32-19;
01 71/621 31 46;
Telefax: 0911/642 63 33

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel-Artwork: © Edge/Amazing Studio

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.



Bessere Noten ?

Schneller Lernen ?

Kein Problem !

PC SCHULE

FÜR GYMNASIEN UND REALSCHULEN

DEUTSCH

FRANZÖSISCH

ENGLISCH

Ab sofort im Handel:

Realschule und Gymnasium
ENGLISCH 5., 6. und 7. Klasse
FRANZÖSISCH 7. Klasse (F2)

- Grammatiktrainer
- Vokabeltrainer
- Verständnis und
- Wortübungen

Realschule und Gymnasium
DEUTSCH 5. bis 10. Klasse

- Übungen zur Kommasetzung
- Rechtschreibtraining für alle Fälle



+ 1 Sticker von Eddy!

empf. Verkaufspreis
DM 79,95
pro Klasse

Ihr bekommt es im Buch - und Computerfachhandel,
in Kaufhäusern und SB-Märkte

Ruft an dann erfahrt ihr euren nächsten Stützpunkthändler !

Sollte in eurer Nähe kein Händler
sein, erhaltet ihr sie direkt von:

ELECTRONIC-VERTRIEB
NEUDERT - SCHEIDL

Sulzdorfer Weg 7 86655 Harburg

TEL 09003/ 2015 FAX 09003/ 4077

Händlerinformationen
bitte per Fax anfordern

PC SCHULE

PC und AMIGA

Kompatibel zu jedem Lehrbuch
durch individuelle Anpassung

Diskette 3,5 "



© Marlboro Project

Das creative Abenteuer.

Ein beeindruckendes Land. Eine atemberaubende Natur. Eine unbeschreibliche Erfahrung. Erlebe ein Abenteuer voller Ideen und Impressionen. Entdecke Kreativität und Faszination pur. Mit interessanten Menschen. 16 Tage. Im Südwesten der USA.

Be part of it!

0137/35 3737

Oder Bewerbungsunterlagen anfordern bei: Marlboro Project, Postfach 2220, 37568 Einbeck.
Mindestalter 18 Jahre. Bewerbungsschluß: 15.2.1995 (Poststempel)

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)