

# DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

# PLAY TIME

**DM 5,90**

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

COMPUTEC  
VERLAG

J11426E

9/94



**DUNE II MD**

**CLAYFIGHTER SNES**

**DIE SIEDLER PC**

**& AMIGA CHEATS**

**Geniales Comeback!**

## Donkey Kong

**Besser als PC?**

## Sony Play Station

**Angriff der Polygone**

## Mega Drive 32X

**Irre Star Wars-Action**

## Tie Fighter

**Ballerspaß am Amiga**

## Banshee

## Messe CES Chicago

# SPIELE, SPIELE, SPIELE

**Zu gewinnen!**



## Pentium PC und 5x DX2 OverDrive

© Nintendo of America Inc.





Unglaubliche Grafik !!

Disney  
SOFTWARE

Disney's  
Das Dschungelbuch  
VIDEOGAME

Virgin  
INTERACTIVE  
entertainment

SEGA  
MEGA DRIVE

SEGA  
GAME GEAR

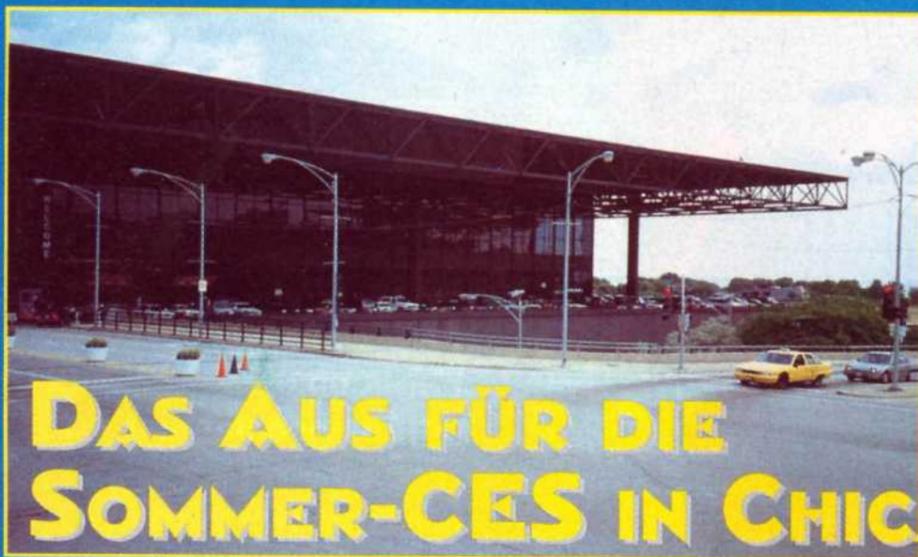
SEGA  
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Seite 16-33



## DAS AUS FÜR DIE SOMMER-CES IN CHICAGO!

Die weltgrößte Messe für Verbraucherelektronik (Consumer Electronics Show) fand im Juni in der bisherigen Form das letzte Mal statt. Die Veranstalter brechen ihre Zelte in der Metropole am Lake Michigan ab. Philadelphia im Bundesstaat New York wird die zukünftige Heimstatt einer neugeschaffenen Veranstaltung mit dem Namen „CES Interactive“. Dort wird sich erstmals das Geschehen ausschließlich um Computer- und Videospiele drehen. Was Chicago für Euch noch an Überraschungen parat hatte, lest Ihr in unserem großen Messerundgang.

Seite 34-43

## ENDLICH BEKOMMEN WIR MEHR POWER!



Der Edel-Elektronik-Riese greift an. Wir befragten Sony Computer Entertainment, was die neue PlayStation denn nun wirklich drauf hat. Werft mit uns in „Into the Future“ einen Blick hinter die Kulissen und lest ungeschminkt, was die Software-Hersteller von der Konsole halten.

## MOLT EUCH DIE ZUKUNFT NACH HAUSE!

Bullfrog, Microprose, Origin, Virgin. Firmen, die ihre Super-Spiele zunehmend am Limit der verfügbaren Hardware ausrichten. Mit unserem großen intel-Gewinnspiel könnt Ihr Euch für die kommenden anspruchsvollen Hits rüsten: Gewinnt mit Play Time einen kompletten Pentium-PC oder fünf DX2-Overdrive Prozessoren.

Seite 96



## ES IST SO SCHÖN, GEMEIN ZU SEIN!

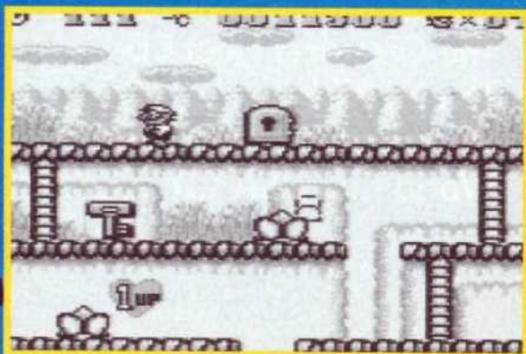
Darth Vader zieht uns in seinen Bann. Lucas Arts Tie-Fighter schickt uns technisch brillant auf der dunklen Seite der Macht in den Kampf gegen die Rebellen. X-Wing oder Tie-Fighter, wir beantworten eine Frage, die nicht nur SciFi-Fans schon 15 Jahre beschäftigt.



## MIT NINTENDO ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT!

Der japanische Videospiegelgigant besinnt sich zurück auf seine Anfänge.

Donkey Kong war 1984 der erste große Spielehit für den Newcomer in der Branche. Von dem unbekanntem jungen Ingenieur Shigeru Miyamoto erdacht, avancierte der diebische Gorilla schnell zum Sinnbild für Videospiele, bis ihm von seinem pummeligen Verfolger, dem Klempner Mario, der Rang abgelaufen wurde. Nintendo haucht seinen Anfängen nun neues Leben ein und beginnt, damit erneut für Furore zu sorgen: Donkey Kong ist das erste Spiel, das dem Super Game Boy Farbe einhaucht. Donkey Kong Country für das Super NES, ein neues Meisterstück, das Nintendos Weg ins 32- und 64Bit-Zeitalter aufzeigt.



**Nintendo®**

Ihr habt Sorgen mit Eurer Software oder Hardware?

Nicht verzagen, Play Time fragen. Unsere Hotline könnt Ihr wochentags in der Zeit von 13.00 bis 16.00 Uhr erreichen. Unter Tel. 0911 - 6 42 77 62 dürft Ihr uns Löcher in den Bauch fragen. Solltet Ihr einmal nicht durchkommen, schreibt uns!

Die Adresse:

Play Time • Kennwort Help! • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Seite 33 &amp; 138

**GANZ KURZ ...**

Wow, Wow, Wow! Die Sommerlöcher sind Vergangenheit! Keine Hitzewelle der Welt kann die Flut neuer Software oder aufsehenerregender Neuigkeiten stoppen. Neben der Vielzahl an verfügbaren erstklassigen Games zeigten das Engagement und die Präsentationen der Hersteller während der Messtage in Chicago, daß uns auch im Winter noch heiße Tage bevorstehen werden. Licht ins Dunkel der vielen Geschichten um neue Hardware und Wundermaschinen bringen wir mit unseren informativen Beiträgen über neue Tendenzen. Am Beispiel von Sonys Play Station oder Philips CD-i-Bemühungen, vermitteln wir Euch ein deutliches Bild und geben Hilfestellung für Eure Meinungsbildung.



Euer

*Christian Müller*

*Soccer trat für alle Beteiligten an der Sommer-Messe am Lake Michigan schnell in den Hintergrund. Der Welt größte Computer- und Videospiel-Show wurde von anderen Großereignissen überschattet. Nintendo blies mit Donkey Kongs phänomenaler Wiedergeburt zum letzten 16Bit-Gefecht, hervorragende Computerspiele kündigten ein heißes Weihnachtsgeschäft an, und nicht zuletzt schlug die Mitteilung, die CES werde es in dieser Form in Chicago nicht mehr geben, ein wie eine Bombe. Alles darüber und Spiele, Spiele, Spiele in unserer 15-seitigen Reportage.*



**CES CHICAGO-**

**EINE STADT IM ZEICHEN DER SPIELE 16**



**Rubriken**

Charts .....118  
 Game Over .....146  
 Help .....58  
 Hermann,  
 der Dungeonmeister ...111, 113  
 Highlights .....3  
 Inserentenverzeichnis .....129  
 Kleinanzeigen .....116  
 Leserbriefe .....110



**Specials**

Gewinnspiel Microprose → ...48  
 Gewinnspiel intel Pentium ...96  
 Grafikpower mit  
 Alias Software .....130  
 Rollenspiele .....142  
 Spielautomaten .....14  
 Workshop Kolumbus Teil 2 ..120



**Into the Future**

Messebericht CES Chicago ....16  
 Sony Play Station .....34  
 Philips CD-i .....44



**Reviews**

**PC**  
 Anstoß World Cup Edition ...99  
 Formula One Grand Prix/  
 David Leadbetters Golf CD ...97  
 Hanse .....54  
 Harpoon 2 CD .....98  
 Kick Off 3 .....99  
 Lital Divil CD .....98  
 Outpost .....56  
 Overlord .....50  
 ROM Gold CD .....97  
 Star Control 1+2 CD .....98  
 Subwar CD .....98  
 Tie-Fighter .....52  
 The Grandest Fleet CD .....97  
 Theme Park .....95  
 Wing Commander Armada ..92  
 World Cup USA CD .....97



# PLAY TIME

## AMIGA

Banshee .....	102
Empire Soccer .....	105
K240 .....	104
Letimevel .....	106
Starlord .....	104
Statix .....	106
Valhalla .....	106
Wild Cup Soccer .....	106

## AMIGA CD 32

Battletoads .....	107
Battle Chess .....	107
Beavers .....	108
Global Effect .....	108
Lost Vikings .....	107
Premiere .....	108
Sabre Team .....	108
Surf Ninjas .....	108
The Humans .....	107
Trivial Pursuit .....	107
Wembley .....	108

## MEGA DRIVE/MEGA CD II

FIFA Soccer CD .....	124
Hardball 94 .....	127
Mario Andretti Racing .....	127
Out of this World CD .....	123
Shadow of the Beast 2 CD .....	127
Sensible Soccer International CD .....	127
The Incredible Hulk .....	126

## MASTER SYSTEM/GAME GEAR

Ecco the Dolphin .....	129
Dr. Robotnik Mean Bean Machines .....	128
Sonic Spinball .....	128

## SUPER NES

Legend .....	134
Knights of the Round .....	137
Super Conflict .....	136

## GAME BOY

Battletoads & Double Dragon .....	140
Die Schlümpfe .....	139
Donkey Kong .....	138
Pac Man .....	140

## C 64

Kunst aus China .....	109
-----------------------	-----

## 3DO

Shock Wave .....	140
------------------	-----

## NEO GEO

Top Hunter .....	141
------------------	-----



## Preview

Formula 1 Grandprix MCD .....	122
Street Fighter II - The New Challengers .....	132
Stunt Race FX SNES .....	135



**SEITE 34**

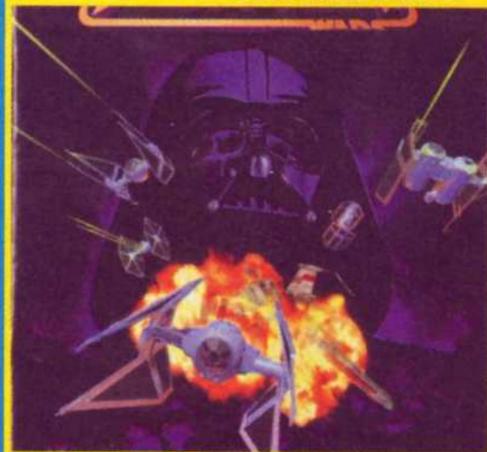
## SONY PLAY STATION -

### WIR WISSEN MEHR ÜBER TECHNIK UND SPIELE

*Sony macht Ernst. Zum Ende des Jahres werden die Karten neu gemischt. Kann der Unterhaltungselektronik-Gigant den größten Coup in dieser jungen Branche landen? Und noch wichtiger: Wird es uns Verbrauchern etwas Neues bringen?*



## TIE-FIGHTER - PC 52



*Frontenwechsel - Harte Action jetzt auf der dunklen Seite der Macht.*

*Auferstehung - Der Videospielklassiker mit Mario, Kong, und Prinzessin Pauline laufen in Höchstform.*

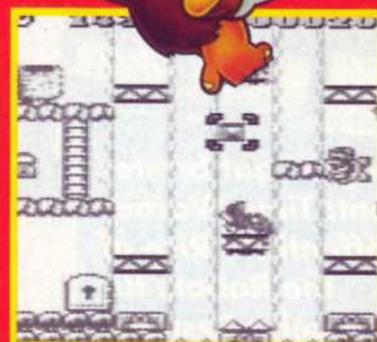


**DONKEY KONG -  
GAMEBOY 138**

## STARLORD - AMIGA 104



*Unterstützung - Microprose Weltraum-Saga läßt die Amiga-Welt hoffen.*



# COMPUTER 94 - DER KÖLNER MESSEHIT - JETZT NOCH GRÖßER!

Deutschlands einzige echte Messeveranstaltung für alle Computer- und Videospiele wirft ihre Schatten voraus. Die Veranstalter ICP und Pro Konzept gehen dabei den gleichen Weg wie schon 1993. Das heißt, unter dem Dach der Verbraucher-Messe „Computer 94“ finden wieder die weltweit größte Amiga-Messe „World of Commodore 94“ und die Computer- und Videospielemesse „World of Games“ statt. Der Erfolg der letztjährigen Messe gibt diesem Konzept auch recht: Nach den verschiedenen, eher kläglichen Veranstaltungen der Vorjahre konnte man auf Antrieb mehr als 150 Aussteller, darunter solche Größen wie IBM und Microprose, gewinnen. Dies wurde durch die Menge der Besucher honoriert, die - fast 50.000 an der Zahl - die Messehal-



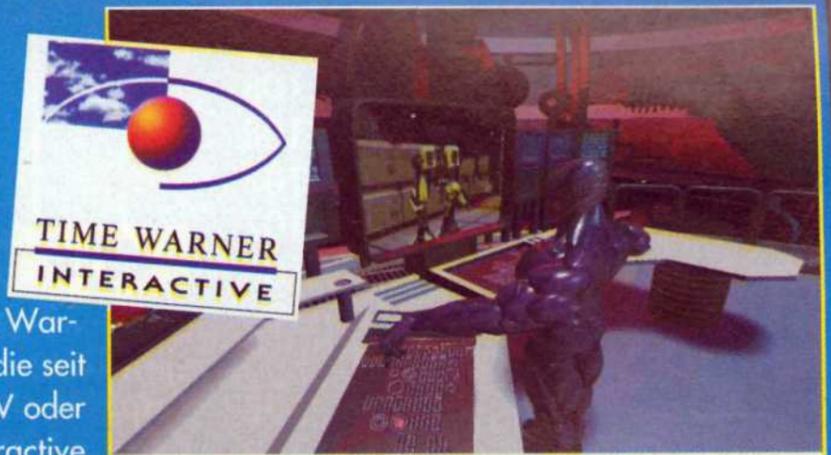
len stürmten. Für dieses Jahr erwartet man einen noch größeren Zuspruch. Bei etwa 200-250 Ausstellern, die ihr Interesse bereits bekundet haben, mußte man sogar die Ausstellungsfläche erweitern. Von den rund 70.000 erwarteten Besuchern wird dann in bisher nicht gekannter Größenordnung alles, vom Power PC über den Amiga bis hin zu vielseitigem Zubehör, bestaunt werden dürfen. Besonderen Andrang werden sicherlich wieder die vielen Softwareaussteller verzeichnen können, die etliche der bevorstehenden Weihnachtshits im Gepäck haben werden.

**Computer '94 mit World of Commodore '94 und World of Games**  
4. bis 6. November 1994 - jeweils 9 - 18 Uhr  
in Halle 10 und 11 des Messegeländes Köln

## TENGEN IST TOT. ES LEBE TIME WARNER INTERACTIVE!



Einer der großen Medienkonzerne dieser Welt ist nun auch namentlich im Geschäft. Nur wenige wußten bis zu unserem Bericht „Weltherrschaft“ (Play Time 7/94) um die Verstrickungen der milliardenschweren Amerikaner in der elektronischen Unterhaltungsbranche. Unter anderem besitzt Time Warner 25 % der Anteile von Atari und ist alleiniger Inhaber von Atari Games, die seit letztem Jahr unter dem Namen Tengen Konsolen-Spiele wie z. B. Gauntlet IV oder Dragons Revenge veröffentlichten. Die Neugründung Time Warner Interactive schluckt nun Tengen und widmet sich unter dem neuen Namen nicht mehr ausschließlich Videospiele. Der erste große Deal gelang TWI mit dem Kauf der Rechte an dem Beat 'em up Rise of the Robots von Mirage, das nun endlich im Oktober auf breiter Front veröffentlicht werden soll. Bedenkt man die Möglichkeiten, die sich TWI im breiten Spektrum des Time Warner-Besitztums auf-tun, dürft Ihr Euch auf kommende Hits freuen. Man ist auch schon im riesigen Filmarchiv der Schwesterfirma Warner Bros. fündig geworden: Die berühmten Looney Toons-Charaktere Sylvester und Tweety werden schon im September für Furore auf dem Mega Drive sorgen.



## SOFTWARE 2000 AUF WELTREISE

Das kleine, aber feine deutsche Computerspiel-Label Software 2000 aus Eutin rückt näher zu den Großen der Branche auf. In Kooperation mit Microprose wird mit Pizza Connection erstmals eines ihrer Spiele weltweit vertrieben. Darüberhinaus wird man zusammen CD-ROM-, OS/2- und Macintosh-Versionen für Pizza Connection entwickeln. Weitere Projekte für die Zukunft sind geplant.

● In Kürze wird Software 2000s Pizza auch in anderen Teilen der Welt serviert.



● Angriff auf breiter Front: Time Warner veröffentlicht Rise of the Robots für zehn Systeme zeitgleich!



System-Voraussetzungen:  
DOS ab Version 3.3  
10 MB freier Festplattenspeicher  
640 KB Hauptspeicher  
MS-kompatible Maus  
VGA-Adapter

# Regent

Wirtschaftssimulation des mittelalterlichen Deutschland

## PC-Deluxe

Neue DOS-Version



- Komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge
- Über 30 verschiedene Menüs für Handel, Politik, Kriegswesen, Bergbau etc.
- 1 – 4 Spieler
- 48 verschiedene Handelswaren
- Viele verschiedene Ereignisse
- Soundkartenunterstützung

**Multiple Spielsituationen**  
**Realistischer Sound**  
**Programm und Handbuch in deutsch!**

**Erleben Sie die Welt des Mittelalters und behaupten Sie sich in einer bekannten und doch fremden Welt.**

**MARTIN** Ges.m.b.H. & Co.KG  
Computer Simulations

Klostertalerstraße 25, A-6751 Braz, Tel. 05552/8121-0  
Fax 05552/812124

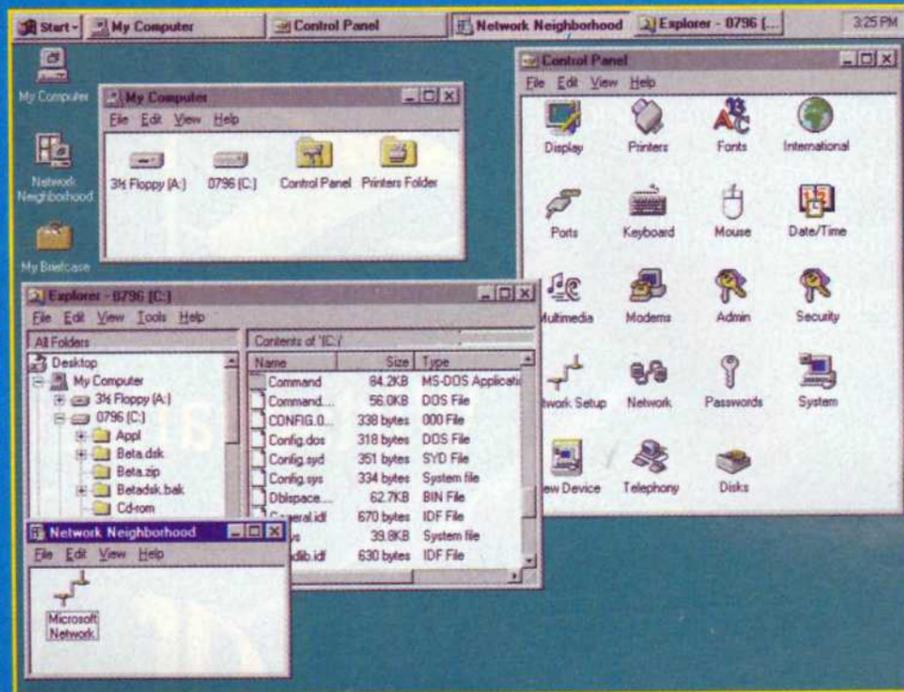
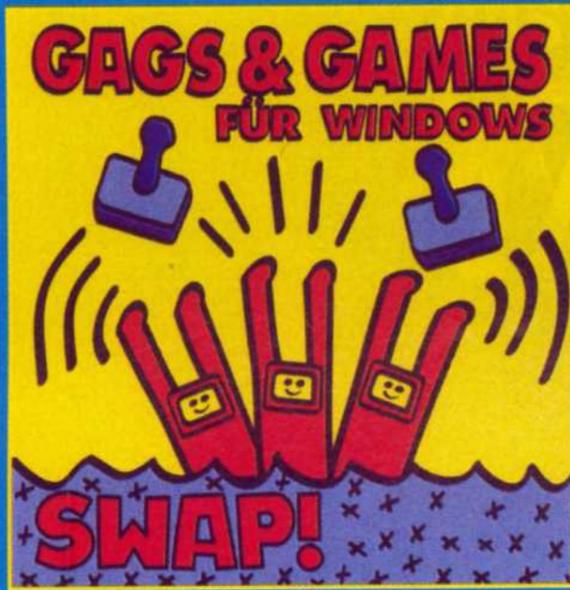
# SWAP! GAGS & GAMES FÜR WINDOWS

Über 300 Spiele für weniger als 30 Mark. Immer wieder stößt man im Zeitalter des CD-ROM auf solch verlockende Angebote - und mindestens genauso oft verbrennt man sich beim Kauf die Finger. Bei der Gags & Games für Windows von Raptor kann man allerdings wenig verkehrt machen; hier wird eigentlich jeder fündig. Praktisch: Alle Programme wurden in ungepackter Form auf CD-ROM gebracht; die

Installation geht also dementsprechend flüssig und einfach vonstatten.

Info: Raptor GmbH, Knorrstraße 142, 80937 München, Tel.: (0 89) 31 60 77-0

● **Auch wenn das Cover recht einfach wirkt, ist der Inhalt doch von recht hoher Qualität.**



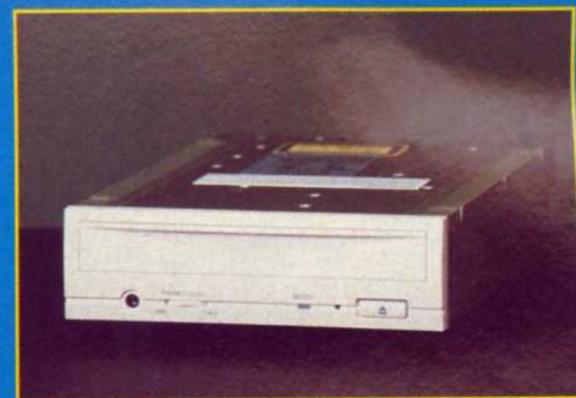
## WIN 4.0 FÜR SPIELE!

Über 20.000 Entwickler und Anwender testen seit Anfang Juni die Beta-Version von Chicago, dem Windows 3.1-Nachfolger. Die speziell auf Spiele ausgerichtete Grafikkbibliothek WinG soll dazu beitragen, daß viele Spielehersteller den Sprung von DOS zu Windows wagen. Bislang war dieser Umstieg unmöglich, arbeitete Windows 3.1 gerade für Actionspiele viel zu langsam.

## PIONEER 104X

Kaum haben sich einige PC-Besitzer durchgerungen, sich und ihrem Rechner ein Double-Speed-Laufwerk zu gönnen, so kommen auch schon die ersten CD-ROM-Laufwerke mit vierfacher Umdrehungsgeschwindigkeit auf den Markt. Das DR-U104X bietet laut Hersteller eine Datenübertragungsrate von 600 KB/s und eine Zugriffszeit von 220 ms. Dieser Geschwindigkeitsrausch hat aber auch seinen Preis: satte DM 1.300,- soll das gute Stück kosten!

Info: Pioneer Electronics Deutschland, Hanns-Martin-Schleyer-Straße 35, 47877 Willich, Tel.: (0 21 54) 9 13-0



## BiFi - ACTION IN HOLLYWOOD



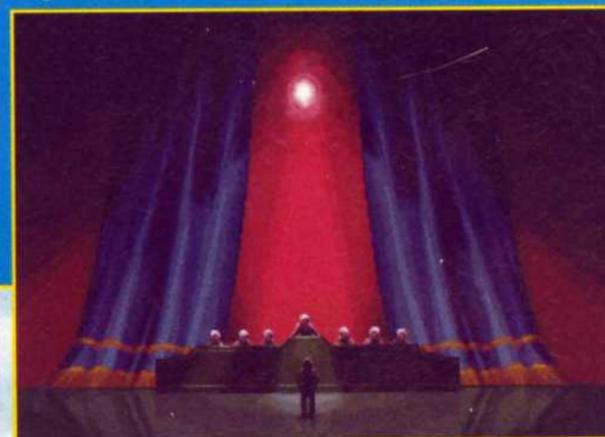
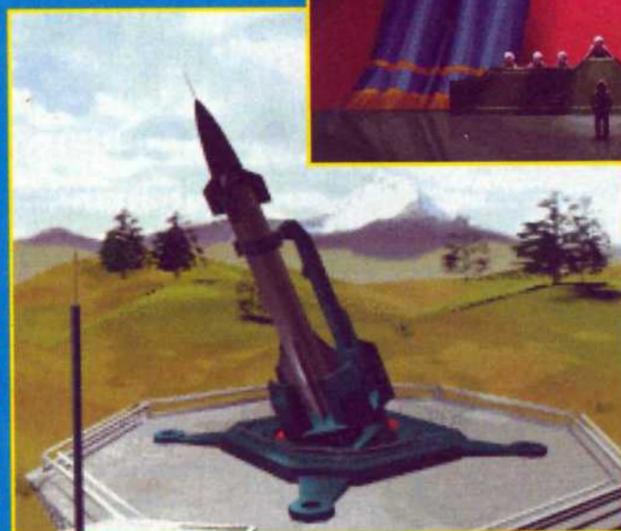
● **Trotz des oft langweiligen Konzepts, werden Werbespiele immer besser. Action in Hollywood gehört sogar zur Oberklasse dieses jungen Genres.**

Werbespiele gewinnen stetig an Attraktivität. Erstens sind sie kostenlos, und zweitens brauchen sie sich nicht vor kommerziellen Spielen verstecken. Bestes Beispiel: BiFi - Action in Hollywood. Dieses Spiel besticht durch ausgezeichnete Qualität. Daß vor allem bei den Grafiken viel Liebe zum Detail bewiesen wurde, ist aber nicht der einzige Grund, warum sich BiFi mit Voll-Preis-Spielen auf eine Stufe stellen kann; auch das Gameplay und die amüsante Story können an den Bildschirm fesseln. Zugreifen!

Info bei: PD Soft, Hinderpad 4, 45525 Hattingen oder Astat Media, Kobergerstr. 41, 90408 Nürnberg

## BATTLE ISLE 2

Na, schon alle Szenarien von Battle Isle 2 gelöst? Wenn ja, dann wird es Euch sicher freuen, daß Blue Byte demnächst die erste Scenery-CD-ROM herausbringen wird. Sie nennt sich „Das Erbe des Titan“ und wird jedem gestandenen Zukunftsstrategen mit Sicherheit das Letzte abverlangen. Preis und Erscheinungsdatum standen zu Redaktionsschluß noch nicht fest.



● **Ganz in der Tradition des ersten Teils, wird auch Battle Isle 2 mit Nachschub für Strategiehunger versorgt.**



# OLDTIMER

Burntime machte Max Design zu den Newcomern 1993. Ihr nächstes Spiel trägt den bedeutsamen Untertitel „erlebte Geschichte“. Wer jetzt vorschnell vermutet, daß Oldtimer eher zur Erziehung kleiner Kinder gedacht ist als für gestandene Wirtschaftsfachleute, liegt leider daneben. Oldtimer beschäftigt sich mit dem Lebensweg eines kleinen Unternehmers, der zum einflußreichen Großindustriellen aufsteigen möchte.



Oldtimer wird nur auf CD-ROM erscheinen und über 600 MB an Grafik, Sound, Film und hoffentlich auch Spiel bieten.

● Des deutschen Herstellers liebtes Kind, die Wirtschaftssimulation, bekommt mit Oldtimer ansprechenden Zuwachs.



# PRINCE FÜR REELMAGIC

Sigma Designs rüstet auf. 20 neue MPEG-Titel für die ReelMagic wurden im Juni angekündigt, darunter Space Ace, Conspiracy und Lord of the Rings. Außerdem wurde die erste interaktive Musik-Video-CD im MPEG-Format angekündigt: Prince interactive! Diese CD bietet einen extra für diesen Zweck komponierten Song, drei Videos und Samples von über 50 erfolgreichen Titeln. Auf dem amerikanischen Markt kostet diese CD einzeln 60 Dollar, Sigma Designs denkt aber darüber nach, ein Bundling mit verschiedenen Varianten der ReelMagic herauszubringen.

Info: Sigma Designs, Leopoldstraße 28a/II, 80802 München, Tel.: (0 89) 33 64 43



● Prince als Vorreiter in der Video-CD-Branche. Leider nur mit Zusatzkarte zu genießen, dafür aber mit Songs und Videos vollgestopft.

# Media Point

Verkauf  
Ankauf  
Tausch

## Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
1942 Pacific Air War	89,95		Viele CD-ROM Titel bereits ab 9,95
Aces of the Deep	89,95 *		7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN! 69,95
Aces over Europe	79,95		Anstoss (incl. World Cup Edition) 89,95
Anstoss	79,95	69,95	Battle Isle 2 – Das Erbe des Titan * 49,95
Anstoss World Cup Edition	59,95	59,95	Beneath a Steel Sky * 99,95
Apocalypse		59,95	Bloodnet * 89,95
Armored Fist	89,95 *		Burning Steel 1, 2 je 89,95
Aufschwung Ost	79,95	69,95	Comanche (engl.) SONDERPOSTEN! 69,95
Battle Isle 2	89,95	89,95 *	Doom Utilities incl. 350 neuer Levels 39,95
Beneath a Steel Sky	79,95	69,95	Empire Deluxe (dt., DOS & Windows) 89,95
Bloodnet	99,95 *		Eye of the Beholder Trilogy (dt.) 99,95
Cannon Fodder	69,95	59,95	FIFA Soccer * 89,95
Caribbean Desaster	89,95 *	79,95 *	Hidden Below * 79,95
Chaos Engine	59,95 *	39,95	Lands of Lore 99,95
Chartbreaker	89,95 *	79,95 *	Maniac Mansion 2 (dt.) 99,95
Death or Glory	89,95	89,95	Outpost 89,95
Delta V	79,95 *		Pinball Dreams Deluxe * 89,95
Der Clou	89,95	79,95	Privateer 99,95
Der Patrizier	89,95	69,95	Railroad Tycoon 29,95
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *	Rebel Assault (engl.) SONDERPOSTEN! 69,95
Der Trainer	89,95	79,95	Sherlock Holmes (The Lost Files) 99,95
Die Siedler	89,95	89,95	Silent Service 2 29,95
Dogflight	39,95	39,95	Strike Commander (e.) SONDERPOSTEN! 69,95
Doom Data Disk 1, 2	je 29,95		Syndicate Plus 99,95
Dungeon Master 2	89,95 *	79,95 *	Theme Park 89,95
Elfmania		59,95	Tie Fighter * 99,95
Elite 2	79,95	59,95	Ultima 8 (dt., incl. Speech Pack) 99,95
Empire Soccer	69,95	59,95	Ultima Underworld 1 & 2 99,95
F-14 Fleet Defender	99,95		Under a Killing Moon * 119,95
FIFA Soccer	79,95	69,95 *	Wing Commander Armada * 79,95
Flightsimulator 5	ab 99,95		Wings of Glory * 99,95
Grand Prix	99,95	79,95	
Gunship 2000	89,95	69,95	
Hanse - Die Expedition	49,95	39,95	
Harpoon 2	89,95		
Hattrick (Bundesliga Man. 3.0)	99,95 *	89,95 *	
Hattrick (Ikarion)	89,95 *	69,95 *	
History Line 1914-1918	79,95	79,95	
Impossible Mission 2025		79,95	
Indy Car Racing	79,95		
Ishar 3	79,95 *	69,95 *	
Jurassic Park	79,95	59,95	
Kick Off 3	59,95	59,95	
Kings Quest 6	89,95	69,95 *	
Kolumbus	89,95	79,95	
Lands of Lore	69,95		
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	79,95		
Lollypop	89,95 *	69,95 *	
Lost Vikings	89,95	69,95	
Mad News	89,95 *	79,95 *	
Magic of Endoria	89,95		
Maniac Mansion 2 (dt.)	89,95		
Mr. Nutz		59,95	
Outpost	89,95 *		
Overlord	79,95 *	69,95 *	
Pacific Strike	89,95		
Pacific Strike Speech Pack	39,95		
Pirates Gold (dt.)	99,95	89,95 *	
Pizza Connection	89,95	89,95	
Police Quest 4 (dt.)	79,95		
Privateer	89,95		
Privateer Zusatz-Disks	je 39,95		
Quarter Pole	79,95	69,95 *	
Rings of Medusa Gold	89,95	79,95 *	
Reunion	89,95	89,95	
Robinson's Requiem	69,95	59,95 *	
Rüsselsheim	69,95	59,95	
Sam & Max (dt.)	89,95		
Sensible Soccer Worldcup Ed.		49,95	
Sierra Soccer	59,95	49,95	
Sim City 2000 (dt.)	89,95		
Skidmarks		59,95	
Software Manager	89,95	79,95	
SSN-21 Seewolf (dt.)	79,95		
Starlord	99,95	79,95	
Sternenschweif (DSA 2)	89,95 *	79,95 *	
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95		
S.U.B.	79,95 *	69,95 *	
Subwar 2050 Mission Disk	59,95 *		
Syndicate	89,95	69,95	
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *	
Theme Park	79,95	79,95	
Tie Fighter	89,95		
Tornado (PC: incl. Mission 1)	89,95	69,95	
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95	79,95 *	
Ultima 8 AKTIONSPREIS: 49,95			
Ultima 8 SAP AKTIONSPREIS: 19,95			
Wing Commander Armada	69,95		
World Cup USA '94	69,95	59,95	
X-Wing Zusatzdisks	ab 49,95		
Zeppelin	89,95	79,95 *	
Zero		69,95 *	
<b>Soundkarten</b>			
Soundblaster Midi Adapter	49,95		
Soundblaster Pro	169,95		
Soundblaster 16 Bit	229,95		
Soundblaster AWE 32	649,95		
Stereo-Lautsprecher	39,95		

### Laden- & Versandanschrift

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

### Bestellannahme

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

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

### CD-ROM Laufwerke für PC

Panasonic 562 B, Double Speed, intern 349,95

### Festplatten intern

260 MB, 3,5" AT-Bus 479,-  
340 MB, 3,5" AT-Bus 699,-  
Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!

### Amiga Hardware

Amiga 1200 699,-  
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte 499,-  
Andere Größen auf Anfrage!

### Amiga Zubehör

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

### Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's! ab 25,95  
Advanced Gravis Joystick (PC analog) ab 69,95  
Advanced Gravis Joystick (Amiga & Atari) 59,95  
Gravis Game Pad (PC / Am & At) je 49,95  
Quickjoy I (Amiga & Atari) 7,95  
Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari) 19,95

### Disketten

3,5" MF 2DD ab 7,50  
3,5" MF 2HD ab 8,50

### Atari ST

Cannon Fodder 69,95  
Chaos Engine 69,95  
Elite 2 69,95  
Lotus Trilogy 69,95  
Sensible Soccer Worldcup Edition 49,95

### Apple Macintosh

7th Guest (CD) 129,95  
F-117 A Nighthawk 99,95  
Larry 6 99,95  
Pirates Gold 99,95  
Sim City 2000 (dt.) 99,95  
Syndicate 89,95  
XPlora 1: Peter Gabriel (CD) 129,95

### Spielkonsolen

Mega Drive II ab 199,-  
Game Gear mit 4 Spielen 249,-  
Gameboy 99,95  
Super NES ab 199,95

### Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager lieferbar!

\* bzw. i.V.: bei Drucklegung noch nicht erschienen!  
Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!  
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!  
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse, 9,50 bei Nachnahme, 15,- bei Ausland (nur Vorkasse!) ab 250,- versandkostenfrei!

## SIMON THE SORCERER 2

Simon the Sorcerer hat allen Adventure-Freaks viel Freude bereitet und weit und breit gute Wertungen abkassiert. Allein dies ist heutzutage schon ein Grund, einen zweiten Teil auf den Markt zu bringen. Bei Adventuresoft lernt man allerdings dazu, so daß Simon 2 einige „Verbesserungen“ verpaßt bekommen wird: mehr Interaktion, mehr Rätsel und Animationen für jeden Ort des Spieles und eine geringfügige Kürzung, dafür aber Intensivierung der Unterhaltungen. Charaktere aus Teil 1 werden in dieser Fortsetzung wieder auftauchen, und auch der Hauptfeind von Simon kehrt leider wieder zurück.



● Die mittlerweile fast schon standardisierte Aktionsleiste für Adventures wird auch bei Simons zweitem Auftritt wieder gute Dienste leisten (links). Oben sieht man, daß sich auch die Qualität der Grafiken um einiges verbessert hat.



## MEGARACE CD 32

Nach langem Warten ist es nun endlich fertig! Und dank einer neuen Komprimiermethode ist sogar ein ruckelfreies Spielen möglich, was PC-User bestimmt vor Neid erblassen läßt. Bei dieser



● Kennt Ihr noch diesen verrückten Moderator, der Euch in der PC-Version durch das Spiel führt? Mit dem CD 32 am

TV-Gerät jetzt noch realistischer.

## SX 1

Daß Ihr Euren A 1200 mit einem CD32-Laufwerk versehen könnt, haben wir Euch in einer der letzten Ausgaben schon mal mitgeteilt. Daß dies aber auch andersherum geht, ist Euch sicher neu. Die Firma Compustore in Frankfurt (Tel. 069/567399) liefert mit dem SX1 ein Modul, welches in den Expansionsport des CD 32 gesteckt wird und dadurch neue Schnittstellen anbietet. Ein 9poliger serieller, ein 25poliger paralleler und ein Amiga-Videoanschluß sowie ein AT-Bus Controller für die Festplatte machen das CD 32 fast zum A 1200. Dank des durchgeschliffenen Expansionslots könnt Ihr Eure CD32-Erweiterungen weiterhin ohne Probleme betreiben. Ab August, ca. DM 440,-.



Methode muß das CD 32 allerdings laufend von der CD nachladen, was jedoch außer der LED-Beanspruchung nur Vorteile bringt. Schon bald könnt Ihr also das heiße Rennen um Geld- und Sachpreise aufnehmen und die Megarace Game-show vielleicht für Euch entscheiden.

● Nahezu ruckelfrei soll die wilde Fahrt über die verschlungenen Pisten mit dem CD 32 möglich sein.



1-IV-94

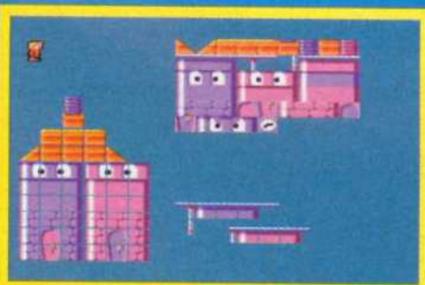
Sonder-Angebote • dt = Deutsche Anleitung oder Version • V,mö = Vorbestellung möglich



● Diese Datenbilder lassen erahnen, wie viele Sprites im fertigen Spiel über den Monitor flimmern werden. Aus den Bildern greift sich die Software jeden einzelnen Sprite, und das sind ganz schön viele, oder?

## MARVIN

Dieses neue Plattformspiel ist schon vom Maßstab her völlig neu. Dadurch, daß man nämlich die Sprites kleiner gehalten hat, ist es möglich, mehr Gegner und somit mehr Action auf den Schirm zu bringen. Aufgabe des Spielers ist auch wieder einmal die Rettung einer entführten Person. Dabei muß sich, wie soll es auch anders sein, Marvin durch unterschiedliche Levels mit verschiedenen Puzzles schlagen. Mit dabei sind Szenen an einem Seil unter einem Zeppelin und ein Unterwasserlevel. Gepaart mit 64-Farbgrafik und digitalisierter Sprache in CD-Qualität werden diese abwechslungsreichen Welten wohl für Furore sorgen.



● Die noch sehr öde aussehenden Levels werden vor bewegten Sprites nur so wimmeln.

**Amiga PC CD-ROM**

	Amiga	PC	CD-ROM
<b>1942 - The Pacific Air War /dt</b>	—	<b>91,95</b>	<b>91,95</b>
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—	79,95	—
Aces over Europe /dt	—	69,95	—
Al-Qadim	—	63,95	63,95
Ambermoon /dt	72,95	V,mö	—
Anstoss /dt	67,95	67,95	—
<b>Anstoss World Cup Edition /dt</b>	<b>54,95</b>	<b>54,95</b>	<b>89,95</b>
Apocalypse /dt	47,95	—	—
Aufschwung Ost /dt	59,95	67,95	—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95	73,95	—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	47,95	—
<b>Battle Isle 2 /dt</b>	<b>V,mö</b>	<b>79,95</b>	<b>85,95</b>
Beneath a Steel Sky /dt	54,95	63,95	89,95
Body Blows Galactic /dt	48,95	—	—
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	—	—
Bundesliga Manager Prof. /dt	66,95	66,95	—
Bundesliga Manager Hatrick /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Burning Steel Edition /dt	—	—	94,95
Burning Steel 2	—	72,95	72,95
<b>Cannon Fodder /dt</b>	<b>51,95</b>	<b>59,95</b>	—
Christoph Kolumbus /dt	73,95	79,95	—
Civilization /dt	78,95	91,95	—
Comanche + 100 Missionen /dt	—	—	99,00
Cool Spot /dt	53,95	53,95	—
Darkmere /dt	53,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	68,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Day of the Tentacle /dt	—	—	94,95
<b>Death or Glory /dt</b>	<b>81,95</b>	<b>81,95</b>	—
<b>Der Clou /dt</b>	<b>67,95</b>	<b>79,95</b>	<b>79,95</b>
Der Clou /dt Amiga 1200 / CD 32	je 67,95	—	—
Der Planer /dt	—	82,95	84,95
<b>Die Siedler /dt</b>	<b>79,95</b>	<b>79,95</b>	—
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—
<b>Elfmania /dt</b>	<b>46,95</b>	—	—
Elite 2 - Frontier /dt	53,95	69,95	66,95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—	—	94,95
<b>F-14 Fleet Defender /dt</b>	—	<b>91,95</b>	—
F1 /dt	56,95	71,95	—
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	—
Goal! /dt	52,95	58,95	—
Gunship 2000 /dt	67,95	91,95	—
<b>Hanse - Die Expedition /dt</b>	<b>41,95</b>	<b>41,95</b>	—
Heimdall 2 /dt	63,95	—	—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95	—	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
<b>Indy Car Racing /dt</b>	—	<b>69,95</b>	—
K240 /dt	53,95	—	—

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

**Bachler**  
Computersoftware

**Amiga PC CD-ROM**

	Amiga	PC	CD-ROM
Lands of Lore /dt	—	59,95	89,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—	64,95	89,95
Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69,95	V,mö
<b>Mad News /dt</b>	<b>V,mö</b>	<b>79,95</b>	<b>V,mö</b>
<b>Magic of Endoria /dt</b>	<b>*69,95</b>	<b>85,95</b>	—
Microcosm /dt CD 32	94,95	—	99,00
<b>Mr. Nutz /dt</b>	<b>46,95</b>	—	—
NHL Hockey /dt	—	79,95	—
<b>Pacific Strike /dt</b>	—	<b>81,95</b>	<b>V,mö</b>
Pacific Strike Speech Pack /dt	—	34,95	—
<b>Pinball Dreams 2 /dt</b>	—	<b>34,95</b>	—
Pinball Fantasies /dt	—	59,95	—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—	—
Pirates! Gold /dt CD 32	58,95	89,95	—
<b>Pizza Connection /dt</b>	<b>77,95</b>	<b>84,95</b>	—
Police Quest 4 /dt	—	69,95	V,mö
Privateer /dt	—	86,95	99,00
<b>Privateer Special Operations 1 /dt</b>	—	<b>37,95</b>	—
<b>Rebel Assault /dt</b>	—	—	<b>87,95</b>
Reunion /dt	—	92,95	92,95
Rüsselsheim /dt	—	68,95	—
Sam & Max /dt	—	94,95	—
<b>Sensible Soccer World Cup Edition /dt</b>	<b>34,95</b>	—	—
Sierra Soccer /dt	46,95	—	—
<b>Sim City 2000 /dt</b>	—	<b>89,95</b>	—
Sim City 2000 Data Disk. 1	—	34,95	—
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	—
Skidmarks /dt	47,95	—	—
Software Manager /dt	67,95	67,95	—
Star Trek Amiga 1200	53,95	—	—
Stardust /dt	29,95	—	—
<b>Strike Commander /dt</b>	—	<b>89,95</b>	<b>89,95</b>
Strike Commander	—	—	—
Tactical Operations /dt	—	38,95	—
Subwar 2050 /dt	—	89,95	—
Syndicate /dt	61,95	79,95	99,00
Syndicate Mission Disk. /dt	—	37,95	—
T.F.X. /dt	—	92,95	99,00
Team 17 Collection /dt	54,95	—	—
<b>Theme Park /dt</b>	—	<b>V,mö</b>	<b>V,mö</b>
Tie-Fighter	—	V,mö	—
Tornado /dt	59,95	—	—
Tornado + Mission Disk. 1 /dt	—	79,95	79,95
Turrican 3	46,95	—	—
<b>UFO /dt</b>	<b>*69,95</b>	<b>91,95</b>	<b>91,95</b>
<b>Ultima 8 - Pagan /dt</b>	—	<b>81,95</b>	<b>115,00</b>
Ultima 8 - Pagan Speech Pack /dt	—	34,95	—
Ultima Underworld 1 & 2	—	—	89,95
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—	69,95	—
X-Wing /dt	—	94,95	—
<b>X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt</b>	—	<b>57,95</b>	—
<b>X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt</b>	—	<b>43,95</b>	—
Zool 2 /dt	46,95	—	—

Sonder-Angebote

	Amiga	PC	CD-ROM	Atari ST
<b>Alien Breed Special Edition</b>	<b>21,95</b>	—	—	—
<b>Assassin Special Edition /dt</b>	<b>20,95</b>	—	—	—
<b>Cadaver + Data Disk. /dt</b>	<b>27,95</b>	<b>27,95</b>	—	<b>27,95</b>
Dune /dt	35,95	35,95	—	—
<b>F-15 Strike Eagle 2 /dt</b>	<b>29,95</b>	<b>29,95</b>	<b>23,95</b>	<b>30,95</b>
F-16 Falcon /dt	25,95	—	—	—
<b>F-19 Stealth Fighter /dt</b>	<b>29,95</b>	<b>29,95</b>	<b>23,95</b>	<b>32,95</b>
F-29 Retaliator /dt	28,95	35,95	—	—
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95	—	25,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95	—	—
King's Quest 1, 2, 3 oder 4 /dt	je 25,95	25,95	—	29,95
Leisure Suit Larry 1 /dt	25,95	25,95	23,95	27,95
Leisure Suit Larry 2 oder 3 /dt	je 25,95	25,95	—	27,95
M1 Tank Platoon /dt	25,95	25,95	23,95	30,95
Mad TV /dt	36,95	36,95	—	—
North & South	21,95	21,95	—	—
Pirates! /dt	23,95	24,95	23,95	24,95
Police Quest 1 /dt	29,95	29,95	23,95	31,95
Police Quest 2 /dt	29,95	29,95	—	31,95
Railroad Tycoon /dt	29,95	29,95	29,95	—
Secret of Monkey Island /dt	36,95	36,95	—	—
Silent Service 2 /dt	29,95	29,95	29,95	—
Sim Ant oder Sim Earth /dt	je 35,95	35,95	—	—
Space Quest 1 /dt	29,95	29,95	23,95	29,95
Space Quest 2 /dt	25,95	25,95	—	29,95
Street Fighter 2 /dt	25,95	—	—	29,95
Turrican 1 oder 2 /dt	22,95	—	—	22,95
WWF European Rampage Tour	21,95	21,95	—	21,95
Wing Commander	—	25,95	—	—
Wing Commander /dt	39,95	—	—	—

## Zubehör

<b>1 MB-Erweiterung für Amiga 500</b>	<b>49,95</b>
<b>2-Player Joystick-Kabel analog</b>	<b>19,95</b>
<b>Gravis analog Joystick PC</b>	<b>67,95</b>
<b>Gravis analog Joystick Pro PC</b>	<b>79,95</b>
<b>Gravis Game Pad Amiga &amp; Atari ST</b>	<b>33,95</b>
<b>Gravis Game Pad PC</b>	<b>41,95</b>
<b>Sound Blaster Deluxe Edition /dt</b>	<b>119,00</b>
<b>Sound Blaster Pro Basic Edition /dt</b>	<b>159,00</b>
<b>Sound Blaster 16 Basic Edition /dt</b>	<b>219,00</b>
<b>Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt</b>	<b>369,00</b>

So

**könnt Ihr gleich bestellen:**

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

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

# MEGA DRIVE 32X - EIN SCHAF IM WOLFPSELZ?

Sega war schon oft der agilste der Videospiele-Giganten. Gleich, ob es dabei um unkonventionelle Fernseh-Spots, die Zahl der veröffentlichten Spiele oder die Erweiterung des Hardware-Angebots ging.

In einer Zeit, in der das Schlagwort der „nächsten Generation“ in aller Munde ist, will Sega erneut einen Schritt schneller als die wachsende Zahl der Mitstreiter sein. Vernimmt man andernorts nur wenig Greifbares über Erscheinungstermine der neuen Wundermaschinen, planen Sonics geistige Väter bereits für diesen Herbst die weltweite Veröffentlichung der Mega Drive-Erweiterung 32X. Play Time kennt die ersten offiziellen Daten und Fakten.

Nachdem das Mega CD nicht die erhoffte Verbesserung in Fragen der Spielqualität brachte, scheint sich nun endlich das Blatt zu wenden. Bei näherer Betrachtung, insbesondere unter Berücksichtigung der bis jetzt bekannten Möglichkeiten zukünftiger Hardware anderer Hersteller (siehe Artikel „Sony Play Station“ S. 34 oder auch Segas Saturn-System, läßt sich folgendes feststellen: Sony, Nin-

tendo etc. nehmen sich viel Zeit, um schließlich mit einem einzigen riesigen Innovations-Schritt die Tür der Zukunft aufzustoßen. Sega hingegen legt über das Mega CD und das folgende Mega Drive 32X diesen langen Weg mit kleinen Schritten zurück. So kommt man früher in den Genuß der verbesserten Technik, darf allerdings damit



rechnen, unter dem Strich etwas tiefer in die Tasche greifen zu müssen.

Die theoretischen Leistungsmerkmale des Mega Drive 32X sprechen jedenfalls erst einmal für sich. Man sollte jedoch nicht vergessen, daß für Segas Systemerweiterung das gleiche gilt wie für alle anderen noch kommenden Konsolen: Letztlich entscheidet allein die Begeisterung an der verfügbaren Software über die praktische Qualität einer Konsole.



## Das steckt im Mega Drive 32X

**CPU:** 2 Hitachi 32Bit RISC-Prozessoren, 23 Mhz Taktfrequenz.

Sie ermöglichen 40 Millionen Berechnungen/Sekunde.

**Coprozessor:** Motorola 68000, Video Digital Prozessor Die CPU des Mega Drive übernimmt die Aufgabe eines Coprozessors, ein neuer VDP-Chip erweitert die Grafikfähigkeiten.

**Grafik:** Die Hochgeschwindigkeits-RISC-Prozessoren ermöglichen Texture-Mapping, Zoomen und Rotieren von Objekten und ein Rendering von 50.000 Polygonen/Sekunde.

**Farben:** 32.768 gleichzeitig darstellbare Farben. 256 Farben bei hoher Auflösung.

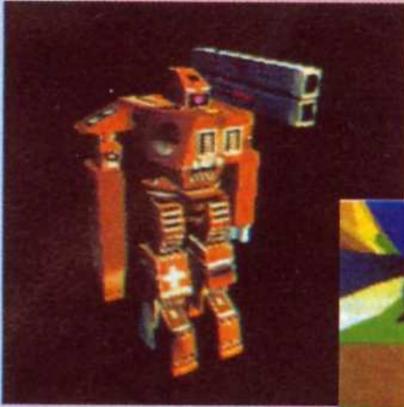
**Speicher:** 4 MBit oder 512 KB

Der Speicher des Mega Drive oder des Mega CD kann zusätzlich genutzt werden.

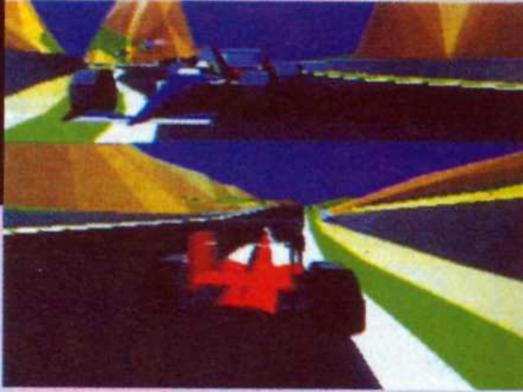
**Videoausgabe:** Die Videoausgabe des Mega Drive kann mit der des 32X kombiniert werden.

**Audioausgabe:** Stereo, digital, programmierbare Samplefähigkeit. Die Audioausgabe des Mega Drive kann mit der des 32X gemixt werden.

● **Metal Head bietet Euch Roboter-Action in tiefen Straßenschluchten (rechts und unten).**



● **VR Deluxe bietet drei Rennwägen, sechs Strecken und Klasse-Grafik.**



**Folgende spezielle 32X-Spiele sollen zum Start im November in Deutschland verfügbar sein:**

College Basketball	Sport
Cyber Brawl	Action
Boom	Action
Fahrenheit CD	interaktiver Film
Golf Magazine's	Sport
Metal Head	Action
Midnight Racers CD	Action
Star Wars Arcade	Action
Stellar Assault	Action
Super Afterburner	Action
Super Motocross	Sport
Super Space Harrier	Action
Surgical Strike CD	Action
Tempo	k. A.
Virtua Racing Deluxe	Sport
Wirehead CD	Action



● **Besser als am PC? Star Wars Arcade (oben, rechts).**



● **The Ultimate Fighting ist ein Beat 'em up mit riesigen Sprites, wie Ihr sie aus der Spielhalle kennt.**

intersoft gmbh



postfach 1932 - 29509 uelzen  
 bestellannahme: mo. bis fr. von 9 - 18 uhr  
 tel. 05 81 - 50 06  
 fax: 05 81 - 1 44 61  
 neu: hotline mo. - fr. 10-15 uhr tel. 05 81 - 76314

**Neuheiten AMIGA CD 32**

**Neuheiten PC**

Formula One Grand Prix	DA	78,50	Bioforge	DV	84,50
Gunship 2000	DA	82,50	Bundesl. Manager Hatrick	DV	85,50
Jurassic Park	DV	68,50	Chart Breaker	DV	72,50
Lemmings	DA	56,50	Hattrick	DV	78,50
T.F.X.	DA	75,50	Mad News	DV	82,50
Ultimate Body Blows	DA	64,50	Outpost	DV	82,50
			DSA 2 Sternenschweif	DV	82,50
			The Horde	E	82,50
			Wing Armada	DA	72,50
			World Cup USA 94	DA	75,50

Repräsentanz in Österreich:

**Tel.: Österreich 0 35 12 - 7 22 21**

- Die Preise in Österreich können differieren -

**Neuheiten AMIGA**

Battle Isle 2	DV	84,50
Der Schatz im Silbersee	DV	84,50
Gunship 2000 A 1200	DA	85,50
Hanse - Die Expedition	DV	59,50
Hattrick	DV	73,50
Kings Quest 6 A 1200	DV	72,50
Maelstrom	DV	79,50
Mad News	DV	74,50
Robinsons Requiem	DV	85,50
Twilight 2000	DV	72,50
UFO	DA	78,50

**PREISLISTEN - AUSZUG**

		PC	Amiga			PC	Amiga
1869	DV	79,50	71,50	Formula One Grand Prix	DA	86,50	75,50
1942 Pacific Air War	DA	89,50		Goblins 3	DV	84,50	74,50
A-Train	DV	92,50	84,50	Gunship 2000	DA	88,50	68,50
Anstoß World Cup Ed.	DV	58,50	58,50	History Line 1914/18	DV	72,50	72,50
Aufschwung Ost	DV	72,50	67,50	Indiana Jones 4	DV	88,50	83,50
Battle Isle 2	DV	84,50	Ank.	Lemmings 2	DA	80,50	65,50
Body Blows	DA	59,50	53,50	Mortal Kombat	DA	59,50	59,50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50	69,50	Mr. Nutz	DA		55,50
Burntime	DV	82,50	73,50	Pacifik Strike	DA	89,50	
Campaign 2	DV	79,50	74,50	Pizza Connection	DV	78,50	78,50
Cannon Fodder	DA	67,50	67,50	Rüsselsheim	DV	70,50	
Christoph Kolumbus	DV	79,50	78,50	Sim City 2000	DV	82,50	
Civilization	DV	86,50	75,50	Simon the Sorcerer	DV	89,50	74,50
Das schwarze Auge	DV	78,50	74,50	SSN 21 Seewolf	DA	84,50	
Death or Glory	DV	84,50	82,50	Software Manager	DV	71,50	71,50
Der Clou	DV	79,50	69,50	Syndicate	DV	79,50	67,50
Der Patrizier	DV	83,50	72,50	Tornado	DA	70,50	69,50
Die Siedler	DV	84,50	84,50	Ultima 8 - Pagan	DV	89,50	
Dogfight	DA	87,50	71,50	Wing Commander	DV	69,50	59,50
Dune 2	DV	64,50	58,50	Zool	DA	61,50	55,50
Eishockey Manager	DV	78,50	74,50				
Elite 2	DV	69,50	55,50				
F 14 Fleet Defender	DA	82,50					
Fifa Int. Soccer	DV	72,50					

**CD-ROM PREISLISTEN - AUSZUG**

7 Th Guest + Dune 1	DA	99,50	Labyrinth of Time	E	72,50
Anstoß + World Cup Edition	DV	89,50	Maniac Mansion 2	DV	95,50
Archen Ultra	DV	74,50	Outpost	DV	79,50
Benneath a Steel Sky	DV	109,50	Pinball Dreams de Luxe	DA	95,50
Comanche Compilation	DV	108,50	Protostar	DV	73,50
Der Clou	DV	80,50	Rasenmäher Mann	DV	87,50
Der Patrizier	DV	95,50	<b>Rebel Assault</b>	<b>DV</b>	<b>92,50</b>
Dune - der Wüstenplanet	DA	95,50	Super Strike Commander	DA	86,50
Elite 2	DV	71,50	Syndicate + Data Disk 1	DV	93,50
Eye of the Beholder 1-3	DV	89,50	Theme Park	DV	80,50
F 15 Strike Eagle III	E	99,50	Tie Lighter	DV	84,50
Gabriel Knights	DV	87,50	Tornado + Mission	DA	89,50
Gunship 2000 + Scenario	E	97,50	Ultima 7 komplett	DV	98,50
Hannibal + 200 Top Games	E	85,50	Ultima 8 + Speech Pack	DV	114,50
Inca 1 oder 2	DV	109,50	Who shot Johnny Rock	E	88,50
Iron Helix	DV	80,50	Winter Olympics	DA	77,50
Journeyman Project	DV	69,50			
Jutland	E	139,50			

**Low Budget**

**Artikel, solange der Vorrat reicht!**

		PC	Amiga	Atari
Bard's Tale 3	DA	28,50		
California Games 2	DA	28,50		
Crazy Cars 3	DA	24,50	26,50	
F 15 Strike Eagle 2	DA	39,50	39,50	39,50
Great Courts 2	DA	34,50	34,50	
Larry 1	DA	39,50	39,50	39,50
Manch. United Europe	DA	32,50	29,50	29,50
Microprose Soccer	DA		29,50	
North & South	E	33,50	32,50	33,50
Speedball 2	DA	32,50		
Ultima 6	DA	39,50		
WWF 2 European Rampage	DA	32,50		32,50
Zak MacKracken	DV	43,50	39,50	

Händleranfrage erwünscht

Irrtum und Druckfehler vorbehalten DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version, E = Englische Version

**NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!**

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 5,- DM, UPS und Postnachnahme 9,- DM, zuzüglich Nachnahmegebühr, Auslandsvorkasse 20,- DM, Ladenpreise können variieren. Gesamtpreisliste kostenlos, bitte System angeben

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

# PARODIUS 2

## KNALLHART & WITZIG

Auf Basis eines horizontalen Ballerspieles entstand bei Konami mit Parodius ein echter Klassiker, bei dem einmal nicht mutierte Aliens oder kommunistische Invasionsarmeen die Bösewichter sind: In Fortsetzung des noch heute in einigen Spielhallen zu findenden Action-Games tauchen neben Pinguinen oder Luftballons auch wieder einige bekannte Figuren aus dem ersten Teil auf - das Hausboot mit Katzenkopf zählt wohl zu den merkwürdigsten Figuren, die hier als Endgegner zu finden sind. Obwohl das Spielprinzip eher einfacher Natur ist - was sich bewegt, wird abgeschossen - bietet Parodius eine Menge zusätzlicher Features, die erst einmal erforscht werden wollen. Gleich zu Spielbeginn habt Ihr die Möglichkeit, zwischen zahlreichen Figuren zu wählen, die jeweils über eine ganze Reihe spezieller Fähigkeiten verfügen. Das klassische Raumschiff ist natur-

gemäß zum Ballern eher geeignet als die dicke Krake oder das schwächliche Strichmännchen. Weitere Extra-Waffen lassen sich im Laufe des Spieles aufsammeln und mit den insgesamt drei Feuerknöpfen auswählen. Neben der Möglichkeit, mit zwei Spielern gleichzeitig anzutreten, könnt Ihr nach einem vorzeitigen Ableben an der alten Position weiterspielen. Die Menge der Gegner nimmt übrigens mit der Anzahl der Extra-Waffen zu, so daß Euch am Ende ein wahres Feuerwerk erwartet, bei dem sich nur schwer der Durchblick behalten läßt. Für die richtige Stimmung sorgt schließlich ein Soundtrack, der von klassischen Kompositionen bis hin zum knallharten Technosound reicht.



● **Mit dem Raumschiff auf Pingu-Treibjagd - laßt das bloß nicht Greenpeace sehen.**



● **Kaum zu glauben, die hübsche Tänzerin sollt Ihr doch tatsächlich abschießen (links)! Bei Parodius 2 sind die putzigen Pinguine zum Abschuß freigegeben (rechts).**



# JETZT NOCH REALISTISCHER

Romario, Maradona, Klinsmann, Völler - an Fußball kommt in diesem Jahr keiner vorbei. Mit Super Sidekicks 2 von SNK, dem Hersteller der Neo Geo-Spiele, nehmt Ihr die Sache selbst in die Hand. Um nicht ewig nur gegen einen Haufen Silizium spielen zu müssen, gibt's hier die Möglichkeit, auch gegeneinander anzutreten. Zur Auswahl stehen Mannschaften aus 48 Ländern, die zu Spielbeginn in einer offensiven oder defensiven Aufstellung antreten können. Zweikämpfe und Kopfbälle sind ebenso möglich wie Distanzschüsse aus der zweiten Reihe. Hochauflösende Grafik mit tollen Animationen und spezielle Zweikampf-Techniken lassen bei Super Sidekicks 2 so schnell keine Langweile aufkommen.

# SUPER SIDEKICKS 2

**Kai-Uwe Wahl**



● **Nach dem Ausscheiden der deutschen Kicker sollte der DFB jedem Spieler Trainingseinheiten mit Super Sidekicks 2 ans Herz legen.**



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

Games **Disc** 3 Mag Sonderheft 2194

zum Sammeln! **TIPS & TRICKS**

AMIGA 600 AMIGA 1200  
AMIGA 500, 500+ AMIGA 1000, 2000

über **150** CODES & FREEZERS  
KOMPLETTLÖSUNGEN

... für Cool Spot, Jurassic Park, Lethal Weapon, Mr. Nutz, Tool 2, R-Type 2, Populous 2, Night & Magic, James Pond, Indiana Jones and the Last Crusade, Hard Drive 2, Formula One Grand Prix, Epic, Body Blows, James Pond 2, Lemmings 2, History Line, Dynablasten, Battle Isle, Alien 3 und viele mehr!!!

DM 9,80  
COMPU

Games **Disc** 3 Mag Sonderheft 2194

zum Sammeln! **TIPS & TRICKS**

PC

über **100** CODES & FREEZERS  
KOMPLETTLÖSUNGEN

... für Demons & Steel Sky, Demons, SD & M., 3-D-Krämer, Boom, Syndicate, Star Trek 2, Star 2, Cyber Knight, W-X, Schmeißer, Hangover, Saturn 2000, Sledgy, Parked, Spies, Clusters, Lovebugs, Indiana Jones, Grand Prix, Chaos Riders, Kick Off 2, Delta Connection, Power to the People 2, Battle Isle, History Line, Lords of Love, Panda, Ocean Real Time Racing!

DM 9,80  
COMPU

MEGA FUN Sonderheft 2194

FÜR ALLE NINTENDO SPIELSYSTEME

zum Sammeln! **TIPS & TRICKS**

SUPER NES NES  
GAMEBOY

über **300** CODES & FREEZERS  
KOMPLETTLÖSUNGEN

... für Super Empire Strikes Back, Aladdin, Cool Spot, Jurassic Park, Starwing, Street Fighter 2, Turles, Zombies, Street Fighter 2 Turbo, Star Wars, Star Trek, Super Mario 2, Super Mario 3, Zelda 4, Aliens 3, Mr. Nutz, Super Tennis, Super Mario Allstars, Super Turrican, Super Soccer, Super Mario Kart, Duck Tales, Probotector, VICW Wrestling, Super Bomberman, NBA JAM, Mickey Mouse und viele mehr!!!

DM 9,80  
COMPU

SEGA Magazin Sonderheft 2194

zum Sammeln! **TIPS & TRICKS**

GAME GEAR MEGA CD II  
MASTER SYSTEM MEGA DRIVE

über **300** CODES & FREEZERS  
KOMPLETTLÖSUNGEN

... für Sonic 3, Sonic Chaos, Virtua Racing, Ecco the Dolphin, NBA Jam, Fire Soccer, Aladdin, Castlesania, Eternal Champions, The Simpsons, Prince of Persia, Zombies, Lemmings, Donald Duck, Aliens 3, Zool, Rocket Knight Adventures, Cool Spot, Castle of Illusion, Populous, Turles, Jurassic Park, Jungle Book und viele mehr!!!

DM 9,80  
COMPU

# TIPS & TRICKS

Amiga, PC, Nintendo und SEGA

Alle Ausgaben ab 29. Juni im Handel erhältlich.  
Je DM 9.80.

# CES CHICAGO —

## Abschied und Neubeginn

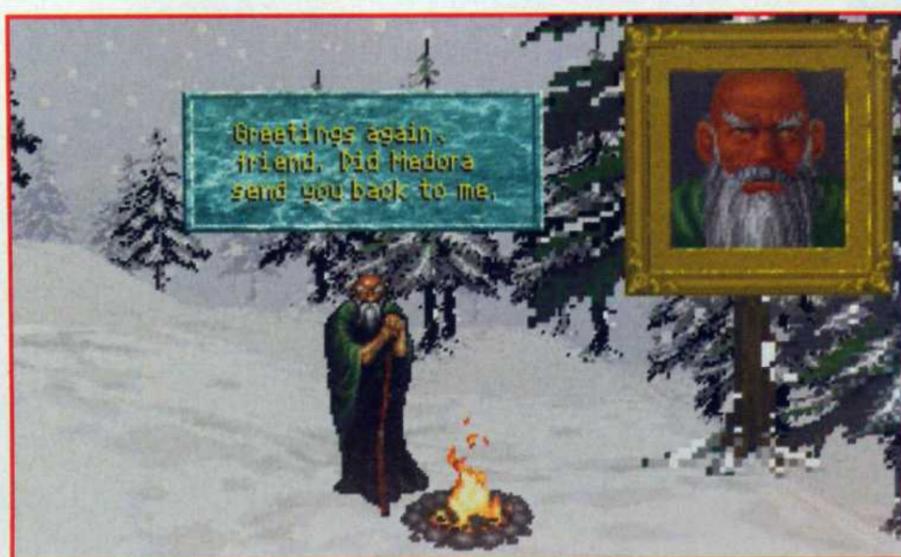
### Computerspiele

**G**leich in der Eröffnungsrede zur Begrüßung aller Messteilnehmer eröffnete Howard Lincoln, kein Geringerer als der Vize-Präsident von Nintendo of America, daß dies die letzte in dieser Form stattfindende CES in Chicago sei. 1995 werde man sich noch weiter vom klassischen Verbraucherelektronik-Markt absetzen und sich im sommerlichen Philadelphia zur „CES Interactive“ zusammenfinden. Für viele eine überraschende Wendung, die erneut zeigt, wie weit sich der Markt der elektronischen Unterhaltung bereits etabliert hat. In Zukunft werden wir also neben der weiterhin bestehenden CES in Las Vegas von der neuen Video- und Computerspiel-Messe CES(Interactive) aus Philadelphia berichten können. Neben dieser ersten zukunftsweisenden Entwicklung des Unterhaltungsmarktes standen natürlich Spiele, Spiele und noch einmal Spiele im Mittelpunkt. Auch hier gabe es viel Neues, Kurioses und Überraschendes zu sehen:

#### PC

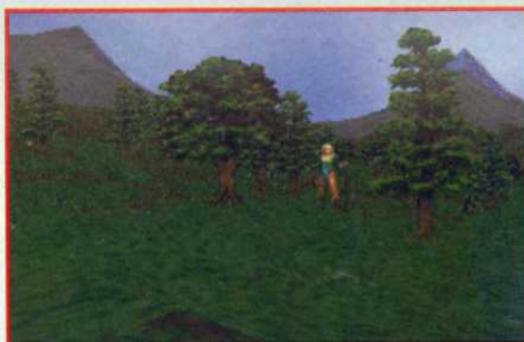
#### Bethesda Softworks

The Elder Scrolls Daggerfall und Delta-V sind Bethedas Zugpferde. Für den zweiten Teil des Rollenspiels Elder Scrolls wurde



The Elder Scrolls 2 bietet jetzt auch Freiluft-Action (oben, rechts).

das Dialog- und Grafiksystem gehörig aufgemöbelt, so daß Ihr bald durch faszinierende Phantasie-Welten wandeln dürft. Delta-V, eine Speed-Gleiter-Simulation im Voxel-Kleid, wurde mit einem tollen VR-System präsentiert, ist aber derart schwer zu spielen, daß viele recht benommen dem bequemen Sessel entstiegen.

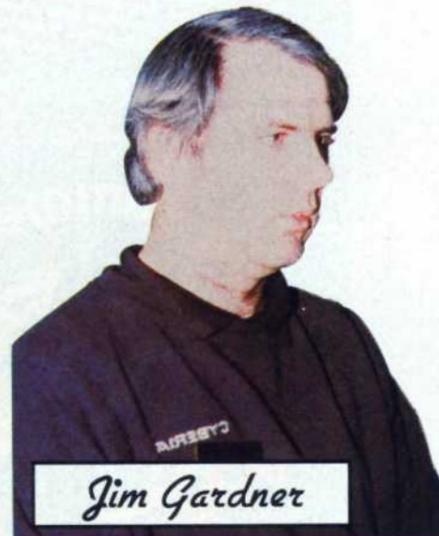


Interplays Stonekeep sorgt schon lange für Unruhe im Rollenspiel-Lager. Das Schauspiel in den Dungeons ist derart realistisch in Szene gesetzt, daß man oft meint die Skeletthand greift gleich aus dem Monitor heraus.



#### Interplay

Das Team um Boss Brian Fargo wird in den nächsten Monaten sicherlich in aller Munde sein. Space Federation wird noch etwas auf sich warten lassen, aber Stonekeep eilt mit großen Schritten durch dunkle Dungeons auf uns zu. Beeindruckend ist die Intelligenz der Monster, die nicht blindwütig in ihr Verderben laufen, sondern sich z. B. strategisch zurückziehen, um neue Kraft zu sammeln. Der grafische Labyrinth-Leckerbissen wird im November erscheinen. Das Synonym für Computer-Rollenspiele schlechthin, der Dungeonmaster, wird nun endlich eine Fortsetzung erfahren. Dungeon Master 2 entsteht dabei in einem völlig neuen Gewand, das die Geschehnisse aus den endlosen Gewölben auch an die luftige Oberfläche bringt.



„Bei Stonekeep hat jedes Monster eine eigene Intelligenz. Wenn es zum Beispiel verletzt ist, ergreift es die Flucht, sucht einen Heiltrank und greift dann wieder an!“



Chicago, Illinois stand in diesem Sommer ganz im Zeichen bemerkenswerter Spiele. Neben dem frühen Ausscheiden der deutschen Equipe bei der Fußball-Weltmeisterschaft sorgte vor allem die Consumer Electronics Show in interessierten Kreisen für Aufregung.

# Computerspiele



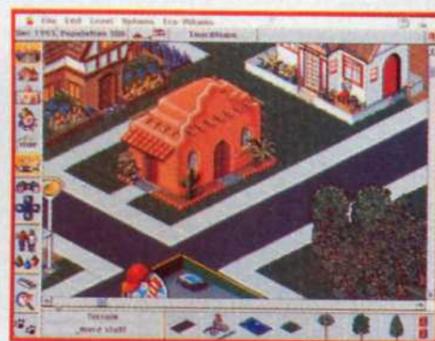
Oben: Die Zeichentrickfilmanimationen aus Kingdom sind im Fantasy-Stil gezeichnet. Links: Dungeon Master 2 ist fast fertig, nur das neue Grafiksystem fehlt noch.



Der Interplay-Stand war eindrucksvoll, nicht nur wegen Stonekeep, Descent oder Cyberia.



solche Ungetüme heutzutage schon fast autarke Städte sind, sicher eine reizvolle Aufgabe im professionellen Sim-look.



Oben: SimTown ist eine SimCity „light“ Version für Kinder. Unten: SimTower wird wieder überraschende Einblicke in alltäglich Zusammenhänge bieten, wie hier in den Querschnitt eines Wolkenkratzers.

1995 sollen schließlich noch die beiden CD-ROM-Spiele Cyberia und Kingdom erscheinen. Cyberias Actionstory auf Basis eines interaktiven Real-Spiel-films versetzt Euch in eine ferne, vom Terror regierte Zukunft. Kingdom hingegen wird mehr einem Zeichentrickfilm wie etwa dem „Herrn der Ringe“ ähneln und auch eine ähnliche Thematik haben.

## Maxis

Maxis stellte fast nur neue Produkte aus dem Bereich Multimedia vor, konnte aber mit SimTower das Interesse wecken. Die Verwaltung eines hypermodernen Wolkenkratzers steht hier im Mittelpunkt des Spiels. Da



## Merit Software

Mit Harvester und Fortress of Dr. Ridiaki wird es Merit auf dem dt. Markt nicht leicht haben. Und schon denkt man in den dortigen Chefetagen über eine entschärfte Version von Harvester nach, in der weniger Blut fließen soll und derbe Sprüche keinen Platz finden. Fortress of Dr. Ridiaki orientiert sich ganz an der 3D-Mode zahlreicher Konkurrenzprodukte und weiß weniger durch die Spielumgebung als vielmehr durch die einfallsreichen Monster zu gefallen.

Star Trek - The Next Generation läßt uns aber jetzt schon auf ein kinoähnliches Weltraum-Abenteuer im November hoffen.



## MicroProse

Bei unserem Besuch bei Microprose (Play Time 5/94). gab es nur wenig Neues zu bestaunen. Colonization ist inzwischen so gut wie fertig und soll schon im September in den Regalen stehen. Eine spielbare Version von





## Mirage

Sehr zufrieden ist man bei Mirage mit der Zusammenarbeit mit Time Warner, die es ermöglichen wird, Rise of the Robots auf zehn Systemen gleichzeitig auf den Markt zu bringen. Das Spiel selbst ist technisch brillant, ob es aber



die spielerische Tiefe der Referenz-Beat 'em Ups erreicht, vermag noch niemand zu sagen.

## New World Computing

Inherit the Earth werden wir wohl schon in der nächsten Ausgabe für Euch testen, bei Heroes of Might & Magic scheint man kein bißchen weiter gekommen zu sein. Mit Hochdruck wurde aber

an der 3D-Orgie Zephyr gearbeitet, in der sich bis zu acht Spieler an einer wilden Hatz im Hoover-Car durch die Straßenschluchten einer Großstadt beteiligen können. Auch Zephyr wurde mit einem schwindelerregenden VR-System vorgeführt.



Oben: An Heroes of Might & Magic hat sich seit Monaten nichts verändert. Links: Kein Hersteller ohne 3D-Spiel. NWCs Zephyr setzt auf schnelle Polygon-Action.



## Star Wars 3D

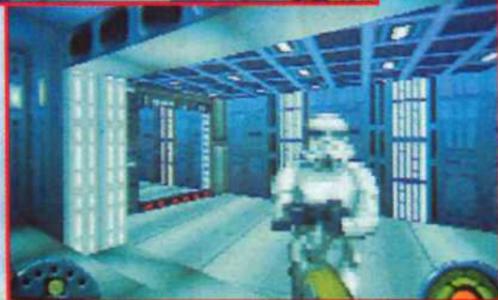
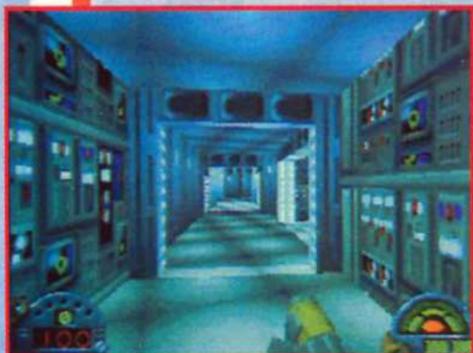
Bei den zahlreichen 3D-Action-Spielen, die auf dieser Messe vorgestellt wurden, konnte man leicht den Überblick verlieren. LucasArts lieferte mit Dark Forces mit Abstand das beeindruckendste Spiel ab!

Die Rebellen fürchten weder Tod noch Teufel. Nur beim Anblick des Todessterns rutscht dem einen oder anderen das Herz in die Hose. Aus diesem Grund werdet Ihr als Spezialagent beauftragt, die Baupläne des waffenstrotzenden Metallplaneten in die Gewalt der Allianz zu bringen. Das Abenteuer beginnt auf einem imperialen Sternenzerstörer und wird auf zwölf weiteren Welten fortgesetzt, bis es schließlich zum großen und spektakulären Showdown kommt.

Dark Forces wird als Nachfolger zu Rebel Assault angekündigt, jedoch unterscheiden sich beide Spiele so stark, daß Gemeinsamkeiten nur bei

der Form des Speichermediums gefunden werden können. Dark Forces erscheint nämlich auch nur für CD-ROM.

Wie so viele Hersteller, setzt auch LucasArts alles daran, mit id Software gleichzuziehen. Dabei steht den Adventurespezialisten natürlich das viel bessere Szenario zur Verfügung. Imperiale Stormtroopers mit dem Laserschwert durch den Todesstern zu jagen, davon hat wohl jeder schon einmal geträumt. Dark Forces macht's möglich!



Die Soldaten der Sturmtruppen bewegen sich flüssig durch die sehr detaillierten Tunnel.



Wer nicht sparsam mit der Munition umgeht, wird wohl schon bald zum Laserschwert greifen müssen (rechts).



Wie im Film zucken die Lasergeschosse durch den Hangar des riesigen Sternenzerstörers (oben).





## Papyrus

Den Nachfolger zu Indy Car Racing gab es bei den Rennsportspezialisten zu bestaunen. Nascar Racing scheint zwar auf demselben System zu beruhen, verfügt aber über eine sehr gute SVGA-Grafik und läßt sich viel besser spielen. Mit den aufgemotzten Serien-Autos aus der Nascar-Reihe werden die PC-Spieler fast schon ihr eigenes Daytona Racing mit nach Hause nehmen können.



**Daytona Racing:** Beeindruckend sind wie bei Indy Car Racing die unterschiedlichen Kameraperspektiven, die die hohen Geschwindigkeiten der NASCAR-Boliden hervorragend mitteln.



## Ocean

Oceans Messeauftritt stand ganz im Zeichen von Inferno, das wohl bald bei uns eintreffen dürfte. Die schnelle, schattierte Polygongrafik verleiht dem Weltraumabenteuer mit dem Gothic-Soundtrack von Alien Sex Fiend eine tolle Atmosphäre, besonders, wenn man sich einen der VFX-1-VR-Helme dazu leistet.



## Filmspiele oder Spielfilme?



„Wenn man Videos mit guter Qualität abspielen möchte, dann muß man viel Arbeit investieren und genauso viel Fingerspitzengefühl beweisen. Wir arbeiten einfach mit Quicktime.“

Das Zusammenwachsen von Film und Spiel nimmt immer größere Ausmaße an. Mechadeus Software ist ohne Zweifel eine der treibenden Kräfte dafür. Mit Critical Path konnte man auch schon einen Riesenerfolg feiern. Bei Critical Path standen Mechadeus nur sehr begrenzte finanzielle Mittel zur Verfügung. Das ändert sich bei ihrem zweiten Projekt The Daedalus Encounter.

The Daedalus Encounter erzählt die Geschichte dreier Überlebender des ersten Intergalaktischen Krieges: Ari (Tia Carrere), Zack (Christian Bocher) und Casey (Spieler). Das Raumschiff der drei Weltenbummler stieß bei der alles entscheidenden Schlacht mit einem außerirdischen Zerstörer zusammen. Ari und Tack überlebten die Kollision, doch Casey wurde so schwer verletzt, daß nur noch sein Bewußtsein im Inneren einer fliegenden Raumsonde erhalten werden konnte.

Nach dem Krieg beschäftigte sich das Trio hauptsächlich mit der Bergung von Wracks. Bei einer solchen Bergungsaktion treffen Ari, Zack und Casey auf einen riesigen biologischen Organismus, der sich später als lebendes Schiff entpuppt. Das Raumschiff befindet sich auf Kollisionskurs mit einem riesigen Binärstern. Das muß verhindert werden. Ziel des Spiels ist es also, in diesen Organismus einzudringen und herauszufinden, wie er gesteuert werden kann, bevor er in der Korona des Sterns zerstört wird. Im Gegensatz zu

Critical Path soll The Daedalus Encounter über zahlreiche Rätsel- und Actionelemente verfügen. Ob das Ganze im Endeffekt mehr ist als eine reine Grafikdemo, bleibt abzuwarten. The Daedalus Encounter erscheint im Herbst auf 2 CDs. Der Vertrieb wird über Media Vision erfolgen.

Tia Carrere wurde durch ihre Rollen in der Komödie „Wayne's World“ und in dem Thriller „Die Wiege der Sonne“ berühmt. Ihr größter Hit liegt wahrscheinlich noch vor ihr, sobald der Arnold Schwarzenegger-Film „True Lies“, in dem sie die weibliche Hauptrolle spielt, in diesem Sommer in die amerikanischen Kinos kommt. Über ihren Ausflug in die Welt der interaktiven Multimedia sagt Tia: „Diese Rolle gab mir einen Blick in die Zukunft der Unterhaltungsindustrie - und diese ist interaktiv!“



## Psygnosis

Lizenzprobleme mit dem Namen Scavenger 4 veranlaßten Psygnosis, ihr neues CD-ROM-Spiel nun unter Nova-

storm zu veröffentlichen, was aber dem rasanten Shoot 'em Up natürlich nicht schaden wird (s. Play Time 7/94). Überrascht durfte man von Lemmings 3 sein. Das gesamte Spieldesign

wurde noch einmal überarbeitet, und die kleinen Nager lassen sich jetzt mit nur vier Befehlsmöglichkeiten wesentlich leichter ins Ziel retten als beim Vorgänger. Darüberhinaus sind die Sprites endlich auf eine wiedererkennbare Größe angewachsen, was den Spaß an den verzweifelten Aktionen am Bildschirm beträchtlich erhöht.

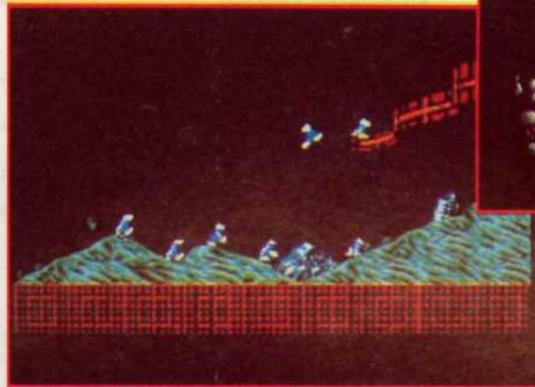
Nur im Hinterzimmer zu sehen war das ganz frühe Stadium eines noch namenlosen Spiels, das in der Tradition von Alone

in the Dark steht. Die mit Bitmaps versehenen Polygone und die Geschwindigkeit der Darstellung lassen jedoch ein noch realistischeres Spielgefühl erwarten.

In Psygnosis', nur hinter versteckten Türen gezeigtem, namenlosen Spiel, kann man sich fast völlig frei bewegen.



Oben: Discworld verspricht viel schwarzen Humor. Links: Lemmings 3 mit größeren Sprites und einfacher Handhabung.



## Full Throttle

Actionspiele waren mit einer derartigen Vehemenz auf dieser Messe vertreten, daß zahlreiche Messebesucher schon am Fortbestand der anderen Genres zweifelten.

Vor allem das gute, alte Adventure wurde sträflich vernachlässigt. Fast alle Hersteller widmeten sich lieber dem interaktiven Film, obwohl viele diese Entwicklung eher als Rückschritt beurteilen. Eine Ausnahme stellte LucasArts dar, denn mit Full Throttle präsentierten sie einen würdigen Nachfolger zu Sam & Max. Die Story: Ben, der Anführer einer riesigen Motorradgang, wird beschuldigt, Malcolm Corley um die Ecke gebracht zu haben. Malcolm entwickelte in jungen Jahren die Bikes, auf denen Ben nun die Gegend unsicher macht. Von seiner Gang getrennt und vom starken Arm des Gesetzes verfolgt, macht sich Ben auf die Suche nach den wahren Mördern ...

Full Throttle erinnert noch viel mehr an einen Zeichentrickfilm als z. B. Sam & Max oder Day of the Tentacle. Abgefahrene Perspektiven, die sich außerdem auch noch ständig ändern, und phantastische Animationen werden hier geboten. Da das Spiel in der Zukunft spielt, konnten die Programmierer nicht auf die Motorräder der heutigen Zeit zurückgreifen, sondern mußten ihre Phantasie zum Einsatz bringen. Die kreierte PS-Monster wurden bis in kleinste Detail gerendert, um sie so realistisch wie möglich wirken zu lassen.

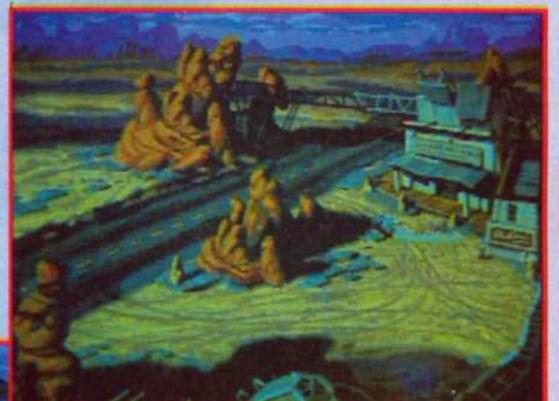
Full Throttle erscheint nur auf CD-ROM und wird mit einer ausgezeichneten Sprachausgabe aufwarten können. Wer des Englischen mächtig ist, kann schon im Herbst zuschlagen, alle anderen müssen sich bis Dezember gedulden. Dann kommt auch die deutsche Version auf den Markt!



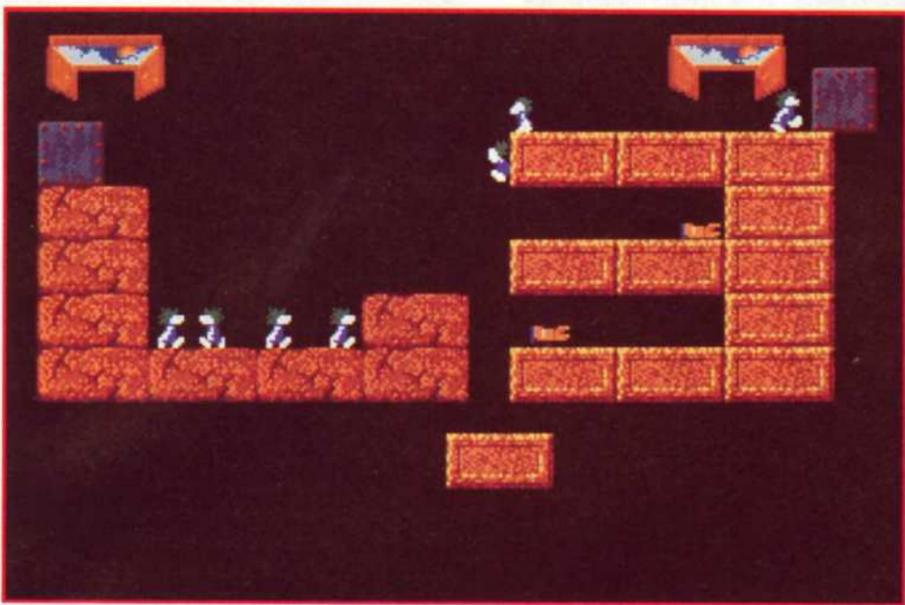
King of the Road. Nur wer einen riesigen Auspuff hat, kann Anführer einer Motorradgang werden.



Die düsteren, detaillierten Grafiken erzeugen eine fabelhafte Stimmung.



Wenn Full Throttle schon nicht thematisch an Sam'n Max erinnert, so ist zumindest die herrliche Cartoon-Grafik dem Adventure entliehen.

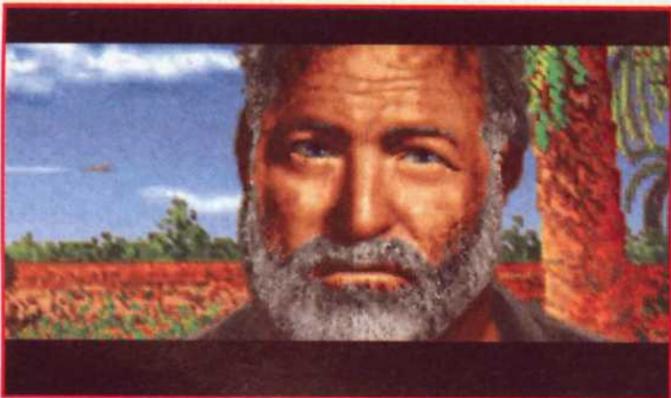


Laßt Euch nicht vom frühen Level-Design täuschen. Lemmings 3 wird wieder in aller Munde sein. Vier Befehlsknöpfe reichen nun aus, um die Nager zu unzählige Aktionen zu bewegen. Der Trick: Handlungs-Icons werden eingesammelt und angewendet.

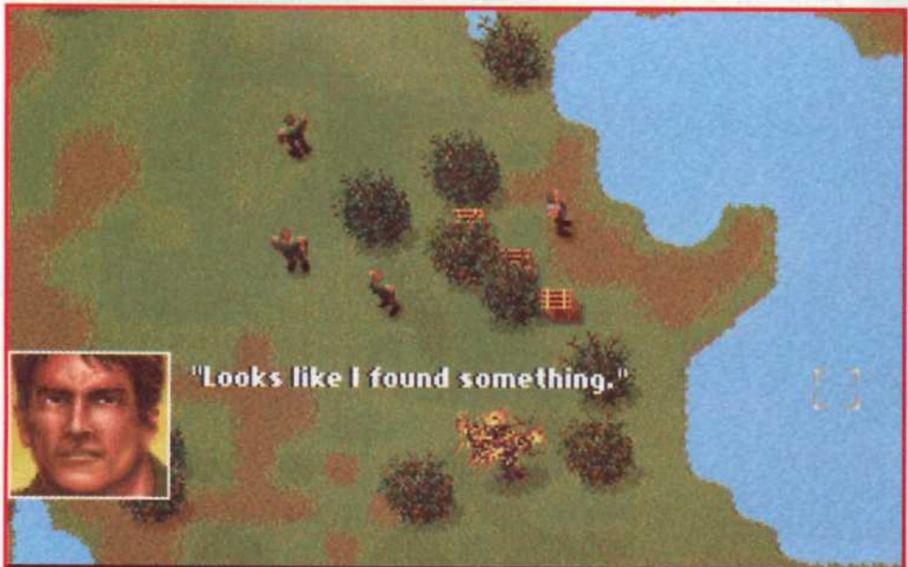
### Sir-Tech

Viele erwarteten hier die große Wizardry 8-Sensation. Tatsächlich aber hielten sich die Verantwortlichen zu diesem Thema sehr zurück. Zu sehen gab es zwar ein Wizardry, aber ausgerechnet von ihm durften keine Fotos gemacht werden. Schon munkelte man, daß es sich dabei um den besagten achten Teil handeln würde. Nun ja, so, wie es sich

präsentierte, wäre es auch nicht das erwartete Highlight gewesen. Man arbeitet eben noch an der Perfektion des neuen 3D-Scrollings. Das Action-Rollenspiel Jagged Alliance hingegen ist nun nach dem letzten Feinschliff schon fast verpackungsreif.



Jagged Alliance von Sir-Tech sollte schon längst in den Verkaufsregalen stehen, aber die Amerikaner sind sehr perfektionistisch. Das strategische Action-Rollenspiel aus der Vogelperspektive ist bun aber fertig.



## THRUSTMASTER

# MAXIMUM CONTROL

Rudder Control System PC/MAC



255.-

Flight Control System PC/MAC



165.-

Weapon Control System Mark II PC/MAC



236.-

Pro Flight Control System PC



255.-



## pilot

pilot Computer GmbH  
Bötzingen Str. 60, 79111 Freiburg i.Br.  
Telefon 07 61/4 78 04 20  
Fax 07 61/47 16 56

298.-



Formula T1 PC

Händleranfragen erwünscht

## EHBA "Soft"

Schusterbeckstraße 24  
94481 Grafenau  
Tel. 08552/4877 Fax.4888

PC Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81,50
Alone in the Dark 2	DV	91,90
Anstoss	DV	71,20
Battle Isle 2	DV	86,20
Beneath a Steel Sky	DV	71,20
Betrayal at Krondor	DV	81,50
Comanche	DV	95,30
Comanche Mis.Disk2	DV	60,80
Dark Sun-Shattered Lands	DV	88,40
Das Schwarze Auge 2**	DV	88,40
Day of Tentacle	DV	95,30
Der Planer	DV	83,80
Die Siedler	DV	88,40
Dune 2	DV	66,60
Elite 2	DV	72,30
Empire DeLuxe	DV	74,60
Flight Simulator 5.0	DV	119,90
Fire & Ice	DA	67,70
Gabriel Knight	DV	72,30
Hand of Fate ( Kyrandia 2	DV	69,90
Incredible Toons	DV	74,60
Kolumbus	DV	83,80
Lands of Lore	DV	58,60
Larry 6	DV	72,30
Mortal Kompat	DA	55,10
Pacifik Strike	DA	86,10
Pacifik Strike Speech P.	DA	39,90
Peter Pan	DV	65,40
Police Quest 4	DV	72,30
Privateer	DA	90,70
Privateer Speech Pack	DA	42,40
Sam & Max	DV	95,30
Scouters Zauberschloss	DV	65,40
Strike Commander	DA	92,90
Strike Com. Speech Pack	DA	39,90
Strike Com. Tactical Opera.	DA	39,90
Syndicate	DV	85,90
Syndicate Data Disk	DV	40,10
Tie Fighter **	DA	95,30
Ultima 8 (Pagan	DV	86,10
Ultima 8 Speech Pack	DV	39,90
X - Wing	DA	95,30
X - Wing Upgrade	DV	60,80
B - Wing	DV	46,90

### Microprose Spiele:

1942 Air War	DA	93,90
F 14 Fleet Defender	DA	99,90
Fields of Glory	DV	99,90
Master of Orion	DV	99,90
Pirates Gold	DV	99,90
Starlord	DV	99,90
Subwar 2050	DV	99,90
U.F.O.	DV	99,90

### CD - ROM

z.B ATZECH CDA DV 329,00  
Doublespeed, Audio-Photo fähig usw.

Anstoss & World Cup Ed.	DV	90,70
Battle Isle 2	DV	88,40
Comanche inkl. Mi. I u.II	DA	102,90
Day of Tentacle	DV	99,90
Der Rasenmäher Mann	DV	88,40
Der Planer & Extra Disk	DV	86,00
Dragonsphere	DA	92,90
F 15 Strike Eagle II	DA	39,90
Gabriel Knight	DV	89,90
Rise of the Robots**	auf Anfrage	
Iron Helix	DV	83,80
Journeyman Projekt	DV	68,90
Malonys ( Comic )	DV	57,50
Mega Race	DV	74,60
Outpost**	DV	92,10
Pirates	DA	39,90
Privateer & SAP	DA	102,20
Rebel Assault	DV	88,40
Sam & Max	EV	88,40
Strike Commander	DA	90,90
U.F.O.	DV	99,90
Ultima 8 & Speech Pack	DV	129,90
Wolfpack	DV	74,60

### Soundkarten:

Sound Galaxy BX II	DV	149,00
Sound Galaxy NX Pro	DV	279,00
Sound Galaxy Pro 16 Ex.	DV	389,00
Soundblaster 16 Basic	DA	279,00
SB 16 Multi CD ASP	DA	409,00
Sound Wave	DA	479,00
Game Wave	DA	279,00

### Joysticks:

Advancet Gravis Schwarz	72,00
CH Flight Stick	159,00
CyberMan	219,00
Gravis Game Pad	49,90

Irrtümer u. Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren. Versandkosten: NN. 12,50 DM

\*\* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

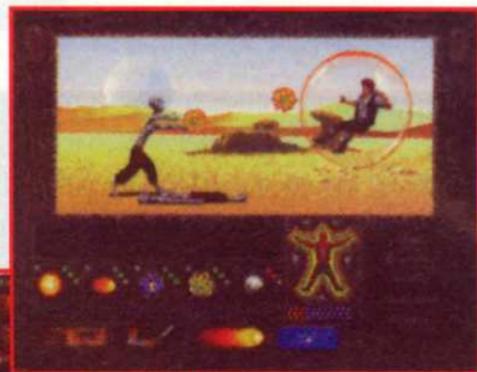
Spiel nicht gefunden, bitte rufen Sie uns an.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

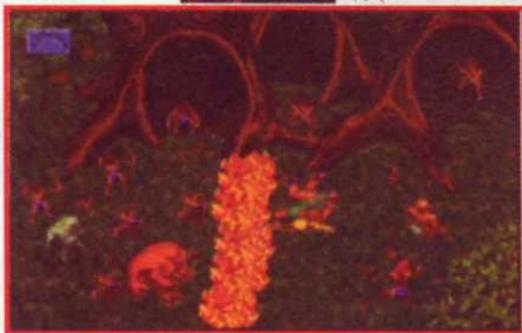
SSI

Nachdem SSIs Zusammenarbeit mit TSR nach Januar 95 nicht mehr vertraglich verlängert werden wird, arbeitet man jedoch weiterhin gemeinsam an Einzelprojekten. So wird schon der zweite Teil von Dark Sun vorbereitet, der mit dem Untertitel Wake of the Ravager zwar keine technischen Neuerungen, aber zumindest Bugfreiheit bringen soll. Menzoberranzan basiert auf der scrollenden Ravenloft-Game-Engine und wird die Bücher der Dark Elf-Trilogie zum Vorbild haben. Auch an SSI ist die 3D-Action-Begeisterung nicht vorbei gegangen. Cyclone allerdings

wartet neben technischer Ausgereiftheit auch mit einer anspruchsvollen Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung auf, die den Spieler viel mehr Interaktion bietet. Ein SciFi-Rollenspiel mit SVGA-Grafik schickt man noch mit Alien Logic ins Rennen, das für alle Rollenspiel-Strategen interessant werden dürfte.



Oben: Alien Logic in SVGA. Links: Menzoberranzans Spielsystem basiert auf Ravenloft. Unten: Dark Sun 2 weist lediglich eine andere Story auf.



## Furiöse 3D-Action mit Descent

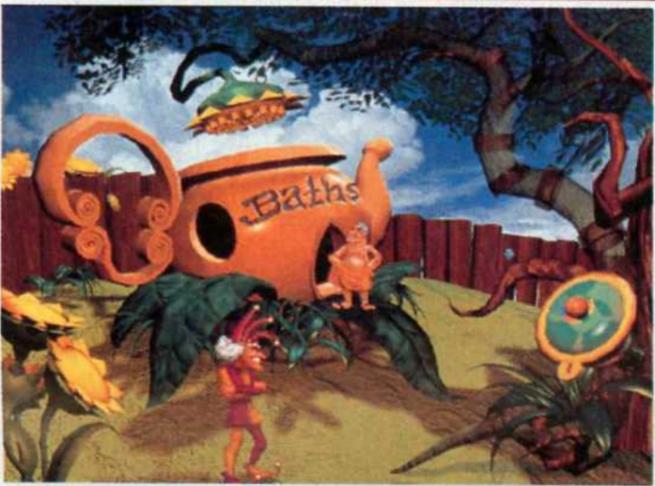
Neben Dark Forces gab es viele weitere 3D-Action-Spiele zu bewundern, doch nur eines konnte gleichziehen: Descent von Interplay. Eine außerirdische Rasse hat tief in den Minen Plutos die Basen der Terran Mineral Corp. gewaltsam besetzt. Anscheinend wollen die finsternen Aliens von dort aus eine Großoffensive gegen die Erde vorbereiten. Eure Aufgabe: Haltet die Invasoren auf, bevor das Schlimmste eintritt!

Unter der Leitung von Rusty Buchert (Star Trek) wird bei Parallax Software gerade eifrig an der Fertigstellung von Descent gearbeitet. Die Game Engine erinnert auf den ersten Blick stark an die von id Software. Beim näheren Hinsehen erweist sie sich allerdings als komplexer und noch aufwendiger.

In endlosen Tunnels und riesigen Gewölben bekämpft man die Gegner in einer echten 360°-3D-Umgebung. Hier ist alles möglich. Man kann seine Gegner durch elegante Rollen und schnelle Lenkmanöver austricksen. Dabei kann man schon einmal die Orientierung verlieren; vor allem, wenn man Descent mit einem VR-System spielt! Descent verfügt über mehr als 30 Levels, in denen die Hochgeschwindigkeitshatz abläuft, digitalisierte Soundeffekte und pulsierende Techno-Rockmusik inbegriffen. Die Aliens können sich in verschiedene Gestalten „morphen“ und verfügen über eine ausgereifte künstliche Intelligenz. Daher muß der Spieler ständig neue Taktiken und Strategien entwickeln. Gespielt wird entweder alleine gegen den Computer oder über Modemplay mit bis zu vier menschlichen Gegnern. Ein 386DX/33 mit 4 Megabyte RAM soll vollkommen ausreichen. Interplay ist vom Erfolg des Spiels so überzeugt, daß man bereits die Arbeit am zweiten Teil begonnen hat. Gute Idee!



Besonders in Verbindung mit einem modernen Virtual Reality-System ist Descent spielt Descent seine Stärken aus. Butterweich fliegt man durch die fast psychedelisch anmutenden 30 Levels der Labyrinth-Welt.



Legend of Kyrandia 3 bringt uns den üblen Schurken-Kasper Malcolm wieder. Diesmal hat sein Auftritt noch witzigere Animationen und skurrile Ideen.

Virgin Interactive Entertainment

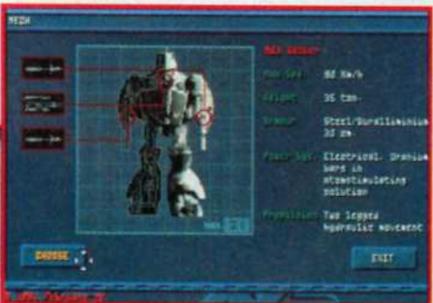
Das einzige Softwarehaus mit einer eigenen Fluglinie bereitet sich in aller Ruhe auf die kommenden großen Veröffentlichungen vor. Schon im November dürfen wir die CDs mit Lost Eden und Creature Shock erwarten. Legend of Kyrandia 3, Command and Conquer und das Glanzlicht Lands of Lore 2 werden leider nicht vor 1995 zu haben sein. Aufregend Neues gibt es über diese Spiele nicht zu berichten, aber wir halten Euch natürlich auf dem laufenden. Erstmals zu sehen war jedoch Mech Commander. Nachdem Activisions Mechwarrior 2 anscheinend wieder in der Versenkung verschwunden ist, kann man dem auch tech-



Oben: Auf Lost Eden dürfen sich im Herbst alle Adventure-Spieler freuen. Unten: 11thHour bringt uns wieder Grusel-Spaß.



nisch ausgefilterten Spiel große Chancen einräumen. Polygone mit Bitmapoberfläche und 20 Minuten Full Motion Video-Zwischensequenzen werden die Herzen der Mech-Fans höher schlagen lassen.



Wenn man die Riesen aus Mech Commander am Bildschirm erlebt hat, ist klar das andere Spiele dieser Art es schwer haben werden.

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

hotline news 09674 - 8405 Spätschicht: Jeden Mittwoch bis 2000 Uhr!

Preisänderungen und Infotext vor-behalten!

1942 Pacific Air War DA 85.90	SSN 21 Seawolf DV 79.90
Aces over Europe DV 65.90	Strike Commander DV 82.90
Alone in the Dark 2 DV 81.90	Syndicate Plus DV 88.90
AI Quadrim DV 69.90	TFX DV 86.90
Anstoss DV 66.90	Tornado DA 76.90
- World Cup Edition DV 51.90	UFO DV 90.90
Archon Ultra DV 80.90	Ultima 7 Bundle DA 99.90
Aufschwung Ost DV 65.90	Ultima 8 Bundle DV 89.90
Battle Isle 2 DV 79.90	Wizardry 6 & 7 DV 86.90
Beneath Steel Sky DA 66.90	World Cup USA 94 DV 58.90
Bundesliga M. Hattrick DV 75.90	Wolfpack DV 68.90
Cannon Fodder DA 59.90	
Dark Sun (Shat.Land) DV 80.90	
Das schwarze Auge 2 DV 77.90	
Day of Tentacle DV 85.90	
Death or Glory DV 81.90	
Die Siedler DV 78.90	
Der Clou DV 76.90	
Der Trainer DV 75.90	
Elder Scrolls Arena DV 68.90	
Empire Deluxe DA 69.90	
F-14 Fleet Defender DA 89.90	
FIFA Soccer DV 68.90	
Genesis DV 74.90	
Goblins 3 DV 75.90	
Grand Prix (Micropr.) DA 88.90	
Hand of Fate/Kyrandia 2 DV 65.90	
Heimdall 2 DV 75.90	
Incredible Toons DV 68.90	
Indy Car Racing DA 49.90	
Kick off 3 DV 51.90	
Kolumbus DV 75.90	
Larry 6 DV 67.90	
Mad News DA 82.90	
NHL Hockey DA 76.90	
Pacific Strike DA 78.90	
- Speech Pack DA 38.90	
Pinball Dreams 2-Data DA 59.90	
Pinball Fantasie DV 88.90	
Pirates Gold DV 76.90	
Pizza Connection DV 67.90	
Police Quest 4 DV 82.90	
Reunion DV 82.90	
Rings of Medusa Gold DV 69.90	
Sam + Max DV 85.90	
Sim City 2000 DV 82.90	
Simon the Sorcerer DV 82.90	
Software Manager DV 75.90	
SSN 21 Seawolf DV 71.90	
Star Trek 2 DV 79.90	
Star Trek 3 DV 81.90	
TFX DA 79.90	
Tie Fighter DV 71.90	
Themepark DA 75.90	
Tubular Worlds DV 69.90	
Ultima 8 Bundle DV 57.90	
World Cup USA 94 DV 57.90	
Space Hulk DV 78.90	

**Double Speed CD ROM Laufwerke**

MITSUMI	289.-
ORCHID	369.-
SONY	299.-
PANASONIC	349.-
Outpost-CD DA	79.90

**Spielen auf CD-Rom:**

Anstoß - World Cup Ed. DV 82.90	SSN 21 Seawolf DV 79.90
Battle Isle 2 DV 85.90	Strike Commander DV 82.90
Betrayal at Krondor DV 66.90	Syndicate Plus DV 88.90
Burntime DV 75.90	TFX DV 86.90
Comanche incl. Miss DV 93.90	Tornado DA 76.90
Critical Path 112.90	UFO DV 90.90
Cyberace DV 82.90	Ultima 7 Bundle DA 99.90
Day of Tentacle DV 91.90	Ultima 8 Bundle DV 89.90
Der Clou DV 76.90	Wizardry 6 & 7 DV 86.90
Der Planer + Data DV 78.90	World Cup USA 94 DV 58.90
Der Trainer DV 79.90	Wolfpack DV 68.90
Doom Utilities DV 41.90	
Elite 2 DA 64.90	
Empire Deluxe DV 69.90	
Eye of Beholder Tril.1-3 DA 87.90	
F 1 DV 85.90	
Gabriel Knights DV 82.90	
Goblins 3 DV 92.90	
Hand of Fate DV 115.90	
Hell Cap DV 79.90	
Jurassic Park DV 66.90	
Kick Off 3 DV 56.90	
Lands of Lore DA 92.90	
Larry 6 DA 68.90	
Lemmings 2 DV 59.90	
Lil' Divil DV 59.90	
Lost Files of Sherl. H. DV 87.90	
Lost in Time DV 92.90	
Mega Race DV 66.90	
Microcosm DV 99.90	
Myst 104.90	
Nomad DA 54.90	
Outpost DA 79.90	
Pegasus 4.0 DV 46.90	
Ravenloft DV 79.90	
Rebell Assault dt. Unt. DV 80.90	
Return to Zork DA 78.90	
Rings of Medusa Gold DV 69.90	
Sam + Max DV 80.90	
Space Hulk DV 78.90	

**Spielen für Amiga:**

Ambermoon DV 66.90	Anstoß - World Cup Ed. DV 82.90
Apocalypse DV 45.90	Beneath Steel Sky DA 57.90
Beneath Steel Sky DA 57.90	Cannon Fodder DA 50.90
Chaos Engine - CD32 DA 56.90	Civilization - A1200 DV 63.90
Cool Spot DV 51.90	Death or Glory DV 76.90
Der Clou DV 63.90	Der Patrizier DV 39.90
Der Trainer DV 69.90	Disposible Hero - CD32 DA 55.90
Elfmania DV 51.90	Empire Soccer DV 49.90
F 1 DV 54.90	Genesis DA 62.90
Heimdall 2 DV 66.90	Impossible Mission 2050 DV 64.90
Indianapolis 500 DV 29.90	James Pond 3 - CD32 DA 55.90
K 240 DV 49.90	Kick off 3 - A1200 DV 49.90
Kings Quest 6 - A1200 DV 59.90	Kolumbus - A1200 DV 69.90
Lemmings - CD32 DA 46.90	Lotus 1-3 DV 54.90
Microcosm - CD32 DV 91.90	Micro Machines DA 44.90
Mr. Nuts DV 46.90	Pirates Gold - CD32 DV 62.90
Pizza Connection DV 74.90	Sabre Team - A1200 DV 67.90
Sensible Soccer intern. DV 39.90	Simon the Sorcerer DV 63.90
Sierra Soccer DV 46.90	Skidmarks DV 49.90
Software Manager DV 71.90	Stardust DV 36.90
Tornado - A1200 DA 79.90	Total Carnage - CD32 DA 57.90
World Cup USA DV 49.90	

**kostenlose Komplett-Liste (System angeben) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.00 !!**

Soundblaster 2.0 Value Edition 125.-	CD-ROM Drive NEC Triplespeed 849.-
Soundblaster Pro Value Edition 185.-	-Kontrollerkarte zu NEC 145.-
Soundblaster 16 Multi CD ASP 349.-	JOYSTICK's 143.-
Soundblaster 16 Value Edition 229.-	Flight Stick Pro 149.-
Soundblaster AWE 32 565.-	Virtual Pilot 185.-
Waveblaster 359.-	Cyberman 79.-
Videoblaster SE 685.-	GRAVIS PRO 46.-
CD 16 Gameblaster Pack 849.-	GRAVIS Gamepad 65.-
SPEA V7-Media FX 449.-	GRAVIS schwarz oder trans. 125.-
ORCHID Game Wave 32 259.-	GRAVIS PRO & Flight Sim. 5.0 92.-
ORCHID Sound Wave 32 429.-	Screenbeat Aktivboxen 43.-
- Rom Upgrade 92.-	- Netzteil 23.-
ORCHID Sound Wave 32 plus 485.-	Creativ Labs SBS 300 209.-
ORCHID Sound Kid 865.-	

Stammkunden o. Vorkasse DM 5.20  
Nachnahme DM 8.20  
Ausland (Vorkasse) DM 13.00

**New: 24 - 48 Stunden Komplett-Liefer-Servicepreis! 6.50**

SPIELRAUM V. Meyer Wöhrstr. 17 - 91054 Erlangen Tel.: 09131/205093 - Fax: 09131/205083

PC-CD-ROM/Macintosh			
7th Guest	129,95	149,95	
11th Hour	139,95*	139,95*	
Carriers at War 2		109,95	
Chuck Yeagers Air Comb.		99,95	
Comanche+100 Missions dt	109,95		
Crystal Calburn		89,95	
DBA-Die Schicksalsklinge	89,95		
Der Patrizier	109,95		
F-18 Hornett		119,95	
Goblins 3 dt	109,95		
Journeyman Project	89,95	149,95	
Indiana Jones 4 (CD dt)	99,95	99,95	
Iron Helix (CD-Rom in dt)	99,95	139,95	
Larry 6	119,95	109,95	
Legend of Kyrandia 2	129,95		
Inca II dt	129,95		
Lands of Lore	109,95	129,95*	
Maniac Manison 2	99,95		
Might & Magic Teil 3-5 dt	109,95		
Monkey Island 1	99,95	89,95	
Rebel Assault (Star Wars)	99,95	129,95	
SSN - 21 Seawolf	99,95		
Sim City 2000 MAC		99,95	
Sim City PC-CD Rom	109,95		
Sherlock Holmes 3	89,95		
Star Trek 25th Anniv.	139,95*	99,95	
Strike Comm. CD-Rom		99,95	
Syndicate + Data	119,95	99,95	
Themepark	89,95	119,95	
TFX	109,95		
Ultima 1-6	159,95		
X-Flora 1: Peter Gabriel		129,95	
Pinball Dreams 2	49,95	49,95	
Pirates!Gold PC e		69,95	
Privateer		99,95	
Quest for Glory 4 e		89,95	
Railr.Tyc.Deluxe e		69,95	
Sam & Max dt		89,95	
Sim City 2000 dt		99,95	
Star Trek Judgem.Rites dt		99,95	
Syndicate dt		89,95	
TFX-Tact.Fighter Experim.		89,95	
Theme Park		89,95	
Ultima 8 - Pagan		99,95	
Wizardry Tril. 5 - 7		99,95	
X - Wing DA		84,95	
B - Wing (X-Wing Data 2)		59,95	
Zeppelin dt		89,95	
Atari ST			
Elvira 2 dt	39,95	Ishar 2 dt	59,95
Dreamlands	74,95	Elite 2	69,95
(Transarctica, Ishar 1, Storm Master)			
Sensible Soccer International		59,95	
Indiana Jones 3		49,95	
Cannon Fodder		69,95	
Chaos Engine	69,95	Patrizier	89,95
M 1 Tank Platoon		49,95	
Lure of the Temptress		44,95	
.. und jede Menge mehr auf Lager !!			
Atari Falcon			
Ishar 1	49,95	Ishar 2	59,95
Transarctica			49,95
Mega Drive / SNES			
Action Replay		89,95	99,95
Landstalker		99,95	99,95
FIFA Intern.Soccer		99,95	99,95
Striker		99,95	99,95

**HARD- & SOFTWARE / ATARI / PC's**  
 Falcon 030, alle Varianten!! Alles mit und über MIDI!!  
 Umbau, Reparatur, Ersatzteile, Software, HOT-Line, CD-Rom's, Festplatten, Monitore, Drucker, Mainboards, Grafikkarten, Speicher, Beschleuniger, sonst. Erweiterungen, Gebraucht, u.v.m.  
 Reichhaltiges Angebot ab Lager preisgünstig lieferbar!  
 Unbedingt Infos anfordern! Geschäftszeiten: Mo.-Fr.10-12h/14-18h u.n.Vereinbarung  
 KGC-Studio, Fon:09131/502991  
 Fax:09131/58766, D-Netz:0171/4220932

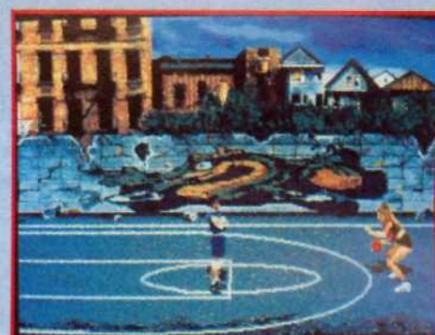
## „The New Boys In Town“

Auch in diesem Jahr nutzten einige Newcomer die CES, um ihre ersten Produkte vorzustellen. Verständlich, denn gerade für diese jungen Teams ist es wichtig, im Weihnachtsgeschäft vorne dabei zu sein.

### GTE

Vielleicht das größte und finanzstärkste der neuen Unternehmen ist der amerikanische Telefongigant GTE. Die ersten beiden Spiele werden auf CD-ROM erscheinen. Bei C.A.R.S. könnt Ihr Euch in ein Luftkissenboot, einen Panzer oder ein Battle-Car setzen und heiße Rennen untereinander austragen. Die Grafik ist beeindruckend, die Spielidee weniger. F.X. Fighter ist ein Kampfturnier bei dem sich 16 außerirdische Wesen von zwölf Planeten gegenseitig auf die Antennen kloppen. Die Bewegungsabläufe sind flüssig, und auch hier ist die Grafik erstaunlich gut. Wer nach acht Kämpfen immer noch auf seinen zwei bis sechs Beinen steht, darf sich mit Kwondo, dem Unbesiegbaren messen. Eine Art Mortal Kombat in Space.

GTE kümmert sich auch um das vernachlässigte Genre Sport. Das erste Produkt wird Jammit sein, mit dem man die knüppelhaften Basketballduelle nachstellen möchte. Wer den Film „Weiße Jungs bringen`s nicht!“ gesehen hat, kann bestimmt nachvollziehen, um was es sich bei diesem Spiel handelt. Digitalisierte Bilder von echten Spielern und mehr als 700 Animationszellen machen dieses Game extrem realistisch. Für die Jamm-Szenen (bei denen der Spieler den Ball von oben in der Korb schmettert) wird eine spezielle Close-Up-Kamera, die Slam-Cam, benutzt.



### Simon & Schuster

Der amerikanische Buchverlag Simon & Schuster versucht mit einer neuen Serie interaktiver CD-ROMs ebenfalls ins Geschäft einzusteigen. Firefighter macht Euch mit dem rauen Alltag amerikanischer Feuerwehrleute vertraut. Hier werden Tips zur Feuersicherheit und 45 Minuten Video mit echten Bränden geboten.



Freunde des klassischen Theaters dürfen sich auf eine Hauptrolle freuen - in Macbeth The Game. Auch wer sich bislang vor jedem Theaterbesuch gedrückt hat, kann vielleicht an diesem Spiel Gefallen finden. Das wohl interessanteste Produkt ist Star Trek - The Interactive Manual. Es basiert auf dem gleichnamigen Buch und Bildband. Auf einer virtuellen Tour kann man jede Kabine genau unter die Lupe nehmen und die USS Enterprise NCC-1701-D erforschen. Für Trekkies ein Muß!



### Außerdem ...

Filmproduzent Fox macht sein Debüt mit The Page-master, einem Adventure, das auf dem neuen Real-Animationsfilm basiert. Mehrere Werke klassischer Literatur müssen bei diesem Spiel durchwandert werden. In der Hauptrolle: Macaulay Culkin aus „Kevin - allein zuhaus“. Cadillacs and Dinosaurs und

Loadstar von Rocket Science sind die besten Neuheiten, die es zu sehen gab. Mit Hell - A Cyberpunk Thriller betritt Take-2 Interactive die Spielearena. Ein futuristisches Adventure mit Film Noir-Elementen. Alle Spiele sind nur auf CD-ROM erhältlich.



Keith Halpervon Simon & Schuster präsentierte voller Stolz eine CD, die einen inertaktiven Rundgang durch die Enterprise aus The Next Generation ermöglicht.

**Hardware Show**

Gleich drei neue VR-Systeme gab es zu sehen: den Forte VFX1 (super), den Virtuamaxx (nicht überzeugend) und Astounding VR (geht so). Aura Sytems stellte seine Vibrationsweste Aura

Interactor vor. In einer Plastikweste befindet sich ein Lautsprecher, der Vibrationen, die z. B. durch Explosionen im Spiel entstehen, auf den Körper überträgt. Fazit: Blödsinn! Das absolut Beste in Sachen Hardware: eine Pilotenkanzel, die sich entsprechend der Joystickbewegungen in Synchronisation mit dem laufenden Flugsimulator hebt, senkt oder neigt. Absolute Spitze auch der Preis: 10.000 Dollar!



# EMP

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

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 1721, 49803 Lingen

## GROSSE

## E.M.P.

## SOMMER

## AKTION

### PC Spiele (5,25") für je 10,00 DM

Lord of the rings 2 (DA) Art.-Nr.: 700119  
Powermonger (ML) Art.-Nr.: 700121  
Steel Empire (KD) Art.-Nr.: 700122

### PC Spiele (3,5") für je 20,00 DM

ATAC (E) Art.-Nr.:700075  
B17 Flying Fortress (E) Art.-Nr.:700081  
Bat 2 (ML) Art.-Nr.:700071  
Knights of the sky (DA) Art.-Nr.:700038  
4 D Sports Driving (E) Art.-Nr.:700123  
Pacific Island (E) Art.-Nr.:700073  
Sensible Soccer (ML) Art.-Nr.:700007

### Anstoss WM Edition (KD)

700195 PC 3,5" 69,99 DM  
750026 CD ROM 109,99 DM  
650154 A500 64,99 DM  
650155 A1200 64,99 DM

### Battle Isle Map Editor (KD)

(Battle Field Creator)  
Genialer Editor für Battle Isle Hauptprogramm, Data 1+2.  
650147 Amiga 59,99 DM

### Bundesliga Manager Hattrick (KD)

700217 PC 3,5" 89,99 DM  
650043 A1200 89,99 DM  
650151 A500 84,99 DM

### Battle Isle 2 Scenery Disk

Die Erben des Titan (KD)  
750066 CD ROM 59,99 DM

### Der Clou (KD)

700184 PC 3,5" 89,99 DM  
750025 CD ROM 89,99 DM  
650114 Amiga 79,99 DM

### FIFA Soccer

700069 PC 3,5" 79,99 DM

### Hand Of Fate (KD)

Kyrandia 2  
700165 PC 3,5" 59,99 DM

### Hanse Die Expedition (KD)

700201 PC 3,5" 49,99 DM  
750042 CD ROM 49,99 DM  
650133 Amiga 49,99 DM

### Hattrick (Ikarion - KD)

700175 PC 3,5" 89,99 DM  
650109 A500 79,99 DM  
650111 A1200 79,99 DM  
750063 CD ROM 109,99 DM

### Ishar 3 (KD)

700202 PC 3,5" 74,99 DM  
650134 Amiga 64,99 DM

### World Cup USA'94 (ML)

700216 PC 3,5" 89,99 DM  
750060 CD ROM 89,99 DM  
650149 Amiga 79,99 DM  
760020 Super NES 149,99 DM  
760023 Mega Drive 129,99 DM  
760021 Game Boy 79,99 DM

### Kick OFF 3 (E)

700070 PC 3,5" 69,99 DM  
650058 A500 54,99 DM  
650079 A1200 69,99 DM  
750067 CD ROM 69,99 DM

### Sternenschweif DSA 2 (KD)

700166 PC 3,5" 89,99 DM

### Theme Park (KD)

650057 Amiga 69,99 DM  
700055 PC 3,5" 89,99 DM  
750065 CD ROM 109,99 DM

### Tie Fighter

700214 PC 3,5" (D) 99,99 DM  
700085 PC 3,5" (E) 89,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zzgl. 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie alle anderen Computerspiele vom Umtausch ausgeschlossen, defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

# Videospiele



Der Blick in die Weite der Entertainmenthalle zeigt, daß gerade die Vertreter der Videospiele-Branche wahrlich nicht mit den Standmieten und und deren kunstvollen Aufbauten geizten.



## The 3DO Company

Sanyo und Goldstar präsentierten stolz jeweils ihre mittlerweile

fertiggestellten 3DO-Interactive Multiplayer, beide werden preislich unter dem Panasonic-Gerät liegen. Wir dürfen also gespannt sein, ob sich das 3DO doch noch als ein weltweiter Standard durchsetzt.

Das Panasonic 3DO kennen wir ja schon. Nun wollen auch Goldstar (links) und Sanyo (unten) ins 3DO-Geschäft einsteigen. Ohne technischen Unterschied werden sie bis Ende 94 auf dem Markt sein.



Links: Der Stand der 3DO Company war schon von weitem auszumachen. Oben: Crystal Dynamics Way of the Warrior für 3DO hat riesige digitalisierte Sprites.

Way of the Warrior war neben den neuen Crystal Dynamics-Produkten (dazu später mehr) sicherlich das Highlight am 3DO-Stand: Voll auf der Mortal Combat-Schiene fahrend, bietet es genügend Moves, um auch ausgesprochen Hartgesottene zu begeistern.

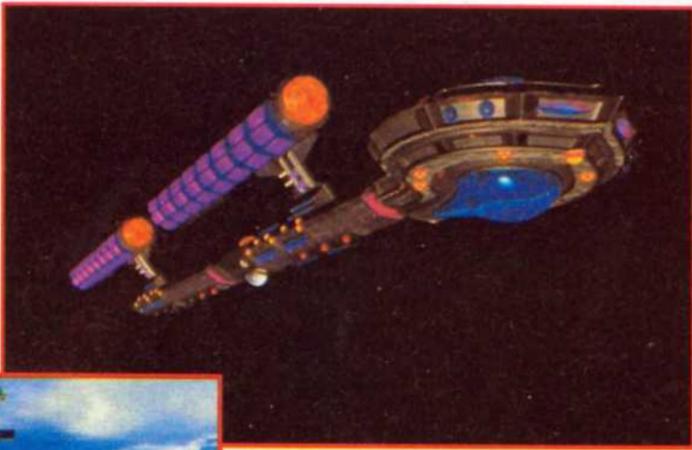
Gex, Samurai Show-down, Off-World Interceptor (hieß ursprüng-

lich mal Orion Off-Road) und Star Control 2 sind allesamt kommende Titel der 3DO-Vorzeige-Company Crystal Dynamics. Wie oben bereits angedeutet, machten alle vier einen



Das Beat 'em Up-Spektakel Samurai Show-down (oben) und ein innovatives Jump & Run namens Gex (benannt nach dem Hauptdarsteller, einer Echse) rundeten die überzeugende 3DO-Software-Vorstellung ab.

Der PC-Klassiker Star Control wurde für das 3DO mit komplett neuen Grafiken versehen (rechts). Bei Off World Interceptor kann man mit einem Monster-Truck herrlich über die Hügel brausen (unten).



durchaus überzeugenden Eindruck. Wir sind schon jetzt auf die fertigen Versionen gespannt.

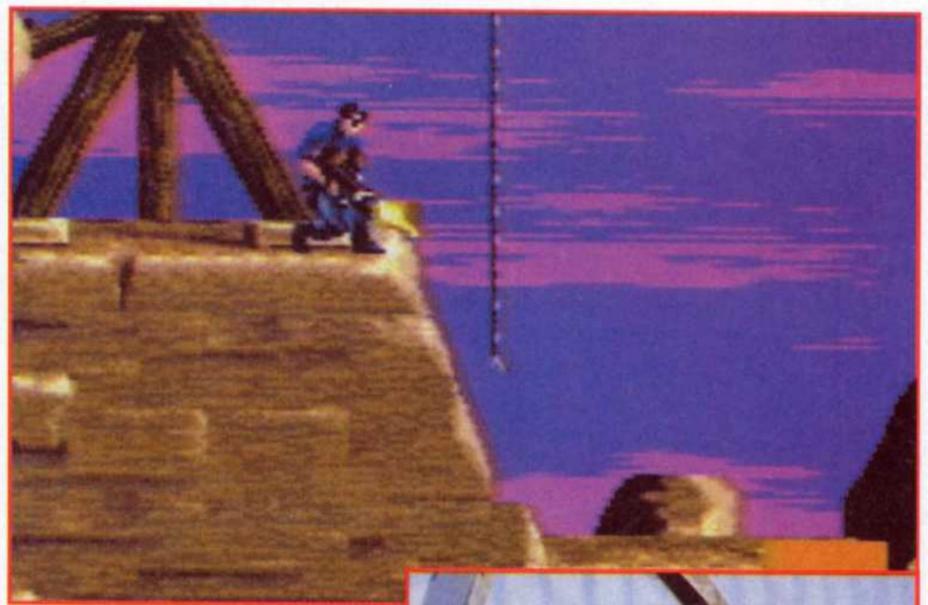
### Acclaim

Dank Mortal Kombat und NBA Jam ist Acclaim zu einem der mächtigsten Dritthersteller von Nintendo aufgestiegen. Um diese Stellung zu sichern und auszubauen, bringt Acclaim im September Mortal Kombat 2 für Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy und Game Gear weltweit gleichzeitig heraus. Was von der Super Nintendo-Fassung bereits zu erspähen war, sah mehr als vielversprechend aus, Ihr solltet Euch schon mal auf einen Hit einrichten.

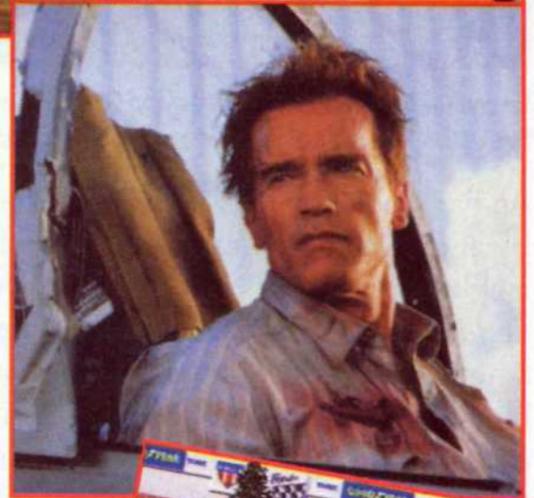
Aus der mächtigen Stellung Acclaims in Hinblick auf Nintendo hat sich noch ein weiteres

Projekt ergeben: Acclaim entwickelt als einer der ersten Dritthersteller für Nintendos Ultra 64 (vor der Show unter dem Namen „Project Reality“ bekannt) ein Spiel: Turok - Dinosaur Hunter. Natürlich wird man auch Segas Mega 32X unterstützen; geplant sind: NBA Jam Tournament Edition, Mortal Kombat 2 und Alien Trilogy. Von der Zukunft zurück zu den momentan erhältlichen Konsolen: Das nächste WWF-Modul wird sich WWF Raw nennen und für Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy und Game Gear erscheinen. Starke Namen haben auch weiterhin eine der Schlüsselfunktionen in der Acclaim-Produktpalette inne, so werden Arnies neuester Action-Kracher „True Lies“ und der Science Fiction-Streifen „Stargate“ auf Konsole umgesetzt (SN, MD, GB, GG). Rennsportfreaks merken sich gleich zwei Titel vor: Nigel Mansell's Indy Car Racing (SN und MD) und USHRA Monster Truck Wars für Super Nintendo, Game Boy und Game Gear.

Ungeachtet des zweifelhaften Inhalts von MK II haben sich sowohl die GB-Version (links), als auch die SNES-Version (unten) technisch enorm verbessert.



Zwei große Filmlizenzen hat sich Acclaim dieses Jahr unter den Nagel gerissen. Star Gate wird ein actionreiches Plattform-Spiel werden (oben). Der neue Arnie-Film True Lies (rechts) wird dann als nächstes Schauspiel für die Konsole in Angriff genommen. USHRA Monster Truck bietet beinhardt Fahrerlebnisse auf dem SNES (rechts unten).



### Atari

Der angepeilte Veröffentlichungstermin des Jaguar-CD-ROMs, nämlich Weihnachten 94, scheint nicht gefährdet zu sein, auch der Preis von unter 200 Dollar wird weiterhin in allen Presseverlautbarungen als völlig gesichert unterstrichen. Zusammen mit der Hardware wird die VLM (Virtual Light Machine) von Jeff Minter (Tempest 2000) verkauft werden. Das ist eine Cartridge, die die Audiosignale einer entsprechenden CD in optische Signale umwandelt, wodurch man also faktisch eine Lightshow begut-



achten kann, während man sich seine Lieblings-Audio-CD reinzieht. Zeitgleich mit dem Marktlaunch werden die folgenden Titel erscheinen: Blue Lightning, Demolition Man, Creature Shock, Jack Nicklaus Cyber Golf und Highlander.

Für Ataris Jaguar sah man das 3D-Actionspiel Alien vs. Predator. Vielversprechender erschien aber das zauberhafte Jump & Run Rayman, das mit gutem Gameplay und tollen Farben aufwarten konnte.





Erstmals präsentiert wurde das Jaguar-CD-ROM-Laufwerk. Spiele wie Creature Shock, Demolition Man oder Highlander machen den Jaguar so noch interessanter.

An der Modulfront gibt es leider herzlich wenig Neues zu vermelden, zum x-ten Male wurden Redline Racer, Club Drive, Alien vs. Predator, Kasumi Ninja und dergleichen mehr gezeigt. Einzig das Jump 'n' Run Rayman aus französischer Programmierfeder konnte durch extreme Vielfarbigkeit und wunderschöne Grafik fesseln. Boom dagegen weiß nicht so 100-prozentig zu überzeugen wie eine gewisse andere indizierte Version, trotzdem darf man bei diesem Spiel auf die endgültige Fassung sehr gespannt sein.

## Capcom

Dreimal dürft Ihr raten, was am Capcom-Stand ganz groß aufgemacht war. Richtig! Super Street Fighter 2 - The New Challengers, die Umsetzung des jüngst mit „Turbo“ schon wieder

„geupdateten“ Super Street Fighter-Automaten für Mega Drive und Super Nintendo. Abgesehen davon hatte Capcom noch jede Menge andere neue Titel zu bieten, zunächst einmal die fürs Mega Drive: Haus und Hof-Maskottchen Mega Man steht im Mittelpunkt einer Spielesammlung (Mega Man 1-3, plus ein völlig neuer Teil), die unter dem Namen „Mega Man-Collection: The Wily Wars“ auf den Markt kommen wird. Außerdem sind für Segas 16-Bitter die Arcade-Umsetzung The Punisher und das Wrestling-Game Saturday Night Slam Masters in Arbeit. Fürs Super Nintendo entwickelt Capcom auf der Grundlage eines Deals mit dem Comic-Giganten Marvel ein X-Men-Modul. Das Jump 'n' Run Magical Quest bekommt einen Nachfolger: The Great Circus Mystery Starring Mickey & Minnie. Game Boy-Fans der ersten Stunde erinnern sich



Bei Capcom stand natürlich alles im Zeichen der neuen Streetfighter II-Version The New Challengers. Aber auch Mega Man konnte sich reger Aufmerksamkeit sicher sein.



Super Return of the Jedi wird bis Weihnachten erhältlich sein. Neu, Ihr könnt jetzt auch Prinzessin Leia und einen Ewok-Häuptling steuern (links, unten). JVC denkt aber auch an die Sega-Spieler: Rebel Assault für das Mega CD (ganz unten).

sicherlich noch an Gargoyles Quest; Demons Crest heißt das neueste Abenteuer mit dem Gargoyle Firebrand (nur Super Nintendo). Im Herbst werden die folgenden Titel erschienen (alle SN): Bonkers (auch ein Disney-Modul), Captain Commando (Arcade-Umsetzung) und Mega Man X 2 (im Inneren dieses Moduls wird ein eigens von Capcom entwickelter Chip seine Arbeit verrichten). Game Boy-Besitzer schließlich freuen sich auf Mega Man 5.

## JVC

Star Wars-Fans aufgepaßt (damit müßte sich eigentlich jeder angesprochen fühlen, oder sollte es tatsächlich auf diesem Planeten einen Menschen geben, der mit dem Meisterwerk von George Lucas nichts anfangen kann?) Super Return of the Jedi (SN) sollte bis Weihnachten in den Läden sein. Zusätzlich zu Luke, Chewie und Han könnt Ihr nun auch noch die Rolle von Leia und dem Ewok Wicket überneh-



men. Und noch eine Trilogie aus dem Hause Lucasfilm kommt auf dem Super Nintendo zu Ehren: Dem Mann mit dem Schlapphut ist ein Modul von dem deutschen Entwicklerteam Factor 5 gewidmet, Indiana Jones' Greatest Adventures. Anders als bei Star Wars hat man hier alle drei Filme in eine Cartridge gezwängt und auf sage und schreibe 28 Leveln



Indiana Jones' Greatest Adventures wird zwar von JVC vertrieben, LucasArts betraute aber die deutsche Factor 5-Crew mit der Umsetzung der drei Indy-Filme. 28 Levels: von der Fahrt in der Lore (links) bis zur Flucht aus einem Inka-Tempel (rechts).



# R.O.M. GOLD

## RINGS OF MEDUSA



Die klassische Medusa im zeitgemäßen Gewand - ein durchaus leckerer Genrecocktail.

PC JOKER 7/8 94

Wer an einer längerfristigen Herausforderung interessiert ist und zudem gerne über die beste Zusammensetzung seiner Armee oder das für ihn optimale Handelsgut nachgrübelt, dürfte begeistert sein.

PC PLAYER 7 94



Ursprünglich ein echter PC-Klassiker wird der zweite Teil des Dungeon Master zuerst auf Mega CD erscheinen. Für die spätere PC-Version werden gerade neue Grafiken erstellt.

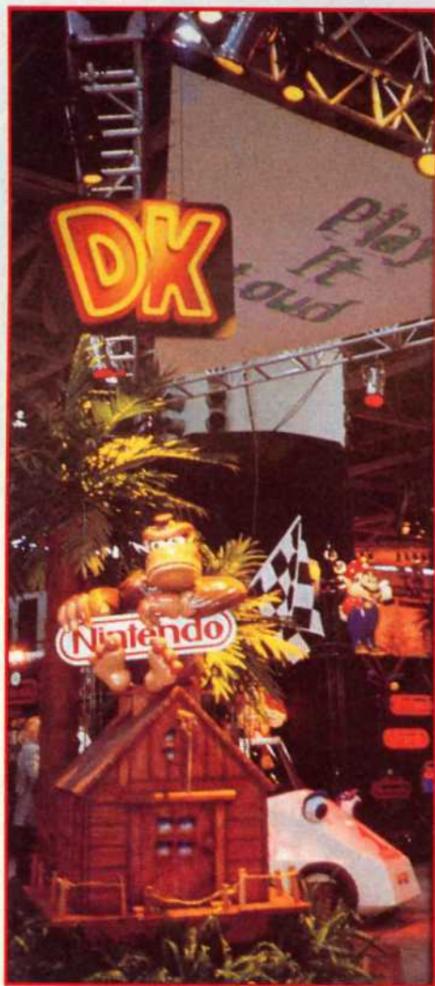
verteilt. Fürs Mega CD hat JVC der Prügelwahn gepackt: Gleich drei Beat 'em Ups werden auf Silberling erscheinen, Rise of the Robots, Samurai Showdown und Fatal Fury Special. Das Spiel, das auf PC-CD-ROM alle Verkaufsrekorde überflügelte, harrt ebenfalls nicht mehr lange seiner Mega CD-Veröffentlichung: Rebel Assault. Und zum Schluß noch ein Kuriosum: Das zunächst für PC entwickelte Dungeon Master 2: Skullkeep soll zuerst fürs Mega CD auf den Markt kommen.

## Nintendo

Big N hat sich entschlossen, sein 64-Bit-System von dem zuletzt arg verspotteten Namen „Project Reality“ in „Nintendo Ultra 64“ umzutaufen.

Das System wird noch in diesem Jahr in die amerikanischen Spielhallen kommen. Genau zwei Spiele sollen bis dahin fertiggestellt sein: Killer Instinct (ein

3D-Beat 'em Up im Future-Look) und Cruis'n USA (ein Rennspiel quer durch Amerika). Neben



Überall am Nintendo-Stand begegnete man dem sympathischen Gorilla, von Game Boy- über SNES-Spiele bis hin zu lebensgroßen Figuren.



Die zuletzt arg belächelte Bezeichnung Project Reality wurde in den USA in Ultra 64 umgetauft. Ob Nintendos neues System auch bei uns so heißen wird, steht noch in den Sternen.



Das erste Nintendo-Spiel der Lemmings-Erfinder DMA-Design machte einen sehr spartanischen Eindruck, bis man das Joypad in die Hand nahm. Witzige Geschicklichkeits-Action, vor allem für zwei Spieler.

dem gesondert erwähnten Donkey Kong Country (siehe Kasten Seite ???) hatte der Nintendo-Stand einiges zu bieten: Die Lemmings-Programmierer von DMA Design stellten Uniracers (SN), ihr erstes Projekt für Nintendo, vor.

Tin Star (SN) nennt sich ein westernmäßiges Ballgame fürs Super Scope oder die Mouse, Super Punch Out (SN) ist die Umsetzung des genialen NES-Boxspiels, und Tetris 2 (SN) versorgt die Denksportfans endlich mal wieder mit etwas Nachschub. Das Zelda ähnliche

Illusions of Gaia (SN) und das Puzzlegame Warios Woods (SN) runden die Nintendo-Palette ab. Super Nintendo-Besitzer mit Game Boy-Ambitionen können aufatmen: Der Super Game Boy ist fertig. Viele Dritthersteller waren auf dem riesigen Nintendo-Stand mit einem kleineren „Unter“-Stand vertreten, weswegen wir hier deren interessantesten, Titel für Euch aufgelistet

## Bischoff & Partner

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

PC Amiga		PC Amiga		PC Amiga	
1942 Pacific Air War	DA 91 DM	Die Siedler	DV 79 DM 79 DM	Rings of Med. Gold	DV 80 DM
Across the Rhine	Vorb.	F-14 Fleet Defender	DA 91 DM	Sam & Max	DV 85 DM
Anstoss World Cup Edition	DV 59 DM 59 DM	FIFA Intern. Soccer	DV 74 DM	Sim City 2000	DV 84 DM
Battle Isle 2	DV 79 DM Vorb.	Hanse - Die Expedition	DV 42 DM 42 DM	SSN-21 Seewolf	DV 80 DM
Beneath a Steel Sky	DV 68 DM 66 DM	Kings Quest 6	DV 79 DM	Star Trek 2	DV 85 DM
Bundesl. Manager 3	DV * 95 DM	Kyrandia 2	DV 74 DM	Tie Fighter	DA 86 DM
Burning Steel 2	EV 66 DM	Pacific Strike	DA 84 DM	Ultima 8 (Pagan)	DV 85 DM
Das schwarze Auge 2	DV * 79 DM	Pizza Connection	DV 85 DM	Wing Armada	DA * 77 DM
Der Clou	DV 78 DM 66 DM				

Geschäftszeiten: Mo.-Fr. 10<sup>00</sup>-18<sup>00</sup> Uhr Sa. 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> Uhr

CD-ROM	PC	CD-ROM	PC	CD-ROM	PC
Anstoss World Cup Edition	DV 91 DM	Goblins 3	DV 96 DM	Megarace	DV 73 DM
Battle Isle 2	DV 85 DM	Gunship 2000	DA 67 DM	Outpost	DA 84 DM
Battle Isle 2 Scenerie CD	DV * 53 DM	Kings Quest 6	DA 85 DM	Privateer	DA 103 DM
Beneath a Steel Sky	DV * 103 DM	Lands of Lore	DV 89 DM	Rebel Assault	DV 86 DM
Comanche	DV 90 DM	Mad Dog McCre 2	EV 97 DM	Ultima 8 (Pagan)	DV 114 DM
Critical Path	DV 97 DM	Maniac Mansion 2 (D.o.T.)	DV 90 DM		

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



Der Oldie Mike Tysons Punch Out erfährt mit Super Punch Out auf dem SNES eine Generalüberholung. Lustige Grafik und gutes Gameplay waren uns mehr als ein Spielchen wert.



Tin Star (oben) für den Menacer war eines der skurrilen Stücke Software: Wir zielen auf eine Postkutsche. Illusions of Gaia (rechts) sah dagegen schon vielversprechender aus. Endlich wieder ein Action-Adventure im Zelda-Stil.

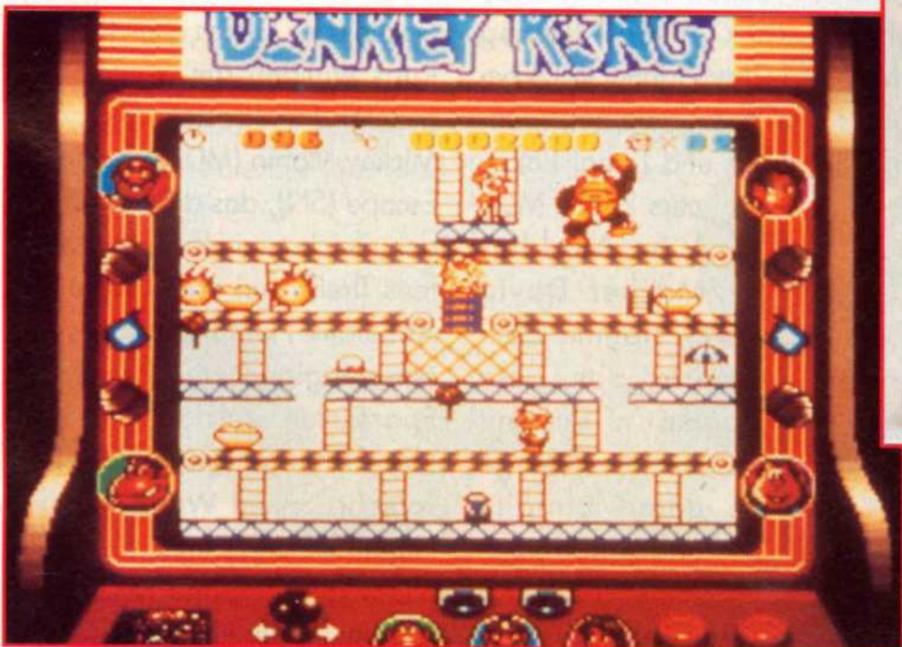


haben (alle SN): Earthworm Jim von Shiny Entertainment machte einen hervorragenden Jump 'n' Run-Eindruck, auch Blackthorne von Interplay konnte voll überzeugen (Flashback-Fans sollten sich diesen Titel schon einmal vormerken).

Kemco zeigte Crazy Chase sowie Hudson Soft Bomberman 2, und Enix hatte Brain Lord sowie King Arthur & The Knights of Justice in petto. Neu ins Videospiegelgeschäft eingestiegen ist der Mediengigant Fox; unter dem Namen Fox Interac-

tive werden zwei Spiele erscheinen: The Pagemaster und The Tick. Ocean schließlich führte noch Flintstones - The Movie, The Untouchables und Jurassic Park vor, und bei Electro Brain lief Vortex, eine Entwicklung der an Starwing beteiligten Software- und Hardwareschmiede Argonaut.

Für alle Game Boy-Besitzer sind die folgenden Titel interessant: Donkey Kong Land (Nintendo), Jungle Book (Virgin), Star Trek - Beyond the Nexus (Absolute Entertainment), Pac Attack (Namco), Bonks Revenge (Hudson Soft) und Jurassic Park 2 (Ocean).



Donkey Kong und der Super Game Boy sind ein fast unschlagbares Zweiergespann. Der Klassiker aus der Spielhalle wurde gründlich aufpoliert, die über 100 neuen Levels könnt Ihr jetzt sogar in Farbe spielen.

## Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör

Großhandel  
für  
Computerspiele  
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung  
nur an  
Händler!

Bitte Preisliste  
anfordern!

## Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

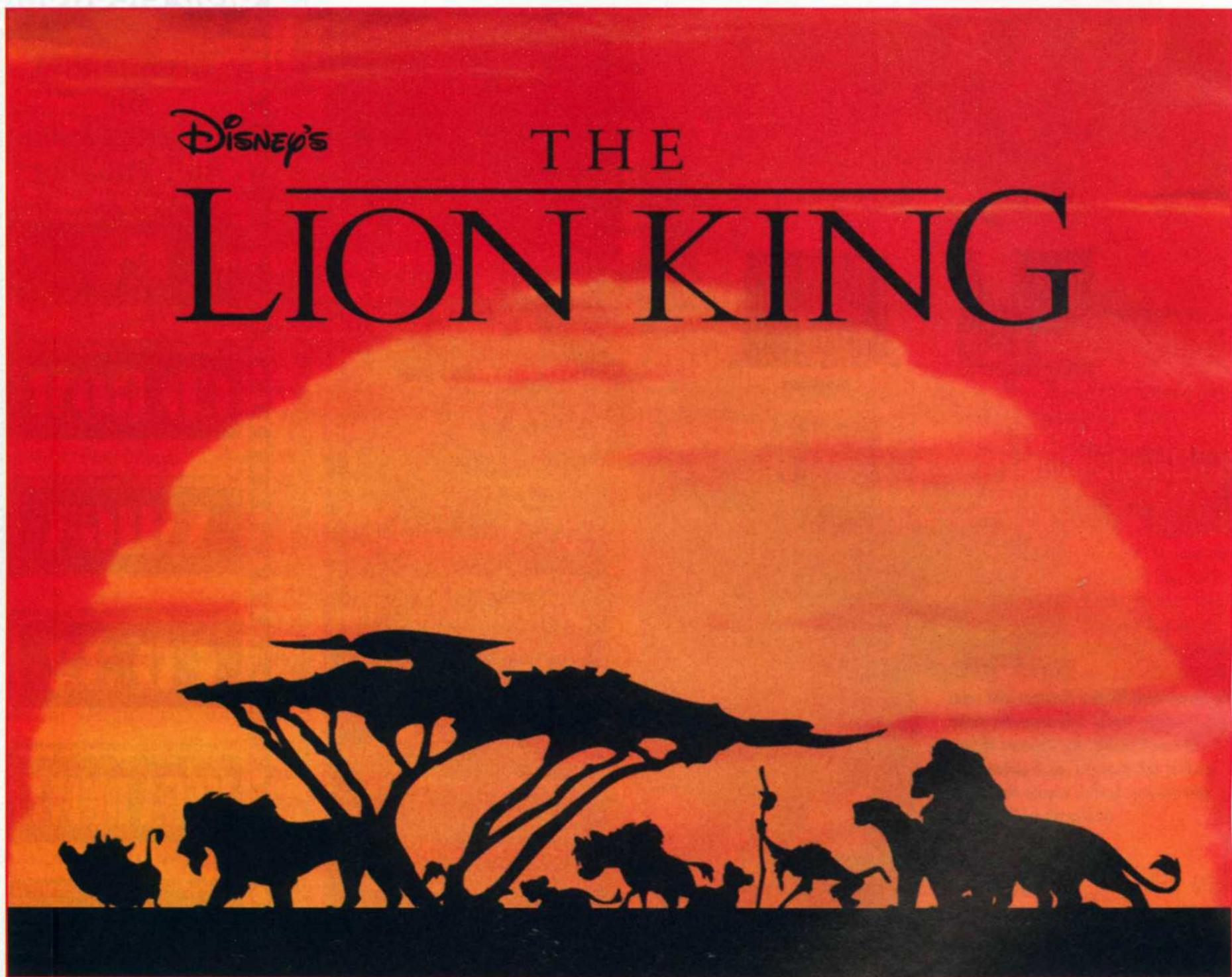
D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

Disney's THE  
LION KING



Das neue Disney-Kinoerlebnis Lion King wird aufgrund der guten Erfahrungen mit Virgin wieder in Zusammenarbeit mit den Disney-Zeichnern veröffentlicht.

### Sega

Sega war nur mit einem sehr kleinen Stand im 2. Untergeschoß vertreten, schließlich hatte man bereits im Vorfeld der CES eine eigene Sega-Messe für die amerikanischen Händler abgehalten. Stolz wurden die ersten, natürlich noch völlig unfertigen Versionen von drei Mega 32-Spielen gezeigt: Virtua Racing Deluxe, Star Wars Arcade und Metal Head (siehe dazu Sega News Seite 12). Bis Jahresende will Sega die folgenden Titel auf den Markt werfen: Baby Boom (MD, MCD, GG), Taz in Escape from Mars (MD, GG), Power Rangers (MD, MCD, GG), Ecco: The Tides of Time (MD, MCD, GG), Phantasy Star 4 (MD), Shining Force 2 (MD), Dyna-

mite Headdy (MD, GG) und The Adventures of Batman & Robin (MD, MCD). „Der König der Löwen“ nennt sich nicht nur der neueste Disney-Zeichentrickfilm, auch das von Disney und Virgin gemeinsam entwickelte MD-Modul wird diesen Namen tragen.

Auf Seiten der Fremdhersteller gibt es auch einige Neuigkeiten

zu vermelden: Digital Pictures veröffentlicht bis Herbst insgesamt sechs Mega CD-Titel: One-on-One Basketball und Dai Bing sind nur zwei davon. Electronic Arts verbessert seine Hits Fifa International Soccer und NHL '95 speziell fürs Mega CD. Auf Modul kommen Madden '95, MLBPA Baseball und NHL '95 (alle MD). Interplay steuert Rock 'n' Roll Racing (MD) und Clay Fighter (MD) bei und Konami Animaniacs, Contra, Sparkster und Lethal Enforcers 2 (alle MD). Vom Aladdin-Macher David Perry stammt Earthworm Jim, ein Jump 'n' Run mit jeder Menge guter Einfälle und einer phänomenalen Animation.

### Sony

In bezug auf die Play Station gab es nichts Neues zu sagen, für die wesentlichen Fakten habt Ihr ja unseren Into the Future-Artikel auf den Seiten 34-43. Wie es scheint, hat sich Sony in Segas Mega CD verliebt, alle hier erwähnten Titel werden auch auf dieser Hardware erscheinen. Gleich drei Jump 'n' Runs wurden am Sony-Stand gezeigt: Frankenstein (MD, SN), Mickey Mania (MD, SN) und No Escape (SN), das die Umsetzung des gleichnamigen Action-Streifens (heißt bei uns „Flucht aus Absolom“) darstellt. Fans der einschlägigen amerikanischen Sportarten werden von Sony ebenfalls bedient: Baseball Tonight, Speed World, Sunday Night NFL und National Hockey Night (alle SN und MCD) sind allesamt in der Pipeline.



# DONKEY KONG COUNTRY



## - Zurück in die Zukunft



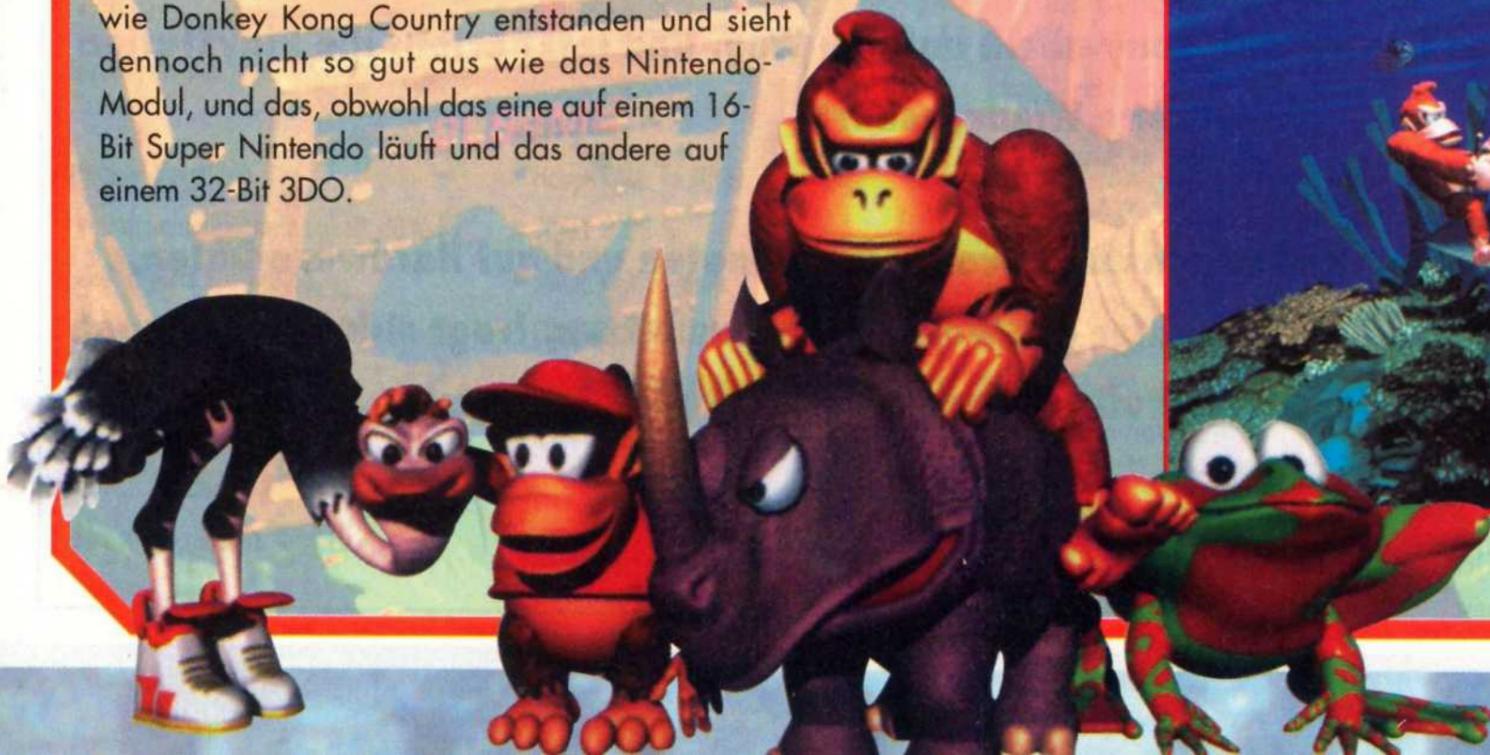
Dieses Spiel war das unumstrittene Highlight des Nintendo-Standes, mehr noch, der gesamten Sommer-CES. Donkey Kong wurde von den Toten erweckt und erlebt nun einen wahren Boom: Zur Einführung des Super Game Boys kommt ein Donkey

Kong auf den Markt, später wird Donkey Kong Land folgen. Nun gut, er war ja schließlich auch der Nintendo-Charakter, der am längsten pausierte, aber zurück zu Donkey Kong Country fürs Super Nintendo: Verantwortlich für das 32-MBit-Monster ist Rare Ltd. aus England (dieselben Leute entwerfen gerade Killer Instinct für Nintendos Ultra 64). Sie erstellten mit Hilfe des PowerAnimators von Alias das komplette Spiel auf Silicon Graphics Workstations und zogen es dann aufs Super Nintendo hinüber (siehe dazu „Grafikpower“, Seite 130). Das Ergebnis ist vor allem optisch überwältigend: Die Animationen sind das Beste, was es bisher überhaupt zu sehen gab, und die Hintergrundgrafik wirkt durch enorme Plastizität sehr dreidimensional.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach, handelt es sich bei Donkey Kong Country doch um ein „gewöhnliches“ Jump 'n' Run: Ihr steuert wahlweise ihn selbst oder seinen kleinen Freund Diddy Kong durch Dschungel, Höhlen oder auch Unterwassergegenden. Das gesamte Modul spielt sich auf einer entlegenen Südseeinsel ab, die ähnlich wie bei Super Mario World in verschiedene Gegenden unterteilt ist. Nintendos Konzept, dem

Donkey Kong Country war auf der CES in aller Munde. Man muß Nintendo wieder einmal bestätigen, einen ganz großen Coup gelandet zu haben. In der nächsten Play Time liefern wir Euch dazu ein ausführliches Preview.

Spieler ein völlig neues Erlebnis zu vermitteln und gleichzeitig einen Ausblick auf das zu geben, was in Zukunft machbar sein wird (speziell mit dem Ultra 64), ist voll aufgegangen. Auch den Vergleich mit Konkurrenzprodukten braucht Donkey Kong Country nicht zu scheuen: Gex fürs 3DO ist auf haargenau dieselbe Art und Weise wie Donkey Kong Country entstanden und sieht dennoch nicht so gut aus wie das Nintendo-Modul, und das, obwohl das eine auf einem 16-Bit Super Nintendo läuft und das andere auf einem 32-Bit 3DO.





**Im Jahre 1988 soll Sony einen Deal mit Nintendo unterschrieben haben, nach dem sie einen CD-ROM-Player für den Videospiele-Giganten herstellen sollten. Das Resultat wäre eine Super NES-kompatible Konsole mit dem Namen PlayStation gewesen.**

**Der Gedanke war, Sony eine Nische in der Videospiele-Industrie zu sichern. Doch so weit kam es nicht. Also machte sich Sony allein auf den Weg. Und jetzt erlebt die PlayStation ihre Wiedergeburt.**

**Mit Blick auf die Veröffentlichung in Japan vor sechs Monaten und auf Hardware-Daten, bei denen die besten Software-Entwickler der Welt die Ohren spitzen, fragt sich Play Time, ob das nicht der Startschuß zu einer wirklich großen Sache ist.**

# Sony PlayStation

## Technische Daten

### CPU

- R3000A 32 Bit RISC-Chip @ 33MHz
- Verarbeitungsgeschwindigkeit: 30 MIPS
- Busbreite: 132 MB/sec.

### 3D-Geometrie-Engine

- (High-speed Matrix Calculator)
- Verarbeitungsgeschwindigkeit: 66 MIPS
- 1,5 Millionen flachschattierte Polygone/sec.
- 500.000 texturegemappte und light-sourced Polygone/sec.

### Daten-Engine

- Verarbeitungsgeschwindigkeit: 80 MIPS
- CPU, direkte Busverbindung
- Kompatibel mit JPEG, MPEG1, H.261-Files

### Sound

- ADP..... 24 Kanäle
- Sampling-Frequenz: 44,1 Hz

### Grafik

- 16,7 Millionen Farben
- Auflösung: 256x224-640x480
- Sprite/Hintergründe
- Anpassungsfähiger Frame-Puffer
- Keine Zeilenbegrenzung
- Unbegrenzte CLUTs
- 4.000 8x8-Pixel-Sprites mit individueller Skalierung und Rotation
- Simultane Hintergründe  
360.000 Polygone/sec.

### Speicher

- Haupt-RAM: 16 MBits
- VRAM: 8 MBits
- Sound RAM: 4 MBits
- CD-ROM-Puffer: 256 K
- Betriebssystem-ROM: 4 MBits
- RAM-Cards für Datensicherung

**W**enn es nicht Echtzeit ist, ist es kein wirkliches Spiel. Das sagte Akira Sato, der Direktor von Sony Computer Entertainment (SCE). Dieses Statement ist ein wichtiger Hinweis auf die Denkweise hinter den 500 Millionen Dollar, die Sony angeblich in die Entwicklung der PlayStation gesteckt hat. Planmäßig soll die neue Konsole ab Ende dieses Jahres in Japan und ab nächstem Jahr in den USA und in Europa verkauft werden.

„Was das PS-X bietet, ist Echtzeit-Bewegung auf einer Spielmaschine“, behauptet Sony. „Dadurch bekommt der Kunde eine neue Art von Spielen, die sich von allem, was bisher auf dem Markt war, ziemlich unterscheiden werden.“

Seit Sony begonnen hat, die neue Hardware den Entwicklern vorzuführen, ist bei diesen die Begeisterung stetig gewachsen.

Allein in Japan unterzeichneten 164 Drittparteien (von denen 56 immer noch nicht namentlich bekannt sind) Entwicklungsverträge. Man sagt, ein solcher Enthusiasmus, mit dem in Europa und den USA dafür entwickelt werde, sei „noch nie dagewesen“.

Obwohl die Entwickler an komplizierte Geheimhaltungsklauseln gebunden sind, die ihnen verbieten, spezifische Einzelheiten über die Maschine auszu-plaudern, wurde Play Time von einer Anzahl ungenannter Entwickler versichert, daß Sonys Konsole eine Klasse für sich darstellt: „Sie könnte Galaxian 3 bewältigen, ohne ins Schwitzen zu kommen und ohne auf die Disc zuzugreifen“, sagte einer. Ein anderer: „Es wird den momentanen Stand der Computertechnik revolutionieren.“ Obwohl Sony praktisch auf keine Erfahrungen im Spielhardware-Geschäft zurückblicken kann, haben sie den verunsicherten und schöpferisch



● **SCEs Akasaka Oji-Building in Minato-Ku, Tokio. SCE-Vizepräsident Teruhisa Tokunaka (oben links) enthüllte kürzlich die PlayStation.**

gelähmten Markt schon jetzt davon überzeugt, daß ihre Konsole neue Richtungen für das Gameplay eröffnet. Das ist allen Ernstes ein großer Schlag für eine Industrie, die nun fast ein Jahrzehnt lang alte Ideen aufwärmt.

Die japanischen Sony-Forschungs-Labors haben schon seit langem verschiedene Technologien auf den Gebieten Computergrafik, Bildverarbeitung und Animation erforscht. Die Entwicklung der PlayStation erwuchs aus einer Reihe verschiedener Entdeckungen in einer Sony-Abteilung, die sich

mit Fernseh-Videoaufnahmen und digitalen Bildverarbeitungstechniken befaßt.

„Anstatt abstrakte Konzepte über die Spielekonsole der Zukunft zu entwickeln“, erklärt ein Sprecher bei Sony Computer Entertainment, „haben wir uns entschlossen, zu überlegen, in welche Maschine wir diese Entdeckungen integrieren können. Das PS-X nahm Gestalt an, als wir verschiedene Forschungsrichtungen und Ideen über die Entwicklung von Computern mit verbesserter Performan-

ce zusammenbrachten.“

Sony Computer Entertainment wurde Mitte November 1993 mit dem Kapital von Sony Corporation und Sony Music Entertainment in Japan ins Leben gerufen. Etwa 250 Angestellte sind dort mit der Arbeit am PlayStation-Projekt beschäftigt. Etwa die Hälfte davon sind Hardware- und Software-Ingenieure, der Rest kommt aus anderen, etablierteren Bereichen von Sony Music Entertainment und Sony Corp.

Erst in den letzten paar Wochen haben die Marketing- und Public Relations-Abteilungen

von SCE einen höheren Gang eingelegt. Am 20. Mai fand in Japan eine Pressekonferenz statt, in deren Verlauf der Vizepräsident Teruhisa Tokunaka ein Modell der Konsole vorführte und über Sonys Pläne für das System sprach. Gleichzeitig platzierte Sony in zahlreichen japanischen Spielezeitschriften eine doppelseitige Werbeanzeige als Appetitmacher, die das Design der PlayStation publik machte und einen wenig überzeugenden, joypad-schwingenden Weihnachtsmann zeigte, um auf eine Veröffentlichung in der Weihnachtszeit hinzuweisen. Erst kürzlich im Juni konnten die Besucher der Tokio Toy Show einen ersten Blick auf die Maschine werfen.

Das PS-X zielt nicht auf den Multimedia-Sektor; es ist eine Spielekonsole mit der Leistungsstärke einer Workstation. Es gibt langfristige Pläne, das System netzwerkfähig zu machen (mit Hilfe einer Verbindung über den seriellen Port), aber es ist klar, daß der Spielmarkt im Moment Sonys Hauptanliegen ist: „Wir überlegten, was wohl in diesem oder dem nächsten Jahr der größte Markt sein würde - welche Art der Unterhaltung unsere Kunden wünschen - und kamen zu dem Schluß, daß es Spiele sind. Der japanische Heimspiele-Markt - Hardware und Software - ist 500 Milliarden Yen (ca. 8 Milliarden DM) groß. Der amerikanische Markt ist doppelt und der europäische eineinhalb mal so groß. Das Konzept bestand also darin, Hard- und Software für diesen Markt bereitzustellen. Was wir nicht wollten, war, einfach aufzuspringen und einen Teil des bereits bestehenden Marktes in Beschlag zu nehmen.“

Unter dem Hardware-Gesichtspunkt stellt die PlayStation ein gefährliches Raubtier dar. Sony behauptet, daß es über eine



● **Dieses Kampf-Demo zeigt Polygonen-Charaktere mit Gouraud-Shading, die in Realtime animiert sind.**

geballte Prozessorkapazität von ca. 500 Millionen Befehlen in der Sekunde (MIPS) verfügt - als grober Vergleich: 16-Bit-Konsolen wie das SNES oder das Mega Drive können ungefähr 1 MIPS verarbeiten. Das Herz des Systems bildet eine 32 Bit RISC-CPU (ein R3000A, der mit einer Frequenz von 33 MHz getaktet ist). Daneben gibt es noch vier weitere Prozessoren: ein 66 MIPS High-Speed Matrix Operating Prozessor (zur Berechnung ultraschneller 3D-Polygone); ein Grafikprozessor für die Darstellung von Sprites und Polygonen mit 60 Frames in der Sekunde; ein Soundprozessor für die Reproduktion von Klängen in CD-Qualität und eine 80 MIPS Data-Expansion-Engine zum schnellen Dekomprimieren von Grafik- und Sound-Daten, die von der CD kommen. Nach dem mutigen Entschluß, auf die CD ROM als Datenträger zu setzen, haben die Leute von Sony ein System entwickelt, das das althergebrachte Problem des langsamen Datentransfers effektiv entschärft.

Sony glaubt, daß der Videospielemarkt stagniert und daß die Spieler auf eine Maschine wie die PlayStation warten. „Unserer Meinung nach“, so Akio Sato, „gibt es eigentlich keinen Unterschied zwischen NES und

**„Wir überlegten, wo der größte Markt sein würde - welche Art der Unterhaltung unsere Kunden wollen - und kamen zu dem Schluß, daß es Spiele sind.“**



● **Die PlayStation-Hardware wurde auf der Tokio Toy Show öffentlich vorgestellt. Sony beschloß, um das System kein großes Tamtam zu machen, und so wurden keine Demos vorgeführt.**

**„NES und SNES unterscheiden sich kaum ... die heute verkaufte Hardware ist mittlerweile zehn Jahre alt.“ Akiro Sato, Director of Sony Computer Entertainment.**

SNES. Als das NES herauskam, hatte es eine große Wirkung, weil die Leute plötzlich daheim Computerspiele zocken konnten. Man konnte zu Hause bleiben und die Spiele spielen, die man aus den Spielhallen kannte. Beim Erscheinen des SNES blieb eine derartige Wirkung aus. Alles, was das SNES anbieten konnte, war eine Steigerung der NES-Performance - das Gameplay unterscheidet sich in der Regel nicht von dem, das man seit Jahren auf dem NES hatte. Um es kraß auszudrücken: Die Hardware, die heute verkauft wird, ist mittlerweile zehn Jahre alt.“

Sonys Vergleich mit dem SNES ist passend. In vieler Hinsicht spiegelt die PlayStation die gestalterischen Feinheiten des 16-Bit-Nintendo wieder: das matte Grau, das rot-grün-gelb-blaue Logo und das großartig ergonomische Joypad.



● **Inzwischen hat der Dinokopf in dem Demo auch einen Körper. Aus Tausenden von Polygonen zusammengesetzt, kann dieses Ungeheuer in Realtime manipuliert werden.**

Es versteht sich von selbst, daß Sony versuchte, sicherzustellen, daß die PlayStation die Spieler mit allem versorgt, was sie möglicherweise von einem System erwarten

könnten. Das Joypad ist der zentrale Punkt. Nintendos Erfolg mit den zusätzlichen L- und R-Buttons auf ihrem SNES-Pad folgend, ist Sony noch einen Schritt weiter gegangen und hat noch zwei weitere Buttons oben angesetzt. Dies erlaubt dem Spieler, Blickwinkel zu erreichen, die mit einem konventionellen Joypad schwierig bis unmöglich gewesen wären.

Eine weitere wertvolle Innovation ist die Einbeziehung von batteriegestützten Speicherkarten, die man zur Sicherung von Spielständen vorne in die PlayStation steckt. Ein eingebautes SRAM, wie es in der PC-Engine Duo und dem Mega CD Verwendung findet, ist schnell voll, und deshalb entschied sich Sony für die IC-Card-Technologie. Man plant die Herstellung von Karten unterschiedlicher Speicherkapazität - eine typische Karte wird ungefähr 1 MBit an Daten aufnehmen können.

Das bei weitem aufregendste Feature der PlayStation ist jedoch sein Multiplayer-Potential. Die Maschine wird mit einem Kabel ausgeliefert, das die Verbindung mit einem anderen Gerät ermöglicht, und ein Adapter ist in Arbeit, der eine gleichzeitige Verbindung von acht Geräten gestattet. Daraus ergeben sich Gelegenheiten für die Erstellung von phänomenaler Software. Nachdem Namcos CyberSled bereits unterwegs ist, dauert es vielleicht nicht mehr lange, bis Spieler die Link-up-Games erleben können, wie sie sie in den Arcaden gespielt haben. Außerdem hat Sony vage Pläne für ein Modem und sogar für ein Festplatten-Laufwerk.



● **Von oben: Die fertige Einheit könnte etwas anders aussehen; vorne am Gerät sieht man die Joystick-Ports, darüber die Slots für die Memory Cards; die Rückseite der Maschine wird einen seriellen Port für Multi-Link-up aufweisen, außerdem Anschlüsse für S-Video, Video und Audio. Das Joypad (Seitenansicht) wurde mit großem Sachverstand designt und mit vier Buttons ausgestattet, mit denen man verschiedene Blickwinkel ansteuern kann.**



● **Ein eindrucksvolles Feature der PlayStation ist die Möglichkeit, RAM-Cards (rechts) einzustecken, mit denen man Daten sichern kann. Die Spieler verfügen über eigene Karten, auf denen sie ihre persönlichen Highscores und Spieledaten abspeichern können. Die Cards passen in die Slots, die sich über den Joystick-Ports befinden (links).**



● **Stunt Race FX-Fans werden von diesem SCE-Titel begeistert sein: Polypoly Circus Grand Prix (Arbeitstitel) mit fünf komischen Charakteren.**

Sonys Verkaufsvorstellungen für die PlayStation in Japan sind ehrgeizig, um es dezent auszudrücken: Sie erwarten, zwischen Dezember 94 und Juni 95 etwa eine Million Geräte abzusetzen, zwei weitere Millionen im verbleibenden Rest des Jahres 1995.

Während Sonys Maschine in Japan natürlich über die traditionellen einschlägigen Einzelhändler verkauft werden wird, beabsichtigt Sony, das eigene etablierte Einzelhandelsvertriebsnetz zu nutzen, um das Gerät in Platten- und Haushaltsläden unterzubringen. „Wir haben immer gedacht, daß der etablierte Einzelhandelsvertrieb für Nintendo und Sega ganz in Ordnung ist, solange ihr

Geschäft auf ROM-Cartridges basiert“, sagt ein Sony-Insider. „Aber das wird sich ändern müssen, wenn sie beginnen, CD-ROM zu verwenden.“

Sonys Ziel besteht darin, die Maschine aus den Spieleshops herauszuholen und in den Blick der Öffentlichkeit zu rücken: „Das Geschäft wird nicht funktionieren, wenn es nicht Geschäfte gibt, zu denen die Kinder Zutritt haben und einfach mal hineinschauen, auch wenn sie gar nichts kaufen.“

Hardware-Launches in Japan haben immer dazu tendiert, sich auf eine kleine Anzahl verfügbarer Spiele zu stützen. Sony plant, bei 27 zur Erstveröffentlichung angesetzten Titeln, von der Veröffentlichung an

jeden Monat ungefähr fünf Spiele auf den Markt zu bringen. „Das ist kein Zahlen-spiel“, behauptet Sony, „anstatt eine große Auswahl anzubieten,



● **Ora-194 von SCE: Dieses horizontal scrollende Shoot 'em Up verfügt über perspektivisch gelungene 24-Bit-Hintergründe und sollte bei der Erstveröffentlichung schon verfügbar sein.**

müssen wir den Eindruck hinterlassen, der die Kunden davon überzeugt, daß Software, die die Fähigkeiten des PS-X ausnützt, wirklich etwas ganz Besonderes ist. Wenn wir das nicht tun, können sie genauso gut weiterhin auf das SNES zurückgreifen.“

Glück für Sony, daß Firmen wie Namco Arcade-Umsetzungen von State-of-the-Art-Automaten als Aushängeschilder für Sonys Maschine anbieten, aber es gibt bereits Zweifel, ob Sony, ähnlich Nintendo, selbst in der Lage sein wird, sich einen Namen als Produzent von hochwertigen und originellen Titeln zu machen. Wird Sony sich einen Sympathieträger suchen, der in der Art von Mario oder Sonic das PlayStation-Image repräsentiert?

„Darüber denken wir sicherlich nach. Mario war notwendig für Nintendo, und Sega brauchte Sonic, aber wir glauben, wir sollten ein Spiel herausbringen, das wir dazu verwenden können, die PlayStation zu symbolisieren, statt lediglich einen wei-

teren Videospielecharakter zu erfinden. Das PS-X produziert vollkommen realistische Charaktere, und diese könnten in Cartoons oder Videos Verwendung finden. Wir müssen etwas produzieren, das sozusagen als Kürzel für das steht, was das PS-X zu etwas Besonderem macht.“

Solche „besondere“ Software wird wahrscheinlich einen attraktiven Preis zwischen ¥ 5.000 und ¥ 7.000 (DM 80,- bis DM 110,-) haben. Sony hofft, die gängigen Preise für Cartridge-Software mit der eigenen Auswahl an CD-Titeln deutlich unterbieten zu können, und stellt den Entwicklern weniger in Rechnung als Sega oder Nintendo: „Wir haben die Produzenten berücksichtigt; wir wollen ihre Profite nicht beschneiden, um mehr Software zu verkaufen.“ Sony hat versucht, die Entwicklungssysteme so erschwinglich wie möglich zu machen; Programmier- und Grafik-Tools schlagen in Japan mit ungefähr ¥ 1.500.000 (DM 25.000,-) zu Buche.

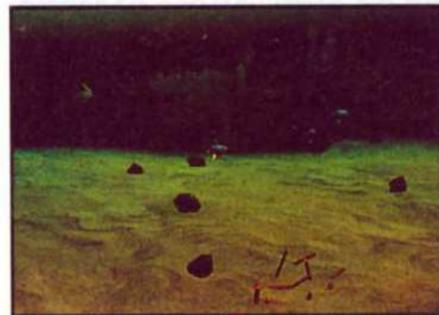
**„Mario war notwendig für Nintendo, und Sega brauchte Sonic ... Wir sollten ein Spiel herausbringen, das wir dazu verwenden können, die PlayStation zu symbolisieren.“**



● **Morikawa 2 - eine 3D-Robotersimulation mit künstlicher Intelligenz.**



● **Arc the Red: ein RPG mit Kämpfen und Bewegung auf hohem Niveau.**



● **Ein 3D-Adventure in einer Unterwasserwelt (Artdink).**



● **Zero Divide - ein futuristisches Action-Game im Stil von Alone in the Dark.**



● **Labyrinth (alias Legend) führt einen Realtime-Dungeon vor, den man mit dem Joypad aus einer unbegrenzten Zahl von Blickwinkeln betrachten kann.**

Dieser Ansatz bei der Software-Entwicklung bedeutet, daß Sony nicht nur große, gut etablierte Firmen wie Capcom und Konami gewinnen konnte, sondern auch viele neue Software-Entwickler und britische Programmierer, die man mit zahlreichen klassischen 8-Bit-Spielen aus den achtziger Jahren in Verbindung bringt. „Das ist sehr wichtig“, sagt Sony. „Es ist unser Auftrag, neue Programmierer zu fördern. Wenn die Leute einmal das PS-X gekauft haben, werden sie dabei bleiben, bis sie sich langweilen oder bis es veraltet ist; Software ist dabei der allerwichtigste Faktor.“ Beim Preis für die PlayStation hält sich Sony bis kurz vor der Veröffentlichung bedeckt - alles, was bis jetzt bekannt wurde, ist, daß sie weniger als ¥ 50.000 (DM 800,-) kosten wird. Aber Insider behaupten, daß ein Preis zwischen ¥ 20.000 bis ¥ 30.000 wesentlich wahrschein-

licher wäre, und sogar eine noch niedrigere Summe ist im Gespräch.

Da Sony mit der PlayStation die Altersgruppe der 12-22jährigen anvisiert, bedeutet der Preis alles. „Wenn wir diese Kunden nicht gewinnen können, sind wir am Ende“, vertraute uns ein Sprecher an. „Natürlich möchten wir auch Leute ansprechen, die jünger oder älter sind - sogar Spiele, die speziell für die Altersgruppe der 12-22jährigen ausgelegt sind, können vielleicht auch für ein reiferes Publikum interessant sein. Aber all das liegt in der Zukunft. Wenn wir uns nicht auf die Hauptzielgruppe unter den Konsumenten konzentrieren, werden wir nicht in der Lage sein, Millionen von Konsolen abzusetzen. Und wenn wir davon nicht Millionen verkaufen, können wir keine Thirdparty-Softwarehäuser gewinnen.“



● **The Tale of Poporokuroisu - ein Zelda-ähnliches Spiel mit großartig ausgearbeiteten Charakteren (SCE).**



● **Crystal Dragon, ein Action-RPG mit 3D-Polygonlabyrinthen.**

## Spiel-Veröffentlichungen

Über 80 Titel sind derzeit weltweit für die Play Station in Entwicklung. Hier sie erste japanische Veröffentlichungs-Liste.

<b>Artdink</b>		
A.I.V.	Simulation	Ende 94
Aquanauts Holidays	Adventure	k.A.
<b>Ascii</b>		
Kakimoti Shogi	Brettspiel	Launch
Go for PS-X	Brettspiel	März 95
PS-X Derby Stallion	Simulation	k.A.
<b>Ask Kodansha</b>		
Hybar Mahjong	Brettspiel	Feb. 95
Hybar Co.	Brettspiel	Mai 95
<b>Asmik</b>		
Calliotte's Castle	Adventure	1995
<b>Insider</b>		
Takashi Takano's World Map Reading	k.A.	Aug. 95
Centre Test Trial Game	k.A.	Aug. 95
<b>Virgin Games</b>		
11th Hour	Adventure	End 94
Demolition Man	Action	k.A.
Indy Car Racing	Simulation	k.A.
<b>Coconuts Japan</b>		
PS-X Bachi-kun	Brettspiel	k.A.
Bashisuro	Brettspiel	k.A.
Casino Special	Brettspiel	k.A.
Soccer Special	Brettspiel	k.A.
<b>Konami</b>		
Ultimate Parodius	Shoot'em up	1994
Powerfull Pro Baseball	Sport	1994
<b>Success</b>		
Kanadeeru	k.A.	Sommer 94
Four Masters	Denkspiel	Ende 94
<b>Sun Electronics</b>		
Mahjong	Brettspiel	Ende 94
<b>Gainax</b>		
Princess Maker	Simulation	Sommer 95
<b>Capcom</b>		
k.A.	Beat'em up	k.A.
k.A.	Rollenspiel	k.A.
k.A.	Jump & Run	k.A.
<b>Stage Instruments</b>		
You're the Star	Rollenspiel	k.A.
<b>Save Development</b>		
Thunderbolt Series	Shoot'em up	Launch
<b>Sony Computer Entertainment</b>		
ORA-194	Shoot'em up	Ende 94
The Tale of Poporokuroiso	Rollenspiel	Sommer 95
Come on, Morikawa #2	Denkspiel	Ende 94
Poly Poly Circus Grandprix	Rennspiel	Ende 94
Red Prime	Action	Sommer 95
V-Zone	Brettspiel	Ende 94
Fujimaru: Adventures in Hell	Rollenspiel	Sommer 95
Arc the Red	Rollenspiel	Sommer 95
<b>Sony Music Entertainment</b>		
k.A.	Adventure	Ende 94
<b>Sofel</b>		
Sofel fantasia	Rollenspiel	Ende 95
<b>Taito</b>		
k.A.	Shoot'em up	Jan 95
k.A.	Simulation	April 95
k.A.	Sport	Juli 95
<b>Tecmos Japan</b>		
Bloxx	Denkspiel	k.A.
<b>Tengen</b>		
Race Drivin'	Rennspiel	Launch
Tema	Action	Launch
<b>Toei Systems</b>		
Blackout	Adventure	Sommer 95
<b>Topline</b>		
Hamlet	Rollenspiel	Ende 94
<b>Human</b>		
Formation Soccer	Sport	April 95
<b>Four Two Two</b>		
Sarudahiko's Codes	k.A.	April 95
<b>Profire</b>		
Live Remix	Interaktiver Film	k.A.
<b>From Software</b>		
Crystal Dragon	Rollenspiel	Ende 94
<b>Namco</b>		
Ridge Racer	Rennspiel	k.A.
Cyber Sled	Shoot'em up	k.A.
Starblade	Shoot'em up	k.A.
<b>Nihon Bussan</b>		
Deadbeat Road	Rennspiel	1995
Super 2015.Q	Flugsimulator	1995
<b>New</b>		
PS-X Boxing	Sport	Ende 94
<b>Pony Canyon</b>		
Metal Jacket	Shoot'em up	Ende 94
<b>Polygram</b>		
Twin Goddess	Beat'em up	Ende 94
<b>Right Stuff</b>		
Blue Forest Tale	Rollenspiel	Ende 94
<b>Rainbow Japan</b>		
Tokio 2020	Adventure	k.A.
<b>Seibu</b>		
Raiden Series	Shoot'em up	k.A.
<b>Ving</b>		
k.A.	Shoot'em up	k.A.
<b>Zoom</b>		
Zero Divide	Action	Launch

# Capcom

**Nachdem man einige der ausgereiftesten Spiele für NES und SNES erschaffen hatte, hat die Firma mit Sitz in Osaka eine neue Entwicklungsabteilung ins Leben gerufen, die sich auf die PlayStation konzentrieren soll. Wird daraus ein neues Capcom entstehen?**

Wir sind zu dem Schluß gekommen, daß es technische und geschäftliche Vorteile mit sich bringt, wenn wir an der Software für PS-X, 3DO und die anderen Maschinen der nächsten Generation teilhaben. Aber wir können noch nichts zu den Titeln sagen. Im Fall des PS-X haben wir einen Vertrag mit Sony unterzeichnet, der unsere Pläne bestimmen wird. Wir werden es bekanntgeben, sobald über die Software eine Entscheidung gefallen ist. Im Moment sind wir eine Softwarefirma ohne Next Generation-Programme, aber natürlich werden wir für die populärste Plattform Software auf den Markt bringen. Bis vor kurzem beherrschte Nintendo 90 % des Marktes - da fiel uns die Wahl nicht schwer. Wenn die von Nintendo entwickelte Next Generation-Maschine wieder 90 % des Marktes an sich

bringt, wäre das genug, um Software dafür zu entwickeln. Wenn sich aber der restliche Markt auf 30 % ausdehnt und Nintendos Anteil auf 70 % fällt, würde es wirtschaftlich keinen Sinn mehr machen, ausschließlich für Nintendo zu entwickeln. Bei einer derart unsicheren Zukunft besteht die Lösung

daus, die um Welten besser sind als die früheren 16-Bit-Maschinen, aber ohne Erfahrung ist es schwierig, für die neue Hardware zu entwickeln. Das PS-X eignet sich am besten für 3D-Grafik, aber es gibt nicht mehr als zehn Firmen, die saubere Polygonen-Spiele produzieren können.

**„Alle Next Generation-Maschinen, nicht nur das PS-X, verfügen über Features, die um Welten besser sind als die der früheren 16-Bit-Maschinen.“**

darin, Umsetzungen für eine breitere Hardware-Palette zu erstellen. Dies ist auch insofern wichtig, damit wir mit unserer Technologie nicht den Anschluß verlieren. Alle Next Generation-Maschinen verfügen über Fea-

Was die Genres betrifft, wollen wir uns nicht ausschließlich auf Action festlegen. Street Fighter II und Rockman haben dazu geführt, daß wir immer einseitig als Action Game-Firma betrachtet wurden. Aber wir orientieren uns nach allen Richtungen, und

die Entwickler studieren verschiedene Tools und arbeiten unterschiedliche Pläne aus. Entwicklungszeiten sind nicht vorhersehbar, wir wissen also nicht, welche Spiele zuerst für das PS-X veröffentlicht werden. Das ist bei jeder Hardware dasselbe - als wir begannen, für das SNES zu entwickeln, arbeiteten wir simultan an drei verschiedenen Genres und konnten niemals voraussagen, welches Spiel als erstes fertig sein würde.

Egal, wie überlegen die technischen Eigenschaften des PS-X auch sind, es wird eine Weile dauern, bis man sie effektiv ausnützen kann. So ist beispielsweise die Qualität der ersten NES-Spiele denen der letzten Zeit klar unterlegen. Das gleiche gilt für SNES und Mega Drive.

Das Problem ist nicht die Hardware an sich, sondern das, was die Softwarehäuser daraus machen. Wir können die Hardware nicht beurteilen, solange wir nicht in der Lage sind, sie richtig einzusetzen.

Das CD-ROM des PS-X wird es möglich machen, qualitativ hochwertige Software preiswert bereit zu stellen, was den Kunden zugute kommt. Es bedeutet auch, daß wir in der Entwicklungsphase eines Programms abenteuerlustiger sein können. Wir müssen bedenken, daß die Spiele in Spielwarenläden an Kinder verkauft werden, und für Kids ist es eine Enttäuschung, wenn sie um den Preis von ¥ 10.000 (ca. DM 160,-) nicht zwei Spiele kaufen können.



● **Capcom hat ein Plattformspiel für das PS-X: Ghouls 'n' Ghosts vielleicht (Arcade-Shot)?**



● **Super SF II Turbo (Arcade-Shot): Ein sicherer Mitstreiter bei den PlayStation-Konvertierungen.**

Das CD-ROM führt bei der Spielmusik zu immensen Verbesserungen. Es wird auch möglich, größere Projekte in Angriff zu nehmen, bei denen Leute mit besonderen Begabungen auf den Gebieten Kunst, Musik, Film o. ä. an der Spiele-Entwicklung von Anfang an mitarbeiten können. Momentan mögen Spiele als „Kinderkram“ gelten, aber der Markt wird expandieren. Jetzt, wo Sony und Matsushita mit an Bord kommen, werden Konsolen mehr den Status von Haushaltsgeräten annehmen, und mehr Erwachsene werden die Systeme kaufen, wenn die CD zu den Features gehört. Die neuen Maschinen tragen den Beinamen „Nächste Generation“, aber all das ist bedeutungslos, wenn die Spiele dafür

langweilig sind. Wenn wir keine unterhaltsamen Spiele produzieren, wird der Markt zugrunde gehen. Die Hersteller selbst fühlten, daß die Situation im letzten Jahr, als es nur wenige Maschinen gab, nicht gut war. Der Markt wird zusammenbrechen, wenn für einige Jahre keine originelle Software verfügbar ist. Deshalb muß bald eine Situation geschaffen werden, in der man neue Dinge ausprobieren kann. Ich finde, jede Firma sollte mindestens zwei Teams haben, die an Langzeitentwicklungen arbeiten, bis sie unterhaltsame Spiele hervorbringen. Die Leute, die am meisten darunter zu leiden haben, wenn nutzlose Spiele auf den Markt kommen, sind die Kinder, die sie kaufen.



● **Breath of Fire (SNES-Shot): Capcom entwickelt ein Rollenspiel für die PlayStation.**

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

**PREISLISTE**  
 incl. umfangreicher Hardware kostenlos anfordern!

Preislistenauszug	Art	EM	AMI
1942 - PACIFIC AIR WAR	DA	89	
ACES OF THE DEEP	DV	85	
ACROSS THE RHINE	DV	89	
ANSTOSS WOR. C. EDI.	DV	54	54
ARCADE POOL	DA	38	29
ARMORED FIST	DA	87	
BATTLE ISLE 2	DV	79	79
BAZOOKA SUE	DV	78	78
BENEATH A STEEL SKY	DV	68	62
BLACK STONE 1-6	EV	109	
BLOODNET	DA	79	
BREAK THRU	DA	58	
BUNDESL. MAN. 3 HATT.	DV	89	80
BURNING STEEL 2	DV	86	
CARIBBEAN DESASTER	DV	80	68
CARRIERS AT WAR 2	EV	79	
CHARTBREAKER	DV	66	62
CLIFFHANGER	DA	45	45
COLONIZATION	DV	89	
COOL SPOT	DA	55	55
CRASH DUMMIES	DA	45	
D-DAY	DA	78	
DANGEROUS STREETS	DA	49	
DAS SCHWARZE AUG 2	DV	78	
DEATH OR GLORY	DV	89	87
DELTA V	EV	69	
DER CLOU	DV	78	68
DESERT STRIKE	EV	74	
DIGGERS	DV	66	
DURCH D. WÜSTE	ADV	86	
ELFMANIA	DA	52	
ELITE 3	DV	79	
EMPIRE SOCCER	DV	67	
EPIC PINBALL	EV	79	
F1	DV	67	
F-14 FLEET DEFENDER	DA	89	
FIFA INTERN. SOCCER	DA	68	62
GABRIEL KNIGHT	DV	74	
HALLOWEEN HARRY 1-4	EV	59	
HAND OF FATE (KYR. 2)	DV	75	
HANSE - DIE EXPEDIT.	DV	50	48
HARPOON 2	EV	78	
HATTRICK!	DV	78	68
HEIMDALL 2	DA	62	
IMPOSSIBLE MISSION	DA	68	
INDY CAR RAC. TRACKS	DV	38	
INNOCENT UNTIL CAU.	DV	85	68
ISHAR 3	EV	79	
INTERN. SENSIBLE SOC.	DV	45	45
KICK OFF 3	DV	67	67
LAST ACTION HERO	DA	45	
LOLLYPOP	DA	73	62
MAD NEWS	DV	78	68
MAGIC OF ENDORIA	DA	75	
MECHWARRIOR 2	DA	79	
MEGA MOTION	DA	68	
MICRO MACHINES	DA	61	
MONSTER BASH (1-3)	EV	59	
MORTAL KOMBAT	DA	60	55
OUTPOST	DA	78	
OVERDRIVE	DA	54	54
OVERLORD	DA	66	62
PACIFIC STRIKE	DV	85	
PACIFIC STRIKE SPEECH	DA	42	
PINBALL DREAMS 2 Dat.	DA	46	
PINBALL FANTASIES	DA	59	
PIZZA CONNECTION	DV	85	79
POLICE QUEST 4	DV	66	
QUEST FOR GLORY 4	DV	67	
RAPTOR	EV	69	
RED CRYSTAL	DV	78	69
RETURN OF MED. GOLD	DV	78	
REUNION	DV	76	68
RISE OF THE ROBOTS	DA	78	
ROBINSON'S REQUIEM	DV	65	62
RUSSELSHEIM	DV	66	62
S.U.B.	DV	66	56
SABRE TEAM	DV	79	
SAM & MAX	DV	86	
SIERRA SOCCER	DV	64	54
SIM CITY 2000	DV	86	
SIM CITY 2000 SCEN. 1	EV	45	
SIMON THE SORCERER	DV	85	68
SSN-21 SEAWOLF	EV	79	
STARTREK 2-JUD. RIDE	DA	78	
STARLORD	DV	89	68
STRIKE COM. + SPEECH	DA	119	
STRIKE COM. TAC. OP.1	DA	38	
STRIKE SQUAD	DA	85	
SUBWAR 2050 MISSION	DV	58	
SUPERFROG	DA	54	48
SYSTEM SHOCK	DV	86	
TERMINATOR RAMPAGE	EA	76	
THE CHAOS ENGINE	DA	58	
THEATRE OF DEATH	DA	78	
THEME PARK	DV	79	65
T.F.X.	DA	88	
TIE FIGHTER	EV	86	
TURRICAN 2	DA	66	
U.F.O. - ENEMY UNKN...	DV	91	68
ULTIMA 8 - PAGAN	DA	86	
WEREWOLF KA 50	DA	66	
WING ARMADA	DA	70	
WORLD CUP USA '94	DV	79	59
ZOOL 2	DA	78	48
SIM 1 MB 60ns		79	
SIM 4 MB 60ns		325	
DISK 1.44 form. 10 St.		10	
GRAVIS GAME PAD		49	
<b>AMIGA CD32</b>			
BENATH A STEEL SKY	DV	59	
CHUCK ROCK 1	DA	38	
CANNON FODDER	DA	58	
DER CLOU	DV	68	
DISPOSABLE HERO	DA	55	
ELITE 2 - FRONTIER	DV	55	
FIELDS OF GLORY	DA	70	
FURY OF THE FURRIES	DA	55	
GUNSHIP 2000	DA	62	
IMPOSSIBLE MISSION 2000	DA	70	
JURASSIC PARK	DV	70	
MEGA RACE	DA	69	
MICROCOSM	DA	103	
PIRATES GOLD	DA	62	
SECOND SAMURAI	DA	55	
SENSIBLE SOCCER	DA	48	
STRIKER	DA	55	
T.F.X.	DA	88	
THE CHAOS ENGINE	DA	55	
THEME PARK	DV	70	

**CD-ROM SPIELE**  
 UFO - ENEMY UNKNOWNDV. 69  
 ULTIMATE BODY BLO. DA 59  
 ZOOL 2 DA 59  
 11TH HOUR DA 121  
 ACES OF THE DEEP DV 81  
 ANSTOSS + WORLD CUP DV 85  
 BATTLE ISLE 2 DV 86  
 BATTLE ISLE 2 SCENERY DV 53  
 BIOFORGE DV 78  
 BLOODNET DA 85  
 BURNING STEEL 2 EV 68  
 COMANCHE COMPILAT. DV 92  
 DAS SCHWARZE AUG 2 DV 79  
 DAY OF THE TENTACLE DV 86  
 DER CLOU DV 79  
 DER PLANNER + EXTRA DV 86  
 DIGGERS DV 68  
 DRAGON LORE DV 67  
 FALCON GOLD DA 92  
 FIFA INTERN SOCCER DV 92

**CD-Rom Drive**  
 CDA268-01A 278,-  
 Pana. CR-562 B 298,-  
 MITSUMI FX001D 298,-  
 LSCS 7260 285,-  
 (double speed, multi-session)  
 GABRIEL KNIGHT DV 79  
 INDIANA JON. 4 & 1000 DV 72  
 INFERNO DA 92  
 LANDS OF LORE DV 85  
 LEISURE SUIT LAR. 1-5 DV 87  
 LEISURE SUIT LARR. 6 DV 79  
 LOLLYPOP DA 69  
 MAD NEWS DA 86  
 MEGA RACE DA 69  
 MYST DA 125  
 OUTPOST DV 86  
 PHANTASMAGORIA DV 80  
 POLICE QUEST 4 DV 80  
 QUEST FOR GLORY 4 DV 80  
 REBEL ASSAULT DV 82  
 SAM & MAX DV 92  
 STAR TREK: THE NEXT.. DV 89  
 STRIKE COMMANDER DA 89  
 SYNDICATE PLUS DV 93  
 THE HIDDEN BELOW DV 66  
 THE HORDE EV 80  
 THEME PARK DV 85  
 TIE FIGHTER EV 87  
 ULTIMA 8 - PAGAN DV 122  
 UNDER A KILL. MOON DV 108  
 WILD BLUE YONDER DA 68  
 WINGS OF GLORY DV 92

**SOUNDKARTEN**  
 SoundBlaster Pro Basic 179  
 SoundBlaster 16 MultICD ASP 389  
 SOUND GALAXY NX II 179  
 SOUND GALAXY PRO 16 339  
 WAVE POWER 315  
 ORCHID GAME WAVE 32 299  
 ORCHID SOUND WAVE 32 499

Versandkosten incl. Nachnahme 10,50 DM. Vorkasse (EC-Scheck) 7,- DM. Lieferung Ausland bitte erfragen. Einige Spiele (-) waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar; Auslieferungstermin erfragen! DA=dt. Anleitung EA=engl. Anleitung DV=dt. Version Preisänderung/irrtum und Lieferung vorbehalten/Vorbestellung von Spielen nehmen wir an. Kein Ladenverkauf. Abholung nach telef. Absprache möglich! 09/94

# DISKETTE! Neue Preise!

## 1 Jahr Garantie

	Formatiert	Formatiert
3.5" DD	<input type="checkbox"/> 100 Stck 75.90	3.5" HD <input type="checkbox"/> 100 Stck 95.90
	<input type="checkbox"/> 200 Stck 145.90	
	<input type="checkbox"/> 400 Stck 285.90	
3.5" DD	<input type="checkbox"/> 100 Stck 79.90	3.5" HD <input type="checkbox"/> 100 Stck 99.90
	<input type="checkbox"/> 200 Stck 155.90	
	<input type="checkbox"/> 400 Stck 295.90	

Jede einzelne Diskette bekommt bei uns **1 Jahr Garantie**. Wir arbeiten ohne Umwege direkt mit den Herstellern zusammen. Dadurch kaufen Sie sehr gute Qualität zu absolut günstigen Preisen. (Disks 5.25" bitte Liste anfordern)

**Sofortbestellung** per Tel. 0911 / 288286  
 per Fax. 0911 / 268973

oder einfach ankreuzen, Anzeige ausschneiden und einsenden an:  
Versandkosten nur DM9.90 bei Nachnahme oder DM6.50 bei Scheck oder Abbuchung. Auslandsbestellung nur mit Eurocheck (bis DM400.00) Versandkosten DM25.00.

Händleranfragen sind willkommen

# T.S. Datensysteme

Denisstraße 45 90429 Nürnberg Tel 0911/288286 Fax 0911/268973

# Namco

**Die Erfinder einiger der besten Automaten Spiele aller Zeiten unterstützen ebenfalls Sonys System. Mit einer Reihe legendärer Spielautomaten im Rücken sprechen sie über ihre Hoffnungen bezüglich der Zukunft von PS-X.**

Im Grunde widmen wir uns der Herstellung von PS-X-Spielsoftware als Drittpartei, obwohl auch ein gewisses Maß an Zusammenarbeit auf dem Gebiet der Arcade-Produkte besteht. Sony wird das PS-X als Spielekonsole vermarkten, und wir als Spielefirma unterstützen dieses Konzept mit ganzem Herzen.

Beim momentanen Stand der Dinge kann ich nicht über Nachteile des Systems sprechen, aber wenn man sich die aufgelisteten technischen Daten des PS-X ansieht, handelt es

sich um ein hochwertiges System mit einigen großartigen Hardware-Features. Zum Beispiel unterstützt es nicht nur 3D,



● **Starblade (Arcade-Shot) wird als Starblade Alpha für das PS-X umgesetzt.**



● **Wird die PS-X-Version von Ridge Racer den Zwei-Spieler-Modus von Ridge Racer 2 beinhalten? (Arcade-Shot)**

sondern auch traditionelles 2D-Scrolling und Sprites. Wenn wir also glauben, Spiele wie Ridge Racer und StarBlade problemlos umsetzen zu können, sind wir auch in der Lage, Famista und andere populäre NES- bzw. SNES-Serien für das PS-X zu konvertieren.

Wir hoffen, so weit wie möglich alle Genres abdecken zu können - nicht nur Polygon-Spiele, sondern auch eine neue Art von

**„Das PS-X wird als eine Spielekonsole auf den Markt kommen und einen entsprechenden Preis haben. Im Augenblick stehen für Sony Spiele an erster Stelle.“**

Software, die die Merkmale der Hardware und des CD-ROM ausnützt. Entsprechende Verbesserungen müssen wir auf den Gebieten Video und Audio vornehmen. Wir müssen Software herstellen, die die Verbraucher zufriedenstellt, die sich diese teure Hardware gekauft haben. Immer noch befinden wir uns in einem relativ frühen Entwicklungsstadium, aber wir hoffen, die Software fertig zu haben, wenn die Hardware Ende des Jahres in den Verkauf geht. Aber der Zeitplan ist sehr knapp ausgelegt. Vom strategischen Gesichtspunkt her müssen wir nicht nur die Entwicklung in Japan, sondern auch die in den USA und in Europa berücksichtigen. Nintendo beherrscht den Markt in Japan, aber Sega ist in den USA vorne, d. h., wir müssen in

unserer Marktpolitik auf diese disparaten Entwicklungen eingehen. Wir dürfen nicht nur für eine Hardware-Komponente entwickeln. Trotzdem hat die Macht unserer Entwicklungen und unseres Marketings ihre Grenzen, so daß wir nicht jedes Projekt durchführen können. Als das SNES herauskam, konnten wir nicht voraussehen, daß das NES so schnell durch das SNES ersetzt werden würde, und wir wissen nicht, ob das SNES nicht einer der Next Generation-Maschinen weichen muß. Aber die SNES-Software scheint ihre Grenzen zu erreichen; es

mag also eine Tendenz hin zu einem Wandel zu bestehen. Dabei wird die Software eine wichtige Rolle spielen. Obwohl wir vielleicht einen Punkt erreicht haben, an dem Verbesserungen in den Hardware-Daten die Fähigkeiten der Entwickler herausfordern, bedeutet das nicht, daß sich der Standpunkt der Spiele-Entwickler geändert hat. Die einzige Veränderung besteht darin, daß wir nun Dinge tun können, die uns vorher unmöglich waren, so wie wir jetzt z. B. in der Lage sind, CD-ROM für Spiele zu nutzen.

Bei den Games kommt es nicht nur darauf an, 3D und CG auszunutzen. Selbst bei der verbesserten Performance wird ein Spiel wie Tetris auf dem PS-X immer noch Spaß machen. Große Firmen werden also



● **Namcos Entwicklungshauptquartier in Mirai Kenkyusho, einem Vorort von Tokio. Letztes Jahr wurde mit Sony ein Deal über Entwicklungen für die PlayStation unterzeichnet.**

nicht zwangsläufig überleben und kleinere dafür verschwinden.

Trotzdem ist es lebensnotwendig, so viele fähige Mitarbeiter wie möglich zu haben. Bisher verwendeten wir zur Software-Entwicklung PCs, aber das wird in Zukunft nicht zwangsläufig so bleiben. Hier werden beachtliche neue Investitionen notwendig sein. Große Firmen haben diese Bürde ebenso zu tragen wie die kleinen.

In der Zwischenzeit hoffen wir, etwas pünktlich zum Launch fertig zu haben. Daneben arbeiten wir weiter für das Mega Drive und das SNES, die im Ausland guten Erfolg aufweisen können.



● **CyberSled (Arcade-Shot): Ein weiteres potentielles Link-up-Game in der Entwicklung.**

# Konami

**Mit bereits elf Titeln in der Hinterhand engagiert sich Konami sehr stark für die PlayStation. Es geht außerdem das Gerücht um, daß sich der Vertrag der Firma mit Sony auch über Projekte auf Arcade-Basis erstreckt.**



● **Konamis Entwicklungs-Hauptquartier in Kobe arbeitet an elf Titeln für die PlayStation.**

Unsere Grundintention besteht darin, Software für das PS-X herzustellen und zu verkaufen, obwohl wir auch bis zu einem gewissen Grad technische Zusammenarbeit in Betracht ziehen. Die Hardware ist in einem solchen Ausmaß verbessert worden, daß wir keinen Grund sehen, uns nicht daran zu beteiligen.

Preis und Einzelheiten über den Vertrieb sind noch nicht bekanntgegeben worden, und wir können noch nichts über Spieletitel sagen, da die Entwicklung noch nicht abgeschlossen ist. Wir beabsichtigen, Software zu produzieren, die den Verbraucher nicht enttäuscht. Im Sommer werden wir in der Lage sein, alles zu enthüllen.

Der Zeitplan ist ziemlich eng, aber wir werden sehr hart dafür arbeiten, bis zum Launch fertig zu sein. Wir glauben nicht, daß wir die Performance der Hardware von Anfang an voll ausnützen können, aber in ein oder zwei Jahren sind wir möglicherweise so weit, 100 % oder 120 % der Hardware-Leistung herauszuholen. Beim SNES war es genauso. Während des Ent-

wicklungsprozesses lernen wir mehr über die Maschine. Irgendwann sollte es schließlich möglich sein, Arcade-Spiele ohne großen Qualitätsverlust zu übertragen. Da wir ein Automatenhersteller sind, spricht uns bezüglich unserer eigenen Software für das PS-X dessen hoher technischer Standard an.

Auch wenn die Maschinen der nächsten Generation die Vorherrschaft erlangen, wird Spielbarkeit nicht von Hardware-Daten abhängen. Spiele machen nicht deswegen mehr Spaß, weil es da eine neue Hardware gibt. Das einzige, was sich ändert, ist die technische Leistungsfähigkeit. Es mag mit der neuen Hardware mehr Gelegenheiten geben, unterhaltsame Spiele zu produzieren, aber dafür sind in erster Linie die Leute verantwortlich, die die Software erstellen: wir. Das Entwickeln von Software für die Maschinen der nächsten Generation wird genauso ablaufen wie für jedes andere Gerät. Unsere grundlegende Aufgabe wird auch weiterhin darin bestehen, Programme zu entwerfen und zu produzieren, die dem entsprechen, was unsere Kunden wollen. Dabei ist es unvermeidbar, daß einige Pro-



● **Eine Konvertierung von Ultimate Parodius ist eines der möglichen Launch-Games (Arcade-Shot).**

gramme erfolgreicher sein werden als andere.

Noch wissen wir nicht, wie die PlayStation im Vergleich mit anderen Maschinen der nächsten Generation abschneiden wird. Wir denken, daß es viel mehr auf die Qualität der Software ankommt. Einige der neuen Geräte werden in erster Linie für Spiele konzipiert, bei anderen steht Multimedia-Software im Vordergrund.

Es sind die Spiele, mit denen man sich einen Ruf erlangen kann (durch Magazine und Mundpropaganda). Sony sagte, daß sie für das PS-X großen Publikumszuspruch anstreben -

men, denen Entwicklungsressourcen fehlen, können mit der Lage fertigwerden. Alle Firmen sitzen im selben Boot, und das Gleichgewicht in der Software-Industrie wird nicht gestört.

Wenn die Software gut ist, werden die Maschinen der nächsten Generation schneller eine Vormachtstellung erreichen. Nach dem Werdegang früherer Geräte zu urteilen, wird es mindestens ein Jahr dauern, bis der Durchschnittskunde die Next Generation-Systeme schätzen lernt, außer es gibt eine Reihe wirklich guter Programme dafür.

Wir möchten gute Software für gute Hardware produzieren.

**Spielbarkeit ist nicht von technischen Möglichkeiten abhängig. Spiele machen nicht deswegen mehr Spaß, weil es da eine neue Hardware gibt.**

demnach handelt es sich beim PS-X um Spiele-Hardware.

Für Multimedia gibt es keine eindeutige Definition, und wir werden bei der Entwicklung für Multimedia keine Spitzenposition einnehmen. Wenn eine große Menge an Multimedia-Software gedankenlos vermarktet wird, fällt es dem Kunden schwer, sich zu entscheiden, was er kaufen soll. Spiele sind am kompliziertesten zu entwickeln, aber hervorragende Games lassen sich unabhängig von zukünftigen Entwicklungen an das Multimedia-Zeitalter anpassen.

Die 32-Bit/64-Bit-Maschinen werden nicht sofort dominieren, und kleinere Fir-

Wenn sich die Hardware-Performance verbessert, bemühen wir uns, die Software an die neuen Erfordernisse anzupassen. Unser Ziel besteht darin, Programme zu entwickeln, die unseren Kunden gefallen, und das bleibt immer so, auch wenn sich die Hardware ändert. Es ist unvermeidlich, daß sich die Hardware immer weiterentwickeln wird.



● **Powerful Baseball '94 ist ein Nachfolger für Konamis neueres 16 Bit-Spiel (SNES-Shot).**



**W**

Is Philips' 16 Bit-CD-i-Maschine auf den Markt gebracht wurde, priesen es seine Schöpfer als Revolution: Ein CD-System, das singen und tanzen kann und den Weg in die Multimedia-Zukunft verkürzen würde. Derartiger Optimismus verblaßte allerdings bald; auf einem Markt, der nach reinen Spieleplattformen verlangte, sah es so aus, als ob das CD-i vom gleichen Schicksal ereilt würde wie Commodores aufgegebenes CDTV.

Das CD-i-Konzept machte absolut Sinn, als es Mitte der 80er Jahre erstmals vorgestellt wurde. Philips hatte als multinationaler Konzern mit Sitz in Holland erkannt, daß die CD (von Philips zusammen mit Sony kreiert) das Medium ist, das in der absehbaren Zukunft dominieren würde. Und es war die Zukunft, die ihnen bereits im Nacken saß. Video, Fotos und Anwendersoftware wurden allmählich genauso auf CD gespeichert wie Tonaufnahmen. Einem richtigen Multimedia-System wurden also durchaus gute Chancen eingeräumt, nachdem sich Audio auf dem Markt bereits gut etabliert hatte. Der Player, wie ihn sich Philips während der Entwicklungsphase

**In vielerlei Hinsicht ist das CD-i das Nesthäkchen der CD-Familie. Als universell einsetzbare Multimedia-Plattform entworfen, wird ihr von den glanzvolleren Konsolen-Cousins die Schau gestohlen. Play Time verfolgt, wie das CD-i um seine Besserstellung kämpft.**

vorstellte, sollte sich einfach mit bereits vorhandenen Heim-Unterhaltungssystemen verbinden lassen. Daher das ursprünglich überaus mondäne Styling: Die Maschine kam als weitgehend sterile Kiste daher, die man gut auf den Videorecorder oder den HiFi-Turm stellen konnte. Doch Philips war nicht vorbereitet auf die Unterschiede zwischen dem angestrebten Markt

# CD-i

## Philips erfindet sich noch einmal neu

und den Leuten, die das Gerät tatsächlich kauften. Philips glaubte anfangs, daß sich die Nachfrage nach dem CD-i genau so wie bei der Audio-CD entwickeln würde, die zur Zeit der CD-i-Entwicklung das Vinyl bereits vollkommen überflügelt hatte. Bei Philips ging man sinnigerweise von der Annahme aus, daß das CD-i - wie die Audio-CD - zuerst bei

Käufern mittleren bis höheren Einkommens, mit relativ reifem und konservativem Geschmack, Anklang finden würde. Erst danach wollte man auch die „niedrigeren“ sozialen Schichten erschließen. Dies war ein Fehler. „Was wir vom ersten Tag an erkannten“, sagt Simon Turner, der Senior-Vizepräsident von Philips Media Distribution Europe, „ist, daß wir ein totales Mas-

senmarkt-Profil haben. Bereits vom ersten Jahr an fanden wir heraus, daß 40 % der Käufer über Familieneinkommen von weniger als DM 30.000,- verfügen. Unser Profil entspricht mehr dem des Satellitenschüssel-Markts als dem traditionellen Wachstum im Audio-Sektor.“ Und was sich dabei herauskristallisiert, ist ein Bedarf an Spielen.

Der erste kommerzielle CD-i-Player, der 205er, wurde im Oktober 1991 in den USA herausgebracht und im Mai 1992 in Europa. Er war etwas klobiger als der 220-Player, der ihn im Lauf von ein paar Monaten ablöste. Im Grunde bestehen zwischen den beiden Geräten jedoch keine wesentlichen technischen Unterschiede. In Übereinstimmung mit Philips' Markt-Vorstellungen wurde er als Vielzweck-Player ausgelegt, nicht als Games-Engine. Simon Turner bestätigte das: „Er war nicht als Spiele-Maschine gedacht. Dafür war er nie entworfen worden, und wir hätten es nie als solche verkauft.“

Bei einer Veröffentlichung als Spielkonsole hätten, aufgrund des niedrigen Software-Standard und der technischen Begrenzungen des 220-Players, Sega und Nintendo dem CD-i auch leicht den Rang abgelauften. Auch andere Probleme bleiben bestehen. Das CD-i-Consumer-Modell holte sich die Daten von der CD mit einer Rate von nur 170K/sec - das ist gerade die Hälfte der Geschwindigkeit, mit der Philips-Rivalen wie 3DO

arbeiten. Und auch diese Firmen werden Schwierigkeiten haben, die Geschwindigkeit an die neuen Speichermedien anzupassen, die sich gerade in der Entwicklung befinden. Hier liegt also ein echtes Problem für alle, die CD-i-Software entwickeln wollen.

Trotz dieser Nachteile hat das CD-i immer noch Leute, die es unterstützen. „Ich finde, es gibt einige, sehr gute Features in der Hardware“, sagt Ian Hadley von Gremlin Graphics.

„Mein einziger Kritikpunkt ist, daß der Prozessor meiner Meinung nach zu schmalbrüstig für die Art von Spielesoftware ist, die wir für diese Plattform gerne entwickeln würden. Da es keine Zusatzprozessoren gibt, - beispielsweise ist kein Blitter verfügbar - bleibt alle Arbeit am Hauptprozessor hängen. Wir müssen die Zahl der Animationen, die Zahl der Sprites, die wir umherbewegen können, und die Zahl der veränderbaren Pixel begrenzen sowie eine gute Frame-Rate erzielen.“

Peter Jones, der Managing Director von Mirage, dessen Firma gerade die CD-i-Umsetzung von Rise of the Robots für den Release im Lauf dieses Jahres vorbereitet, ist ebenfalls optimistisch: „Ich denke, die Leute schauen sich den Prozessor an und meinen: 'Ah, der ist nicht so stark wie der im PC, nicht einmal mit dem Amiga kann der mithal-

ten'. Dabei vergessen sie völlig, daß sie es hier mit Full Motion Video zu tun haben.“

Wenn schon die technischen Daten des CD-i (abgesehen von FMV) hinter der neuen Welle von Systemen mit Double Speed-Laufwerken, größeren eingebauten RAM-Caches und Polygon-

**„Philips hat die Schlüsselrolle der Spiele nicht richtig berücksichtigt ... sie haben die Spieleentwicklung nebenher laufen lassen, wo sie sie zur Hauptsache hätten machen sollen.“**

Julian Lynn-Evans, Vizepräsident Games, Philips

Zusatzchips zurückbleiben, hinkt auch noch die Software hinterher. Anfangs zielte der von Philips zusammengestellte Software-Katalog hauptsächlich auf die gehobenen sozialen Schichten und kann am besten mit „konservativ“ umschrieben werden. Die Games als solche waren sehr bescheiden, die Software insgesamt tendierte schwer in Richtung Oper, französische Kochkunst oder das Erlernen der 35mm-Fotografie.

Inzwischen haben die Spiele jedoch existentielle Bedeutung für das CD-i, und Simon Turner erkennt die Wichtigkeit von Games für weiteres Wachstum an. Bestätigt wird dies durch die Tatsache, daß Spiele mittlerweile ca. 65 % der gesamten verkauften CD-i-Software (im Gegensatz zum mageren 15%-Anteil der seriösen Sparte) ausmachen. Obwohl sich die Zahl der ver-

fügbaren Spiele erhöhte, blieb die Qualität suspekt. Aber an der Softwarefront ist ein Wandel spürbar. Von Argonauts Creature Shock, Mirages Rise of the Robots und Cryos The Lost Eden sind CD-i-Releases vorgesehen.

Wahrscheinlich wäre ein Hellseher nötig gewesen, um den plötzlichen Aufschwung des CD-i gegen Ende des Jahres 1993 vorauszu-sehen. Philips behauptet, in einer Woche der Vorweihnachtszeit in Großbritannien 2.000 Einheiten verkauft zu haben, und verbreitet,

daß es weltweit um die 400.000 Anwender gibt.

Der relative Erfolg des CD-is in dieser Periode läßt sich einesteils auf Philips acht Millionen Mark schwere TV-Werbekampagne zurückführen, andernteils darauf, daß die Firma mit zunehmender Aggressivität auf den Spielmarkt abzielt. Im Hinblick auf das Überleben des CD-is kommt es jedoch hauptsächlich auf die Veröffentlichung der formatspezifischen FMV-Option (Full Motion Video) an.

Ian Hadley von Gremlin stimmt zu: „Mit dem Auftauchen der FMV-Cartridge wendete sich das Blatt. Wenn ich Philips wäre, würde ich das Chipset in jedes ausgelieferte Gerät einbauen. Ich würde keine Einheit ohne es verkaufen. Es war die Erfindung des FMV-Chipsets, das dem CD-i auf dem Markt neuen Auftrieb gab.“



● Auf der Rückseite des CD-i 210 befinden sich: ein 21 Pin SCART-Anschluß, Audio und Composite Video RCA-Buchsen sowie der nach hinten versetzte FMV-Port für die Verbindung mit der DV-Cart.

● Philips' ca. DM 450,- teure Digital Video Cart, die das MPEG1-Chipset enthält.



● **Angesichts der starken Konkurrenz von Sega und Nintendo hat Philips versucht, das Image des CD-is aufzupolieren. Das Ergebnis war der 210-Player. Diese momentan erhältliche Maschine zeichnet sich durch schickeres Design und einen zusätzlichen Joypad-Port (aber den gleichen unhandlichen Controller) aus.**

Das FMVChip-Set ist in der Tat sehr wichtig für das CD-i. Es eröffnet nicht nur den Filmmarkt und den wachsenden Sektor der interaktiven Musik, sondern erweitert - mit zusätzlichen 1,5 MB RAM auf der Karte - auch deutlich die Möglichkeiten für Spiele-Entwickler. „Was das CD-i außerordentlich gut beherrscht“, sagt Peter Jones von Mirage, „und was seinen Platz auf dem Markt sichern wird ..., ist die Fähigkeit, Videosequenzen oder längere Filmsequenzen zu verschlüsseln, die bei Spielen immer größere Bedeutung erlangen.“

CD-i-Player verfügen über vier verschiedene Darstellungsebe-

nen: eine Cursor-Ebene im Vordergrund, zwei 8 Bit-Bildebenen und eine Hintergrundebene. FMV läuft auf der Hintergrundebene ab, wodurch es mit allem kombiniert werden kann, was auf den anderen Ebenen stattfindet, z. B. mit Sprites. MPEG1-Komprimierung ermöglicht es, 74 Minuten Video in VHS-Qualität und CD-DA-Audio auf einer Disc zu speichern. Für Cineasten ist das ärgerlich, da die meisten Filme länger sind als 1 Stunde und 14 Minuten, aber Philips hat die Bedeutung des Films für den Erfolg des CD-is erkannt und wird im Verlauf dieses Jahres einen Discwechsler einführen.

Das Potential der FMV-Games

könnte jedoch noch viel größer sein als das des Films. Nochmals Peter Jones: „Wenn man die Zukunft des Produkts CD betrachtet, gibt es im Moment zwei Linien, von denen die eine FMV und die andere vorgefertigte, raytraced Bilder wie die in Rise of the Robots verwendet. Auf diesen beiden Hauptschienen, die in Games ausgenutzt werden können, spielt das CD-i seine Trümpfe aus.“

FMV ist jedoch kaum ein technologisches As im Ärmel im Wettstreit mit der Konkurrenz; sowohl das CD 32 als auch das 3DO sind MPEG1-kompatibel. Gegen Ende des Jahres folgt dann auch noch der Jaguar. Trotzdem:

Was Philips hat und die anderen nicht, sind 70 % von der Schallplattenfirma Polygram. Das Konzept der interaktiven Musik-CD sickert in der Plattenindustrie allmählich durch. Bis jetzt ist CD-i das einzige Format, das extensiven Gebrauch von einer musikalischen Basis macht, und auf diesem Gebiet wird einige interessante Arbeit geleistet. Perfect Worlds „Worlds of ...“ war ein bemerkenswerter Versuch, Elemente interaktiven Gameplays in eine Musik-CD zu integrieren; Todd Rundgrens No World Order versuchte sich am interaktiven Gesichtspunkt, scheiterte aber; Peter Gabriels vielgelobte CD-ROM Xplorer 1 ist für eine Konvertierung vorgesehen. Wenn man noch die Techno-Psychedelia von Hex' Pulse und The Digital Nomads Interactive Club Environment dazurechnet, hat man die Anfänge einer interessanten neuen Kunstform.

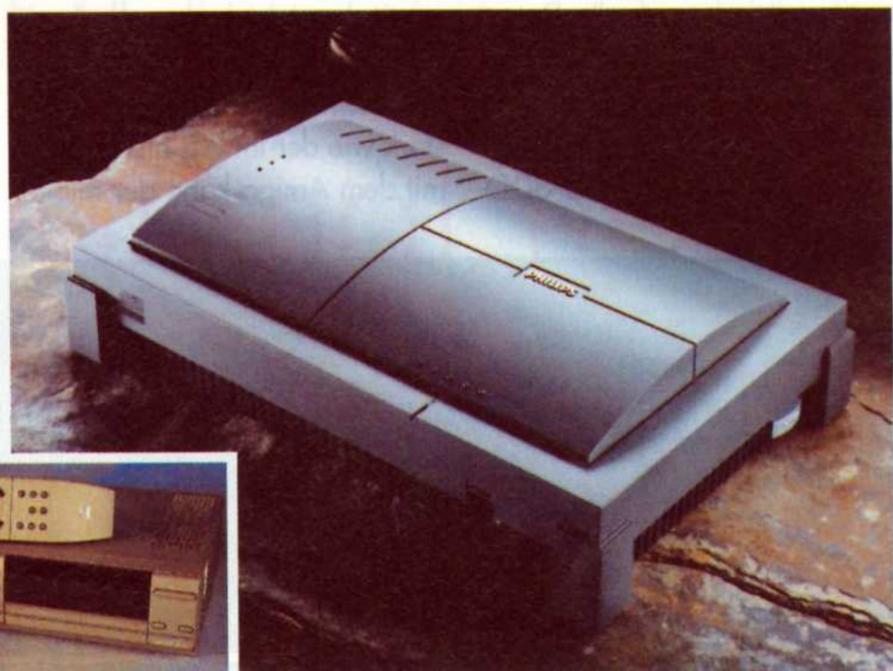
Eine wichtige Anwendungsmöglichkeit außerdem. Paul Sanders, Sprecher von The Digital Nomad, konstatiert: „Ich kann mir nicht vorstellen, wie das CD-i vorankommen will, ohne den Musikmarkt auszubeuten.“ Tatsache ist, daß dies ein Gebiet auf dem interaktiven Markt ist, in dem das CD-i wirklich hineinpaßt - ein Gebiet, in dem die ursprüngliche Marketingstrategie von Philips, das CD-i als Ver-

### Das Philips 450: CD-is nächster Schritt

Der Philips 450 Player (rechts), der auf der Sommer-CES in Chicago gezeigt wurde, ist die CD-i-Maschine der nächsten Generation. Technisch besteht zwischen ihm und dem 210-Player kein Unterschied - alle Änderungen sind rein kosmetischer Natur -, aber es ist ein sicherer Hinweis darauf, daß Philips endlich die Betonung auf den Spielesektor legt.

Ein Kritikpunkt, der gegen den 210er immer vorgebracht wurde, war dessen Styling. Aus der Sicht des Spielers ist es einfach nicht cool genug. Das Design eines Produkts spielt im ganzen Marketing eine bedeutende Rolle, und Philips zielt mit dem 450er speziell auf die 16 bis 25jährigen, vorwiegend männlichen Spieler ab. Der Konzern vermarktet parallel zum 450er auch eine neu gestylte, spezielle DV-Cart und darüber hinaus noch eine neue Palette von Fernbedienungsoptionen.

Die Maschine wird mit einer eingebauten Modemverbindung ausgeliefert und in den USA \$ 299 kosten. In Europa wird die Veröffentlichung gegen Ende August erwartet, wobei der Preis im Einzelhandel um DM 800,- liegen soll.





● **Die Spiele für das CD-i werden immer besser: Burn Cycle von Trip Media (oben), Infogrames' Chaos Control (Mitte) und The Lost Eden von Cryo sollten dem CD-i unter die Arme greifen.**

wandten von hochwertigen Audio-Produkten zu vermarkten, noch relevant ist. CD-i unterstützt volles CD-DA-Audio und wurde so konzipiert, daß es mit HiFi-Systemen zusammenarbeiten kann. Wenn man die Verflechtungen von Philips mit der Schallplattenindustrie mit in die Rechnung einfließen läßt, fällt es schwer, zu sehen, wo die Maschine fälschlicherweise könnte.

Insider sind allerdings der Ansicht, daß interaktive Musik ihr volles Potential erst in ungefähr vier Jahren ausspielen wird, und in der Zwischenzeit muß das CD-i etwas zu tun bekommen. Aber, so glaubt Ian Hadley, es hat bereits einen entscheidenden Vorteil: „Es existiert. Es liegt in den Läden, und man kann es kaufen.“

Bis zu einem gewissen Grad hat das CD-i Philips gezwungen, sich selbst neu zu erfinden; sie haben sich von einem reinen Hardwarehersteller zu einem Hardwarehersteller gewandelt, der in der Entwicklung von Spielesoftware eine aktive Rolle

spielt. Die Qualität dieser Software ist immer noch ihr Stolperstein, aber wenn in den nächsten paar Monaten The Lost Eden und andere diese Situation verbessern können, hat Philips eine gute Chance, den Angriff der 32 Bit-Generation im Herbst zu überleben. Philips selbst scheint im Aufwind zu sein; allein in Großbritannien bereitet sich der Konzern mit einem Werbebudget von ca. DM 15.000.000,- auf die Schlacht vor. Viele Experten glauben, daß dem CD-i der Durchbruch gelingen kann. „Es braucht gute Software“, meint Peter Jones. „Es benötigt eine gute Auswahl an FMV-Material. Daneben braucht es auch audiovisuelles Material. Vorausgesetzt, die Auswahl ist vorhanden und wird richtig eingesetzt, dann glaube ich, daß das Format weiter wachsen wird.“

Wenn es das tut, beruht das zu einem großen Teil auf der generellen Tendenz zur CD hin. Die



● **Schlechte CD-i MPEG1-Codierung hat oft grobe Bildqualität zur Folge. Kaum eine Bedrohung für VHS!**

Entwickler sind jetzt darauf eingerichtet, Projekte vom Anbeginn bis zur Fertigstellung für CD-Formate vorzubereiten, und, so erklärt Julian Lynn-Evans: „Wenn das richtig gemacht wird, stellt eine CD-i-Version keine große Schwierigkeit dar.“ Mit neuer Hardware in der Pipeline scheint Philips dazu entschlossen zu sein, auf dem Markt zu expandieren. Der 450-Player ist die erste marktspezifische Maschine, aber auch ein HiFi-System mit eingebauten CD-i-Fähigkeiten ist bereits in Arbeit. Macintosh- und PC-Karten sollen im Verlauf dieses Jahres noch

herauskommen. Falls auch irgendwelche technischen Upgrades unterwegs sind, bleiben diese bei Philips fest vom Mantel des Schweigens bedeckt, aber es ist schwer vorstellbar, daß das CD-i in den bevorstehenden Formatschlachten ohne 32 Bit-Architektur und Double Speed-

Laufwerk mitkämpft, egal ob als Spieleplattform oder nicht. Das CD-i ist eine exzellente Maschine für das Abspielen von MPEG1-Video und CD-DA-Audio. Ob sich das als genug herausstellen wird, ist eine andere Sache.

## CD-i - Software im Überblick

### Spiele

Palm Springs Open	Golfspiel
Battleship	Strategie
Caesar's World of Gambling	Arcade
Connect Four	Denkspiel
Dark Castle	Action Adventure
Pinball	Flipper
Backgammon	Brettspiel
Jigsaw	Denkspiel
Defender of the Crown	Action
Tangram	Denkspiel
Escape from Cyber City	Action Adventure
Laser Lords	Adventure
CD Shoot	Tontaubenschießen
Tetris	Denkspiel
Mystic Midway	Action
Scotland Yard	Brettspiel
Alien Gate	Action
Lords of the Rising Sun	Strategie
Power Hitter	Sportspiel
Video Speedway	Rennspiel
Inca	Adventure
International Tennis Open	Sportspiel
Link - die Fratzen des Bösen	Adventure
Zelda - der Zauberstab von Gamelon	Adventure
Voyeur	Denkspiel
Kether	Adventure
Othello	Brettspiel
A Great Day at the Races	Strategie

### Digital Video - Interaktive Software

Space Ace  
Worlds of ...  
Caesar's World of Boxing

### Spielfilme auf CD

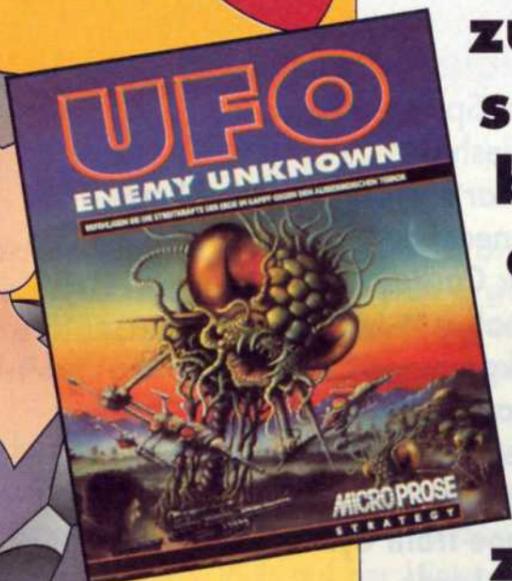
Black Rain  
Die Nackte Kanone  
Die Nackte Kanone 2 1/2  
Die Stunde der Patrioten  
Ein umoralisches Angebot  
Eine verhängnisvolle Affäre  
Ghost  
Jagd auf Roter Oktober  
Star Trek 6  
Top Gun  
Wayne's World

### Live-Konzerte auf CD

Andrew Lloyd Webber, The Premiere Collection  
Billy Ray Cyrus, Live on Tour  
Bon Jovi, Keep the Faith  
Bryan Adams, Waking up the Neighbours  
Diana Ross, Lady sings Jazz & Blues  
Eric Clapton, The Cream of Paul McCartney, Put it there  
Sting, Ten Summoner's Tale  
Sting, The Cure Show  
Tina Turner, Rio '88  
U2, Achtung Baby

# MICROPROSE

**MicroProse schlägt wieder voll zu. Nach F14, UFO und 1942 sollen noch weitere Toptitel bis zum Ende des Jahres erscheinen. Damit Sie auch gut darauf vorbereitet sind, schreiben Play Time und MicroProse folgende Preise zur Verlosung aus:**



## 1. Preis

### Media Vision Double Fusion LX

Die Kombination aus CD-ROM-Laufwerk und 16 Bit-Soundkarte konnte mit einer Übertragungsrate von 300KB/s, 320ms Zugriffszeit und tollem Klang in der Fachpresse reichlich Lorbeeren abkassieren.



## 2. Preis

### Media Vision Pro Sonic 16

Die 16 Bit-Soundkarte ist 100% kompatibel zu SoundBlaster und AdLib, verfügt über eine Midi-Schnittstelle und erfüllt darüber hinaus die MPC- und MPC2-Standards.

**MICRO**

# GEWINNSPIEL

## 3. bis 12. Preis

Neben den beiden Hauptpreisen gibt es noch zehn Überraschungspakete zu gewinnen, die mit MicroProse-Fanartikeln gefüllt sind. Exklusive Pins, Stickers, T-Shirts und Sonnenbrillen warten hier auf Sie.

## 13. bis 15. Preis

Damit Sie auch in Zukunft gut über alle erscheinenden MicroProse-Spiele im Bild sind, verlosen wir außerdem drei Abonnements der Play Time.



Um bei dieser großen Verlosungsaktion mitmachen zu können, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

**Welche drei aktuellen Spiele aus dem Hause MicroProse sehen Sie auf dieser Doppelseite?**

Schreiben Sie Ihre Antwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese an:

Computec Verlag • Redaktion Play Time •  
Kennwort: MicroProse • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

**PLAY TIME**  
**PROSE**



# OVERLORD



■ Hersteller: Virgin Interactive Entertainment . Preis ca.: DM 120,- ■

**Immer wieder sind es Kriege, die die Programmierer von Flugsimulatoren zu neuen Glanzleistungen motivieren. Besonders der zweite Weltkrieg wurde in den verschiedensten Flugsimulatoren wie Pacific Strike, Battle over Britain und Aces over Europe bis zum letzten ausgeschlachtet.**

**A**uch Overlord macht hier keine Ausnahme und reiht sich ohne Umschweife in die Reihe dieser Simulatoren ein. Diesmal habt Ihr als Pilot der Alliierten die Aufgabe, von England aus die Invasion auf das von den Deutschen besetzte Frankreich vorzubereiten.

Radarstationen, V1-Abschußrampen, Flugplätze, Lastwägen, Züge und natürlich die verschiedensten Fabriken und Bahnhöfe sind die wichtigsten Ziele.

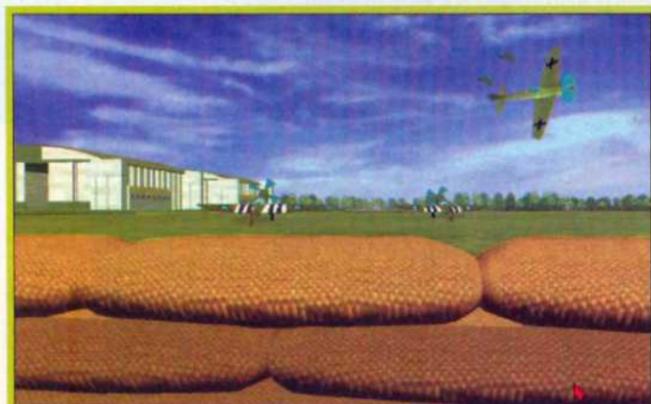
Rowan Software, die schon Reach for the Skies entwickelt haben, haben wirklich aus Ihren

Fehlern gelernt. Reach for the Skies war farb- und detailarm und zu seinem Erscheinungsdatum schon etwas veraltet. Mit Overlord dagegen übertrifft Rowan Software teilweise sogar noch die Origin-Darbietungen wie Pacific Strike und Strike Commander!

Zum ersten Mal nach dem FS 5 verwendet ein Spiel den Super-VGA-Modus, um die eigentliche Spielgrafik darzustellen. Durch den Super-VGA-Modus können gegenüber dem natürlich auch vorhandenen Standard-VGA-Modus große grafische Verbesserungen erzielt werden. Die Details der Flugzeuge können jetzt schon aus größerer Entfer-

nung gesehen werden, und aus der Nähe sind jetzt auch die Hoheitszeichen klar erkennbar. Endlich muß man sich beim Angriff nicht mehr nur auf die Farbe der Flugzeuge verlassen. Neben der Grafik haben sich die Entwickler aber auch bei den Soundeffekten große Mühe gegeben. So realistisch wie bei Overlord klingt es eigentlich nur noch bei BOOM!

Während der D-Day-Vorbereitung könnt ihr Spitfires, Mustangs und Typhoons fliegen, wobei ihr ständig während des Spieles Euer Flugzeug wechseln könnt. Auf der Gegenseite finden sich die langsam allgemein bekannten FW-190, Messer-



● Bei einem Luftangriff könnt Ihr Euch im Bunker verstecken und den Kampf vom Boden aus verfolgen.

## DER STÜTZPUNKT IN TANGMERE



In dieser Hütte empfängt Euch der Kommandant bei Verweisen und Belobigungen.

In eurem Quartier führt Ihr Euer Tagebuch, in dem wichtige Stationen Eurer Karriere und des Krieges festgehalten werden.

Diese lange Halle beinhaltet ein Menü, in dem die Realitätsnähe, die Grafikdetails und verschiedene andere Optionen festgelegt werden können.

Im Pförtnerhäuschen könnt Ihr Aktionen wie Laden, Saven und Beenden des Spieles ausführen.

In dieser kleinen Hütte könnt Ihr Euch bei einer anderen Fliegerstaffel einschreiben.

In diesen Schützengräben könnt Ihr Euch bei Angriffen verstecken, wenn Ihr nicht lieber im Luftkampf die Feinde vom Himmel holen wollt.

Im Ops-Room werden die Einsatzbesprechungen abgehalten.

Ein Klick auf eines dieser Flugzeuge startet Eure Mission. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch ohne Briefing abfliegen, doch zu oft solltet Ihr das nicht machen!

Im Tower könnt Ihr Instant-Action-Einsätze starten. Irgendein feindliches Geschwader ist eigentlich immer irgendwo im Anflug.

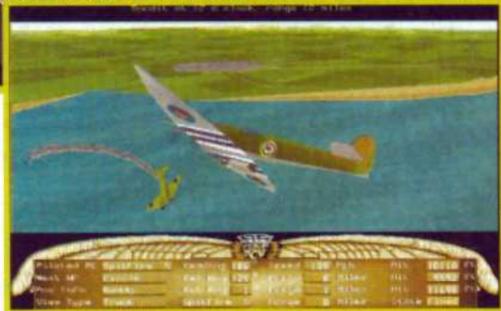


Although there is only one airfield on or near the route today, expect both fighter and bomber attacks.

● **Die deutsche Seite kann leider nicht übernommen werden.**

schmitt 109, die Junker 88 und die Heinkel 111. Leider gibt es aber nicht die Möglichkeit, auf die deutsche Seite zu wechseln.

Auf Eurem Stützpunkt in Tangmere habt ihr die Möglichkeit, neben den Einsatzbesprechungen auch Einblick in Kampfberichte und Einsatzbücher zu nehmen. In Eurem privaten Quartier führt Ihr automatisch ein Tagebuch, in dem die denkwürdigen Ereignisse jedes Tages, wie z. B. die erste Sichtung der gefürchteten V1-Waffen, festgehalten werden. Wenn Ihr einen schnellen Einsatz ohne langes Briefing



sucht, seid Ihr im Control-Tower richtig. Hier werden schnelle Abfangmissionen gestartet. Gelegentlich werdet Ihr natürlich auch zu Eurem Vorgesetzten gerufen, um Beförderungen, Orden und auch Verweise entgegenzunehmen. Diesmal seid Ihr sogar am Boden nicht ganz sicher vor feindlichen Flugzeugen. Jederzeit kann es zu einem Angriff der Luftwaffe kommen. Je nach Lust und Laune könnt Ihr Euch dann in Eure Maschine schwingen oder Euch in einem Schützengraben verstecken.

**Lars Geiger**



● **In Euren privaten „Gemächern“ führt Ihr ein eindrucksvolles Tagebuch, in dem die Ereignisse des Tages mit vielen Bildern beschrieben werden.**



**INFO BITS**  
 VGA  
 benötige VESA-Treiber für SVGA  
 HD 13 MB

**FLUGSIMULATOR GOES SVGA**

Extra für leistungsstarke Rechner der Pentium- und 486er-Klasse hat Rowan Software den SVGA-Modus integriert. Doch trotz der Mehrbelastung der CPU wird Overlord nur geringfügig langsamer. Verbunden mit der Technik des sich automatisch verkleinernden Bildausschnitts ist so durchgängig flüssiges Spiel möglich. Ruckel-Commander ade!



**SVGA-BILD : Die Grafik ist nicht ganz so detailliert wie bei Pacific Strike, dafür aber flüssiger.**



**VGA-BILD : Die VGA-Auflösung reißt heute niemanden mehr vom Hocker.**

**VIEWPOINT**



Grafisch übertrifft Overlord alle anderen Flugsimulatoren leicht. Vor allem der Super-VGA-Modus bietet ein noch nicht gekanntes Fluggefühl. Positiv fällt auch auf, daß sich die Spielgeschwindigkeit in einem detaillierteren Gebiet nicht verlangsamt, sondern daß sich einfach das Grafikfenster verkleinert. Durch die eng an die Geschichte angelegte Missionsvergabe wurde genau ein Mittelmaß zwischen der stark motivierenden Storyline von Pacific Strike und dem sehr vielfältigen Missionsangebot von 1942 - The Pacific Air War gefunden. Overlord ist neben dem Flight Simulator 5 eindeutig die fortschrittlichste Flugzeugsimulation des Jahres 94.

**Lars Geiger**

**ROOTS**

Rowan Software entwickelte 1992 schon Reach for the Skies für Virgin.



**GRAFIK 095**

**SOUND 090**

**FUN**

**000**

# DAS INTRO



## Action/Simulation

# TIE-FIGHTER

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

**Das Imperium steht kurz vor dem Sieg über die Rebellenallianz. Bald werden Ruhe und Ordnung in der Galaxis wieder hergestellt sein. In diesem Augenblick greifen unsere Kampfverbände, angeführt von Darth Vader, einen Rebellenstützpunkt an ...**

Endlich ist es soweit! Tie-Fighter ist da, der lang erwartete Nachfolger von LucasArts' X-Wing. Ihr kämpft bei Tie-Fighter für Imperator Palpatine gegen die Rebellen-Allianz, die durch ihren Verrat das Imperium an den Rand der Vernichtung brachte. Ihr seid auf dem Sternzerstörer Vengeance stationiert, wo Ihr Euer Ausbildung abschließt und erste Kampfeinsätze fliegt. In der Haupthalle für Trainings- und Flugmissionen findet Ihr die Anmeldung, einen Tech- und Filmraum sowie Räume für Übungsgelände und echte Kampfeinsätze. Die ersten Erfahrungen werdet Ihr im Simulator sammeln. Ihr durchfliegt einen Übungsparcours, in dem Ihr die grund-

legenden Flugmanöver üben könnt. Fühlt Ihr Euch sicher genug, fliegt Ihr die simulierten Gefechte, wobei Ihr je vier verschiedene Missionen für Tie-Fighter, Tie-Bomber, Tie-Interceptor, Tie-Advanced und Assault Gun-Boat zur Auswahl habt. Diese Übungsmissionen sollten von den unerfahrenen Piloten unter Euch unbedingt geflogen werden, denn Ihr werdet von einem Ausbilder genau in die Bedienung des jeweiligen Kampfschiffes eingewiesen. Schon bald werdet Ihr begierig darauf sein, die Rebellen in echten Kampfeinsätzen von Euren überlegen Flugkünsten zu überzeugen. Ihr solltet jedoch eines nicht vergessen: Im Gegensatz zu den Rebellenjägern verfügen die Ties i. d. R.

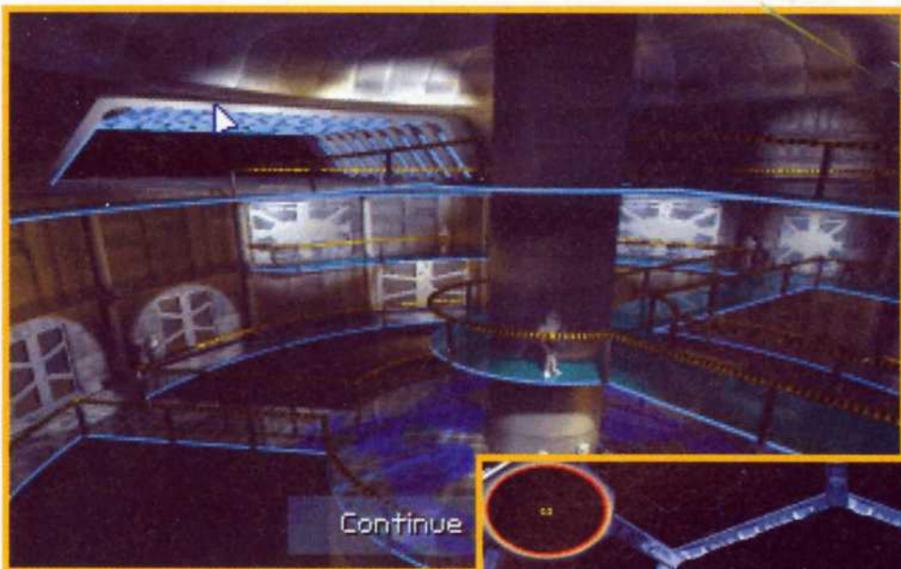
über keine Schutzschilde! Allzu übermütige Piloten werden sich sehr schnell im Regenerationstank oder an Odins Tisch wiederfinden! Soweit zum Schauplatz von Tie-Fighter. Wesentlich interessanter scheint jedoch die Frage, welche technischen Neuerungen zu erwarten sind. Aus meiner Sicht hervorzuheben ist der Sound. ENDLICH hat es ein professioneller Spielehersteller geschafft, die anscheinend erst seit wenigen Monaten auf dem Markt befindliche Soundblaster Pro zu unterstützen, will heißen: Stereo-Musik und Stereo-Sound! Die Stereo-Effekte geben dem Spiel eine wesentlich dichtere Atmosphäre als das langweilige Mono-Gedudel von anderen namhaften Spieleherstellern. Das Intro von Tie-Fighter ist sehenswert. In Trickfilmqualität (und natürlich in Stereo) werdet Ihr über die augenblickliche Lage durch den Imperator persönlich informiert. Es gibt hier auch ein Wiedersehen mit Darth Vader und dem aus den Star Wars-Romanen bekannten Großadmiral Thrawn. Die Grafik bei Intro und Zwischensequenzen weist die bei LucasArts gewohnte hohe Qualität auf. Diese wird beim eigentlichen Spiel, also den Raumkämpfen, nicht gehalten. Die Objekte sind zwar etwas detaillierter gezeichnet und mit Gouraud Shading, Lichteffekten und Texturen überzogen, wirken aber trotz allem nicht wesentlich realistischer als in X-Wing. Des-

## VIEWPOINT



Tie-Fighter fesselt mich wesentlich länger an den Rechner als das Vorgängerspiel. Nicht nur der schon seit langem fällige Stereo-Sound trägt dazu bei, sondern auch die wesentlich bessere Spielbarkeit und der erweiterte Handlungsfaden. Der Detailgrad der Objekte während des Kampfes hat mich zwar etwas enttäuscht, ist aber dank der hohen Geschwindigkeit der am Spieler vorbeirasenden Jäger trotzdem gerade noch ausreichend. Insgesamt betrachtet, ein sehr fesselndes Spiel, das auf hochwertige Mission-Disks und eine 2-Spieler-Option hoffen lässt.

Thomas Carlile



● Die Haupthalle, das Zentrum Euerer destruktiven Aktivitäten.

halb ist die Grafikwertung mit 75 % im Vergleich zur Gesamtqualität des Spiels auch relativ moderat ausgefallen, entsprechen die Texturen doch nicht gerade dem Stand der Technik. Der Vorteil der sparsamen Grafik liegt jedoch in der sehr hohen Spielgeschwindigkeit. Ihr müßt nicht befürchten, daß Euer erst kürzlich erstandener 486er bei der Fülle an animierten Objekten leise ächzend in die Knie geht. Auch die Festplatte wird lediglich mit etwas mehr als 14 MB belastet.

Abgesehen von der nicht gerade überwältigenden Detailfülle der Objekte, ist Tie-Fighter für alle SF-Freunde und Kampfflieger eine fesselnde Action-Simulation mit Suchteffekt. Sätze wie „nur noch diese Mission ...“ oder „... bin gleich fertig!“ wer-



● Der Cockpit-Blick mit ...

den Ewre besseren Hälften wohl ab jetzt öfter zu hören bekommen. Das Gameplay entspricht im wesentlichen dem des Vorgängers. Es sind jedoch einige Features hinzugekommen, die dem Spielspaß extrem zuträglich sind. Beispielsweise müßt Ihr Euch um das Überleben Eueres Piloten dank der eingebauten Back Up-Option keine Gedanken mehr machen. Das lästige Sichern des aktiven Piloten nach jeder gefährlicheren Mission entfällt (Danke, LucasArts!). Die Kampfeinsätze beschränken sich nicht auf reines Niedermähen feindlicher

Kampfverbände, sondern enthalten Abschreckungsaufträge und Spionagemissionen, bei denen Ihr nur dem Imperator rechen-

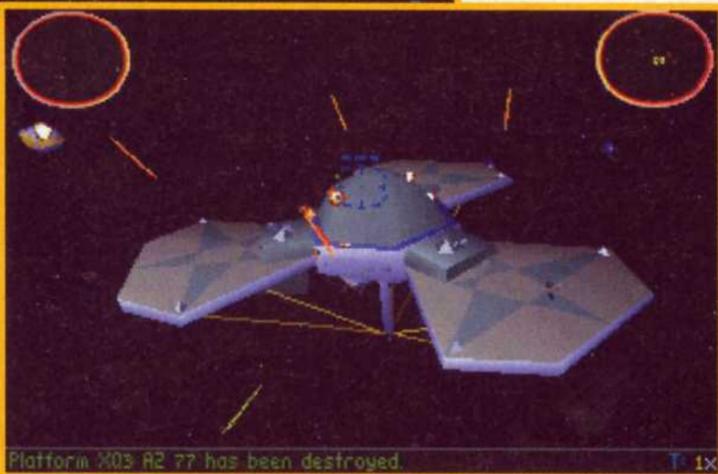
schenschaftspflichtig seid. Erfolgreich abgeschlossene Missionen bringen Euch nicht nur militärische Beförderungen, sondern auch höhere Einstufungen im persönlichen Spionagedienst des Imperators. Eine weitere Neuerung stellt die Möglichkeit dar, während eines Kampfeinsatzes die eigenen Waffensysteme nachzuladen. Hierzu könnt Ihr ein Versorgungsschiff rufen, welches nach einer Andockprozedur die dringend benötigten Torpedos oder Bomben transferiert. Anschließend heißt es wieder „frisch ans Werk“. Sollten Ihr Euch von der Schwierigkeit der Missionen überfordert fühlen, hat LucasArts auch hier nachgebessert. Unter drei Schwierigkeitsgraden könnt Ihr den für Euch geeigneten auswählen. Fühlt Ihr Euch während einer Mission immer noch unterlegen, könnt Ihr einmalig

Verstärkung anfordern, die sich auch sofort ins Kampfgetümmel stürzt. Fazit: Laßt die Dunkle Seite der Macht nicht zu lange beim Softwarehändler warten!

Thomas Carlile



● ... und ohne Instrumentenpult.



● Im Dienste des Imperators

Wirtschaftssimulation

# HANSE

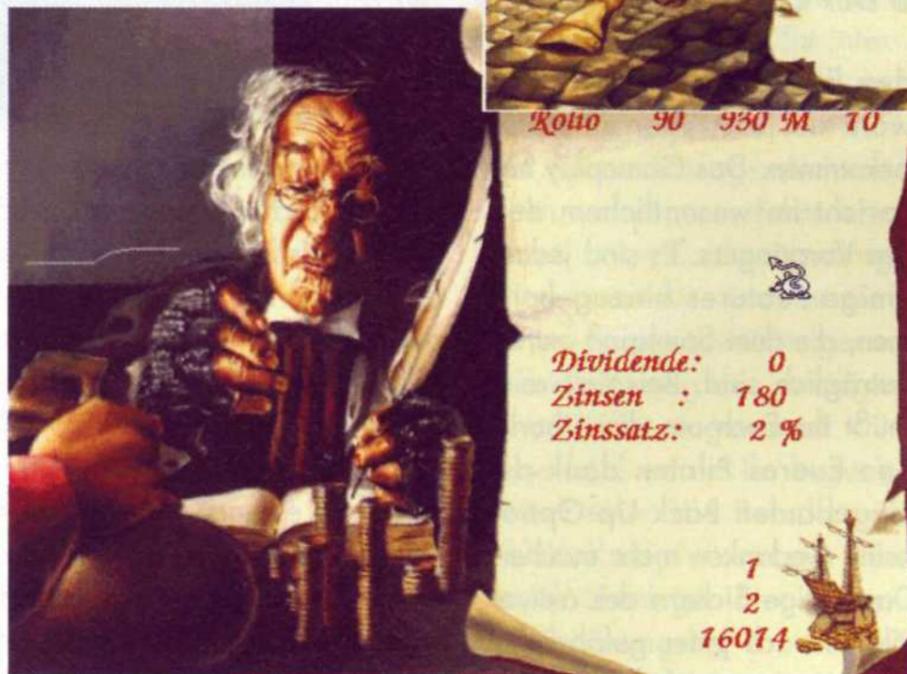
## Die Expedition

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

**Wenn die neuen Ideen ausgehen, besinnen sich viele Softwarehäuser wieder auf ihre alten Hits. Auch Hanse - die Expedition ist vor langer Zeit schon einmal da gewesen.**

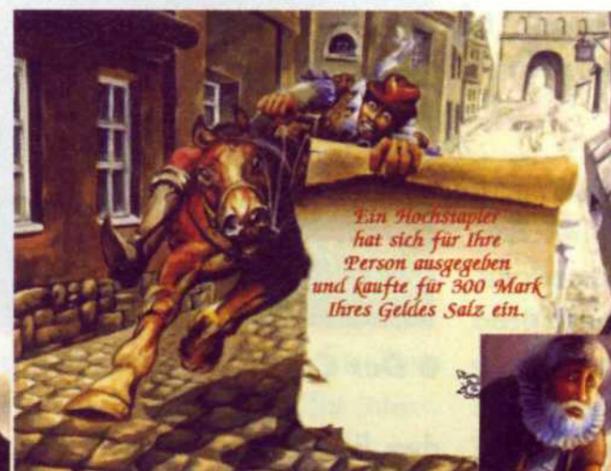
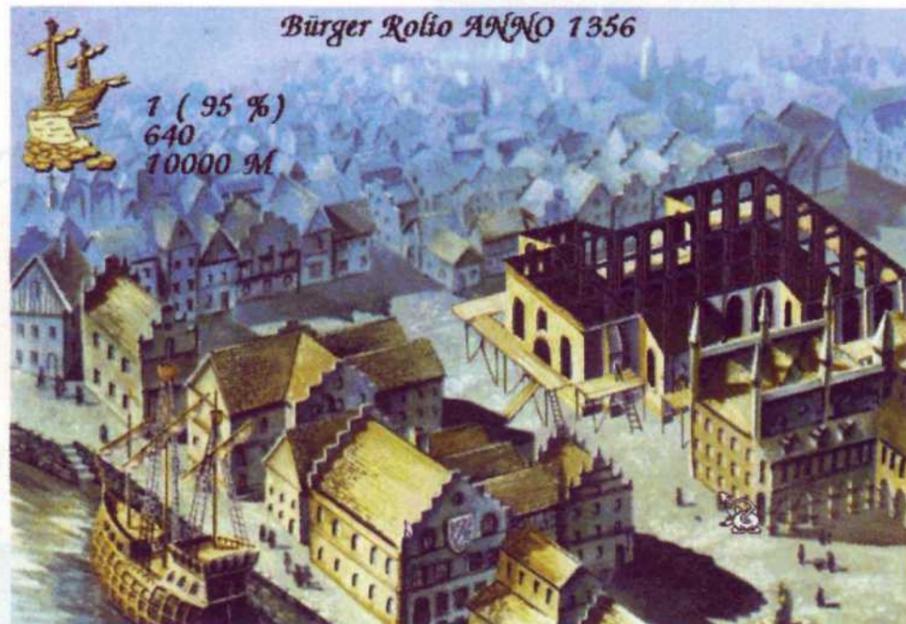
Ihr seid ein Händler zur Zeit der Hanse und versucht, mit einem bescheidenen Startkapital und einem alten Kahn an die Spitze Eurer Stadt aufzusteigen. In Eurer Heimatstadt Lübeck befindet sich Euer Kontor, das Herz eines jeden Handelshauses. Hier müssen Bankangelegenheiten geklärt, die Kinder aufgezogen und die Kirche bei Laune gehalten werden. Zu Beginn des Spieles könnt Ihr alle bekannten Häfen anlaufen, während des Spiels könnt Ihr aber noch weitere Handelsplätze entdecken, wo Ihr auch neue Handelsgüter ausfindig machen könnt.

Wichtig ist auch die Erziehung Eurer Nachkommen, da Ihr nur so Euer Spiel über insgesamt fünf Generationen erfolgreich bestreiten könnt. Auch die Kanonensequenz, in der Ihr



● **Auch in der Hansezeit mußte man schon mit harten Bandagen um Heller und Pfennig kämpfen.**

Eure Kanonen bei einem Angriff auf einen feindlichen oder bei der Verteidigung Eures eigenen Kontors auf dem Spielfeld platzieren könnt, ist gleich geblieben.



● **Auch hochauflösende Grafiken machen aus einem alten nicht einfach ein neues Hitspiel.**



● **Die ölgemäldeartigen Bilder binden den Spieler gut in das Geschehen ein.**

Vom eigentlichen Spiel her hat sich bei Hanse - die Expedition eigentlich nichts geändert. Verbesserungen sind nur in der Aufmachung des Spiels zu finden. Alle Grafiken wurden als Super-VGA-Grafiken entworfen und sehen fast wie handgemalt aus. Auch der Sound wurde überarbeitet und unterstützt jetzt Soundblaster- und Roland-Karten.

**Lars Geiger**

### VIEWPOINT

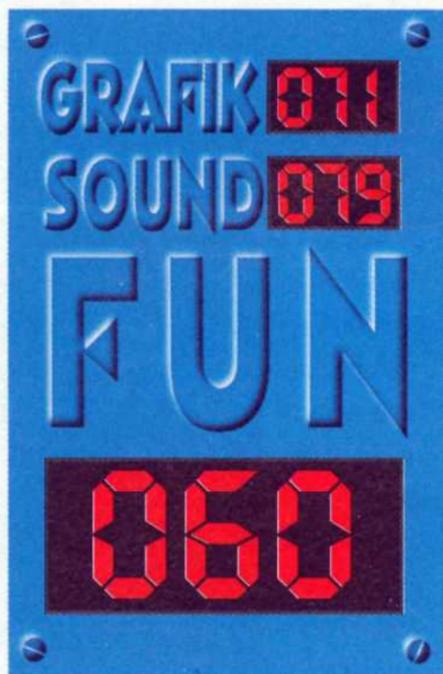


Hanse selber habe ich früher wirklich Ewigkeiten gespielt, seinen Nachfolger konnte ich nur noch nach einiger Zeit zurück in den Schrank stellen. Man erwartet heutzutage von einem Strategiespiel mehr, als einfach nur ein bißchen auf einer Weltkarte umherzusegeln, ein paar Angriffe dort, ein paar hier, wenn auch in SVGA.

Lars

Das Ziel all diesen Strebens ist es, Bürgermeister von Lübeck und somit eine der wichtigsten Personen in der hanseatischen Geschichte zu werden. Natürlich haben sich aber alle menschlichen Mitspieler und auch der König von Dänemark gegen Euch verschworen, so daß diese Angelegenheit nicht zu einfach wird.

Positiv sticht in Hanse hervor, daß sich Freunde von Euch auch während des eigentlichen Spiels einfach einklinken können. Je nach Stand des Spieles werden ihnen aber andere Startbedingungen geboten, so daß auch sie noch eine reelle Chance haben.



# NEULICH

## AUF DEM WEG ZUM ZEITSCHRIFTENLADEN...

COMPUTEC  
VERLAG



**PC GAMES** - alle Neuigkeiten und  
Fakten rund um die Spiel-  
maschine Nr.1.

Wieder mit **Diskette** und 32 Seiten  
**TIPS & TRICKS** zum Heraus-  
nehmen und Sammeln!



Das meistverkaufte  
Spielmagazin mit  
Diskette  
für nur **DM 7,-**

### JETZT IM ZEITSCHRIFTENHANDEL ERHÄLTlich!

Adventure

# OUTPOST

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

**Any error at this state will put you and your colonists to certain death**

Schon seit längerer Zeit erwartet die Spielergemeinde dieses erste Spiel von Sierra, das speziell für das CD-ROM entworfen wurde. Doch als bekannt wurde, daß nun doch auch eine Diskettenversion geplant ist, kam wie-

der dieses flauwe Gefühl, die CD werde erneut hauptsächlich für Animationen und Sounds benötigt.

Ein erster Blick bestätigt leider gleich die Befürchtungen. Fast 200 MB FLC-Animationen bele-

gen zusammen mit der fast genauso großen Menge an Soundfiles fast 95 % der bespielten CD. Doch kommen wir erst einmal zum Spiel selber.

Auf die Erde fliegt ein riesiger Komet zu, der beim Aufprall die gesamte menschliche Zivilisation auslöschen wird. Natürlich wird auf der Erde ein Katastrophenplan vorbereitet, der auf der einen Seite vorsieht, einen kleinen Teil der Menschheit ins All zu retten, und auf der anderen Seite die Zerstörung des Kometen mit nuklearen Waffen erwägt. Natürlich geht die Zerstörung des Kometen schief, so

daß die paar hundert Mann im Weltall nun auf sich selber gestellt sind. Nachdem vom Spieler ein passender Planet gefunden wurde, macht sich das Raumschiff auf den langen Flug. Als Kommandant der überlebenden Menschen habt Ihr nun die Aufgabe, auf dem fremden Planeten eine funktionsfähige menschliche Kolonie aufzubauen. Zu allem Überfluß hat sich aber die Hälfte der Menschen mit einem Rebellenführer zusammengetan, der genau das gleiche wie Ihr versucht.

Kraftwerke, Recyclingplants, Agrarkuppeln und Polizeistationen, alles muß von Euch sowohl auf der Planetenoberfläche als auch bis zu vier Etagen in die

Erde hinein geplant werden. Sobald Ihr eine funktionsfähige

## HOW TO BUILD MOON-CITY ...

### AGAPE-Einrichtung:

Dieses Gebäude produziert eine atembare Atmosphäre und Wasser. Wegen dieser für das Leben grundlegenden Funktionen sollte die AGAPE-Einrichtung so früh wie möglich gebaut werden.

### Bordellviertel:

Wofür ein Bordellviertel gut ist, muß ich hoffentlich nicht erklären. Wissen sollte man lediglich, daß Bordellviertel von alleine aus einem Wohnbereich entstehen können. Selber bauen kann man sie natürlich auch.

### AMAS-Einrichtung

Die AMAS-Einrichtung entspricht einer vollkommen einsatzfähigen Recyclingeinrichtung. All der Abfall wird in eine Schlacke umgewandelt, aus der wieder Rohstoffe gewonnen werden können.

### Agrarkuppeln

Agrarkuppeln stellen die grundlegende Versorgung der Kolonisten sicher und sollten ebenfalls so früh wie möglich gebaut werden.

### Lagertanks

Wenn Euch während der ersten hundert Umläufe die Rohstoffe ausgehen, kann es daran liegen, daß Ihr keine Lagertanks habt.

### Roboterkommandoleitstelle

Wenn Ihr mehr als die ersten drei Roboter einsetzen möchtet, müßt Ihr erst eine Roboterleitstelle bauen. Sie sorgt auch dafür, daß entladene Roboter wieder aufgeladen werden.



AMAS-Einrichtung



Lagertanks



● Eine Artificial Intelligence kommt als Sprachausgabe von der CD, spricht Euch mit Master an und erklärt bei Bedarf den Zweck der einzelnen Baueinheiten: Kaufhaus (oben), Fusionsreaktor (r.oben), Lager (rechts).



● Im Gegensatz zu SimCity 2000 ist die Mondstadt etwas farbarm geraten.



Kolonie errichtet habt, könnt Ihr Handelsbeziehungen mit der Rebellenkolonie aufnehmen, um so an dringend benötigte Waren zu kommen. Durch Forschung können auch weitere Gebäude, Roboter und auch Arzneimittel erfunden werden, um den Planeten vielleicht letzten Endes in ein Abbild der Erde zu verwandeln. Das Besiedeln des Planeten läuft dabei wie bei SimCity 2000 ab. In einem Fenster wählt Ihr das zu bauende Gebäude aus und pflanzt es einfach auf die Planetenoberfläche. Wie bei SimCity 2000 wird das Gebäude während mehrerer Tage gebaut, wobei Ihr bei der Fertigstellung zusehen könnt. Ebenfalls wie

bei SimCity 2000 läuft Outpost im Super-VGA-Modus, wobei die Windowsoberfläche dafür sorgt, daß das Spiel auch auf exotischen Grafikkarten läuft.

**Lars Geiger**



● **Eindrucksvolle Animationen machen aus einem CD-ROM-Spiel nicht gleich einen Knüller.**

## INFO BITS

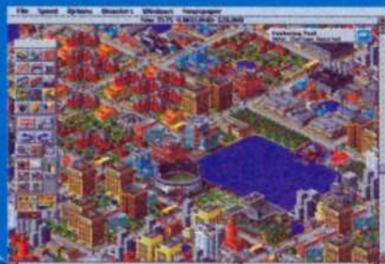
386er  
HD 5 MB  
CD 400 MB  
alle gängigen Soundkarten  
SVGA  
4 MB RAM und Windows  
3.1 erforderlich



**GRAFIK 095**  
**SOUND 090**  
**FUN**  
**075**

## ROOTS

Outpost erinnert in der Spielanlage frappierend an SimCity 2000. Durch das dünne Handbuch und die wenig neuen Ideen erreicht es aber nicht dessen Klasse.



## DIE ZUKUNFT

Ein Spiel wie Outpost bietet sich geradezu dafür an, mit Erweiterungsdisketten bedacht zu werden. Kein Wunder also, daß Sierra bereits jetzt diverse Erweiterungen angekündigt hat. Die erste Zusatzdiskette, die Ende 94 erscheinen wird, wird noch mehr verschiedene Planeten und mehrere bereits bestehende Kolonien mit Problemen anbieten. Besser hören sich da schon die Pläne für Diskette 2 an, auf der ein Terraineditor zum Erstellen eigener Planeten erscheinen soll. Doch erst mit der für Frühjahr 95 geplanten dritten Erweiterung gebe ich Outpost eine reelle Chance gegen Spiele wie SimCity 2000 oder Die Siedler. Denn das dritte Expansionsmodul soll den „Simulator“ zu einem Science-Fiction Spiel erweitern, in dem Ihr mit anderen Rassen Handel und Krieg führen könnt. Ich für meinen Teil hoffe, daß so etwas mehr Action ins Spiel kommt.

## VIEWPOINT



Mögen andere sagen, was sie wollen, für mich war Outpost eine herbe Enttäuschung! Man klickt von Anfang an die verschiedensten Gebäude auf die Planetenoberfläche, ohne eigentlich so richtig zu wissen, was man da baut. Die Anleitung, vorausgesetzt, wir nennen dieses kleine Heftchen einmal so, schweigt sich freundlicherweise zu allen wichtigen Fragen genüßlich aus. Trotz der wirklich einzigartigen Animationen von Outpost sind mir SimCity 2000 und vor allem Die Siedler eine Ecke lieber.

**Lars Geiger**

# PLAY TIME

DIE **COMPUTEC** VERLAG **POWERTIPS 9/94**



## Normy's Babes

Teil 2, Seite 161-172

## Dune II

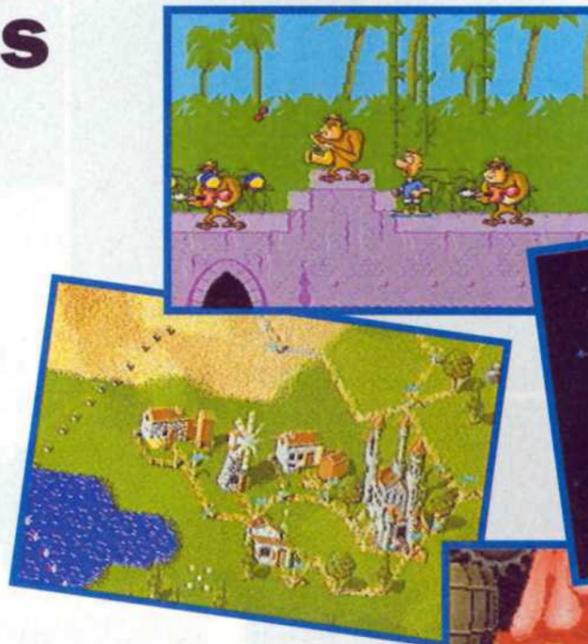
Seite 173-177

## Die Siedler

Seite 178-182

## Clayfighters

Seite 183-191



## PLAYERS GUIDE



## CODES + FREEZERS Seite 192

AMC	Bone Crusher	Dynamite Dux	Fusion
Anarchy	Bubsy Arcade	Dynasty Wars	Ghouls and Ghosts
Axel's Magic Hammer	Fantasy	Eliminator	Immortal
Beyond the Gates	Carrier Command	F-15 Strike Eagle 2	Klax
B.O.B	Drivin Force	Flashback	The Lost Vikings



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

\_\_\_ St. HELP-Sammelordner „PLAYTIME Magazin“ je 10,- DM \_\_\_

Gesamt \_\_\_\_\_ DM \_\_\_\_\_

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von \_\_\_\_\_ DM \_\_\_\_\_

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

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag**  
**Leserservice**  
**Postfach**  
**90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift .....

# JETZT SAMMELN!

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

## VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!





# Joysoft

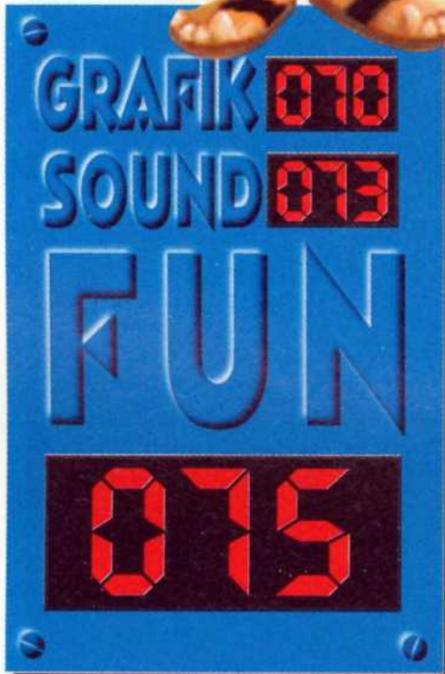
## Wirtschaftssimulation

# PIZZA CONNECTION

■ Hersteller: Software 2000 . Preis ca.: DM 90,- ■

In der Konvertierung des erfolgreichen Amiga-Spiels von Software 2000 dreht sich alles um den Exportschlager No. 1 Italiens, die sog. Mafia-Torte.

Aber man muß hier nicht nur mit den Konkurrenten um die Wette Pizzateig kneten, sondern darf sich außerdem noch mit "La Familia", der Mafia, beschäftigen, die ab einem bestimmten Umsatz Eurer Pizzerien automatisch einmal vorbeischauf.



Aller Anfang ist aber schwer, und so muß man erst einmal auf die Suche nach passenden Räumlichkeiten, Personal usw. gehen. Die Ausstattung der Restaurants muß der Lage und dem Publikum angepaßt werden, die Werbetrommel muß kräftig gerührt werden. Auch eine diskret bei der Konkurrenz plazierte Stinkbombe kann hier und da sehr nützlich sein.

Doch bei allem Humor in Pizza Connection, der allein schon durch die cartoonmäßigen Grafiken aufkommt, muß man dem Spiel einen gehobenen Schwierigkeitsgrad bescheinigen. Alle Aktionen laufen in geraffter Echtzeit ab, und wenn man zu lange überlegt, ob man nun Ananas oder Salami zum Schinken auf die Pizza packt, kann sich der Geschmack der Kunden schon wieder geändert haben.

Alles in allem ein rundum gelungenes Spiel, dem man anmerkt, daß sich die findigen Köpfe von der Ostsee ihren Humor bewahrt haben.

**Adrian Vogler**

● Was gibts denn bei der Konkurrenz auf dem Pizzateller?



● Von hier aus steuern Sie Ihr Pizza-Imperium.

- | AMIGA z.B.:             |       |
|-------------------------|-------|
| Anstoss W.Cup.Ed dt     | 64.90 |
| Battle Field Creator dt | 69.90 |
| Battle Isle 2 dt *      | 99.90 |
| Bund.Man.Hattrik dt *   | 99.90 |
| Chartbreaker dt *       | 69.90 |
| D/Day (Impression)      | 69.90 |
| Death or Glory dt       | 99.90 |
| Der Clou dt             | 79.90 |
| Der Trainer dt          | 79.90 |
| Die Siedler dt          | 89.90 |
| Empire Soccer **        | 79.90 |
| Elfmania **             | 59.90 |
| FIFA Soccer *           | 79.90 |
| Hanse-Expedition dt     | 49.90 |
| Heimdall 2 **           | 84.90 |
| Impossible Mission **   | 79.90 |
| Ishar 3 dt              | 69.90 |
| K 240 **                | 69.90 |
| Kick Off 3 **           | 59.90 |
| Legend of Kyran. 2 dt*  | 79.90 |
| Mad News dt             | 79.90 |
| Oxyd Magnum **          | 59.90 |
| Pizza Connection dt     | 89.90 |
| Quaterpole dt *         | 69.90 |
| Reunion **              | 84.90 |
| Rüsselsheim dt          | 79.90 |
| Rings of Medusa Gold    | 79.90 |
| Rise of the Robots *    | 89.90 |
| S.U.B. dt               | 64.90 |
| Schwarzes Auge 2 dt *   | 89.90 |
| Sensible Soccer Int. ** | 39.90 |
| Starlord dt             | 79.90 |
| Syndicate Data dt       | 49.90 |
| Tubular Worlds **       | 79.90 |
| Theme Park dt *         | 79.90 |
| U.F.O. **/*             | 79.90 |
| World Cup USA 94 dt     | 64.90 |
| World Cup Comp. dt      | 79.90 |
| 1200er z.B.:            |       |
| Anstoss W.Cup.Ed. dt    | 64.90 |
| Bund.Man.Hattrik dt *   | 99.90 |
| Der Clou dt             | 79.90 |
| Heimdall 2 dt           | 84.90 |
| James Pond 3 **         | 64.90 |
| Kick Off 3 **           | 64.90 |
| Kings Quest 6 dt *      | 79.90 |
| Magic of Endoria dt     | 84.90 |
| T.F.X. **/*             | 89.90 |
| Wing Commander *        | 69.90 |
| SONDERANGEBOT           |       |
| Aquatic Games **        | 29.90 |
| Chuck Rock 2 **         | 24.90 |
| Cool World **           | 19.90 |
| Curse of Entchantia     | 29.90 |
| D/Generation **1200     | 19.90 |
| Diggers 1200            | 39.90 |
| Elite 2 dt              | 49.90 |
| Flight Simulator 2 **   | 29.90 |
| Gobliins 1 **           | 39.90 |
| Hexuma dt               | 29.90 |
| Humans Stand Alone **   | 24.90 |
| Larry 3 **              | 39.90 |
| Lemmings 1              | 29.90 |
| Lemmings 2              | 49.90 |
| Lemmings Xmas **        | 29.90 |
| Lotus 3 **              | 29.90 |
| Nicky Boom 2 **         | 29.90 |
| Pacific Islands dt      | 29.90 |
| Polypulous + Data **    | 29.90 |
| R-Type 2                | 19.90 |
| Rules of Engagement     | 19.90 |
| Shadowworlds            | 29.90 |
| Sink or Swim **         | 29.90 |
| Sleepwalker **          | 19.90 |
| Space Hulk **           | 49.90 |
| Space Max dt            | 29.90 |
| Strategy Master **      | 39.90 |
| Troddlers **            | 29.90 |
| Viking Fields o.Conq.** | 29.90 |
| Vroom + Data **         | 29.90 |
| Ween-the Prophecy dt    | 29.90 |
| Wing Commander dt       | 39.90 |
| Wonderdog **            | 29.90 |
| Zool 2 **               | 39.90 |

**W.C. ARMADA PC \*\* 84.90**

VERSANDADRESSE:  
AACHENERSTR. 1004  
50858 KÖLN  
TEL: 0221/9486100  
FAX: 0221/94861021  
BTX: \*JOYSOFT#

LADEN:  
40211 DÜSSELDORF  
AM WEHRHAHN 24  
0221/364445

LADEN:  
50676 KÖLN  
MATTHIAS STR. 24  
0221/239526

LADEN:  
50939 KÖLN  
GOTTESWEG 157  
0221/425566

LADEN:  
52062 AACHEN  
BLONDEL STR. 10  
0241/406912

LADEN:  
53111 BONN  
MÜNSTER STR. 11  
0228/659726

LADEN:  
53721 SIEGBURG  
KAISERSTR. 54  
02241/68045

LADEN:  
56068 KOBLENZ  
SCHLOSS STR. 16  
0261/309634

LADEN:  
60311 FRANKFURT  
FAHRGASSE 87  
069/280170

VERSANDKOSTEN:  
NACHNAHME: 9 DM  
ab Rechnungswert von 200 DM  
VERSANDKOSTENFREI  
EILPOST: 8+9 DM, UPS: 6+9 DM  
VORKASSE: 6 DM

**BANSHEE AMIGA 1200 \*\*/\*\*\* 79.90**

- | PC z.B.:               |        |
|------------------------|--------|
| Aces of the Deep *     | 99.90  |
| Across the Rhine *     | 109.90 |
| Anstoss W.Cup Ed. dt   | 64.90  |
| Battle Isle 2 dt       | 99.90  |
| Bund.Man.Hattrik dt    | 109.90 |
| Corridor 7 **          | 49.90  |
| D/Day (Impressions)    | 89.90  |
| Der Clou dt            | 89.90  |
| Die Siedler dt         | 99.90  |
| FIFA Soccer dt *       | 84.90  |
| Hanse-Expedition dt    | 49.90  |
| Harpoon 2.0            | 99.90  |
| Indy Car-7 Tracks US   | 64.90  |
| Ishar 3 dt             | 79.90  |
| Kick Off 3 dt          | 69.90  |
| Mad News dt *          | 89.90  |
| Magic of Endoria dt    | 99.90  |
| Mech Warrior 2 US      | 119.90 |
| Overlord **            | 84.90  |
| Pinball Dr.2 Data **   | 39.90  |
| Pizza Connection dt    | 99.90  |
| Raptor **              | 79.90  |
| Reunion dt             | 99.90  |
| Rise of the Robots *   | 99.90  |
| Schwarzes Auge 2 dt *  | 89.90  |
| System Shock dt *      | 99.90  |
| The Horde              | 99.90  |
| Theme Park dt          | 99.90  |
| Tie Fighter **         | 99.90  |
| World Cup USA dt       | 69.90  |
| World Cup USA Comp.    | 89.90  |
| CD ROM z.B.:           |        |
| Aegis-Guardian o.Fleet | 99.90  |
| Alone in the Dark 2 dt | 119.90 |
| Anstoss+W.Cup Ed.dt    | 109.90 |
| Battle Isle 2 dt       | 99.90  |
| Battle Isle 2 Data dt  | 59.90  |
| Creature Shock *       | 119.90 |
| Der Clou dt            | 89.90  |
| Eye of Beholder 1-3 dt | 109.90 |
| FIFA Soccer dt *       | 119.90 |
| Heimdall 2 dt *        | 99.90  |
| Iron Helix dt          | 99.90  |
| Kings Quest 1-5 *      | 99.90  |
| Legend of Kyran.2 dt   | 119.90 |
| Litil Divil dt         | 79.90  |
| Mad Dog Mc Gree 2      | 109.90 |
| Might & Magic 3-5 dt   | 119.90 |
| Myst **                | 139.90 |
| Outpost **             | 99.90  |
| Raptor **              | 69.90  |
| Reunion dt             | 99.90  |
| Rise o.t.Robots SVGA * | 99.90  |
| Star Trek-Next Gen.*   | 119.90 |
| The Hidden Belows      | 89.90  |
| Theme Park dt          | 99.90  |
| Wing Com. 3 **/*       | 119.90 |
| Wizardry 6+7 dt        | 99.90  |
| PC SONDERANGEBOT       |        |
| Battles of Destiny     | 39.90  |
| Body Blows **          | 29.90  |
| Covert Action          | 24.90  |
| Crazy Sport Football   | 39.90  |
| Dragons Lair 3 **      | 29.90  |
| Empire Deluxe          | 59.90  |
| Epic **                | 49.90  |
| Gabriel Knight         | 49.90  |
| Harpoon 1.21           | 39.90  |
| Harrier Jump Jet **    | 49.90  |
| Incr.Machine 1 dt      | 29.90  |
| Ishar 1 dt             | 29.90  |
| Jonathan dt            | 29.90  |
| Larry 3 **             | 39.90  |
| Legend of Kyrandia 2   | 49.90  |
| Lemmings 2 **          | 54.90  |
| Lethal Weapon 3 **     | 29.90  |
| Nicky Boom 2 **        | 29.90  |
| Premiere Manager 2 **  | 39.90  |
| Rings of Medusa 2 dt   | 19.90  |
| Sc.Theatre of War dt   | 19.90  |
| Shadow Worlds **       | 29.90  |
| Sim Life               | 29.90  |
| Spirit of Adventure dt | 19.90  |
| The Games 92 **        | 19.90  |

VORANGEKÜNDIGTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN  
(\* Vorankündigung, (\*\*) deutsche Anleitung, (dt.) komplett in Deutsch, Irrtümer und Preisänderung bleiben uns vorbehalten

JEDER KUNDE ERHÄLT VON UNS  
BEI SEINER ERSTEN BESTELLUNG  
ALS "DANKESCHÖN" EIN KLEINES

**PRÄSENT**

BITTE COUPON MITSCHICKEN P.T.9.94

P.T.9.94

**GUTSCHEIN**

FÜR EINEN KOSENLOSEN  
KATALOG

FAST 100 SEITEN VOLLER  
SPIELBESCHREIBUNGEN UND INFOS

DAS  
INTRO

Action/Strategie

# WING COMMANDER ARMADA

■ Hersteller: Origin . Preis ca.: DM 105,- ■

**Kein Zweifel: Wing Commander 3 wird der Platzhirsch im kommenden Weihnachtsgeschäft. Armada ist dagegen ein handzahmes Rehkitz - leichtfüßig und unausgereift.**

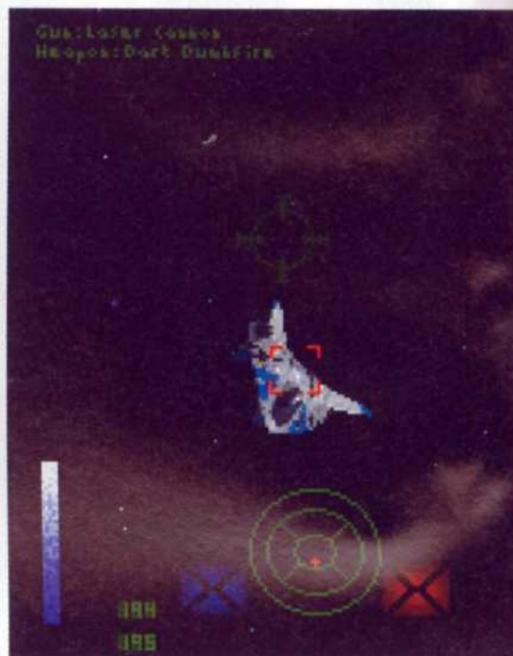
Die Wing Commander-Serie geht in die nächste Runde: Nach dem überragenden Privateer und der durchwachsenden WC Academy ist dies schon das dritte Spiel, das noch vor der eigentlichen Fortsetzung der Kilrathi-Saga veröffentlicht wird. Endlich kommen auch kommunikationsfreudige Spieler zum Zuge, die bislang ständig über die fehlenden Multiplayer-Fähigkeiten jammerten. Gekämpft wird zu zweit vor einem PC mit Joystick oder Tastatur, wobei der Bildschirm in der Mitte brüderlich geteilt wird. Während eines ausgiebigen Tests bei Electronic Arts in Gütersloh zeigte sich, daß der PC diese Doppelbelastung mühelos verkraftet - zumindest auf dem Test-Rechner, einem 486 DX/2 mit 66 MHz, flotter VGA-Karte und 8 MB RAM. Jede Konfiguration mit weniger Power senkt das Tempo und somit das Spielvergnügen. Doch dies ist nur eine Möglichkeit, zu zweit gegeneinander anzutreten. Ein einfaches Nullmodemkabel genügt, um zwei PCs miteinander zu koppeln - fertig ist das „Mini-Netzwerk“. Ehrensache, daß Armada auch Ever Modem unterstützt und ganz ausgebuffte



**Banshee, Dralhti oder Goran - das ist hier die Frage.**



**Wer möchte, kann alle Instrumente bis auf die wichtigsten Anzeigen abschalten.**



**Im Zweispielermodus geht's auf dem gesplitteten Bildschirm zur Sache.**

Spieler schwören auf ihr NetBIOS-Netzwerk. Erstmals dürft Ihr nicht nur mit den Raumschiffen der Föderation (Arrow, Phantom, Wraith etc.) angreifen, sondern auch mit den äußerst robusten und wendigen Kreuzern der Kilrathis. Zur Auswahl stehen Dralhti, Jrathek, Shok'lar, Korlarh und Goran.

**VIEWPOINT**



Wer kein Modem hat oder nicht vernetzt ist, kann sein Geld auch gleich an unseren unterbezahlten Leserbrief-Sezierer überweisen. Das Spiel bietet nämlich wenig Neues und ist gegenüber der WC Academy ein deutlicher Rückschritt. Wartet lieber auf WC 3 und spielt so lange Privateer!

**Petra Meueröder**

# MANDER



absolute Minimum (Kameras, Waffen usw.) beschränkt. Jeder Grünschnabel, der halbwegs mit einem Joystick umgehen kann, muß sich bei Armada wie Luke Skywalker zu seinen besten Zeiten vorkommen. Mit wenigen Schüssen zerlegt Ihr einen Dralhti nach dem anderen; Profis werden trotz Highscore-Liste und einem verschärften Campaign-Modus deutlich unterfordert.

Das Spielprinzip ähnelt dem von Wing Commander Academy: Ihr düst einsam durchs

**Im Armada-Modus dürft Ihr ein Planetensystem erforschen und gegen die Attacken der Kilrathis verteidigen.**

erst wieder in Wing Commander 3 geben. Abwechslung verspricht hingegen der neugeschaffene Strategie-Modus - eine echte Premiere in der Wing Commander-Serie. Mit einem Carrier hüpfst Ihr von Planet zu Planet und eröffnet dort Minen. Damit werden Rohstoffe gefördert, die man auf Nachbar-Sterne transportiert, wo wieder Bergwerke gebaut werden usw. Das Material wird vor allem dazu genutzt, um Raumschiffe und Transporter zu finanzieren. Wer einige Ladungen des edlen Stoffes beisammen hat, errichtet eine Festung, die im Angriffsfall gute Dienste leistet. Stoßt Ihr bei Eurer Expansion nämlich an eine bestimmte Grenze, wird der Kampf um dieses Gebiet in Echtzeit per Action-Sequenz ausgefochten.

Das soll schon alles gewesen sein? Nein, noch nicht ganz: Die Grafik wurde in einigen Details verbessert, entspricht aber im großen und ganzen dem gewohnt professionellen Wing Commander-Look. Dafür hat offensichtlich die komplette Musikabteilung von Origin gepennt: Monotone Soundtracks und die üblichen Effekte sind wahrlich keine Offenbarung. Besitzer eines beliebigen Wing Commander-Teils (einschließlich Privateer, Righteous Fire und Academy) können angesichts eines solch armseligen Lieferumfangs nur müde lächeln.

**Petra Maueröder**

**Wing Commander-Veteranen sind die Raumschiffe sicherlich bestens vertraut.**

All, holt einige gegnerische Kreuzer vom Himmel und schaltet anschließend in den Auto-Modus. Drei absolvierte Runden genügen für die Heimreise zu Eurer Basis; nach einem kurzen Boxenstop fängt der „Spaß“ von vorne an. Es gibt keinerlei Zwischensequenzen, kein Briefing, keine Orden - gar nichts, was die Motivation länger als eine Stunde aufrechterhält. Und eine richtige Story wird es auch

**Jedes Raumschiff sieht ein wenig anders aus: Die Programmierer entwarfen für jeden Typ ein eigenes Cockpit.**

## INFO BITS

Mindestens 386er, 4 MB RAM; Unterstützt: AdLib, SoundBlaster, Pro Audio Spektrum, General Midi, Zweispieler-Modus über Modem und Netzwerk

Jeder der insgesamt zehn verschiedenen Flieger ist mit anderen Waffen ausgestattet, unterschiedlich gepanzert und hat ein eigenes Cockpit-Outfit. Die

Tastaturbelegung entspricht der von Privateer und anderen Origin-Spielen, so daß Ihr nicht umlernen müßt. Zusätzlich wurden die Funktionen auf das



# DAS INTRO



## Wirtschaftssimulation

# THEME PARK

■ Hersteller: Elite . Preis ca.: DM 199.- ■

**Hereinspaziert! Zahlen Sie ein saftiges Eintrittsgeld und erleben Sie den Horror einer miesen Geisterbahn! Lassen Sie sich mit fetten Hamburgern das Geld aus der Tasche ziehen! Amüsieren Sie sich gut! Alles zum Wohle des Vergnügungspark-Besitzers.**

**B**rot und Spiele - schon die alten Römer wußten darüber Bescheid, daß man das Volk am besten mit anspruchslosen Belustigungen ruhigstellen kann. Damals wurden Sklaven von hungrigen Löwen in der Arena zerfetzt, und die Leute hatten ihren Spaß dabei. So brutal geht's in heutigen Vergnü-

gungsparks Gott sei Dank nicht mehr zu. Aber billig bis anspruchslos sind die Attraktionen, für die man oft ein Schweinegeld hinlegen darf, dort zuweilen immer noch. Schließlich soll ja auch der letzte Trottel noch seinen Spaß haben - und seine Knete loswerden!

Bei Theme Park könnt Ihr nun in die Rolle eines Vergnügungspark-Managers schlüpfen und versuchen, aus den (Pixel-)Leuten soviel Geld wie möglich herauszuquetschen. Das ist gar nicht so einfach, wie es scheint: Mögen die obligaten Karussells, Achterbahnen und Stehimbisse auch noch so lausig sein, die erfolgreiche Leitung

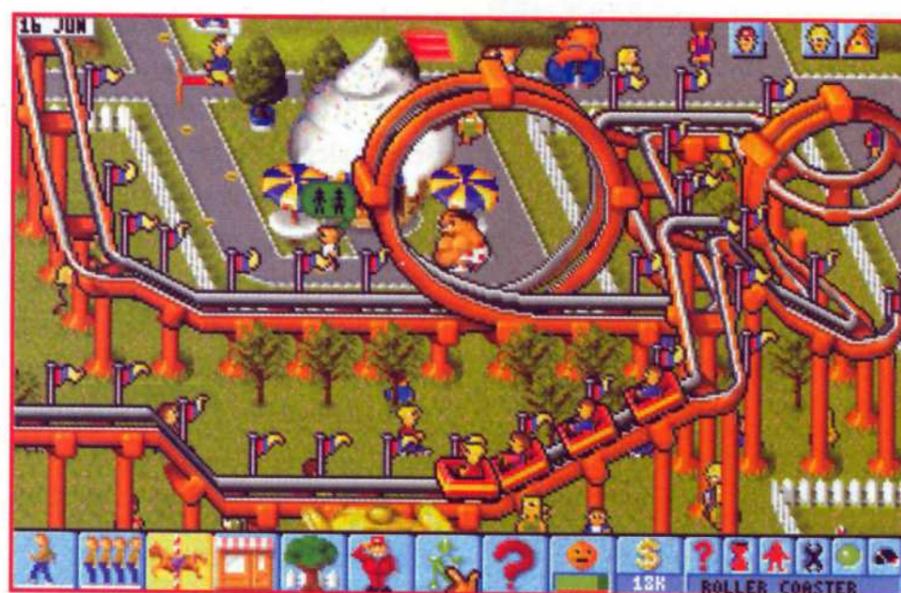
**INFO BITS**  
 Mind. 386er, 4 MB RAM  
 VGA/SVGA  
 Unterstützt die meisten gängigen Soundkarten  
 Disketten- und CD-ROM-Version

eines Vergnügungsparks erfordert viel Geschick und Finger-spitzengefühl. Da muß man wirklich an alles denken! Von der gelungenen Attraktionen-Mischung über die richtige Anzahl von (sauberen) Klos bis hin zur optimalen Länge der Warteschlangen und zum Zuckeranteil in der Eiscrème, will jedes Detail genau bedacht sein.

Natürlich fängt man erst einmal ganz klein an. Schon mit einer interessant platzierten Hüpfburg und einem attraktiven Eisstand lassen sich die ersten Besucher anlocken. Mit dem Erlös aus Eintritt und dem Gewinn aus Fahrgeschäften und Schnellfress-Restaurants kann man dann seinen Park Stück um Stück erweitern. Raffiniertere Einrichtungen wie Looping, Gourmet-Tempel



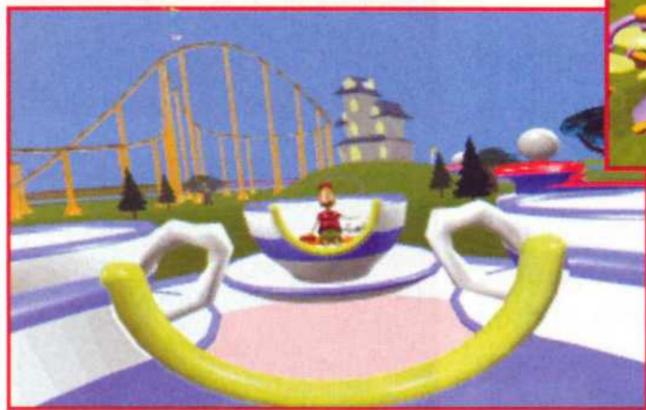
● **Snacks sollte man so zubereiten, daß die Parkbesucher noch mehr Hunger und Durst bekommen: viel Fett, viel Salz, viel Zucker.**



**Beim Gestalten des Achterbahn-Parcours kann man seiner Phantasie freien Lauf lassen.**

**GRAFIK 075**  
**SOUND 077**  
**FUN**  
**005**

● **Im CD-ROM-Theme Park könnt Ihr auch eine Fahrt mit dem Riesenrad oder eine Runde im Kaffeetassen-Karussell erleben.**



dann habt Ihr es geschafft! Doch dahin ist es ein weiter Weg.

Theme Park ist eine Wirtschafts-

oder selbstreinigende Supertoilette üben schon eine stärkere Anziehungskraft auf das vergnügungssüchtige Volk aus. Diesem sollte man bei der Entwicklung seines Parks auch gehörig „aufs Maul“ schauen: Denn die niedlichen kleinen Männchen, die sich auf dem Gelände herumtreiben, äußern sich in comicartigen Denkblasen freimütig über ihr Befinden und geben einem damit Hinweise, wo z. B. die Ursachen für einen Umsatzrückgang zu suchen sind. Vielleicht sind ja die Gewinnchancen bei der „Entenjagd“ zu gering oder die Wartezeiten an der Geisterbahn zu lang?

Am Ziel seiner Wünsche ist man angelangt, wenn man die Konkurrenz auf dem Vergnügungssektor in sechs Kategorien weit hinter sich läßt: Wenn Ihr als reichster Parkbesitzer den größten, aufregendsten und angenehmsten Park mit den meisten Features bieten könnt, der seine Besucher voll zufriedenstellt,

simulation der ganz besonderen Art. Hier wird nicht, wie in zahlreichen anderen Programmen des Genres, nur der „Buchhalter“ im Spieler angesprochen, der von öden Zahlenreihen und Tabellen gar nicht genug bekommen kann. Nein, Theme Park macht auch jede Menge Spaß! Das liegt zum Großteil an der ebenso liebevollen wie witzigen grafischen Umsetzung, die das Vergnügungsunternehmen erfahren hat. Nach SimCity-Manier platziert man Fahrgeschäfte, Kaffeehäuser oder Spielzeuggärten, verlegt Wege und engagiert Personal. Sobald man die Eingangstore öffnet, strömen die Besuchermassen auf das Gelände und geben sich dem Konsumrausch hin. Falls mal eine Parkeinrichtung beschädigt ist, dirigiert man kurzentschlossen einen Mechaniker hin und drückt ihm den Schraubenschlüssel in die Hand. Siedlerlike errichtet er dann selbstständig einen Bauzaun und

unbedingt Personal bereitstellen, denn die Mischung aus salzigen Pommes Frites, papp-süßer Eiscrème und fetten Hamburgern bekommt so manchem Magen nicht.

Viel Mühe haben sich die Leute von Bullfrog auch bei den Sounds gegeben. Hier kommt erst die echte Rummelplatz-Atmosphäre auf: Jedem Fahrgeschäft wurde seine individuelle Musik spendiert, Volksgemurmel, schreiende Bälger, die ihre Mami nicht mehr finden, kübelnde Fast Food-Konsumenten - nichts aber auch gar nichts, wurde vergessen. Wenn man allerdings mehrere Stunden am Stück spielt, ist man schon versucht, dem Kirmes-Gedudel, dem Kindergeschrei und den Klospülungen mit „Sound off“ ein Ende zu bereiten.

Neben der überwältigenden optischen und akustischen Aufmachung wurde bei Theme Park auch der „Tiefgang“ nicht vernachlässigt. Unendlich viele Faktoren müssen beim erfolgreichen Park-Management mit einkalkuliert werden, wobei natürlich die Zufriedenheit der Besucher ein entscheidender Indikator für zukünftige Aktivitäten ist.

hämmernd und schweißend, was das Zeug hält, bis alles wieder richtig läuft. Auch für die Reinigung der Gehwege sollte man

Im Expertenmodus muß man sogar die Belieferung der Geschäfte selbst in die Hand nehmen und hat darüber hinaus die Möglichkeit, mit den Aktien der Konkurrenten zu spekulieren. Zahlreiche Tabellen und Statistiken helfen einem bei der (hoffentlich) erfolgreichen Arbeit.

Besitzer älterer Rechner seien jedoch gewarnt: Theme Park stellt hohe Hardware-Anforderungen! Läuft zu Beginn noch alles recht flüssig, so muß bei hohem Besucheraufkommen oder bei komplexeren Fahrgeschäften auch ein 486 DX2/66 schon fast das Handtuch werfen. Bei der CD-ROM-Version des Spiels, in der man auf manchen Attraktionen sogar selbst mal eine Runde drehen kann, empfiehlt sich auf jeden Fall ein Double Speed-Laufwerk.

**Herbert Aichinger**



● **Um defekte Fahrgeschäfte bauen Handwerker nullkommanix einen Bauzaun auf.**

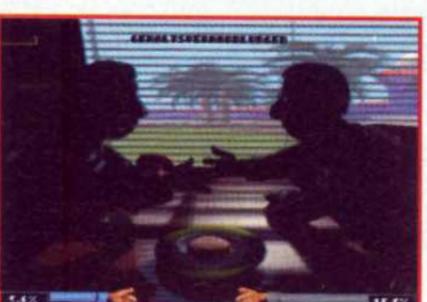
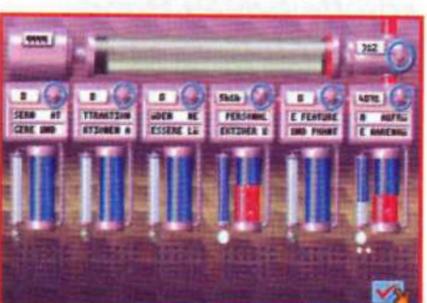
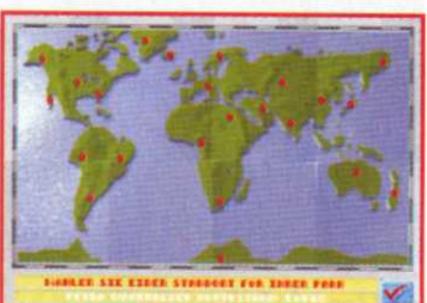
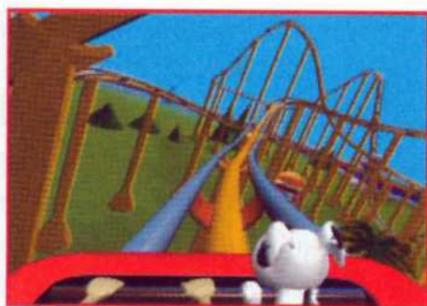
## VIEWPOINT



Eine komplexe, intelligent gemachte Wirtschaftssimulation, die obendrein noch ungeheuer witzig ist - so was bekommt man nicht alle Tage! An Theme Park kann man auf lange Sicht jede Menge Spaß haben. Da sieht man auch gerne mal über leicht ruckelnde Grafik und eine etwas träge Maussteuerung hinweg.

**Herbert Aichinger**





**ATTENTION +++ ACHTUNG +++  
ATTENZIONE +++ ATTENTIONE**

# THEME PARK COMPETITION

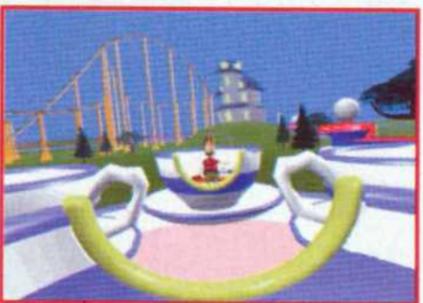
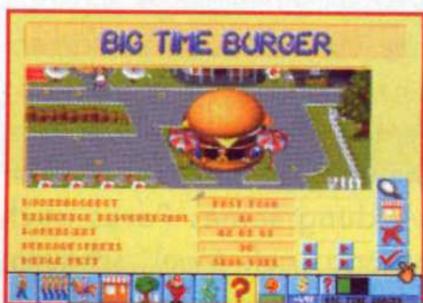
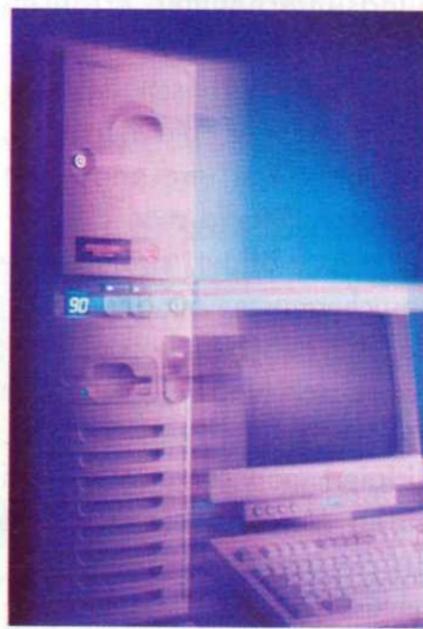
**Starke Rechner für starke Spiele.  
Was liegt da also näher, als Theme  
Park auf einem leistungsstarken  
Pentium zu spielen? Wir geben  
Ihnen die Möglichkeit dazu.**

**B**ei diesem attraktiven Gewinnspiel verlost Bullfrog/Electronic Arts in Zusammenarbeit mit Play Time einen Pentium mit allem Drum und Dran, vier turboschnelle DX4 OverDrive-Prozessoren und fünf Theme Parks. Alles, was Sie tun müssen, ist, eine Postkarte an folgende Adresse zu schicken:

**CompuTec Verlag  
Redaktion Play Time  
Kennwort:  
Theme Park  
Isarstraße 32-34  
90451 Nürnberg**



**PLAY TIME + BULLFROG  
PRODUCTIONS LTD**



## „POWER-RECHNER-COMPETITION“

Die Preise sollen Ihnen die Möglichkeit geben, wirklich alle in Play Time getesteten Spiele auch zu Hause erleben zu können:

### 1. Preis

Ein superstarker Pentium-PC mit Theme Park (15" SVGA-Monitor, Double Speed CD-ROM-Laufwerk, 8 MB RAM, 400 MB HD und alles Zubehör)

### 2. - 5. Preis

Je ein intel DX4 OverDrive-Prozessor mit Theme Park

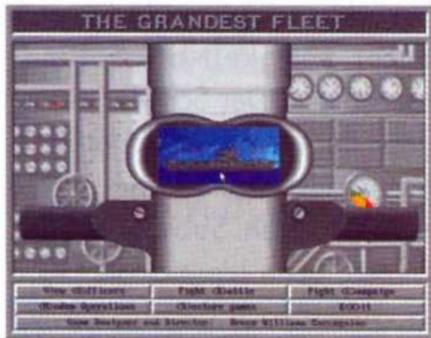
### 6. - 10. Preis

Je ein Bullfrog-Spiel Theme Park

Strategie

# THE GRANDEST FLEET

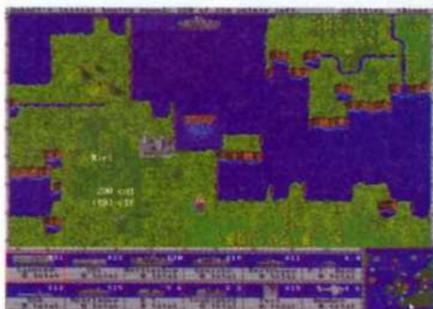
■ Hersteller: Quantum Quality Productions . Preis ca.: DM 100,- ■



The Grandest Fleet ist ein strategisches Kampfspiel, bei dem sich zwei Spieler (auch via Modem) gegeneinander oder ein Spieler gegen die Blechkiste ins Getümmel stürzen können. Das Ziel besteht darin, mit Hilfe einer Kriegsflotte Städte einzunehmen, gegen den Ansturm des Feindes zu halten oder auch neue Siedlungen zu gründen. Die Grafik dieses durchaus komplexen Strategiespiels erinnert spontan ein wenig an SimCity (die niedlichen Häuschen ...), und auch die etwas schmal-

brüstigen Soundeffekte tragen zu diesem Eindruck bei. Mit der Zeit stellt sich eine gewisse Monotonie ein, da die Spielrunden eigentlich immer gleich ablaufen und beträchtliche Rechenzeiten beinhalten. Hartgesottene Strategen können an der großartigsten Flotte aber sicher lange Freude haben.

**Herbert Aichinger**



● **Jedes Kriegsgerät hat seinen meist hohen Preis.**

Grafik .....	062%
Sound .....	059%
Fun .....	062%

Strategie

# WORLD CUP USA 94

■ Hersteller: U.S.Gold . Preis ca.: DM 120,- ■



● **Erst nach einem Tor machen sich die Zuschauer richtig bemerkbar.**

Es scheint heutzutage bei vielen Softwarefirmen Mode zu sein, den Kunden mit prestigeträchtigen, aber überflüssigen CD-ROM-Versionen das Geld aus der Tasche zu ziehen. U.S.Gold macht hier im Falle von World Cup USA 94 keine Ausnahme.

Beim eigentlichen Game sind optisch, akustisch und spieltechnisch keine Unterschiede zur Diskettenversion auszumachen - dasselbe Flackern auf dem Bildschirm, dasselbe Gekrächze aus

dem Lautsprecher ... Als Zugabe zum Spiel spendierte man der CD-ROM-Fassung ein Intro, das man allerdings auch nur einmal über sich ergehen läßt. Die phantasielose Gestaltung und der unerträglich ruckelnde Bildaufbau zehren jedenfalls gewaltig an den Nerven.

Das Beste auf der CD sind zweifellos die beiden Songs von den Scorpions.

**Herbert Aichinger**



Grafik .....	040%
Sound .....	052%
Fun .....	042%

Strategie

# R.O.M. GOLD RINGS OF MENDUSA

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



In der im CD-Glanz erstrahlenden Fantasy-Welt von "Rings Of Medusa Gold" macht sich die böse Medusa breit. Eine große Anzahl der Burgen und Städte dieses Fantasy-Reiches ist bereits unterjocht, und es ist Eure Aufgabe, diesem schlimmen Treiben ein Ende zu setzen: Ihr müßt eine Armee aufstellen, Städte erobern und befreien sowie Steuern erheben und Handel treiben, um Eure Kriegsmaschinerie in Gang zu halten. Die Neuauflage des Amiga-Klassikers für den PC bringt all die vielfältigen Möglichkeiten des Originals und über-

zeugt durch ein einfach zu handhabendes Spielinterface. Die Bedienung erfolgt fast ausschließlich über die Maus, nur vereinzelt wird die Tastatur benötigt. In den Actionsequenzen kann auch auf den Joystick zurückgegriffen werden. Leider ist aber kein Fortschritt oder gar die Ausnutzung der Möglichkeiten heutiger Hardware zu erkennen, auf dem Amiga konnte man R.O.M. so schon vor Jahren spielen.

**Adrian Vogler**



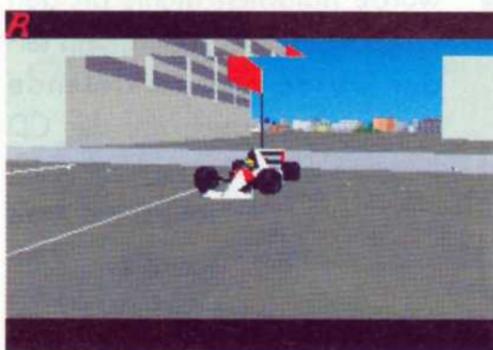
Grafik .....	070%
Sound .....	065%
Fun .....	065%

Sport

# MICROPROSE SPORTS CD EDITION

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

Microprose bringt langsam seine ganzen Klassiker auf silbernen Scheiben gepreßt neu auf den Markt. Die Sports CD Edition beinhaltet den



erfolgreichen Formula One Grand Prix und die schon bei ihrem Erscheinen veraltete Golfsimulation David Leadbetters Golf. Wer noch keines der beiden Programme besitzt, kann bei der CD mit gutem Gewissen zugreifen, denn F1 kann auch heute noch voll begeistern. Nur die Codeabfragen könnte Microprose wirklich langsam mal entfernen ...

**Lars Geiger**

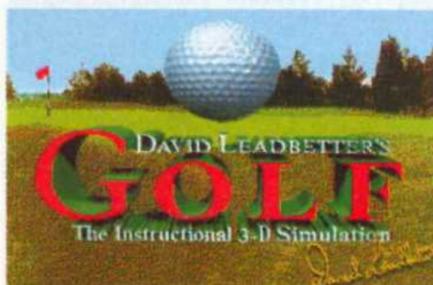
● **Beide Programme verfügen über mehrere Kameraperspektiven.**

F1 Grand Prix:

Grafik .....	080%
Sound .....	075%
Fun .....	082%

David Leadbetters Golf:

Grafik .....	070%
Sound .....	060%
Fun .....	070%



## Strategiespiel HARPOON II

■ Herst.: Three Sixty,  
Preis ca.: DM 110,- ■

An der technischen Ausführung von Harpoon II gibt es sicherlich nichts zu meckern. Die Grafiken sind in SVGA. Die Benutzeroberfläche ist kühl und klar strukturiert. Auch auf die Korrektheit der Landkarten der Einsatzgebiete wurde höchster Wert gelegt. Dennoch wird diese halbherzige Fortsetzung nicht den Status des ersten Teils mit seinen Up-Dates und Missions-Disks erreichen.

av



Grafik .....	050%
Sound .....	040%
Fun .....	050%

## Strategiespiel STAR CONTROL I & II

■ Herst.: Accolade,  
Preis ca.: DM 40,- ■

Die CD-ROM-Neuaufgabe der beiden erfolgreichen Weltraum-Strategiespiele bringt eine 1:1-Umsetzung der 1990er und 1992er Disketten-Versionen. Trotz allem empfehlenswert (a) wg. des Preises und (b) für all diejenigen, die noch einen etwas leistungsschwächeren Rechner (80286er, 10 Mhz) ihr eigen nennen.

av



Grafik .....	040%
Sound .....	030%
Fun .....	050%

## Simulation SUBWAR 2050 CD

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



● **Endlich anspruchsvolle Tiefsee-Missionen**



In unserer kurzlebigen Zeit können Spiele sehr schnell in Vergessenheit geraten, wenn man sie dem Spieler nicht irgendwie ins Gedächtnis ruft. Subwar 2050 CD enthält neben dem Originalprogramm drei weitere Szenarios. Von nun an könnt Ihr auch im Mittelmeer, am Nord Kap und im berühmt-

berüchtigten Bermuda-Dreieck Eurer Tätigkeit als Söldner nachgehen. Der Schwierigkeitsgrad der neuen Missionen richtet sich dabei eindeutig an die erfahreneren Subwar 2050-Piloten, denn diesmal geht es á la Greenpeace gegen Umweltverschmutzer und gegen eine Kooperation, die den Ruf des Bermuda-Dreiecks für ihre rigorosen Kapermanöver nutzt. Da nach Subwar 2050 eigentlich kein vergleichbarer „U-Boot-Flugsimulator“ erschienen ist, kann man sich mit den auch als Missionsdisk erscheinenden Szenarien noch einige Wochen Spielspaß hinzukaufen. Eine lohnende Investition.

Lars Geiger

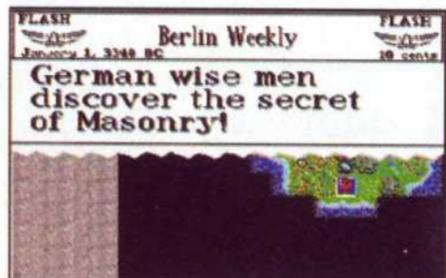
Grafik .....	080%
Sound .....	070%
Fun .....	085%

## Compilation SID MEIER CD EDITION

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



● **Zwei Klassiker im preiswerten Doppelpack.**



Microprose veröffentlicht tatsächlich noch eine CD mit bekannten Diskettenklassikern. Diesmal hat es die die beiden Sid Meier-Hits Civilization und Railroad Tycoon Deluxe erwischt. Wie immer lohnt sich die CD natürlich nur für Spieler, die keines der beiden Program-

me ihr eigen nennen. Dann aber hat man zwei, wenn auch nicht mehr taufische Meilensteine der Software-Geschichte in seiner Sammlung. Wie immer wurde natürlich nichts an den Programmen verändert, und leider wurde der nervtötende Kopierschutz auch auf der CD beibehalten. Warum, frage ich mich, läßt man stattdessen nicht einfach die vorhandene CD im Laufwerk abfragen?

Lars Geiger

Railroad Tycoon:

Grafik .....	070%
Sound .....	050%
Fun .....	080%

Civilization:

Grafik .....	060%
Sound .....	050%
Fun .....	081%

## Actionspiel LITTLE DIVIL

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



● **Gegen manchen Unhold muß sich Mut handgreiflich zur Wehr setzen.**

In Little Divil steuert Ihr das Teufelchen Mutt durch ein Labyrinth, das sich über fünf Ebenen erstreckt und gespickt ist mit fünfzig Räumen, in denen knifflige Rätsel zu lösen sind. Ziel des kleinen Teufelkerlchens ist es, eine Riesenpizza in den schier endlosen Gängen zu finden.

Das Cartoon-Action-Spiel wartet mit witzigen Animationen und lustigen Gags auf. Die Bedienung erfolgt über Joystick



oder Tastatur. Einziger auffälliger Unterschied zur Diskettenversion ist die fehlende Sicherheitsabfrage. Das Spiel kann von der CD-ROM gespielt werden.

Adrian Vogler

Grafik .....	060%
Sound .....	050%
Fun .....	055%

Simulation

# ANSTOSS WORLD CUP EDITION

■ Hersteller: Ascon . Preis ca.: PC DM 100.-  
Amiga DM 80,- ■

**W**arum nicht auch einmal mit einer Managementsimulation auf der Welle der Fußball-WM mitreiten, dachte man sich bei Ascon. Und kaum gedacht, schon gemacht: Die World Cup Edition des Chart-Stürmers Anstoß ward geboren. Alles, was dieses Spiel bisher ausgezeichnet hat, wurde nochmals ein wenig verfeinert respektive verändert. Den Aufstieg zum Bundestrainer (Ziel von Anstoß) hat man nun schon hinter sich und führt nun eine Mannschaft beliebiger Wahl zum Weltmeistertitel (Ziel von Anstoß - World Cup Edition). Da man seine Zeit weniger mit Spielerkauf und -verkauf „vergeudet“, kommt gar nicht erst

der Gedanke an eine langweilige, trockene Simulation auf. Die originelle Aufmachung und die Möglichkeit, auch ohne große Handbuchstudiererei vorwärtszukommen, macht die World Cup Edition noch eine Spur interessanter. Wenn man die Amiga-Version noch auf seiner Harddisk installiert, ist zwischen beiden Versionen kein merklicher Unterschied mehr zu spüren. Die CD-ROM-Version allerdings wird mit digitalisierten Kommentaren bestechen können.

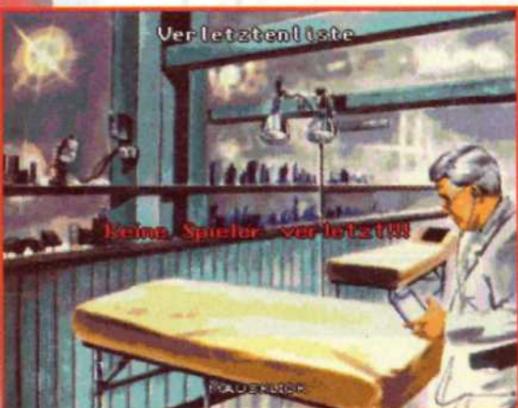
Michael Erlwein



● Gleich zu Beginn die wichtigste Entscheidung: der WM-Kader!



● Die klassischen Aufstellungsvarianten sollten richtig besetzt werden.



Sportspiel

# KICK OFF 3

■ Hersteller: Anco . Preis ca.: PC DM 100.-  
Amiga DM 80,- ■

**A**miga-Veteranen wie Neulinge bekommen glänzende Augen, wenn sie den Namen Dino Dini und Kick Off hören. Endlich haben wir nun den dritten Teil dieses grandiosen Sportspieles auf den Tisch bekommen. Doch wo der gute Dino Dini einst war, ist nun eine große, schier unschließbare Lücke geblieben. Die hohe Geschwindigkeit und das zwar schwer erlernbare, aber tolle Gameplay sind völlig verschwunden. Mühsam schleichen die Spieler übers Feld, und auch der Joystick hat seine Not, mit den Kerlen zurechtzukommen. Allenfalls die elf Mannen auf dem Feld sind seit Teil zwei um ein vielfaches gewachsen und können nun aus der Seitenperspektive statt von oben betrachtet werden. Wenn man so will, ist dies leider der einzige Fortschritt, den man bei Anco gemacht hat. Ach ja, eine Neuerung im Regelwerk scheint es zu geben. Freistöße dürfen bei Kick Off 3 nur von der entgegengesetzten

Seite angegangen werden. Mysteriös! Wer weiterhin gute Fußballaction, mit Dino Dini Können garniert, haben möchte, der muß dies nun bei Virgin und dem Spiel Goal! suchen. Letzte Chance für Kick Off 3: die CD-ROM- bzw. CD 32-Version.

Michael Erlwein



● Auch die recht guten Animationen können nichts mehr retten (Amiga).



● Auf dem PC lassen sich die Spieler zudem noch sehr schlecht steuern.

Amiga

GRAFIK 089

SOUND 076

FUN

090

PC

GRAFIK 069

SOUND 046

FUN

054

Amiga

GRAFIK 060

SOUND 046

FUN

052

Adventure

# KING QUEST VI

■ Hersteller: Sierra-On-Line . Preis ca.: DM 100,- ■

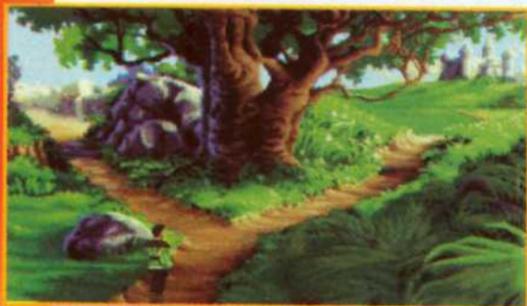
**Gott sei Dank läßt Sierra die vielen Amiga-Spieler nicht im Stich und überrascht uns mit der Umsetzung des sechsten Teils der königlichen Saga.**

Die Amerikaner sind spätestens seit Leisure Suit-Larry bekannt für ihre einfach zu bedienenden Adventures. Da an der sowieso schon perfekten Steuerung des Vorgängers nichts mehr zu verbessern war, wurden lediglich neue Stories und erneut faszinierende Grafiken erstellt, in denen die diesmal noch kniffligeren Aufgaben gelöst werden müssen.

Alexander, der Held der Story, kommt an einem einsamen Strand wieder zu Bewußtsein. Langsam dämmert ihm, daß er auf der Suche nach Deventry und der schönen Cassima Schiffbruch erlitten hatte. In der Hoffnung, daß seine Kameraden noch am Leben sind, macht er sich auf der noch unerforschten Insel auf die Suche. Wie bei allen Adventure-Spielen heißt es auch hier wieder:

Betrachte alles, nimm alles, rede mit jedem. Der Spielwitz dieses Adventures liegt zwar weit unter Larry-Niveau, da es an witzigen Einlagen, die dort bei unerwarteten Handlungen und Mißgeschicken immer eintraten, fehlt. Im Vordergrund steht hier aber die bezaubernde mittelalterliche Atmosphäre, die Einbindung in eine andere Welt in einer anderen Welt. Die Grafik jedoch steht den anderen Adventures in nichts nach, und auch die Musik bietet das, was man von Sierra erwartet. Nüchternes Kombinieren der unmöglichsten Faktoren steht den Amiga-Abenteurern wieder bevor!

**Markus Geltenpoth**



● Der Weg rechts führt zum Schloß, in dem es einige Information gibt.



Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

## JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des AMIGA inside

AMIGA 1200			AMIGA CD-32		
1869	DV	64,90	7 Gates of Jambala	EV	59,90
Airbucks	EV	64,90	Alfred Chicken	DA	59,90
Alien Breed II	DA	54,90	Alien Breed / Qwak	DA	59,90
Alfred Chicken	DA	49,90	Arabian Nights	DA	47,90
Anstoss	DV	67,90	Battlechess	DA	59,90
Anstoss World Cup E.	DV	59,90	Battleloads	DA	59,90
Body Blows	DA	39,90	Beavers	DA	59,90
Body Blows Galactic	DA	54,90	Brutal Sports Football	DA	59,90
Brian the Lion	DA	54,90	Bubba'n' Stix	DA	64,90
Burning Rubber	DA	59,90	Castles II	EV	64,90
Burntime	DV	67,90	Chambers of Shaolin	EV	59,90
Chaos-Engine	DA	47,90	Chaos-Engine	DA	59,90
Christoph Kolumbus	DV	74,90	Chuck Rock	DA	39,90
Civilization	DV	69,90	Chuck Rock II	DA	64,90
D-Generation	DA	35,90	D-Generation	DA	49,90
Dangerous Streets	DA	54,90	Dangerous Streets	DA	59,90
Darkmere(E)	DA	68,90	Deep Core	DA	47,90
Dennis	DA	49,90	Der Clou	DV	69,90
Der Clou	DV	69,90	Dennis	DA	54,90
Diggers	DA	69,90	Disposable Hero	DA	64,90
Donk	DA	49,90	Donk	DA	59,90
Dynatech	DV	54,90	Elite II-Frontier	DV	64,90
Fatman	DA	54,90	Fire and Ice	DA	59,90
Gunship 2000	DA	69,90	Fireforce	EV	59,90
Heimdall 2	DA	69,90	Fly Harder	DA	49,90
Impossible Mission	DA	69,90	Fury at the Furies	DA	59,90
Int. Golf Champ.	DA	54,90	Global Effect	DA	69,90
Ishar	DA	59,90	Gunship 2000	DA	64,90
Ishar II	DV	54,90	Heimdall 2	DV	69,90
James Pond 3	DA	69,90	Humans 1+2	DA	69,90
Jurassic Park	DA	59,90	Impossible Mission 2025	DA	64,90
Kick Off 3	DA	49,90	Int. Karate +	EV	49,90
Manchester United(E)	DA	59,90	James Pond 3	DA	69,90
Morph	DA	59,90	John Barnes Football	EV	49,90
Naughty Ones	DV	49,90	Labyrinth of Time	EV	54,90
Nigel Mansell	DA	64,90	Last Ninja 3	EV	44,90
Oskar	DA	47,90	Lemmings	DA	59,90
Overkill	DA	49,90	Liberation	EV	59,90
Out to lunch	DA	49,90	Lost Vikings	DA	59,90
Penthouse Hot Num.	DV	59,90	Lotus Trilogy	DA	64,90
Pinball Fantasies	DA	54,90	Mean Arenas	DA	47,90
Robocod	DA	29,90	Microcosm	DA	94,90
Ryder Cup	EV	64,90	Microcosm-Limited Ed.	DA	104,9
Seek & Destroy	DA	49,90	Morph	DA	47,90
Second Samurai	DA	64,90	Myth	EV	44,90
Sim Life	DV	79,90	Naughty Ones	DA	59,90
Simon the Sorcerer	DV	79,90	Nick Faldo Golf	DA	69,90
Skidmarks	DA	54,90	Nigel Mansell	DA	64,90
Sleepwalker	DA	59,90	Overkill / Lunar C.	DA	54,90
Soccer Kid	DA	59,90	Pinball Fantasies	DA	59,90
Star Trek	DV	69,90	Pirates Gold	DV	59,90
Strategem	EV	64,90	Premiere	EV	39,90
Total Carnage	DA	59,90	Prey	DV	64,90
Tornado	DA	69,90	Project-X / F-17 Challenge	DA	59,90
Transarctica	DA	64,90	Robocod	DA	59,90
Trolls	DA	29,90	Ryder Cup	DA	64,90
Wembley Int. Soccer	DA	54,90	Sabre Team	DA	64,90
Whales Voyage	DV	59,90	Seek & Destroy	DA	47,90
When two worlds war.	DA	55,90	Sensible Soccer	DA	47,90
Zool	DA	47,90	Sim City	EV	64,90
Zool 2	DA	49,90	Sleepwalker	DA	54,90
			Striker	DA	64,90
			Super Methane Brothers	DA	59,90
			Super Putty	EV	49,90
			Surf Ninjas	DA	49,90
			Total Carnage	DA	59,90
			Trivial Pursuit	EV	64,90
			Trolls	DA	54,90
			Ultimate Body Blows	DA	59,90
			Wembley Int. Soccer	DA	64,90
			Whales Voyage	DV	54,90
			Zool	DA	54,90
			Zool 2	DA	64,90

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

AMIGA

Der Versand erfolgt per Nachnahme o. per Vorkasse ab 9,- +Nachnahme u. +Zahlkartengebühr.

# JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

Bestellannahme von 9<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>

Inh. M. Böcker  
PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

TEL.: 07731/12248 FAX.: 07731/69921 /69755

JUDGMENT DAY  
Hauptstr. 2  
78224 SINGEN

Sicherheitsverpackung +2,-

Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Terminator lauf L. d. 99.-

Terminator lauf L. d. 99.-

AMIGA		AMIGA		Preishits Amiga	
Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
1869	DV 65,90	Global Gladiators	DA 47,90	3D Pool	EV 29,90
Airbus A320-American Edition	DV 83,90	Goal	DA 54,90	688 Attack Sub	EV 29,90
Airbus A320-Europe Edition	DV 65,90	Goblins	DV 59,90	Addams Family	DA 29,90
Anstoss-World Cup Edition	DV 59,90	Goblins 2	DV 65,90	Air Support	DA 29,90
Alfred Chicken	DA 49,90	Goblins 3	DA 65,90	Alien Breed-Special Edition	EV 27,90
Alien 3	DA 47,90	Gunship 2000	DA 65,90	Another World	DA 34,90
Alien Breed II	DA 47,90	Hannibal	DV 65,90	Aquatic Games	DA 29,90
Ambermoon	DV 77,90	Hired Guns	DV 58,90	Assassin B-Mix	DV 27,90
Anstoss	DV 65,90	History Line 1914-1918	DV 65,90	A-Train	EV 29,90
Apocalypse	DA 47,90	Humans	DA 59,90	Batman-The Movie	EV 29,90
Arabian Nights	DV 56,90	IMPOSSIBLE MISSION	DA 69,90	Battlechess II	DA 29,90
Archer McLean Pool Billiard	DA 47,90	Indiana Jones IV/Adv.	DV 49,90	Battlehawks 1942	EV 29,90
A-Train	DV 73,90	Innocent until caught	DV 65,90	Battle Squadron	EV 29,90
A-Train Cons.Set	DV 39,90	Ishar II	DV 53,90	Big Nose the Caveman	EV 29,90
Aufschwung Ost	DV 54,90	Jonathan	DV 75,90	Birds of Prey	EV 39,90
Award Winners 2	DA 64,90	Jurassic Park	EV 49,90	Black Crypt	EV 29,90
B-17 Flying Fortress	DA 65,90	Jurassic Park	DA 53,90	Blues Brothers	DA 29,90
Batman Returns	DA 49,90	K 240	DA 59,90	Body Blows	DA 29,90
BAT 2	DA 71,90	Last Action Hero	DA 44,90	Bubble Bobble	EV 29,90
Battle Isle Data Disk 2	DA 47,90	Legend of Kyrandia	DV 79,90	Budokan	EV 29,90
Battle Team	DA 65,90	Legacy of Soracil	DA 47,90	California Games II	EV 29,90
BATTLETOADS	DA 44,90	Lemmings II	DA 58,90	Combat Air Patrol	DA 39,90
Beneath a steel sky	DV 59,90	Lords of Power	DV 71,90	Crazy Cars 3	DA 29,90
Bill's Tomato Game	DA 54,90	Lost Vikings	DV 65,90	Creatures	EV 29,90
Bitmap Brothers Collection 1	DA 53,90	Lothar Matthäus	DV 58,90	Cruise for a Corpse	DA 34,90
Blastar	DA 47,90	Lotus Trilogie	DA 53,90	Crystal Kingdom Dizzy	EV 29,90
Body Blows Galactic	DA 47,90	MANCHESTER UNITED PREM. I.	DA 54,90	Cycles	EV 29,90
Brian the Lion	DA 49,90	Micro Machines	DA 47,90	Eye of the Beholder	EV 49,90
Bubba'n'Stix	DA 49,90	Monkey Island II	DV 49,90	Eye of the Beholder II	EV 59,90
Bundesliga Man.Prof.2.0	DV 65,90	Monopoly	DA 54,90	F-15 Strike Eagle II	DA 34,90
Burntime	DV 65,90	Mortal Kombat	DA 53,90	F-16 Combat Pilot	EV 29,90
Campaign II	DA 69,90	Mr.Nutz	DA 47,90	F-17 Challenge	EV 27,90
Cannon Fodder	DA 53,90	Naughty Ones	DA 47,90	F-19 Stealth Fighter	DA 34,90
Chaos-Engine	DA 47,90	Nick Faldo Golf	DA 74,90	F-29 Retaliator	EV 29,90
Civilization	DV 74,90	Oskar	DA 47,90	Fighter Bomber	DA 29,90
Cliffhanger	DA 44,90	Perihelion	DA 54,90	Future Wars	EV 29,90
Cool Spot	DA 53,90	Penth.Hot Numbers Deluxe	DV 53,90	Graham Taylor Soccer	EV 29,90
Cosmic Spacehead	DA 47,90	Pinball Compilation	DA 59,90	Grand Prix Circuit	EV 29,90
Crazy Sports Football	DA 53,90	Pizza Connection	DV 78,90	Great Courts II	EV 29,90
Christoph Kolumbus	DV 71,90	Prime Mover	DA 53,90	Gunsling	EV 29,90
CRASH DUMMIES	DA 44,90	Puggsy	DA 54,90	Hardball	EV 29,90
Cyberpunks	DA 54,90	Red Zone	DA 54,90	Heroes Quest	EV 29,90
D-Day	DA 59,90	Reach for the Skies	DA 49,90	Hill Street Blues	EV 29,90
Darkmere	DA 63,90	Risky Woods	DA 48,90	Honda RVF	DA 29,90
Das Schwarze Auge	DV 74,90	Road Rash	DA 54,90	Hook	EV 29,90
DEATH OR GLORY	DV 84,90	Second Samurai	DA 59,90	Hot Numbers-Penthouse	DA 39,90
Der Patrizier	DV 65,90	SIERRA SOCCER	DV 49,90	Hoyles Book of Games	EV 29,90
Der Trainer	DV 64,90	Sim City Deluxe	DV 77,90	Hoyles Book of Games II	EV 29,90
Der Clou	DV 69,90	Sim Life	DV 77,90	Hudson Hawk	EV 29,90
Die Siedler	DV 77,90	Simon the Sorcerer	DV 67,90	Indiana Jones 3/Adv.	DV 39,90
Disposable Hero	DA 47,90	Skidmarks	DA 47,90	Indianapolis 500	EV 29,90
Dogfight	DA 67,90	Soccer Kid	DA 58,90	Jack Nicas Golf	EV 29,90
Donk	DA 47,90	Software Manager	DV 66,90	Jaguar XJ220	EV 29,90
Dracula	DA 44,90	Space Hulk	DA 65,90	James Pond	EV 29,90
Dreamlands	DV 53,90	Space Legends	DA 65,90	John Madden Football	EV 29,90
Dune II	DV 53,90	Spaceword Ho!	DV 69,90	Kings Quest	DA 34,90
Dynablastar	DA 59,90	Syndicate	DV 58,90	King's Quest 2	DA 34,90
Eishockey Manager	DV 71,90	Team 17-Collection	DA 59,90	Knights of the Sky	EV 29,90
Elite II-Frontier	DV 53,90	Terminator II/Arcade	DA 53,90	Last Ninja 2	EV 29,90
ELFMANIA	DA 49,90	Tornado	DA 65,90	Last Ninja 3	EV 29,90
EYE OF THE STORM	DA 64,90	Traps'n Treasures	DV 59,90	Leisure Suit Larry	DA 34,90
F-117 A Nighthawk	DA 67,90	Turrican 3	EV 47,90	Leisure Suit Larry 2	DA 34,90
F1	DA 59,90	Turrican 3	DA 54,90	Lethal Weapon	EV 29,90
Fantastic Adv. Dizzy	DA 49,90	Uridium 2	DA 47,90	Links	EV 29,90
Fatman	DA 49,90	Walker	DA 59,90	Lonheart	DA 34,90
Fire and Ice	DA 47,90	War in the Gulf	DV 67,90	Lombard RAC Rally	EV 29,90
Flashback	DV 59,90	Wiz'n Liz	DA 59,90	Loom	EV 29,90
Formula One Grand Prix	DA 77,90	Whales Voyage	DV 65,90	Lotus II	EV 29,90
Fury of Furries	DA 53,90	Wonderdog	DA 49,90	M1-Tank Platoon	EV 29,90
Genesis	EV 53,90	World Cup Soccer	DA 64,90	Manchester United Europe	EV 29,90
Globdule	DA 53,90	Zool II	DA 47,90	Maniac Mansion	EV 29,90
				Microprose Soccer	EV 29,90
				Midwinter 2	EV 29,90
				Myth	EV 29,90
				Nascar Challenge	EV 29,90
				Nightshift	EV 29,90
				North & South	EV 29,90
				One Step Beyond	EV 29,90
				Operation Stealth	EV 29,90
				Operation Harrier	EV 29,90
				Oriental Games	EV 29,90
				Panza Kick Boxing	EV 29,90
				Parasol Stars	EV 29,90
				PEPE Hammer	EV 29,90
				Pictionary	EV 29,90
				Pinball Magic	EV 29,90
				Pipemania	EV 29,90
				Pirates	EV 29,90
				Police Quest	EV 29,90
				Police Quest II	EV 29,90
				Populous Edition	EV 29,90
				Powermonger	EV 29,90
				Premiere	EV 29,90
				Prince of Persia	EV 29,90
				Project-X Special Edition	EV 27,90
				Push Over	EV 29,90
				Qwak	EV 27,90
				Quest for Glory	EV 34,90
				Quest for Glory II	EV 34,90
				Rainbow Islands	EV 29,90
				Railroad Tycoon	EV 49,90
				RBI 2 Baseball	EV 29,90
				Rick Dangerous II	EV 29,90
				Robin Hood (Kixx)	EV 29,90
				Robin Hood-Legends Quest	EV 29,90
				Robocop 3	EV 29,90
				Saint Dragon	EV 29,90
				Sensible Soccer	EV 29,90
				Shadowlands	EV 29,90
				Shadow of the Beast 3	EV 34,90
				Silent Service II	EV 49,90
				Sink or Swim	EV 29,90
				Silly Putty	EV 29,90
				Sim Ant	EV 29,90
				Sim Earth	EV 49,90
				Space Quest	EV 34,90
				Space Quest II	EV 34,90
				Star Dust	EV 29,90
				Stunt Car Racer	EV 29,90
				Storm Master	EV 29,90
				Street Fighter II	EV 29,90
				Strike	EV 29,90
				Supercars II	EV 29,90
				Super Space Invaders	EV 29,90
				Secret of Monkey Island	EV 39,90
				Secret of Monkey Island	EV 39,90
				Tennis Cup II	EV 29,90
				Terminator II	EV 29,90
				Test Drive II	EV 29,90
				Thomas-The Tank Engine	EV 29,90
				Thunderhawk	EV 29,90

**solange Vorrat reicht**  
Photo CD-Software  
Photolite fürs CD-32 109,-  
Playboy Film-Legenden Marilyn Monroe  
Oldtimer, House of Windsor, A1 Aestetik  
Schönsten Hotel der Welt, Traumziele der Welt,  
Traumland America, Ella-Mode 92/93  
je 34,90

**Amiga CD und CD-32**  
CD-Exchange 49,90  
Goldfish 59,90  
Sexual Fantasies ab 18.J 69,90  
Video Creator 89,90  
Demo Collection 49,90  
Demo Collection 2 49,90  
Fractal Universe 64,90  
Games & Goodies 49,90  
Nasa-25th Year 54,90  
Now what I call Games 59,90  
Now what I call Games 2 59,90

**New Generation**  
**Amiga-CD32**  
Pack mit 5 Sp.  
(Wing Commander, Oskar,  
Diggers, Dangerous Streets)  
**549,-**  
+Lemmings

**Zubehör**  
Joypad CD-32 59,90  
MPEG-Modul 459,90  
MPEG Filme  
Wayne's World EV 49,90  
Black Rain EV 49,90  
Cartoon Carnival EV 59,90  
**Deutsche MPEG-Filme**  
Eine verhängnisvolle  
Affäre DV 49,90  
Ghost DV 49,90  
Star Trek 6 DV 49,90  
Top Gun DV 49,90  
Nackte Kanone 2 1/2 DV 49,90  
Patriot Games DV 49,90

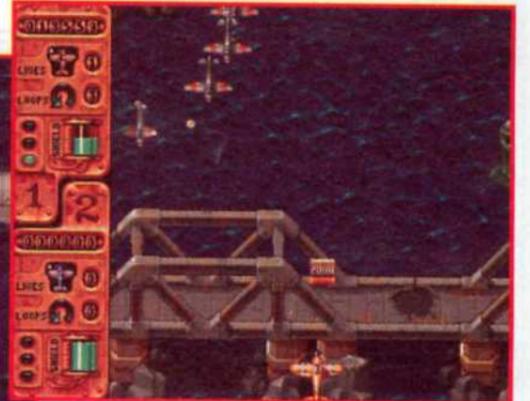
**MPEG Musikvideos**  
The Cure-Show 49,90  
T.Cream o.Eric Clapton 49,90  
Andrew Lloyd Webber 49,90  
Bon Jovi 49,90  
Bryan Adams 49,90  
Tina Turner '88 49,90

Habt Ihr es auch satt, **Shoot 'em Up**

die außerirdische Raumschiff-Armada der X aus Dimension Y zu entfernen und mit aufgerüstetem Megaraumschiff durchs farblose Weltall zu fliegen. Wie wäre es denn mit einer guten alten Propellermaschine und Maschinengewehr?

# BANSHEE

■ Hersteller: Millennium . Preis ca.: DM 80,- ■



● Gebäude und Brücken stören den Tiefflug Eurer Maschine, und Kollisionen führen zum Absturz.



● Einige Gegner kommen urplötzlich aus ihren „Verstecken“ heraus und können vorher nicht entdeckt werden.

**B**anshee ist ein Ballerspiel der Marke „Zeig mir, was Du drauf hast!“, denn hier ist man nicht Herr über Super-Sonder-Extra-Waffen, sondern schlägt sich gegen die weitaus besser bewaffneten Gegner durch.

Klar gibt es auch hier Power-Ups und Goodies, jedoch sind diese eher dezent gehalten und fordern trotzdem noch größtes Geschick. Die Szenerie sieht

wirken wie aus einer anderen Welt bzw. wie von einem wahnsinnigen Wissenschaftler erschaffen.

Was auf dem Weg dorthin alles passieren kann, ist schon schlichtweg genial. Schwarze Limousinen preschen herein, bleiben mit quietschenden Reifen stehen und aus den Fenstern wird geschossen. Beim Flug über den Friedhof greifen sogar ein paar

knochige Soldaten mit ins Geschehen ein. Banshee ist voller Action und zudem immer für ein zwei Lacher gut. Einer meiner Kollegen würde sagen: „Ohne Banshee möchte ich nicht mehr leben!“

**Michael Erlwein**

**VIEWPOINT**



Aus diesem Holz müssen Arcade-Spiele geschnitzt sein. Banshee macht einfach Spaß! Auch wenn sich sicher einige über ein paar Szenen aufregen werden, ist einfach ein Ballerspiel mit witzigen Einlagen, Spannung und genialem Gameplay. **Michael Erlwein**

## Mann, sind die dick, Mann!

Als kleinen Vorgeschmack wollen wir Euch schon einmal zeigen, was Euch am Ende eines Levels so erwartet.



**Level 1:** Hier kriegt Ihr es mit einem mysteriösen Schienenfahrzeug zu tun, das mit einem riesigen Morgenstern ausgerüstet ist. Am besten Ihr pendelt immer mit selbigem und feuert auf die Aufhängung.



**Level 2:** Dieses „UFO“ mit zwei Armen schleudert Minen durch die Gegend. Hier ist eher Ausweichen angesagt. Mit ein paar Schüssen auf die Arme kriegt Ihr es leicht klein.



**Level 3:** Dieser Kerl schießt eigentlich „nur“ wie wild um sich. Gefährlich sind hier die Lenkraketen, denen man einige Zeit entkommen muß, bis sie den Geist aufgeben.

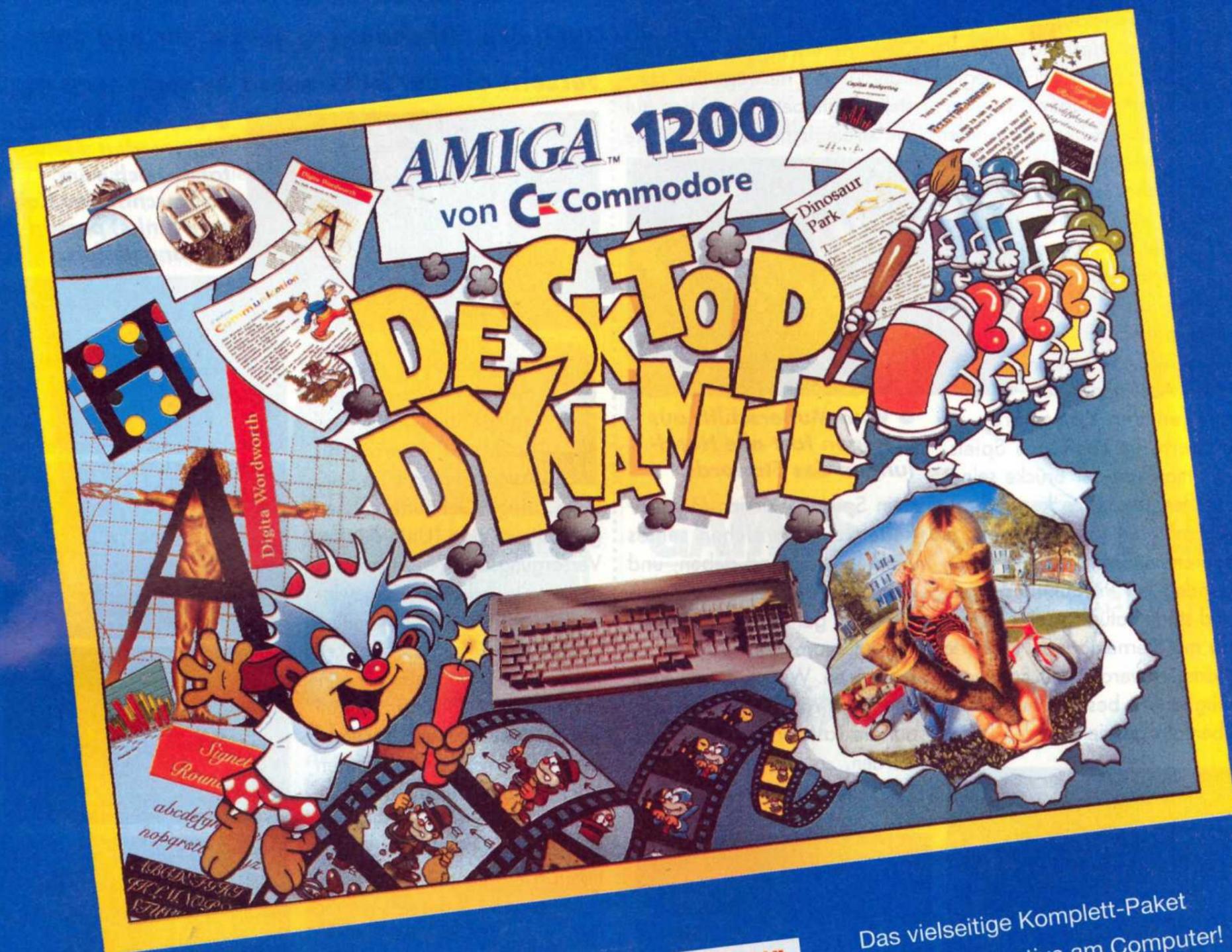
**GRAFIK 086**  
**SOUND 080**  
**FUN**  
**003**

Geballte Ladung zum Einsteigen

**AMIGA™ 1200**



# DESKTOP DYNAMITE



• farbenprächtig • grafikstark "Deluxe Paint IV (AGA)"

• textsicher • rechnerschnell "Digita Wordsworth"

• umfangreich • leistungsstark "Dennis", "Oscar"

Das vielseitige Komplett-Paket  
für pfiffige Kreative am Computer!  
Für leistungsstarke Text- und Grafik-  
arbeit, Animation und Unterhaltung.  
Starke Spiele für Training, Tempo  
und Talent! Einfach reinschauen  
und loslegen! Jetzt im Handel.

**Commodore**

Simulation

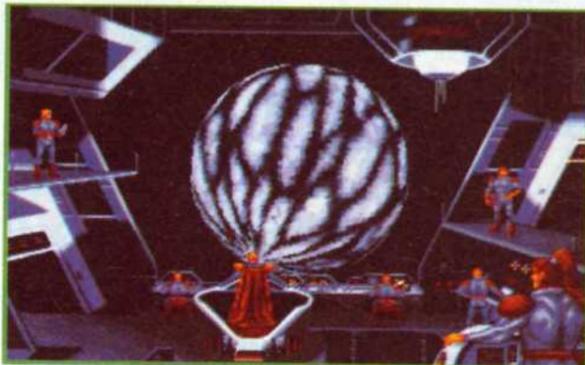
# STARLORD

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

**Nach U-Booten und etlichen Flugzeugtypen startet MicroProse nun in die fernen Tiefen des Alls, die kein Mensch je zuvor gesehen hat.**

Um verwandtschaftliche Verwicklungen, Krieg und Diplomatie dreht sich das Sci-Fi-Strategiegame Starlord. In einer fernen Zukunft herrscht wieder

Die sonst flauen Grafiken trösten nicht über die abgehackte 3D-Vektordarstellung in Kampfhandlungen hinweg. Der Hersteller legte besonders Wert auf die strategischen Elemente, die

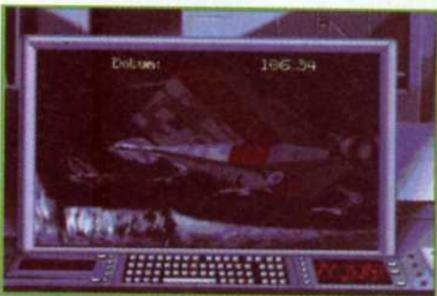


der Adel über ein gigantisches Sternensystem. Man beginnt das Spiel als Adliger von geringem Rang und versucht mittels diplomatischen Könnens oder kriegerischen Auseinandersetzungen den Kaiserthron zu erobern. Im Laufe des Spiels, das man von der Brücke seines Großraumschiffes kontrolliert, legt man auf einer Sternenkarte seinen zukünftigen Kurs fest, handelt mit Produktionsgütern und stärkt natürlich seine Armada mit Sternenjägern. Eroberte Planeten werden mit Familienmitgliedern besetzt, mit denen ebenfalls gespielt werden kann.

● **Vom Mutterschiff aus erfolgen fast alle Handlungen des Starlords.**

dem Spieler weidlich Möglichkeiten zum Erreichen seines Ziels in die Hand geben, und verzichtet auf pompöse Grafiken oder gar verspielte Animationen, vom Sound ganz zu schweigen. Wegen der zu empfindlichen Maussteuerung sollte auf die Tastatur zurückgegriffen werden.

Lutz Mahle



● **Bei der Angriffsplanung wird auch hier auf das bewährte Sechseckmuster zurückgegriffen.**



Simulation

# K240

■ Hersteller: Gremlin . Preis ca.: DM 80,- ■

**Immer wieder verwenden Programmierer die Idee der Verwaltung einer Kolonie, Stadt oder sogar der ganzen Welt. Gremlin macht dies mit K240 zwar auch auf den ersten Blick, doch liegt uns hier einerseits eine Fortsetzung des altbekannten Utopia vor und andererseits ein durchaus neues Aufgabengebiet.**

● **Bestellte Blaupausen werden doch tatsächlich vom Raumschiff des Kaisers (links) persönlich angeliefert.**



Eure Aufgabe ist diesmal, daß Ihr das Weltall gemächlich nach und nach und Asteroid für Asteroid unter Eure Kontrolle bringt. Gebäude müssen gekauft werden (Unterkünfte, Versorgungsanlagen, Bohranlagen usw.), und durch Erzgewinnung könnt Ihr Geld für weitere Unternehmungen locker machen. Neben Streiks, Angriffen feindlicher Völker (insgesamt sechs an der Zahl) und Verstrahlung der Bevölkerung können auch so nette und abwechslungsreiche Einlagen wie die Kollision zweier Asteroiden auftreten. Dem kann aber wiederum mit einem Asteroidenmotor oder einer Megabombe entgegengewirkt werden. K240 gibt sich benutzerfreundlich (trotz der vielen Icons) und komplex, dafür aber teils recht langatmig. Auf jeden Fall lieferte Gremlin ein grundsolides Programm ab, welches schnell erste Erfolge erlaubt, ohne jedoch an Intensivität zu verlieren. Alles in allem so 'ne Art Claudia Schiffer mit Zahnlücke!

Michael Erlwein



Sport-Spiel

# EMPIRE SOCCER

■ Hersteller: Empire Software . Preis ca.: DM 90,- ■

**Empires Amiga-Version hat es nicht mehr rechtzeitig geschafft, die Soccer-Hysterie auf ihrem Höhepunkt zu erreichen. Kann es trotz der deutschen WM-Niederlage hierzulande ein Erfolg werden?**

Endlich mal ein Action-Fußballspiel, das gleich zur Sache kommt. Vor dem Anpfiff kann der Spieler nur wenige Faktoren beeinflussen. Die sind einmal das Land, für das er sich entscheidet, die Aufstellung, die Spielzeit und die Schußstärke. Kurz und schmerzlos: Um in den Genuß eines richtig spannenden Matches zu kommen, sollte man unbedingt das Zwei-Player-Game wählen. Ansonsten hat man nicht viel zu lachen, denn der Computer spielt so gezielte Pässe, daß es kaum möglich ist, ihm ohne ein Foul den Ball abzunehmen. Unverhältnismäßig hierzu fallen hingegen die Stürmer aus. Die Bälle rollen eher verkümmert aufs Tor zu. Und der Torwart steht einem Andi Köpke in nichts nach. Diese zwei Tatsachen beeinflussen das Spiel so, daß der Ball nur von Torschuß zu Torschuß die Mannschaft wechselt. Resultat: Auf Dauer ist der Ein-Spieler-Modus recht eintönig. Im Gegensatz dazu erlebt man im Zwei-Spieler-Game Fußballatmosphäre pur. Gegeneinander herrscht Chancengleichheit, und das Match ähnelt wieder einem Fußballspiel. Leider fallen aber immer noch die überragenden Qualitäten des Torwarts auf, an dem man meist erfolglos scheitert. Trotzdem ein recht brauchbares Soccer-Game.

**Markus Geltenpoth**



● **Durch den kleingerate-  
nen Spielfeldausschnitt  
kommt die Übersicht  
leider zu kurz.**



## GAMES UNLIMITED

Der Spieleversand in Mainz

### Geheimtip!

Unser Ladengeschäft finden sie in:

55116 Mainz  
Kötherhofstr. 1

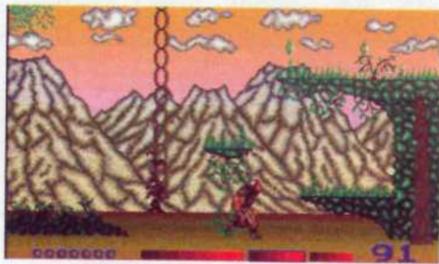
Tel: 06131/  
238085  
238027  
238029

Fax: 06131/  
238062

Händleranfragen erwünscht!  
Inhaber: Christian Mann

## Jump & Run LETIMEVEL

■ Hersteller: Schimanski . Preis ca.: DM 50,- ■



● **Ein buckliger Sprite in einer langweiligen Umgebung, gäh!**

Turrican III war ein Erfolgsspiel und Turrican IV ist erst in Planung. Die Zeit zwischen beiden könnte man eventuell mit einem „ähnlichen“ Spiel überbrücken. Mit diesem oder einem ähnlichen Vorsatz brachte ein gewisser Jorgo Schimanski (!) sein Erstlingswerk heraus, das auch wie eines aussieht. Müde Grafik, wahnsinnig „aufregendes“ Leveldesign und ein anspruchsloses Spielziel sind nur drei der „Qualitäten“, die Letimevel aufweist. Sicher hat jeder mal klein angefangen, aber DM 50,- und



sage und schreibe fünf Disketten sind für dieses Ergebnis echt zuviel. Bezeichnend: Die Game-Engine für dieses Spiel ist für DM 99,- (doch soviel?!) für jeden erhältlich, damit man selbst solch ein „brillantes“ Spiel kreieren kann!

**Michael Erlwein**



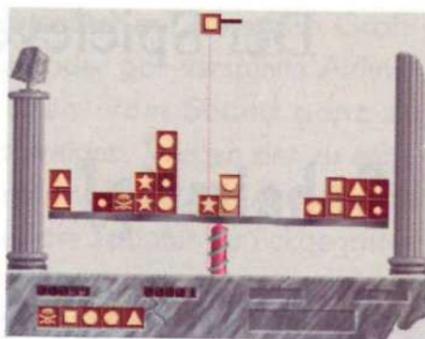
Grafik .....	031%
Sound .....	040%
Fun .....	032%

## Denkspiel STATIX

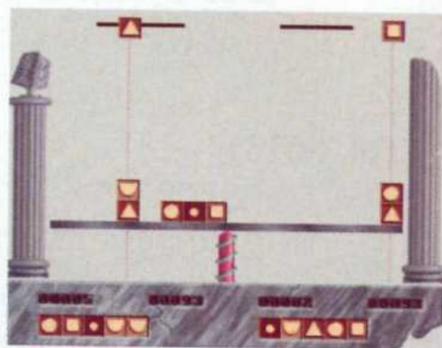
■ Hersteller: Legend . Preis ca.: DM 60,- ■

Die einen muß man stapeln, die anderen verschieben, und doch sieht alles ein wenig wie Tetris aus. Bei Statix ist zumindest etwas anders, denn die herabfallenden Symbole liegen auf einer Art Waagschale. Man hat also den üblichen Spielraum nach links, rechts und oben, muß jedoch gleichzeitig noch darauf achten, keine Seite der „Wippe“ zu sehr zu belasten. Im Klartext: Ein Spiel wie viele andere, mit sehr nüchterner Grafik, einem neuen Feature und einer ausgelatschten Spielidee.

**Michael Erlwein**



● **Die recht karge Grafik und eine leicht modrige Spielidee genügen leider nicht für ein Hitspiel.**



Grafik .....	045%
Sound .....	043%
Fun .....	064%

## Action- Sportspiel WILD CUP SOCCER

■ Hersteller: Millenium . Preis ca.: DM 80,- ■



● **Die klobigen Spieler bewegen sich wie Kartoffelsäcke übers Feld.**

Crazy Sports Football war das erste Spiel aus der Brutal Sports-Reihe und konnte zumindest in England einige Achtungserfolge erzielen. Der Nachfolger von Millennium dreht sich diesmal um das allseits beliebte Fußballspiel und weist neben Geschmacklosigkeiten auch noch Programmierfehler und ein übles Gameplay auf. Einige Firmen zeigen, daß der Genre-Mix eine gute Idee ist, aber dieser Sport-Prügel-Cocktail schmeckt keinem sehr lange.

**Michael Erlwein**



Grafik .....	056%
Sound .....	053%
Fun .....	017%

## Adventure

## VALHALLA & THE LORD OF INFINITY

■ Hersteller: Vulcan Software Limited . Preis ca.: DM 40,- ■

Der König von Valhalla wird nach einem langen Krieg von seinem Bruder im Kampf getötet. Der Sohn des Königs kann von einem loyalen Ritter gerettet und versteckt werden. Viele Jahre später macht sich der Prinz auf, das Königreich von dem finsternen Tyrannen zu befreien und selbst den Thron zu besteigen.

Der Spieler steuert den Prinzen durch ein Labyrinth und muß verschiedene Gegenstände finden. Wichtige Informationen werden in digitaler englischer Sprache ausgegeben. Die Steuerung erfolgt ausschließlich über Joystick.

**Wolfgang Dietsch**



● **Auf dem Weg in die ewigen Jagdgründe des Nordens.**



Grafik .....	065%
Sound .....	062%
Fun .....	066%

## Action-/Denkspiel THE LOST VIKINGS

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



● **Fliegende Wikinger und knifflige Rätsel sorgen für jede Menge Spaß.**

Alle für einen - einer für alle! Die Lost Vikings sind nur zusammen stark. Jeder von ihnen besitzt eine besondere Eigenschaft, welche den Wikingern hilft, die unglaublichsten Hindernisse zu überwinden. Dieser Klassiker unter den Denkspielen zeigt, daß man allein durch Gewalt selten weiterkommt. Ein bißchen Überlegung und Cle-

verness ist bei Problemlösungen immer von Vorteil. Die witzigen Animationen und ein ausgesprochen guter Soundtrack machen das Tüfteln bei Lost Vikings zu einem echten Vergnügen. Für all diejenigen, die „Lemmings“ bis zum bitteren Ende durchgezockt haben, ist dieses Spiel sowieso ein Muß.

**Roland Gerhardt**



Grafik .....	068%
Sound.....	078%
Fun .....	080%

## Denkspiel BATTLE CHESS

■ Herst.: Interplay .  
Preis ca.: DM 70,- ■

Das Amiga-CD 32 als Schachcomputer? Nur für leidenschaftliche Teetrinker. Denn die können in den doch etwas länger andauernden Denkphasen des Computergegners ihr heißgeliebtes Getränk beruhigt vier Minuten ziehen lassen. Grafisch und akustisch (die Musik kommt von der CD!) ansprechend, aber sehr langatmig.

**rg**



Grafik .....	082%
Sound.....	084%
Fun .....	064%

## Denkspiel HUMANS

■ Herst.: Gametek .  
Preis ca.: DM 90,- ■

Humans ist etwa eine Mischung aus „Lemmings“ und „Lost Vikings“. Zur Bewältigung eines Levels werden immer mehrere Humans benötigt, die Ihr voneinander unabhängig steuern könnt. Daß die vorzeitlichen Urahnen eine Menge Hilfe brauchen, versteht sich fast von selbst. Eine echte Herausforderung für jeden Tüftler!

**rg**



Grafik .....	068%
Sound.....	065%
Fun .....	074%

## Denkspiel TRIVIAL PERSUIT

■ Hersteller: Domark . Preis ca.: DM 80,- ■



● **Selbst der Würfel wurde animiert und springt einem fast ins Gesicht.**

rund 2000 Fragen, genau wie der Rest des Spieles, nur in englischer Sprache erhältlich sind. Das Brettspiel wurde jedenfalls ganz ausgezeichnet umgesetzt, und der typische Trivial Pursuit-Charakter blieb voll und ganz erhalten. Und die grauen Zellen bekommen endlich mal wieder etwas zu tun!

**Roland Gerhardt**



What was Charlie Chaplin's cane made of?

Grafik .....	083%
Sound.....	086%
Fun .....	082%

Endlich mal wieder ein echtes CD-Rom-Spiel! Unzählige Fotos, Grafiken und Animationen gekoppelt mit einer kontinuierlichen Sprachausgabe: Hier wurde der Platz auf der CD mal wirklich ausgenutzt. Die ständigen Kommentare der Cartoonfiguren nerven zwar auf Dauer etwas, doch das fabelhafte Gameplay entschädigt wiederum für vieles. Schade ist nur, daß die

## Jump & Run BATTLETOADS

■ Herst.: Mindscape .  
Preis ca.: DM 70,- ■

Mit der gerade mal 16-farbigen Grafik, einem unzureichenden Sound und einem hakigen Gameplay verkauft man das CD 32 eindeutig unter Wert. Battletoads läßt sich auf dem CD 32 äußerst schlecht spielen und schreckt wahr-



scheinlich jeden ab, der die Konsole mit diesem Game das erste Mal erblickt!

**(rg)**

Grafik .....	036%
Sound.....	041%
Fun .....	027%

Inhaber: Garmen Markter

**SEGA** **SEGA**

**WORLD OF GAMES**

Computerspiele - Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

**Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!**

## Sportspiel WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER

■ Hersteller: Audiogenic . Preis ca.: DM 90,- . System: CD 32 ■

Leider etwas zu spät zur Fußball-WM erscheint eine weitere Fußballsimulation fürs CD 32. Hervorzuheben sind hauptsächlich die verschiedenen Perspektiven: Das Spielfeld kann wahlweise aus der Vogelperspektive oder von der Seite aus betrachtet werden. Ansonsten verschwindet das Game in der derzeitigen Flut von Fußballspielen.

**Roland Gerhardt**



● Fouls werden trotz des netten Schiris sofort geahndet.



Grafik	074%
Sound	034%
Fun	052%

## Jump & Run BEAVERS

■ Herst.: Unique . Preis ca.: DM 80,- . System: CD 32 ■

Ein nettes, harmloses Jump & Run rund um das Leben der putzig anzuschauenden Holzbeißer und Dammbauer. Sie in freier Natur zu bewundern, birgt allerdings höchstwahrscheinlich mehr Spaß als auf dem Bildschirm. Außer einem erhöhtem Niedlichkeitsfaktor bietet Beavers jedenfalls nicht sehr viel Neues. Das übliche Rumrennen und Sammeln ...

**Roland Gerhardt**



Grafik	076%
Sound	068%
Fun	061%

## Beat 'em Up SURF NINJAS

■ Herst.: Microvalue . Preis ca.: DM 90,- . System: CD 32 ■

Eines der hirnlosesten Spiele, die derzeit für das CD 32 erscheinen, ist Surf Ninjas. Eine lieblosere Grafik, einen mieserablen Sound und ein schlechteres Gameplay sucht man vergeblich im Amiga-spieleregale. Muß denn wirklich von jedem peinlichen Softwareschmiede-Arbeitsunfall eine CD hergestellt werden?

**Roland Gerhardt**



Grafik	024%
Sound	014%
Fun	021%

## Action-/Strategiespiel SABRE TEAM

■ Hersteller: Krisalis . Preis ca.: DM 90,- . System: CD 32 ■

In diesem Spiel habt Ihr die Aufgabe, Geiseln aus der Gewalt skrupelloser Terroristen zu befreien und letztere zu eliminieren. Obwohl der Spielverlauf etwas schleppend wirkt, läßt sich die CD32-Umsetzung auch passabel steuern, und die interessanten Einsätze bieten abwechslungsreiche Unterhaltung.

**Roland Gerhardt**



● Gute Steuerung und viele Handlungsmöglichkeiten helfen der Suche nach den Geiseln.



Grafik	060%
Sound	070%
Fun	065%

## Strategiespiel GLOBAL EFFECT

■ Herst.: Millennium . Preis ca.: DM 90,- . System: CD 32 ■

Ein Strategiespiel, bei dem nicht nur die Vernichtung des Gegners im Vordergrund steht, sondern auch die Bewältigung der Umweltverschmutzung, ist schon mal was anderes. Leider läßt sich Global Effect relativ kompliziert spielen. 14 Szenarien und unzählige Optionen schaffen dabei die nötige Verwirrung, um vom interessanten Spielgeschehen abzulenken.

**Roland Gerhardt**



Grafik	074%
Sound	083%
Fun	075%

## Jump & Run PREMIERE

■ Herst.: Corkers . Preis ca.: DM 80,- . System: CD 32 ■

Daß man auch wirklich alles auf so eine Silberscheibe quetschen kann, zeigt uns die Programmierstube Corkers mit diesem Produkt. Ein sowieso schon uraltes Spielprinzip so lieblos zu gestalten und mit einem fast unbezwingbaren Gameplay zu versehen, verdient im Grunde genommen schon beinahe einen Play Time-Star!

**Roland Gerhardt**

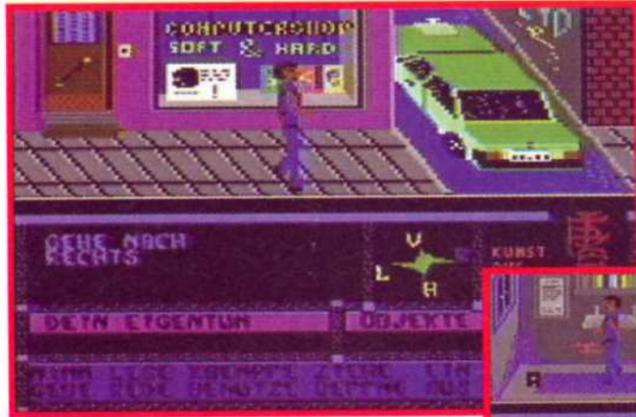


Grafik	032%
Sound	016%
Fun	020%

## Adventure KUNST AUS CHINA

■ Hersteller: Independent.S. . Preis ca.: DM 24,90 ■

**Der gute, alte C 64 wird ja nicht mehr gerade mit Software überschüttet. Um so erfreuter werden es dessen User zur Kenntnis nehmen, daß sich „Independent Softworks“ seiner angenommen hat.**



● Hier kommt echtes „Zak Mc Cracken“-Feeling auf, auch was den Spielspaß betrifft.



Hinter diesem etwas irreführenden Titel verbirgt sich ein Grafik-Adventure, daß zwar stark an „Zak McKracken“ erinnert, aber durchaus eigenständigen Charakter hat - mit Reisebildern hat es nichts zu tun. Peter - unser Hauptdarsteller - wird mit einer wirklich bitterbösen Bande konfrontiert, welche Schutzgelder erpreßt und sich auch sonst nicht gerade freundlich verhält. Nachdem Peter und sein Bruder Tom von den Typen eine gewaltsame, physische Veränderung ihrer Gesichter erleiden mußten, wenden sie sich an die Polizei, was aber nicht besonders ergiebig ist. Sie beschließen, daß Peter anlässlich des jährlichen Kampfsportturniers gegen den Obermütz kämpfen soll. Wenn Peter den Kampf gewinnt, wird die Bande die Stadt verlassen. Durch einen verbotenen Schlag gewinnt der Anführer den Kampf, und Peter verliert sein Leben. Aber wenn man „Bloodsport“ gesehen hat, sollte einem klar sein, daß es so nicht enden kann. Thomas schwört am Grabe seines Bruders, daß er dessen Tod rächen und die Stadt von der Plage befreien wird. Keine leichte Aufgabe - und alles bleibt natürlich an Euch hängen! An Grafik und

Sound gibt es nichts zu kritisieren, und wenn man sich an die Steuerung gewöhnt hat (ähnlich wie bei „Zak“), geht sie flott von der Hand. Die Rätsel sind nicht besonders schwer, was besonders Einsteigern unnötige Frusterlebnisse erspart.

Ich bin mir sicher, daß Ihr hier noch sehr viel von dieser Firma lesen werdet, da man dort den C 64 noch nicht zu den Akten gelegt hat. Sollte „Sierra“ sich nicht noch querstellen, werden die Jungs auch bald „Larry“ auf dem C 64 sein Unwesen treiben lassen.

**Rainer Rosshirt**



# C64

**5th Anniversary.....DM 20,-**

SAMPLER zum 5. Geburtstag von Rainbow Arts mit folgenden Spielehits: Jinks, Garrison, Bad cat, Spherical, Danger Freak, Realmo.t., Trolls, Stratrash, Graffiti-Man, Rock'n Roll

**Zak MacCracken.....DM 35,-**

Wohl eines der besten ADVENTURES für den C64. Zak MacCracken als rasender Revolverblatt-Geschichten-Reporter...

**Logical.....DM 20,-**

Der Knüller für alle TÜFTEL-Fans - nur Logik hilft gegen die unerbittlichen Kugeln.

**Lemmings.....DM 49,95**

Das Geschicklichkeits-Kult-Spiel. PLAY TIME 4/94 93%

**„Greatest Hits“.....DM 20,-**

Die 50 (!) besten Spiele aus GAME ON, MAGIC DISK 64 und GOLDEN DISK 64.

**C64-Überraschungspaket  
.....DM 20,-**

**C64-Überraschungspaket  
.....DM 40,-**

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

### Unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 -3 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(s) Spiel(e)

Stck.	Spiel/Artikel	System	Preis

Gesamtsumme

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort



**Und wieder einmal habe ich etwas geschafft! Ist es Euch aufgefallen?**

**Die letzten Leserbriefe waren nahezu frauenfrei. Offensichtlich ist es eines meiner wenigen Talente, Frauen zu verschrecken. Kann mir mal jemand ein Röhrchen Schlaftabletten leihen? Nur die treueste Schreiberin ließ mich in diesen schweren Stunden nicht allein. Ich bin ja so gerührt. Aber was ist mit den anderen? Habe ich Euch etwas getan? Lest Ihr die Play Time nicht mehr? Epidemieartig auftretende Schreibfaulheit - hormonbedingt? Auf der**

**Straße kann ich Euch noch sehen - also gibt es Euch noch (hoffe ich zumindest). Aber warum habt Ihr uns nichts mehr zu sagen? Über eine diesbezügliche Aufklärung wäre ich sehr dankbar. Sollte auch jetzt keine Reaktion erfolgen, muß ich davon ausgehen, daß Ihr ausgestorben seid und Euer Anblick eine optische Täuschung und/oder Freudsche Fehlleistung ist. Schade. Ich werde Euch vermissen.**

**Der Eure, bis die Hölle gefriert:  
Rainer Rosshirt**

**FORDERUNG**

Lieber Rosaroter Panther  
Ich danke Euch! Ihr habt mich mit Ruhm und Stolz betrüfelt, als Ihr in der Anzeige von 8/94, Seite 107, das Ros-Shirt verwirklicht habt. Da ich mich als geistige Mutter fühle, hoffe ich auch auf ein Honorar in Form von fünf T-Shirts in den Größen S, M und XXL. Ich bitte, die T-Shirts mir umgehend und frei Haus an die bekannte Adresse zu schicken.

**Gruß und Kuß: The Golden Peanut**

Anlage: Mein ideenreiches Schreiben von damals als Beweis meiner Intelligenz.

Ach Kathrin ... schön mal wieder von Dir zu lesen. So gerne, wie ich Dich betrüfelt hätte. (mit Ruhm natürlich) - leider wird nichts draus. Das was hier angeboten wird, ist NICHT das berühmte Ros-Shirt! Und mit mir (oder mit Dir) hat es auch weniger zu tun. Es handelt sich hierbei um das „Standard-Play Time-immer XL-weiß mit blauer Schrift-Shirt“. Mein Chef Red

hat mich gezw... äh ... motiviert, die Shirts mit Handschriftlichem zu versehen. Eine Zeichnung (Bild ist wegen des bissigen Motivs ja nicht möglich) von mir ist darauf nicht enthalten. Allerdings ist das dem positiven Gesamteindruck des Shirts nur zuträglich. Keine Punkte - kein Gewinn. Allerdings quält mich seit kurzem die Frage, welche der drei Größen für Dich bestimmt gewesen wären! Gib mir bitte Antwort oder wenigstens Magenpillen.

**WALDBÖCKELHEIMER IMPRESSIONEN**

Ja - und hier ist er wieder, der coole, mutige, sportliche, verführerische, allseits beliebte und total fotoscheue Briefkastenonkel Rainer Rosshirt!

So, und damit Du keine Zeit hast, den Schleim wegzuwischen, kommen jetzt fünf hübsche Fragen angedüst:

1. Ich hätte gern ein Faltposter von Eurer Mechthild! Ist noch eins da?

2. Auch die Papiertüte (7/94 Brief 5) erregte mein Aufsehen. Ich habe aber keine Lust, bei Eurer doofen Hotline anzurufen. Daher wäre ich Dir dankbar, wenn Du selbst mir diese Schmuttel-Infos verabreichen würdest. Her damit!

3. Warum ist die CD-Technik so teuer?

4. Es geht mal wieder um den Barcode-Battler. Nun, der September 93 ist vorbei, aber den neuen Handhelden sah ich nirgendwo. Wo isser denn?

5. Was ist zukunftsträchtiger: Konsole oder Computer?

Ach ja - die erste Mark ist für das Faltposter und die zweite für eine Deiner stau-bigen Papiertüten. Okay, das war's!

**Der Waldböckelheimer (wer lacht da?) Nervfunk**

P.S. Ich flehe Dich an: Mach' die Rechtschreibfehler raus!

Nicht nur ultradick auftragen, in der Anrede - auch noch Lügen verbreiten! Bis auf das „fotoscheu“ natürlich.

1. Leider kamen noch nicht genug Einsendungen - was mir total unverständlich ist. Diese Frau ist eine zweibeinige Hitzewelle!

2. Sehr gerne würde ich Dir diese Tüte schicken, immerhin hast Du zwei Mark (mein halber Monatslohn) locker gemacht. Als Entschädigung für das entgangene Mechthild-Faltposter, hätte ich Dir auch ein Foto von Early (im tief ausgeschnittenen Badeanzug!!) beilegen können, aber Du Nase mußttest natürlich ohne Namen und Absender schreiben. Sehr geistreich.

3. Wie kommst Du auf das schmale Brett, daß CD-Technik teuer wäre? CD-Player ab 99 DM, CD-ROM (Double-speed) ab 299 DM, Audio CDs ab 9,99 DM, und schon ab 19,95 DM bieten Silberscheiben Futter für Deinen Computer. Teuer?

4. Eine Kette von Spielwarengeschäften (die mit dem „verkehrten“ R) haben das Teil, und auch bei „Barstadt“ sah ich ihn schon für 49,95 liegen.

5. Da nun so langsam die „High-Tech-Konsolen“ auf den Markt drängen, gebe ich ihnen eine sehr gute Überle-

benschance. Aber da meine Kristallkugel übel verschmutzt ist (eine böse, böse Allergie unserer Putzfrau) und das Redaktionsorakel immer noch nach Möglichkeiten für mich sucht, unverletzt aus der Angelegenheit mit dem Mechthild-Faltposter herauszukommen, kann ich keine verbindlichen Aussagen machen.

Deine Rechtschreibfehler habe ich entfernt. War ein ziemliches Stück Arbeit!

 **TESTER** 

Heißbegehrter Rainer! Wir, Michael und Thorsten, wollten Dir schon lange einmal schreiben. Jetzt haben wir uns zusammen getan und uns überwunden, dem Leserbriefkönig (schleim) einmal zu schrei-

ben. Wir beiden scheuen Burschen sind aus Schiffweiler (Hey - das ist ein Dorf im Saarland). Wir sind Amiga- bzw. PC-User und verstehen uns trotzdem saugut (doch, doch, so etwas gibt es auch). Wir können Deine Scheuheit gut verstehen, sobald uns jemand fotografieren will, brechen wir in Panik aus. Nun zu unseren Fragen - natürlich haben auch wir welche!

1. Wir würden gern Spiele für die Play Time testen. Könnt Ihr uns nicht ein paar Testmuster schicken?
2. Wieviel Gehalt bekommst Du eigentlich?
3. Wie kommt man bei dem Endmonster Luminor bei Ambermoon weiter?
4. Thorsten würde Dir das ganze Geld von seinem Konto geben (1,89 DM) für einen Teil Deiner Haar-

pracht. Machst Du es? So, das waren unsere Fragen. Bei Brechreizen und Koffeinvergiftungen verklagen sie bitte den Chef Red.

**Die little M+T**

Natürlich ist Schiffweiler ein Dorf im Saarland. Was denn sonst? Es hätte mich auch stark gewundert, wenn nun keine Fragen gekommen wären.

1. Im hintersten Winkel unseres Dachbodens fanden wir noch ein paar Spiele, die bisher keiner anfassen wollte. Nachdem ich die Staubschicht samt einer toten Ratte mühsam entfernt hatte, wurden sie noch verpackt und an Euch geschickt. Das habt Ihr nun davon! Aber wehe, Ihr schickt uns auch noch Testberichte dazu!
2. Ein einziges.

3. Ich ... äh ... ???
4. Die paar Borsten, welche sich in Eurem Päckchen befinden, sind Abfallprodukte meines jährlichen Versuches, mich zu rasieren. Da es sich dabei zweifellos um einen Teil meiner Haarpracht (grööhl ...) handelt: Her mit der Kohle!

  
**HERMANN  
THE GERMAN**  


Gutnacht Rain-Man (Ha, der ist neu!)! Erstmal ein furchtbar großes Lob für das neue verbesserte und meiner Meinung nach auch sehr gelungene Outfit der Play Time. Dennoch habe ich etwas zu kritisieren: In Eurem Comic „Hermann“



wird in aller Öffentlichkeit Gewalt gegen Dungeon-Monster gezeigt. So fängt es immer an! Und in wenigen Wochen lebt dann kein einziges Monster mehr, weil Ihr Euren Lesern sogar noch zeigt, wie man Monster vernichtet, das sogar verherrlicht und in einem Comic lächerlich macht! Leider ist das Ganze kein bißchen komisch. Die Rasse der Kellerus Schleimus Monstrus, im Volksmund auch Dungeon-Monster genannt, ist kurz vor dem Aussterben. In ein paar Monaten ist es wahrscheinlich schon zu spät, und wenn Ihr dann ein Rollenspiel kauft, müßt Ihr anstatt gegen hübsch schleimige Monster gegen knuddelige Plüschhasen oder kleine Puppen mit Locken kämpfen! Ist das die Sache wirklich wert? Ist das gar der Untergang der Rollenspiele? Apropos Rollenspiele: Wie wäre es mal mit einem Spiel mit Rainer in der Hauptrolle? „Rainer Rosshirt auf der Suche nach der zuckenden UFO-Socke“. Hört sich doch prima an. Meine Fragen:

1. Ich hab das immer noch nicht ganz verstanden: Von wem wirst Du jetzt eigentlich immer gefoltert (mal abgesehen von den Leserbriefen)? Vom Chef Red oder vom stellvertretenden Chef Red?
2. Wieviel sind 4782 Yen?
3. Warum suchst Du Dir keinen anderen Job?
4. Hat sich wenigstens das Essen in der Kantine verbessert?

Das war's, ich hoffe, daß Dich meine Fragen nicht überfordert haben.

**Dein Freund, der Elch**

Natürlich sind die armen Monster nicht bedroht. Für diesen Comic mußte auch keine einzige dieser liebenswerten Kreaturen leiden. Es handelte sich in diesem

Comic nur um einen technisch ausgereiften, optischen Trick und viel Schminke. Auch vor Nachahmern brauchen sich unsere schleimigen Freunde nicht zu fürchten, da das hier beschriebene Monsterkillen nur (und wirklich nur!) mit der Original-„Hermann-Monsterex-Multifunktionswaffe“ funktioniert, welche nicht im Handel zu haben ist. Man kann sie einzig und allein mit einem gültigen Monsterjagdschein erwerben, der wieder eine bestandene Prüfung voraussetzt. Da nun diese Prüfung eigentlich nicht bestanden werden kann, können diese possierlichen Kreaturen auch weiterhin ohne Gefahr für Leib und Schleim vor sich hin orken.

Ein Spiel mit einem unsichtbaren Hauptdarsteller (einen Teufel werd ich tun und mich ablichten lassen!!) fänden wir übrigens etwas dümmlich. Meine Antworten:

1. Wieso „oder“?
2. Das sind fast 5000. Merkwürdige Frage. Als ob einer von uns mit so hohen Zahlen umgehen könnte.
3. Wer will mich denn schon? Ich könnte höchstens noch die Nase von Mike Krüger dubeln oder die Synchronstimme von Godzilla übernehmen. Ich werde darüber nachdenken.
4. Aber ja doch. Manchmal wird es inzwischen sogar schon gekocht!



### EIN SCHNITZEL FÜR DEN SPITZEL



Hallo Rainer!

Eines der größten Rätsel in der Geschichte der Play Time ist Deine Person und Dein Antlitz. Doch gab es in der PT 8/94 die Lösung: Das Foto aus dem Hinterhalt. Aber nach der Prüfung dieses Fotos mit dem schon über Dich gesammelten Material muß man enttäuscht

feststellen, daß es nur eine Finte war. Auf dem Redaktionsposter, dem einzig wahren Anhaltspunkt, hattest Du keine so niedlichen Ohren - und eine Schönheitsoperation bei Deinem Gehalt?

Aber nach weiterem Studium der PT nach auch nur den allerkleinsten Hinweisen fällt eine Anzeige (PT-T-Shirts) auf. Die Person im Hintergrund - ja, es könnte - nein, es ist Rainer! Diese These wurde mit einer 51%igen Sicherheit bestätigt, da bei dem Vergleich mit dem Redaktionsposter keine groben Fakten (lange Ohren, grünliche Haut, Glatze) dagegensprachen. 51%, das war zu wenig. Doch eine 99,8%ige Identifizierung gelang durch die Spiegelung der vergitterten Kellerfenster Deines Verlieses (sprich Büro) in Deiner Sonnenbrille. Ja, das Rätsel ist gelöst, und ich kann diesen Brief beenden.

### Inspektor H. P.

Eine Schönheitsoperation ist - obwohl dringend nötig - mit meinem Gehalt nicht durchführbar. Für das bißchen Geld könnte ich mein Gesicht höchstens durch das Bewerfen mit Lehmbatzen verändern lassen. Ich bin doch immer wieder erstaunt, was unsere Leser so bewegt. Daß mein Gesicht dazu gehört, finde ich, gelinde gesagt, merkwürdig. Was soll denn so fürchterlich interessant daran sein, welche Augenfarbe ich habe und wieviel Barthaare um meinen Mund wuchern? Habt Ihr nix Besseres zu tun?

### PSYCHO

Hey-Ho, Raino!  
Psychiatrische Anstalt, 11. Juni:  
Als ich mich neulich fragte, wann mal endlich wieder die

neue Ausgabe der Play Time erscheinen würde, machte ich mich daran, auf den letzten Seiten der alten Ausgabe nach zu sehen, um das Erscheinungsdatum der PT 7/94 ausfindig zu machen.

Als ich an besagter Stelle angekommen war, sammelten sich nacheinander immer mehr Schweißperlen auf meiner Stirn, und ich brach mit zuckenden Bewegungen zusammen. Alles Mögliche schoß mir durch den Kopf, als ich dort las, die PT wäre schon längst - nämlich am 8. Mai 1994 - erschienen. Reflexartig hechtete ich zur Wand und riß den Kalender herunter. Es bestand ja noch die kleine Hoffnung, daß ich mein Zeitempfinden gänzlich verloren hatte und mir das Erscheinungsdatum noch bevor stand. Doch auch diese Hoffnung verflog schnell, und ich rannte zur Haustür (ohne mich anzuziehen) und sprang aufs Fahrrad. Gerade noch rechtzeitig er-wischte ich den Bus in die Innenstadt. Verachtende Blicke richteten sich während der Fahrt auf meinen schwitzenden, zuckenden und noch immer im Schlafanzug (!) befindlichen Körper. Endlich war ich am Ziel meiner Bemühungen angekommen - dem Kiosk (in Fachkreisen auch „Zigeunerladen“ genannt). Ich riß die PT aus dem Regal und bezahlte. Daheim wunderte ich mich über den ungewöhnlich hohen Preis und bemerkte, daß ich mir zwei Ausgaben unter den Nagel gerissen hatte. Außerdem kam mir die Cover Disk merkwürdig bekannt vor. Da fiel meinem unübertrefflichen Kombinationsinn auf: Ich hatte mir in zweifacher Ausfertigung selbige Ausgabe zugelegt, die ich schon seit einem halben Monat besaß. Es wurde langsam schwarz um mich. Nun befinde ich mich hier, an einem mir zuvor unbekanntem Ort, und verfasse

diesen Brief. Vielleicht etwas spät, doch ich habe mich erst jetzt von dem Schock erholt! Bitte drucke diesen Brief, damit nicht andere Leser dasselbe Schicksal wie mich ereilt. Obwohl ich doch gerne etwas Gesellschaft in dieser kalten, feuchten Zelle hätte.

**Dein Markus Hagen**

Huch - ist uns das aber unangenehm. Bei dem angegebenen Datum handelte es sich natürlich um einen Druckfehler. Selbstverständlich hätte es 8. Juni lauten müssen. Herbert (der war's ... der war's ...) ist für die Erkennung und Beseitigung der Druckfehler verantwortlich. Eigentlich bekommt er das ja meist gut auf die Reihe. Aber seit er das zweite Mal mit Nachwuchs geschl... äh ... gesegnet wurde, guckt er manch-

mal recht übermüdet aus seinem aletefarbenen Hemd. Aber da der kleine Quälgeist (nein - natürlich der Nachwuchs, nicht der Herbert) inzwischen geruht, nächstens durchzuschlafen, ist auch unser guter Herbie wieder der alte (ob das ein Vorteil ist, müßte gesondert diskutiert werden), und seine Hemden verlieren schon langsam ihre reizvollen Flecken - oder sollte es ein Muster sein? Falls er sich nicht seine eigene Fußballmannschaft basteln will, wird sich so etwas nicht wiederholen. Versprochen!



Hi Rainer, am besten ich fange gleich an. Warum habt Ihr keine Berichte in Eurem Magazin über den C 64? Disketten sind zwar dabei, aber mehr auch

nicht. Jetzt komm' mir nicht mit dem Argument, für den C 64 würde es sich nicht mehr lohnen, einige Seiten zu drucken. Meiner Meinung nach ist dieser Combi immer noch „in“ und nicht, wie viele behaupten, „out“. Oder meinst Du, daß die Großen (PC, Amiga, Mega Drive, SNES) mehr drauf haben als der C 64? Ich bin ein eingefleischter Assemblercoder und gehöre mehreren Programmiererteams an, und ich kann Dir sagen, was Sache ist. Nenn mir mal einen gravierenden Grund, was die Großen besser können als ein C 64! Und zur Verwaltung meiner zehn Bekannten eignet sich der 64er ebenso gut wie ein PC, wenn nicht sogar besser. Große Rechner werfen mit Gigabytes nur so um sich. Es ist doch heute keine Kunst mehr,

auf einem PC ein gutes Programm zu coden. Es gibt ja genug RAM. Es gibt auch viele Hochsprachen auf den Großen, mit denen jeder Idiot (tut mir leid, muß sein) ein gutes Game coden kann. Drückt man demjenigen einen 64er in die Hand, weiß er nichts damit anzufangen, kann ihn nicht bedienen oder programmieren. Oder frag mal einen Hochsprachencoder der Großen, ob er Ahnung hat von Assemblern. Er weiß noch nicht einmal, wie das geschrieben wird! Auf den Großen ist das Programmieren kein Problem, nur ein Befehl, und die Sache flutscht. Also, wer hat Deiner Meinung nach nun mehr drauf, ein Coder, der versucht sein Bestes zu geben und den 64er voll auszunutzen, oder ein Coder (wenn man



von Coder reden kann), der keine Ahnung hat, was strukturiertes Programmieren ist (Speicher verschwendet), und nur zwei Befehle eingibt, um ein Game zu coden. Ich möchte den Großen nicht ans Fell rücken. Ich möchte nur sagen, daß Ihr etwas für den C 64 tut. Denn ist er ein schlechterer Combi als andere?

### Mit freundlichen Grüßen: Sven

Ehe ich nun anfangen, auf Deinen Brief zu antworten, möchte ich betonen, daß wir eigentlich nicht vorhaben, dem kleinen Commo den Todesstoß zu versetzen. Wir bringen nach wie vor Disketten für ihn auf den Markt und werden auch weiterhin zwar wenig - aber immerhin - über seine Spiele berichten. Allerdings kann man nicht abstreiten, daß seine großen Zeiten endgültig vorbei sind. Ich sehe Dich schon im Dreieck hüpfen, aber es wäre mehr als naiv, zu behaupten, daß der 64er noch eine schillernde Zukunft vor sich hätte. Ich will ihm nicht seine Daseinsberechtigung absprechen, aber wie viele Jahrzehnte willst Du denn noch behaupten, daß ein System zeitgemäß ist? Ich kann Dir auch gerne verraten, was die „Großen“ dem C 64 voraushaben: Speicher, Rechenpower, Farben und Auflösung. Wenn wir schon beim Verraten sind: Kannst Du mir die zwei Befehle sagen, welche nötig sind, um ein Spiel zu coden? Der 64er ist nicht schlechter als andere, er ist schlicht und ergreifend technisch veraltet. Ich will Dir ja nicht zu nahe treten, aber mir drängt sich der Verdacht auf, daß Du eventuell arrogant, überheblich und engstirnig sein könntest. Aber da werde ich mich sicher täuschen.

### QUERBEET

Hi Rossi, ich lese noch nicht sehr lange die Play Time, finde sie aber total geil (schleim ...). Vor allem die Leserbriefe (2x schleim). Nun aber genug damit, der Monitor beschlägt schon. Wie Du sicher bemerkt hast, schreibe ich Dir zum ersten Mal. Haben sie Dich dazu verdonnert die C64-Spieletests zu schreiben? Na ja, bei Deinem Gehalt ... Nun aber zu meinen Fragen:

1. Wieviel MB RAM wird man brauchen, um WC 3 zum Laufen zu bringen?
2. Bringt Ihr mal eine Komplettlösung zu „Sam & Max“ raus?
3. Könntet Ihr etwas mehr Grafik-Adventures für den PC testen?
4. Bist Du wirklich so häßlich (bitte nicht schlagen)? Aber etwas Wahres wird schon dran sein!!! Ups, ist mir so rausgerutscht.

### Toby Toothmann The Tooth

P.S. Ich bin nur ein armer Schüler und kann die 20 Pf Spende, die Etienne gefordert hat, nicht aufbringen. Ich habe all mein Geld in die Play Time investiert. Aber bei Deinem GEHALT (mindestens 5600 DM) wirst Du bestimmt nicht verhungern.

Da mein geliebter Chef Red psychologisch äußerst ausgereifte Methoden zur Motivierung seiner Mitarbeiter hat (Geld!), konnte er mich dafür gewinnen, die 64er-Tests zu machen.

1. Könnten wir uns nicht darüber unterhalten, wann das Game fertig ist? Momentan könnten wir nur Gerüchte und Vermutungen verbreiten, was aber nicht Sinn der Übung ist.
2. Hatten wir eigentlich nicht vor. Aber wenn nix mehr

geht, wende Dich vertrauensvoll und kostenlos an unsere Hotline (Tel.: 0911-6427762), dort kann man Dir bestimmt helfen, und die Telekom will ja auch leben.

3. Wenn was kommt, wird es auch gnadenlos getestet. Aber wir werden nun nicht anfangen, extra für Dich Grafik-Adventures zu programmieren - auch wenn dazu nur zwei Befehle nötig sind.

4. Wußtest Du, daß der Harmattan ein trockener, von der Sahara zur atlantischen Küste Afrikas wehender Nordwind ist und die Sprungspinne in Mitteleuropa nahezu ausgestorben ist?

Natürlich werde ich nicht verhungern, so lange die Heilsarmee noch kostenlose Mahlzeiten verteilt. Aber welche Organisation kümmert sich um mein armes, hungerndes Motorrad?

### VERWIRRUNGEN

Hi RR!

Eigentlich weiß ich ja noch gar nicht wie ich anfangen soll, da ich nicht mit dem üblichen „Gesülze“ kommen will. Darum gleich zu meinen Fragen:

Ist noch eine Erweiterung oder sogar ein 3. Teil von dem Spiel „Serpent Isle“ geplant? Als begeisterter Serpent Isle/Ultima 7-Fan hab ich mich natürlich total auf Ultima 8 - Pagan gefreut. Als ich dieses Spiel dann endlich hatte, war ich auch sehr begeistert - aber nur für einen Tag. Somit wären wir auch schon wieder bei dem Thema: gute Grafik macht noch kein gutes Spiel. Ich will damit jetzt nicht sagen daß Pagan sch..... ist, nein, nein, es ist halt nur nicht so gut wie Serpent Isle. Man hat bei Serpent Isle einfach viel mehr Möglichkeiten als bei Pagan.

Dieses Spiel ist einfach das beste von allen Ultima-Spielen. Deshalb wäre ein 3. Teil, der so gemacht ist wie Serpent Isle (nur mit einer anderen Hintergrundstory) eine echte Bereicherung für Origin, da es sicherlich noch einige andere gibt, die so denken wie ich.

Naja, das wars dann eigentlich mit meinem Brief. Obwohl er eigentlich eh nur Schmarrn ist, wärs trotzdem cool wenn Du ihn abdrucken würdest. Vielleicht bekommst Du dann ja auch einige Protestbriefe gegen mich oder ein paar Briefe von Ultima 7-Fans, die der gleichen Meinung sind wie ich (na kommt traut Euch und schreibt).

### Also dann Rainer, machs gut!

Leider wird es wohl für Teil 7 keine Add-On Disks oder Ähnliches geben, denn die Uhr steht ja bereits auf Teil 8 (und sogar dreiviertel 9). Normalerweise sollte man aber jetzt auch genug U7 haben, denn das Grundprogramm war schon komplex und die Zusatzdisketten nicht minder.

Für Hardcore-Rollenspieler (hat nichts mit gleichnamigen Filmen zu tun) ist U8 tatsächlich das falsche Spiel. Grafisch jedoch hat es riesige Vorteile und auch die Benutzerführung hat sich um Längen verbessert. Vom Sound und den Effekten ganz zu schweigen. Mit anderen Worten, die Jungs von Origin haben sich programmiertechnisch überhaupt nichts vorzuwerfen, denn sie haben schon fast perfekte Arbeit geleistet. Zusammenfassend bleibt mit also nur zu sagen:

Spielst Du den siebten Teil namens Serpent Isle (sprich Eil) hast du nie Langeweile, doch spielst Du Ultima acht so daß es kracht die ganze Nacht, dann vergiß U7, den Pagan wirst Du lieben!

...Jawoll

# KLEINANZEIGEN

## AMIGA

Black Gold, Rolling Ronny, Cubulus, Klax, Hard Nova, Great Courts 2, Last Battle, Agony, Air Support, Super Off Road, Monopoly, Winzer, DM 30,-, Tel. 04152/74140

Anstoß, Monkey Island 2, Tornado, Indiana Jones 4, BAT 2, Turrican 3, Disposable Hero, Hotelmanager, Overdrive, Dracula, DM 55,-, Tel. 04152/74140

Sensible Soccer, Lionheart, Populous 2, Space Hulk, Legacy of Sorasil, Elite 2, Populous 2, 2nd Samurai, Battle Chess, Pool, Alfred Chicken, DM 50,-, Tel. 04152/74140

Ancient Art of War in the Skies, B17, Bills Tomato Game, Ishar 2, Indy Heat, Missiles over Xerion, Conquestador, DM 40,-, Pinball Wizard, Blob, DM 20,-, Tel. 04152/74140

Verk. Originalspiel SimCity Deluxe mit Editor usw. für DM 45,-, Spiel in Deutsch, Tel. 06571/3989

Verschenke meinen Amiga 500 (Wert DM 4.000,-). Der 501ste, der mir DM 5,- zuschickt, hat ihn in der Tasche. Adresse: Dirk Henkes, Bernhard-Rösler-Str. 50, 41366 Schwalmatal

Verkaufe Amiga 600 (NP DM 1.900,-) mit Festpl. 160 MB, Digitizer (SFX & GFX), 2 Lfwk., Spiele, Tools etc. für DM VB 1.400,-, Tel. 02163/3809

Verschenke A 500 + Monitor + Drucker + RAM-Erweiterung an den 222sten Einsender. Schickt DM 5,- in bar an Steffen Wegener, Gröpern 18a, 06484 Quedlinburg

Verschenke A 500 mit Monitor. Schickt DM 4,- an Kerem Aydin, Goßholz 13, 88161 Lindenberg. Der 777ste bekommt den Amiga

Verschenke Anstoß an den 375sten, der mir DM 2,- schickt. Zlatko Tomic, Breslauer Weg 4, 52449 Baesweiler 2

Verk. Aktl. WM 94 Goal-datadisk mit allen 528 Kickern für DM 4,95. Chris Schmitt, Kurt-Schumacher-Str. 21, 67663 Kaiserslautern

Verkaufe Amiga 500, „MB-Erweiterung, Kick 1.3 + 2.0, 5,25 Ext., 15 Orig. Spiele, ca. 200 Disks, Div. Joysticks an den 300sten, der mir DM 5,- zuschickt. (Name leider unlesbar) Liebigstr. 34, 10247 Berlin

Verschenke zahlreiche Original-Games für A 500. Legt DM 2,50 in bar bei. Jeder 100ste bekommt ein Game! Daniel Steller, Markt 41, 04600 Altenburg

Suche A 600 für DM 250,- bis 300,- + Spiele oder tausche C 64 mit 100 Spielen und Final Crtr. 3 gegen A 1200 und DM

180,- Zuzahlung. N. Harhumpf, Th.-Körner-Weg 3, 02689 Sohland

Verschenke 1869, Espana 92 u. Doodlebug an den 150sten, der mir DM 3,- schickt. Jens Heinzel, Königsberger Str. 6, 27324 Eystrup

Verk. A 500 + Mon. 10855 + CD-Lfwk. + 2 CDs + 100 Disks + 2 MB RAM + Maus, VB DM 350,-, Tel. 03327/3488

Topangebot: Amiga 1200, Porfex Stereo Monitor, Zubehör, 6 Orig. Spiele, u. a. Elite II, Die Siedler, Preis DM 700,-, Tel. 02232/35560

Achtung! Der 500ste, der mir DM 5,- schickt, erhält den Amiga 1200. Abs.: Thomas Moehr, Lübecker Str. 15, 17389 Anklam

Verk. spottbillig: Orig. und Zubehör. Liste gegen DM 1,- Porto. Daniel Klose, Feldhäuser 4, 02906 Waldhausen

Verkaufe 30 Originale (u. a. Humans, R Type 2, Zyconix) für DM 250,-, Tel. 07543/1230 Helmut

Verkaufe Amiga 1200 HD 40 mit Turbokarte und 6 MB RAM + 5,25 Floppy, VB DM 1.100,-, Tel. 07543/1230 Helmut

Verschenke A 600 HD mit viel Zubehör an den 11ten, der DM 10,- in bar schickt. Marian Schoenwald, Geschw.-Scholl-Str. 1, 02977 Hoyerswerde

Verschenke Goblins III. Schickt DM 2,- an Constantin Hozsa, Bachstr. 10, 94469 Degendorf. Der 111te bekommt es

Verschenke A 500 mit 1 MB RAM, Farbmonitor 1084S, 2 Lfwk., 2 Drucker. Schickt DM 5,- in bar. Der 800ste kriegt ihn. Daniel Passenfuß, Achternbron 84, 22549 Hamburg

Verschenke an den 200sten Einsender von DM 5,- A 4000/40/240, an den 1.000sten SNES, an jeden 100sten Game. Jeder gewinnt! C. Ploransky, Postfach 6054, 72732 Reutlingen

Verkaufe A 500 (1 MB, Monitor, Drucker, Papier, 2 Spiele ...) für ca. DM 500,-. Suche Farbdrucker (PC), Tel. 05523/1809

Verkaufe A 600 + 500 in einem, 2 MB, Joyst. + Maus und Zubehör wie Anstoß, Airbus und mehr für DM 650,-, Tel. 03529/512048 (Seb.)

Suche für CDTV-Workbench 1.3, Joystick, Speichererweiterung A 501 mit Uhr, Preis nach VB. Kasper Romy, Kastanienweg 11, 18437 Stralsund

Verk. über 50 Orig.-Spiele. Liste anfordern gegen DM 1,- Rückporto, in Briefmarken beilegen. Steffen Feil, Pragerweg 11, 73527 Schwab. Gmünd

# PLAY TIME

**T-SHIRTS**  
von ROSSI handsigniert!

für lächerliche  
DM

**20,-**

Unsere Bestellbedingungen:

Bestellt werden kann per **VORKASSE** (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per **NACHNAHME** (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90327 Nürnberg. Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 (Mo-Do: 12.30 - 16.00 Uhr, Freitag: 9.00 - 12.00 Uhr) oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 3 bestellt werden.

**Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!**

**Hinweis: Abbildung auf dem T-Shirt entspricht nicht diesem Anzeigenmotiv!**

Eine Aktion von „Leser für Rainer's Gehalt“

**32 Seiten**

**TIPS&TRICKS zum Sammeln**  
gibt es in allen Zeitschriften  
mit **diesem Zeichen:**



**COMPUTEC**  
VERLAG

Verschenke 2 Sip-Module (1Mx9) Die 100ste Zuschrift bekommt sie. Schickt DM 1,- an Björn Petersen, Marienhofweg 29, 25813 Husum

Verschenke A 600 HD, 30 MB Festpl., 2 MB RAM, Farbmonitor, 5 Orig.-Spiele an den 400sten, der mir DM 5,- schickt. Andreas Laux, Hagener Str. 21, 57234 Wilnsdorf

Tausche Amiga Original Simon the Sorcerer gegen Space Hulk. Tel. 02247/7352 (nach Thorsten fragen)

Verk. Amiga Orig. Populous 2 DM 20,-, Another World DM 15,-, Syndicate DM 35,-, Dune 2 DM 35,-, Yo Joe DM 30,-, Tel. 09664/651

Verkaufe Amiga 500 mit RGB Monitor, Modul für Fernseher und 24-Nadeldrucker, VB DM 1.400,-, Tel. 09133/9827

Verk. Gunship 2000 DM 50,-, Lemmings 2 DM 40,-, Die Siedler DM 50,-, Dune 2 DM 40,-, Syndicate DM 50,-, Kolumbus DM 40,-, Tel. 030/4494174

Verk. Civilization DM 50,-, Battle Isle + Data 2 DM 70,-, Special Forces und Virus Control je DM 40,-. Alles Originale, Tel. 030/4494174

**PC**

Suche dringend Dumm, biete dafür F15 Strike Eagle 3. Matthias Siegel, Wackerstefinstr. 4, 72116 Mössingen

Verk. 386 SX/25, 5 RAM, 80 MB, 1 1/2 Jahre, Logitech-Scanner 256 Graustufen + reichl. Programme u. Zubehör. VHB DM 2.200,-, Tel. 038378/22335

Verkaufe oder tausche Aces over Europe DM 70,- und Starlord DM 70,- für PC (Originale), Tel. 05401/40532

Verschenke PC an den 5.000sten, der mir DM 2,- schickt. Ali Babakhani, Washingtonallee 10, 22111 Hamburg

Suche Dumm und Strike Commander (Original). Auch einzeln! Tausche (alles original): Sam & Max und/oder Maniac Mansion 2 u./o. X-Wing u./o. Monkey Island 2. Ab 18 Uhr. Tel. 0161/5608111 (Mehrmals versuchen!)

Verk. 486 DX2-66, 340 MB HD, 8 MB Ram, Pal VGA Card, 15 Zoll, 4.000 DPI Scanner an den 750sten, der mir DM 5,- schickt. M. Kirst, S.-Dach-Str. 35, 10245 Berlin

Day of the Tentacle DM 70,-, Ultima 8 CD DM 80,-, Alone in the Dark 2 DM 70,-, Tel. 05021/15899 tägl. ab 15 Uhr

Versch. Sound- und Joystickkarten. Schickt DM 5,- (Schein) an Philipp Berg, Wiesenstr. 15, 33142 Büren. Jeder 50ste bekommt eine

Versch. HP 410, 5 Mon. alt, an den 333sten, der mir DM 3,- in bar schickt. M. Honold, Waelder 32, 87789 Woringen

Tausche Microcosm und Rebel Assault DV geg. Human Race und X-Wing. Luther Siegfried, Alfred-Döblin-Str. 12, 12679 Berlin

Verk. Indiana Jones, Fate of Atlantis, DM 65,-, Inca II DM 70,-, beide kompl. dt., Tel. 0211/248657

Verschenke CD-ROM Pegasus 3 an den 10ten, der mir DM 5,- schickt. Günter Hirsekorn, Unterm Römberg 47, 59821 Arnsberg

Versch. Duke Nukem II Shareware CD-ROM an den 10ten, der mir DM 3,- schickt. Günter Hirsekorn, Unterm Römberg 47, 59821 Arnsberg

Suche Cannon Fodder (Shareware Update), zahle DM 10,-, Tel. 0531/690322

Verkaufe Strike Commander, Zool, Populous 2, Red Baron, Pinball Dreams uvm. wegen Systemaufgabe, Tel. 07502/7384

Verschenke PC-Originale: Die Siedler, SimCity 2000, T.F.X., A-Ost, Rebel Assault und viele mehr! Schickt DM 5,- an Marcel Kaiser, Pfortenstr. 2a, 65207 Wiesbaden! Jeder 3. bekommt eins

Verschenke PC 486 DX 33 an den 200sten Einsender. Schickt DM 3,- an Tobias Peltzer, Kantstr. 3a, 41541 Dormagen

Achtung: Verschenke PC Spiele: Dumm, Pinball, Another World, Comanche. Jeder 89ste ist ein Gewinner. Schickt DM 3,- an Martin Stazengreber, Gartenstr. 51, 84359 Simbach

Verschenke 386er. Schickt DM 5,- an Timo Obereiner, Rosenstr. 4, 58339 Breckerfeld. Der 1.500ste bekommt ihn

Verkaufe Anstoß und SimCityDeluxe für zusammen DM 80,-, Tel. 02851/6269

Verschenke 1 PC, 2 Game Boy, 1 Game Gear Spiel, 2 Videos. Schickt DM 2,- in bar an Max Frey, Am Brückengarten 10, 60431 Frankfurt. Jeder 222ste bekommt eins

Verschenke Orig. Alone in the Dark II und Strike Commander an den 22sten, der mir DM 2,- schickt. Mark Graner, Mozartstr. 24, 06333 Hettstedt

CD-ROM-Laufwerk Panasonic CR 562 B und Soundblaster 16 Bit ASP Multi für nur DM 450,- (nur zusammen zu verk.). CD-ROM-Spiele R. Assault DM 40,-, Comanche + Mis. 1 + 2 DM 150,-, Indy Car Racing DM 45,-, Mike Kretschmar, Tel. 0202/403500

Verkaufe 486 DX 33, 8 MB Ram, 3,5 + 5,25 LW, 170 MB HD, SB 16 Multi CD, CD-ROM, SVGA an den 500sten, der mir DM 5,- schickt. M. Knorr, Richard-Sorge-Str. 8, 10249 Berlin

Verschenke PC an den 1.000sten, der mir DM 5,- Porto schickt. Jan Pichotka, Hasenwinkel 5, 29556 Suderburg

Verschenke Sam & Max und Zak

McCracken an den 55sten, der mir DM 3,- schickt. Martin Hess, Elblöcken 18, 22605 Hamburg

Comanche DM 70,-, Epic DM 70,-, Battle Isle 2 DM 80,-, Lemmings DM 40,-, Soundbl. 2.0 DM 130,-, SVGA-Monitor MPR2 DM 450,-, Andy Beyer, 98701 Böhlen

Verkaufe die Originalspiele Lemmings 2, Dumm, Die Siedler und Dune 2. Jedes Spiel nur DM 35,-, Tel. 08241/1329

Verk. 386 DX 40, 170 MB, 4 MB Ram mit SVGA-Monitor, Drucker, Soundblaster, Mouse, Joystick, Spileen usw., Tel. 039997/10755

Verk. PC-Orig.: z. B. NHL Hockey, T.F.X., Privateer + Speech Pack, Sam & Max uva., Tel. 0341/4227184

Simm-Module/CPU's: 1 MB = DM 69,-, 4 MB = DM 265, 4 MB PS2 = DM 250,-, 486/DX33 = DM 450,-, 486/50DX2 = DM 500,-, 486/66DX2 = DM 515,-, Tel. 02361/651007

**C 64/C 128**

Verlose Originale: Geos 2.0 mit 9 Zusatzdisks, Pirates! Sende DM 2,- an Mario Noack, Waldweg 3, 02906 Kreba

Verschenke C 64 + Floppy + viele heiße Games + Schnellader + Handbücher. Schickt DM 5,- in bar an Dennis Schulz, Obringstr. 3, 45701 Herten 6. Der 666ste Einsender bekommt es

Verschenke C 64 mit Floppy + Datensette + Spiele + Maus + 2 Joysticks u.v.m. an den 3.064, der mir DM 2,- schickt. R. Nedlin, Milmersdorferchaussee 40, 17268 Templin/Ahrendorf

Verschenke C 64 mit Floppy und Joysticks sowie viel Zubehör und 60 Disketten. Schickt DM 3,-. Der 99ste bekommt es

Verkaufe C 64 + Floppy + 2 Joysticks + Maus + Game On + Mauspad + Schnellademodul (Final Cartridge 3) + Magic Disk + ca. 250 Spiele + ca. 20 Anwenderprogramme + Diskettenbox, VB DM 320,-. A. Zöhner, Werner-Hellweg 441, 44894 Bochum

Suche für C 64 Programm zur Horoskopberechnung. Sven Wagner, Tel.: 06332/49407

Verschenke C 64 + Fl. + Drucker + Softw. + Lit. Schickt DM 10,-, der 88ste kriegt alles. H. Büttner, Hauptstr. 47, 98634 Schwarzbach

Suche Spiele, bes. Wirtschaft (Rex, Winzer, Kaiser usw.). Angebote an Markus, Rathenastr. 29, 23568 Lübeck

Verschenke C 64 mit viel Zubehör. DM 5,- an Tobias Otto, St. Michael 6, 57334 Feudingen, der 100ste bekommt alles

Suche dringend Diskettenlaufwerke mit Preisangabe an Bernd Dehm, Dorfstr. 1, 04916 Friedersdorf

Suche Print Shop, bitte melde dich bei Jörn Steffen in 10559 Berlin, Lübecker Str. 12

Verk.: Robozone, Kangarudy 2, Turrican 2 je DM 20,- (zusammen DM 50,-). Input 64 7/87 und 3/88 je DM 15,- (zus. DM 25,-). F. Bachmann, Untere Bohle 11, 59581 Warsten

Verschenke C 64 mit Floppy + Joystick an den 60sten Einsender von DM 5,-. H. Büttner, Haotstr. 47 b, 98634 Schwarzbach

Verschenke C 64 II mit Floppy, Maus und Spielen. Schickt DM 2,- an Karl Heinz Kutz, Ahornstr. 11, 34281 Gudensberg. Der 500ste bekommt ihn. Keine Briefmarken

Verkaufe C 64 mit Floppy, 3 Diskettenboxen, 2 Joysticks und Speeddos Plus für DM 400,-, Tel. 030/6755689

Starlight! Das nichtkommerzielle Mag. für alle C 64/128-Freaks für DM 5,-. Thomas Goraszka, Bachtalstr. 154, 66771 Elm

Suche Street Fighter 2, WWF 2, Larry, SimCity, Dogfighter oder Exploding Fist für C 64. Tel. 05951/2153

DIGITAL TALK, Das Diskettenmagazin von Fans für Fans! Neueste Ausgabe gibt's gegen DM 1,- in Briefmarken bei: Andi Ledergerber, Hintergasse 4, CH 7310 Bad Ragaz

Verschenke C 128. Schickt bitte DM 3,- an Timo Obereiner, Rosnestr. 4, 58339 Breckerfeld. Der 1.000ste kriegt ihn

Verschenke C 64 komplett mit vielen Originalspielen an den 100sten, der mir DM 5,- schickt. A. Kaulfuss, Poststr. 10, 09638 Lichtenberg

You want the newest stuff??? Sende DM 5,- für die Liste an A. Beck, Sissiweg 8, 86551 Aichach (100 % Antwort)

Verkaufe C 64 mit Laufwerk + 1 Joystick + über 100 Spiele, DM 150,-, Lars Becker, Feldbergstr. 3, 79331 Tenningen

**MEGA DRIVE**

Suche und tausche Mega Drive-Cassetten und CDs sowie Action Replay. Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Verschenke Mega-CD mit 7 Spielen (Streets of Rage 3). Schickt mir DM 2,- in bar. Der 222ste bekommt es. Alexander Noack, Freienwalder Str. 3, 16225 Eberswalde

**GAME GEAR**

Verschenke Sonic Chaos + Columns an den 99sten, der mir DM 2,- schickt. A. Schmidt, Richard-W.-Str. 8, 36043 Fulda

Stop! Verschenke Game Gear-Spiele Anrufen: Tel. 0751/62918 ab 16 Uhr

Game Gear zu verschenken an jeden 2.222sten, der mir DM 2,- in Briefmarken schickt. M. Korpas, 06844 Dessau, W.-Lohmannstr. 27

Verschenke Game Gear mit 4 Spitzenspielen. Schickt DM 2,- an Thomas Braun, Oberer Wasen 15, 73642 Welzheim. Der 777ste bekommt es. PS: Geld nur in bar

Verk. Game Gear + Master Konverter + Sonic 2, Columns, Cristall Warriors, VB DM 250,-, Thomas Kreuzer, Tel. 030/5431371

**MASTER SYSTEM**

Versch. MS-Sp. Double Dragon, Asterix, Wonderboy 2 an den 200sten. Sendet DM 3,- an M. Lee, Fr.-Ebert-Str. 8, 57577 Hamm

Verkaufe Taz-Mania für DM 65,-, Spiderman für DM 50,-, Micky Mouse für DM 55,- und Autorennen für DM 25,-, Tel. 03461/218765

Verk. Sega Master Sys. + 120 Spiele. Preis VHB. Spiele auch einzeln zu verk. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas)

Verschenke NBA Jam. Der 50ste gewinnt. Schickt DM 4,- an K. Wallburg, Blumenstr. 10, 76669 Bad Schönborn

**SUPER NES**

Biete Tiny Toons (PAL), suche Wolfenstein oder Mortal Kombat, Zelda, Clayfighter, Mega Man X..., Tel. 05424/8951 (Urs)

Verschenke einen SNES USA mit 5 Spielen an den 500sten, der mir DM 5,- in bar schickt. G. Krull, Ewald-Dutschkes-Str. 13, 45357 Essen

Versch. 7 Games (z. B. NBA Jam, F2, Zelda) an den 300sten, der mir DM 3,- schickt. Swen Jacobs, Gartenstr. 28, 66822 Lebach

Suche Konsolen + Modulsammlungen für Super NES, Mega Drive, CD, Jaguar, GB, NES, Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas)

Verk. SNES mit MGH-Kopierstation, 2 Joypads, ca. 26 SNES-Spiele, z. B. Mortal Kombat usw., für DM 1.099,-. Tel. 07327/360, Nuri verlangen oder Tel.-Nr. angeben

Verschenke SNES mit 3 Spielen an den 555sten, der mir DM 2,- in bar schickt. St. Mazuroski, Osterstr. 17, 91869 Coppenburg

Versch. SNES + NBA Jam an den 250sten, der mir DM 2,- in bar schickt. Dennie Priebe, Luhering 11b, 21147 Hamburg

**ACHTUNG**  
Achtung! Dies ist unwiderruflich die letzte Ausgabe mit Anzeigen, deren Inhalt sich um Versenkung oder Verlosung irgendwelcher Soft- oder Hardware-Produkte dreht. Wir werden nun solche Anzeigen nicht mehr annehmen!

Verschenke SNES an den 1.000sten, der mir DM 5,- schickt. Inkl. 4 Spiele. Dazu kommt eines mit 5 Spielen. Andreas Fiedler, Ackerstr. 27, 06925 Annaburg

Verk. Micky Maus, Shadowrun, Zelda, F Zero, Street Fighter, Populous, SimCity u. a. je DM 55,-, Tel. 06782/5173, Henry, Mo. 18-20 Uhr

Verschenke SNES + 6 Spiele an den 500sten, der mir DM 1,- schickt. Keine Briefmarken. B. Knauer, Weserstr. 31, 34385 Bad Karlshafen

Suche Modulsammlungen für SNES-MD-NES-GB und GG, auch mit Konsole. Biete Höchstpreise für Neuheiten, Tel. 0641/71250

Verschenke Action Replay I an den 150sten, der mir DM 2,- in bar schickt. Christoph Sandhöfer, Zur Kirchenmühle 31, Lebach

Super Ghoul's 'n' Ghosts für DM 60,- + Tips, Tricks und Codes für SNES, Liste bei Alexander Kranz, Reimenröder Str. 1, 36323 Grebenau

Tausche Cool Spot gegen Young Merlin. Tel. 06232/82153 (fragt nach Volker)

Suche SNES-Spiele, egal ob alt oder neu. Schickt Eure Angebote bitte an C. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Suche Neuheiten u. Sammlungen für SNES, MD, NES, GB und Mega CD. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/791740. Tausche auch.

**GAME BOY**

Verschenke 3 Game Boy-Spiele an den 100sten, der mir DM 2,- schickt. Keine Briefmarken. Markus Meyer, Wiesenstr. 60, 90443 Nürnberg

Verkaufe Game Boy incl. Super Mario Land 2 und Batterien für nur DM 100,- (NP ca. DM 170,-), Tel. 05021/15899 ab 14 Uhr

Verkaufe Game Boy m. 4 Spielen, z. B. S. Mario Land, Motocross Maniacs, für DM

150,-. Tel. 08431/46910 ab 18 Uhr (nach Thorsten fragen)

Verschenke 5 Game Boy-Spiele an den 500sten, der mir DM 2,- schickt. Fabian Schunter, Filsstr. 20/1, 71065 Sindelfingen

Suche GB-Spiele. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas). Suche speziell das Spiel Game Boy Wars, zahle bis DM 50,-

Verkaufe GB mit 9 Spielen, Pop Screen für DM 480,-, Tel. 0651/30580 von 14 bis 18 Uhr. Marc Ternes, Am Kandelbach 29, 54295 Trier

Verkaufe GB mit 3 Spielen und Netzteil für DM 250,-. Tausche auch gegen C 64. Lars Steinbach, Am Kaplanberg 20, 04654 Froberg

**KONTAKTE**

Suchen Programmierer (C, TP) im Kreis Bottrop/Gladbeck. Wirtschaftsspiel in Arbeit, Tel. 02041/28729 ab 15h Stefan

Sprite Animator für Computer Spiele-Entwicklung (PC) gesucht. Carsten Mücke, Magdeburgerstr. 30, 32049 Herford

Suche Mitspieler/in für AD&D/Aliens/Call of Cihullu (15-17 Jahre) im Raum Mortorf, Tel. 04392/6533

**DIVERSES**

Super-Nebenverdienst: von zu Hause aus bis zu DM 2000,-/Monat, Info gegen DM 5,- bei R. Lengefeld, Haydnstr. 25, 14913 Jüterbog

Tausche Atari ST gegen Amiga 500. Verk. SimCity und Populous im Doppelpack für DM 70,-, Tel. 05121/54411 (Christopher)

Modulkopierer der neusten Generation jetzt bis 32 Mbit. Für SNES & MD inc. Realtime-Save, Info: Tel. 06182/22593 oder 24109

Verk. Spiele für SNES, MD, CD II, Master Sys., NES, PC Engine, Neo Geo, Lynx, GG, GB. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr (Andreas)

Gilt immer! Kaufe und verk. Spiele für MD, SNES und Amiga. Info unter Tel. 036840/30941 (Mo-Fr. 16-19 Uhr, Sa. 11-13 Uhr)

Kaufe, verkaufe Spiele für Amiga, SM, MD, SNES. Info unter Tel. 036840/30941 (Mo-Fr. 16-19 Uhr, Sa. 11-13 Uhr)

Topverdienst o. Startk-, Info gg. DM 5,-. S. Daus, Steiner Str. 14, 97848 Rechtenbach. Sofortstart ist möglich. Es lohnt

Kaufe, verk., tausche Spiele + Konsolen für MD, SNES, Mac, Mega CD, Neo Geo, PC Engine, Tel. 089/1403732

Tausche neue SNES-Games auch gegen Jaguar, Neo Geo Games (suche Last R.). Tausche Neo Geo, 3 Spiele, 2 Joyboards gegen 3DO, RGB! Tel. 07354/2873

Verkaufe Turbo Duo incl. Umschalter f. Jap/US Cards=60Hz + 23 HU-Cards + 7 CD-Spiele, Preis VB, Tel. 0161/3214910

Großes Tips- und Tricksbüro: Schickt nur DM 3,- und schreibt, wo Ihr Hilfe braucht (bis zu 7 Tips). Wir haben Hilfe für jedes System. A. Club, Seestr. 80, 23879 Mölln

Superverdienst von zu Hause aus. Kein Startkap. Legal, für Jugendliche 1-2.000 DM/Monat. Info gegen DM 5,- in bar an A. Borrego, Seestr. 80, 23879 Mölln

Bis zu DM 100,- Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbar von zu Hause aus. Info gegen frankierten Rückumschlag bei: Daniel Dahlke, Seefufer 9, 17209 Bad Stuer

Tausche NES + Atari + 17 Spiele, 2 Joysticks + 2 Controller gegen Super NES. Tel. 0221/591709 Framke, Am Nußberger Pfad 2, 50827 Köln

Superverdienst von zu Hause aus. Arbeitseinsatz 4-6h/Woche, Verdienst DM 1-2.000,-/Monat. Info gegen DM 5,- bei OBV PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

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

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

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

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

**Private Kleinanzeigen in PLAY TIME**

Anschrift \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

# PLAY TIME CHARTS

## Die aktuellen Verkaufs- charts

### ACHTUNG!

#### PLAY TIME-Leser bestimmen ihre eigene Hitliste

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

### COUPON

#### Play Time Leser-Charts

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

Mein System: \_\_\_\_\_

Absender: \_\_\_\_\_

An den: **Computec Verlag GmbH & Co. KG**  
 Redaktion **PLAY TIME**  
 Kennwort: **Leser-Charts**  
 Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

### MEDIA CONTROL CHARTS

#### MS-DOS

TITEL	HERSTELLER	VORMONAT	IM ... MONAT
1. Die Siedler	Blue Byte	NEU	1
2. SimCity 2000	Maxis	1	6
3. Anstoß	Ascon	2	7
4. Battle Isle 2	Blue Byte	9	3
5. T.F.X	Ocean	3	8
6. Ultima VIII	Origin	5	3
7. X-Wing	LucasArts	13	17
8. UFO Enemy Unknown	Origin	20	2
9. Sam & Max	LucasArts	4	6
10. Indy Car Racing	Virgin	8	7
11. F14 Fleet Defender	MicroProse	NEU	1
12. Flight Simulator 5.0	Microsoft	6	10
13. Privateer	Origin	14	10
14. Pinball Fantasies	21st Century	12	5
15. Day of the Tentacle	LucasArts	7	11
16. Aufschwung Ost	Sunflowers	10	7
17. Pacific Strike	Origin	16	2
18. Syndicate	Electronic Arts	18	13
19. Der Planer	Greenwood	NEU	1
20. 1942 Pacific Air War	MicroProse	NEU	1

## CD-ROM

TITEL	HERSTELLER	VOR-MONAT	IM ... MONAT
1. Rebel Assault	LucasArts	1	8
2. Battle Isle 2	Blue Byte	2	4
3. Ultima VIII	Origin	5	3
4. Day of the Tentacle	LucasArts	4	12
5. Comanche	NovaLogic	7	6
6. Strike Commander	Origin	6	7
7. T.F.X.	Ocean	3	4
8. Sam & Max	LucasArts	NEU	1
9. Mega Race	Mindscape	10	2
10. Anstoß - WC Edition	Ascon	NEU	1

## Alltime Lesercharts

TITEL	HERSTELLER	PUNKTE	SYSTEM
1. Die Siedler	Blue Byte	416	Amiga
2. Anstoß	Ascon	384	Diverse
3. Mortal Kombat	Diverse	223	Diverse
4. Indiziert	ID Software	222	PC
5. Syndicate	Electronic Arts	208	Diverse
6. Rebel Assault	LucasArts	176	PC
7. Sam & Max	LucasArts	171	PC
8. Privateer	Origin	170	PC
9. SimCity 2000	Maxis	155	PC
10. Day of the Tentacle	LucasArts	152	PC

## AMIGA

TITEL	HERSTELLER	VORMONAT
1. Anstoß	Ascon	2
2. Die Siedler	Blue Byte	1
3. Lothar Matthäus	Ocean	3
4. Pizza Connection	Software 2000	8
5. Der Clou	Neo Design	14
6. Mr. Nutz	Ocean	7
7. Cannon Fodder	Virgin	11
8. Aufschwung Ost	Sunflowers	5
9. Mortal Kombat	Virgin	6
10. Elite II Frontier	Gametek	12
11. Dune 2	Virgin	16
12. Simon the Sorcerer	Adventrue Soft	10
13. Beneath a Steel Sky	Virgin	20
14. Kolumbus	Software 2000	9
15. Gunship 2000	MicroProse	17
16. Syndicate	Electronic Arts	13
17. Jurassic Park	Ocean	11
18. Death or Glory	Software 2000	NEU
19. Turrigan III	Rainbow Arts	15
20. Burntime	Max Design	19

## LESERCHARTS

TITEL	HERSTELLER	PUNKTE	SYSTEM
1. Anstoß	Ascon	76	Diverse
2. Die Siedler	Blue Byte	60	Diverse
3. Sam & Max	LucasArts	36	PC
4. SimCity 2000	Maxis	27	PC
5. Indiziert	ID Software	23	PC
6. Mortal Kombat	Diverse	22	Diverse
7. Cannon Fodder	Virgin	20	Diverse
8. NBA Jam	Acclaim	18	Diverse
9. Rebel Assault	LucasArts	18	PC
10. Syndicate	Electronic Arts	18	Diverse
11. FIFA Soccer	Electronic Arts	17	Diverse
12. Pizza Connection	Software 2000	15	Diverse
13. Sonic 3	Sega	15	PC
14. X-Wing	LucasArts	15	PC
15. Jurassic Park	Diverse	13	Diverse
16. Microcosm	Psygnosis	13	Diverse
17. Indiana Jones IV	LucasArts	12	Diverse
18. Lothar Matthäus	Ocean	12	Diverse
19. Pirates Gold	MicroProse	12	Diverse
20. Ultima 8	Electronic Arts	11	PC

**Teil 2**

# CHRISTOPH KOLUMBUS

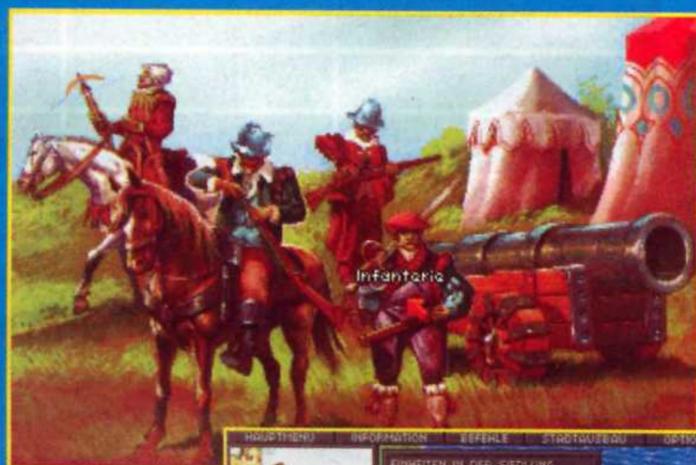
**Es ist nicht nur schwierig genug, neue Dörfer zu erobern und nach etlichen Überfällen Eingeborener, Hungersnöten und Feuern endlich ein kleines Reich aufzubauen, jetzt pfuschen Euch auch noch feindliche Kolonien ins Handwerk und schnappen Euch Euer eigenes Land vor der Nase weg. Mit der Eroberung von Städten und allem, was dazu gehört, beschäftigt sich der zweite Teil des Christoph Kolumbus-Workshops.**

**W**enn Ihr genügend Dublonen sowie Schiffe und Kolonien besitzt, werdet Ihr früher oder später von Euren Feinden angegriffen. Handelt also nach dem Motto „Angriff ist die beste Verteidigung“. Je nachdem, wieviel Dublonen Ihr erübrigen könnt, solltet Ihr beim Historiker sowohl für die Erfindung von Waffen als auch für die von neuen Schiffen eifrig spenden. Erst, wenn Ihr mit Eurer Entwicklung an erster Stelle steht, macht der Aufbau einer Seemacht Sinn, weil Euch dann dem Feind überlegene Waffen zur Verfügung stehen. Außerdem benötigt Ihr unbedingt einen Kaperbrief, der Euch das Angreifen fremder Schiffe ermöglicht, ohne daß Ihr bei der Kirche an Ansehen verliert. Er wird Euch im Laufe des Spiels angeboten, jedoch könnt Ihr ihn nur erstehen, wenn sich auch genügend Geld in der Hafenkasse befindet.

Hat sich Euer Vermögen auf etwa 200000 Dublonen aufsummiert, gebt Ihr zwei Kriegsgaleonen und zwei Transportschiffe, die viele Einwohner mitnehmen können, in Auftrag. Nach deren Fertigstellung bestückt Ihr die Kriegsschiffe mit so vielen Kanonen, wie die Schiffe aufnehmen können. Beim Händler kauft Ihr für sie jeweils etwa 200 Kugeln, 65 Tonnen Pulver, viel Tuch, Holz und genügend Proviant ein. Jetzt könnt Ihr Soldaten anheuern. Nehmt nur die besten bzw. die, die am weitesten unten stehen, mit in das Schiff. Schwache Einheiten können im Kampf für unangenehme Verluste sorgen. Die Transportschiffe werden ausschließlich mit Einwohnern, Proviant und Geld für den raschen Aufbau eroberter Dörfer besetzt.

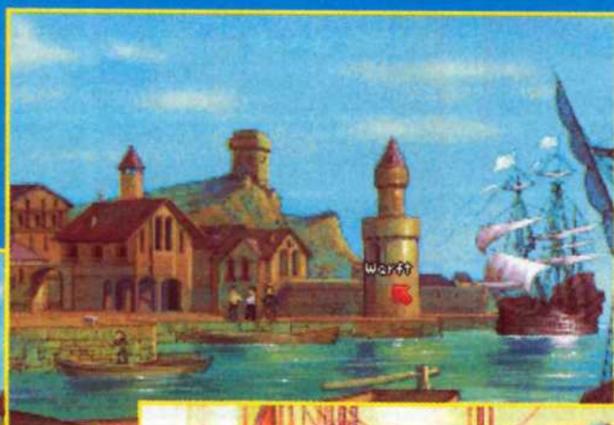
● **Jede Kolonie muß gegen feindliche Angriffe ausreichend abgesichert werden.**

Bevor Ihr jedoch mit Euren beladenen Kriegsschiffen loszieht, solltet Ihr alle Eure Kolonien mit mindestens drei Einheiten versehen. Der Feind könnte mit einem Gegenangriff starten und mit Schiffen, die er in der Nähe Eurer Gebiete stationiert hat, über Eure Siedlungen herfallen. Für Euch sind diese Schiffe unsichtbar. Sie tauchen erst auf dem Bildschirm auf, wenn sie angreifen. Das gleiche gilt für Kampfeinheiten des Feindes. Vergeßt nicht, auch den Hei-



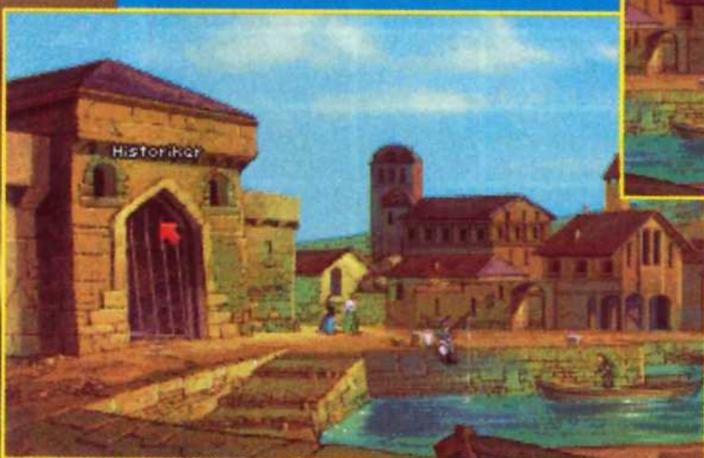
HAUPTMENU	INFORMATION	BEFEHLE	STADTAUFBAU	OPTIONEN
EINHEITEN IN DER SIEDLUNG				
Landstreicherei				
Armbrustschützen				
Archibuspiera				
Muskettiere				
Fußkrieger				
Krieger				
Ritter				
Armbrustkrieger				
Krieger				
Dragoner				
Lafetten				
Bombarden				
Geschütze				
Mörser				

● **Bei einem Kampf auf offenem Meer entscheidet letztendlich die Anzahl der Kanonen über Sieg oder Niederlage (unten).**



Karavelle Sao Gabriel  Bewaffnung: 0 Kanonen Bestbewaffnung: 12 Kanonen Kapazität: 12 Kanonen  Kanonenpreis: 306 Dublonen Hafenkasse: 14904 Dublonen  Die Werfftalung
--

● **Eure persönlichen Angaben vom Historiker solltet Ihr nicht als bloße Statistiken links liegen lassen.**





● **Eroberte Orte müssen mit Truppen versehen werden.**

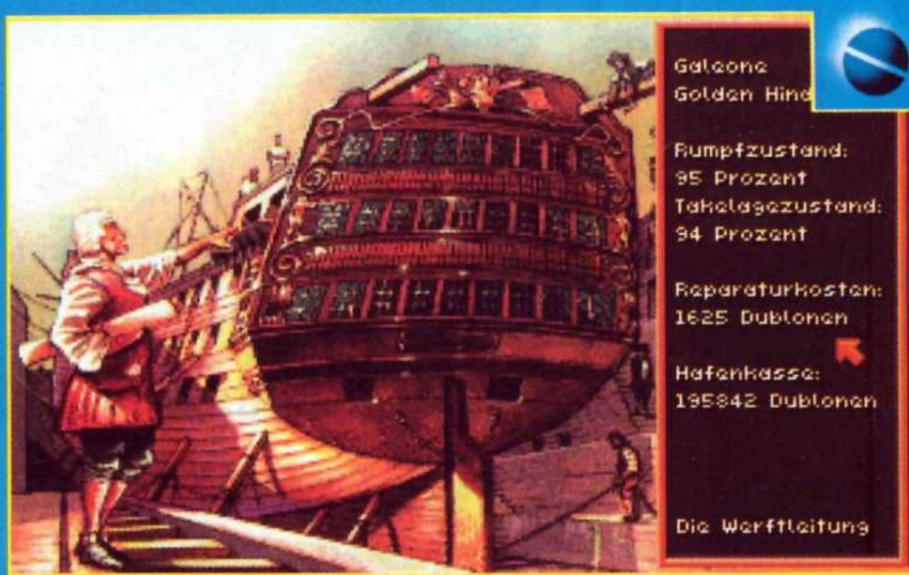
ten Transportschiffen mitgenommen habt. Die Plantagen, die die feindliche Kolonie vor Eurer Besetzung besaß, gehen an Euch über, ebenso die Minen. Stationiert in dem Dorf auch mehrere Einheiten, um der Zurückeroberung des Feindes vorzubeugen.

In der Kneipe Eures Heimathafen könnt Ihr zusätzlich einige nützliche Informationen über die Feinde abfragen. Je teurer der Preis für die Information ist, desto sicherer könnt Ihr sein, daß die Auskunft der Wahrheit entspricht. Von Zeit zu Zeit taucht auch ein Pirat in Eurer Kneipe auf, um Euch seine Unterstützung anzubieten. Die Loyalität des Piraten ist aber sehr fadenscheinig, deshalb solltet Ihr seine Dienste auf jeden Fall ablehnen.

Nachdem Ihr ein paar feindliche Schiffe oder Städte angegriffen habt, ist es ratsam, den

Zustand der Schiffe zu prüfen. Hier ist besonders auf Rumpf und Takelage zu achten; sinkt der prozentuale Zustand unter ein Drittel, sinkt das Schiff. In der Werft können die Schiffe wieder repariert werden; Ihr solltet aber einen guten Vorrat an Holz und Tuch mitnehmen, damit entstandene Schäden gleich vor Ort ausgebessert werden können. Durch den Kampf benötigen Kriegsschiffe nämlich mehr Holz und Tuch als ein normales Handelsschiff.

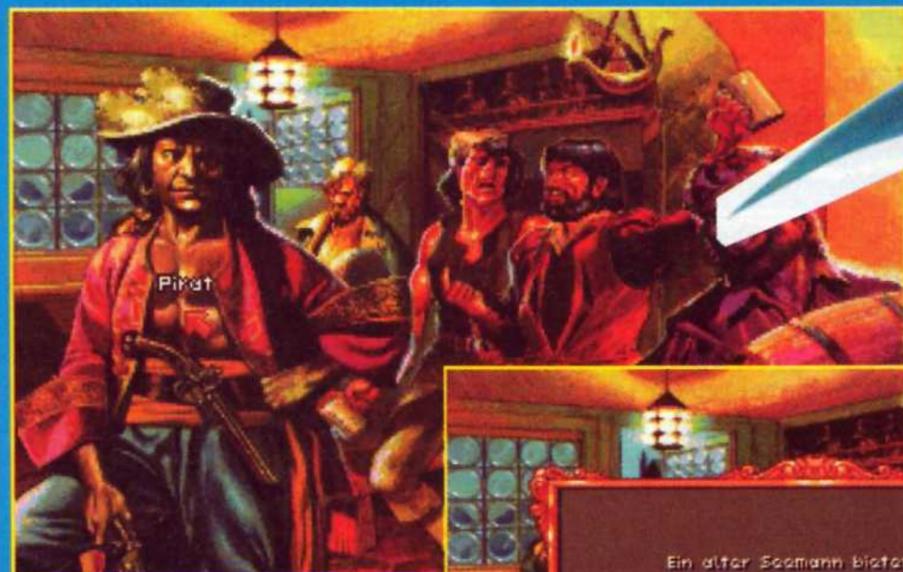
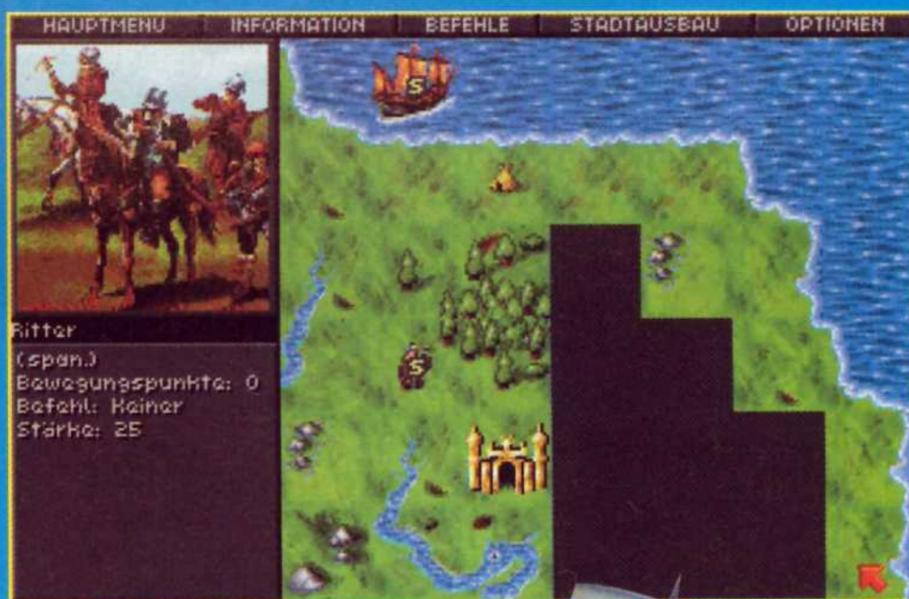
Ein ganz besonderer Leckerbissen sind die Inkastädte. Sie sind nur im Landesinneren zu finden und besitzen meist kostbare Juwelen, Gold und Silber, lassen aber nicht mit sich handeln. Eine Expedition hat keine geeigneten Waffen, eine Inka-stadt anzugreifen, deshalb erfordert die Besetzung eine Armee-Einheit.



● **Je schlechter der Zustand, desto größer das Risiko.**



● **In Inkastädten verbergen sich meist große Schätze.**



● **Die Informationen müssen nicht immer der Wahrheit entsprechen (rechts).**



Rennspiel

# FORMULA 1 RACING

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM k. A. ■

**Ab Ende August kommen auch MCD-Besitzer in den Genuß einer anspruchsvollen Simulation rund um die schnellen Flitzer.**

**W**irft man einen genaueren Blick auf die fürs Mega CD erschienenen Rennspiele, stellt man fest, daß außer Domarks F1 nur wenig Überzeugendes zu finden ist, ernsthafte Simulationen sind gleich gar nicht vorhanden. Sega hat sich nun glücklicherweise doch entschlossen, die kürzlich in Japan unter dem Namen Heavenly Symphony veröffentlichte CD auch als deutsche Version auf den Markt

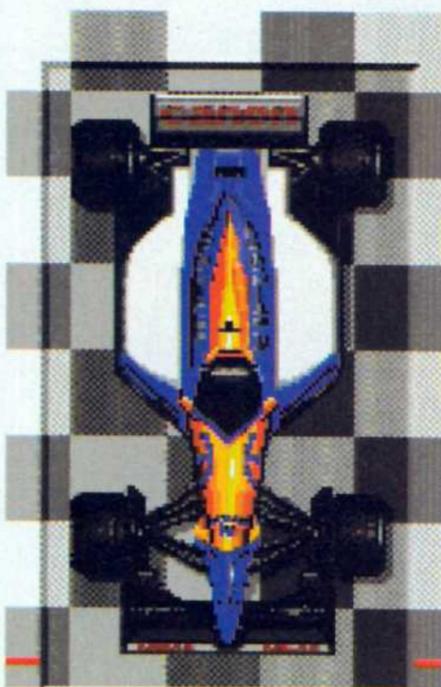
zu bringen. Dank der engen Zusammenarbeit mit Fuji Television kann der Silberling mit allen Original-Strecken, -Teams und -Fahrern aufwarten, was den Realitätsfaktor natürlich gehörig in die Höhe drückt.



● **Der Blick aus dem Cockpit ermöglicht einen recht guten Überblick.**

Ihr so schnell wie möglich auf einer Extra-Strecke, dem Sega Park-Kurs, maximal zehn Runden. Je nach Bestzeit erhaltet Ihr dann entsprechende Angebote, dann geht es ab nach Kyalami zum ersten Rennen. Dieses ist wie die wirklichen in Freies Training, zwei Qualifies, Warm Up und das eigentliche Rennen aufgeteilt. Auffallend ist, daß nur stures Auswendiglernen des Kurses wirklich gute Zeiten zuläßt, was allerdings ja nichts Schlechtes ist. Zudem ist es enorm wichtig, seinen Boliden jeweils optimal abzustimmen. Statt immer nur die Höchstgeschwindigkeit vor Augen zu haben, sollte man lieber auf ein ausgewogenes Auto setzten. Im Rennen selbst ist vor allem der Abnutzungsgrad der Reifen zu beobachten, denn wenn die Haftung erst mal gen null geht, ist es meist schon zu spät, da Bremsmanöver so zu einem reinen Glücksspiel werden und viel zu viel Zeit kosten. Doch vorerst genug der Worte, eines ist jedoch jetzt schon sicher, die Sega-Pole-Position wird in Kürze mit einer CD besetzt werden.

**Stephan Girlich**



● **Schumacher auf Platz 5, das glaubt doch keiner (oben)! Ein wenig unwahrscheinlich, aber als Gag ganz gut geworden, sind die „Objekte“, die ab und zu am Straßenrand auftauchen (rechts).**



Neben Einzelrennen und einem Fun-Modus, in dem Ihr bestimmte Abschnitte der 93er-Saison nachspielen könnt, steht natürlich der Weltmeisterschafts-Modus im Vordergrund. Ihr steigt als absolutes Greenhorn in den Formel 1-Zirkus ein und müßt nun erst einmal die Teams von Eurem fahrerischen Können überzeugen. Dazu rast

TEST ROUND			
THE SEGA PARK RACE CIRCUIT			
1	BAD	0:47:50	HEAVENLY SYMPHONY
2	BAD	0:47:50	HEAVENLY SYMPHONY
3	BAD	0:48:59	HEAVENLY SYMPHONY
4	BAD	0:50:88	HEAVENLY SYMPHONY
5	BAD	0:50:94	HEAVENLY SYMPHONY

**Wer gedacht hat, Another World hätte ihm schon den letzten Nerv abverlangt, der sollte sich den Nachfolger einmal genauer anschauen.**

Die Meinungen der Fachpresse über Another World gingen weit auseinander, was dem gewöhnungsbedürftigen Spielprinzip zuzuschreiben war. Mit unzähligen Versuchen kämpfte man sich in kleinen Schritten durch die Levels, die Geduldsnerven wurden wirklich auf eine harte Probe gestellt. Nichtsdestotrotz war Another World ein Verkaufsschlag, wofür hauptsächlich die interessante Story und die guten Animationen verantwortlich zeichneten. Einzig der Schluß der Handlung konnte die Fans nicht befriedigen, da niemand genau wußte, was letztendlich aus Lester geworden war. Die Auflösung folgt nun im zweiten Teil, Lester ist es gelungen, mit seinem Flugdrachen in das Dorf seines Freundes aus dem ersten Teil zu fliehen. Doch schon kurze Zeit später wird dieses überfallen und alle Bewohner, bis auf Lester und dessen Freund, verschleppt. Da Lester körperlich noch zu schwach ist, schlüpft Ihr diesmal in die Rolle des Außerirdischen, um den

Action Adventure

# OUT OF THIS WORLD Heart of the Alien

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



● Die trickfilmartigen Sequenzen (links u. unten) können nicht beeinflusst werden.

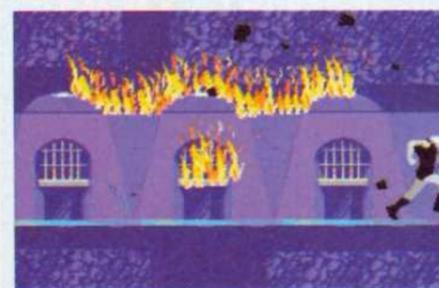


● Die fremde Welt ist durch triste und raue Landschaften gekennzeichnet.

Bösewichten das Handwerk zu legen. Soweit zur Vorgeschichte, die übrigens mit einem sehenswerten Intro erzählt wird. Jetzt ist es wieder an Euch, Schritt für Schritt die Gegner aus dem Weg zu räumen, um die mit knackigen Rätseln

gespickten Levels zu lösen. Bewaffnet seid Ihr mit einer Peitsche, die im Laufe des Spiels in einem Energiefeld aufgeladen werden kann und dann dieselben Funktionen aufweist wie eine Laserpistole. Zusätzlich benutzt Ihr sie, um Euch über Gräben zu hangeln. Jede Menge Paßwörter erleichtern Euch den Wiedereinstieg.

**Stephan Girlich**



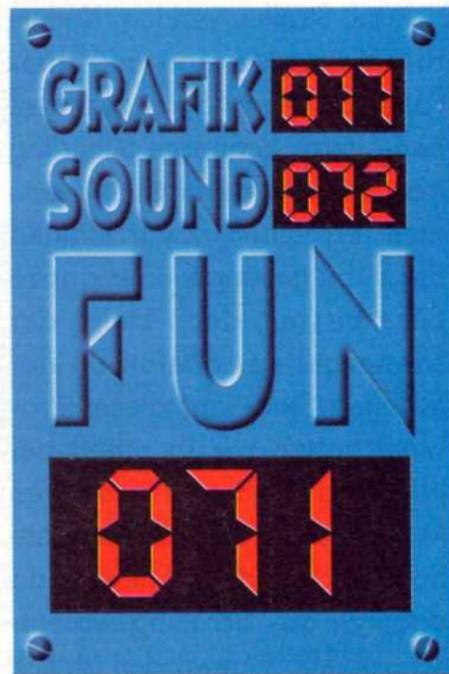
● Oft ist es nur durch beherztes Rennen möglich, eine Stelle zu überwinden.

## VIEWPOINT



Als vor gut einem Jahr Another World in unserer Redaktion eintrudelte, konnte ich mich davon kaum mehr losreißen. Der Nachfolger hat jedoch einen entscheidenden Nachteil, der Schwierigkeitsgrad ist diesmal noch höher und pendelt zu oft von Motivation in Frustration. Anspielen wird dennoch unbedingt empfohlen!

**Stephan**



Sportspiel

# FIFA Soccer

Hersteller: E.A. Preis ca.: DM 130,-

**Zeit der Silberlinge: Neben World Cup USA 94 und Sensible Soccer erscheint auch FIFA als runde Scheibe.**



Auf dem Mega CD kommt FIFA-Soccer gewohnt genial.

Wie bei Sensible Soccer hat sich auch bei EAs Simulation am Spielbau nur wenig geändert. Die Zahl der Teams wurde auf jetzt insgesamt 64 aufgestockt, dem Spiel selbst wurden ein paar neue Torraumszenen hinzugefügt und die Grafik wurde mit feinen Verbesserungen versehen: So jubeln die Zuschauer der Heimmannschaft nun in deren Farben zu und die Trikots wurden mit Streifen verziert. Konnte die Modul-Version mit einer fantastischen Soundkulisse begeistern, kann der Silberling trotz Digi-Sound dieses Niveau nicht erreichen. Zwar klingen die Jubelgesänge eine ganze Ecke besser, doch steigt der Lärmpegel des öfteren an der falschen Stelle an; dieses Problem hatten wir ja schon bei NHL Hockey. Als weiteres Manko stellt sich die erhöhte Spielgeschwindigkeit heraus, da dadurch das Scrolling wesentlich ruckeliger geworden ist. Die



CD ist zweifelsohne immer noch ein faszinierendes Game, erreicht jedoch nicht die Klasse der beiden Module.

Stefan Girlich



PC/IBM

1942 - PACIFIC AIR WAR - DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
1990 - DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 - AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWK 1942/ THEIR FINEST HOUR inkl. MISSION/ SECRET WEAPONS OF LW inkl. SCENERY DISKS	85,90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89,90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION KOMPL. DT. ARCHON ULTRA 3,5"	64,90
ARMORED FIST 3,5"	95,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
AWARD WINNERS 2 KOMPL. INCL. ELITE PLUS, JIMMY WH. SNOOKER, SENSIBLE SOCCER, ZOO	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
BLOODNET VGA 3,5"	99,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59,90
BURNING STEEL DATA DISK 3 KOMPL. DT.	39,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL II 3,5"	89,90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	54,90
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	75,90
CIVILIZATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99,90
COMANCHE MISSION DISK 2 3,5"	54,90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ F 19 STEALTH F/SILENT SERVICE 2 3,5"	69,90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG 3,5"	54,90
CORRIDOR 7 - ALIEN INVASION - 3,5"	44,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54,90
CREATIVITAETZENTRUM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	64,90
DARK LEGIONS - SSI - "	85,90
DARK SUN - SHATTERED LANDS - KOMPL. DT.	85,90
DAY OF TENTACLE -M.MANSION 2- KOMPL. DT. VGA	89,90
DEAMONGATE	79,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5" * DELTA - V - 3,5"	85,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	75,90
DER PLANER KOMPL. DT.	89,90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
DIE VERHEXTE STADT KOMPL. DEUTSCH 3,5"	64,90
DIGGERS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	65,90
DOOFUS KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
DOOM EXTRA 40 LEVEL VOL. 1 & 2 ZUSAMMEN	59,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5"	75,90
EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.	59,90
ELDER SCROLLS - ARENA - 3,5"	85,90
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	75,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 3,5"	64,90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH * EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	89,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE/ JAMES POND 2/CAR & DRIVER	85,90
F 1 - DOMARK - DT. ANLEITUNG 3,5"	75,90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5"	59,90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	89,90
FANTASY EMPIRE - SSI - 3,5"	75,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	69,90
FIFA INTERN. SOCCER DT. HANDBUCH 3,5"	134,90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5"	89,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5"	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59,90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - VGA 3,5" KOMPL. DT.	69,90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	79,90
GENESIA DT. ANLEITUNG 3,5"	64,90
GOLBIINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5" * HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	69,90
HARPOON 2 3,5"	49,90
HATTRICK - BL MANAGER - KOMPL. DEUTSCH * HIRID GUNS DT. ANLEITUNG	75,90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89,90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
INDY CAR TRACK PACK DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
INHERIT THE EARTH - QUEST FOR THE ORBS - INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
KICK OFF 3! KOMPL. DT. 3,5"	54,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85,90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	69,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5" KOMPL. DT.	69,90
X-MAS LEMMINGS - HOLIDAY - VGA 3,5"	39,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	49,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 3,5"	75,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5" * MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTER OF ORION - MICROPROSE - 3,5" ENGL.	89,90
MECHWARRIOR II - THE CLANS - 3,5" * MERCHANT PRINCE 3,5"	89,90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5"	59,90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
OVERLORD 3,5"	75,90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH	89,90
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	45,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	59,90
PETER PAN KOMPL. DEUTSCH 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA 3,5"	69,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	69,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PROJECT NOMAD DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
QUARTER POLE KOMPL. DT.	85,90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5" VGA	79,90
RALLY 3,5"	65,90
RAVENLOFT - SSI - 3,5"	85,90
RED HELL KOMPL. DEUTSCH	65,90
REUNION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ROBINSONS REQUIEM DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	69,90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	89,90
SABOTEUR KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89,90
SCOOTERS ZAUBERSCHLOSS KOMPL. DT. 3,5"	64,90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SILVERBALL - FLIPPER - DT. ANL. 3,5"	59,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39,90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. 3,5"	65,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SKAT '92 KOMPL. DT.	65,90

PC/IBM

SOFTWARE MANAGER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5"	85,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	95,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA DT. ANL. 3,5"	79,90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA.	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95,90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
SUBWAR 2050 - MICROPROSE. KOMPL. DT.	85,90
SYNDICATE INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SYSTEM SHOCK DT. ANLEITUNG 3,5" *	85,90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75,90
THEME PARK - BULLFROG - KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER ENGL. VERSION 3,5"	85,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL - WINDOWS - 3,5"	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
T.X.F. - TACTICAL FIGHTER EXP. DT. ANL. 3,5"	75,90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG	95,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
UNNATURAL SELECTION 3,5"	85,90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69,90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79,90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 2 - TANKS - 3,5"	75,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER 3,5"	69,90
WING COMMANDER-ARMADA DT. HANDBUCH 3,5" *	79,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69,90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85,90
WORLD CUP CHALLENGE - WINDOWS - DT. ANL. 3,5"	59,90
WORLD CUP USA 94 DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
XANTH VGA 3,5"	69,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49,90
ZEPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT.	89,90

PC/IBM Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KIT INCL. VIDEO DT. VERS. 5,25"	19,90
ACES OVER EUROPE DT. VERSION 3,5"	49,90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"	34,80
ARCHER MCLEANS POOL BILLIARD	34,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH 3,5"	24,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANLEITUNG 5,25"	19,90
BATMANS RETURN DT. ANL. 3,5"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLEISLE I KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34,90
BETRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DEUTSCH 3,5"	44,90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	15,90
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	24,90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19,90
CHESSMASTER 4000 TURBO - WINDOWS - 3,5"	29,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
CYBERRACE 3,5"	29,90
DOG FIGHT - MICROPROSE - DT. HANDBUCH 3,5"	39,90
DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24,90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	19,90
ETERNAM 5,25"	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	34,90
FLASHBACK VGA 3,5"	34,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DEUTSCH	24,90
FREDDY PHARKAS VGA 3,5"	39,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL - DYNAMICS - 3,5"	24,90
GOAL - DINO DINIS - KICK OFF 3,5"	29,90
GOLF - DAVID LEADBETTERS - MICR. VGA 5,25"	19,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29,90
HARDBALL 3	29,90
HARRIER 1.21	34,90
HARRIER JUMP JET DT. HANDBUCH 3,5"	29,90
HEIMDALL VGA 5,25"	19,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25	19,90
HOOK 5,25" DT. ANLEITUNG	15,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	19,90
IMMORTAL 3,5"	19,90
INCREDIBLE MACHIE KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
INCREDIBLE TOONS DT. ANLEITUNG 3,5"	39,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35,90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS - DT. ANL. 3,5"	29,90
ISHAR 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
KGB NUR 5,25" DT. HANDBUCH	19,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	44,90
LAFFER UTILITIES - SIERRA-	29,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LEGACY - MICROPROSE - KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. VGA 5,25"	29,90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 5,25"	29,90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG 3,5"	39,90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN - 3,5" VGA	19,90
MANH - SAN FRANCISCO	29,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 5,25"	24,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MONKEY ISLAND I KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	39,90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
OBITUS 3,5" - PSYGNOSIS-	29,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29,90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"	34,90
PREHISTORIC II 3,5"	24,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	19,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL., 3,5"	39,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
ROCKETEER - DYSNEY SOFTWARE - VGA 5,25"	29,90
ROGER RABBIT INCL. INCL. SOUNDSOURCE 5,25"	19,90
SARGON V CHESS	29,90
SEAL TEAM DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	39,90
SHADOW CASTER DT. HANDBUCH 3,5"	39,90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
SIM CITY 3,5"	24,90
SIM EARTH - MAXIS - 3,5"	39,90
SIM LIFE - MAXIS - DT. KURZANLEITUNG	29,90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19,90
SPEED RACER DT. ANLEITUNG	34,90
SPELCASTING 301 - SPRING BREAK - 5,25"	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES - 3,5"	29,90
SUPERSOCCER - STARBYTE - KOMPL. DT. 3,5"	19,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	15,90
THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN - 3,5"	29,90
TRACON - AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM -	29,90
TV SPORTS BASEBALL	19,90
ULTIMA 8 - PAGAN - KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
ULTIMA 8 SPEECH PACK DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
UTOPIA 3,5"	19,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	19,90
WAR IN THE GULF 5,25"	19,90
WING COMMANDER I VGA 3,5"	29,90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANLEITUNG 3,5"	39,90
WIZKID VGA 3,5"	19,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24,90
YSEBRIUS - SHADOW OF - 3,5"	19,90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH NUR 3,5"	39,90

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/59640  
Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00 Uhr

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

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

IBM/PC CD-ROM

Table listing IBM/PC CD-ROM titles and prices, including '10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGIE', 'ACES OF THE PACIFIC', 'AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET', etc.

IBM/PC CD-ROM

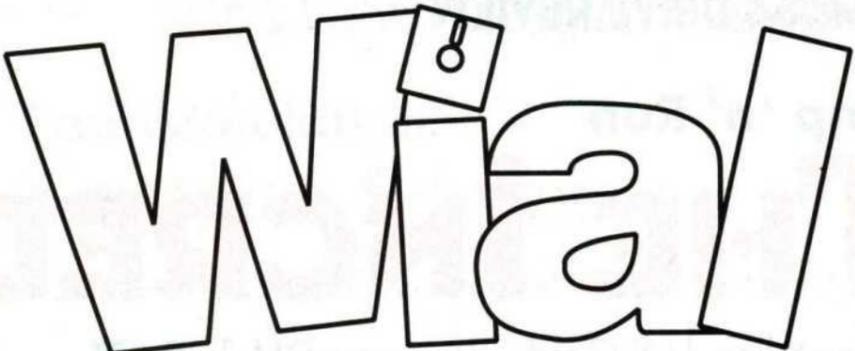
Table listing IBM/PC CD-ROM titles and prices, including 'REBEL ASSAULT SVGA', 'REUNION KOMPL. DEUTSCH', 'RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH', etc.

Amiga

Table listing Amiga titles and prices, including 'GLOBAL DOMINATION', 'GLOBULE DT. ANLEITUNG 1 MB', 'GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB', etc.

Preishits Amiga

Table listing Preishits Amiga titles and prices, including 'LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB', 'LOTUS TRILOGY 1-3 DT. ANLEITUNG', 'LOTUS TURBO CHALLENGE 2', etc.



Versand Service GmbH

Soundkarten / Zubehör

Table listing sound cards and accessories, including '3,5" HD „SONY“ FORMATED 10ER', 'DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS', etc.

AMIGA

Table listing Amiga titles and prices, including '1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB', 'ALIENS 3 DT. ANLEITUNG', 'ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB', etc.

Preishits Amiga

Table listing Preishits Amiga titles and prices, including 'A-TRAIN 1 MB', 'ADRENALYN DT. ANL.', 'ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB', etc.

Amiga Zubehör

Table listing Amiga accessories, including '3,5" HD „SONY“ FORMATED 10ER PACK', 'AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500', etc.

Amiga 1200

Table listing Amiga 1200 titles and prices, including 'ALIEN BREED 2 DT. ANL.', 'ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH', 'ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY', etc.

Amiga CD 32

Table listing Amiga CD 32 titles and prices, including 'ALIEN BREED/QWAK DT. ANL.', 'D-GENERATION DT. ANL.', 'DER CLOU KOMPL. DEUTSCH', etc.

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

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

Jump 'n' Run

# THE INCREDIBLE HULK

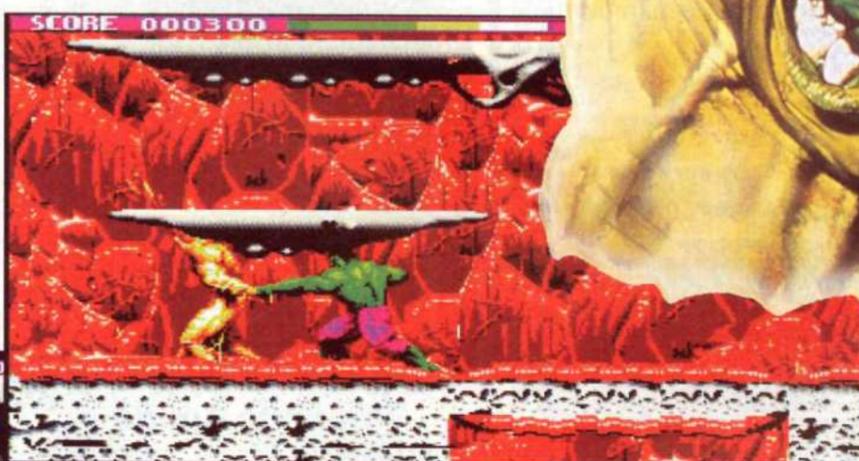
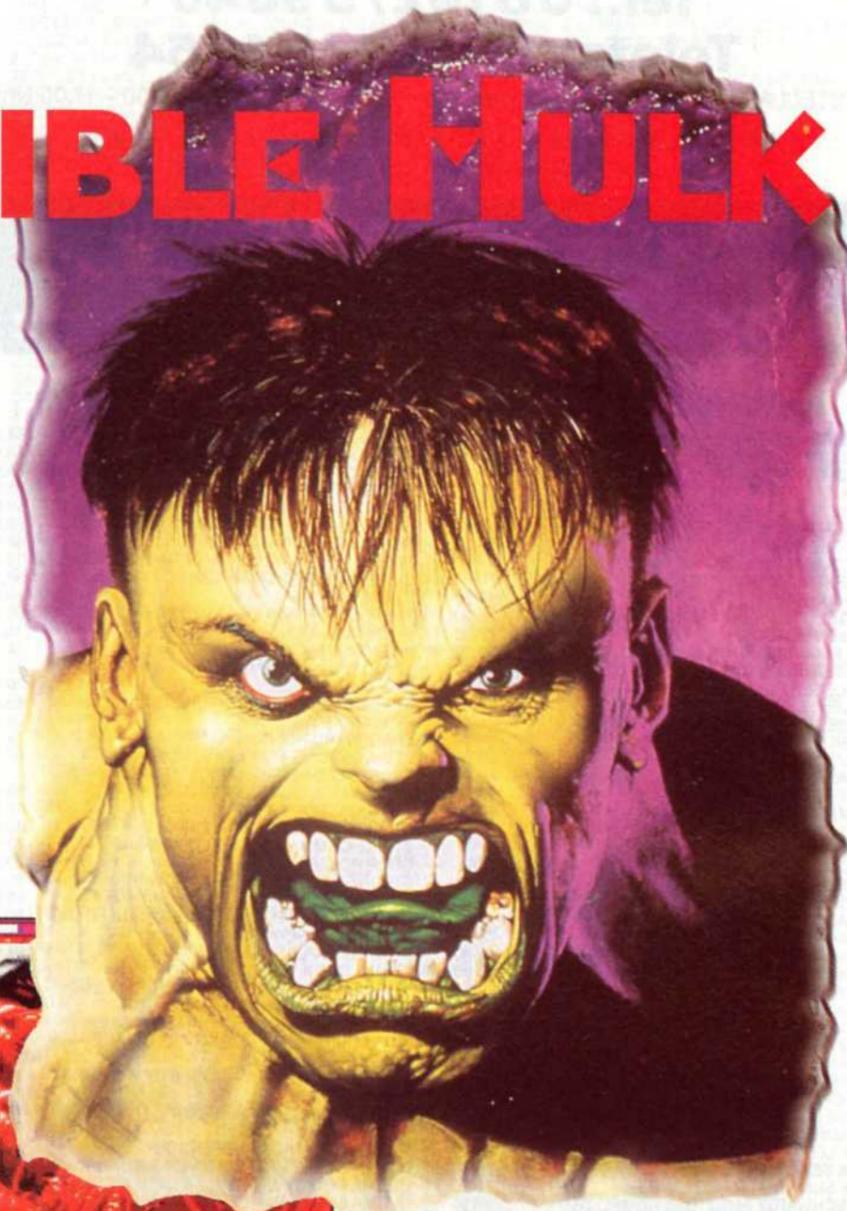
■ Hersteller: U.S.Gold . Preis ca.: DM 129,- ■

**H**ulk sein müde, wollen schlafen - zugegeben, eloquent war der grüne Muskelprotz noch nie. Gerade und trotzdem (oder vielleicht gerade deshalb) gehört Hulk mit zu den beliebtesten Marvelstars. Der Spielablauf ähnelt dem der Master System-Version, was neben der Hüpferei vor allem eine Menge Keilerei bedeutet. Natürlich hat Dr. Banner alias Hulk gerade in diesem Punkt einiges zu bieten: Würgegriff, Uppercut, lässiger Schulterwurf, das Schlagrepertoire ist schon beachtlich. Leider nutzen diese Fähigkeiten Hulk in diesem Fall aber nicht sonderlich viel, da die Macher beim Leveldesign etwas geschlampt haben, was sich durch viele unfaire Stellen bemerkbar macht. Außerdem bieten die wenigen Levels, von der Grafik einmal abgesehen, keine merkliche Abwechslung. Unter dem Strich bleibt da nur ein mittelmäßiger Actiontitel, in dem ein gut animierter Hulk zu einem Prügelknaben degradiert wird. Schade, daß damit ein weiteres Mal die Chance vertan wurde, eine der klassischen

**Incredible ist leider nur die Tatsache, daß dieses Modul 16 MBit haben soll.**

Marvel-Figuren ihrem Comic-Kult entsprechend in ein Videospiel umzusetzen. Eine gute Lizenz ist eben nicht alles.

**Ulf Schneider**



● Als einer der Comichelden der ersten Stunde hat der Unglaubliche Hulk mindestens genauso viele Fans wie Spider Man oder Superman auf seiner Seite. Auch wenn der Heldensprite sehr gut getroffen wurde, läßt das Spiel aber leider zu wünschen übrig.

● Noch ist Bruce Banner guter Dinge (links), aber wenn er sich erst einmal aufregt, wird der schier unbesiegbare Hulk aus ihm (oben). Dabei gehen ihm allerdings ein paar Gehirnzellen verloren, die dafür durch rohe Gewalt ersetzt werden.

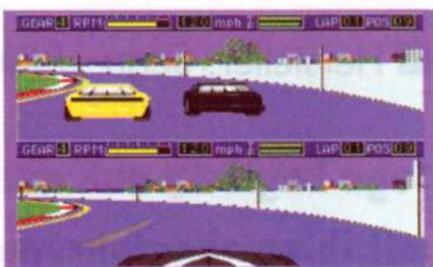


Rennspiel

MARIO ANDRETTI RACING

Hersteller: E.A. . Preis ca.: DM 119,- . System: MD

Auch EA möbeln ihr erstes ernsthaftes Rennspiel mit einem bekannten Namen als Zugpferd auf. Rund um die amerikanische Rennsportgröße wurde ein wenig spektakuläres Game gebastelt. Drei Wagenklassen (Indy-, Stock- und Sprint-Car) können von zwei Fahrern gleichzeitig angegangen werden. Neben den Einzelrennen dürfte der Karriere-Modus für die Freaks interessant sein. Nach



dem üblichen Schema werden die eingefahrenen Prämien in besseres Material für Eure PS-Boliden umgemünzt, Zwischenstände werden mit einem Paßwort festgehalten. Zusammenfassend kann ich sagen, daß sich dieses Modul optisch und akustisch extrem lieblos präsentiert, in spielerischer Hinsicht aber durchaus gefallen kann.

Petra Maueröder



Zwei Ansichten stehen den Spielern wahlweise zur Verfügung.

Grafik	057%
Sound	047%
Fun	058%

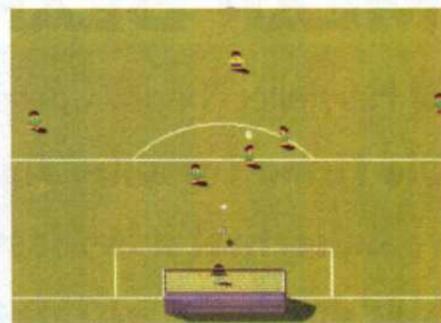
Sportsimulation

SENSIBLE SOCCER

Hersteller: Sony . Preis ca.: DM 130,- . System: MD

Der Klassiker präsentiert sich nun also im CD-Gewand. Am Spielaufbau selbst hat sich überhaupt nichts geändert; geblieben sind also die anfängerfreundliche Spielbarkeit und die schier unglaubliche Optionenfülle, die jeden Fußball-Fan befriedigen dürfte. Hinzugekommen sind ein Intro mit digitalisierten Fußballszenen der 90er-WM in Italien und eine aufgepeppte Zuschauerkulisse, die ebenfalls in digitalisierter Form für wesentlich mehr Atmosphäre sorgt. Der Silberling ist ganz klar die beste Sensible Soccer-Version, zumindest Vogelperspektive-Fetischisten werden bestens bedient, an ein FIFA Soccer kommt es aber bei weitem nicht heran.

Stephan Girlich



Lediglich die Audio-Fähigkeiten der CD wurden richtig genutzt.

Grafik	064%
Sound	076%
Fun	080%

Sportspiel

HARDBALL 94

Hersteller: Accolade . Preis ca.: DM 110,- . System: MD

Die Fußballweltmeisterschaft hat es deutlich gezeigt: Soccer steht in Amerika immer noch weit hinter Eishockey, Basketball und Baseball. Mit Hardball 94 liefert Accolade zu letzterem ein Update ihres Erfolgsmoduls. Durch die offizielle MLBPA-Lizenz finden sich 700 Original-Spieler und 28 -Schauplätze auf der Cartridge. Die Spielbarkeit ist auch bei der 94er-Version vom Leckersten, die Grafik bietet weiche Animationen und ist

Los Angeles				Cleveland							
AVG	R	HR	SB	AVG	R	HR	SB				
2B	295	12	43	CF	325	1	20				
CF	290	1	23	RF	289	6	17				
RF	270	1	1	2B	288	5	15				
C	250	1	3	LF	250	1	22				
SS	247	1	2	SS	227	5	2				
LF	246	1	4	OH	227	1	1				
3B	242	1	0	3B	215	2	1				
SS	209	1	30	C	209	1	6				
OH	204	1	4	SS	185	1	32				
T.M.L.S.E.R.R.				T.M.L.S.E.R.R.							
P	Candoth	R	10	0	3.32	P	Martinez	R	5	1	3.85

Die Statistiken geben Aufschluß über die Spielstärke.



zudem übersichtlich, einzig der Sound fällt etwas aus der Reihe. Für Baseball-Fans ein Hit!

Stephan Girlich

Grafik	074%
Sound	057%
Fun	083%

In einer Zusatzoption können Highlights abgespeichert und jederzeit wieder angeschaut werden.

Jump & Run

SHADOW OF THE BEAST 2

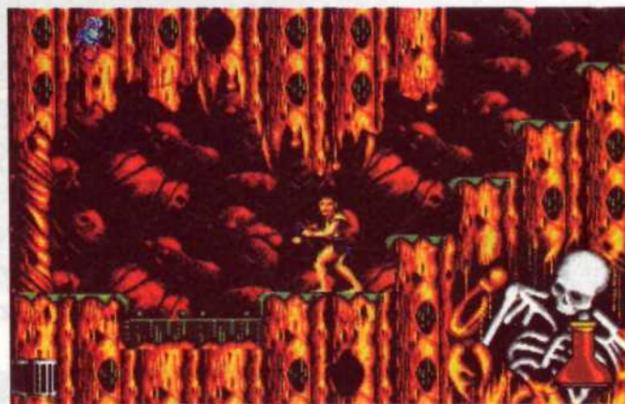
Hersteller: Psygnosis . Preis ca.: DM 110,- . System: MCD

Das vom Amiga bekannte Geschicklichkeitsspiel wurde für das MCD gründlich überarbeitet. Ihr begeben Euch auf die Suche nach Eurer entführten kleinen Schwester und müßt Euch dabei gegen Gnome und Monster erwehren. Dabei verbessert Ihr mit der Zeit Eure Bewaffnung und müßt lebensnotwendige Extras aufsammeln. Verschiedene Rätsel fordern die grauen Zellen. An und für sich wäre Beast 2 kein schlechtes Game, aber keine Continues oder Paßwörter heben es durch einen hammerharten bis unfairen Schwierigkeitsgrad weit über die Frustrationsgrenze.

Stephan Girlich



Das Intro ist noch das Beste am Spiel.



Grafisch werden keine Bäume ausgerissen.

Grafik	057%
Sound	072%
Fun	045%

Denkspiel

# DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

■ Hersteller: Sega/Compile . Preis ca.: DM 89,- ■

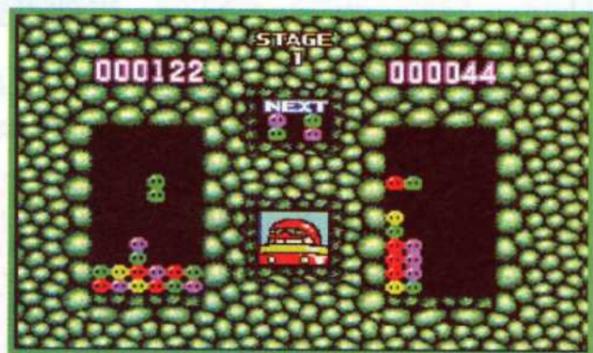
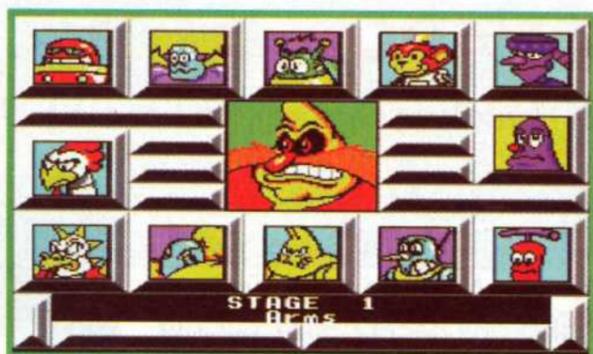
**Die Firma Compile, eigentlich nur für beinhardt Ballertitel à la Aleste bekannt, überrascht hier durch ein witziges Denkspiel.**

**U**m diesen Titel (in Japan als „Puyo Puyo“ bekannt) auch einem europäischen Publikum zugänglich zu machen, wurde kurzerhand das komplette Grafik-Layout modifiziert und auf Sonics Erzrivalen Dr. Robotnik zugeschnitten.

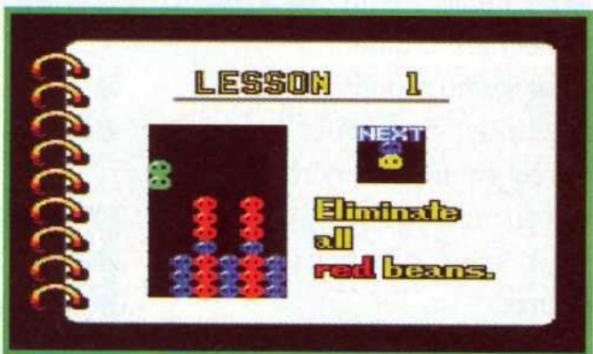
Sinn dieses Columns-Verschnittes ist es, herunterfallende Bohnen farblich so zu ordnen, daß sie eine durchgehende Viererkette bilden und somit wieder von der Bildfläche verschwinden. Da man auch „über Eck“ bauen kann, ergeben sich oftmals überraschende Kettenreaktionen und für Profis viele Taktiken. Die Master System-Variante bietet neben den vom Mega Drive bekannten Optionen sogar noch einen Puzzle-Modus an, in dem ihr eine bestimmte Aufgabe pro Bild lösen müßt. Insgesamt ein fesselndes Modul der Marke „simpel, aber Oho!“. Schade nur, daß die Spielfläche so ungewöhnlich klein ausfällt und der Sound schlichtweg hundsmiserabel ist.

**Ulf Schneider**

● **Neu: Den süchtigmachenden Puzzle-Modus gibt es exklusiv auf dem Master System.**



● **Im Szenario-Modus habt ihr es mit 13 Blechkameraden aus Dr. Robotniks Armee zu tun.**



Flipper

# SONIC SPINBALL

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 89,- ■

**Sega beglückt nun auch die Game Gear-Jünger mit ihrer abgefahreneren Flipper-Variante.**

**S**icher keine leichte Aufgabe für die Sega-Programmierer, auch auf dem Game Gear eine spielbare Version zu bewerkstelligen. Man merkt aber schnell, wenn Sonic seine schnellen Beinchen mit im Spiel hat, geben sich die Entwickler wirklich besondere Mühe. Im direkten Vergleich zum MD-Modul sind keine frappierenden Unterschiede festzustellen: In jedem der fünf Levels müßt ihr drei Emeralds finden und als Endgegner Dr. Robotnik den Garaus machen. Die einzelnen Levels sind wahrhaft riesengroß und bieten jede Menge Überraschungen. Neu ist die Energiesperre, bei deren Aktivierung der Sonic-Verschleiß drastisch reduziert werden kann. Flipper- und Sonic-Fans können unbesorgt zugreifen.

**Stefan Girlich**

● **Sonic als Flipperkugel (bounce! boing!), ...**



● **... spielt sich auf Segas Kleinen ebenso kurzweilig wie in der Mega Drive-Version.**

Action Adventure

# ECCO THE DOLPHIN

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 89,- ■

**Gerade recht zur Sommerzeit begibt sich Ecco auch auf dem Master System und dem Game Gear auf seine abenteuerliche Suche.**

**K**aum jemand dürfte es entgangen sein, daß Sega mit Ecco eines der außergewöhnlichsten Spiele der Konsolengeschichte abgeliefert hat. Nun dürfen also auch die 8-Bit-Jünger mit dem kleinen Delphin durch die Tiefen des Meeres schwimmen. Nachdem ein gewaltiger Wirbelsturm alle Meeresbewohner - bis auf Ecco - herausgezogen hat, macht sich dieser auf die Suche, um die Ursachen hierfür zu ergründen. Unterwegs trifft er auf andere Unterwassertiere, die ihm entwe-

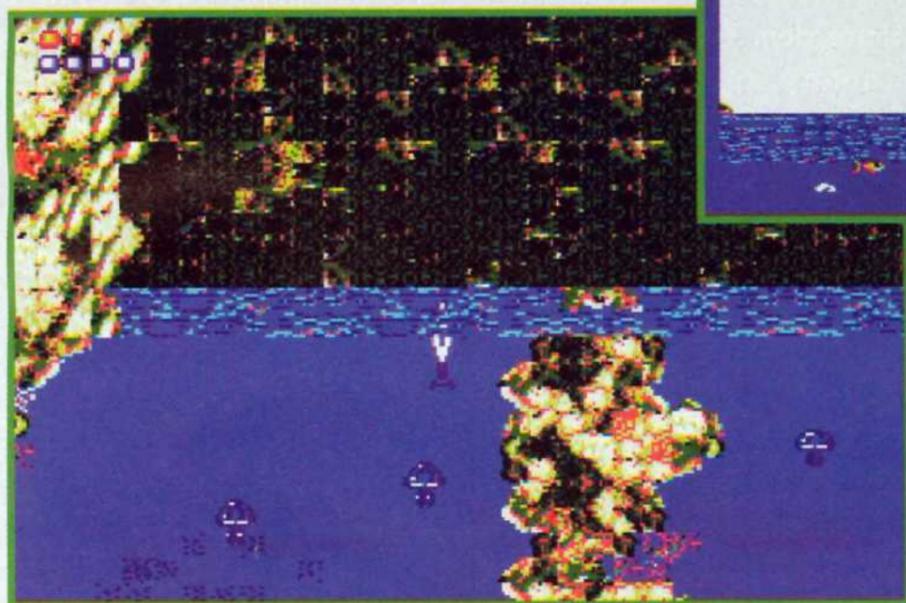
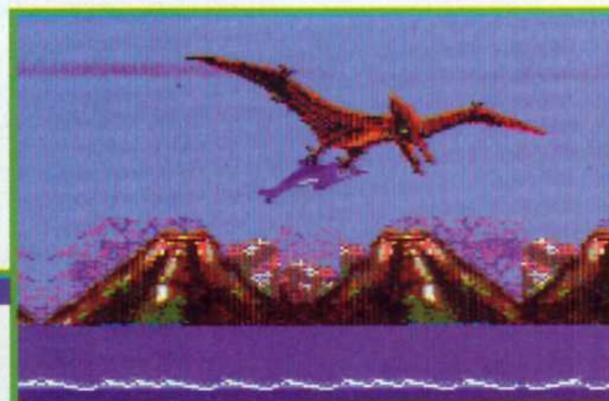
der helfen oder an den Kragen wollen. Auch auf den 8-Bit-Plattformen macht es sprichwörtlich tierisch Spaß, die Tiefen des Ozeans zu erforschen und die immer knackiger werdenden Rätsel zu lösen. Einziges Manko ist die nicht ganz einwandfreie Steuerung, nach einiger Zeit fällt dies jedoch fast nicht mehr auf.

**Stephan Girlich**

● **Die tolle Animation zeigt sich auch über Wasser.**



● **Gefahren lauern für einen kleinen, neugierigen Delphin überall.**



● **Der begrenzte Sauerstoffvorrat zwingt Ecco ständig zum Luftholen.**



## INSERENTENVERZEICHNIS 9/94

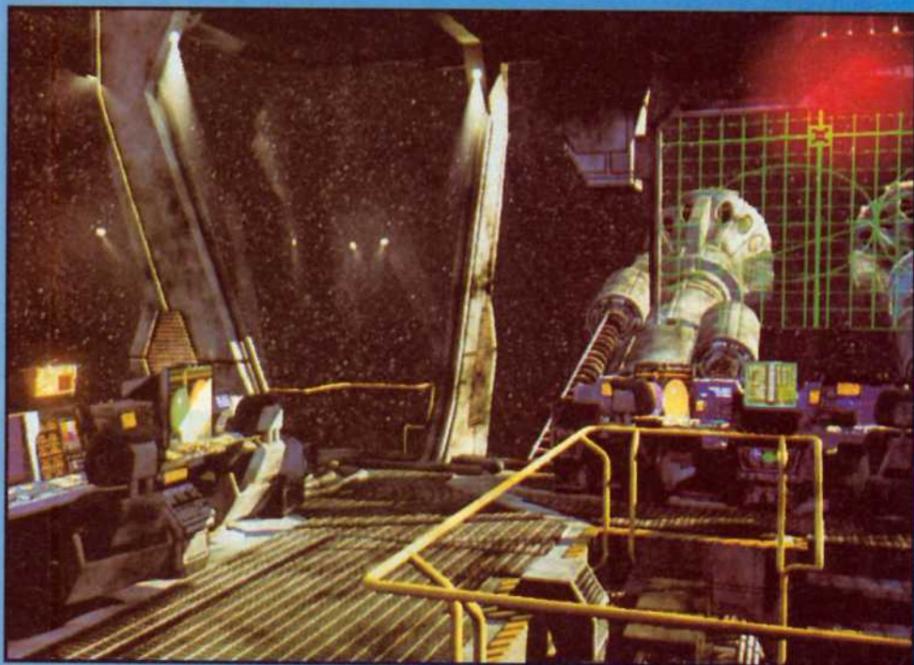
Bachler .....	1	Intersoft .....	13	Pilot Computer .....	21
Bischof & Partner .....	30	Joysoft .....	91	Spielraum .....	23
Commodore .....	103, 133	Judgment Day .....	100, 101	Starbyte .....	29
Computec 15, 55, 109, 115, 147		Linel .....	7	T.S. Datensysteme .....	41
Ehba Soft .....	21	Marlboro .....	148	Virgin Interactive Entertainment 2	
EMP .....	25	Media-Point .....	9	Wial .....	124, 125
Games Unlimited .....	105	Mirox .....	41	World of Games .....	107
Groß Elektronik .....	31	Okay Soft .....	23		

# GRAFIKPOWER

Habt Ihr Euch schon mal gefragt, wie die Computerspieldesigner es immer wieder schaffen, noch bessere, flüssigere Animationen und Grafiken zu entwickeln. Moderne Softwaretools wie der Alias Poweranimator machen's möglich.

**Alias**

von **Markus Krichel**



● **Oben: Ein mit Alias-Software generierter Gefechtsraum aus Wing Commander 3. Links: Auch der TRex aus Jurassic Park ist mit Alias entstanden.**

**A**lias Poweranimator VS ist zur Zeit die modernste 3D-Animations-Software auf dem Markt. Für Entwicklerfirmen wie Virgin Games, Crystal Dynamix, Origin und Psygnosis ist dieses System zur Zeit die Nr 1.

## Dinos im Dreivierteltakt

Auch bei den Filmproduzenten ist das System zur Her-

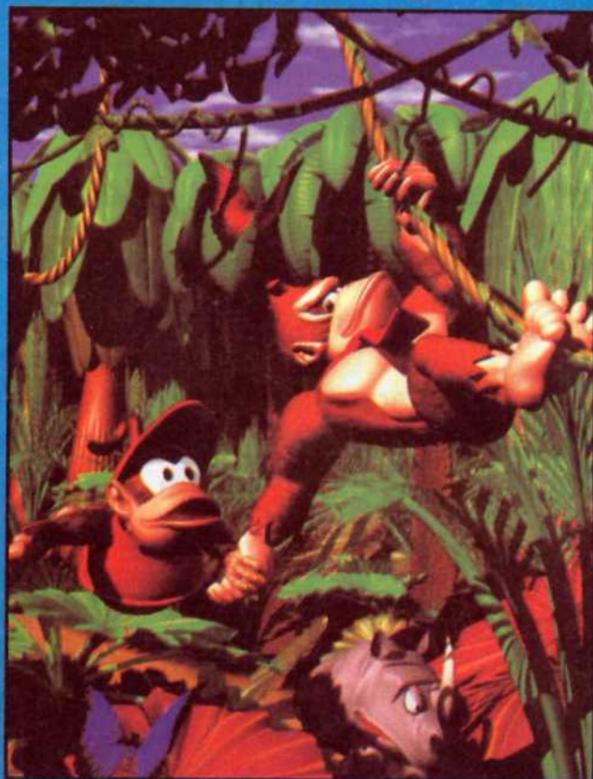
stellung digitalisierter Filmsequenzen sehr beliebt. So benutzte beispielsweise Lucasfilm den Poweranimator für die Spezialeffekte in dem Kinohit Jurassic Park. Steven Spielberg animierte sogar noch einen weiteren Saurier auf diese Weise: Dino aus dem neuen Flintstones-Movie! Nun soll dieser Super Engine auch dem langsam, aber sicher alternden Super NES neues Leben einhauchen.

## Comeback für Donkey Kong

Zu diesem Zweck holte Nintendo einen der beliebtesten Helden der Videospiegelgeschichte aus dem Altersheim für pensionierte Elektronikhelden. Kein Geringerer als jedermanns Lieblingsgorilla Donkey Kong soll im frisch gestylten 3D-Gewand das neue Zeitalter superrealistischer Grafiken für das SNES einläuten. Unter dem Titel Donkey Kong Country zeigt der digitale Faßwerfer ab 21. November dem weltweiten Gamer-Publikum, daß Totgesagte am längsten leben. Um dem mittlerweile doch etwas betagten Herrn Kong das Leben im Pixelurwald zu erleichtern, wurde ihm mit Diddy Kong ein hilfreicher Sidekick zur Verfügung gestellt. Auf der Sommer-CES in Chicago wurde den Experten und Journalisten eine beeindruckende Vorschau auf diesen neuen potentiellen Spielehit erlaubt.

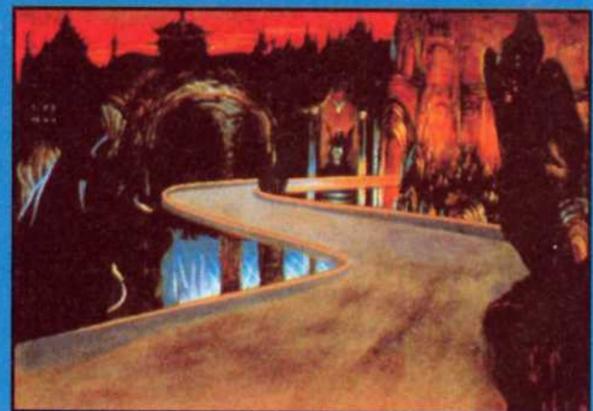
## Für SNES und Ultra 64

Donkey Kong ist das erste Spiel, das von Nintendo mit dem Poweranimator produziert wird. Weitere werden folgen. Ein Vertrag zwischen Nintendo und Alias, der die gemeinsame



● **Solche animierten Grafiken auf dem SNES? Alias macht's möglich!**

Entwicklung zukünftiger Projekte vorsieht, wurde im Juni unterzeichnet. Dieser Vertrag erstreckt sich jedoch nicht nur auf das Super NES, sondern bezieht auch das lang erwartete Project Reality mit ein. Project Reality ist nur der Arbeitstitel für die neue Konsole. In ihrer verkaufsfertigen Version, die im Herbst nächsten Jahres erwartet wird, soll sie den Namen Ultra 64 tragen. Dazu Howard Lincoln (Vize-Präsident Nintendo of America): „Die Welt hat bereits gesehen, welche fantastischen Effekte die Experten von Lucasfilm mit diesem System zustande brachten. Diese Technologie wird unser neues 64-Bit System zum absoluten Renner machen.“



● **Auch Microprose nutzt Alias für Star Trek - The Next Generation.**



● Die Berechnung des komplexen Verhaltens von Lichtstrahlen und ihr Einfluß auf die Umgebung sind mit dem Poweranimator ein Leichtes.

### Einer für alles

Was macht den Poweranimator so besonders? Zunächst einmal die Tatsache, daß das Produkt im gesamten mehr als die Summe seiner Bestandteile ist. Benötigte man früher noch 4 oder 5 verschiedene Grafiksysteme für jedes einzelne Spielsystem, kommt man heute mit einem einzigen aus.

Der Poweranimator verfügt über vier Hauptbestandteile: Modeling (die Erstellung und Bearbeitung von Oberflächenstrukturen), Animation (die Erstellung von bewegten Bildern), Electronic Painting (die Nachbearbeitung der Oberflächen und Hintergründe) und Rendering (wodurch fotorealistische Effekte erzielt werden). Für diese Tools stehen wiederum eine ganze Reihe von Spezialprogrammen zur Verfügung, wie z. B. die Digital OptiF/X zur Erstellung

von Licht- und Schatteneffekten sowie Explosionen.

Ebenfalls erwähnenswert ist der Motion Sampler, der Bewegungen erfassen und grafisch umsetzen kann. Zu diesem Zweck steckt man einen Schauspieler oder ein sonstiges Versuchskaninchen in einen Datenanzug, der dessen Bewegungsabläufe mit Sensoren erfaßt und in das Programm überträgt.

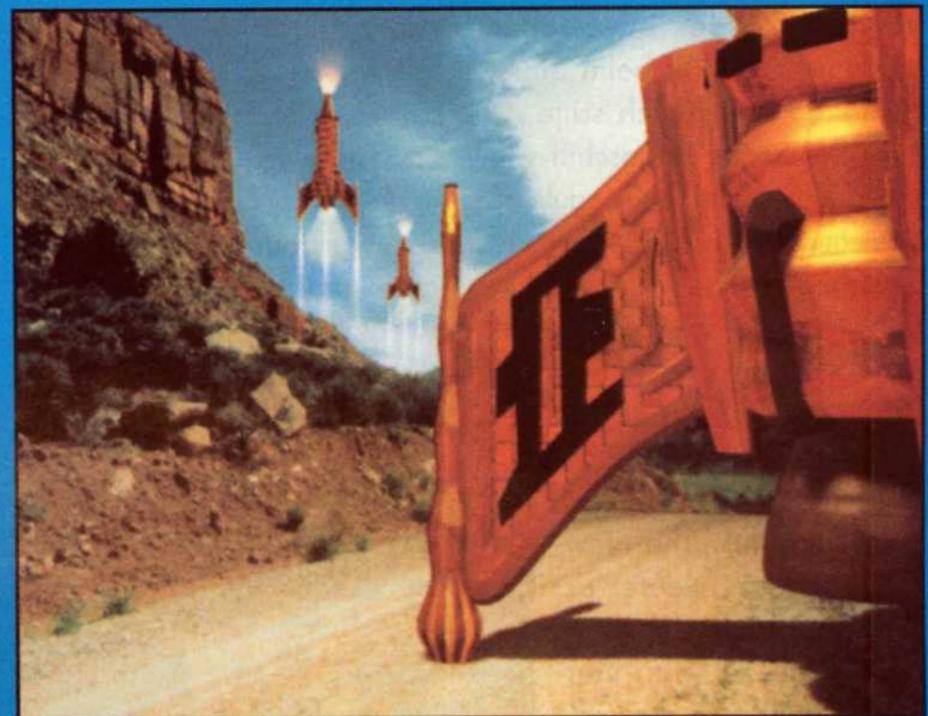
Hierdurch lassen sich extrem realistische Bewegungsdarstellungen erzielen. Zur Entwicklung solcher grafischen Gewaltakte bedarf es natürlich eines entsprechend aufgemotzten Computers. Der Dritte im Bunde ist daher Silicon Graphics, auf deren neuem Modell R 4600 INDY das Ganze problemlos ablaufen soll. Silicon Graphics entwickelt übrigens auch die Hardware für das Ultra 64.



● Über einen Datenanzug (links) werden realistische Bewegungen eingelesen, die generierten Fantasy-Figuren später Leben einhauchen.



● Die Szenen aus der 3DO-Version von StarControl zeigen, welche tolle Atmosphäre Alias-Grafiken vermitteln.



### Und echt preiswert dazu

Die Kombination aus Alias Poweranimator Software und der Silicon Graphics INDY Workstation wurde speziell für autorisierte Drittanbieter von Nintendo-Produkten entwickelt. Das „Project Reality Development System“ ist darüberhinaus erstaunlich preiswert. Für ca. 20.000 Dollar können Softwarehäuser dieses moderne Entwicklungssystem erwerben. Dies gibt Designern, die kreativ, aber nicht besonders gut betucht sind, eine Chance, mit den ganz Großen mithalten. Freut Euch also auf die Zukunft. Mit einem preiswerten Entwicklungssystem stehen allen Firmen dieselben technischen Möglichkeiten zur Verfügung. Bei gleichen Voraussetzungen werden

Innovation und Ideenreichtum der Schlüssel zum Erfolg sein.

### Auch 3DO spielt mit

Weitere Einblicke in die Welt des Poweranimators gibt es im Oktober/November zu sehen. Dann erscheint nämlich das 3DO-System in Europa, dessen Spiele überwiegend mit dem Alias-Produkt entwickelt wurden. Sobald das Teil auf dem Markt ist, schaut Euch mal Star Control II und The Horde an. Solange es Produkte wie den Poweranimator gibt, die auch noch das letzte Bit aus Euren Konsolen rauskitzeln, brauchen wir uns um die Zukunft der Videospiele keine allzu großen Sorgen zu machen.

Beat 'em Up

# SUPER STREET FIGHTER II

## THE NEW CHALLENGERS

■ Hersteller: Capcom . Preis ca.: DM 149,- ■

**Bis die Geldbörse versagt: Die mittlerweile dritte Welle des Vorzeige-Prügelspiels ist im Anmarsch.**

**K**aum erscheint eine neue Auflage von Capcoms Meisterwerk, purzeln wieder einmal die Rekorde in Sachen Umfang; 32 MBit beim Super Nintendo und gleich satte 40 MBit bei Segas Flaggschiff verschlingen die beiden Module an Speicherplatz, so daß man sich berechtigterweise fragt, was die Entwickler diesmal an Neuem ins Spiel gesteckt haben, um den Käufern wiederum die Moneten aus der Tasche zu ziehen.

Der Untertitel „The New Challengers“ deutet es schon an, daß ein paar, um genau zu sein, vier neue Charaktere dazuge-

kommen sind, so daß sich mittlerweile 16 Kämpfer im Kreise der „World Warrior“ tummeln. Rein spielerisch hat sich indes wenig getan: Ein paar neue Special Moves und ein ausgeklügeltes Bonuspunkte-System sind die einzig wirklich signifikanten Unterschiede gegenüber dem Vorgänger. Viele Neuigkeiten gibt es dafür im Umfeld zu entdecken; zahlreiche Optionen zieren diesmal das Hauptmenue, die vor allem das Spiel



● **Im „Super“-Modus sucht der Computer für Euch zwölf Gegner aus, wobei sich die Reihenfolge ständig ändert. Auf diese Weise entfallen auch die „Spiegelbild“-Kämpfe.**



● **Bonuspunkte: Für den ersten Treffer oder gute Schlagkombos gibt es diesmal zusätzliche Punkte.**

● **Die Größenunterschiede sind beträchtlich: „Little“ Fei Long im Kampf gegen Sagat.**



zu zweit wesentlich spannender und abwechslungsreicher gestalten. Bleibt abzuwarten, ob die genannten Verbesserungen in der endgültigen Version die einzigen bleiben werden.

**Ulf Schneider**



● **Imposant: Ryos Muskelspiel im Vorspann.**



## The New Challengers



### Fei Long

Ganz klar, hier wollten die Entwickler allen Bruce Lee-Fans gerecht werden. Wie sein großes Vorbild verfügt Fei Long über eine sehr hohe Grundschnelligkeit und blitzartige Attacken.



### Dee Jay

Der schwarze Kickboxer ist aufgrund seines Hangs zu brasilianischen Rhythmen zwar ein ziemlich schräger Vogel in der Kämpferszene, sollte aber auf keinen Fall unterschätzt werden.



### T. Hawk

Der vertriebene Indianer aus Mexiko besitzt zwar die körperliche Statur und Robustheit eines Zangief, ist aber um einiges gelenkiger als sein russischer Kontrahent.



### Cammy

A new Star is born! Die gerade Mal 19jährige Britin ist wie Chun Li äußerst flink auf den Beinen, hat aber eindeutig die stärkeren Special Moves im Repertoire.

# 32 heb' ab!



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

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

Jetzt abheben und beim Handel checken!

**AMIGA CD<sup>32</sup>**

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Commodore**

Beat 'em Up

# LEGEND

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

Seika zeigt den Capcom- und Sunsoft-Prügeleien der Neuzeit die Zähne.



● Tolles Fantasy-Flair mit lichten Burg-ruinen, dunklen Kerkern und geheimnisvollen Zauberswäldern.



● Die großen Spieler-Sprites erinnern an Final Fight.



● Nach dieser Übersichtskarte habt Ihr noch einen langen Weg vor Euch.

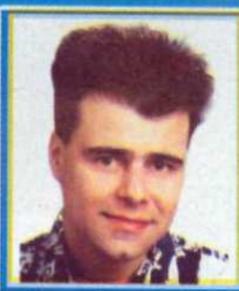


Verschlungene Pfade in der Videospiele-Branche: Zwei Franzosen (Carlo Perconti und Lyes Belaidouni) zeichneten sich ursprünglich für dieses 8-Megs-Modul verantwortlich. Über Softgold knüpften die beiden Programmierer erste Kontakte zu Seika, die bereits den US-Vertrieb von Mega Turrican und Super Turrican (Factor 5) übernommen hatten. Über Sony kommt das Spiel nun wieder über den großen Teich zu uns zurück. A la Final Fight 2 steuert Ihr wahlweise einen oder zwei Recken gleichzeitig durch das mittelalterliche Königreich Sellech und müßt Euch mit Eurem Breitschwert oder handfester Magie gegen alles, was da so krecht und fleucht, zur Wehr setzen, angefangen bei grimmigen Kerkermeistern, (un)bestechlichen Söldnern oder

gar Untoten aus der Tiefe der Erde. Power Ups und Bonusrunden gehören für ein Beat 'em Up bekanntlich mittlerweile zum guten Ton, Legend hält sich da natürlich auch nicht zurück, genauso, wie es sechs grafisch völlig unterschiedlich aufgemachte Levels in petto hat.

Stephan Girlich

## VIEWPOINT



Wurden die letzten Capcom- und Sunsoft-Wiedersacher noch recht uninspiriert in Szene gesetzt, besinnt sich wenigstens Seika altehrwürdiger Spieletugenden und zaubert ein richtiges Fantasy-Flair aus Eurem SNES. Technisch voll auf der Höhe, gibt es spielerisch bis auf ein paar kleine Mankos fast nichts an Legend zu rütteln. Etwas spektakulärere Endgegner und mehr als sechs Runden wären sicher drin gewesen, dafür wurde der „Rest“ äußerst liebevoll und erstaunlich routiniert für ein Erstlingswerk umgesetzt und braucht sich in Sachen Spielbarkeit und Leveldesign nicht vor den Genre-Klassikern Final Fight 2 (SNES) und Streets Of Rage 2 (MD) zu verstecken.

Stephan Girlich



GRAFIK 077

SOUND 075

FUN

075

## INFO BITS

1-2 Spieler  
6 Levels  
8-MBit-Cartridge  
Unendlich Continues

## Rennspiel

# STUNT RACE FX

■ Hersteller: Nintendo . Preis ca.: DM 119,- ■

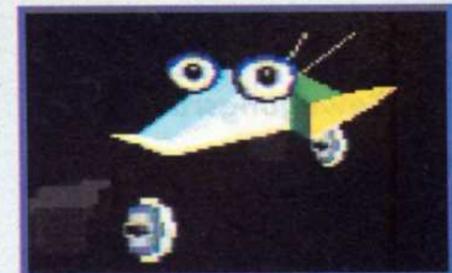
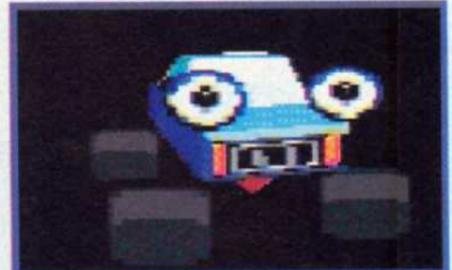
**Nun ist es endlich soweit, Nintendos neuestes Knuddel-Rennspiel steht in den Startlöchern.**

Mit gehöriger Verspätung will Nintendo nach F-Zero und Super Mario Kart erneut beweisen, wie ein nahezu perfektes Rennspiel auszusehen hat. Im Gegensatz zu den beiden anderen Games, die komplett in Mode 7 dargestellt sind, setzt Nintendo diesmal auf Polygon-Grafik, deren aufwendigen Berechnung durch den Einsatz des neuen, wesentlich schnelleren FX 2-Chips auf die Sprünge geholfen wird. Vereinzelt Textures geben den Strecken den letzten Feinschliff. Und in der Tat, die Programmierer haben wahrhaft Tolles geleistet. Ganz egal, welcher Kurs gewählt wurde, allesamt sind liebevoll gezeichnet und vermitteln wieder ein faszinierendes Fahr-Feeling. Jede Strecke hat ihre Eigenheiten und Besonderheiten, auf die

man besonders achten muß. Dazu passend hat man auch den drei zur Wahl stehenden Mini-Flitzern recht unterschiedliche Fahreigenschaften mit auf den Weg gegeben. Mit dem 4WD brettert man recht gemütlich und sicher durch die Kurven, muß aber aufpassen, nicht am Zeitlimit zu scheitern. Wesentlich schneller geht's mit dem F-Type, doch verlangt dieser durch sein empfindliches Fahrwerk erhöhte Aufmerksamkeit. Seinen Favoriten sucht man sich am besten im Free Trax, in dem man sich ohne Gegner und Zeitlimit mit der Steuerung vertraut machen kann. Doch erst im Speed Trax zeigt sich, wer seine Kutsche wirklich beherrscht. Drei konsolengesteuerte Gegner und das teilweise extrem knapp bemessene Zeitlimit erhöhen den Nervenkitzel ungemein. Lobenswerterweise genügt jedoch der dritte



● Diese vier eigentümlichen Vehikel (4WD, Coupe, F-Type, 2WD; von oben) stehen Euch zur Verfügung.



Platz, um sich für die nächste Runde zu qualifizieren. Deren gibt es pro Schwierigkeitsgrad insgesamt vier, plus eine Bonusstrecke, in der Ihr Zusatz-Autos und -Sekunden einfahren könnt. Anwählbar sind zunächst Novice und Expert, die vier Master-Kurse erst dann, wenn die anderen zwei durchgespielt sind. Vervollständigt werden die Spielmodi durch die Stunt Trax-Kurse, in denen weniger die Zeit als vielmehr geschicktes Manövrieren gefragt ist, und einen Zwei-Spieler-Modus, der allerdings mit Geschwindigkeitsproblemen zu kämpfen hat. Soweit erst mal zum Spieldaufbau, Genauerer erfährt Ihr beim Test. Festhalten kann man bis jetzt aber, daß Stunt Race FX ohne Zweifel ein absoluter Renner werden wird.

Stephan Girlich



● Der Aquatunnel ist einer der ungewöhnlichsten Kurse.



Strategie

# SUPER CONFLICT

■ Hersteller: Vic Tokai . Preis ca.: DM 129.- ■

**Dank des kleinen Vertriebes Vertigo kommen die deutschen Super Nintendo-Besitzer endlich zum ersten waschechten Strategiespiel.**



● **Der Flag Tank ist der „König“ Eurer Armee. Wird er zerstört, hat die Gegenseite automatisch gewonnen.**



● **Erhellte Felder zeigen den Bewegungsradius an.**

● **Mit der Y-Taste erhaltet Ihr per Zoom einen kompletten Überblick.**

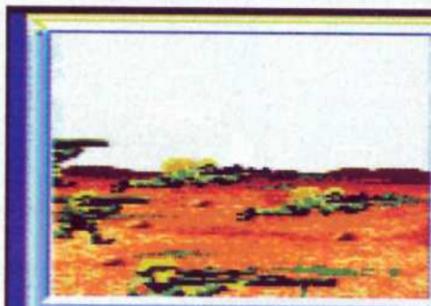
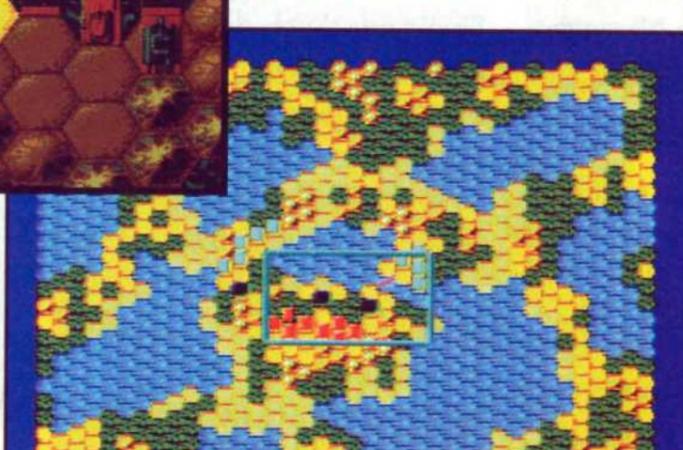


● **Städte sollten aus strategischen Gründen möglichst schnell eingenommen werden.**

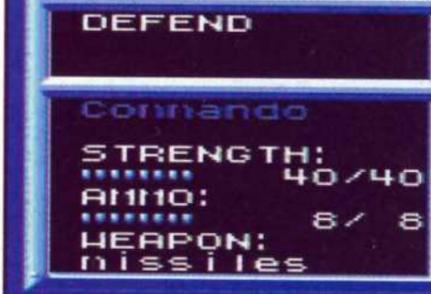
sche Version auf jegliche Anspielung an den Golfkrieg. Tatsache ist jedoch, daß auf dem Screen wieder einmal Krieg herrscht. Zwei verfeindete Parteien verfügen pro Szenerie über diverse militärische Einheiten, die rundenweise möglichst geschickt über ein Hexagonfeld gezogen werden. Beim Spielverlauf werden Kenner schnell Déja Vu-Erlebnisse haben,

denn die Ähnlichkeiten zu solchen Klassikern wie Battle Isle oder Nectaris sind frappierend. Super Nintendo-Besitzer dürfte dieser Punkt jedoch egal sein, da die Spielbarkeit insgesamt in Ordnung geht. Super Conflict liefert zwar keine spielerischen Glanzlichter, doch ein gut abgestufter Schwierigkeitsgrad läßt aus anfänglichen Gefechten stundenlange Materialschlachten werden, die auch Profis fordern dürften.

**Ulf Schneider**



DEFEND



● **Ihr könnt während des Kampfes sogar direkten Einfluß auf die Waffenwahl und Taktik haben. Informationen über Eure Einheit sind entscheidend für den Sieg.**



Beat 'em Up

# KNIGHTS OF THE ROUND

■ Hersteller: Capcom . Preis ca.: DM 139.- ■

Mit Knights Of The Round bringt Capcom fast zeitgleich neben King Of Dragons einen weiteren ins dunkle Mittelalter versetzten Final Fight-Clone auf den Markt.



Während King Of Dragons mit einer frei erfundenen Story auskommen muß, nahmen sich die Capcom-Programmierer diesmal der Mythen und Sagen um König Arthur und die Ritter seiner Tafelrunde an. Schon oft mußte dieser Stoff für Verfilmungen erhalten, bekanntestes Beispiel ist wohl der bombastische Monumentalfilm „Excalibur“. Knights Of

The Round werden einige von Euch vielleicht schon aus der Spielhalle kennen, denn dort zieht Euch der Automat schon seit längerer Zeit die Münzen aus der Tasche. Vom Spielauf-

bau her sind im Grunde nur wenig Unterschiede zu King Of Dragons festzustellen. Statt fünf stehen Euch diesmal mit Arthur, Lancelot und Percival nur drei Kämpfer zur Verfügung, die sich natürlich mit den unterschiedlichsten Eigenschaften für Euch durch die sieben Levels fighten. So ist Lancelot zwar flink auf den Beinen, dafür muß er den Feinden ordentlich Hiebe verpassen, bis sie endlich das Zeitliche segnen, mit Percival verhält es sich genau andersherum, und Arthur stellt zu beiden die goldene Mitte dar. Neben den normalen Sprung- und Schlagattacken vervollständigen der Einsatz des Schwertes und ein Special Move (zieht einiges von der Lebensenergie ab) das Schlagrepertoire. Bei

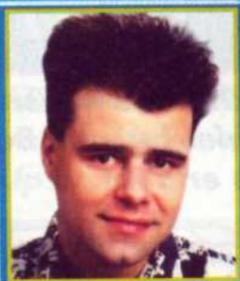
dem Umfang des Spiels ist es etwas unverständlich, warum auf jegliche Form des Zwischenspeicherns verzichtet wurde.

**Stephan Girlich**

## VIEWPOINT

Die Fans dieses Genres mögens mir verzeihen, aber langsam kann ich diese Final Fight-Clones nicht mehr sehen. Knights Of The Round ist zwar in allen Belangen eine Klasse besser wie King Of Dragons, doch frage ich mich ernsthaft, wie lange der Endverbraucher diese öden Von-links-nach-rechts-Kloppereien noch mitmachen will.

**Stephan Girlich**



GRAFIK 071

SOUND 062

FUN

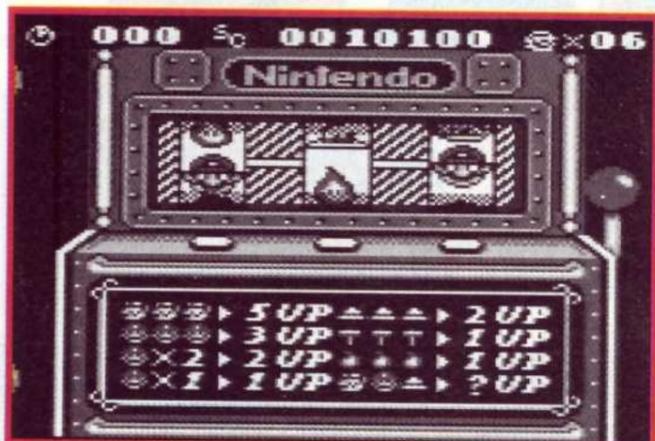
060

Jump & Run

# DONKEY KONG

■ Hersteller: Nintendo . Preis ca.: DM 69,- ■

**Der Spielhallenklassiker schlechthin kommt zeitgleich mit dem Super Game Boy auf den Markt und wird dessen Verkauf sicher mit ankurbeln.**



● **Am einarmigen Banditen können Extraleben ergattert werden.**



● **Findet Ihr den Schlüssel zur Tür gelangt Ihr ins nächste Level.**



**M**it dem Erscheinen von Donkey Kong 1981 wurde das komplette Spielhallen-Genre neu definiert. Als erstes Game konnte das Hüpf- und Springspiel mit einer Hintergrund-Story aufwarten und hatte zusätzlich gleich mehrere Sympatieträger vorzuweisen: Kong,

Prinzessin Pauline und natürlich Jumpman alias Mario. Auch auf den damals populären Videospiel-Systemen von Atari sorgte die knuddelige Entführungsgeschichte für Furore, was sogar soweit führte, daß CBS eine Zeichentrickserie produzierte. Nach dem Crash von 1985 war es logischerweise auch um die Nintendo-Vorzügefiguren erst einmal etwas ruhiger geworden, doch das 1988 für das NES in der Classic-Collection neu aufgelegte Modul verkaufte sich weltweit fast 2 Millionen mal.

Nur die ersten vier Levels auf dem Game Boy halten sich eng an das Arcade-Vorbild, die restlichen der insgesamt hundert warten mit einigen Neuerungen auf. Vorrangig besteht Eure Aufgabe darin, einen Schlüssel zum

passenden Schloß zu bringen, um in die nächste Stage zu gelangen. Doch sind diese nicht nur mit Gegnern versehen, sondern auch mit Fallen und ähnlichen Nettigkeiten, die Euren Mario-Verschleiß bei Unachtsamkeit gewaltig in die Höhe treiben. Das können die Nintendo-Macher natürlich nicht zulassen und haben flugs auch ihrem Klempner ein paar neue Eigenschaften spendiert. So beherrscht Mario jetzt einen Kopfstand, mit dem er Fässer abblocken und zudem auch höher springen kann. Als weiterer Gag sind in jedem Level Bonusgegenstände zu finden, mit deren drei Ihr in eine Bonusrunde kommt. Dort versucht Ihr Euch an einem einarmigen Banditen oder einem Glücksrad: Mit ein bißchen Glück wandern ein paar Zusatzleben auf Euer Konto. Bei dem gewaltigen Umfang des Spiels ist die Batterie sehr lobenswert, die insgesamt vier Zwischenstände abspeichert.

**Stephan Girlich**



● **Das neuartige Level-design verspricht erneut langanhaltende Motivation.**



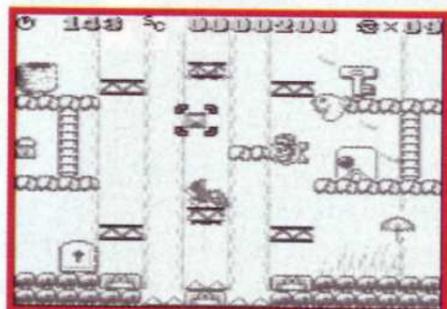
● **Auch am Glücksrad ist ein Spielchen um Bonus-Leben erlaubt.**

**VIEWPOINT**

Was soll man viel schreiben? Donkey Kong ist von Nintendo, Donkey Kong hat hundert Levels, Donkey Kong ist perfekt durchgestylt, Donkey Kong kostet DM 69,-, Donkey Kong muß man haben!



**Stephan Girlich**



● **Ein Klassiker unter den Plattformspielen wird wieder zum Leben erweckt.**

**GRAFIK 061**

**SOUND 063**

**FUN**

**006**

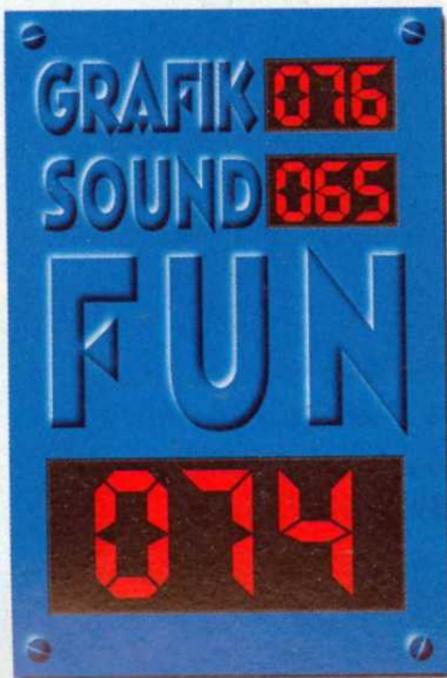
Jump & Run

# DIE SCHLÜMPFE

■ Hersteller: Infogrames . Preis ca.: DM 69,- ■

**Verdammt lang her: Bereits 1983 erschien auf dem Colecovision das erste Schlumpfspiel.**

**V**ater Abraham mag sie, Kinder mögen sie, und irgendwie mag eigentlich jeder die sympathischen blauen Zwerge aus der Feder von Peyo. Dank dem buckligen Gargamel als Bösewicht vom Dienst kommt im kleinen Dorf nie rechte Langeweile auf, und damit wären wir auch schon bei der Hintergrundstory: Drei Schlümpfe wurden von besagtem Scheusal entführt, so daß sich ein Vertreter der seltenen Zunft aufmachen muß, um seine Gefährten zu befreien (wie originell!). Bei der hübschen Hüpferei versuchten die Macher sichtlich viel Abwechslung ins Spiel zu bringen. So reicht die spielerische Palette von einer wilden Floßfahrt bis hin zu kleinen Flugeinlagen. Besonders positiv ist die grafische Darstellung, da sämtliche Sprites angenehm groß geraten sind. Die gesamte Schlumpferei ist übrigens dank eines gepflegten (aber nicht unfairen) Schwierigkeitsgrades bei leibe kein Kinderspiel, doch das ist in diesem Fall auch gut, da man einzelne Levels per Paßwort abrufen kann.



● **In den Pilzen verstecken sich die begehrten Pick Ups.**



● **Im Bonuslevel werden gute Reaktionen gefordert.**

**Ulf Schneider**

# COOL



## HYPER-BOY FÜR GAME BOY

... damit werden Deine GAME BOY Spiele riesengroß!

# UND



## EIN GAME BOY-SPIEL \*)

\*) Auswahl einzelner Titel leider nicht möglich!

STATT DM 168,-  
Preisempfehlung des Herstellers

# NUR DM 59,-

Unsere Bestellbedingungen:  
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: COMPUTEC Verlag, Leserservice, Postfach, 90327 Nürnberg.  
Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 -3 bestellt werden.

**Ja**, ich möchte den **GAME BOY Hyper-Boy** und ein **KONAMI GAME BOY - Spiel** beides zusammen für nur **DM 59,-**

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

COMPUTEC  
VERLAG

## Geschicklichkeit MRS. PAC MAN

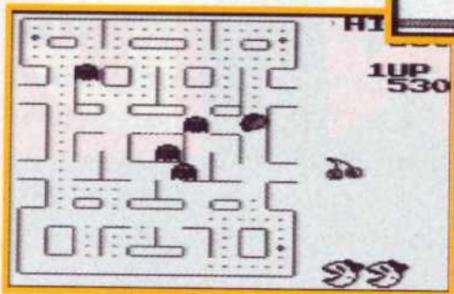
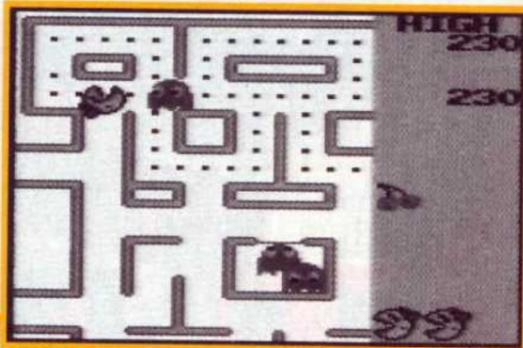
■ Hersteller: Namcot . Preis ca.: DM 119,- . System: Gameboy ■

**P**ac Man ist ein so typisches Spiel, daß man eigentlich herzlich wenig darüber schreiben kann. Denn jeder von Euch müßte Namcos Nimmersatt in seinem ewigen Zweikampf mit den Geistern schon einmal erlebt haben. Bei der „weiblichen“ Variante dürft Ihr den Minimal-Sprite der Abwech-

lung wegen durch diverse Labyrinth führen und habt sogar zwei verschiedene Perspektiven zur Auswahl. Spieler mit einem ausgeprägten Hang zur Nostalgie dürfen somit zuschlagen, zumal der Sound so herrlich veraltet klingt.

**Ulf Schneider**

● **Das nennt man Fortschritt: Gleich zwei verschiedene Perspektiven stehen Euch zur Auswahl, einmal der Gesamtüberblick (unten) ...**



● ... sowie der Teilausschnitt (oben).

Grafik .....	046%
Sound .....	048%
Fun .....	060%

## Beat 'em Up

# BATTLETOADS & DOUBLE DRAGONS

■ Hersteller: Tradewest . Preis ca.: DM 69,- . System: Gameboy ■

**D**ie Powerkröten Rash, Zitz und Pimple erhalten diesmal kompetente Unterstützung. Alien vs. Predators, Robocop vs. Terminators, nur die Videospieldindustrie macht solche Traumkonstellationen möglich. Im Gegensatz zu den genannten Spielen arbeiten die beiden Prügelspezialisten aus dem Hause Tradewest allerdings zusammen. Von der skurrilen Teamarbeit einmal abgesehen, unterscheidet sich dieser Titel nur geringfügig von den bisherigen Battletoads-Abenteuern. Die typische

Mischung aus abgefahrenen Prügel- und Rennspiel-Einlagen sorgt wieder für erfrischende Heiterkeit. Im großen und ganzen gehört dieses Spiel aber zu den schwächsten Abenteuern, die die Kampfkröten bisher erlebt haben. Grund dafür ist zum einen die unübersichtliche Grafik, die bis auf den bekannt überzogenen Comic-Stil nichts Erwähnenswertes bietet, und zum anderen der mittlerweile ausgelutschte Spielablauf, der die Vermutung nahelegt, daß den Programmierern allmählich die Ideen ausgegangen sind.

**Ulf Schneider**

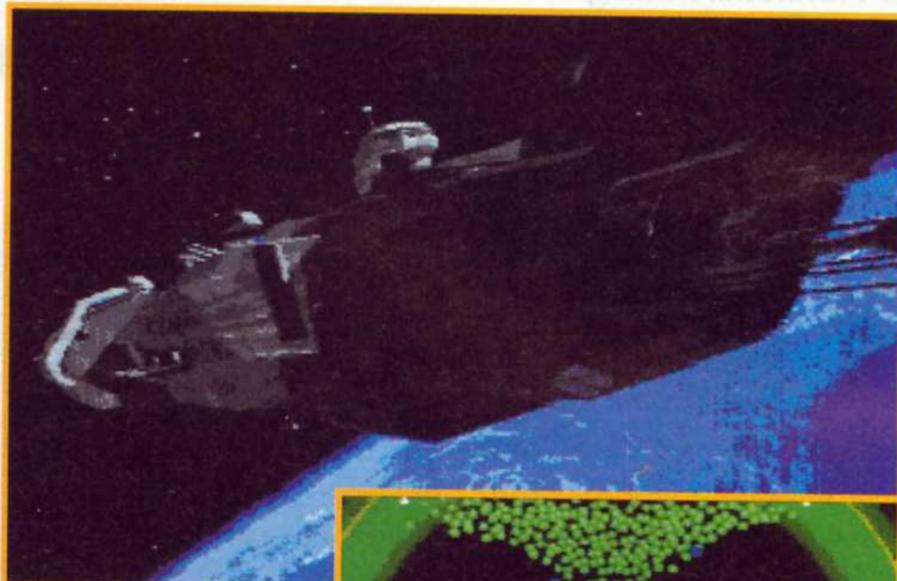
Grafik .....	056%
Sound .....	057%
Fun .....	059%



## Geschicklichkeit SHOCK WAVE

■ Hersteller: Electronic Arts . Preis ca.: DM 119,- . System: 3DO ■

**Wie so oft, bilden wieder einmal böse Außerirdische die Grundlage für ein Shoot 'em Up.**



● **Das Intro stimmt perfekt auf das Spiel ein (oben).**

**M**it unzähligen Raumschiffen steuern diese im Jahr 2019 auf unseren Heimatplaneten zu, mit dem Ziel, die menschliche Rasse auszurotten. Ihr seid Pilot einer Elite-Kampftruppe, die mit hypermodernen Flugmaschinen ausgestattet ist. In bester Thunderhawk-Manier nehmt Ihr den Kampf gegen den übermächtig erscheinenden Feind auf. Als Bewaffnung dient Euch eine Laserkanone und eine begrenzte Anzahl von Missiles. Bei der Vielzahl der Gegner sind diese schnell verbraucht; an sogenannten Pords frischt Ihr Eure Munition wieder auf. Shock Wave gehört sicher mit zu den besseren Games für das 3DO. Nicht nur das Intro und die Zwischensequenzen können überzeugen, sowohl Grafik, Sound und vor allem auch die Spielbarkeit gehen diesmal ohne



● **Der Kampfflieger läßt sich butterweich in alle Richtungen steuern.**

Beanstandung durch. Mir persönlich gefällt es weitaus besser als das total überbewertete Total Eclipse.

**Stephan Girlich**



GRAFIK	071
SOUND	080
FUN	079

Jump 'n' Shoot

# TOP HUNTER

■ Hersteller: SNK . Preis ca.: DM 399,- ■

Der erste „100-Mega-Shock“ auf dem Neo Geo, der auch ohne die ewige Prügelei auskommt.

Gute Programmierer sind selbst in Japan selten und beliebt. Diese Erfahrung mußte auch die renommierte Firma Irem auf schmerzvolle Weise machen, nachdem SNK nahezu ihre komplette Crew „aufkaufte“. Die R-Type-Erfinder bedankten sich für die plötzliche Gehaltsverbesserung auf ihre Art und programmierten postwendend einen Actiontitel vom Feinsten.

**INFO BITS**  
 Detaillierte Comic-Grafiken  
 Spiel auf zwei Ebenen  
 Hoher Schwierigkeitsgrad

Hauptdarsteller des Spiels sind die beiden Halbstarke Roddy und Cathy, die sich gerade ein heißes Gefecht mit dem berüchtigsten Weltraum-Piraten liefern. In den insgesamt fünf Leveln kommt es vor allem auf



● Eine futuristische Bazooka oder ein gepanzerter Mini-Roboter sorgen für zwischenzeitliche Erleichterung.

Eure Reaktionen an, da Ihr permanent von einer Horde von aggressiven Sprites attackiert werdet. Als Gegenargument Nummer 1 fungiert ein ausstreckbarer Arm, mit dem man sich auch an Gegenständen festkrallen kann. Des Weiteren dürft Ihr auch hin und wieder eine fette Knarre aufsammeln oder in einem wirkungsvollen Mini-Panzer Platz nehmen. Für die besonders Geschickten

unter Euch wurden auch ein paar Special Moves einprogrammiert, die allerdings nur mit diversen Joystick-Kombinationen aktiviert werden können. Als weiterer spielerischer Gag ist noch das Spiel über zwei Ebenen erwähnenswert. Eine ähnliche Idee gab es bislang nur bei der Neo Geo-Prügelei Fatal Fury.

Ulf Schneider



● Wenn Ihr an Ringen zieht, tauchen unvermutet ein paar Bonusstände auf (links).



● Jeder Planet hat seine eigene Beschaffenheit. Hier seht Ihr beispielsweise den Eis-Planeten. (ganz links).

● Anfangs müßt Ihr vier Planeten von der Piraten-Plage säubern (links).

## ROOTS

Gunstar Heroes, Probotector oder auch Spinmaster, die Liste actionbetonter Jump 'n' Run-Spiele mit ähnlichem Spielablauf ist mittlerweile beträchtlich.



## VIEWPOINT

Wer sagt denn, daß man auf dem Neo Geo nur gut prügeln kann? Top Hunter ist eines der schönsten und vor allem innovativsten Jump 'n' Shoot-Spiele der letzten Zeit. Die Motivation ist dank brillanter Einfälle das ganze Spiel über auf einem hohem Niveau, und das, obwohl der Schwierigkeitsgrad nicht immer sonderlich fair ist (Memory Card ist Pflicht!). Fazit: Unterhaltung in seiner besten (und teuersten) Form.



Ulf Schneider

GRAFIK 086  
 SOUND 078  
 FUN  
 085

# TRUFFEL

Wie soll man die plötzliche Flut der Leserbriefe erklären? Könnte es vielleicht an dem letzten Testmuster liegen, das bald den Eigentümer wechseln wird? Oder haben sich alle Rollenspieler in ihren kühlen Dungeon zurückgezogen, um von der brütenden Sommerhitze nicht erschlagen zu werden, oder endlich die Zeit gefunden, ihre Schreibmaschine zu entstauben? Eigentlich auch völlig egal, aber es hat ein Gutes: Hier sind sie wieder, die vier Seiten! Ich warte immer noch auf den großen Andrang bei der Hotline (Do 16°-17°), bis jetzt kommen nur verspätete Anrufe für Rainers Hotline.

Alexander Geltenpoth

## SCHATTENLAUFER

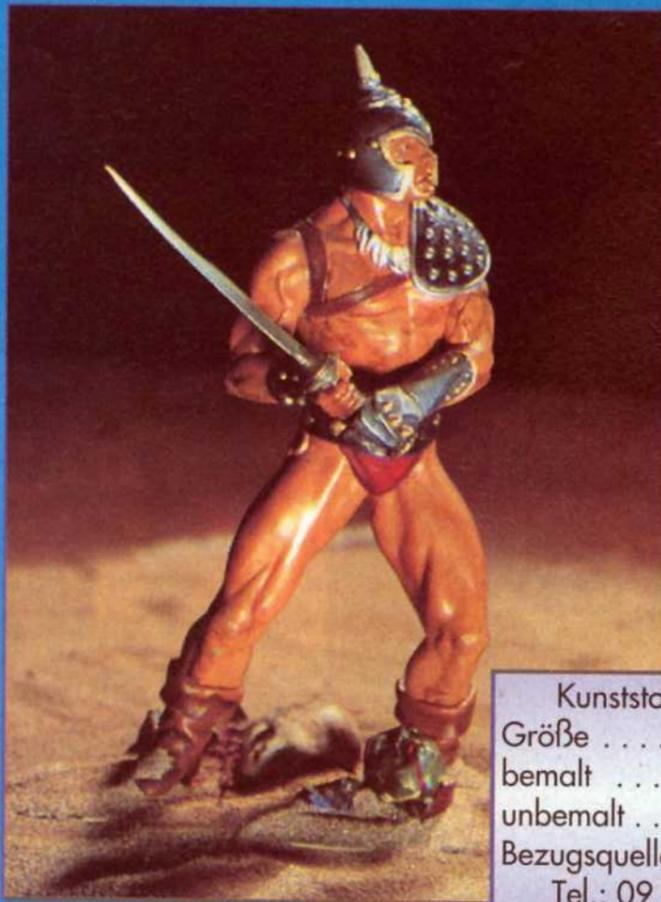
Hi Alex, coole Sache, so eine Labellecke für Rollenspieler; so was hat's bis jetzt noch nicht gegeben.

1. Meine Meinung zu DSA: schöne Hintergrundwelt, blödes System.
2. Eine Kaufempfehlung möchte ich hier geben. SR-Fans sollten sich mal das Sourcebook „Fields of

Fire“ anschauen: Militärische Waffen, Fahrzeuge, Drohnen, Rüstungen, Kletterausrüstung, Kommunikationsgeräte, Artikel über das Söldnerleben einschließlich Kommentare, neue Zusatzregeln ... (bis jetzt nur in Englisch erhältlich).

3. Ich mag die Drow, und ich glaube, sie machen sich hervorragend unter einer Stadt des Jahres 2050.

4. Da wollte jemand die Werte für einen SR-Ultralight: Der Hängedracken nennt sich „Night Glider“. Max. Traglast 400kg; 1 Firmpoint; Elec/100, Tank braucht 1 PF pro km; startet und landet wie VTOL und braucht 5 min. zum Auf- und Abbauen. Handling: 3; Geschwindigkeit: 15/60; Rumpf: 1; Panzer: 0; Signatur: 12; A-Pilot: 1; Preis: 45.000 Nuyen (alle Werte aus Field of Fire).



Kunststoffminiaturen  
Größe . . . . . 15 bis 30 cm  
bemalt . . . . . ca. DM 130,-  
unbemalt . . . . . ca. DM 60,-  
Bezugsquelle: Game Center  
Tel.: 09 81/8 92 39

● Während Vati an der Modelleisenbahn bastelt, greift der Fantasy-Freak zum Do-It-Yourself-Barbaren: Die abgefahrenen Kunststoffminiaturen machen jeden Schreibtisch zu Heim-Dungeon. Neben leicht beschürzten Amazonen und grimmigen Kriegerern hält das Game Center noch Dutzende weiterer Helden bereit.

5. In Ausgabe 7/94 wollte der Flußpferd-König etwas über ein Fahrzeugbuch wissen. Das Rigger Blackbook (nur in Englisch) enthält 88 Fahrzeuge, Waffen und Regeln, basiert aber noch nicht auf SR2.

6. Teste doch bitte das auf Deutsch erschienene Earthdawn und Warhammer Fantasy Battle.

7. Spenden und Preise bitte an obige Adresse. Wo sind die Spielergesuche?

8. KULT ist ziemlich cool!

9. Das ist mein bestes Briefpapier. Ist jetzt auch ziemlich voll. Viele Schreibfehler, ich weiß. Ich bin nicht so gut auf der Schreibmaschine.

Ciao, Roger

*Diese Shadowrun-Fans in Deutschland drehen wirklich total ab, und das mit einer Euphorie, die man einfach unterstützen muß.*

*1. Genau meine Meinung.  
2. Wird getestet, sobald es übersetzt wurde.*

*3. Kannst Du mit der Menzoberranzan-Box ausprobieren, schließlich hat das Orakel Deinen Namen ausgespuckt. Viel Spaß damit!*

*4. & 5. Es gibt sie noch, die hilfsbereiten Rollenspieler, ich bedanke mich stellvertretend.*

*6. Earthdawn bekommt ganz sicher einen Test, aber auch Warhammer dürfte eine halbe Seite wert sein.*

*7. Die Box hast Du Dir verdient, aber was meinst Du mit den Spielergesuchen? Vielleicht die tollen Steckbriefe?*

*8. Dann schau Dir mal BLOOD! an.*

*9. Vielleicht solltest Du Dir mal besseres Briefpapier leisten, Frösche und Elefanten sind doch schon lange nicht mehr gefragt. Da waren mir die zwei*

## STECKBRIEFLICH GESUCHT: DEAD OR ALIVE

Ich suche gebrauchte DSA-Originalabenteuer (kleine Sammlungen) und evtl. avent. Boten zu kaufen. Bitte meldet euch bei: Patrick Ehret, Emil-Walter-Str. 8, 77704 Oberkirch-Stadelhofen, Tel.: 078021788

Suche Traveller-Fanclub oder Traveller-Organisation in Deutschland; Dominik Fettel, Waldstr. 15, 69483 Wald-Michelbach, Tel.: 062075501

Shadowrun-Gruppe im Raum Wien gesucht! Peter Raffau, Autohofstr. 154/4/8, 1130 Wien

Anregungen zu SR-Abenteuern dringend benötigt. Im Austausch schicke ich AD&D-Kampagnen zurück. Bitte keine gekauften, sondern selbst ausgedachte! Tjark Busch, Ahlenstr. 25, 21776 Wanna, Tel.: 04757376

Aufruf an alle Rollen-, Tabletop- und Brettspieler aus Brühl bei Mannheim und Umgebung, sich uns anzuschließen. Jan Zlotos, Römerstr. 2, 68782 Brühl, Tel.: 0620273285. Wir haben Erfahrung mit AD&D, Cyberpunk, MechWarrior, BattleTech, Warhammer 40.000, DSA und Star Wars.

Notorische Star Wars-Sammler benötigen neues Material. Bernhard Habermann, Königsgarten 2, 98693 Ilmenau

*Seiten des zweiten Briefs (war leider zu lang, um ihn abzudrucken) schon lieber.*

### VERIRRT

**Hi Alexander,** ich war bisher nur der totale Wirtschaftssimulator-Fan. Jetzt wurde mir das aber zu einseitig, und ich habe mich mal an ein Rollenspiel (Eye of the Beholder) gewagt, bei dem ich aber nach knapp einer Stunde das Handt... bzw. die Maus hingeworfen habe. Es war mir einfach zu kompliziert und noch dazu in Englisch. Könntest Du mir also bitte ein Rollenspiel für Einsteiger empfehlen?

Vaya con Dios, Nicole

*Da ich hin und wieder Briefe dieser Art bekomme, glaube ich, endlich mal etwas klar stellen zu müssen. Diese spärlichen Sei-*

*ten haben absolut nichts mit Computern zu tun, es handelt sich ausschließlich um Brettrollenspiele (ja, ich weiß, es gibt da gar kein Spielbrett, aber irgendwie muß man diesen Unwissenden das einigermaßen verständlich erklären). Zu Deiner Frage: Eye of the Beholder war zu kompliziert (?), tja, dann sehe ich ziemlich schwarz für Dich. Versuche es vielleicht mit einem RPG ohne Realtime-Action, wie Might & Magic, Wizardry, die alten Ultimas usw.*

### SINN DES LEBENS?

Hi Alex !

Endlich habe ich auch mal Zeit gefunden, Dir zu schreiben. Ich finde die Idee, in einer Softwarezeitschrift eine Rollenspielecke zu eröffnen, wirklich gut. Ich spiele nun seit fast drei Jahren

RPGs (DSA, AD&D, Hårnmaster) und habe diesbezüglich ... bla bla:

1. Zum Brief von Jan Semmelroggen in 7/94: Die neue Magiebox heißt „Magier, Götter und Geweihte“; sie übertrifft alle bisher erschienenen DSA-Boxen.

2. Wird Hårnmaster oder RuneQuest je als Computerrollenspiel erscheinen?

3. Wo gibt es die DSA-Tools?

4. Warum testet Ihr nicht mal ein paar Tabletops?

5. Was ist der Sinn des Lebens?

Möge Praios Deine Sinne erleuchten

Kaiser Hal

*Seit einem halben Jahr warte ich, und jetzt auf einmal schreiben sie alle - wurde auch Zeit.*

*1. Habe ich auch schon in meinem RPG-Spezialgeschäft ausgemacht. Warum ich noch kein Testmuster bekommen habe, ist mir ein Rätsel.*

*2. Sicherlich wird der eine oder andere Designer sich dieser Regelwerke insgeheim annehmen, auf ein Spiel mit diesem Titel oder nach dem Regelwerk von „RuneQuest“ wird man lange warten müssen.*

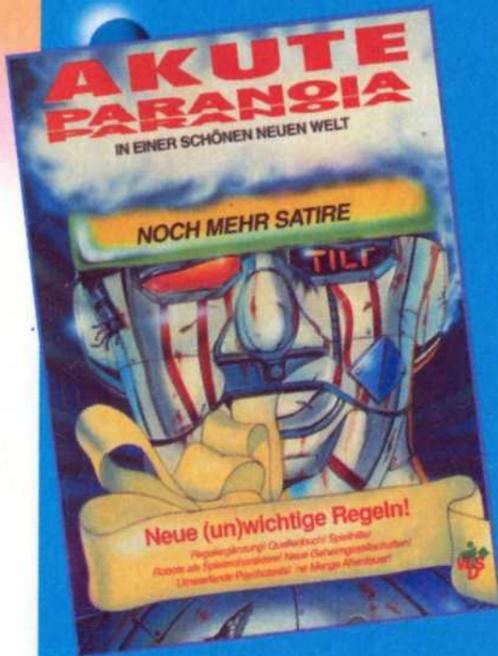
*3. In diversen Spezialgeschäften bin ich schon darüber gestolpert, ansonsten wirst Du einen Spieleversand bemühen müssen.*

*4. Hauptsächlich soll diese Ecke über RPGs informieren, aber wenn mal extremer Mangel vorliegt, erinnert man sich vielleicht an Deinen Wunsch.*

*5. Schau Dir doch einfach den gleichnamigen Film an.*

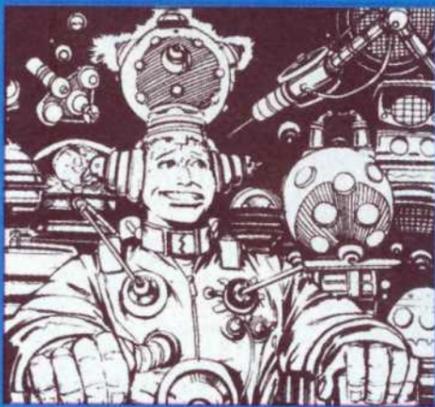
*Das mit dem Praios vergessen wir mal lieber, ich hänge eher Phex an.*

Over and Out ...



**AKUTE PARANOIA**

Willkommen, Bürger, zu einem wunderschönen, neuen Zyklus im Alpha-Complex. Freund Computer hat eine ganze Menge schöner, neuer Aufgaben für Dich. Da wären diverse Psychotests, die jeden Kommiverräter entlarven, worauf er natürlich umgehend terminiert wird. Das eine oder andere Mißverständnis ist natürlich leider unvermeidbar. Ähnlich witzig könnte eine Testreihe für noch unerprobte Medikamente ausfallen, in der den Troubleshootern die hohe Ehre zuteil wird, als Versuchskaninchen - will sagen - Testpersonen zu dienen. Geheimgesellschaften bringen immer wieder Spaß ins

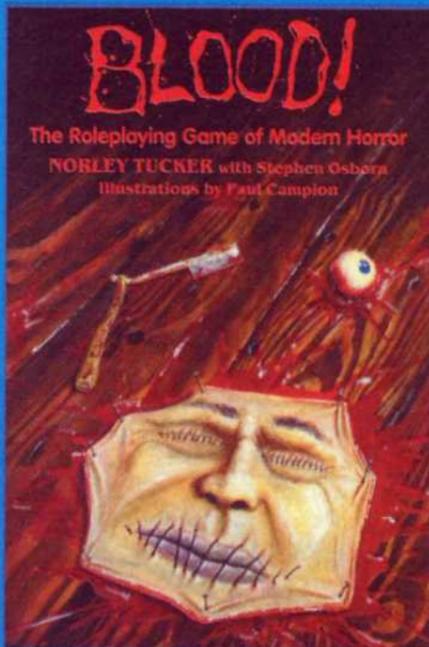


Spiel, vor allem, wenn sie so abgedreht sind wie die „Ritter der Schalttafel“ oder die „Spockis“. Die 120 Seiten bringen jeden SL wirklich wieder auf recht witzige Ideen. Nebenbei werden jetzt den Spielern auch Roboter als Charaktere zugestanden. So eine Blechdose hat vielleicht dank der stärkeren Panzerung eine höhere

Lebenserwartung als der gewöhnliche Troubleshooter (vielleicht übersteht er sogar ein paar Zyklen, bevor er in alle Einzelteile zerlegt wird), aber an seine Stelle springt auch nicht gleich der nächste Klon, falls der zusammengeschaubte Schrotthaufen versagt. Für Spie-

**Verlag:** . . . West End Games  
**Preis:** . . . . . DM 32,50  
**mögliche Bezugsquelle:**  
 WDS: Tel.: 0 69/50 40 71

ler stellt sich hiermit eine gute Möglichkeit dar, den meisten derben Scherzen des SLs zu entrinnen, ein guter Grund für den SL, das Spielen von Roboter-Charakteren zu verbieten. Zu guter Letzt enthält Akute Paranoia noch genügend Einsätze für lebensmüde Troubleshooter, um an die hundert Klone zu verbraten. Vielen Dank für Ihre Kooperation.



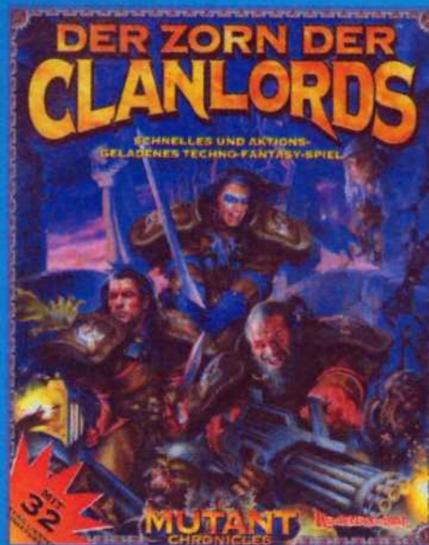
**BLOOD!**

Wer dachte, KULT sei brutal, abstoßend und genau das richtige Spiel für alle Psychopathen, wird jetzt eines Besseren belehrt. Um in die passende Stimmung für einen Spielabend mit diesem System zu gelangen, sollte man sich vorher Horrorfilme à la „Braindead“ reinziehen. Wenn man vor lauter Ekel und Perversion in ein hysterisches Gelächter verfällt, kann man mit dem Rollenspielen beginnen. Eine nähere Beschreibung des erwünschten

Hintergrunds erübrigt sich, jeder zweitklassige Horrorfilm stellt ihn hervorragend dar. Das verwendete Regelsystem ist in den meisten Bereichen äußerst knapp gehalten, eine Ausnahme sind die tausend Möglichkeiten, wie ein Charakter durch einen kritischen Treffer sein Leben aushaucht. Ähnlich fast jedem anderen Rollenspiel, wird der Erfolg einer Aktion mittels einer einfachen Probe bestimmt. Die Grundchance unterliegt dabei mehreren Modifizierungen, zum Beispiel durch Eigenschaftswerte. Jedes

**Verlag:** Underground Games  
**Preis:** . . . . . DM 50,-  
**mögliche Bezugsquelle:**  
 WDS: Tel.: 0 69/50 40 71

Lebewesen verfügt wie gewöhnlich über Lebenspunkte, hinzu kommen aber noch Blutpunkte, die den Verlust der roten Körperflüssigkeit wiedergeben. Dazu kommt schließlich noch ein Ausdauerwert, man merkt schon, daß es sich hier um ein sehr realistisches System (zumindest in dieser Beziehung) handelt. BLOOD! enthält zum Abschluß noch ein vorgefertigtes Abenteuer, mit dem das gut hundert Seiten starke Werk abgerundet wird. Bis jetzt nur in Englisch erhältlich.



**DER ZORN DER CLANLORDS-MUTANT CHRONICLES**

Brettspiele in der Form von HeroQuest, StarQuest und Space Marines dienen zumin-

dest hin und wieder der kurzweiligen Unterhaltung. Die Serie der „Mutant Chronicles“ kann wegen der ausgefeilteren Regeln sogar einen Anspruch auf den Titel „komplexes Strategiespiel“ erheben. Der Zorn der Clanlords ist durchaus ohne die Grundbox spielbar, stellt aber auch eine tolle Erweiterung dar. Enthalten sind alle benötigten

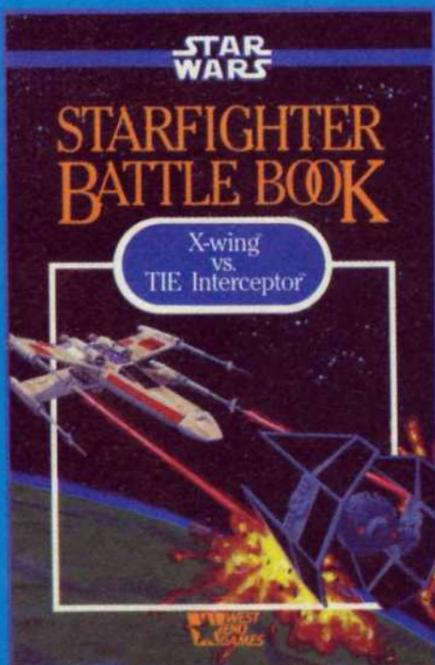


● **32 dieser Plastikfiguren sind in der Box enthalten, allerdings sind sie noch unbemalt.**



Würfeln, Marker, Figuren und natürlich ein großes, neunteiliges Spielbrett. Zwei bis vier Taktiker können an einem Spiel teilnehmen. Das Gefecht wird in Runden ausgetragen, so daß die einzelnen Spieler der Reihe nach ziehen und schießen. Zahlreiche unterschiedliche Waffen und Terrainarten sorgen für die nötige Abwechslung. Wenn auch Vertreter der Mutant Chronicles-Serie nicht annähernd so anspruchsvolle Regeln wie beispielsweise BattleTech haben, werden auch Hardcore-Strategen ihren Spaß daran finden, wenn sie zur Entspannung darauf zurückgreifen. Andererseits eignet sich dieses Spiel natürlich hervorragend für Einsteiger ins Strategiegenre.

**Verlag:** Mario Truant Verlag  
**Preis:** . . . . . DM 60,-  
**mögliche Bezugsquelle:**  
 WDS: Tel.: 0 69/50 40 71



**STAR WARS:  
STARFIGHTER  
BATTLE BOOK**

**X-WING VS. TIE  
INTERCEPTOR**

Diese zwei handlichen Taschenbücher sind wirklich eine geniale Idee. Mit ihnen wird nämlich ein Kampf zwischen einem TIE Interceptor und einem X-wing simuliert. Das

Ganze läuft auf einer taktischen Ebene ab. Jedes der beiden Bücher ist in 223 Stationen unterteilt, die jeweils eine verschiedene Situation in einem Weltraumkampf zwischen diesen beiden Starfightern widerspiegeln. Abwechselnd müssen die beiden Spieler eine von über 20 verschiedenen Flugmanövern auswählen, um in eine Abschußposition zu gelangen. Da man nie weiß, wie der Gegenspieler reagieren wird, kommt es immer wieder zu neuen interessanten Auseinandersetzungen.

**Verlag:** West End Games

**Preis:** ..... DM 25,-

**mögliche Bezugsquelle:**

WDS: Tel.: 0 69/50 40 71



**SPIELHILFE:  
STAR WARS  
SPIELLEITERSET**

Anscheinend soll Star Wars auch in Deutschland ganz groß rauskommen; wenn so kurz nach dem Erscheinen des Grundregelwerks schon die erste Spielhilfe erhältlich ist, läßt das auf einiges schließen.

Das Grundregelwerk war ja schon sehr detailliert, und trotz der umfangreichen Hintergrundinformationen, die man den Filmen bzw. noch besser

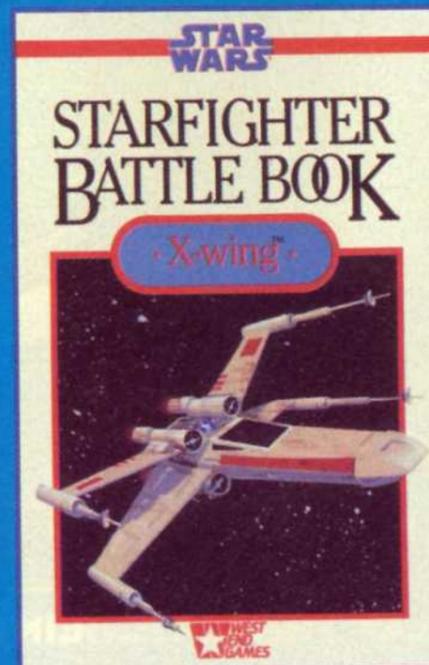
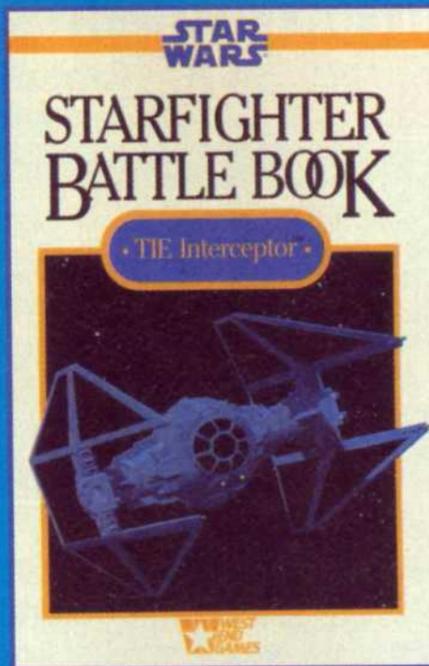
den Büchern entnehmen kann, dürfte es für viele Spielleiter ein kleines Problem geben: Wie entwerfe ich immer neue, spannende Kampagnen für meine Gruppe? Wie baue ich diese auf und motiviere die Charaktere, so daß ihnen gar nichts anderes übrig bleibt, als das Abenteuer bis zum Ende durchzuspielen? Wenn das Spielleiter set auch nur 50 Seiten stark ist, so beantwortet es doch all jene Fragen und gibt gute Vorschläge für das nächste Dutzend Abenteuer. Außerdem sind Charakter- und Schiffsbögen sowie Listen der Ausrüstungsgegenstände, Fertigkeiten usw. und alle wichtigen Tabellen auf sechs Seiten Din A4 (verstärkte Pappe) zusammengefaßt, so daß man sie herausnehmen und als Sichtschirm gebrauchen könnte.

**Verlag:** West End Games

**Preis:** ..... DM 30,-

**mögliche Bezugsquelle:**

WDS: Tel.: 0 69/50 40 71

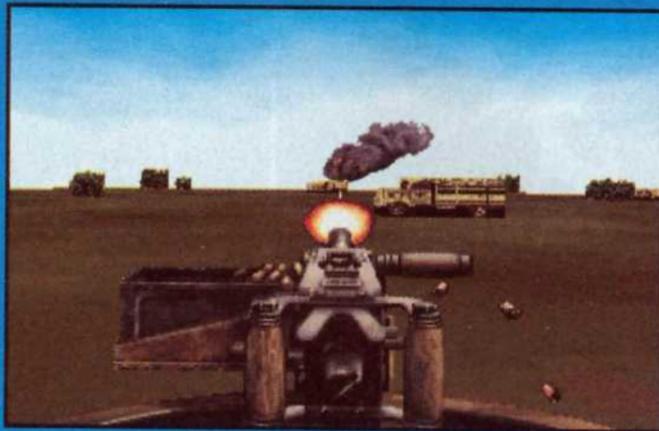


● **Durch strategisch geplante Flugmanöver ist es dem Tie Fighter-Piloten gelungen, sich hinter den X-wing zu hängen. Nur ein kompliziertes Ausweichmanöver kann diesen noch retten.**

# PLAY TIME

## Across the Rhine

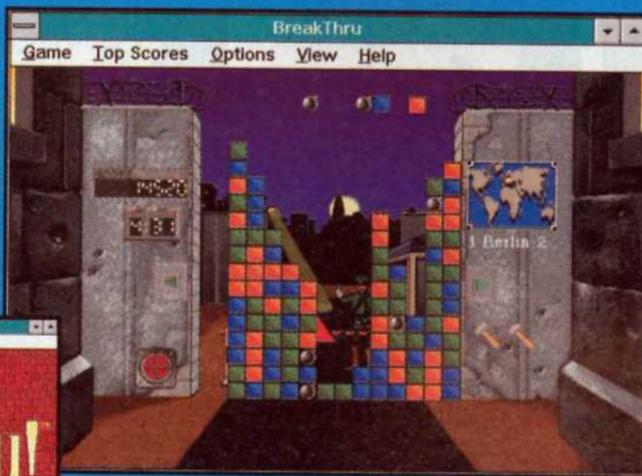
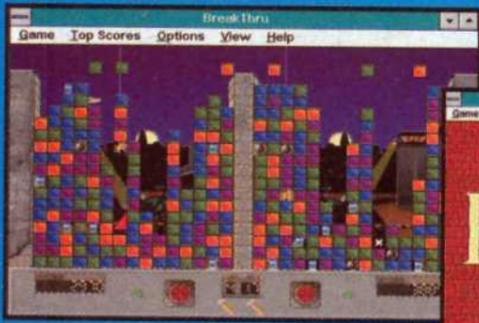
heißt Microprose' neue taktische Panzer-Simulation, die die geschichtlichen Ereignisse am Ende des zweiten Weltkrieges in Europa wieder aufrollt. Der Nachfolger des erfolgreichen M1 Tank Platoon wartet mit 20 verschiedenen Panzern auf, durch die man das komplett in 3D-Technik eingefangene Geschehen beeinflussen kann.



**MICROPROSE**

## Break Thru

ist eine Erweiterung des Tetris-Spielprinzips. Spectrum Holobyte greift dafür auf seine PC-Rechte an dem Spiele-Klassiker zurück und bringt das neue Denkspiel in dem multimedialen Windows-Gewand auf die PC-Monitore.



**BreakThru!**

● **Benachbarte, gleichfarbige Steine verschwinden mit einem Klick.**

**Nintendo**



Nintendo präsentierte während der CES in Chicago hinter verschlossenen Türen und mit großem Sicherheitsaufwand nur einem handverlesenen Personenkreis ihr Ultra 64 System (ehemals Project Reality). Als einziges deutsches Magazin war Play Time für Euch dabei. Wir erzählen Euch von unserem ersten Eindruck und können auch schon Screenshots der beiden ersten Spiele „Killer Instinct“ und „Cruisin' USA“ zeigen.

Mit Syndicate und Theme Park für den PC lieferte die Truppe um Bullfrog-Chef Peter Molyneux zwei sehr innovative Programme ab. Jetzt werden die beiden anspruchsvollen Spiele auch auf die 16Bit-Konsolen konvertiert. Ob dabei vieles von den ursprünglichen Ideen

und Spielinhalten auf der Strecke bleiben mußte, lest Ihr in der nächsten Play Time.



● **Für die Konsolen gibt es 50 neue Levels.**

**DIE NÄCHSTE PLAY TIME ERSCHEINT AM: 7. 9. 1994**

**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 Holowathy

**Stellv. Redaktionsleiter:** Christian Müller  
*(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)*

**Redaktion Deutschland:**

Thomas Borovskis, Hans Ippisch,  
Rainer Rosshirt, Oliver Menne, Uwe Kraft

**Redaktion USA:** Markus Krichel

**Redaktions-Assistent:** Michael Erlwein,  
Alexander Geltenpoth

**Freie Mitarbeiter:**

Thomas Carlile, Stephan Girlich, Petra Maurer-  
der, Philip Noak, Ulf Schneider, Adrian Vogler

**Bildredakteur:** Roland Gerhardt

**Textkorrektur:** Herbert Aichinger

**Hotline - Play Time:**

Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

**Layout:**

Mechthild Fautz, Hansgeorg Hafner,  
Patrick Hodge, Simon Schmid,  
Sylvia Stenglein, Gisela Träger

**Konzeption und Gestaltung der Eigenan-  
zeigen:** Stefanie Geltenpoth

**Gestaltung des Tips&Tricks-Teils:**  
Quay Graphics, Dorset

**Namensfindung:**

Profund Werbung, Fürth-Stadeln



**Vertrieb:** Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:** Roland Bollendorf

**Anzeigenkontakt:**

VECTOR Medienmarketing GmbH  
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg  
Telefon: 02 03/305 11 11;  
Telefax: 02 03/305 11 34  
Thorsten Szameitat  
Telefon: 09 11/968 32-19;  
01 71/621 31 46;  
Telefax: 09 11/642 63 33

**Druck:** Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury, U.K.

**Titel-Artwork:** © Nintendo of America

**Abonnement:**

Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben)  
DM 69,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).  
C64-Kombi kostet im Abonnement (12 Ausgaben)  
DM 144,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

**Manuskripte und Einsendungen:**

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht Text:**

Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.

# CD ROM

**E-GAMES** Disc & Mag

DM 19,80  
Sonderausgabe 2  
9/94

**SIMCITY ENHANCED**  
Voll spielbares CD-ROM mit Videosequenzen

**FIFA SOCCER**  
Spielbares Demo mit Weltmeisterschaft

**1942 PACIFIC AIRWAYS**  
Über den Wolken spielbares

**ANSTOSS WM EDITION**  
130 MB Demo rund um die WM 1994!

**THEME PARK**  
Spielbares Demo und komplettes Intro!

**OUTPOST**  
SimCity im Weltraum! Spielbares Demo!

**UBER 25 BUGFIXES**  
So machen Sie Ihre Spiele wieder flott!

DEMO DES MONATS  
**TIE FIGHTER**  
E-Games CD ROM  
650 MB

Auf der dunklen Seite der Macht  
**TIE-FIGHTER**  
Voll spielbare Version

mehr Infos siehe Rückseite

## 20 aktuelle, spielbare Demos

Anstoß WM Edition · 1942 · Cool Spot · Dark Legions · Der Planer · Die Siedler · FIFA Soccer · Outpost · Oxyd Magnum · Pinball Fantasies · Pinball Dreams 2 · Pizza Connection · Ravenloft · Sam & Max CD · SimCity Enhanced · Subwar · 2050 · Theme Park · Theme Park Intro · Tie-Fighter · Unnecessary Roughness

## 30 Bugfixes

1942 · The Elder Scrolls: Arena · Battle Isle 2 · F14 Fleet Defender · Goblins CD · Hand of Fate · The Horde CD · The Horde Disk · IndyCar Racing · Lands of Lore CD · Lands of Lore Disk · Nomad · Der Planer CD · Der Planer Disk · Der Planer Extra · Police Quest 4 · Quest for Glory 4 · Rebel Assault · Ravenloft CD · Ravenloft Disk · Sam & Max · Seawolf · Sierra General Midi · Subwar · The 7th Guest · TFX CD · TFX Disk · Ultima 8

## & Shareware

3 Point Basketball · King Arthur's K.O.R.T. · Raptor · R.U.L.E. · Space Bats · Pickle Wars · Game Builder Pro · BARS · Electranoid · Skunny Wild West · Astro Fire · Logic · Backgammon Pro

auf über 600 MB!

Ab 17. August im Zeitschriftenhandel erhältlich!

# Win 10 Wild days!

0137/353735



Mindestalter 18 Jahre · Aktionsende 14. 10. 94

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)