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 • [illegible] • 3DO • JAGUAR • [illegible] UND MEHR

COMPUTEC VERLAG

J11426E

N 0946-6320

4 391142 605908 08

Doppelausgabe

8+9/95

Gleiter - Jagd am PC

Hi-Octane

Heimkino für Amiga und PC

Hollywood Pictures

Endlich auf dem Amiga

Colonization

Ab sofort in Deutschland!

Sega´s Saturn

Stoff für alle Konsolen

Judge Dredd

Jetzt für den PC:

FX FIGHTER

PRÜGEL-ACTION WIE IN DER SPIELHALLE

BESSER MIT 3DO™ DURCH DIE WEITEN DER GALAXIS FLITZEN, ALS AM STRAND VON MALLORCA

...ALS SARDINENSCHWITZEN.

3DO

DEUTSCHLANDPREMIERE
Sei der Erste mit GoldStar

32BIT

GoldStar
HiMEDIA, HiLIVING, HiCULTURE

Der Interactive Multiplayer GoldStar GDO-202P wird mit FIFA Soccer im Bundle geliefert.

NEED FOR SPEED™

FIFA SOCCER

SHOCK WAVE™

NHL® '96

ROAD RASH™

THEME PARK™

WING COMMANDER® III

Der GoldStar 3DO-Interactive Multiplayer ist nicht nur dank 32 Bit und digitalem Surround-Sound der Garant für höchsten Spielspaß, er zeigt zudem die Urlaubsbilder von der Photo-CD, spielt mit optionaler Cartridge die neuesten Video-CDs und beeindruckt mit konventionellen Audio-CDs jede HiFi-Anlage. Wenn er jetzt noch nach jedem Highscore 'ne Tüte Popcorn ausspucken würde ...

LG Electronics Deutschland GmbH
Jakob-Kaiser-Straße 12 • 47877 Willich

Alle angegebenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Warenzeicheninhaber.

RASANT 26

Die halbe Games-Welt wartet auf die seit längerem angekündigten Titel Magic Carpet 2 und Dungeon Keeper, da präsentieren uns die Programmier-Künstler von Bullfrog einen echten Überraschungshit. In HI OCTANE hetzt Ihr mit Raumgleitern über sechs verschiedene Kurse auf der Jagd nach der besten Rundenzeit. Aggressivere Zeitgenossen versuchen derweil, ihre Gegner mit der Blasterkanone an der Bestzeithatz zu hindern. In unserem Testbericht ab Seite 26 sagen wir Euch, wie sich das CD-ROM-Spiel aus der Affäre zieht.

KAEMPFERISCH 22

Jetzt zieht endgültig auch auf dem PC das Arcade-Feeling ein. Kämpft Euch mit den knallharten Kriegern aus FX FIGHTER durch verschiedene Welten und tretet gegen die merkwürdigsten Kreaturen an. Philips Media präsentiert Euch für PC CD-ROM einen Prügel-Kracher, der mit perfekt gerenderten Hintergründen und geschmeidig animierten Special Moves der Kämpfer Virtua Fighter Gefühle wachruft. Entdeckt mit uns ab Seite 22, wie ein für den PC noch recht junges Genre revolutioniert wird.

CINEASTISCH 38, 87

Starbyte entführt Euch mit HOLLYWOOD PICTURES in die Glitzer- und Glamourwelt von Hollywood. Als Erbe eines Kinocenters beginnt Ihr in dem Strategiespiel Eure Karriere als Filmvorführer und versucht, im Laufe der Zeit zum mächtigsten Filmboß Kaliforniens aufzusteigen. Lest in unseren Berichten auf den Seiten 38 und 87, ob sich das Game auf dem Amiga oder dem PC den Oscar oder Golden Globe verdient oder bei den Filmfestspielen in Cannes gnadenlos durchfällt.

ANGEKOMMEN 8

Lange haben wir darauf gewartet, und dennoch kommt der Erscheinungstermin für Segas SATURN etwas plötzlich, denn eigentlich war er erst zur Funkausstellung in Berlin geplant. Uns kann es natürlich nur recht sein, wartet Sega doch gleich mit einigen handfesten Spiele-Knallern auf. Lest auf Seite 8, welche Software zum Start zur Verfügung steht, welche in Zukunft erwartet werden darf und - nicht zuletzt - was die Edel-Konsole kosten wird.

WINDIG 80

Na also, hat das ja doch noch geklappt. Die Konvertierung des Mega-Hits COLONIZATION vom PC auf den Amiga ist in unserer Redaktion eingetroffen. Hißt die Segel und begebt Euch auf die Fersen der großen Entdecker. Das Strategie-Epos von MicroProse will auch auf dem Amiga Spielspaß mit einer großen Portion Tiefgang garnieren. Im Testbericht ab Seite 80 könnt Ihr überprüfen, ob die Fußstapfen des großen Christoph Columbus auf der Freundin ebenso gewaltige Eindrücke hinterlassen wie seinerzeit bei der PC-Version.

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

INHALT

Christian Müller

Ganz kurz...

Eine traurige Mitteilung muß ich Euch ganz zu Anfang machen. Ihr haltet die letzte Ausgabe der Play Time in Eurer Hand. Mit dieser Doppelausgabe werden wir uns von Euch verabschieden. Die Gründe entnehmt Ihr bitte dem Game Over auf Seite 114. Bis dahin gibt es allerdings noch keinen Grund zum Trübsal blasen. Immerhin seid Ihr in dieser Ausgabe Zeuge des Aufschwungs einer Legende: des Amigas. Mit Colonization und Der Seelenturm erschienen in diesem Monat gleich zwei starke Titel für die Freundin, der offensichtlich der frische Escom-Wind in den Segeln gut bekommt. Viel Spaß beim Durchforsten der goldenen Play Time, und an dieser Stelle schon einmal vielen Dank für Eure Treue. Ein baldiges Wiedersehen mit Euch in den anderen Magazinen des Computec-Verlages wünscht sich das gesamte Redaktionsteam.

Rubriken

Charts — 108
Game Over — 114
Gewinnspiel — 17
Hermann der Dungeonmeister — 105, 107
Highlights — 3
Impressum — 114
Inhalt Tips & Tricks — 42
Inserentenverzeichnis — 113
Kleinanzeigen — 110
Leserbriefe — 104
News — 6
Play Time Basar — 112
Tips & Tricks — 43

Into the Future

SATURN IN DEUTSCHLAND — 12

Specials

Edelspiele von Bullfrog — 12
Mindscape - Ein Blick nach vorn — 14

Reviews

PC
Der Meister — 76
Navy Strike — 36
Paws of Fury — 36

PC CD-ROM
A IV Networks — 20
ACROSS THE RHINE — 30
Earth Siege Expansion Pack — 38
Fighter Wing — 38
FX FIGHTER — 15
Gazillionaire — 37
HI OCTANE — 26
HOLLYWOOD PICTURES — 38
Live Action Football — 38
MicroMachines 2 — 78
Orion Conspiracy — 37
The Scottish Open — 39
Unnecessary Roughness — 39
Warriors — 36
WOLF — 34

AMIGA
COLONIZATION — 80
Ran Trainer — 88
Brainman — 85
Der Meister — 85
Flight Of The Amazone Queen — 87
High Seas Trader — 85
HOLLYWOOD PICTURES — 87
Sensible Golf — 86
Virocop — 86

AMIGA 1200
Der Meister — 86
DER SEELENTURM — 84

MEGA DRIVE
JUDGE DREDD — 94
Batman & Robin — 90
Jellyboy — 98
Cheese Cat-Astrophe — 98

MEGA DRIVE - 32X
Motherbase — 92
NFL Quarterback Club — 98

GAME GEAR
JUDGE DREDD — 94
Tempo Jr. — 99

SUPER NES
JUDGE DREDD — 94
F1 Championship Edition — 99
Super Bomberman 3 — 100
Operation Starfish — 100
Stargate — 100

ACROSS THE RHINE

30

Wenn MicroProse ein neues Strategiespiel ins Rennen schickt, dürfen wir Spieler uns immer auf einen besonderen Leckerbissen freuen. So auch diesmal: Across the Rhine bietet für Taktiker reichlich Grübelstoff. Das Thema des Zweiten Weltkriegs ist zwar in Deutschland grundsätzlich mit Vorsicht zu genießen, MicroProse verzichtet jedoch auf jegliche Art der Dogmatisierung und orientierte sich stark an der geschichtlichen Realität. Wie Across the Rhine sich gegen die starke Genre-Konkurrenz schlägt, erfahrt Ihr ab Seite 30.

PLAY TIME INHALT

Theme Park ——— 100
Wild Guns ——— 101
Zero Kamikaze ——— 101
Jungle Strike ——— 102
Kyle Petty's No Fear Racing – 103
Ninja Warriors ——— 103

GAME BOY

JUDGE DREDD ——— 94

3DO

Fifa Soccer ——— 102
Slam 'n' Jam ——— 102

DER SEELENTURM 84

Daß zwei Amiga-Spiele innerhalb eines Monats zu den Top-Produkten zählen, hat es schon lange nicht mehr gegeben. Black Legend präsentiert uns mit Der Seelenturm endlich einmal wieder ein Rollenspiel. Begebt Euch in 3D-Manier in das Gemäuer eines mysteriösen Turms und macht Euch auf die Suche nach den verlorenen Seelen. Keine leichte Aufgabe, wie Ihr ab Seite 84 erfahrt.

98

JUDGE DREDD

Rechtzeitig zum Kinostart des neuen Stallone-Streifens präsentiert uns Acclaim die Konsolenversionen von Judge Dredd. Auf den Spuren von Sly durchstreift Ihr die verseuchten Gegenden rund um die 600 Millionen-Menschen-Metropole Mega-City One in einem verwüsteten Amerika der Zukunft. Judge Dredd, in den USA bereits ein riesiger Erfolg, entstand übrigens nach der Comicvorlage 2000AD von Mills, Wagner und Ezquerra. Wie sich die Konvertierungen im einzelnen schlagen und welche Unterschiede die verschiedenen Versionen aufweisen, könnt Ihr in unserem Maxi-Test ab Seite 98 nachlesen.

WOLF

36

U.S. Gold schickt Euch mit Wolf in die Wildnis. Ihr schlüpft in die Haut eines Graupelzes und habt eine Aufgabe, die auf den ersten Blick leicht klingt, sich aber als enorm kompliziert erweist: überleben! Was Wolf in seinem Alltag so alles zu erledigen hat und welche Gefahren dort auf ihn lauern, bekommt Ihr im wahrsten Sinne des Wortes am eigenen Leib zu spüren. Also: Schnell die Fellmütze übergestreift und dann unseren Testbericht auf der Seite 34 lesen.

Super Mario kickt für U.S. Gold

Für das actiongeladene Fußballspiel Fever Pitch Soccer wird Bremens Star-Kicker Mario Basler die Werbetrommel rühren. Nach dem Verlust der deutschen Meisterschaft können seine Anhänger somit zumindest spielerisch Borussia Dortmund noch den Titel entreißen. Fever Pitch Soccer (Namensänderung nicht ausgeschlossen) soll bereits im Juli für Sega Mega Drive und Super Nintendo erscheinen und den hartumkämpften Soccer-Markt kräftig durcheinanderwirbeln. Super Mario wird für U.S. Gold auch einige Trainingsstunden mit interessierten Fußballfans absolvieren, die genauen Termine stehen noch nicht fest, können aber unter anderem den Spots im Fernsehen entnommen werden.

● ***Super Mario voll in Aktion. Der Bremer wurde zusammen mit dem Mönchengladbacher Heiko Herrlich in der abgelaufenen Saison mit je 20 geschossenen Toren Torschützenkönig der Bundesliga.***

● ***Mario Basler in den Armen seines Clubkollegen Andreas Herzog. Dieses Bild hat ab jetzt Seltenheitswert: In der nächsten Saison kickt der Österreicher für den Erz-Rivalen Bayern München, während Basler bei Bremen einen Vertrag bis zum Jahr 2000 unterschrieben hat.***

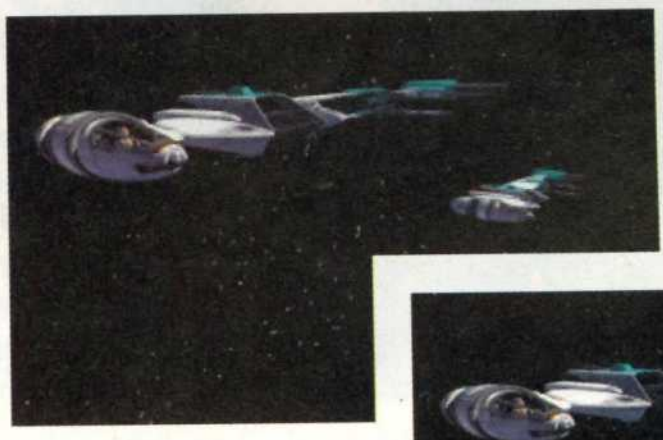
Roger Wilco kommt zurück

Space Quest 6 - The Spinal Frontier von Sierra befindet sich kurz vor der Fertigstellung. Das neue Adventure um den Weltraum-Antihelden Roger Wilco

soll für PC CD-ROM diesmal komplett im Super-VGA-Gewand daherkommen. Sein größtes Abenteuer besteht Roger diesmal allerdings nicht in den Weiten des Weltalls, sondern im Körper eines Menschen. Um dessen Leben zu retten, wird Roger nämlich mikroskopisch klein geschrumpft und kurzerhand in die Blutbahn injiziert. Das Adventure wird voraussichtlich im Juli komplett in Deutsch erscheinen. Alle Fans des 1986 von Sierras Scott Murphy ins Leben gerufenen Software-Helden können schon einmal ein wenig Gespartes mobilisieren.

Rebel Assault II

Auf diese Fortsetzung hat die halbe Games-Welt gewartet. An Rebel Assault 2 wird bei LucasArts momentan mit Hochdruck gearbeitet. Zum ersten Mal hat Star Wars-Vater George Lucas erlaubt, zusätzlich zu den vorhandenen Filmmaterialien für das Spiel neue Aufnahmen zu machen. Projektleiter Vince Lee darf natürlich für die Neuaufnahmen auf die Original-Kostüme und Requisiten aus dem Star Wars-Fundus zurückgreifen. Als Rookie One habt Ihr im zweiten Teil des Action-Games wieder einmal eine Fülle an Missionen zu bestehen. Neben den bekannten Raumjägern des Star Wars-Universums taucht ein anderes bekanntes Flugobjekt wieder auf: in einigen Missionen steuert Ihr Han Solos legendären Millenium Falcon. Außerdem tretet Ihr den imperialen Truppen



auch wieder Auge in Auge gegenüber, müßt Euch den Geschützen eines Sternenzerstörers stellen und flüchtet vor einer Übermacht imperialer Abfangjäger. In Rebel Assault 2 werdet Ihr neben den bekannten Orten der Handlung viele absolut neue Locations kennenlernen, die extra für das Spiel in Szene gesetzt werden. Der Vorgänger Rebel Assault ist mit über einer Million verkaufter CD-ROMs das bisher erfolgreichste CD-Spiel aller Zeiten. Der zweite Teil soll auf jeden Fall vor Weihnachten dieses Jahres in den Handel kommen.

Double Dragon - Der Film

Mit „Double Dragon - Die 5. Dimension" kommt der nächste Film zum Videospiel in die Kinos. Pünktlich zum Erscheinungstermin der Play Time ist der offizielle Deutschland-Start des Endzeit-Spektakels von Regisseur Jim Yukich. Zum Inhalt: New Angeles im Jahr 2007. Eine Flutwelle hat weite Teile der südkalifornischen Metropole unter sich begraben. Der Hollywood Boulevard ist jetzt ein breiter Strom. In der zerstörten Stadt regieren Gangs mit Gewalt und Chaos. Die verwaisten Brüder Jimmy und Billy Lee (aha!) geraten in die Zwickmühle, als sie einen Teil eines alten chinesischen Amuletts finden. Die andere Hälfte gehört nämlich Gangsterboss Koga Shuko, und der Gute will natürlich beide Hälften besitzen, um in den Genuß uneingeschränkter Macht zu gelangen. Was dann geschieht, könnt Ihr Euch an fünf Fingern abzählen: Action pur halt! Hauptdarsteller in dem Streifen ist übrigens der bisher noch unbekannte Mark Dacascos, in Amerika schon als neuer Frauenheld gefeiert.

● ***Wahre Helden kämpfen mit den Fäusten, nicht mit Gewehren.***

● ***Wer hat denn diese Hütte hier hingebaut?***

● ***Wer wird denn gleich in die Luft gehen?!***

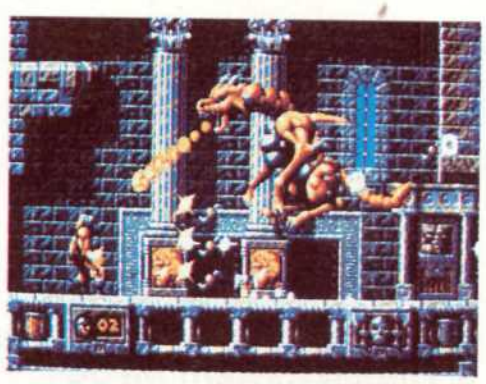
● ***Cadaver war eines der ersten Action-Adventures, das auf die isometrische 3D-Perspektive setzte und damit zum Trendsetter wurde. Hunderte von Räumen müßt Ihr erkunden, eine komfortable Automap-Funktion unterstützt Euch dabei.***

Bitmap Brothers Compilation

Warner Interactive Entertainment bringt im Juli eine Compilation mit den bekanntesten Spielen der legendären Bitmap Brothers heraus. In dem Fünfer-Pack sind die Games Xenon 2, Gods, Speedball 2, Magic Pockets und Cadaver enthalten, die damit erstmals auf PC CD-ROM erscheinen. Da es sich durchweg um ältere Spitzen-Spiele handelt, sind die Titel bereits auf einem 386er lauffähig. Das Software-Paket kommt übrigens für günstige DM 69,95 in den Handel.

● ***In Magic Pockets durchquert Ihr mit Kid Levels voller skurriler Gegner. Eben jener erwehrt sich Kid mit seiner Taschenmagie. Garniert wird das nette Spielchen durch den witzigen Betty Boo-Soundtrack.***

● ***Xenon 2 ist einer der Urväter des klassischen Vertikal-Ballerspiels. Steuert einen Kampfraumer und stellt Euch zahlreichen feindlichen Heerscharen. Zahlreiche Power-Ups sorgen für ausreichende Schlagkraft.***



● ***In den Labyrinthen des Action-Adventures Gods erwarten Euch komplexe Puzzles und rasante Shoot 'em Up-Action. Durchstreift als griechischer Götterbote zahlreiche Levels.***

● ***Das beinahe legendäre Speedball 2 bietet Endzeit-Sport-Action vom Feinsten. In einer Art Rugby-Game dürft Ihr Euch auch mit einem menschlichen Gegner um den Sieg prügeln.***

Also doch:

Sega Saturn

ab sofort in Deutschland

● *Daytona USA: Auf vier Rennstrecken geht hier die Post ab. Gelungene Konvertierung des Arcade-Automaten.*

Darauf haben wir alle gewartet, jetzt ist es also soweit: Das Sega Saturn wird ab Mitte Juli in den deutschen Geschäften stehen. Nachdem zur E3-Messe überraschenderweise das Sega Saturn in Amerika bereits überall in den Läden stand, zieht Sega Deutschland jetzt nach.

Der Grund für die frühe Auslieferung in Deutschland ist der riesige Erfolg der Edel-Konsole in den USA und in Japan. In Japan hat Sega z. B. über eine Million Geräte verkauft, und auch in den USA ist nirgendwo mehr ein Saturn aufzutreiben. Die ersten Lieferungen sind komplett ausverkauft. Das edle Teil soll in Deutschland ungefähr DM 750,- kosten und mit einem Control-Pad ausgeliefert werden. Die Softwarepreise für die einzelnen CDs werden zwischen DM 99,- und DM 139,- liegen und bleiben damit ebenfalls im erschwinglichen Rahmen.

● *Neben diesem Mega-Joystick (ca. DM 80,-) bietet Sega umfangreiches Zubehör an. So soll es einen 6-Spiele-Adapter und ein Lernkrad zur Steuerung von Rennspielen geben.*

Spiele ohne Ende

Die wichtigsten Fragen bei der Einführung einer neuen Hardware sind natürlich, wie viele Spiele wird es dafür geben, und welche Qualität haben diese. Da kann Sega uns Spieler aber voll beruhigen. Die Hamburger wollen bis zum Jahresende sage und schreibe 30 Spiele selbst auf den Markt bringen. In den nächsten zwölf Monaten wird es zudem von Dritt-Firmen unglaubliche 150 (!) Veröffentlichungen für den Saturn geben. Bereits beim Verkaufsstart wird für die Konsole das Arcade Beat 'em Up Virtua Fighter, das Rennspiel Daytona USA, das 3D-Fußballspiel Victory Goal und das Jump & Run Clockwork Knight in den Regalen stehen. Vier Wochen später erscheinen dann der „Drachenflugsimulator" Panzer Dragoon, das Edel-Adventure Myst und Pebble Beach Golf. Im Herbst gibt´s weiteren Nachschub: das Ballerspiel Daedalus und das Rennspiel im Future-Look Grand Chaser stehen vor der Tür.

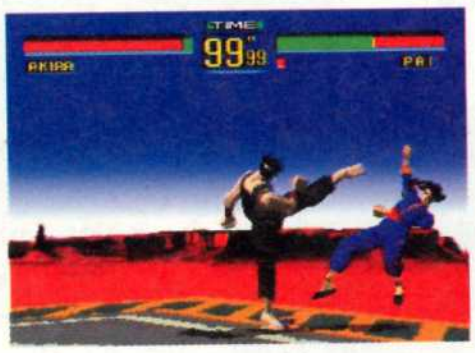
Sega Rally und Virtua Fighter 2

Schon Anfang 1996 sollen die absoluten Spielhallen-Renner Sega Rally und Virtua Fighter 2 für den Saturn herauskommen. Sega Rally ist augenblicklich der Oberknaller in den Spielhallen, die sich das teure Arcade-Gerät leisten können, und Virtua Fighter hat sich durch seine beeindruckenden Zoom- und 3D-Effekte bereits Kultstatus in der Prügelspiel-Fangemeinde erobert. Noch eine gute Nachricht: Alle Spiele des Saturn sollen komplett in Deutsch ausgeliefert werden, selbst diejenigen mit längeren Textpassagen, wie etwa das Adventure Myst von Broderbund, das in der PC-Version stets Bestnoten und hohe Wertungen einheimste. Sega hat damit gegenüber seinen großen Konkurrenten im Next Generation-Markt, Sony (PlayStation) und Nintendo (Ultra 64) also zunächst einmal die Nase ganz weit vorn. **cb/ch**

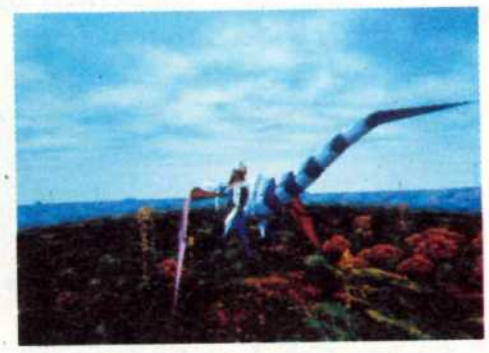
● *Mit diesem Verpackungs-Layout werden die Saturn-Spiele in den Regalen liegen.*

● *Victory Goal: Wählt eine beliebige Perspektive und spielt allein oder zu zweit ein flottes Fußball-Match. So macht Soccer richtig Spaß!*

● *Clockwork Knight: Bei diesem Jump & Run fällt besonders die gelungene Perspektive auf. Ihr steuert einen Ritter durch kunterbunte 3D-Welten*



● *Virtua Fighter: Arcade-Prügel-Abräumer erster Kategorie. Ein Mega-Hit! Die Polygon-Kämpfer bieten Special Moves vom Feinsten.*



● *In die Fantasy-Story von Panzer Dragoon ist ein Ballerspiel mit 3D-Effekten integriert. Nehmt auf einem Drachen Platz und taucht in ein Märchen ein.*

Tel. 089/546 0 300 Playcom GmbH Cybersoft

IBM CD-ROM

11th Hour	**DA**	**94.00**
3D Atlas (Win)	EV	99.00
Aces Collection	DA	69.00
Aces of the Deep	DV	84.00
Across the Rhine	**DV**	**89.00**
Action Soccer	DV	69.00
Al Unser Jr's Racing	DA	69.00
Aliens	DA	79.00
Alone i.t. Dark 1&2	DV	65.00
Alone in the Dark 3	**DV**	**84.00**
Armored Fist	DV	89.00
Armoured Assasin	DA	89.00
Asterix-D.gr. Reise	DV	69.00
Aufschwung Ost Del.	DV	69.00
Award Winners Plat.	DA	69.00
Baldie	**DV**	**69.00**
Battle Isle 2 & Data	DV	119.00
Biing	DV	69.00
Bioforge	DV	89.00
Bitmaps Compilation	DV	59.00
Bloodwings	EV	89.00
Blue Planet 2000	**DV**	**79.00**
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Burning Steel 3	DA	79.00
Caribbean Disaster	**DV**	**89.00**
Chaos Control	DV	79.00
Chaos Engine	DA	59.00
Comanche & Missions	DV	59.00
Command & Conquer	**DV**	**94.00**
Creature Shock	DV	89.00
Cyber Judas	DV	79.00
Cyberia	**DA**	**79.00**
Cyberia	DV	79.00
Cybermage-Darklight	DV	99.00
CyClones	DA	75.00
Daedalus Encounter	DV	94.00
Dark Forces	**DV**	**94.00**
Dark Sun 2	DA	79.00
Das Amt	DV	99.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Der Coach	DV	79.00
Der Reeder	DV	79.00
Descent	**DA**	**85.00**
Dungeon Master 2	DV	95.00
EA Sports Rugby	DA	79.00
Earth Siege	DV	85.00
Earth Siege Datadisk	DV	54.00
Elite 3-1st Encount.	**DA**	**79.00**
Fairway to Heaven	DV	69.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight Commander 2	DV	79.00
Flight o.t.Amazon Q.	**DV**	**79.00**
Flight Simulator 5.1	EV	74.00
Flight Unlimited	**DV**	**93.00**
Full Thrott. Vollgas	DV	89.00
Full Thrott. Vollgas	DA	74.00
Future Dimension	DV	62.00
FX Fighter	EV	84.00
Great Naval Battle 3	EV	79.00
Hammer of Gods	DV	79.00
Hardball 4	DA	79.00
Hattrick!	**DV**	**79.00**
Hell	DV	59.00
Hi Octane	DV	89.00
Inca 1 & 2	DV	69.00
Incredible Machine 2	DV	69.00
Iron Assault	DA	84.00
Jagged Alliance	DA	79.00
Jorune: Alien Logic	DA	79.00
Joy of Sex	EV	74.00
Kaiser Deluxe	DV	69.00
Kawasaki Super Bikes	DA	79.00
Kids on Site	**EV**	**65.00**
Kingdom: Far Reaches	DA	95.00
Kings Quest 7 kp.dt.	DV	89.00
Kiyeko -Nacht der D.	DV	69.00
Kyrandia 3	DV	79.00
Larry Collection	DA	85.00
Last Dynasty	DV	79.00
Links 386 + 2 Course	DA	69.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Live Action Football	DA	79.00
Lost Eden	**DV**	**79.00**
Mad News	DV	79.00
Magic Carpet	DV	89.00
Magic Carpet Plus	DV	89.00
Magic of Endoria	DV	59.00
Marco Polo	DV	79.00
Mario's Game Gallery	EV	79.00
Master of Magic	DV	89.00
Menzoberranzan	DA	79.00
Mephisto Genius 2.0	DV	89.00
Metal Marines (Win)	EV	69.00
Monty P.-Waste of T.	EV	84.00
Myst	DA	89.00
Nascar Racing	DA	79.00
Navy Strike	DV	89.00
NBA Live 95	**DA**	**89.00**
Networks A4	DV	79.00
NHL Hockey 95	DA	79.00
Noctropolis	DV	89.00
Panzergeneral	DA	74.00
Perfect General 2	DA	79.00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89.00
Phantasmagoria (Win)	**DV**	**89.00**
Pinball Fant. Deluxe	DA	75.00
Pinball Wizard 2000	DV	69.00
Prisoner of Ice	DV	79.00
Prototype	DV	79.00
Psycho Pinball	DA	79.00
Rally Championships	DV	65.00
Ravenloft 2	DA	79.00
Renegade	DA	75.00
Sensible Golf	DV	64.00
Sensible W.o. Soccer	DV	65.00
Shanghai Great Mom.	DV	95.00
Silent Hunter	DA	79.00
Sim City 2000 Deluxe	DV	119.00
Sim City 2000 & Data	DV	95.00
Sim City 2000 win	DV	119.00
Sim Tower (win)	DV	89.00
Sim Town	**EV**	**74.00**
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
Slam City	EV	65.00
Slipstream 5000	DV	69.00
Space Academy	DV	69.00
Space Quest 6 (Win)	DV	89.00
Star Crusader	DV	59.00
Star Trek Interac.M.	EV	69.00
Star Trek: Next Gen.	DV	89.00
Steel Panthers	**DA**	**79.00**
Super Karts	DA	95.00
S.Streetfighter 2 T.	**DA**	**69.00**
Take your Best Shot	EV	68.00
Tank Commander	DA	79.00
Temptation (Sampler)	DA	99.00
Theme Park	DV	79.00
Three Worlds	DA	79.00
Thunderscape	EV	79.00
Total v.R. & Joypad	DV	79.00
Total verr. Rallye	DV	69.00
Tower Assault	DA	62.00
Transport Tycoon	DV	89.00
Turrican 2	DA	65.00
Unneces.Roughness 95	DA	79.00
US Navy Fighters	DV	89.00
USS Ticonderoga	**DV**	**79.00**
Virtual Chess	DA	79.00
Virtual Pool	DA	74.00
Vortex:Quantum G. 2	DV	79.00
Warcraft	DA	79.00
Warriors	DA	69.00
Whale's Voyage 2	DV	79.00
Wing Commander 3	**DV**	**99.00**
Wing Com. Armada win	**DA**	**69.00**
Wings of Glory Enh.	DV	79.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
Wrath of Earth	DA	59.00
X-Com: Terror f.t.D.	DV	89.00
X-Wing & Missionen	DA	69.00
Zaark & Night Team	DV	79.00

IBM CD-ROM-Sonderangebote

7th Guest	**DA**	**24.00**
Battle Bugs	DV	49.00
Battledrome	DV	49.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bolo (Breakout)	DA	49.00
Commander Blood	DV	39.00
Conspiracy	**DV**	**24.00**
Das Schwarze Auge 1	DV	49.00
Digital Dreamware	DV	44.00
Dragon Lore	**DV**	**49.00**
Dragon's Lair 1	DV	39.00
Fields of Glory	DV	39.00
Hand of Fate	DV	39.00
Indy Car Racing	DA	24.00
Journeyman Project	DV	39.00
Lands of Lore	DV	39.00
Magic Carpet Data	DV	45.00
Monkey Island 2	DV	39.00
Mystic Midway	DV	44.00
Nascar Racing Tracks	DA	44.00
Paws of Fury-Brutal	DV	45.00
Pirates Gold	DV	39.00
Populous&Powermonger	DA	29.00
Privateer Classic	**DA**	**29.00**
Quest for Knowledge	DA	39.00
Rand Mcnally World	EV	49.00
Shadow Caster Class.	DA	29.00
SSN-21 Seawolf Clas.	**DV**	**29.00**
Strike Com. Classic	DA	29.00
Syndicate Plus Clas.	**DV**	**29.00**
US Navy Fighter Data	DV	39.00
Wing Com. 2 Classic	DA	29.00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro PC	DV	149.00
Aerospace Boxen 720	DV	74.00
Aerospace Boxen 721	DV	109.00
Joystick SV-207	DV	45.00
Gravis Analog Pro	DV	69.00
Gravis Gamepad	**DV**	**44.00**
Gravis Joystick sw.	DV	54.00
Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick 205	DV	69.00
Optix Trackstick 208	DV	89.00
Raider Joystick 206	DV	32.00
Topstar Joystick 227	DV	36.00
Trackstick SV-204	DV	64.00

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	**dt**	**79.00**
Addams Family Values	dt	129.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Animaniacs	dt	125.00
Ardy Lightfoot	dt	79.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Barkley: Shut up&Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Blackhawk	**dt**	**99.00**
Bomberman 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal-Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Cannon Fodder	**dt**	**109.00**
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	79.00
Clay Fighter 2	**dt**	**79.00**
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Donkey K.C.&Spieleb.	**dt**	**159.00**
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Earth Worm Jim	dt	124.00
Earthbound+Spieleb.	us	129.00
Equinox	dt	99.00
F1 Championship	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Green Latern	dt	119.00
Hagane (16 Meg)	dt	119.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Impossible Mission	dt	109.00
Indiana Jones	dt	129.00
Int.Superstar Soccer	**dt**	**119.00**
ISS Deluxe (16 MB)	dt	129.00
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jordan Adventure	**dt**	**99.00**
Judge Dredd	dt	129.00
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	99.00
Justice League	dt	119.00
Kawasaki Superbikes	dt	119.00
Kid Clown Crazy Cha.	**dt**	**109.00**
Lemmings	dt	109.00
Lemmings 2	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Lord of the Rings	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden 95	**dt**	**79.00**
Magic Sword	uk	79.00
Mario All Star Clas.	dt	69.00
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Mario Kart Classic	dt	69.00
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Marko's Magic Footb.	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mickey's Herausf.	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00
Mr. Tuff	dt	119.00
NBA Jam Tournament	**dt**	**139.00**
NBA Live 95	dt	129.00
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	139.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Ninja Warriors	dt	129.00
Operation Logic Bomb	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Oscar	dt	119.00
Pac Attack	dt	109.00
Pac Man 2	dt	109.00
Page Master	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinball Fantasies	**dt**	**99.00**
Pitfall!	dt	69.00
Pocky & Rocky 2	**dt**	**119.00**
Punch Out!	dt	109.00
Putty Squad	dt	119.00
Puzzle Bobble	dt	109.00
Rap Jam	us	119.00
Realm	dt	119.00
Rise of the Robots	dt	69.00
Robocop vs. Termina.	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun	**dt**	**119.00**
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	**uk**	**119.00**
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	**dt**	**109.00**
Sparkster	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	**dt**	**109.00**
Star Trek:Fleet Aca.	**dt**	**109.00**
Star Wars	uk	79.00
Star Wars 2 (Empire)	uk	79.00
Star Wars 3	dt	99.00
Stargate	**dt**	**129.00**
Super BC Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Syndicate	**dt**	**79.00**
Tarzan	dt	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park	dt	119.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Total Football	dt	129.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
True Lies	dt	139.00
Turrican 2	dt	119.00
Unirally	**dt**	**109.00**
Utopia	dt	115.00
Vortex	**dt**	**124.00**
Wario's Woods	dt	89.00
Worlock	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	129.00
Whizz	dt	119.00
Wild Guns	dt	119.00
Wolverine	dt	69.00
WWF Raw	**dt**	**79.00**
WWF Raw incl. Video	dt	89.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zero the Kamikaze	dt	129.00

Super NES-Sonderangebote

Dino Dini Soccer	dt	49.00
Incredible Hulk	dt	49.00
Kick Off 3	dt	59.00
Lord of the Rings	uk	49.00
Mechwarrior	dt	59.00
Mighty Max	dt	49.00
Sink or Swim	dt	59.00
Spectre	**dt**	**39.00**
Spindizzy World	dt	49.00
Street Racer	dt	59.00
Streetfighter 2 Cla.	dt	49.00
World Cup USA '94	uk	59.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	**dt**	**49.00**
Action Replay Pro 2	**dt**	**79.00**
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Mage Mogelmodul	dt	49.00
Game Mage 2	dt	89.00
Game Saver Mogelmod.	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Clubzeitschrift	dt	2.95
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Ada.	dt	59.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleb. Donkey K.C.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.NES More Fun Set	dt	309.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top Secret Spieleb.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	139.00
Universal Adaptor	**dt**	**39.00**
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

MEGA DRIVE

Addams Family Values	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	99.00
Akira	dt	109.00
Alien Soldier	dt	99.00
Asterix 2 Power o.t.	dt	99.00
ATP Tennis	dt	99.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Bloodshot	**dt**	**69.00**

!!! Playcom Sonderaktion !!!

Zur deutschen Markteinführung liefern wir mit den jeweils ersten 1000 Vorbestellungen einer Sony Playstation oder eines Sega Saturn ein Spiel KOSTENLOS mit.

Cannon Fodder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	**dt**	**89.00**
Dino Dini Soccer	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
Earth Worm Jim	dt	119.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 95	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy Whites Snooker	**uk**	**89.00**
Judge Dredd	dt	119.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	109.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Marko's Magic Footb.	dt	119.00
Mask	dt	109.00
Maximum Carnage	dt	119.00
Mega Bomberman	dt	99.00
Mega SWIV	dt	89.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey Mania	dt	79.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz	dt	79.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Live 95	dt	99.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	79.00
NHLPA Hockey '95	dt	99.00
Normy's Beach Babe	dt	69.00
Page Master	**dt**	**109.00**
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pirates o.t.Dark Wa.	dt	79.00
Pitfall!	dt	109.00
Powerdrive	dt	89.00
Prince of Persia	dt	59.00
Punischer	dt	109.00
Putty Squad	dt	109.00
Radical Rex	dt	79.00
Red Zone	dt	119.00
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Ristar (Feel)	dt	109.00
Road Rash 3	**dt**	**85.00**
Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Samurai Showdown	**dt**	**109.00**
Schlümpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu + Musik CD	**dt**	**79.00**
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic & Knuckles	dt	99.00
Sonic 3	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman Animat. S.	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Stargate	**dt**	**99.00**
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Striker	dt	119.00
Super Streetfighter2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Syndicate	**dt**	**99.00**
Tazmania 2	dt	109.00
Theme Park kompl.dt.	**dt**	**99.00**
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	109.00
Toughman Boxing	**dt**	**89.00**
Troy Aikman Football	dt	99.00
True Lies	dt	99.00
Urban Strike	dt	99.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
Warlock	dt	94.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	109.00
Where i.t.World i.C.	dt	99.00
Wolverine	dt	99.00
World Cham. Soccer 2	dt	69.00
World Cup USA '94	dt	69.00
WWF Raw	**dt**	**79.00**
WWF Raw incl. Video	dt	89.00
X-Men 2	dt	99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Baltz	dt	39.00
Brutal-Paws of Fury	dt	49.00
Bubsy 2	dt	39.00
Davis Cup	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Haunting	dt	49.00
Hyperdunk	dt	49.00
Ottifants	**dt**	**29.00**
Pele Soccer 2	dt	49.00
Puggsy	dt	49.00
Sensible Soccer	dt	49.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	49.00
Superman	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
Ultimate Soccer	dt	39.00
Wiz'n'Liz	dt	49.00
Wonder Boy Monsterw.	dt	49.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	89.00
MD 2 Lion King Set	dt	269.00
Mega Drive 2 o.Spiel	dt	189.00
Netzteil MD 1	dt	29.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

MEGA-CD

Mega-CD-Sonderangebote

Batman Returns	dt	39.00
Hook	dt	29.00
Make m.Video:Kris K.	dt	29.00
Make my Video: Inxs	dt	29.00
Microcosm	dt	49.00
Powermonger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00
Wolfchild	dt	29.00

Panasonic 3DO

3D Atlas	dt	129.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need f.Speed	**dt**	**89.00**
Duelin Firemen	us	109.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Immercenary	dt	99.00
John Madden Football	dt	89.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
Paataank	us	109.00
Panzergeneral	**dt**	**79.00**
Real Pinball	us	99.00
Rebel Assault	**dt**	**99.00**
Rise of the Robots	us	109.00
Road Rash	dt	99.00
Sesame Street Numb.	us	89.00
Shadow War of Succ.	us	109.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op.Jumpg.	dt	79.00
Slayer	dt	94.00
Space Hulk	dt	89.00
Striker	us	109.00
S.Streetfighter 2 T.	us	129.00
Syndicate-kompl. dt	**dt**	**99.00**
Theme Park kompl.dt	**dt**	**109.00**
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander 3	**dt**	**99.00**
Wing Commander	dt	89.00

3-DO-Zubehör

3DZero 6 B. Joypad	dt	59.00
Joypad Adapter S.NES	dt	45.00
Goldstar 3-Do & Fifa	dt	849.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	99.00

JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	119.00
Battlemorph (CD)	dt	99.00
Blue Lightning (CD)	dt	99.00
Brett Hull Hockey	dt	109.00
Brutal Sports Footb.	dt	129.00
Charles Barkley Bas.	dt	99.00
Checkered Flag	dt	79.00
Club Drive	dt	109.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Crescent Galaxy	dt	79.00
Cybermorph	dt	109.00
Dactyl Joust	dt	109.00
Demolition Man (CD)	dt	99.00
Dino Dudes	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	89.00
Fight For Life	dt	109.00
Flip Out	dt	109.00
Freelancer 2120 (CD)	dt	99.00
Hammerhead	dt	114.00
Hardball 3	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Hover Strike	dt	109.00
Jack Nicklaus Golf	dt	99.00
Legions o.t. Undead	dt	99.00
Redemption	dt	99.00
Robinson Requiem CD	dt	99.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Syndicate	**dt**	**129.00**
Tempest 2000	dt	109.00
Theme Park	**dt**	**129.00**
Tiny Toon	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
Val d'Isere Champ.	dt	109.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar CD-Rom	**dt**	**299.00**
Jaguar Grundgerät	dt	329.00
Jaguar Link Kabel	dt	29.00
Jaguar Magazin	dt	3.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00
Netzteil Jaguar	dt	39.00

Sony PSX

Aliens	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Basketball 3D	dt	99.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Cyberspeed	dt	89.00
Dracula X	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Konami Soccer	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	**dt**	**99.00**
Primal Rage	dt	99.00
Raven Project	dt	89.00
Slayer	dt	89.00
Theme Park	dt	89.00
Track & Field	dt	99.00
Warhammer Fantasy B.	dt	89.00

Sony PSX-Zubehör

Action Replay PSX	dt	69.00
Sony Playstation	dt	599.00

Saturn

Aaron vs Ruth	dt	89.00
Aliens	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Daytona USA	dt	125.00
Dracula X	dt	99.00
Konami Soccer	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
Primal Rage	dt	89.00
Raven Project	dt	89.00
Victory Goal	dt	125.00
Virtua Fighter	dt	125.00
Virtua Racing	dt	99.00

Saturn-Zubehör

Sega Saturn o. Spiel	dt	749.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

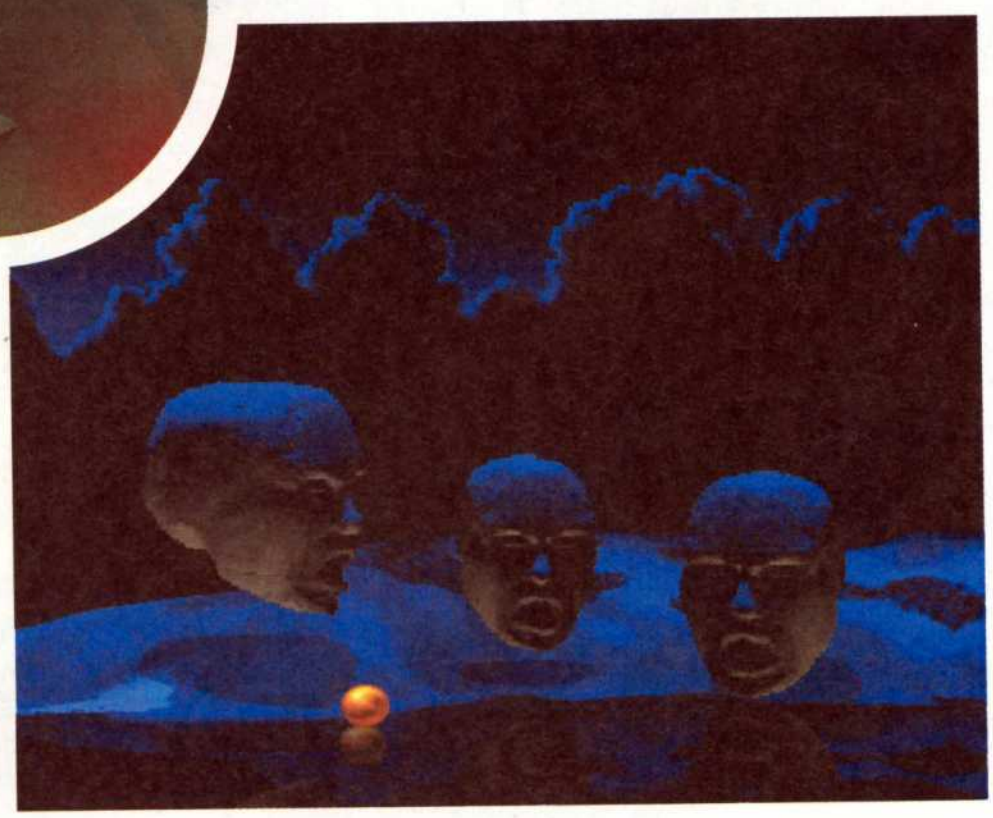
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919

Made in England

Edelspiele von Bullfrog

In den sieben Jahren seit der Gründung hat die englische Programmier-Schmiede Bullfrog sich bei Computer- und Videospielern sämtlicher Plattformen einen Namen gemacht, der wie kaum ein zweiter für Qualität und Innovation steht. Noch 1995 stehen sieben echte Highlights für den PC und die Sony PlayStation an. Aus diesem Grund sprach Play Time für Euch mit Peter Molyneux, dem König der Bullfrog-Spiele.

Mal wieder befindet sich Bullfrog momentan auf einem kleinen Höhenflug. Noch nicht einmal sechs Monate ist es her, als die Ochsenfrösche für den PC ein Hit-Spiel mit absolut neuartiger Grafikengine und faszinierendem Gameplay auf den Markt brachten: Magic Carpet. Der Mega-Titel brachte Vertriebspartner Electronic Arts einen Umsatz von über 50 Millionen US-Dollar und räumte auf der Londoner ECTS-Messe einen Award nach dem anderen ab. Um an diesen Erfolg anknüpfen zu können, arbeitet man in Guildford, der englischen Heimat von Bullfrog, zur Zeit fieberhaft. Im Augenblick werden sage und schreibe acht Projekte gleichzeitig in den Software-Labors entwickelt. Bullfrog war schon immer eine Firma, die sich durch besondere Neuheiten in Sachen Design, aber vor allem in puncto Spielwitz ausgezeich-



net hat, ohne daß bei anderen, teilweise berühmten Vorbildern abgeguckt wurde. Populous, Magic Carpet und nicht zuletzt das auf beinahe allen Plattformen geniale Theme Park stehen als eindrucksvolle Beweise für diese Aussage. Natürlich bemüht man sich auch bei den neuen Bullfrog-Titeln um die Fortsetzung dieser Tradition. Eines dieser neuen Spiele wird Dungeon Keeper, ein Rollenspiel, sein. Dazu Firmen-Chef Peter Molyneux: „Meiner Meinung nach hat sich das Rollenspielgenre in den letzten sieben oder acht Jahren kaum verändert, normalerweise mußt du immer den Helden spielen, den gänzlich wunderbaren, lieben Jungen, der die Welt zu retten hat. Ich glaube, es würde viel mehr Spaß machen, wenn Du mal die Bösen spielen könntest - es macht doch immer mehr Spaß, böse zu sein."

Dungeon Keeper

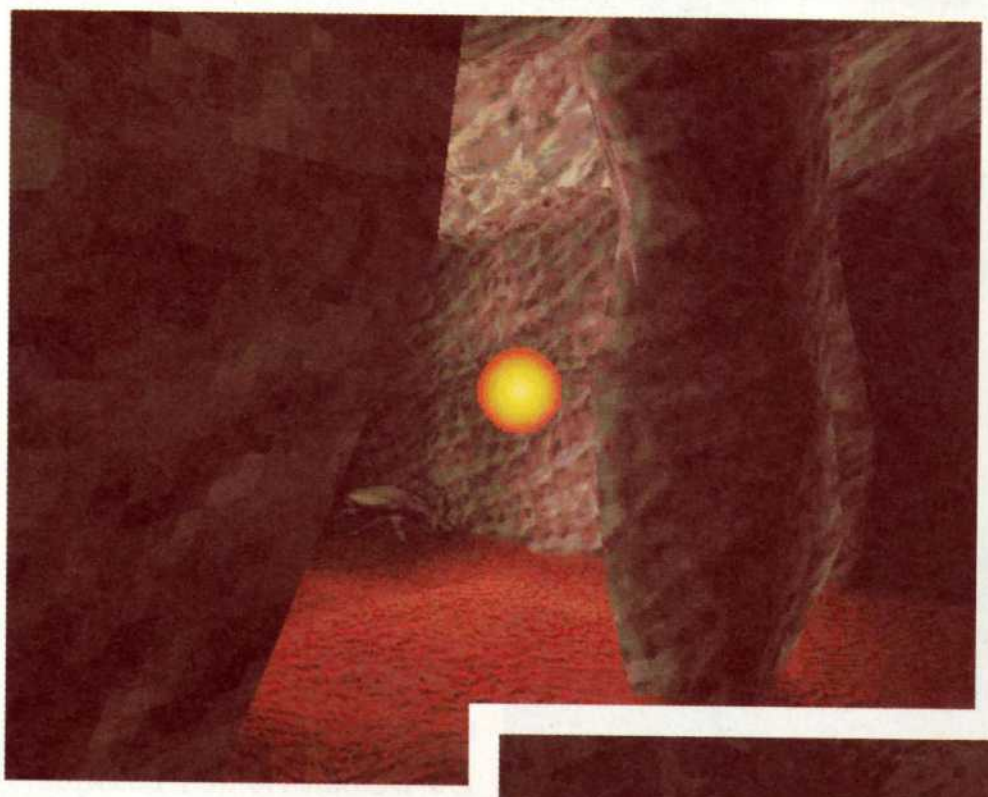
In Dungeon Keeper müßt Ihr also eine riesige Ansammlung von Tunneln bewachen. Dazu habt Ihr 32 verschiedene Monsterarten zur Verfügung, die Euch dabei behilflich sein werden, bloß keinen jener guten Helden in Eure Dungeons zu lassen. Dungeon Keeper würde wohl nicht von Bullfrog stammen, wenn Ihr nicht eine Reihe von kniffligen Strategien zur Verteidigung Eurer Höhlen heranziehen könntet. Magie und Stärke gilt es ebenso im Laufe des Spiels zu erhöhen. Die Dungeons werden außerdem immer größer und verzwickter und weisen im Spielverlauf immer mehr Angriffspunkte auf. Alle Spiele der Company verfügten bisher über eine verflixt hohe Gegnerintelligenz, der neue Titel macht da keine Ausnahme. Bei Bullfrog arbeiten einige Programmierer ausschließlich an der Verbesserung der Intelligenz der Computergegner. Peter Molyneux: „Diese Intelligenz wurde seit Populous immer weiter verbessert. In Populous belegte jeder Charakter 48 Bytes Speicherplatz, bei Theme Park waren es schon 512 Bytes, bei Dungeon Keeper sind wir jetzt bei 1024 Bytes. Hier hat z. B. jede Computerfigur einen Geruchssinn, verschiedene Fähigkeiten des Hörens, eine individuelle Sehkraft. Eine Kreatur ist neugieriger als die andere, daher kommen zig verschiedene Spielsituationen zustande." Dungeon Keeper profitiert ebenfalls von den in Magic Carpet erstmals eingesetzten Licht-Algorithmen. Wurden bei Magic Carpet z. B. die Reflexionen der Wellen in Echtzeit berechnet, können bei Dungeon Keeper jetzt abgeschossene Feuerbälle kurzzeitig Tunnelwände erhellen oder Spiegeleffekte eingesetzt werden.

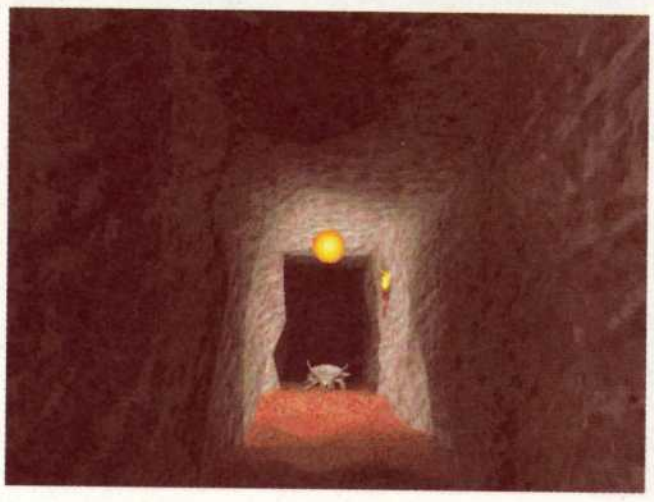
● ***Bei Creation verwendet Bullfrog ein etwas anderes Grafiksystem. Das Licht der Lampen Eures U-Boots wird zum Beispiel schwächer, wenn Ihr in größere Tiefen abtaucht. Außerdem sorgen Cut-Scenes für Atmosphäre.***

Creation

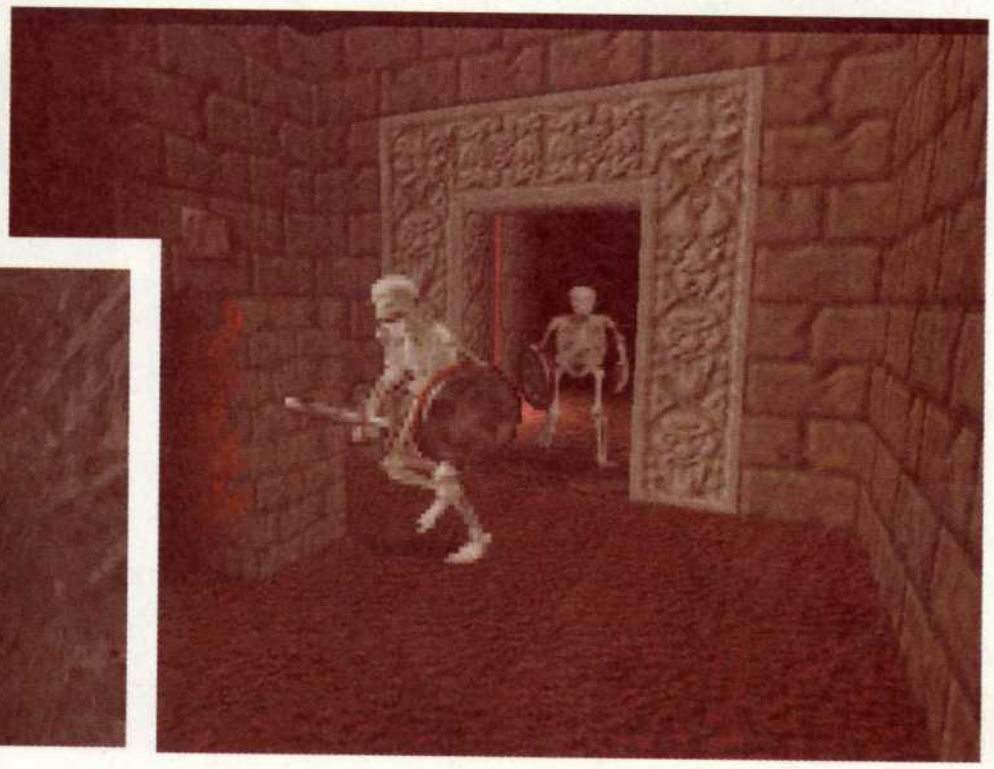
Ein weiterer für 1995 angekündigter Titel ist Creation für PC CD-ROM, eine Art Thriller, der der Geschwindigkeit und teilweisen Hektik von Magic Carpet den Rücken kehrt, indem das Szenario unter Wasser stattfindet. Bullfrog hat einige Mühen auf sich genommen, um zu gewährleisten, daß die Atmosphäre bei Creation stimmt. Alle Objekte

● ***Der Multiplayer-Modus bei Dungeon Keeper soll laut Molyneux „der beste Modus aller Zeiten" werden.***





● ***Ihr dürft Euch sogar aussuchen, ob Ihr lieber als Monster einen Dungeon bewacht oder als Abenteurer einzudringen versucht. Auf den Bildern seht Ihr eine Auswahl der 32 verschiedenen Monster.***



● ***In Theme Hospital geht es zunächst einmal darum, Eure Brieftasche zu füllen. Mitunter wäre der eine oder andere geheilte Patient in Eurer Anstalt aber auch nicht von Nachteil.***

werden meerestypisch undeutlicher, wenn Ihr mit Eurem U-Boot in größere Tiefen vordringt, abgeschossene Raketen erhellen das Wasser nur für Sekundenbruchteile und mit einiger Verzögerung, bevor sie im Zwielicht des Wassers verschwinden. Seid Ihr in der Nähe des Meeresbodens, könnt Ihr Korallenriffe beobachten, wie sie echter nicht sein könnten. Außerdem soll bei Creation erstmals eine neue Programmroutine eingebaut werden, die das häßliche Aufpixeln beim Heranzoomen an Objekte verhindern soll. Wir sind gespannt!

Magic Carpet 2

Natürlich wartet die halbe Welt auf Magic Carpet 2. „Wir untersuchten, was den Leuten an Magic Carpet besonders gefallen hat, und fanden heraus, daß es vielen Spielern Spaß machte, Dinge zu zerstören", erklärt Peter Molyneux leicht amüsiert. Um den verborgenen Gelüsten der Spieler Folge zu leisten, wartet MC 2 mit 20 neuen Zaubersprüchen auf, darunter z. B. auch Druckwellen und Gravitationsfelder. Einige Missionen werden zudem nachts spielen. MC 2 basiert auf einer stark verbesserten Grafik-Engine des ersten Teils. Molyneux: „Die alte Engine ist nun ca. zwei Jahre alt, aber mit all den Verbesserungen haben wir sie seitdem ungefähr um 75% schneller gemacht." Auch am Gameplay wurde beim Nachfolger gefeilt. MC 2 gleicht nun mehr einem Action-Rollenspiel als einem Action-Strategical.

Theme Hospital

Auch Theme Park wird in Kürze seinen Nachfolger bekommen: Theme Hospital. In dem Krankenhaus-Fun-Simulator betreut Ihr ein Krankenhaus vom Mittelalter („da lautete die Devise noch: Wenn es weh tut, brenn´ es weg oder schneid´ es ab!") über die Gegenwart bis in die Zukunft. Natürlich geht es in erster Linie darum, auf Kosten der Kranken richtig Kohle zu scheffeln. Das Geschehen wird wie bei Theme Park aus isometrischer 3D-Sicht zu sehen sein und verspricht ein echter Knaller voll von typisch britischem, schwarzen Humor zu werden.

MIST

Die letzten beiden demnächst erscheinenden Bullfrog-Titel nutzen ein eigens dafür neu entwickeltes Grafik-System namens Skeletal Mapping. Molyneux: „Für die meisten 3D-Spiele müssen die Grafiker zunächst über die möglichen Bewegungen jedes Charakters nachdenken, um sie dann zu zeichnen und zu animieren, unsere neue Engine simuliert eine Art Skelett und berechnet daraufhin alle Animationsphasen selbständig." MIST (My Incredible Superhero Team) heißt der Arbeitstitel eines Action-Spiels mit Taktikelementen, das für November geplant ist. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen Superhelden und müßt Eure eigene Stadt vor Eindringlingen beschützen. Daß diese Aufgabe nicht nur mit gutem Zureden erfüllt werden kann, versteht sich wohl von selbst. Der Clou an der Sache ist aber, daß Ihr Euch eben mittels des Skeletal Mapping Euren eigenen Helden zusammenbasteln dürft. Bullfrog glaubt daher, daß die einzige Beschränkung des Games in der limitierten Vorstellungskraft des Spielers liegt: „Wenn Du Deinen Helden besonders stark machen willst, gib ihm halt eine große Kanone, verleih ihm Flügel oder den tödlichen Blick, jeder Held hat aber auf jeden Fall einige Schwachstellen." Grafisch verspricht MIST, ein echter Leckerbissen zu werden. Eine komplett modellierte City, mit Texturen versehene

● ***MIST ist sicherlich das für Bullfrog ungewöhnlichste Projekt. Ihr wandert mit Eurem selbstkreierten Super-Helden durch eine Stadt voller Wolkenkratzer, die sich komplett zerstören läßt. Das sollt Ihr natürlich verhindern. Im Alleinspiel verfügt MIST über etliche strategische Varianten, im Multiplayer-Modus wird es dann zum reinrassigen Action-Spiel.***

Polygone und ein möglicher Pentium-Mode mit erreichbaren 30 Bildern pro Sekunde sind vorgesehen.

Biosphere

Biosphere, das auch noch in diesem Jahr erscheinen soll, kombiniert das Spielprinzip von Populous mit der Grafik-Engine von Magic Carpet. Ihr müßt mit genetischem Material herumexperimentieren und erzeugt so immer neue Kreaturen, die ihre Vorgänger von Eurem Planeten verdrängen. Die unterschiedlichen Kreaturen werden selbstverständlich mittels Skeletal Mapping perfekt animiert und in Szene gesetzt. Wie immer bei Bullfrog wurde aber auch bei Biosphere der Schwerpunkt der Entwicklung auf ein anspruchsvolles Gameplay gelegt.

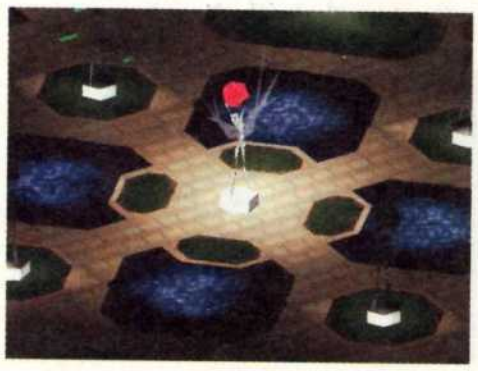
● ***Die Grafik bei Biosphere erinnert stark an Magic Carpet. Auch die erschaffenen Kreaturen sind selten friedlicher Natur.***

Syndicate Wars

Bullfrog ist eine der wenigen Software-Companies, die noch nie für 16 Bit-Konsolen programmiert haben. Die genialen Umsetzungen von Theme Park für das Mega Drive und das Super Nintendo waren lediglich von den Engländern lizenziert, nicht aber selbständig programmiert. Doch jetzt soll sich das alles ändern. Mit der Welle der Next Generation-Konsolen, die uns kurz bevorsteht, wird Syndicate Wars für die Sony PlayStation das erste von Bullfrog selbst entwickelte Konsolen-Spiel sein. Das Spielprinzip der PC-Syndicates wurde weitestgehend beibehalten, an der Grafik jedoch ordentlich gefeilt. Ihr seid nun in einer Stadt mit voll gerenderten 3D-Gebäuden, die sich im Spielverlauf auch verändern können. Das beeindruckendste am Game sind aber sicherlich die unterschiedlichen Lichteffekte. Lichteffekte sind zwar auch bei den PC-Titeln Bullfrogs in der Regel recht beeindruckend, aber die besondere Power der PlayStation erlaubte den Programmierern, noch eins draufzusetzen. So verschwinden jetzt beispielsweise Auto-Scheinwerfer im Dunkel der Nacht oder Passanten spiegeln sich in den Fensterscheiben der Gebäude. Der Eindruck, sich in einer realen Welt zu bewegen, entsteht dabei ganz von selbst. Wenn Ihr diese Ausgabe der Play Time durchblättert, wird Euch auffallen, daß Bullfrog mit Hi-Octane schon einen starken Titel veröffentlicht hat. Mit den anderen Titeln, die allesamt nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen werden, scheint Bullfrogs Stellung als führendes Software-Haus Englands erstmal gesichert zu sein.

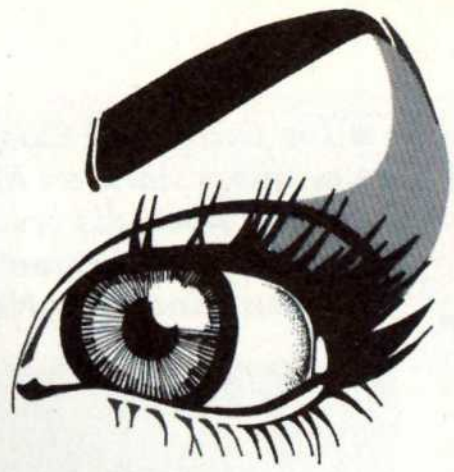
Christian Bigge

● ***Die PC-Version von Syndicate Wars unterstützt SuperVGA. Allerdings braucht man schon einen Pentium, um in den vollen Genuß des Spiels zu kommen.***



Mindscape

Ein Blick nach vorn !



Bei Mindscape tut sich wieder etwas! Die im englischen Nottingham ansässige Spiele-Schmiede mit eigenem Deutschland-Büro in Kaarst entwickelt zur Zeit gleichzeitig mehrere sehr vielversprechende Projekte. Grund genug für Play Time, einen Blick hinter die Kulissen der englischen Software-Industrie zu werfen.

Wir haben MegaRace, wir spielten Nova Storm und werden ganz aktuell mit Slipstream 5000 und Hi Octane beglückt. Keine Frage, futuristische Racing-Games sind im Augenblick unheimlich angesagt. Mindscape will uns nun ein weiteres Spiel dieser Art präsentieren, freilich unter Verwendung der allerneuesten „State of the art"-Technik. Entwickelt wird die actionreiche Raserei für die Sony PlayStation, aber auch PC-Besitzer sollten schon einmal ihre Joysticks ölen, eine Umsetzung des Spektakels ist baldmöglichst geplant. Cyberspeed wartet mit jeder Menge internationalem Flair auf. Mit Euren unterschiedlichen Raumgleitern trefft Ihr verwegene Piloten aus aller Herren Länder, die gern mit Euch ein paar Runden drehen würden, an den verschiedenen Rennstrecken.

● ***Diesem düsteren Gesellen begegnet Ihr bei Total Distortion.***

Action vom Feinsten

Die Rennstrecken haben es übrigens in sich. Komplett im modischen 3D-Look gehalten, verabschiedet sich Mindscape mit Cyberspeed vom Konzept des klassischen Rundkurses. Ihr heizt über Rampen, könnt Euch während des Rennens für verschiedene Routen entscheiden und fliegt durch Kraftfelder oder Turbo-Zonen. Zwischendurch dürft Ihr natürlich jede Menge Power-Ups aufsammeln und die obligatorischen Bordkanonen fehlen ebenso wenig. Das alles garantiert ein verflixt rasantes Gameplay, die grafische Darstellung rundet den positiven Gesamteindruck von Cyberspeed ab: hervorragende Licht-Schatten-Effekte, komplett mit Texturen überzogene, herumwuselnde 3D-Objekte, ein flotter Bildaufbau mit augenfreundlicher Frame-Rate; Rennfahrer-Herz, was willst du mehr? Augenblicklich sind für Cyberspeed drei Welten, jeweils andere Planeten, entwickelt worden, jede einzelne Welt kann mit fünf Rennstrecken aufwarten. Zwölf Schiffe stehen Euch für die Rennen zur Auswahl, eine Unzahl an Computergegnern mit unterschiedlichen Gefährten und Fähigkeiten gilt es zu schlagen. Die Perspektive, aus der das Renngeschehen betrachtet werden kann, darf übrigens höchstwahrscheinlich frei gewählt werden. Ähnlich wie bei einigen Arcade-Vorbildern kann das eigene Vehikel heran- oder quasi in den Screen hineingezoomt werden. Wie bei einer besseren Flugsimulation gibt´s auf Tastendruck außerdem jede Mege Außenansichten zu sehen.

● ***Viele Mindscape-Intros glänzen durch gerenderte Animationen.***

Käfer-Schlachten

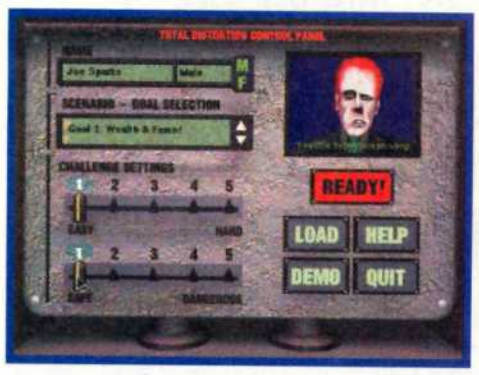
Das nächste Mindscape Projekt ist ein strategischer Schlachtensimulator der lustigen Art. In Tiny Troops lenkt Ihr die Geschicke einer Käfer-Rasse und fightet Euch über sechs verschiedene Welten und durch über 70 Missionen. Die Klutes und die Furfurians sind nämlich die einzigen intelligenten Lebewesen des Tiny Troops-Universums. Dummerweise leben

● ***Tiny Troops erinnert vom Gameplay etwas an Battle Bugs.***

● ***Den Dino könnt Ihr in Tiny Troops nur mit vereinten Kräften und raffinierter Taktik besiegen.***

● ***Der Navigationsscreen von Total Distortion wirkt auf den ersten Blick konfus, ist aber zweckmäßig.***

diese beide Rassen aber auf dem selben Planeten und, wie könnte es auch anders sein, mögen sich zudem nicht sonderlich. Kurzum: Seit über 400 Jahren liegen die beiden Rassen im Clinch miteinander und beharken sich, was das Zeug hält. Als Begleitumstand dieses



● ***Ob dieser nette Herr ein guter Musiker wird?***

Langzeit-Krieges beginnt sich leider der Heimatplanet so langsam in Wohlgefallen aufzulösen, so daß selbst die beiden Kriegsparteien einsehen, daß unbedingt ein klärendes Gespräch stattfinden muß. Auf einem Meeting erkennt man schließlich, daß ein Leben ohne Krieg für beide Seiten längst zu langweilig wäre, also entschließt man sich, die Kampfhandlungen auf anderen Planeten fortzusetzen. Da es sich bei den Streithähnen um Käfer handelt, werden Euch die meisten dieser fremden „Planeten" jedoch sehr bekannt vorkommen, es handelt sich dabei etwa um Omas Küchentisch oder ein typisches Strand-Szenario auf Mallorca-Ost. Ist Tiny Troops also eine Art Battle Bugs im MicroMachines-Outfit? Antwort: Ja, aber die Kombination beider Spiele verspricht jede Menge Spaß zu bereiten. Zudem wurde eine Menge zusätzlicher Features eingebaut, die in den anderen Spielen nicht zu finden waren.

Bonbon-Grafik für Hardcore-Strategen

Zu Beginn einer Schlacht könnt Ihr eine Auswahl der Truppen und Fahrzeuge treffen. Dabei solltet Ihr mit Bedacht wählen und auf eine gute Mischung achten, denn die Anzahl der Auswahlmöglichkeiten ist begrenzt, genauso wie die Fähigkeiten der einzelnen Truppenteile. Nur mit Teamwork könnt Ihr die gegnerische Käfer-Armada besiegen. Die Bewegung der Charaktere auf dem Kampf-Bildschirm erfolgt durch eine einfache Point-and-Click-Steuerung. In den einzelnen Schlachten sind zahlreiche Unteraufgaben integriert, so müßt Ihr z. B. den einen oder anderen Käfer-Kameraden retten, bestimmte Gebäude zerstören oder feindliche Lager plündern. Die Grafik ist grellbunt und ziemlich flippig aufgemacht. Besonders die Animationen der riesigen Käfer-Sprites erinnern eher an die Optik eines Jump & Run-Games als an ein Strategie-Spiel. Durch die Grafik erhält das Spiel ein unnachahmliches Flair, dahinter verbirgt sich allerdings, so wie es aussieht, ein gut ausgetüfteltes Strategical mit garantierter Langzeitmotivation. Warten wir's ab!

● ***Vom Beatnik erhaltet Ihr in Total Distortion Eure ersten brauchbaren Sounds.***

Die totale Konfusion?

Das dritte Mindscape-Projekt gehört sicherlich zu den seltsamsten Stücken Spiel-Software der letzten Zeit. Total Distortion kombiniert Musik mit Videosequenzen und spielt in einer anderen Welt, einer Art vierten Dimension. Das ganze Spektakel ließe sich vielleicht am ehesten als interaktives Adventure mit Strategie- und Wirtschaftssimulations-Charakter einstufen. Ihr übernehmt die Rolle eines reichen Musik-Produzenten, der seine gesamte Knete in waghalsige Geschäfte in einer fremden Dimension investiert. Eure Aufgabe in Total Distortion ist es, Material für neue Musik-Videos zu sammeln. Das klingt zunächst relativ einfach, entwickelt sich aber durch die Verzweigungen der Story recht bald zur wahren Lebensaufgabe. Die Materialien für die Videos befinden sich nämlich leider nicht auf der Erde, sondern in einer surrealen Parallelwelt. Für den Trip in diese Welt werdet Ihr mit einigen skurrilen Gegenständen ausgerüstet.

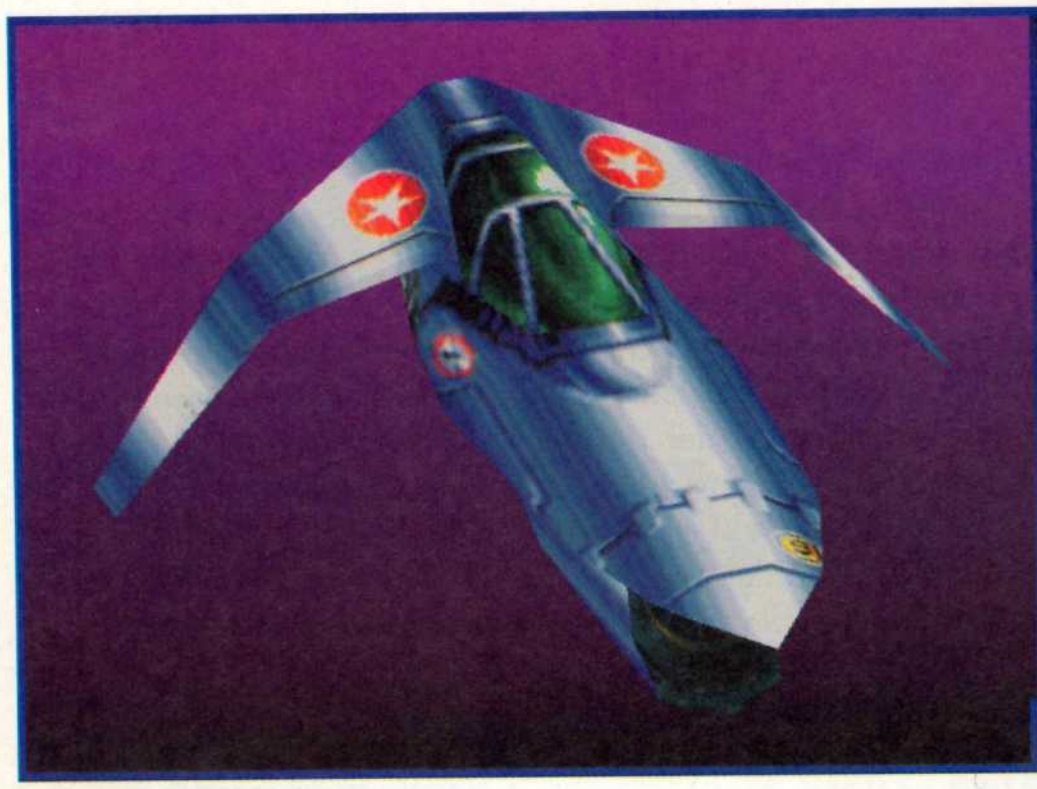
Wohin die Reise geht...

Erst einmal gestartet, müßt Ihr sehr bald feststellen, daß sich die Reise zu einem One-Way-Trip entwickeln könnte.

● ***Total Distortion: Habt Ihr genug Clips gesammelt, gehts zum Geldverdienen in die Realität.***

● ***Der Zahnarztstuhl sieht nicht einladend aus.***

Zunächst einmal werdet Ihr durch eine Vielzahl von interaktiven Screens gescheucht. Ein geheimnisvoller Mr. Red teilt Euch ein paar noch geheimnisvollere Namen von Personen mit, die als Ansprechpartner in der neuen Sphäre dienen sollen. Als nächstes gelangt Ihr in ein Intro-Menü, quasi die Eintrittskarte in die nächste Dimension. Hier habt Ihr die Möglichkeit, Eure Fähigkeiten zu trainieren. Dann endlich taucht Ihr ein in die Distortion-Dimension, die verzerrte Welt. Zur Einstimmung bekommt Ihr eine achtminütige Videosequenz zu sehen, in der erklärt wird, wo Ihr seid, was zu tun ist und



● ***Die Gleiter haben in Cyberspeed verschiedene Flugeigenschaften, Panzerungen und Waffensysteme.***

wohin Ihr zu gehen habt. Das Mission-Briefing bei X-Wing ist jedenfalls weniger kompliziert!

Online-Hilfe

Die erste Mission durchlebt Ihr in einer Art Koma, Schauplatz ist Euer eigenes Schlafzimmer. Verwirrt? Macht nichts, schließlich gibt es ja bei Total Distortion eine Online-Hilfe, die übrigens beinahe so gestaltet ist, wie manche Internet-Seiten unter Windows. Jedenfalls bekommt Ihr hier erste Hinweise, wie Ihr Euch in der fremden Welt fortbewegen könnt, wie ein Musik-Video-Deal in der neuen Welt vonstatten geht und welche

● ***In Cyberspeed müßt Ihr durch Tunnel fliegen.***

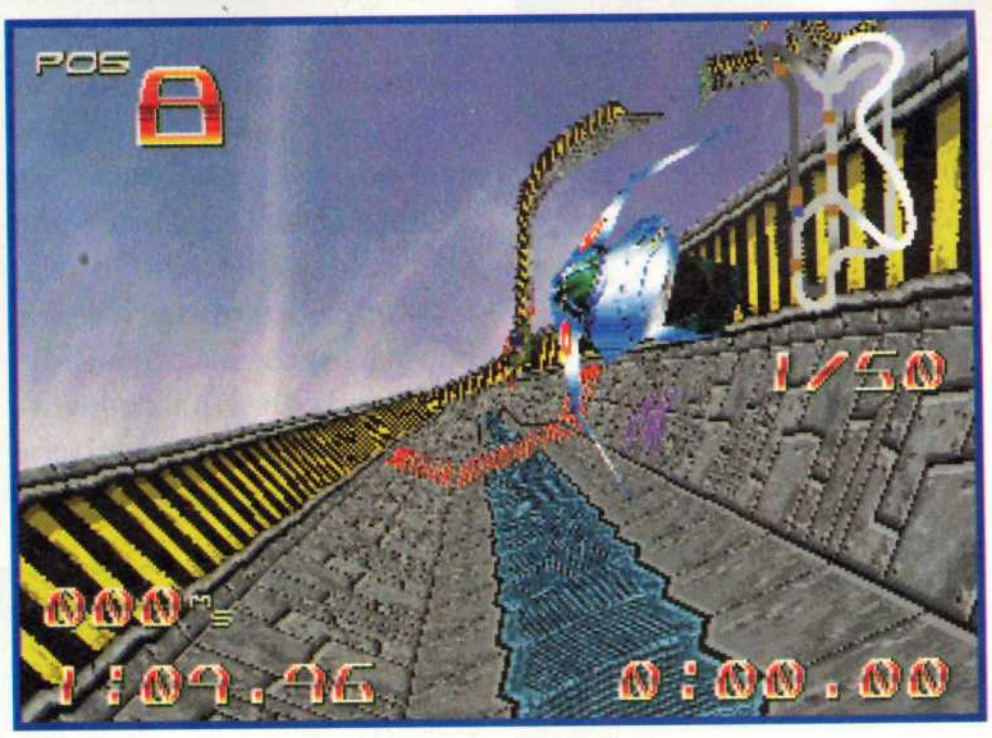
Leute Euch weiterhelfen können. So macht Ihr Euch auf, die neue Welt zu erkunden, und schwebt in Eurem Trance-Zustand anderen Personen entgegen. Vorher solltet Ihr aber einen wichtigen Ausrüstungsgegenstand ausprobieren, das Vidi-Phone. Hiermit werden nämlich später die Videoclips aus einer Soundbibliothek zusammengestellt. Genau diese Sounds müßt Ihr aber erst einmal finden. Dafür befragt Ihr in der fremden Dimension Personen, wie etwa den Gitarren-Krieger (!), bei dessen Erscheinen nicht nur fetzige Riffs erklingen, sondern auch eine Art Klaviatur auf dem Bildschirm erscheint. Mit dieser dürft Ihr jetzt beliebige Sounds oder auch Melodien erzeugen, die automatisch in Eurer Bibliothek abgespeichert werden.

Abwechslungsreiches Gameplay

Ähnlich gestaltet sich zunächst der weitere Spielverlauf: Ihr besucht unterschiedliche Locations („Elvis, the fish", „The radio aquarium") und „sammelt" die dort gefundenen Sounds auf. Manchmal müßt Ihr kleinere Puzzles lösen, um an neue Sounds zu kommen, manchmal ist auch ein kleiner Echtzeit-Kampf angesagt, für Abwechslung ist auf jeden Fall gesorgt. Nebenbei müßt Ihr ebenfalls beachten, daß Euer leibliches Wohl nicht zu kurz kommt. Dazu besucht Ihr etwa die

● ***Total Distortion: Bald steht der erste Hit-Clip!***

Sandwich-Bar und „komponiert" Euch ein paar Brotscheiben oder Ihr mixt Euch in der Bar ein paar heiße Drinks. Nach und nach findet Ihr Euch in der anfangs fremden Welt immer besser zurecht. Doch irgendwann muß auch Geld verdient werden. Dazu begebt Ihr Euch mit Euren Sounds auf die Suche nach dem Ausgang aus der Dimension. Zwischenzeitlich könnt Ihr versuchen, mit den gesammelten Musik- und Filmsequenzen einen eingängigen Musik-Clip zusammenzustellen. Wie Ihr seht, wird bei Total Distortion einiges geboten. Das anfangs wirre Spielkonzept fügt sich im Verlauf der Handlung zu einem einheitlichen Ganzen. Grafisch ansprechend präsentiert und natürlich mit einer umfangreichen Soundkulisse versehen, könnte sich das Mindscape-Programm zum Überraschungs-Hit des Jahres entwickeln.



● ***Die Kurse bei Cyberspeed sind komplett gerendert und mit Texturen versehen.***

Paul Rigby

Zieht Clown Willy die Games aus der Tasche!

PLAY TIME & Wissoll unendlich gut

verlosen Computer- und Videospiele Eurer Wahl.

Pünktlich zur Veröffentlichung des Jump & Runs WISSOLL CIRCUS Trophy könnt Ihr Clown Willy ein paar heiße Games Eurer Wahl entreißen. Was, Ihr kennt Clown Willy noch gar nicht? Dann nehmt schnell eine Postkarte und holt Euch das coole Game. Gegen eine Schutzgebühr von DM 5,- könnt Ihr direkt bei WISSOLL, Wissollstr. 5 - 43 in 45478 Mülheim bestellen. Für diesen sagenhaften Preis kommt Clown Willy direkt zu Euch nach Haus. Ihr erhaltet ein PC-Spiel, das sich gewaschen hat, denn:

WISSOLL CIRCUS macht unendlich gute Laune!!!

Für noch mehr gute Laune wird gesorgt sein, wenn Ihr den Hauptgewinn bei unserer Competition erwischt. Süßwaren-Hersteller WISSOLL öffnet zusammen mit Play Time die Gewinnschleusen und stellt folgende Preise zur Verfügung:

1. PREIS: 3 Computer- oder Videospiele Deiner Wahl

2. PREIS: 2 Computer- oder Videospiele Deiner Wahl

3. PREIS: 1 Computer- oder Videospiel Deiner Wahl

4.-44. PREIS: je ein WISSOLL-CIRCUS-Überraschungspaket

LÖSUNGSSATZ:

WISSOLL CIRCUS macht unendlich gute . . . . . !

Um an der großen Verlosung teilzunehmen, ergänzt lediglich den obenstehenden Satz um das richtige Lösungswort, klebt den Abschnitt auf eine Postkarte und sendet diese an:

WISSOLL • Willi Schmitz Scholl • Kennwort: WISSOLL CIRCUS Trophy • Abt. Marketing • Wissollstr. 5 - 43 • 45478 Mülheim an der Ruhr

Der Einsendeschluß ist der 31. Juli 1995, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

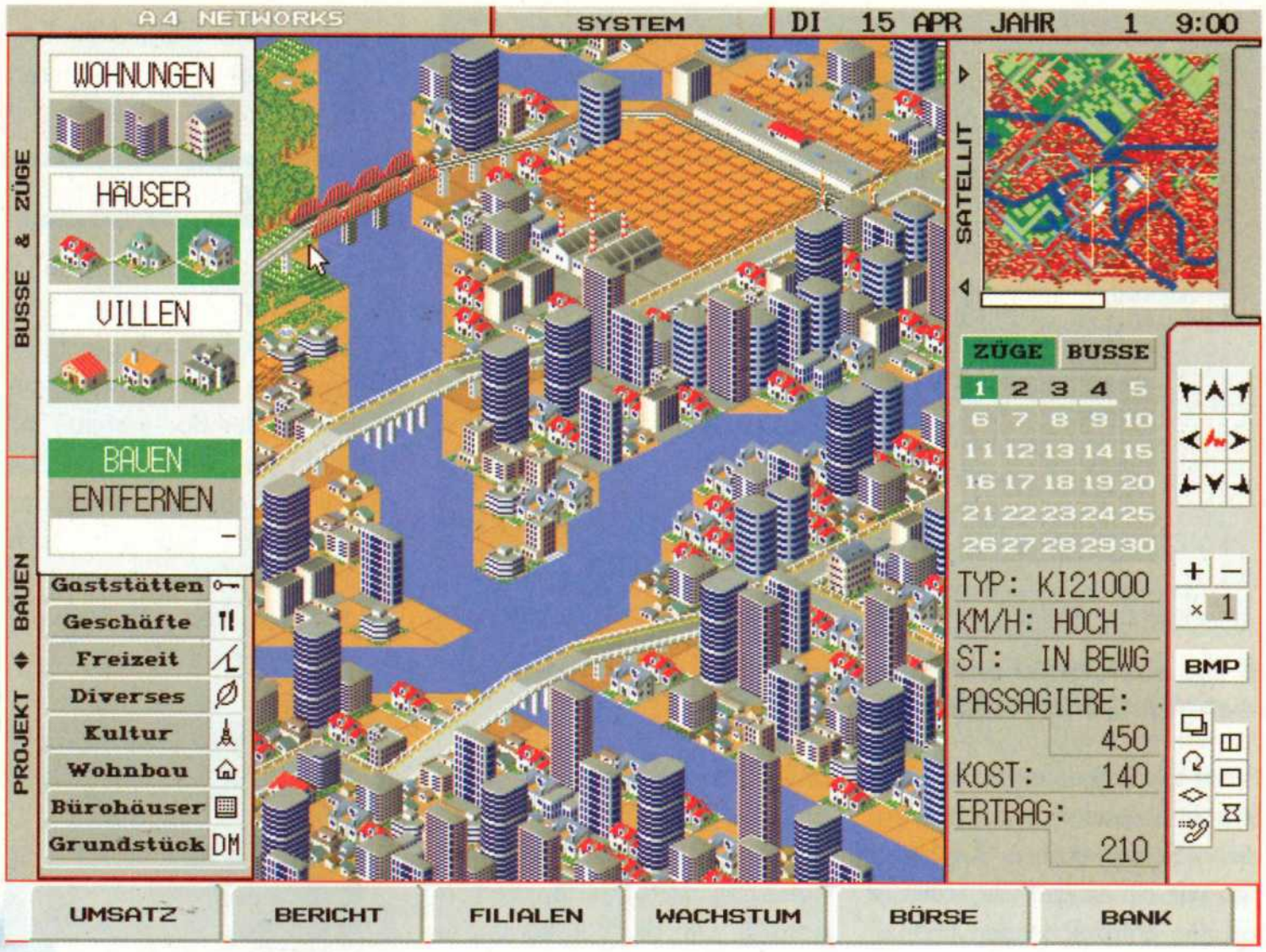
A4 Networks

Geld regiert die W

■ Hersteller: Infogrames . Preis: ca. DM 110,- ■

Wer Begriffe wie "Hausse" oder "Rezession" bisher nur mit dem Börsenteil der Frankfurter Allgemeinen in Verbindung gebracht hat, wird durch A4 Networks eines Besseren belehrt. A4 ist eine knallharte Großkonzern-Simulation, die sich wie ein Wolf im Schafspelz unter die "Just for Fun"-Spiele auf die heimische Festplatte schleicht. Eine Art SimCity mit Supra-Ultra-Mega-Perls-Effekt im Tiefenwaschgang.

Welt!



● ***Der Wohnungsnot ein Ende - Bauboom in Berlin.***

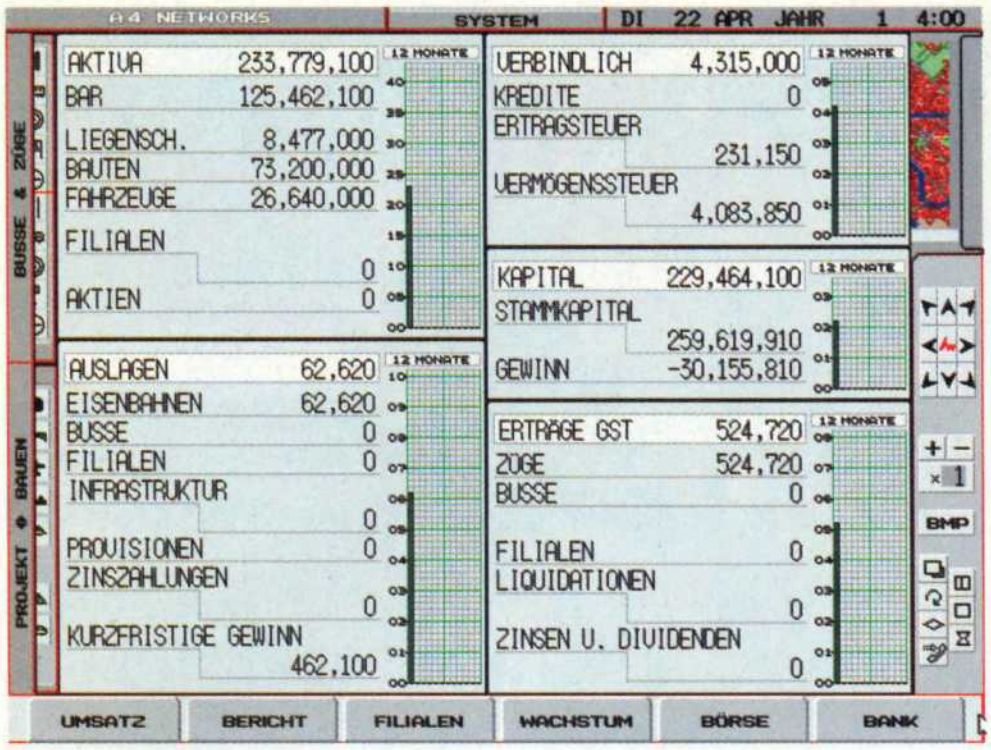
Im Gegensatz zu SimCity, wo man sozusagen als Stadtoberhaupt das Wohlbefinden seiner Bürger und das Wachstum seiner Stadt im Auge haben mußte, erwartet Euch in A4 Networks eine etwas andere Variation dieses Themas. Als Vorsitzender eines Multikonzerns hat man die schwierige Aufgabe, das eigene Unternehmen auszubauen und gegen Übernahmeversuche von Konkurrenzfirmen zu verteidigen. Das ist natürlich leichter gesagt als getan, denn der richtige Umgang mit Wertpapieren und das Jonglieren mit Umsatzberichten und Marktanalysen will erst einmal durchschaut sein.

Ohne Moos nix los

Mit einem üppigen Startkapital ausgerüstet, könnt Ihr zwischen verschiedenen Städteszenarien wählen. Berlin, Washington, London etc. und auch die exotischen Kaiman-Inseln stehen dabei zur Verfügung. In den Weltstädten gibt´s natürlich schon eine funktionierende Infrastruktur. Hier könnt Ihr Euch voll und ganz der Börse oder hier und da dem Bau einiger Wohnblocks oder Bürokomplexe widmen. Einiges mehr an spielerischer Herausforderung bieten da die Kaiman-Inseln, denn die sind noch völlig unerschlossen. Ihr müßt sozusagen von Null an beginnen. Mit den vorhandenen Rohstoffen und dem zur Verfügung stehenden Startkapital könnt Ihr hier nach Lust und Laune ein eigenes Imperium aufbauen. Das Wichtigste ist zu Anfang der Aufbau eines Verkehrssystems. Ihr habt die

● ***Zu einigen Ereignissen gibt es N-TV-Videos zu sehen.***

● ***Dem Nachrichten-Magazin FOCUS ist man ab und zu sogar ein Titelblatt wert.***

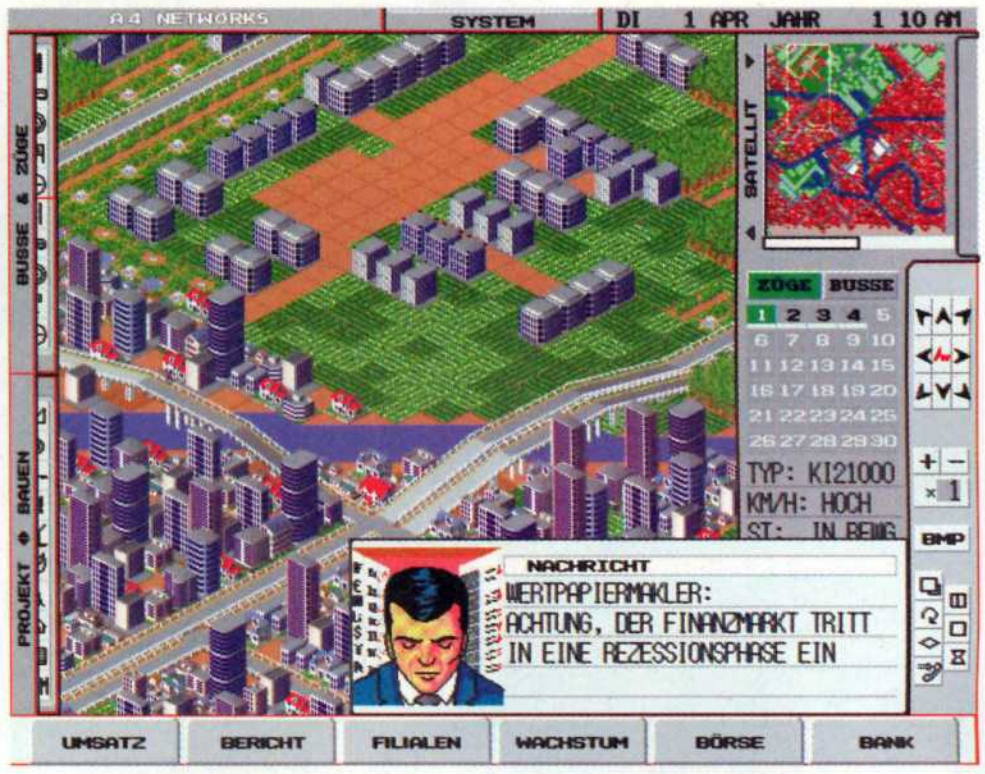


● ***Ein ausführlicher Finanzbericht hilft bei den notwendigen Entscheidungen.***

Wahl zwischen relativ billigem Straßenbau oder dem etwas teureren Schienennetz. Auch der Bau von Häfen und Flughäfen ist mit den entsprechenden finanziellen Mitteln möglich. Wenn im späteren Spielverlauf mehr Geld in die Firmenkasse fließt, könnt Ihr auch sogenannte Super-Projekte wie z. B. eine Hochschwebebahn in Angriff nehmen. Damit Euer Straßennetz auch ausgelastet wird, stehen verschiedene Busse zum Kauf bereit. Die Palette reicht vom kleinen Stadtbus für 30 Personen bis hin zum Luxus-Reisebus für mehr als 100 Leute. Bei den Zügen verhält es sich ähnlich. Vom Bummelzug bis zum Hochgeschwindigkeits-Reisezug ist für jeden Bedarf gesorgt. Um die Bürokomplexe oder Freizeitzentren erreichbar zu machen, müssen entsprechende Haltestellen und Fahrpläne eingerichtet werden. Die grafische Darstellung hat dabei die klassische isometrische SimCity-Perspektive. Die nicht sonderlich farbige SuperVGA-Grafik ist recht niedlich anzusehen (wenn die kleinen Busse und Züge von Bahnhof zu Bahnhof huschen), bietet aber keinerlei Innovation gegenüber dem Vorbild SimCity 2000 oder etwa dem bunteren Transport Tycoon.

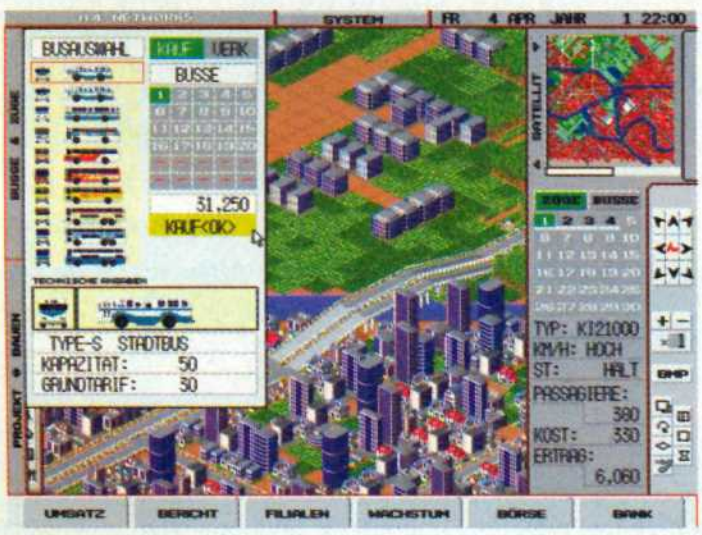
Baulöwen und Kredithaie

Für alle Baumaßnahmen benötigt Ihr als Konzernchef natürlich Geld. Durch geschicktes Ankaufen und Verkaufen von Aktien an der Börse solltet Ihr Euch ein gewisses finanzielles Polster verschaffen, denn der Finanzmarkt kann sich rasch zum Positiven wie zum Negativen hin entwickeln. Um Euch auf dem laufenden zu halten, werden deshalb immer wieder ein Finanzberater und Euer Privatsekretär in einem kleinen Fenster eingeblendet, die mehr oder weniger interessante Neuigkeiten auf Lager haben. Die deutsche Sprachausgabe erklingt sorgfältig digitalisiert, aber so trocken, daß es aus den Lautsprechern staubt. Falls Ihr einmal nicht mehr so flüssig seid oder gerade etwas Geld braucht, um einen Übernahmeversuch der Konkurrenz abzuwehren, könnt Ihr Euch entweder an die Bank wenden (Kollege Dr. Schneider läßt grüßen!),

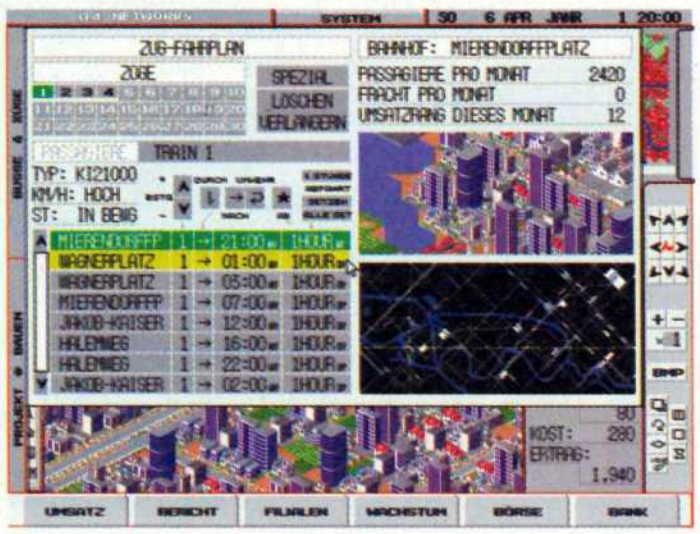


● ***Ein Makler gibt immer wieder wertvolle Hinweise.***

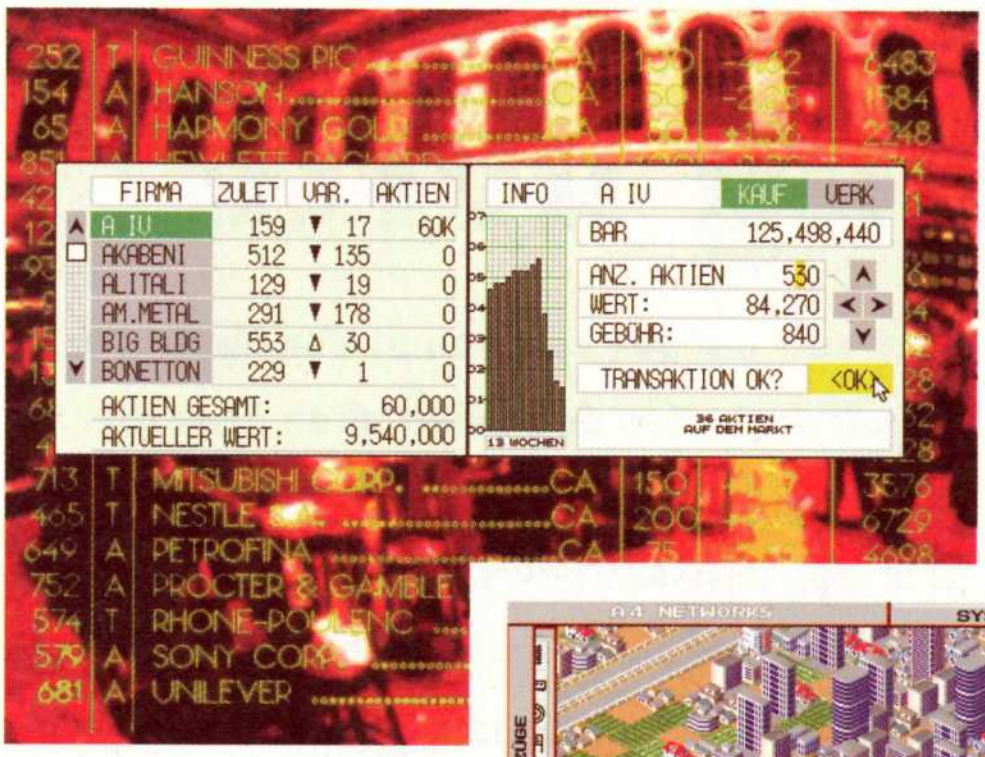
Die verschiedenen Transportmittel



Je nach Streckenlänge und Anzahl der zu befördernden Leute solltet Ihr einen entsprechenden Bus oder Zug einsetzen. Für einen kleinen Stadtbus muß naturgemäß weniger veranschlagt werden als für einen Luxus-Bus. Wichtig ist dabei auch eine vernünftige Auslastung der zu befahrenden Strecken, die durch Festlegung von Fahrplänen erreicht werden kann.



oder Ihr verkauft eines Eurer Gebäude oder Grundstücke. Um an der Börse zu spekulieren oder einen Bankkredit zu beantragen, müßt Ihr auch auf die Öffnungszeiten dieser Institutionen achten. An einem Sonntag um fünf Uhr morgens werden normalerweise keine Schalter geöffnet. Um solche Feiertage oder Uhrzeiten zu überbrücken, läßt sich die Zeit auch im Schnellvorlauf etwas vorantreiben. Eine stufenlose Geschwindigkeitsanpassung läßt sich im Optionen-Menü vornehmen. Mit einigen Baumaßnahmen könnt Ihr Euch bei den Medien ins rechte Licht setzen. Der Bau einer Schule, eines öffentlichen Naherholungsgebiets oder eines Vergnügungsparks wird immer mit Berichterstattungen in Fernsehen oder Presse belohnt. Der deutsche Nachrichten-Kanal N-

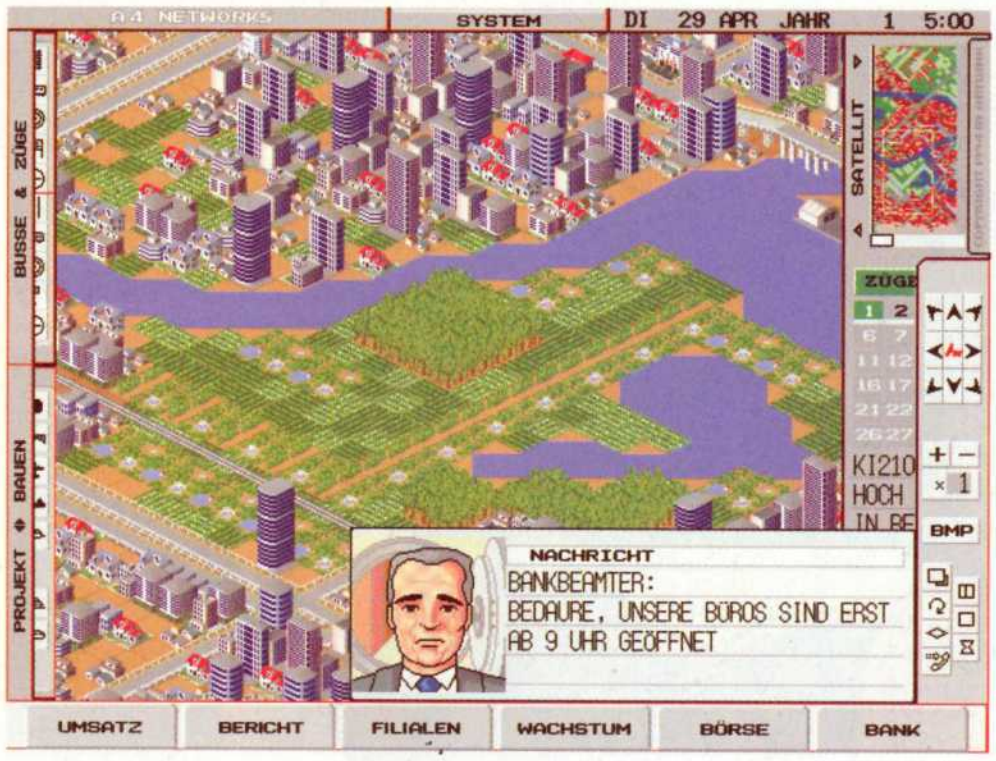


● ***An der Börse könnt Ihr mit den verschiedensten Aktien spekulieren.***

TV und das Polit-Magazin FOCUS standen für diese Video-Einblendungen Pate.

Pleitegeier ziehen leise ihre Kreise

A4 Networks macht auf den ersten Blick einen in sich geschlossenen und kompakten Eindruck. Wenn man allerdings etwas genauer hinsieht, merkt man sehr schnell, daß die Programmierer anscheinend nicht so recht wußten, wo es langgehen soll. Das Auf und Ab der eigenen Aktien an der Börse zu verfolgen, mit anderen Aktien Gewinne oder Verluste einfahren und das Blättern in Umsatzberichten ist die eine Seite von A4. Die anderen, mehr spielerischen Elemente wollen sich

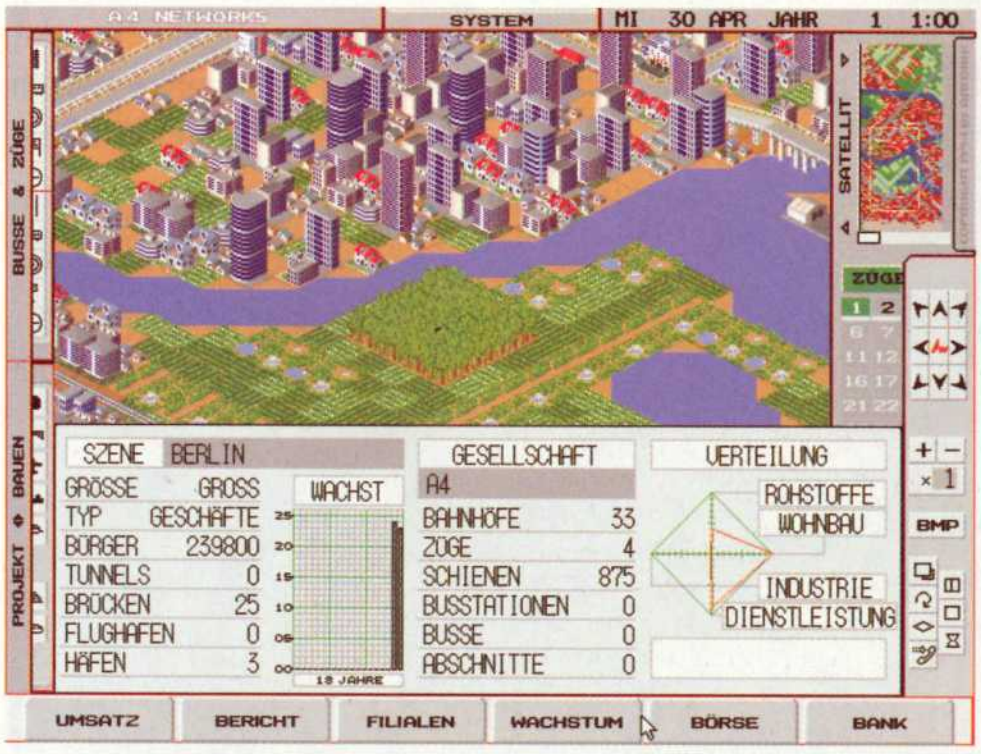


● ***Auch in A4 müßt Ihr Euch an die Öffnungszeiten der Bank halten.***

irgendwie nicht so recht in das Gesamtbild einfügen. In bester SimCity-Manier kann nach Herzenslust gebaut und auch wieder abgerissen werden. Haltestellen und Fahrpläne wollen ausgetüftelt sein, um möglichst viele Leute zu transportieren, hier wurde ordentlich beim Vorgänger A-Train oder dem brillanten Transport Tycoon abgekupfert. Auch ein Eigenleben der Mini-Städte ist vorhanden. In der Nähe von bebauten Gebieten entstehen bald selbständig Häuser. Das notwendige Geld bekommt man halt nicht durch Steuern, sondern durch die Einnahmen aus seinem Eigentum.

An der Maussteuerung und den übersichtlichen Menüs gibt es nichts auszusetzen. Die hochauflösende Grafik ist dem Genre entsprechend zweckmäßig. Witzig anzusehen sind die Städte bei eingeschaltetem Tag-Nacht-Rhythmus. In der Dämmerung gehen langsam die Lichter in den Häusern an und zu nachtschlafener Zeit auch wieder aus. Die eingeblendeten Focus-Titelbilder und N-TV-Videos sind nett, mehr aber auch nicht. Der Sound reiht sich nahtlos in diese Ansammlung von Zweckmäßigkeit ein und kann sogar, dank eines fehlenden Setup-Programms, noch einiges an Frust mit sich bringen, wenn A4 die verwendete Soundkarte partout nicht erkennen will.

Bernd Diehl



● ***Verschiedene Diagramme versuchen, die eigene Situation zu verdeutlichen.***

ROOTS

Als Urvater von Aufbau- und Wirtschaftssimulationen ist Maxis´ SimCity sicherlich als Meilenstein in der Softwaregeschichte zu betrachten. Der verbesserte Nachfolger SimCity 2000 konnte bereits mit SuperVGA aufwarten. Mehr auf den Ausbau des Verkehrssektors konzentriert sich das etwas jüngere Programm Transport Tycoon.

VIEWPOINT

Die Programmierer von A4 wollten wohl ein wenig zuviel auf einmal. Die Mischung aus SimCity, A-Train und Railroad Tycoon ist ein ziemlich unverdaulicher Brocken. Zu wenig Rücksicht wurde auf den Spieltrieb genommen. Die handfeste Wirtschaftssimulation ist schlicht zu schwierig, ohne dabei durch eine deftige Auswahl an Optionen zu glänzen. Weder mit Umweltverschmutzung noch mit einer zu knappen Energieversorgung hat man bei A4 zu kämpfen. Das Spiel läuft und läuft und läuft, und wenn ich nicht gestorben bin, schlafe ich wahrscheinlich heute noch.

Bernd Diehl

INFO BITS

Mind. 486er, 4 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM
Empf. 486er, 66MHz, 8 MB RAM
VGA-Karte mit VESA-Treiber
Unterstützt SoundBlaster, Roland, General Midi
Maus

FX Fighter

Per Faustschlag durch die Galaxis

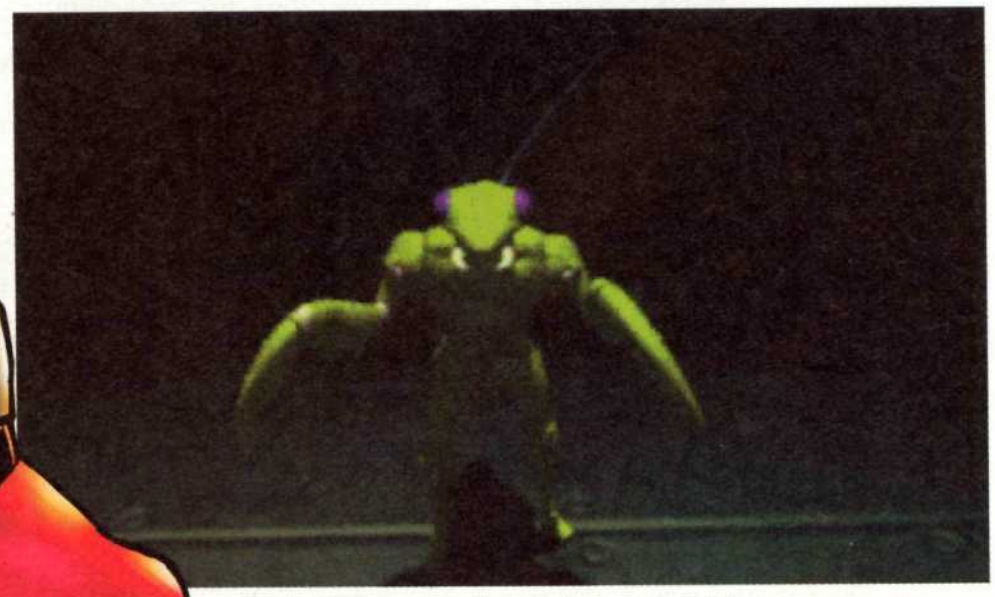
■ Hersteller: GTE Entertainment . Preis ca.: DM 100,- ■

Schon seit einiger Zeit boomt der Markt für Prügelspiele. Von den Spielhallen über die Konsolensysteme schwappt die Welle der mehr oder minder gewaltdarstellenden Software auch auf den PC über. Über den Sinn oder Unsinn solcher Spiele läßt sich streiten. Nicht streiten läßt sich jedoch über die technische Perfektion, die GTE mit FX Fighter in neue Dimensionen vorstoßen läßt.

Die Vorgeschichte ist schnell erzählt. Ein nicht sehr friedliebender Außerirdischer reist mit seinem waffenstarrenden Privatplaneten durch die Galaxis und sucht Spaß und Abwechslung in der Zerstörung von bewohnten Welten. Ihr könnt nun als Vertreter Eures Heimatplaneten dieser Willkür ein Ende bereiten. Indem Ihr die Kämpfer der anderen Welten besiegt und im Finale gegen den bösen Finsterling antretet, könnt Ihr zumindest Euren Planeten vor dem Untergang bewahren. Den Verlierern dieser Duelle steht nämlich die komplette Vernichtung ihrer Rasse bevor.

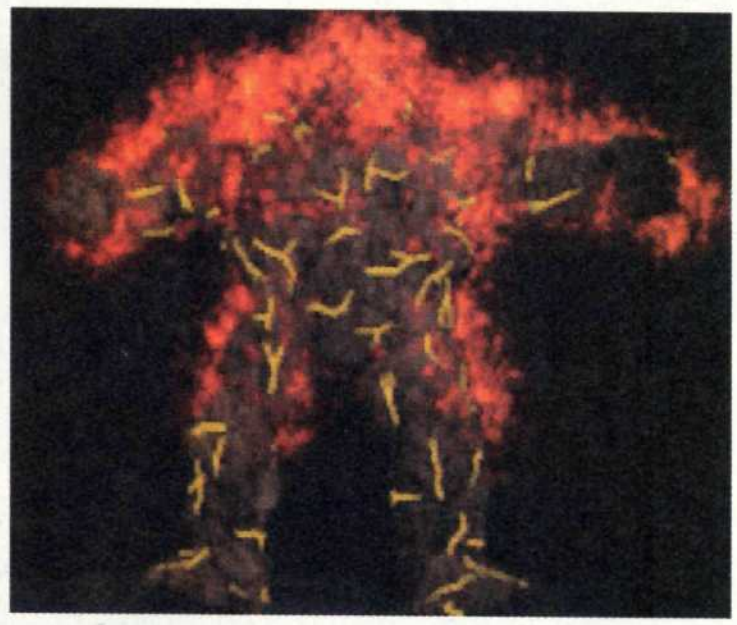
Perfektion statt Tradition

Die Palette der auszuwählenden Kämpfer ist breitgefächert. Ein muskelbepackter Mensch steht genauso zur Verfügung wie z. B. ein Lava-Wesen, eine anmutige Katzenfrau, ein Kampfroboter oder ein Insektoid. Insgesamt acht grundverschiedene Rassen, jede mit anderen Kampf- und Bewegungstechniken warten auf ihren Einsatz. Habt Ihr Euren Favoriten auserkoren, geht es nun noch an die Wahl des Gegners. Ihr müßt auf jeden Fall gegen alle anderen Rassen antreten, die Reihenfolge ist allerdings nicht vorgegeben. Natürlich können auch zwei Spieler gegeneinander antreten. In einem weiteren Menü wird einfach der entspre-



● ***Mit dem Insektoiden ist nicht zu spaßen.***

PLAY TIME STAR



● ***Der Lavamann tritt hier gegen die Katzendame an. Jeder Charakter verfügt über andere Special Moves.***

ROOTS

Ein Science Fiction-Ambiente bietet auch One Must Fall von Epic. Hier könnt Ihr aber keine menschlichen Kämpfer steuern, sondern müßt mit riesigen Robotern vorliebnehmen. OMF ist zwar im klassischen 2D gehalten, bietet aber durchwegs gelungene Animationen, Kampftechniken und fünf verschiedene Arenen. Hervorzuheben ist der Tournament-Modus, bei dem durch Geldgewinne der eigene Robot und Pilot besser ausgerüstet werden können.

chende "feindliche" Planet angeklickt und nach ein paar eingeblendeten Hintergrundinfos wird Euer Kämpfer auf diese Welt versetzt. Und hier zeigen sich die ersten großen Unterschiede zu traditionelleren Vertretern des Prügelgenres. Die Arenen sind in einer optisch sehr gut umgesetzten 3D-Darstellung zu sehen, die mit detaillierten Texturen versehen sind. Nicht jeder Planet hat dabei die gleiche grafische Güte. Jede Arena ist mit Markierungen abgegrenzt. Falls einer der Kontrahenten über diese Abgrenzungen geprügelt wird, hat er automatisch die Runde verloren, Virtua Fighter läßt grüßen. Die Anzahl der zu bestreitenden Runden kann vorher per Optionsmenü festgelegt werden, ebenso die Detailstufe der Sprites und Arenen. Die Kämpfer agieren im Gegensatz zu Street Fighter und seinen zahllosen Clones nicht in einer zweidimensionalen Seitenansicht, sondern in 3D. Eine nicht beeinflußbare Kamera zeigt den Verlauf der Auseinandersetzung in einer unglaublich realistischen Art und Weise, die der Fernsehübertragung eines Boxkampfes sehr nahe kommt. Diese Kamera schaltet immer wieder auf einen anderen Blickwinkel um. Mal seht Ihr Euren Kämpfer von hinten und im nächsten Moment aus einer Schräg-von-oben-Perspektive. Das klingt zwar sehr unübersichtlich und verwirrend, ist aber nach einer kurzen Eingewöhnungsphase sehr dynamisch und ermöglicht einen überaus rasant wirkenden Kampfverlauf.

3D-Grafik in Arcade-Qualität!

An Stelle von Schlag- und Kampfschrei-Orgien haben die Programmierer ihre Zeit lieber in die möglichst naturgetreue Umsetzung von Bewegungsabläufen investiert. Das hat sich auch gelohnt, denn die polygonen Kämpfersprites sind eindrucksvoll animiert. Dabei wurde besondere Rücksicht auf die Rassenunterschiede genommen. Beim Kampf gegen das Katzenwesen mahnen die geschmeidigen Bewegungen

● ***Durch einen Klick auf dessen Heimatwelt wählt man seinen Gegner.***

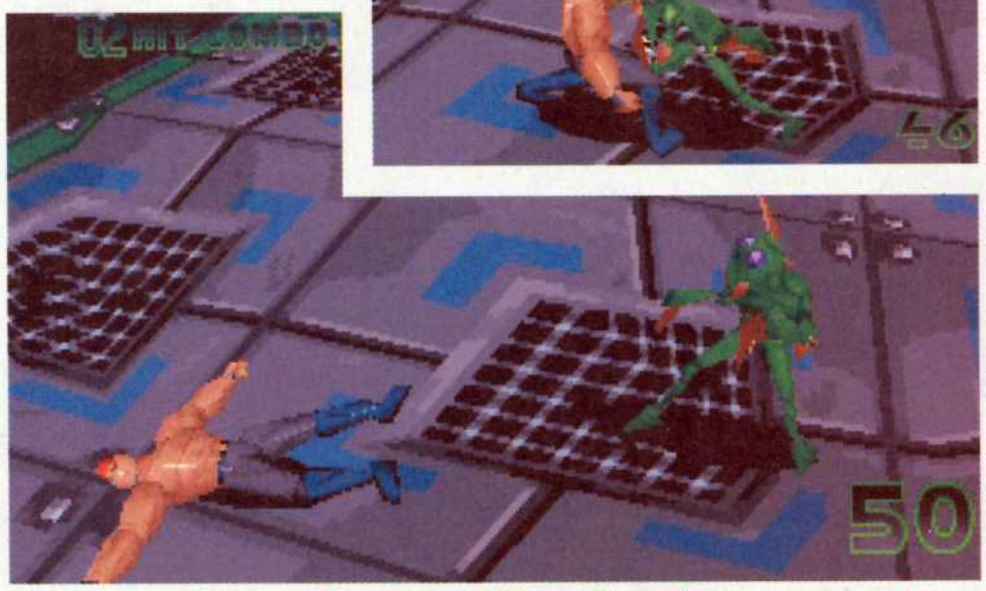
● ***Zu jedem Teilnehmer gibt es ausführliche Infos.***

● ***Habt Ihr Euren Gegner erst einmal aufs Kreuz gelegt (o.), dürft Ihr ihm mit einem Finishing Move den Rest geben (lks.).***

dieser Rasse sofort zur Vorsicht, wohingegen der Robotgegner mit seiner etwas schwerfälligeren Art leicht dazu verführt, ihn zu unterschätzen. Jeder Kämpfer hat seine eigene Technik und Special Moves, die besonders viel Schaden anrichten. Ihr müßt Euer Gegenüber nicht bewußtlos schlagen, um zu gewinnen. Gerade bei scheinbar überlegenen Gegnern solltet Ihr Euch nicht auf ein wildes Geprügel einlassen, sondern auf einen Punktesieg spekulieren. Ein paar plazierte Treffer hier, eine gelungene Schlag-Tritt-Kombination da, und schon bekommt man ein befriedigendes "YOU WIN!" und tosenden Beifall des unsichtbaren Publikums zu hören. Eine wohlüberlegte Taktik bringt oft mehr als stures Herunterprügeln der Schlagauswahl. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich für weniger Geübte problemlos per Menü reduzieren.

Hau-drauf-Fans, die lieber eimerweise Blut vergießen, werden wohl enttäuscht sein, denn bei FX Fighter rollen keine Köpfe und fliegen keine Eingeweide durch die Gegend. Stattdessen wurde viel Wert auf die detaillierte Ausgestaltung der Arenen und der Kämpfersprites sowie auf deren Spielbarkeit gelegt. Trotz 3D und texturierter Polygongrafik braucht man keinen Pentium unter der Haube, um die flüssigen Bewegungsabläufe genießen zu können. Bei den Geräuscheffekten und der musikalischen Untermalung wird selbst ein 8 Bit-SoundBlaster nicht überfordert, aber gerade die unaufdringliche Soundkulisse paßt gut zur düsteren Story. Die gesamte Atmosphäre der Hintergrundgeschichte wurde sehr stimmungsvoll ins Spiel übertragen. Nicht nur die Animationen, sondern auch die Menüs und vor allem die Steuerung wirken durchgestylt und aus einem Guß.

Bernd Diehl



● ***Der Insekten-Krieger verfügt über besonders scharfe Krallen. Der humanoide Kämpfer ist ein klassischer Allround-Charakter ohne besondere Stärken und Schwächen. Genau die richtige Wahl für Anfänger.***

VIEWPOINT

Endlich einmal eine PC-Action-Prügelei mit Stil. Um bei FX Fighter zu bestehen, muß man nicht zur Kategorie der daumenrotierenden Totschläger gehören. Für Taktiker und erkundungsfreudige Naturen ragt das Game aus allen bisher für den PC erhältlichen Kampfspielen meilenweit heraus. Zugegeben, es dauert schon eine Weile, bis man sich an die selbständig agierende Kamera gewöhnt hat, aber wenn, dann wird jede Kampfrunde eine wahre Achterbahnfahrt. Wer Ausdauer und eine Portion Neugier mitbringt, wird von den verschiedenen Völkern und ihren Kampftechniken so schnell nicht genug bekommen. Für mich führt FX Fighter ganz klar das Genre an.

Bernd Diehl

INFO BITS

Mind. 80486 mit 25 MHz • 4 MB RAM VGA-Karte • SingleSpeed-CD-ROM, besser DoubleSpeed • SoundBlaster-kompatible Soundkarte • Joystick Empf. 80486 mit 50 MHz oder höher 8 MB RAM

GRAFIK 085
SOUND 060
FUN
085

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

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

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

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

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL QADIM KOMPL.DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	54,90
BATTLEDROME KOMPL.DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL.DT. 3,5" *	89,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	**85,90**
BRIDGE MASTER DT.ANL.	**44,90**
CANNONFODDER 2 DT.ANL. 3,5"	59,90
CHESS CHALLENGE DT.ANL.	**33,90**
DER MEISTER KOMPL.DT.	**59,90**
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5"	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
GENGHIS KHAN II	**79,90**
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HARPOON II V.2.0 3,5"	69,90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET je	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5"	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	**59,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT. 3,5"	85,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65,90
NECTARIS KOMPL.DT. *	**49,90**
PANZERGENERAL DT.ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL.DT. 3,5"	64,90
PINBALL FANTASIES DT.ANL. 3,5"	65,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	**49,90**
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DT.ANL. 3,5"	65,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	49,90
RUESSELSHEIM KOMPL.DT.	69,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	59,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5" (WINDOWS-VERS.)	79,90
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	99,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
SUPERFROG DT.ANL. 3,5"	39,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	39,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
ULTIMATE BACKGAMMON DT.ANL.	**45,90**
X-COM TERROR TROM THE DEEP KOMPL.DT. 3,5"	89,90

Preishits PC Disketten

1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5"	49,90
ACES OVER EUROPE (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	29,90
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
ANOTHER WORLD DT.ANL. 3,5"	34,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLEBUGS (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	24,90
BATTLEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE DT.ANL. 3,5"	**29,90**
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONELS BEQUEST PC3,5	24,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	**24,90**
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5"	39,90
DUNE I KOMPL.DT. 3,5"	19,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
EYE OF BEHOLDER II KOMPL.DT. 3,5"	39,90
F14 FLEET DEFENDER DT.HANDB. 3,5"	39,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5"	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	29,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	45,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	**24,90**
GENESIA 3,5"	29,90
GOBLIINS 2 KOMPL.DT.	**24,90**
GUNSHIP 2000 DT.HANDB. 3,5"	35,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	24,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
LEGENDS OF VALOUR DT.ANL. 3,5"	29,90
L'EMPEREUR KOMPL.DT. 5,25"	9,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5"	39,90
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. – K.D. 3,5"	**29,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
PACIFIC STRIKE DT.HANDB. 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	**24,90**
POPULOUS inkl. PROMISED LAND 3,5"	19,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	**29,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5"	**39,90**
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	**24,90**
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIM ANT KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SPACE QUEST SAGA 1-4 3,5"	35,90
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT.ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5"	59,90
SYSTEM SHOCK KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. KOMPL.DT. 3,5"	**34,90**
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90

Preishits PC Disketten

ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	19,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	35,90
11TH HOUR DT.ANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	**24,90**
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	69,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT inkl. SCENERY USA	139,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	**59,90**
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI)	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. *	75,90
ARCHON ULTRA KOMPL.DT.	75,90
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT. *	**69,90**
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
B.C. RACERS / STONERACERS DT.ANL.	59,90
BAP: PIK SIBBE (auch Audio-CD)	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE 2 KOMPL.DT.	89,90
BATTLEISLE 2 SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	**24,90**
BETRAYAL AT KRONDOR (SIERRA)	29,90
BIING! KOMPL.DT. *	**69,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BUREAU 13 DT.ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNTIME KOMPL.DT.	24,90
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB.	**89,90**
CINEMANIA (MICROSOFT) 1995 (Filmdatenbank)	139,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL.DT.	**89,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	69,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT. *	**89,90**
COMMANDER BLOOD	49,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDER-HAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT.ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	79,90
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL.DT.	19,90
CYBERWARS KOMPL.DT.	**45,90**
DAEDALUS ENCOUNTER	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	**39,90**
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	**29,90**
DEATHGATE	**29,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH / WHALES VOYAGE / BURNTIME KOMPL.DT.	54,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	**69,90**
DINOSAURS (MICROSOFT) KOMPL.DT.	139,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOMINUS	89,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	**39,90**
DREAMWEB	29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	**39,90**
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT. *	85,90
EARTH SIEGE KOMPL.DT.	79,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
ELITE 2 (FRONTIER) DT.ANL.	29,90
ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	**79,90**
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90

CD ROM Programme

FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	**89,90**
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	69,90
FLUGSIM. 5 SCENERY BRITISH ISLES	59,90
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	69,90
FOOTBALL GLORY	59,90
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FREDDY PHARKAS DT.ANL.	**39,90**
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL.DT.	79,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Update-fähig	**69,90**
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 – 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL. *	59,90
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT.ANL.	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	79,90
GUILTY DT.ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	**79,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT. *	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	**24,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT.ANL.	85,90
IRON ASSAULT KOMPL.DT.	79,90
IRON HELIX DT.HANDB.	29,90
ISHAR I	19,90
ISHAR II	24,90
ISHAR III	**29,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE	**69,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	69,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	65,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	**65,90**
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	34,90
KIDS ON SITE	54,90
KINGDOM: THE FAR REACHES	**89,90**
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 PRINCELESS BRIDE KOMPL.DT.	89,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT. *	**69,90**
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT.	89,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL.DT. *	**79,90**
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA –	19,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	**39,90**
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	**35,90**
LEMMINGS 3 DT.ANL.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	**49,90**
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	**29,90**
LODERUNNER KOMPL.DT.	79,90
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	**79,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D.	39,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET KOMPL.DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE – K.D.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGA RACE	**35,90**
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	39,90
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MICROCOSM	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DT.ANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL.DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST DT.HANDB.	99,90
MYSTIC MIDWAY DT.ANL.	**39,90**
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NETWORK KOMPL.DT. *	**85,90**
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	85,90
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	49,90
ONE MUST FALL 2097 KOMPL.DT.	**69,90**
OUTPOST (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	**39,90**
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	79,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	**35,90**
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC)	29,90
POWERHITS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90

CD ROM Programme

PRINCE – SYMBOL INTERACTIVE –	105,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT. *	**85,90**
PRIVATEER – CLASSIC –	29,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	79,90
REBEL ASSAULT	**49,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	85,90
RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL.DT.	49,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	75,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	**65,90**
SAM & MAX – HIT THE ROAD – inkl. Mausmatte	**39,90**
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	**59,90**
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	**35,90**
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL.DT.	95,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	59,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT. *	**79,90**
SLAM CITY	54,90
SLIPSTREAM 5000 DT.ANL.	**49,90**
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1 – 5 COLLECTION DT.ANL.	85,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. *	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STARCRUSADER KOMPL.DT.	**39,90**
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	**49,90**
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS –	**34,90**
STRIP POKER DT.ANL.	29,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	75,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE	29,90
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER STREETFIGHTER II TURBO DT.ANL.	65,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	**29,90**
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMP. DT.	85,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE BLUE PLANET 2000 KOMPL.DT.	45,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THEME PARK KOMPL.DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT.HANDB.	65,90
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	39,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	**54,90**
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	99,90
UNIVERSE	29,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL.DT.	**85,90**
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
VIRTUAL POOL	**85,90**
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D. *	85,90
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1& 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC –	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT.HANDB.	39,90
WING OF GLORY DT.ANL.	59,90
WOLF KOMPL.DT.	**69,90**
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	89,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2	**29,90**
ZORRO DT.ANL.	69,90

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.4 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
FIREBIRD (GRAVIS)	**119,90**
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	309,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	409,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

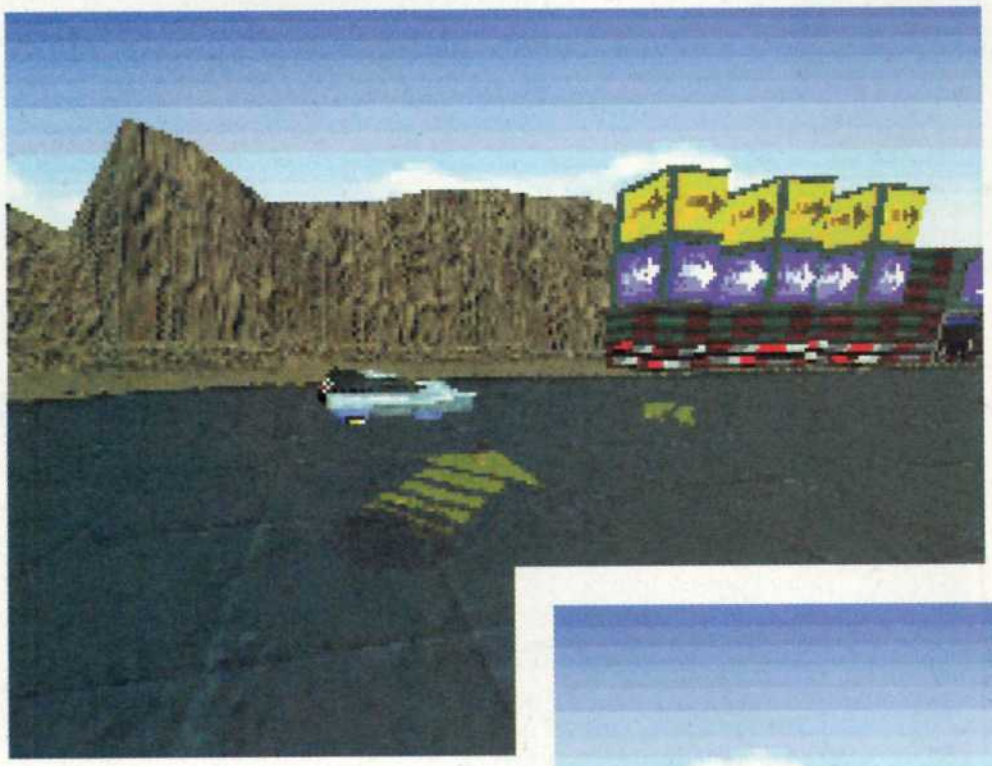
*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.**
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

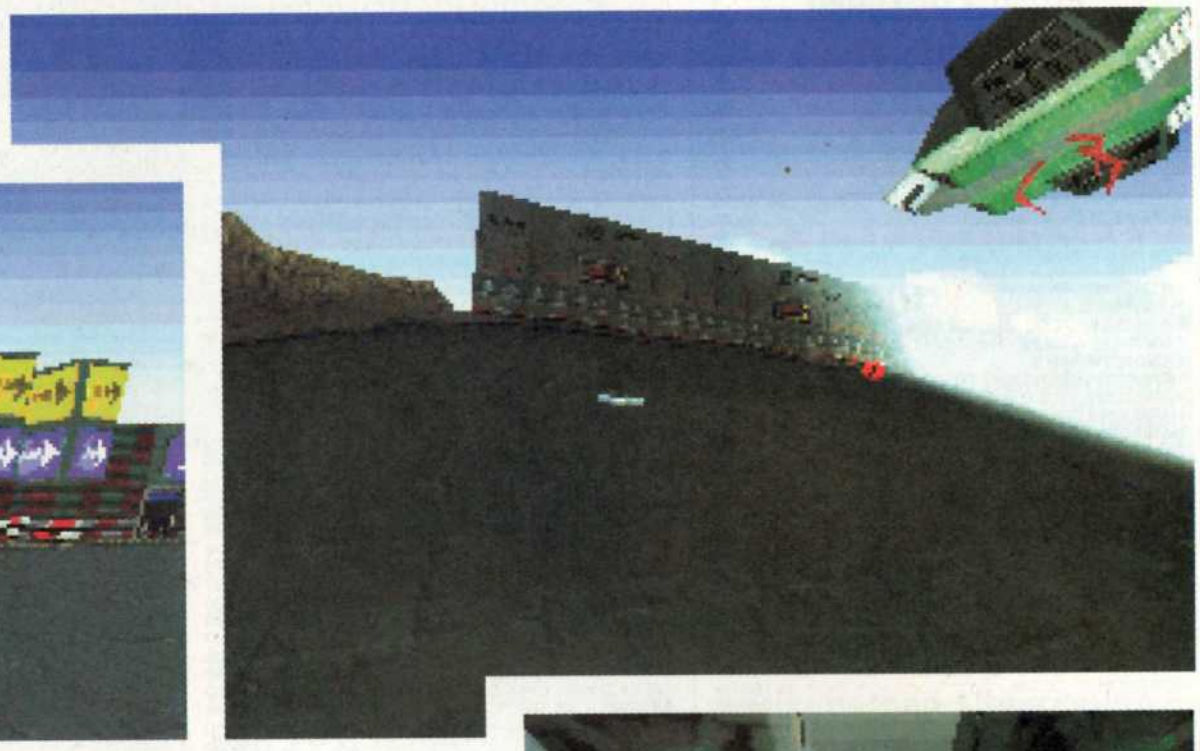
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

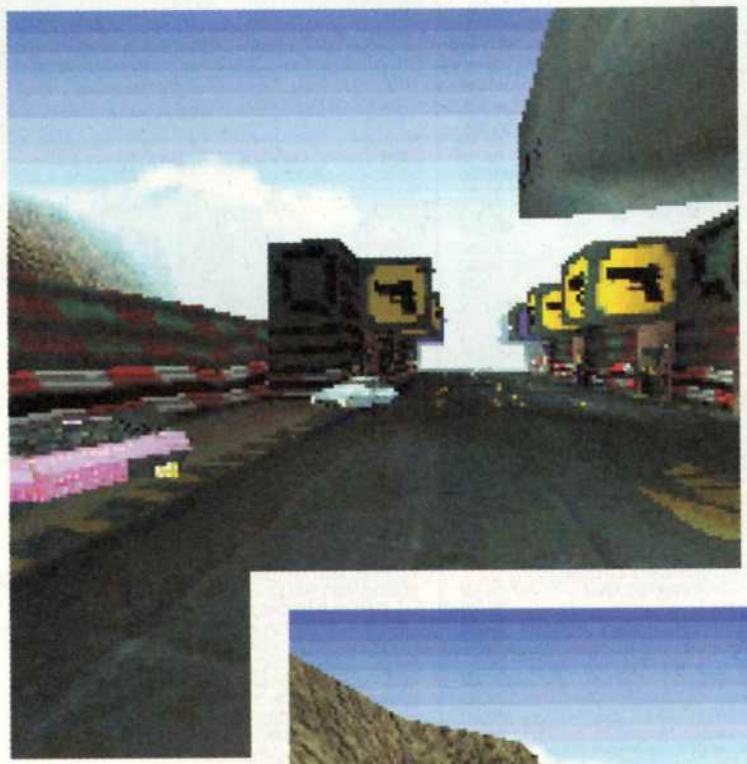
Hi-Octane

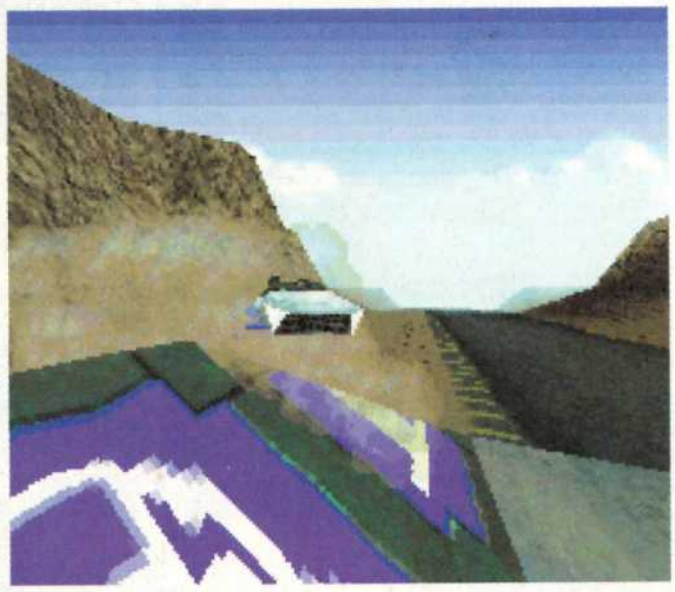
Hockenheim im J

■ Hersteller: Bullfrog . Preis: ca. 100,- ■









Langweilige Straßenrennen sind out! Mit einem Luftgleiter in atemberaubender Geschwindigkeit über die Bahn zu rasen und lästige Gegner aus der Piste zu ballern, ist angesagt.

Bullfrog hat mit Magic Carpet einen Wahnsinns-Treffer gelandet. Dadurch wurde die Meßlatte für neue Spiele dieses Produzenten sehr hoch gelegt. Jeder Nachfolger wird mit kritischem Blick betrachtet und an seinem großen Vorgänger gemessen. Ein neuer Geistesblitz mußte her, um nicht im schlechten Licht dazustehen. Das zwar nicht ganz neue, aber doch sehr vielversprechende Spielkonzept, mit Luftgleitern in atemberaubender Geschwindigkeit über eine Rennstrecke zu jagen und seine Gegner mit Waffen zu bekämpfen, läßt ein spannendes und actiongeladenes Game erhoffen. Bullfrog hat es sich zur Gewohnheit gemacht, seine Spiele mit einem aufwendigen Vorspann zu versehen. So wurde auch für Hi-Octane ein grafisches Meisterstück, das den Spieler gespannt auf das eigentliche Game warten läßt, entwickelt. Zwei Gleiter schweben durch ein brennendes Wrack ins Bild und liefern sich einen wilden Luftkampf um die Führungsposition. Dabei wird

ahr 3000

● ***Unseren Boliden hat es hier leider zerrissen. Macht nichts, der nächste Gleiter steht schon in der Garage.***

auch vor Waffeneinsatz nicht halt gemacht.

Viele Einstellmöglichkeiten machen es jedem recht

Im eigentlichen Spiel angelangt, findet man sich zuerst in den Einstellungsmenüs wieder. Hier gilt es nach der Identifizierung mit seinem Namen und der Kalibrierung des Joysticks, den Schwierigkeitsgrad festzulegen. Drei Stufen stehen zur Verfügung, von einer einfachen, in der man gut mit seinen Gegnern mithalten kann, bis zu einem aggressiven Niveau, in dem die Verfolger pausenlos ihre Waffen sprechen lassen. Möchte man

● ***Gespannt wartet man auf das grüne Signal. Ein Turboboost verhilft einem in kürzester Zeit zu einer hohen Geschwindigkeit.***

hingegen friedlich seine Runden drehen, existiert noch eine Option, mit der die Computergegner abgeschaltet werden können. Dieses ist sehr nützlich, um sich mit der Steuerung vertraut zu machen oder einfach nur, um die Strecke kennenzulernen. Fast schon zur Grundausstattung eines jeden Spieles gehört heute die Einstellung der Hintergrunddetails. Die Veränderbarkeit von einer groben Rasterung bis hin zu einer feinen Auflösung macht es möglich, auch langsamere Rechner zum Einsatz kommen zu lassen. Besitzer schneller

ROOTS

Von der Spielidee ist Hi-Octane dem kürzlich erschienenen Slipstream 5000 sehr ähnlich. Es vollzieht sich eine Abkehr vom traditionellen Rennspiel, mit Fluggleitern rast man nun über die Rennstrecke und versucht, mit gemeinen Waffen seine Gegner aus der Bahn zu schießen.

Die Renngleiter

Outrider: ***Ein kleiner und schmaler Flitzer, der handlich zu steuern ist. Durch sein geringes Gewicht hat er eine sehr hohe Geschwindigkeit. Er ist mit mittlerer Feuerkraft ausgestattet, aber äußerst schlecht gepanzert.***

Beserker: ***Der Kampfgleiter mit der besten Feuerkraft. Dieses ging allerdings zu Lasten des Gewichts und der Geschwindigkeit. Ausgestattet mit einer sehr guten Panzerung, aber schwer zu steuern.***

Vampyr: ***Das Allround-Modell hat eine sehr lange und schnittige Form. In seiner Geschwindigkeit, seinem Gewicht, seiner Panzerung und seiner Feuerkraft besitzt er jeweils Mittelwerte.***

KD-1 Speeder: ***Ein Auto mit Düsen. Das mittlere Gewicht macht ihn wendig, jedoch durch eine schlechtere Panzerung leicht verwundbar. Dafür wurde er zum Verteidigen mit genügender Feuerkraft ausgestattet.***

Sugga: ***Dieses busähnliche Monster ist das Flaggschiff unter den Gefährten. Hohes Gewicht und starke Panzerung machen ihn sehr solide, aber auch äußerst langsam. Dafür ist viel Platz für eine gute Bewaffnung.***

Flexiwing: ***Die Rakete unter den Flitzern mit der Form eines Imperium-Jägers aus Star Wars. In Sachen Feuerkraft, Panzerung und Gewicht erfüllt er ein Mittelmaß. Ein Gleiter, der seine Verfolger leicht abhängen kann.***

Maschinen mit einer SVGA-Karte können sich besonders freuen, auch diese Auflösung wird von Hi-Octane unterstützt. Sind die Voreinstellungen abgehandelt, muß nur noch zwischen einem Einzelrennen und einer Meisterschaft, in der alle Kurse der Reihe nach gefahren werden, gewählt werden. Insgesamt stehen sechs verschiedene Strecken zur Verfügung. Jede ist mit einem utopischen Namen versehen und beherbergt ihre eigenen Schanzen, Steilkurven und sonstige Gemeinheiten. Um nun endgültig ins Rennen starten zu können, braucht man noch einen Luftgleiter. Auch hier gibt es sechs Wahlmöglichkeiten

● ***Es stehen sechs verschiedene Rennstrecken zur Verfügung. Jede von ihnen hat ihre eigenen Tücken.***

(siehe Kasten). Dabei ist auch etwas Strategie und Taktik gefragt. Entscheidet man sich für bedingungslose Schnelligkeit, geht das auf Kosten der Bewaffnung und der Panzerung.

Actionreiches Rennen!

Nun steht man am Start! Gespannt wartet man auf die grüne Ampel. Um schnell vom Fleck zu kommen, ist eine Art Turboboost eingebaut, der rechtzeitig aktiviert werden sollte. Auch während des Rennens ist dies eine gute Hilfe, um bei ungewollten Stops wieder seine alte Geschwindigkeit zu erlangen. Einmal aus den Startblöcken herauskatapultiert, muß eine vorher festgelegte Rundenzahl gefahren werden, um das Rennen zu beenden. Dabei sollte man aber immer die kleine Streckenübersicht im Auge behalten. Haben sich die Gegner erst einmal angeschlichen, ist man schnell mit Dauerfeuer eingedeckt und geht in Flammen auf. Zur Wehr kann man sich mit Hilfe der eingebauten Knarre oder der Raketen setzen. Aber Vorsicht, man hat logischerweise nur eine begrenzte Anzahl an Munition zur Verfügung. Geht diese oder der Sprit zur Neige, muß eine Boxendurchfahrt gemacht werden, wobei wertvolle Zeit verlorengeht. Die Steuerung des Gleiters mittels Joystick oder Tastatur ist etwas gewöhnungsbedürftig. Er reagiert sehr sensibel auf die kleinste Bewegung und ist schnell vom Kurs abgebracht. Dafür sind Grafik (vor allem bei SVGA-Auflösung) und Sound von viel besserer Qualität. Als zusätzliches Bonbon wäre noch eine Sprachausgabe zur Feindwarnung oder bei niedrigem Benzinstand sinnvoll gewesen. Auch ein Leveleditor hätte für länger anhaltenden Spielspaß gesorgt, den immerhin der Netzwerkmodus für bis zu acht Spieler garantiert. Als Fazit läßt sich sagen, daß Bullfrog mit Hi-Octane ein spannendes Rennspiel für zwischendurch auf den Markt gebracht hat, das sicherlich eine Zeit lang Action verspricht. Die Wertung für den Fun hätte noch höher ausfallen können, wenn die Programmierer eine Möglichkeit vorgesehen hätten, seinen Gleiter während des Rennens mit Hilfe von Preisgeldern mit neuen Waffen ausstatten zu können.

Thomas Wiesner

VIEWPOINT

Die Idee, das konservative Rennprinzip mit Hilfe von Actionelementen aufzupeppen, ist an sich sehr gut. Seine Konkurrenten mit Raketen und Feuersalven aus dem Rennen zu schießen, verspricht auf jeden Fall eine Menge Spaß. Jedoch fehlen mir bei Hi-Octane ein paar Features, die aus dem guten Spiel ein wahres Klasse-Racegame gemacht hätten.

Thomas Wiesner

● ***An dieser „Zapfsäule" versorgt man sich nicht nur mit Sprit, sondern auch mit Munition.***

INFO BITS

Action-/Rennspiel
schneller 486 oder Pentium für flüssige Grafik in hoher Auflösung
VGA/SVGA-Karte
Joystick
SoundBlaster und kompatible

GRAFIK 082
SOUND 070
FUN
084

● ***Wird man von Gegnern überholt, so hilft oft nur noch eine Salve aus der Bordkanone. Aber aufgepaßt: nur allzu schnell gerät man selbst in das Kreuzfeuer der Gegner.***

● ***Am Schluß des Rennens stehen alle Rundenzeiten in einer Tabelle. So ist es möglich, genau zu bestimmen, wie man im Vergleich zur Konkurrenz abgeschnitten hat.***

Media Point

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
und ganz neu seit 16. Juni 1995:
Spandau – Nonnendammallee 82
U-Bhf. Rohrdamm (Linie 7)

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Cyberwar
Der Geheimtip unter den interaktiven Spielfilmen mit atemberaubenden 3D-Grafiksequenzen auf 3 CD's! Jetzt zum absoluten Sensationspreis!
39,95

Alone in the Dark 1
incl. Jack in the Dark
CD-ROM **29,95**
Alone in the Dark 2
PC Disk **29,95**

Unser Tip des Monats
Hi-Octane
Bullfrog präsentiert sein neues actiongeladenes 3D-Rennspiel mit rasanter Grafik, acht veränderbaren Rennstrecken und einem Netzwerk-Modus für bis zu zwölf Spieler
– nur auf CD-ROM –
89,95

Kaum zu glauben!
Flugsimulator 5.0
von Microsoft, komplett deutsch
– solange der Vorrat reicht –
PC-Disk **49,95**

Aces Collection
Red Baron
Aces of the Pacific
Aces over Europe
komplett auf einer CD-ROM incl. Missions zum absoluten Hammerpreis!
49,95

UFO Enemy Unknown
Die fast schon legendäre Strategie-Simulation aus dem Hause Microprose – jetzt zum absoluten Knüllerpreis!
CD-ROM **29,95**

Railroad Tycoon Deluxe
Das Original von Microprose! Jetzt zugreifen, solange der Vorrat reicht!
PC-Disk **29,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1942 – Pacific Air War Gold	69,95	
1944 – Across the Rhine	**99,95 ***	**99,95 ***
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Aladdin		69,95
Alex Dampier Pro Hockey 95	69,95	69,95
Alien Legacy	69,95	79,95
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Amerika 1861-65 – CivilWar (dt.)	**89,95**	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Atari 2600 Action Pack Vol.1, 2	je 59,95	je 59,95
Atlas (dt.)		59,95 *
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 (dt.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Biing! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge	99,95	
Blackhawk AKTIONSPREIS		**49,95**
Bolo	59,95	
Cannon Fodder 2		69,95
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	79,95	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	**99,95 ***	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95 *	89,95 *
Crusader – No Remorse	99,95 *	
Cyberia (dt.)	99,95	
Cybermage	99,95 *	
Daedalus Encounter	99,95	
Dark Forces (dt.) AKTIONSPREIS	89,95	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
Die total verrückte Rallye	**79,95**	
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	89,95	79,95
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dungeon Master 2	89,95 *	89,95 *
Earthsiege	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	**89,95 ***	
Elder Scrolls 2	79,95 *	
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
Great Nav. Battles 3 (Burn.Steel 3)	89,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hardball 4	89,95	89,95 *
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	59,95
Hattrick (Ikarion)	**99,95 ***	**89,95 ***
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
High Seas Trader	79,95	69,95
Hi-Octane	89,95	
Hokum KA 50 AKTIONSPREIS		59,95
Höhlenwelt Saga	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Hollywood Pictures	**79,95**	**79,95**
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Iron Assault	79,95	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	89,95
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Jagged Alliance	**79,95**	**89,95 ***
Jungle Strike	79,95	79,95
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	**99,95 ***	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty	89,95 *	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Lothar Matthäus Super Soccer		49,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	**39,95**	
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95 *	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Micro Machines 2	79,95 *	79,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Pack	39,95 *	
Navy Strike (dt.)	**99,95 ***	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Orion Conspiracy (dt.)	89,95	
Panzer General	89,95	89,95
Perfect General 2	99,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pinball Mania		49,95
Pizza Connection		89,95
Prisoner of Ice (dt.)	**89,95**	
Prototype (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Rebel Assault (dt.)	59,95	
Ring der Niebelungen (dt.)	79,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	**89,95 ***	**89,95 ***
Slipstream 5000	79,95	79,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Stonekeep	99,95 *	
SuperKarts	99,95	99,95
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Tank Commander (dt.)	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		**79,95**
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	79,95	
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95 *	
Virtual Pool	**89,95**	
Vollgas – Full Throttle (e.dA.)	69,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Warriors (dt.)	79,95	79,95
Whales Voyage 2	89,95 *	
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Com. Armada (Windows)	79,95 *	
Wings of Glory AKTIONSPREIS	**59,95**	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest	19,95	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,95	
Alone in the Dark 2 (dt.)		29,95
Beneath A Steel Sky	**19,95**	**19,95**
Burning Steel 2 (engl.)		39,95
Burntime	29,95	
Campaign 2		19,95
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	49,95	
Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN	39,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	**39,95**	**39,95**
Der Patrizier	39,95	49,95
Diggers	19,95	
Dragon Lore SONDERPOSTEN	49,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eco Quest	19,95	
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender Plus	59,95	49,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flugsimulator 5.0 (dt.) SONDERP.		49,95
Formula 1 Grand Prix	29,95	29,95
Freddy Pharkas	**39,95**	
Gobliins 2		19,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hanniball & 200 Spiele	29,95	
IndyCar Racing	**19,95**	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Ishar 3	39,95	
King's Quest 6 (dt.)		29,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Megarace	29,95	
MegaLoMania	29,95	
Microcosm	29,95	
Michael Jordan in Flight	**29,95**	
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Pirates Gold (dt.)	**29,95**	**29,95**
Populous 2 + Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sim City Deluxe		29,95
Simon the Sorcerer (dt.)	**39,95**	
Space Quest 5 (dt.)		29,95
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	49,95	
Summer+Winter Challenge	**29,95**	
S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries	39,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Taskforce 1942	39,95	39,95
T.F.X. SONDERPOSTEN		39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown	29,95	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada		**29,95**

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	199,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**199,95**
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**199,95**
Logi WingMan Extreme	99,95
Thrustmaster F-16 FLCS Joystick	299,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,50 DM – Kreditkarte: 9,50 DM
Nachnahme: 9,50 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

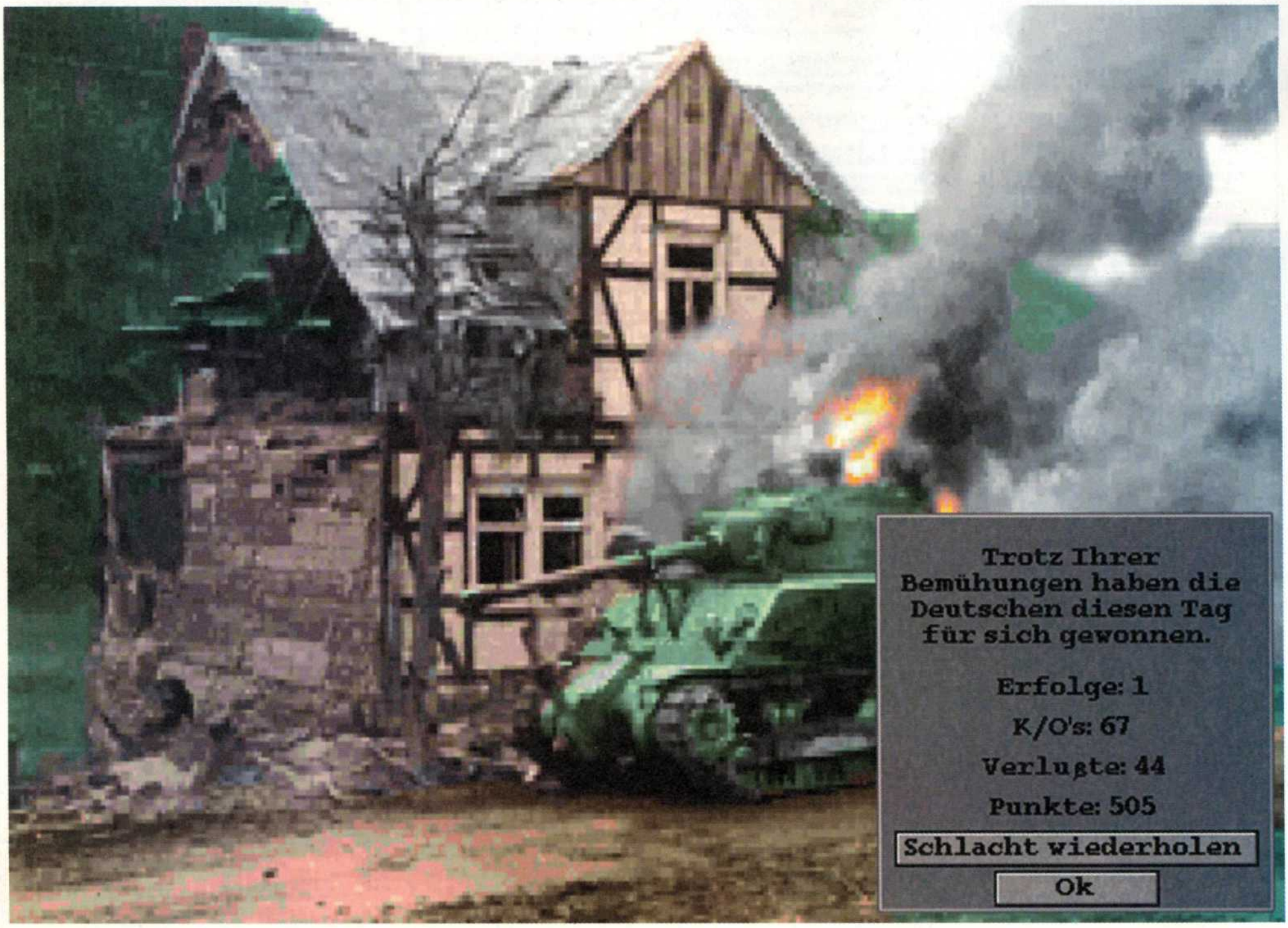
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Across the Rhine

Das Ende des Zw

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

Vor fünfzig Jahren war der bis dato größte Krieg aller Zeiten endlich zu Ende. Die deutschen Frontlinien wurden vom Osten her von den Russen und vom Westen her von den Westalliierten (England, Frankreich, Amerika) vollständig aufgerollt. In der damaligen Reichshauptstadt und jetzigen Bundeshauptstadt trafen die Truppen der Armeen schließlich aufeinander, um das letzte große Widerstandsnest der Deutschen Wehrmacht einzunehmen: Berlin!



eiten Weltkriegs

Welche militärischen Strategien waren dafür verantwortlich, daß die Deutschen den Krieg verloren haben? Oder hätten die Westalliierten nicht viel schneller über den Rhein kommen können? Diese Fragen können mit dem heiß erwarteten Strategiehammer Across the Rhine von MicroProse beantwortet werden. Denn wie ein geschichtlich nicht ganz ungebildeter Spieler nach kurzer Zeit leicht erkennen kann, wurde hier wirklich mit fundiertem Hintergrundwissen programmiert. Die Bewegungen der Panzertruppen entsprechen weitgehend den historisch belegten Routen. Weiterhin wurden zahlreiche Sachverständige befragt, um wirklich keine Unwahrheiten ins Spiel zu bringen. Viele Bilder und Filme aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs wurden ebenfalls integriert, was dem Game eine mitunter erschreckende Authentizität verleiht.

Wechselspiele

Ihr bekommt als Oberbefehlshaber der Normandielandung die Möglichkeit, entweder auf der Seite der Alliierten gegen Deutschland zu kämpfen oder auf Seite der Deutschen den Kriegsgegnern möglichst viele Steine in den Weg zu werfen, so daß sie es nicht mehr schaffen können, über den Rhein zu marschieren. Dabei kann der Kriegsverlauf historisch genau oder auch mit modifizierten Anfangsvoraussetzungen durchgespielt werden. Stärken und Strukturen verschiedener Einheiten lassen sich beliebig verändern, so daß ständig neue, strategische Aufgaben auf den Spieler zukommen. Zu

VIEWPOINT

Eine wirklich gelungene Simulation. Ob man nun einfach nur strategisch eine Schlacht planen möchte oder ob man auch ein bißchen selber als Panzerfahrer in die Schlacht eingreifen möchte, mit Across the Rhine ist beides möglich. Dazu kommen viele hochauflösende Grafiken, die wirklich überzeugen können. Vor allem die Ausnutzung der Auflösungen von 800x600 oder 1024x768 Bildpunkten im Kampfbildschirm gefallen. Wegen der Komplexität des Spieles sollte man sich aber einige Zeit nehmen, die grundlegenden Methoden des Spieles auszuprobieren, bevor man sich an eine Campaign wagt.

Lars Geiger

Die Spieloberfläche

Wie in einem richtigen Simulator können in diesem Fenster die Panzer gesteuert werden. Wenn Ihr einen starken Rechner Euer eigen nennt, könnt Ihr das Bild als Vollbild darstellen lassen und den Strategieteil fast vergessen. Die anderen Truppen warten nämlich auf Eure Befehle, solange Ihr den Feind jagt. Natürlich kann dieses Action-Fenster aber auch ignoriert werden, da ein Autopilot die wichtigsten Kampfhandlungen ausführt.

Dieses Fenster zeigt immer das unmittelbare Schlachtfeld an. Hier kann man sehen, welche Truppen der Gegner hat und wo sie plaziert sind.

Diese Leiste bietet dem Kommandanten viele Icons, mit denen nicht nur die verschiedenen Ansichten für das 3D-Fenster, sondern auch die Zoom-Stufe der Landkarte bestimmt werden kann.

Die große Landkarte darf beliebig gezoomt werden, so daß man alle wichtigen Geländegegebenheiten einsehen kann.

● Ihr dürft Euch beliebige Schlachten aussuchen. Bei Erfolg gibt's Orden (links).

● Die Bewegungen der Truppen werden in klassischer Pfeildarstellung präsentiert. Die Grafiken tragen viel zur Übersichtlichkeit des Programms bei und erleichtern strategische Entscheidungen. Zudem läßt sich der Kriegsverlauf an ihnen nachvollziehen.

Beginn des Feldzuges seht Ihr eine Europakarte, auf der der Verlauf der einzelnen Vorstoßrouten mit großen Pfeilen dargestellt wird. Auf den Routen stehen einige kleine Fähnchen, die Einstiegspunkte in den jeweiligen Feldzug darstellen. So können persönlich weniger interessant empfundene Schlachten ausgespart und der Feldzug z. B. gleich am Rhein begonnen werden. Auf dieser Karte werden auch in Stichpunkten die Ereignisse des jeweiligen Tages auf einem kleinen Notizblock bekanntgegeben, so daß interessierte Spieler auch einige Informationen aus dem Spiel mitnehmen können.

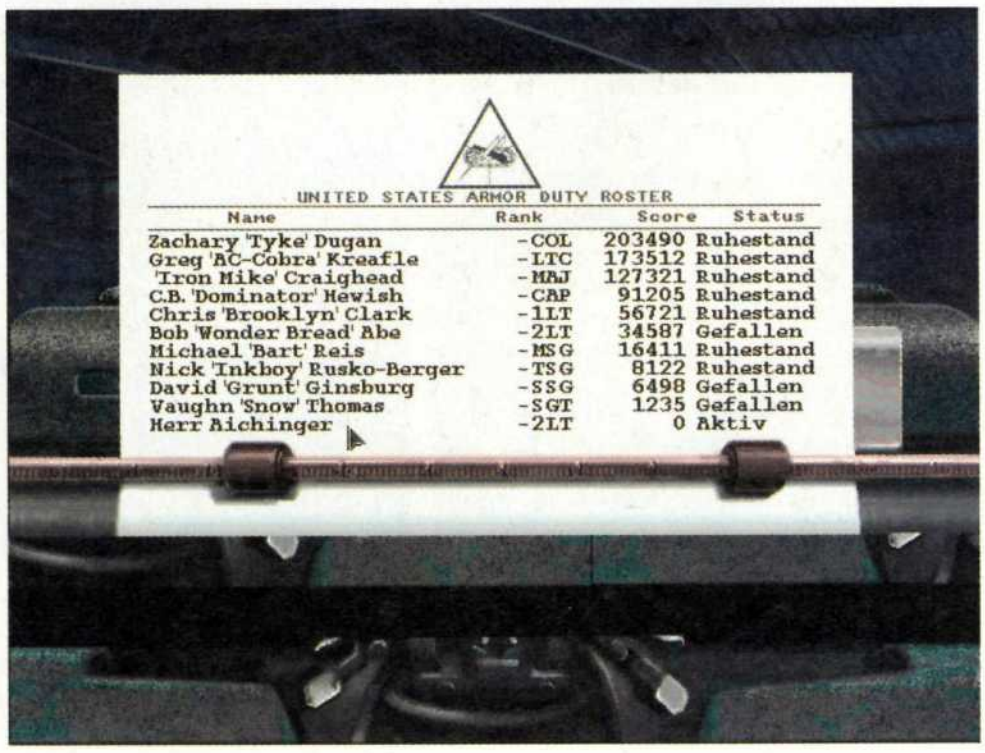
Windows-Look

Das Spiel läuft in Tagesabschnitte unterteilt ab. Während die ersten Tage noch sehr ruhig vergehen, werden Ihre Truppen nach kurzer Zeit immer häufiger in Kämpfe verwickelt. Für diese Kämpfe schaltet das Spiel auf eine vollkommen andere Oberfläche um. Wenn Ihr Euch schon mit dem Referenzspiel im Bereich Seekriegsführung, Harpoon II, anfreunden konntet, wird Euch die Windows-Oberfläche sofort bekannt vorkommen. Vier verschiedene Grafikfenster können beliebig auf dem Bildschirm verteilt und auch in der Größe dem eigenen Geschmack entsprechend eingestellt werden (siehe dazu auch den Kasten: Kriegsführung am Schreibtisch).

Game Over?

Man merkt, daß bei Microsoft wirklich nachgedacht wurde, wie ein solches Spiel möglichst lange faszinieren kann. Eines

● In einer Art Highscore-Tabelle werden die besten Spieler mit Punktekonto und Dienstgrad dargeboten.



No Memory - Null Problemo!!

Ach ja, haßt Ihr es auch so: Das neu gekaufte Spiel spult gerade noch das Intro ab, dann verabschiedet sich das Spiel mit der lapidaren Fehlermeldung: „You need 2048 K more memory". Oft kommt dann das große Probieren: CD-ROM-Treiber brauche ich, auf die deutsche Tastatur kann man notfalls verzichten, aber ein Maustreiber sollte schon noch da sein. Vielleicht der Maustreiber von einer älteren MS-DOS-Version, der war schließlich kleiner...? MicroProse zeigt hier endlich mal Verständnis für den geplagten User: Sogar mit 'nur' 350 KB freiem Hauptspeicher ist das Spiel zum Laufen zu bewegen. Nur der gesamte Hauptspeicher sollte mindestens 4 MB betragen, 8 MB werden aber dankbar angenommen. Bravo, weiter so!

Das Spiel zum Buch!

Wenn man die Verpackung das erste Mal öffnet, trifft einen fast der Schlag: zwei Bücher haben die Engländer zum Spiel dazugepackt. In einem Buch finden sich auf 108 Seiten viele technische Informationen zum Spiel, die dem Spieler übersichtlich präsentiert werden, so daß Anrufe bei der Hotline auf das Minimalste beschränkt werden können. Im zweiten Buch werden dagegen auf 180 Seiten viele Hintergrundinformationen zur Zeit von 1944 - 1945 gegeben.. Welche Panzer gab es, wer hatte die besseren Chancen und in welcher Schlacht ging es um welches Ziel? Beide Bücher wie auch das Spiel werden, wie bei MicroProse üblich, in einer deutschen Fassung ausgeliefert.

der großen Mankos der beliebten Battle Isle-Reihe war ja, daß das jeweilige Spiel nach einem einzigen Durchspielen eher uninteressant wurde. Nicht so Across the Rhine. Hier können, wenn alle vorgegebenen Panzerschlachten uninteressant geworden sind und auch schon mit veränderten Startbedingungen gespielt wurde, eigene Schlachten mit dem Szenario-Editor erstellt werden. Auf der Landkarte dürfen Einheiten beliebig plaziert werden, darunter sogar Bunker und Minenfelder. Diese Szenarien können dann direkt aus dem Hauptmenü heraus aufgerufen werden und auch an Bekannte weitergegeben werden.

Zur exakten historischen Grundlage des Spiels bedarf es einiger Anmerkungen, da in Deutschland das Thema Zweiter Weltkrieg in der Regel sehr sensible Reaktionen hervorruft. Natürlich läßt sich Across the Rhine zur Verfälschung geschichtlicher Realitäten mißbrauchen. Grundsätzlich ist das Programm jedoch von der Konzeption her nichts anderes als ein hervorragendes Strategiespiel mit Tiefgang. Bleibt anzumerken, daß mit Amerika 1861-1865 erst vor kurzem eine Simulation des Amerikanischen Bürgerkriegs erschien. Ein Vorwurf, durch das Programm ließen sich historische Ereignisse auf sträfliche Weise verfälschen, wurde freilich weder in Deutschland noch in Amerika laut.

Lars Geiger ■

ROOTS

MicroProse hat mit Fields of Glory, einem Schlachtensimulator zur Zeit Napoleons, schon vor einiger Zeit sein Geschick im Bereich historischer Strategiespiele bewiesen. Ein aktuellerer Konkurrent ist Empires Amerika 1861-1865, die strategische Simulation des Amerikanischen Bürgerkriegs.

INFO BITS

Mind. 486DX33, 4 MB RAM, Single-Speed-CD-ROM
Empf. 486DX2/66, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM
Festplatte 13 MB - 85 MB
unterstützt: alle gängigen Soundkarten
Maussteuerung

GRAFIK 087
SOUND 085
FUN
085

Mystic Games

Ebingerstr.33 72393 Burladingen
Telefon & Fax = 07475 / 67 10
Montag bis Freitag von 9Uhr-20 Uhr, Sa von 9-15 Uhr
restliche Zeit Anrufbeantworter, Vorbestellung möglich!

CD-ROM

1944 Across the Rhine*	DV	98,95
1942 Gold	DA	79,95
900 neue Levels für Doom 1	DA	24,95
7th Guest	**DA**	**29,95**
Aces of the Deep	DV	89,95
Aces Saga Pack	DA	79,95
Alone in the Dark 1	DV	49,95
Alone in the Dark 1&2	DV	79,95
Alone in the Dark 3	DV	89,95
Battle Bugs	DV	59,95
Beneath a Steel Sky	DV	29,95
Biing!	DV	89,95
Blob 3D Kinderdoom	DA	49,95
Creature Shock DV 79,95 DM		
Bioforge (Origin.)	DV	89,95
Chaos Control	DA	79,95
Command & Conquer*	DA	98,95
Cyberia	DV	89,95
Cyberia	DA	79,95
Dark Forces	**DV**	**89,95**
Dark Forces original	EV	79,95
Das schwarze Auge	DV	59,95
Der Clou	DV	49,95
Der Panzergeneral	DA	89,95
Der Panzergeneral	EV	59,95
Der Reeder	DV	89,95
Descent	**DA**	**69,95**
Descent	**DV**	**89,95**
Die Höhlenwelt Saga	DV	89,95
Discworld	**DV**	**89,95**
Dream Web	DV	79,95
Dungeon Master 2*	DV	89,95
Dune 1	DV	39,95
Dune II	DV	49,95
Ecstatica	DA	89,95
Elite 3	DV	79,95
Erben der Erde	DV	59,95
Eye of the Beholder 2	DV	49,95
Eye of the Beholder Trilogie	DV	89,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	39,95
Flight Unlimites	DV	89,95
Formula one Grand Prix	DA	39,95
Hammer of the Gods	DV	89,95
Hand of Fate (Kyrandia 2)	**DV**	**49,95**
Hattrick-Ikaron	DV	89,95
Hell	DV	79,95
Heretic	DA	89,95
Indiana Jones 3+4 Spiele extra	DV	49,95
Inferno	**DV**	**49,95**
Inca 1 & 2	DV	79,95
Jagged Alliance	DA	89,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kaiser Deluxe	DV	69,95
King Quest 7	**DV**	**89,95**
Klik & Play	DV	89,95
Kyrandia 3	DV	84,95
Kyrandia 3, Software dt. Anleitg. engl.	DE	59,95
Lands of Lore	DV	49,95
Little Big Adventure	**DV**	**89,95**
Lords of Realms	DV	69,95
Lost Eden	**DV**	**89,95**
Lost in Time	DV	49,95
Lucas Arts Top Adventures		
Day of Tentacle, Indy 4, Monkey 2	DV	98,95
Magic Carpet	DV	89,95
Magic Carpet Zusatz CD	DV	49,95
Master of Magic	**DV**	**89,95**
Mega Race	DA	39,95
Metal Tech/Earth Siege	**DV**	**89,95**
Might & Magic 4	DV	39,95
Myst EV nur 59,95 DM		
Might & Magic 5	DV	39,95
NBA-Live 95	**DA**	**89,95**
Noctropolis	DV	98,95
Oldtimer	DV	49,95
Pinball Fantasies	DA	69,95
Pinball Illusions	DA	69,95
Pirates Gold!	DV	39,95
Populous & Powermonger	DA	39,95
Privateer & Mission	DA	39,95
Psycho Pinball	DA	79,95
Rebel Assault	EV	49,95
Rebel Assault	DV	79,95
Renegade	EV	59,95
Sam & Max	DV	92,95
Shadowcaster	DA	39,95
Simon the Sorcerer 2	DV	89,95
Sim Tower	DA	79,95
Slip Stream	DA	74,95
SSN 21 Seawolf	DV	39,95
Star Trek: Next Generation	DV	109,95
Sternenschweif	DV	74,95
Strike Commander & Mission	DA	39,95
Strong Hold	**DV**	**49,95**
Subwar 2050 & Data	DV	59,95
DM 2 Super Magic CD neue Level für Doom1, für Doom2 und Heretic 39,95 DM		
Superkarts	DA	89,95
Super Street Fighter Turbo	DA	69,95
Syndicate Plus	DV	39,95
System Shock	**DV**	**49,95**
Tank Commander	DV	89,95
Wing Commander 3 DV nur 99,95 DM englisch nur 86,95 DM		
Task Force 1942	DA	39,95
Temptation	**DV**	**98,95**
U.F.O.	DV	69,95
Vollgas	DA	79,95
Wacky Weels	**DA**	**69,95**
Warcraft	**DA**	**79,95**
Wing Commander Armada	DA	74,95
Wizardy 6 & 7	DV	49,95
Woodruff	DV	89,95
X-Com (Terror from the Deep)	DV	89,95
X-Wing mit allen Missionen	DA	69,95
Zephyr	DV	69,95
Zool 2	**DA**	**49,95**

PC 3,5"

Aces of the Deep	DV	89,95
Aladdin	DA	69,95
Armored Fist	DV	88,95
Battle Bugs	DV	69,95
Battledrome (Modem+Netzw. fähig)	DV	49,95
Bazooka Sue	DV	89,95
Biing!	DV	79,95
Bundesliga Manager 3	DV	84,95
Bureau 13	DV	69,95
Burning Steel 2	DV	89,95
Caribbean Disaster	DV	89,95
Dark Legions	DV	82,95
Day of Tentacle	DV	69,95
Death or Glory	DV	89,95
Der Clou	DV	39,95
Der König der Löwen	DA	69,95
Die Erben der Erde	DV	79,95
Die Schöne und das Biest	DV	39,95
Die Siedler	DV	74,95
Die verhexte Stadt-Kidsof	DV	64,95
Doom 2 Episodes 1-2	DA	29,95
Randvoll! Ein Muß für jeden Spieler! Hunderte Top Games, tausende Lösungen, Cheats & Patches, Zusatzlevel für Doom 1+2 nur 39,95		
Dream Web	DV	79,95
Dungeon Master 2*	DA	89,95
Ecstatica	DV	89,95
Frontlines	DV	69,95
Hokum KA-50	DA	79,95
Lodrunner	DV	79,95
Lords of the Realm	DV	69,95
Master of Magic	DV	89,95
Metal Tech/Earth Siege	DV	89,95
Nascar Racing	DA	75,95
Panzer General	DA	79,95
Peter Pan	DV	64,95
Rise of the Robots	DA	69,95
Sam & Max (Lucas Arts)	DV	88,95
Sim Tower	DV	89,95
Sim City Zusatzdisk 1	DV	29,95
Supererfrog	DA	59,95
Sternenschweif	DV	74,95
System Shock	DV	49,95
Tie Fighter Missions Disk	DA	44,95
Tie Fighter	DV	89,95
Tie Fighter updatefähig	DA	59,95
Transport Tycoon World Editor	DV	39,95
Warcraft	DA	79,95
X-Com Terror from the Deep	DV	89,95
X-Wing mit allen Missionen	DV	79,95

Hardware CD-ROM Laufwerke

Action Replay	159,95
Aktiv Boxen 25 Watt	69,95
Doubble Speed IDE, CDI fähig	209,95
Game Master Keyboard	159,00
Mitsumi FX 400 Quadro	309,95
Soundblaster 16 Value Edition	189,95
Soundblaster 16 Multi CD	249,95
Soundblaster 16 Multi CD CSP	309,95
Soundblaster AWE32 CSP	489,95
Aktiv Boxen 80 Watt	109,95
Wingman Extreme (Logitech)	109,95
Wingman (Logitech)	79,95
Jetstick von CH	74,95
Flightstick Pro von CH	149,95
Trustm. Flight Contr. System	159,95
Gravis Game Pad	49,95
Gravis Analog Pro	69,95
Gravis Phoenix	209,95

Sonderpreis
solange der Vorrat reicht

A 320 Airbus USA Edition	DA	39,95
Al Quadim	DV	49,95
Amberstar	DV	39,95
B 17 Flying Fortress	DA	39,95
Beneath a Steel Sky	DV	39,95
Burning Steel 1	DV	49,95
Burntime & Audio CD	DV	49,95
Camaign II	DV	39,95
Combat Classic 1	DA	29,95
Combat Classic 2	DA	39,95
Cyberace	DV	29,95
Das schwarze Auge	DV	39,95
Dogfight - Microprose	DA	39,95
Elite II Frontier	DV	49,95
Eye of the Beholder 1	DV	39,95
Eye of the Beholder 2	DV	39,95
Eye of the Beholder 3	DV	49,95
F 15 Strike Eagle 3	DA	39,95
Fantasy Empire	DV	49,95
Formula one Grand Prix	DA	39,95
Gunship 2000	DA	39,95
Hand of Fate (Kyrandia 2)	DV	39,95
HUGO (Fernsehen!)	DV	69,95
Indiana Jones 3	DV	39,95
Indiana Jones 4	DV	49,95
Indy Car Racing	DV	39,95
Ishar 1	DA	19,95
Ishar 2	DV	39,95
Ishar 2	DA	29,95
Jonathan	DV	29,95
Little Divil	DA	39,95
Locomotion	DV	19,95
Might & Magic 3	DV	39,95
Might & Magic 4	DV	49,95
Might & Magic 5	DV	49,95
Monkey Island 1	DV	39,95
Monkey Island 2	DV	49,95
Oskar	DA	39,95
Pacific Strike	DA	49,95
Pirates Gold	DV	39,95
Populous II	DA	39,95
Protostar	DV	39,95
Robinsons Requem	DV	39,95
Shadow Caster	DA	29,95
Sim City Classic	EV	29,95
Spelljammer	DV	39,95
Star Lord	DV	49,95
Subware 2050 & Date	DV	59,95
Summer Challenge	DA	29,95
T.F.X.	DA	49,95
The Second World	DV	29,95
The Summoning	DV	29,95
Their Finest Hour	EV	34,95
Tornado	DA	39,95
Transarctice	DA	19,95
U.F.O	DV	49,95
Ultima 7	DV	39,95
Ultima 8	DV	49,95
Veil of Darkness	DV	39,95
Winter Olympics	DA	29,95
World Cup USA 94	DA	39,95
Yol Joel	DA	24,95
Zool	DA	29,95
Zool 2	DA	39,95

CD SHAREWARE-Vollversionen

CDV Music Power 1	DA	49,95
CDV Win-Power 3 Vollvers.	DV	59,95
Erotics Vol. 1	DA	29,95
Hokus Pocus Vollvers.	DA	59,95
Mystic Towers Vollvers.	DA	59,95
Rabtor Vollvers.	DA	59,95
Strip Black Jack	DV	49,95
VGA-Ware incl. VGA-COPY	DV	29,95
Wet Dreams 1	DA	29,95
Wet Dreams 2	DA	29,95
Wet Dreams 3	DA	29,95
Strip Pocker	DA	39,95
Digital Worlds	DV	24,95

CDV-Shareware CD´s

Apogee Gold Selection Vol. 1	DA	14,95
Deutsche Shareware	DV	24,95
Duke Nukem 2	DA	14, 95

Gamerunner DV 148,95 DM
optimiert Ihren Speicher per Software

HERETIC neues von ID	DA	9,95
Hocus Pocus	DA	14,95
Kartenspiele	DA	14,95
Logikspaß & Brettspiele	DA	14,95
Pegasus 4.0	DA	29,95
Rise of Triad Power Pack	DA	29,95
Descent	DA	9,95
TETRIS manie - 55 x Tetris	DA	14,95

Lösungen mit Plänen
Sternenschweif, Alone 3, Dark Forces Teil 1, Doo 2, Ultima 8, Elder Scrolls, Myst, Might & Magic 1,2+3, Kyrandia 1,2,3, Lands of Lore, Vollgas, Lost Eden, Wizardry 7, Creature Shock, usw.,Privateer, Rebel Assault, Ecstatica, Kings Quest 7, **ab 17,95 DM**

* Vorankündigung; Versandkosten: Vorkasse 6,- Nachnahme 9,- + Nachnahmegebühren, per Eilpost = Versandkosten plus 7,- ab 200,- portofrei (Inland), Ausland gegen Vorkasse + 20DM (Euroscheck), Preisliste gegen 3,- in Briefmarken, wird bei Kauf angerechnet, Preiskorrekturen und Irrtümer vorbehalten. Bei jeder Bestellung liegt eine Preisliste kostenlos bei. Sicherheitsverpackungen inbegriffen.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wolf - Die Simulation

Über Stock und ü

■ Hersteller: U.S. Gold . Preis ca.: DM 100,- ■

Kein Tier hat seinen schlechten Ruf so zu Unrecht wie der Wolf - als bösartiges Raubtier wurde Meister Isegrimm in zahlreichen Fabeln, aber auch in der blutigen Realität früher gejagt und erlegt.

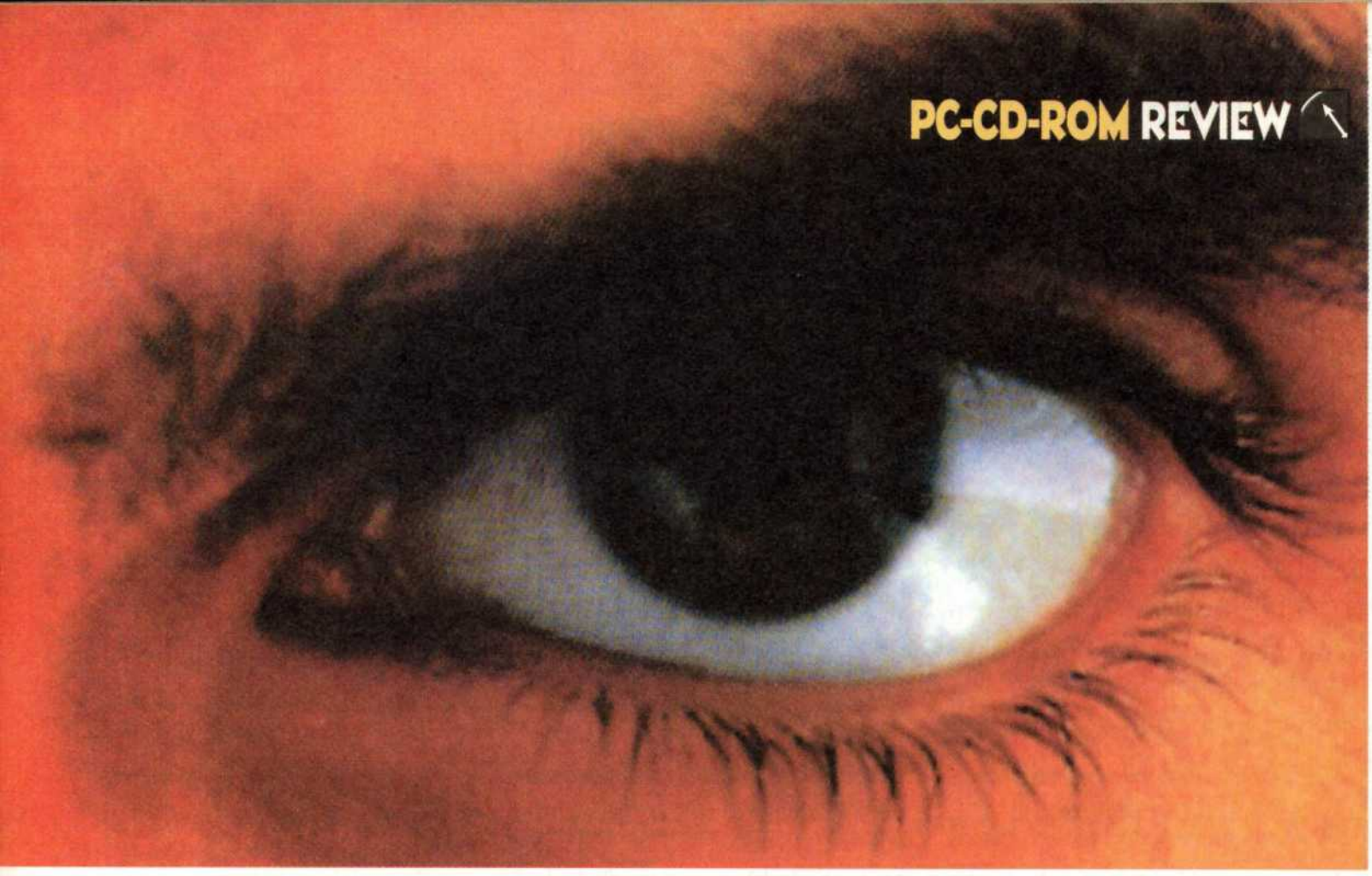
In jüngerer Zeit hat sich das Bild des Wolfes gewandelt. Exakte Untersuchungen von Biologen und Verhaltensforschern ließen den Wolf in einem ganz anderen Licht erscheinen, in der Öffentlichkeit begann ein Umdenkprozeß, nicht zuletzt durch Kinostreifen, wie etwa Wolfsblut publikumswirksam demonstriert. In Europa sind derzeit gar Bestrebungen im Gange, Populationen des alten Graupelzes wieder auszuwildern. Bis es soweit ist, könnt Ihr in Wolf - Die Simulation erkunden, wie es sich als Raubtier so lebt. Schlüpft selbst in das graue Fell dieses Jägers und lernt ihn richtig kennen und vielleicht schätzen.

Die Wildnis ruft

Euer Ziel als Wolf ist es, in der Wildnis zu überleben. Und das ist nicht das leichteste Unterfangen. Es muß für ausreichend Nahrung und Wasser für das komplette Rudel gesorgt werden. Auch andere Wolfsrudel kreuzen ab und zu den Weg des eigenen. Kann man ihnen trauen? Einem anderen Jäger, dem man mit Sicherheit nicht trauen kann und der uns zu Fuß, per Boot oder Hubschrauber auf den Fersen ist, ist der Mensch. Ihn gilt es zu vermeiden, denn mit seinen Gewehren und sonstigen Waffen ist er ein ungleicher Gegner. Der Einstieg in die Simulation gelingt am besten über das Anspielen der verschiedenen vorgefertigten Szenarien, die alle jeweils einen kleinen Ausschnitt aus dem „Wolfsalltag" bieten. Für den Anfang sollte man sich nicht überschätzen und sich erst einmal an etwas „Einfachem" versuchen, wie z. B. einen Hasen zu jagen oder Wasser zu finden. Bereits bei diesen scheinbar simplen Aufgaben gilt es, wölfisch, nein

Nachtigall, ick hör Dir trapsen...

Sehr anschaulich wird verdeutlicht, um wieviel besser die Sinne des Wolfs im Vergleich zum Menschen ausgebildet sind. Den Adler hört der Wolf bereits, wenn er noch 6 Kilometer entfernt ist. Der Mensch dreht sich erst nach dem Adler um, wenn dieser weniger als 1,5 Kilometer entfernt ist. Vorher kann er ihn nicht hören.



ber Stein...

höllisch, aufzupassen und alle sieben Sinne einzusetzen, um erfolgreich zu sein. Tief geduckt im Unterholz vorwärts pirschend, gilt es, die Witterung des Beutetiers aufzunehmen. Jedes Geräusch, das der Wind weiterträgt, wird von den sich ständig bewegenden Ohren unseres Jägers erfaßt. Und dann muß plötzlich und blitzschnell gehandelt werden, wenn wir in Reichweite der Beute sind. Ein Biß - und schon haben wir unseren ersten Hasen erlegt. Doch möglicherweise ist es besser, wenn wir ihn nicht komplett verschlingen, sondern das eine oder andere Stück für schlechtere Zeiten vergraben.

Szenarien und Simulation

Die Auswahl der Aufgaben, die die Szenarien bieten, ist vielfältig und recht abwechslungsreich. Der Schwierigkeitsgrad ist von Aufgabe zu Aufgabe verschieden. Mal muß man nur, wie oben beschrieben, einen Hasen jagen. Dann wieder ist man selbst der Gejagte, auf der Flucht vor den Menschen. Oder man sucht etwa die Wolfsbraut für´s Leben, mit der man zur Vergrößerung des Rudels Welpen bekommen möchte. Hat man die gestellte Aufgabe gelöst, ist das Szenario erfolgreich beendet. In der Simulation gilt es, so lange wie möglich zu überleben. Die Aufgaben, die sich hier stellen, sind eine "Zufallsmixtur" der Dinge, die man in den Szena-

● ***Auch als Wolf merkt man sehr bald, daß Nachwuchs nicht nur Freude bereitet (oben). Die Rudelführung muß gegen Rivalen verteidigt werden (unten).***

GROß ELECTRONIC

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

MEGA DRIVE

SNES

Wir liefern auch:
CD-ROM-Laufwerke
Controller
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten

Bitte nur Händleranfragen!

ACHTUNG!
Neue Adresse

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

Die Auswahlszenarien

Je nach ausgewählter Region - Arktis, Waldgebiet, Prärie - sind unterschiedliche Aufgaben zu bewältigen.
Vor Beginn des eigentlichen Szenarios erhält man nicht nur seine Aufgabe zugeteilt, sondern auch ausführliche Informationen zur Umwelt und zu dem Wolfsrudel, dem man angehört. Diese Werte sind in der Simulation frei einstellbar.

rien bereits geübt hat. Nur kann es sein, daß es hier zu einer unglücklichen Verkettung von Umständen kommt: seit Tagen nichts zu beißen und zu trinken, endlich die Witterung eines Elchs in der Nase, trifft man plötzlich auf ein feindlich gesinntes Wolfsrudel, und einen Helikopter mit bis zu den Zähnen bewaffneten Jägern hört man auch bereits in einiger Entfernung...kein guter Tag für Gevatter Graupelz.

Wohin mit dem Bau?

Einen Einfluß auf das Spiel hat, sowohl in den Szenarien als auch in der Simulation selbst, die geographische Region, die man sich zu Beginn als sein „Zuhause" auswählen darf. Zur Auswahl stehen hier die Arktis, Waldgebiete und die Prärie. Jede dieser Regionen hat ihre Vor- aber auch Nachteile. So ist es in der Arktis zwar unerfreulich kalt, und die Beute ist rar, dafür ist sie aber leichter zu fangen, wenn sie erst einmal aufgespürt ist. In den Waldgebieten gibt es Deckung im Überfluß - sowohl für mögliche Beutetiere als auch für einen selbst, denn hier streifen auch bedeutend mehr Menschen umher, die uns das Fell über die Ohren ziehen möchten. Am abwechslungsreichsten und reichhaltigsten ist der Tisch aber in der Prärie gedeckt - nur daß es hier vor Menschen mit großkalibrigen Waffen nur so wimmelt.

Feintuning der Umwelt

Die Möglichkeiten, Einfluß auf die Parameter der Umwelt zu nehmen, hat man nur in der Simulation selbst. In den Szenarien kann man sich diese Einstellungen nur ansehen, nicht aber verändern. In der Simulation bestimmt man zu Beginn des Spieles selbst, in welcher Jahreszeit das Spiel beginnt, wie groß die Beutemenge und die Spielwelt selbst ist, wie viele Jäger umherstreifen, usw.. Auch den Wolf, den man selbst verkörpert, kann man nur in der Simulation auswählen. In den Szenarien spielt man mit einer "vorgefertigten Figur". Auch kann man zu Beginn der Simulation Wölfe aus dem Rudel, mit dem man spielt, entfernen oder neue Wölfe dem Rudel hinzufügen. Doch je größer das Rudel, desto schwieriger ist dessen Versorgung. Und Ihr als Alpha-Wolf, als Anführer des Rudels also, habt dafür zu sorgen, daß keines Eurer Rudelmitglieder

● Nützliche Informationen zum Thema Wolf - Fakten statt Gerüchte.

verhungert oder verdurstet; ansonsten seht Ihr Euch mit Sicherheit sehr bald einer Rudelrebellion ausgesetzt.

Riechen, bellen, heulen - und alles nur mit Maus und Tastatur

Um zu leben wie ein Wolf, muß man wissen, daß diese Tiere ein besonders gut ausgebildetes

VIEWPOINT

Während man sich bei Simulationen wie SimCity oder Transport Tycoon damit beschäftigt, die Wirtschaft anzukurbeln und die Ressourcen unseres Planeten auszubeuten, um Erfolg zu haben, beschreitet Wolf - Die Simulation einen anderen, "ökologischen" Weg. Dies ist ein durchaus interessanter Ansatz, der mir gefallen hat. Daß man zusätzlich jede Menge Informationen über Wölfe erhält, die mit so manchem Gerücht über diese faszinierenden Tiere aufräumen, ist zusätzlich lobend zu erwähnen.

Adrian Vogler

PC Neuheiten

Navy Strike

Ein Flugsimulator von MicroProse ist beinahe immer gut, und dieser macht keine Ausnahme. Die F22 und die F18 stehen zu Eurer Verfügung, und in geringem Maße könnt Ihr auch den Ablauf der einzelnen Einsätze selbst bestimmen. Die Steuerung ist wie immer ziemlich komplex und erfordert einige Einarbeitungszeit, kann dann aber voll überzeugen. Als Einsatzgebiete werden Libyen, Kuwait und das Chinesische Meer angeboten, die Ihr wahlweise in VGA- oder SVGA-Grafik durchfliegen könnt. Verschiedene Missionen lassen den Jetpiloten-Alltag nie langweilig werden. Empfehlenswert! **lg**

PC • MicroProse • ca. DM 120,-

Grafik 74% Sound 82% Fun 71%

Warriors

Zehn Kämpfer, jeder mit unterschiedlichen Kampftechniken und Waffenvorlieben, stehen in mehr als zehn Szenarien allen Kampfsport-Freunden zur Auswahl. Die Hintergrundgrafiken sind sehr farbenfroh und mit kleinen Animationen versehen. Der genretypische Sound reißt zwar keine Bäume aus, ist jedoch zweckmäßig. In

einem umfangreichen Optionsmenü könnt Ihr Steuerung, Kampfdauer, Geschwindigkeit und vieles mehr Euren Bedürfnissen anpassen. Wer noch keine Joystickprügelei sein eigen nennt, kann ja mal einen Blick auf Warriors werfen. Für einen Pflichtkauf bietet das Spiel jedoch deutlich zu wenig. **bd**

PC CD-ROM • Mindscape • ca. DM 100,-

Grafik 63% Sound 60% Fun 60%

Brutal - Paws of Fury

Weniger mit blutigen Schlägereien denn mit Humor werden in dem tierischen Prügelspaß von Gametek Meinungsverschiedenheiten ausgetragen. Hier kämpfen Tiere anstelle

Auf der Jagd

In der Gruppe macht die Jagd auf einen ausgewachsenen Elch noch viel mehr Spaß. Der erste Angriff schlägt fehl, und der Elch kann noch einmal ausbüchsen, doch dann ist es vorbei. Es darf gefressen werden. Bei einem so großen Beutetier kann man auch etwas für schlechtere Zeiten im "Vorratsschrank" vergraben. In unserer Jagdstatistik erscheint die Beute als Zahl.

Riech-, Hör- und Sehvermögen besitzen. Diese Sinne gilt es, gezielt einzusetzen. Während die Bewegung des Wolfs per Maus gesteuert wird, werden die Sinnesorgane über Tastenkürzel aktiviert. Mit der Taste F1 kann jederzeit während des Spiels eine Liste der möglichen Befehle aufgerufen werden. Zu 80% spielt man Wolf in einer Schräg-von-oben-Perspektive, in der die Spielwelt dargestellt ist. Diese Spielwelt füllt ungefähr 2/3 des Bildschirms. Im unteren Drittel wird unser Rudel angezeigt, und hier erhält man auch - bei Bedarf - statistische Informationen zu den einzelnen Wölfen, wie z. B. Gesundheitszustand, Ausdauer, Hunger und Durst. Die optische und akustische Aufbereitung des Themas hätte durchaus etwas ansprechender ausfallen können. Darüber können auch die ab und zu eingestreuten Filmsequenzen und Standfotos nicht hinwegtäuschen. Auch die gewählte Schriftart ist ein Ausbund an Häßlichkeit und bedürfte verstärkter Kantenglättung. Ähnlich ist es beim Aufbau der Übersichten und Statistiken. Diese wirken nicht sonderlich liebevoll aufbereitet.

Fazit

Was die Spielidee selbst angeht, kann Wolf jedoch empfohlen werden. Das Spiel selbst ist aufgrund von ärgerlichen Mängeln beim Feinschliff zwar kein Reißer, weiß aber durch eine interessante Thematik zu gefallen und für geraume Zeit in den Bann zu ziehen. Der Lerneffekt, den die Informationen, die immer wieder eingestreuten Informationen bieten, ist ebenfalls nicht zu verachten und macht das Programm zu einer Mischung aus Spiel und Multimedia-Produkt gehobener Qualität.

Adrian Vogler

● In der Simulation lassen sich die Parameter der Spielwelt einstellen (oben). Nur durch den richtigen Gebrauch der Sinne kann man überleben (rechts).

INFO BITS

VGA, DOS 5.0 oder höher
mindestens: 386er mit 25 MHz, 600 KB RAM
empfohlen 486er mit 8 MB RAM und DoubleSpeed-CD-ROM, 2 MB HD
unterstützt: Maus, CD-ROM-Laufwerk, SoundBlaster oder kompatible Soundkarten

GRAFIK 063
SOUND 060
FUN 072

fernöstlicher Kampflegenden. Die Grundidee ist zwar durchaus witzig, doch auf längere Sicht stellt sich POF als unausgereift und etwas langweilig heraus. Die Kollisionsabfragen sind windig, und auch die Sonderschläge sind so gut wie gar nicht kontrollierbar. Witzig anzusehen ist es jedoch allemal, zu wenig jedoch, um über einen längeren Zeitraum motivieren zu können. ***rg***

PC • Gametek • ca. DM 60,-

Grafik 63% Sound 52% Fun 61%

✖ Gazillionaire

Diese reichlich verrückte, grafisch aber recht spartanische Windows-Wirtschaftssimulation für bis zu sechs Spieler konzentriert sich auf das Wesentliche: Als Weltraum-Händler düst man rundenweise von Planet zu Planet und versucht, die besten Schnäppchen zu ergattern.

Trotz etlicher Zufallsereignisse, vielfältiger Möglichkeiten (Kredite, Versicherungen etc.) und durchdachter Benutzeroberfläche wird das Spiel auch in geselliger Runde viel zu schnell uninteressant. Die Bedienung verleitet zudem zu dummen Fehlern: Ist man einmal unachtsam und klickt an der falschen Stelle, kann man sich schneller in den Ruin treiben, als einem lieb ist. Muß nicht sein! ***pm***

PC CD-ROM • Spectrum Holobyte • ca. DM 90,-

Grafik 70% Sound 70% Fun 52%

✖ Orion Conspiracy

Domark entführt uns in diesem SF-Adventure auf den Planeten Cerberus, wo Devlin McCormack den Ursachen des angeblichen Unfalls seines Sohnes Danny nachgeht. Auf technischer Seite erwartet Euch detailarme SVGA-Grafik, garniert mit deutscher Sprachausgabe und Audio-Musik. Negativ fallen die nicht enden wollenden Dialoge per Multiple Choice-Auswahl, die ausgesprochen vulgären Texte und die wenigen originellen Puzzles auf, während die Story Spielfilm-Qualitäten hat. ***pm***

PC CD-ROM • Domark • ca. DM 120,-

Grafik 75% Sound 70% Fun 64%

Hollywood Pictures

Pantoffel-Kino

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

Es liegt erst wenige Wochen zurück, daß in den USA eine neue Filmgesellschaft gegründet wurde: DreamWorks der Hollywoodgrößen Spielberg, Katzenberg und Geffen. Mit Hollywood Pictures, dem neuesten Produkt aus dem Hause Starbyte, könnt Ihr diesem Trio gleich einmal Konkurrenz machen.

Alles beginnt mit dem altbekannten Urgroßvater in Amerika, der Euch ein Kinocenter mit fünf Vorstellungsräumen und DM 20.000,- in bar hinterlassen hat. Nun gilt es, erst einmal den Filmpalast zu managen. Das heißt, Kinofilme ausleihen, die Filmvorstellungen abstimmen und die Eintrittspreise festlegen.

Erst wenn Ihr auf diese Weise genügend Kapital angesammelt habt, könnt Ihr Euch daran machen, selbst Filme zu produzieren, wobei vom Verfassen des Drehbuchs über die Besetzung bis hin zur Bestimmung der Special Effects alles unter Eurer Obhut steht. Ein erfolgreicher Film wird viel Geld einspielen, eventuell erhaltet Ihr eine Auszeichnung oder sogar einen Oskar. So weit ein kleiner Überblick, doch nun zurück zum Anfang.

Rambo III in Kino 1

Ausgangspunkt für alle Aktionen ist das Kinocenter, welches in Form eines Foyers dargestellt ist. Von hier aus gelangt man in die Kinosäle, ins Archiv, zur Kasse, ins Büro und in die Stadt. Über dem linken Kinoeingang befindet sich eine Uhr. Mit dem kleinen Schieberegler direkt darüber kann die Zeit verlangsamt oder beschleunigt werden. Wenn Ihr einen der möglichen Räume betretet oder in die Stadt geht, wird die Zeit automatisch angehalten. Am oberen Bildrand lest Ihr den Punktestand, das Kapital, das Darlehensvolumen und die Kalkulation eines zu produzierenden Films ab. Euer erster Weg sollte Euch aber in die Stadt zum Kinoverleih führen, wo

✖ Earth Siege Expansion Disk

Drei weitere Feldzüge und ein neuer Battlemech erwarten Euch auf dieser Szenario-CD. Die neuen Campaigns

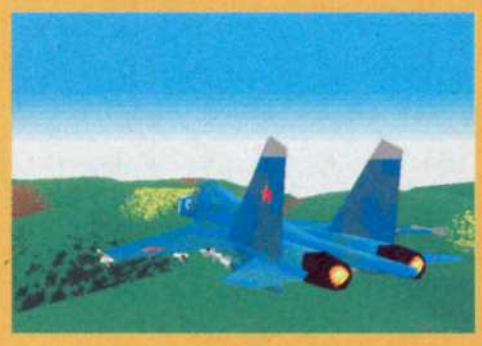
spielen dabei löblicherweise in grafisch neu gestalteten Landschaften, so daß für´s Geld wirklich etwas geboten wird. Sound und Gameplay orientieren sich verständlicherweise am Hauptprogramm. Achtung: Das Grundprogramm Earthsiege wird natürlich benötigt! Für Fans, die im Besitz desselben sind, lohnt sich der Seitenblick auf die Expansion Disk einigermaßen. **lg**

PC CD-ROM • Sierra • ca. DM 110,-

Grafik 68% Sound 65% Fun 70%

✖ Fighter Wing

Mit Fighter Wing fliegt wieder einmal ein Jet-Simulator über den heimischen PC. Einzelmissionen, Campaign-Spiel und auch ein flotter Fight per Modem sind möglich. Der Sound inklusive Sprachausgabe ist noch recht gefällig. Aufgrund der unansehnlichen, detaillosen Mager-



grafik können auch langsamere Rechner die Starterlaubnis erteilen. Fighter Wing gelingt kein Höhenflug, auch wenn der Pilot die Bildschirmauflösung bis 800x600 wählen darf und ab und zu ein grob digitalisiertes Video eingespielt wird. **bd**

PC CD-ROM • Merit Studios • ca. DM 100,-

Grafik 55% Sound 55% Fun 35%

✖ Live Action Football

Cheerleaders, die Fernbedienung und ein Six-Pack braucht der typische amerikanische Football-Fan. Windows, 8 MB RAM, ein Double-Speed-CD-ROM und vor allem eine Vorliebe für Zahlen, Diagramme und viel zu kleine Videos sollte der typische Spieler von LAF haben. Im

zunächst einmal fünf Filme ausgeliehen werden sollten, um die Leinwände der fünf Kinosäle mit Leben zu füllen. Beim Filmverleih sind über 500 Filme in Kategorien wie Action, Science Fiction, Anspruch, Thriller, Horror und andere erhältlich, und man bekommt die wichtigsten Informationen über Hauptdarsteller, Wertung und tägliche Ausleihgebühr. Bei den neuen Filmen fallen natürlich immer die höchsten Gebühren an, sie locken aber auch die meisten Zuschauer ins Kino. Die ausgewählten Filme werden automatisch ins Kinocenter überführt, wo Ihr im Archiv bestimmen müßt, wann welcher Film in welchem Saal laufen soll. Dabei ist darauf zu achten, daß der Film mit der höchsten Besuchererwartung in Kino 1 (800 Plätze) und der mit der geringsten Besuchererwartung in Kino 5 (70 Plätze) vorgeführt wird. Im Kassenhäuschen legt Ihr schließlich die Anzahl der Vorstellungen und die Höhe der Eintrittspreise fest. Für jede Vorstellung fallen dabei Personalkosten in Höhe von 50,- DM an. O.K., jetzt kann's losgehen. Zurück auf dem Foyer-Screen ist der Spielplan für die kommende Woche zu sehen. Wenn die Simulationsuhr läuft, könnt Ihr nun zu jeder Spielzeit die aktuelle Besucherzahl hinter dem jeweiligen Film ablesen.

Das Kinocenter

Hier werden die wichtigsten Informationen wie Kinobelegung, Zuschauerzahlen und Finanzen angezeigt. Gleichzeitig gelangt man von hier aus in alle weiteren Bereiche.

● ***Im Archiv wird festgelegt, welcher Film in welchem Saal läuft.***

● ***Im Kinosaal kann man das Kinoplakat und die momentane Zuschauerzahl auf der Leinwand betrachten.***

● ***Mit einem Klick auf die Kasse gelangt man zur Einstellung der Vorstellungen und der Eintrittspreise.***

● ***Im Büro werden die Spieleinstellungen vorgenommen und die unterschiedlichen Statistiken abgerufen.***

Originalplakate!

In den Kinosälen können zusätzlich Bilder zu den gerade laufenden Filmen angesehen werden. Dabei handelt es sich häufig um die originalen (!) Kinoplakate auch aktueller Streifen (Bsp. Stargate), die in guter Auflösung abgebildet werden. Außerdem gibt es hier, wie im ganzen Spiel, beim Umgang mit den Filmen je nach Filmgenre die passende musikalische Untermalung. Schließlich bleibt das Büro, in dem Ihr diverse Listen und Statistiken abrufen, einige Einstellungen tätigen und Spielstände speichern und laden könnt. Dabei ist der Knopf für das Spielende allerdings so unauffällig im Menü untergebracht, daß mitunter die große Flucherei beginnt, wenn man sich statt im erwarteten Foyer plötzlich im DOS-Bildschirm wiederfindet - ohne vorher gespeichert zu haben, versteht sich. Besonders wichtig ist im Büro die Film-Statistik, die Aufschluß über Gewinn oder Verlust bei jedem einzelnen Film gibt, und das Box-Office für die aktuellen Kinowochencharts mit Besucherzahlen. Auch die Liste der 25 erfolgreichsten Filme aller Zeiten ist nicht ganz uninteressant. Platz eins: Jurassic Park! Mit all diesen Informationen gelangt Ihr relativ schnell und viel zu

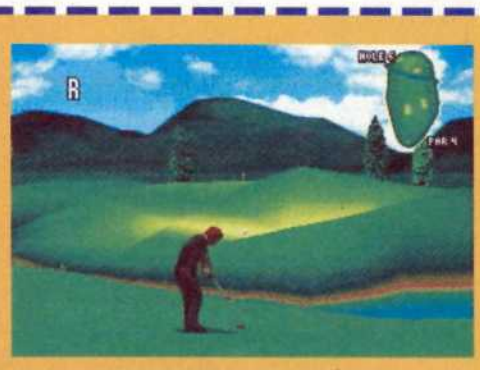
Gegensatz zu anderen Football-Games könnt Ihr hier nur durch die Auswahl der entsprechenden Spieler und Spieltaktik ins Spielgeschehen eingreifen. LAF bietet zwar viele Optionen und SVGA-Grafik, leider wurde jedoch auf den Einbau einer Portion Spielspaß verzichtet. **bd**

PC CD-ROM • Accolade • ca. DM 90,-

Grafik 70% Sound 70% Fun 25%

✖ The Scottisch Open - Virtual Golf

Vier verschiedene Golfplätze, als 3D-Spielwelt in Echtzeit dargestellt, warten darauf, vom Bildschirm-Sportler betreten zu werden. Bis zu vier Spieler können an einem Tur-



nier, einem Teamwettkampf oder einem Übungsmodus teilnehmen. Wer die digitalisierten Hintergrundgrafiken eines Links 386 gewohnt ist, sollte sich allerdings nicht zu viel erwarten. Ebenfalls gewöhnungsbedürftig ist die unkomfortable Steuerung. Die schnelle Grafik und die sechs wählbaren Kameraeinstellungen sind zwar ein großes Plus, aber keine Garantie für anhaltenden Spielspaß. **tw**

PC CD-ROM • Core Design • ca. DM 110,-

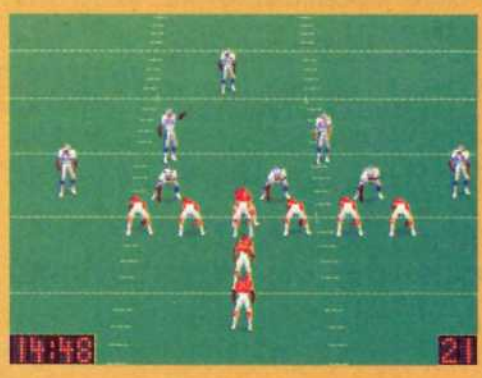
Grafik 69% Sound 57% Fun 72%

✖ Unnecessary Roughness '95

Auch UR '95 erfindet das Rad nicht neu. Die Optionsvielfalt des Football-Games läßt keine Wünsche offen. Die Super-VGA-Grafik setzt Spieler und Spielfeld sehr ansehnlich und vor allem übersichtlich in Szene. Durch die hohe Auflösung können langsamere Rechner allerdings Schwierigkeiten haben, in die Endzone zu kommen. Die Steuerung ist etwas zu hakelig geraten, der Sound entspricht dem heutigen Standard und schafft durch die Kommentare von Al Michaels echtes Stadion-Feeling. Editierbare Playbooks, wählbare Kameraeinstellungen etc. runden UR '95 ab. **bd**

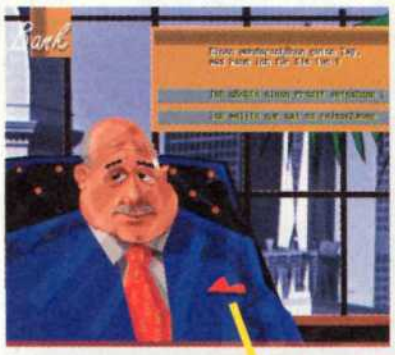
PC CD-ROM • Accolade • ca. DM 120,-

Grafik 77% Sound 70% Fun 68%



Die Stadt

Neben dem Filmverleih stehen hier alle für eine Filmproduktion notwendigen Einrichtungen.



● ***Bei Kapitalmangel kann ein kleiner Kredit helfen.***

● ***Über 500 Filme stehen zum Ausleihen bereit.***

● ***Ohne passendes Outfit geht es natürlich nicht. Hier stehen eine Vielzahl unterschiedlicher Kostüme zu Auswahl.***

● ***Kein Film ohne Filmcrew. Vom Regisseur bis zum Schauspieler wirst Du in der Filmagentur alles finden.***

● ***Bei eigenen Filmproduktionen müssen im Filmstudio erst einmal die Grundeinstellungen wie Titel, Genre oder Filmattribute festgelegt werden.***

● ***Special Effects können beim Erfolg eines Films nicht schaden.***

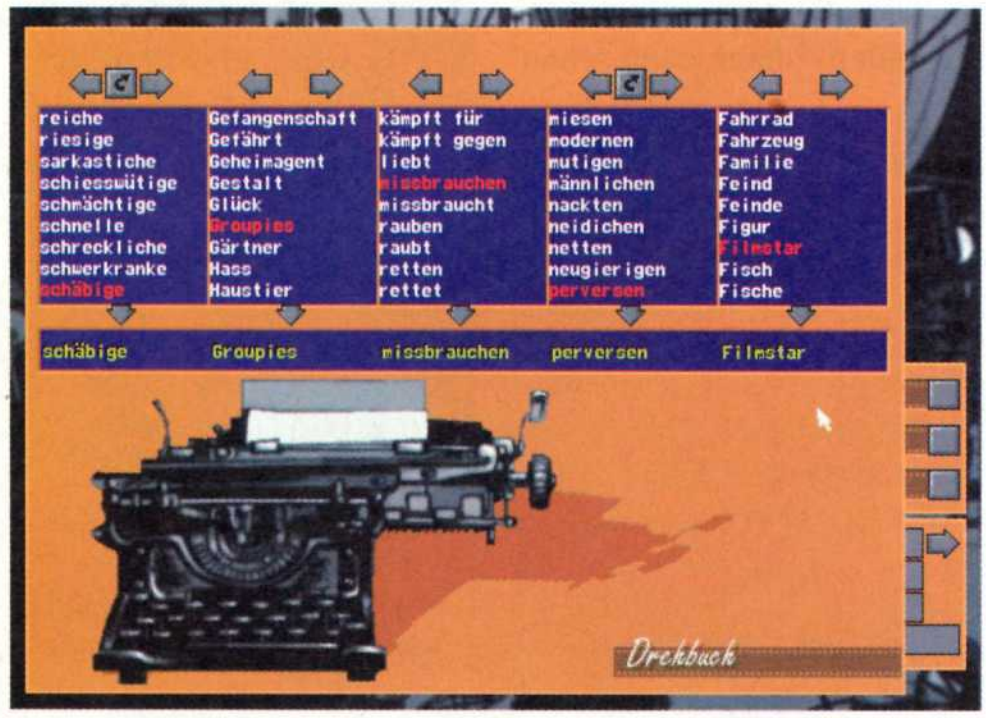
problemlos in den glückliche Lage, Euch zu den Millionären zählen zu dürfen. Das ist allerdings Voraussetzung, damit Ihr Euch dem zweiten Teil des Spiels widmen könnt.

Drehbeginn

Wenn Ihr Euch entschieden habt, einen eigenen Film zu drehen, verlagert sich das Spiel mehr in den zweiten Spielschauplatz, die Stadt, wo alle notwendigen Einrichtungen für einen Dreh zur Verfügung stehen. Hier sollte Euch der erste Weg ins Filmstudio führen, wo die Grundplanung gemacht wird. Zunächst gilt es, einen Filmtitel für den nächsten Hollywood-Meilenstein zu finden. Mögt Ihr nicht auf ein vorgefertigtes Drehbuch zurückgreifen, bemüht Ihr halt den spiel-interen Drehbuchgenerator. Hier wird aus fünf Wortgruppen irgendein abstruser Filmstoff auf witzige Weise zusammengeschustert. Anschließend werden Filmgenre, Epoche und Genreschwerpunkte festgelegt. Für die späteren Kosten sind die Bestimmung des Drehorts und die Auswahl der Kostüme und Kulissen besonders wichtig. Vom kostengünstigen Dreh im Studio bis zu teuren Unterwasserdrehorten ist alles geboten. Mit der Kalkulation und dem Besetzungsplan können wichtige Informationen abgerufen werden. Ist die Arbeit hier erledigt, führt Euch Euer Weg in die Filmagentur, wo die Filmcrew zusammengestellt wird. Alle für eine Filmproduktion notwendigen Mitarbeiter können hier aus den jeweiligen Listen ausgewählt werden, wobei Schauspieler und Regisseure zur Verfügung stehen, deren Namen stark an real existierende Hollywood-Größen erinnern. So gehört z. B. Regisseur S. Spielbörg zu den Top-Stars der Szene und wird mit seiner kompletten Filmographie aufgezählt! Von E.T. über Jurassic Park bis hin zu Schindlers Liste sind alle Hit-Streifen des Originals aus Beverly Hills aufgelistet. Beinahe könnte Hollywood Pictures hier den Ansprüchen so mancher Film-Datenbanken genügen.

Der Preis ist heiß!

Für die Produktion Eures ersten Zelluloid-Meisterwerks müßt Ihr darauf achten, daß Regisseur, Produzent und Schauspieler in ihren individuellen Eigenschaften miteinander harmonieren. Auch der Preis spielt eine Rolle. Ein renommierter Top-Kameramann ist etwas teurer, kann jedoch die Qualität eines Films deutlich steigern. Bevor Ihr jemanden engagieren könnt, müßt Ihr Euch sowieso mit den Teammitgliedern erst einmal über den Preis einig werden. Sollte das Kapital einmal nicht ausreichen, um die gewünschte Besetzung zu bekommen, müßt Ihr entweder noch ein wenig Geld verdienen oder bei der Bank einen Kredit aufnehmen. Vor Drehbeginn solltet Ihr jetzt noch die nötigen Requisiten besorgen und eventuell ein Special Effect-Team engagieren.



● ***Der Drehbuch-Generator ist eine wirklich witzige Idee. In Windeseile lassen sich die bemerkenswertesten Filmstoffe erdichten.***

● ***Von jetzt an geht's bergauf: C. Lembart hat die Jury voll überzeugt und räumt einen Golden Globe ab.***

Auch dieses kann im richtigen Filmgenre Euren Film verbessern. Wenn alles erledigt ist und Ihr mit allen Einstellungen zufrieden seid, kann das Drehen beginnen. Doch Achtung, nach Drehbeginn lassen sich die Parameter nicht mehr verändern. Jetzt werdet Ihr bald merken, warum Filme meist teurer werden als geplant. Ein Streik oder ein verletzter Hauptdarsteller ziehen die Drehzeit deutlich in die Länge. Ihr dürft zwar noch die Anzahl der Drehtage manuell verringern, dies geht jedoch meist zu Lasten der Qualität des Films.

Die Premiere

Sobald die Dreharbeiten beendet sind, wird der Film aus der Anzeige im Filmstudio gestrichen und in die History-Liste aufgenommen. Am ersten Freitag nach Drehende um 18 Uhr gibt es eine Premierenvorstellung mit anschließender Filmkritik, welche nicht unerhebliche Auswirkungen auf die weitere Zukunft des neuen Streifens hat. Euer Film läuft ab sofort in allen Kinos weltweit und bringt pro Besucher 2,- DM. Falls er den notwendigen Qualitätsanforderungen entspricht, wird er automatisch an verschiedenen Filmfestivals teilnehmen, wobei die dort erlangten Preise für das Punktekonto äußerst zuträglich sind. Hollywood Pictures verleiht einen tiefen Einblick in die Arbeit einer Filmgesellschaft und vereint eine ansprechende Grafik mit einer musikalischen Untermalung, die dieses Genre gut widerspiegelt. Die Bedienung ist sehr einfach, könnte jedoch an manchen Stellen etwas mehr Möglichkeiten bereitstellen. Finanzstatistiken über einen längeren Zeitraum wären ein Beispiel dafür. Insgesamt ist das Spiel etwas zu leicht, was einer länger anhaltenden Motivation gewaltig im Wege steht. Schade, hier wurde eine Super-Idee nicht konsequent genug ausgenutzt.

Gerhard Pöpl

VIEWPOINT

Mit Hollywood Pictures hat man die Möglichkeit, seine eigenen Filme zu drehen, und kann als Big Boss alles entscheiden. Die bekanntesten Hollywood-Größen arbeiten für einen, und das Resultat konkurriert mit den besten Streifen der Filmgeschichte. All das macht mächtig Spaß, alle Ziele werden jedoch viel zu schnell erreicht. Bemerkenswert ist, daß Hollywood Pictures wirklich eine enorm umfangreiche Film-Datenbank beherbergt. Wenn das mal keine Lizenzprobleme nach sich zieht.

Gerhard Pöpl

INFO BITS

Erfordert: mindestens 4 MB
Tastatur und Maus
Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk

GRAFIK 078
SOUND 073
FUN 074

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth
FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

2 GAMES IN ONE	49,95
ASTERIX	49,95
CANNON FODDER	69,95
CLAYFIGHTER	69,95
DRAGON-D.Bruce Lee Story	49,95
GUNSTAR HEROES	59,95
LEMMINGS 2	49,95
MEGA TURRICAN	39,95
MICKEY MANIA	59,95
MR. NUTZ	49,95
NBA JAM	69,95
PGA EUROPEAN GOLF	49,95
PITFALL	49,95
POWERMONGER	29,95
RED ZONE	59,95
RISE OF THE ROBOTS	59,95
ROCK'N ROLL RACING	69,95
SONIC 2	49,95
STARGATE	69,95
STREETFIGHTER 2	49,95
SWORD OF VERMILLION	29,95
SYNDICATE	69,95
URBAN STRIKE	69,95
WINTER OLYMPICS	39,95
WWF RAW	59,95

SEGA 32 X:

32X KONSOLE	269,95
CORPSE KILLER <CD>	119,95
COSMIC CARNAGE	119,95
DOOM	129,95
GOLF MAGAZINE-36 Holes	119,95
METAL HEAD	129,95
MOTOCROSS CHAMPION..	119,95
NBA JAM TOURNAMENT	99,95
SLAM CITY-S. Pippen<CD>	99,95
SUPER AFTERBURNER	89,95
SUPER SPACE HARRIER	89,95
SUPREME WARRIOR <CD>	99,95
WWF RAW	99,95

MEGA CD:

große Auswahl - Fragen Sie nach !!!

MEGA DRIVE:

ALIEN SOLDIER	99,95
ANIMANIACS	69,95
ASTERIX - Power Of Gods	89,95
Blooodshoot {Battle Frenzy}	79,95
BOOGERMAN	89,95
Daffy Duck In Hollywood	89,95
Death & Return Of Supermann	89,95
DIE SCHLÜMPFE	89,95
DYNAMITE HEADY	79,95
EARTHWORM JIM	89,95
F1 W. CHAMPIONSHIP	89,95
FIFA SOCCER '95	79,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	59,95
JUDGE DREDD	109,95
JUSTICE LEAGUE	99,95
KÖNIG DER LÖWEN	89,95
MENACER & 6 GAMES	79,95
MICRO MACHINES	59,95
NBA ACTION '95	99,95
NBA LIVE '95	79,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NHL HOCKEY '95	69,95
PAGEMASTER	79,95
PSYCHO PINBALL <A>	69,95
ROAD RUNNER	89,95
SAMURAI SHOWDOWN	99,95
SHINING FORCE 2	89,95
SKELETON CREW	89,95
SONIC & KNUCKLES	89,95
SPIDERMAN-The Animated	79,95
STRIKER	89,95
SUPER STREETFIGHTER 2	109,95
THEME PARK	99,95
WARLOCK	79,95
X-MEN 2	99,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

MEGA CD 1 & 6 Games	299,95
MEGA CD 2 & 1 Game	219,95
MEGA DRIVE KONSOLE	159,95
Kons. & Lion King & 2 Pads	249,95
2 INFAROT JOYPADS	59,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
ACTION REPLAY 2	89,95
RGB <Scart> Kabel 1 / 2	je 29,95

SONDERANGEBOTE !! SUPER NINTENDO:

ACTRAISER 2	69,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
ARDY LIGHTFOOT	59,95
ART OF FIGHTING <A>	49,95
BLACKHAWK <A>	69,95
BRAINIES	59,95
C.WORLD CLASS SOCCER	39,95
CHESSMASTER <A>	49,95
CHOPLIFTER 3	49,95
COOL SPOT <A>	59,95
D. SCHLÜMPFE <A>	79,95
DRAGON-D.Bruce Lee Story	69,95
EARTH WORM JIM	69,95
EQUINOX <A>	49,95
FINAL FIGHT 2	59,95
FLASHBACK	59,95
GHOUL PATROL<Zombie 2>	49,95
GP 1	59,95
HULK	39,95
HYPER V-BALL <A>	69,95
INDIANA JONES G.ADV.	69,95
JURASSIC PARK 1 & 2	á 59,95
KICK OFF 3	69,95
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	59,95
LEMMINGS 2	59,95
MECHWARRIOR <A>	49,95
METAL MARINES	59,95
MICKEY MANIA	59,95
MICRO MACHINES	59,95
MR. NUTZ	59,95
NBA JAM	69,95
PAC-ATTACK <A>	49,95
PGA TOUR GOLF <A>	69,95
PILOTWINGS <A>	39,95
PINBALL DREAMS <A>	59,95
PITFALL	59,95
SENSIBLE SOCCER <A>	59,95
SHAQ FU <A>	59,95
SMASH TENNIS	49,95
STREET RACER	69,95
STRIKER <A>	59,95
S. BATTLE TANK 1 & 2	á 49,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	69,95
SUPER CONFLICT	59,95
S. EMPIRE STRIKES BACK<A>	79,95
SUPER ICE HOCKEY	59,95
SUPER PANG	49,95
S.RETURN OF THE JEDI	79,95
SUPER STAR WARS <A>	59,95
SUPER TURRICAN <A>	49,95
TERMINATOR 2-J. DAY	59,95
TURN & BURN	69,95
VORTEX	59,95
WING COMMANDER <A>	49,95
WINTER OLYMPICS <A>	49,95
WOLVERINE	59,95
WORLD HEROES <A>	69,95
YOGI BEAR	59,95
YOUNG MERLIN <A>	49,95
ZOMBIES	49,95

SUPER NINTENDO:

ADDAMS FAMILY VALUES	99,95
BIOMETAL <A>	109,95
BUGS BUNNY RABBIT<A>	79,95
CANNONFODDER	79,95
CARRIER ACES	79,95
CLAYFIGHTER 2	79,95
DAS DSCHUNGELBUCH <A>	89,95
DEMONS CREST	119,95
FINAL FANTASY 3 US	139,95
FLINTSTONES	89,95
FLINTSTONES-The Movie <A>	99,95
HEBEREKE POPCOON <A>	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	109,95
ITSCHY & SCRATCHY	69,95
JUNGLE STRIKE	99,95
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	89,95
KÖNIG DER LÖWEN <A>	99,95
LORD OF THE RING	89,95
NBA JAM TOURNAMENT	99,95
NBA LIVE '95	109,95
NHL HOCKEY '95 <A>	89,95
NINJA WARRIORS	119,95
PAC-ATTACK	79,95
PAC IN TIME	89,95
PAGEMASTER	89,95
PINBALL DREAMS	69,95
PINBALL FANTASIES	79,95
POCKY & ROCKY 2 <A>	89,95
PUZZLE BOBBLE	119,95
RISE OF THE ROBOTS	59,95
ROBOCOP Vs.TERMINATOR	79,95
SHOOTOUT SOCCER	109,95
SLAM MASTERS <Catchen>	89,95
SOULBLAZER	99,95
STAR TREK N.G.	89,95
STAR TREK STAR FLEET A.	79,95
STARGATE	99,95
S.ADVENTURE ISLAND 2 <A>	89,95
S. MARIO ALL STARS <A>	69,95
SUPER METROID	109,95
SUPER PINBALL	89,95
SUPER PUNCH OUT <A>	89,95
SUPER PROBOTECTOR	59,95
S. STREETFIGHTER 2 <A>	99,95
SUPER TURRICAN 2	129,95
SYNDICATE	99,95
TETRIS & DR. MARIO	89,95
THEME PARK	119,95
TOP GEAR 3000	109,95
TRUE LIES	79,95
TURBO TOONS	89,95
UNIRALLY	99,95
WARIO WOODS <A>	79,95
WARLOCK	79,95
WILD GUNS	119,95
WORLD HEROES 2 US	99,95
WWF RAW	69,95
WWF RAW & VIDEO	99,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES KONSOLE <RGB>	159,95
5 SPIELER ADAPTER	59,95
ADAPTER US / PAL	39,95
ACTION REPLAY 2	89,95
MORTAL KOMBAT PAD	79,95
verschiedene Cards	je 29,95
PAD	29,95
SCART / RGB KABEL	29,95
SV 334 PAD <durchsichtig>	34,95
SV 337 PRONEO 2	79,95
SV 338 TOPFIGHTER	129,95

GAME BOY:

COOL SPOT	39,95
DESERT STRIKE <A>	39,95
MR. NUTZ <A>	39,95
PAGEMASTER	39,95
TETRIS <A>	39,95
WWF RAW	49,95
ZELDA <A>	39,95

3 DO JAPANISCH:

BATTLE PINBALL	99,95
BELZERION	109,95
DRAGON TYCOON EDGE	109,95
GRADUATION FINAL	99,95
D'S DINNER	109,95
EMIT VOL. 1	109,95
INSECTOR WARS	99,95
MONTANA JONES	109,95
NOVASTORM	79,95
POLICENAUTS	109,95
SAILOR MOON S	99,95
STRAHL	79,95
WINNING POST	99,95
YU YU HAKUSHO	109,95

3 DO US GEBRAUCHT:

DAEDALOUS ENCOUNTERS	89,95
DEMOLITION MAN	79,95
FIFA SOCCER	69,95
FLASHBACK	59,95
FLYING NIGHTMARES	79,95
GEX	69,95
HELL	89,95
MYST	79,95
NEED FOR SPEED, THE	69,95
OFF WORLD INTERCEPTOR	59,95
REBEL ASSAULT	59,95
ROAD RASH	59,95
SAMURAI SHODOWN	59,95
SHOCKWAVE	49,95
SHOCKWAVE 2	49,95
SLAM 'N JAM	79,95
SLAYER	59,95
STARBLADE	69,95
S.STREETFIGHTER 2	59,95
THEME PARK	69,95
WING COMMANDER 3	109,95

SONY PLAY STATION:

PLAYSTATION & RGB KABEL	995,95
MEMORY CARD	69,95
GUNNER'S HEAVEN	129,95
JUMPING FLASH	129,95
RIDGE RACER	129,95
TEKKEN	129,95
TOH SHIN DEN	129,95

* Händleranfragen erwünscht !!! * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse { DM 16,- Porto} * Versandpreise per Nachnahme DM 12,- * Händleranfragen erwünscht !!!

Druckfehler, Preisveränderungen & Irrtümer vorbehalten !!! A = ausländische Anleitung Laden-und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

PLAY TIME

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 8/95

Jagged Alliance (PC) Seite 513-518
Super Skidmarks (Amiga) Seite 519-521
Puzzle Bobble (Nintendo) Seite 522
Dark Forces (PC) Seite 523-525
Unirally (Nintendo) Seite 526-529
Story of Thor (Sega) Seite 530-537
Stargate (Nintendo) Seite 538-543
Codes (Sega) Seite 544

PLAYERS GUIDE

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

Players Guide	*Seite*	*Ausgabe*
ATR (Sega)	494-495	7/95
Banshee	225-228	11/94
Battle Isle (PC)	257-259	12/94+1/95
Bump´n´Burn (Amiga)	308-312	1-95
Cannon Fodder (Sega)	402-403	4/95
Chaos Engine (PC)	304-307	1/95
Clayfighters (SNES)	183, 191	9/94
Colonization (PC)	321-326	2/95
Cyberia (PC)	353-357, 385-389	3/95+4/95
Dark Forces (PC)	470-474, 487-493	6/95+7/95
Dawn Patrol (Amiga)	439-442	5/95
Defender of the Empire (PC)	411-416	4/95
Discworld (PC)	475-480, 481-486	6/95+7/95
Die Siedler (A/PC)	178-182	9/94
Donkey Kong (Game Boy)	279-284	12/94+1/95
Donkey Kong (SNES)	342-347, 379-384, 404-410	2+3+4/95
Dragon (SNES)	264-268	12/94
Dune 2 (MD)	173-177	9/94
Earthworm Jim (MD)	348-352, 371-378	2+3/95
Incredible Hulk (MD)	201-208, 229-231	10+11/94
Inferno (PC)	327-330	2/95
Impossible Mission (AMIGA)	219-224	10/94
Kanonenfutter (A/PC)	97-105, 129-138	7+8/94
Kid Chaos (Amiga)	317-320	1/95
King's Quest VII (PC)	417-422, 456-466	5+6/95
Lawnmower Man (PC CD-ROM)	106-112, 156, 157	7+8/94
Little Big Adventure (PC)	358-362, 390-394,423-428	3+4+5/95
Magic Carpet (PC)	331-336, 365-370	2+3/95
MicroMachines (Amiga)	313-316	1/95
MicroMachines (MD)	337-341	2/95
Normy´s Beach Babe-o-Rama (MD)	144-150, 161-172, 193-200	8+9+10/94
Pitfall (Sega)	429-434, 462-466	5+6/95
Privateer: Righteous Fire (PC)	113-116, 139-143	7+8/94
Probotector (Game Boy)	260-263	12/94
Skeleton Krew (Amiga)	397-401	4/95
Stargate (Nintendo)	496-500	7/95
Star Wars (Sega)	363-364, 395-396	3/95+4/95
Stunt Race FX (SNES)	246-253, 285-288	11+12/94
Super Street Fighter II	232-237	11/94
The Story of Thor (Sega)	467-469, 501-506	6/95+7/95
Tie Fighter (PC)	254-256, 269-273	11+12/94
Urban Strike (MD)	238-245, 274-278	11+12/94
Unirally (Nintendo)	507-510	7/95
Wario Blast (Nintendo)	435-438	5/95
Woodruff (PC)	443-448, 449-455	5+6/95
Zero Tolerance (MD)	299-303	1/95

Codes	*Seite*	*Ausgabe*
Amiga	29, 30, 61, 62, 94,126, 158, 159, 192	4+5+6+7+8+9/94
Game Boy	160	8/94
Mega Drive	31, 63, 95, 127, 160	4+5+6+7+8+9/94
NES	192	9/94
PC (CD-ROM)	27, 28, 59, 60, 93, 125, 512	4+5+6+7/94, 7/95
Super NES	32, 64, 96, 128, 159, 511, 512	4+5+6+7+8/94, 7/95

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 !!!

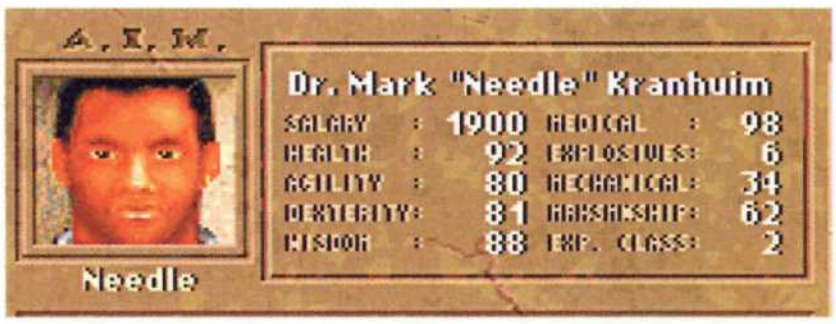
JAGGED ALLIANCE

Jagged Alliance ist ein innovatives Spiel, das Rollenspielelemente mit viel Strategie verbindet. Deine Mission ist es, die Insel Metavira aus den bösen Fängen von Santino zurückzuerobern und Fallow-Baum zu retten.

Player's Guide

1. Grundsätzlich ist es immer wichtig, einen Mann in der Basis zu lassen, damit er die Ausrüstung reparieren kann. Dies sollte man auch das ganze Spiel hindurch beibehalten. Spec ist der beste Mann dafür, falls du ihn aber nicht bekommen kannst, ist auch Vinny fast genauso gut.

2. Es ist Genauso wichtig einen Mechaniker in der Basis zu haben wie einen Mediziner. Diese Person hat dann die Möglichkeit, die Verwundungen einer jeden verletzten Person zu behandeln. Für den Anfang ist Beth am besten und auch am billigsten.

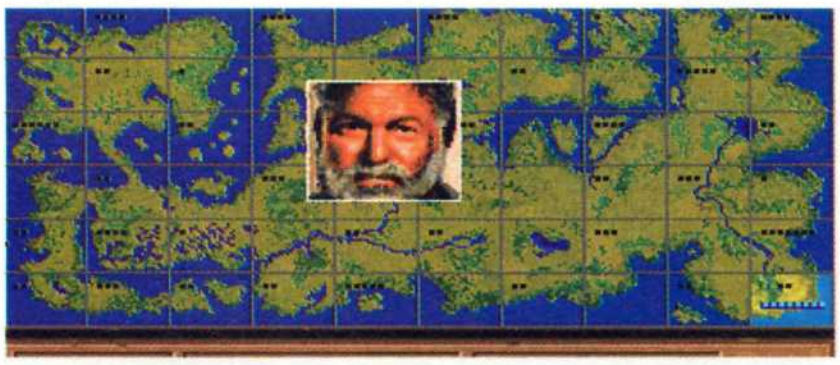


3. Für deine Kampfeinheit benötigst du auf jeden Fall jemanden, der sich gut mit Sprengstoff auskennt (Fidel wäre eine gute Wahl). Ebenso jemanden, der mindestens zehn Punkte bei medizinischen Kenntnissen besitzt, um die verletzten Söldner während des Kampfes zu versorgen.

4. Für den Rest der Truppe sind Fähigkeiten in Beweglichkeit und Schießkunst vorzuweisen. Beweglichkeitswerte von 88 und mehr ergeben für den Söldner die maximalen 20 Einheiten. Man sollte auch versuchen, soviel Zeiteinheiten wie möglich aus dem vorangegangenen Zug aufzuheben.

5. Zu Beginn des Spieles mußt du die Besoldung zwischen denen, die deinem Team beitreten wollen, und denen, die bereits mit dir ziehen, richtig aufteilen. Jeder der Söldner hat seine eigene Persönlichkeit, welche manchmal mit anderen Mitgliedern kollidieren kann. Ivan ist ein guter Anführer.

6. Fidel ist einer der besten Sprengstoffexperten und auch wenn du ihn am ersten Tag nicht unbedingt brauchst, mußt du ihn früher oder später für dich gewinnen.

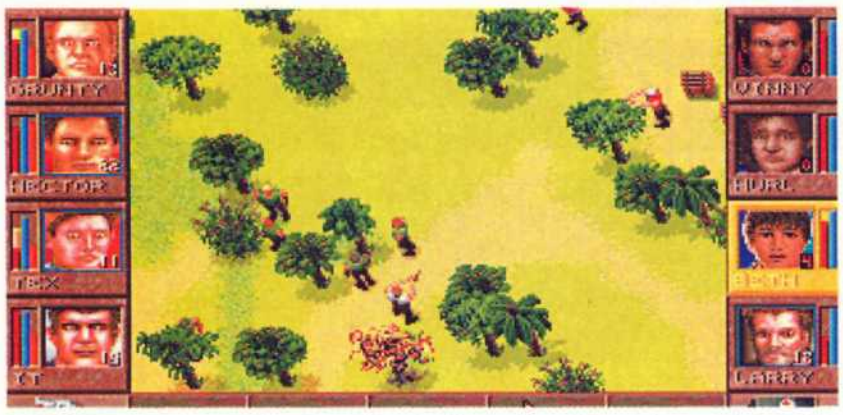


7. Hector und Helmut sind relativ gute Schützen und Ice ist noch ein ganzes Stück besser und einer der besten Allround-Söldner. Du solltest alle Referenzen der Söldner überprüfen, da einige einfach nicht zu deinem Team passen. Fidel zum Beispiel kann Hurl überhaupt nicht leiden, was wahrscheinlich damit endet, daß er Hurl erledigt.

8. Hast du dann deine erste Anlage laufen, wird dir bald ein einheimischer Führer kostenlos angeboten werden, weswegen du versuchen solltest, mit sieben Söldnern auszukommen. Du kannst dich des ersten Führers jederzeit entledigen, weil der zweite, der dir angeboten wird, um einiges besser ist.

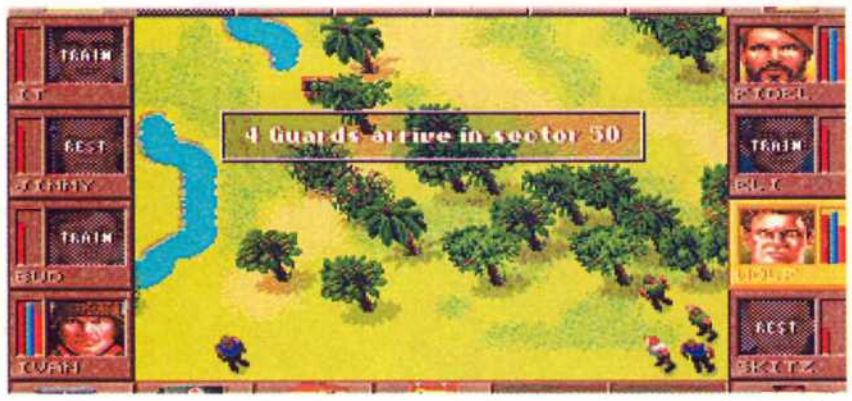
JAGGED ALLIANCE

Player's Guide

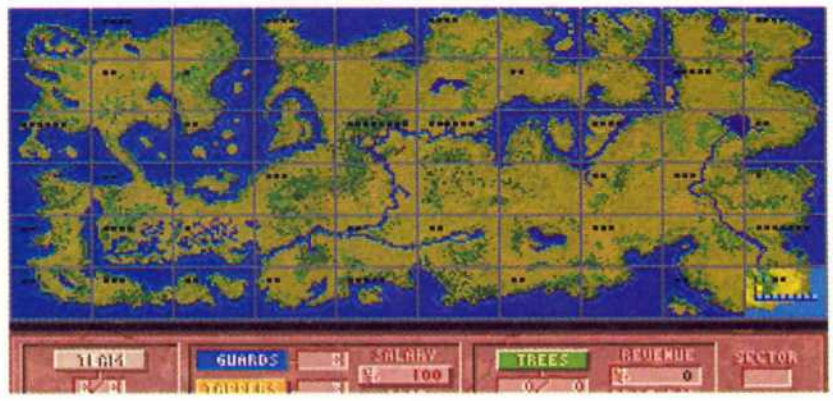


9. Hast du dann die zweite Anlage laufen, ist es sinnvoll, über eine Verbesserung deiner Söldner nachzudenken. Du brauchst nämlich bessere Fähigkeiten und frisches Blut in deinem Team.

10. Wenn du es dir leisten kannst, so solltest du versuchen Magic anzuheuern, da er der zweitbeste Allround-Mann weit und breit ist. Seine Fähigkeit, fast jede Tür zu knacken, ermöglicht es dir, keine Schlüssel mehr mit dir führen zu müssen.



11. Es ist ebenfalls sinnvoll Magic anzuheuern, da er die Waffen auf dem Kampffeld verbessern kann und die Panzerung mit der Legierung Nr. 17 wieder reparieren kann, ohne sie ins Basislager zurückschicken zu müssen.



12. Um den meisten Nutzen aus Legierung 17 zu erhalten, solltest du damit Helme und Westen verbinden, damit du bis zu ca. 75 Prozent bessere Schutzpanzer erhältst.

13. Hast du dann deine dritte Anlage laufen, so solltest du eine bessere medizinische Versorgung in der Basis sicherstellen. Für diese Aufgabe solltest du nun am besten Fox anheuern.

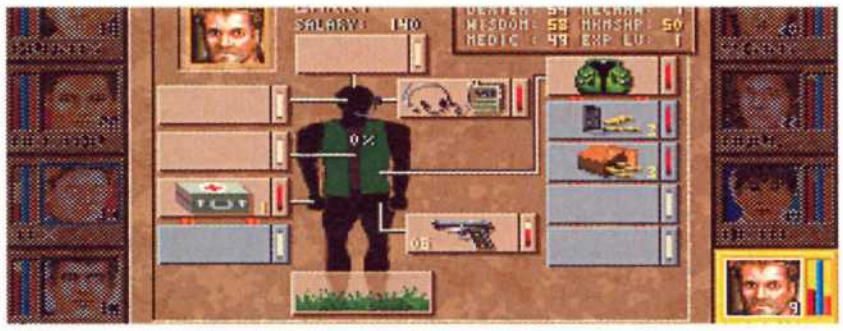
14. Erfahrungswerte wirken sich auf deine Fähigkeiten mit neuen Fähigkeiten aus. Wie leicht du vom Feind gesehen wirst und ihn erspähst wirkt sich zusätzlich auf dein Können im Schleichen und leisen Bewegen aus.

15. Mike ist der erfahrenste Söldner weit und breit. Seine Werte die über 90 liegen bedeuten für dich, daß er jedes Schloß aufbekommt und alle Fallen entschärfen kann und zudem unentbehrlich für dich ist. Auch wenn man so schnell wie möglich anheuern sollte, kann man aber auch bis zu den letzten Levels des Spieles auf ihn warten.

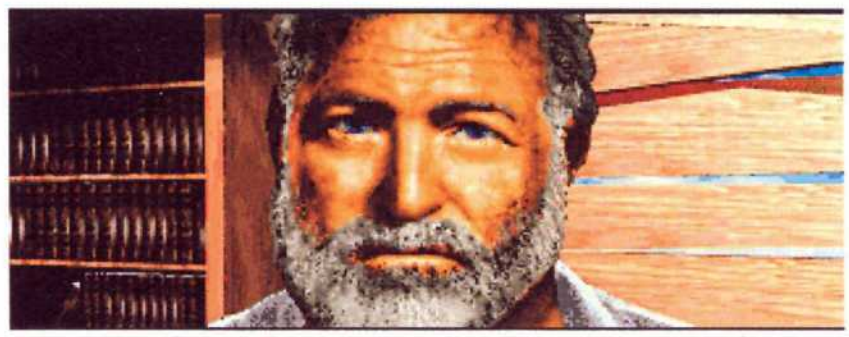
16. Weitere Söldner, die du für das offene Feld für dich gewinnen solltest sind Magic, Scully oder Lynx. Sie sind alle recht gut bei ihrer Arbeit, sind jedoch alle schlechter als Mike, da dieser keine ärgerlichen Eigenschaften wie Stehlen oder Mißachten von Befehlen besitzt.

JAGGED ALLIANCE

Player's Guide



17. Solltest du Probleme mit dem Transportieren deiner Ausrüstung haben, so ziehe doch einmal Reuben in Betracht, der recht billig ist. Gib ihm keine Waffe und lasse ihn nur die Ausrüstung für dich tragen. Verwende kleine Zwischenlager, um Waffen abzulegen, falls du zu viele mit dir führst. Du kannst bis zu drei gleiche Gegenstände in eine Tasche packen. Dies funktioniert mit einigen Items, wie z.B. Munition, jedoch nicht mit Pistolen.



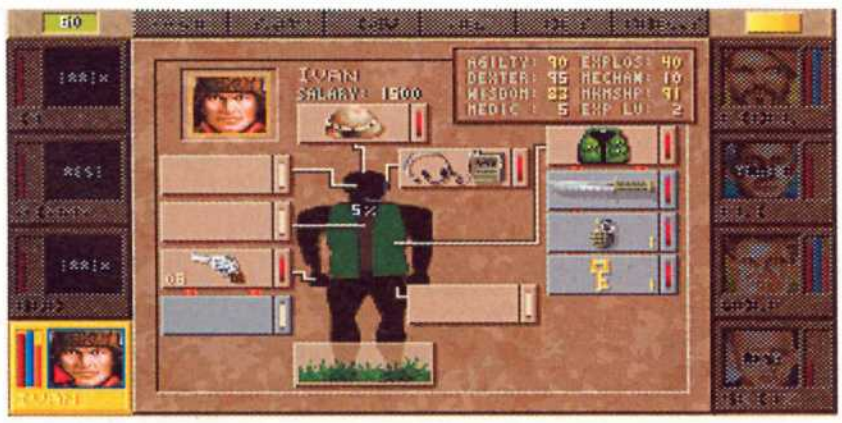
18. Wenn deine Gruppe aus weniger als acht Personen besteht, wird dir Jack einen einheimischen Führer namens Elio anbieten. Er kostet nichts und ist gut zum Tragen der Ausrüstung. Gib ihm keine Waffe, da er nur die Munition verschwenden würde.

19. Um die Tarnausrüstung benutzen zu können, wählst du das Tarnungs-Set aus und klickst auf die schwarze Silhouette deines Söldners. Dessen Körper färbt sich nun in ein grün-braunen Muster ein. Jedes Set kann bis zu vier oder fünf deiner Söldner tarnen.

20. Abhängig von deiner Strategie solltest du darüber nachdenken, deine Söldner in Gruppe zu je vier Personen loszuschicken. Dadurch ist ein Teil des Teams immer frisch und gesund, und du kannst auf diese Weise zudem Munition sparen.

21. Nachdem du einen Sektor bereinigt hast, solltest du ihn durch Wachposten absichern. Tust du dies nicht, so kann der Feind ohne größeren Widerstand zurückkommen und das Gebiet wieder für sich einnehmen.

22. Befindest du dich in einem Sektor, den auch Feindsoldaten betreten, dann hast du die Gelegenheit, dich deren zu entledigen. Sollten deine Wachposten mit dir in diesem Sektor sein, so werden sie mit dir mitkämpfen und dir sozusagen als Extraaugen und -Ohren dienlich sein.



23. Wenn du einen Sektor für dich einnimmst und ihn dann nicht unter deine Kontrolle bringst, wirst du beim erneuten Einmarsch in dieses Gebiet weniger Widerstand erfahren als vorher. Es sei denn du wartest zu lange und der gegnerische Nachschub ist bereits angekommen.

24. Beobachte die Wiederholung des Tagesgeschehens genau, um die Taktiken von Santino herauszubekommen. Manchmal bemerkst du, daß Santino einen Sektor noch während du ihn angreifst wieder neu besetzt, so daß es dir vorkommt, als hättest du alle feindlichen Soldaten auf einmal gegen dich.

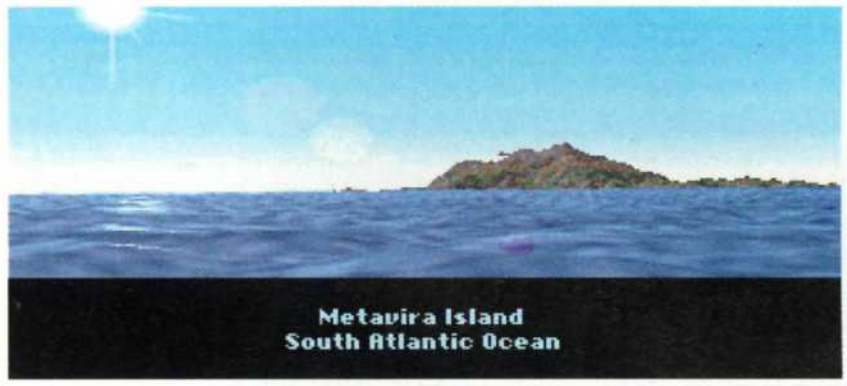
JAGGED ALLIANCE

Player's Guide

25. Am ersten Tag, an dem du losziehst, startest du normalerweise in Sektor 50, wo ein Feindsoldat nachdem du ihn erledigt hast den Minireiniger fallen läßt. Benutze die Übersichtsmappe und suche nach den blinkenden Punkten, einer von ihnen ist der Minireiniger.

26. Solange bis deine Anlage richtig läuft, solltest du nicht daran denken, Fallensteller anzuheuern. Jack wird dich wahrscheinlich daran erinnern, sobald du dies versuchst.

27. Wenn du deine Söldner für das offene Feld auswählst, dann solltest du Ivan in Betracht ziehen, da er relativ günstig und ein guter Schütze ist. Außerdem besitzt er genügend Bewegungspunkte, was sehr hilfreich ist, wenn er sich von Deckung zu Deckung bewegt.



28. Grundsätzlich sind Bewegungspunkte ein Schlüsselpunkt bei der Auswahl der Söldner für den Kampf. Du solltest nach solchen mit 17 und mehr Punkten pro Zug schauen, um die Belagerung der Insel zügig voran zu treiben. Vor allem gegen Santino ist dies besonders lebenswichtig.

29. Während einer Mission solltest du am Ende eines Zuges immer darauf achten, daß deine Söldner geduckt bleiben und sich hinter einer Deckung befinden. Ansonsten werden sie mit Sicherheit vom Feind entdeckt und die Mission ist somit gefährdet.

30. Ebenso mußt du am Ende eines Zuges für deine Söldner noch genügend Bewegungspunkte aufheben, damit sie, sofern kein Gegner während seiner Bewegungsphase in ihr Sichtfeld kommt, noch auf diesen schießen können.

31. Das Programm reagiert sehr sensibel auf das Rausschmeißen von Söldner. Um die Moral der Truppe hochzuhalten ist es insofern besser, daß ein Söldner stirbt, was aber wiederum potentielle Söldner abschrecken könnte. Versuche also gleich zu Anfang die richtige Wahl zu treffen, so daß du später nicht sooft wechseln mußt.

32. Die Aufbereitungsanlagen gehen leider alle in die Luft, falls du schießt oder eine Granate darauf wirfst, da sie verkabelt sind. Nimm sie am besten mit schallgedämpften Pistolen, vorsichtigen und guten Söldnern ein.

JAGGED ALLIANCE

Player's Guide

33. Sollte eine Aufbereitungsanlage in die Luft gehen, so wirkt sich dies nicht zu sehr auf dein Geld aus. Du kannst ca. einen Tag ohne diese zusätzliche Kapazität auskommen, solltest die Anlage aber besser zuerst wieder in Ordnung bringen.

34. Was Gewehre angeht, so benötigst du sie nicht so sehr in den normalen Schwierigkeitsgraden wie in den härteren. Gewehre werden aber nur langsam erscheinen. Gewehre in Kisten kannst du normalerweise in verschiedenen Abschnitten im Südwesten und in einigen der unangenehmeren Gegenden der südlichen Zentralregion finden.

35. Falls du kaum noch Gewehre besitzt, dann solltest du daran denken, daß du sie dir selbst aus den Metallstücken, die existieren machen kannst. Dies funktioniert allerdings nicht bei einer 38er.

36. Schlüssel nehmen dir meist nur Platz weg, da es besser ist, einen Söldner mitzunhmen, der die Schlösser öffnet. Du kannst allerdings auch Wände oder Türen aufsprengen, um in Gebäude zu gelangen. Sprengen kann sehr effektiv sein, falls sich feindliche Soldaten hinter der Tür befinden. Du kannst deine Sprengladungen auch durchs Fenster werfen, um deine Feinde zu erledigen.

37. Die Anzahl der Sektoren, die du am gleichen Tag einnehmen kannst, hängt von der Qualität deiner Söldner ab. Im Schnitt kannst du von zwei bis drei Sektoren pro Tag ausgehen. Wundere dich aber nicht, falls du gar keinen schaffst, vor allen Dingen wenn du viele Verwundete hast.

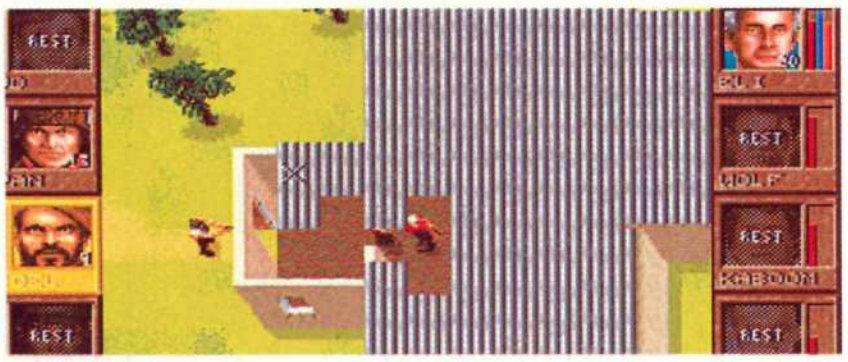
38. Das Brecheisen ständig weiterzugeben hilft dir viele der Holzkisten und Truhen effektiv zu öffnen. Gibt das Brecheisen nach Möglichkeit immer dem Söldner, der den Statusbalken in seiner Grafik ganz oben hat und zudem gesundheitlich in gutem Zustand ist.

39. Sehr effektive Sprengladungen, sogenannte Molotov Cocktails, kannst du aus einer Kombination aus Benzin, Öl, Glastöpfen und Lumpen herstellen.

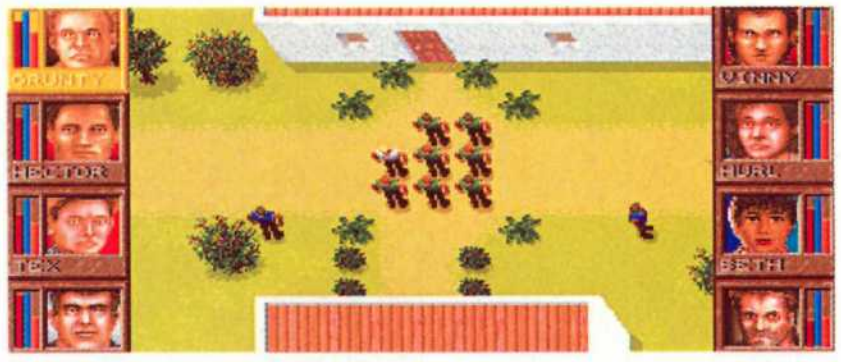
40. Wenn du am Ende des Spieles angekommen bist, kannst du endlich auch Mike anheuern. Obwohl er dich 12.000 Dollar am Tag kostet, ist er nun einmal der Beste und kann die Zeit, die du brauchst um das Spiel zu beenden, erheblich verkürzen.

JAGGED ALLIANCE

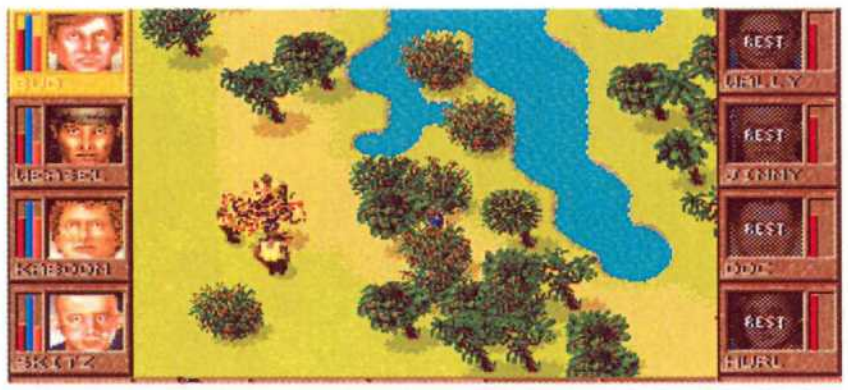
Player's Guide



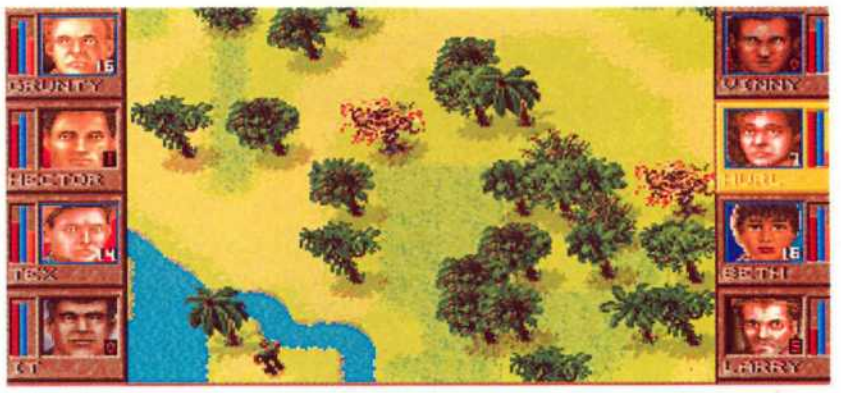
41. Um Santino im letzten Level zu besiegen, mußt du ihn überfallen und die vielen Wachen, die er hat, dezimieren. Dazu kannst du in Sektor 2 darauf warten, daß er dich angreift.



42. Im letzten Sektor werden alle feindlichen Wächter, die du vorher nicht erledigt hast, auf dich warten. Greife an und ziehe dich wieder schnell zurück oder versuche, sie aus dem Hinterhalt zu erledigen, wenn sie herauskommen, um dich anzugreifen.



43. Ebenfalls ist es sehr sinnvoll, im östlichen Teil des letzten Sektors weitläufig Scharfschützen zu verteilen. Vor allen Dingen auf der Ostseite der Brücke kannst du so die Gegner gut aufhalten. Deine Granaten solltest du dir jedoch für das Finale dieses Sektors aufheben.



44. Du kannst die Gegner auch in deine Richtung locken, indem du einen Söldner über die Brücke schickst. Sobald er entdeckt wird, führt er den Feind genau in deinen Hinterhalt, so daß sie keine Chance mehr haben werden.

SÖLDNER

Folgende Söldner werden vorgeschlagen, um die Missionen mit ihnen zu beginnen:

1. Beth - sie ist ein billiger Doktor.

2. Ivan - Er ist der beste Kämpfer, den man in diesem Spiel für sein Geld bekommen kann.

3. Ice - Er ist der zweitbeste Kämpfer in diesem Spiel.

4. Hector - Ist ein solider Kämpfer und zudem günstig.

5. Vinny - Ist ein überdurchschnittlich guter Mechaniker, der sich auch auf dem Feld behaupten kann.

6. Sparky - Er ist der beste einfache Mechaniker, zudem ist er besser und billiger als Speck.

7. Kaboom - Er ist für den Anfang ein guter Sprengstoffexperte und wird nicht sauer, falls man in feuert.

8. Das letzte Mitglied in der Gruppe kann von dem Führer kommen, der von Jack vorgeschlagen wird.

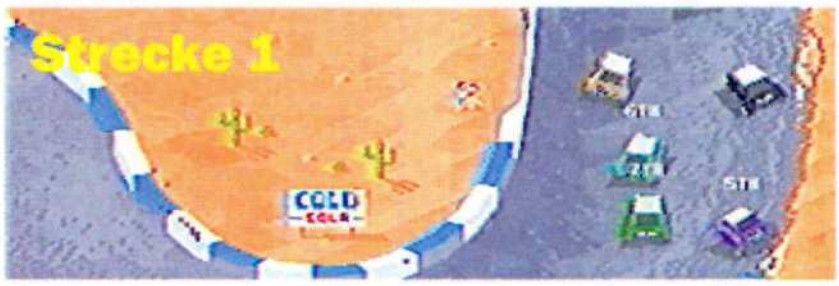
Auch wenn die endgültige Auswahl dir überlassen bleibt, sollte sich ein starkes Endteam folgendermaßen zusammensetzen:

1. Ivan
2. Ice
3. Hector
4. Vinny
5. Sparky
6. Fox
7. Mike
8. Magic

SUPER SKIDMARKS

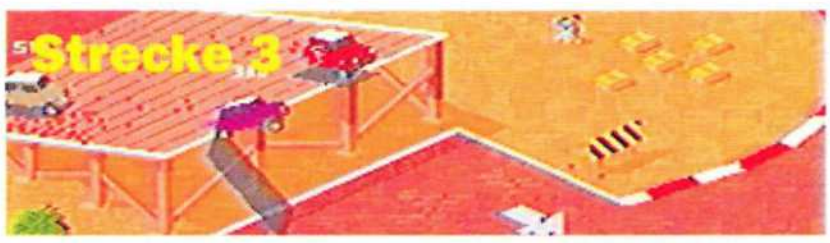
Bei Super Skidmarks, dem schnellen Rennspiel, hat es Acid Software geschafft, exzellentes und originelles Gameplay mit weichen Animationen zu verbinden.

DISK 1



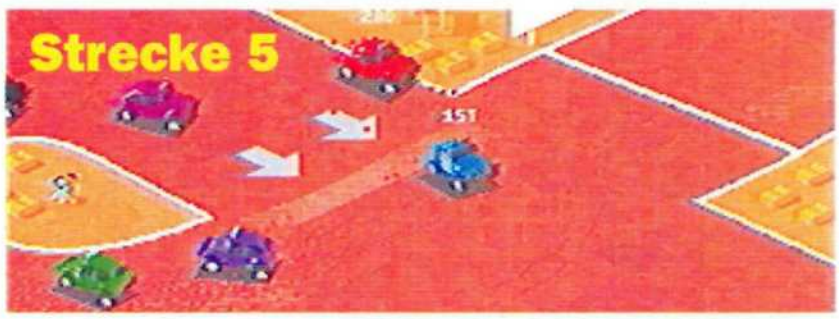
1. Die erste Strecke ist relativ einfach, hat aber eine enge Kurve kurz nach der Startlinie. Gleich nachdem du beginnst gibt es eine Verschlingung. Fahre auf der Innenseite der Kurve und laß dich nicht in die Wand an der Außenseite drängen.

1. Die vielen Kurven in dieser Strecke kann man meist leicht durchfahren. Die Biegung am unteren Ende der Strecke ist jedoch recht eng und du könntest dort an die Wand gedrängt werden. Versuche immer die Kurven früh und vorsichtig zu nehmen, um zu vermeiden, daß du beim schnellen Lenken die Kontrolle verlierst.



1. Diese Strecke ist bedeutend schmaler als die anderen und kreuzt sich an einer Stelle selbst, was meist einige Zusammenstöße verursacht. Zusätzlich solltest du den Sprung immer möglichst gerade und in der Mitte ansetzen, um beim Landen nicht in die Fahrbahnbegrenzung zu rutschen.

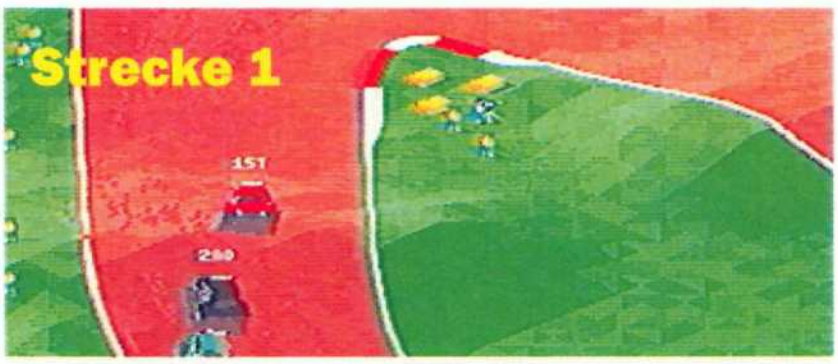
1. Der hier eingebaute wellige Abschnitt kann einen leicht nach außen hin treiben, so daß man dann noch von den anderen Fahrern hinausgedrückt wird. Fahre hier also besser innen oder in der Mitte und ziehe dann nach innen rüber, um diese Schikane innen zu beenden, damit du die nächste Kurve gut fahren kannst. Die letzte Kurve solltest du ebenfalls eng innen nehmen.



1. Aufgrund der sehr engen Wende gleich nach dem Start solltest du sofort versuchen, so schnelle wie möglich nach vorne zu kommen, da derjenige, der zuerst aus der Kurve kommt, die besten Gewinnchancen hat. Bleibe so nahe wie möglich an der Innenseite der Strecke und benutze die Gegner hinter dir als Puffer.

1. Es macht überhaupt nichts, wenn du denkst du müßtest hier gleich nach dem Start rechts abbiegen. Da es hier keine Pfeile gibt, die dir den Weg weisen, solltest du besser die erste Runde als zweiter oder dritter im Pulk fahren. Sobald du dann weist, wie die Kurven zu fahren sind, kannst du die Führung übernehmen und die Gegner in die falsche Richtung schubsen.

Disk 2



Obwohl diese Strecke der ersten sehr ähnelt, gibt es hier noch einen Berg am Ende der Strecke, an dem du, falls du ihn auf der Außenseite anfährst, in die Biegung danach fahren kannst. Bleibe also am Berg innen, so daß du die Kurve dann eng auf der Innenseite durchfahren kannst.

Fahre den Sprung nach dem Start nicht zu schnell an, da du sonst zu nahe an der kurz danach folgenden Kurve landest. Falls du nämlich zu schnell bist, erwischt du den Fahrbahnrand und die anderen ziehen an dir vorbei, wobei sie dich auch noch anfahren können.

SUPER SKIDMARKS

Disk 2

1. Der wichtigste Faktor bei diesem Kurs ist die hohe Anzahl von Kurven, die du auf dem Weg zum Ziel nehmen mußt. Gehe etwas vom Gas und konzentriere dich mehr darauf, die beste Linie bei den Kurven zu erwischen und gleichzeitig deine Gegner an die Fahrbahnbegrenzung zu schubsen.

1. Hier gibt es wieder viele Kurven und einige Stellen, an denen sich die Strecke selbst kreuzt. An der Rampe, die kurz nach dem Start zu überspringen ist, solltest du genügend Geschwindigkeit drauf haben, so daß du rechtzeitig weg bist, damit die anderen Fahrzeuge nicht auf dir landen und dich abbremsen.

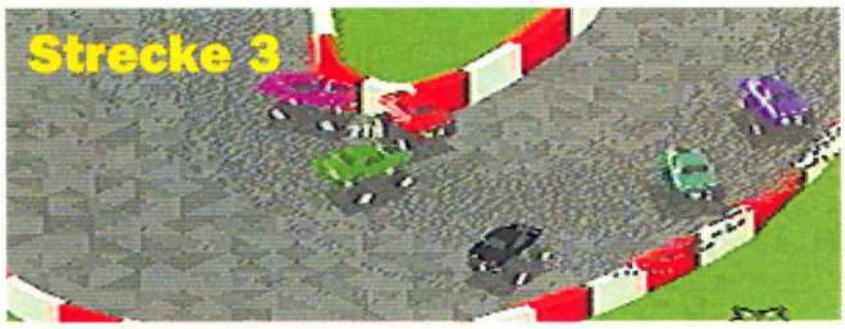
1. Auf diesem Kurs wirst du auf den langen Geraden dazu verleitet, Vollgas zu geben. Du solltest allerdings aufgrund der engen Kurve am Ende lieber mit mittlerer Geschwindigkeit fahren. Bist du zu schnell, fährst du in der Kurve an die Wand und wirst, während du dein Auto wieder unter Kontrolle bringst, von den anderen überholt.

1. Da es hier sehr viele Kurven und Biegungen gibt, ist es sehr schwer zu überholen. Glücklicherweise zeigen wenigstens viele Pfeile den Weg an. Doch es liegt hier allein an dir, zu überholen. Ziehe hier am besten auf der Innenseite der Kurven vorbei, wobei du die Gegner weiter außen dazu benutzt, dich in der Spur zu halten.

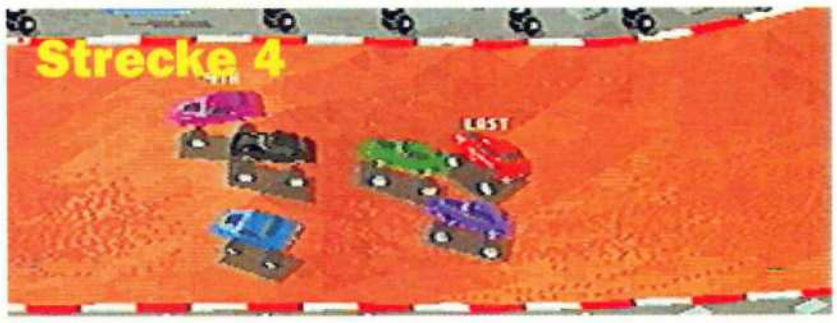
Disk 3

1. Im Kreisel gegen Ende der Strecke kannst du deine Gegner am besten überholen. Du mußt hier möglichst im Zentrum des Kurses bleiben und die anderen nach innen hin schneiden. Fährst du weit außen, verlierst du hier an Plätzen.

1. In der S-Kurve solltest du deine Spur so gut wie möglich halten, da du so Zeit gutmachen kannst. Wenn die anderen Autos eine Kurve erreichen, fahren sie meistens gebündelt in einander, so daß du die Möglichkeit hast zu überholen.



1. Die Kurve kurz vor der Startlinie mußt du so gut wie möglich erwischen, sonst wirst du von den gegnerischen Fahrzeugen auf die Außenseite der Strecke gedrängt. In der Haarnadelkurve solltest du eine sehr enge Linie fahren, damit du auf der Innenseite überholen kannst.



1. Diese ist der erste Kurs, der im Uhrzeigersinn gefahren wird, wodurch allerdings der erste Hügel etwas unangenehm wird. Deswegen und wegen der Steigung des Hügels solltest du auf der Innenseite nach oben fahren. Ansonsten würdest du auf die Außenseite rutschen und während du deine Geschwindigkeit wieder erhöhen mußt von den anderen überholt werden.

SUPER SKIDMARKS

Disk 3

1. Diese Strecke ist sehr rutschig und holperig, was es für dich sehr schwer macht, die Spur zu halten. Benutze die Gegner, um deine Spur zu halten und lenke in die Kurven früher als normalerweise ein.

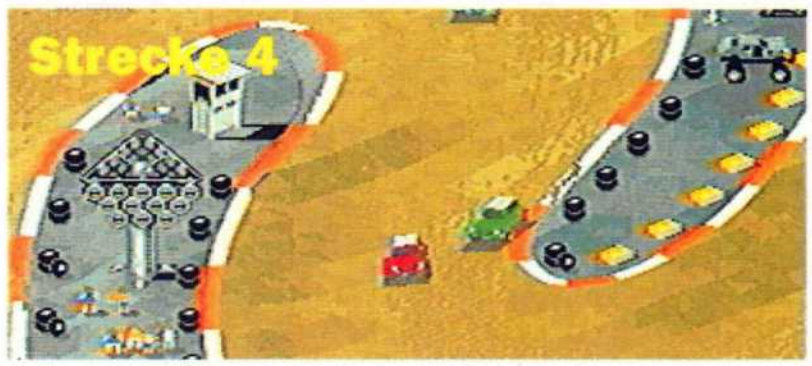
1. Dieser Kurs ist anfänglich recht verwirrend, da er sehr breit geführt ist. Bleibe in der ersten Runde besser auf Platz zwei oder drei, bis du weißt, welche Richtung du jeweils fahren mußt. Wenn du dann noch Zweifel über den Verlauf hast, halte dich in der Mitte der Fahrbahn und fahre geradeaus weiter.

Disk 4

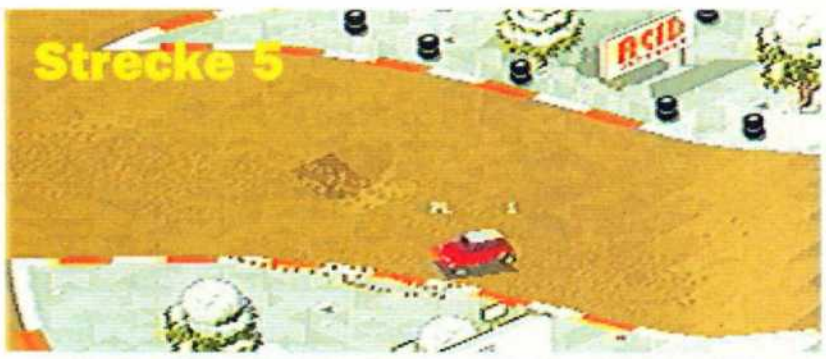
1. Strecke 1 ist ein sehr breiter Kurs, der dir, da es sich um einen der schnellsten Kurse handelt, alle Möglichkeiten offen läßt. Dies ist der wichtigste Gesichtspunkt, da er zudem sehr kurz ist. Nach der ersten Runde solltest du die Strecke gut genug kennen, um die nächste schneller fahren zu können.

1. Die auffälligsten Hindernisse in diesem Level sind eine Gruppe von Bodenwellen. Achte beim Fahren über diese Wellen darauf, daß du nicht von einem Gegner an die Seite oder eine andere Spur geschubst wirst. Übernimm die Initiative und komme deinem Gegner am beste zuvor.

1. Hier gibt es noch mehr Wellen, die diesmal vor einer Kurve postiert sind. Dadurch fahren alle Autos gegen die Fahrbahnbegrenzung. Wenn du diese Kurve erreichst, dann nimm sie auf der Außenseite und fahre in die anderen Autos hinein, um zu vermeiden, daß du die Kontrolle über deinen Wagen verlierst.



1. Nur die Krümmung in dieser Strecke macht auf diesem recht geradlinigen Kurs das Kontrollieren schwer. Auch der Sprung kann dir Probleme bereiten, falls du ihn zu schnell anfährst, springst du nämlich in die nachfolgende Kurve. Versuche schon in der Luft zu drehen und außerdem von der Innenseite her zu springen.



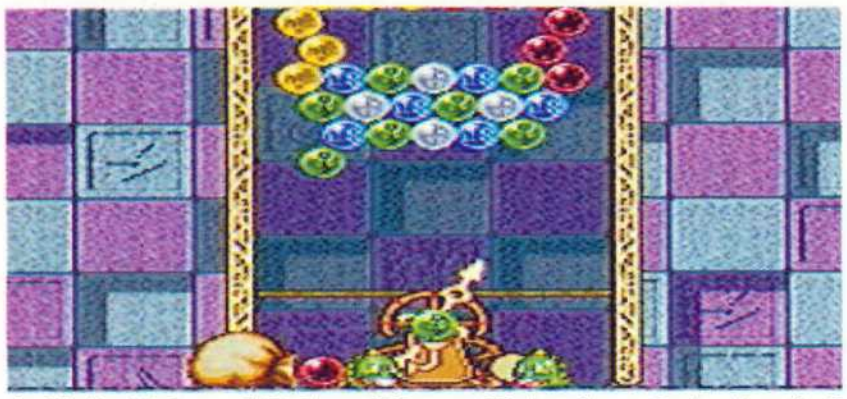
1. Auch wenn dieser Kurs sehr komplex aussieht, wirst du schon nach der ersten Runde besser zurechtkommen. Nach dem Sprung auf der Strecke kommt sofort ein Loch. Vermeide es hier hindurchzufahren, da du dabei die Spur nicht mehr halten kannst und langsamer wirst. Versuche ein Fahrzeug zwischen dir und dem Loch zu halten.

1. Überfahre den kleinen Hügel an seiner flachsten Stelle. Dadurch verlierst du nicht zuviel Geschwindigkeit und kannst die Ideallinie in der nächsten Kurve besser halten.

PUZZLE BOBBLE

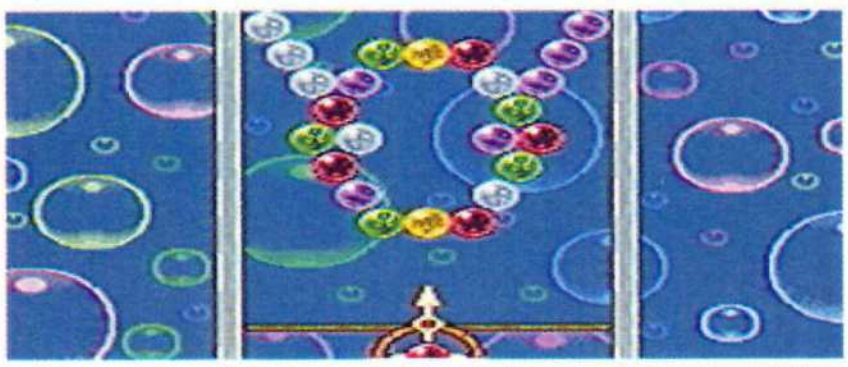
Forme Linien aus schönen bunten Blasen mit der Hilfe deiner zwei pistolenschwingenden Freunde, Bob und dessen Bruder Bub.

Player's Guide



1. Halte Bob und Bub auf ihrem Platz, da es katastrophal enden würde, wenn sie miteinander plaudern würden. Du steckst bis zum Hals in Blasen und gerade kurz vor dem Anfang.

2. Wenn du Glück hast, helfen dir Bob und Bub mit ihrem Blasenführer jedoch heraus. Dies ist eine absonderliche kleine Erfindung, die deine Blasen in enge Ecken und an unmögliche Plätze führen.



3. Versuche die Blasen, die nicht in die Reihenfolge passen, so weit wie möglich nach oben zu plazieren. Wenn du nutzlose Blasen in der Nähe deiner Blasenkanone ablegst, dann wirst du lediglich die Anfangssequenz des Spieles noch mal sehen können.

4. Statt immer nur drei gleiche Blasen zu kombinieren, solltest du ab und zu auch Platz für Vierer- oder Fünfer-Kombinationen lassen. Dadurch werden Blasen in alle möglichen Richtungen herabfallen, was für Bob und Bub ein toller Anblick ist.

5. Achte auf die Blitzblasen, die wie stärkender Nektar für den Blasengott sind. Ein direkter Treffer auf eine dieser Blasen würde alle Blasen darunter auf unsere beiden freundlichen Freunde herunterregnen lassen.

6. Laß dich nicht in einen Schuß hineindrängen, gewisse Farben, wie z. B. Rot und Orange, sind sich nämlich sehr ähnlich. Eine Verwechslung kann dich teuer zu stehen kommen und ist nur schwer wieder gutzumachen.

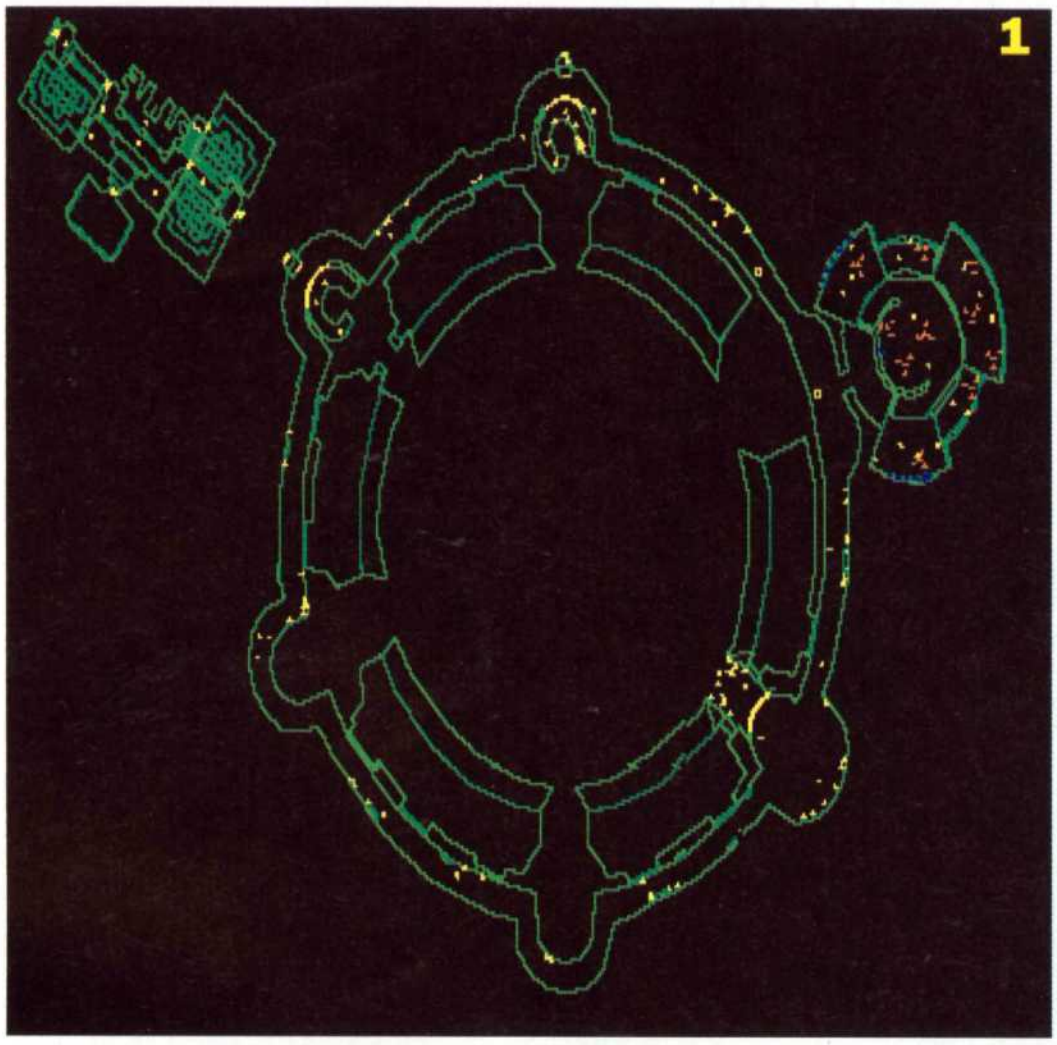
7. Da der Zeitcountdown sehr schnell abläuft, mußt du schnell und unter Druck handeln können. Kannst du gerade keine Linien vervollständigen, solltest du in jedem Fall an die höchstmögliche Stelle schießen.

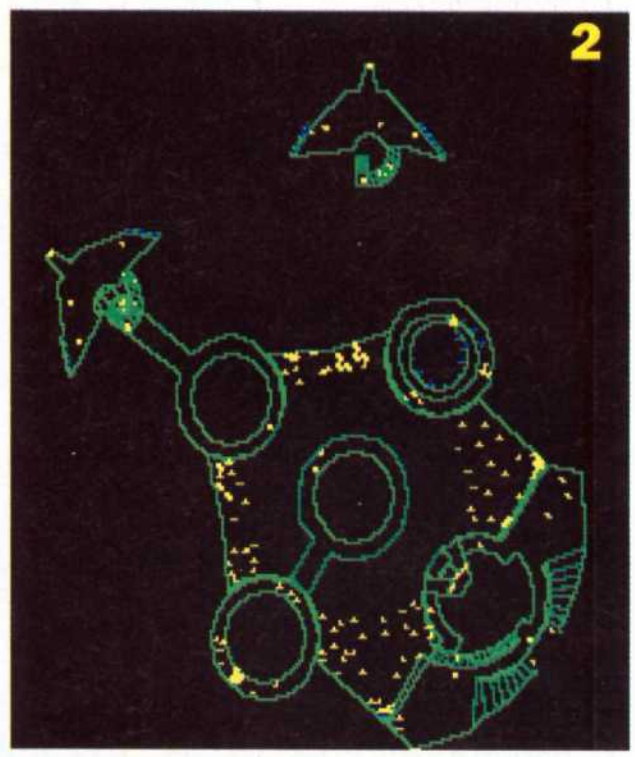
8. Hab auch immer ein Auge auf die Blasen, die nachgeladen werden. Die nächsten zwei kannst du vorher immer kurz sehen und deinen nächsten Zug genau planen, so daß du auch aus ausweglosen Situationen noch etwas machen kannst.

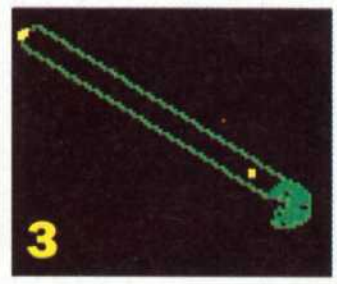
DARK FORCES

Die letzten drei Levels, in denen wir dir zeigen, wie Kyle die Pläne des Imperators zerstören kann, liegen diesen Monat vor dir.

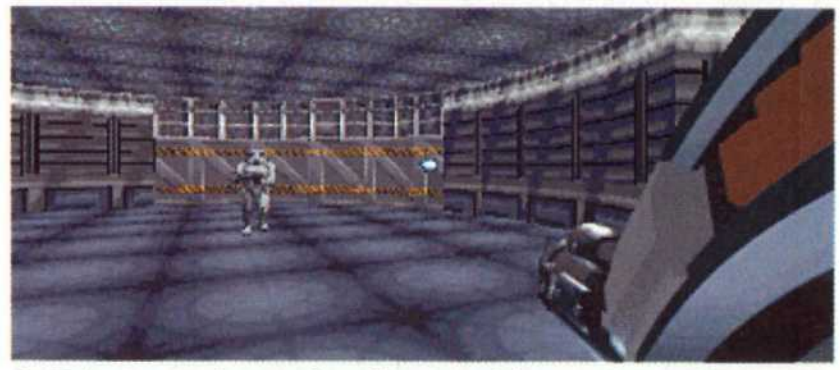
Fuel Station



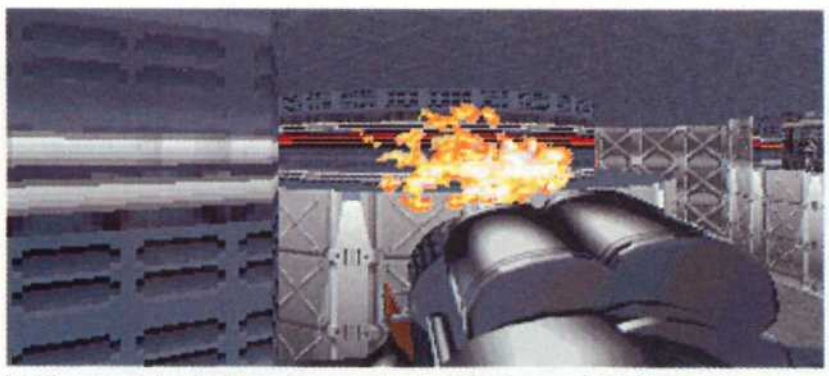




1. Bevor du durch den zweiten Raum hindurchgehst, solltest du dich nach rechts drehen, wo du reichlich Power-Ups findest. Gehe nun weiter zu der großen Anlage mit mehreren doppelten Türen.



2. Folge nun dem schmalen Korridor entlang, bis zu der großen Schiebetür kommst. Bevor du weitermachst solltest du darauf achten, daß du die ganze Gegend bereinigt hast und alle Gegner erledigt sind, da du sonst auch noch von hinten angegriffen wirst.

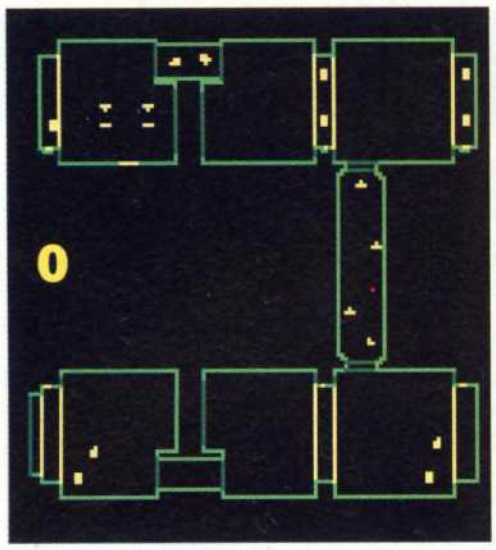


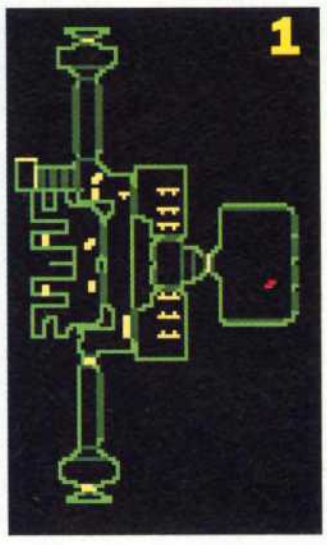
3. Du mußt zu diesem zentral gelegenen Pfeiler gelangen, um an die Schalter zu kommen. Die Gegner auf den hervorstehenden Plattformen kannst du gut mit einer stärkeren Waffe in Schach halten.

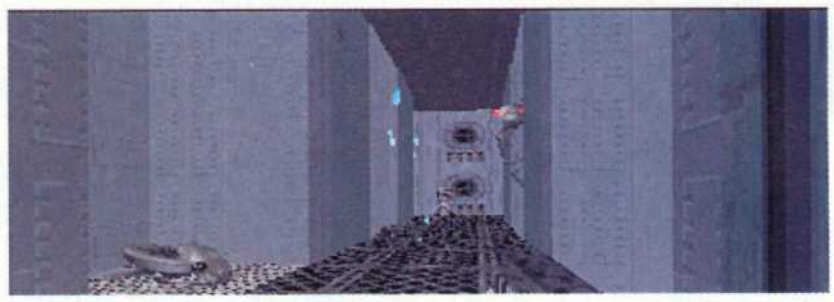
4. Nachdem du dich in das Schmugglerschiff hineinbewegt hast, mußt du den Imperialen Offizier suchen. Erledige ihn und nimm den gelben Schlüssel, den er mit sich führt, an dich. Dadurch gelangst du in den Kontrollraum des Schiffes und kannst, nachdem du den Schalter betätigt hast, weitermachen.

DARK FORCES

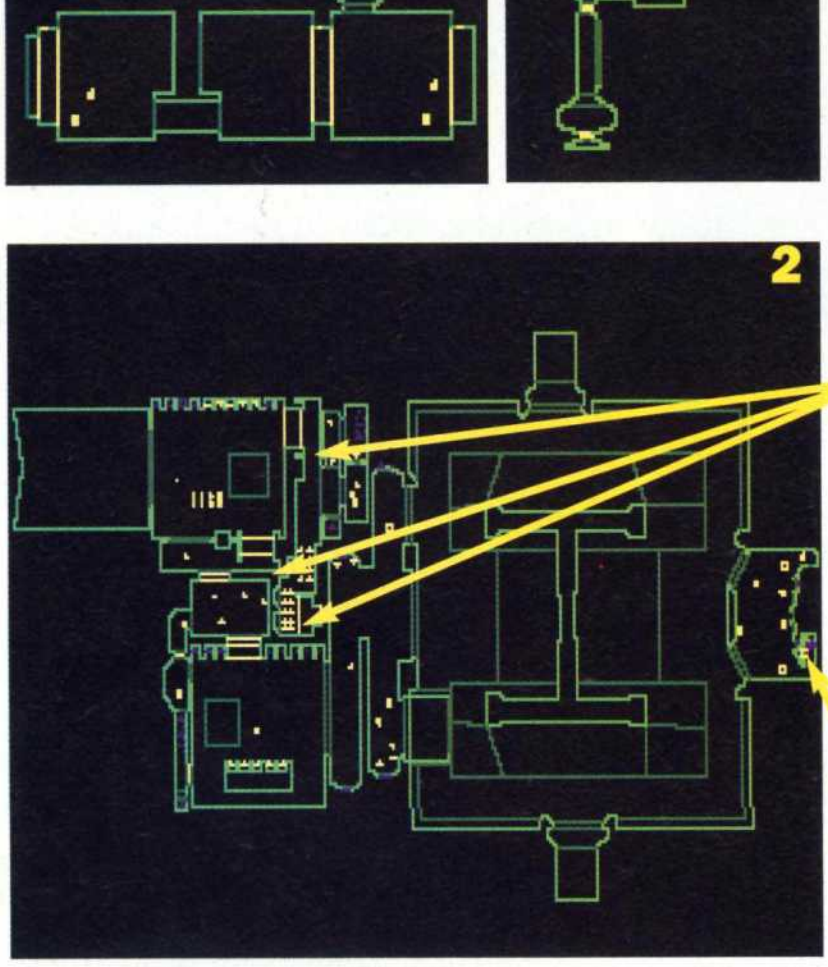
The Executor

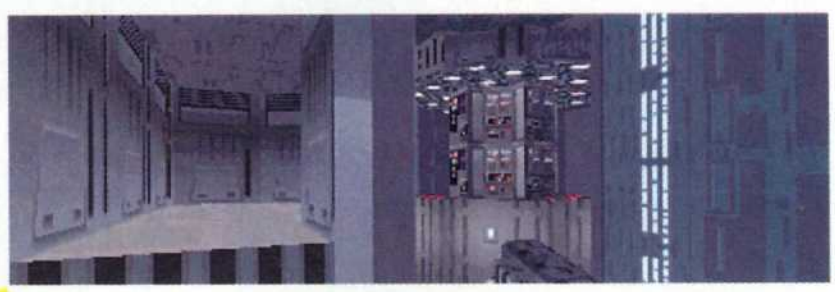






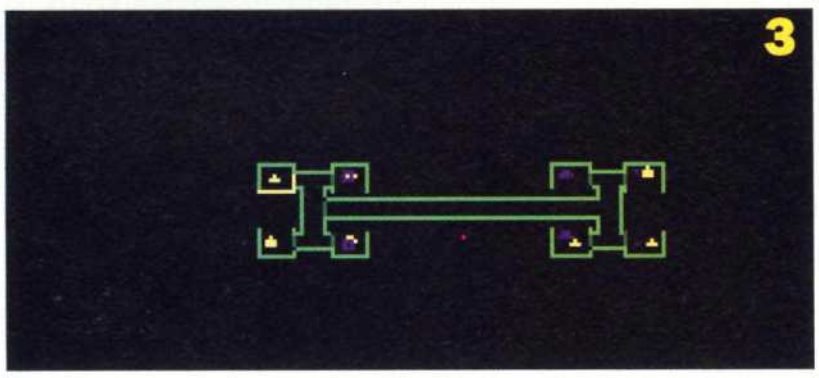
1. Mit dem Thermaldetonator kannst du die versteckte Mine zerstören. die vor der ersten Tür in diesem Level liegt. Laufe dann die rechte Gabelung entlang und folge den Treppen nach oben zu Ebene O.



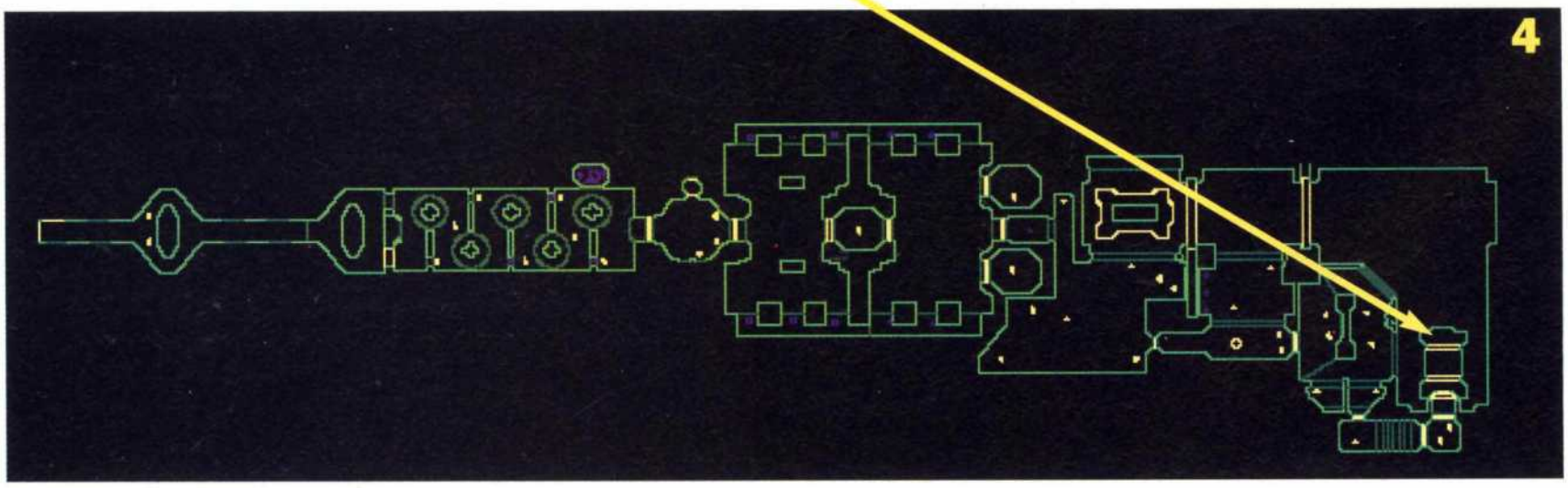


2. Diese Aufzüge ermöglichen es dir, schnell von Stockwerk zu Stockwerk zu gelangen. Am besten bereinigst du diese Gegend erst einmal, um die Ebenen ohne Zwischenfälle wechseln zu können.

3. In einer Ecke dieses riesigen Raumes gibt es einen versteckten Raum. Renne dort entlang und springe hier hinunter, bevor du dich nach oben zu Ebene 4 begibst.

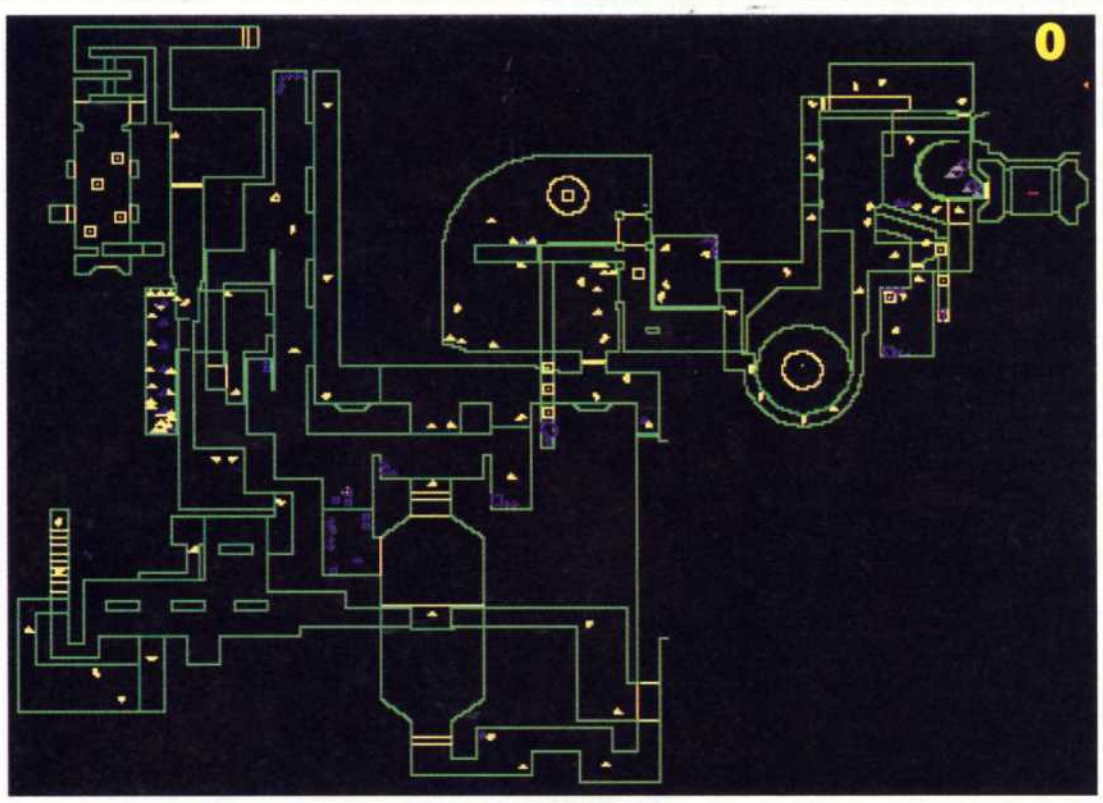


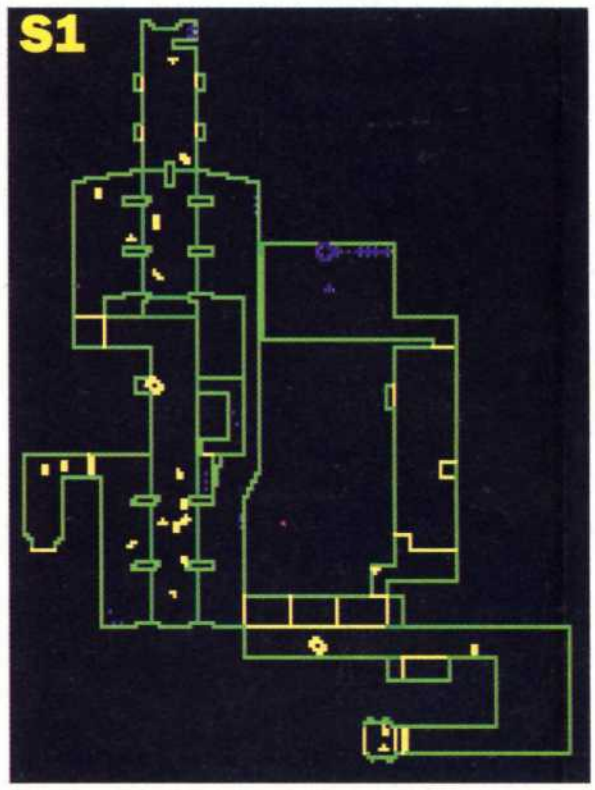
4. Der Frachtcontainer am Ende dieses Levels muß solange mit dem Schalter in seiner Nähe bewegt werden, bis er sich am Ende des Ladeplatzes befindet.

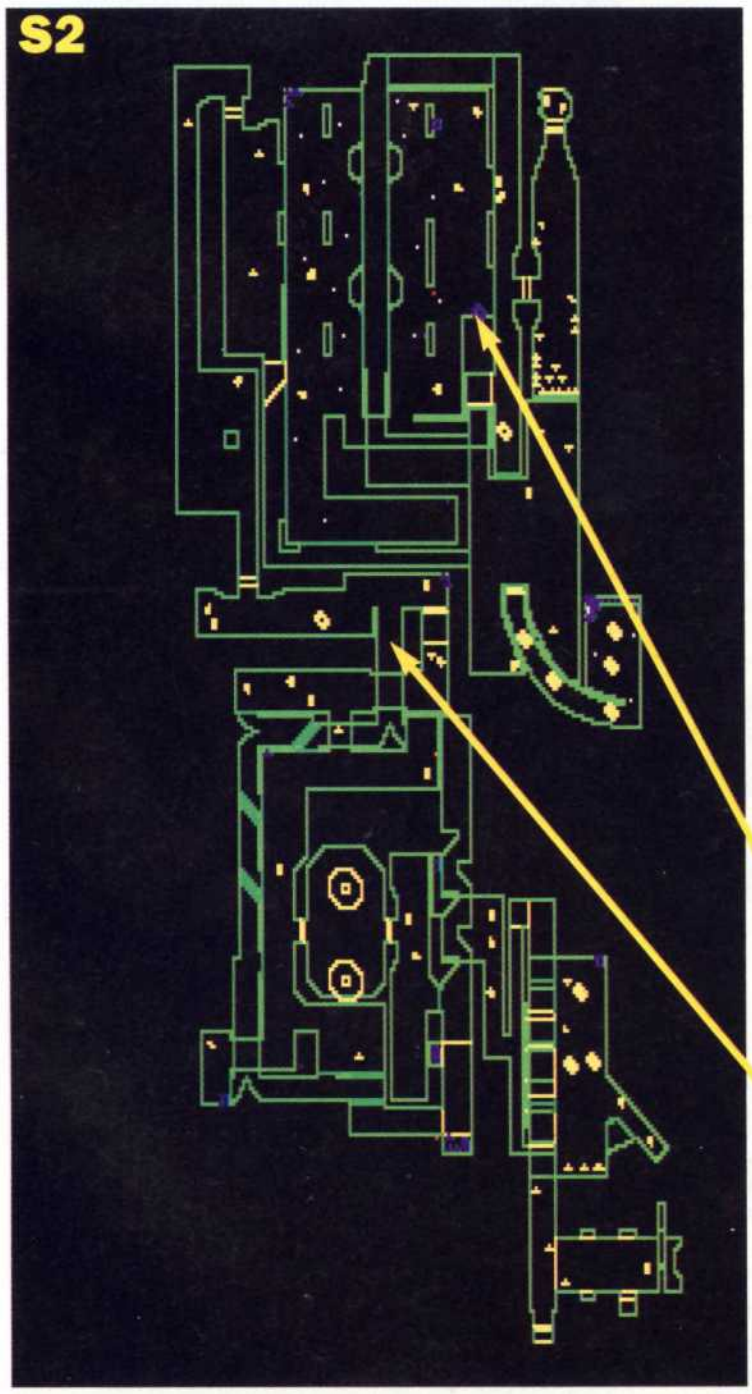


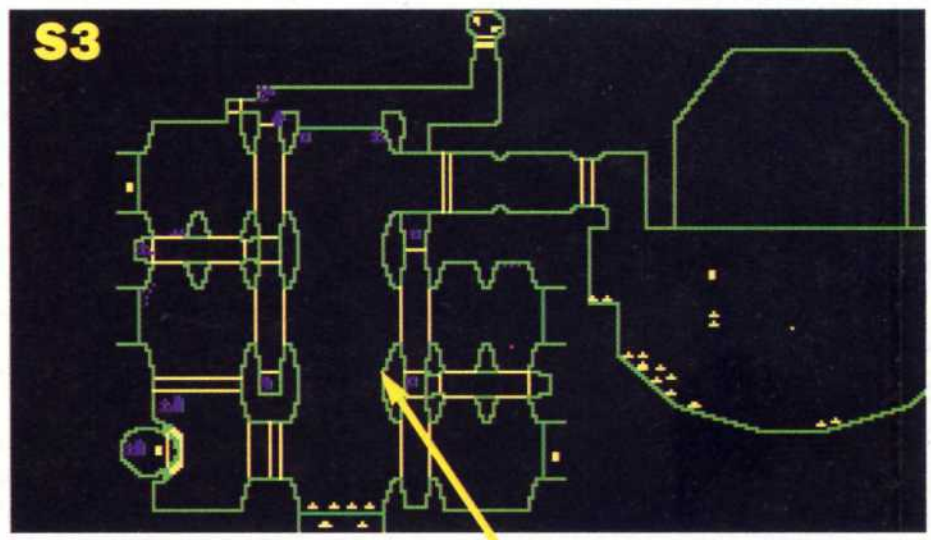
DARK FORCES

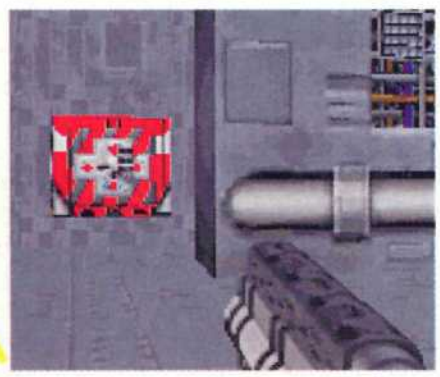
The Arc Hammer











1. Dieser Aufzug bringt dich wieder zurück auf das höher gelegene Deck, falls du von einem Gegner heruntergeschossen wurdest.

2. Diese Schalter sind es noch, die zwischen dir und dem Imperialen Shuttle stehen. Benutze an dieser Stelle am besten eine sehr starke Waffe.

3. Hier befindest du dich gerade auf einem Förderband. Nimm die rechte Abzweigung und springe über die Barriere hinweg. Dann weiter an der Abzweigung links und über die nächsten beiden Hindernisse hinweg. Die nächste Abzweigung wieder links entlang.

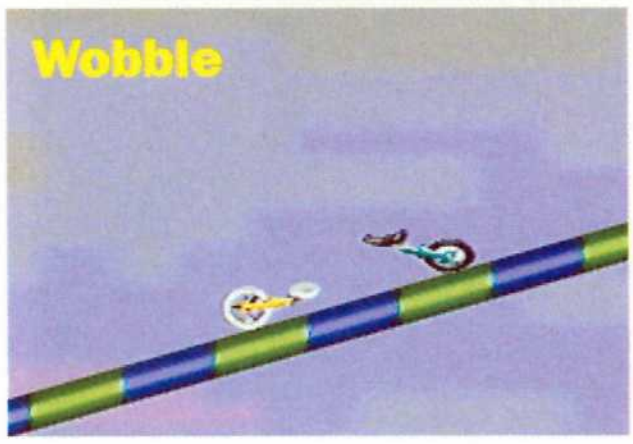
SNES

UNIRALLY

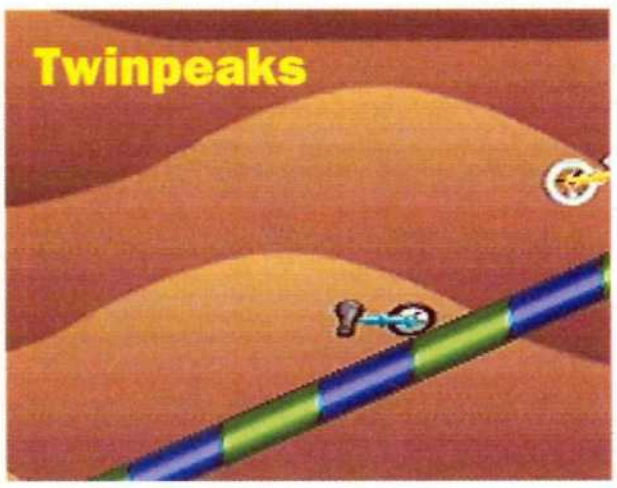
SNES

Für den zweiten Teil unserer Spielhilfe zu Unirally mußt du die ersten vier Strecken im Bronze-Level beendet haben. Danach erscheinen die nächsten beiden Levels namens Jumper und Bounder. Dann mußt du alle sechs Kurse im Silver-Level beenden, so daß Runner und Sprinter erscheinen werden.

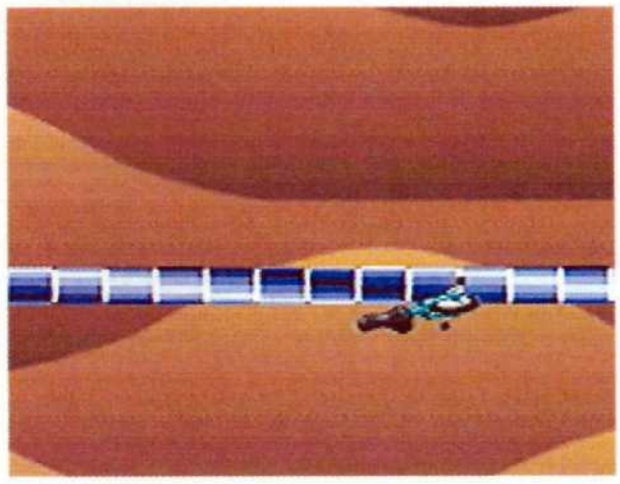
Jumper

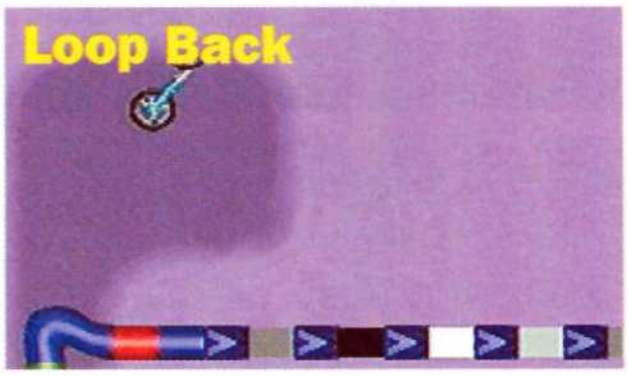


1. Zunächst fährst du nach rechts und plötzlich einige tiefe Senkungen hinunter. Um möglichst viel Entfernung zurückzulegen, mußt du am Kamm der Senken springen und dich drehen. Mache dich gleich bereit, die Richtung zu wechseln wenn du den rotblauen Kurs erreichst, dadurch kannst du wichtige Zeit sparen. Danach kommt ein langer Hang nach links, wo du viele Sprünge und Drehungen ausführen kannst. Dann kommen vier Speed-Boost auf deinem Weg nach links und den nächsten langen Berg hinab. Hier kannst du wieder Saltos schalgen, dich drehen und rollen. Der Sprung am Ende führt dich zu einer weiteren Neigung, einem Sprung und einem starken Absturz. Am Ende dieses Abschnittes mußt du die Richtung wechseln und rechts den hügeligen Abschnitt fahren. Ein weiterer Richtungswechsel nach links. Bleibe auf diesem Teilstück, da sich am Ende ein gewaltiger Sprung befindet. Hier kannst du midestens vier Drehungen und drei Rollen schaffen, die du am besten zusammen ausführst. Die Landung auf dem abschüssigen Stück ist nicht schwer und du kannst hier einige Stunts machen, bevor du die rot-blaue Strecke erreichst. An deren Ende mußt du die Richtung nach rechts wechseln. Nun bist du auf der Geraden, die zurückführt. Hier solltest du nur dann Stunts ausführen, wenn du geringfügig zurückliegst, da das Landen recht schwer ist.

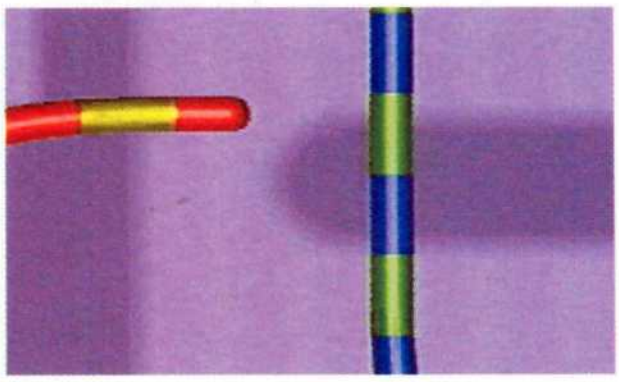


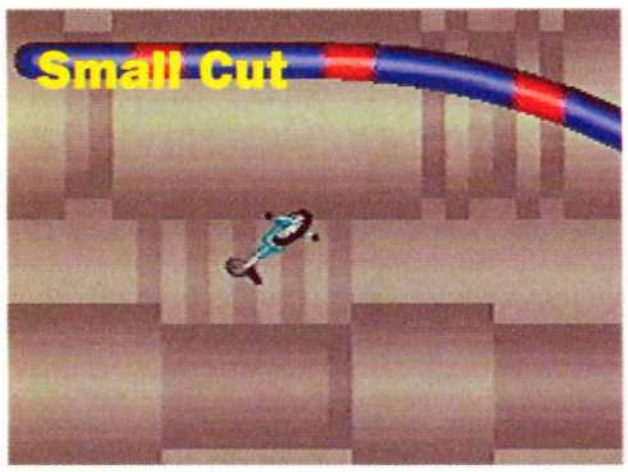
2. Wie du dir sicher vorstellen kannst, gibt es in Twinpeak zwei hohe Hügel und zwei Sprünge. Versuche schnell zu starten und einige Drehungen auf dem grünblauen Abschnitt zu machen, bevor du an den Berg kommst, an dem du einige Kombinationssprünge machen kannst. Rolle aus der Half-Pipe heraus und fahre dann hinauf zum großen Sprung, wo du einige komplexere Stunts vollführen kannst. Dies beinhaltet die Tabletops und den Z-Flip. Lande möglichst nach vorne gelehnt, damit du keine Zeit verlierst. Danach kommt der zweite große Sprung und eine Spirale, eine Half-Pipe bringt dich dann wieder zurück und führt dich über eine größere Folge von Hügeln an den Start zurück.



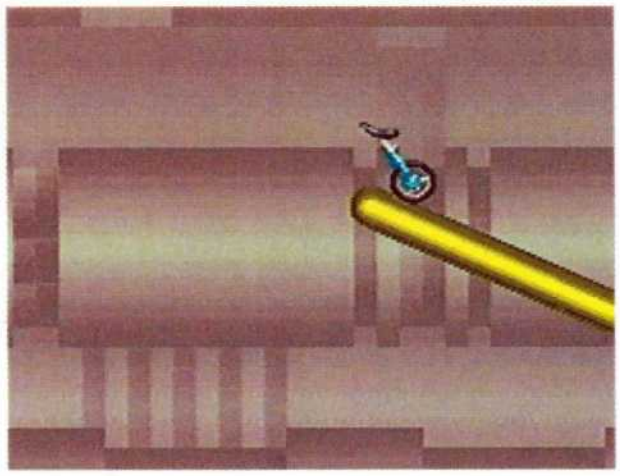


3. Nach der langen Gerade am Anfang folgt eine lange Neigung und ein Sprung. Mit Knopf A und L zusammen kannst du eine Rolle und über vier Drehungen gleichzeitig machen. Danach folgt eine weitere Neigung und ein weiterer Sprung, wo du die gleichen Stunts wie gerade eben machen kannst. Auf der langen Geraden danach, kannst du einzelne Drehungen und Rollen vollziehen. Dann kommt ein langer Sprung zu einem Sims hinauf. Dort kannst du einen einfachen Stunt machen. Dann kommt ein Spiralenabschnitt mit einem Looping danach. Auf einem sehr schnellen Streckenabschnitt gehts weiter nach rechts. Dann zwei Berge zum Abspringen, ein weiterer Sprung zu einem Sims hinauf, eine Spirale und dann ein Looping. Vermeide es außerhalb der Hügel oder der langen Gerade irgendwelche Stunts zu machen, da du sonst mehr an Geschwindigkeit verlierst als du gewinnst.





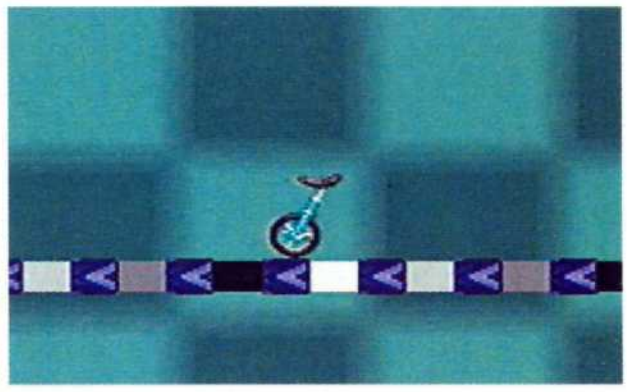
4. Vorm Start weg wird es für dich sehr schwer irgendwelche Stunts zu machen, da die Strecke sehr holperig ist. Die Strecke führt weiter nach rechts bis zu einer Half-Pipe, wo du eine Rolle machen solltest, um auf deinem Rad zu landen. Weiter nach links, wo du einen gelben Streckenabschnitt befährst, wo du schnell bremsen mußt, da du sonst zu der Strecke darunter herabfallen wirst. Diese Strecke ist weitaus geradliniger und besitzt keine Klebstoff-Flecken. Du wirst dann zwei aufeinanderfolgende Streckenstücke herunterfallen und auf dem zweiten wird die Strecke die Richtung ändern. Versuche dies vorwegzunehmen und dann nach rechts zur Startlinie weiterzufahren.



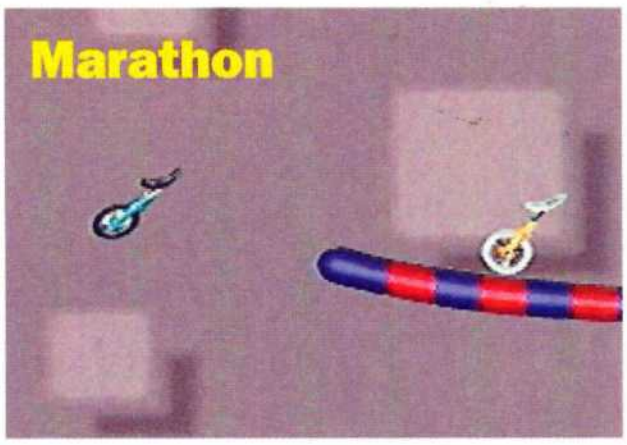
UNIRALLY

Bounder

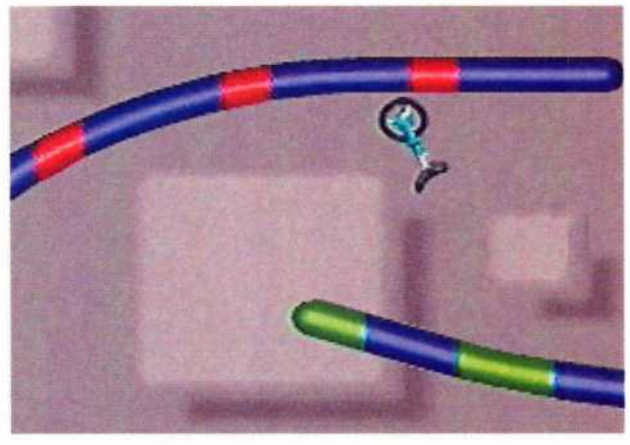
1. Starte hier nicht zu schnell durch, da du sonst eine lebenswichtige Abkürzung verpaßt. Folge der Strecke nach links, bis du eine gelbblaue Neigung herunterkommst. Bremse ein wenig ab und fahre auf der gelben Bahn weiter. Wenn du nämlich zu schnell bist, springt dein Einrad am Kamm der gelben Bahn ab und du mußt einen weitaus längeren Weg nehmen. Bleibe weiter links und fahre durch die Spirale, die Half-Pipe



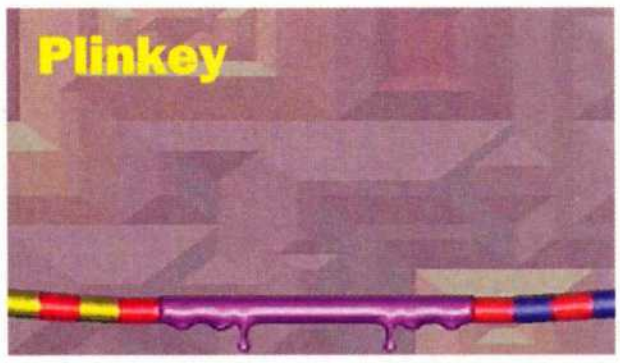
und laß dich am Ende der Bahn herunterfallen, um wieder auf die Hauptstrecke zu kommen. Danach kommt eine lange Steigung und ein Sprung. Springe hier nur einmal, da du sonst auf die folgende Spirale kommst und zurückgeworfen wirst. Die Strecke dreht sich dann zurück auf sich selbst und eine weitere Spirale abwärts. Bleibe weiter links und fahre dann eine vertikale Steigung hinauf. Oben solltest du eine Rolle oder einen Flip machen und auf dem weiteren Weg nach links den Abhang hinab einige Stunts vollführen. Dann kommt eine vertikale Steigung und danach ein Abhang. Auf dem Weg zur Ziellinie kannst du auf der folgenden Geraden noch mal richtig Gas geben.



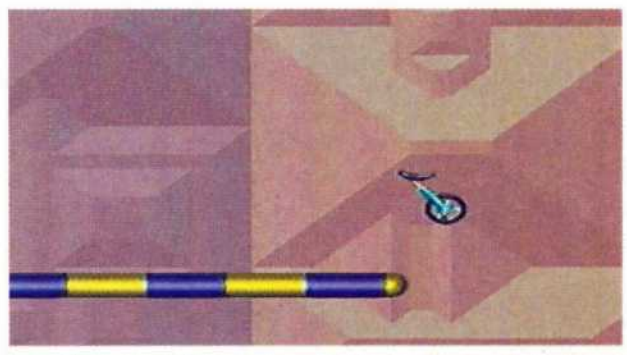
2. Nach dem Start mußt du über drei schmale Streckenabschnitte hinwegspringen. Hier solltest du keine Stunts machen, da du sonst auf die Bahn unter dir herabfällst und wichtige Zeit verlierst. Dann kommt eine Spirale, eine Half-Pipe und dann ein langer Hang abwärts, auf dem du komplexere Stunts ausprobieren kannst. Dann wieder eine Spirale, danach eine Half-Pipe. Dann wirst du zu einer Strecke herabfallen, auf der du mächtig Gas geben kannst. Sie



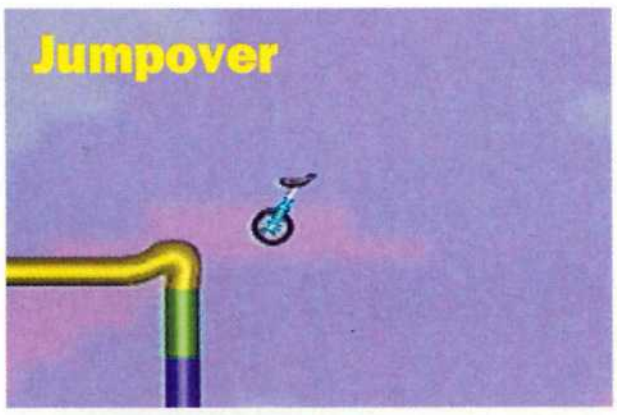
führt in die entgegengesetzte Richtung, und du solltest dich deshalb schon frühzeitig auf den Richtungswechsel einstellen. Nun kommt eine lange Gerade, dann eine Half-Pipe, aus der du heraus zu dem vertikalen Sprung hinrollen mußt. Dort kannst du eine Rolle und drei Drehungen machen. Kurz nach der letzten Half-Pipe folgt dann auch schon die letzte Gerade zum Ziel hin.



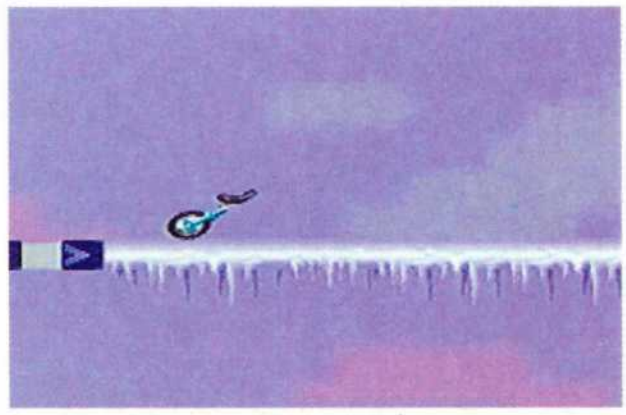
3. Nach dem Start folgt hier sofort ein klebriger Abschnitt, den du überspringen solltest. Dann geht es hinab zu einer schnellen Stelle, die in die entgegengesetzte Richtung verläuft. Fahre durch die Spirale und die Half-Pipe bis dich dein Weg nach rechts führt. Dann geht es wieder nach unten und es folgen zwei weitere Hochgeschwindigkeits-Teilstücke mit zwei Richtungs-



wechseln. Danach wieder ein klebriges Teilstück zum Überspringen. Dann geht es eine Steigung hinauf und über einen klebrigen Abschnitt hinweg, bis du an die Spirale kommst, die der Half-Pipe nach dem gelbblauen Abschnitt folgt. Bereite dich auf einen Sprung vor, wenn sich die Bahn gelb färbt. Schaffst du diesen Sprung nämlich, kannst du eine hilfreiche Abkürzung nehmen. Wenn du dann wieder auf die Hauptstrecke zurückkommst, folgen eine Spirale, eine Half-Pipe und zwei klebrige Abschnitte schnell hintereinander. Beim Sprung über den Klebstoff kannst du durchaus eine Rolle oder einen Twist versuchen. Dann kommt noch einmal eine Spirale, eine Half-Pipe und eine lange Gerade aufs Ziel zu. Hier kannst du noch viel Zeit gut machen, indem du einige Stunts vollziehst.



4. Auf deinem Weg vom Start aus nach rechts, folgen drei kleine Hügel. Nach dem dritten mußt du springen und eine Rolle vorwärts machen. Machst du dies richtig und vor allen Dingen rechtzeitig, so überspringst du eines der größten Hindernisse auf dieser Strecke, eine u-förmige Senkung, und sparst ca. zwei Sekunden ein. Solltest du aber in dieses Loch hinabstürzen, so mußt du rechts

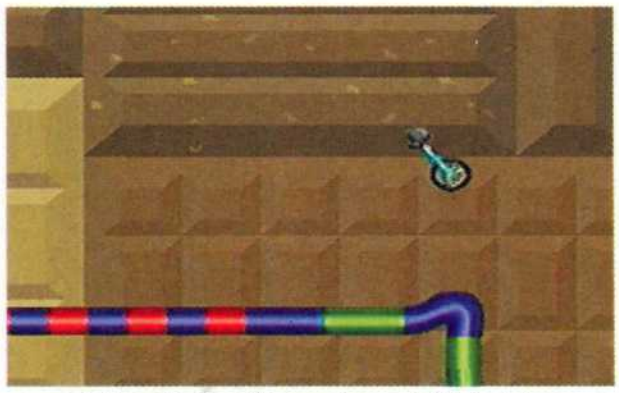


hochfahren, dabei B drücken und weiter nach rechts steuern. Dadurch wird dein Rad auf die nächste Sektion, die etwa auf halbem Weg nach oben liegt. gebracht. Aber gerade wegen dieses Hindernisses ist es besser, wenn du darüber hinwegspringst und dem normalen Verlauf der Bahn risikofrei folgen kannst. Schaffst du dies sogar in allen fünf Runden und vermeidest einen Unfall, so wirst du mit Sicherheit gewinnen.

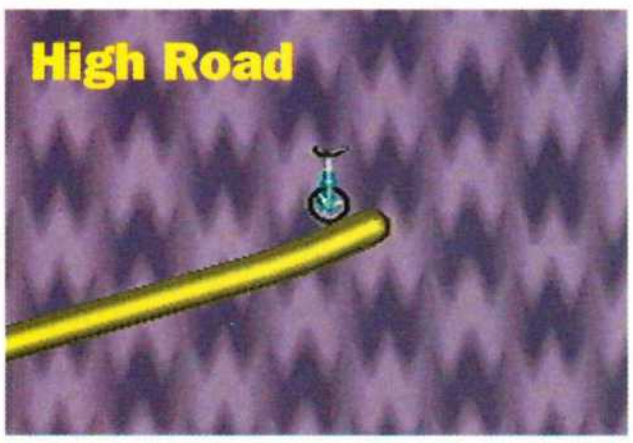
UNIRALLY

Runner

1. Der Hauptteil dieses Levels besteht aus drei abwärts führenden Spiralen. Hier ist es für dich sehr wichtig, richtig aus ihnen herauszufahren. Die ersten beiden gehen nach rechts und die dritte nach links, wonach einer von drei Sprüngen kommt. Du solltest einige Stunts machen, wenn du zum ersten hinaufspringst, da du den Speed Burst (Turbo) benötigst, wenn du nach der Landung zum

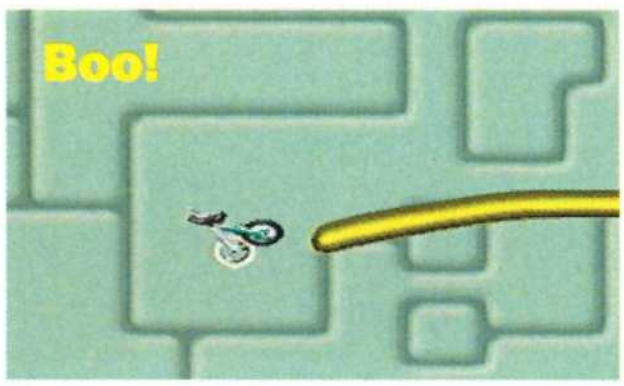


nächsten hinaufspringst. Das richtige Landen spielt auf dieser Strecke sowieso eine wichtige Rolle. Versuche möglichst immer vorwärts zu landen, so daß du dich in die Fahrbahn hineinbeugst. Wenn du die Sprünge das erste Mal nicht erfolgreich hinter dich bringst, dann wirst du wahrscheinlich gegen den Computer den kürzeren ziehen. Es ist also schlichtweg lebenswichtig, die Sprünge sofort zu meistern. Nach den drei Sprüngenfolgt ein längerer Abschnitt, der recht hügelig ist. Dann kommt eine horizontale Spirale und eine Half-Pipe danach. Vor der Ziellinie kannst du dann wieder richtig Gas geben.

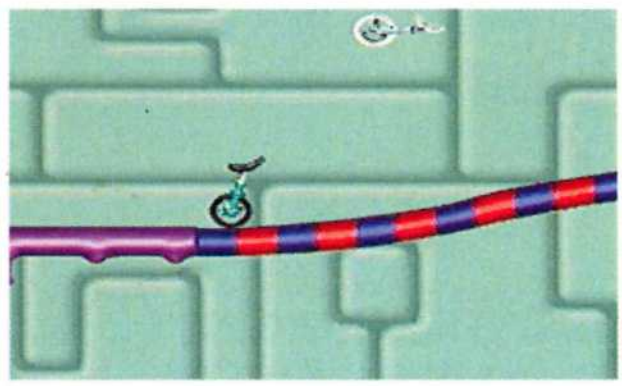


2. Hier geht es vom Start aus nach rechts und die Fahrbahn wechselt ihre Farbe schnell in Gelbblau. Sobald du dies bemerkst, hast du zwei Möglichkeiten. Die erste ist es, scharf abzubremsen, so daß du auf die Bahn unter dir herabfallen kannst. Dadurch vermeidest du es, an den schwierigen U-Kurven vorbei zu müssen. Die zweite Möglichkeit ist es, daß du diese Spalte überspringst und die dann folgenden komplizierten U-

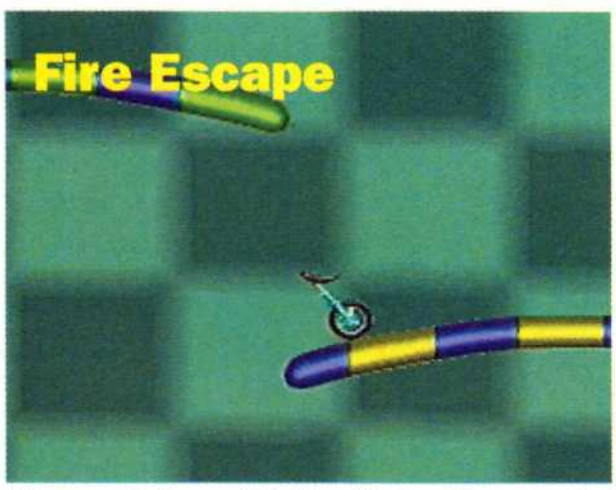
Kurven meisterst. Der beste Weg führt natürlich unten entlang. Aber du mußt dazu deine Geschwindigkeit drastisch verringern. Egal welche Route du jedoch nimmst, du wirst schließlich, nachdem die Strecke die Richtung gewechselt hat, nach unten fallen und dann nach links einen langen Hang hinauffahren. Durch die Half-Pipe kommst du dann zurück zum Start.



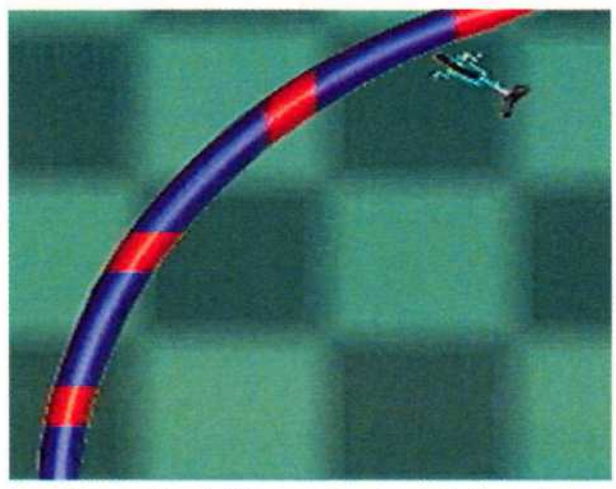
3. Hier wimmelt es nur so vor Richtungswechseln. Vom Start aus fährst du zunächst nach rechts und fällst dann auf eine Hochgeschwindigkeitsstrecke hinab, wo du gleich das erste Mal die Richtung wechselst. Vor der dann folgenden Spirale mußt du noch einmal die Richtung wechseln und solltest dich danach auf einen Sprung vorbereiten, sobald die gelbe Fahrbahn



endet. Dadurch kannst du einige unnötige Richtungswechsel vermeiden. Dann mußt du wieder über eine klebrige Stelle hinwegspringen, fällst dann zum Ende der Strecke herab und änderst wieder die Richtung. Auf der nun folgenden langen Geraden solltest du nicht unbedingt irgendwelche Stunts machen. Folge der Bahn stattdessen bis zu der Spirale und dann durch die Half-Pipe. Bleibe weiter rechts, wo du zu drei Speed-Boosts herunterfällst, bis du die Richtung wechselst und nach links in drei aufeinanderfolgende Spiralen und Half-Pipes fährst. Zuletzt mußt du über einen klebrigen Abschnitt springen.



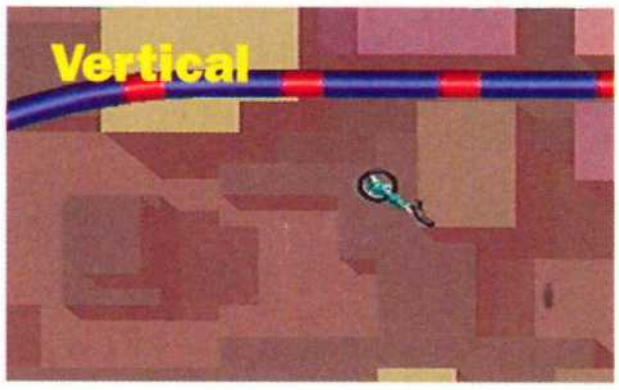
4. Dieser Kurs ist einer der schnellsten. Deswegen bleibt dir hier auch nicht viel Spielraum, und du solltest keine Fehler machen. Auch an Zeit ist hier kaum etwas dazuzugewinnen. Es gibt neun Speed-Boosts und Richtungswechsel, einer über dem anderen, und du hast keine andere Wahl als dem Weg hinunter zu folgen. Beim siebten Speed-Boost kannst du, um Zeit zu sparen, nach links springen, sobald sich die Strecke blaßgelb färbt. Danach kommt eine Half-



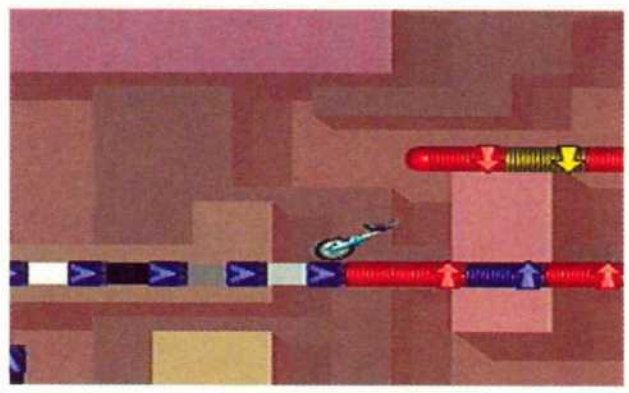
Pipe und dann die Startlinie. Kurz nach dem Start springt der Computergegner. Du solltest hier jedoch nicht springen und kannst so eventuell die Führung übernehmen.

UNIRALLY

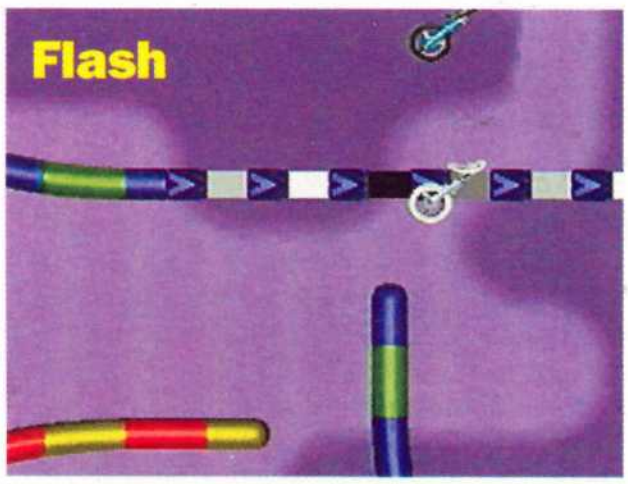
Sprinter



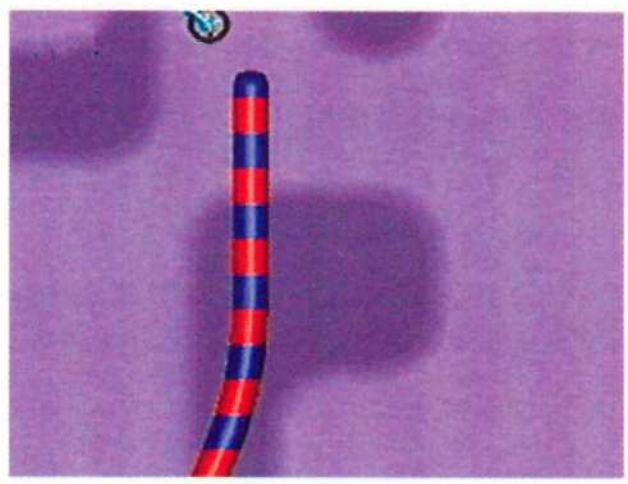
1. Gleich nach dem Start kommt ein langes, wellenförmiges Teilstück der Strecke, das in einen Sprung mündet, wo du einige Stunts machen kannst. Dann führt der Weg durch eine Half-Pipe zurück auf sich selbst, gefolgt von einem Abhang und einer weiteren Half-Pipe. Nachdem du einige Zeit auf hügeliger Fahrbahn zugebracht hast, bleibt die Strecke nun



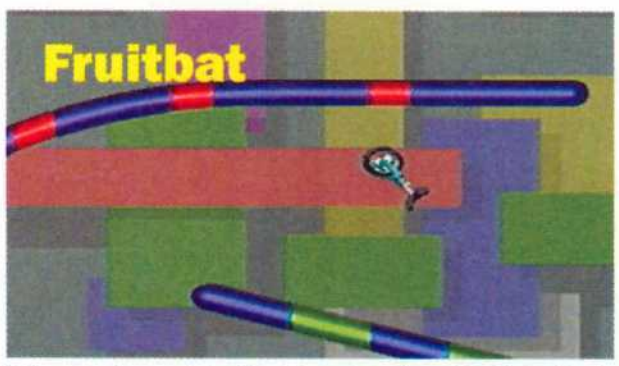
vertikal und endet mit einem Sprung zu einer Spirale. Kurz danach fällt die Bahn wiederum vertikal ab, dreht sich, geht vertikal nach oben und führt zu einem weiteren Sprung ganz oben. Es ist am besten, wenn du der Strecke möglichst genau folgst und nur bei dem vertikalen Sprung einige Stunts versuchst. Dann folgt ein weiterer großer Sprung und eine letzte vertikale Steigung. Zuletzt bleibt die Strecke eben, und du kannst auf dem Weg ins Ziel noch einige Stunts machen.



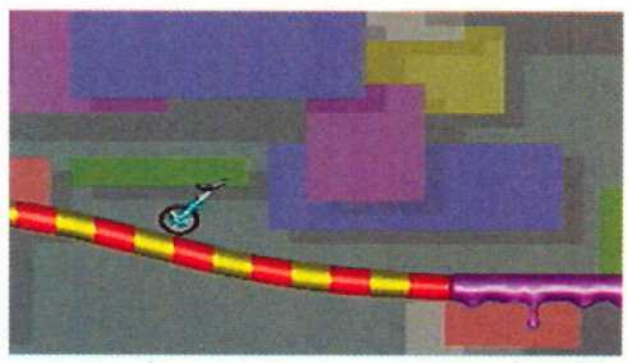
2. Du beginnst deine Fahrt diesmal auf einem geraden Stück, auf dem du einige Stunts machen kannst. Danach kommt ein Sprung von einem Berg aus und dann ein vertikaler Sprung auf einen horizontalen Abschnitt. Dann steigt die Fahrbahn stetig an, bis du hoch in die Luft saust. Hier kannst du ein paar der tollsten Stuntkombinationen machen. Nachdem du gelandet bist, geht die Strecke wieder



vertikal weiter. Diesmal mußt du allerdings nach vorne rollen oder den B-Knopf gedrückt halten und nach rechts steuern. Andernfalls würdest du wieder auf der gleichen Strecke landen. Kurz nach deiner Landung folgt dann auch schon die Startlinie.



3. Außer einer Kombination von einigen Hindernissen gibt es auf dieser Strecke wenig Neues. Der Hang, der nach dem Start abwärts führt, sollte dich nicht zum Springen verleiten, wenn er endet, da die Strecke unterhalb in die andere Richtung führt. Dann folgt eine kurze Gerade, dann eine Spirale und gleich danach eine Half-Pipe. Kurz



hiernach endet die Strecke damit, daß du in die Luft geschleudert wirst, wo du wieder einige gute Stunts vollführen kannst. Achte darauf, daß du korrekt landest, damit du die Extra-Speed ausnutzen kannst, die du erhältst, wenn du auf dem flachen Stück unterhalb landest. Dann kommen zwei weitere Half-Pipes. Hier mußt du vorwärts rollen, um auf deinem Rad zu landen. Dann kommt eine klebrige Stelle, die du überspringen solltest, dann eine Gerade und danach eine Half-Pipe. Dann geht es bergauf und ein vertikaler Sprung folgt. Lasse dich hier herausrollen und fahre weiter nach rechts, bis die Strecke endet und die Richtung wechselt. Auf dem letzten Stück kannst du noch jede Menge Stunts bis zum Ziel machen.

4. Hier solltest du zuerst keine Stunts machen, da gleich ein Sprung folgen wird. Hast du am Sprung jedoch nicht genug Geschwindigkeit drauf, dann wirst du es nicht bis zum nächsten Streckenabschnitt schaffen. Im ganzen gibt es hier drei Sprünge, an denen du immer gute Stuntkombinationen machen kannst. Nach deiner Landung vom dritten Sprung aus folgt ein vertikaler Sprung, bei dem du dich wie schon zuvor in der Luft nach

vorne bewegen mußt. Nur so kannst du richtig auf dem nächsten Abschnitt landen. Dann folgt ein langer Abschnitt ununterbrochener Strecke, wo du eine Rolle oder Drehung machen kannst. Dann kommt ein vertikaler Sprung, nach dem du auf einem Super Boost landen kannst. Achte also darauf, diesen richtig zu treffen, damit du so schnell ans Ziel gelangst.

STORY OF THOR

Im letzten Teil des Story of Thor-Führers steht Prinz Ali dem bösen Eigentümer des silbernen Amuletts gegenüber. Ein Kampf, der schlimmer als alles bisher Dagewesene sein wird.

Player's Guide

1. Wenn du an der Seite der Burg hinunterläufst, kommst du in völlig neues Gelände. Du mußt dir deinen Weg durch die vielen feindlichen Soldaten hindurch schlagen und dieses Gebiet am oberen Ende über viele Stufen hinweg wieder verlassen. Wenn es dir möglich ist, dann nimm Efreet zur Hilfe.

2. Im nächsten Abschnitt befindest du dich auf der Spitze des Berges. Von hier aus mußt du wiederum zu vielen Treppen und den schwierigen Rätseln, die folgen werden gelangen. Es ist nicht unbedingt notwendig, jeden Gegner zu erledigen, da du unter Umständen dabei Schaden nehmen könntest.

3. Bleibe oberhalb der vielen Treppen rechts und laufe in den starken Wind hinein. Während du gegen den Wind ankämpfst, mußt du dich auch noch mit den Soldaten herumschlagen, an den Feuerstrahlen vorbei und den grünen Knopf am Ende drücken, damit du weiterkommst.

4. Gehe weiter nach rechts, wo du Geröll ausweichen und Wachen und zwei große Menschenfresser erledigen mußt. Danach mußt du an drei mit Spießen besetzten Karren vorbei, indem du über sie hinwegspringst und dann den grünen Knopf drückst. Danach wird ein Menschenfresser zu dir herabspringen und du solltest schnell durch die Spalte, die in deiner Nähe erscheint, hindurch und weiter nach rechts gehen.

5. Im nächsten Abschnitt werden sich mehrere Türmchen auf dich zubewegen und dabei auf dich schießen. Um weiterzukommen, mußt du alle zerstören. Danach siehst du viele nicht brennende Feuerstellen, die du mittels Efreet oder einem Feuerbogen anzünden solltest. Dabei wirst du jedoch permanent angegriffen.

6. Der schnellste Weg, die Feuer zu entfachen, ist entweder einen Feuerpfeil mit dem Bogen abzuschießen, oder zusammen mit Efreet in der Nähe der Feuer zu stehen, so daß er sie eventuell zum Brennen bringt. Sobald alle leuchten, wirst du in einem Meer von Spießen eingeschlossen. Damit die Spieße verschwinden, mußt du alle Soldaten erledigen.

7. Gehe die Stufen weiter rechts nach oben, wo du zwei Schalter findest. Beide müssen gleichzeitig bedient werden, damit du das Warpfeld erreichen kannst. Entweder beschwatzt du einen Menschenfresser, dir zu helfen oder du wirfst eine Bombe auf den einen und rennst dann zum anderen Schalter. Warst du erfolgreich, so kannst du das Warpfeld betreten.

8. Nun stehst du dem bösen Eigentümer des silbernen Armbands gegenüber. Er öffnet eine Falltür und schickt dich so in die Tiefen der Burg, wo du mit der Steinschlange kämpfen mußt. Du kannst dieses Monster nur verletzten, indem du mit einem großen Schwert oder deinen Bomben die kleine Schlange, die aus dem Mund herauskommt, triffst.

STORY OF THOR

Player's Guide

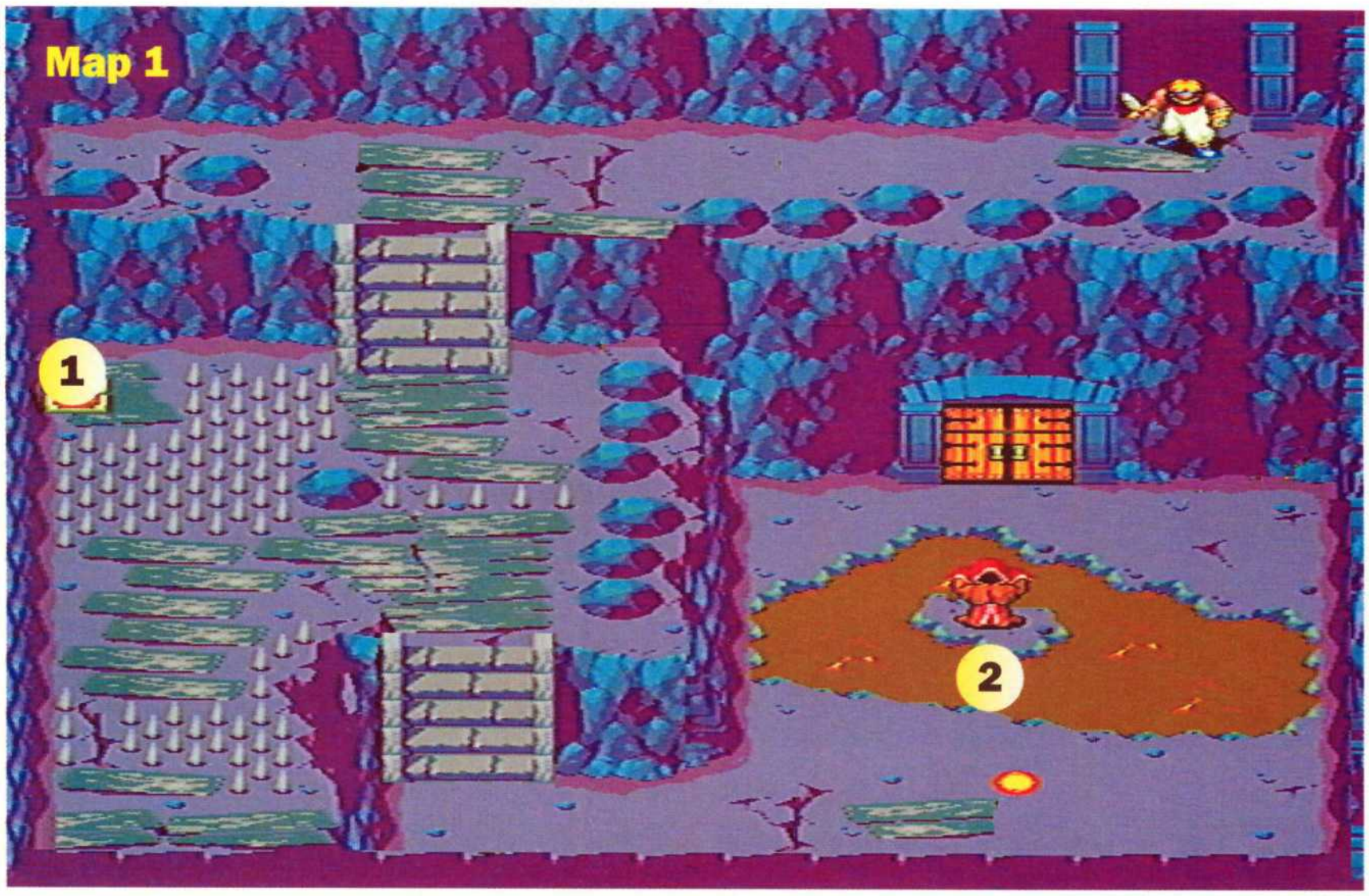
9. Nachdem du die Steinschlange besiegt hast kommst du in einen weiteren Raum. Nimm das Armband in der Truhe mit und aktiviere den Warppunkt unten in diesem Raum. Du mußt dein Armband in den Warppunkt hineinwerfen, um ihn benutzen zu können. Sobald du dich dann durch den Warppunkt hindurch begibst, landest du wieder am Anfang des Puzzle-Areals.

10. Wenn du den Warppunkt erreicht hast, dann mußt du die Stufen nach unten gehen und dort zu der Warpstelle in der Mitte des Plateaus. Benutze deinen Armreif, um den Warp zu aktivieren und betritt ihn, um nach Westen zu gelangen.

11. Bleibe weiter westwärts in Richtung dieses Höhleneingangs. Dort wirst du mit einem großen Menschenfresser konfrontiert, mit dem du dich nicht zu lange abgeben solltest, da es nicht wichtig ist, ihn zu erledigen. Begib dich nun in die Höhle, um nach dem Schattengeist zu suchen.

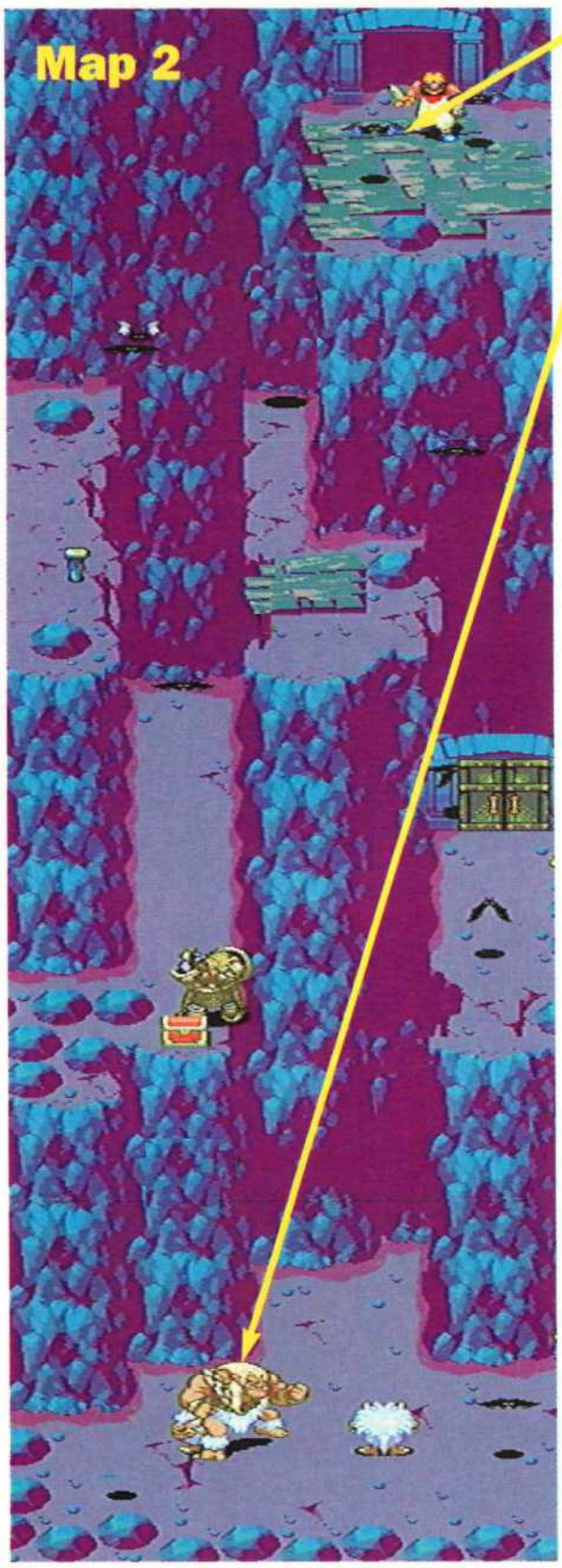
1. Im Raum gehst du nun die Stufen nach unten und versuchst über die Spieße hinwegzukommen. Spring über sie hinweg oder renne darüber, wenn sie gerade im Boden verschwinden. Zwei Geister schießen mit elektrischen Strahlen nach dir, um dich gefangenzunehmen, weswegen du unbedingt Acre verwenden solltest.

2. Bist du im unteren Teil angelangt, mußt du den Geist auf der Plattform in der Mitte des Lavasees angreifen. Dies versucht der Geist durch Feuerbälle zu verhindern, die auf dich zufliegen. Stelle dich vor den Geist hin und springe über die Bälle, die er nach dir schießt, hinweg. Dabei springst du auf die Stelle in der Mitte des Lavasees und schlägst mit einem Sprung-Kick nach ihm. So kriegst du den Geist klein, sammelst den Schlüssel, den er fallen läßt, auf und gehst durch die Tür im Norden hinaus.



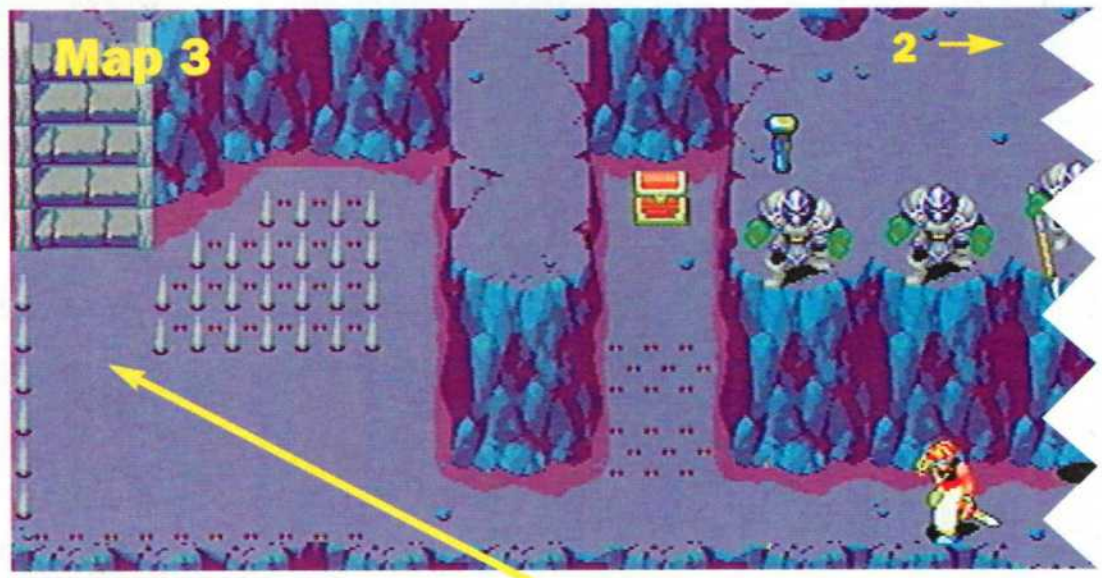
STORY OF THOR

Player's Guide



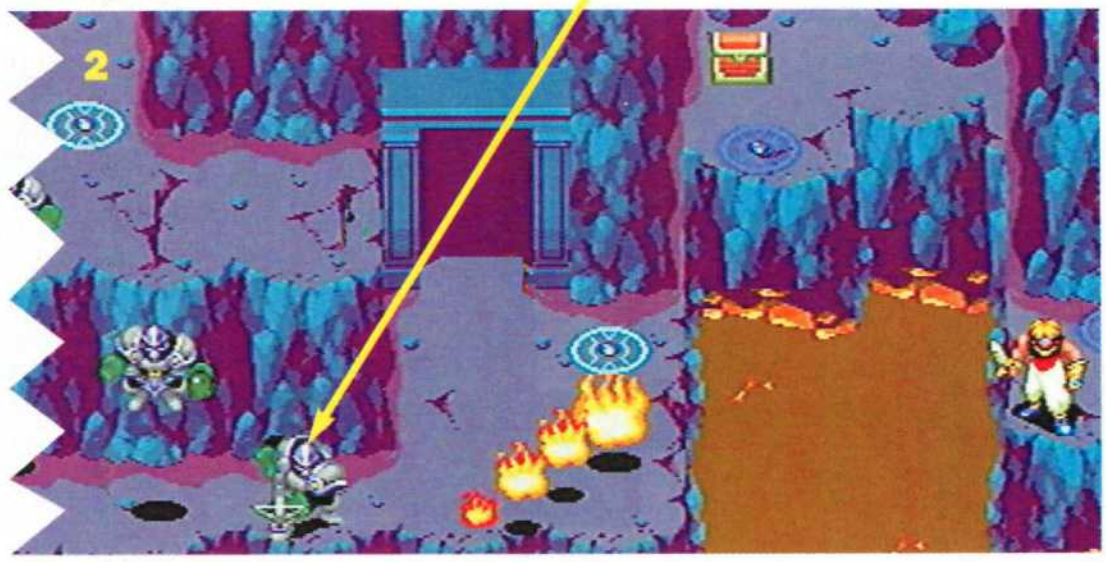
1. Bist du in diesem Raum, so mußt du dich links Stück für Stück nach unten fallenlassen, den Menschenfresser dort erledigen und den Schlüssel in der Truhe mitnehmen. Um auf den Sims oben zurückzukehren, mußt du zuerst weiter nach unten springen.

2. Auf dem Boden dieser Höhle mußt du alle Menschenfresser und die feindlichen Monster vernichten. Sobald du dies getan hast, erscheint ein Beamfeld, das dich wieder nach oben bringt. Laß dich nun rechts hinunterfallen, wo du eine Tür findest.

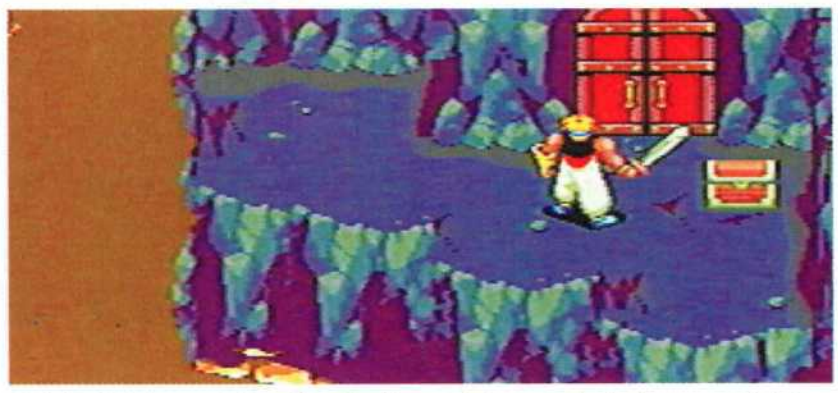


2. Wehre den Feuerschwall ab, damit du dir einen Weg durch die Spieße rechts bahnen kannst. Da du Efreet nicht benutzen kannst, um das Feuer zu hemmen, solltest du es mit Dytto versuchen.

1. In diesem Raum mußt du alle Wächter erledigen, die sich zu dir herunterfallen lassen und dich angreifen. Danach wirst du den Feuerschwall finden.



12. Nachdem du die Treppe hinaufgegangen bist, drückst du den grünen Knopf, so daß eine für dich lebenswichtige Plattform erscheint. Nun mußt du auf die beweglichen Plattformen springen und über diese zu der Tür rechts oben in diesem Raum gelangen.



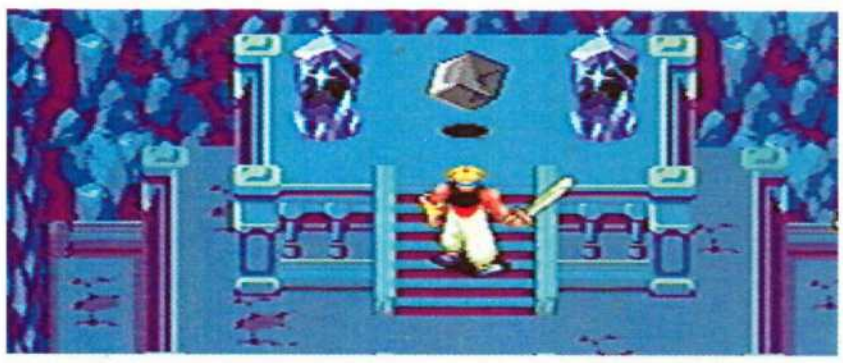
13. Auf deiner Reise durch diesen Raum wirst du von einigen Geistern angegriffen. Es ist sinnvoll, die Geister zu erledigen, sobald sie in deine Nähe kommen, da sie dich sonst von der Plattform stoßen könnten und deine wertvollen Energieeinheiten verlieren würdest. Betrete dann die Türe oben rechts.

STORY OF THOR

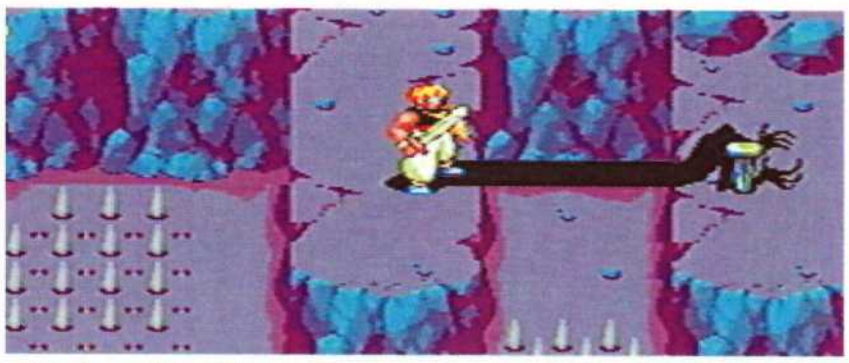
Player's Guide

14. Den riesigen Drachen im nächsten Raum mußt du unbedingt gezielt mit einer sehr starken Waffe, am besten deinem Breitschwert, am Kopf angreifen. Vermeide es, in die Ecke gedrängt zu werden bzw. still zu stehen. Nutze die ganze Länge des Raumes für dich aus und falls es dir möglich ist, dann hetze Dytto auch noch auf den Drachen los. Efreet kann dir in dieser Situation leider überhaupt nicht helfen, weshalb du ihn auf keinen Fall zur Hilfe nehmen solltest.

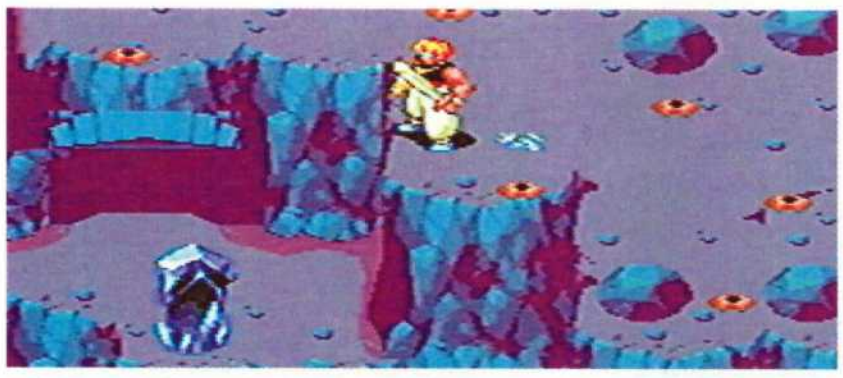
15. Ist der Drache erledigt, kannst du den Raum endlich durchqueren. Bewege dich über die Plattform, damit du nicht in die ungewissen Tiefen unter dir stürzt. Bist du dann auf der anderen Seite angelangt, mußt du nur noch dein Armband benutzen, damit sich die Tür dort für dich öffnen wird.



16. Im folgenden Raum befindet sich der Geist des Schattens. Nimm ihn an dich, um Kraft hinzuzugewinnen. Nun kannst du Spalten überqueren, Truhen, die außerhalb deiner Reichweite sind, einsammeln und hast die Gefahr abzustürzen gebannt. Der Schattengeist bringt dich nämlich falls du abstürzt sicher auf den Platz zurück, von dem aus du herabgefallen bist.



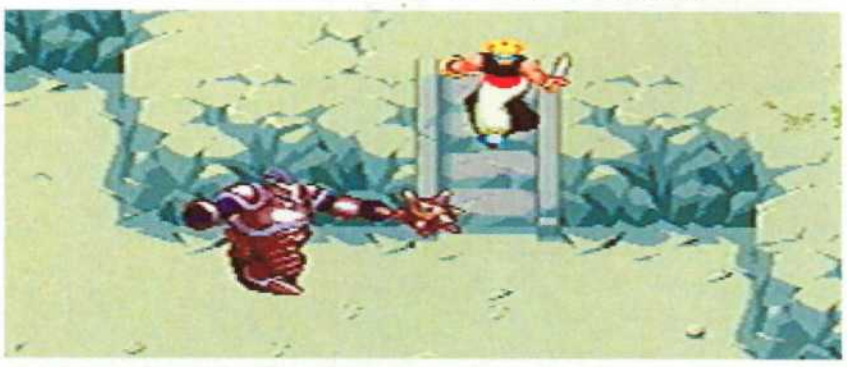
17. Gehe auf dem Weg, auf dem du kamst zurück und auf der rechten Seite des Raumes, in dem sich Plattformen befinden, nach unten. Mit dem Schatten kannst du die Spalten überqueren, indem er sich an den Nägeln festhält. Gehe dann den ganzen Weg zur zweiten Karte zurück, laß dich zum ersten Sims hinunter und überquere mit dem Schatten die Spalte, die durch einen Pflock gekennzeichnet ist.



18. Im nächsten Raum mußt du zuden Dampfstrahlen gehen und kriechend zu dem schmalen Ausgang im unteren Teil des Raumes gelangen. Nun bist du wieder im Freien, wo du zunächst einmal deinen Spielstand abspeichern solltest bevor du weitermachst.

19. Bleibe nun weiter rechts und gehe über die Brücken hinweg, bis du das Ende des Pfades erreicht hast. Von hier aus mußt du rennen und von Sims zu Sims springen. Falls du abstürzt, solltest du unbedingt die Kraft des Schattens bei dir haben, damit du nicht soviel Energie verlierst. Gehe dann weiter nach links, bis du einen neuen Abschnitt im Spiel erblickst.

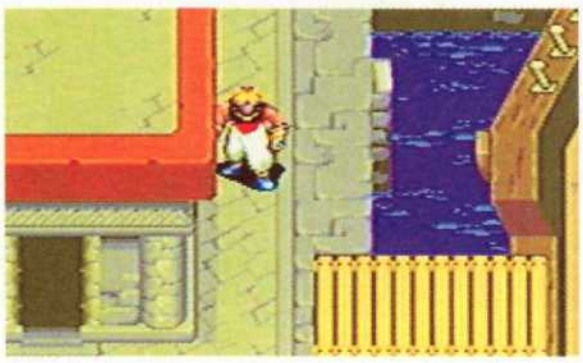
20. Laufe die Stufen bis zu dem weisen Mann nach oben empor. Er erzählt dir von deiner vermißten Schwester und daß du deine Familie in der Burg überprüfen solltest. Nun erscheint ein Warpfeld. Deaktiviere alle Geister und schleudere dein Armband in das Warpfeld. Nun kannst du das Feld betreten, wodurch du an den Strand im Westen der Insel zurückgebracht wirst.



21. Vom Strand aus gehst du nun nach Osten und zurück zur Burg. Auf diesem Weg greifen dich sehr viele Feinde an. Meide soviele Konfrontationen wie möglich. Betrittst du dann das Dorf, mußt du leider feststellen, daß die Burg eingenommen wurde und du dir einen anderen Weg hinein suchen mußt.

STORY OF THOR

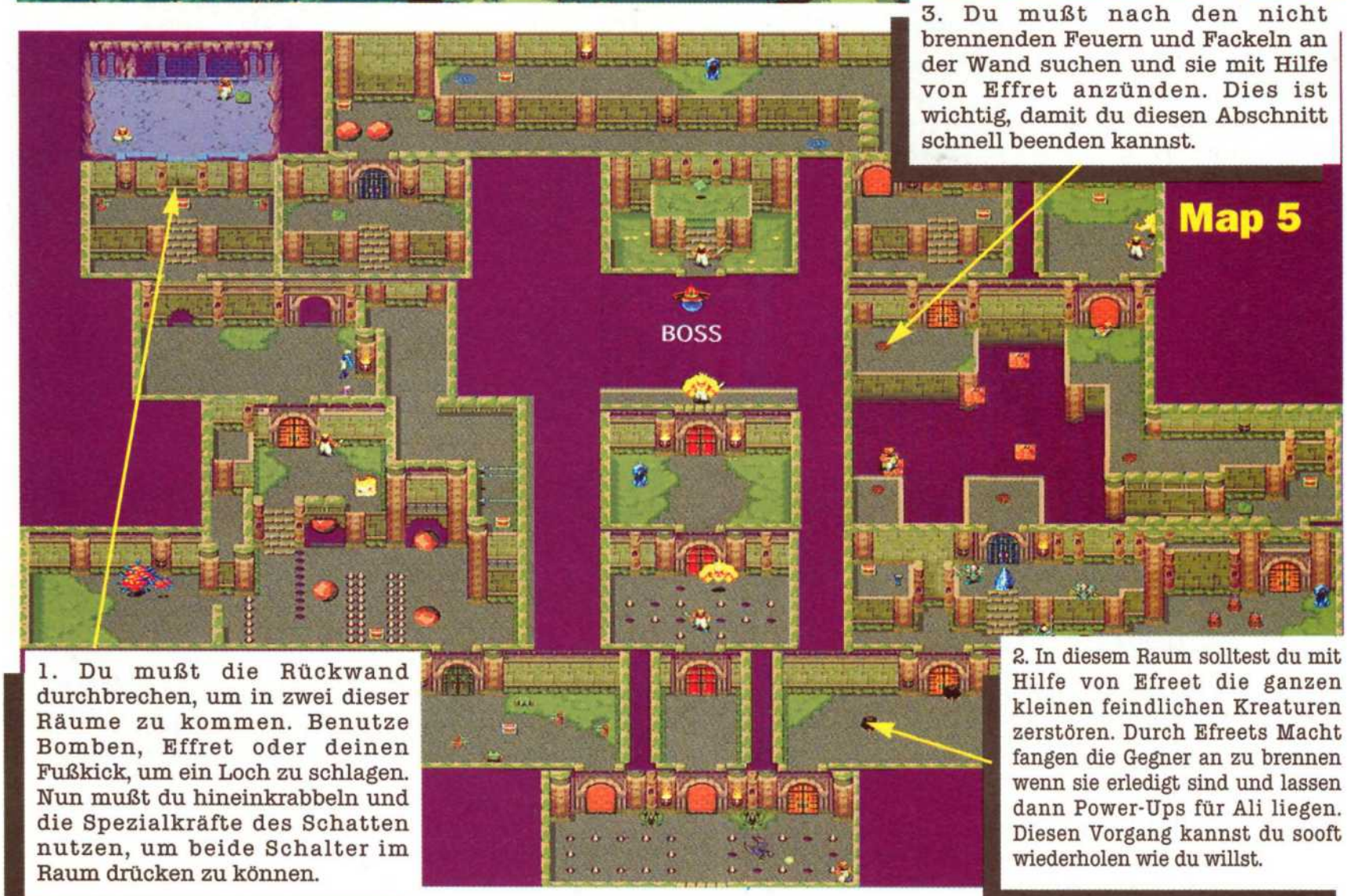
Player's Guide



22. Gehe von der Burg aus nach Süden und dann zu dem Gebäude, das sich links vom Schiff im Hafen befindet. Wenn du hineingehst findest du einen schmalen Einstieg in einen Tunnel. Der Tunnel führt in die Burg, der Eingang ist jedoch noch blockiert. Du mußt zuerst noch den Pflanzengeist finden, um das Tor niederzureißen. Du findest ihn im Nordwesten der Burg.

1. Bevor du Bogen den Pflanzengeist finden kannst, mußt du zuerst zum Wald nach Westen reisen. Gehe genau zu diesem Punkt und steige in das Loch hinter dem Baum ein. Nun befindest du dich in einem geheimen Abschnitt. Du mußt mehrere Räume mit Feinden bereinigen. Schaffst du zehn Stück, so erhältst du ein Power-Up.

2. Gehe den begrünten Pfad entlang und sammle die Kräfte des Schattens auf deinem Weg ein. Benutze diese um die Spalte beim Eingang zur Höhle zu überqueren.



3. Du mußt nach den nicht brennenden Feuern und Fackeln an der Wand suchen und sie mit Hilfe von Effret anzünden. Dies ist wichtig, damit du diesen Abschnitt schnell beenden kannst.

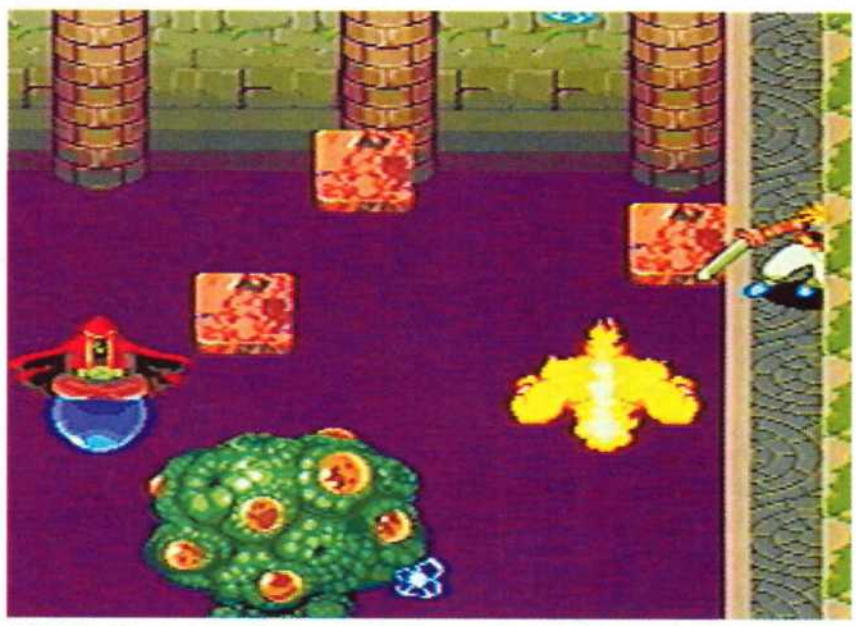
1. Du mußt die Rückwand durchbrechen, um in zwei dieser Räume zu kommen. Benutze Bomben, Effret oder deinen Fußkick, um ein Loch zu schlagen. Nun mußt du hineinkrabbeln und die Spezialkräfte des Schatten nutzen, um beide Schalter im Raum drücken zu können.

2. In diesem Raum solltest du mit Hilfe von Efreet die ganzen kleinen feindlichen Kreaturen zerstören. Durch Efreets Macht fangen die Gegner an zu brennen wenn sie erledigt sind und lassen dann Power-Ups für Ali liegen. Diesen Vorgang kannst du sooft wiederholen wie du willst.

STORY OF THOR

Player's Guide

Wächter Nr. 1 - Am besten stellst du dich hier in die Mitte der südlichen Wand. Versuche dann mit der Hilfe von Efreet das Steinmonster am Kopf anzugreifen. Dabei werden Steine auf dich herabfallen und das Monster bewegt sich kreuz und quer durch den Raum und versucht, dich umzuhauen. Deswegen solltest du das Monster recht schnell erledigen. Benutze dazu deine Bomben, sofern du welche besitzt.



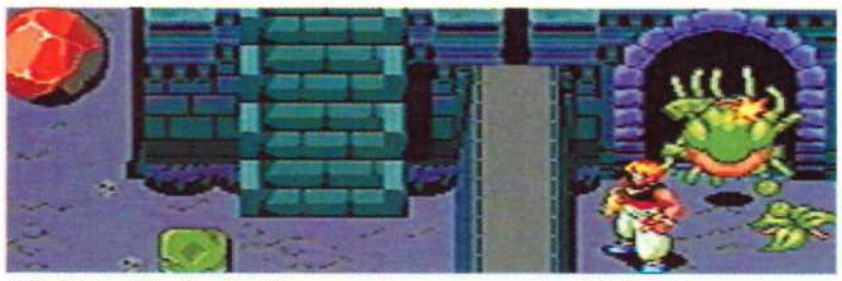
Wächter Nr. 2 - Für diesen Endgegner mußt du deinen ganzen Verstand zusammennehmen. Nutze die Hilfe von Schatten aus, da du wahrscheinlich ein paar mal stürzen wirst. Du solltest vor allen Dingen versuchen, den Silbernen Armlet, der in der Mitte des Raumes schwebt, zu treffen. Den grünen Beschützer, der versucht, dich aufzuhalten, solltest du schnell erledigen, dann in die Mitte des Raumes springen und direkt angreifen.

23. Wenn du dann den Pflanzengeist namens Bogen eingesammelt hast, wirst du zurück zum Wald gebracht. Gehe dann zur Burg zurück, wo du die verschlossenen Tore vorfindest. Du mußt nun nach Süden durch den Ort und zu den Hafendocks laufen. Gehe in das Haus unten links und krabble in den Gang auf der Hinterseite. Drinnnen kannst du dann das Tor mit Hilfe von Bogen niederreißen.

24. Bewege dich durch den Gang bis zum Ende dieses Abschnittes, wo du dann bald in der Burg ankommst. Im königlichen Gemach am oberen Ende triffst du dann auf den silbernen Armlet. Er hat deine Schwester als Geisel genommen und wirft dich in die Dungeons der Burg hinab, wo du statt deiner Schwester einen magischen Würfel findest.

25. In den Dungeons mußt du dich ducken und dort den Korridor mit dem Fluß betreten. Aufgrund der Strömung des Wassers gibt es nur bestimmte Wege, auf denen du dich bewegen kannst und nur bestimmte Wege, um in die verschiedenen Räume zu gelangen.

26. Gehe weiter durchs Wasser und betrete den Raum im unteren mittleren Teil dieses Abschnittes. Im folgenden Raum mußt du alle Zombies besiegen, damit eine Truhe erscheint, in der sich ein Schlüssel befindet. Mit dem Schlüssel gehst du nun den Weg, den du gekommen bist, zurück und in den Raum, in dem du angefangen hast. Öffne nun damit die linke Tür.



27. Hole dir die Kräfte von Bogen aus der Kleinpflanze bevor du den Raum betrittst. Sobald du drinnen bist, wird dir Bogen das Tor links öffnen, damit du hindurch kannst. Bevor du hier hindurchgehst, solltest du Bogen deaktivieren und Schatten mittels des Kristalls rechts vom Tor aktivieren.

28. Im folgenden Raum befinden sich viele Blasen und in der Mitte lauert eine weitaus gefährlichere Kreatur. Erledige sie, um einen Geister-Edelstein für Bogen zu erhalten. Gehe dann links hinaus, wo du wieder in den Wassergang kommst. Bleibe rechts und begib dich in den Raum rechts unten.

STORY OF THOR

Player's Guide

29. Im nun folgenden Raum gibt es jede Menge Zombies und Käfer. Hast du sie besiegt, erscheint eine Truhe mit einem Schlüssel. Benuzte den Schattenzauber, um zwei Truhen links zu entdecken, und verlasse den Raum mit Hilfe von Dytto, damit du die Feuerwände los wirst. Druch die Öffnung rechts kommst du dann heraus.

30. Gehe zu dem Raum zurück, in dem du begonnen hast und dann in den Durchgang rechts. Du wirst mit Sicherheit die Unterstützung eines der Geister, bevorzugterweise Dytto, benötigen. Schlage nun alle Blobs zurück und du wirst einen Bogengeist-Edelstein bekommen, der deine Macht verstärkt. Oben links verläßt du nun diesen Raum.

31. Nun kommst du wieder zum Wasserabschnitt, wo du den Ausgang rechts nehmen solltest. Hier benötigst du die ganze Macht von Dytto, um die Feuerwand vor dem Tor zu zerstören. Beeile dich aber dabei, da der Geist in diesem Raum die Kraft von Dytto absaugt. Durch den Durchgang oben rechts kommst du dann weiter.

32. Im nun folgenden Raum wirst du die Kraft fast aller Geister benötigen. Zuerst Dytto, um zwei der drei Feuerwände, die den Weg blockieren zu zerstören. Springe dann nach links ins Wasser unterhalb, um an Bogen zu kommen. Gehe wieder zurück und Bogen wird das Tor zerstören, damit du hindurchgehen kannst.

33. Aktiviere die Kräfte von Efreet und laufe dann durch das Tor. Sobald du den Raum dann betreten hast, wird Efreet die Eisbarriere zerstören. Gehe nun die Treppe hinauf, nach links und lasse dich dann hinunterfallen zu dem Kristall, wo du an die Kräfte von Schatten herankommst. Gehe zum Raum oben zurück und renne so weit du kannst den Weg links hoch, bis dich ein Geröllbrocken niederstreckt. Halte nun den A-Knopf gedrückt, so daß du als Geist nach unten zurück kannst, wo du den grünen Knopf betätigst. Lasse A los und laufe nach Norden und ganz nach oben, bevor dich ein weiterer Brocken erwischt.

34. Laufe durch den nächsten Raum, verteidige dich gegen die Spinnen und Schlangen und aktiviere den Wassergeist Dytto. Schieße eine magischen Blase auf den Wasserfall damit er verschwindet und schleudere dein Armband gegen den Durchgang, damit er sich öffnet.

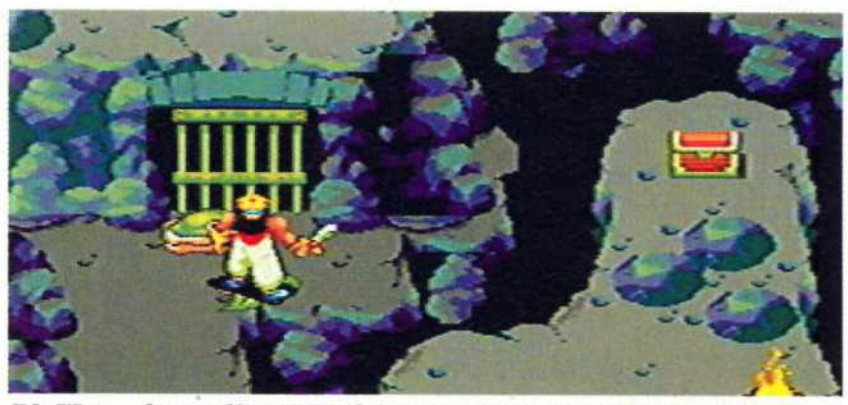
35. Im folgenden Raum findest du diesen großen Würfel, den du mitnimmst. Sofort erscheint ein Warpfeld, das dich zurück zur Brug bringt. Rede mit dem König und begebe dich dann nach Norden zu der Markierung auf der Karte. Aus der Burg heraus gehst du nach Osten und außerhalb der Dorfmauern nach Norden. Dort kannst du mehrere Treppen hinaufgehen.

36. Bleibe weiter nordwärts bis du an einen Höhleneingang im Berg kommst. Innerhalb der Höhle mußt du alle Wachen erledigen, damit sich die Tür im oberen Teil des Raumes für dich öffnet.

STORY OF THOR

Player's Guide

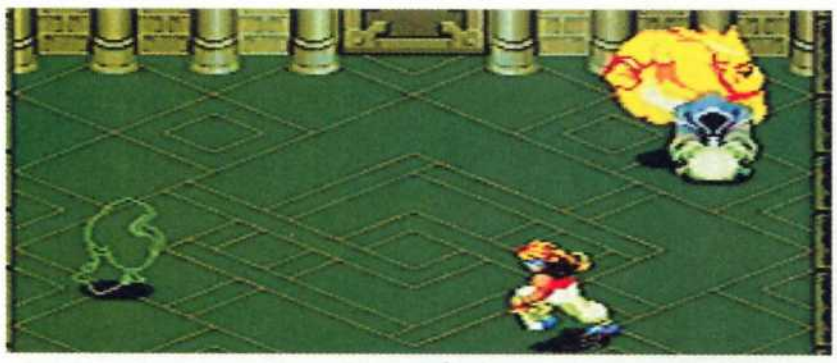
37. Durchlaufe die Korridore und achte dabei auf die unterirdischen Tentakel, die überall lauern. In diesem Raum befinden sich drei Stück und wenn du sie erledigt hast, wirst du einen Edelstein erhalten.



38. Wenn du an dieses Tor kommst, dann mußt du den Weg, den du kamst wieder zurück und eine Pflanze finden, um das Tor niederzureißen, damit du weitergehen kannst. Begib dich in den nächsten Raum, wo du dem dreiäugigen Geist gegenüberstehst.

39. Um den Geist zu vernichten, mußt du dein Armband in eines der beiden Augen schleudern, damit sich auch das dritte öffnet. Wenn dies passiert, mußt du das mittlere dritte Auge mit einer deiner stärksten Waffen bearbeiten. Wiederhole diesen Vorgang, bis der Geist das Zeitliche segnet.

40. Nun hast du die Möglichkeit, die Kellerräume der Burg und eventuell die Burg selbst zu betreten. Vernichte alles, was dir in die Quere kommt, da du dadurch meist einen Schlüssel oder ein besonderes Item erhälst. Nutze die Hilfe der Geister und wirf Bomben um Knöpfe herunterzudrücken. Die Hebel in der Burg mußt du zuerst alle zur Mitte hin bewegen und dann alle von der Mitte weg. So kannst du die anderen Teile der Burg ebenfalls betreten.



41. Wenn du in dem Raum, der voll von Geistern ist, gefangen bist, dann mußt du sie beharrlich Stück für Stück erledigen, damit sich der Ausgang öffnet. Dort kommst du in einen Raum mit drei Schaltern. Plaziere die Gesteinsbrocken auf zwei der Schalter und stelle dich auf den dritten. Dein Armband mußt du dann nur noch auf die Statue am Ende werfen, damit ein Warpfeld erscheint.

42. Wenn du diese Stelle erreichst, wirst du ziemlich sicher die Hilfe eines Geistes benötigen. Kämpfe dich durch den Wind hindurch und renne nach unten zum äußersten rechten Ende des Pfades. Hier kommst du zu einem Schalter und der Tür am Ende.

43. Bevor du den Endgegner des Spieles bekämpfen darfst, mußt du noch den silbernen Armlet und seine Soldaten zurückschlagen. Versuche den silbernen Armlet in die Ecke zu drängen und schlage dann mit deiner stärksten Waffe zu.

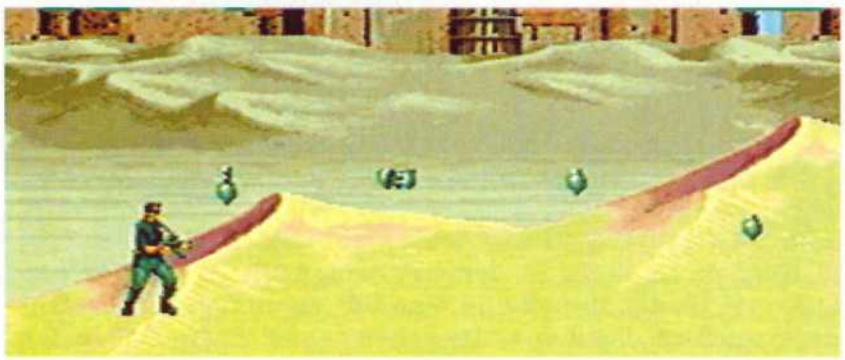
44. Der letzte Wächter benötigt deine allerstärkste Waffen und die Kräfte deiner Geister. Kümmere dich zuerst um die Tentakel, die links und rechts aus dem Wasser herauskommen. Sind diese vernichtet, dann konzentrierst du dich auf den Kopf des Monsters. Mache dies solange, bis du endlich das silberne Armband an dich nehmen kannst.

STARGATE

SNES SNES

StarGate für das Super NES basiert auf dem gleichnamigen Film. Es verbindet die Storyline mit den Mysterien, die man auf einem Planeten auf der anderen Seite des Universums finden kann.

Game Guide



1. Sobald du das Dorf verlassen hast und abgesetzt wirst, mußt du dich schnell bewegen, da Bomben auf dich herabregnen werden. Wenn eine Bombe in deiner Nähe landet, dann solltest du statt in sie hineinzulaufen besser nach oben springen, um die Wirkung der Explosion zu mindern.

2. Bleibe weiter rechts bis du zu diesem Hügel kommst. Schieße auf den Mittelpunkt der Goldstatue auf der Spitze des Hügels oder warte bis einer der Feinde darauf schießt. Dadurch öffnet sich der Höhleneingang rechts, den du betrittst.

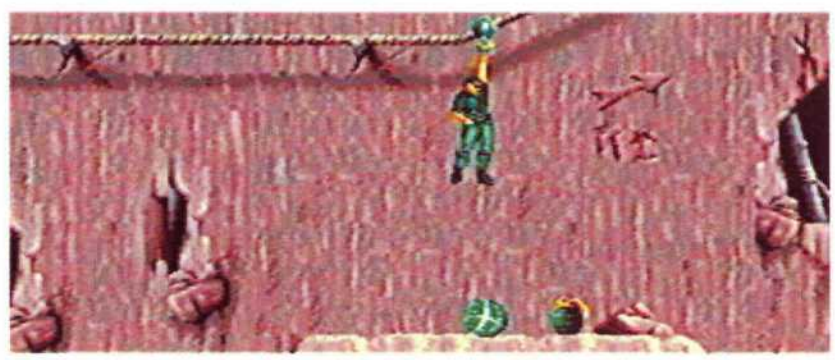
3. Innerhalb der Höhle läufst du nach links, wo du einige Icons und einen Teil der Bombe aufsammelst. Dies ist für das erfolgreiche Beenden dieser Mission absolut notwendig.

4. Gehe weiter nach rechts, bis du einen weiteren Höhleneingang entdeckst, wo du die Statue auf dessen Anhöhe zerstörst. Rede mit Skaara, der dir erzählt, daß Daniel unten in der Höhle gefangen ist. Gehe hinein und suche nach ihm.

5. Sobald du in der Höhle bist, wirst du auf die untere Ebene herabfallen, wo du von einem fliegenden Wächter angegriffen wirst. Bleibe auf der Plattform stehen und schieße bei jeder Gelegenheit auf den Wächter, bis du ihn vernichtet hast. Laufe und springe nach rechts, um nicht auf die unterste Ebene zu fallen, wo eine riesige Waffe auf dich wartet.

6. Bleibe weiter rechts und besteige die Leiter an der Wand rechts. Auf der obersten Plattform mußt du auf den gelben quadratischen Schalter schießen, wodurch die Barriere um Daniel herum abgeschaltet wird. Wenn du mit Daniel redest, erzählt er dir von einigen Verrätern, die sich mit Ra verbündet haben.

7. Verlasse die Höhle, indem du nach links zu den beweglichen Plattformen läufst. Über sie kommst du zum Ausgang, wo du die Verräter finden mußt. Bleibe weiter rechts, wo du Skaara triffst, der vor zwei Höhleneingängen steht und auf dich wartet.

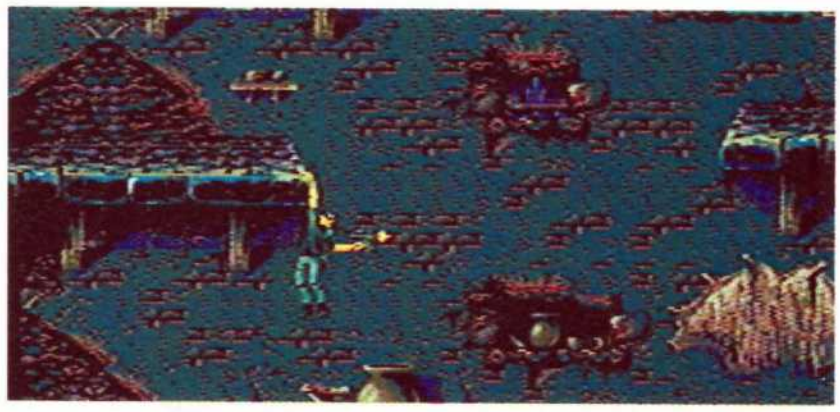


8. Der Eingang rechts bringt dich direkt zu einem Nagadan-Keller und der Eingang links bringt dich durch eine Mine zum Nagadan-Keller. Der beste Weg, den du nehmen solltest, ist der durch den linken Höhleneingang. Auf diesem Weg durch die Mine, hast du die Möglichkeit jede Menge Icons einzusammeln.

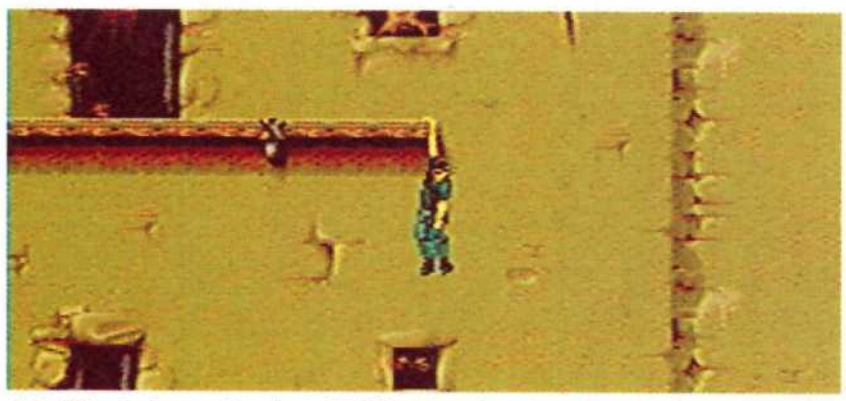
STARGATE

Game Guide

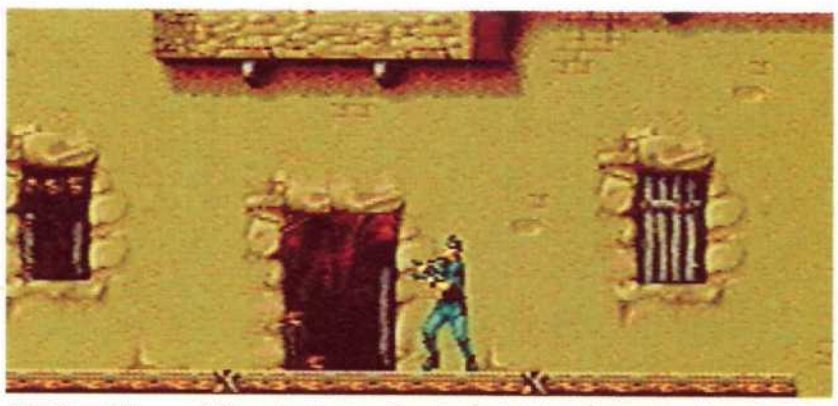
9. Die Minen mußt du mit Hilfe eines Flaschenzuges durchqueren und dich zwei Ebenen weiter nach unten fallen lassen, um ein paar Power-Ups einzusammeln. Du mußt immer nach rechts gehen, dich links zu Plattformen herunterlassen und dann mit einem weiteren Flaschenzug nach links zum Ausgang weitergehen.



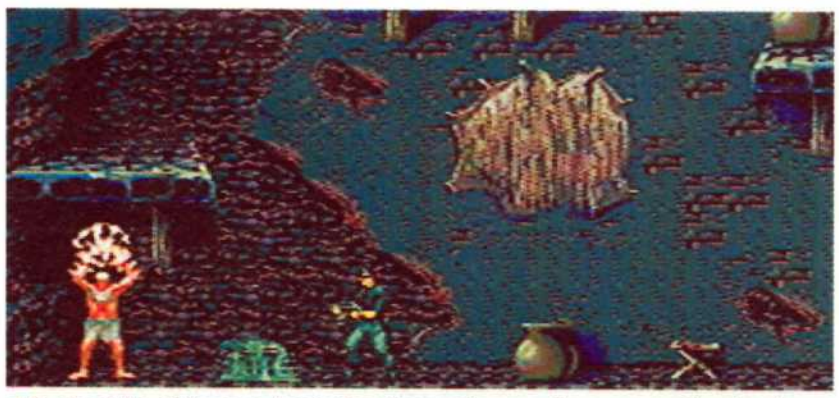
10. Egal welchen Höhleneingang du auch nimmst, du wirst irgendwann den Nagdankeller erreichen. Du mußt die Plattformen nach oben klettern, damit du zum Ausgang gelangst. Versuche jeden Gegner zu erledigen, damit du nicht von der Übermacht erledigt werden kannst.



11. Nachdem du den Keller verlassen hast, kommst du wieder ins Freie, wo du die sechs Verräter, von denen Daniel vorher geredet hat finden und erledigen mußt. Den ersten findest du gleich unterhalb des Levelanfangs.

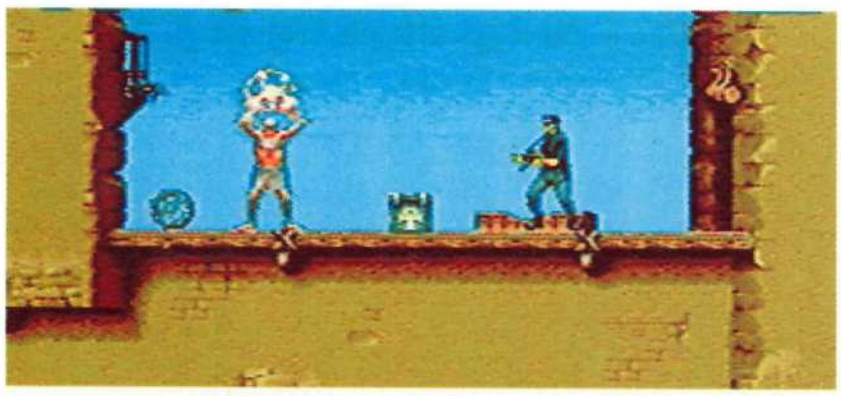


12. Es gibt zwei Durchgänge, die du betreten kannst. Sie sind in der Wand plaziert und befinden sich auf dem halben Weg zwischen der obersten Plattform und dem Boden. Wenn du eine Tür erreicht hast, dann drückst du oben auf deinem Pad, um hineinzugehen.



13. Beide Räume beinhalten einen der nagadanischen Verräter, wobei der rechte Raum sogar noch einen weiteren Teil der Atombombe beinhaltet. Der Verräter ist links unten in dem einen und ganz oben im anderen Raum.

14. Die letzten beiden Verräter sind am schwersten zu erreichen. Sie befinden sich beide weit oben in diesem Level und werden vom Feind sehr gut bewacht. Du sparst Energie, indem du nur die Verräter erledigst und dich nicht mit den Wächter aufhältst.



15. Den allerletzten Verräter erreichst du, indem du ganz nach rechts und auf die Spitze des Levels kletterst. Nun mußt du nach links über die oberste Plattform rennen, bis du den Verräter erreichst. In der Nähe des Verräters befindet sich zudem glücklicherweise ein Extraleben.

16. Hast du dann alle sechs Verräter erledigt, solltest du nach unten rechts im Level gehen, wo du deinen Freund wiedertriffst. Er gibt dir Kräuter, die du zu Daniel mitnehmen sollst, da er verletzt ist. Gehe durch die Türe rechts hinaus und suche nach Daniel.

STARGATE

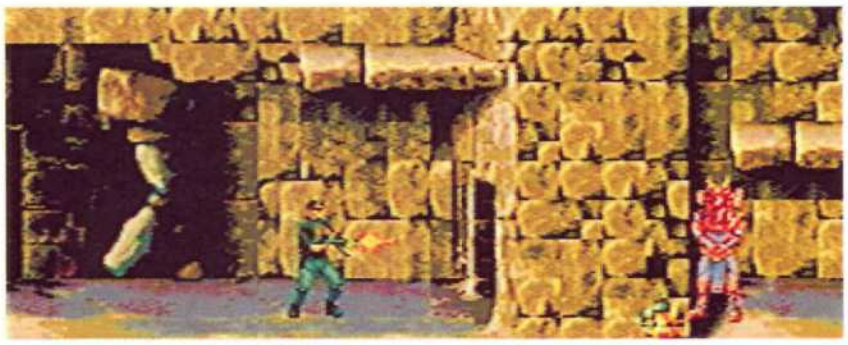
Game Guide

17. Nachdem du das Dorf verlassen hast, wirst du Daniel finden. Gib ihm die Kräuter, damit er gesunden kann. Nun mußt du Sha'uri von Anubis befreien. Um dies zu machen, mußt du zuerst Zugang zu dem Areal, in dem Sha'uri gefangen ist, erhalten. Dazu mußt du zwei Schalter aktivieren.

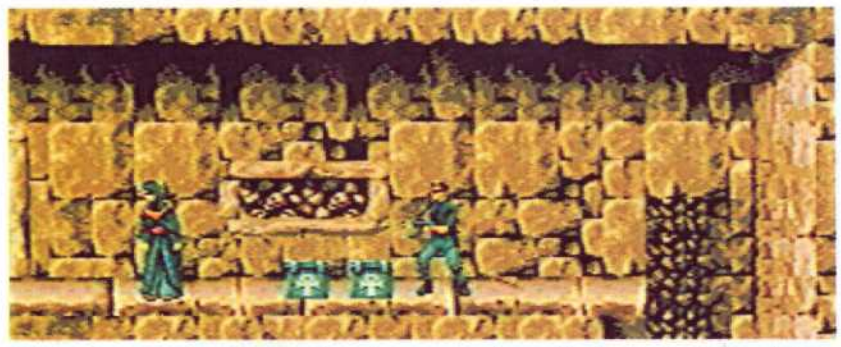
18. Einer befindet sich rechts im Level und der andere ist in der Mitte des Levels in der rechten Wand montiert worden. Du mußt auf beide Schalter schießen, damit sich ein ganzes Stück entfernt eine Tür öffnet.

19. Ebenso bekommst du Zugang zu zwei Extraräumen. Die Türen hierzu sind wieder einmal in der Rückwand positioniert. Die beiden Räume beinhalten zusätzliche Power-Ups, ein Extraleben und ein weiteres der antiken Bruchstücke.

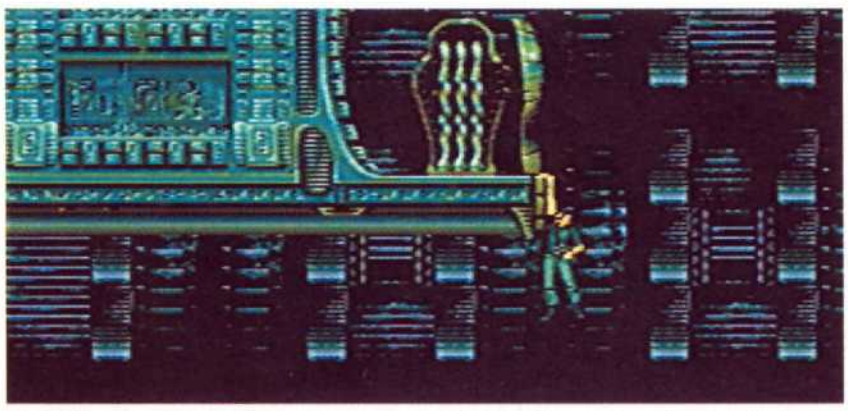
20. Nachdem du die beiden Schalter aktiviert hast, solltest du zum äußersten unteren rechten Ende des Levels gehen. Du wirst dort eine neue Tür geöffnet vorfinden, hinter der Anubis auf dich wartet. Sei sehr vorsichtig, wenn du ihn angreifst, und achte darauf, daß du über mindestens zehn Granaten verfügst. Diese kannst du in den zwei Räumen vorher finden.



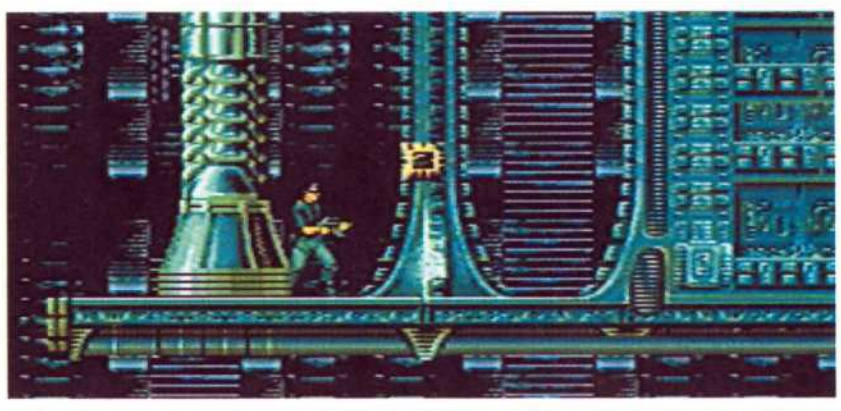
21. Sobald du dann genügend Waffen aufgesammelt hast, stellst du dich links von der Tür zu Anubis Lager auf. Ducke dich und wirf die Granaten, wenn Anubis auf der anderen Seite der Tür erscheint. Gehen dir dann die Granaten aus, so schießt du einfach mit deiner Waffe weiter auf ihn, bis du ihn erledigt hast. Gehe nicht in den Raum hinein, da dir Anubis sonst mit seinen Lasern großen Schaden zufügen kann.



22. Falls er seine Laser einsetzt wenn du außerhalb der Tür stehst, heißt das, daß du zu nahe bist und ein wenig weiter nach links mußt. Ist Anubis dann erledigt, so solltest du in den Raum, in dem er war hineingehen, wo sich eine neue Tür geöffnet hat. Gehe hinein und klettere die Leiter dort hoch. Oben hältst du dich dann links, bis du Sha'uri findest und durch die Türe links den Level verläßt.



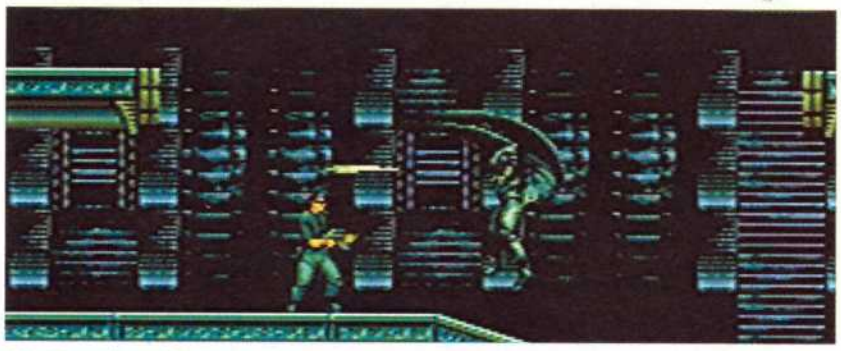
23. Nach dem Befreien von Sha'uri mußt du in deiner nächsten Mission acht Waffensätze finden, um die Rebellen auszurüsten. Die Waffen befinden sich in separaten Zellen und werden automatisch eingesammelt, wenn du durch diese Zellen hindurchläufst.



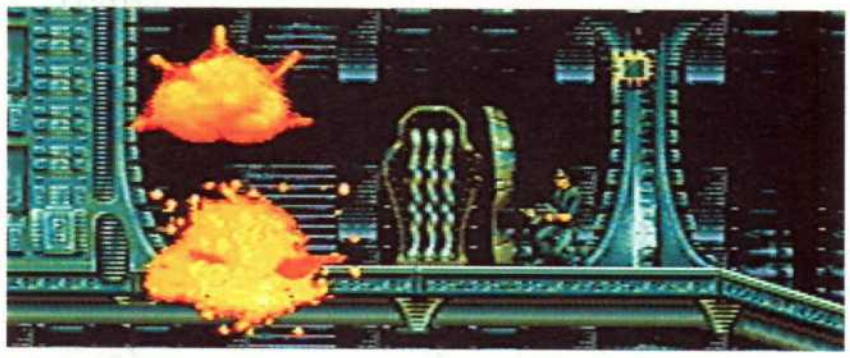
24. Durch Schüsse auf die beiden gelben Schalter in ihrer Nähe deaktivierst du die beiden Barrieren. Erst dann kannst du gefahrlos an diesen Hindernissen vorbeigehen.

STARGATE

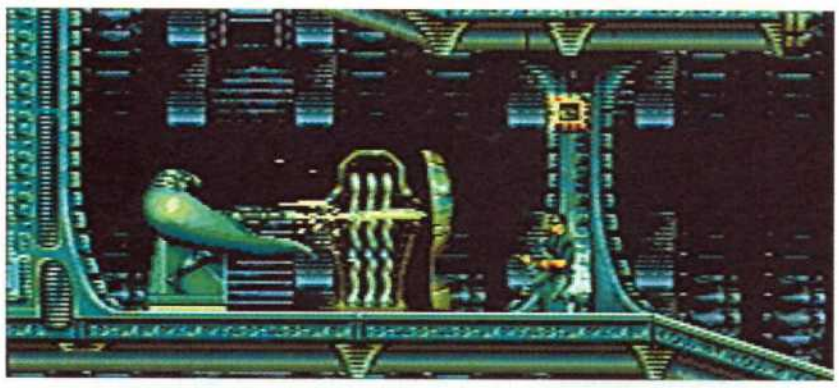
Game Guide



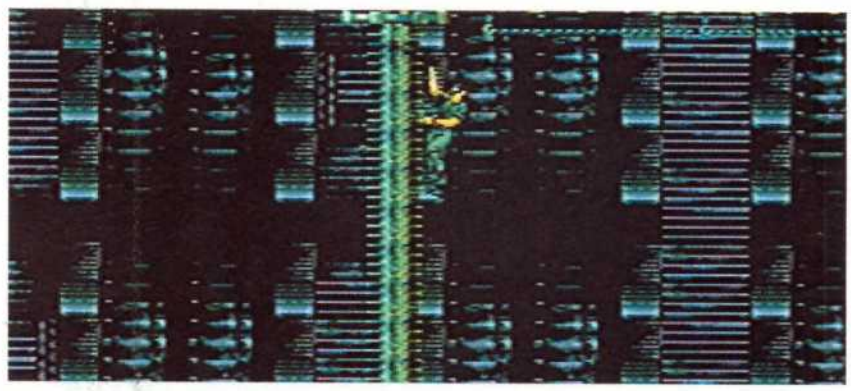
25. Du wirst hier von Ra's fliegenden Soldaten angegriffen, die dir jede Menge Schaden zufügen können, wenn du sie einfach so herumfliegen läßt. Benutze deine Pistole oder die Granaten, um sie abzuschießen. Die Bomben, die sie auf dich fallen lassen explodieren sobald sie den Boden treffen. Springe einfach nach oben, um Verletzungen zu vermeiden. Die explodierende Bombe verschwindet dann, ohne dich zu verletzen.



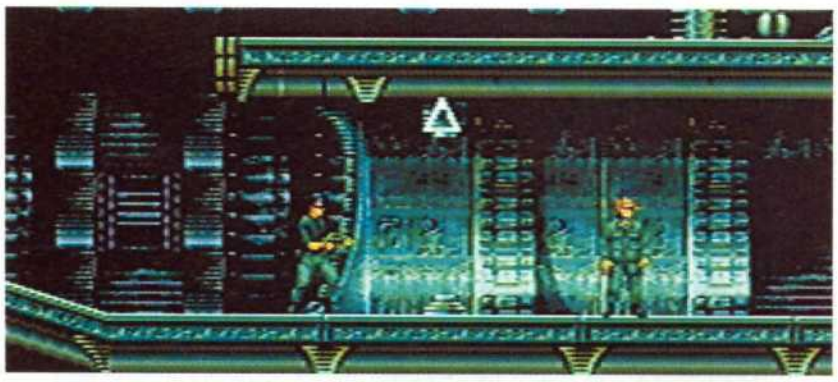
26. In diesem Level hast du die Möglichkeit, einige neue Waffen, wie zum Beispiel die Alien-Granaten, einzusammeln. Sie sind weitaus kraftvoller als die vorhergehenden und können einen Gegner mit nur einem Treffer erledigen.



27. Über den Level verteilt gibt es einige große Geschütztürme. Ducke dich vor ihnen und laß eine deiner Alien-Granaten zum Geschützturm hinrollen, um diese zügig zu zerstören.



28. Du wirst auch einige neue Arten der Fortbewegung kennenlernen. Du mußt dir nämlich die Leitern und die hängenden Stangen an der Decke zu nutze machen. Außerdem ist es nötig, einige sehr weite Sprünge zu machen, indem du den C-Knopf gedrückt hältst, um zu rennen und mit dem A-Knopf abspringst.



29. Nachdem du alle Waffen eingesammelt hast, mußt du Daniel bei der Barriere unten links im Level treffen. Die Barriere schaut zwar genauso aus wie die beiden anderen im Level, sie kann aber nur durch das Einsammeln aller Waffen abgeschaltet werden. Gehe dann durch die Tür hinter Daniel heraus.

30. Als nächste Mission mußt du die eingesammelten Waffen zu den Nagadanern in die Wüste bringen, die von einem Gleiter der Feinde angegriffen werden. Du mußt dann acht Männer der Nagadaner mit den Waffen ausrüsten, um den Level beenden zu können.

31. Alle der acht Männer befinden sich in der Wüste. Am besten kannst du die Waffen verteilen, indem du einfach durch die Wüste rennst. Die Männer bekommen die Waffen, sobald du an ihnen vorbeigerannt bist.

32. Du kommst an zwei Höhlen vorbei, die du durch einen Schuß in die Mitte der goldenen Statue darauf öffnen kannst. In der ersten Höhle sind einige Waffen-Power-Ups, die leicht zu erhalten sind. Trotzdem solltest du jederzeit vorsichtig springen, da es in der Höhle keinen Boden gibt und du bei einem Fehlsprung gnadenlos in die Tiefe gerissen wirst, wo du dein Leben verlierst.

STARGATE

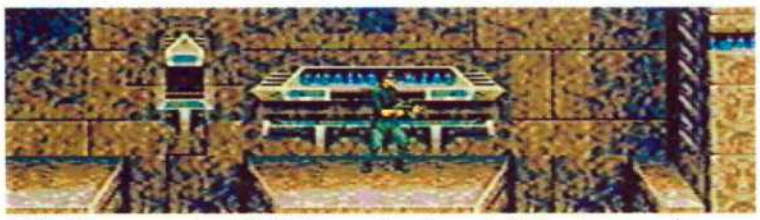
Game Guide

33. Die zweite Höhle beinhaltet die gleichen Power-Ups wie die erste, diese sind aber nicht besonders gut geschützt. Auf jeden Fall solltest du in beiden Höhlen alles einsammeln, um deine Feuerkraft zu erhöhen, da der Gegner ebenfalls immer stärker wird.

34. Hast du dann die Nagadaner mit den Waffen ausgerüstet, mußt du ihnen in den Kampf mit Ra und seiner Armee folgen. Treffe dich mit Skaara, der weit rechts in der Wüste auf dich wartet. Er wartet an einer Höhle, deren Eingang sich erst öffnet, wenn du alle acht nagadanischen Soldaten gefunden hast.

35. Begib dich in die Höhle bei Skaara. Darin findest du einige Power-Ups und, was viel wichtiger ist, den Eingang zur Wüste, in der deine alten Kampfgefährten die Marines sich befinden.

36. Sobald du die Wüste betrittst wirst du sie treffen. Wenn du mit ihnen redest, wirst du herausfinden, daß du die Hilfe des Ältesten benötigst, um in Ra's Pyramide zu gelangen. Er befindet sich in der zweiten Höhle auf der rechten Seite.



37. Der erste Höhleneingang führt zu einem moderneren Abschnitt, in dem sich einige Power-Ups und sehr nützliche Alien-Granaten befinden. Paß auf, daß du nicht in die zahlreichen Fallen mit Spießen darin fällst. Bist du hier erst einmal gefangen, verlierst du schnell an Energie. Schaue also immer genau, wo du hinspringst.

38. In der zweiten Höhle befindet sich der Älteste. Auch wenn sich im restlichen Teil der Wüste jede Menge Power-Ups befinden, solltest du trotzdem direkt zu dieser Höhle gehen, da die Feinde in der Wüste aktiv sind. In der Höhle gehst du über die oberen Plattformen, läßt dich dann herunter und gehst weiter nach links. Der Älteste trägt eine rote Robe. Vergiß nicht das Extraleben rechts in der Höhle mitzunehmen.

39. Nachdem du mit dem Ältesten gesprochen hast, gehst du durch die Tür rechts. Nun befindest du dich in der Pyramide und mußt Ra's Kommunikations-Konsole zerstören. Es gibt zwar zahlreiche Konsolen in der Pyramide, aber nur eine ist für die Kommunikation gebaut worden. Sobald du die richtige zerstört hast, öffnet sich eine Tür, durch die du weiterkommst.

40. Der schnellste Weg zur Kommunikations-Konsole führt vom Start aus nach rechts und dann die Wand hoch, die du dort findest. Oben angelangt gehst du weiter nach rechts und läßt dich am Ende der kurzen Plattform herunterfallen. Dann weiter nach rechts und über die Fallen mit den Spießen hinweg, bis du die Kommunikationskonsole und den Durchgang findest. Dort befindet sich auch ein weiteres Teil der Bombe. Zerstöre die Konsole, damit sich die Tür öffnet.

41. Wenn du die Konsole zerstört hast nimmt Daniel Kontakt mit dir auf. Er befindet sich auf der anderen Seite der Tür. Gehe durch die Tür hindurch, wo du Daniel findest, der dir deine nächste Mission erklärt. Du mußt sechs Schalter zerstören, die zu Ra's Gleiterrampen gehören.

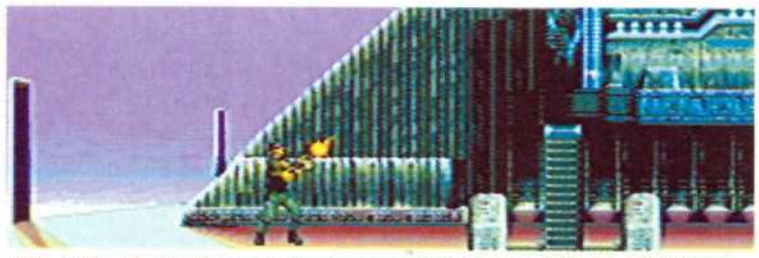
42. Auf dem Weg zu den Schalter, gibt es auch mehrere Türen, die du betreten kannst. Die erste ist gleich unterhalb des Startpunktes. In der Nähe der Tür liegt ebenfalls ein heiliger Stein herum, den du für eine erfolgreiche Mission einsammeln solltest.

STARGATE

Game Guide

43. Eine weitere Tür führt in einen Raum voller Icons und weiteren heiligen Steinen. Dieser Durchgang ist ebenfalls im unteren Teil des Levels angesiedelt, jedoch diesmal weiter rechts.

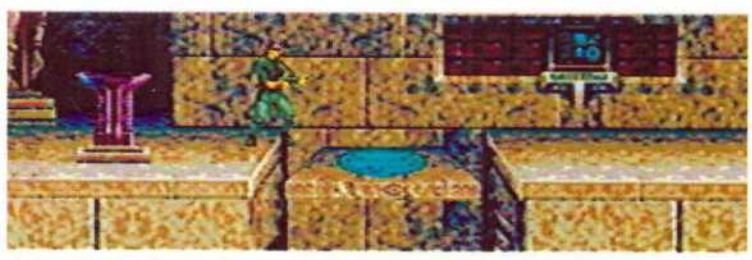
44. Du mußt nun den langen Weg nach rechts und durch die Sandsteinummauerung hindurch gelangen. Am Ende dieses ersten Teilstücks begibst du dich in die Pyramide. Die Pyramide ist ein Irrgarten aus Leitern, engen Passagen, die du nur kriechend durchqueren kannst, und Türen, die in andere enge Abschnitte führen.



45. Die Schalter sehen nun wie vertikale Röhren aus, die mit einer Flüssigkeit gefüllt sind. Auf der linken Seite der Pyramide befinden sich gleich zwei Stück nebeneinander. Achte hier darauf, nicht über den Rand der Pyramide hinauszulaufen, da du dadurch verletzt werden würdest.

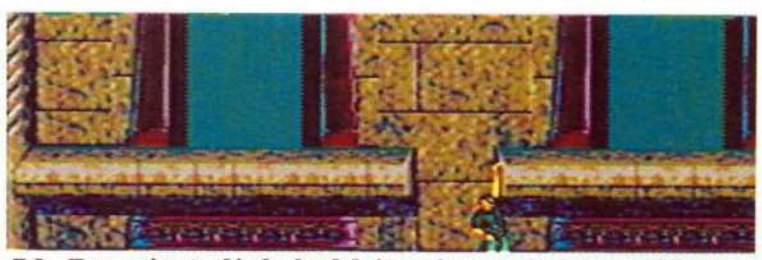
46. Die Schalter sind sehr schwer zu entdecken, da sie sich getarnt am Hintergrund befinden, weshalb du auch peinlich genau suchen mußt. Um die Schalter zu zerstören, mußt du dann auf sie schießen. Sind alle vernichtet, solltest du nach ganz oben links in der Pyramide gehen und den Durchgang dort betreten.

47. Sobald du hineingegangen bist, mußt du drei gelbe Schalter finden. Aktiviere sie, um die Barrieren, die dein Weiterkommen verhindern, abzuschalten. Die Schalter sind über weite Flächen verteilt, weshalb du auch hier rigoros suchen mußt. Dabei solltest du zudem alle Power-Ups, die du finden kannst, mitnehmen.



48. Nachdem du dann alle Barrieren abgeschalten hast, kannst du einen Durchgang ganz rechts außen betreten. Gehe hindurch und folge dem Weg nach unten rechts, bis du einmal auf Anubis triffst. Es wird das letzte Treffen sein. Um zu ihm zu gelangen, mußt du dich einer beweglichen Plattform bedienen.

49. Sammle so viele Granaten wie möglich ein und stelle dich in die linke untere Ecke des Raumes, damit du Anubis erledigen kannst. Von hier aus kannst du deine Granaten auf den Sims vorne über dir werfen, bzw. mit deiner Waffe in diese Richtung schießen. Mache dies solange, bis Anubis vernichtet ist und springe dann auf die bewegliche Plattform rechts.



50. Du wirst dich bald in einem Raum mit vier Portalen befinden. Ein Durchgang davon führt dich zu einer direkten Konfrontation mit Ra, die anderen bringen dich wieder zurück zum Spiel. Betritt die obere rechte Tür, um Ra persönlich gegenüberzustehen.

51. Wenn du dann Ra antriffst, mußt du sofort nach rechts und durch die Wand hindurch rennen. Dadurch gelangst du in einen Geheimraum, der voll von Power-Ups und Alien-Granaten ist. Sammle alles ein und gehe zurück zum Kampf mit Ra.

52. Stelle dich hier wiederum unten links in den Raum und wirf deine Granaten nach Ra, wenn er in Reichweite ist. Weiche den achtfachen Laserschüssen von Ra aus und schieße auf die Bombe, die er auf dich losjagt. Sollte deine Energie nachlassen, findest du auf der mittleren Plattform einige hilfreiche Icons.

CODES

PC Tips

DER KÖNIG DER LÖWEN
Level überspringen
Tippe im Start/Optionen-Screen **DWARF** ein und drücke während des Spieles die Taste **L**.
Volle Gesundheit
Tippe wiederum **DWARF** ein und drücke während des Spieles die Taste **H**.

NOVASTORM
Geheime Zone
Tippe **TOMATOES** während des ersten Levels ein (funktioniert nur in der Vollversion).

ONE MUST FALL
Geheimes Menü
Halte die Tasten **2, 0, 9 und 7** gedrückt.
Erhöhe die Zahl der Metallsplitter
Halte während eines Kampfes die Tasten **B, I und G** gedrückt.
Lasse Metallsplitter von der Decke und durch den Boden fallen.
Halte die Tasten **R, B und I** gedrückt.

PREMIER MANAGER 3
Finanzielle Probleme?
Wähle einfach die Nummer **945475** am Telefon und ein mysteriöser Gönner gibt dir 1,5 Millionen.
Spieler-Fitness 99
Wähle die Nummer **010870** am Telefon
Ultimativer Assistenz-Manager
Wähle die Nummer **718143** am Telefon

REBEL ASSAULT
Levelanwahl
Drücke den Joystick nach **oben** und drücke die **Feuertaste**, dann nach **unten + Feuer**, nach **links + Feuer** und zuletzt nach **rechts + Feuer.** Nun kannst du die Levels 1 bis 9 mit den Tasten 1 bis 9 und die Levels 10 bis 15 mit den Tasten A bis F anwählen.

SUPERFROG
Levelanwahl

Level	Code
1-1	**385991**
1-2	**448745**
1-3	**327233**
1-4	**847566**
2-1	**700517**
2-2	**646900**
2-3	**259501**
2-4	**512198**
3-1	**519347**

TRANSPORT TYCOON
Verwirrungstaktik
Baue einen Streckenabschnitt über die Straße des Gegners hinweg und ziehe sie dann hoch. Dies bringt das Streckennetz deines Gegners durcheinander und macht den Weg für neue Stationen frei.

SNES - Action Replay Codes

BATTLEROADS IN BATTLEMANIACS
7E00 1C79 Deine Punkte steigen weiter

BIKER MICE FROM MARS
7E17 9E03 Unendliche Energie
7E17 C603 Unendliche Schüsse
7E17 CE0X Unendliche Items in Kiste 1 bis 5

BUBSY
7E00 2818 Bubsy trägt eine gelbe Kappe
7E00 281A Bubsy wird grün
7E00 2814 Bubsy bekommt eine schwarze Umrandung
7E00 281X Ersetze X durch eine der folgenden zahlen, um Bubsys Aussehen zu verändern
1 Schwarzer Zombie
3 Grauer Zombie
5 Bubsy ist voller Schlamm
9 Die Tatzen sind lila

GHOUL PATROL
7E1D A102 Unendliche Leben für Spieler 1
7E1D A302 Unendliche Leben für Spieler 2

INDIANA JONES
7E01 A303 Unendliche Leben
7E01 2006 Unendliche Energie

SMURFS
7E04 E104 Unendliche Leben
7E04 E605 Unendliche Zeit

SOUL BLAZER
7E1B 8808 Unendliche Energie

SPIKE MCFANG
7E0A 57FF Unendlich Geld

STREET RACER
7E5C 0900 Du wirst immer Erster
7E1D 2C03 Unendliche Credits für einen Spieler
7E18 3300 Der Timer wird nicht mehr hochgesetzt
7E53 7200 Schaltet die Waffen von Spieler 1 ab

SUPER MARIO ALL STARS-THE LOST LEVELS
7E07 5400 Du beginnst als Super Mario
7E00 2500 Schaltet Cooper Trouper ein
7E00 1900 Keine Power-Ups im ganzen Spiel
7E00 FA5E Der Energiewert wird unterschiedlich

SUPER RETURN OF THE JEDI
7E06 9E03 Unendliche Credits

Alle Formate

MICKEY MANIA (SNES)
Levelanwahl
Im Soundtest wählst du Beanstalk 1 und dann Extra Try bei den Effekts an. Gehe nun auf Exit (nicht drücken) und halte L für ca. zehn Sekunden gedrückt.

SHAQ FU (SNES)
Action Codes
Im Optionsmenü drückst du Y, X, B, A, links und dann rechts. Ein roter Blitz zeigt dir an, daß der Code aktiviert ist.

SPARKSTER (SNES)
Levelanwahl
Im Titelbildschirm drückst du oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und dann A

THE TICK (SNES)
Levelanwahl
Im Optionsmenü stellst du sieben Leben, vier Continues und zwei Arthurs ein. Dann beim Soundtest auf **Teleport** einstellen und **Start** drücken. Beginne das Spiel und drücke Start. Nun kommst du mit Select zur Levelanwahl.

TRUE LIES(SNES)
Level Paßwörter
2 **BRMKNRD**
3 **CXGJMQC**
4 **FVJBKXF**
5 **HCHDXVH**
6 **FBJNDBN**
7 **HJBGBJC**
8 **JFFFZHB**

SAMURAI SHOWDOWN II (NEO GEO)
Spiele als Kuroko
Begib dich in den Zwei-Spieler-Modus und drücke dann **oben, unten, links, oben, unten und dann rechts und A gleichzeitig.** Es wird alles wieder zurückgestellt, egal wer den Kampf gewinnt.

CHECKERED FLAG (ATARI JAGUAR)
Fahren bei Dunkelheit
Im Optionsmenü gehst du auf die Wetteroptionen und drückst **8, 4, 7 und 3.**

CLUB DRIVE (ATARI JAGUAR)
Zugang zu Todd
Anwahlscreen für die unterschiedlichen Welten drückst du **B**, anstatt eine Welt anzuwählen. Halte den **Knopf 4** gedrückt und drücke dann **Knopf 2** und wieder **B**.

Da steht Ihr PC Kopf.

Zockerregel14: Man glaubt, daß es im Zocker gärt- sieht er den PC verkehrt!

PCE World of Entertainment - das ist die ganze Welt der Unterhaltung am PC: + + +
Auf dem Prüfstand: neue Hardware, Multimedia Produkte, CD-ROM-Spielesoftware, Anwenderprogramme, Online-Dienste und, und, und... + + +
Auf über 200 Seiten.
+ + + Mit CD-ROM.

PCE World of Entertainment - das PC-Magazin mit den faszinierendsten Themen rund um den PC.

Für sensationelle
DM 9,50

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Der Meister

Borrusssiiiaaa!

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

Die Bundesliga hat Sommerpause. Wollt Ihr trotzdem samstags nicht auf die Kicker Eures Lieblingsclubs verzichten? Der Meister macht´s möglich. Ist für die Fußballwirtschaftssimulation des englischen Softwarehauses Impressions ein vorderer Tabellenplatz drin?

Mit Der Meister wagen sich die Impressions-Programmierer auf ein für sie neues Terrain, und dies ausgerechnet auch noch im hartumkämpften Genre der Fußballmanager. Allemal der Zeitpunkt dafür wurde günstig gewählt. Offiziell ist die Deutsche Fußballmeisterschaft entschieden, die für Fans harte, lederlose Zeit beginnt, aber zumindest auf dem Computerscreen dürft Ihr Borussia Dortmund die Meisterschale nochmals streitig machen.

Optionen wie gehabt

Zu Spielbeginn stehen Clubs aus der ersten und zweiten Bundesliga und den Regionalligen zur Auswahl, wobei die nichtlizenzierten Namen der Vereine und Spieler an dieser Stelle beliebig geändert werden können. Mit der Option Kommerzielles Spiel entscheidet man sich für oder gegen die Einrichtung stadionumgebender Läden, Restaurants und Verkaufsstände und legt die Höhe des Startkapitals und des Schwierigkeitsgrads fest. Der nachfolgende Hauptbildschirm zeigt das je nach Mannschaft mehr oder weniger ausgebaute Stadion, den Trainingsplatz, Anlaufstätten für das leibliche Wohl, Souvenirstände und, nicht zu vergessen, die Bank und die Büros von Vorstand und unserer Person, des Managers. Am Spieltag, nach Wahl von Aufstellung und Taktik, kicken die Spieler ohne weiteren Einfluß Eurerseits auf dem Rasen. Droht das Spiel den Bach runterzugehen, dürft

● *Auf diesem Bildschirm wird der spielerische Teil abgewickelt, für eine Fußballsim wird hier zu wenig geboten.*

TV-like

Ergebnisse, Tabellen und Torschützenkönige werden originellerweise im Outfit von Videotexttafeln präsentiert.

ROOTS

Dieses Genre hat bereits seine Meister gefunden. An der Spitze stehen Simulationen wie Bundesliga Manager Hattrick und Anstoß. Relativ neu und ebenfalls im Meisterschaftskampf: Hattrick von Ikarion. Lediglich BMH bietet die vom DFB lizenzierten Namen der Originalspieler und -vereine. Sowohl Hattrick als auch Anstoß warten allerdings mit Editoren auf.

Manager´s Office

Von hier aus könnt Ihr den Großteil Eurer Pflichten erledigen.

Aktenschrank - Im Aktenschrank werden alle interessanten Dokumente über die Spieler, den Verein und Eure Karriere verwahrt.
Faxgerät - Per Fax werden Freundschaftsspiele vereinbart und Spieler, die Ihr für die Verstärkung der Mannschaft kaufen wollt, angesprochen.
Telefon - Wetten und unlautere Geschäfte werden telefonisch erledigt.
Teamliste - Zeigt Eure aktuelle Mannschaftsaufstellung.
Spielpläne - Hier werden alle anliegenden Liga- und Pokalspiele und die bereits vorliegenden Ergebnisse aufgelistet.
Fernsehgerät - Über Videotext sind zahlreiche Statistiken einsehbar.

Ihr einzelnen Spielern abermals taktische Anweisungen geben. Im Gegensatz zum fußballerischen Teil des Meisters, welcher nicht allzu stark ausgebaut wurde, bietet der wirtschaftliche Gesichtspunkt weiter gesteckte Betätigungsfelder. Beachtet werden wollen der Ausbau und die zunehmende Instandhaltung der Stadionanlagen, die gastronomische Versorgung, die Festlegung sämtlicher Preise und sogar eine genügende Zahl von Parkplätzen in Stadionnähe. Neben den Verkaufseinrichtungen könnt Ihr weiteres Geld aus klug vergebener Bandenwerbung und von finanzstarken Sponsoren scheffeln. Und reichen die Barreserven mal nicht für den Einkauf eines Spielers oder eine andere teure Investition, so bringt der Weg zur Bank das benötigte Geld.

Mickergrafik und Magersound

Mit zwei Disketten kommt der Meister für heutige Zeiten recht bescheiden daher. Ebenso fällt leider auch die optische Gestaltung aus: grobpixelige, eintönige Grafik, nahezu völliges Fehlen von Animationen und winzige Akteure während eines Spiels. Die nicht allzu gute Übersicht und die karge, leicht an Klingelgeräusche erinnernde Soundunterstützung tun ein Übriges, und so hält sich die Spielfreude in Grenzen. Impressions muß sich den Vorwurf gefallen lassen, für einen Einstieg in dieses eng besetzte Genre entschieden zu wenig getan zu haben. Unzeitgemäße grafische Gestaltung sowie mangelnde Interaktivität während der Fußballmatches sind die wichtigsten Kritikpunkte. Zwar vermitteln die Wirtschaftsaspekte der Gastronomie und des Fanartikelverkaufs sowie die Betrugsoption dem Meister eine individuelle Note, aber eine Empfehlung erspielt sich Impression damit noch lange nicht.

Ingolf Held

● ***Über dieses mit der rechten Maustaste aktivierbare Menü erreicht Ihr schnell und ohne Umwege alle wichtigen Bildschirme.***

VIEWPOINT

Es ist eben noch kein Meister vom Himmel gefallen. Ein Umstieg auf Impressions' laue Umsetzung lohnt nicht, und auch Einsteiger sollten sich an Bewährtes halten. Die unterdurchschnittliche Grafik und das holprige Gameplay versetzen den Meister in gefährliche Nähe zur Abstiegsregion.

Ingolf Held

INFO BITS

•Mindestens: 386er, 4 MB RAM •Empfohlen: 486er, 33 MHz, 4 MB RAM •Festplatte 5 MB •unterstützt: SoundBlaster, Roland, Maus

GRAFIK 052
SOUND 050
FUN
058

● ***Wie gut das Stadiongelände zu Spielbeginn schon ausgebaut ist, hängt von der Ligazugehörigkeit Eures Clubs ab.***

SoftwareVersandBuß

PC, CD-ROM, Amiga, SNES, Sega Mega Drive

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

Pinball Fantasies 2
Deutsche Anleitung **49,34**

Alex Dampier	
Ice Hockey '95	DV 67,74
Ran Trainer	DV 93,04
Theme Park	DV 76,94

CD-ROM

Die total verrückte Rallye
Deutsche Version **69,90**

Amiga 500

Der Clou	DV 71,19
Biing	DV 82,69
Lords of the Realm	DV 65,44

Super Nintendo

True Lies
Deutsche Anleitung **128,69**

Return of the Jedi	DA 134,55

Versandkosten: NN zzgl. 9,50,–
Vorrauskasse 7,60

Sie erreichen uns persönlich
Mo. u. Fr. von 17.00–21.00 Uhr

Preisliste kostenlos!

MicroMachines 2

Flotte Flitzer

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

● ***Die Startaufstellung: In ein paar Sekunden geht's zur Sache.***

Man sollte wohl meinen, daß der typische PC-Freak schon etwas zu alt ist, um sich mit Spielzeugautos die Zeit zu vertreiben. Wer das Rennspiel MicroMachines kennt, weiß aber, daß dem nicht immer so ist. Wenn es darum geht, winzige Flitzer über Schreibtischkanten, Sprungschanzen aus Radiergummis und Linealen vorbei an tückischen Tintenfässern zu lenken, erwacht auch in großen PC-Spielern noch einmal das Kind.

Mit den MicroMachines erregte der englische Spieleherstellers Codemasters ziemliches Aufsehen: Zuerst sackte er massenweise Auszeichnungen und gute Wertungen für die Konsolen-Version seines Rennspiels ein und brachte anschließend auch die relativ gelassene PC-Spieler-Gemeinde in Aufruhr. Für viele Spieler war endlich ein Nachfolger für Tetris und Solitair gefunden: eben das ideale Spiel für die Mittagspause - schnell erlernt und genau richtig für zwischendurch. Der Clou bei dem Ganzen: Bis zu vier Spieler konnten am selben Bildschirm gleichzeitig ihre Fahrkünste messen. Nach zwei Jahren Ruhe geht das Rennspiel jetzt in die zweite Runde. Ganz zeitgemäß auf CD-ROM und mit einigen neuen Features und Kursen erreichte uns dieser Tage MicroMachines 2.

PLAY TIME STAR

Joy-Stick?

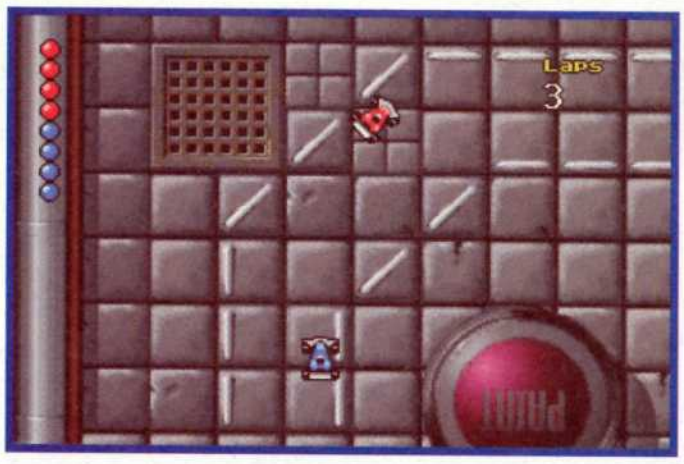
Eines schon vorab: am eigentlichen Fahrverhalten und an der Grafik hat sich fast nichts geändert. Die Autos sind noch genauso klein wie vor zwei Jahren, und auch die Kurse präsentieren sich in wenig spektakulärem Standard-VGA. Darauf kommt es dem eingeschworenen Micro-Machines-Freak aber wenig an - für ihn zählen die geniale Steuerbarkeit der kleinen Rennwägen und der Schwierigkeitsgrad der neuen Kurse. In Bezug auf ersteres ist alles beim alten geblieben. Wie im ersten Teil lassen sich die Flitzer am günstigsten mit der Tastatur über die Rennbahnen scheuchen. Bei drei oder vier Mitspielern müssen allerdings einer oder zwei der Rennfahrer mit dem Joystick vorliebnehmen, was sie mit einem leichten Handicap versieht. Das allerdings ist immer noch besser, als wenn sich sechs Hände eine Tastatur teilen müssen - bei vier Spielern spielt die Tastaturabfrage des PC dann eh nicht mehr mit.

Flotter Vierer!

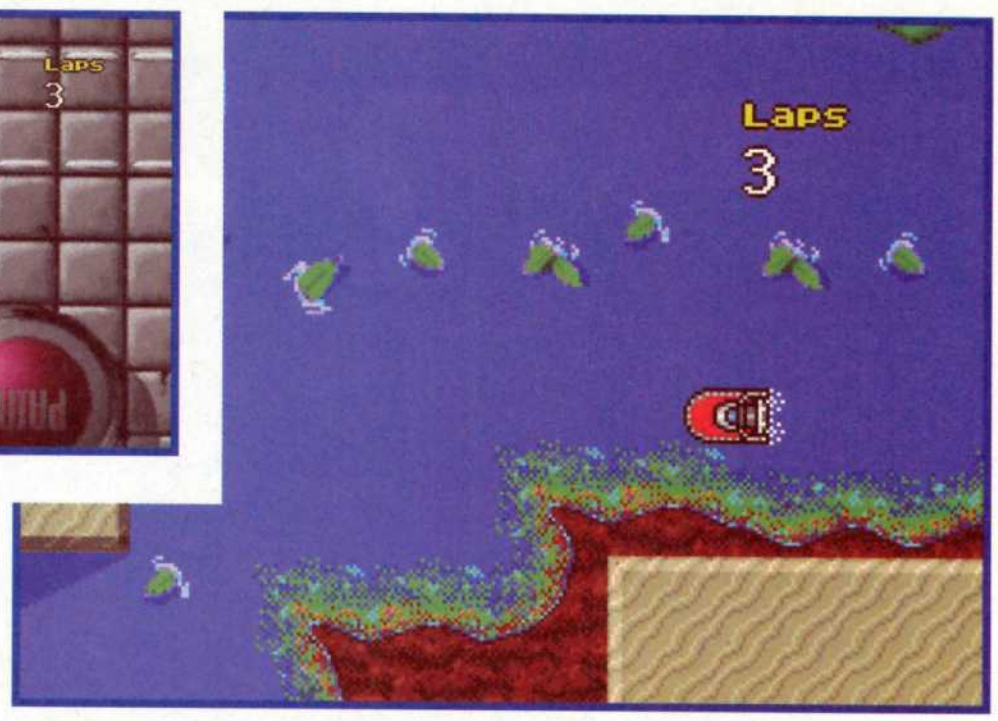
Wer das alles gelassen nimmt, findet während der Rennen die selben Regeln wie in Teil 1 wieder: Spielt man alleine, so bleibt einem die freie Wahl, ob man lieber seine Runden auf Zeit drehen will oder ob man sich dem Challenge-Mode hingibt, bei dem man immer dann einen Punkt kassiert, wenn man sich so weit vom Feld abgesetzt hat, daß einer der bis zu drei Gegner aus dem Bildschirm rutscht. Diese Wahl bleibt Spielern, die gegen menschliche Konkurrenten antreten wollen, leider nicht: hier ist der Challenge-Mode fest vorgegeben. Wäre ja auch zu dumm, wenn einer der Mitstreiter sein Auto nicht mehr sieht, oder?

Ansonsten hat sich, wie Ihr auch selbst auf den Screenshots erkennen könnt, nicht viel geändert. Hinzugekommen ist allerdings doch etwas. Ein Construction Kit, mit dem man jetzt endlich seine eigenen Kurse gestalten kann, ist kostenlos beigefügt. Die sehr umfangreichen Fähigkeiten des Baukastens reichen vom Entwerfen eigener Hintergrundgrafiken bis hin zum Feintuning für das Fahrverhalten der nur fingernagelgroßen Autos. Selbstverständlich können die selbsterstellten Kurse exportiert und in Umlauf gebracht werden. Wenn sich genug Leute aufraffen und eigene Kurse entwerfen, wird man wahrscheinlich bald ein umfangreiches Angebot an kostenlosen Zusatzdisketten haben.

Thomas Borovskis

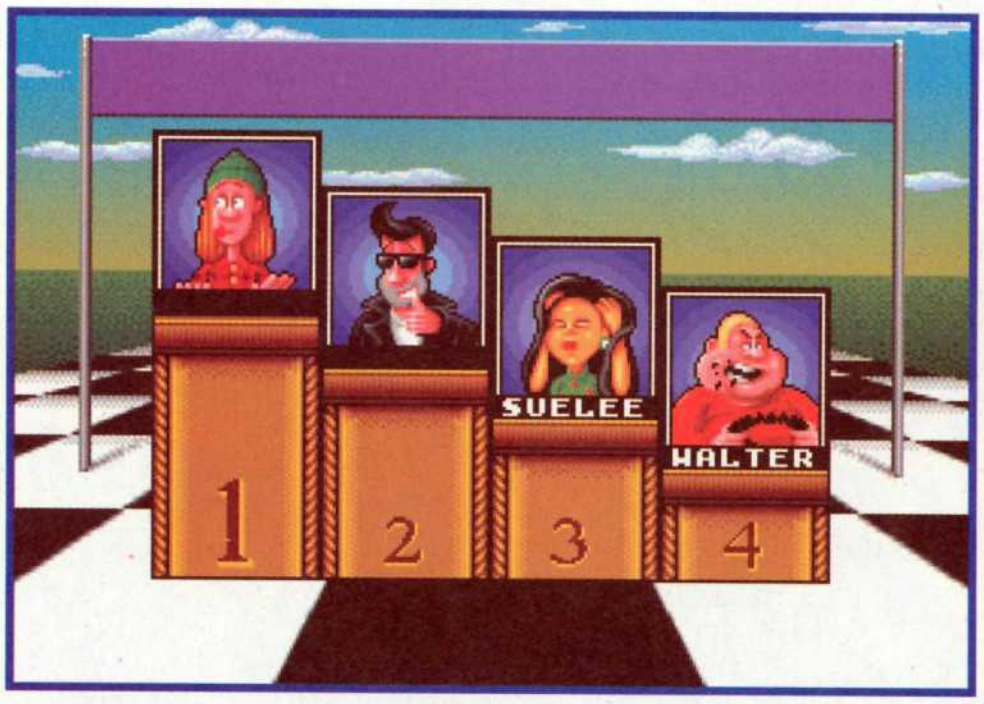


● ***Mit den Formel 1-Rennern geht es über den Mini-Asphalt. Putzig!***



● ***Die kleinen Hovercrafts brausen an Land und auf dem Wasser.***

Die Fahrzeuge



● ***Der Zieleinlauf: Walter und Svelee belegen die letzten Plätze, den Flitzer mit der grünen Pudelmütze mußte unser Möchtegern-Elvis allerdings ziehen lassen.***

VIEWPOINT

Obwohl wir uns noch mehr von MicroMachines 2 erwartet hatten, ist den Codemasters die Fortsetzung relativ gut gelungen - vor allem mit dem Construction Kit werden sie sich viele Freunde unter ihren Kunden machen. Die neuen Kurse sind witzig gestaltet und erfordern viel Übung, um wirklich perfekt beherrscht zu werden. Als Konkurrenz für „ernste" Fahrsimulationen wie F1 Grand Prix oder Indy Car Racing ist Micro-Machines - vor allem technisch gesehen - natürlich eine Lachpille. Als kleines, nettes Spiel für die Frühstückspause hätte MM2 allerdings gar nicht besser werden können. Mit einer Einschränkung allerdings: wenn man das Spiel schon als Multi-Player-Programm konzipiert, hätte eine Netzwerk-Option schon erwartet werden dürfen.

Thomas Borovskis

INFO BITS

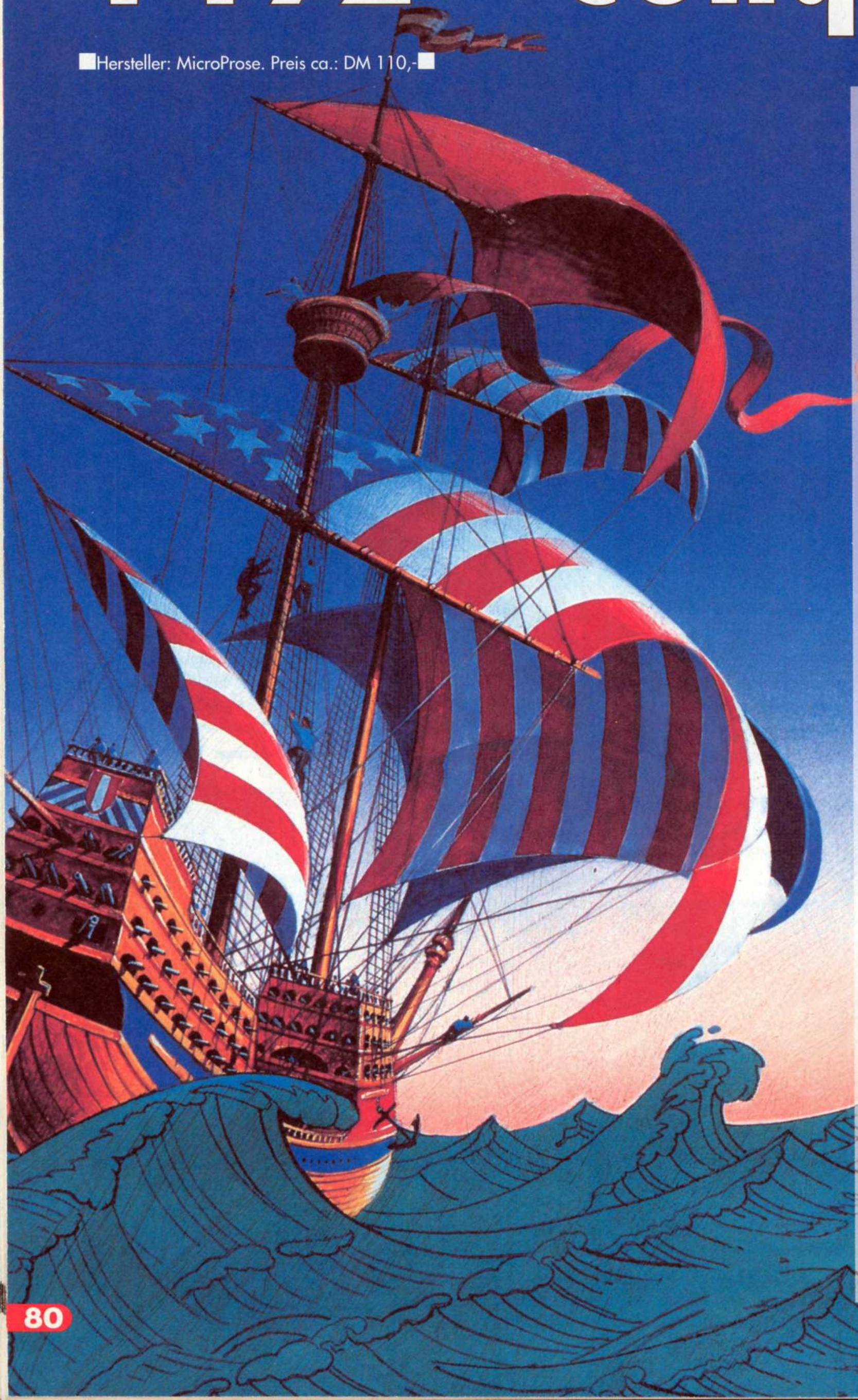
• Mindestens 386er, 4 MB RAM, CD-ROM, VGA • Empf. 486er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk • unterstützt SoundBlaster, CD-Audio • Maus, Joystick •1-4 Mitspieler

GRAFIK 076
SOUND 080
FUN
083

Colonization

1492 - Conquest

Hersteller: MicroProse. Preis ca.: DM 110,-



Endlich! Vielen Befürchtungen zum Trotz schickt sich ein Spiel an, die mit Civilization wohl beste strategische Wirtschaftssimulation aller Zeiten vom Thron zu stoßen. Und wen wundert´s, daß der neue Geniestreich vom Altmeister Sid Meier höchstpersönlich stammt. Laßt uns die Segel setzen und die Neue Welt erobern!

Tage- und nächtelang haben begeisterte Computerfans versucht, die Menschheit von Faustkeil und Lendenschurz zur Raumfahrttechnologie und Besiedelung fremder Planeten zu führen, haben später auf ein eventuelles Civilization II gewartet und festgestellt, daß die Konkurrenz stets am unnachahmlichen Gameplay scheiterte. Jetzt aber ist die Zeit des Wartens vorbei. Nach riesigem Erfolg auf dem PC erscheint der Quasi-Nachfolger Colonization von MicroProse-Mitbegründer Sid Meier nun auch auf den Amiga-Bildschirmen.

# of Paradise

PLAY TIME STAR

Kolumbus und Washington

Was ist geblieben und was ist neu? Nun, zuerst das wohl Wichtigste. Sowohl das Szenario wie auch der Zeitrahmen haben sich geändert. Nunmehr gilt es, auf den Spuren des Entdeckers Christoph Kolumbus Amerika zu finden, wie die Conquistadores Cortez und Pizzarro das Land zu unterwerfen und im Stile Peter Stuyvesants und George Washingtons die Unabhängigkeit zu erlangen. Wobei wir dann auch gleich beim hochgesteckten Ziel von Colonization angelangt wären. Kolonien gründen und so weit entwickeln, daß mit Zustimmung und Unterstützung der großen Mehrheit der Bevölkerung eine Unabhängigkeitserklärung Erfolg hat. Doch daran solltet Ihr anfangs nicht einmal denken, denn der Weg bis dahin ist nicht nur weit, sondern ebenfalls recht steinig.

Die erste Kolonie

Zuerst steht die Entscheidung an, für welche Nation Ihr das Glück im Westen suchen wollt, denn dabei gibt es durchaus Unterschiede. So gibt es unter Englands Flagge billig Einwanderer, die Spanier geben einen Militärbonus für den Angriff auf ein Indianerdorf, und nennt Ihr Amsterdam Euren Heimathafen, so genießt Ihr den Vorzug, Eure Kolonialwaren dort zu besonders guten Preisen absetzen zu können. Spielt Ihr allein, so übernimmt der Computer die Rollen der anderen Länder, die Ihr aber natürlich zur Förderung der Spielfreude auch mit Freunden besetzen könnt und solltet. Wie seinerzeit Kolumbus, segelt Ihr zu Beginn im freien Meer, unwissend, was Euch erwartet. Die Landkarte gibt nur diejenigen Ausschnitte frei, die Ihr schon erkundet habt. Doch schon bald schallt es aus dem Mastkorb 'Land in Sicht', und anhand verschiedener, charakteristischer Symbole auf den Küstenstreifen - das können etwa Amulette sein, die Schätze symbolisieren oder auch Felle, das steht eher für Tier- und Nahrungsreichtum - müßt Ihr abschätzen, ob es sich lohnt, hier vor Anker zu gehen und ein

● ***Sollten am Kai noch keine arbeitswilligen Einwanderer zur Überfahrt bereitstehen, muß man diese erst mittels Geld zum Mitkommen überreden.***

Lager aufzuschlagen. Wenn Ihr unvermeidliche Konflikte noch ein wenig hinauszögern wollt, so wählt einen Platz, der möglichst weit von Indianersiedlungen und den Landepunkten Eurer Konkurrenten entfernt ist. Hier gründet Ihr Eure erste Kolonie. Wälder werden gerodet, Hütten, Lagerhäuser und z. B. ein Sägewerk errichtet. Um daraus eine größere, wirtschaftlich funktionierende Gemeinschaft zu machen, wollen eine schier unglaubliche Zahl von Faktoren bedacht sein. Aber keine Bange. Die wesentlichsten Zusammenhänge sind recht schnell erkannt und genügen anfänglich durchaus. Und vor allem in der enormen Komplexität von Colonization liegt ja gerade der Reiz. Trotz fortgeschrittener Erfahrung werden immer wieder neue Details des seinesgleichen suchenden Wirkungskreislaufes sichtbar und verpassen dem Spieler nicht enden wollende Motivationsschübe.

Krieg und Frieden

Außer dem Szenario findet sich der wohl wesentlichste Unterschied zu Civilization bei der allgemeinen graphischen Aufmachung. Gestartet und gespielt wird von der selbstladenden Workbench-Oberfläche, welche mit einem verwaschenen Hintergrundbild unterlegt ist. Das bedeutet, daß sich alle Windows

● ***Sobald Ihr Anstalten macht, das Land der Ureinwohner zu bewirtschaften, regt sich bei diesen lebhafter Protest.***

Der Hauptbildschirm

Der eigentliche Hauptbildschirm ist die Landkarte mit allen Kolonien, den Standorten von Schiffen, bewaffneten Einheiten und Expeditionen. Verschoben wird dieser Ausschnitt über den Rahmen der kleinen Karte. Das Info-Fenster erläutert das gerade aktuelle Icon, z.B. eine Kolonie und deren Vermögen an Gold, den Steuersatz, hergestellte Waren und weiteres. Über die Cursor-Icons werden pro Runde jedes Schiff drei Schritte und jede Landeinheit einen Schritt fortbewegt.

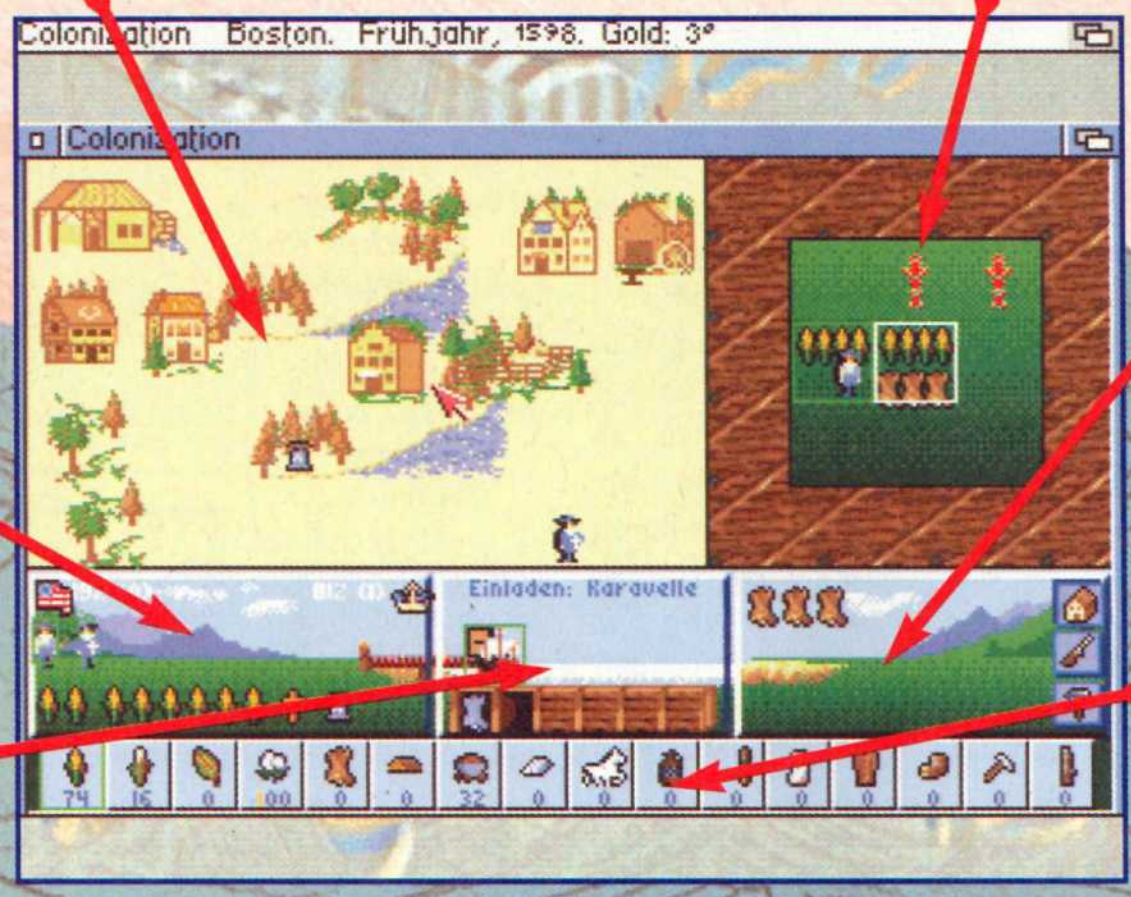
Die Kolonie

Über diesen Bildschirm steuert man die Herstellung der Waren und die Verteilung der Arbeitskräfte.

Hier werden die öffentlichen Gebäude und Häuser der ortsansässigen Handwerkergilden aufgeführt, und ein Männlein davor kündigt vom eifrigen Werkeln im jeweiligen Haus. Die darüber gezeigten Symbole samt Zahl verweisen auf die pro Runde hergestellten Güter.

Dieses Fenster fungiert als Karte für das Farmland der Kolonie und weist jeden Arbeiter mit seiner Produktion pro Runde aus. In dieser jungen Kolonie ist es weitgehend ungenutzt. Ein Klick auf das in die Savanne führende Icon ruft sofort die Ureinwohner auf den Plan.

Die Prozentzahl neben dem Union Jack gibt die Zahl der die Unabhängigkeit unterstützenden Einwohner an, die neben der Krone die Gegner einer Abnabelung vom Heimatland.



Hier werden nochmals alle pro Runde produzierten Gegenstände bzw. Rohstoffe aufgelistet.

Diese Leiste gibt einen Überblick über alle in der Kolonie vorrätigen Werkzeuge, Rohstoffe und Lebensmittel. Anhand dieser Übersicht sollten An- und Verkäufe durchdacht und geplant werden.

Erlaubt das Be- und Entladen von im Hafen liegenden Schiffen.

skalieren, verschieben und übereinanderklicken lassen. Dies verschafft Colonization ein sehr ansehnliches und modernes Outfit, auch wenn die Grafik im Spiel, wie schon vom Vorgänger gewohnt, nicht gerade den State of the Art repräsentiert. Die häufigsten Aktivitäten laufen über den Karten- und Koloniebildschirm, für weitere Aktionen und Informationen finden sich in der Leiste am oberen Bildschirmrand Pop-up-Menüs. Gespielt wird im Rundensystem, anfangs eine Runde pro Jahr und zwei ab AD 1600. Ist man am Zuge, steht für jede der eigenen Kolonien und der beweglichen Einheiten ein festgelegter Handlungsumfang zur Verfügung. Außerdem erscheinen die verschiedensten Meldungen einerseits aus den Städten, etwa über Mangel an Nutzholz oder überquellende Lagerhäuser, und andererseits aus der Alten Welt über sich verändernde Marktpreise bestimmter Waren und einwanderungswillige Fachleute. Man tut gut daran, diese Informationen in sein weiteres Kalkül mit einzubeziehen, denn nur so gedeihen die Niederlassungen und erwirtschaften auf Dauer einen Gewinn. Bedenken sollte man außerdem, daß der Verkauf verarbeiteter Produkte eine wesentlich höhere Gewinnspanne verspricht als die Rohwaren. So sollte man z. B. aus Pelzen erst Mäntel herstellen und dann diese verkaufen. Unausbleiblich ist mit fortwährender räumlicher Ausbreitung ein Zusammenstoß mit den Indianern und den anderen europäischen Mächten. Ist eine friedliche Koexistenz mit den gefiederten Rothäuten zu Beginn sinnvoll und lohnend, schafft später bedauerlicherweise nur ihre völlige Vernichtung den nötigen Freiraum (siehe Wirklichkeit). Komplizierter stellen sich da schon die europäischen Nachbarn dar. Paßt man nicht auf, ist's schnell vorbei mit den eigenen Kolonien, habgierige und neidische Nachbarn gibt's jedenfalls genug. Also aufrüsten, befestigen und wachsam sein. Auch ein Erstschlag hält die Neider kurzzeitig auf Distanz.

● ***Einer graphischen Benutzeroberfläche nicht unähnlich und sehr komfortabel präsentiert Colonization sein neues Gewand.***

Freiheitsklänge

Habt Ihr es vermocht, aus den winzigen Häuseransammlungen große, blühende Kolonien erwachsen zu lassen und über die richtigen Staatsmänner und

ROOTS

Seine Ursprünge findet die Handelssimulation um die Eroberung der Neuen Welt klar bei Civilization, der jahrelang Maßstäbe setzenden Simulation um die Entwicklung der Menschheit. Sowohl grafisch als auch bei der Steuerung finden sich viele vertraute Elemente wieder.

● ***Nur dieser kleine Ausschnitt des amerikanischen Kontinents ist zu Anfang sichtbar.***

● ***Auf diesem Bildschirm legt Ihr die Berufe Eurer Siedler fest.***

mit Propaganda den Freiheitswillen des Volkes zu stärken, so wagt es und laßt den König Eures Mutterlandes den Klang der Freiheitsglocke hören. Natürlich wird dieser sogleich mit vielen Soldaten über den großen Teich kommen und Euch in die Knie zu zwingen suchen, aber Eure Chancen sind bei guter Vorarbeit nicht schlecht.
Fazit: Obwohl Colonization kein graphischer Renner ist, entschädigen die übersichtliche Steuerung und das geniale Spielprinzip vielfach für diesen Makel. Natürlicherweise geht ein Amiga mit normaler Speicher-Bestückung, insbesondere im fortgeschrittenen Spiel, wenn es Züge vieler Einheiten zu berechnen gilt, des öfteren in die Knie - wohl der Preis, den wir Amigianer für die Versorgung mit derart gutem Spielmaterial bezahlen müssen. Und der Sound? Nun, da eine auch noch so sorgfältig komponierte Melodie mit der Zeit nervtötend wird, bietet Colonization eine Auswahl aus mehr als zehn Hintergrundmusiken an. Für den Genre-Freak stellt Sid Meiers neues Werk ein Muß dar, aber auch Einsteiger werden kaum ein besseres Strategiespiel für den Amiga finden.

Ingolf Held

VIEWPOINT

Mir persönlich lag das globalere, später leicht futuristische Thema von Civilization etwas mehr. Doch der leichte Einstieg, das gleichbleibend hervorragende Gameplay und die durchdachten Zusammenhänge ließen mich auch hier nur äußerst widerwillig essen, schlafen und ähnliche unwichtig gewordene Dinge erledigen. Wer Civilization gemocht hat, wird Colonization lieben.

Ingolf Held

INFO BITS

Strategiespiel • 1 Spieler • komplett
dt. Spiel • Tastatur, Maus
• Besonderheiten: HD-fähig

GRAFIK 070
SOUND 075
FUN
089

Wir verkaufen aus Verwertungen von Konkursen, Havarien, Überproduktionen und sonstigen Anläßen laufend

Computer, Games und EDV-Zubehör

fast aller Hersteller

weit unter Marktpreis

Außerdem noch Waren aus folgenden Bereichen:

Kunst & Antiquitäten, PKW + Motorräder, TV + HiFi, Sport- + Freizeitartikel, Film + Musik... und vieles mehr.

Unsere aktuelle Lagerliste (etwa 50.000 verschiedene Lagerartikel) erhalten Sie gegen DM 10,- (keine BM) Vorkasse.

Keine Händlerrabatte. Kein Ladenverkauf.

Dr. Schneider & Nachfolger Auktionshaus KG seit 1904

Am Seestern 24, 40547 Düsseldorf,

PF 290321, 40530 Düsseldorf

SBS

SOFT & HARDWARE

DROSSELWEG 7
76149 KARLSRUHE
TEL : 0 7 2 1 / 78 10 44
FAX : 0 7 2 1 / 70 60 59
BTX : BALZER #

SBS MEGA FUN VOM FEINSTEN

SNES

BLACK HAWK	DT	99,95 DM
ILLUSION OF TIME	**DT**	**104,95 DM**
F 1 CHAMPIONSHIP	DT	109,95 DM
METALL MARIENS	DT	44,95 DM
NBA JAM T.E.	**DT**	**124,95 DM**
NINJA WARRIORS	DT	119,95 DM
OPERATION STARFISCH	DT	124,95 DM
SUPER PUNCH OUT	DT	104,95 DM
TOP GEAR 3000	DT	118,95 DM
WWF RAW	**DT**	**69,95 DM**
WILD GUNS	DT	114,95 DM

SEGA MEGA DRIVE

LANWNMOWER MAN	US	35,95 DM
SKELETON KREW	DT	119,95 DM
URBAN STRIKE	DT	105,95 DM
THEME PARK	DT	119,95 DM
WWF RAW	**DT**	**69,95 DM**

PC - CD ROM

DARK FORCES	**DV**	**89,95 DM**
NBA LIVE 95	DA	89,95 DM
VOLLGAS	DA	84,95 DM
X - COM TERROR F.T.DEEP	DV	84,95 DM

PC · CD · ROM · SNES · SEGA · GAMES

SBS 0721/ 781044

AMIGA ATARI JAGUAR SONY PLAYSATION

Für Porto & Verp. berechnen wir 10 DM + 3NN V.K. EC 7 DM

Der Seelenturm

Die verlorenen S

■ Hersteller: Blaxk Legend . Preis ca.: DM 100,- ■

PLAY TIME STAR

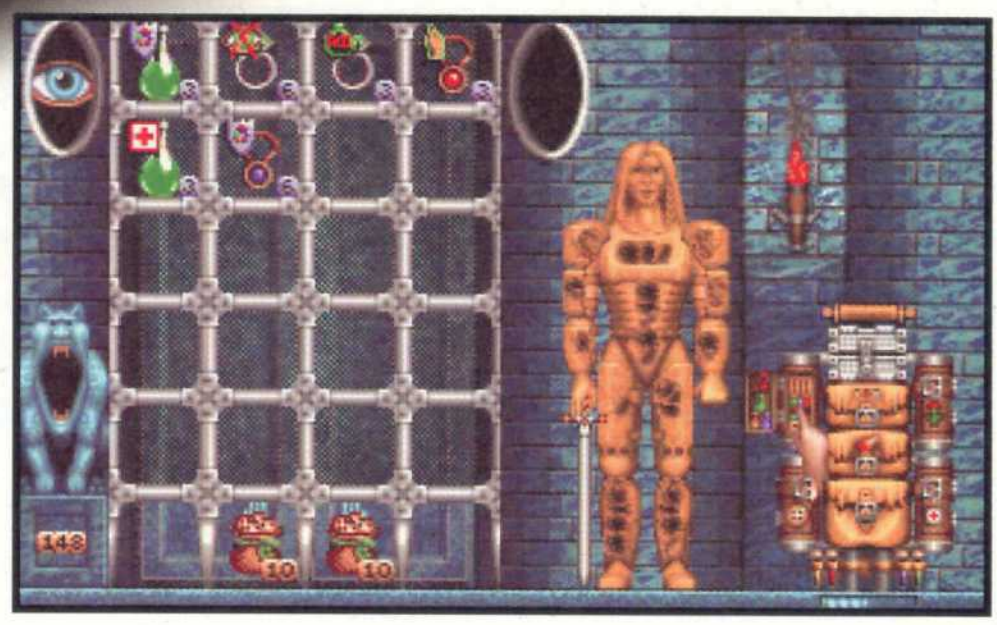
Eine Festung düster wie die Nacht und voller lauernder Gefahren. Kämpft mit Schwert und Zaubersprüchen gegen Fallen und Dämonen. Der Seelenturm verspricht, ein spannendes Abenteuer der besonderen Art zu werden.

In der Ära des Propheten Maylor brach das Böse herein über das Reich von Chaybore. In einer finsteren Nacht stahl der Dämon Baalhathrok aus dem heiligen Steinkreis die sieben schützenden Kristalle, öffnete damit auf einem Berg ein Portal in seine unheimliche Dimension und erschuf einen hohen, schlanken Turm, den Seelenturm. Mit Hilfe des Pumpensystems in seinem Inneren entzieht er dem Land die Lebenskraft, und ein Strom von Seelen wird vom Turm magisch angezogen. Ein Zeitalter ohne Licht und Hoffnung begann. Dieses Szenario klingt nicht nur wie aus einem Fantasy-Roman, sondern wurde tatsächlich einem ebensolchen, nämlich Michael Schönenbröchers Roman 'Der Seelenturm' entnommen. Nun, Ihr seid Treeac, der Sohn des Propheten, und der Seelenturm wird Euer Schicksal sein. Bahnt Euch Euren Weg durch den Turm, löst alle Rästel, setzt alle Pumpen, Motoren und Springbrunnen außer Betrieb und tötet Baalhathrok. Vereint Ihr die Kristalle, wird sein Thron zerfallen und das Zeitalter der Dunkelheit ein Ende haben. So düster diese Einleitung auch klingen mag, so trifft sie doch genau den mystischen Hauch und magischen Nebel, der über dem ganzen Spiel liegt.

Virtueller Joystick

Wie bei Rollenspielen üblich, geht es zunächst an die Erschaffung Eures Charakters. Mittels eines Schiebereglers ist ein Charakter zwischen den beiden Extremen Vollblutkrieger und Zauberer wählbar, dessen Fähigkeiten in jeweils vier Fenstern für Kriegs- und Zauberkünste angezeigt werden. Zum Beginn des Spiels noch ein Klick auf das Turmsymbol, und wir

eelen



● ***Wie bei den großen PC-Vorbildern seht Ihr Euren Charakter aus einer isometrischen 3D-Sicht.***

finden uns sozusagen im Erdgeschoß des Seelenturmes wieder. Grafisch präsentiert uns Black Legend das Turminnere aus der isometrischen Perspektive, verbunden mit viel Gefühl für den Raum und die Dreidimensionalität. Die Farben wechseln von Level zu Level, sind aber innerhalb der Räume Ton in Ton gehalten. Die hohe Auflösung und der fein gezeichnete Detailreichtum lassen ebenfalls kaum Wünsche offen. Ergebnis dessen ist eine sehr stimmige Atmosphäre voller unheilkündender Ahnungen. Gesteuert wird unsere Spielfigur über eine Mischung aus Tastatur und Maus - dem virtuellen Joystick. Ist er eingeschaltet (Leertaste), folgt Treeac dem per Maus bewegten Leitlicht, einer grünen Kugel, welche im Gefahrenfalle zur Farbe Rot wechselt. Diese Bewegung ahmt durch ihre Indirektheit das Verhalten eines Joysticks nach und kann bei Bedarf, z. B. für Aktionen in der Menüzeile, in einen gewöhnlichen Mauszeiger in Handform umgeschaltet werden. Treeacs Animation ist zufriedenstellend gelungen, auch wenn einfaches Gehen und Schwertschwingen sein Bewegungspotential beinahe auschöpfen. Größere Schwierigkeiten stellen sich uns im Erdgeschoß noch nicht in den Weg. Die anstehenden Aufgaben sind recht schnell und ohne Einbuße an Energie oder Gesundheit zu lösen. Klugerweise passiert man die feuerspeienden Figuren hintenherum, liest die herumliegenden Kräuter und Kristalle auf und testet seine Fertigkeit im Öffnen von Schlössern.

Schlüssel und Dietrich

Überhaupt ist das Überwinden versperrter Türen und unterschiedlicher Verschlußeinrichtungen ein wesentliches Element des Spieles. Dabei begegnen uns sowohl einfachere Tür- und Truhenschlösser, die sich einem Öffnungsversuch mittels Schlüssel oder einem der vier zur Auswahl stehenden Dietriche kaum widersetzen, als auch Kombinationssysteme, bei denen über mehrere Hebel Bolzen, ähnlich denen eines Banktresors, entriegelt werden müssen, um die Tür öffnen zu können. Vorsicht ist bei der Benutzung der Schlüssel und Dietriche geboten, da diese bei falscher Drehrichtung gelegentlich abbrechen. Zauberschlösser geben den Weg erst dann frei, wenn die richtigen Kristalle in der korrekten Anordnung positioniert worden sind. Erfahrungsgemäß sind dazu mehrere Versuche vonnöten. Auf diese Weise wird eine Vielzahl weiterer Räume zugänglich. Überhaupt tut man gut daran, jeden Hebel oder einer Vorrichtung ähnlichen Gegenstand auf die Verbindung zu einer Geheimtür zu erkunden. Nach längerer Spielzeit oder bei einer Verletzung von Treeac lohnt sich ein Umschalten auf den Statusbildschirm. Gesammelte Nahrungsmittel stocken den Energievorrat wieder auf, und zur Heilung von Wunden können passende Tränke angewendet werden. Auch verschafft man sich durch Kontrolle aller Rucksackfächer einen nützlichen Überblick über das Inventar.

Vom Zauberlehrling zum Hexenmeister

Allein mit Schwert, Schnelligkeit und Schlüsseln kommt man im Seelenturm nicht weit. Schon bald werden unsere Feinde stär-

✖ Brain Man

Für alle diejenigen, denen Pac Man oder Bomberman zu schwierig ist, gibt es jetzt Brain Man. Mit anspruchsloser Grafik und einem Schwierigkeitsgrad, der dem Einschenken eines Glases Wasser gleichkommt, würde sich dieses Spiel wunderbar für Game Boy-Spieler im Vorschulalter eignen. Im rechteckigen Labyrinth irgendwelchen Gespenstern entkommen und dabei kleine Pünktchen aufsammeln — daraus sollte man kein Amiga-Spiel machen! **rg**

Amiga • M-Soft • ca. DM 49,-

Grafik 25% Sound 32% Fun 28%

✖ Der Meister

Allein ein Meister im Namen macht noch keine meisterliche Fußballmanagement-Simulation. Im Vergleich mit dem Abräumer BMH werden sogleich deutliche Schwächen sichtbar. Weder Lizenzen für Vereine noch für Spieler erfreuen den wahren Fan noch ist die grafische Aufbereitung der Auswertungstabellen und besonders des Stadions sonderlich gelungen. Auch für die Ohren gibt´s kaum Lobenswertes zu vernehmen. Insgesamt eine zwar komplexe Umsetzung mit einigen wenigen guten Ideen (z. B. Spielergebnisse per Videotext), aber im Genre höchstens im Mittelfeld einzustufen. **ih**

Amiga 500 • Impressions • ca. DM 90,-

Grafik 65% Sound 45% Fun 62%

✖ High Seas Trader

Impressions neue Handelssimulation entwirft ein farbenprächtiges Gemälde der Handelsschiffahrt des 17./18. Jahrhunderts. Aber nicht nur Seide, Elfenbein oder Kaffee wollen gewinnträchtig über die sieben Meere geschippert werden. Die Navigation in Küstennähe bringt relativ viel Abwechslung.

● ***Der Wasserspeicher links läßt sich nur gegen Gold oder Naturalien erweichen, den Zugang zur Spielstandsdiskette freizugeben.***

ker, und ohne die Hilfe magischer Kräfte ist ein Bildschirmleben schnell verwirkt. Glücklicherweise steht für nahezu jedes Spiel-Problem ein mit einem Trunk verbundener Zauberspruch der schwarzen Magie zur Verfügung. Diese erlauben sowohl Angriffe wie das Einfrieren des gegnerischen Bösewichtes und seine Vernichtung mittels eines Blitzschlages als auch eigene, wirksame Verteidigungsmaßnahmen, etwa einen Schild oder das zeitweilige Unsichtbarmachen. Man kann per Zauberei seine Waffen reparieren, Energiepegel aufstocken und diverse Verwandlungen vornehmen. Zu Anfang weisen die vier Zauberbücher erst wenig anwendungsbereite, aber schon äußerst hilfreiche Sprüche auf. Weitere können mit Hilfe des Alchemiekoffers in einer netten,

● ***Mit vier Dietrichen müßt Ihr zeigen, welch guter Safeknacker in Euch steckt.***

an eine mittelalterliche Hexenküche erinnernden Prozedur zubereitet werden. Allerdings fehlen meistens einige Zutaten oder benötigte sind bereits verbraucht, und so ist für ein unbeschadetes Vorankommen im Turm ein fleißiges Sammeln aller erdenklichen Kräuter und Früchte vonnöten. Um von einer Gefahr nicht allzusehr überrascht zu werden, sollte man an der Ratte im zweiten Raum gleich mal einen Vernichtungszauber testen. Mit der Karte als Orientierungshilfe geht es so tiefer und tiefer in die Eingeweide des Turms hinein, und haben Euch schauerliche Kreaturen umzingelt, so dient das Amulett als letzte Rettung. Aber Vorsicht, es hat eine längere Nachladedauer.

Speichern gegen Cash

Nicht unerheblich für den Schwierigkeitsgrad ist auch die Abspeicherfunktion. Ein erreichter Spielstand kann

Feindlich gesonnene Schiffe werden natürlich beschossen, geentert und geplündert. Spieltiefe und viele das Spiel abrundende Elemente versprechen einige lange Nächte, das Spielprinzip ist jedoch vom uralten, aber noch etwas besseren Pirates ziemlich abgekupfert. ***ih***

Amiga 500 • Impressions • ca. DM 90,-

Grafik 73% Sound 65% Fun 70%

✖ Der Meister

Wie so oft erschien zeitgleich zur 500er Version auch eine 256-Farben-Variante für die Eigner eines AGA-Amiga. Deutlich profitieren konnte die optische Seite des Meisters von dieser höheren Performance allerdings nicht. Der Hauptbildschirm ist zwar übersichtlich, und weitere Screens sind über ein Pop-up-Menü schnell zugänglich, aber ähnlich dem nie richtig aufkommenden Fun des etwas schwergängigen Games fehlt der Grafik der Pep. Bemerkenswert: Ob realistischer Spiellevel oder nicht, es darf geschmiert und manipuliert werden, was das Zeug hält. ***ih***

Amiga 1200 • Impressions • ca. DM 90,-

Grafik 65% Sound 45% Fun 62%

✖ Sensible Golf

Man glaubt, fast im falschen Film zu sein: Haben die von Sensible Soccer jetzt Schläger? Es sind

tatsächlich die gleichen Wuselmännchen wie in dem Fußballklassiker. Als Golfsimulation kann man Sensible Golf somit nicht gerade bezeichnen, aber als spaßigen Zeitvertreib kann man ruhig mal eine Partie Golf alleine oder mit 71(!) Mitspielern wagen. In geselliger Runde wird es dann erst so richtig lustig, auch wenn die langen Ladezeiten mitunter nerven. ***rg***

Amiga • Psygnosis • ca. DM 80,-

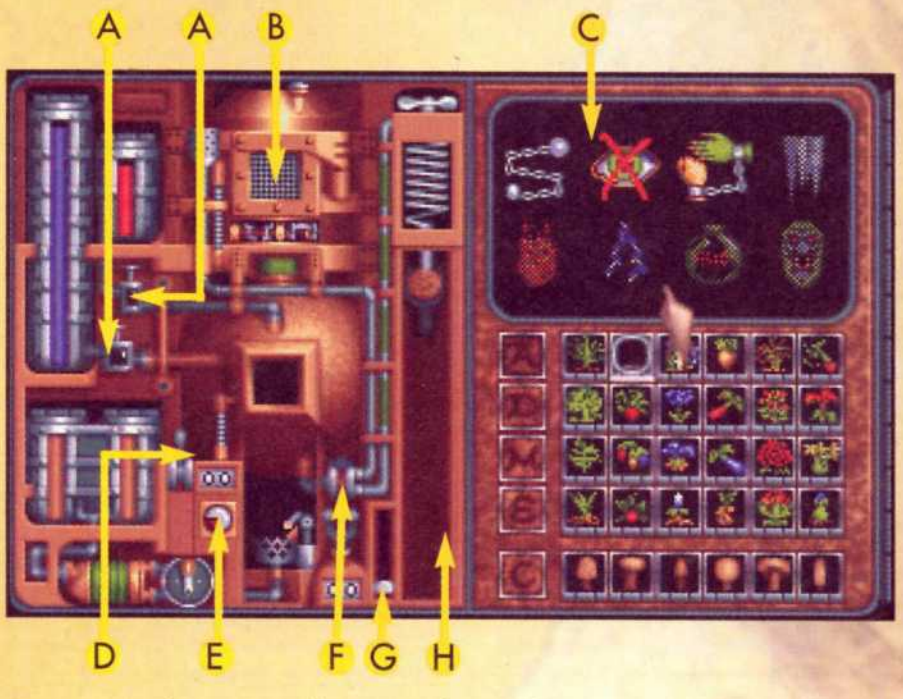
Grafik 65% Sound 57% Fun 72%

✖ Virocop

In diesem hübschen Jump & Run seid Ihr als Viren-Terminator unterwegs. Als kleiner Roboter D.A.V.E. werdet Ihr in eine Spieldiskette gebeamt, die mit unzähligen Viren verseucht ist. Das alles klingt viel

Schwarze Magie

Ein besonderes Vergnügen ist das Aussuchen und Ansetzen der magischen Ingredienzen zur Herstellung des Trunkes für einen neuen Zauberspruch. Im rechten Fenster werden nach Wahl des Spruches die benötigten Zutaten angezeigt und können, falls vorrätig, dem darunterliegenden Lager entnommen werden. Nur noch einige Wasser- und Blutstropfen zusetzen, die Kochtemperatur einstellen, und die Höllenmaschine kann in Betrieb genommen werden. Mit dem gefüllten Reagenzglas können wir uns wieder neuer Monster erwehren.



A - Ventil zur Zugabe von Blut und Wasser
B - Kasten zur Aufnahme von Kräutern und Pilzen zur Verarbeitung
C - Anzeige von Rezepten und Tascheninhalt
D - Knopf zum Anschalten der Maschine
E - Indikator für der Fortschritt bei der Herstellung des Zaubertrunks
F - Zulauf für diverse Ingredienzen
G - Einsteller für die Temperatur während des Brauens
H - Reagenzglas für die fertige Substanz

nämlich nur dann auf einer Diskette gesichert werden, wenn dafür 150 Goldmünzen oder ein Äquivalent an gesammelten Gegenständen an den Wasserspeicher bezahlt wird. Man sollte demnach motiviert und wachsam durch den Turm streifen und tunlichst ein unnötiges und plötzliches Ableben vermeiden. Ist der Gegner oder eine Falle aber doch einmal schneller gewesen, kann man für ein Entgelt von 100 Goldmünzen dem Sensenmann nochmal von der Schippe springen. Letztlich sei noch zu bemerken, daß sich Musik- und Geräuschkulisse angenehm dem Spielgeschehen anpassen und die Friedhofsstimmung des Labyrinths hervorragend rüberbringen. Wechselnde Elemente, steigende Anforderungen verbunden mit guter Spielbarkeit und gelungenes Design machen Black Legends Neuling zum äußerst empfehlenswerten Zeitvertreib.

Ingolf Held

● ***Bei den verschiedenen Locations gilt es, kleine Unter-Quests zu bestehen. Nicht immer ganz einfach!***

VIEWPOINT

Beeindruckt hat mich die eher ungewöhnliche Zusammensetzung des Spiels. Puzzles strengen die grauen Zellen an, üble Kreaturen und tückische Fallen erfordern einiges an Reaktionsschnelligkeit, und der 'Chemiebaukasten' sorgt für zwischenzeitliche, entspannende Unterhaltung. Eine gekonnte Mischung, die mit solcher Professionalität in letzter Zeit auf dem Amiga nicht mehr zu finden war.

Ingolf Held

"INFO BITS"

1200er/4000er Amiga
HD-installierbar
5 Disketten
komplett deutsch
Maussteuerung

GRAFIK 082
SOUND 075
FUN
085

aufregender als es in Wirklichkeit ist. Simples Gehüpfe und Gerenne in einer kunterbunten, isometrischen Darstellung dominiert den Spielverlauf. Trotz über zwanzig Extrawaffen bringt einen der sehr hohe Schwierigkeitsgrad noch zusätzlich zur Verzweiflung. **rg**

Amiga • Renegade • ca. DM 80,-

Grafik 74% Sound 66% Fun 70%

✖ Hollywood Pictures

Die Idee: Ihr erbt ein Kino samt stillgelegtem Studio. Das Ziel: Bringt den Laden in Schwung und dreht mit dem erwirtschafteten Geld eigene Filme. Anfangs beginnt man recht klein mit dem klugen Plazieren geliehener Streifen, aber schon bald erwacht der Charme Hollywoods. Drehbuch zusammenstellen, Schauspieler und Mannschaft engagieren und Requisiten auswählen. Nicht nur Filmfans sei ein prüfender Blick auf diese zwar grafisch nicht herausragende, aber viel Spiellaune versprechende Wirtschaftssimulation empfohlen. **ih**

Amiga 500 • Starbyte • ca. DM 90,-

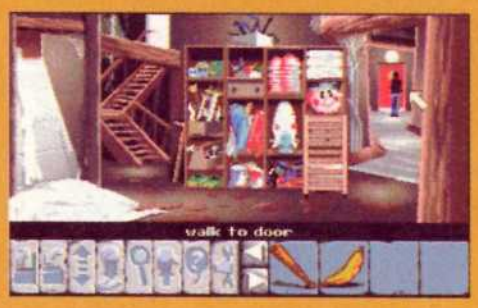
Grafik 71% Sound 60% Fun 76%

✖ Flight of the Amazon Queen

Wer sich noch bis September gedulden kann, den erwartet ein gelungenes Adventure im Indiana Jones-Stil. Als Bruchpilot Joe King erhaltet Ihr den Auftrag die wunderschöne Faye Russel nach Rio zu fliegen. Dort beginn das Abenteuer für Euch in über 100 verschiedenen Orten mit 40 unterschiedlichen Charakteren. Auch mit witzigen Sprüchen wird seitens der Hauptdarsteller nicht gegeizt, und somit enthält das Spiel alles, was ein zukünftiger Hit braucht. **rg**

Amiga 500 • Renegade • ca. DM 100,-

Grafik 75% Sound 68% Fun 76%



Ran Trainer

Mit Sat1 ran an d

■ *Hersteller: Greenwood Entertainment .*
Preis ca.: DM 100,- ■

Nur wenige Genres erfreuen sich in unserem Lande so langanhaltender Begeisterung wie König Fußball. Dabei läßt uns Ran Trainer diesmal die Welt um das runde Leder nicht aus der Sicht des Managers erleben, sondern stellt den Trainer in den Mittelpunkt.

Samstagabend 18 Uhr erreichen die Einschaltquoten des Privatsenders Sat1 Werte, von denen andere Fernsehmacher lebenslang träumen. Halb Deutschland ist um diese Zeit nicht von der Röhre wegzukriegen. Ursache dafür ist die millionenschwer erkaufte Lizenz der Übertragungsrechte des Bundesligaspieltages. Was am Fernsehschirm durchschlagenden Erfolg hat, sagte man sich im Bochumer Softwarehaus Greenwood Entertainment, wird am Computermonitor ebenfalls die Kasse klingeln lassen.

Keine DFB-Lizenz!

Zwei Wermutstropfen trüben leider schon gleich zu Anfang die Spielfreude. Zum einen war die offizielle DFB-Lizenz schon vergeben, mit dem Ergebnis, daß sowohl die Vereine wie auch die Spieler fiktive Namen tragen, welche zuweilen wie bei Matthäuser oder München 1896 auf belustigende Weise, aber mit traurigem Beigeschmack den wahren Club oder Akteur erkennen lassen. Andererseits ließ sich die PC-CD-ROM-Version voller Videosequenzen nicht ohne enorme Reduktion der Datenmenge auf den Amiga konvertieren, und so ging von vornherein ein Großteil der ursprünglichen Fernsehstimmung verloren.

Alles wie gehabt

Bei Spielbeginn erwählt man sich mit bis zu drei Mitspielern zuerst den Fußballverein, den man zu betreuen gedenkt, und legt das Ziel für die kommende Saison fest. Anvisierbar sind Meisterschaft, UEFA-Cup-Platz, Nicht-Abstieg oder eine einstellige Plazierung. Der vom Rechner aufgrund des Vorjahresergebnisses gemachte Vorschlag muß nicht befolgt werden, ist aber meist realistisch. Das Hauptmenü besteht aus zehn in Kreisform angeordneten Icons. Von hier aus ist jeder Aspekt der Arbeit eines Trainers leicht und schnell erreichbar. Da die Saison noch nicht begonnen hat, sollte man

Zehn auf einen Klick

Transfermarkt - Erlaubt Vertragsverlängerungen und den An- und Verkauf von Spielern während der Spielpause unter Zuhilfenahme eines Vermittlers.

Credits - Hier erfahrt Ihr mehr über die Leute, die dieses Spiel geschaffen haben.

Ergebnisanzeige - Anzeige der Ergebnisse des aktuellen und zurückliegender Spieltage.

Wettbewerbe - Übersicht über anstehende Begegnungen in den verschiedenen Wettbewerben und Informationen über die zu erwartenden Gegner.

Statistik - Zeigt Tabellen der 1. und 2. Liga und nähere Details zu Clubs und Spielern.

Kalender - Überbrückt die spielfreie Zeit und beendet bei mehreren Spielern eine Runde.

Laden, Speichern und Verlassen des Spiels.

Spielsystem - Ermöglicht die Wahl des Spielsystems und der Taktik.

Terminplaner - Dient der Verwaltung von Terminen und dem Eintrag der Ergebnisse des Trainings.

Stoppuhr - Führt zur zweimal täglich möglichen Trainingsoption.

lie Retorten-Liga

Übung macht den Meister

Torwarttraining

Einzeltraining

eine eventuell nötige Verstärkung des Spielerkaders schon jetzt in Erwägung ziehen und mit geeigneten Kandidaten Verhandlungen führen. Um sich einen Überblick über die Leistungsfähigkeit und die Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler zu verschaffen, bestehen verschiedene Testvarianten im Trainingsmodus.

Hoch das Bein

Da sich Ran Trainer als Fußballsimulation mit dem Schwerpunkt Training versteht, ist dieser Aspekt besonders detailreich umgesetzt. Zugunsten des Überblicks unterteilte man diesen Bereich nochmals in Mannschafts-, Torwart-, Einzel- und Taktiktraining. So erlaubt der 100m-Lauf Rückschlüsse auf die Schnelligkeit ebenso wie ein Waldlauf konditionelle Verfassungen an den Tag bringt. Die so gewonnenen Erkenntnisse können im Terminplaner in sechs individuell wählbaren Kategorien festgehalten werden. Liegt dann endlich das erste Punktspiel an, stellt man aus seinem Kader eine schlagkräftige 11 Mann-Truppe zusammen und verteilt die Positionen. Wie allgemein üblich, kann dabei Einfluß auf das System (z. B. 4-3-3) und die taktische Einstellung von Konterspiel bis Pressing genommen werden. Erleben können wir das Spiel aus der isometrischen 3D-Perspektive in kurzen Sequenzen von Torszenen. Ärgerlich ist der für jede Szene geforderte Diskettenwechsel, der Nichtbesitzern von Festplatte oder Zweitlaufwerk mehr als nur Geduld abverlangt. Ist die Situation auf dem Rasen unserer Ansicht nach kritisch, d. h. steht unsere Mannschaft kurz davor, einen Treffer zu kassieren, so ist auf Tastendruck ein Eingriff ins Spielgeschehen möglich. Die verfügbaren Anweisungen reichen hierbei von der Notbremse über Schwalbe und Doppelpaß bis zum Auswechseln. In der Halbzeitpause darf ebenfalls je nach Erfolg unserer Kicker noch an der Aufstellung und den taktischen Vorgaben gefeilt werden. Die Auswertung des Spieltages mit allen weiteren Begegnungen erfolgt anschließend ganz im Stil der abendlichen Fernsehsendung. Ein erster Sieg ist dann auch gleich ein guter Auftakt einer langen Trainerkarriere.

Hier bahnt sich eine Chance für Leverkusen an. Sieht nicht gut aus für die abstiegsbedrohten Duisburger.

Jeu Tristesse

Grafik und Sound von Ran Trainer sind leider nicht mehr zeitgemäß. Zudem wurde viel der schleichend aufkommenden Atmosphäre durch eine viel zu geringe Anzahl an Optionen erkauft, und schon nach wenigen Stunden vermißt man die gewohnten wirtschaftlichen Betätigungsfelder wie Fanshop, Finanzen oder Stadionausbau. Die Trainerarbeit erweist sich weniger komplex als anfangs vielleicht vermutet, und auch die mitgelieferte Trainerfibel von Ex-Bundesligatrainer Helmut Schulte vermag diesen Makel nicht zu vertuschen..

Ingolf Held

ROOTS

Obwohl ein Trainer neu im Genre ist, so sind doch viele Gemeinsamkeiten mit Fußballmanagement-Simulationen unübersehbar und gewollt. Maß aller Dinge im Genre ist nach wie vor der Bundesliga Manager Hattrick, welcher im Gegensatz zu Ran Trainer wirtschaftliche Elemente enthält und viel mehr Spieltiefe anzubieten hat.

VIEWPOINT

Der Trainings- und Traineraspekt gibt bei dem Sat1-Langweiler einfach viel zu wenig her. Bei einer umfassenden Managementsimulation muß man jedenfalls nicht so bald mit der Langzeitmotivation Kämpfe ausfechten. Da die Einarbeitung und Steuerung jedoch fast von selbst gelingt, eignet sich Ran Trainer zumindest als Einsteigerprogramm für zwischendurch.

Ingolf Held

INFO BITS

Strategiespiel
Amiga 500
1MB RAM erforderlich
2MB RAM empfohlen
Festplatteninstallation möglich
Maussteuerung

GRAFIK 057
SOUND 052
FUN
045

Batman & Robin

Der Ritter u

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 129,- ■

Der Batman-Mythos ist bis zum heutigen Tage ungebrochen. Noch bevor der dritte Streifen in den Kinos anläuft, beschert uns Sega ein weiteres Abenteuer mit dem Fledermausmann. Diesmal hat er seinen jungen Gehilfen Robin zur Unterstützung im Kampf gegen die Superschurken an die Seite gestellt bekommen.

Nur Fliegen ist schöner...

Der fünfte Level besteht aus einer ewig langen Flugsequenz.

Die Gegner attackieren unaufhörlich und natürlich wieder in Massen.

Als Mittelgegner stellt sich Euch eine fliegende Festung in den Weg.

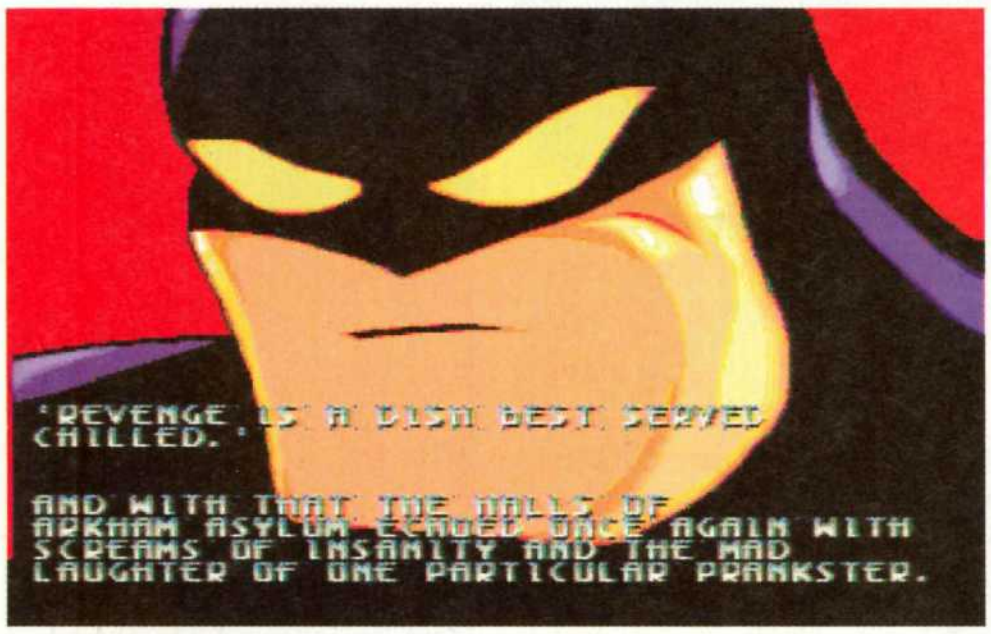
Mit einem imposanten Endgegner in Form eines Zeppelins schließt die Flugsequenz.

Das Spiel orientiert sich allerdings nicht am neuesten Kinofilm Batman Forever (diese Filmlizenz hat sich natürlich Acclaim rechtzeitig gesichert), sondern versucht, die prämierte Cartoonreihe The Animated Series thematisch aufzugreifen. Wahlweise allein oder zu zweit arbeitet Ihr Euch Final Fight-like durch über 15 Levels, um es mit Oberschurken wie Joker, Mad Hatter, Two-Face oder Mr. Freeze aufzunehmen. Bei einem Solo-Game ist es ziemlich egal, ob Ihr mit Batman oder Robin das Spiel startet, da sich beide in spielerischer Hinsicht nicht unterscheiden. Wie gewohnt heißt es nun in jeder Runde, eine bestimmte Anzahl von Gegnern zu eliminieren, um wieder ein Stückchen weiterlaufen zu können, wo sich das Spielchen dann wiederholt.

● ***Der Zwei-Spieler-Modus erleichtert das Spiel zwar um einiges, trotzdem ist es auch zu zweit sehr, sehr schwer.***

Gebt ihm Saures

Neben verschiedenen Tritt- und Schlagvarianten erweist sich auch der Einsatz des Boomerangs als äußerst effektiv, der allerdings erst aufgeladen werden muß. Durch weitere Power Ups ist es möglich, die Durchschlagskraft dieser Fernwaffe nochmals zu erhöhen. Diese Extras befinden sich meist gut versteckt in Tonnen, Vasen oder ähnlich massiven Gegenständen und verwandeln den Bat-Boomerang in eine Feuer- oder Eiswaffe. Auffällig ab dem ersten Level ist, daß die Zahl der feindlichen Sprites oftmals jeglichen Überblick vermissen läßt.



● ***Hinter diesem Vorhang wartet eine dicke Miezekatze als Endgegner.***

nd sein Knappe

Aus allen Richtungen und Ecken strömen die sauber animierten Gegner mit Vehemenz auf Euch zu und beharken Euch ohne Ruhepause. Die Hintergrundlayouts stehen technisch auf hohem Niveau und werden den Animated Series mehr als gerecht. Diverse Spielereien wie kippende 3D-Hintergründe und gigantische Zwischen- und Endgegner zeugen von engagierter Programmierkunst.

Who´s Batman?

Der National Periodicals-Herausgeber Whitney Ellsworth beauftragte nach dem riesigen Erfolg von Superman den Zeichner Bob Kane und den Texter Bill Finger mit der Entwicklung eines weiteren Superhelden. 1939 erschien der erste Comic mit dem Titel The Batman. Der Charakter des Fledermausmanns war nicht von Anfang an mit einem endgültigen Profil versehen, sondern zeigte erst im Laufe der Zeit Konturen. Batman ist in Wahrheit der Millionär Bruce Wayne, dessen Eltern einem Verbrechen zum Opfer fielen, woraufhin er den Kriminellen den Kampf ansagte. Durch jahrelanges hartes Training verschafft er sich eine überragende physische Kondition. Das Fehlen von übernatürlichen Kräften gleicht er durch technische und chemische Hilfsmittel aus, zudem verfügt er über eine außerordentlich hohe Intelligenz.

Stephan Girlich

VIEWPOINT

Wie schon bei Judge Dredd muß man sich auch in Batman & Robin mit einem extrem überhöhten Schwierigkeitsgrad auseinandersetzen. Sowohl grafisch als auch akustisch präsentiert sich das Spiel auf hohem Niveau, und die Steuerung erweist sich ebenfalls als wohldurchdacht. Der Zwei-Spieler-Modus senkt den Schwierigkeitsgrad zwar nicht unerheblich, trotzdem möchte ich dieses Game nur Profizockern und Batman-Fans empfehlen.

Stephan girlich

Putzige Gegner

Die Feindesschar ist sehr reichhaltig und meist sehr putzig in Szene gesetzt.

● ***Der Endgegner des siebten Levels entspringt dieser gewaltigen Blume und entpuppt sich als gigantischer Blechkamerad.***

INVOLTS

Beat 'em Up, 16 Mbit-Modul, Deutsch
15+ Levels
Besonderheiten: hoher Schwierigkeitsgrad, 1-2 Spieler

GRAFIK 083
SOUND 076
FUN 067

Motherbase

Polygonschlacht

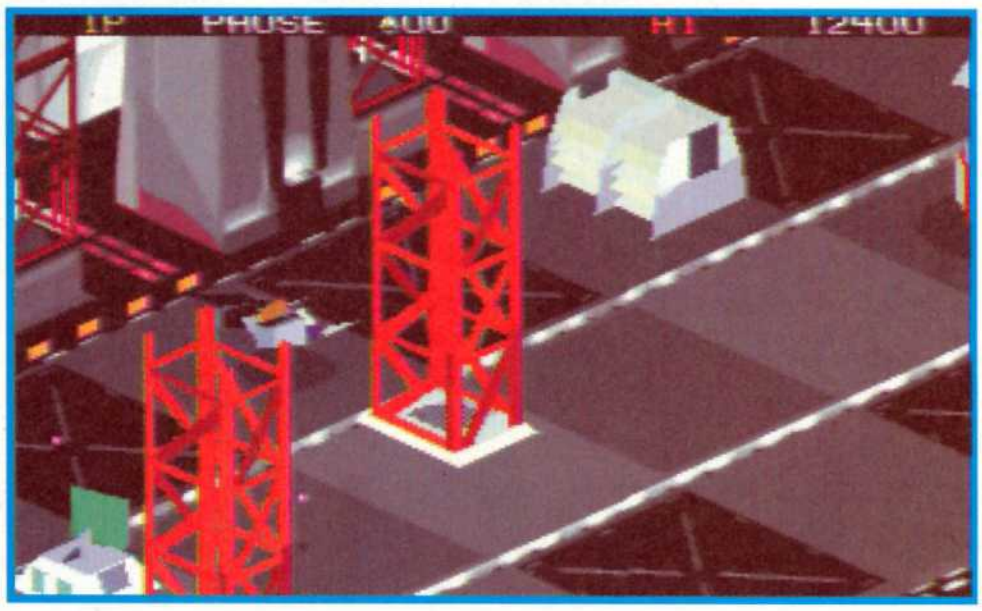
■ Hersteller: Sega . Preis ca. DM 119,95 ■

Auch nach über einem halben Jahr seit dem Erscheinen des 32X ist Sega nach wie vor die einzige Firma, die für das Mega Drive-Upgrade Eigenentwicklungen produziert. Bei ihrem neuesten Produkt kam ein weiteres Shoot ´em Up-Game heraus, das entsprechend der 32 Bit-Möglichkeiten zahlreiche Polygone sowie eine isometrische Perspektive bietet.

Das 32X hat gegenüber dem Saturn einen schlechten Stand. Angespornt durch die sensationellen Verkaufszahlen in Japan, entwickeln immer mehr Dritthersteller primär für Segas Flaggschiff, während für das 32X zur Zeit gerade einmal Mega Drive-Konvertierungen abfallen, die sich in der Regel nur durch eine technische Feinkosmetik unterscheiden. Auch Sega of Japan sieht durch den Saturn die große Chance in ihrem Heimatland, endlich Marktanteile gegenüber dem Erzrivalen Nintendo gutzumachen, und so entwickeln ihre beiden Vorzeige-Programmiererteams AM2 respektive AM3 fast ausschließlich für den neuen Hoffnungsträger. Motherbase ist hingegen der modulare Beweis dafür, daß die 32X-Besitzer auch in Zukunft noch mit Eigenentwicklungen verwöhnt werden. Es handelt sich dabei um eine weitere Weltraumballerei, die im Zuge des technischen Fortschritts mit einer dreidimensionalen Perspektive arbeitet und zudem eine interessante Variante des Aufsammelns von Extrawaffen bietet.

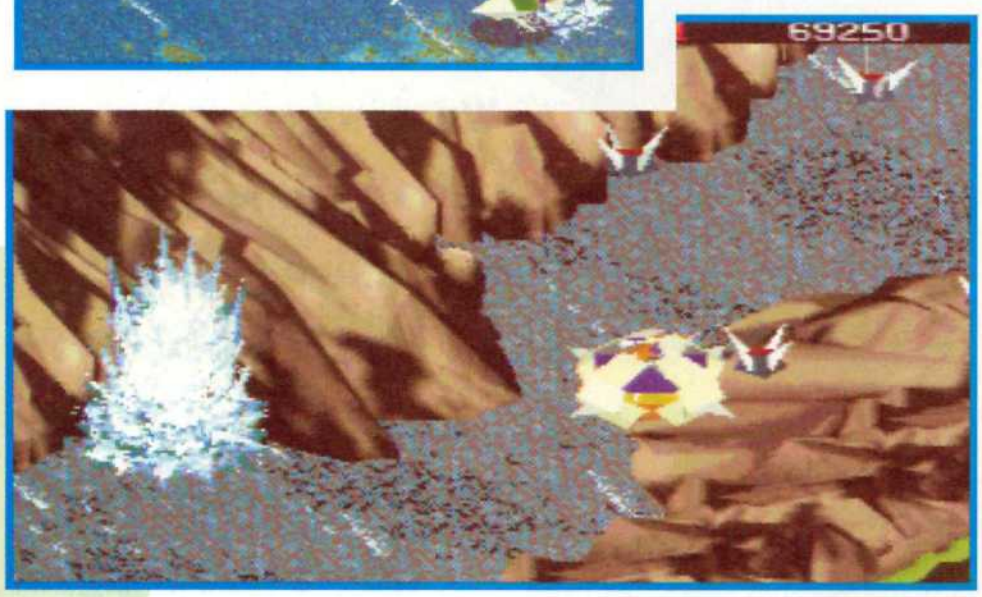
Shoot & Jump

Das gesamte ballerlastige Geschehen wird aus einer ungewohnten 3/4-Perspektive dargestellt. Diese Darstellungsweise dürfte einen Kenner von Neo Geo-Spielen unweigerlich an Sammys Klassiker Viewpoint erinnern, das übrigens auch für den Saturn umgesetzt wird (die gleichnamige Mega Drive-Konvertierung erreichte aufgrund der mäßigen Qualität nicht deutschen Boden). Wie bei diesem 74 MBit-Modul düst Ihr mit einem Polygon-Raumschiff durch insgesamt neun Levels, deren Hintergrundgrafiken in traditioneller Bitmaptechnik gezeichnet wurden. Eure Raumschüssel verfügt als Grundwaffe nur über einen sehr schwachen Laser, der zur Bekämpfung der feindlichen Polygon-Objekte bei weitem nicht ausreicht. Um an ein besseres Waffensystem zu gelangen, müßt Ihr ausnahmsweise nicht das entsprechende Power Up-Symbol einsammeln, sondern versuchen, andere Raumschiffe zu entern. Dies gelingt Euch nur, wenn Ihr durch einen plazierten Sprung auf dem Rücken eines feindlichen Objektes landet. In dieser „Huckepack"-Position übernehmt Ihr automatisch sämtliche Attribute (Schnelligkeit, Panzerung sowie alle Waffensysteme) des gekaperten Raumschiffs. Durch die C-Taste könnt Ihr ferner eine neue Schußtechnik erlernen, die Euch selbst nach dem Abkoppeln vom Raumschiff erhalten bleibt. Dieses „parasitäre" Verhalten ist zwar eine notwendige Technik, um zu überleben, da man auf diese



● ***Diese Stahltürme fallen sofort um, wenn Ihr mit dem Raumschiff vorbeifliegt.***

● *Im vierten Level habt Ihr es mit einer Horde von Fischen und besonders engen Schluchten zu tun.*



Weise auch mehrere Treffer wegstecken kann, birgt allerdings auch einige Gefahren in sich. So sollte man nicht blindlings auf jedes Raumschiff aufspringen, da ein falscher Satz sogleich den Exitus bedeutet. Außerdem müßt Ihr das gekaperte Schiff immer rechtzeitig wieder verlassen, wenn es nach einigen Treffern zu explodieren droht.

Halbherzige 32 Bit-Technik

Das Leveldesign bietet Szenarien, die man von gängigen Weltraumballereien gewohnt ist. Anfänglich fliegt Ihr beispielsweise durch einen High-Tech-Tunnel, der an einigen Passagen ziemlich eng ist und durch viele Bodenstationen bewacht wird. In dieser Phase des Spiels fallen hin und wieder einige Gegenstände ohne Vorwarnung herunter, was schnell für eine gepflegte Hektik sorgt. Diese Aufregung wird durch das Gameplay noch zusätzlich forciert, da das Leveldesign an vielen Stellen etwas konzeptlos wirkt. So tauchen die Feinde zumeist in Rudeln auf, ohne daß man sie dabei als eine ausgeklügelte Feindformation bezeichnen könnte. Vielmehr hat man das Gefühl, daß die gegnerischen Objekte geradezu willkürlich plaziert wurden.

In Sachen Technik wurden die 32X-Möglichkeiten mal wieder nicht voll ausgeschöpft. Vor allem die „nackten" Polygongegner sehen insgesamt ziemlich klobig aus und benötigen zur Identifizierung mitunter eine Portion Phantasie. Noch schlechter ist es gar um den Soundbereich bestellt. Die Synthieklänge im Disco- bzw. Technogewand hätten selbst auf dem Mega Drive besser klingen können, und auch sämtliche Soundeffekte, inklusive der flauen Explosionsgeräusche, machen vom hervorragenden Yamaha-Soundchip nur ansatzweise Gebrauch.

Ulf Schneider

Der Zwei-Spieler-Modus

Als kleine Beilage dürfen in einem speziellen Modus zwei Spieler gegeneinander antreten. Wie bei einem traditionellen Western-Duell müßt Ihr durch geschickte Manöver versuchen, den Gegner durch die Barrikaden hindurch zu treffen. Ziemlich simpel, kurzfristig sorgt diese Option jedoch sogar für Laune.

VIEWPOINT

Motherbase ist trotz einiger guter Ansätze letztendlich wieder ein halbherziges Modul für Segas 32 Bit-Upgrade. Schuld daran ist einerseits die mittelprächtige Technik in Form von abstrakten Polygon-Gebilden sowie die dürftige Soundkulisse, ferner das chaotische Leveldesign, das jegliche Form von ausgeklügelten Feindformationen vermissen läßt. Somit bleibt unter dem Strich ein etwas wirres Shoot 'em Up-Game übrig.

Ulf Schneider

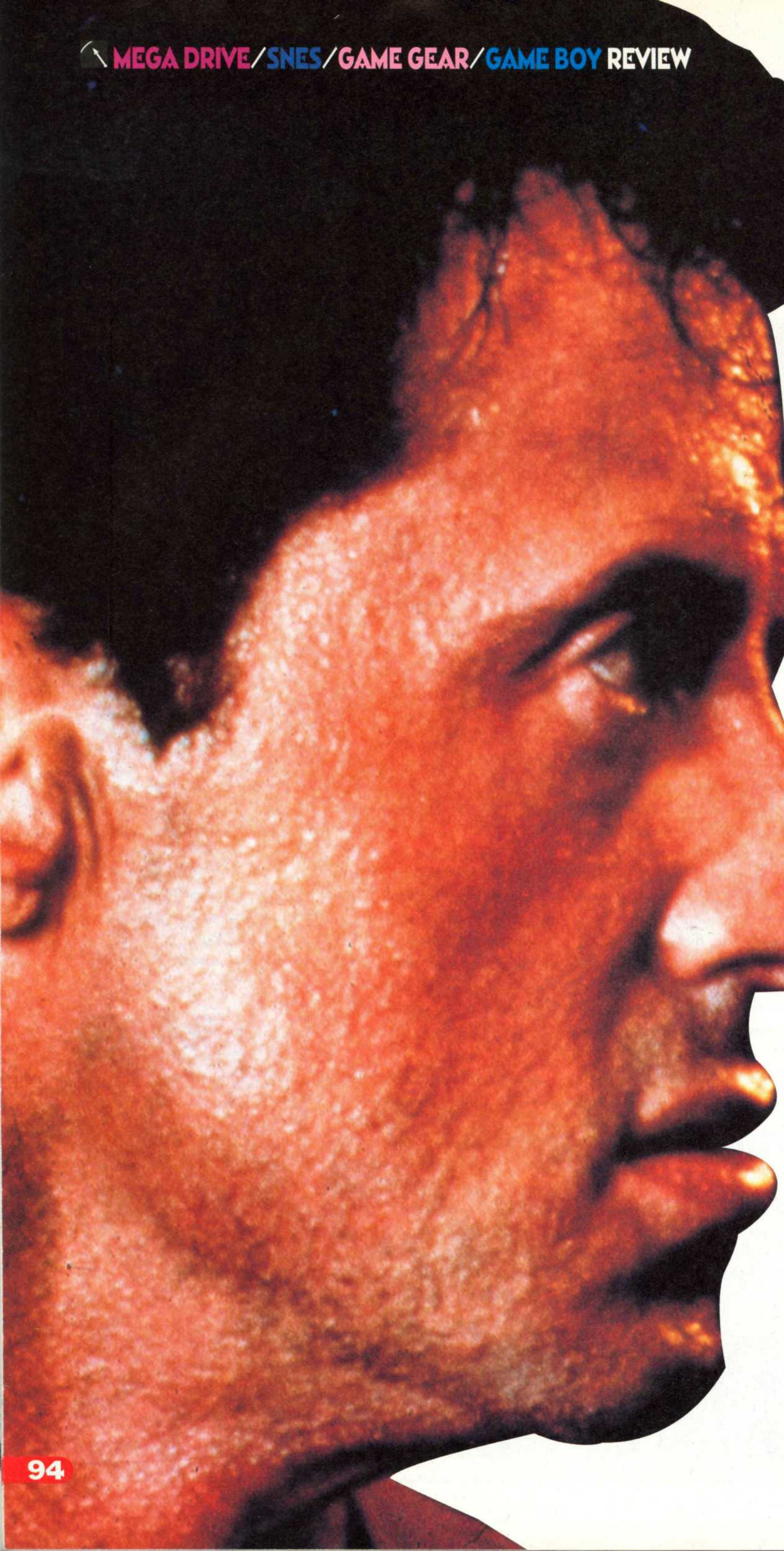
Die große Blechbüchse

Im ersten Level begegnet Ihr des öfteren einem besonders stattlichen Roboter, der selbst den härtesten Schußsalven widerstehen kann. Um diese riesige Blechbüchse am Ende des Levels aus dem Weg zu räumen, müßt Ihr einfach nur die vier Generatoren abschießen, so daß ihm der Boden unten den Stahlbeinen weggezogen wird und er auf Nimmerwiedersehen in den Weiten des Weltraums verschwindet.

INFO BITS

16 MBit • 1-2 Spieler • Shoot 'em Up
•Einstellbarer Schwierigkeitsgrad
•9 Levels

GRAFIK 064
SOUND 055
FUN
068



Judge Dredd

Stall

■ Hersteller: Acclaim . Preis ca.: DM 7

Wurden bis vor kurzem erfolgreiche Kinofilme erst einige Monate später für die verschiedensten Systeme auf den Markt gebracht, beauftragte Lizenzgigant Acclaim die Probe-Entwickler so zeitig mit der Umsetzung des Dark Future-Streifens, daß der unerbittliche Richter sein Debüt, zumindest in Deutschland, diesmal zunächst auf Konsole gibt, und das gleich in vierfacher Ausfertigung.

Wie so oft wird uns auch bei Judge Dredd eine sehr düstere Zukunft prognostiziert. In Amerika gibt es nur wenige bewohnbare Flächen, die zu multikulturellen Riesenstädten angewachsen sind. Unsere Geschichte spielt in Mega-City One. Hier fristen sage und schreibe 600 Millionen Menschen ein tristes Dasein, durch Automatisierung hat die menschliche Arbeitskraft allerorten ihre Bedeutung gänzlich verloren. Die dadurch ins Uferlose gestiegene Kriminalität kann durch gewöhnliche Polizeikräfte schon lange nicht

...one kann kommen!

...- bis ca. DM 130,- ■

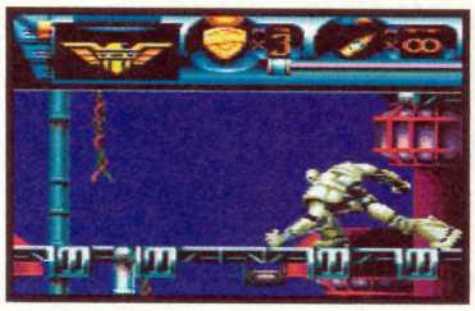
mehr effizient bekämpft werden. Dies veranlaßt die Regierung dazu, das Janos-Projekt ins Leben zu rufen. Hierbei handelt es sich um eine Maßnahme zur Erschaffung geclonter Judges, die als Richter und Henker in einer Person in den Mega-Cities für Ordnung sorgen sollen. Noch am Tatort werden die Verbrecher abgeurteilt und meist zugleich das tödliche Urteil vollstreckt. Doch auch die neuzeitlichen 'Saubermänner' bleiben von kriminellen Machenschaften nicht verschont. Kurzerhand wird Judge Dredd ein Mord in die Schuhe geschoben, den in Wirklichkeit sein aus der Art geschlagener genetischer Bruder Rico zu verantworten hat. In den ersten sieben Levels besteht die Hauptaufgabe für Euch nun darin, die Unschuld von Judge Dredd zu beweisen und möglichst viele Gegner zu beseitigen oder hinter Schloß und Riegel zu bringen.

Reichhaltiges Waffenarsenal

Jede Runde wird mit einem kleinen Briefing eingeleitet. Hier erfahrt Ihr wichtige Einzelheiten für Eure Suche nach Rico und bekommt die primären und sekundären Ziele genannt. Nur erstere müssen für die Erfüllung der Mission zwingend erreicht werden und sorgen ganz nebenbei für eine passende Rahmenhandlung. So gilt es, eine Gefängnisrevolte oder einen chemischen Anschlag auf die Stadt zu vereiteln, zudem arbeitet Ihr Euch Schritt für Schritt zum Hauptwidersacher Rico vor. Die Nebenaufträge bringen dagegen hauptsächlich reichlich Punkte auf's Konto. Grundsätzlich arbeitet Ihr Euch in bester Jump & Run-Manier durch die Levels, einzig auf dem SNES lockert eine Mode 7-Runde das ballerlastige Geschehen etwas auf. Die Feindesschar reicht von menschlichen Gegnern bis hin zu allerlei skurrilen Mutanten, die durch eine besonders hohe Resistenz gegen fast alle Waffen auffallen. Ganz egal, welche der insgesamt neun

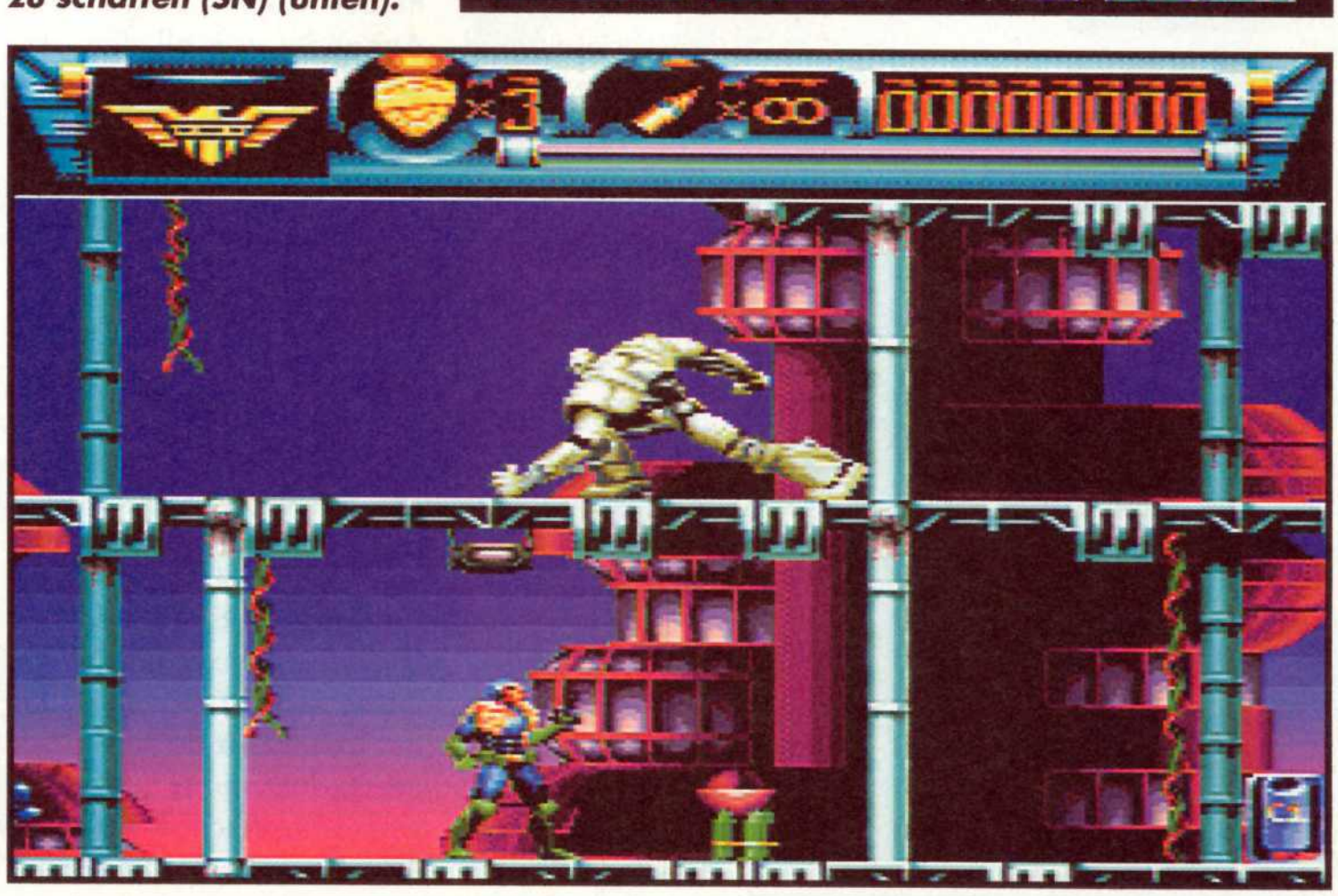
● ***Alle Missionen werden mit einem kurzen Briefing eingeleitet (MD) (rechts).***
Diese Blechkameraden machen Euch in den höheren Runden schwer zu schaffen (SN) (unten).

● ***Im fünften Level erreicht Ihr über solche Röhren höher- bzw. tieferliegende Ebenen (SN) (unten).***



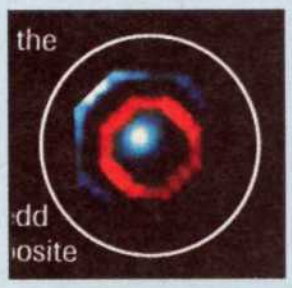
Hände hoch

Als neuartige Idee ist es bei Judge Dredd nicht besonders klug, alle Gegner blindlings abzuknallen. Viele Feinde ergeben sich nach ein paar Treffern und lassen sich widerstandslos Handschellen anlegen. Eine frei schwebende Plattform transportiert die bösen Buben dann in einen Hochsicherheitstrakt. Für eine solche Gefangennahme bekommt Ihr zum einen 100 Punkte auf Euer Konto gutgeschrieben, zudem dürft Ihr meist noch Extras einsacken, die bei der Vernichtung des Sprites ebenfalls verlorengehen würden.

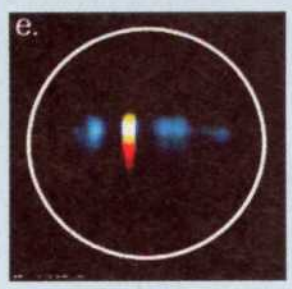


Die Extrawaffen

Bullet:
Standardwaffe.

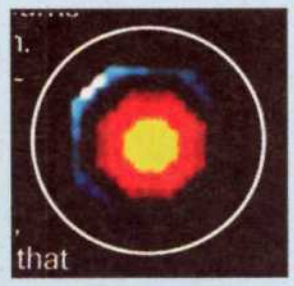


Ricochet:
Prallen von der Wand ab.

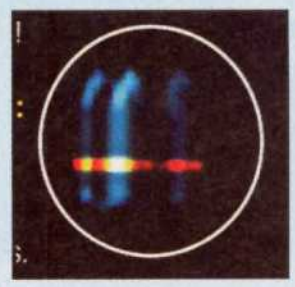


Grenade:
Zum Sprengen von Munikisten.

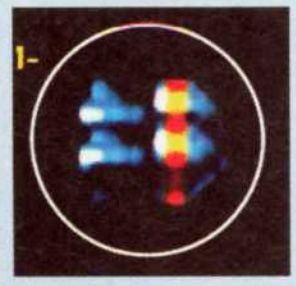
High Explosive:
Heftige Zerstörungskraft.



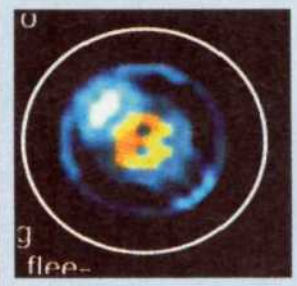
Incendiary:
Verbrennt alles.



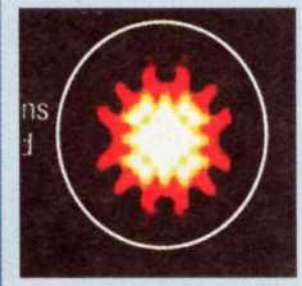
Heat Seeking:
Sucht wärmeabsorbierende Ziele.



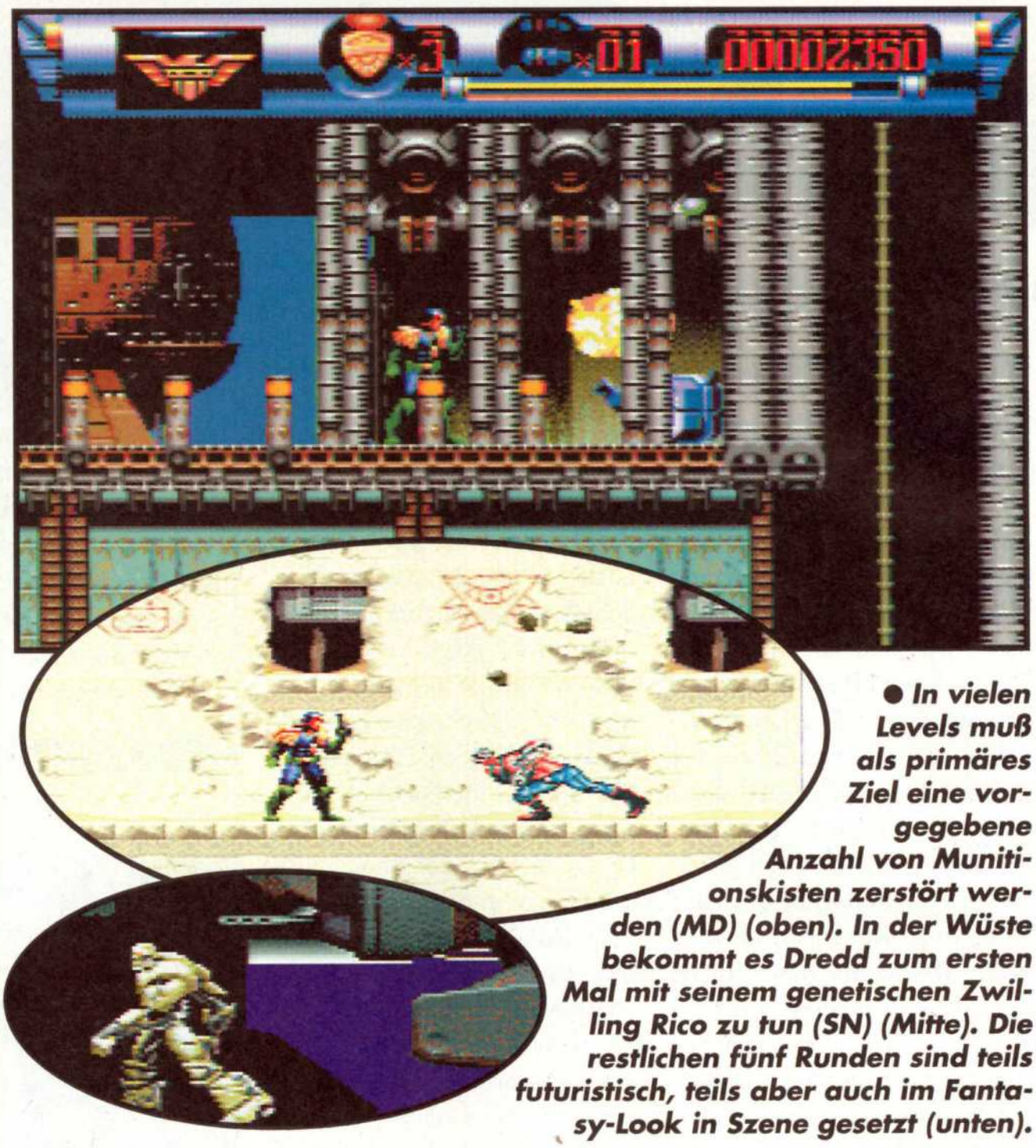
Double Whammy:
Noch heftigere Zerstörungskraft.



Boing:
Damit schickt Ihr die Seelen der Gegner in die Limbo-Dimension.



Flare:
Gute Endgegnerwaffe.



● In vielen Levels muß als primäres Ziel eine vorgegebene Anzahl von Munitionskisten zerstört werden (MD) (oben). In der Wüste bekommt es Dredd zum ersten Mal mit seinem genetischen Zwilling Rico zu tun (SN) (Mitte). Die restlichen fünf Runden sind teils futuristisch, teils aber auch im Fantasy-Look in Szene gesetzt (unten).

Zusatzwaffen Euer gewissenloser Richter mit sich herumschleppt, manchen Gegnern ist fast nicht beizukommen. Nur bis zum dritten Level erweist sich der Schwierigkeitsgrad als einigermaßen vernünftig, ab dann nimmt die Zahl und Stärke der Feinde auf allen Systemen fast schon unerträglich zu. So ist es dringend notwendig, alle Runden nach versteckten Extras wie Zusatzleben oder energiebringenden Herzen förmlich zu durchforsten, wollt Ihr nicht frühzeitig die Löffel abgeben. Continues sind leider eine komplette Fehlanzeige, wenigstens erhaltet Ihr alle paar Runden ein Paßwort.

Judge Dredd - The Comic

Im Jahre 1977 wurde in England eine neue Ära des Superhelden-Genres eingeläutet. Angeödet von all den verweichlichten und schier unverwundbaren Capeträgern, riefen Pat Mills, John Wagner und Carlos Ezquerra die englische Comic-Reihe 2000AD ins Leben, und damit auch Judge Dredd. In der 600.000.000 Millionen Einwohner zählenden Zukunftsstadt Mega-City One sind Rechtssprechung und Polizei, wie wir sie kennen, nicht mehr existent. Die Ordnungshüter in diesem Chaos nennen sich Judges und verurteilen die gefaßten Übeltäter an Ort und Stelle. Judge Dredd, der aus der Erbsubstanz der ersten Judges geclont wurde, ist darauf programmiert, ohne Wenn und Aber mit kompromißloser Härte das Gesetz zu vertreten. Im Laufe der Jahre brachten immer mehr junge Comic-Autoren Leben ins Dredd-Univer-

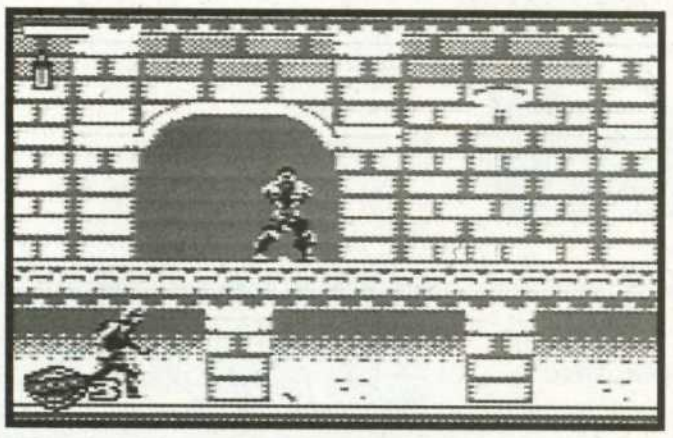
VIEWPOINT

Was wäre Judge Dredd für ein Spiel geworden, hätten die Programmierer beim Schwierigkeitsgrad nicht derart danebengegriffen. Erst ab dem dritten Level frappierend, dann leider fast nur noch frustrierend. Da nützen auch die wohlgemeinten Paßwörter nur noch wenig, da mindestens drei Abschnitte bis zu einer neuen Einstiegshilfe gemeistert werden müssen. Speziell auf dem SNES werden so die Geduldsnerven auf eine harte Proben gestellt. Dies ist im Grunde sehr schade, da sich alle vier Judges ansonsten recht gekonnt aus der Affäre ziehen. In Sachen Aufmachung heimsen die 16 Bit-Richter reichlich Bonuspunkte ein. Die Dark Future-Thematik wurde professionell in Szene gesetzt, die Original-Musiken sorgen für die passende Atmosphäre. Die Handheld-Judges gefallen besonders durch ihre exakte Steuerung. Unterm Strich erreichen die vier Versionen ähnliches Spielniveau, werden aber durch den abgehobenen Schwierigkeitsgrad nur Hardcore-Zockern oder Action Replay-Besitzern wirklich Freude bereiten.

Stephan Girlich

sum. Neue Charaktere wie der dekadente Judge Caligula oder die vier Dark Judges wurden teilweise gleich mit eigenständigen Abenteuer-Reihen geehrt. Waren die Marvel- oder Superman-Abenteuer relativ berechenbar, bescherte 2000AD desillusionierten Comic-Fans eine rohe Welt, deren Helden nicht nett zu alten Menschen und Kindern sind. Menschenleben werden geopfert, um die Reputation und Glaubwürdigkeit des Systems nicht in Frage zu stellen. Natürlich wurden auch andere hungrige Künstler inspiriert oder gesellschaftsfähig. J. O´Barr, dessen Kultcomic The Crow (Die Krähe) letztens gar zu Filmehren kam, Die Rückkehr des schwarzen Ritters oder Supermans Tod waren logische Folgen der Bewegung hin zum Erwachsenen-Comic. Mit Stallones Filmdarstellung des Judge

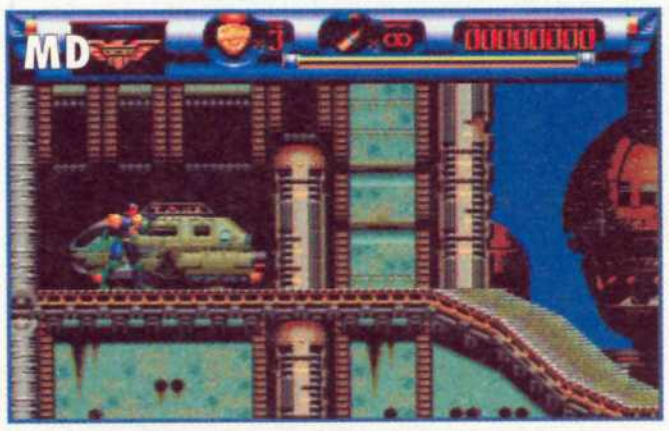
Der Game Boy-Judge



Der Game Boy-Judge unterscheidet sich von seinen großen Brüdern nur in grafischer und akustischer Hinsicht. Der Umfang wurde zwar etwas reduziert, dennoch dürften die 21 Levels für langanhaltenden Spielspaß garantieren. Der Spielablauf hält sich eng an die 16 Bit-Kollegen.

16 Bit-Judges im direkten Vergleich

Damit Ihr Euch ein eigenes Bild von den beiden 16 Bit-Versionen machen könnt, haben wir je zwei Screenshots an identischen Positionen im Spiel gegenübergestellt. Hardwarebedingt wirkt die Grafik auf dem SNES natürlich etwas besser, und auch die Bewegungsabläufe des Heldensprites wurde etwas feiner und weicher in Szene gesetzt.



● Auf dem SNES gibt es eine zusätzliche Runde in Mode 7 (SN) (rechts).
Der siebte Level ist der letzte, der sich an die Filmvorlage hält und spielt vor der Freiheitsstatue (SN) (unten).

Judge Dredd - Der Film

Dredd-Fans, freut Euch auf eine Verfilmung, die nicht nur vom starken Namen leben will. Das knüppelharte Comic wurde scheinbar ohne Abstriche oder Hollywood-Kompromisse in Szene gesetzt. Dredd (Sylvester Stallone) hat es normalerweise mit dem üblichen Abschaum der Straße zu tun, bis eines Tages sein mißratener Clone-Bruder Rico aus dem Hochsicherheitstrakt des Gefängnisses ausbricht. Wie sein Verwandter hat er sich einer Sache mit Haut und Haaren verschrieben, nicht dem Gesetz, sondern dem Verbrechen. Sein teuflischer Plan hat zum Ziel, das Janus-Projekt, mit dem man menschenähnliche Clones mit gewaltiger physischer Kraft herstellen kann, zum Erschaffen ultimativer Kampfmaschinen zu mißbrauchen. Dredd hat Rico damals hinter Gitter gebracht und erschoß zudem Junior, ein Mitglied der berüchtigten Angel-Gang. Dessen Bruder heißt Mean Machine, ein riesiger Cyborg, dessen Anblick auf der Leinwand seinesgleichen sucht. Judge Dredd könnte endlich die Comic-Verfilmung sein, die das primäre Ziel eines solchen Unterfangens nicht aus den Augen läßt. Und dieses Ziel heißt Umsetzung eines Comics und nicht die Reduzierung des Helden auf Leinwandgröße.

Dredd feiern Comic-Kunst-Fans einen weiteren Sieg des Untergrunds über den Mainstream und betrauern ebenso die Entmystifizierung eines bedeutenden Wegbereiters der Sprechblasenkunst.

Stephan Girlich

✖ NFL Quarterback Club

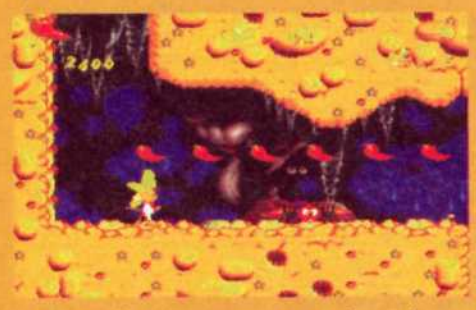
American Football-Simulation mit vielen komfortablen Features. Hauptkennzeichen dieses Sportspiels sind die über 400 Spielzüge, neueste Statistiken sämtlicher NFL-Größen sowie diverse Zoom-Effekte, die das sportliche Geschehen aus unterschiedlichen Perspektiven zeigen. Gute Präsentation, technisch ordentlich in Szene gesetzt, durch das actionlastige Gameplay gelingen tollkühne Pässe allerdings allzuoft. Dennoch eine gelungene Umsetzung einer Sportart, die in Deutschland immer noch auf den endgültigen Durchbruch wartet, allerdings augenblicklich einen Aufschwung erlebt. **us**

Mega Drive 32X • Acclaim • ca. DM 149,95

Grafik 68% Sound 64% Fun 80%

✖ Cheese Cat-Astrophe

Jump & Run-Spiel mit der schnellsten Maus von Mexiko. Mit seiner Schnelligkeit und jeder Menge Sombreros „bewaffnet", muß Speedy in jedem Abschnitt drei Amigos befreien, um zum nächsten Level zu gelangen. Die Comic-Aufmachung gefällt durch witzige Animationen, während die Soundeffekte sehr sparsam ausfielen. Spielerisch



waren die Designer um Abwechslung bemüht, in den verschiedenen Abschnitten sind so jeweils unterschiedliche Leistungen zu vollbringen. Das Spieltempo ist aber leider dermaßen hoch, daß der Schwierigkeitsgrad in schwindelerregende Höhen schnellt. Daher ist Cheese Cat-Astrophe lediglich für wahre Joystick-Artisten und Reaktions-Könige eine Empfehlung wert. **us**

Mega Drive • Sega • ca. DM 119,95

Grafik 68% Sound 59% Fun 64%

✖ Jellyboy

Ein Stück Gelee auf Jump & Run-Kurs. In dieser umfassenden Hüpf-

Computer Terminal

Um den Computer anzapfen zu können, müßt Ihr den Judge nur nach hinten drehen.

Dann gelangt Ihr in ein Hauptmenü, in dem Ihr folgende Punkte anwählen könnt:

Mission Status: Ihr erfahrt genau, inwieweit die primären und sekundären Ziele erfüllt wurden.

Ammo Status: Hier könnt Ihr ablesen, welche und wie viele Waffen sich in Eurem Inventar befinden.

Dredd Status: Zeigt Euch den Zustand von Dredd. Eure Kampfstrategie solltet Ihr danach richten.

Mega Drive

"INFO BITS"

1 Spieler
35 Levels
Sehr schwer
Paßwörter
Filmlizenz

GRAFIK 074
SOUND 074
FUN
074

Super Nintendo

"INFO BITS"

1 Spieler
36 Levels (1 Mode 7-Runde)
Sehr schwer
Paßwörter
Filmlizenz

GRAFIK 076
SOUND 078
FUN
076

Game Gear

"INFO BITS"

1 Spieler
21 Levels
Schwer
Paßwörter
Filmlizenz

GRAFIK 072
SOUND 061
FUN
069

Game Boy

"INFO BITS"

1 Spieler
21 Levels
Schwer
Paßwörter
Filmlizenz

GRAFIK 064
SOUND 060
FUN
066

Arie kann sich Euer rosafarbener Held durch Items kurzzeitig in zahlreiche Gegenstände verwandeln und so neue Fähigkeiten erlangen. Die eigentlich gute, weil innovative Idee wird allerdings kräftig in den Sand gesetzt. Der technische Rahmen ist denkbar schlicht: Mini-Sprites, simples Hintergrundlayout, Dudelsound. Das Gameplay bietet tatsächlich lediglich altbekannte Spielelemente, die hier zum x-ten Male auf mittelprächtigem Niveau aufbereitet wurden. Schade, hier hätte mehr daraus werden können! **us**

Mega Drive • Electronic Arts • ca. DM 119,95

Grafik 50% Sound 56% Fun 55%

✖ Tempo Jr.

Harmloses Hüpfspiel für unerschrockene Jump & Run-Freunde. Die Thematik wird wohl eher die

jüngeren Jahrgänge ansprechen. Eine muntere Biene tänzelt sich durch eine Reihe von Abschnitten, immer auf der Suche nach Noten-Symbolen sowie dem rettenden Ausgang, der nicht immer leicht zu finden ist. Der putzige Akteur ist zwar durch seine Flugfähigkeiten recht agil, das Gameplay fällt durch den simplen Levelaufbau dennoch erschreckend dünn aus. Einzig die goldige Animation der musikverrückten Biene ist sehenswert. **us**

Game Gear • Sega • ca. DM 89,95

Grafik 71% Sound 60% Fun 59%

✖ F1 Championship Edition

Zwei Jahre haben die SNES-Besitzer auf die Umsetzung des MD-Rennspiels warten müssen, geändert hat sich nichts. Mit zwölf Originalfahrern brettert Ihr allein oder via Splitscreen zu zweit über die 16 Strecken der letzten Formel 1-Saison. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad, Paßwörter und die extrem einfach gehaltene Steuerung stehen auf der Plusseite. Formel 1-Freaks vermissen Tuningoptionen und intel-

ligent fahrende Gegner. Unterm Strich ein wenig forderndes Bleifuß-Game, das hauptsächlich im Zwei-Spieler-Modus für Laune sorgt. **sg**

Super NES • Domark • ca. DM 139,-

Grafik 66% Sound 38% Fun 64%

Super Bomberman 3

Sprengkommando

■ Hersteller: Hudson Soft. Preis ca.: DM 129,95 ■

Hudson Softs Dauerbrenner Bomberman ist eines der wenigen Videospiele, das es geschafft hat, völlig generationsübergreifend Spieler in seinen Bann zu ziehen. Egal ob Sohnemann, Vater oder Oma, kein Mensch kann sich scheinbar dem Charme dieses simplen, aber genialen Gameplays entziehen. Ein Effekt, der sich auch im dritten Teil fortsetzt?

PLAY TIME STAR

● *Im Story-Modus müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Generatoren zerstören, damit der Kontrollturm gestürmt werden kann.*

Bomberman ist ein Phänomen, das nahezu jeder Videospielzocker mittlerweile in irgendeiner Variante her kennen dürfte. Was jedoch die wenigsten wissen: Bereits im Jahre 1983 erblickte das ungewöhnliche Spielkonzept in Japan auf einem exotischen Computer erstmals das Tageslicht. Der Durchbruch zum Kultspiel gelang den putzigen Bomberman-Sprites allerdings erst 1988 auf der PC Engine, so daß eine Konvertierung für das Super Nintendo und Mega Drive nur eine Frage der Zeit schien. Natürlich blieben die Macher auch beim dritten Teil dieser Sprengstoff-Saga dem einfachen Spielprinzip treu: In einem „One Screen"-Labyrinth

✖ Operation Starfish

Das mit über 100 Levels umfangreichste Jump & Run-Spiel für Nintendos 16-Bitter. Im Spiel kontrolliert Ihr einen rasanten Fisch, für den auch das Laufen an Decken und Wänden kein Problem ist. Durch zahlreiche Items, versteckte Plattformen und Geheimlevels eine sehr einfallsreiche Hopserei. Der Schwierigkeitsgrad wurde allerdings zu hoch angesetzt und die Technik wirkt nicht mehr ganz up to date. **us**

Super NES . U.S.Gold/Millennium . ca. DM 149,95

Grafik 58% Sound 62% Fun 70%

✖ Stargate

Die Filmumsetzung kann auch auf dem SNES überzeugen. In gewohnter Jump & Run-Manier dirigiert man ein hübsch animiertes Heldensprite durch über 30 Levels. Digitalisierte Zwischensequenzen, gute Steuerung, stimmungsvoller Sound und vor allem der faire Schwierigkeitsgrad sorgen für unbeschwerten Spielspaß. Im direkten Vergleich zur MD-Version wurde noch eine Mode 7-Runde integriert. **sg**

Super NES . Acclaim . ca. DM 129,-

Grafik 70% Sound 75% Fun 78%

✖ Theme Park

Umsetzung eines preisgekrönten Strategiespiels. Als Manager müßt Ihr einen Freizeitpark unter strategischen Gesichtspunkten gestalten. Wie beim Klassiker Populous plaziert Ihr die Attraktio-

PLAY TIME STAR

müßt Ihr versuchen, sämtliche menschlichen sowie computergesteuerten Kontrahenten mittels rücksichtslos plazierter Bomben aus dem Weg zu räumen.

Blow Away!

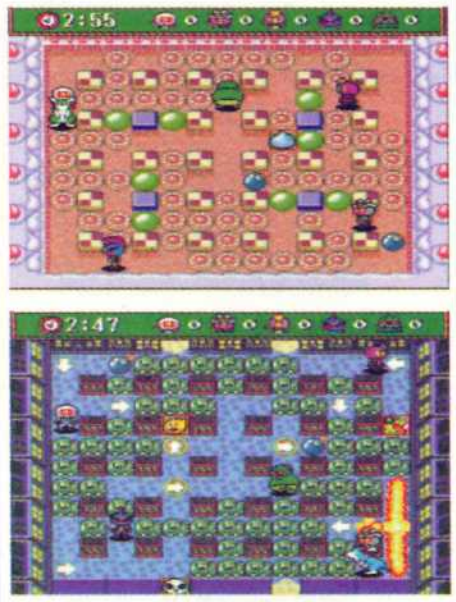
In Japan sind die knuddligen Bomberman-Sprites bereits absoluter Kult. Diese untersetzten, mit einer Art futuristischen Pudelmütze ausgestatteten Wesen sind auch beim dritten Teil wieder die Hauptakteure des Spiels. Durch die entsprechende Joypadrichtung bugsiert Ihr die kleinen Sprengstoffmeister durch ein linear aufgebautes Mini-Labyrinth und müßt währenddessen auf Knopfdruck Eure Bomben so strategisch klug plazieren, daß entweder ein Kontrahent oder eine störende Barrikade aus dem Weg geräumt wird. Bevor Ihr aber eine Bombe absetzt, solltet Ihr bedenken, daß man auch durch die eigene Explosion eliminiert werden kann. Daher ist es ratsam, vorher einen Fluchtweg zu planen, bevor man den Sprengstoff zündet. Am Anfang einer Runde verfügt Ihr lediglich über eine einzige Bombe mit geringer Feuerkraft. Um den explosiven Gegenstand noch wirkungsvoller zu machen, müßt Ihr ihn durch zahlreiche Power Up-Symbole „tunen". Zu diesem Zwecke steht Euch ein umfassendes Sammelsurium an Items zur Verfügung, die Ihr durch das Wegsprengen einer Barrikade freilegt. Als wichtiges Standard-Power Up fungiert das Feuer-Symbol, da Ihr dadurch den Sprengradius einer Bombe erhöht. Nützlich ist ferner ein Bomben-Item, da es Euch ermöglicht, mehrere Bomben gleichzeitig abzulegen. Neben dem Bomben-Tuning könnt Ihr durch entsprechende Power Ups auch noch einige neue Fähigkeiten erlernen. Durch ein Kick-Symbol seid Ihr beispielsweise in der Lage, sämtliche Bomben durch die Gänge zu treten, während ein Hand-

● ***Im ersten Level kämpft Ihr Euch durch einen Dschungel zum Ziel.***

● ***Auf dem zweiten Planeten könnt Ihr mit einer Lore die Bergwerk-Szenarien durchqueren.***

● ***Die Wasserwelt birgt durch Wasserstrudel und spuckende Polypen einige Gefahren.***

Der Battle-Modus



Diesmal nutzte Hudson Soft den Multitap bis auf den letzten Joypadport aus, so daß bis zu fünf Mitstreiter gleichzeitig mit Bomben um sich werfen können. Für den dritten Teil wurden insgesamt neun verschiedene Spielszenarien entwickelt, um in die Bombenlegerei etwas Bewegung zu bringen. Besonders witzig: In einer Arena können die Bomben mittels einer Schaukel durch die Gegend geschleudert werden.

ROOTS

Bomberman wartet mit einem einmaligen Spielkonzept auf, das schon auf eine verhältnismäßig lange Geschichte zurückblicken kann. Ein richtiges Vorbild ist bei diesem Klassiker deshalb nicht auszumachen.

nen mittels eines Cursors auf die isometrische Oberfläche. Die Technik ist in allen Belangen ordentlich, das Gameplay nach kurzer Zeit süchtigmachend. Leider fielen jedoch einige Features dem Rotstift zum Opfer. **us**

Super Nintendo . Bullfrog/EA . ca. DM 129,95

Grafik 75% Sound 71% Fun 88%

✖ Wild Guns

Das Gameplay von Wild Guns wurde eindeutig an den Neo Geo-Klassiker Nam 1975 angelehnt. Allein oder zu zweit steuert man sowohl Spielfigur als auch ein Fadenkreuz, um sich in 3D-artigen Runden innerhalb eines Zeitlimits der zahlreichen Gegner zu erwehren. Am Ende jeder Runde stellt sich dann noch ein Endgegner zum Duell. Technisch ist Wild Guns solide in Szene gesetzt, mit nur sechs Runden jedoch zu schnell durchgezockt und daher nur absoluten Baller-Fans ans Herz zu legen. **sg**

Super NES . Taito . ca. DM 129,-

Grafik 71% Sound 61% Fun 66%

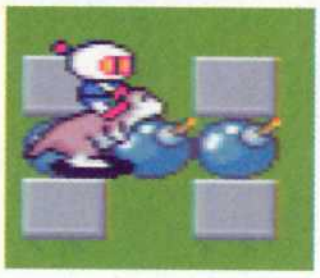
✖ Zero the Kamikaze Squirrel

Ein karatebegeistertes Eichhörnchen in einem actionreichen Jump & Run-Spiel. Mit Wurfsternen bewaffnet und einer ausgeklügelten Flugtechnik ausgestattet, wirbelt der Nager durch die zahlreichen Abschnitte. Das Leveldesign wurde liebevoll und abwechslungsreich in Szene gesetzt und bietet ferner viele Secret Rooms. Die Optik ist zudem äußerst farbenfroh geraten. Insgesamt ein Gehopse oberer Güteklasse. **us**

Super NES . Sunsoft . ca. DM 129,95

Grafik 77% Sound 63% Fun 79%

Die neuen Reittiere



Auf dem Rücken eines rosa Yoshies sitzend, könnt Ihr über die Barrikaden hinwegspringen.

Der grüne Yoshie flitzt bei Bedarf in Windeseile über den Screen.

Der gelbe Vertreter kann Barrikaden zur Seite schubsen.

Die graue Variante legt auf Knopfdruck sämtliche vorhandenen Bomben auf einmal ab.

Mit dem blauen Reittier können die Bomben weggekickt werden.

Item dafür sorgt, daß Ihr die Bomben auch über eine Barrikade hinwegwerfen könnt.

Story- & Battle-Modus

Wie bei den beiden Vorgängern könnt Ihr Eure Sprengmeister-Qualitäten in zwei Optionen unter Beweis stellen: Alleine oder zweit im Story-Modus sowie mit bis zu vier weiteren Mitstreitern in der Battle-Option. Beim Story-Modus besteht Eure Aufgabe darin, insgesamt fünf Planeten von einem intergalaktischen Diktator und seiner Armee zu säubern. Jeder Level wurde in insgesamt fünf Abschnitte unterteilt (vier normale plus ein Endgegner-Kampf) und steht jeweils für ein bestimmtes Thema. Auf dem zweiten Planeten habt Ihr es beispielsweise mit einigen Vulkanen und Steinmonstern zu tun, während Ihr Euch im anschließenden dritten Level unter Wasser mit einigen Meerestieren herumplagen müßt. Um den rettenden Ausgang eines Abschnitts zu erreichen, müßt Ihr jeweils eine bestimmte Anzahl an Generatoren zerstören, um den Kontrollturm außer Gefecht zu setzen. Dieser Kontrollturm ist in den meisten Abschnitten erst nach mehreren, zusammenhängenden „One Screen"-Labyrinthen erreichbar, die im Gegensatz zum Vorgänger Bild für Bild umgeklappt werden. Als zusätzliche Unterstützung erhaltet Ihr beim dritten Teil erstmals eine Innovation, die bisher nur den Besitzern der Mega Bomberman-Version vorbehalten war. In hin und wieder auftauchenden Eiern könnt Ihr fünf verschiedene Yoshies befreien und als Reittiere benutzen. Diese putzige Mischung aus Hase und Känguruh ist mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet (siehe Extrakasten) und bietet zudem einen einmaligen Schutz gegen die tödlichen Explosionen. Diese Reittiere tauchen auch im knallharten Battle-Modus auf, wo sich dank Multitap bis zu fünf Spieler gleichzeitig auf dem

VIEWPOINT

Ich fang am besten nicht damit an, eine Lobeshymne auf das geniale Spielprinzip anzustimmen. Jeder, der einmal einschlägige Bomberman-Erfahrungen gemacht hat, weiß, welches Suchtpotential das Gameplay vor allem im Battle-Modus besitzt. Gegenüber dem zweiten Teil ist der Story-Modus zwar etwas ideenloser geraten, dafür können sich diesmal aber bis zu fünf Personen gleichzeitig im Battle-Modus bekriegen, so daß erneut Bombenstimmung garantiert ist.

Ulf Schneider

● Sprengen sich die letzten beiden Spieler gleichzeitig in die Luft, gibt es ein Unentschieden.

● Der vierte Level bietet ägyptisches Flair. Treibsand, Schlangen und feuerspuckende Pharaonen machen Euch das Leben schwer.

✖ Fifa International Soccer

Der 16 Bit-Kracher präsentiert sich im Next Generation-Gewand noch attraktiver. Optisch und akustisch

haben die EA-Mannen das letzte aus dem 3DO herausgekitzelt. Sieben Perspektiven, Dolby Surround-Sound der spektakulären Art, ausgeklügelte Steuerung, reichlich Optionen und als Sahnehäubchen ein Sechs-Spieler-Modus, Fußballerherz was willst Du mehr. Das bisher beste Fifa Soccer im Vergleich. ***sg***

3DO . Electronic Arts . ca. DM 129,-

Grafik 87% Sound 86% Fun 91%

✖ Slam 'n' Jam

Mit 700 Originalprofis der NBA, zoomender 3D-Perspektive, phantastischer Soundkulisse, CNN-Sportreporter Van Earl Wright als Kommentator und SGI-berechneten Stadien definiert die Basketball-Simulation von Crystal Dynamics zumindest in Sachen Aufmachung einen neuen Standard. In spielerischer Hinsicht wirkt das Game dagegen nicht ganz ausgereift. Durch das ständige Zoomen müssen bei der Übersichtlichkeit Abstriche hingenommen werden, zudem scheint der Schwierigkeitsgrad etwas hoch. Alleine der Grafik wegen aber in meinen Augen ein Pflichtkauf. ***sg***

3DO . Crystal Dynamics . ca. DM 109,-

Grafik 91% Sound 86% Fun 82%

✖ Jungle Strike

Helikopter-Action mit einigen Strategie-Einlagen. Als Spezialagent müßt Ihr mit diversen Einsatzfahrzeugen einen Möchtegern-Diktator bezwingen, in dem Ihr pro Mission diverse, feindliche Stellungen zerstört. Da die Munition bzw. der

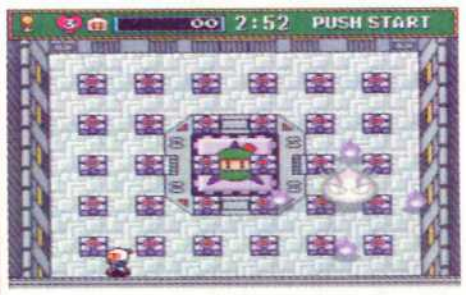
Screen tummeln dürfen. In dieser Option ist die Aufgabe so simpel wie unglaublich spaßig: Durch eine möglichst hinterhältige Plazierung der Bomben müßt Ihr innerhalb eines einstellbaren Zeitlimits sämtliche Konkurrenten eliminieren, um auf dem Siegertreppchen ganz oben zu stehen. Neun brandneue Spielarenen sowie acht verschiedene Bomberman-Gestalten bieten reichlich Platz zum Austoben. Eine absolute Neuheit sorgt in diesem Modus übrigens erstmals dafür, daß bereits besiegte Feinde noch kräftig mitmischen können. Als ausgeschiedener Bomberman dürft Ihr nämlich noch am Spielfeldrand umherlaufen und Bomben in die Spielfläche werfen; vergnügliches Chaos ist somit garantiert!

● ***Auf dem letzten Planeten geht es eisig zu. Durch brüchige Stellen und den brandgefährlichen Widersachern der mit Abstand schwerste Level.***

allem aber im Soundbereich haben sich die Macher mächtig gesteigert. Über das gesamte Spiel hört Ihr die einprägsame Bomberman-Melodie, die im Story-Modus auf das individuelle Thema der Planeten abgestimmt wurde. Insgesamt klingt die Musik durch einige Techno-Elemente und einer stark verbesserten Klangqualität wesentlich frischer und knackiger als bei den Vorgängern. Gleiches gilt auch für die Soundeffekte. So ertönen beispielsweise die Explosionsgeräusche im neuen Gewand noch eine Spur fetziger.

Ulf Schneider

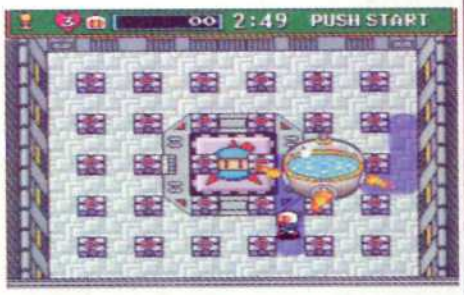
Endgegner-Parade



Kurios sind sie alle, doch das merkwürdige Fuchs/Blasengebilde ist sicherlich der merkwürdigste Endgegner von allen.

Arriba! Zwei Kakteen im mexikanischen Gewand werfen mit ihren gefährlichen Sombreros um sich.

Das feurige Steinmonster ist langsam und deshalb relativ gut auszumachen.



Die Wasserkugel des dritten Levels lähmt Euch mit Blasen und einem schnellen Wasserfall.

Funktionelle Grafik & guter Sound

Grafisch gesehen bot Bomberman noch in keiner Version Spektakuläres. Auch bei Super Bomberman 3 ist die knuddlige Grafik in Bonbonfarben gehalten und eher zweckmäßig, ohne dabei aber unangenehm aufzufallen. Im Vergleich zu den Vorgängern wurde die Optik sogar verhältnismäßig abwechslungsreich gestaltet und bietet darüber hinaus einige nette Effekte. So gibt es beispielsweise auf dem dritten Planeten im Story-Modus einen netten Unterwasser-Effekt zu bewundern. Was ferner bei der Grafik positiv auffällt, ist die Tatsache, daß die Programmierer endlich technische Schwächen wie das störende Zeilenflackern oder Ruckeln in den Griff bekommen haben. Vor

INFO BITS

8 MBit
1-5 Spieler
Geschicklichkeitsspiel
Mittlerer Schwierigkeitsgrad
Paßwort
28 Level (Story-Modus)
10 Szenarien im Battle-Modus

GRAFIK 061
SOUND 072
FUN
085

✖ Kyle Petty´s No Fear Racing

Trotz ACM-Technik und reichlich Tuningmöglichkeiten kann das Rennspiel rund um die tonnenschweren Stock Cars nicht hundertprozentig überzeugen. Das Fahrverhalten ist insgesamt zu anspruchslos, der Streckeneditor mangels Batterie wenig sinnvoll und die Strecken bieten trotz verschiedener Witterungsbedingungen zu wenig Abwechslung. Noch empfehlenswert, jedoch kein Hit.

sg

Super NES . Williams . ca. DM 130,-

Grafik 70% Sound 67% Fun 73%

✖ Ninja Warriors

Horizontal scrollendes Beat ´em Up-Game. Mit drei auswählbaren Charakteren durchquert Ihr eine Handvoll Levels und vertrimmt währenddessen die auftauchenden Aggressoren mit einem spärlichen Schlagrepertoire. Die Grafik überzeugt durch detaillierte und große Sprites, der Sound ist hingegen belanglos. Das Spielkonzept ist zwar äußerst simpel, hat aber vor allem zu zweit kurzfristig seinen Prügelreiz.

us

Super NES . Titus/Natsume . ca. DM 149,95

Grafik 73% Sound 61% Fun 69%

Treibstoff streng limitiert ist, müßt Ihr Eure Aktionen genau vorausplanen. Langzeitmotivation dank hohem Umfang und intelligentem sowie abwechslungsreichem Spielablauf.

us

Super NES . Electronic Arts . ca. DM 129,95

Grafik 61% Sound 58% Fun 85%

Ein schönes Lied erklingt im Tal - der müde Wandrer singt es. Ein süßer Duft ist überall - nur hier im Zimmer stinkt es. Ich gebe ja zu, daß ich diese Zeilen von Heinz Erhard geklaut habe, aber bei diesem tollen Wetter wird man es mir doch verzeihen, wenn ich mich wenigstens um ein umfangreiches Vorwort gerne drücken würde. Die Sonne zwitschert, die Vöglein lachen und ich will hier raus! Heute ist einfach nicht das passende Wetter für Vorwörter.

Der Eure bis die Hölle gefriert:
Rainer Rosshirt

KONSOLERO

Hallo lieber Rainer,
nachdem ich jetzt seit mittlerweile zwei Jahren Euer Blatt lese, möchte ich Dir auch einmal schreiben. Immer wieder fielen mir bestimmte Briefe von „heißblütigen Konsoleros" - meist jüngeren Jahrgangs - auf. Diese stellen ihr jeweiliges System in den schönsten Farben dar und erwarten sicherlich, daß Du auch eine entsprechend positive Antwort gibst. Es amüsiert mich dann immer wieder köstlich, wenn Du den Gefallen nicht tust, sondern teilweise vernichtende Urteile fällst. Beispiel: Der Leserbrief von Ulli in der letzten Ausgabe, betr. Atari Jaguar. Mit meinen mittlerweile 33 Jahren sehe ich die Sache ziemlich gelassen. Die Leute scheinen zu glauben, daß Du der liebe Gott bist. Der Einfluß der Videospiel-Magazine auf die Marktentwicklung der Next Generation-Geräte wird maßlos überschätzt. Bringen wir es einmal ganz banal auf den Punkt: Die massenmarktrelevante Kaufentscheidung fällt dann, wenn Pappi mit Sohnemann im Kaufhaus Spielzeug holen geht. Marktübersicht und Kompetenz sind nämlich allgemein weitaus geringer. Die Entscheidungsparameter Preis, Leistung, Marketing und Präsentation stehen im Vordergrund. Für eine gewisse Zeit halte ich es für durchaus möglich, daß eine geschickte Werbung (64 Bit!!) die Schwächen des Systems im Softwarebereich kaschieren kann. Als Atari-Fan der ersten Stunde und Jaguar-Besitzer sage ich hiermit einmal ganz offiziell: Deine harte Kritik an der Qualität der Spiele ist völlig berechtigt. Ein Redakteur hätte seinen Beruf verfehlt, wenn er dem interessierten Spiele-Insider vorenthalten würde, daß mit der „Katze" kurz- bis mittelfristig nicht allzuviel Spielspaß ins Haus steht. Als guter Kaufmann sage ich aber auch: Daß der Jaguar tot ist, ist noch längst nicht ausgemacht. Immerhin bis dato ca. 600.000 verkaufte Einheiten sind verglichen mit 3DO oder CD-i ganz respektabel. Sehr interessant ist die Tatsache, daß der Einstandspreis für das System unglaublich günstig ist, während die Wettbewerber auf unbestimmte Zeit deutlich über der 500 DM-Grenze bleiben dürften. Es ist dabei übrigens völlig egal, ob in Deutschland nur 5.000 oder gar nur 500 Geräte verkauft wurden. Die Entscheidung fällt in den USA, dem größten Markt der Welt, und hier hat die rein amerikanische Konsole Heimvorteil. Bessere Spiele wird es erst dann geben, wenn die verkauften Stückzahlen eine Hinwendung der wirklich guten Entwickler zum Jaguar bewirken. Irgendwann wird es Atari auch selbst einmal schaffen, mehr aus der Hardware herauszuholen - jedenfalls habe ich da noch Hoffnung. Bis dahin kann es noch eine ganze Weile dauern. Also: Jaguar nicht unbedingt kaufen, aber noch lange nicht totsagen. Möglicherweise hat die alte Volksweisheit „eine Katze hat sieben Leben" hier ihre volle Berechtigung. In zwei Jahren sind wir schlauer!

Mit lieben Grüßen: Klaus Jakobeit

Daß die Entscheidung über ein System nicht in Deutschland gefällt wird, ist klar. Leider kann ich Deinen Brief aber auch nicht unwidersprochen durchgehen lassen. Die 600.000 verkauften Kätzchen in den letzten zwei Jahren sind eigentlich eine fast schon alberne Zahl, wenn man es mit dem Saturn vergleicht. Ich will damit nicht andeuten, daß ich ihn bevorzuge, ich habe nur momentan ein paar seiner Zahlen zur Hand. In den USA konnten von dem Gerät innerhalb von fünf Tagen 100.000 Stück an den Mann bzw. die Frau gebracht werden. Noch krasser sieht es in Japan aus, wo der Saturn seit November ca. 1,1 Millionen zahlungswilliger und -fähiger Freunde fand. Ich gestehe dem Jaguar gerne zu, daß seine Hardware tauglich ist, ebenso seinen wirklich verführerisch lockeren, streifenfreien und porentief reinen Preis. Doch beides nutzt dem Endverbraucher herzlich wenig, wenn er damit nur ein paar ausgelutschte Spiele daddeln darf. Bei dem Vergleich der Verkaufszahlen ist auch nicht damit zu rechnen, daß sich Softwarehäuser mit Gier im Blick und Feuereifer im Gemüt an die Entwicklung neuer Spiele machen. Erschwerend kommt noch hinzu, daß

die neuen Konsolen mit einem riesigen Werbeaufwand gepuscht werden, hingegen ist Werbung für den Jaguar so häufig wie die Zähne einer Henne (Übertreibung macht anschaulich!). Aber nur, weil dafür zu wenig geworben wird, es zu wenig gute und zu viele schlechte Spiele gibt, die Verkaufszahlen im Grunde winzig sind und keine erkennbaren Maßnahmen von seiten des Managements zu erwarten sind, braucht man für die Zukunft des Jaguars wirklich nicht schwarz zu sehen. Bisher hat ja auch alles hervorragend funktioniert. Man denke nur an den legendären Atari ST, der den Amiga das Fürchten lehrte, oder den Lynx, welcher dazu auserkoren wurde, die Handhelds aufzumischen. Niemals kam von Atari schlechte Hardware auf den Markt, dennoch kenne ich keine andere Firma, die so viele Chancen verspielte. Eigentlich wirklich schade...

WIEDER NERVFUNK

Wir schreiben das Jahr 1995! Die Telekom - unendliche Ödnis. Dies sind die Reisen des neuen Briefes Enterprise, der viele Kilometer von Waldböckelheim entfernt unterwegs ist, um fremde Zeitschriften zu entdecken, unbekannte Mailboxen und neue Redaktionen. Er dringt dabei zu Leserbriefonkeln vor, die nie ein Lebewesen (mit Ausnahme von Ratten) zuvor gesehen hat. So, und nach dieser hübschen Einleitung (die schon alleine das Abdrucken des Briefes rechtfertigt) sage ich erst mal wieder: Hallo Onkel Rosshirt! Sicher hast Du mich furchtbar vermißt, oder? Keine Angst, ich bin ja wieder da und beschütze Dich vor dem Chef Red. So, und nun ist Schluß mit dem Gesülze, jetzt kommen ein paar Fragen, die gierig darauf sind, Dir Deine Nerven zu zerfetzen.

1. Warum habt Ihr schon wieder neue Mitarbeiter?
2. Wenn Escom (sie seien gesegnet) wirklich den C64 wiedererwecken will (ich frage mich, ob das wirklich so sinnvoll ist), werden die es dann auch mit dem A500, 500+ und 600 tun?
3. Klik & Play, SEUCK und all die anderen Programme sind zwar schön und gut, ich möchte aber richtig programmieren lernen, und mit Amiga-Basic führe ich Krieg. Nun schaue ich hoffnungsvoll zu Dir und Deiner Weisheit auf. Hast Du einen Rat für mich?

4. Verdient dieser Brief einen Deiner geheimnisumwitterten Preise?
So, Rainerchen, ich hoffe, Du hast Dich nicht gelangweilt. Da aber das Blatt zu Ende geht, mache ich nicht mehr viele Worte.
Tschüß und bis zum nächsten Mal: Der Waldböckelheimer Nervfunk.
P.S. Wenn Du nichts anderes zu tun hast, kannst Du gerne noch meine Rechtschreibfehler beseitigen.

4. Eigentlich nicht, aber so viel Penetr... äh... Anhänglichkeit sollte schon belohnt werden. Ich werde mal sehen, ob ich noch einen meiner geheimnisumzitterten Preise auftreiben kann.
3. Eigentlich schäme ich mich ja dafür und ich hoffe auch, daß Du nun nicht schlecht von mir denkst, aber ich kann es einfach nicht mehr für mich behalten. Ich gestehe hiermit, daß ich vom Programmieren so viel Ahnung habe wie ein Hering vom Jodeln.
2. A600 = ja, A500 und 500+ = nö. Zudem solltest Du bei uns inzwischen gelesen haben (guckst Du Dir nur die Bilder an?), daß der C64 auch nur für Osteuropa wieder produziert wird.
1. Die bisherigen Frischlinge sind leider schon wieder alle. Gelegentlich kam es hierbei zu leichten Ausfällen. Leistenbruch beim Transport unserer Kaffee-Ration, versehentlicher Messerstich bei einer Redaktionskonferenz, vorschnelles Betreten meines „Büros", ein Selbstmord (voreilig), drei Behandlungen wegen schwerer Depressionen, einer hat mein Motorrad angefaßt und zwei verschwanden ohne Angabe von Gründen, aber dafür mit hysterischem Gekreische.
P.S. Eigentlich hätte ich schon was Besseres zu tun, aber so kann man es unmöglich drucken.

C64

Ey Rainer!
Da ich noch nie einen Leserbrief geschrieben habe, werde ich das gleich und sofort nachholen. Zunächst möchte ich Dich fragen, warum Du die 64er-Ecke machst? Ich denke, das sollte jemand machen, der die Kiste auch ein wenig gern hat. Erzähl mir mal bitte, ob alle in der Redaktion nur spielen oder auch selbst ein wenig coden, composen oder painten? Dann wollte ich sagen, daß mir die Play Time bis auf sechs Seiten ganz und gar nicht gefällt. Welche mir gefallen, ist doch klar, oder? Hier ein Vorschlag zur Verbesserung der Play Time! Verkauft nur die beiden 64er-Disketten! Dann wollte ich sagen, daß wir armen Schweine, die sich nur einen C64 leisten können, in Sachen Speed bei den PClern mithalten können. Denn die Flash 7 mit 16 MHz ist im Kommen. Was sagt Dir das? Mir sagt es nur, daß der Brotkasten den 286er eingeholt hat und trotzdem schneller als ein 486er ist. Warum? Weil z. B. die Ladezeit von Windows länger dauert als das Laden von Geos! Hier noch ein paar Fragen:
1. Ich habe einen frankierten und adressierten Rückumschlag beigelegt. Könntest Du mir gnädigerweise ein Autogramm von Dir daraufkrakeln und es mir zuschicken?
2. Wie wäre es mit einem coolen Game für meinen Brotkasten, da das Ding sowieso veraltet ist und die Grafik sowieso nicht Deine Ansprüche befriedigt? Also, ich würde mich freuen.
3. Warum bringt Ihr nicht mal ein paar Help-Seiten zum C64? Wenigstens einmal könnt Ihr Euren guten Willen zeigen!
Also auf bald sagt: Hanni

Zu der These, daß der 64er schneller als ein 486er sein kann, möchte ich lieber nichts sagen, weil ich fürchte, dabei die Pfade des guten Geschmacks zu verlassen. Wenn ich das Gerät für technisch veraltet halte, hat das noch lange nicht zu bedeuten, daß ich nicht eine zärtliche Zuneigung dazu hegen würde. Aber wenn Du ehrlich bist, müßtest auch Du zugeben, daß seine Zeiten vorbei sind. Hier in der Redaktion sind wir übrigens nicht nur mit Spielen beschäftigt, so ganz nebenbei versuchen wir auch, ein paar Magazine zu erstellen. Zum „Coden, Composen und Painten" kommen wir auch nicht so recht, und zudem sprechen wir hier deutsch. Bringen wir nun noch Deine Fragen hinter uns:
1. Ich finde den Rummel nicht nur albern, sondern auch recht peinlich. Schmink es Dir ab!
2. Ich habe nachgesehen, aber leider hatten wir kein cooles Game. Alle Spiele für den C64 haben leider Zimmertemperatur. Solltest Du Dich auch mit solch einem bescheiden wollen, dann harre auf den Briefträger.
3. Wir werden nicht nur ein paar Help-Seiten für den 64er bringen, sondern ein komplettes Magazin mit allem Drum und auch Dran und Disketten und... und.. und was sagst Du nun? Und das auch nicht nur einmal, sondern monatlich. Wenn das kein guter Willie ist!

Euch und vor allem mir ersparen. Ist ja nicht zum Aushalten das Geglibber! Anm. v. RR).
1. Ich nenne einen 80386-40 mit ISA-Bus mein eigen (HÖR SOFORT AUF ZU LACHEN!) und habe mir vor kurzem eine 730 MB Festplatte gekauft. Das Problem ist, daß ich ums Verrecken beim Formatieren nur 528 MB frei bekomme. Woran liegt das? Wieso???
2. Ab was für einem Rechner fängt WC 3 an, Spaß zu machen? Wie hoch muß der Kredit sein?
3. Du bist kein Ausnahmefall - auch ich habe eine Fotophobie!
4. Ein großes Lob an Hermann!

Der Deine bis die Drachen Wasser speien: Marko
P.S. Kann ich ein Autogramm von Hermann bekommen?
P.P.S. Man soll das Messer zwar nicht in der Wunde herumdrehen, aber... ich komme wieder!

1. Keine Angst - alles ist in bester Ordnung. Dein Siliziumkumpel kann leider nicht mehr formatieren. Wenn Du hemmungslos die ganze Platte nutzen willst, solltest Du sie in zwei Partitionen aufteilen und das Problemchen zu den Akten legen.
2. Keine Ahnung - ich mag es auf keinem Rechner. Aber alle anderen hier behaupten, es müsse ein Pentium sein. Die Höhe des Kredits entnehmen Sie bitte dem lokalen Anzeigenteil der Tageszeitung.

3. Ach... das interessiert mich nun aber wirklich!
4. Sollte ich dazu etwas schreiben?
P.S. Sollte ich in letzter Zeit den Eindruck einer Autogrammbeschaffungsstelle machen? Falls ja - der Eindruck täuscht!
P.P.S. Man soll zwar auch nichts berufen... aber das habe ich befürchtet.

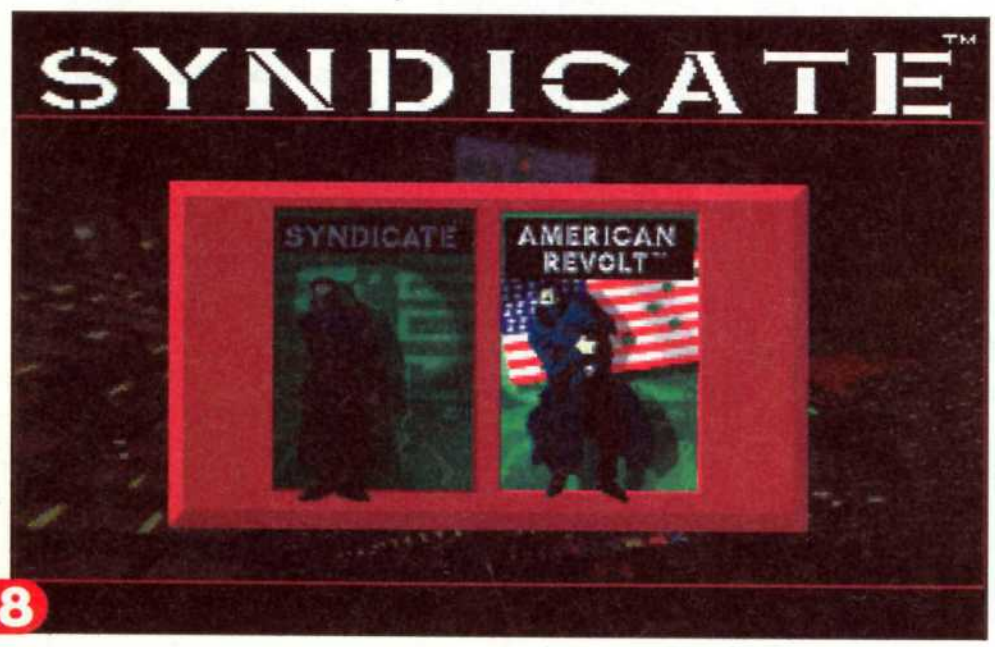
SCHLEIMBEUTEL

My Lord, Imperator Rainer I,
letztendlich habe ich mich dazu durchgerungen, Euch mit meinen nichtigen Fragen zu belästigen. Verzeihe mir, doch allzu lange quälen sie mich. So möchte ich Euch nun bitten... (Den Rest dieser unbeschreiblichen Orgie extraschmierigen Schleims will ich

CHARTS

1	**Cyberia**	**14**
	Interplay	PC
2	**Die Siedler**	**48**
	Blue Byte	Diverse
3	**Donkey Kong Country**	**26**
	Nintendo	SNES
4	**Das schwarze Auge 2**	**13**
	Attic	PC
5	**Dune 2**	**21**
	Westwood	Diverse
6	**NHL Hockey**	**25**
	Electronic Arts	Diverse
6	**SimCity 2000**	**37**
	Maxis	PC
8	**Syndicate**	**17**
	Bullfrog	Diverse
8	**Theme Park**	**19**
	Bullfrog	Diverse
8	**Wing Commander 3**	**34**
	Origin	PC

1	**Die Siedler**	**998**
	Blue Byte	Diverse
2	**Anstoß**	**572**
	Ascon	Diverse
3	**SimCity 2000**	**498**
	Maxis	PC
4	**Syndicate**	**426**
	Electronic Arts	Diverse
5	**Rebel Assault**	**396**
	LucasArts	PC
6	**Moral Kompott**	**346**
	Diverse	Diverse
7	**XXXX**	**323**
	ID Software	PC
8	**Sam & Max**	**291**
	LucasArts	PC
9	**X Wing**	**274**
	LucasArts	PC
10	**Privateer**	**229**
	Origin	PC



Kämpfen Sie für den Erhalt der Weltordnung

NAVY STRIKE

TASK FORCE COMMAND

Echte Strategie für echte Konflikte

MICROPROSE

MPS Software Distribution GmbH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh

FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE GERÄTE MIT CD-ROM

PLAY TIME BASAR

PC:

Verk. 486DX4/100, VL-Bus, 4 MB, Soundk., CD-ROM (2fach-Sp.), Maus, Joyst., VB DM 2.150,-, Tel. 0335/62408

PC-Originale: Pro Hockey '95, Fußball Total!, Woodruff usw. sowie div. Erotik-CDs ab ca. 30,- DM. Tel 030/3418661

Neueste Software für den PC. Liste gratis anfordern. T. Panyrek, Postfach 9, A-1153 Wien

486DX33, 16 MB RAM, 428 MB Seagate, Monitor usw. + viel Software! DM 1.900,-; Torsten Olk, Tel. + Fax: 06562/2135

Suche jemanden, der meine **5,25"-Disks auf 3,5" kopiert.** Angebote an: Wigbert Schmidt, PF 1420, 33122 Delbrück

Verk. PQ4 DM 45,-; Anstoss DM 35,-; Pizza Co. DM 50,-; Sen. Soccer DM 25,- HJJ DM 20,-; Tel. 08323/6668

Verk. Reb. Assault, Fifa Soccer, Anstoss, WCE, Höhlenwelt Saga, Day of the Tentacle 190 DM; St.: 45 DM; Tel. 0231/858168

PC-Programme auf Disk/CD-ROM. Liste gratis anfordern: T. Panyrek, Postfach 9, A 1153 Wien

Verk. NBA Live '95 (CD ROM), neu, dt. Handbücher DM 70,- K. Rixecker, Riegelsbergerstr. 182, 66346 Püttlingen

Verk. 486 SX33 + 4 MB RAM, 250 MB HD, Mon., CD-ROM-LW., Zubehör, 21 Orig.-Spiele, 18 Demo-CDs für 2.000 DM; Tel. 02066/35359

Verk. Syndicate und Xenobot von EA, zusammen für DM 90,- und Adlib Soundkarte für DM 65,- oder alles zus. f. DM 120,-, Kai Uwe Herrmann, B.-Krawe-Str. 2, 02625 Bautzen

AMIGA:

Verk. Amiga 500 + Zubehör DM 299,-, Monitor 1084S DM 250,-, TV-M. DM 40,-, Tel. 0521/895658, R. Uffmann, Leihkamp 23, 33619 Bielefeld

Verk. Indy 4, Monkey 1+2, Loom, Battle Team, Pinball Spec., Plan 9 uvm. DM 15 - 20; Tel. 05941/1488 nach 18.00 Uhr

Verk. Amiga 500, 52 MB FP, 3 MB RAM, Monitor, 2 Disklaufwerke, Action Replay, vieles mehr; FP 1.000,- DM; Tel. 02924/84398

Verk. Billig! Billig! Amiga 500 V.1.3, 1 MB + Turbo-Karte 21 MHz + 4 MB Extra Speicher + 2 zusätzliche Laufwerke + 9 Nadeldrucker auch Einzelverkauf; der Preis? anrufen! Tel. 07123/4931 Matthias

Superdisk mit Cheats und Tips zu 800 Spielen 10,- DM (inkl. Porto); Olaf Ullmann, Ostseestr. 43, 10409 Berlin

Verk. Amiga 500 plus, 2 MB, extern. Floppy, Farbmonitor, 2 Maus, 6 orig. Spiele DM 650,-, Tel. 06241/45872

Verk. Amiga 500 mit 2,5 MB, 40 MB HD, 2. Laufwerk, viele Disks. VB DM 850,- Tel. 02205/85012

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, TV-Modu., weiteres für 500 DM, 5 Originale je 45 DM; zusammen 600 DM; alles VB; Tel. 02722/7134

A500, 1 MB, 2 LW, TV-Mod, Zubeh., 100 Spiele, alles originalverp. + CD32 + 4 Spiele; zusam. 1.250,- Tel. 07303/7296

Suche für Amiga Battle Isle 2 (Original) + Handbuch + Beiheft, Tel. (18-20 Uhr) 06202/75444 Christian verlangen

C64:

Verkaufe PD-Software. Liste anfordern gegen DM 1,- in Briefmarken. Pracht PD Software, André Pöpperl, Riesengebirgstraße 10, 35285 Gemünden

Neuer C64-Club mit Diskmag-Probeausgabe 3 DM! Schreibt jederzeit! S. Tewes, Am Lullberg 29, 34434 Borgholz

PD, pro Disk ab 50 Pf! Kostenl. Katalogdisk geg. 1,30 DM RP. D. Hurrelmann, Rheinstr. 27, 68542 Heddesheim

Verk. C64-Floppy + Spiele. Liste anfordern: D. Stapf, Kurpfalzstr. 14, 97944 Boxberg; Tel. 07930/734 ab 15.00 Uhr

Verkaufe C64-Spiele: Defender of the Crown, Iron Lord, Conquestador, Fugger, SimCity u. a. Tel. 05223/72385

Suche günst. Floppy für C64 u. Handbuch. Soll funktionstüchtig sein; Paolo Nigro, Leonhardstr. 16, 86925 Fuchstal

Suche C64-Spiele aller Art und C128D Blech und Bücher für C128D Blech. Schickt Liste an Michael Lenk, Sudetenring 24, 63303 Dreieich

Verk. Drucker MPS1000 f. C64 od. tausch geg. FL. 1541/1571, St. Schliesch, Chr.-Weißmantel-Str. 14, 01917 Kamenz

SNES:

Verk. SNES + 9 Spiele z. B. Starwing, Shadowrun, SF2T + 2 Joypads NP DM 1.400,- VB DM 600,-, Tel. 02641/34000 ab 15 Uhr

Verk. SNES mit 4 Joyp. + Mult. ad. + US-Adapter + 17 Spiele u. a. DKC; Einzelverkauf möglich; VB 1.250 DM; Tel. 05363/72029 Thomas Svensson

Suche für SNES: Royal Rumble oder Blackhawk. Tausche Megaman/-Earthworm Jim, Alexander Thal, Sprengerstr. 22, 31785 Hameln

Suche ständig günstige SNES, GB und PC-CD-ROM-Spiele; Tel. 06142/72344

Suche akt. Titel (z.B. Theme P. usw.) u. Modulsammlungen f. alle Systeme v. Nintendo u. Sega; Tel. 0641/71250

Verkaufe: SNES + 5 Spiele + 2 Controller für 400 DM; Tel. 06831/79866 Björn (lasse mit mir handeln)

Modulkopierer 95er Modelle, Profighter X2 & Dualfighter für SNES/MD/GB Spiele von Diskette laden Tel. 06182/22593

MASTER SYSTEM:

Verkaufe Master System 1 + 13 Spiele, Preis VB; Blum Sven; Tel. 09274/219

GAME GEAR:

An alle **Game Gear TV-Tuner-Besitzer!** Wir bauen in den Tuner die Antennenbuchse! Infos? Call Tel. 0171/8119477

GAME BOY:

Verk. Game Boy, 9 Spiele (Zelda, Mega Manz, SML2), 4 Akk., 4-Spieler-Adapter für 350 DM; Tel. 05641/3547

DIVERSES:

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! Verkaufe Kopierstationen für SNES; Tel. 05731/96596; Tel. 05731/49451

Vk.: Hexaglot EG2000+ (Sprach Computer). Weitere Infos am Telefon: Tel. 02770/1099 Ramazan, Preis: Handeln möglich.

Suche 3DO-Soft + Hardware, <<<Zeitschriften sowie Laserdiscs aus aller Welt; Tel. + Fax: 02131/548964 Call Andy

Top Nebenverdienst für jedermann am PC. Kostenlose Info anfordern bei: Uli Böhm, Waldstr. 10, 97318 KT

Kaufe SNES, Mega Drive, MCD + 32X-Spieleneuheiten. Schickt Eure Listen an: Cl. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Coleco/Vectrex: Suche Module, Zubehör und Konsolen - auch Sammlungen. Anrufen oder faxen, Tel./Fax 069/5964419 Wolfgang

Suche Weaponlord, Theme Park uva. Neuheiten f. SNES-MD-MCD usw., auch Sammlungen + Konsolen, Tel. 0641/791740

Superverdienst am PC, Gratisinfo gegen Rückumschlag; Wolfgang Schuster, Magbachstr. 76, 50670 Köln

Verkaufe für MAK folgende Platinen: 1942, Gold Medalist, Triple Fun, Hit the Ice, Super World Court, World Cup, Arcanoid Amidar, Asterix, BankPanik; Tel. 0956/190847

Bombjack, Bucky O'Hara, Cabal, Captain Silver, Choplifter, Dig-Dug, Double-Dragon, Donkey Kong, Dungeons&Dragons, Elevator Action, Final Fight; Tel. 0956/190847

G.I.Joe, Galaga, Gals Panik II, Jump Bug, Ghost'n'Goblins, Hammerin Harry, Jackal, Hook, Hyper Olympics, Hyper Sports, Jungle King, In the Hunt; Tel. 0956/190847

Lady Bug, Last Duell, Last Mission, Le Backnard, Legendary Wings, Moon Patrol, Monsterland, Mr. Do, Mr Do's Castle, Mr. Helli, P47, Mystic Warriors, NBA Jam; Tel. 0956/190847

New Fantasia, Open Golf Championship, POW, Pooyan, Popey, Psychik 5, R-Type-Leo, R-Type, Raiden II + Dx, Roller Aces, Shinobi, Rolling Thunder, Scramble; Tel. 0956/190847

Silk Worm, Sunset Raiders, Superdoge Ball, Super Quix, Tetris, Superman, Time **Pilot, Super Volleyball,** Tera Cresta, Twin Cobra, Thunder Hoop, Vedetta; Tel. 0956/190847

M.A.K., Ultimate Tennis, Violent Storm, Vanguard II, Vactor, Wardner, Western Express, Wiz, Wonderboy, World Rally, Xaind Slena, XX Mission usw... Tel. 0956/190847

Superverdienst von zu Hause aus. Arbeitseinsatz 4-6h/Woche, Verdienst 1.000-2.000 DM/Monat. Info gegen 5 DM (Schein) bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien, Österreich

An alle Game Gear TV-Tuner-Besitzer! Wir bauen in den Tuner die Antennenbuchse! Infos? Call Tel. 0171/8119477

Tausche/kaufe Games für: PSX, 3DO, Saturn. Verkaufe Komplettsammlung: Video Games, Mega Fun, Super Pro oder tausche gegen Spiele (s. oben), Tel. 07354/2873 ab 16 Uhr

DM 3.500,- nebenberufl. Infos bei: PC/Fax-Marketing, Nünningsbusch 9, 48683 Ahaus, Fax. 02561/43955

Superverdienst von zu Hause aus. Arbeitseinsatz 4-6h/Woche, Verdienst DM 1-2.000,-/Monat, Info gegen DM 5,- (Schein) bei OBV PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

DM 300,- täglich. Legal! Arbeitseinsatz: 2-3 Std./Woche. Info gg. frank. Rückumschlag + DM 10,- Schein (Kein Betrug!): B. Schenk, Herm.-Bittner-Str. 5, 44869 Bochum

Verk. Fifa Soccer + Reunion f. insgesamt DM 40,- Angebot an Miro Reiche, Pfarrhäuser 9, 04688 Mutzschen

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! Verkaufe Kopierstationen für SNES; Tel. 05731/96596; Tel. 05731/49451

Tausche/Kaufe Spiele für Saturn, PSX, 300! Verkaufe Jaguar, RGB oder Multi SNES us RGB, je mit Spielen und Zubehör, auch Einzelverkauf oder Tausch gegen Sat-, 3DO-, PSX-Spiele. Tel. 07354/2873

Suche Sammlungen u. Neuheiten für SNES-NES-GB-MCD usw. Suche a. 3DO, Saturn u. Sony Pst. Tel. 0641/791740 Moni

Suche günstig 3DO zum Kauf, möglichst mit Spielen. Angebote an T. Stoll, Otto-Suhr-Alle 122, 10585 Berlin

Verk. NeoGeo (Pal 50 Hz) + AoF2 + Samu. Shod. + Memo. Card + 2 Joyboards DM 550,- 100% OK; M. Balke, Am Wiesenrand 3, 01259 Dresden

NES zu verkaufen m. 10 Spielen u. GB m. 9 Spielen u. C64 Sachen zu verkaufen z. B. Scanner; Liste anfordern bei M. Rothacker, Hinter den Bergen 14, 68766 Hockenheim

Verk. SNES dt. + 2 Pads + AV-Kabel + Super Metroid + Final Fight + Adapter für 150,- DM; verk. Mega Drive IId + 2 Pads + AV-Kabel + X-Ranger für 110,- DM; Tel. 07123/4931

Lösungen: M. Island 1+2, Indy 3+4, Gobliins 1-3, Kyrandia 1-3, Darkseed je 5,- DM; Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

HOLLYWOOD *Pictures*

DAS SPIELERLEBNIS

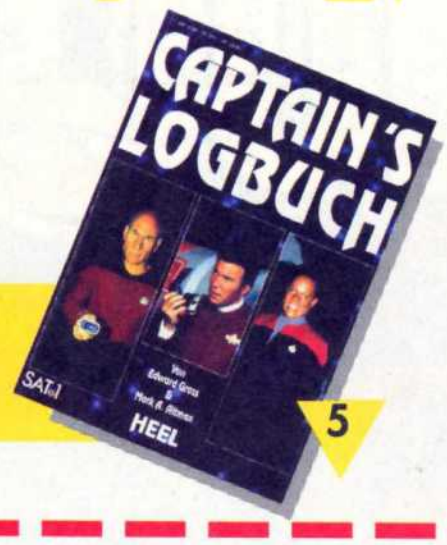
DER KINOMANAGER

HOLLYWOOD IST FILM UND DIESES SPIEL IST HOLLYWOOD...

In Zusammenarbeit mit VIDEOPLAY

PLAY TIME BASAR

Auch wenn dies der letzte Basar ist, sind sämtliche Artikel noch über einen längeren Zeitraum erhältlich. Ob Ihr nun Tabletops, Rollen- oder Kartenspiele bevorzugt, für jeden ist etwas dabei. Ideal, um laue Sommernächte mit etwas Spannung zu füllen.



STAR WARS

1 HAN SOLO AND THE CORPORATE SECTOR

Best.-Nr.: WE400420
Preis: 40,- DM
Bevor ein Farmerjunge, ein alter Eremit und zwei abgedrehte Roboter in ihr Leben kamen, hatten Han Solo und Chewbacca ein eher „ruhiges" Dasein. Zusammen machten sie als die heißesten Schmuggler den „Corporate"-Sector unsicher. Lernt alles kennen, von bösartigen Sklavenhändlern über paranoide Bürokraten bis zu den besten Revolver-... ähm Blasterhelden des Universums.

2 FLASHPOINT: BRAK SECTOR

Best.-Nr.: WE400770
Preis: 30,- DM
Flashpoint: Krise, eine Situation oder Gegend, in der es jederzeit zu Übergriffen oder einem Putsch kommen kann. Brak Sector: Ein Sektor, der als Basis für Imperiale Angriffe gedient hat. Die Allianz kontrolliert mittlerweile große Teile dieses Sektors. Befehle an die imperialen Streitkräfte: Zerstören Sie alle Streitkräfte der Rebellion in diesem Sektor. Volle Authorität.

3 THE CRYSTAL STAR, HARDCOVER

Best.-Nr.: HBO01010
Preis: 48,- DM
Leias Kinder sind entführt worden, und ihr Gatte ist mit Luke Skywalker unterwegs auf Urlaub. Doch natürlich kommt alles anders als man denkt. Achtung! Englische Originalausgabe.

STAR TREK

TREK LEXIKON

Best.-Nr.: HV065393
Preis: 24,80 DM
Wer weiß denn schon alles über Star Trek? Mit diesem Buch könnt Ihr den Weg von der Unwissenheit zum Trekkie vollenden. Das Buch enthält auf 150 Seiten Stichwörter, Zitate und ausführliche Erklärungen über fast jedes Ereignis der Serie.

5 CAPTAIN'S LOGBUCH

Best.-Nr.: HV065376
Preis: 29,80 DM
Dieses Buch enthält einen Überblick über alle Episoden, inkl. der Daten der Erstausstrahlung, in einer kurzen Zusammenfassung. Außerdem werden die Produzenten, Drehbuchautoren und wichtigsten Schauspieler genannt.

THE STAR TREK INTERVIEW BOOK

Best.-Nr.: POC61794
Preis: 17,50 DM
Dieses Buch verrät alle Background-Daten, die es über Star Trek zu wissen gibt. Interviews mit jedem Schauspieler, Designer, einfach jeder beteiligten Person. Achtung! Englische Originalausgabe.

THE KLINGON DICTIONARY

Best.-Nr.: POC74559
Preis: 22,- DM
Ob nun „Qapla_" (viel Erfolg) oder „ylbaH" (Feuer frei!), Ihr könnt mit diesem Buch perfekt klingonisch lernen. Sozusagen der Langenscheidt für Klingonisch/Englisch und Englisch/Klingonisch.

8 STAR TREK KALENDER 1995

Best.-Nr.: POC83437
Preis: 24,- DM
Der Kalender zur Mitte des Jahres. Er ist den Classics gewidmet.

9 STAR TREK NEXT GENERATION Split USS Enterprise

Best.-Nr.: DIA11288
Preis: 17,- DM
Ein kleines Modell der U.S.S. Enterprise mit knapp 12 cm Länge. Die Untertassen-Sektion ist abnehmbar, und ein Ständer ist auch mit dabei.

TRADING CARDS

10 SIMCITY STARTER PACK

Best.-Nr.: MF980101
Preis: 22,- DM
SimCity, das Spiel, das sich über 6.000.000 mal an Computerspieler verkauft hat, ist jetzt auch als Sammelkartenspiel auf dem Markt. Mit einfachen Regeln, wunderschönen Foto-Karten und dem Hintergrund des SimCity-Spiels ist es wohl der

UNSERE BESTELLBEDINGUNGEN:

Mindestbestellwert: DM 45,- • zuzüglich Versandpauschale: DM 12,- •
ab DM 250,- Bestellwert erfolgt der Versand kostenfrei
Versand erfolgt per Post und per Nachnahme • (Dieses Angebot gilt nur im Inland!)

Hiermit bestelle ich folgende(n) Artikel:

Stck.	*Artikel*	*Best.-Nr.:*	*Preis*

Meine Adresse: *(bitte in Druckschrift)* *Gesamtsumme*

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Obenstehenden Coupon bitte ausfüllen, ausschneiden und schicken an:
Computec Verlag • Play Time Bazar • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg • Tel.: 09 11-6 42 77 63

Geheimtip unter den Sammelkartenspielen. Das Starter Deck enthält 60 Karten und ein Regelheft.

SIMCITY BOOSTER DECK

Best.-Nr.: MF980201
Preis: 5,50 DM
Die Booster Packs enthalten 15 Karten, wobei eine übergroße dabei ist. Die übergroßen Karten sind für Einrichtungen wie Museen, Stadien oder Wasserfälle.

12 ICE AGE STARTER PACK

Best.-Nr.: WOC16516
Preis: 15,- DM
Ice Age ist vorerst die letzte Erweiterung für Magic. Auch als eigenständiges Game spielbar, besitzt es Starter- und Booster Decks. Allerdings wird man viele alte Karten entdecken, die entweder einen neuen Namen oder ein neues Artwork haben. 60 Karten und Regelheft.

ICE AGE BOOSTER PACK

Best.-Nr.: WOC16517
Preis: 4,50 DM
Mit 15 Karten und keinem Regelheft sind die Boosterpacks sehr beliebt, auch im Fall von Ice Age.

14 MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT STARTER DECK

Best.-Nr.: WOC21011
Preis: 14,50 DM
Die deutsche Version von Magic ist jetzt auch in der unlimitierten Auflage auf dem Markt erhältlich. Im Gegensatz zur englischen vierten Ausgabe gibt es in der deutschen Version noch die Doppelländer. 60 Karten und Regelheft.

MAGIC - DIE ZUSAM-MENKUNFT BOOSTER DECK

Best.-Nr.: WOC21013
Preis: 4,50 DM
Die passenden Booster Packs zur deutschen Magic-Version. 15 Karten pro Pack.

16 DECK ASSISTANT

Best.-Nr.: MV000002
Preis: 32,- DM
Der Deck Assistant hilft Euch, Eure Karten zu verwalten, in verschiedene Decks aufzusplitten, den Wert Eurer Sammlung festzustellen und das Ganze entweder auszudrucken oder einfach nur auf dem Computer abzuspeichern. Kartenlisten sind komplett enthalten von Magic (Alpha, Beta, unlimited und revised), Arabian Nights, Antiquities und Legends. Nur für IBM-kompatible Rechner.

DECK ASSISTANT UPDATE

Best.-Nr.: MV000003
Preis: 13,- DM
Das Update zum Deck Assistant. Die Listen von Fallen Empires, The Dark und der deutschen limitierten Ausgabe sind nicht alles, was das Update zu bieten hat. Enthalten sind Turnierregeln (I und II), die Möglichkeit, die Sideboards einzugeben und die Decks auf Turniertauglichkeit zu prüfen.

DECK ASSISTANT PLUS UPDATE

Best.-Nr.: MV000000
Preis: 40,- DM
Das Komplettpaket. Deck Assistant und Update in einem.

SONSTIGES

19 FIRST QUEST AD&D AUDIO CD

Best.-Nr.: TSR11050
Preis: 62,- DM
First Quest oder die Einführung in die Welt von AD&D. Mit dieser Box steht dem Eintritt in die Welt der Fantasie nichts mehr im Wege. Eine Audio CD und ein ausführliches Regelwerk hilft selbst dem unerfahrensten Spielleiter auf die Sprünge und macht die ersten Schritte in der neuen Welt zu einem Erlebnis für Spieler und Spielleiter. Geeignet für 3-7 Spieler. Achtung! Englische Originalausgabe.

ERPS

DAS NEUE DEUTSCHE FANTASY - ROLLEN - SPIEL

Best.-Nr.: EU000100
Preis: 36,- DM
Ein Basissystem, wie es sich schon viele gewünscht haben dürften. Die einfachen und trotzdem extrem realistischen Regeln zeichnen die hohen Rollenspielqualitäten von ERPS aus. An einer ausführlichen Weltenbeschreibung wird gearbeitet, die ersten Abenteuer sind bereits enthalten.

21 HERR DES SCHWERTES

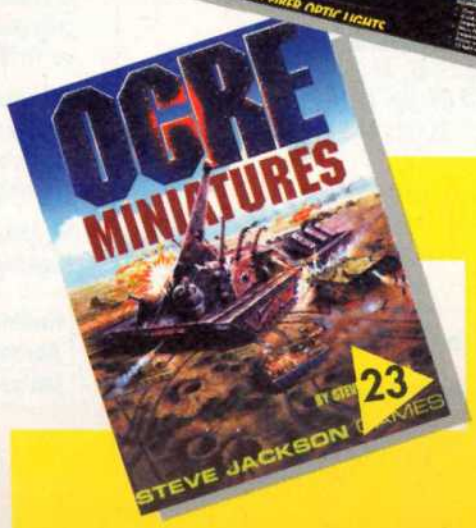
Best.-Nr.: K9116500
Preis: 80,- DM
Ein Abenteuerspiel, das Geschichte macht. Abgeleitet vom Renner Hero-Quest (MB), ist dies die Version für das fortgeschrittene Gemüt des Abenteuer-Spielers. Ein sich ständig veränderndes Spielbrett, 36 Plastikminiaturen, Regelheft und vieles mehr bringt das Spielerherz zum Überkochen.

22 ALIBI

Best.-Nr.: MF000463
Preis: 25,- DM
Und noch ein Produkt aus der Reihe Kartenspiele. Obwohl kein Sammelkartenspiel, ist es dennoch ein spannend aufregendes Logik-Spiel. „Wer war der Täter?", hieß es schon so oft, aber in diesem Spiel reicht nicht nur wildes Fragen, denn hier kommt es auch auf Timing und Strategie an.

23 OGRE DELUXE EDITION

Best.-Nr.: SJG72030
Preis: 39,- DM
Ein Tabletop-Spiel in einer sehr dunklen Zukunft. Gewaltige Panzer und Luftkissenkanonenboote liefern sich eine Stahlschlacht der Superlative. Steigt ein in eine Welt, in der ein Leben nichts und der Sieg alles zählt.



Inserentenverzeichnis

Brinkmann 116
Buß 77
Computec 75
Cybersoft 9
Dino Verlag 115
Dr. Schneider 83
Freaks Shop 41
Groß Elektronik 35
LG Electronics 2
Mediapoint 29
MicroProse 109
Mystic Games 33
SBS 83
Starbyte 111
Wial 25

SPIEL TRAUM
Hasestr. 48
49074 Osnabrück

Fantasy-, Sci-Fi-, Horror- & Detektiv-Rollenspiele.
AD&D · Cthulhu · MERS
RuneQuest · Shadowrun
StarWars · Vampire · u.v.m.

Taschenbücher, Romane, & Computerspiele für viele bekannte Rollenspiele

Strategie- & Taktikspiele
BattleTech · Spacehulk · Warhammer (Fantasy/40K)

Miniaturen · Bausätze Würfel · Farben

Fordert unseren 64 Seiten starken Katalog gegen 3 DM in Briefmarken an !

Info Hotline: Tel. 0541/ 21152.
Ihr ruft an, wir geben Auskunft.

GAME OVER

DIE ZEITEN AENDERN SICH!

Wenn Ihr das Editorial aufmerksam gelesen habt, wißt Ihr es schon, allen anderen sei noch einmal gesagt: Dies war definitiv die letzte Ausgabe der Play Time!!

Als wir vor über vier Jahren anfingen, Euch über die Entwicklung auf dem Spielemarkt zu informieren, war fernab aus Japan gerade das erste Mal etwas über neue Super-Konsolen von Sega und Nintendo zu hören. Die Namen: Mega Drive und Super Nintendo. Heutzutage gehören die Hardware-Teile beinahe zur Serienausstattung jedes ambitionierten Zockers, und alles redet über die Next Generation-Konsolen Saturn, Ultra 64, PlayStation und 3DO. In der Zwischenzeit hat sich ein System zum Trendsetter der Spielebranche gemausert, das zu Gründungszeiten der Play Time lediglich ein Schattendasein fristete: der Personal Computer, kurz PC genannt. Fast alle bahnbrechenden Spielideen werden heutzutage auf dem PC entwickelt, bei weitem die meisten Firmen entwickeln für diese Plattform und vor allem: die Hardware ist trotz einer Leistungsexplosion der Rechenpower mittlerweile erschwinglich geworden. Genau aus diesem Grund werden wir von der Play Time-Redaktion mit diesem Heft von Euch Abschied nehmen. Die Zeit für ein Multiformat-Magazin, die Play Time war das letzte ernstzunehmende seiner Art im deutschen Blätterdschungel, sind endgültig vorbei.

Auf Wiedersehen!

Wir verstehen uns aber (und haben uns immer verstanden) als Dienstleistungsunternehmen für Euch, die Leser. Daher ist es natürlich selbstverständlich, daß Ihr von uns auch weiterhin Monat für Monat mit den heißesten News, Spieletests und Hardware-Berichten dieser verdammt interessanten Branche versorgt werdet. In den kompetenten Magazinen des Computec Verlages erfahrt Ihr jederzeit, was in der Szene abgeht und welches Futter Eurer Hardware in absehbarer Zeit bevorsteht. Durch das breite Spektrum der Magazine werdet Ihr zukünftig wesentlich zielgerichteter und damit ausführlicher informiert als wir das in der Play Time aufgrund der verschiedenen Systeme leisten konnten. In der PC Games erfahrt Ihr alles über Spiele am PC, kompetent und ausführlich. Die PCE World of Entertainment beschäftigt sich mit allem, was Unterhaltung am PC ausmacht, natürlich auch ausführlich mit den heißesten Games. Die Amiga Games berichtet über alles, was sich in der Spiele-Szene des alten und neuen Commodore tut. Ebenso beleuchtet das Sega Magazin die Programm-Szene sämtlicher Sega-Konsolen. Schließlich berichtet die Mega Fun über alles, was sich auf dem gesamten Konsolen-Markt so tut. In jedem dieser Magazine findet Ihr Spieletests satt, so daß für jeden von Euch mit Sicherheit der passende Play Time-Ersatz dabei ist. In diesem Sinne möchten wir uns für Eure Treue bedanken und freuen uns auf ein Wiedersehen in den informativen und unterhaltsamen Magazinen des Computec Verlages.

Euer

Christian Müller

AMIGA Games Disc

PC Games Disc & Mag

PCE World of Entertainment.

SEGA Magazin

NINTENDO, SEGA & MEHR
MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Play Time 8+9/95

Impressum:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

für C64-Kombi:
CP Verlag GmbH & Co.KG
(Anschrift siehe oben)

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)

Redaktion Deutschland: Christian Bigge, Thomas Borovskis, Hans Ippisch, Rainer Rosshirt, Oliver Menne, Uwe Kraft

Redaktion USA: Markus Krichel

Redaktions-Assistenz: Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter: Thomas Carlile, Bernd Diehl, Lars Geiger, Stephan Girlich, Ingolf Held, Petra Maueröder, Gerhard Pöpl, Paul Rigby, Ulf Schneider, Adrian Vogler, Thomas Wiesner

Bildredakteur: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Layout: Hansgeorg Hafner, Bettina Kaim, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger, Andreas Pröls

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: © Philips Media

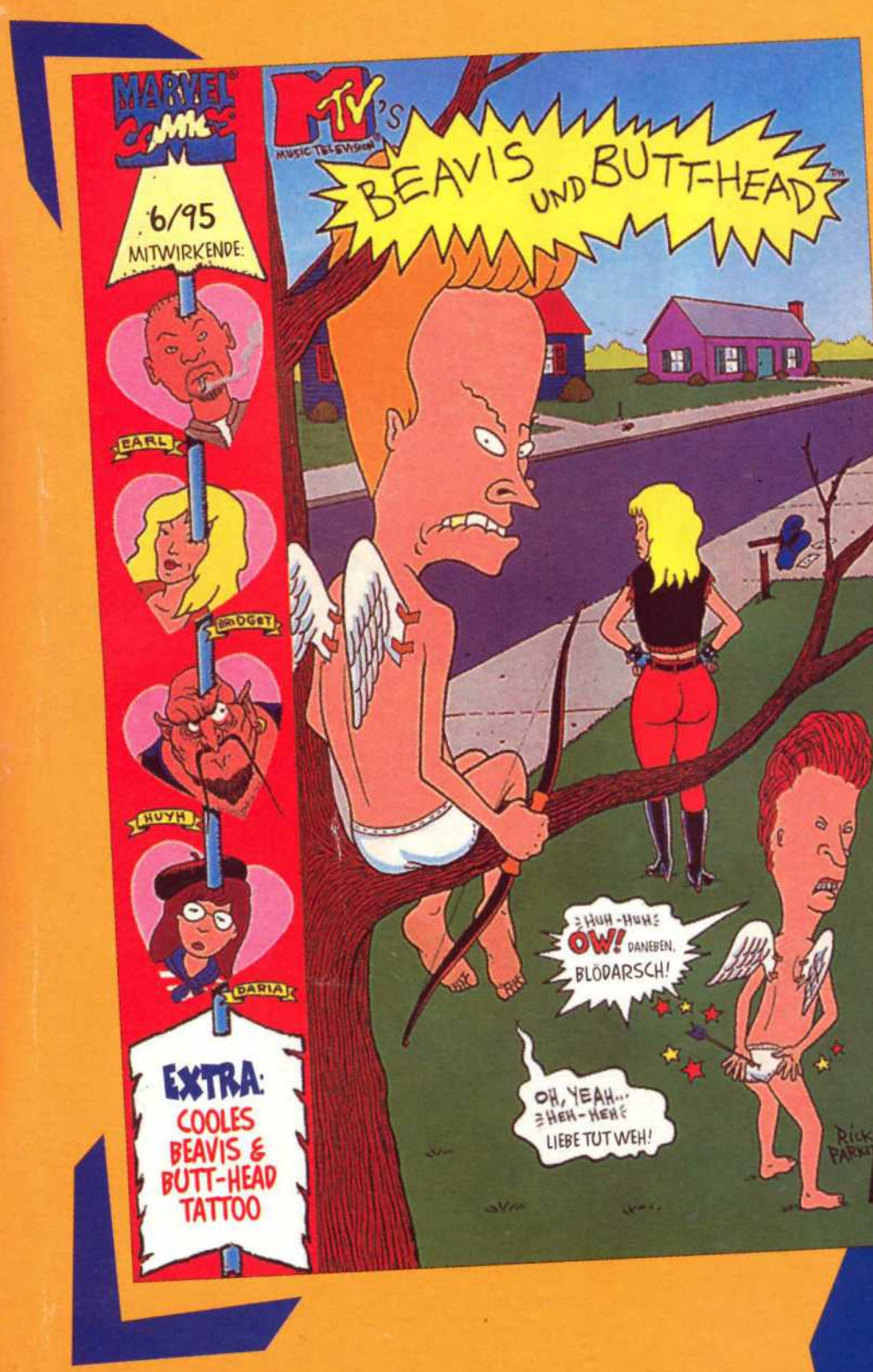
Manuskripte und Einsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

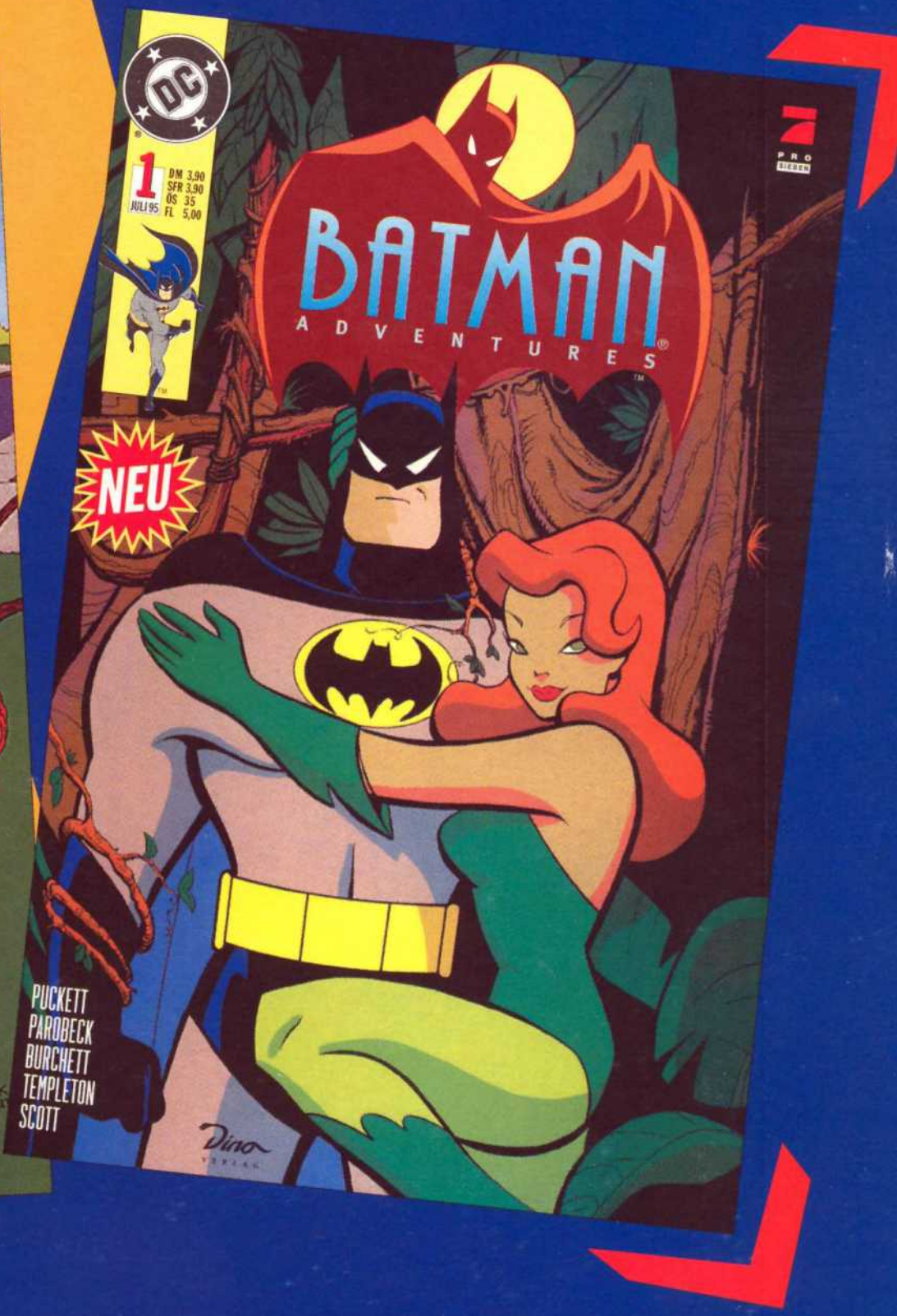
Urheberrecht Text: Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.

Hotline: Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62
Abobetreuung: Tel. 09 11 - 5 32 51 79
Leserservice: Tel. 09 11 - 6 42 77 63

Die COOLEN COMICS aus dem Dino VERLAG





Jeden MONAT **neu** am KIOSK

MILD POWER

JAVAANSE JONGENS

ERNST & PARTNER AUTO