

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

# PLAY TIME

DM 5,90

WIEDER DABEI: GAMEBOY UND 8-BIT!

EVT 9.3.1994

4/94

COMPUTEC  
VERLAG

J11426E

JETZT  
NEU!!!

32 mit  
Seiten



Strategie pur!  
**Battle Isle 2**

Amiga-Zauber!  
**Simon the Sorcerer**

Comeback!  
**Sonic 3**



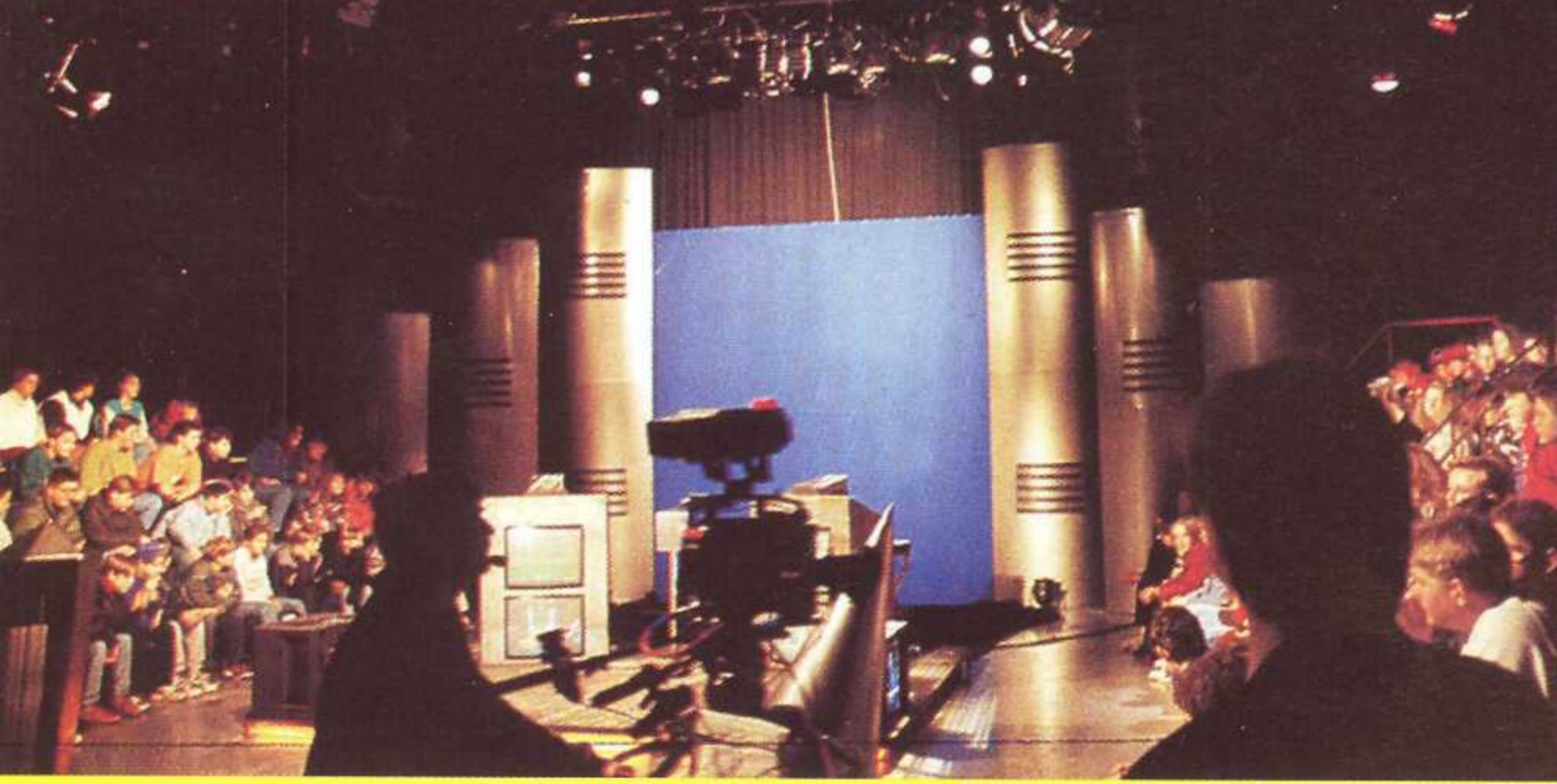
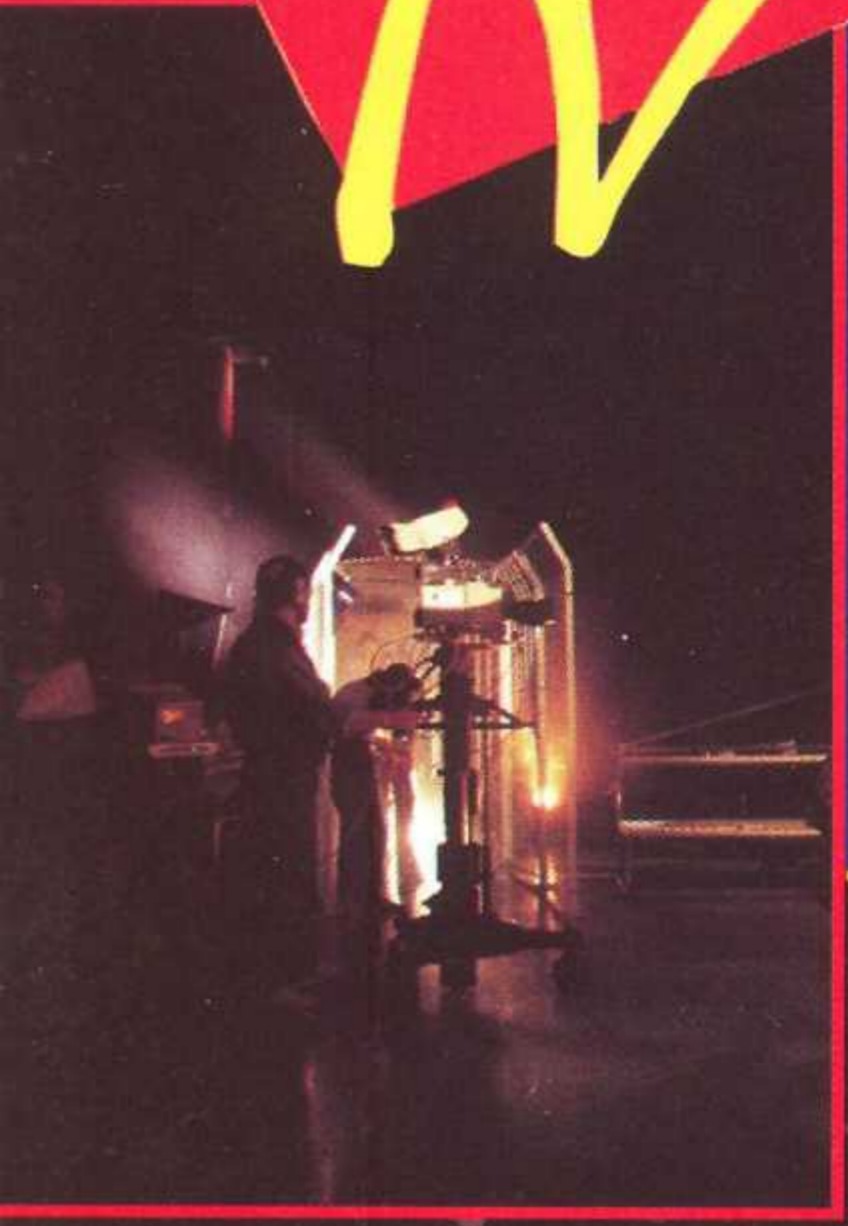
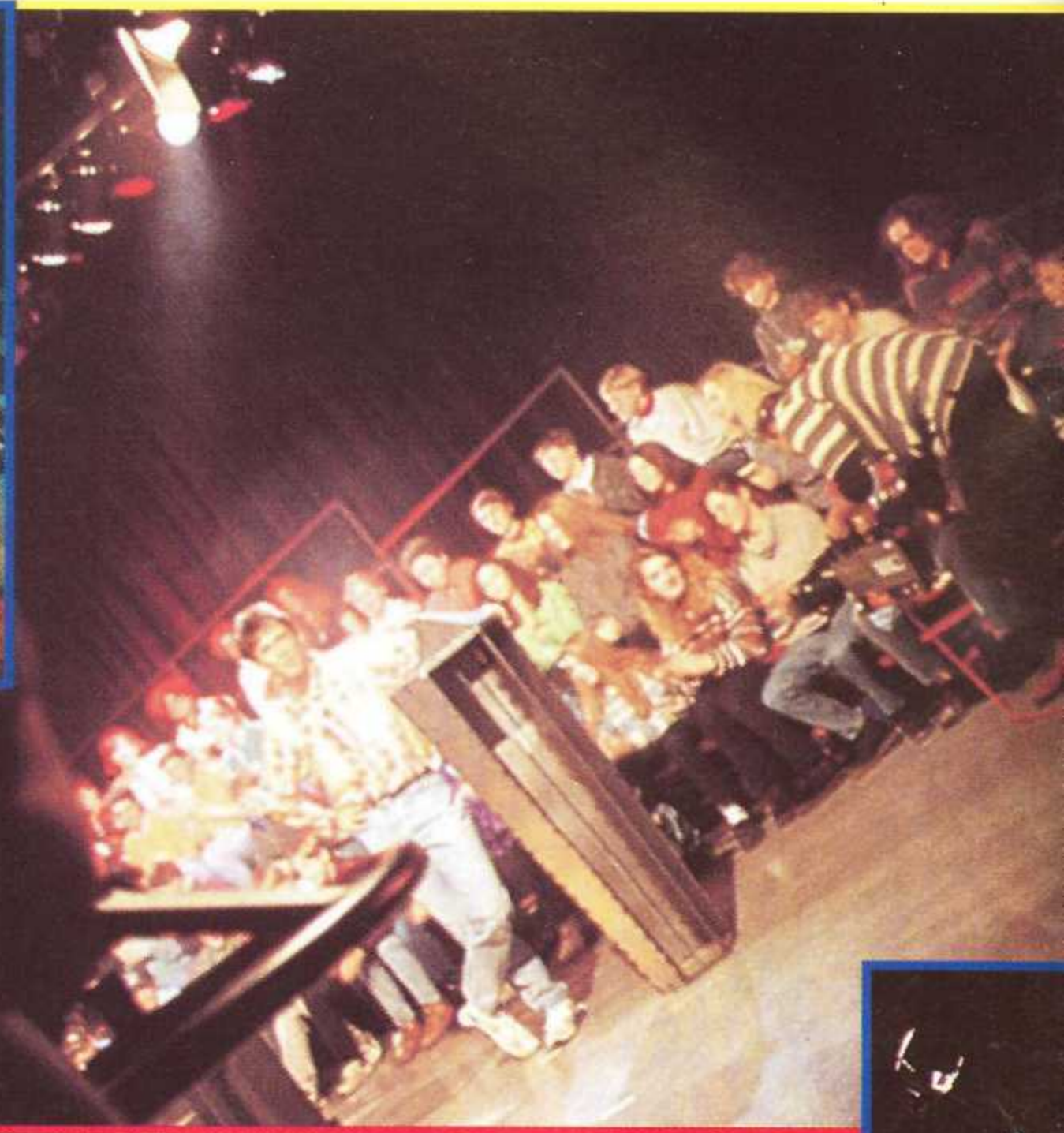
DIE ZUKUNFT DER

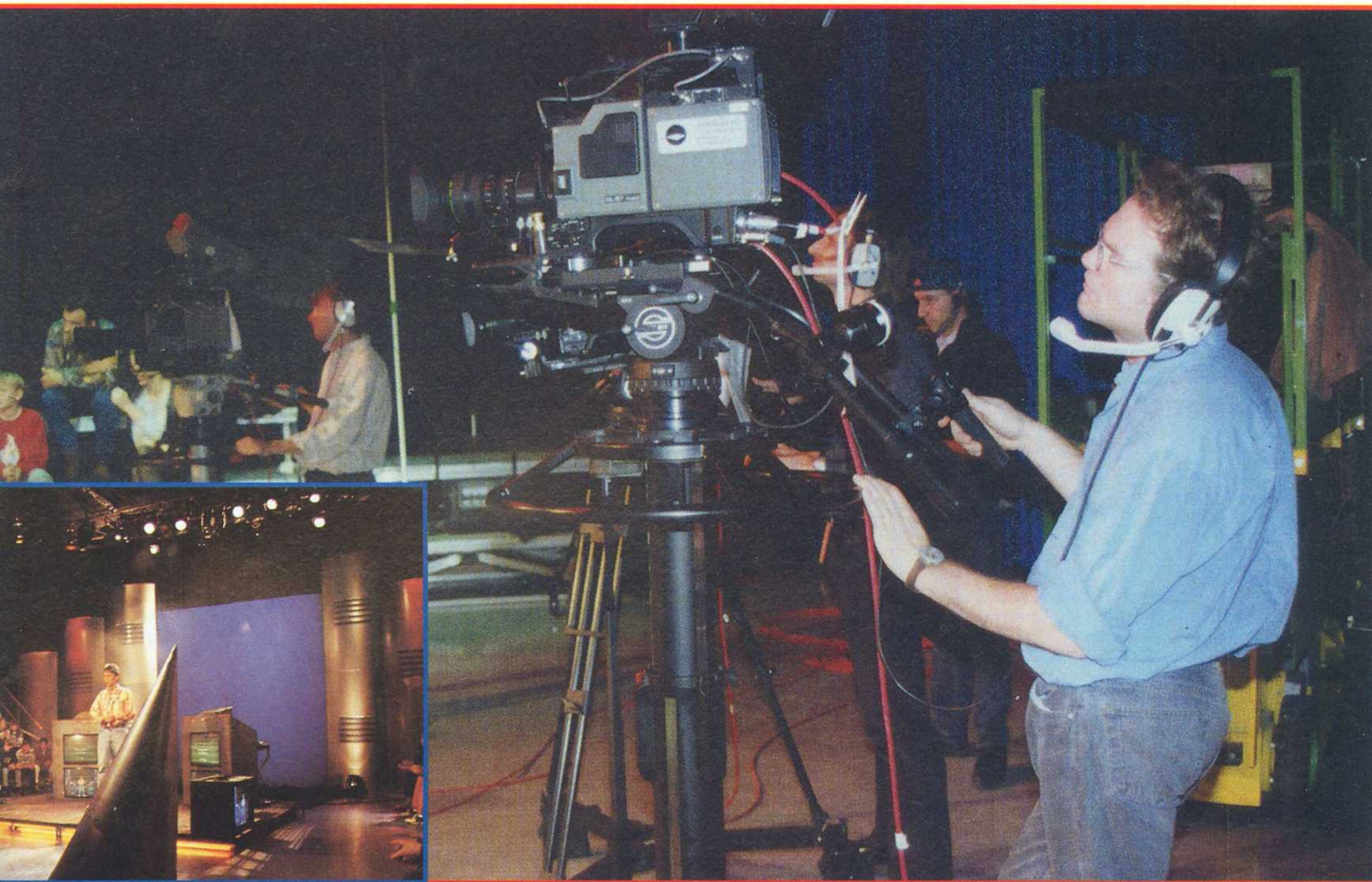
# 3D-SPIELE

MITGEWINNEN! PREISE IM WERT VON ÜBER DM 10.000,-

# PLAY TIME. DIE SHOW.

TV





# Sonntags. 12.35 Uhr. Auf RTL **2**.

Das aktuelle  
Heft zur Show  
Jetzt im Handel  
erhältlich.



Stephan Heller ist  
"Mr. Play Time"

MITGEMINEN PREISE IM WERT VON ÜBER DM 10.000,-



# NINTENDO



**N**intendo-User müssen sich keineswegs der derzeitigen Sega-Übermacht beugen. Zwar nehmen die NES- und Game Boy-Releases ab (das liegt sicherlich an den zahlreichen Umsteigern auf das Super Nintendo), jedoch brauchen die 8 Bit-User nicht um Software-Nachschub bangen, denn es sind einige qualitativ hochwertige Spiele für das laufende Jahr angekündigt. Mit R-Type III (Super Nintendo) wird in den nächsten Wochen für alle Ballspiel-Begeisterten eine bleireiche Epoche anbrechen. Spektakuläre Endgegner, die schon auf den Automaten bzw. PC-Engine-Versionen Laune machten, tragen auch hier ihren nicht unwesentlichen Beitrag zum Weltraumspaß bei. Verschiedene Dronen, Mode 7-Effekte und heiße Rhythmen machen R-Type III zum himmlischen Vergnügen. Außerdem im Heft: der Adventure-Spaß Mystical Ninja, ein Action-Adventure für die ganze Familie. Konami hat das in Japan schon etwas ältere Abenteuerspiel ins Deutsche übersetzt und zeigt mal wieder eindrucksvoll, wie fesselnde Videospiele auszusehen haben.



Uwe Kraft

# SEGA



**D**a lacht das Herz eines jeden Sega-Jüngers, wenn er sich die Release-Schedules der großen Softwarefirmen näher betrachtet. Insbesondere Mega CD II-User dürfen sich freuen, denn noch nie hatten wir so viele Tests für das jüngste Hardwarebaby von Sega im Angebot. Jurassic Park erweist sich in der Silberling-Version als mächtig eindrucksvoll und hat nur wenig mit der mittelprächtigen Modul-Variante zu tun. Hier stapfen Spielbergs Dinos besonders angsteinflößend auf dem Screen herum. Das Multimillionen-Projekt Ground Zero Texas von Sony, das ebenfalls für das Mega CD II erscheint, wurde sogar von Starregisseur Dwight Little in Szene gesetzt, der den Hit Alone at Home kreierte. Acclaims CD-Wrestling und das neueste Digital Pictures-Opus Double Switch runden den Mega CD II-Teil ab. Das wichtigste Ereignis im März ist jedoch sicherlich der Stapellauf von Sonic 3, dem Nachfolger zum meistverkauften Segaspiel aller Zeiten. Game Gear-Freaks dürfen sich über Asterix II freuen, das dem portablen Spaßspender neuen Auftrieb bereitet.



Hans Ippisch

# AMIGA



**N**ach langer, langer Zeit können sich auch die Amiga-User wieder über ein hervorragendes Adventure freuen. Nach dem Abgang von LucasArts wurde es in diesem Genre etwas ruhig, doch die Mannen um Mr. Woodroffe, die zuletzt mit erotischen Spielen um Horrorbraut Elvira die Bestsellerlisten besetzten, sorgen nun mit Simon the Sorcerer für einen Kulthit, der insbesondere in der A1200-Version zu begeistern weiß. Ansonsten ist natürlich die extreme Aufholjagd des CD 32 immer ein herausragendes Thema auf dem Amiga-Markt. Bis Mitte Januar wurden 25.000 Einheiten davon in Deutschland abgesetzt, während sagenhafte 160.000 Einheiten in England das CD 32 bereits jetzt zu einem der wichtigsten Systeme machen. Allen Unkenrufen zum Trotz wird das CD 32 alle anderen CD-Konsolen hinter sich lassen, und wer bislang Commodore für schläfrig hielt, der darf sich selbst als schläfrig einschätzen, denn an ihm ging das Marktgeschehen völlig vorbei. Zur CeBit wird außerdem nun endlich das CD-ROM-Laufwerk für den A1200 erscheinen!

# PC



**D**as Schlagwort CD-ROM stimmte in den vergangenen Wochen viele PC-Besitzer nachdenklich. Muß man sich tatsächlich ein CD-ROM-Laufwerk zulegen, um für die nahe Spiele-Zukunft gewappnet zu sein? Bei dieser Überlegung darf man selbstverständlich nicht vergessen, daß die Zahl der Neuerscheinungen auf CD-ROM ständig zunehmen. Allein in dieser Ausgabe stellen wir Euch zwei Spiele vor, die zunächst nur auf CD-ROM erscheinen werden. Die Rede ist natürlich von Lawnmower Man und Battle Isle 2. Erst später werden von diesen Spielen abgespeckte Disk-Versionen auf den Markt kommen. Was mit der CD-ROM-Technologie in Zukunft möglich sein wird, zeigt auch Rise of the Robots aus dem Hause Mirage, das sich im Augenblick noch in der Entwicklungsphase befindet. Da scheint sich ein echter Hit anzubahnen, denn das spielbare Demo, das Julia Coombs bei uns ausgiebig vorführte, stellt alle bislang auf dem PC erschienenen Kampfsport-Spiele in den Schatten.



Oliver Menne, Thomas Borovskis





S. 40-43



### DIGITAL HOLLYWOOD

Silicon Valley und Hollywood: diese Fusion ist in aller Munde. Was sich hier getan hat, tut und in Zukunft passieren wird, haben wir für Euch durchleuchtet.

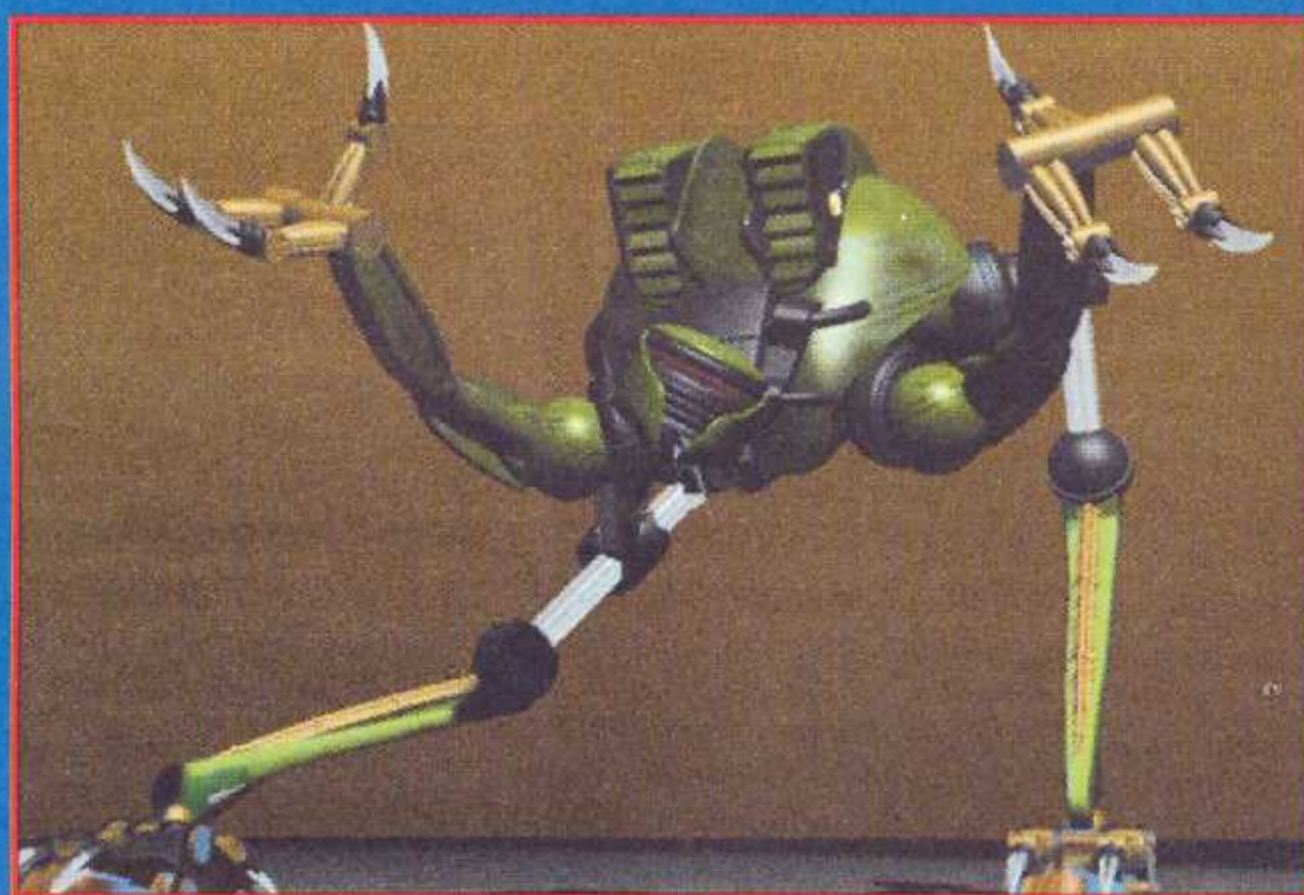
S. 150-151



### SONIC 3

Schneller, schneller, Sonic. Mittlerweile schon zur Trilogie herangewachsen, sind auch hier wieder Geschwindigkeit, Komplexität und jede Menge Spielspaß Garant für ein fantastisches Mega Drive-Modul.

S. 44-47



### RISE OF THE ROBOTS

Neidisch schielte mancher PC-Besitzer auf die Street Fighters und ihre schier endlosen Clones. Rise of the Robots versucht nun, diese Situation schlagartig zu ändern. Ob die Voraussetzungen dafür gegeben sind, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Special-Preview.



### R-TYPE III

Manches sogenannte Kultspiel wurde schon mit einem meist weniger guten zweiten Teil bedacht. Daß aber aller guten Dinge drei sind, beweist R-Type III fürs Super NES.

S. 162-163

S. 48-49



### ENTDECKER-COMPETITION

Software 2000 und Play Time präsentieren: Kolumbus und seine reich gefüllte Schatztruhe, die er für Euch bei uns ausgeleert hat. Preise im Wert von über DM 10.000,-.

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

0911 / 6 42 77 62

NOVEMBER TELEFON



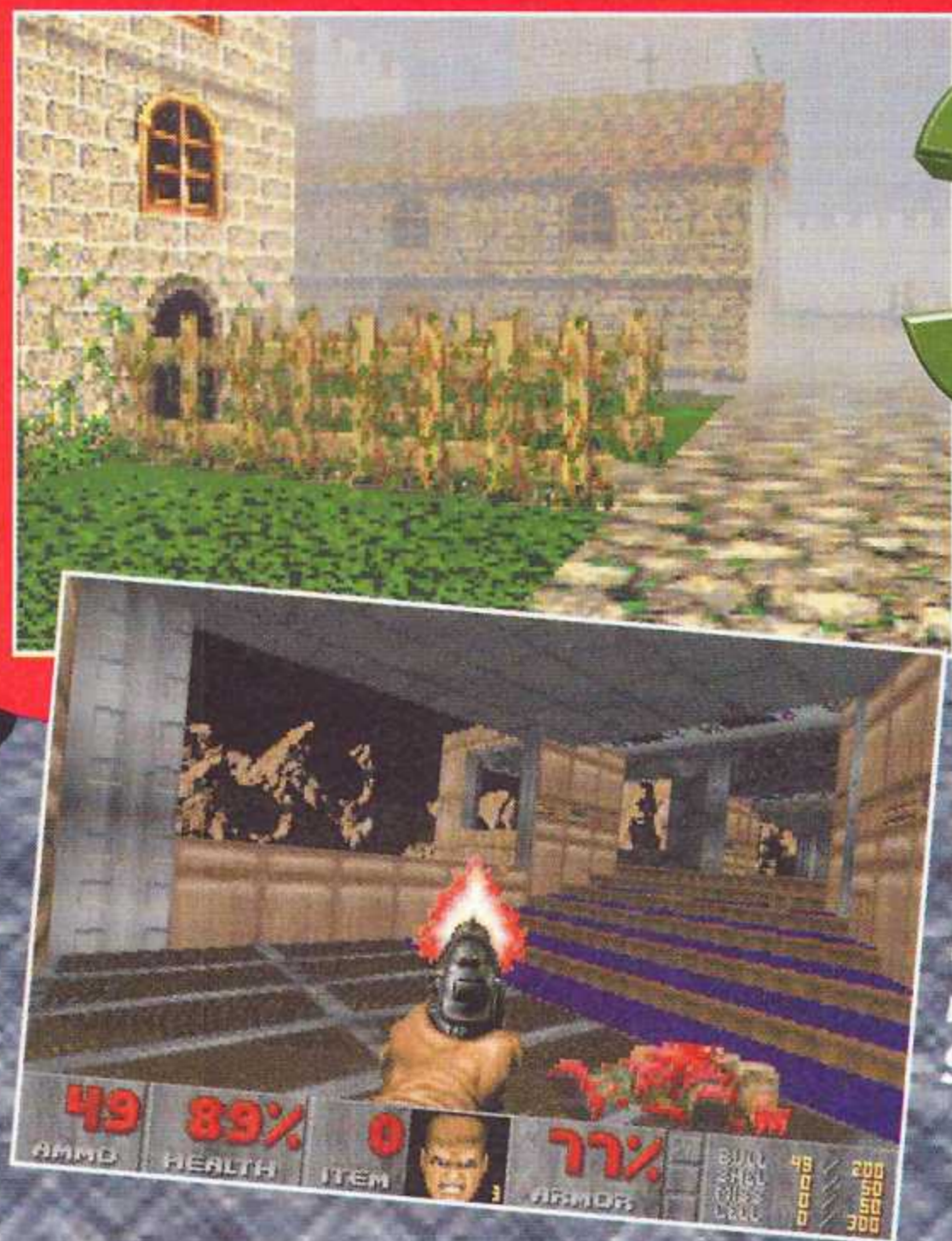
## INHALT

● Die Profis von Software 2000 haben sich nach dem Ausflug ins Adventure wieder einmal mit einer Wirtschaftssimulation befaßt. *Pizza Connection* bricht in Sachen Komplexität alle Rekorde. Seite 128 und 129.



# 3D

● Erst durch die dritte Ebene können wir Objekte räumlich wahrnehmen. Was bisher auf den Monitoren in zwei Dimensionen stattfand, wird nun dank neuester Technik in 3D möglich. Was sie kann ab Seite 28.



● Ihr vermißt die TNT Rubrik!? Aber nicht lange, denn ab dieser Ausgabe findet Ihr 32 Seiten farbige Tips und Tricks. Und das ohne Mehrpreis. Einfach unter Help nachschlagen! Ab Seite 66.



## Rubriken

Charts .....	122
Editorial .....	4
Game Over .....	178
Highlights .....	5
Impressum .....	178
Inserentenverzeichnis .....	120
Leserbriefe .....	60
News .....	8
Help .....	66



## Specials

3D-Spiele .....	28
Automatenmesse .....	24
Digital Hollywood .....	40
Rise of the Robots .....	44
Rollenspiele .....	174
Schummelmodule .....	168
Showrubrik .....	18
Spielwaremesse .....	20
Virtual Reality .....	22
Workshop	
Die Siedler Teil 2 .....	116
Workshop	
SimCity 2000 Teil 1 .....	118



## Competition

Entdecker-Gewinnspiel .....	48
Star Wars-Gewinnspiel .....	153



## Reviews

PC	
Archon Ultra .....	53
Battle Isle 2 .....	50
Beneath a Steel Sky .....	54
Dragonsphere .....	56
Fury of the Furies .....	56
Lawnmower Man .....	58
Mad News .....	56
Pinball Fantasies .....	56
Sim City2000 .....	56
Quantum Gate .....	56

AMIGA	
Backstage .....	139
Bubba 'n Stix .....	131



# PLAY TIME

Burning Rubber ..... 139  
 Campaign II ..... 139  
 Dennis A 1200 ..... 140  
 Globdule ..... 141  
 Kingmaker ..... 135  
 Nippon Safes ..... 138  
 Pizza Connection ..... 128  
 Ryder Cup ..... 140  
 Second Samurai ..... 137  
 Simon the Sorcerer A 1200 126  
 Stardust ..... 137  
 S.U.B. .... 136  
 Suburban Commando ..... 138  
 Winter Olympics ..... 134

MEGA DRIVE/MEGA CD II  
 Addams Family ..... 160  
 Art of Fighting ..... 155  
 Chuck Rock 2 ..... 161  
 Double Switch ..... 154  
 Dracula ..... 161  
 Fantastic Dizzy ..... 161  
 Ground Zero Texas ..... 152  
 Hook ..... 161  
 Jurassic Park ..... 158  
 Lost Vikings ..... 156  
 Make my Video  
 Kriss Kross ..... 161  
 NBA Showdown ..... 159  
 Normy ..... 161  
 Skitchin' ..... 158  
 Sonic 3 ..... 150  
 Zool ..... 161

MASTER SYSTEM/GAME GEAR  
 Asterix II ..... 160

SUPER NES  
 Humans ..... 167  
 Pinball Dreams ..... 170  
 R-Type III ..... 162  
 Super Troll ..... 165  
 The Legend of the  
 Mystical Ninja ..... 164  
 Top Gear 2 ..... 165

CD 32  
 Labyrinth of Time ..... 141  
 Prey ..... 128  
 Seek & Destroy ..... 140  
 Sensible Soccer ..... 140

C64  
 Lemmings ..... 124

ATARI JAGUAR  
 Crescent Galaxy ..... 172  
 Cybermorph ..... 171  
 Raiden ..... 172

GAME BOY  
 Lawnmower Man ..... 171  
 WCW The Main Event ..... 171

NEO GEO  
 Spinmaster ..... 173

**Starkes Abo  
auf Seite 15**



● Der Jaguar von Atari macht sich langsam auf, den Markt zu erobern. Technisch gut vorbereitet zeigen wir Euch, ob auch die Spiele für diesen 64 Bit-Hammer zur Elite gehören. Seite 171 und 172.



● Zwei Klassiker geben sich diesen Monat die Ehre in ihrer Neuauflage. Ist SimCity 2000 nur ein Abklatsch des Dauerbrenners oder hat Archon Ultra für den PC den Hitcharakter wie der Vorgänger auf dem C64?! Seite 53 und 56.

● Was die kommenden Hits fürs Wohnzimmer werden, sieht man nicht nur auf Computermessen, sondern auch in den Arcadehallen. Auf der Automatenmesse in Frankfurt nahmen wir für Euch einen Einblick in die Computer- und Videospieldukunft. Seite 24 und 25.





# CHECKPOINT USA

by Markus Krichel



## DEEP SPACE 9 PLAYMATE TOYS

Einer der größten amerikanischen Spielzeughersteller betritt die Videospielearena mit Star Trek: Deep Space Nine und Exo Squad. Deep Space Nine basiert

natürlich auf der gleichnamigen TV-Serie. Der Spieler kann entweder die Rolle von Captain Sisco, Odo, Kira oder O'Brian übernehmen. Exo Squad ist eine Roboter-Kampfsimulation im Transformerstil. Beide Titel werden in Deutschland für SNES und Nintendo erhältlich sein.



## CRYSTAL DYNAMICS UND SATURN

Obwohl Segas neues 32 Bit-System Saturn erst Ende des Jahres auf den Markt kommen soll, wurde bereits der erste Drittanbieter für CD-Software angeheuert. Crystal Dynamics, die auch CD-ROM-Produkte für das 3DO-System produzieren (Crash'n Burn), ist der erste offizielle Saturn-Lizenznehmer.

## ROGER LIVES

Roger Wilco-Fans können aufatmen: Sierra wird die beliebte Space Quest-Serie (PC) nun doch fortsetzen. Das Designteam von Andromeda wird durch einen Neuzugang ersetzt und Roberta Williams wird es produzieren. Weitere Einzelheiten könnt Ihr hier erfahren, sobald sie bekannt werden. Außerdem wurde für November ein Horrorspiel mit dem Titel Phantasmagoria (CD-ROM, PC) angekündigt. Al Lowe (Leisure Suit Larry) begann mit der Arbeit an einem "Spiel für die ganze Familie". Da wird sich Omi aber freuen!







## SIM TOWN

Unser Dorf soll schöner werden. Maxis kündigte sein neuestes Sim-Produkt an. In SimTown (PC) könnt Ihr die Infrastruktur einer einzelnen Stadt durch Renovieren und geschmackvolles Aufpeppen einzelner Wohngebiete verbessern. Die verschiedenen Wohnhäuser können entweder neu konstruiert oder umgebaut werden, wobei man den Bewohnern sogar in die einzelnen Zimmer folgen kann. Außerdem gab Maxis bekannt, daß die deutsche Version von SimCity 2000 kurz vor der Fertigstellung steht.

## RAUBTIER

Der Atari Jaguar war auf der Jagd nach neuen Entwicklungen erfolgreich. Mehr als 35 Lizenznehmer wurden für das 64-Bit-System gewonnen. Nach Firmenangaben wurden alle 20.000 Geräte in den Testmärkten New York und San Francisco verkauft und man erwartet 1994 Verkaufszahlen um 500.000 Stück. Ab April sollen monatlich zwischen drei und fünf Titel auf den Markt kommen.



## SONY MISCHT MIT

Japans Elektronikgigant Sony teilt mit, daß man im Kampf um die Marktanteile in der 32 Bit-Arena vorne mitmischen will. Der vorläufige Name für das gute Stück lautet PS-X. Das Herz des CD-ROM-Gerätes ist ein 32 Bit-RISC-Prozessor. Der Verkaufspreis wird bei ca. 500 Dollar liegen.

Soviel zur zweiten Kolumne. Wenn ihr Vorschläge, Fragen oder Kritik loswerden wollt, schreibt bitte an die Redaktion, **Stichwort Play Time USA** oder schickt E-Mail via **CompuServe (73233,742)**.

Euer  
**Markus Krichel**

## Media Point

**Verkauf**  
**Ankauf**  
**Tausch**

### Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
<b>Aces Of The Deep</b>	<b>85,95 *</b>		<b>Viele CD-ROM Titel bereits ab</b> 9,95
Aces Over Europe	79,95		7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN!
Alone In The Dark 2	99,95		Airbus A320 US-Edition
Anstoss	79,95	69,95	<b>Battle Isle 2 *</b> 89,95
Ambermoon	89,95 *	79,95	Burning Steel incl. Missions
Archon Ultra	89,95		Burntime (dt.)
Aufschwung Ost	79,95	69,95	Comanche incl. Missions 1 & 2 (dt.)
Battle Isle 2	89,95 *	89,95 *	Der Patrizier
<b>Big Sea</b>	<b>79,95 *</b>	<b>69,95 *</b>	<b>Der Rasenmäher-Mann</b> 99,95
Brian The Lion		69,95 *	Dracula Unleashed
Burning Rubber		59,95 *	Eye Of The Beholder Trilogy (dt.)
Campaign 2	99,95	79,95	Goblins 3
Cannon Fodder	69,95 *	59,95	History Line 1914-1918
Caribbean Disaster	89,95 *	79,95 *	Inca 2
Comanche	95,95		Indiana Jones 4 (dt.) SONDERPOSTEN!
Comanche Data Disk 1 & 2	je 59,95		<b>Iron Helix</b> 89,95
<b>Der Clou</b>	<b>89,95 *</b>	<b>79,95 *</b>	Jurassic Park
Der Patrizier	89,95	69,95	Kings Quest 6
Der Planer	89,95		Mad Dog Mc Cree
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *	Maniac Mansion 2 (dt.) *
Die Siedler	89,95 *	89,95	Microcosm *
Dogfight	89,95	69,95	Monkey Island 1 SONDERPOSTEN!
Doom	89,95		<b>Rebel Assault</b> 89,95
Dungeon Master 2	89,95 *	79,95 *	Return To Zork
Elfmania		59,95 *	S.W.O.T.L. & Scen. SONDERPOSTEN!
<b>Elisabeth</b>	<b>89,95 *</b>	<b>69,95 *</b>	<b>Strike Commander</b> 99,95
Elite 2	79,95	59,95	Tornado
Flightsimulator 5	ab 99,95		Ultima Underworld 1 & 2
Goblins 3	89,95	79,95	
Grand Prix	99,95	79,95	
Gunship 2000	89,95	69,95	
Harpoon 2	89,95 *		
Hattrick	89,95 *	69,95 *	
History Line 1914-1918	79,95	79,95	
<b>Höhlenwelt</b>	<b>89,95 *</b>	<b>79,95 *</b>	
Inca 2	99,95		
Incredible Cartoons	79,95		
Indy Car Racing	79,95		
Innocent Until Caught	89,95	79,95 *	
Jurassic Park	79,95	59,95	
K 240		59,95 *	
Kings Quest 6	89,95	69,95 *	
<b>Kolumbus</b>	<b>89,95</b>	<b>79,95</b>	
Lands Of Lore	69,95		
Larry 6	79,95		
Legend Of Kyrandia 2	79,95		
Lollypop	89,95 *	69,95 *	
Lost Vikings	89,95	69,95	
Lothar Matthäus	79,95 *	69,95	
Mad Burger	89,95 *	79,95 *	
<b>Mad News</b>	<b>89,95 *</b>	<b>79,95 *</b>	
Maniac Mansion 2 (dt.)	95,95		
Master Of Orion	89,95		
Mortal Combat	69,95	59,95	
Mr. Nutz		59,95 *	
<b>Pacific Strike</b>	<b>89,95 *</b>		
<b>Pacific Strike Speech Pack</b>	<b>39,95 *</b>		
Pirates Gold (dt.)	99,95	89,95 *	
Pizza Connection	89,95 *	89,95 *	
Police Quest 4	79,95		
Quarter Pole	79,95 *	69,95 *	
Privateer	89,95		
Privateer Speech/Spec. OPS	je 39,95		
Railroad Tycoon Deluxe	89,95		
Return Of The Medusa Gold	89,95 *	79,95 *	
Sam & Max (dt.)	95,95		
Second Samurai		69,95 *	
Silverball	59,95		
<b>Sim City 2000</b>	<b>89,95</b>		
Sim Farm (dt.)	89,95		
Skidmarks		59,95 *	
Software Manager	89,95 *	79,95 *	
SSN-21 Seawolf	89,95 *		
Starlord	99,95 *		
Star Trek 2	99,95		
<b>Sternenschweif (DSA 2)</b>	<b>89,95 *</b>	<b>79,95 *</b>	
Strike Commander	95,95		
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95		
Subwar 2050	99,95		
Syndicate	89,95	69,95	
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *	
Terminator Rampage (dt.)	89,95		
T.F.X.	99,95	89,95 *	
Tornado (PC: incl. Mission 1)	89,95	69,95	
Turrican 3	79,95 *	69,95	
<b>Ultima 8</b>	<b>99,95 *</b>		
<b>Ultima 8 Speech Pack</b>	<b>39,95 *</b>		
Winter Olympics	69,95	69,95	
X-Wing Upgrade Kit	59,95		
X-Wing Zusatzdisk: B-Wing	49,95		
<b>Zeppelin</b>	<b>89,95</b>	<b>79,95 *</b>	
Zero		69,95 *	
<b>Soundkarten</b>			
Soundblaster Midi Adapter	49,95		
Soundblaster 2.0	149,95		
Soundblaster Pro	229,95		
<b>Soundblaster 16 Bit</b>	<b>299,95</b>		
Stereo-Lautsprecher	49,95		
<b>CD-ROM Laufwerke für PC</b>			
CD-ROM, intern			ab 349,-
Panasonic 562 B, Double Speed, intern			479,-
<b>Festplatten intern</b>			
220 MB, 3,5" AT-Bus			499,-
340 MB, 3,5" AT-Bus			699,-
220 MB, 3,5" SCSI			599,-
Andere Größen auf Anfrage!			
<b>Amiga Hardware</b>			
Amiga 1200			699,-
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte			499,-
Andere Größen auf Anfrage!			
<b>Amiga Zubehör</b>			
externe Festplatten für A500, z.B. 130 MB			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
Maus für Amiga			39,95
<b>Joysticks</b>			
<b>Wir führen alle Competition Pro's!</b>			<b>ab 25,95</b>
Advanced Gravis Joystick (PC analog)			ab 79,95
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
<b>Disketten</b>			
3,5" MF 2DD			ab 7,50
3,5" MF 2HD			ab 9,50
<b>Atari ST</b>			
Chaos Engine			69,95
Civilization			89,95
Dogfight			89,95
Elite 2			89,95
Goal			69,95
Ishar 2			79,95
Kingmaker			89,95
Lemmings 2			79,95
<b>Viele Titel bereits ab 5,95! Bitte Liste anfordern!</b>			
<b>Apple Macintosh</b>			
Civilization			99,95
Freddy Pharkas			99,95
Kings Quest 6			99,95
Pax Imperia			119,95
<b>Spielkonsolen</b>			
<b>Mega Drive II</b>			<b>ab 199,-</b>
<b>Mega-CD II + Road Avenger</b>			<b>599,-</b>
Game Gear mit 4 Spielen			249,-
Gameboy			99,95
Super NES			ab 199,95
<b>Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager lieferbar!</b>			
* 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!			
<b>Laden- &amp; Versandanschrift</b>			
Media Point Vertriebs GmbH Jonasstraße 28 12053 Berlin (Neukölln)			

#### Bestellannahme

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

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



# TIE-FIGHTER

Seit nunmehr 17 Jahren existiert die Saga um Luke Skywalker, Han Solo und Darth Vader. Obwohl die Dreharbeiten zum vierten Teil seit kurzem im Gange sind, müssen sich die Kinogänger noch ein wenig gedulden. Da haben es die PC-Besitzer schon leichter: Nach X-Wing und Rebel Assault erscheint nun TIE-Fighter. Dabei begeben Sie sich zum ersten Mal auf die dunkle Seite der Macht und kämpfen gegen die wider-

spenstigen Rebellen. Eine interessante Idee, denn viele hat es bestimmt schon lange genervt, immer für das Gute im Universum einzustehen. Spätestens im Sommer soll es soweit sein...



Vergleicht man TIE-Fighter mit X-Wing, so kann man bis jetzt noch keine besonderen Unterschiede feststellen. Lediglich der „Blickwinkel“ des Spielers hat sich um 180° gedreht!

# COMMAND & CONQUER

Command & Conquer wird Westwoods nächstes großes Projekt. Qualität ist quasi schon dadurch garantiert, daß das Spiel auf der gleichen tollen Game-Engine basiert wie das überaus erfolgreiche Dune 2. Die Story ist noch nicht ganz ausgefeilt, nur die grobe Richtlinie steht im Augenblick fest: es geht um Terroristenbekämpfung! Die zahlreichen Grafiken, die Westwood bislang herausgegeben hat, versprechen so viel, daß einige Dune-Vetera-

nen bei ihrem Anblick bereits unruhig auf ihren Stühlen her-

umrutschen werden.

Angekündigt ist Command & Conquer, so der vorläufige Arbeitstitel, aber erst für das Jahresende.



Command & Conquer ist nur der vorläufige Arbeitstitel eines neuen Strategiespiels, das auf der Dune 2-Game-Engine basiert. Die einzelnen Fahrzeuge wurden hervorragend gezeichnet und butterweich animiert.

# GAME MASTER KEYBOARD

Für PC-Spieler mit viel Taschengeld ist jetzt eine neues Eingabegerät auf dem Markt verfügbar, das speziell für Spiele mit umfangreicher Tastaturbelegung entwickelt wurde. Das Game Master Keyboard, zum Preis von 248,95 Mark, ist vom elektronischen Aufbau her nichts anderes als eure normale PC-Tastatur. Ein Einschubfach für bedruckte Folien macht das Gerät aber in Sekundenschnelle zum Steuergerät für viele Flugsimulationen. Der Basispackung

liegen die Einschubfolien für die Spiele Falcon 3.0, Comanche, Aces of the Pacific, Flight Sim 4 und Strike Commander bei. Jede zusätzliche Folie (über vierzig verschiedene sind bereits erhältlich) kann für 24,95 Mark bei Mystic Games bezogen werden.



**Info:**  
**Mystic Games**  
**Ebingerstraße 33**  
**72393 Burladingen**  
**Tel. 07475/6710**

# "Nicht verzweifeln!"



Es gibt doch für alles eine Lösung,  
wenn auch nicht in jedem Heft:

**32 Seiten Tips & Tricks**  
zum Herausnehmen & Sammeln.

Aber nur in Heften mit diesem Zeichen:

**COMPUTEC**  
VERLAG

Deutschlands große Fachredaktion für  
Computer- und Videospieldmagazine.





# MICROCOSM

Hier ist es endlich! Das absolute Vorzeigespiel für das CD 32, das die CD-Technologie einmalig ausnutzt. Im Vergleich zur Mega CD II-Version sieht man deutlich, wie ausgereift die Amiga-Technologie ist. Hier kommt die Farbenpracht und Rechenpower des CD 32 voll zur Geltung. Ein rund siebenminütiger, einzigartiger Vorspann, den man eher als Film bezeichnen sollte, sorgt für eine hervorragende Atmosphäre. Die Aufgabe besteht schließlich darin, einen menschlichen Körper per Miniraumschiff zu durchqueren. In 3D-Perspektive düst man durch ein Galaxia-ähnliches Spiel, das zum Traum jedes Actionveterans werden dürfte. Der Test des Psygnosis-Dramas folgt nächste Aufgabe!



# BRIAN THE LION



Leißig zeigen sich die Liverpooler Softwareschöpfer aus dem Hause Psygnosis. Für Brian the Lion wurden schließlich wieder die Shadow of the Beast-Schöpfer aktiv. Endlich kehrten sie den brutalen Fantasy-Gemetzeln den Rücken, um auf den Niedlichkeitszug aufzu-

springen. Brian the Lion entpuppt sich als technisch brillantes Actionspiel mit zuckersüßen Grafiken.



# SHORT CUTS



*Perihelion* von Psygnosis zeigt sich als interessante Strategie-Adventure-Mixtur. Wieviel Spaß wird es wohl machen?



**Fatman**  
Immer auf die Dicken? Möglicherweise, denn Kompart präsentiert eine Jump & Run-Parodie auf den Konsummarkt der heutigen Generation.

Auf den ersten Blick erinnert **Genesia** an Populous und Syndicate. Ob sich wohl ähnliche Spielspaßorgien ergeben werden?





# PC & AMIGA GAMES

EMPA Handelsgesellschaft mbH  
 Postfach 17 21 49803 Lingen  
 Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91- 5 90 99  
 05 91- 5 32 36

**News**

**Topseller**

**Sonderangebote**

## PREISKNÜLLER

Titel	Version	Amiga	PC
Apydia	DA	650027 19,99 DM	-----
ATAC	E	-----	700075 39,99 DM
Ancient Art of War in the Sky	DA	-----	700080 64,99 DM
B - 17 Flying Fortress	E	-----	700081 39,99 DM
BAT 2	E	-----	700071 29,99 DM
Battle Isle	E	-----	700156 39,99 DM
Castles (5,25")	E	-----	700117 29,99 DM
Death Knights Of Krynn	KD	650092 49,99 DM	700140 49,99 DM
Dogfight	DA	650036 79,99 DM	700013 64,99 DM
Dune 2	KD	650011 54,99 DM	700010 59,99 DM
Eye Of The Beholder I	KD	650093 49,99 DM	700141 49,99 DM
F - 15 Strike Eagle III	DA	-----	700019 64,99 DM
Falcon 3.0	DA	-----	700018 64,99 DM
First Samurai	DA	650077 27,99 DM	700125 27,99 DM
Flight of the Intruder	DA	-----	700028 29,99 DM
Gunship 2000	DA	650024 74,99 DM	700084 64,99 DM
Harrier Jump Jet	DA	-----	700083 64,99 DM
Indiana Jones 3	KD	650089 49,99 DM	700137 49,99 DM
J.C. Great Courts II	KD	650076 27,99 DM	700124 27,99 DM
Jaguar XJ 220	DA	650055 29,99 DM	-----
John Madden Football (5,25")	E	-----	700118 29,99 DM
Knights Of The Sky	DA	650026 29,99 DM	700038 29,99 DM
Legend Of Faerghail	KD	650095 49,99 DM	700143 49,99 DM
Legacy	KD	-----	700020 49,99 DM
Lord Of The Rings 2 (5,25")	E	-----	700119 19,99 DM
Lotus III	DA	650053 29,99 DM	-----
Monkey Island 1	KD	650091 49,99 DM	700139 49,99 DM
Pacific Island	E	650054 29,99 DM	700073 29,99 DM
Pirates	DA	650017 32,99 DM	700029 32,99 DM
Powermonger (5,25")	E	-----	700121 19,99 DM
Sensible Soccer 92/93	KD	650009 29,99 DM	700007 39,99 DM
Special Forces	E	650056 29,99 DM	-----
Special Forces	DA	-----	700074 64,99 DM
Starbyte Super Soccer	KD	650102 19,99 DM	700058 19,99 DM
Steel Empire (5,25")	ML	-----	700122 19,99 DM
Wing Commander 1	KD	650034 39,99 DM	-----
Wing Com.2 Sp. Operations 1 (5,25")	ML	-----	700172 19,99 DM
Woody's World	E	650052 29,99 DM	-----
Zak Mcracken	KD	650090 49,99 DM	700138 49,99 DM
Zool	DA	-----	700072 39,99 DM
4D Sports Driving	DA	-----	700123 39,99 DM

## AMIGA 1200

Alien Breed 2	DA	650051 59,99 DM	-----
Anstoss	KD	650041 84,99 DM	-----
Body Blows Galactic	DA	650104 59,99 DM	-----
Hattrick	KD	650111 79,99 DM	-----

## CD - ROM

**Battle Isle 2** KD ----- 750010 89,99 DM

Comanche + Datadisk 1 + 2	KD	-----	750017 119,99 DM
Eye Of The Beholder 1 - 3	KD	-----	750011 94,99 DM
Leisure Suite Larry 6	DA	-----	750014 89,99 DM
Lucas Arts Classics	KD	-----	750013 129,99 DM
(Compilation mit Zak Mcracken, Maniac Mansion 1, Loom, Monkey Island 1 + Indiana Jones 1)			
Might + Magic 3 - 5	KD	-----	750012 94,99 DM
Rebel Assault	KD	-----	750016 99,99 DM
The 7th Guest	KD	-----	750001 99,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl 9,90 DM oder per Vorauskasse zuzüglich 5,- DM  
 Ab einem Lieferwert von 150,- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch 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!

## TOP - NEUHEITEN

Titel	Version	Amiga	PC
Airline	KD	-----	700173 84,99 DM
<b>Alien 3</b>	DA	650046 49,99 DM	-----
<b>Alien Breed</b>	DA	-----	700078 59,99 DM
<b>Alien Breed 2 A500</b>	DA	650050 39,99 DM	-----
Alone in the dark II	KD	-----	700180 94,99 DM
Ambermoon	KD	650099 74,99 DM	700148 89,99 DM
Anstoss A500	KD	650040 84,99 DM	700061 84,99 DM
<b>Apocalypse</b>	DA	650063 49,99 DM	-----
Archon Ultra	KD	-----	700144 89,99 DM
Aufschwung Ost	KD	650115 74,99 DM	700186 79,99 DM
B - Wing (Hauptprogramm erforderl.!)	KD	-----	700164 49,99 DM
<b>Body Blows</b>	DA	-----	700056 59,99 DM
<b>Body Blows Galactic A500</b>	DA	650049 54,99 DM	-----
<b>Cannon Fodder (macht süchtig)</b>	DA	650096 59,99 DM	-----
Der Clou	KD	650114 79,99 DM	700184 89,99 DM
Der Planer	KD	-----	700182 89,99 DM
Die Siedler	KD	650083 89,99 DM	700159 89,99 DM
Elite 2 - Frontier	DA	650087 74,99 DM	700129 89,99 DM
Fatman	DA	-----	700174 59,99 DM
<b>Goal (Kick Off 3)</b>	KD	650008 54,99 DM	700045 64,99 DM
<b>Hands Of Fate (Legend Of Kyrandia2)</b>	KD	-----	700165 69,99 DM
Hattrick	KD	650109 79,99 DM	700175 89,99 DM
<b>Indy Car Racing</b>	KD	-----	700163 74,99 DM
Kingmaker	KD	650101 79,99 DM	700131 79,99 DM
Kolumbus	KD	650097 84,99 DM	700149 89,99 DM
<b>Lands Of Lore</b>	KD	-----	700047 64,99 DM
Leisure S. Larry 6	KD	-----	700168 89,99 DM
<b>Lords Of Power</b>	DA/KD	650078 79,99 DM	700126 89,99 DM
(Compilation mit Perfect General, Red Baron, Railroad Tycoon & Silent Service 2)			
<b>Mortal Kombat</b>	DA	650045 54,99 DM	700068 64,99 DM
<b>Overdrive</b>	DA	650037 39,99 DM	-----
Pizza Connection	KD	650110 84,99 DM	700176 89,99 DM
Police Quest 4	DA	-----	700105 84,99 DM
Privateer Special Op.1 Data Disk (Hauptprogramm erforderlich !!!)	DA	-----	700170 49,99 DM
Quest For Glory 4	KD	-----	700104 84,99 DM
SAM & MAX (deutsche Sprachausgabe)	KD	-----	700177 89,99 DM
Sim City 2000	KD	-----	700181 94,99 DM
Starlord	DA	-----	700065 94,99 DM
Sternenschweif (DSA2)	KD	-----	700166 89,99 DM
Syndicate Data Disk 1 (Hauptprogramm erforderlich!!)	KD	-----	700150 49,99 DM
<b>Terminator 2 - The Arcade Game</b>	DA	650106 54,99 DM	700079 64,99 DM
TFX	DA	-----	700185 94,99 DM
Ultima 8 - PAGAN	KD	-----	700178 94,99 DM
Ultima 8 - Speech Pack !!!	KD	-----	700179 49,99 DM
Warlords 2	E	-----	700158 89,99 DM
Winter Olympics	DA	650108 74,99 DM	700171 79,99 DM
X-Wing - Upgrade-Kit	KD	-----	700134 66,99 DM
(Data Disk 1 + "eindeutschen" des Hauptprogramms !!! / Hauptprogramm erforderlich)			
Zeppelin	KD	-----	700183 89,99 DM
Zool 2	DA	650086 59,99 DM	-----

Alle Spiele (bis auf die aufgeführten Ausnahmen) werden auf 3,5" Diskette geliefert.  
 Für alle PC - Spiele wird als Mindestkonfiguration ein 386er mit 4 MB Ram und VGA Karte empfohlen. Wendet Euch bei Fragen an Martin.

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Amiga-Spiele wird 1 MB benötigt!



# DR. ROBOTNIK'S MACHINE

**K**eine vorschnelles Urteil bitte! Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, wie der vollständige Name lautet, ist keine weitere Columnsvariante! Spielt man es zu zweit gegeneinander, dann merkt man sehr schnell, daß es sich hierbei nicht darum dreht, seine Steinchen abzubauen, sondern lediglich darum, tückische Kettenreaktionen hervorzurufen, denn nur mit denen kann man dem Gegner eine ganze Menge Kugeln ins Feld zaubern. Nächste Ausgabe folgt der Testbericht zu diesem gelungenen Taktikspiel für Mega Drive und Game Gear.



Kettenreaktionen hervorzurufen, denn nur mit denen kann man dem Gegner eine ganze Menge Kugeln ins Feld zaubern. Nächste Ausgabe folgt der Testbericht zu diesem gelungenen Taktikspiel für Mega Drive und Game Gear.



## SATURN!!!!



**H**ier haben wir das erste Bild der kommenden Sega-Konsole, die spätestens 1995 das Rennen gegen Jaguar, 3DO, CD 32 & Co. aufnehmen wird. Die technischen Daten sind beeindruckend. 32 Bit Hauptprozessor, 27 MHz, ISC-Based, 16,8 Mio. Farben, 32 Kanal FM-Sound, CD-ROM-Laufwerk mit Quadriplespeed. Darunter seht Ihr die beiden ersten Bilder von Virtua Fighters und Virtua Soccer.

## CHARLES BARKLEY SHUT UP AND JAM

**D**ie Mega Drive-Version von NBA Jam läßt noch etwas auf sich warten, doch Accolade nutzt die Verzögerung und präsentiert seine eigene Basketball-Jam-Variante. Als Designer wachte der derzeit bekannteste aktive Basketballspieler über die Pixel-Dunkings. Der erste Eindruck ist gut. Auch hier dürfen je zweiköpfige Teams um die Wette spielen, jedoch sogar auf verschiedenen Plätzen und mit nicht ganz so spektakulären Dunks. Doch das Scrolling hat ebenfalls den schön anzusehenden 3D-Effekt.



# MINIABO. JETZT.

**3x plus**  
**PLAY TIME**



Tips & Tricks  
Sammelordner

für nur  
DM

**15,-**

**3x plus**  
**C64 PT-Kombi**



Tips & Tricks  
Sammelordner

für nur  
DM

**25,-**

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

- Ja**, ich will das PLAY TIME Mini-Abo  
3 Ausgaben für DM 15,- (Ausland DM 20,-)  
Gefällt mir **PLAY TIME**, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich PLAY TIME im Abonnement für min. 1 Jahr.  
Gefällt mir **PLAY TIME** dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.  
**PT 2502**

- Ja**, ich will das C64 -PLAY-TIME-Kombi-Abo  
3 Ausgaben für DM 25,- (Ausland DM 30,-)  
Gefällt mir das **C64- PLAY TIME-Kombi**, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich das C64-PT-Kombi im Abonnement für min. 1 Jahr.  
Gefällt mir das **C64-PT-Kombi** dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.  
**PK 2502**

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

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

**Meine Adresse:**

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

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

**Vertrauensgarantie:**

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

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

**Vertrauensgarantie:**

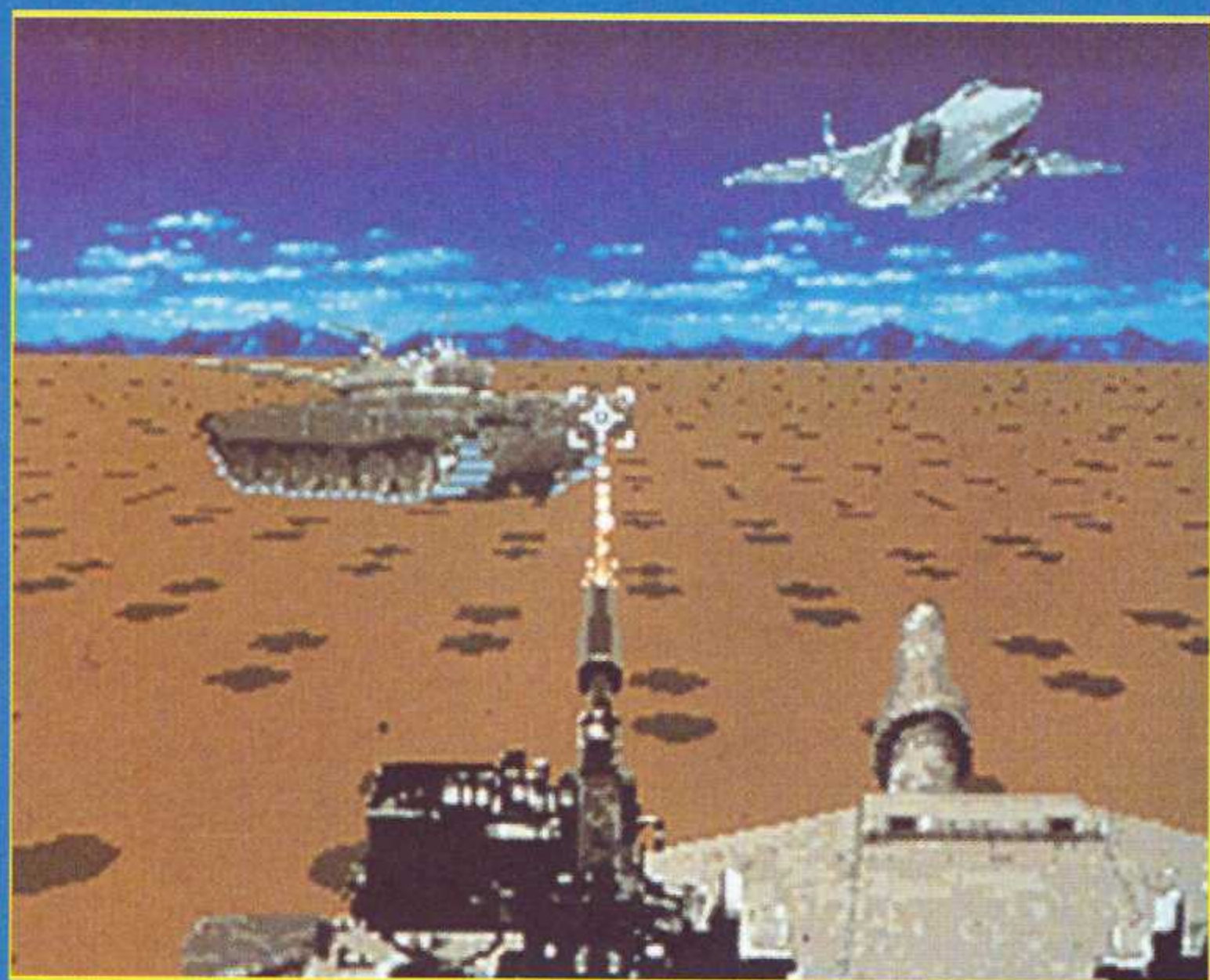
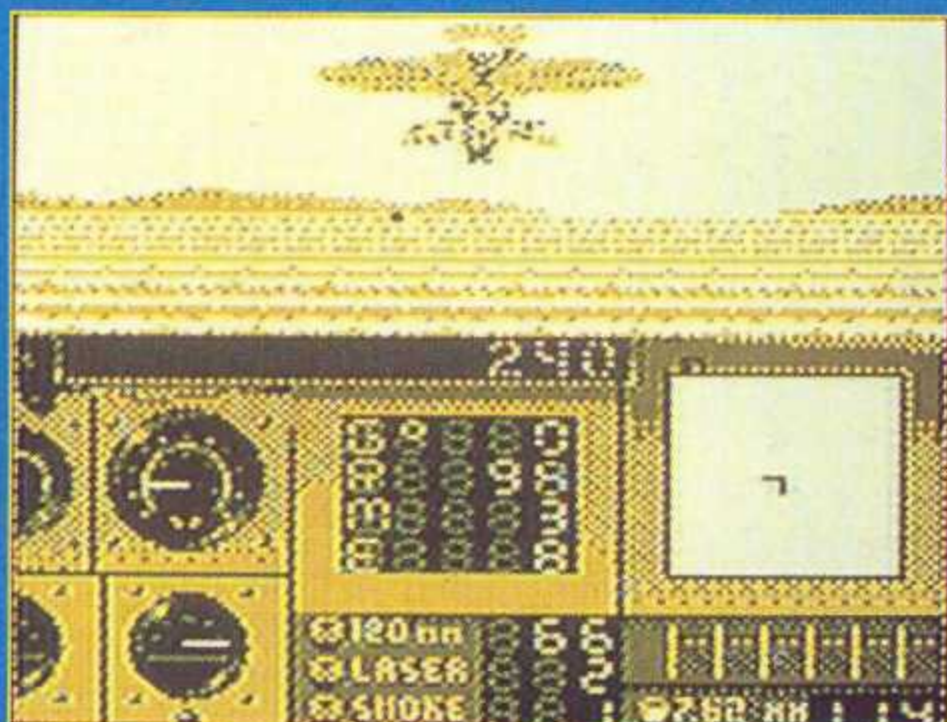
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**



# SUPER BATTLETANK II GAME BOY/SNES

Absolute gibt sich erneut absolut kriegerisch, denn die Panzerrollen wieder, zumindest auf dem SNES. Mit einem M1A2 kämpft Ihr Euch schwerbewaffnet durch insgesamt 16 Levels. Im Vergleich zum ersten Teil sind neue, optisch sehr ansprechende 3D-Sequenzen hinzugekommen, in welchen Kampfhubschrauber und Flieger en masse abgeschossen werden müssen. Technisch und spielerisch scheint Battletank 2 auf den ersten Blick ohne Fehl und Tadel, über die moralische

Seite läßt sich ohne Zweifel diskutieren, aber in Deutsch wird es eh nicht erscheinen. Auch Game Boy- und Game Gear-Besitzer dürfen in den Krieg ziehen, müssen sich allerdings noch bis Ende dieses Jahres gedulden.



# BUGS BUNNY IN RABBIT RAMPAGE

Der smarte Held aus der Looney Tunes-Welt kommt Sunsoft sei Dank nun endlich auch zu Videospielehren. Hier werden die Verehrer des Möhrenvertilgers einiges zu sehen bekommen, denn zu den Widersachern zählen unter anderem Yosemite Sam und Elmar Fudd.

Die Firma Mitsui hat den Vertrieb von Bugs Bunny übernommen. Alle Langohren aufgepaßt, die Hasenjagd wird im April Eure Lachmuskeln bis aufs äußerste strapazieren. Meiner einer ist natürlich auch seeehr gespannt.



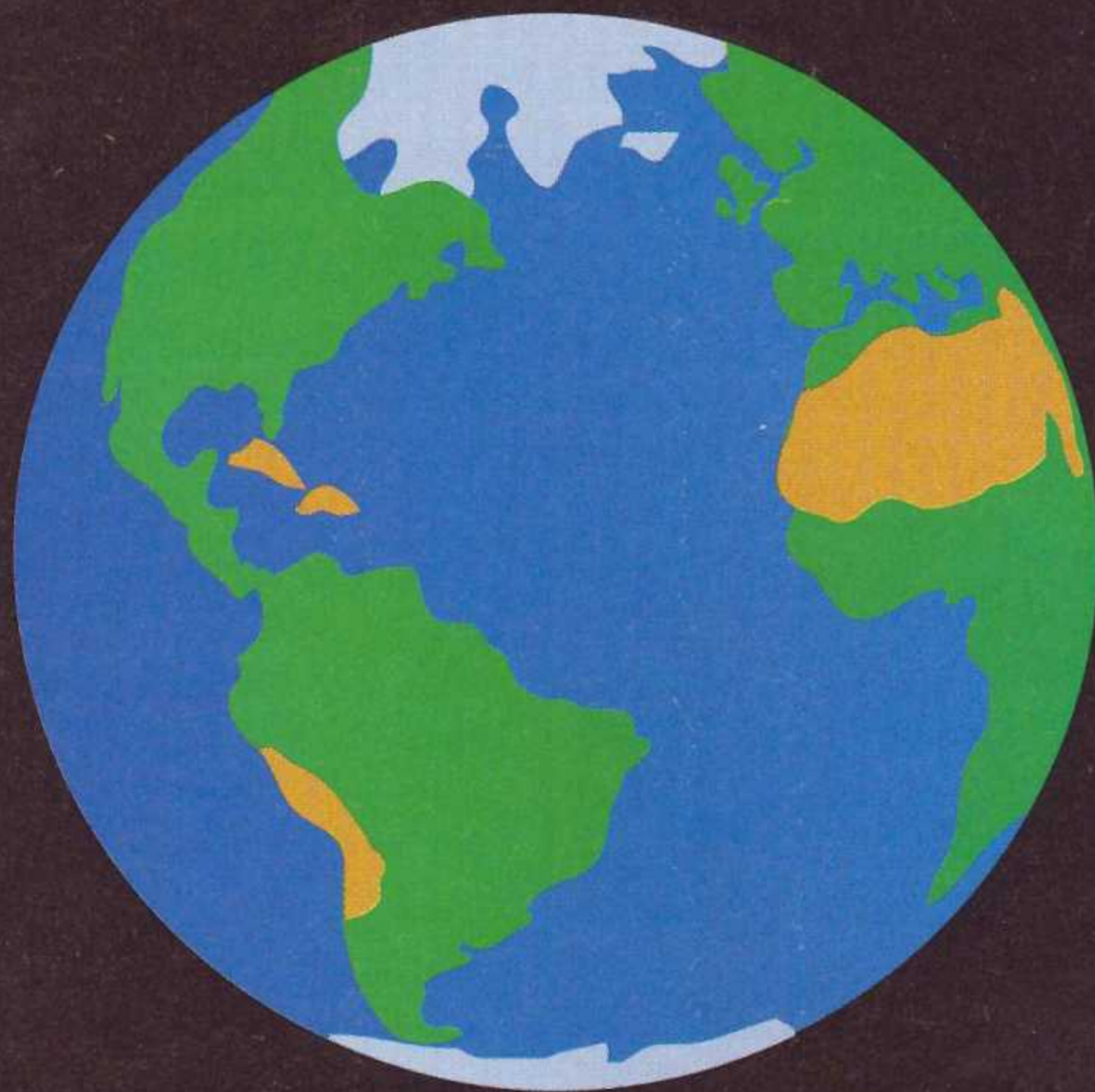
# FX TRAX/SNES

Die Gerüchteküche brodelt: Nintendos zweites Spiel mit FX-Chip steht in den Startlöchern und kaum einer weiß, wie gut oder weniger gut es sein wird. Die Rechengeschwindigkeit des Zusatz-Chips wurde im Vergleich zu Starwing verdoppelt, was ultraschnelle Rennszenen ermöglichen soll (Virtua Racing-Killer??). Vier Rennmodi (nor-

male Rennen, Hindernis-Parcours, Time Trial, Battle), drei verschiedene Fahrzeuge, Zwei-Spieler-Modus und dreidimensionale Echtzeit-Grafik sollen FX Trax, das nun unter dem Namen Stunt Race FX erscheinen wird, wie schon Starwing zum Nonplusultra der Rennspiele machen. Lassen wir uns überraschen.



WIR HOLEN IHNEN DIE STERNE VOM HIMMEL...



doch die Außerirdischen verlangen einen  
astronomisch hohen Preis dafür

# UFO

**ENEMY UNKNOWN**

FÜHREN SIE DIE IRDISCHE STREITMACHT IN DEN KAMPF GEGEN DEN  
AUSSERIRDISCHEN TERROR

**MICRO PROSE**

FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE UND COMMODORE AMIGA



# PLAY TIME TV



**Meine Güte! Das war ein Auftakt!**  
**Play Time TV hat bei Euch eingeschlagen wie eine Bombe. Nahezu eine halbe Million Zuschauer hatte alleine schon die erste Sendung.**



**D**as freut mich natürlich als Euer Mr. Play Time und zeigt mir, daß wir auf dem richtigen Weg durchgestartet sind. Dennoch sind Anregungen von Eurer Seite natürlich jederzeit willkommen. Schreibt einfach an unseren lieben Rainer.

Und wir haben für die nächsten Sendungen wieder allerhand Knüller für Euch in Vorbereitung. Ein absolutes Mega-Highlight haben wir mit Virtua Racing für das Mega Drive zu bieten. Wir dürfen Euch exklusiv

und als erste im deutschen Fernsehen bewegte Bilder des Super-Spiels zeigen. Aufgebohrt mit dem neuen SVP-Chip, wird Virtua Racing in den Competition-Kämpfen für spannende Wettrennen sorgen, wenn die Kandidaten im Zwei-Spieler-Modus über die Polygonpiste heizen. Das dürft Ihr nicht verpassen! Weil NBA Jam bei Euch und uns so gut angekommen ist, mußten wir es einfach ein zweites Mal aufs Parket schicken. Also, wer sich noch einmal Appetit auf die spektakulären Höhenflüge im neuen Acclaim-Hammer machen möchte, bitteschön. Für Freunde von gruseligen

Action-Spielen haben wir Castlevania 4 von Konami im Programm. Begleitet die schlotternden Videogame-Gladiatoren auf ihrer Reise mit den Vampirjägern. Lustiger hingegen und froher geht es dann in Zool durch farbenfrohe Bonbon-Welten. Endlich erscheint der Jump & Run-Ninja auch auf den Videospiele-Konsolen. Ihr seht, wir haben wieder einiges an Game-Action zu bieten. Darüber hinaus gibt's natürlich wie immer unsere News (wir hoffen, für Euch u.a. einen Exklusiv-Bericht über "Right Said Fred" und ihren neuen Sonic-Videoclip zu ergattern). Worauf Ihr Euch aber wie immer verlassen könnt, sind die Top Games, in denen es wieder die aktuellen Hits der Woche für alle Systeme gibt. Ok, das war's für hier und heute. Wir allerdings sehen uns spätestens nächsten Sonntag, dort wo es einfach Spaß macht! Ever Mr. PLAY TIME

**Stephan Heller**

## Das Play Time TV Programm

**13.03.1994**  
**Speed-Action mit VIRTUA RACING**

**20.03.1994**  
**Höhenflüge mit NBA JAM**

**27.03.1994**  
**Gänsehaut mit CASTLEVANIA 4**

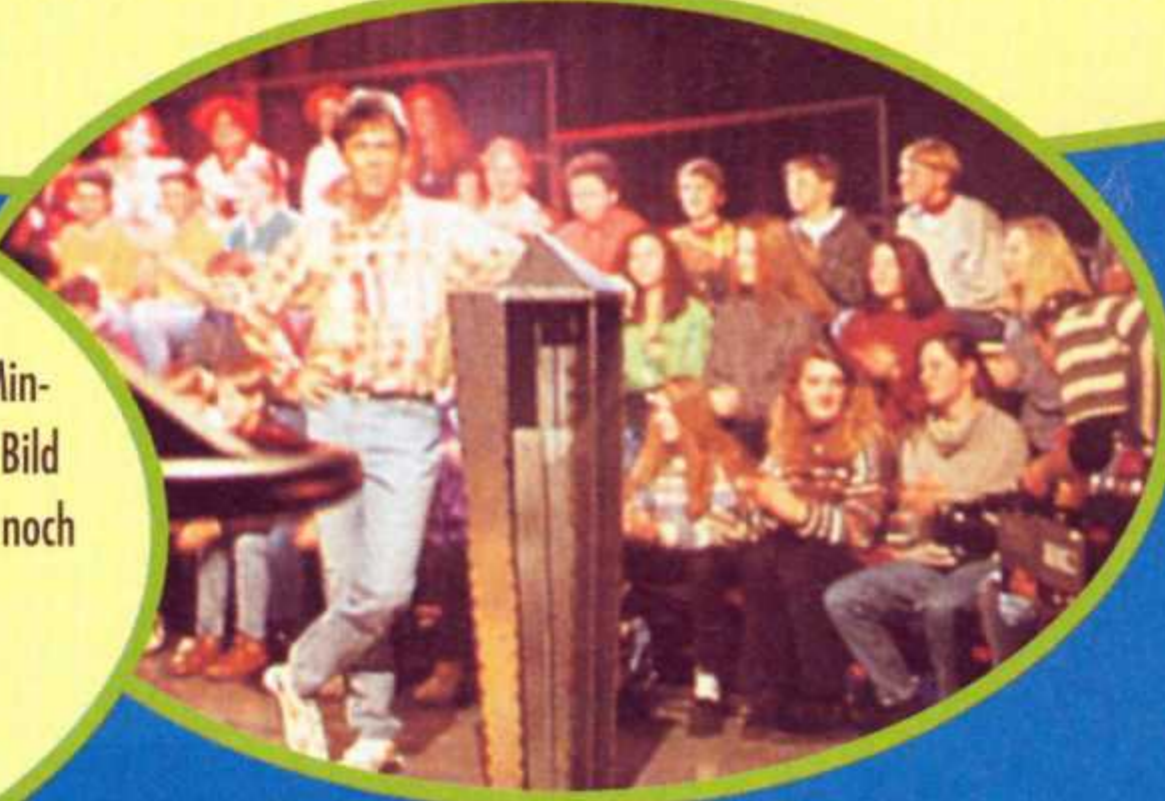
**03.04.1994**  
**Zuckerstangen mit ZOOL**

### Du willst

### PLAY TIME Champion werden?

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

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



#### SPIELER 1

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

#### SPIELER 2

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

# AKTIONSWOCHEN

Tolles Gewinnspiel! Top Angebote!

bei

RUSHWARE



7.3.-12.3.94 Rollenspiel

14.3.-19.3.94 Adventure

21.3.-26.3.94 Simulation

28.3.-2.4.94 Happy Easter

5.4.-9.4.94 Science Fiction

86199 Augsburg, Eichleitnerstraße 14, UniMarkt  
36251 Bad Hersfeld, Landecker Straße 3, ProMarkt  
96052 Bamberg, Ludwigstraße 2, PC-Computer-Center  
12277 Berlin, Buckower Chaussee 100, ProMarkt  
10789 Berlin, Wittenbergplatz 4, PC-COM  
09125 Chemnitz, Olbernhauer Straße 5/ACC, KOMET  
32758 Detmold, Ernst-Hilker-Straße 15, Elektroland  
85582 Diez, Am Backsteinbrand 6, ProMarkt  
40233 Düsseldorf, Erkrather Straße 169-179, Elektroland  
04910 Elsterwerda, Lauchhammerstraße 169, Elektroland  
91052 Erlangen, Nürnberger Straße 88, PC-Computer-Center  
65760 Eschborn, Philipp-Helfmann-Straße 2-4, ProMarkt  
45141 Essen, Bamlerstraße 92, Elektroland  
86368 Gersthofen, Dieselstraße 5a, UniMarkt

35398 Gießen, Gottlieb-Daimler-Straße 14, ProMarkt  
37073 Göttingen, Weender Straße 75, Elektroland  
87437 Kempten, Bleicherstraße 30, UniMarkt  
56070 Koblenz, Carl-Zeiß-Straße 4, KOMET  
47798 Krefeld, Ostwall 138, PC-Computer-Center  
23560 Lübeck, August-Bebel-Straße 25-29, Elektroland  
23552 Lübeck, Königstraße 59-67, Lehmsiek  
55129 Mainz, Alte Mainzer Straße 164, ProMarkt  
87700 Memmingen, Schlachthofstraße 53, UniMarkt  
56410 Montabaur, Industriestraße 20-24, ProMarkt  
80331 München, Westenrieder Straße 32, PC-COM  
48155 Münster, Wolbecker Straße 16a, Elektroland  
89231 Neu-Ulm, Wegenerstraße 1, UniMarkt  
66538 Neunkirchen, Stummstr.2/Saarpark Center, Elektroland

90402 Nürnberg, Färberstraße 20, PC-Computer-Center  
33100 Paderborn, Herlestraße 5, Elektroland  
93051 Regensburg, Dr.-Gessler-Straße 43, PC-Computer-Center  
66111 Saarbrücken, Saar-Galerie, Elektroland  
66740 Saarlouis, Ahornweg 1-3, Elektroland  
67346 Speyer, Am Roßsprung 7, Elektroland  
94315 Straubing, Hebbelstraße 14, PC-Computer-Center  
54290 Trier, Südallee 36, TriMedia  
64331 Weiterstadt, Friedrich-Schäfer-Straße 2, ProMarkt  
35576 Wetzlar, Herkules-Center, ProMarkt  
65189 Wiesbaden, Mainzer-Str. 90-101, ProMarkt  
65203 Wiesbaden, Äppelallee - Didierstr. 27, ProMarkt  
26382 Wilhelmshaven, Marktstraße 52, Tiemann  
42283 Wuppertal, Unterdörnen 91, Elektroland



Spielwarenmesse '94 Nürnberg

# MYTHOS ODER

Jedes Jahr eröffnet auf dem Nürnberger Messegelände die größte Spielwarenabteilung der Welt. Doch wer am wenigsten davon hat, sind die eigentlichen Kunden, nämlich die Kinder und Jugendlichen. Lohnt es sich aber wirklich, hinzugehen oder werden dort nur Geschäfte getätigt? Play Time war vor Ort.

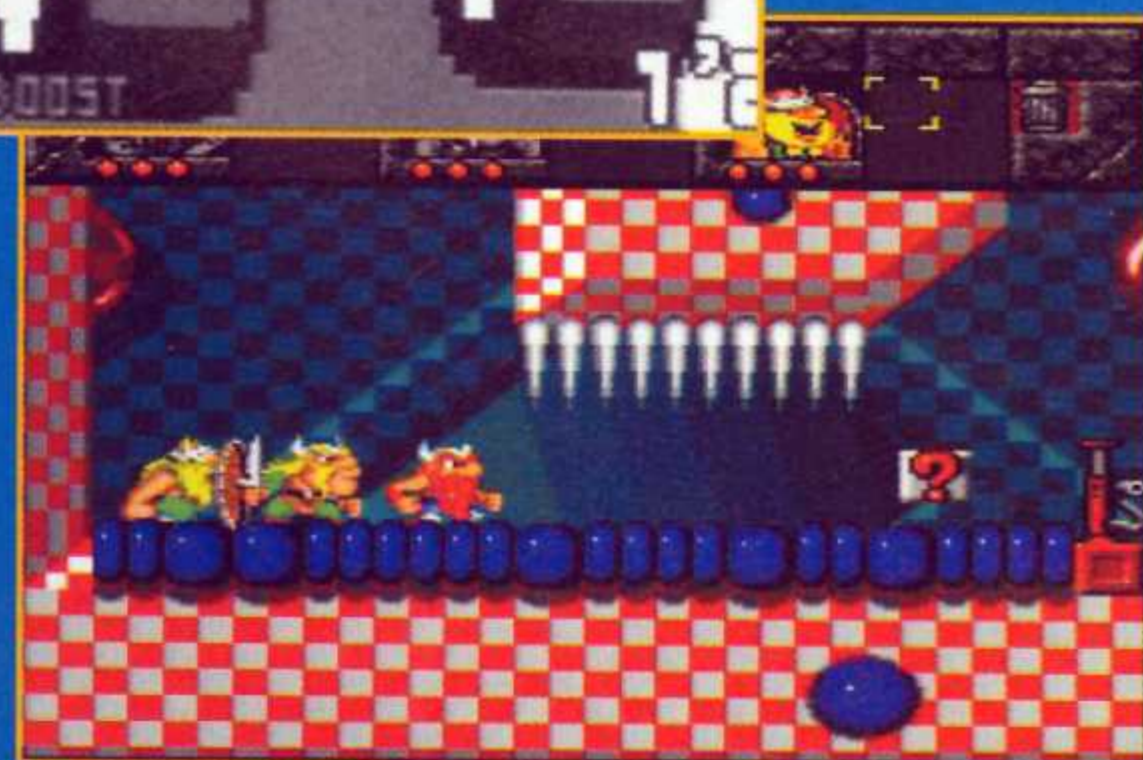
Von Michael Erlwein

Die Spielwarenmesse ist eine Händlermesse und somit nicht für den Publikumsverkehr gedacht. Trotzdem ist es natürlich der Traum vieler, einmal dort zu sein und in einem Meer von Spielsachen zu baden. Grundsätzlich ist dieses Meer auch vorhanden und zwar in Form von weit über 2.000 Ausstellern aus über 40 Ländern. Wir wollen uns aber nur einem kleinen Teil dieser Messe zuwenden, nämlich den Computer- und Videospiele.

Am auffälligsten waren für unsere geschulten Augen natürlich die beiden großen Konkurrenten SEGA und NINTENDO. Jeder hatte sich in eine Halle am anderen Ende des Messegeländes eingemietet. Segas Stand war ein mit Monitoren gespickter Stand, der Offenheit nach außen hin signalisierte. Auffällig, für den Kunden aber teilweise aufgrund der doch recht



● Neben den Top-Spielen von Nintendo war auch manch seltsame Gestalt auf der Messe anzutreffen.



hohen Geräuschkulisse ein kleiner Nachteil. Wichtigste Neuheit: das MULTI MEGA. Auf genau 4,57cm x 19,81cm x 13,97cm wurden drei Geräte zusammengefaßt. 1. Der Mega Drive II, 2. das Mega CD II und 3. ein portabler CD-Player. Das Multi Mega ist elegant geformt und mit 650 Gramm auch noch ein Leichtgewicht, das alle Möglichkeiten einer 16 Bit-Konsole bietet. Futter gab es auch gleich zur Genüge am Sega-Stand: Toe

Jam & Earl (MD), die coolen Rapper, Sonic 3 (MD), der dritte Teil von Segas Maskottchen und Virtua Racing (MD) mit dem brandneuen Sega SVP-Chip, der ungeahnte 3D-Effekte ermöglicht und dieses Rennspiel zum Muß für jeden Mega Drive-Besitzer macht. Sonic Chaos (MS), Sonic CD (Mega CD), Sonic Spinball (MS), Landstalker (MD), Eternal Champions (MD), Silpheed (Mega CD) und Jurassic Park (Mega CD) sind weitere heiße Eisen im Sega-Feuer (Tests findet Ihr in dieser oder einer der letzten PTs).





# MANAGEMENT?



"Der Trend in der Videospielbranche geht mit Sicherheit in Richtung Rollenspiele und kommunikative Software. Durch das Medium CD wird zudem der interaktive Film eine große Rolle spielen."

**Torsten Oppermann,**  
**Sega Deutschland**

Der Konkurrent Big 'N' NINTENDO war da schon etwas verschlossener. Innerhalb des abgeschlossenen, fensterlosen Riesenstandes war allerdings dann alles, was das Herz begehrt. Neben zahlreichen Konsolen und Handhelds

waren ausreichend Presse- bzw. Kundenboxen, u. a. von Konami, für ein ruhiges Gespräch parat. Die Nintendo-Neuheiten: Pac Man (NES), Ms. Pac Man (GB), Mega Man X (NES), Soccer Classic Serie (NES), Bubsy (SNES), The Lost Vikings (SNES) und viele mehr. Highlights hier: Stunt Race FX (SNES), ein verrücktes Autorennspiel, das mittels des Super FX Chip 2 schnelle Polygon-Grafiken bietet. Im Gegensatz zu Virtua Racing von Sega ist hier alles spaßiger aufgezogen. Die Technik der beiden Spiele ist auf jeden Fall grandios (schaut Euch einfach die Tests in einer der nächsten PTs an). Super Hockey (SNES) begnügt sich

ebenfalls nicht einfach mit Scrolling der Spielfläche, sondern benutzt auch den vielgerühmten 3D-Chip. Bei der eben erwähnten Firma Konami glänzten im eigenen kleinen Büro vor allen Dingen The Legend of the Mystical Ninja (SNES) und Pop n' Twinbee - The Rainbow Bell Adventure (SNES), bei dem sogar zwei Spieler gegeneinander antreten können.

"In Zukunft wird die Spielwarenmesse für uns noch wichtiger werden, da wir den Hauptteil unserer Geschäfte im Spielwarenbereich tätigen."

**Christoph Holowaty,**  
**Konami**

Gleich gegenüber der Nintendo-Tür befand sich noch Acclaim, die mit NBA Jam (MD, GG, SNES) wohl den kommenden Sporthit in Händen halten. Konkurrenz macht man sich allerdings dann doch lieber gleich selbst, indem auch noch Champions World Class Soccer (MD, SNES) in den Startlöchern steht. Die einzigen, die sich dann

noch in irgendeiner Form um den PC kümmern, waren ELITE mit Spielen wie Dragon's Lair (CD-ROM) und der Baukastenhersteller REVELL mit neuen Simulations-Bastel-Kombinationen.

"Ein Highlight dieser Messe war für mich ohne Neid das Spiel Virtua Racing von Sega."

**Jo Heinrich,**  
**Sony Imagesoft**

Bleibt nur zu sagen, daß für den eifrigen Play Time-Leser keine überaus neuen Informationen aufzuschnappen waren. Zudem sind die Spiele im Regelfall schon für März/April angekündigt und werden also bald in den Regalen stehen. Die Spielwarenmesse ist wirklich für Einkäufer und Hersteller das wichtigste Podium der Welt. Für Leute wie Dich und mich gibt es zwar jede Menge zu sehen, aber auch nur dann, wenn man mindestens 16 Jahre alt ist, irgendwie an Karten kommt und möglichst noch sehr viel Freude an Kuscheltieren und bunten Spielsachen hat.





# VR '94

**Anfang Februar gaben sie sich im Londoner Stadtteil Hammersmith die Ehre, die Vordenker und geistigen Väter virtueller Realität. Neben Erfahrungsaustausch und neuen Anwendungsideen konnten auch neueste Produkte in einer kleinen, aber exquisiten Ausstellung begutachtet werden.**

*Von Christian Müller*



*Im tristen und grauen London kamen die führenden Köpfe einer phantastischen Zukunftsindustrie zusammen.*



Besonders beeindruckend werden solche Welten mit einem Produkt der Firma STEREOGRAPHICS: den "Crystal Eyes". Es handelt sich dabei um ein System, das es elektronisch

ermöglicht, Bilder auf Computermonitoren dreidimensional wahrzunehmen. Natürlich ist damit das Eintauchen in eine virtuelle Welt wesentlich realistischer. Ein seltsames Gefühl ist es, wenn man so in eine Kathedrale eintritt und zudem noch Choralgesänge über die Kopfhörer eingespielt werden.

Das leistungsfähigste, aber auch kostenintensivste Softwarepaket, das vorgestellt wurde, stammt aus dem Haus DIVISION INC. Diese Softwarepakete sind das eigentliche Werkzeug der VR-Schöpfer. Sie beinhalten Objekt-Editoren, Tools zur Erstellung verschiedener Oberflächenstrukturen (texture-mapping, Gouraud-shading), einen World-Editor, mit dem die virtuelle Realität aus den vielen Einzelteilen zusammengesetzt werden kann. Programme für so extreme Aufgaben benötigen natürlich die entsprechende Hardware-Basis. Deshalb muß man schon stolzer Besitzer einer Edel-Workstation von Silicon Graphics oder Sun sein. Dann aber sprechen die Zahlen für sich: Das VPX VR System ist dann in der Lage, 160 Mio. Pixel/Sekunde oder 300.000 Polygone/Sekunde zu rendern (inkl. der Oberflächenbeschaffenheit). Siehe dazu auch Seite 28. Was uns wirklich aufhorchen ließ, war Divisions Bemerkung, daß solche Systeme in den USA schon an verschiedene Spiele-Entwickler verkauft worden sind, die in der Vergangenheit schon für Sega- und Nintendo-Konsolen entwickelt haben. Project Reality und Saturn beginnen also allmählich, Gestalt anzunehmen.

**A**lljährlich wird dieser europäisch VR-Event vom amerikanischen Verlagshaus Mecklermedia, dem Herausgeber der Zeitschrift "Virtual Reality World", veranstaltet. Der Hauptziehungspunkt für die vielen Teilnehmer aus allen Bereichen der Industrie und Softwarebranche ist der mit etlichen Podiumsdiskussionen und Vorträgen vollgepackte Terminkalender des Treffens. Neben vielen sog. "Tutorials" zu spezieller VR-Software für interessierte Programmierer gab es auch auf den ersten Blick reichlich seltsam anmutende Veranstaltungen, so z.B. "VR in der Finanzwirtschaft". Etwas griffiger waren da schon andere Themen wie "VR für Architekten" oder "VR in der Rüstungsindustrie". Interessante virtuelle Anwendungen für diese Bereiche wurden auch in der zeitgleich eröffneten Ausstellung präsentiert.

Die englische Entwicklungsfirma COLT zeigte ein System, mit dem das Bewegungsverhalten einer Gruppe von Menschen während eines Panikausbruchs simuliert werden kann. Die so gewonnenen Erkenntnisse finden schon Eingang in die Planung zum Bau von Fluchtwegen in Hochhäusern, etc.

Innovation auch aus Italien. Dort hat man eine Software entwickelt, die es Architekten ermöglicht, ganze Stadtteile im Computer zu errichten und diese dann auch zu begehen. Die Raumeindrücke, die so gewonnen werden, können, ohne überhaupt nur einen Stein auf den anderen gesetzt zu haben, das Ergebnis vorwegnehmen.



**DER SCHNELLSTE WEG ZU IHREM MECH-HANGAR:**

# BATTLETECH ZENTRALEN

## BATTLETECH®-ZENTRALEN

bieten ihnen: Alle BattleTech-Produkte der Firmen FASA (BT englisch), Fantasy Productions (BT deutsch), Ral Partha (Zinnfiguren), Heyne (Romane) und Pacific Rim (BattleTechnology), neueste Produktinformationen, limitierte Sonderauflagen sowie einen Bonusrabatt für **Mechforce**-Mitglieder\*.

### NEU IM FEBRUAR

★★★ Die Nachfolgekriege ★★★ Das Antlitz des Krieges ★★★ BT Tactical Handbook ★★★ Medium Omnimech Techprints ★★★

Soll auch **Ihr** Ladenlokal eine **BattleTech-Zentrale** werden? Wenden Sie sich an

**Fantasy Productions** ★★ Postfach 1416 ★★ 40674 Erkrath



- Futureworld 23552 Lübeck
- Liesegang 24837 Schleswig
- Pöppel & Co. 27356 Rotenburg
- Spielraum 30161 Hannover
- Wutis Comicladen 42651 Solingen
- Fantasywelt 50674 Köln
- Fantasywelt 53111 Bonn
- Hafmanns Spiele Shop 97070 Würzburg
- Roman-Boutique 97072 Würzburg

**Masters of Light** ★  
Rüterstr. 69  
22041 Hamburg  
040/684750  
>Master Game Room

**Trivial Book Shop** ★  
Marienstr. 3  
30171 Hannover  
0511/329097  
>21-26/2: Aktionswoche

**Comicluden** ★  
Schwanallee 22a  
35037 Marburg  
06421/14526  
>Do: BT-Vorführung

**Fantastic Shop** ★  
Konkordiastr. 61  
40219 Düsseldorf  
0211/397667  
>BT-Turniere

**Fantastic Shop** ★  
Mörgensstr. 8  
52064 Aachen  
0241/405303  
>BT-Turniere

**Neutopia** ★  
Bernstorffstr. 13  
13507 Berlin  
030/4347006  
>Lanzenkämpfe

**Aladin** ★  
Jakobstr. 40  
90402 Nürnberg  
0911/208251  
>Fr: Spielabend

**Rübezahls Höhle** ★  
Kronenstr. 2  
72070 Tübingen  
07071/27833  
>Di 1300: BT-Veranst.

**Dragon World** ★  
Fuhlsbüttler Str. 761  
22337 Hamburg  
040/5000650  
>Strategiespielabend

**Spieltreff Pegasus** ★  
Schulstr. 15  
61169 Friedberg  
06031/64746  
>Solaris-Liga

**Merlins** ★  
Spritzengasse 4  
55116 Mainz  
06131/233349  
>MFG-Meetings

**Merlins** ★  
De Laspee Str. 1  
65183 Wiesbaden  
0611/307385  
>MFG-Meetings

**Bits & Bytes** ★  
Freudenberger Str. 12  
57072 Siegen  
0271/24946  
>BT-Spielrunden

**Games-In** ★  
Karlst. 43  
80333 München  
089/555767  
>BT-Turniere

**Damage Unlimited** ★  
Mariahilfer Str. 23-25  
Eingang Theobaldgasse  
A-1060 Wien  
1/5865686

**Ad Astra** ★  
Innere Laufergasse 19  
90403 Nürnberg  
0911/226647  
>BT-Demos

**Spielzeug Cruz** ★  
Altstadt-Passage  
95028 Hof/Saale  
09281/85550  
>BT-Schlachten

**Kult** ★  
Luisenstr. 18  
42103 Wuppertal  
0202/446610

**Virgin Megastore** ★  
Zeil 47-49  
60313 Frankfurt  
069/2997800

**Software Wizard** ★  
Durlacher Str. 3  
75172 Pforzheim  
07231/353742

**U.F.O. Buchhandlung** ★  
Bertoldstr. 46  
79098 Freiburg  
0761/37280

**Imps Shop** ★  
Zinglerstr. 51  
89077 Ulm  
0731/619463

**Virgin Megastore** ★  
Speersort 2-6  
20095 Hamburg  
040/32556621

**Gandolph** ★  
Holm 76  
24937 Flensburg

**Trollhaus** ★  
Kaiser-Wilhelm-Rg. 85  
55118 Mainz

**Limbus Spiele** ★  
Osterstr. 15  
28199 Bremen  
0421/556133

**Spieladen** ★  
Schwarzer Bär 5  
30449 Hannover  
0511/4582626

**Spiel & Co...** ★  
Grevenbroicher Str. 40-42  
41065 Mönchengladbach  
02161/44004

**MultiMedia-Soft** ★  
Kölustr. 51  
52349 Düren  
02421/189368

**Papierplanet** ★  
Lindenstr. 9  
47798 Krefeld  
02151/29908

**Drachenei** ★  
Winterhude Weg 110  
22085 Hamburg  
040/2278628

**Mells Game Shop** ★  
Saarbrücker Str. 26  
54290 Trier

**Spielunke** ★  
Akademiestr. 12  
76133 Karlsruhe

**Game Over** ★  
Seestr. 1  
74348 Lauffen  
07133/21881

**Crazy Games** ★  
Wallstr. 38  
24768 Rendsburg  
04431/28180

**Games & Kites** ★  
Niddaer Str. 1  
61200 Wölfersheim  
06036/5965

**Spielspaß** ★  
Bgm.-Smidt-Str. 146  
27568 Bremerhaven  
0471/45212

**X-Comm-X** ★  
Alt Petri Str. 2  
31134 Hildesheim  
05121/38233

**Neunte Kunst** ★  
Große Hamkenstr. 26  
49074 Osnabrück

**Spielraum** ★  
Frauenstr. 40  
48143 Münster

**Comic Time** ★  
Hunoldgraben 11  
86150 Augsburg

**Excilbur** ★  
Hauptstr. 23  
35510 Butzbach

## JOIN THE MECHFORCE!

Werden Sie Mitglied der **Mechforce Germany**, der offiziellen BattleTech-Spielerorganisation!

**Mechforce Germany**  
Broicher Waldweg 183  
45479 Mülheim/Ruhr

\*auf alle nicht preisgebundenen Artikel >Die BattleTech-Zentrale richtet im Feb. die folgende Veranstaltung aus.



IMA 1994

# ZOCKER-TREFF

Frankfurt, Ende Januar 1994, wenige Grad über Null, Nieselregen – nur besonders hartgesottene Zocker schleppen sich unter solchen Umständen aufs Frankfurter Messegelände. Nach einem kurzen Hindernislauf zwischen Billardtischen und Zigarettenautomaten gelangen wir ans Ziel: Halle 5. Hier stehen die neuesten Automaten mit den heißesten Games, die in Kürze in den deutschen Spielhallen auftauchen werden. Auf ins Getümmel ...



**Riker an Captain Picard: echt stark der neue Flipper!**

## VIRTUA FIGHTER

Klar, da hat bei der Korrektur wieder jemand geschlafen und das „l“ vergessen. Denkste, wir sind hier alle hellwach und dieser neue 3D-Prügelsimulator von Sega heißt wirklich Virtua Fighter. Sicher kennt jeder vom PC Alone in the Dark, bei dem die Spielfiguren erstmals als Polygongrafiken animiert wurden. Anstatt aber die Figuren nur aus vier oder fünf Polygonen zusammenzusetzen, sind die Kämpfer bei Virtua Fighter aus bis zu 100 Flächen zusammengesetzt - anstatt langweiliger zweidimensionaler Bitmaps also 3D-Grafik pur.

Die Animation der Kämpfer ist einfach umwerfend: Sprünge, Schläge und Tritte sind unglaublich realistisch nachgebildet. Zwar hat man zu Beginn

mit der Steuerung noch so seine Probleme, aber nach ein paar Spielen liegt der erste Gegner auf der Matte. Gekämpft wird entweder gegen einen Computergegner oder gegen einen zweiten Spieler.

Bei Spielbeginn stehen acht verschiedene Kämpfer zur Auswahl, die über einen Joystick und drei Action-Buttons gesteuert werden. Im Rahmen der Gleichberechtigung darf man sich auch mit in schwarzen Lederfummel gehüllten Damen herumschlagen. Jeder Kämpfer hat seine eigenen Stärken und Schwächen und zudem ein paar ziemlich fiese Tricks auf Lager, mit denen sich der Gegner überraschen lässt. Besonders brutal ist dabei die Hammerteknik, durch die ein am Boden liegender Gegner mit zwei Fäusten zugleich ins Nir-

vana geschickt wird. Nach dem erfolgten K.O. – gestorben wird der FSK zuliebe nicht mehr – gibt's ein Instant-Replay in Super-Slow-Motion und Nahaufnahme.

## RIDGE RACER

Mit Ridge Racer setzt Namco einen neuen Standard für Autorennen, gegen den selbst das Virtual Racing von Sega alt aussieht. Gefahren wird mit Tourenwagen durch Straßenschluchten, Tunnel und über Bergkuppen, allerdings nur

gegen computergesteuerte Gegner. Die Geschwindigkeit, mit der die Grafik aufgebaut wird, haut auch abgebrühte Piloten aus dem Fahrersitz: Autos, Landschaft und Straßen sind bis ins kleinste Detail nachgebildet, selbst auf Gummispuren auf der Straße wurde nicht verzichtet. Durch die hochauflösende Grafik und das fotorealistische Texture-Mapping kommt man sich wie bei einer Rennübertragung aus dem Fernsehen vor – einfach perfekt.

Gesteuert wird der Flitzer per Lenkrad und die drei üblichen Pedale. Wer sich nicht an die 6-Gangschaltung wagt, kann auch mit einer Automatik fahren, die jedoch in Anzug und Endgeschwindigkeit langsamer ist. Falsches Kuppeln beim Gangwechsel wird mit lautem Getriebekrachen bestraft und zuviel Gas beim Starten endet in einem klassischen Burnout. Auf Hydraulik-Possen wie sich bewegende Sitze oder ein vibrierendes Lenkrad wurde verzichtet und dafür der Schwerpunkt auf die Simulation gelegt. Um es kurz zu machen:



**Multi-Player-Action bei Konami mit Racin' Force.**





Eine modifizierte Variante von Neo Geo steckt in einigen Spielautomaten, der neueste Hit ist das Ballerspiel Raiden II.

eine Battletech-Variante in bester 3D-Grafik, bietet für Fans von Ballerspielen jede Menge Spaß. Auf einem 3D-Spielfeld stehen sich Kampfroborer gegenüber, die sich mit Hilfe von zwei Joysticks ähnlich wie ein Panzer steuern lassen. Besonders interessant ist natürlich der Zwei-Spieler-Modus, aber auch die Computergegner haben ihre Reize. Geballert wird mit Maschinengewehren und Fernlenkraketen, zur Verlängerung der Lebensdauer ist jeder Kampfroborer

Ridge Racer bietet die bis dato genialste Steuerung eines Autos. Kurven werden im Powerslide querstehend durchfahren, wobei sich das Auto immer noch durch vorsichtiges Bedienen von Lenkung und Gaspedal um die Ecke dirigieren läßt.

## CYBER SLED

Die Neuvorstellungen von Namco auf der IMA hatten es wirklich in sich: Cyber Sled,

mit einem Schutzschirm versehen. Auf dem Spielfeld tauchen hin und wieder Objekte zum Aufladen des Schutzschildes und des Raketenwerfers auf. Vom Spielprinzip also nichts Neues, aber die rasante 3D-Grafik und der fetzige Sound sorgen für jede Menge Action beim Spielen. Ein sicherer Anwärter für eine Konsolenumsetzung.



Am Stand von Nova wurde mit Unterstützung der Enterprise der neue Flipper Star Trek - The Next Generation vorgestellt.

## WEITERE HIGHLIGHTS

Nicht viel Neues gab es von Atari, scheinbar hocken die Software-Entwickler alle gebannt vor der neuen Wundermaschine, dem Jaguar. Auf der Basis des schon etwas betagten 3D-Fahrsimulators Hard Drivin' wurde mit Airborne eine eigenwillige Mischung aus Auto- und Flugsimulator geschaffen. Allgemein scheint der Trend wieder in Richtung Fahrsimulation zu gehen, denn fast überall waren neue Rennsimulatoren zu sehen: Suzuka 8 Hours II ist die Fortsetzung des bekannten Motorrad-Simulators. Wie bei einem richtigen Motorrad sitzt man hier auf dem „Bock“ und steuert die Maschine durch Gewichtsverlagerung um die Kurven. Mit Drivers Edge, Ground Effects und F1 SuperLap sind weitere Formel-1-Simulatoren erschienen, die unter anderem auch den gelben Benetton-Flitzer von Michael Schumacher aus der letzten Saison zum Fahren anbieten.

Mehr Spaß verspricht da schon Racin' Force von Konami. Gute Grafik und eine gelungene Umsetzung der Fahreigenschaften des Rennwagens sorgen für Pluspunkte. Der Clou bei Racin' Force ist aber die Möglichkeit, mehrere Geräte zu koppeln und somit Rennen mit fünf oder mehr Spielern zu fahren. Ebenfalls um Sport geht es bei Konamis Run and Gun: Basketball-Action ist hier angesagt.

## NOCH MEHR ACTION

Weitere interessante Neuvorstellungen wie Gunlock, Nine Ball Shootout sowie einige auf Basis des Nobel-Telespiels Neo Geo basierende Spiele waren bei Tuning & Electronic zu sehen. Mit Raiden 2 gab es dort auch die Fortsetzung des

erfolgreichen Ballerspiels mit noch mehr Gegnern und besserer Grafik. Ein paar neue Waffen sollen helfen, die Gegner noch schneller aus dem Weg zu räumen.

Schließlich wurden auf der IMA wie jedes Jahr neue Flipper vorgestellt. Der diesjährige Renner war Star Trek - The Next Generation von Williams. Passend dazu hing eine vier Meter große Enterprise 1701-D an der Decke und jede Menge verkleidete Aliens und Crew-Mitglieder der Enterprise schienen direkt der Serie entsprungen zu sein. Sehenswert waren darüber hinaus Tales from the Crypt von Data East sowie Wipe Out und Tee'd Off von Gottlieb, die demnächst in der Spielhalle erscheinen.

## WEITER GEHT'S

Neue Automaten werden längst nicht mehr nur zur IMA vorgestellt. Damit Ihr auch im Laufe des Jahres keine Neuerscheinung verpaßt, stellen wir in Zukunft in jedem Heft die interessantesten neuen Automaten-Games vor.

**Kai-Uwe Wahl**

Eine sensationelle 3D-Grafik bietet Segas 3D-Prügelspiel Virtua Fighter

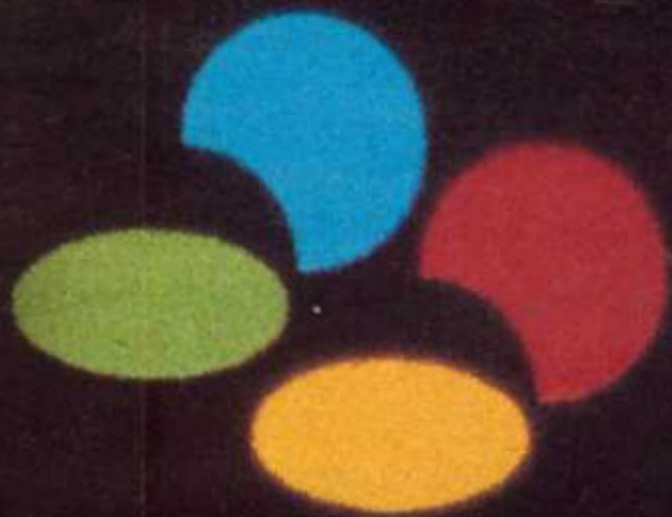


Ab sofort für SNES<sup>®</sup>, Mega Drive<sup>™</sup>, Game Gear<sup>™</sup>, ab

LICENSED BY

**Nintendo**

THE #1  
ARCADE  
SMASH HIT!  
DER ARCADE-  
SUPERHIT  
NR. 1!  
LE HIT  
D'ARCADE  
N° 1!  
DE NUMMER  
1 SUPER  
ARCADE-HIT



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

**Acclaim**



NBA Jam ©1993. Midway® is a trademark of Midway Manufacturing Company. The NBA and NBA Team trademarks used herein are used under license from NBA properties, Inc. All rights reserved. NBA JAM is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™ and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

# Herbst für Game Boy™.



VISION is  
the Gear



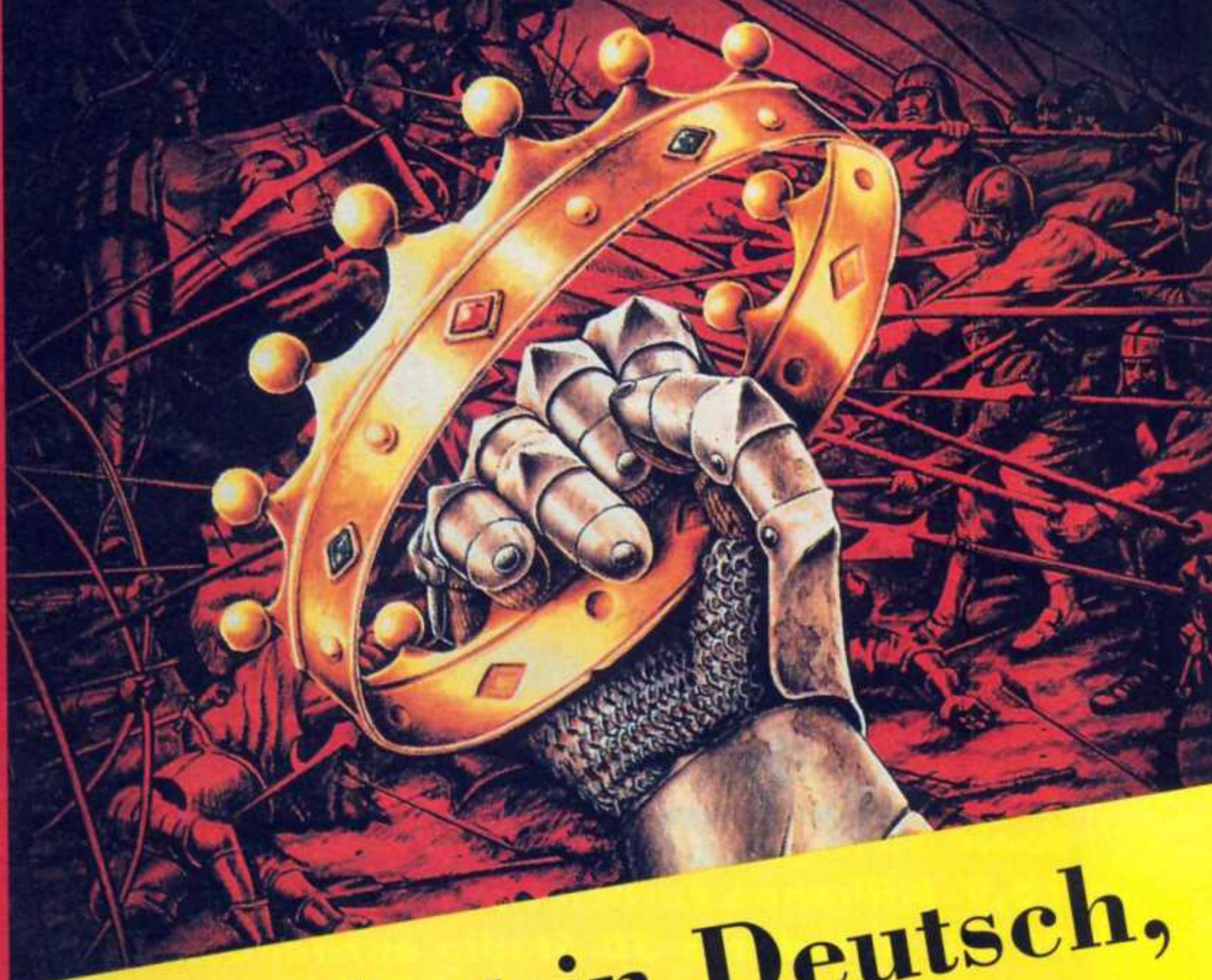
# Kingmaker

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

FÜR AMIGA & MS-DOS

# Kingmaker

The Quest for the Crown



## Komplett in Deutsch, PC mit deutscher Sprachausgabe!

"Sein oder  
nicht sein" für  
ausgefuchste  
Strategen!





**Sonic 3D? Eigentlich ist dieses Bild mit 16,7 Millionen Farben auf einem normalen PC mit Autodesk's 3D-Studio entstanden. Aber es dürfte nur eine Frage der Zeit sein...**

# 3D

## Spiele einer anderen Dimension

Play Time schaut hinter die Kulissen der neuesten 3D-Welten.

M

ehr und mehr Spiele, gleich ob in den Spielhallen oder zuhause, verwandeln sich in ultra-realistische 3D-Schauplätze. Man denke nur an solche Neuheiten wie die Spielautomaten Ridge Racer und Virtua Fighter, Total Eclipse auf dem 3DO oder Doom für den PC. Und schließlich werden auch alle neuen Systeme - Sega Saturn, Sony PS-X, Nintendo Project Reality - mit reinen 3D-Grafik-Prozessoren ausgestattet sein. Es dürfte

also kein Zweifel daran bestehen, daß die nächste Spiele-Generation in die Tiefe der dritten Dimension vorstoßen wird. Deshalb denken wir, es ist nun an der Zeit zu analysieren und zu erklären, wie denn die beeindruckenden 3D-Bilder am Monitor zum Leben erweckt werden. Mit Sicherheit braucht es kein Mathematik-Diplom, um zu verstehen, wie es funktioniert. Im Grunde ist es meist nur eine Sache von drei einfachen Zahlen. Euch ist sicher bekannt, daß ein Punkt in einem dreidimensiona-

len Raum durch die Kombination der drei Koordinaten X, Y und Z definiert wird. Diese sind gleichbedeutend mit den Bewegungsrichtungen Links/Rechts, Auf/Ab und Vorwärts/Rückwärts. 3D-Design von Körpern benötigt eine Vielzahl an Punkten, die durch diese dreidimensionalen Koordinaten beschrieben sind. Um beispielsweise die vier Eckpunkte eines Rechtecks zu definieren, muß man die exakte Position eines imaginären, im Raum schwebenden Rechtecks festlegen. Jedermann weiß inzwischen,

daß 3D-Spiele aus Polygonen bestehen. Oftmals wird aber vergessen, daß Polygone lediglich eine plane Fläche sind und nicht räumlich wie ein Würfel oder eine Kugel. Um einen Würfel für ein 3D-Spiel zu kreieren, würde man sechs Polygone benötigen, jedes stellvertretend für eine Seite des Würfels. Damit wären wir bei sechs Polygonen, die jeweils aus vier Kombinationen der drei Koordinaten zusammengesetzt sind, und das nur, um einen einfachen Körper zu bauen.



**Das noch unveröffentlichte Forgotten Castle verbindet vollständiges "texture-mapping" mit räumlicher Tiefe zu einem beeindruckenden Schauspiel.**

Die Wurzeln der heutigen 3D-Spiele mit gefüllten Polygonen führen uns zurück zu den Vektor- oder Drahtgitter-3D-Spielen aus der Mitte der 80er Jahre. Damals gab es solche Gassenhauer unter den Münzspielautomaten wie z.B. Star Wars, das sogar mit Sprachausgabe und den Soundeffekten aus dem Kinofilm aufwarten konnte, oder die legendäre Panzer-Simulation BattleZone. Aber das Spiel, das dieser Technik letztlich seinen Stempel aufdrückte, war David Brabens Elite aus dem Jahr 1984. Für die Homecomputer trat damit eine ganz neue Art von Spielen in Erscheinung, deren Unterhaltungswert keiner Zeitbeschränkung unterlag, da man zuhause natürlich keine Münzen einwerfen mußte. Braben kombinierte dies mit den

**ID Softwares DOOM protzt mit den Möglichkeiten der 3D-Grafik. Hier ist es z.B. möglich, durch drei Fenster in den Gemäuern einen Blick auf die Berglandschaft außerhalb zu werfen. Ebenso kann man durch Fenster und Türen feuern und so ein Ziel auch in angrenzenden Räumen treffen.**

Vorteilen der 3D-Technik und erschuf so die erste wirklich ernstzunehmende Spielwelt. Man konnte buchstäblich eine ganze Galaxie erforschen. Von da an, und besonders, als 1986/87 eine neue Generation von Computern wie der Atari ST und der Amiga erschienen, wurden 3D-Spiele als die Vollendung fortschrittlicher Computerspiel-Kultur angesehen. Braben beschäftigte sich sogar mit einem der frühen 32-Bit Archimedes Computer und programmierte ein seltsames Spiel namens Zarch. Wirklich nur etwas für Kenner, wurde es von vielen als das vorzüglichste Spiel in den Himmel gelobt und erfuhr sogar eine Konvertierung

für den ST und den Amiga unter dem Namen Virus. Während es 1988 einige Versuche gab, die 8Bit-Computer mit 3D-Spielen zu versorgen, blieb es der neuen 16Bit-Generation überlassen, die besten künstlichen Spielwelten zu bieten. Geoff Crammond veröffentlichte The Sentinel, Realtime produzierte Carrier Command und Jez Sans Argonaut Software Team brachte das prachtvoll aussehende, aber etwas langweilige Starglider 2 heraus. Flugsimulationen standen natürlich an der Spitze der Entwicklungen und Interceptor (1988) ist es wohl auch zuzugestehen, daß es die Verkäufe der Amiga-Computer mehr beeinflusste als

**Auch Ultima Underworld 2 nutzt "texture-mapping" und die Darstellung räumlicher Tiefe, um Polygone in unterirdische Labyrinth zu verwandeln.**

Commodores Werbekampagnen. Aber als dann allmählich die Videospiele-Konsolen mit ihren Jump & Run-Spielen mehr und mehr in den Mittelpunkt des Interesses traten, begann der 3D-Stern zu sinken. Interphase von Assembly Line war Ende 1989 immer noch ein Großereignis, aber schon zur Zeit, als ihr Cybercon III erschien, kündigte sich das Ende der Vorherrschaft des Amigas an. Was war passiert? Viele der 3D-Spezialisten-Teams steckten sich neue Ziele durch die Entwicklung von "true light-source shading", "texture-mapping" und "Gouraud shading", was natürlich ein enormes Maß mehr an Rechenleistung der Prozessoren voraussetzte. Und lange bevor Konsolen mit annähernd solchen Leistungsmerkmalen in Sicht waren, konnte solche Voraussetzungen



Auf diese Weise ist es, technisch gesehen, sehr einfach, die künstliche

Realität eines 3D-Spiels zu erschaffen. Alles was zu tun bleibt, ist Kombinationen von Koordinaten für die in dem Spiel vorkommenden Objekte zu definieren, beispielsweise Gebäude und Flugzeuge in einer Flugsimulation. Allerdings müssen eben alle Körper aus flachen Polygonen zusammengesetzt sein.

Etwas, was hier natürlich sofort auffällt, ist, daß runde, kurvige Objekte mit diesem System schwierig herzustellen sind. Für eine schöne, weiche Wölbung werden eine Menge Punkte benötigt. Je weicher diese Wölbung werden soll, desto mehr Punkte sind dafür notwendig. Wenn später vielleicht diese Wölbung auch noch bewegt werden soll, sind alle diese Punkte ein Teil der dafür not-

nur der PC erfüllen. So kam es, daß 1991 Electronic Arts für ihre "Chuck Yeager"-Flugsimulation bewundert wurden, in der Texture-Mapping erstmals für realistischere Landschaften sorgte. Texture-Mapping fand seine konsequente Fortsetzung und einen ersten Höhepunkt im erstaunlichen Ultima Underworld. Die unterirdischen Labyrinth waren vollständig aus Polygonen zusammengesetzt und Texture Mapping verstärkte die Illusion detaillierter Räume. Als dann die Texture Mapping-Technik schon sehr gebräuchlich war, richteten die Spiele-Designer ihr Interesse auf das Gouraud Shading. 1992 war es MicroProses Harrier Jump Jet, das wohl als erstes erfolgreich die Algorithmen eines Herrn Henry Gouraud zur Anwendung brachte. Reach for the Skies folgte und benutzte Gouraud Shading erstmals für die Darstellung von Flugzeugen. PC-Simulationen sind heutzutage immer noch die Vorreiter der



**The 7th Guest ist eines der Spiele, die uns etwas vorgaukeln. Sämtliche 3D-Grafiken wurden Bild für Bild auf einem PC vorberechnet. Die aneinandergehängten Grafiken werden während des Spiels lediglich von der CD abgerufen.**

wendigen Berechnungen. Dies ist der Grund dafür, daß 3D-

Spiele oft sehr kantig wirken und die Grafik umso realisti-

scher wird, je schneller die Prozessoren rechnen können.

3D-Welten und die jüngsten Titel, wie NovaLogics Comanche und Cyberdreams Cyberrace, haben die Spieler sogar in eine Welt von 3D-Pixeln entführt. Deren Besonderheit ist es, daß man das erste Mal Pixel aus jedem Blickwinkel betrachten kann. Unlängst suchten einige große Namen der 3D-Szene Zuflucht in der Vergangenheit: während Braben einige Jahre wie ein Besessener an Frontier: Elite II tüftelte, verabschiedete sich Geoff Crammond mit dem beeindruckenden Formula One Grand Prix vom Amiga. Argonaut Software beschlossen inzwischen, mit eigenen Lösungen auf die Beschränkungen der Hardware zu reagieren und erarbeiteten zusammen mit Nintendo einen Chip, der ein Spiel wie Star Fox erst ermöglichte. Es wurde damit auch zum besten Beispiel für 3D-Grafik auf dem SuperNES. Heute jedoch naht schon die Revanche aus dem Lager der Münzspielautomaten.



**Den entgegengesetzten Weg zu den Underworld-Spielen beschreitet Alone in the Dark und sein Nachfolger (oben). Hier ist der Hintergrund vorgezeichnet und die Spielfiguren werden durch Polygone dargestellt. Die Animation ist dabei überraschend flüssig und realistisch.**

Mit der Ausnahme von Ataris Hard Drivin - ein Riesenhit in den Spielhallen - und MicroProses Eigenentwicklung Strike Eagle haben die Automatenhersteller wenig zur Entwicklung der 3D-Grafik beigetragen. Die neu-

este Generation von Automaten der Häuser Namco, Sega und Konami bieten aber hervorragende Texture-Mapping-Bilder, Echtzeit-Darstellung und eine extrem hohe Darstellungsgeschwindigkeit. Diese leistungsstarke Technologie wird schon binnen Jahresfrist als Wohnzimmer-Version erwartet. Sonys PS-X-System ist schon für Münzspielautomaten lizenziert worden. Nintendo zeigt in der Zusammenarbeit mit Silicon Graphics, den führenden Köpfen in Sachen computergenerierter Bilddarstellung, ebenfalls Flagge. Das 64Bit-System, das auf den von SGI (Silicon Graphics Inc.) entwickelten Prozessoren beruht, soll Unglaubliches vollbringen können.

Um Euch nun für den Frontalangriff dreidimensionaler Spiele zu wappnen, haben wir eine kleine Auswahl an Erklärungen der technischen Fachbegriffe zusammengestellt.





kommen hier mit weit weniger aus: 12 Bilder pro Sekunde sind normal, acht oft schon ausreichend. Da bei voll ausgestalteter Spielwelt zwischen den einzelnen Bildern einer Bewegung eine Unmenge von Rechenoperationen nötig sind, kann dadurch die Bild-Rate ziemlich herabgesetzt werden. Denn wie in jedem anderen Spiel müssen Dinge wie Bewegung oder Kollisionsabfrage zwischen dem Aufbau der einzelnen Bilder erledigt werden.

Die Kollisionsabfrage funktioniert in 3D-Spielen im wesentlichen wie in anderen Spielen auch: Ein Vergleich der Koordinaten aller Objekte zeigt, ob sie sich überlappen. Das Problem dabei ist, evtl. zu viele solcher Vergleiche anstellen zu müssen. Hat man 20 Objekte in einem Spiel, wären das schon 400 Vergleichsoperationen. Der Programmierer muß also einen Weg finden, nur die wirklich



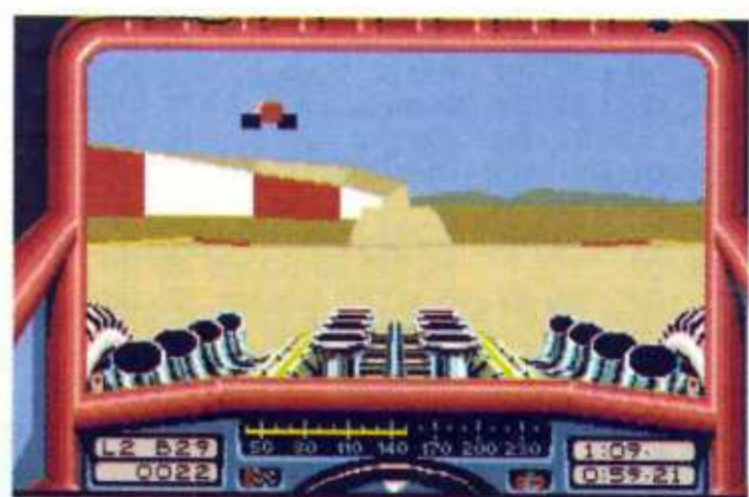
**Ridge Racers unglaubliche Realitätsnahe ist durch Polygone mit texture-mapping erreicht worden. Namcos System 22 ist die State of the Art-Hardware der Spielautomaten, zumindest zur Zeit...**

relevanten Objekte vergleichen zu lassen. Leider ist es nicht möglich, dieses Problem auf mathematischem Weg zu lösen. Man muß um diese Schwierigkeit sozusagen "herumprogrammieren".

Die Bewegung von 3D-Objekten ist im Prinzip einfach. Das Bewegungs-Schema wird als Vektor festgelegt. Dieser wird den Koordinaten zugefügt, die die Position des Mittelpunktes eines Objekts im Bezug zum

Spieler beschreiben. Natürlich ist es auch möglich, komplizierte Schemata zu schaffen, wie z.B. Kreisbewegungen. Dies erfordert nur eine Veränderung des Vektors zwischen den einzelnen Bildern.

Bewegungen des Spielers in der 3D-Welt sind nur wenig komplizierter: Die Bewegung des Joysticks oder der Maus wird in einen Vektor umgerechnet. Zuvor verlief die Bewegung in Bezug auf die Objekte in der Spiel-Welt, nun wird dieser eine Vektor allen Objekten zugeordnet, um ihn zu einer Bewegung in Bezug zum Spieler werden zu lassen. So sind also auf Objekte bezogene Vektoren das genaue Gegenteil zum Bewegungs-Vektor des Spielers. Man kann es auch einfacher ausdrücken: Wenn sich der Spieler in Richtung der X-Achse zwei Schritte auf ein Objekt zubewegt, hat das den gleichen Effekt, als würde man zwei Schritt-Einheiten vom X-Wert des Objekt-Mittelpunktes in



**F1GP auf dem PC. 3D-Grafik kann einen ganzen Rennzirkus auferstehen lassen und dem Spieler erlauben, mittendrin zu sein.**

**Rennspiele stellen für 3D-Designer ein dankbares Betätigungsfeld dar, da erst sie in der Lage sind, die Rennsport-Action richtig in Szene zu setzen. Eines der einflußreichsten Spiele war Stunt Car Racer (oben links): einfache Polyongrafik, aber ein berauschendes Gefühl von Geschwindigkeit. Virtua Racing (oben) und Indy Car Racing (oben Mitte) nutzen beide die Möglichkeiten von 3D, um das Geschehen aus einer Vielzahl von Blickwinkeln zu verfolgen.**

Polygon ein Vektor beigefügt werden. Dieser Vektor ist soviel wie eine Linie vom Zentrum des Polygons über dessen Ebene und wird "surface normal" genannt. Dieser Vektor wird für jedes

Polygon mit einem anderen Vektor verglichen, der die Richtung der Lichtstrahlen angibt (Einfallswinkel). Demgemäß wird die Farbgebung der Polygone angepaßt. Grundsätzlich sind drei bis

vier Schattierungen der Grundfarbe für einen ganzen Körper ausreichend.

#### Gouraud shading

Nach seinem Erfinder, Henri

Gouraud, benannt, hat diese Art der Schattengebung den Vorteil, daß abgerundete Oberflächen noch weicher erscheinen. Allerdings ist dafür schon einiges an Rechenpower nötig und so wurde es erst in den letzten Jahren angewandt, als schnellere PCs verfügbar waren. Gouraud shading wird hauptsächlich für Flugsimulationen benutzt: die "surface normals" der Polygone



Amiga	IBM-PC	CD-ROM	Amiga	IBM-PC	CD-ROM	Amiga	IBM-PC	CD-ROM
A-Train /dt	85.95	92.95	Der Schatz im Silbersee /dt	87.95	87.95	Pinball Fantasies /dt	61.95	62.95
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—	79.95	<b>Die Siedler /dt</b>	<b>79.95</b>	<b>79.95</b>	<b>Pirates! Gold /dt</b>	<b>—</b>	<b>89.95</b>
<b>Aces over Europe /dt</b>	<b>—</b>	<b>72.95</b>	Disposable Hero /dt	49.95	—	<b>Pizza Connection /dt</b>	<b>V.mö.</b>	<b>V.mö.</b>
Alien Breed 2 /dt	47.95	—	<b>Doom</b>	<b>—</b>	<b>79.95</b>	Police Quest 4 /dt	—	69.95
<b>Alone in the Dark 2 /dt</b>	<b>—</b>	<b>92.95*92.95</b>	Dracula Unleashed	—	87.95	Privateer /dt	—	89.95
<b>Ambermoon /dt</b>	<b>72.95</b>	<b>V.mö.</b>	Dune 2 /dt	52.95	62.95	Privateer Mission Disk. /dt	—	V.mö.
<b>Anstoss /dt</b>	<b>68.95</b>	<b>68.95</b>	<b>Elfmania /dt</b>	<b>49.95</b>	<b>—</b>	Privateer Speech Pack /dt	—	38.95
Archon Ultra	—	58.95	Elite 2 - Frontier /dt	53.95	69.95	Railroad Tycoon Deluxe /dt	—	79.95
Aufschwung Ost /dt	61.95	69.95	Epic Pinball /dt	—	74.95	<b>Rebel Assault</b>	<b>—</b>	<b>—</b>
Battle Isle & Data Disk. /dt	66.95	73.95	<b>Eye of the Beholder 1-3 /dt</b>	<b>—</b>	<b>—</b>	Return to Zork /dt	—	80.95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47.95	47.95	F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	65.95	89.95	<b>Sam &amp; Max /dt</b>	<b>—</b>	<b>94.95</b>
Battle Isle 2 /dt	V.mö.	V.mö.	Fields of Glory /dt	—	89.95	Sensible Soccer '93 /dt	47.95	58.95
Body Blows Galactic /dt	48.95	—	Fire & Ice /dt	47.95	59.95	Shadow Caster /dt	—	75.95
Bubba 'n' Stix /dt	47.95	—	Flashback /dt	62.95	69.95	Silver Ball /dt	—	49.95
Bundesliga Manager	—	—	Flight Simulator 5.0 /dt	—	135.00	<b>Sim City 2000</b>	<b>—</b>	<b>76.95</b>
Professional 2.0 /dt	69.95	69.95	Formula 1 Grand Prix /dt	74.95	89.95	Sim Farm /dt	—	85.95
Burning Steel Edition /dt	—	—	<b>Gabriel Knight /dt</b>	<b>—</b>	<b>69.95</b>	<b>Simon the Sorcerer /dt</b>	<b>71.95</b>	<b>92.95</b>
Burntime /dt	68.95	79.95	Goal! /dt	52.95	58.95	Star Trek /dt (Amiga 1200)	71.95	82.95
<b>Campaign 2 /dt</b>	<b>71.95</b>	<b>85.95</b>	Goblins 3 /dt	71.95	85.95	Star Trek 2 /dt	—	82.95
<b>Cannonfodder /dt</b>	<b>51.95</b>	<b>—</b>	Gunship 2000 /dt	67.95	89.95	<b>Strike Commander &amp; Mission &amp; Speech /dt</b>	<b>—</b>	<b>89.95</b>
Chartbreaker /dt	V.mö.	V.mö.	Hattrick! /dt	V.mö.	V.mö.	Strike Commander /dt	—	89.95
Christoph Kolumbus /dt	73.95	82.95	Historyline 1914-1918 /dt	69.95	69.95	Strike Commander Mission Disk. /dt	—	—
Civilization /dt	76.95	89.95	Inca 2 /dt	—	92.95	Mission Disk. /dt	—	38.95
<b>Cool Spot /dt</b>	<b>47.95</b>	<b>—</b>	Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87.95	94.95	<b>Stronghold /dt</b>	<b>—</b>	<b>87.95</b>
<b>Comanche &amp; Mission 1 und 2 /dt</b>	<b>—</b>	<b>—</b>	<b>Indy Car Racing /dt</b>	<b>—</b>	<b>74.95</b>	<b>Sub War 2050 /dt</b>	<b>—</b>	<b>89.95</b>
Comanche /dt	—	94.95	<b>Iron Helix /dt</b>	<b>—</b>	<b>82.95</b>	Syndicate /dt	61.95	79.95
Comanche Mission Disk. 1 /dt	—	49.95	Jurassic Park /dt	57.95	71.95	<b>Syndicate Mission Disk. /dt</b>	<b>V.mö.</b>	<b>35.95</b>
<b>Comanche Mission Disk. 2 /dt</b>	<b>—</b>	<b>58.95</b>	Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	V.mö.	T.F.X. /dt	V.mö.	92.95
<b>Das Schwarze Auge /dt</b>	<b>74.95</b>	<b>82.95</b>	Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69.95	Task Force 1942 /dt	—	89.95
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	V.mö.	Links 386 Pro /dt	—	92.95	<b>Terminator Rampage /dt</b>	<b>—</b>	<b>87.95</b>
<b>Day of the Tentacle /dt</b>	<b>—</b>	<b>94.95</b>	Lords of Power /dt	74.95	80.95	Tornado /dt	61.95	69.95
Der Patrizier /dt	69.95	82.95	Lothar Matthäus /dt	64.95	V.mö.	<b>Tornado Mission Disk. 1/dt</b>	<b>—</b>	<b>36.95</b>
<b>Der Planer /dt</b>	<b>—</b>	<b>82.95</b>	Lucas Arts Classic Adventures /dt	—	—	<b>Turrican 3</b>	<b>49.95</b>	<b>—</b>
Der Rasenmäher-Mann /dt	—	87.95	Mad Dog McCree	—	73.95	Ultima 7 /dt	—	84.95
			<b>Master of Orion /dt</b>	<b>—</b>	<b>84.95</b>	Ultima 7 Teil 2 /dt	—	81.95
			Mechwarrior 2	—	V.mö.	Ultima 8	—	V.mö.
			Microcosm /dt	—	—	Ultima Underworld 1 & 2	—	V.mö.
			Might & Magic 3-5 /dt	—	94.95	Ultima Underworld /dt	—	76.95
			<b>Mortal Kombat /dt</b>	<b>51.95</b>	<b>51.95</b>	Ultima Underworld 2 /dt	—	76.95
			<b>Mr. Nutz /dt</b>	<b>49.95</b>	<b>—</b>	Uridium 2 /dt	47.95	—
			<b>NHL Hockey /dt</b>	<b>—</b>	<b>79.95</b>	Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—	69.95
			Pacific Strike /dt	—	V.mö.	Wing C. 2 Special Oper. 1 und 2 /dt	—	45.95
			Pacific Strike Speech Pack /dt	—	V.mö.	Wing Commander 2 Deluxe Edition	—	—
			Pinball Dreams /dt	61.95	63.95	Wing Commander Academy /dt	—	65.95
						Winter Olympics /dt	63.95	72.95
						Wiz 'n' Liz /dt	59.95	—
						X-Copy & Tools /dt	76.95	76.95
						X-Wing /dt	—	94.95
						X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—	57.95
						<b>X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt</b>	<b>—</b>	<b>43.95</b>
						Zeppelin /dt	74.95	79.95

# Sonder-angebote

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21.95	—	—
Assassin Special Edition /dt	21.95	—	—
Eye of the Beholder 1 /dt	36.95	36.95	—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95	30.95	30.95
F-16 Falcon /dt	25.95	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	32.95	32.95	32.95
Great Courts 2 /dt	24.95	24.95	24.95
Gunship /dt	23.95	23.95	—
Indiana Jones 3 /dt	36.95	36.95	—
Loom /dt	36.95	36.95	—
M1 Tank Platoon /dt	28.95	28.95	28.95
Mad TV /dt	36.95	36.95	—
Maniac Mansion /dt	36.95	36.95	—
Pirates! /dt	24.95	24.95	—
Railroad Tycoon /dt	30.95	30.95	—
Secret of Monkey Island /dt	36.95	36.95	—
Silent Service 2 /dt	30.95	30.95	—
Wing Commander	—	25.95	—
Wing Commander /dt	39.95	—	—
WWF European Rampage /dt	21.95	24.95	21.95
Zak McKracken /dt	36.95	36.95	—
Zool /dt	23.95	23.95	—

MEGA-HITS

**Alone in the Dark 2 /dt** 93,- PC  
**Ambermoon /dt** 73,- Amiga  
**Anstoss /dt** 69,- Amiga & PC  
**Die Siedler /dt** 79,- Amiga  
**Doom** 79,- PC  
**Mortal Kombat /dt** 52,- Amiga & PC  
**Rebel Assault** 88,- CD-ROM  
**Sam & Max /dt** 95,- PC  
**Strike Commander /dt** 89,- CD-ROM  
**Syndicate Mission Disk. /dt** 36,- PC

**ZU BEHÖR**

Gravis analog Joystick	73.95
Gravis analog Joystick Pro	79.95
Gravis PC Game Pad	45.95
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	149.00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	239.00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	289.00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	399.00
1. MB-Erweiterung für Amiga 500	49.95
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139.00
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	36.95

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

**Bachler**  
Computersoftware

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

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



Bezug auf den Spieler abziehen.

Es gibt jedoch noch andere

Bewegungsarten, mit denen man sich befassen muß. Es ist z.B. möglich, die Blickrichtung des Spielers auf die 3D-Welt ohne Änderung seines Standortes zu modifizieren: durch ein Drehen um die eigene Achse. Um diesen Effekt zu erzielen, werden alle Objekte entgegen der Rotation des Spielers gedreht. Jedoch ist die Berechnung einer Rotationsbewegung schon ein wenig komplexer.

Schließlich eine letzte Spielart der Bewegungsmöglichkeiten: Es kann passieren, daß man während der Bewegung eines Objekts seine Ausrichtung in Bezug auf den Spieler ändern möchte. Ein Beispiel: Ein feindliches Flugzeug dreht zur Seite geneigt ab, als würde es vom Spieler wegfliegen. Eine solche Veränderung der Ausrichtung hat zur Folge, daß sich die



**In Comanche werden hügelige Landschaften mit der Voxel-Technologie dargestellt. Ein beeindruckendes Zeugnis der Erfindungsgabe von 3D-Programmierern.**

Koordinaten aller Polygone des Objekts relativ zu seinem Mittelpunkt verändern müssen. So einfach die Theorie klingt, erfor-

dert dies jedoch eine Menge an zusätzlichen Berechnungen. Sobald man nun alle Bewegungsrichtungen im Griff hat,

kann man damit beginnen, die Bilddarstellung aufzubauen. Wir haben eingangs festgestellt, daß die Polygone eines Objekts



**F-29 Retaliator ist ein klassisches Beispiel dafür, wie wichtig die Ausgewogenheit von Detailgenauigkeit und Schnelligkeit des Bildaufbaus ist.**

dienen als Grundlage; dann werden sog "vertex normals" berechnet, die sich aus den Mittelwerten der "surface normals" ergeben. Diesen "vertex normals" wird ein Schattenwert zugeordnet, indem sie mit dem Einfallswinkel des Lichts verglichen werden, genauso wie bei der flachen Schattierung der "surface normals".



**Luft- und Raumkampf-Simulationen profitieren von der freien Bewegung, die die 3D-Grafik vermitteln kann. TFX (oben Mitte) schafft es, den schnellen Bildaufbau sogar mit komplexen Flugzeugen und Gouraud shading aufrechtzuerhalten. Raumgefechte wie mit X-Wing (oben rechts) und Elite II (oben) beziehen einen großen Vorteil aus dem Umstand, daß hier keine Landschaften im Hintergrund dargestellt werden müssen.**

**Phong shading**

Ebenfalls nach ihrem Erfinder, Phong Bui-Tuong, benannt, bringt diese Methode bei gewölbten Flächen wie z.B. Kugeln realistischere Ergebnisse

als das Gouraud shading, da es die Polygone nicht in geraden Linien schattiert, sondern in Kurven. Natürlich sind die Berechnungen hierfür noch komplexer und zeitaufwendiger, da für

jeden Pixel eines Polygons neue "normals" berechnet werden müssen. Aus diesem Grund ist diese Technik auch noch nie in Echtzeit-Spielen zur Anwendung gekommen.





relativ zu seinem Mittelpunkt angelegt sind, was in einer Art Schema festgehalten ist. Der erste Schritt ist es, ein Polygon in Beziehung zur Position des Spielers zu setzen. Nun erfolgt eine perspektivische Berechnung, die die 3D-Koordinaten X, Y und Z in die zweidimensionalen Koordinaten X und Y des Bildschirms umrechnet. Dies klingt scheinbar furchtbar kompliziert, ist im Grunde aber sehr einfach: Die 2D-X-Koordinate errechnet sich durch die Multiplikation der 3D-X-Koordinate mit einer Konstanten (sie macht lediglich das Ergebnis im weiteren Verlauf handlicher), was wiederum durch Z dividiert wird. Ebenso ergibt sich die 2D-Y-Koordinate aus der Multiplikation der 3D-Y-Koordinate mit einer anderen Konstanten, dividiert durch Z. Um dies etwas zu veranschaulichen: Je weiter Dinge demnach in der Entfernung liegen (je größer also deren Z-Koordinate ist), desto kleiner wird das Ergebnis der

Umrechnung sein. Objekte erscheinen also kleiner, wenn sie weiter in der Entfernung liegen. Man muß zwar die Daten mit einer Konstanten multiplizieren, um die Ergebnisse nicht zu riesigen Zahlenkolonnen werden zu lassen, und muß den Mittelpunkt auf dem Bildschirm mit einbeziehen, aber das wäre auch schon alles. Was wir nun vor uns haben, ist eine Kombination aus 2D-Koordinaten, die die Oberflächen der Polygone beschreiben, wie man sie wirklich sieht.

Was nun folgt, ist der schwierigste Teil der Programmierung in jedem 3D-Spiel, das sog. "Sorting". Hierbei muß festgelegt werden, welche der vielen Seiten eines Objekts man wirklich sehen kann. Bei einem Würfel beispielsweise sind immer nur drei der sechs Seiten zu sehen. Die Polygone an der Rückseite des Objekts bleiben verborgen. Die einfachste Grundlage für das "Sortieren" ist, alle Punkte eines Polygons

### Raytracing

Eines Tages, wenn Du am Himmel nach einer MIG Ausschau hältst, wird es möglich sein, daß Du für den Bruchteil einer Sekunde einen Lichtblitz wahrnimmst: die Reflektion ihrer Tragflächen in der Sonne. Vollständiges Raytracing erfordert jedoch viel zu viel Rechenarbeit um Echtzeitdarstellung zu ermöglichen, aber man kann ja träumen. Bei einer Raytracing-Berechnung wird jeder Oberfläche eines Körpers nicht nur eine bestimmte Farbe zugeordnet, sondern auch ein Wert, wieviel Licht sie reflektiert. Eine Software zeichnet dann die Lichtstrahlen für jeden Pixel nach und berücksichtigt dabei, was von der Umgebung an Licht wieder reflektiert wird. Jeder so abgetastete Pixel erhält einen Farbwert, der unter Einbeziehung aller Werte der Nachbarpixel seiner Reflektionsfähigkeit entspricht.

### True texture-mapping

Diese Technik ist gegenwärtig der Hauptbestandteil von fortschrittlichen 3D-Programmpaketen wie Autodesk's 3D-Studio und wurde z. B. für das Design der Roboter-Figuren in Rise of the Robots benutzt: Ein als Bitmap gemaltes Bild wird als Oberfläche auf ein 3D-Drahtgittermodell gelegt, wobei sie mit zusätzlichen Farbabstufungen unter Zuhilfenahme der Raytracing-Methode bereichert wird.

### Scaling as imitation texture-mapping

True texture-mapping erfordert, daß jeder auf der Oberfläche eines Polygons befindliche Pixel individuell gedreht werden kann, was natürlich eine sehr hohe Rechenleistung erfordert; zu hoch jedenfalls, um immer in Echtzeit dargestellt werden zu können. Kürzlich erschienen einige Spiele wie z.B. Jurassic Park für das SuperNES, die eine Abart des "texture-mapping"

# Joysoft



**BATTLE ISLE<sup>dt</sup>**

CD ROM

**99.90**

**SIMON THE SORCERER<sup>dt</sup>**

AMIGA

**79.90**

IBM 3.5" Vollpreis z.B.	
Archon Ultra	74.90
Battle Isle 2 dt	99.90
Beneath a Steel Sky	89.90
Bloodstone dt	74.90
Columbus dt	89.90
Daemongate	89.90
Der Planer dt	99.90
Die Siedler dt	99.90
Gabriel Knight	89.90
Innocent until Caught	99.90
Kingmaker dt	79.90
Legend of Kyran.2 dt	84.90
Mad News dt *	89.90
Mechwarrior 2	99.90
Metal & Lace	89.90
Mortal Combat **	69.90
Nomad	99.90
Pacific Strike	99.90
Pacific St.Speech	49.90
Sam & Max dt	99.90
Schwarzes Auge 2 dt	89.90
Sim City 2000 Data	64.90
Star Trek 2 **	99.90
Tie Fighter *	109.90
Ultima 8 **	99.90
CD ROM z.B.	
Joysoft CD 2	29.90
Larry 6 **	99.90
Rasenmäher Mann	109.90
Rebell Assault dt	119.90
Rise of the Robots	119.90
Schwarzes Auge 1 dt	79.90
Super Strike Com.	109.90
Turrican 2 **	69.90
Zeppelin dt *	109.90

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

50939 KÖLN  
GOTTESWEG 159  
0221/425566

50676 KÖLN  
MATTHIASSTR.24  
0221/239526

53111 BONN  
MÜNSTERSTR. 11  
0288/659726

40211 D'DORF  
PEMPELFORTER 47  
0211/364445

60311 F'URT  
FAHRGASSE 87  
069/280170

52062 AACHEN  
BLONDEL STR. 10  
0241/406912

53721 SIEGBURG  
KAISER STR. 54  
02241/68045

56068 KOBLENZ  
SCHLOSS STR. 16  
0261/309634

**BALD AUCH IN  
DEINER STADT**

**NACHNAHME: 9 DM**  
ab RECHNUNGSWERT von 200 DM  
**VERSANDKOSTENFREI**  
EILPOST: 8+ 9 DM  
UPS: 6+ 9 DM  
AUSLAND(postbar): 15 DM  
VORKASSE INLAND: 4 DM

AMIGA Vollpreis z.B.	
Battle Isle 2 dt *	89.90
Big Sea dt	69.90
Campaign 2 dt	79.90
Chartbreaker	69.90
Columbus dt	89.90
Der Clou dt	79.90
Die Siedler dt	89.90
Elfmania **	59.90
F 1 **	69.90
Fury of the Furies **	54.90
Hattrick **	79.90
Innocent unt.Caught	79.90
Kingmaker dt	79.90
King's Quest 6 dt	79.90
Legend o.Kyran.2 dt*	79.90
Litil Divil *	69.90
Mad News dt	79.90
Magic of Endoria dt	79.90
Mean Arenas **	54.90
Mr. Nutz **	59.90
Ryders Cup	69.90
Schwarzes Auge2 dt*	79.90
Zeppelin dt	79.90
1200er z.B.	
Burning Rubber **	69.90
Elfmania **	59.90
Kings Quest 6 *	79.90
Schatz i.Silbersee dt	99.90
Star Trek dt	79.90
T.F.X. **	89.90
Twilight 2000 dt	79.90
Wizardry 7 *	89.90

**JETZT GANZ NEU:  
MAC SOFTWARE  
SOFORT NACHFRAGEN  
UND BESTELLEN  
SONDERANGEBOT**

IBM 3.5" z.B.	
A.T.P. **	49.90
Baby Joe **	19.90
Buck Rogers 2	39.90
Conflict on Korea	39.90
Cycles	29.90
Death Knight o.Kry.dt	39.90
First Samurai **	29.90
Humans	29.90
Indiana Jones 3 dt	49.90
Links 286er **	44.90
Might & Magic 3 dt	39.90
Sim Ant **	49.90
Sim Earth **	49.90
Sim Life	39.90
IBM 5.25" z.B.	
Castels 1 **	29.90
Daughter o.Serpents	29.90
Free DC	19.90
PGA Tour Golf+Data	49.90
Rampart **	29.90
V-for Victory 1	39.90

**JETZT GANZ NEU:  
CLUEBOOKS  
SOFORT NACHFRAGEN  
UND BESTELLEN  
SONDERANGEBOT**

AMIGA z.B.	
A-Train	49.90
Assassin Sp.Edit. **	29.90
BC Kid **	49.90
Black Crypt	29.90
Crazy Cars 3 **	24.90
Delivery Agent dt	44.90
Dragons Lair **	29.90
Eye o.Beholder 1 dt	49.90
Future Wars	29.90
Gauntlet 3 **	29.90
Grand Monster Sl.**	19.90
King's Quest 1 **	34.90
Midwinter 2 **	29.90
Operation Stealth **	34.90
Rings of Medusa 1 dt	19.90
Sim Ant **	49.90
Sim Earth **	49.90
Streetfighter 2 **	29.90
Ultima 5	29.90
Ween dt	29.90
Wing Commander dt	39.90
Yo Jo **	39.90

Alle Sonderangebote nur solange erhältlich, wie Vorrat reicht

**PINBALL FANTASIES**

\*\* PC

**99.90**

Über 1000 super Titel+genialen Beschreibungen findet ihr in unserem Katalog

**KOSTENLOS**

**PIZZA CONNECTION**

dt AMIGA

**79.90**

**Vorbestellung von noch nicht lieferbaren Titeln möglich**

(\*) Vorkündigung (\*\*) dt. Anleitung (dt) komplett in Deutsch FRÜHÜBER + PRESÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN



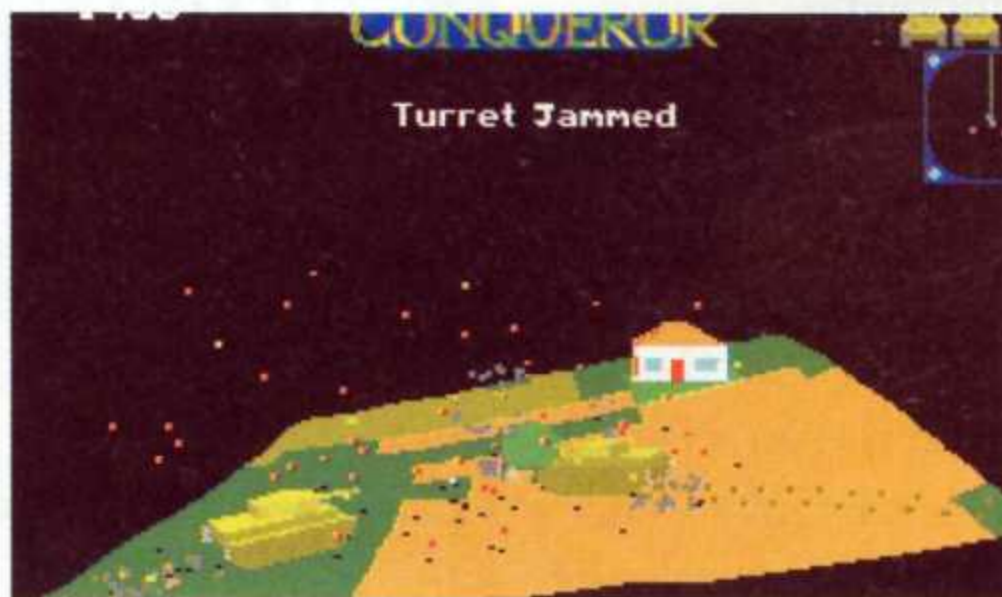
im Uhrzeigersinn zu definieren. Nachdem das Polygon zweidimensional umgerechnet wurde und sich alle Punkte immer noch im Uhrzeigersinn bewegen, ist seine Seite nach vorne gerichtet und muß auf dem Monitor dargestellt werden. Wenn nun die Punkte im umgekehrten Uhrzeigersinn bewegt werden, heißt das, das Polygon bildet die Rückseite und darf nicht dargestellt werden. Allerdings gibt es an anderen Stellen dieser Vorgehensweise einige Probleme, so daß diese Technik nur selten benutzt wird. Die komplizierteren Techniken sind in der Regel immer noch Geschäftsgeheimnisse der Programmierer. Aber es wird noch haariger. Dieses "Sortieren" ist bei unserem Würfel vielleicht ja noch einfach zu verstehen, aber geht es dabei um ein Objekt, das nach innen gewölbt ist oder sogar noch Löcher in der Oberfläche



**Cybermorph macht ausgiebigen Gebrauch vom eingebauten "Z-buffering" des Jaguars. Dies erlaubt die Darstellung von vielen Polygonen, die miteinander in Relation stehen, gleich ob sie zusammen ein Objekt bilden oder sich gegenseitig überlappen.**



**David Brabens Klassiker Virus machte sich das "tabletop"-Landschafts-System zunutze, das den Spieler im Mittelpunkt behält und die Landschaft unter ihm hinwegbewegt.**



**Dasselbe Grafiksystem erzeugte in Conqueror eindrucksvolle Bilder. Hier übernimmt der Spieler die Kontrolle über einen Panzer.**



**Das Beste aus beiden Spielen wird in Zeewolf miteinander verbunden. Binary Asylums 3D-System aber ist schneller und farbenprächtiger.**

benutzen, um Spielwelten aufzubauen. Diese Methode kann für Einzelheiten genutzt werden, etwa für die Wände eines Labyrinths, aber weder dessen Fußboden oder Deckengewölbe noch für sonstige komplizierte Objekte. Hierbei wird die Darstellung aus einzelnen Bitmap-Teilen zusammengesetzt, die vergrößert oder verkleinert werden, um als 3D-Bild zu erscheinen.

**Polygons as imitation texture-mapping**

Wenn die 3D-Routinen leistungsfähig genug sind und wenn man über ausreichend Rechenpower verfügt, kann man durch die Verwendung von einer höheren Anzahl an Polygonen die Körper natürlich auch immer realistischer darstellen. Dies wird oft bei Details an Flugzeugen oder Autos in Simulations-Program-

men angewendet. Es ist auch wesentlich effizienter als "true texture-mapping", da im Falle einer Verdopplung der dargestellten Objekte sich nicht zugleich die Berechnungen für jeden Pixel jedes Polygons verdoppeln. Es war auch die Technik der früheren Sega-Spielautomaten, die damals noch nicht in die Kunst des "texture-mapping" vorgedrungen waren.

**Bitmaps as 3D objects**

Es gibt einige Grafik-Programme, die in der Lage sind, ein Bitmap-Bild in ein 3D-Objekt umzuwandeln, das auch wie ein solches in einer 3D-Spielwelt behandelt werden kann. Sie ähneln in ihrem Aussehen meist den echten "texture-mapping"-Objekten.



hat, wird es wirklich kompliziert. Einige der Top-3D-Programmierer haben jedoch Gott sei Dank Mittel und Wege gefunden, das Problem einfacher zu lösen, aber das ist wie gesagt Top Secret.

Der nächste Schritt ähnelt dem Sortieren. Man muß festlegen, welche Dinge im Bildausschnitt zu sehen sind und welche nicht dargestellt werden. Weiter vorne befindliche Objekte werden dahinterliegende überlappen oder ganz verdecken. An diesem Punkt kommt ein Stück Programmierkunst ins Spiel, die als "Painter-Algorithmus" bekannt ist. Man nennt ihn so, da er dafür zuständig ist, daß weiter entfernte Objekte zuerst dargestellt werden, die dann von den näheren "übermalt" werden. Dies geschieht im Bild-Zwischenspeicher, bevor das Bild wirklich auf dem Monitor dargestellt wird.

Das Verarbeiten von Befehlen im Zwischenspeicher, was auch für das "Sortieren" genutzt wird,

nennt man "Z-Buffering". In einem speziellen Zwischenspeicher werden alle Z-Werte der Polygone aufgehoben, sobald sie zu 2D-Objekten umgerechnet wurden. Dann wird jeder Pixel daraufhin überprüft, ob seine X- und Y-Werte denen eines anderen Pixels gleichen, bevor derjenige Pixel mit dem geringsten Z-Wert dargestellt wird.

Wenn ein Polygon für den Monitor zu groß wird und an den Bildschirmgrenzen verschwindet, muß es an den betreffenden Stellen beschnitten werden, um in das Bild zu passen. Auf diese Weise kann eine viereckige Oberfläche zu einem neuen Polygon mit sechs Ecken werden. Am einfachsten erreicht man diesen Effekt durch eine Technik, die "clipping" genannt wird. Man führt jedes Polygon einfach durch eine Anzahl von Schritten, die Kopf, Fuß und die Seiten beschneiden. Einige Programmiererteams benutzen stattdessen hochentwickelte Grafik-

**Depth-cueing**

Ein besonders realistischer Effekt entsteht, wenn man Objekte abdunkelt, wenn sie weiter entfernt erscheinen. Ein in der Entfernung liegendes Objekt wird durch eine einfachere Zusammensetzung von Polygonen dargestellt, da der Bildaufbau des gesamten komplexen Gebildes in nur einigen kleinen Pixeln enden würde und damit unnötig viel Rechenzeit erfordern würde. Auf demselben Weg, mithilfe der Z-Koordinate als Schlüssel, können die Objekte um einige Schattierungen dunkler eingefärbt werden. Das erweckt, ähnlich der perspektivischen Tiefe, den Eindruck von Entfernung.

**Atmospheric perspective**

Hierbei handelt es sich um eine Technik, die auch von Kunstmalern angewandt wird. Man weiß, daß ein Objekt desto blässer erscheint, je näher es im Tageslicht am Horizont liegt. So kön-

nen Objekte aufgehellt werden, wenn sie in der Entfernung liegen. Dafür benutzt man die Z-Achse, wie z.B. inzwischen üblicherweise der Himmel und die Landschaft in Flugsimulationen zum Horizont hin blässer schattiert werden.

**Fractal mapping**

Fraktale werden oft benutzt, um Landschaftsformen zu erzeugen, aber selten in Echtzeit-Berechnung. Diese Technik beginnt, mehr und mehr Verbreitung zu finden. Fraktale Landschaften sind aus dreieckigen Polygonen aufgebaut, was grob ausgedrückt folgendermaßen aussieht: Stellt Euch vor, Ihr habt ein dreieckiges Blatt Papier, auf dem sich drei Linien befinden, die sich in der Mitte des Dreiecks treffen. Nun stellt Euch vor, dieses Stück Papier wäre unendlich dehnbar, so daß man seinen Mittelpunkt bis zu einer bestimmten Höhe ziehen könnte. Ihr wür-

**Bischoff & Partner**  
 Tel.: 03 35/36 92 10 • Fax 03 35/36 92 90  
 Fürstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt /Oder

	PC	Amiga		PC	Amiga		
Aces over Europe	DV	80 DM	Kyrandia 2	DV	* 67 DM		
Alone in the Dark 2	DV	87 DM	Lands of Lore	DV	61 DM		
Anstoss	DV	67 DM	67 DM	Legend of Kyrandia	DV	74 DM	70 DM
Battle Isle 2	DV	* 80 DM	* 81 DM	Pacific Strike	DA	* 86 DM	
Cannon Fodder	DA	61 DM	55 DM	Prince of Persia 2	DA	67 DM	
Civilisation	DV	92 DM	76 DM	Privateer	DA	86 DM	
Das schwarze Auge 2	DV	* 80 DM		Privateer Spec. Op. 1	DA	* 40 DM	
Der Planer	DV	83 DM		Privateer Speech Pack	DA	39 DM	
Die Siedler	DV	* 80 DM	80 DM	Sam & Max	DV	86 DM	
Elite 2	DV	67 DM	55 DM	Street Fighter 2	DA	61 DM	55 DM
Flugsimulator 5.0	DV	129 DM		Syndicate	DA	79 DM	61 DM
Formula one Grand Prix	DA	95 DM	76 DM	Syndicate Data Disk	DV	39 DM	
Inca 2	DV	86 DM		T.F.X.	DA	85 DM	
Indy Car Racing	DA	80 DM		X-Wing	DA	85 DM	
Ishar 2	DV	60 DM	60 DM	X-Wing Data 2 (B-Wing)	DV	42 DM	
Kings Quest 6	DV	80 DM	* 61 DM	X-Wing Upgrade Kit	DV	55 DM	
				Zeppelin	DV	80 DM	* 69 DM

**Ab sofort MEGA-DRIVE und S-NES**

CD-ROM	PC	CD-ROM	PC		
Battle Isle 2	DV	* 85 DM	Inca 2	DV	111 DM
Burning Steel Comp.	DV	86 DM	Kings Quest 6	DA	86 DM
Comanche Comp.	DV	95 DM	Legend of Kyrandia	DV	80 DM
Dracula Unleashed	DA	90 DM	Rebel Assault	EV	80 DM
Goblins 3	DV	99 DM	T.F.X.	DA	95 DM

Lieferung: Nachnahme 8,50 DM + NN; Vorkasse 7,50 (nur Eurocheck);  
 Frei Haus 5,00 DM (nur Raum Frankfurt /Oder)  
 Preisliste kostenlos – Kein Ladenverkauf

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

**Auszug aus unserer Preisliste**

	IBM	AMIGA	
ALONE IN THE DARK 2	DV	85	
ANSTOSS	DV	66	66
ARCHON ULTRA	DV	78	
AUF SCHWUNG OST	DV	65	58
B-WING (X-WING MISSION 2)	DV	42	
BATTLE ISLE 2	DV	79	
BATMAN RETURNS	DA	59	59
BAZOOKA SUE	DA	78	78
BENEATH A STEEL SKY	DA	78	
BIG SEA	DA	64	58
BLOODSTONE	DA	79	
CANNON FODDER	DA	61	54
CHRISTOPH KOLUMBUS	DV	79	71
DAEMONSGATE	DA	78	
DAS SCHWARZE AUG 2. STERN.	DV	78	
DER PLANER	DV	78	
DER SCHATZ IM SILBERSEE	DV	85	78
DIE SIEDLER	DV	78	78
DOOM	EA	79	
DRACULA	DA	78	
EYE OF THE BEHOLDER 3	DV	78	
FANTASY EMPIRES	EA	66	
FIRE AND ICE	DA	55	
FLUGSIMULATOR 5.0	DV	129	
GABRIEL KNIGHT	EA	66	
GOBLINS 3	DV	77	
HARPOON 2	EV	78	
HATTRICK!	DV	78	68
HIRED GUNS	DA	78	68
INCA 2: WIRACOCHA	DV	89	
INDY CAR RACING	DA	78	
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DA	85	
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DV	65	59
KRUSTY'S FUN HOUSE (SIMPSON)	DA	53	49
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE	DV	66	
LANDS OF LORE - THRONE OF ....	DV	62	
LEISURE SUIT LARRY 6	DV	78	
LOLLYPOP	DA	73	
LORDS OF POWER (4ER SAMML.)	DV	79	
LOST IN TIME	DV	86	
LOTHAR MATTHÄUS FUßBALL	DV	64	61
MAD NEWS	DV	78	68
MASTER OF ORION	DA	89	
MORTAL KOMBAT	DA	59	53
NHL HOCKEY	DA	78	
NOMAD	DA	72	
OSCAR	DA	52	
OXYD MAGNUM	DV	48	
PACIFIC STRIKE	DA	85	
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	DA	42	
PINBALL FANTASIES	DA	59	

**TERESA ORLOWSKI**  
 auf Computer! Nachfragen!

PIZZA CONNECTION	DV	78	78
POLICE QUEST 4	EA	66	
PRIME MOVER	DA	54	
PRINCE OF PERSIA 2	DA	68	
PRIVATEER	DA	85	
PRIVATEER SPECIAL OPER..1	DA	42	
QUARTER POLE	EV	66	
QUEST FOR GLORY 4	EA	67	
RAILROAD TYCOON DELUXE	DA	78	
RALLY	DA	68	
RETURN TO ZORK	DA	78	
SAM & MAX	DV	86	
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	58	48
SILVERBALL (der beste PC-Flipper)	DA	57	

**CD-ROM SPIELE**

BATTLE ISLE 2	DV	85
COMANCHE COMPILATION	DV	92
DAS SCHWARZE AUG: SCHICK	DV	66
DAY OF THE TENTACLE	DV	86
DER RASENMAHER MANN	DA	85
INCA 2: WIRACOCHA	DV	119
IRON HELIX	DA	84
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DA	65
LOLLYPOP	DA	65
MICROCOSM	DA	119
REBEL ASSAULT	EA	88
STAR TREK: THE NEXT GENER.	DA	89
STRIKE COMMANDER	DA	89
T.F.X.	DA	94
TORNADO + DESERT STORM	DA	86
TURRICAN 2	DA	61

**SOUNDKARTEN / CD-ROM DRIVE**

SOUNDBLASTER 16ASP	429
WAVE POWER f. SB16ASP od. SG16	382
SOUND GALAXY I NX II dt., 2 Lauts.	195
SOUND GALAXY I NX II STEREO dt., 2 Ls.	272
SOUND GALAXY PRO 16	392
ORCHID GAME WAVE 32	339
MITSUMI FX-001D double speed CD-ROM	435

Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten incl. Nachnahme 10,- DM. Vorkasse (EC-Scheck) 6,- DM. Ab 250,- DM Bestellwert VERSANDKOSTENFREI! Lieferung Ausland bitte erfragen. Einige Spielwaren bei Anzeigenschluß nicht lieferbar. DA=dt. Anleitung EA=engl. Anleitung DV=dt. Version Preisänderung/Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung nicht lieferbarer Spiele nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf. Abholung möglich!



Routinen, die imstande sind, den Ausschnitt der X-Achse gänzlich außer acht zu lassen. Dabei wird sichergestellt, daß jede waagrechte Bildschirmzeile die Polygone dort zeichnet, wo sie sich befinden, ungeachtet dessen, welche Teile sich ober- und unterhalb des Bildschirms befinden.

Der letzte noch fehlende Mosaikstein unserer Spielwelt ist bei weitem der wichtigste: die Füllung der Polygone. Dafür zeichnen die horizontalen Bildzeilen jeden Pixel für jedes Polygon in der Reihenfolge von oben nach unten neu. Die Polygon-Füllung ist mit Abstand der komplexeste und zeitintensivste aller Schritte. Wenn gebräuchliche Polygon-Fülltechniken zur Anwendung kommen, zeigen professionelle 3D-Systeme ihre ganze Berechtigung.

Wir haben es bis jetzt sorgfältig vermieden, aber nun gibt es

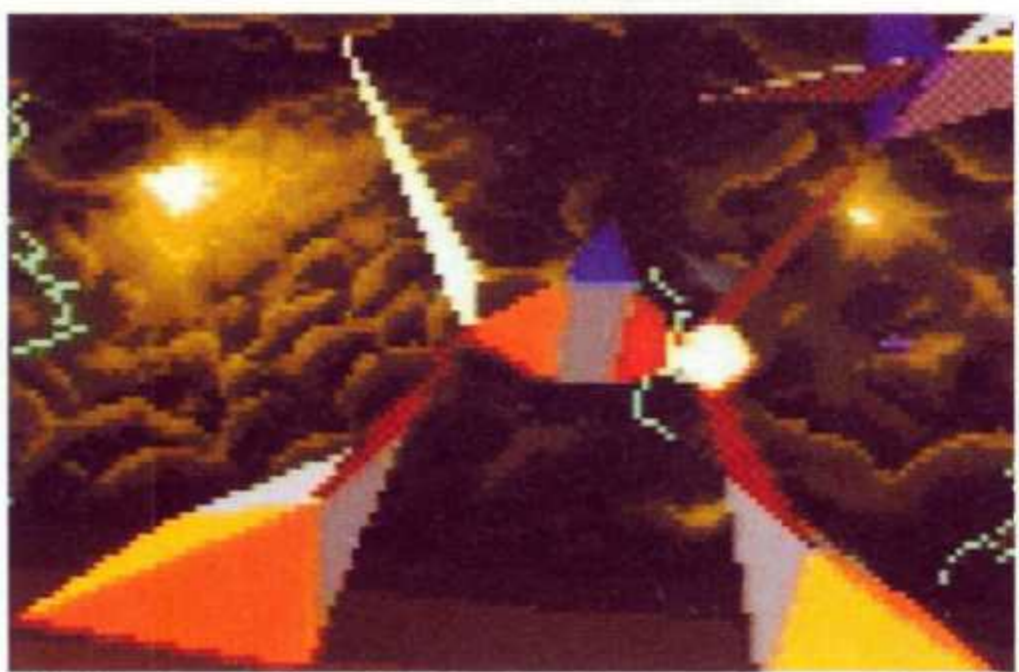
doch noch ein letztes Problem zu erwähnen: es wird allgemein hin "Z-clipping" genannt. Das Problem tritt auf, wenn ein Objekt scheinbar vor den Monitor tritt, also auch beschnitten werden muß. Manche Teile sind noch sichtbar, manche nicht mehr. Einige seiner Z-Werte sind noch positiv, einige werden plötzlich negativ und das wirft enorme Probleme auf, sobald es perspektivisch berechnet werden muß. Um dies zu umgehen, muß das Objekt schon im dreidimensionalen Ur-Zustand beschnitten werden. Die Bereiche, die aus dem Monitorfeld heraustreten, werden abgeschnitten und ein neues 3D-Polygon mit ausschließlich positiven Werten entsteht. Dies kann nun ohne Probleme perspektivisch umgerechnet werden. Diese Schwierigkeit zufriedenstellend zu lösen, ist nicht einfach und immer noch ein lohnendes Aufgabenfeld für tüftelnde 3D-Teams.



**Bei Segas Virtua Fighters sehen wir im Prinzip nichts anderes als in Alone in the Dark. Es handelt sich ebenso um zusammengesetzte Polygone, die aber in größerer Anzahl und wesentlich schneller berechnet werden können.**

Kurz gesagt war das alles, was tun ist, um ein 3D-Spiel zu programmieren. Wir hoffen, etwas dazu beigetragen zu haben, das Dunkel der dritten Dimension etwas aufzuhellen. Sicherlich obliegt die letztliche Anwendung dieser Techniken den jeweiligen Programmier-Teams

und so wird es immer qualitativ unterschiedliche 3D-Spiele geben. Aber was auch immer geschehen mag und mit welchen neuen Maschinen wir eines Tages spielen werden, 3D wird sicher das Thema der Zukunft sein.



**Der Super FX Chip schoß Nintendo in das 3D-Zeitalter: Star Fox arbeitet aber auch noch mit Bitmap-Hintergründen.**

det eine Art Pyramide erhalten. Diesen Vorgang muß man oft genug wiederholen, bis die gewünschte Detailgenauigkeit einer Oberfläche erreicht ist. Der Vorteil von Fraktalen ist dabei, daß eine neue Detailauflösung in Echtzeit berechnet werden kann, wenn sich der Spieler einer solchen Oberfläche nähert, und so die Genauigkeit der Darstellung zunimmt.



**Total Eclipse für das 3DO ist ein gutes Beispiel für diejenigen Programme, die den Spieler "auf Schienen" setzen und seine Bewegungsmöglichkeiten eingeschränken. Sie sind aber einfacher zu programmieren, da nicht ständig alle Objekte der Spielwelt in Betracht kommen, dargestellt werden zu müssen.**

#### Bitmap objects in 3D

Steigender Beliebtheit erfreut sich die Idee, Bitmap-Bilder auf 3D-Oberflächen zu legen. Da diese Objekte eine dreidimensio-

nale Positionsangabe haben, können sie entsprechend ihrer Z-Achse skaliert werden. Doch handelt es sich ja nicht um "echte" 3D-Körper, so daß man



**Das futuristische Cyberrace benutzt wie Comanche sogenannte Voxels, um Räumlichkeit von Oberflächen zu zeigen.**

nicht um sie "herumgehen" und von verschiedenen Blickwinkeln betrachten kann. Der Vorteil besteht darin, daß solche Bitmap-Objekte außer zur Größenveränderung keine Berechnung benötigen. So können sie beliebig detailliert sein, ohne daß eine aufwendige Rechenarbeit wie für ein "texture-mapping" nötig wäre.



**Filmstars und Multimedia**

# DIGITAL HOLLYWOOD

**Die Fusion zwischen der Hollywood-Filmindustrie und der Computer- und Videospielebranche hat in den letzten Monaten in der Presse großes Aufsehen erregt. Um allen Spekulationen und Unkenrufen vorzubeugen, fand im Februar in Beverly Hills Hilton eine Messe mit dem Namen "Digital Hollywood" statt, zu der Filmproduzenten, Entwickler und Hardwarehersteller eingeladen wurden.**

**Von Markus Krichel**

**L**os Angeles ist eine Stadt der Extreme. Das wurde bei meinem Besuch in Beverly Hills wieder einmal überdeutlich. Während der Südteil der Stadt von Schlammlawinen überrollt wurde, fanden im nördlichen Teil kleinere Nachbeben des großen Erdbebens statt. In der Mitte schüttete es wie aus Gießkannen - gewissermaßen ein Schlechtwetter-Sandwich. Dies hielt jedoch niemanden davon ab, seiner normalen Beschäftigung nachzugehen; daher war die "Digital Hollywood" auch gut besucht.

Produzenten, Schauspieler, Autoren, Musiker und Entwickler fanden sich ein, um sich gegenseitig zu beschnuppern. Doch wenn die Hollywood-Mogule dachten, daß die Spielehersteller in Scharen herbeiströmen würden, so sahen sie sich getäuscht. Als einziger nennenswerter Vertreter aus der Computerspielszene fand sich Interplay ein, alle anderen waren Konsolenfirmen. Da die zu verarbeitenden Datenmassen in CD-ROM-Produkten

viele Konsolen überfordern, blieb auch Sega gleich ganz weg. So waren es dann die omnipräsente 3DO-Corporation und Philips CD-I, die die Konsolenfahne hochhielten. Logisch eigentlich, wenn man bedenkt, daß Nintendo keinen CD-ROM-Player hat, Atari sich zunächst auf Steckmodule konzentriert und der Sega CD-Player ganz einfach nicht genug Schmackes hat, um den Anforderungen gerecht zu werden. Das Ausbleiben der Computerspielhersteller war auch keine Überraschung. Die denken nämlich, daß sie über die letzten zehn Jahre auch ganz gut ohne die Unterstützung der Filmindustrie zurechtgekommen sind. Und da mögen sie auch recht haben.

### Multimedia Music

Für professionelle Musiker ist die CD-ROM und die erreichbare Interaktivität natürlich besonders reizvoll, da hier zum Audio auch das Videoelement dazu kommt. Thomas Dolby, Herbie Hancock und The Great Kat schauten persönlich vorbei und



die Manager von Peter Gabriel und David Bowie präsentierten ebenfalls die neuen interaktiven Machwerke ihrer Schützlinge. Der Grad der Interaktivität in diesen Multimedia-Musikprodukten ist vielfältig und unterschiedlich. Todd Rundgrens A New World Order (CD-I) z. B. erlaubt die Manipulation der einzelnen Musikstücke. Mit A New World Order kann sich der echte Musikfan stundenlang beschäftigen. Insgesamt 933 unabhängige Acht-Sekunden-Musiksegmente können so abgemischt werden, daß sich neue Soundkombinationen, Musikstrukturen und Stimmungen ergeben. Todd Rundgren möchte in Zukunft auch seinen Namen in TR-I umgewandelt sehen, wie in Todd Rundgren Interactive.

Die Produkte von David Bowie und Peter Gabriel gehen den visuellen Weg. Peter Gabriels Xplora erlaubt einen Einblick hinter die Kulissen der Musikszene. Ausgerüstet mit einem Backstage Pass wird der Benutzer nicht nur zum Betrachter, sondern zum aktiven Teilnehmer bei einer Jam Session mit Peter und seiner Band. Über ein virtuelles Mischpult könnt Ihr Eure

eigenen Versionen des Hits Digging in the Dirt abmischen. Die CD enthält über 140 Minuten Bild- und Toninformation, einschließlich der vier in den USA veröffentlichten Musikvideos von dem Album US plus eine Sonderversion des Videos Steam.

David Bowie, innovativ wie immer, will den Multimedia-Schnellzug natürlich auch nicht verpassen. Nach Angaben von Davids Manager, Ty Roberts, sollen in Zukunft mit jedem neuen Album zeitgleich auch interaktive CD-ROM-Produkte veröffentlicht werden. Der Arbeitstitel für das Erstlingsprodukt lautet David Bowie Interactive, der endgültige Titel wird wahrscheinlich Jump heißen. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben.

Eine Alternative bietet Digital Beethoven on Speed von der Rockerin The Great Kat mit der Vermischung von Klassik und abgefahrener Trash Metal. Wirklich nicht jedermanns Sache. Wenn der gute Ludwig van dieses Machwerk heute hören würde, könnte er durchaus zu der Einsicht gelangen, daß Taubheit auch seine guten Seiten hat.



# WOOD

## Film ab

Die ach so hochgejubelten Vorteile, durch die der Spielebereich von einer Fusion mit Hollywood so ungeheuer profitieren könnte, ist - zumindest zu diesem Zeitpunkt - ein Schuß in den Ofen. Tatsache ist, daß der Filmbereich wesentlich stärker von den Entwicklungen im Softwarebereich profitiert als umgekehrt. Oder kann sich jemand Jurassic Park ohne die von Computern generierten Spezialeffekte vorstellen? Und ob sich ein Computer- oder Videospiel besser verkaufen läßt, weil Arnie oder Sly darin vorkommen, muß erst mal jemand unter Beweis stellen.

Unter den Anwesenden befand sich auch Brannon Braga, der Produzent der TV-Serie Star Trek: The Next Generation, der übrigens auch das Drehbuch für den neuen Star Trek: TNG-Film lieferte. Brannon benutzt zwar Computer für die Spezialeffekte, steht ihnen aber ansonsten eher abweisend gegenüber. Der Grund: Computer und Netzwerke tragen zum Abbau der zwischenmenschlichen Beziehungen bei. Was für ein Schwachsinn! Computer tragen

mehr zum Aufbau der zwischenmenschlichen Beziehungen bei als jedes andere Kommunikationsmedium, mit Ausnahme des Telefons. Wieviele Freundschaften, ja sogar Eheschließungen haben sich aus On-Line-Beziehungen bis heute ergeben. Zehntausende, Hunderttausende, vielleicht sogar Millionen?

## Fazit

Digital Hollywood war alles in allem eine gelungene Veranstaltung, die durchaus ein Indikator für die Zukunft der Multimedia-Produkte gewesen sein könnte. Die Erwartungen der Spielekäufer werden immer höher, man will es schneller, bunter und größer. Was die zaghafte Beziehung zwischen Entwicklern und Hollywoodtypen betrifft, wird es im PC-Bereich wohl eher langsam vorgehen. In Hollywood ist alles immer gleich Superlative, wohingegen Designer und Programmierer eher introvertiert sind. Wenn die Filmstudios ihre Erwartungen etwas niedriger schrauben, wird sich über kurz oder lang sicherlich eine fruchtbare Beziehung ergeben, von der alle Games profitieren werden.



# INTER SOFT GmbH

Postfach 19 32 - 29509 UELZEN

Bestellannahme: Montag bis Freitag von 8 - 18 Uhr  
Telefon: 0581 - 5006 • Telefax: 0581 - 14461

## Neuheiten Amiga

Apocalypse	DA	55,50
Battle Isle 2	DV	84,50
Der Schatz im Silbersee	DV	84,50
Kings Quest 6 A 1200	DV	72,50
Maelstrom	DV	79,50
Microcosm CD 32	DA	68,50
Mr. Nutz	DV	61,50
Pizza Connection	DV	68,50
Soccer Kid CD 32	DV	64,50
Twilight 2000	DV	72,50
UFO	DA	78,50

## Neuheiten PC

Battle Isle 2	DV	84,50
Cannon Fodder	DA	67,50
Der Clou	DV	79,50
Die Siedler	DV	83,50
Hattrick	DV	78,50
Pacific Strike	DA	89,50
Pizza Connection	DV	78,50
Sim City 2000	DV	82,50
Sternenschweif	DV	82,50
Ultima 8 - Pagan	DA	89,50

## Low Budget - Artikel, solange der Vorrat reicht

	PC	Amiga	Atari		PC	Amiga	Atari
Bard's Tale 3	DA	28,50	28,50	Manchester			
Battlehawks 1942	E	32,50	32,50	United Europe	DA	32,50	29,50
Blues Brothers	DA	24,50	24,50	Microprose Soccer	DA	29,50	29,50
California Games 2	DA	28,50	32,50	29,50	North & South	E	33,50
Crazy Cars 3	DA	24,50	26,50	Speedball 2	DA	32,50	33,50
F 15 Strike Eagle 2	DA	39,50	39,50	39,50	Trolls	DA	32,50
Great Courts 2	DA	34,50	34,50	Ultima 6	DA	39,50	
Kings Quest 1	DA	34,50	38,50	38,50	WWF 2 European		
Larry 1	DA	39,50	39,50	39,50	Rampage	DA	32,50
					Zak MacCracken	DV	43,50

Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an:  
Wir führen auch: PC, Amiga, CD 32, CD ROM, Atari, Sega, Nintendo  
und ein reichhaltiges Zubehörprogramm !!!

## Top-Titel für alle Systeme! Top Titel für alle Systeme!

	PC	Amiga	Game-Boy	SNES	Game Gear	Mater System	Mega Drive
Batman Returns	99,50			123,80	72,50	79,80	85,80
Flashback	69,50	66,50		130,80			108,80
Jurassic Park	72,50	61,50	68,50	116,50		78,80	97,50
Mortal Kombat	58,50	61,50	77,50	139,80	89,50	107,80	103,50
Sensible soccer	61,50	54,50	49,50	130,80	59,50		86,50
Streetfighter 2	65,50	61,50		95,80			117,50
Winter Olympics	69,50	65,50		118,80	83,50	78,80	97,50

## Aus der Fernsehwerbung

T.F.X.	Die Flugzeugsimulation		T.F.X.
PC	DA	89,50	Amia 1200
CD-ROM	DA	92,50	Amiga CD 32
			DA
			82,50
			74,50

## Neu Teresa Orlowski auf PC und CD-ROM Neu

PC	Backdoor Club	59,50	PC	Digital Harem	59,50
PC	Dream Girls	59,50	CD ROM	Teresa in Paradise	99,50
PC	Teresa Personally	89,50	CD ROM	Teresa Art of Eden	99,50
PC	Tropical Heat	59,50	CD ROM	Foxy Clips	49,50

## CD-ROM PREISLISTEN - AUSZUG

	PC		PC		
Comanche Compilation	E	108,50	Inca 1 oder 2	DV	109,50
Der Patrizier	DV	95,50	Iron Helix	DV	80,50
Dinosaur Adventure incl. Video	E	81,50	Jutland	E	139,50
Dune - der Wüstenplanet	DA	95,50	Labyrinth of Time	E	72,50
Eye of the Beholder 1-3	DV	89,50	Mad Dog MacKree	E	89,50
F 15 Strike Eagle III	E	99,50	Protostar	DV	73,50
Gobliins 3	DV	97,50	<b>Rebel Assault</b>	<b>DV</b>	<b>89,50</b>
Gunship 2000 + Scenario	E	97,50	Super Strike Commander	DA	86,50
Hannibal + 200 Top Games	E	85,50	Tornado + Mission	DA	89,50
History Line	DV	69,50	Winter Olympics	DA	77,50

## PREISLISTEN - AUSZUG

	PC	Amiga		PC	Amiga	
1869	DV	79,50	71,50	Dune 2	DV	64,50
A-Train	DV	92,50	84,50	Eishockey Manager	DV	78,50
Anstoß	DV	72,50	72,50	Elite 2	DV	69,50
Aufschwung Ost	DV	72,50	67,50	Formula One Grand Prix	DA	86,50
Body Blows	DA	59,50	53,50	Gobliins 3	DV	84,50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50	69,50	Gunship 2000	DA	88,50
Burntime	DV	82,50	73,50	History Line 1914/18	DV	72,50
Campaign 2	DV	79,50	74,50	Indiana Jones 4	DV	88,50
Christoph Kolumbus	DV	79,50	78,50	Lemmings 2	DA	80,50
Civilization	DV	86,50	75,50	On the Road	DV	66,50
Das schwarze Auge	DV	78,50	74,50	Simon the Sorcerer	DV	89,50
Der Patrizier	DV	83,50	72,50	Tornado	DA	70,50
Die Siedler	DV	84,50	84,50	Wing Commander	DV	69,50
Dogfight	DA	87,50	71,50	Zool	DA	61,50

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, Händleranfrage erwünscht

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen

**Wenn die Stars schon mal da sind, sollte man sie auch zu Wort kommen lassen. Nachfolgend findet Ihr daher deren Statements:**

### **Todd Rundgren, Rockmusiker**

*Todd Rundgren ist ein Produzent der ersten Stunde in Sachen Interaktives Multimedia. Sein CD-ROM-Produkt A New World Order ist zur Zeit exklusiv für Philips CD-I erhältlich.*

Mir gefällt der Begriff "Interaktives Multimedia" nicht. Die Definition hängt zu sehr von dem Bereich ab, in dem sie benutzt wird. Als Musiker bewegt man sich hier auf recht dünnem Eis. Die traditionelle Musik-CD ist eigentlich ein wesentlich einfacherer Weg zum Erfolg, da hier für eine



bestehende Käufergruppe produziert wird. Im Vergleich zum Computerspiel beispielsweise hat die interaktive Musik-CD noch einiges aufzuholen. Für den traditionellen Künstler kann dieses neue Medium daher auch eine potentielle

Gefahr darstellen. Wenn es mir gelingt, eine gelungene interaktive Erfahrung zu erzeugen, ohne dabei künstlerische Kompromisse einzugehen, dann - und nur dann - kann ich zufrieden sein.

### **Herbie Hancock, Musiker**

*Herbie Hancock ist einer der anerkanntesten Musiker der Welt. Seine Stücke enthalten Elemente aus allen Stilrichtungen von Jazz, über Klassik bis hin zum Rock'n'Roll. Seinen bisher größten Hit hatte er vor fünf Jahren mit Rocket.*

Interaktivität ist für mich kein Thema. Ich benutze die neuen digitalen Technologien zum Mischen meiner neuen Songs. Für meine neueste Single Disisdadrum habe ich teilweise mit 92 Spuren gearbeitet, wobei die einzelnen Sounds sich aus den unterschiedlichsten Medien zusammensetzen. Die Mischung analoger und digitaler Medien zu einem funktionierenden Ganzen ist mein Hauptanliegen. Disisdadrum wird in ca. fünf Monaten erhältlich sein. Dann kann der Musikfan sich sein eigenes Urteil bilden.





### The Great Kat

The Great Kat ist eine Trash Metal-Musikerin mit klassischer Musikausbildung. Ihr erstes Album, Beethoven on Speed, wurde jetzt in eine interaktive CD mit dem Titel Digital Beethoven on Speed verarbeitet. Die Dame ist etwas...ähem...direkt.

(BRÜLLT:) Computer sind dazu da, Eure verdammten Gehirne unter Strom zu setzen. Interaktivität ist die Zukunft. Ich benutze klassische Musik, um Eure langweiligen Gehirne zu lähmen. Warum sollte ich Beethoven immer gleich spielen. Der hat sein Ding vor zweihundert verfxxxxx Jahren geschrieben. Ich habe mein eigenes Protokoll für das verschissene 21. Jahrhundert. Die Leute denken, weil ich laut bin, habe ich keine verfxxxxx Ahnung. Ich habe einen Scheiß-IQ von 180. Ich mache eine klassische Musik, mit der auch Idioten und Schwachköpfe was anfangen können. Echte Klassik ist

für Denker, Pop ist für Axxxxxxxxx. Madonna, Springsteen und Billy Joel gehören auf den Friedhof.

### Brannon Braga, Produzent für Paramount

Brannon Braga produziert und schreibt Drehbücher für die TV-Serie Star Trek: The Next Generation. Brannon schrieb außerdem das Drehbuch für den neuen Star Trek: TNG-Film.

Als Produzent bin ich natürlich von den technischen Möglichkeiten dieses Mediums sehr angetan, insbesondere für Sci-Fi-Filme. Als Mensch stehe ich ihnen eher skeptisch gegenüber. Ich habe Angst, daß sich die Menschen immer mehr voneinander entfremden und die Computer den zwischenmenschlichen Kontakt irgendwann überflüssig machen.



high-end software zu low-cost preisen  
**Softwarevertrieb Alexander Strucken**  
**Telefon: 02 03 / 75 10 28**  
 Sie erreichen uns pers. von MO - FR 17.00 - 22.30 und SA 11.00 - 20.00. Außerhalb dieser Zeiten nutzen Sie bitte unseren 24h Anrufservice für Ihre Bestellungen.  
 Kaiserswerther Str. 380, D-47259 Duisburg

Titel	Version	PC	Amiga
Aces of the Deep	DV	75,90	----
Aces over Europe	DV	73,90	----
Alone in the Dark II	DV	85,90	----
Anstoß	DV	64,90	64,90
ARCHON ULTRA	DV	77,90	----
Aufschwung Ost	DV	64,90	52,90
Battle Isle 2	DV	77,90	77,90
Bazooka Sue	DV	85,90	----
Big Sea	DA	64,90	59,90
Bloodstone	DA	58,90	----
Cannon Fodder	DA	58,90	52,90
Das schw. Auge 2 Sternenschw.	DV	77,90	----
DER CLOU	DV	77,90	64,90
Der Planer	DV	77,90	----
Die Siedler	DV	77,90	77,90
Hand of Fate (Kyrandia 2)	DV	71,90	----
Harpoon II	EV	77,90	----
Hatrick	DV	77,90	----
Innocent until caught	DA	83,90	64,90
Leisure Suit Larry 6	DV	77,90	----
Mad News	DV	77,90	64,90
Maelstrom	DV	83,90	----
MORTAL KOMBAT	DA	53,90	53,90
PACIFIC STRIKE	DA	81,90	----
PACIFIC STRIKE Speech Pack	DA	37,90	----
Pizza Connection	DV	77,90	77,90
Privater Special Operations 1	DA	37,90	----

**absolute Hammerpreise!**  
 kostenlose Preisliste anfordern !!!

Return of the Medus Gold	DV	77,90	64,90
SAM & MAX - Hit the Road	DV	83,90	----
SIM CITY 2000	EV	83,90	----
Tomado Data Disk: Desert Storm	DA	37,90	----
ULTIMA 8 - PAGAN	DV	83,90	----
ULTIMA 8 - PAGAN Speech P.	DV	37,90	----
Victory at Sea	EV	77,90	----

**ständig die neuesten Spiele**

CD-ROM			
BAT 2	DV	77,90	
BATTLE ISLE 2	DV	85,90	
Comanche Compilation	DV	88,90	
Conspiracy	DA	88,90	
Das schw. Auge: Schicksalsklänge	DV	64,90	
DER CLOU	DV	77,90	
Gateway 2: The Homeworld	EV	64,90	
IRON HELIX	DV	77,90	
MICROCOSM	DA	108,90	
REBEL ASSAULT	DV	77,90	
T.F.X.	DA	88,90	
Turrican 2	DA	58,90	
Zeppelin - Giants of the Sky	DV	83,90	

DA=DT-Anl., DV=DT-Vers., EV=Engl.-Vers. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM. Ab 200,- DM Versandkostenfrei. Ausland nur gegen Vorkasse (EC-Scheck) und 20,- DM Versandkosten. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. KEIN LADENVERKAUF!

**Software Versand J. Wimmer**  
 Bestelltelefon und -fax 0 92 93/ 81 65  
 Persönl. von Mo. - Fr. 11-20 Uhr  
 Sa. + So. 9-16 Uhr  
 Inastraße 32 D 95180 Berg/Ofr  
 BTX: Wimmer#

AUSZUG	PC	AMIGA
Anstoss	DV	68,-
Aufschwung Ost	DV	68,-
Battle Isle 2	DV	81,-
Christoph Kolumbus	DV	81,-
Cool Spot	DH	55,-
D. Schwarze Auge 2	DV	81,-
Elfmania	DH	48,-
Goblins 3	DV	81,-
Hand of Fate Kyrandia 2	DV	68,-
Hired Guns	DV	88,-
Incredible Toons	EV	68,-
Indy Car Racing	DH	81,-
Innocent until caught	DH	88,-
Jurassic Park	DV	68,-
Kingmaker	DV	68,-
Leisure Suit Larry 6	DV	75,-
Mad News	DV	81,-
Mortal Kombat	DH	61,-
Pinball Fantasies	DH	61,-
Sam & Max	DV	88,-
Sim City 2000	DV	88,-
Simon the Sorcerer	DV	88,-
Star Trek 2-Judgement (S.T.1)	DH	81,-
TFX	DH	88,-

CD-ROM AUSZUG	PC	CD32
Day of the Tentacle	DV	88,-
Jurassic Park	DH	68,-
Microcosm	DH	114,-
Pirates! Gold	DH	61,-
Rebel Assault	DV	92,-
Strike Commander	DH	88,-
TFX	DH	92,-

NINTENDO SEGA	SNES	MD	MD-CD
Flashback (dt.)	125,-		
Hook (dt.)	117,-	103,-	99,-
Mazin Wars (dt.)		102,-	
Mortal Kombat	129,-	114,-	
Tournament Fight. (dt.)	138,-	118,-	
Wonderdog (dt.)			99,-

**ATARI und MAC Spiele auf Anfrage**

Alle Preise in DM! Gesamtpreisliste geg. 1,- DM Rückp. Versandkosten: Vorkasse 7,- DM/NN 10,- DM + Zahlkartengebühr. Bitte kein Geld im Brief senden. Ausl. nur gegen Vorkasse + 15,- DM Versandkosten. \*außer bei Hersteller bedingten Lieferzeiten. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

**Lieferzeit 2-3 Tage, sonst 1% Skonto / Tag\***

**VIDEOGAME CENTER**  
**ANKAUF - VERKAUF - VERLEIH**

★ <b>Mega Drive</b>	★ <b>SNES</b>
★ <b>Master II</b>	★ <b>NEO GEO</b>
★ <b>Game Gear</b>	★ <b>MEGA CD-ROM</b>
★ <b>Amiga</b>	★ <b>PC</b>

Öffnungszeiten:  
 Montag-Freitag: 11.00-13.00 Uhr • 15.00-20.00 Uhr  
 Samstag: 10.00-20.00 Uhr

**Videogame Center**  
 Harsdörffer Platz 17 • 90478 Nürnberg  
 Telefon 09 11/46 69 30 • Fax 09 11/47 30 75

Sonntags. 12.35 Uhr. RTL 2.

**PLAY TIME**  
 TV

**Einschalten.**



Müde der Flugsimulationen und Adventures? Wer mit seinem PC auch Actionspiele von gleicher Qualität wie die unzähligen Konsolen- und Automaten Spiele zocken möchte, kann jetzt endlich aufatmen: Nach Mortal Kombat PC kommt demnächst ein Beat 'em Up von Mirage auf den Markt, das ebenfalls den hohen Ansprüchen an ein Automaten Spiel gerecht werden soll.

Von Thomas Borovskis

Für Beat 'em Up-Spiele war der PC bislang noch als ungeeignete Plattform verschrien. Da den IBM-Kompatiblen jede Art von standardisierten Grafikchips fehlt, die die schnelle Ausgabe von Bitmap-Feldern auf dem Bildschirm übernehmen ("Blit-

ter"), war dieses Vorurteil auch lange Zeit gerechtfertigt. Spätestens seit sich der 486er bei uns zum regelrechten Volkscomputer entwickelt hat, ist das aber anders: Die fehlende Konzipierung des PCs als reinrasiger Spielecomputer wird in den

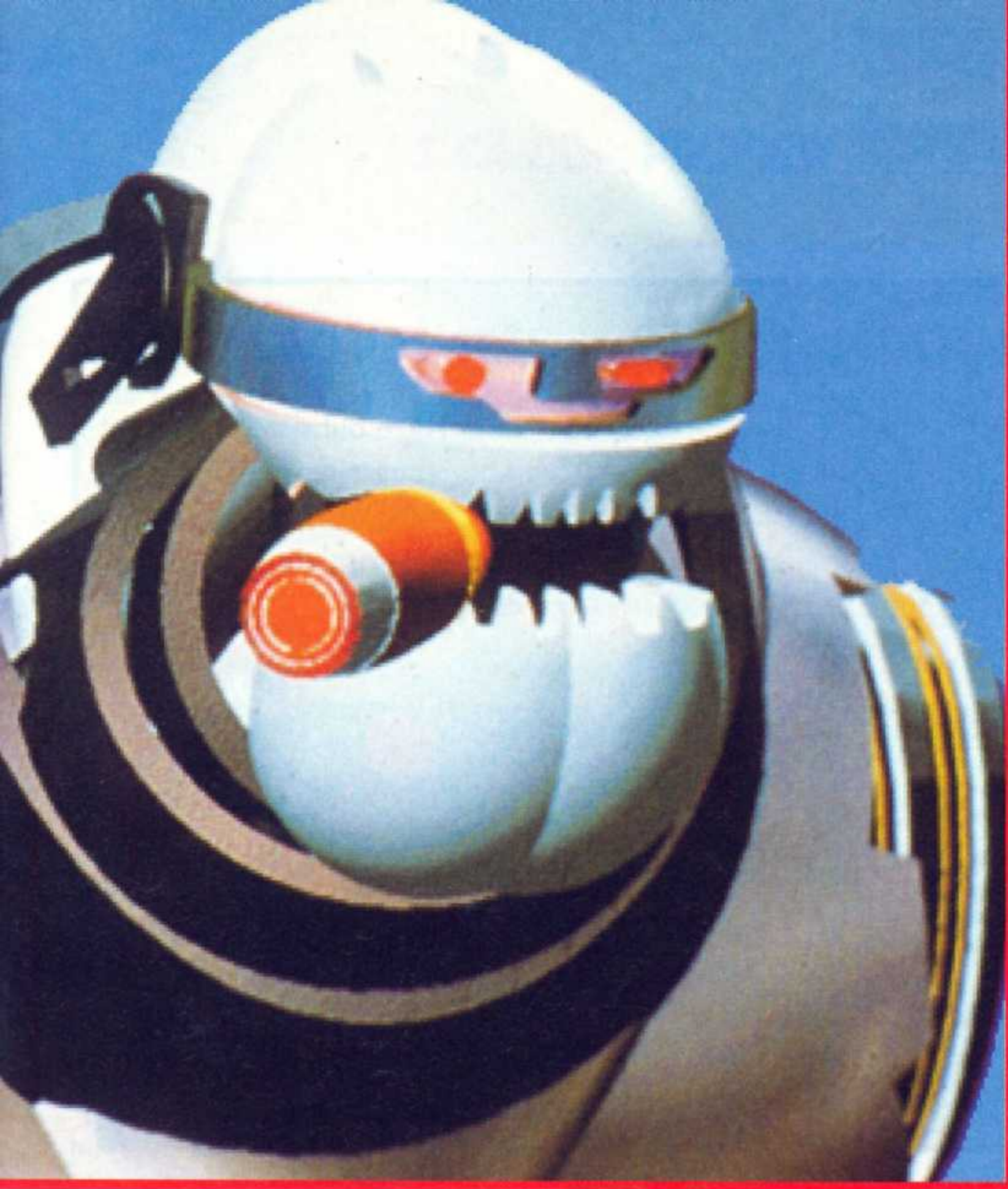
● Rise of the Robots oder Money for Nothing? Der sympathische Zeitgenosse oben kommt nicht aus einem Musikvideo, sondern aus den Electrocorp-Fabrikhallen.



CD-ROM Beat 'em Up

# RISE OF THE

Hersteller: Mirage . Preis ca.: DM 130,-



Wohnzimmern der PC-User inzwischen durch MegaHertz-Zahlen wettgemacht, von denen der Amiga, das Super-NES und das Mega Drive nur träumen können. Virgin machte mit der PC-Version von Mortal Kombat erst vor wenigen Wochen einen guten Anfang. Das bekannte Prügelspiel unterscheidet sich in puncto Spielbarkeit um keinen Deut von den Sega- und Nintendo-Versionen. Jetzt möchte Mirage mit einem ähnlichen Gröhler dem noch eins draufsetzen: Rise of the Robots soll ein Beat ´em Up-Hit für schnelle PCs mit CD-ROM-Laufwerken werden.



### Maschine gegen Menschmaschine

Als Hintergrund für das Action-Spektakel wurde ein finsternes Endzeit-Szenario erdacht: In den Produktionshallen des mächtigen Electrocorp-Konzerns wird die Rationalisierung

● **Solche Kampftechniken kennt man aus vielen anderen Actionspielen. Aber... wißt Ihr vielleicht, wie man einem Roboter eigentlich Karate beibringen kann?**



● **Der Cyborg im Zweikampf mit dem Builder Droid: Der Roboter mit der Gorilla-Statur ist zwar relativ langsam auf den Beinen, hat aber einen Wumms, der selbst einen Panzer umhaut.**

### DER CYBORG

Das Electrocorp Cybernetic Organism Model ECO35-2. Ein Mensch wurde als Herzstück für diesen Roboter verwendet. Lange Experimentierreihen waren notwendig, bis ein Körper gefunden wurde, der die künstliche Körperhülle nicht abstößt. Der Cyborg ist in der Lage, normal zu sprechen, hat darüber hinaus aber zahlreiche elektronische Kommunikationssysteme integriert, die eine ständige Funkverbindung mit dem Electrocorp-Rechenzentrum gewährleisten. Der Cyborg hat im Gegensatz zu seinen Kontrahenten den Vorteil, daß er sowohl auf seine menschliche Intelligenz als auch auf seine umfangreichen elektronischen Datenbanken zugreifen kann. Die Außenhülle des Cyborgs besteht aus einer verchromten endotechnischen Schildsubstanz.



# ROBOTS



auf einen neuen Höhepunkt getrieben. Die wenigen Ingenieure, die die Produktion von Militär- und Industrierobotern überwachen, sollen nämlich durch einen künstlichen Superroboter, den Supervisor, ersetzt werden. Leider schleicht sich in dessen Schaltkreise ein übles Virus ein, das den Supervisor plötzlich zum eigenständig denkenden Individuum werden läßt. Der Maschinenmensch dreht durch und bringt alle Roboter in dem gigantischen Firmenkomplex unter seine Befehlsgewalt. Um die Bedrohung abzuwenden, entwerfen die Electrocorp-Wissenschaftler einen Cyborg, der mit seinem menschlichen Gehirn resistent gegen die Angriffe des "Ego-Virus" ist. Der Cyborg wird auf das Fabrik-Gelände eingeschleust, um jeden infizierten Roboter einzeln lahmzulegen.



## VOM ENTWURF ZUM KAMPFDROIDEN

Alle beteiligten Roboter wurden zunächst als Rohskizze auf dem Papier entworfen. Die spezifischen Daten und Ausmaße jedes einzelnen Droiden wurden Gliedmaß für Gliedmaß in ein CAD-Programm eingespeist. In vier Arbeitsstufen entsteht so aus einem relativ unspektakulären Drahtgitter ein voluminös wirkendes 3D-Bild.



### Allein oder zu zweit?

Unter der schillernden Verpackung der Science Fiction-Story steckt ein Beat 'em Up, wie es von anderen Herstellern bekannt ist: Die beiden Gegner stehen sich gegenüber und das

Kampfgeschehen wird am Bildschirm in der Seitenansicht dargestellt. Rise of the Robots wurde für einen oder zwei Spieler ausgelegt. Für die Steuerung der Kampfroboter wird vom Hersteller

der Joystick empfohlen, aber auch die PC-Tastatur kann von beiden Spielern dafür hergenommen werden. Der Spielaufbau ist hier bei weitem nicht so simpel wie bei vielen anderen Actionspielen: Im Zwei-Spieler-Modus zeigt sich zwar das gewohnte Bild (man kann eigentlich nur immer und immer wieder gegeneinander antreten), im Single Player-Mode eröffnet sich dem Spieler aber eine durchgehende Storyline. Zunächst ist die Wahlmöglichkeit zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden vorgegeben. Umfangreiche Zwischensequenzen in SuperVGA-Grafik begleiten den Spieler dann durch insgesamt sechs verschiedene Spielsektionen.

Von Abschnitt zu Abschnitt begegnet der Cyborg immer stärker werdenden Gegnern. Den Anfang macht ein relativ ungefährlicher Laderoboter, der zwar über enorme Kräfte verfügt, aber sich dermaßen langsam bewegt, daß er keine ernstzunehmende Gefahr darstellt. In den nachfolgenden Abschnitten begegnet der Spieler dann den etwas härteren Droiden - dem Builder Droid, dem Crusher Droid, dem Soldier Droid und dem Fighter Droid. In der letzten Episode steht der Cyborg dann dem Supervisor persönlich gegenüber - ein Duell, das wegen der "Morphing"-Fähigkeit beider Kontrahenten grafisch ganz besonders spektakulär in Szene gesetzt wurde.



Gekämpft wird dabei nicht etwa mit Laserpistolen, sondern allein mit den blanken Greifarmen. Viele der beteiligten Roboter, etwa der Builder (ein einfacher Industrie-Droid), sind nicht speziell für Kampzzwecke ausgelegt und daher relativ leicht besiegt. Andere hingegen, wie beispielsweise der Fighter Droid, sind für den Einsatz in kriegerischen Auseinandersetzungen konstruiert und beherrschen teilweise sogar fernöstliche Kampfkünste.

● **Brillante SuperVGA-Grafik sowohl während der Kampfszenen als auch dazwischen. Insgesamt summieren sich mehr als 400 MByte auf der CD-ROM.**

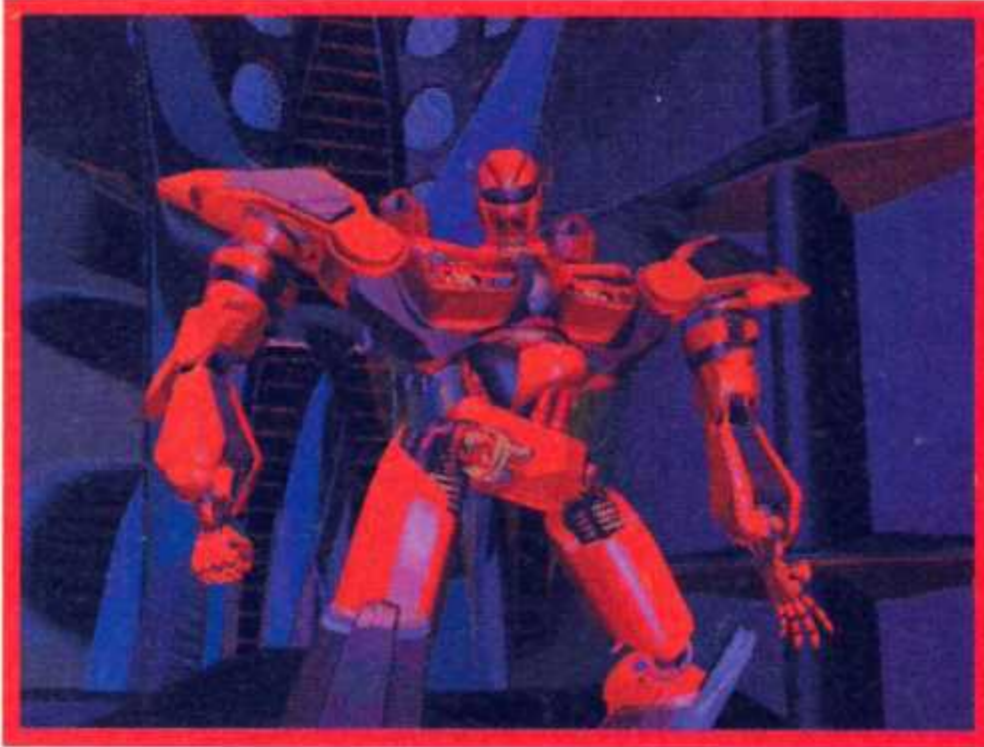


### "Perfect Game Completion"

Für die Lösung des Spiels gibt es zwei verschiedene Wege: Wer alle Gegner besiegt, ohne die Roboter gänzlich physisch zu zerstören, kommt zwar auch bis zum Supervisor vor und kann ihn überwältigen, das Ego-Virus lebt dann aber im Computersystem weiter und das Spiel ist sozusagen nur halb geschafft. Das Spielziel, nämlich die Eliminierung des Virus,



ist erst dann erreicht, wenn der Gegner jeder einzelnen Etappe mit einem "Final Destruction Blow" völlig zerlegt wurde. Dieser finale Schlag ist exakt in dem Moment auszuführen, in dem der gegnerische Droid zwar kampfunfähig ist, aber immer noch über genug Energie verfügt, das Ego-Virus ins Electrocorp-Netzwerk einzuschleusen. Den empfindlichsten Punkt jedes Droiden gilt es allerdings erst durch Trial-and-Error herauszufinden. Der Weg zur perfekten Erfüllung des Spielziels ist also sehr, sehr weit...



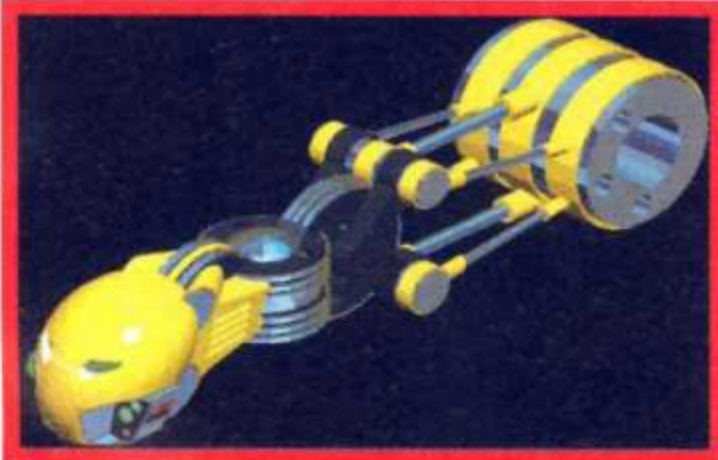
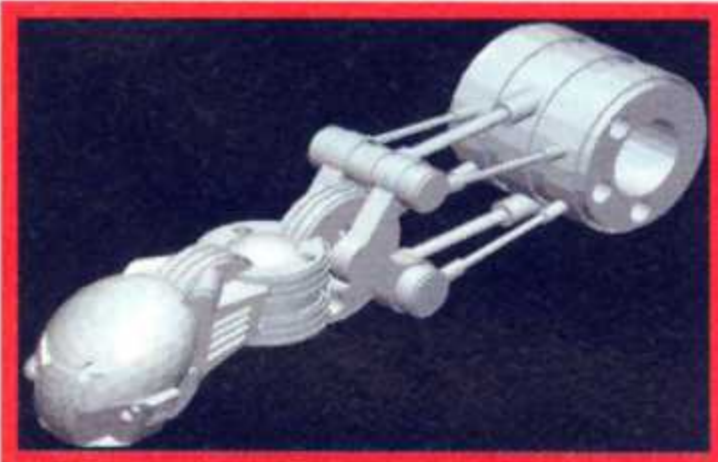
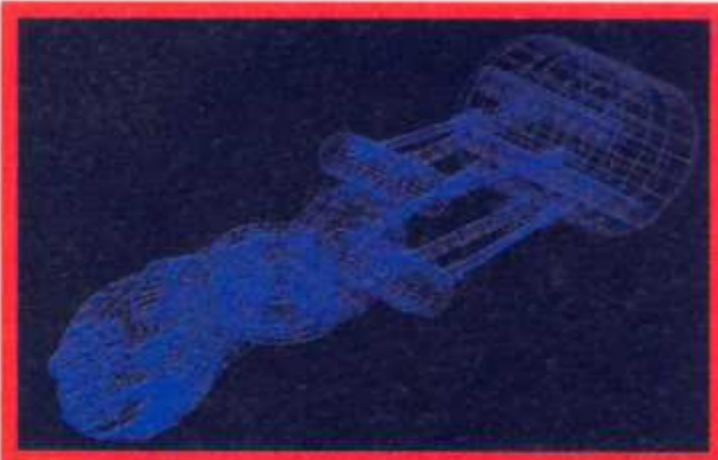
digen Fertigstellung der CD-ROM auf zwölf Techniken pro Roboter ausgebaut werden. Die Beta-Version, die uns bis jetzt vorliegt, hat leider noch eine sehr begrenzte Anzahl an Schlägen, die sich allerdings sehr exakt und schnell am Gegner anbringen lassen. Um den Spieler nicht zu überfordern, wurde übrigens völlig auf diagonale Joystickbewegungen verzichtet: Alle Techniken, auch Spezial-Schläge, sollen über schnell hintereinander ausgeführte Knüppelbewegungen in die vier Himmelsrichtungen erreicht werden können. Lassen wir uns davon also überraschen!

### Was braucht man?

Erscheinen wird Rise of the Robots zunächst für den PC in zwei verschiedenen Versionen, eine Umsetzung für das Sega Mega CD ist in absehbarer Zeit allerdings auch geplant. Die erste PC-Version wird speziell für etwas schwächere Rechner - 386er ab 20 MHz aufwärts sowie 2 MByte RAM - entwickelt, während die "große", technisch bedeutend spektakulärere Version erst auf einem 486er mit 33 MHz (oder mehr) und 4 MByte RAM lauffähig sein wird. Der Vorteil der HiTech-Version sind detaillierte SuperVGA-Grafiken in einer Auflösung von 640 auf 480 Bildpunkten in 256 Farben, während sich der Käufer der anderen Version mit 320 x 200 Pixeln am Bildschirm zufriedengeben muß. Ein Double Speed-Laufwerk wäre auch zu empfehlen.

### Schläge und Tritte

Das Repertoire an Schlägen und Tritten soll bis zur vollständigen



● **3D Visual Contouring:** Aus dem Drahtgittermodell eines Körperteils wird ein plastisches Bild mit Licht- und Schatteneffekten.

# Damit bist Du unschlagbar!

Larry Laker · Monkey Island · Laura B...  
Goblins · Legend Of Kyrandia · Return of...  
Phantom · Dragonsphere · Blue Force · F...

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

**ADVENTURES**

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

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

**DM 9,80**

**MITMACHEN & GEWINNEN**

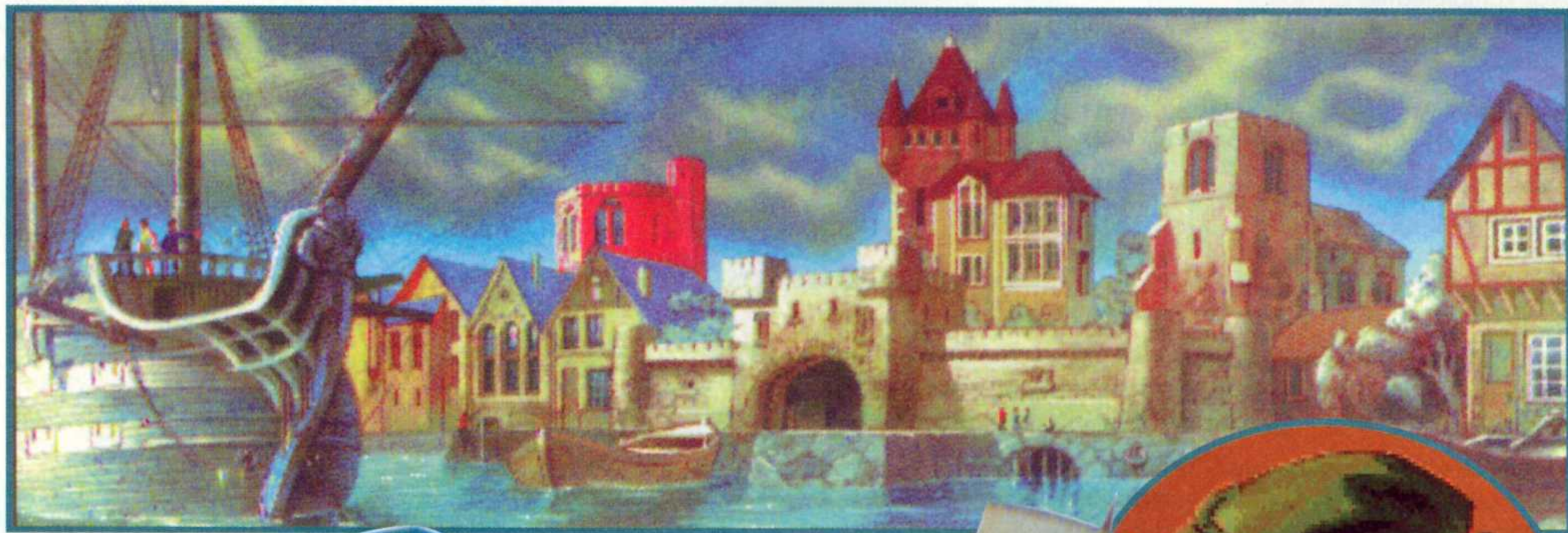
Ab 2.März im Zeitschriftenhandel erhältlich!

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

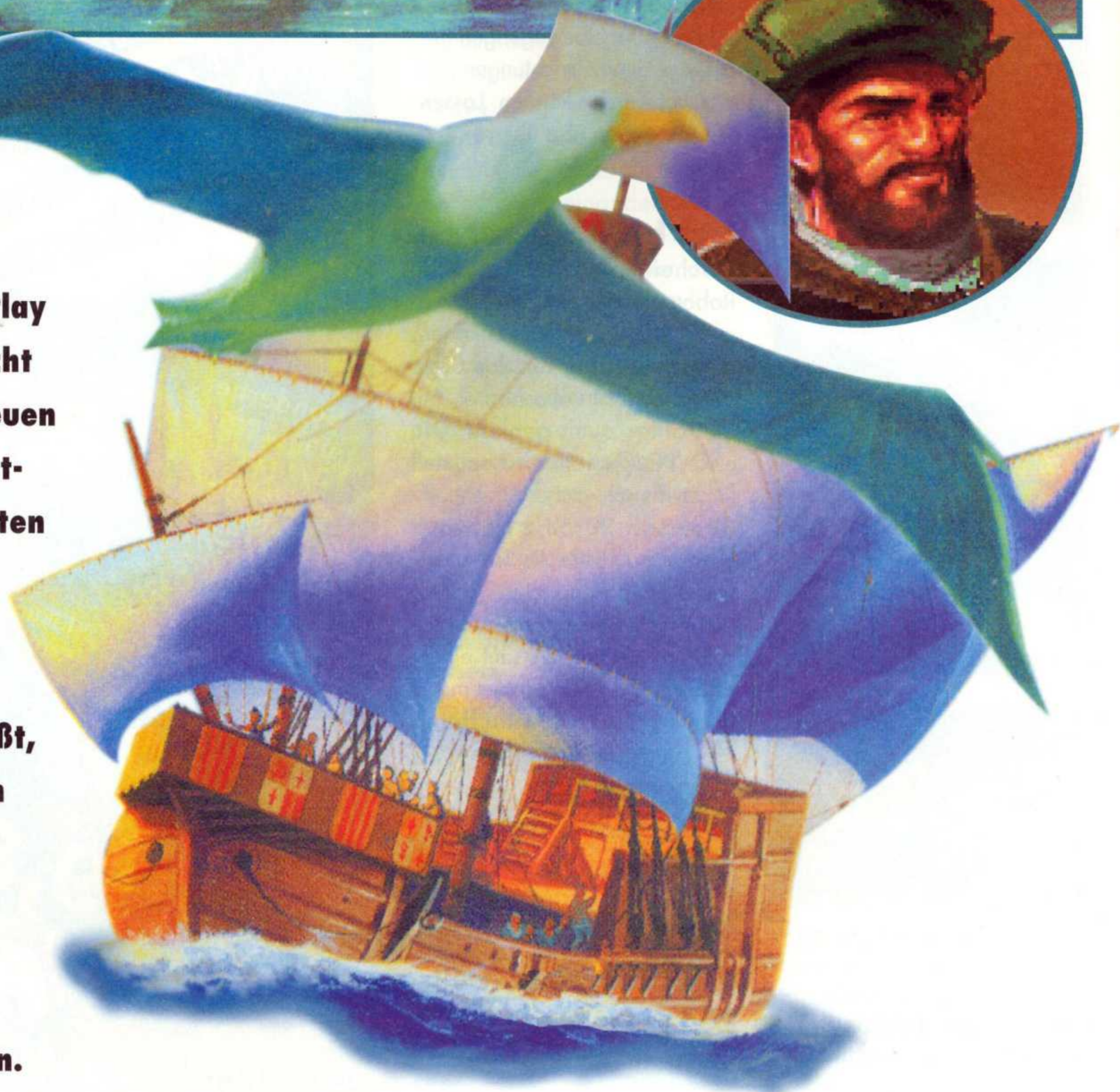
PGSH PT **COMPUDEC VERLAG**



# DAS GROSSE SOFTWARE 2000 ENTDECKER



**Software 2000 und Play Time machen Euch nicht nur mit dem brandneuen Spiel Kolumbus zu Entdeckern, sondern bieten Euch auch die Chance, zu Gewinnern zu werden. Alles was Ihr tun müßt, ist die nachfolgenden Fragen zu beantworten, den Coupon vollständig auszufüllen und an die Redaktion zu schicken.**







# GEWINNSPIEL

## DIE PREISE:

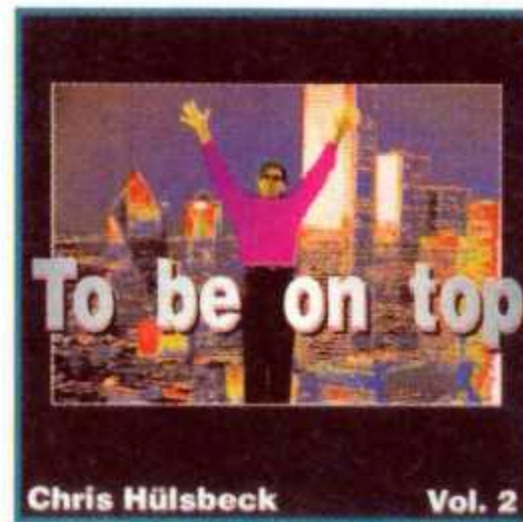
1. Preis: Ein Canon BJC-880 Bubble-Jet Vollfarb-Drucker im Wert von DM 10.000,-
- 2.-10. Preis: Je ein Spiel Christoph Kolumbus und eine CD vom Soundmagier Chris Hülsbeck
- 11.-20. Preis: Je ein Spiel Christoph Kolumbus

## DIE FRAGEN:

1. In welchem Jahr entdeckte Christoph Kolumbus den amerikanischen Kontinent?
2. Wer spielte die Hauptrolle in dem Film „1492“?
3. Nenne eine weitere Wirtschaftssimulation von Software 2000!

## DIE ANSCHRIFT:

Computec Verlag  
 Kennwort: Kolumbus  
 Isarstr. 32-34  
 90451 Nürnberg



## COUPON

**NAME:** \_\_\_\_\_

**VORNAME:** \_\_\_\_\_

**STR.:** \_\_\_\_\_

**PLZ:** \_\_\_\_\_

**WOHNORT:** \_\_\_\_\_

**ANTWORT 1:** \_\_\_\_\_

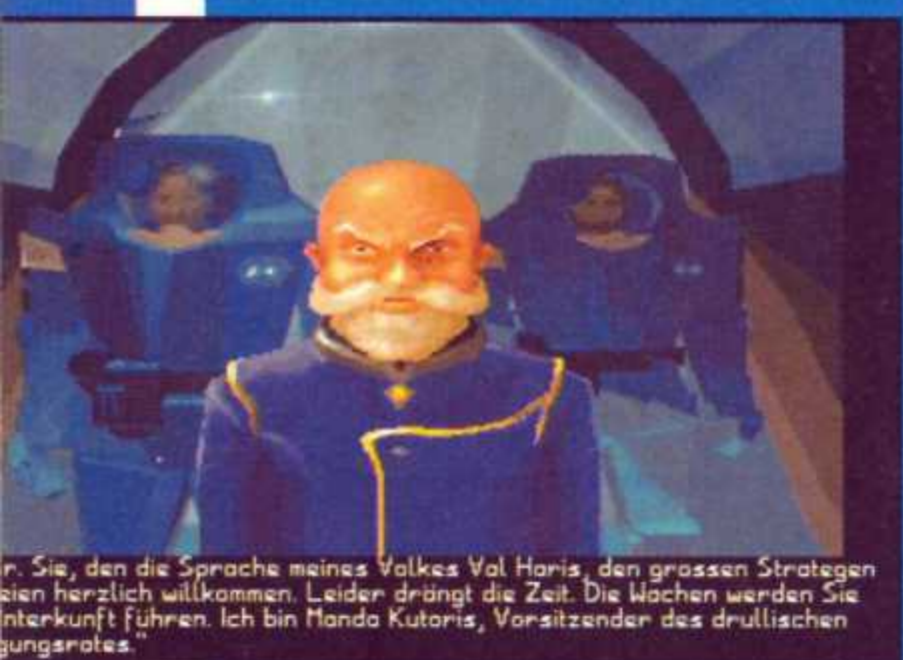
**ANTWORT 2:** \_\_\_\_\_

**ANTWORT 3:** \_\_\_\_\_





# DAS INTRO



**D**ie Firma Blue Byte bürgt schon seit Jahren für Qualität und möchte die bestehenden Vorurteile gegenüber Software aus deutschen Landen mit ihrem neuesten Produkt endgültig aus der Welt schaffen. Mit Battle Isle und History Line konnten die innovativen Programmierer aus Mülheim an der Ruhr bereits reichlich Lorbeeren abstauben, doch scheint Battle Isle 2 diese Erfolge weit in den Schatten zu stellen.

Die Story kann man sich auch in Form eines hervorragenden Romans zu Gemüte führen, der im Buchhandel erworben werden kann, aber auch den Spielen der ersten Auflage beiliegen wird.

Schauplatz des Geschehens ist der Planet Chromos. Das "Titan-Net", ein Computernetz zur Kontrolle der Wirtschaft, hat sich im Laufe der Jahre selbständig gemacht und versucht jetzt, seine Schöpfer, die Drullier, von der Bildfläche zu putzen. Die Armeen der Drullier und die des Titan-Net stehen sich entschlossen gegenüber...



● **Am Ende einer Runde wird eine interessante Statistik ausgegeben, die den Verlauf aufzeigt.**



Der Spieler kämpft natürlich - wenn auch nicht ganz freiwillig - auf der Seite der Drullier. Die



**In den vergangenen Jahren ist Software aus Deutschland immer besser und begehrt geworden, die sog. Top-Seller kommen allerdings immer noch aus dem Ausland.**

## Strategiespiel

# BATTLE ISLE 2

■ Hersteller: Blue Byte . Preis ca.: DM 120.- ■

Spielfelder sind in Sechsecke aufgeteilt, die selbstverständlich in der Größe variieren. Das ist aber nicht das einzige Problem, denn schließlich wurden auch noch unzählige Geländeformen integriert, die immer wieder



## VIEWPOINT



Nachwuchsstrategen aufgepaßt! Sobald ein Gespräch unter Freunden auf das heikle Thema Battle Isle 2 kommt, müßt Ihr sofort Augen und Ohren so gut es geht verschließen. Bei diesem Spiel besteht ernstzunehmende Suchtgefahr! Im Klartext: Wer sich diesen Strategiehitz entgehen läßt, ist wirklich nicht mehr zu retten!

**Oliver Menne**

● **Alle Rohstoffe und Fahrzeuge werden sehr detailliert dargestellt; optisch eine wahre Augenweide.**

verlassen, damit er nicht die Züge seines Gegners mitbekommt. Schade, aber momentan ist das wohl nicht anders zu lösen. Sehr interessant ist ebenfalls die Netzwerkoption. Bis zu sieben Spieler gehen sich hier gegenseitig ans Leder, wobei aber trotzdem nacheinander gespielt werden muß. Im Netz kommt bestimmt eine kaum zu übertreffende Stimmung auf, doch wer verfügt schon über eine solche HighEnd-Anlage?

Die Spielregeln lassen sich mit einem Wort beschreiben: brillant! Nicht nur, daß die Geschwindigkeit der Fahrzeuge im Zusammenhang mit dem Untergrund (Fels, Sand, Schlamm) beachtet wurde, auch verschiedene Höhenverhältnisse müssen diesmal mit ins Kalkül gezogen werden. Zum Beispiel kann ein Bomber nicht von den

## ROOTS

Ganz klar, Battle Isle 2 beruht auf seinem berühmten Vorgänger.



● **Konfusion auf dem Schlachtfeld. Hier kann man sehr schnell den Überblick verlieren.**

### Liveübertragung

Daß der erste Teil nicht der ganz große Überflieger wurde, lag wohl zum Teil daran, daß die Grafiken nur die echten Strategen unter den PC-Fans angesprochen haben. Bei Battle Isle 2 ist das ganz anders: hervorragend animierte Polygongrafiken und rasante Kamerafahrten zeichnen nun die Kampfsequenzen aus. Wem das zuviel ist, der kann die Darstellung auch abschalten.



ten und Waffensysteme geachtet wird, kann man sehr schnell eine herbe Niederlage erleiden. Beispiel: Panzer und andere Schwergewichte sind im Gebirge langsamer als Flugzeuge oder leichte Aufklärungsbuggies. Hier kann man sehr viel Zeit verlieren, in der der Computergegner oder auch ein menschlicher Mitspieler längst das Ziel der Mission erreicht haben kann.

Apropos Mitspieler! Battle Isle 2 kann natürlich auch zu zweit gespielt werden, wobei leider wieder das alte Manko auftaucht: nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, muß er sich umdrehen oder den Raum

neue Taktiken vom sog. "großen Strategen" verlangen. Dazu kommt noch die extrem hohe Einheiten-Vielfalt, die mit satten 54 Fahrzeugen zu Buche schlägt. Wenn nicht ständig auf die unterschiedlichen Fähigkeiten

# BATTLE ISLE II



### Die Einheiten

Zu einem Strategiespiel gehören natürlich auch zahlreiche militärische Einheiten. Battle Isle II fährt hier große Geschütze auf. Mehr als fünfzig unterschiedliche Einheiten stehen im Spiel zur Auswahl und diese Zahl wächst im Laufe des Spiels ständig. Schließlich tauchen sogar Einheiten auf, die nicht einmal im Handbuch Erwähnung finden.



Bodentruppen unter Beschuß genommen werden, solange er sich in 10.000 Metern Höhe befindet. Im Gegenzug kann dieser natürlich auch keine Bomben werfen. Das gleiche Bild ergibt sich bei Zerstörern und U-Booten...

Als äußerst spannungssteigernd erweisen sich auch die unbekannten Gebiete, die erst im Laufe der Zeit erforscht werden



● **Mit Flugzeugträgern und Landungsbooten ist es leicht, große Truppenteile zu bewegen.**



● **Battle Isle 2 bietet eine Menge Szenarien und ist dementsprechend hochmotivierend.**



● **Chromos ist ein heißes Pflaster! Auf Feinde trifft man genauso oft wie auf Verbündete.**

genauer, so kann man sogar bemerken, daß selbst dem jeweiligen Untergrund (Schnee, Sand, Fels) und benachbarten Einheiten Beachtung geschenkt wurde. Die tollen und stimmungsvollen Soundeffekte runden den positiven Gesamteindruck ab und machen dieses Spiel zu einem echten Hit!

**Oliver Menne**

können. Fährt man mit einer Aufklärungseinheit in ein solches Gebiet hinein, so kann man von gegnerischen Truppen überrascht werden oder auf eine Mine stoßen. Andererseits ist das die einzige Möglichkeit, mehr über den Feind und seine Einheiten zu erfahren.

Gesteuert wird Battle Isle 2 komplett über Maus, wobei natürlich auch die Tastatur genutzt werden kann. Das empfiehlt sich allerdings nur in den wenigsten Fällen, wurde doch die Maussteuerung so hervor-

gebracht umgesetzt, daß man das Keyboard schnell beiseite schiebt. Mit wenigen Mausklicken können alle wichtigen Optionen, Einheiten und Gebäude ausgewählt werden, und man muß sich niemals durch komplizierte Untermenüs kämpfen. In Sachen Benutzerführung ein vorbildliches Programm.

In puncto Grafik und Sound gibt sich Battle Isle 2 sehr außergewöhnlich. Ausgezeichnete Grafiken und phantastischer Sound in einem Strategiespiel? Das hielten viele bislang für unmöglich. Westwoods Dune 2 war bislang die einzige Ausnahme, doch stand bei diesem Programm auch der Actionpart stark im Vordergrund. Bei Battle Isle 2 wurden alle 54 Einheiten in lupenreiner Polygongrafik auf CD-ROM gebannt und - das ist der Clou - animiert. Da drehen sich Panzer in Kreisen und U-Boote in Ellipsen. Eine wahre Augenweide. Dazu kommen noch die tollen Kampf-Sequenzen, die mit wahnsinnigen Kamerafahrten aufwarten können. Betrachtet man diese animierten Szenen

### Die Übersicht

Da die sechseckigen Spielfelder eine Größe von bis 56 mal 64 Feldern annehmen können, empfiehlt es sich, die Kartenübersicht so oft wie nur möglich anzuwählen, um ständig Herr der Lage zu bleiben.



**INFO BITS**

Eine Netzwerkversion (bis zu sieben Spieler) wird separat erhältlich sein und der ersten Auflage liegt sogar ein Roman bei. Das literarische Werk kann aber auch über den Buchhandel bezogen werden.

**GRAFIK 082**

**SOUND 076**

**FUN**

**090**



Strategie-Action-Spiel

# ARCHON ULTRA

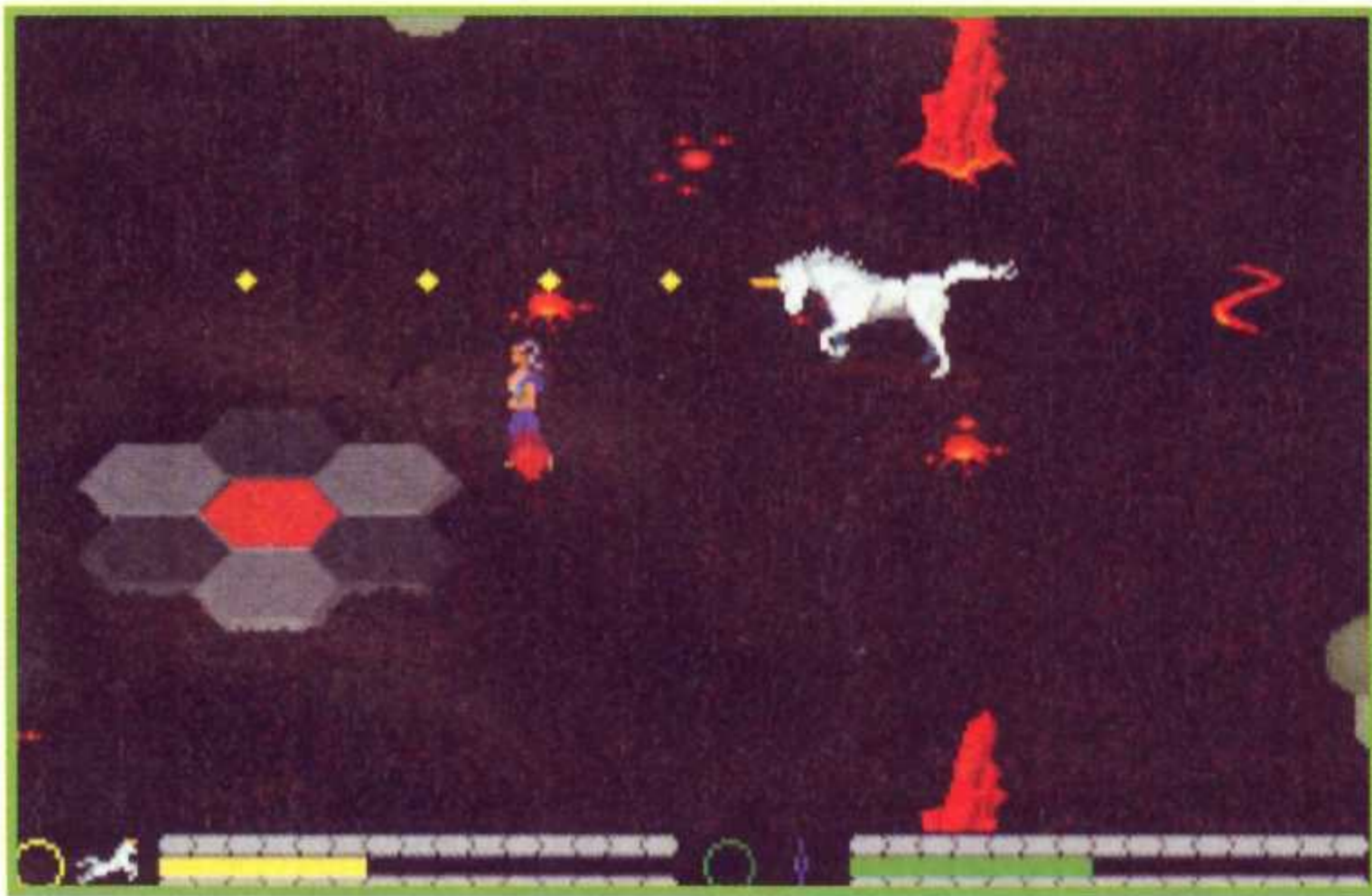
■ Hersteller: SSI . Preis ca.: DM 120.- ■

**Archon, das erstmals 1983 erschien, wurde damals von Ariolasoft vertrieben und zählt mit Sicherheit zu den heutigen Klassikern der frühen Computerspiele. Knapp elf Jahre später möchte SSI diesen riesigen Erfolg noch einmal wiederholen...**

**A**m treffendsten läßt sich Archon als ein modifiziertes Schachspiel mit Actioneinlagen beschreiben. Auf einem schachbrettähnlichen Spielfeld stehen sich zwei konkurrierende Heerscharen gegenüber. Ein Sieg läßt sich entweder durch die Besetzung aller strategisch wichtigen Punkte - die sog. Power Points - oder die Vernichtung aller gegnerischen Figuren erringen.

Das Spielfeld kann in drei unterschiedliche Zonen eingeteilt werden: Schwarze, weiße und ständig wechselnde Felder. Die sich verändernden Felder geben der jeweiligen Kriegspartei Vorteile, wenn es sich um die gleiche Farbe handelt; dementsprechend ergeben sich Nachteile, sobald die Farbe in die des Gegners umschlägt. Ganz so einfach bzw. gewaltlos wie beim Schach geht es jedoch nicht zur Sache. Treffen zwei Figuren aufeinander, kommt es zu einem gnadenlosen Gefecht, das auf einem in Vogelperspektive zu

sehenden Gelände ausgetragen wird. Bei diesen Kämpfen stehen allen Kriegern bestimmte Waffen und Fähigkeiten wie beispielsweise Blitze, Feuero dem oder Speere, aber auch Verteidigungsmöglichkeiten wie Versteinering, Sprünge und ähnliches zur Verfügung. Durchweg gelungen sind Grafik, Animation und Hintergründe. Umso bedauerlicher ist es, daß der Action-Teil Grund zu Beanstandungen gibt. Die Bewegungsgeschwindigkeit der Figuren ist mehr als zäh und bei einem Versuch, den Gegner zu treffen, wird klar, daß die Kollisionsabfrage und die tolle isometrische Vogelperspektive das Treffen des Gegners zum Glücksspiel machen. Über diesen etwas mißglückten Spielpart, der jedoch einen Großteil des Spielreizes ausmacht, helfen auch keine beeindruckenden Sound/FX, ein 486er oder die reichhaltig vorhandenen Spieloptionen hinweg - Schade!



GRAFIK 065  
SOUND 065  
FUN  
063

Simon Schmid

## VIEWPOINT



Trotz der auftretenden Mängel und des sehr gewöhnungsbedürftigen Kampfteils sollten nicht nur alte Hasen dieses Spiel unter die Lupe nehmen. Denn in welchem anderen Computerspiel kann denn ein Goblin zeigen, daß auch in ihm wahres "Drachentöterblut" fließt?!

Simon Schmid



# DAS INTRO



## Adventure

# BENEATH A STEEL SKY

■ Hersteller: Virgin Games/Revolution . Preis ca.: DM 120.- ■

**Mad Max und Blade Runner haben es uns schon vor Augen geführt: die Zukunft muß nicht unbedingt so rosig aussehen, wie uns zahlreiche Wissenschaftler und Politiker weismachen wollen. Schreckliche Zukunftsvisionen hat aber nicht nur die Filmindustrie zu bieten, auch auf dem PC stoßen sie auf wachsende Begeisterung.**

**B**eneath a Steel Sky spielt in nicht allzu ferner Zukunft. Unter mysteriösen Umständen wird Robert Foster entführt und in einem Helikopter in eine weit entfernte Stadt gebracht. Durch einen scheinbaren "Zufall" geraten plötzlich die Instrumente des Hubschraubers außer Kontrolle, eine Bruchlandung wird nötig und als einziger Überlebender verläßt Foster das brennende Wrack. Warum haben die Kidnapper Robert nur entführt? Warum fielen die Instrumente aus? Und wer um Himmels Willen ist dieser unbekannte Mr. Overman? Diese und weitere Fragen sollen und müssen beantwortet werden, möchte Robert Foster doch schließlich diesen sehr suspekten Ort so schnell wie möglich verlassen. Von der spannenden Geschichte möchte ich an dieser Stelle nicht mehr verraten. Nur eines noch: ein dubioses Wesen

zieht im Hintergrund die Fäden und stellt eine ernstzunehmende Gefahr für die gesamte Menschheit dar...

Das Spielinterface ist zwar nicht vollkommen neu, für Adventures jedoch mehr als richtungsweisend. Rollenspieler werden das System bereits aus dem Einsteiger-Hit Lands of Lore: The Throne of Chaos kennen. Das Inventory ist ständig abrufbereit, indem man den Cursor einfach auf die oberste Bild-

schirmzeile zieht. Nervige und auf Dauer demotivierende Menüklickereien werden auf diese Weise vermieden.

Die Geschichte wirkt anfangs ein wenig langsam und träge, entwickelt dann aber nach den ersten Aktionen eine unglaubliche Dynamik, die stundenlang



## 'ROOTS'

Lands of Lore läßt grüßen: außer dem Inventory ist BASS aber einzigartig!



## GRAFIK 075

SOUND 082

## FUN

084





an den Bildschirm fesseln kann. Dabei kann man sich nicht nur durch die gewöhnlichen Adventure-Umgebungen bewegen, sondern auch - zur Freude aller SF-Anhänger - eine hervorragende Cyberspace-Komponente genießen. Viele werden jetzt eine halbherzige Umsetzung wie bei Bloodnet aus dem Hause MicroProse erwarten, doch liegen sie damit zum Glück vollkommen falsch. Der

Cyberspace "spielt" sich fast genauso wie der Rest des Adventures, nur baut sich eine viel größere Spannung auf.

Auf den ersten Blick wirkt Beneath a Steel Sky besonders aus grafischer Sicht ein wenig unbeholfen und lieblos; "ungewöhnlich" wäre hier allerdings

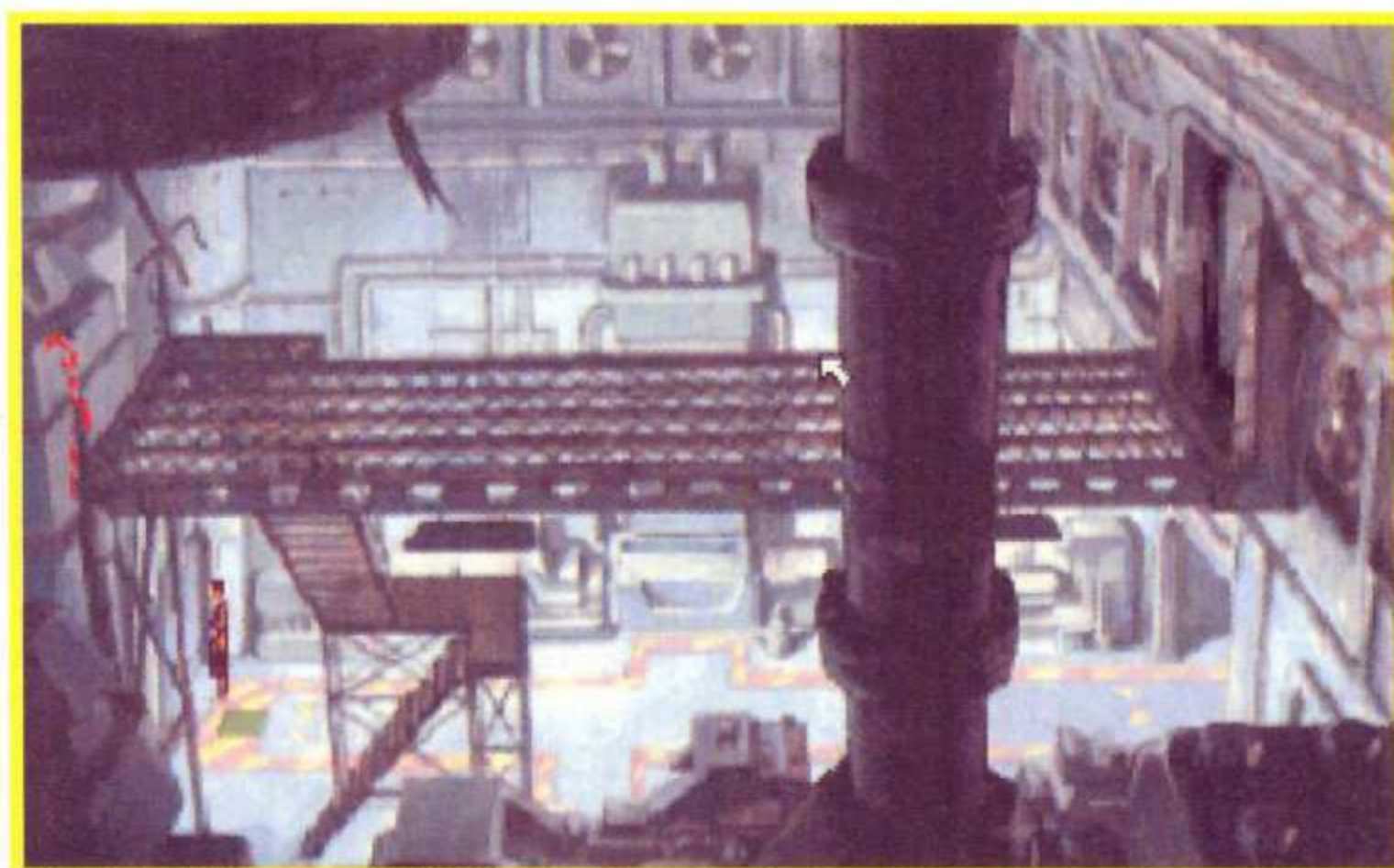
das bessere Wort. Beneath a Steel Sky hat vor allem durch das Mitwirken von Zeichen-Profi Dave Gibbons (Watchmen, Give me Liberty) einen völlig eigenen Stil bekommen. Dave entwarf nicht nur den beiliegenden achtseitigen Comic, sondern hat seine gesamte Kreativität auch im

Spiel eingebracht. Aus diesem Grund ist Beneath a Steel Sky nur schwer mit den Referenzprodukten aus den Softwareschmieden von Sierra und LucasArts zu vergleichen. Die Soundeffekte verleihen dem Geschehen die nötige Realitätsnähe und die abwechslungsreichen Musikstücke können sich ebenfalls hören lassen.

**Oliver Menne**



● Der Junge mit dem Game Boy gibt Informationen über den „Gärtner“! Nein, er ist nicht der Mörder!



**VIEWPOINT**

Revolution verfolgt mit Beneath a Steel Sky den Traum vom Virtual Theatre, also von interaktiver Unterhaltung. Die Rätsel sind nicht allzu schwer, so daß man in wenigen Stunden, sagen wir zehn bis fünfzehn, bis zum Ende gekommen sein sollte. Diese Stunden haben es aber wirklich in sich und sind an Spannung kaum zu überbieten. Den Titel "Storyboard des Jahres" hat das Spiel fast so gut wie in der Tasche! **Oliver Menne**

**TOP NEWS VERSAND**

Die neusten Computer-Spiele zu günstigen Preisen!

z.B. die TOP-Spiele für IBM-PCs und kompatible

Alone in the Dark 2 DV	Fr. 99.-	Mortal Kombat DA	Fr. 68.-
Christoph Kolumbus DV	Fr. 96.-	Rebel Assault (CD)	Fr. 99.-
DOOM	Fr. 79.-	Sam & Max DV	Fr. 99.-
EPIC PINBALL (8 Flipper)	Fr. 89.-	Zeppelin DV	Fr. 96.-

*Verlangen Sie bitte unsere Gesamtpreislise für Amiga oder PCs*

Postfach 122, CH-9469 Haag, Fax/Telefon-Nr. 081/771.62.63

**EHBA " Soft "**  
Schusterbeckstraße 24  
94481 Grafenau  
Tel. 08552/4788 Fax. 08552/4888

PC Artikel	Art	Preis
X - Wing	DA	95,30
X - Wing Upgrade	DV	60,80
B - Wing	DV	46,90

**Microprose Spiele:**

Fields of Glory	DV	95,90
Master of Orion	DV	95,90
Pirates of Gold	DV	95,90
Starlord **	DV	95,90
Subwar 2050	DV	99,90
The Legacy	DV	95,90

**CD - ROM**

Panasonic / Matsushita 562 B	469,00
Doublespeed, Fotofähig, usw.	

PC Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81,50
Alone in the Dark 2	auf Anfrage	
Anstoss	DV	71,20
Battle Isle 2 **	auf Anfrage	
Beneath a steel Sky **	auf Anfrage	
Betrayal at Krondor	DV	81,50
Burntime	DV	86,10
Comanche	DV	95,30
Comanche Mis. Disk 2	DV	60,80
Das Schwarze Auge 2 **	DV	88,40
Day of Tentacle	DV	95,30
Der Planer	DV	83,80
Die Siedler **	auf Anfrage	
Doom	auf Anfrage	
Dune 2	DV	66,60
Elite 2	DV	72,30
Flight Simulator 5.0	DV	119,90
Fire & Ice	DA	67,70
Flashback	DV	72,30
Freddy Pharkas	DV	72,30
Gabriel Knight	DV	72,30
Hand of Fate ( Kyrandia 2	DV	67,80
Incredible Toons	DV	74,60
Kolumbus	DV	83,80
Lands of Lore	DV	58,60
Larry 6	DV	79,90
Mortal Kompat	DA	55,10
Pacifik Strike **	DV	88,40
Police Quest 4 **	DV	72,30
Privateer	DA	90,70
Privateer Speech Pack	DA	42,40
Quest for Glory 4 **	DV	72,30
Rise of the Robots **	auf Anfrage	
Sam & Max	DV	95,30
Seewolf **	auf Anfrage	
Strike Commander	DA	92,90
Strike Com. Speech Pack	DA	39,90
Strike Com. Tactual Opera.	DA	39,90
Syndicate	DV	85,90
Syndicate Data Disk	DV	40,10
Tie Fighter **	auf Anfrage	
Turrican 2 **	auf Anfrage	
Ultima 8 (Pagan **	DV	88,40
Ultima 8 Speech Pack **	auf Anfrage	

**Soundkarten:**

Sound Galaxy BX II	DV	149,00
Sound Galaxy NX Pro	DV	279,00
Sound Galaxy Pro 16 Extra	DV	389,00
Soundblaster 16 Basic	DA	279,00
SB 16 Multi CD ASP	DA	429,00
Sound Wave	DA	539,00
Game Wave	DA	339,00

**Joysticks:**

Advancet Gravis Schwarz	72,00
Advancet Gravis Transpa.	76,00
CH Flight Stick	159,00
CyberMan	auf Anfrage
Gravis Game Pad	49,90

Irrtümer u. Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren. Versandkosten: NN 9,50 + 3 DM Zahlfakt.  
\*\* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.  
Spiel nicht gefunden, bitte rufen Sie uns an.

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**



# MAD NEWS

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



● **Du wolltest schon immer mal auf dem Sessel des BILD-Chefredakteurs Platz nehmen? MAD NEWS macht's möglich!**

Das Leben ist hart, aber ungerecht: Weil der Programmchef eines Privatsenders am Weihnachtsabend aus Versehen Pornos über die Bildschirme jagt, muß er seinen Hut nehmen. Sein neuer Arbeitgeber ist ein Verlag, der mit einem Revolverblatt die



Konkurrenten BAD NEWS und SAD NEWS ausstechen möchte. Dazu werden Reporter und Fotografen auf Tour geschickt und natürlich dürfen auch Kreuzwörter und Mutter Beimers Leibgericht nicht fehlen. Jeden Abend mußt Du aus der Fülle von Fotos, Reportagen und Anzeigen die richtige Mischung zusammenstellen. Im Layout-Modus dürfen die Spalten mit der Maus nach Belieben mit Skandalen und reißerischen Schlagzeilen gepflastert werden.

**Petra Maueröder**



Grafik	065%
Sound	065%
Fun	081%

# SIMCITY 2000

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



● **Sim City 2000 kann nicht nur spielerisch, sondern auch optisch voll überzeugen. Veteranen wird es Freudentränen in die Augen treiben.**

Komplett neu überarbeitete Städte erfüllen mich meist mit Grausen. Bei SimCity 2000 ist allerdings eher das Gegenteil der Fall. Schon der Vorgänger erreichte absoluten Kultstatus, aber es wurde noch gehörig zugelegt. Nicht nur über-, sondern auch unterirdisch ist viel Neues hinzugekommen. Nur zu oft ist nun eine frisch verlegte Wasserleitung der wünschenswerten U-Bahn im Wege. Das



alles hat natürlich auch seinen Preis - und da meine ich nicht nur die Anschaffungskosten! Das Spiel verlangt nach stolzen 4MB RAM und die Grafikkarte sollte auch mit 1MB ausgestattet sein.

**Rainer Rosshirt**



Grafik	090%
Sound	060%
Fun	095%

# DRAGON-SPHERE

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

Dragonsphere ist MicroProses dritter Versuch, im Genre Adventure Fuß zu fassen. Schauplatz des Geschehens ist ein märchenhaftes Königreich, in dem ein böser Zauberer sein Unwesen treibt. Die Story wurde hervorragend konstruiert und die technische Realisierung kann sich ebenfalls sehen lassen. Ein Klasse-Spiel, das praktisch danach schreit, fortgesetzt zu werden.

**(om)**



Grafik	085%
Sound	080%
Fun	082%

# PINBALL FANTASIES

■ Hersteller: 21th Century  
Preis ca.: DM 100.- ■

Nachdem der PC-Markt in letzter Zeit mit guten Flippersimulationen geradezu überschwemmt wurde, schraubt 21th Century mit der PC-Version von Pinball Fantasies erneut den Maßstab nach oben. Die vier Tische werden in feinsten SVGA-Grafik dargestellt. Mit dem erheblich verbesserten Handling bietet das Programm nun endgültig den ultimativen Flipperspaß.

**(tb)**



Grafik	088%
Sound	080%
Fun	090%

# FURY OF THE FURRIES

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

Endlich treiben die putzigen Tinnies auch auf dem PC ihr Unwesen. Ein ausgezeichnetes Jump & Run, bei dem auch die kleinen, grauen Zellen nicht zu kurz kommen - witzig gemacht und ausgezeichnet spielbar. Satte 100 Level garantieren stundenlangen Spielspaß, obwohl man manchmal wirklich der Verzweiflung nahe ist und die Tastatur in die Ecke werfen möchte. Bitte mehr davon! **(rr)**



Grafik	076%
Sound	060%
Fun	088%

# QUANTUM GATE

■ Hersteller: Media Vision  
Preis ca.: DM 150.- ■

Viel Sound, noch mehr Grafik, aber wenig Spiel. Wie die meisten CD-ROM-Spiele erweist sich auch Quantum Gate als hervorragendes Demo ohne ein anständiges Spielprinzip. Dennoch: einigen PC-Besitzern wird dieses Spiel bestimmt Spaß machen. Streng genommen könnte man aber auch in die nächste Videothek gehen und sich einen x-beliebigen SF-Streifen ausleihen.

**(om)**



Grafik	091%
Sound	090%
Fun	063%



AMIGA CD32 • MEGA CD • PC CD-ROM

POD BAY

**Eilmeldung vom Zentralcomputer...** Unsere Scanner erfassen Packungsset mit der begrenzten Ausgabe von Microcosm für PC CD-ROM.

**Tiefenprüfung ergibt...** Superverpackung, Soundtrack-CD, exklusives Baumwoll-T-Shirt und CD für interaktives Gameplay.

**Datenbank meldet...** Nur 15.000 Sets weltweit nach dem Motto "Wer zuerst kommt, kauft zuerst" produziert. Sonderausgabe für PC CD-ROM kostet im Einzelhandel **129,95 DM**. Auch Microcosm-Standardprodukte für Mega CD und Amiga CD32 gesichtet. Unverbindliche Preisempfehlung nur für die Spiel-CD: **119,95 DM**.

**Verkaufsprognose...** AUSSERORDENTLICH GÜNSTIG

**Zentralcomputer schlussfolgert...** Sofortbestellung. Ansonsten riskieren die Händler signifikante Umsatzverluste.

**Ende der Meldung...** ■

# MICROCOSM

**KEINER IST DAGEGEN IMMUN.**



'Das Spiel sieht nicht nur edel aus, es spielt sich auch so.' ASM 'A new era in gaming and the way ahead for CD. This is THE way forward.' MEGA 'The future today... Quite unbelievable.' THE ONE 'Stunning game...buy it and be dazzled' PC POWER Screenstar Award CU AMIGA CD32 'It's guaranteed to knock your socks off.' PC REVIEW 'Has a unique style of playing producing a superior game...92%' SEGA MEGADRIVE ADVANCED GAMING 92% MTV 90% MEGA POWER 90% SATURDAY DISNEY

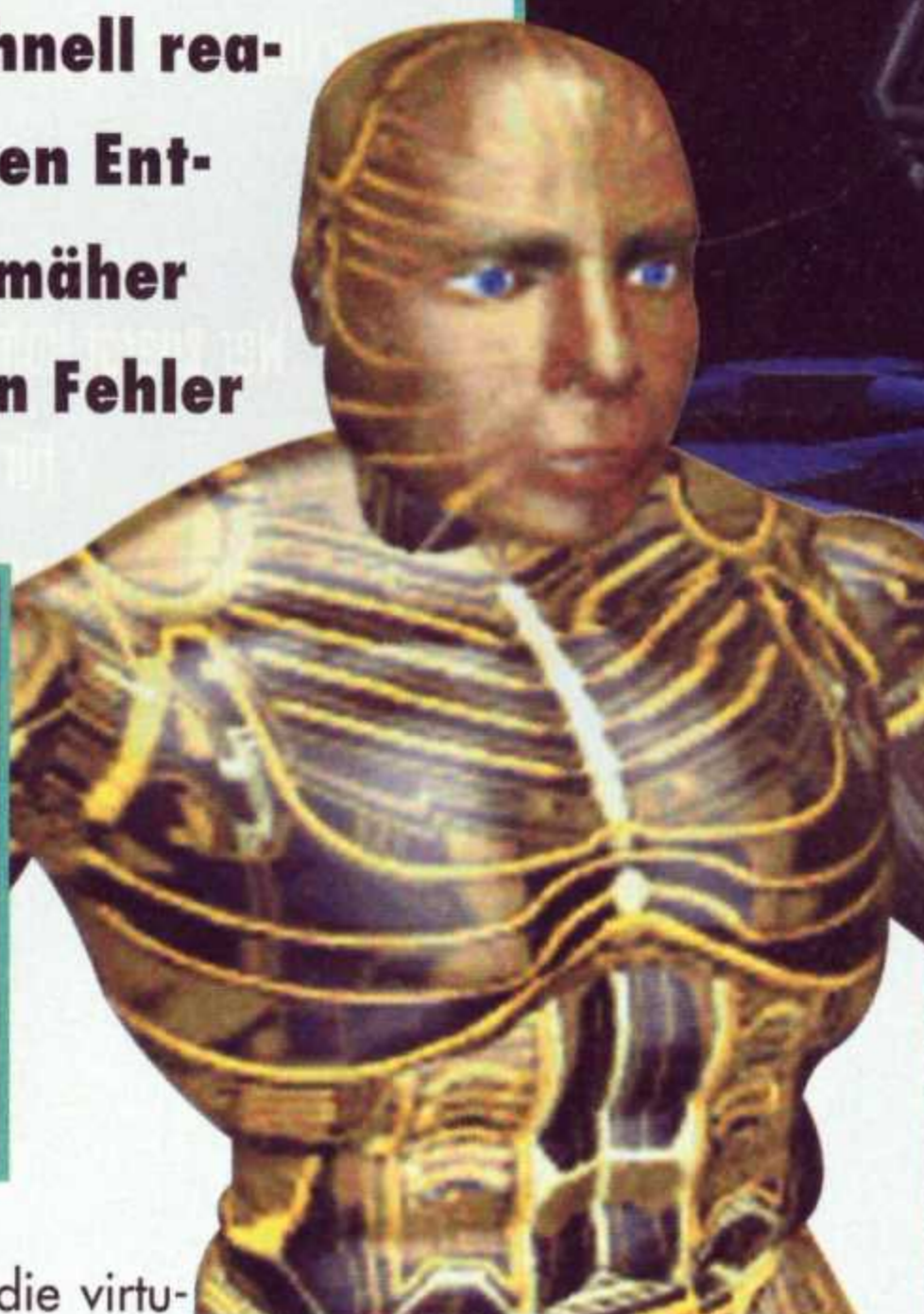


## Virtual Reality

# THE LAWNMOWER MAN

■ Hersteller: Sales Curve . Preis ca.: DM 120.- ■

**Paß' bloß auf! Jetzt heißt es schnell reagieren und zielsicher die richtigen Entscheidungen treffen. Der Rasenmäher wartet nur darauf, daß Du einen Fehler machst...**



**D**er geistig zurückgebliebene Jobe macht sich nützlich, indem er in der Nachbarschaft rasenmäht - bis ihn Dr. Angelo zum Versuchskaninchen für seine Virtual Reality-Experimente macht. Die Eingriffe verleihen Jobe übermenschliche Fähigkeiten, die Dr. Angelo für friedliche Zwecke nutzen will. Doch er hat die Rechnung ohne seinen Geldgeber, "The Shop", gemacht: dessen Einmischung verwandelt Jobe in ein zerstörungswütiges Monster, das als Cyberjobe die Weltherrschaft übernehmen will.

Im Spiel begibst Du Dich als Dr.

Angelo in die virtuelle Welt Cyberjobes, um die Erde vor dieser Bestie zu retten. Deine Suche nach Cyberjobe findet in einer futuristisch-kalten Umgebung statt: mal wachsen Dir Flügel und Du düst durch ein finsternes Röhrensystem, dann gilt es, einen Roboter zu einem Schüssel zu dirigieren usw. - immer mit der Faust des Todes im Nacken. Unterbrochen wird die wahnwitzige Hatz des öfteren von kurzen Filmschnipseln, die mehr oder weniger zusammenhanglos Erinnerungsfetzen Cyberjobes präsentieren.

Das ultimative Virtual Reality-Erlebnis will sich beim Spieler trotz aller Game-Features nicht einstellen. Zwar trumpft der Rasenmäher-Mann mit atemberaubenden Kameranäherungen und tollen Ray-Tracing-3D-Sequenzen auf, aber die Grafiken sind teilweise derart grobkörnig, daß einige Formen aus der Nähe nur noch als undifferenzierte Pixelhaufen wahrzunehmen sind. Auch die Sprachausgabe hat ihre Macken: Die Stimmen wurden stellenweise mit Halleffekten

richtiggehend "zugekleistert", so daß man selbst bei guten Englischkenntnissen kein Wort mehr versteht.

Man bekommt ausgiebig Gelegenheit, zu trainieren. Das ist auch nötig, denn es fehlt die Möglichkeit, zwischendurch mal den Spielstand abzuspeichern - ärgerlich, wenn man nach zwei Continues jedesmal wieder ganz von vorne anfangen soll! Nichts zu meckern gibt es bei der Musik. Die Aktionen auf dem Bildschirm wurden rhythmisch und atmosphärisch so gut auf den Soundtrack abgestimmt, daß man gelegentlich fast den Eindruck hat, vor einem Musik-Videoclip zu sitzen. **Herbert Aichinger**

### VIEWPOINT



Ein Virtual Reality-Game auf CD-ROM, noch dazu in so einer tollen Verpackung - leider konnte mich The Lawnmower Man dann aber doch nicht vollends überzeugen: recht grobe Grafiken, zu wenig Abwechslung und das Manko mit den Spielständen trüben das Vergnügen. Trotzdem ist The Lawnmower Man der richtige Schritt in Richtung Virtual Reality auf dem PC.

**Herbert Aichinger**

GRAFIK 072

SOUND 086

FUN

063

### INFO BITS

386er  
2 MB RAM  
Steuerung komplett über Tastatur  
SoundBlaster

# SOFTWARESALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG

TEL.: 05021 / 910416 & -417 FAX: 05021 / 910403 & -404

IBM	IBM	IBM	CD-ROM	AMIGA	AMIGA	AMIGA JOYSTICKS	S-NES DT. MODULE
1869 DV 79,90 DM	F-14 Fleet Def. ?? in Vorb.	Privateer DA 84,90 DM	7 the Guest DA 89,90 DM	1869 DV 69,90 DM	Krustys FH. DA 49,90 DM	Gravis Switch 64,90 DM	Action Replay 99,90 DM
1942-Pac. AW DA in Vorb.	F-15 III DA 89,90 DM	-Speech DA 39,90 DM	Alone in Dark DV 89,90 DM	1990-'93er E. DV 39,90 DM	Legend of Kyr. DV 59,90 DM	Gravis Gamepad 49,90 DM	Gamemaged 99,90 DM
Aces of Pac. DA 74,90 DM	F-19 Stealth DA 39,90 DM	-Sp. Op. 1 DA 44,90 DM	*Battle Chess DA 89,90 DM	Addams Fam. DA 49,90 DM	Lemmings DP DA 59,90 DM	JOYSTICKS QUICKJOY 14,90 DM	Aero d. Akz. 139,90 DM
Aces Data EA 49,90 DM	Falcon 3.0 DA 84,90 DM	Protostar DA 74,90 DM	Bat 2 DV 79,90 DM*	Alfred Chicken DA 49,90 DM	Lionheart DA 59,90 DM	SV 119 Junior 14,90 DM	Alladin 119,90 DM
Aces + Data DA 84,90 DM	-Flight Tiger DA 59,90 DM	Quarterpole DV 69,90 DM	*Battle Isle 2 DV 84,90 DM*	Allen 3 DA 49,90 DM	Locomotion DV 59,90 DM	SV 120 Jun.-stick 14,90 DM	Alfred Chicken 139,90 DM
Aces of Deep EA in Vorb.	-Mig 29 DA 59,90 DM	Quest f. Gl. 3 DA 79,90 DM	Black Line 1 DV 59,90 DM	Allenbr. SpE EA 29,90 DM	Lollypop DV 64,90 DM	SV 121 I.T. 14,90 DM	Allen 3 129,90 DM
Aces of Deep DV in Vorb.	-Hornet DA 59,90 DM	Quest f. Gl. 4 EA 69,90 DM	Black Line 2 DV 49,90 DM	Allenbreed 2 DA 49,90 DM	Lolypop DV 79,90 DM	SV 122 II 14,90 DM	Asterix 109,90 DM
Aces over Eur. DV 79,90 DM	Fantasy Emp. EA 69,90 DM	Quest f. Gl. 4 DV in Vorb.	Bloodnet ?? in Vorb.	Ambermoon DV 79,90 DM	Lords of Power DA 74,90 DM	SV 123 III S.-ch. 19,90 DM	Battletoads 119,90 DM
Air Combat Cl. EA 79,90 DM	Fields of Glory DA 89,90 DM	Railr. Tyc. Del. DV 79,90 DM	Blue Force DA 79,90 DM	Ancient Art DA 69,90 DM	Last Vikings DV 64,90 DM	SV 124 II Turbo 19,90 DM	Beethoven 124,90 DM
Air Force C. ?? in Vorb.	Final Conflict ?? in Vorb.	Railw. Chall. DV 79,90 DM	Burn. Steel DV 84,90 DM	Anstoß DV 69,90 DM	Lothar Matfh. DV 69,90 DM	SV 125 V S.-board 34,90 DM	Best of Best 129,90 DM
Allenbreed DA 59,90 DM	Fire & Ice DA 59,90 DM	Ragnarok DV 84,90 DM	Burn. Steel 2 ?? in Vorb.	Apocalypse DA 49,90 DM	Lotus Comp. DA 59,90 DM	SV 126 VI Jeff. 24,90 DM	Blazing Skies 134,90 DM
Alone in Dark DV 89,90 DM	Flashback DV 69,90 DM	Rally EA 69,90 DM	Burntime DV 79,90 DM	Assassin SpE DA 34,90 DM	M 1 Tank DA 39,90 DM	SV 127 VII Topstar 34,90 DM	Bomber Man 109,90 DM
Alone in D. 2 DV 89,90 DM	Fleet Defender ?? in Vorb.	Red Baron DV 79,90 DM	Carmen USA EA 104,90 DM*	ATAC DV 79,90 DM	Mad News DA 69,90 DM	SV 128 Mega. 34,90 DM	Bram Stoker 129,90 DM
Ambush at S. DA 84,90 DM	Flugsim. 5.0 DV 129,90 DM	-Data DV 49,90 DM	CD-Rom Ed. 1 DV 69,90 DM	A-Train DV 79,90 DM	Mad TV DV 69,90 DM	SV 129 IX Footp. 49,90 DM	Bubba 119,90 DM
Ancient Art DA 79,90 DM	Flugsim. 5.0 EA 89,90 DM	Red Bar.+Data DV 89,90 DM	Chessmaster DA 84,90 DM	-Constr. Kit DV 49,90 DM	Maelstrom DV in Vorb.	SV 131 S.-star 24,90 DM	Cal Ripken jr. 139,90 DM
Anstoß DV 69,90 DM	-New York EA 49,90 DM	Rex Nebular DA 79,90 DM	Classic Fl. Sm DA 64,90 DM*	Aufschw. Ost DV 69,90 DM	Magic End. DV in Vorb.	SV 132 H.-star 29,90 DM	Cliffhanger 109,90 DM
Archon Ultra EA 69,90 DM	-Paris EA 49,90 DM	Return of Med. DV 79,90 DM	Comanche C. DV 89,90 DM	B-17 Fly. F. DA 69,90 DM	Mega Mix DA 64,90 DM	SV 133 M.-star 39,90 DM	Congas Caper 119,90 DM
Archon Ultra DV 79,90 DM	*San Fran. DA 69,90 DM	Ringworld EA 69,90 DM	Conspiracy DA 89,90 DM	Battle Isle 2 DV 79,90 DM	Micro Mach. DA 49,90 DM	SV 134 Jun.-star 29,90 DM	Cool Spot 129,90 DM
Armoured Fist ?? in Vorb.	Forg. Castle DV 79,90 DM	Rise of Rob. ?? in Vorb.	Cyberace DV 84,90 DM	Battle Isle D. 2 DA 49,90 DM	Might&M. 3 DV 79,90 DM	HARDWARE	Crash Dummies 129,90 DM
ATAC DA 79,90 DM	Form. I GP DA 89,90 DM	Rorkes Drift DV 69,90 DM	Das sch. Auge DV 69,90 DM*	Battle Team DA 74,90 DM	Miss over X. DA 49,90 DM	SV 702 Laufwerk 149,90 DM	Cybernator 129,90 DM
A-Train DV 89,90 DM	Freddy Ph. DV 69,90 DM	Ryder Cup DA 69,90 DM	Day of Tent. EA 79,90 DM	Bazoooka Sue DV 79,90 DM	Monkey Isl. DV 69,90 DM	Speicher auf 1 MB 59,90 DM	Daffy Duck 139,90 DM
-Constr. Kit DV 49,90 DM	Gabriel Kn. EA 69,90 DM	Sabre Team DV 79,90 DM	Day of Tent. DV 89,90 DM*	BC Kid DA 59,90 DM	Monkey Isl. 2 DV 79,90 DM	AMIGA 1200/4000	Darius Twins 109,90 DM
Aufschw. Ost DV 69,90 DM	Gabriel Kn. DV in Vorb.	Sam & Max EA 74,90 DM	Der Clou DV 79,90 DM*	Big Sea DA 64,90 DM	Morph DA 49,90 DM	1869 DV 69,90 DM	Dennis 119,90 DM
B-17 Fly. Fortr. DA 84,90 DM	Gateway 2 EA 69,90 DM	Sam & Max DV 84,90 DM	Der Patrizier DV 84,90 DM*	Bills Tomato G. DA 59,90 DM	Mortal Komb DA 59,90 DM	Allenbreed 2 DA 59,90 DM	Der Rassenm. M. 134,90 DM
B-Wing DV 44,90 DM	Goal DA 64,90 DM	Schöne & B. DA 69,90 DM	Dracula Unt. DA 89,90 DM	Black Sect ?? in Vorb.	Mr. Nutz DA 49,90 DM*	Anstoß DV 69,90 DM	Double Dragon 134,90 DM
Ballistic Dipl. DV 49,90 DM	Goblins 2 DV 84,90 DM	Sela Team DA 79,90 DM	Dung. Hack EA 69,90 DM	Blastar DA 49,90 DM	Nick Faldo DA 79,90 DM	Body Bl. Gal. DA 59,90 DM	Flashback 134,90 DM
Bat 2 DV 79,90 DM	Goblins 3 DV 79,90 DM	Sens. Soccer DA 59,90 DM	Eco Quest EA 79,90 DM	Body Blows DA 54,90 DM	Nicky Boom DV 64,90 DM	Burning Rubber DA 64,90 DM	Goof Troop 119,90 DM
Battlech. 4000 DA 69,90 DM	Gunship 2000 DA 84,90 DM	Serp. Isle (U7) 2 DA 74,90 DM	Eric the Unr. EA 64,90 DM	-Galactic DA 49,90 DM	No. 2 Coll. DV 69,90 DM	Burntime DV 69,90 DM	Harleys Adv. 109,90 DM
Battle Isle 2 DV 79,90 DM	*Scenario DA 59,90 DM	Shadowcaster DV 79,90 DM	Eye of Beh. C. DV 84,90 DM	Bubba'n'Shlyx ?? in Vorb.	Penth. HN DA 39,90 DM	Chaos Engine DA 49,90 DM	Hole in One 119,90 DM
Battle Team DA 74,90 DM	Hand of Fate EA 69,90 DM	Shad. of Comet DV 89,90 DM	Fant. Empire EA 69,90 DM	Bund. M. Pr. DV 64,90 DM	-Deluxe DV 59,90 DM	Civilization DV 69,90 DM	Home alone 2 124,90 DM
-Data 2 DA 49,90 DM	Hand of Fate DV 69,90 DM	*Sherl. Holmes DA 79,90 DM	Fr. Pharkas DA 79,90 DM*	Burntime DV 79,90 DM	PGA T. Golf+ EA 59,90 DM	Der Clou DV 69,90 DM	Jimmy Connors 129,90 DM
Battleframe EA in Vorb.	Hannibal DV 79,90 DM	Silverball DA 59,90 DM	Gabr. Knight EA 79,90 DM	Campaign DV 74,90 DM	Pinball Ed. DA 64,90 DM	D/Generation DA 39,90 DM	Jurassic Park 124,90 DM
Battletoads DA in Vorb.	Harpoon 2 EA 79,90 DM*	Sim Ant DV 79,90 DM	Gateway 2 EA 69,90 DM	Campaign 2 DA 69,90 DM	Pirates DA 39,90 DM	Der Sch. im Ss. DV 79,90 DM*	King of Monst. 119,90 DM
Bazoooka Sue DV 79,90 DM	*Harrier Jump. EA 89,90 DM	Sim City Del. DA 89,90 DM	Goblins 2 EA 64,90 DM	Cannon Fodd. DV 69,90 DM	Pizza Conn. DV 79,90 DM*	Dynatech DV 59,90 DM	Last Action Hero 109,90 DM
Beauty&Beast DV 79,90 DM	Hattrick DV 79,90 DM*	Sim City 2000 EA 79,90 DM	Goblins 3 DV 94,90 DM	Car. Disaster DV 69,90 DM*	Populous 2+ DA 69,90 DM	Efmania DA 49,90 DM	Legend of Zelda 94,90 DM
Ben. Steel Sky ?? in Vorb.	Hired Guns DV 79,90 DM	Sim City 2000 DV 84,90 DM*	Golden 7 DV 89,90 DM	Chaos Engine DA 49,90 DM	Prem. Man. EA 49,90 DM	Elysium DV 69,90 DM	Lemmings 129,90 DM
Betr. at Kronr. DV 79,90 DM	History Line DV 79,90 DM	Sim Farm DV 79,90 DM	Hannibal DV 64,90 DM	Chr. Columbus DV 74,90 DM	Prem. Man. 2 EA 49,90 DM	Hattrick DA 49,90 DM	Lethal Weapon 114,90 DM
Big Sea DV 84,90 DM	*Hot Numbers DA 39,90 DM	Sim Life DV 84,90 DM	Hist. Line DV 64,90 DM	Civilization DV 74,90 DM	Prime Mover DA 59,90 DM	Ishar DA 64,90 DM	Magical Quest 119,90 DM
Bloodstone DA 64,90 DM	-Deluxe DV 59,90 DM	Simon the S. DV 84,90 DM	Inca DV 109,90 DM	Comb. Cl. 2 DA 64,90 DM	Project Terra DA 64,90 DM*	Ishar 2 DV 59,90 DM	Marios missing 139,90 DM
Body Blows DA 59,90 DM	Inca DV 89,90 DM	Software Man. DV 79,90 DM*	Inca 2 DV 109,90 DM	Cool Spot DV 79,90 DM	Project X DA 49,90 DM	Jurassic Park DV 59,90 DM	Mario Kart 94,90 DM
Bund. Man. Pr. DV 64,90 DM	Inca 2 DV 84,90 DM	Space Hulk DA 79,90 DM	Indy 4 DV 69,90 DM	Cyberpunk DA 59,90 DM	Puggsy ?? in Vorb.	Kings Q. 6 DV 64,90 DM*	Mario Paint 94,90 DM
Burning Steel DV 79,90 DM	Incr. Machine DV 69,90 DM	Space Q. 5 DV 69,90 DM	Iron Helix DA 79,90 DM	Darkmare DV in Vorb.	Quarterpole DV 64,90 DM*	Morph DA 64,90 DM*	Mega lo Mania 119,90 DM
-Superschiffe DV 39,90 DM	-Even more DV 69,90 DM	Spaceward Ho DV 69,90 DM	Jack the Ripp. ?? in Vorb.	D. schw. Auge DV 69,90 DM	Reach f. Sides DV 69,90 DM	OScar DV 59,90 DM	Mickay Chall. 134,90 DM*
-Amerika I. A. DV 39,90 DM	Incr. Toons EA 69,90 DM	Spec. Forces DA 79,90 DM	Jurassic Park DV 69,90 DM	-Stemenschw. DV in Vorb.	Return Med. DV 69,90 DM*	Penth. Del. DV 59,90 DM	Mortal Kombat 149,90 DM
-Scenario Edit. DV 39,90 DM	Indy 4 DV 84,90 DM	Spelunx DV 79,90 DM	Kings Quest 5DA 79,90 DM	Der Clou DV 69,90 DM*	Rorkes Drift ?? in Vorb.	Pinb. Fant. DV 59,90 DM	Mr. Nutz 109,90 DM*
Burn. Steel 2 ?? in Vorb.	Indy Car Rac. DV 79,90 DM	SSN 21 Seaw. DV 79,90 DM	SSN 21 Seaw. DA 89,90 DM*	Der Patrizier DV 79,90 DM	Sens. Soccer DA 49,90 DM	Robocod DA 49,90 DM*	Mystic Quest 94,90 DM
Burntime DV 79,90 DM	Inn. unt. caught DA 84,90 DM	Starlord DV 79,90 DM	Lab. of Time EA 74,90 DM	Der Sch. im Ss. DV 79,90 DM*	Sim Ant DA 79,90 DM	Sabre Team DV 79,90 DM	On the Ball 119,90 DM
Buzz Aldrin DA 89,90 DM	Ishar 2 DV 64,90 DM	Star Trek DV 69,90 DM	Lands of Lore DV 79,90 DM*	Desert Strike DV 79,90 DM	Simon the S. DA 69,90 DM	Sim Life DV 79,90 DM	PGA Tour Golf 129,90 DM
Campaign DV 79,90 DM	Jurassic Park DV 69,90 DM	*Judgetm. Rhes DV 69,90 DM	Lasur Squad ?? in Vorb.	Die Siedler DV 79,90 DM	Sim City Del. DV 79,90 DM	Simon the S. DV 79,90 DM	Phalanx 124,90 DM
-Data DV 49,90 DM	Kingmaker DV 69,90 DM	-Next Gen. DV 79,90 DM	Legend of Kyr EA 79,90 DM	Disp. Hero DA 49,90 DM	Sim City/Pop. DA 69,90 DM	Soccer Kid DA 69,90 DM	Pilot Wings 94,90 DM
Cannonfodder DA 64,90 DM	*Kings Quest 6 DV 79,90 DM	Street F. 2 DA 64,90 DM	Lemmings DP DV 69,90 DM*	Dogflight DV 69,90 DM	Sim Earth DV 79,90 DM	Star Trek EA 69,90 DM	Prince of Persia 129,90 DM
Car & Driver DA 74,90 DM	Lands of Lore DV 64,90 DM	Strike Comm. DA 49,90 DM	Loom EA 79,90 DM	Dracula ?? in Vorb.	Sim Life DV 79,90 DM	The Chaos Eng DA 49,90 DM	Probedactor 129,90 DM
Caribbean Des. DV 79,90 DM	Legend of Kyr. DV 74,90 DM	-Tact. Op. 1 DA 39,90 DM	Last in Time DV 84,90 DM	Dream Team DA 64,90 DM	Simon the S. DA 69,90 DM	TFX DA 69,90 DM	Roadrunner 139,90 DM
Castles 2 DA 74,90 DM	Legend o. K. 2 DV 69,90 DM	Stronghold DV 79,90 DM	Mad Dog Mc EA 79,90 DM	Dreamlands DV 59,90 DM	Soccer Kid DA 64,90 DM	Transarctica DV 59,90 DM	Sim City 94,90 DM
Christoph Kol. DV 79,90 DM	Leis. S. Larry 6 DV 79,90 DM	Stunt Island DV 89,90 DM	M. Mansion 2DA 84,90 DM	Dune 2 DV 59,90 DM	Software Man. DA 69,90 DM*	Whales Voy. DV 64,90 DM	Star Wars 119,90 DM
Civilization DV 84,90 DM	Lemmings DP DA 74,90 DM	Stunt Island 2050 DA 89,90 DM	M. Mansion 2DV 89,90 DM*	Dynablaster DA 54,90 DM	Space Legend EA 69,90 DM	Wing Comm. DV 64,90 DM*	Star Wing 134,90 DM
Civil War ?? in Vorb.	Lemmings 2 DA 79,90 DM	Sukya DV 79,90 DM	Monkies Tr. DV 84,90 DM	Esh. Manager DV 59,90 DM	Spec. Forces DA 64,90 DM	Zool DA 49,90 DM	Street Fighter 2 T. 139,90 DM
Clash of Steel EA 74,90 DM	Links 386 Pro DA 89,90 DM	Syndicate DV 79,90 DM	Monkey Isl. 1 DA 89,90 DM	Efmania DA 49,90 DM	Streef F. 2 DA 34,90 DM	AMIGA CD 32 ?? in Vorb.	Super Mario All. 94,90 DM
Classic Power DA 79,90 DM	-SVGA-Kurse EA 44,90 DM	-Data DV 44,90 DM	Napoleonics DA 79,90 DM	Elite 2 DV 59,90 DM	Sukya ?? in Vorb.	Allenbreed S. DA 29,90 DM	Super Mario W. 119,90 DM
Comanche -Data 1 DV 54,90 DM	Lollypop DA 74,90 DM*	Task Force EA 89,90 DM	Police Quest 4?? in Vorb.	Elysium DV 69,90 DM	Superfrog DA 49,90 DM	Arabian Nights DV 49,90 DM	Super Turrican 114,90 DM
-Data 2 DV 59,90 DM	Last in Time DV 84,90 DM	Term. 2029 EA 84,90 DM	Protostar DA 69,90 DM	Epic DA 59,90 DM	Sup. Sports Ch. DA 69,90 DM	Brutal Football ?? in Vorb.	Terminator 2 129,90 DM
Combat Cl. 2 DA 69,90 DM	Last Vikings DV 79,90 DM	-Op. Scour EA 49,90 DM	Rebel Assault EA 84,90 DM	Erben d. Thr. DV 69,90 DM	Super Tetris DA 74,90 DM	Chaos Engine ?? in Vorb.	Test Drive 2 129,90 DM
Comp. of Xant EA 69,90 DM	Lothar Matfh. DV 69,90 DM*	Term. Ramp. DA 39,90 DM	Rebel Assault DV 89,90 DM	Exc. Games DA 64,90 DM	Theatre of D. DA 64,90 DM	Der Clou DA 69,90 DM*	The last Vikings 119,90 DM
Cyberrace DV 79,90 DM	M 1 Tank DA 39,90 DM	TFX DV 79,90 DM	Return to Zork DA 84,90 DM	Exc. Games Populous 2 DA 69,90 DM	The Chaos E. DA 49,90 DM	Elite 2 DV 64,90 DM	Tiny Toons 129,90 DM
Cyberstrike ?? in Vorb.	Mad News DV 79,90 DM*	The ev. m. inc. DV 79,90 DM	Ringworld EA 69,90 DM	Eye of Beh. 2 DV 79,90 DM	The Execution. ?? in Vorb.	Fireforce DA 59,90 DM	Tom & Jerry 124,90 DM
Daemonsgate ?? in Vorb.	Mad TV DV 79,90 DM	The Fighter DV in Vorb.	Rise of Robots?? in Vorb.	F-19 Stealth DV 79,90 DM	The fin. Conflict?? in Vorb.	Jurassic Park DV 64,90 DM	WCW Wrestling 124,90 DM
Dagger A. Ra DV 74,90 DM	Magic of E. DV in Vorb.	The final Confli. ?? in Vorb.	Space Q. 4 DA 79,90 DM	Dark Q. of Kr. DV 79,90 DM	M. Mansion 2 DA 74,90 DM	Labyrinth of T. EA 59,90 DM	Wing Comm. 139,90 DM
Dark Sun. EA 69,90 DM	M. Mansion 2 DV 84,90 DM	The Greatest DV 64,90 DM	Spacew. Ho! ?? in Vorb.	Das sch. Auge DV 74,90 DM	Mario w. verm. DV 74,90 DM	The Legacy DV 89,90 DM	War in Gulf 134,90 DM
-Stemenschw. DV 79,90 DM	Marlo i. typ. DV 64,90 DM	The Manager DV 49,90 DM	Star Trek NG. DA in Vorb.	Day of Tent. DA 74,90 DM	Master of Or. DA 89,90 DM	The Manager DV 49,90 DM	Warlord 2 219,90 DM
Day of Tent. DV 84,90 DM	Mechwarrior 2 ?? in Vorb.	Tornado DV 79,90 DM	Strike Comm. DA 84,90 DM	Der Clou DV 79,90 DM	*Metal & Lace ?? in Vorb.	The per. G. 2 ?? in Vorb.	Wayne Gr. III 219,90 DM
Der Clou DV 79,90 DM	*Metal & Lace ?? in Vorb.	-Desert Storm DA 44,90 DM	Turrican 2 DA 64,90 DM*	Der Planer DV 79,90 DM	Mig 29 f. Falc. DA 59,90 DM	Turrican 2 DA 69,90 DM	Winz Kid 359,90 DM
Der Patrizier DV 79,90 DM	Migth & M. 4 DV 79,90 DM	Ultima 7 DV 84,90 DM	Ultima 2 DA 84,90 DM	Der Schatz I.Ss DV 84,90 DM	Might & M. 5 DV 84,90 DM	Ultima 7/2 DA 74,90 DM	Winz Kid 359,90 DM
Die Schöne&B. DV 79,90 DM	Monkey Isl. DV 79,90 DM	Ultima 8 DA 84,90 DM*	Zepplin DV 84,90 DM*	Die Siedler DV 79,90 DM	*JOYSTICKS GRAVIS PC DA 44,90 DM	Ultima 8 DA 84,90 DM	X-Wing 29,90 DM
Dogflight DA 89,90 DM	Mortal Komb. DA 64,90 DM	Ulti. Triol. 2 DV 69,90 DM	Analog 69,90 DM	Doom EA 74,90 DM	Napoleonics DA 79,90 DM	Ultima Uw. 2 DV 79,90 DM	X-Wing 34,90 DM
Dreamlands DV 59,90 DM	NFL Coaches DA 79,90 DM	Ultima Uw. 2 DV 79,90 DM	Analogue Pro 79,90 DM	Dreamweb DV in Vorb.	NHL Hockey DA 79,90 DM	Victory at Sea DV 79,90 DM	X-Wing 34,90 DM
Dune 2 DV 69,90 DM	Nick Faldo Golf DA 84,90 DM	War in Gulf EA 79,90 DM	Pro DE Panasonic 219,90 DM	Dung. Hack DA 69,90 DM	Origin Scr. S. DV 59,90 DM	Wayne Gr. III DV 74,90 DM	X-Wing 29,90 DM
Dynablaster DV 69,90 DM	Pacific Strike DA 84,90 DM*	Whales Voy. DV 79,90 DM	16 Multi CD 359,90 DM	Esh. Manager DV 79,90 DM	*Speech DA 44,90 DM	Wing. C. 2/Sp. EA 44,90 DM	X-Wing 29,90 DM
Eleventh Hour ?? in Vorb.	Penth. HN DA 39,90 DM	-Academy DV 59,90 DM	WOOLLY WORLD 489,90 DM	Exc. Games DV 79,90 DM	Patriot DV 79,90 DM	*Sp. O. 1 & 2 DA 39,90 DM	X-Wing 29,90 DM
Elisabeth I DV in Vorb.	-Deluxe DV 59,90 DM	Winter Oly. DV 89,90 DM	YOJO 34,90 DM	Eye of Beh. 1 DV 79,90 DM	Pinb. Dreams DA 59,90 DM	WWF Eur. R. DV 79,90 DM*	X-Wing 29,90 DM
Elite 2 DV 69,90 DM	Pinb. Fant. DA 39,90 DM	Xenobots DV 89,90 DM	Yo Joe DV 69,90 DM	Eye of Beh. 3 DV 79,90 DM	Pirates Gold DV 89,90 DM	X-Wing DV 79,90 DM*	X-Wing 29,90 DM
Epic DA 59,90 DM	Pirates DA 39,90 DM	Xenobots DV 89,90 DM	Yo Joe DV 69,90 DM	F-117 Night. DA 69,90 DM	Pizza Conn. DV 79,90 DM	-B-Wing DV 79,90 DM*	X-Wing 29,90 DM
Exc. Games DA 69,90 DM	Pirates Gold DV 89,90 DM	X-Wing DV 79,90 DM	Yo Joe DV 69,90 DM	Fant. Worlds DA 74,90 DM	Police Q. 4 DV 79,90 DM	-Upgrade Kit DV 79,90 DM	X-Wing 29,90 DM
Eye of Beh. 1 DV 79,90 DM	Pizza Conn. DV 79,90 DM	Populous 2 DA 74,90 DM	Yo Joe DV 69,90 DM	Final Conflict ?? in Vorb.	Prince o. P. 2 DA 69,90 DM	Zool DV 69,90 DM	X-Wing 29,90 DM
Eye of Beh. 3 DV 79,90 DM	Prince o. P. 2 DA 69,90 DM	Zool DV 69,90 DM	Yo Joe DV 69,90 DM	Flashback DV 64,90 DM	The per. Gen. DV 74,90 DM	Morph DA 44,90 DM	X-Wing 29,90 DM
F-1 ?? in Vorb.	Prince o. P. 2 DA 69,90 DM	Zool DV 69,90 DM	Yo Joe DV 69,90 DM	Fly Harder DA 64,90 DM	-Data DA 74,90 DM	Tomato DA 69,90 DM	X-Wing 29,90 DM
				Fury of Furies DA 59,90 DM	Transarctica DV 59,90 DM	Nigel Mansell DA in Vorb.	X-Wing 29,90 DM
				Genesia EA 59,90 DM	Tracon 2 EA 79,90 DM	Pinb. Fant. DA 64,90 DM	X-Wing 29,90 DM
				Glob. Glad. DA 59,90 DM	Traps'n'Treas. DV 64,90 DM	Pirates Gold DA 69,90 DM	X-Wing 29,90 DM
				Globdulle DA 59,90 DM	Turrican 3 EA 49,90 DM	Project X DA 29,90 DM*	X-Wing 29,90 DM
				Goal DV 59,90 DM	Turrican 3 DA 64,90 DM	Ryder Cup DA in Vorb.	X-Wing 29,90 DM
				Goblins 2 DV 74,90 DM	Twilight 2000 DA in Vorb.	Sabre Team ?? in Vorb.	X-Wing 29,90 DM
				Goblins 3 DV 69,90 DM	Urlikum 2 DA 49,90 DM	Seek & Destroy DA 49,90 DM	X-Wing 29,90 DM
				Gunship 2000 DV 69,90 DM	Walker DA 64,90 DM	Sens. Soccer DA 49,90 DM	X-Wing 29,90 DM
				Hannibal DV 69,90 DM	War in Gulf DV 69,90 DM	Sleepwalker DA 59,90 DM	X-Wing 29,90 DM
				Hattrick DV 69,90 DM	*Whelan DV 69,90 DM	Soccer Kid DA 64,90 DM	X-Wing 29,90 DM



**Ein Blick aus unseren Büroräumen zeigt es immer wieder: Die Parkplätze werden knapp! Die Konkurrenten um einen wertvollen Parkplatz lassen sich in drei Gruppen unterteilen. Da wären erst einmal die "Kunstparker". Sie machen sich immer wieder um die Auflockerung langweiliger, geometrischer Ordnung verdient, indem sie halb quer zwei Parkplätze belegen. Der "Schauparker" fährt am liebsten bis zu seinem Schreibtisch oder parkt seinen Wagen in zweiter Reihe, damit alle fünf Minuten jemand hereinkommt und fragt, wem denn**

**ALLERLEI**


Hallo Rainer!

Ich hätte einen Vorschlag, der solche Schreiberlinge wie Herrn Strub, Blatt und diverse andere betrifft (Du weißt schon, die Dich immer mit ihren lustigen Briefen erfreuen). Veranstalte doch eine Wahl, bei der der dümmste Leserbrief gekürt wird (Masterchen läuft natürlich außer Konkurrenz, da ihn ja sowieso keiner schlagen kann). Na, wär das nichts? Außerdem unterstütze ich die Aktion "Leser für Rainers Gehalt". Bitte halte die zehn Pfennige in Ehren, ich mußte lange dafür sparen. Dafür darf ich Dich aber mit einigen Fragen belästigen:

1. Gab es in der Ausgabe 3/94 kein Spiel des Monats oder habe ich es übersehen?
2. Warum haben Alone in the Dark II (91%) und Doom (90%) in der Ausgabe 3/94 keinen Stern bekommen?
3. Wann verlost Ihr einen Besuch in Eurer Redaktion?
4. Siehst Du wirklich so aus, wie in der Ausgabe 2/94 auf Seite 92 (der Test zu T2)? Wenn ja, würde ich mir an Deiner Stelle Sorgen machen, denn diese glänzende Haut und die roten Augen sehen wirklich sehr beunruhigend aus!

So, geschafft. Ich wünsch Dir auch weiterhin einen vollen Briefkasten und viel Glück bei Claudia Schiffer.

**Daniel "Horus" Damböck**

 Ich suchte und prämierte schon einmal den langweiligsten Leserbrief. Es dauerte fünf Tage, ehe ich wieder feste Nahrung zu mir nehmen konnte. Noch so eine Aktion würde ich wahrscheinlich nicht durchstehen. Die Aktion "Leser für Rainers Gehalt" trägt Früchte! Ich konnte bereits Einnahmen von 27 DM (steuerfrei!) verbuchen, die ich gewinnbringend anlegen werde, falls die Zeiten noch schlechter werden können.

2. Bei Alone in the Dark II wurde der Stern schlicht und ergreifend vergessen. Entschuldigung. Doom wollten wir keinen Stern geben, weil wir doch (nicht unerhebliche) moralische Bedenken hatten. Deine erste Frage sollte sich hiermit eigentlich auch erledigt haben.

3. Da wir für die Sicherheit eines Besuchers (herumfliegende, scharfkantige Teile bei Redaktionskonferenzen - Magendurchbrüche, erzeugt von Tines Kaffee - rutschige Schleimspuren im Treppenhaus usw.) nicht garantieren können, nehmen wir davon Abstand.

**dieser teure Audi gehört. Mich selbst rechnen die anderen in die Kategorie der "Kampfparker". Sie nutzen Freiräume wie Einfahrten oder Bürgersteige. Sehr gern schlagen sie sich mit ihrem Auto auch ins Unterholz von Grünanlagen, die bisher parkmäßig noch nicht erschlossen waren. Warum ich das alles schreibe? Weil die Parkplätze in der Nähe unseres Büros wirklich Seltenheitswert haben und mir, trotz intensivsten Nachdenkens, nichts Passendes für ein richtiges Vorwort eingefallen ist.**

**Der Eure bis die Hölle gefriert: RR**


4. Ich will Dir ein Geheimnis verraten: Das auf dem Foto bin gar nicht ich! Da in der Redaktion ein eklatanter Mangel an Fotos von mir herrscht, haben sich die Jungs diesen Gag erlaubt.

**TRAUER**

Liebe Play Time!

Ich glaube, daß Ihr Euch sicher Mühe gebt, immer etwas Neues zu bringen. Das sollte man anerkennen. Es ist aber unpassend, einem C64-Besitzer eine Zeitung zu schicken, die nur auf PC-, Amiga- oder Videospiele ausgelegt ist. Mir persönlich wäre eine Zeitung lieber, die auch etwas über den C64 bringt, da man leider nicht sehr viel über denselben im Handel bekommt. Ich finde es schade, daß der Brotkasten immer mehr ausgebootet wird. Ich bin immer noch begeistert, was man mit dem C64 machen kann!

**Mit freundlichen Grüßen: Iris Scharer**

 Niemand will hier den guten, alten Brotkasten "ausbooten", aber unzweifelhaft sind seine besten Zeiten längst vorbei. Wie Sie offenkundig auch selbst bemerkt haben, bekommt man im Handel kaum noch etwas für

ihn - dementsprechend selten sind auch die Testmuster, die wie für ihn bekommen. Es wäre nun übertrieben zu behaupten, daß wir nichts mehr über den C64 bringen werden, aber die Zeiten scheinen nicht mehr fern, in denen man ihn wohl leider als endgültig ausgestorben betrachten muß. Klingt geschwollen, aber wie sollte ich es sonst ausdrücken? Ich hoffe, daß ich niemandem zu nahe trete, aber so richtig zeitgemäß ist er wirklich nicht mehr. Wir werden ihm die Treue halten, so lange es noch geht, aber eine Leiche künstlich am Leben erhalten werden wir auch nicht.

**MEHR TRAUER**

Hallo Rainer!


Ich lese die Play Time nun schon ein Jahr und ich muß feststellen, daß sie einwandfrei ist. Nun muß ich aber auch feststellen, daß nichts, aber auch gar nichts über Spiele vom Atari ST oder Berichte über diesen Computer selbst vorhanden sind. Ich weiß, daß dieser Computer nicht mehr viel taugt, aber ich besitze leider einen solchen. Ich möchte auch das Beste aus ihm herausholen. In Sachen Textverarbeitung und Malprogramme ist alles ok. Du würdest nun sagen,



das reicht - aber es reicht nicht! Bei den Spielen für den ST hört es auf. Lemmings 2 und Chaos Engine wurden noch konvertiert, aber was ist mit Goblins 3, dem Klassiker Monkey Island 2 oder Turrigan 3? Ich könnte noch weiter aufzählen! Falls Du den Brief noch nicht weggeworfen hast, hätte ich noch ein paar Fragen:

1. Stimmt es, daß der Falcon an Commodore fällt und seine Produktion eingestellt wird?
2. Falls es noch andere Atari-User gibt, die auch gern Informationen austauschen würden, wäre es toll, wenn Du meine Adresse zwecks Briefwechsel abdrucken könntest. Patrick Schmidt - Mühlstaße 26 - 99189 Gebesee.

**Vielen Dank und tschüs bis irgendwann: Patrick**

 Leider kann ich auch Dir nur fast das gleiche sagen wie der Iris - nur daß wir für den ST so gut wie nichts mehr bekommen. Für Textverarbeitung und DTP ist er zweifellos noch zu verwenden und sehr viele Musiker werden sich wohl kaum von ihrem ST trennen wollen, aber vom Markt für Spiele ist er verschwunden. Das wird nicht mehr zu ändern sein. Von dem wilden Gerücht über den Falcon habe ich allerdings noch nichts gehört. Deine Adresse drucke ich gerne ab und ich hoffe, daß Du sehr viele Briefe bekommst.

## BLÄHBOY

Salve Rainer!


Auch ich konnte mich endlich zusammenreißen, Dir einen Brief zu schreiben. Ein Grund dafür ist das tolle Redaktionsposter. Also: Welche dieser fröhlichen Gestalten bist denn Du? Etwa die Person mit den vielen Haaren im Gesicht, die damit eine gewisse Ähnlichkeit mit Samson besitzt? Sind in Eurer Redaktion viele Rapper und Hopp-Hipper (Armbewegungen)? Wer sind die beiden einzigen weiblichen Personen

und damit die einzigen richtigen Schönheiten auf diesem Poster? Adresse, Telefonnummer und der freie Tag würden mir reichen. Heißt eine von ihnen etwa Sylvia oder Stefanie (es geht um eine Wette)? Ist Euer Leitender Redakteur etwa ein Frauenheld? So, das war alles zum Poster - nun zu den anderen Leserbriefen:

1. Kannst Du mir nicht auch die Fotos von Claudia Preiß und der blonden Crainne zuschicken (Porto liegt bei) oder wenigstens die Adressen?
  2. Auch ich teile die Meinung von Alexander aus 1/94. Dieser Krieg zwischen Amigianern und PClern ist bescheuert. Ich finde, daß es etwas netteres gibt (hübsche Mädchen!).
  3. Da Markus Becker (2/94) genauso interessiert an Katja (Barbie lebt) ist wie ich, kannst Du wenigstens mir die Adresse geben.
  4. Eine ältere Cousine (18) von mir, hat sich extra wegen Dir, da Du ja auf Blonde stehst (bitte nicht wörtlich meinen), ihre Haare blond färben lassen!!!
  5. Lohnt sich der Kauf eines CD-ROMs?
  6. Gibt es Rebel Assault auch auf Diskette?
- So, das war es auch schon fast. Es kommt noch die Schleimerei: Eure Zeitung ist saustark und ich denke auch, daß wir die Preiserhöhung noch verkraften werden. Die Zigarettenwerbung stört mich gar nicht; da ich nicht rauche, beachte ich sie gar nicht.

**Ahoi und halt die Ohren steif: The Rebel-Kid**

**P.S. Wann haben die beiden Schönheiten auf dem Poster und Katja Geburtstag? P.P.S. Claudia und Crainne: Wann habt Ihr Geburtstag?**

 In der ganzen Zeit, während ich mich gezwungen sah, Deinen Brief zu lesen, konnte ich mich des Eindrucks nicht

erwehren, daß Du Dir die falsche Zeitschrift gekauft hast. Ich kenne eine, die Deinen Bedürfnissen viel besser gerecht wird - sogar mit aufklappbarem Mittelteil! Noch kurz zum Poster: Sylvia ist wirklich darauf vertreten. Allerdings wäre ich bei Steffi vorsichtig! Ist Dir Nase eigentlich nicht aufgefallen, daß sie den selben Nachnamen hat wie unser hochverehrter Herr Chef Red? Dieses ganze Testosteron muß Deine Kombinationsgabe (und noch so manches andere) in Mitleidenschaft gezogen haben! Selbst ich finde die Armbewegungen der Typen auf dem Poster ebenfalls sehr gelungen. Es hängt an meiner Bürotüre und wehrt böse Geister ab! Auch ist unser guter Early kein Frauenheld. Er wäre vielleicht gern einer, aber etwas spricht dagegen: die Frauen! Wenn's denn sein muß - zu Deinen Fragen:

1. Ich denke gar nicht daran, mich zum Handlanger Deiner niederen Neigungen zu machen. Eines Tages wirst Du mir dafür dankbar sein!
2. Ich dachte schon, daß Du mal von etwas anderem schreiben könntest - aber nein...
3. Langsam wird es mir wirklich peinlich. Dir nicht?
4. Ich kann Frauen, die sich anbiedern, nicht leiden.
5. Natürlich! Schon alleine wegen der Foto-CDs. Entschuldigung - jetzt habe ich damit angefangen.
6. Bisher nicht.

## DOOM

Du hast in Ausgabe 3/94 das Spiel Doom getestet. In dem Test hast Du geschrieben, daß man sich die Installation auf einem 486SX sparen kann. Wieso denn? Ich besitze einen 386DX40 und habe die Sharewareversion von Doom. Das Spiel läuft bei mir bei niedriger Auflösung, aber maximaler Bildgröße ruckelfrei und bei hoher Auflösung auch ruckelfrei, wenn ich den Bildschirm verkleinere. Über den

Geschmack des Spieles kann man streiten. Ich bin der Meinung, daß es besser ist, seine Wut an solchen Spielen auszulassen, anstatt sie an jemand anderem zu entladen. Stell Dir vor, diese Kreatur mit Hörnern (nein, nicht der Chef Red) sei Master oder Mahmann. Du nimmst die Schrotflinte (im Spiel), lädst durch und drückst ab. Danach geht es Dir bestimmt besser. Auch Deine Kollegen werden sich in Deiner Nähe wieder sicherer fühlen, da Du nun ja nicht mehr bei jedem bösen Brief einen Wutanfall bekommst, wie der Chef Red bei Erhalt der Lohnabrechnungen.

Am Ende der Leserbriefe ist jetzt seit neuestem immer so ein Coupon, den man ausfüllen sollte. Leider habe ich die vier Punkte nicht so recht verstanden. Entweder hat mein Gehirn Ladehemmung oder mein IQ ist zu niedrig (erspare mir Deine Meinung dazu!). Der erste Punkt lautet "Titelgestaltung". Ist damit der Titel der Play Time gemeint oder die Titel über den Leserbriefen? Der Titel "Play Time" ist ganz ok, aber "RR Time" wäre noch besser. Die Titel über den Leserbriefen verdienen eine 2.

Der zweite Punkt lautet "Heftlayout". Meine Englischkenntnisse sind nicht die allerbesten, aber ich glaube "lay" bedeutet liegen und "out" draußen. Ich habe die Play Time vor kurzem im Freien liegen lassen. Sie war am nächsten Tag völlig durchnäßt. Ich habe sie trocknen lassen, doch die Seiten blieben ziemlich steif und ließen sich nicht mehr richtig blättern. Hier also nur eine 4.

Die "Textqualität" ist sehr gut. Jedenfalls färbt der Text nicht ab, wenn ich alte Play Time-Hefte als Toilettenpapier benutze. Zugegeben etwas teuer, aber etwas Luxus muß sein! Kleiner Tip: Heftklammern vorher unbedingt herausnehmen! Note 1. "Themenangabe"? Was soll denn das? Ihr seid



eine Computerzeitschrift und kein Nachrichtenmagazin! So, damit wäre auch dieser Leserbrief erledigt (und er hat gar nicht gebohrt, Mama).

**Möge der Saft mit Dir sein:  
Thorsten Burkhard**

Natürlich kann man die Detailstufe niedrig halten und/oder die Bildgröße verkleinern. Jedenfalls gerät Doom selbst auf einem 486DX33 mit hoher Detailstufe (nur so lohnt es sich wirklich) und größtmöglichem Bildausschnitt manchmal übel ins Stocken. Vor allem im dritten Abschnitt, wo grafisch wirklich besonders gelungene Effekte (ich rede vom Hintergrund des Planeten - um üblen Anschuldigungen vorzubeugen) geboten werden. Über die restlichen Bemerkungen von Dir zu Doom würde ich gerne Gras (oder irgendetwas anderes) wachsen lassen. Das kann ganz leicht ganz falsch verstanden werden. Nun extra noch für unseren Thorsten (alle anderen dürften damit keine Probleme haben - hoffe ich zumindest) noch eine kurze Erklärung der Geheimnisse unseres Coupons. Mit "Titelgestaltung" wollen wir natürlich nicht wissen, wie sich

Euer Titel (Dr. Von usw) gestaltet, sondern wie Euch unser Titel (auch Cover genannt - das ist die allererste Seite des Heftes - die, wo der Preis draufsteht) gefallen hat. Mit "Heftlayout" wollen wir wissen, wie es Euch gefallen hat, wie unsere Sylvia die Bilder über die Seiten verstreut hat. Bei "Textqualität" meinten wir natürlich auch etwas anderes als Thorsten (kleiner Tip von mir: wirklich harte Kerle lassen die Klammern drin!), sondern erheischen Eure Meinung zu den Texten des Heftes. Bei "Themenangabe" wollen wir nicht erfahren, wie sehr wir mit unseren Themen angeben, sondern wie Euch die Auswahl gemundet (bitte nicht wörtlich nehmen!) hat. Noch Fragen?

**ZEUGS UND WAR'**

Hi Rainernator!

Ich verspreche, mit meinem Lob niemanden zu nerven. Deshalb gleich zum eigentlichen Brief. Geht schnell, nicht? Aber ein paar Meckereien und Anregungen habe ich noch: haltet Euch fest!

1. Wie wäre es mit etwas mehr Berichten über CD-ROM & Co? Ich denke, da würden sich

bestimmt viele Leser freuen.

2. Ihr solltet mehr CDs verschenken - zum Wohle aller!

3. Das waren die schlechten Seiten des Briefes - und jetzt zu den halbnormalen. Über das Redaktionsposter freute ich mich riesig und für Leute, die Deiner Kehrseite leid waren, eine kleine Bastelanleitung: als erstes schneidet Ihr unseren Raini (Entschuldigung - Rainer) aus und klebt ihn dann andersherum wieder auf das Poster.

4. Mir sind einige Erklärungen für merkwürdiges Verhalten einiger Leser gekommen. Der Master ist nur seine Ex-Freundin! Herr Blatt ist schwul und versucht, mit seinen Briefen an Rainer heranzukommen!

So, das war es mal wieder, bis zum nächsten Mal. Stop!! Ich habe noch ein Riesenproblem: ich kaufte mir neulich das Mega-Game Sam & Max, das ich Tag und Nacht spiele. Ich weiß aber beim besten Willen nicht, wo ich den Stimmungsring von Shuv Oohl finden kann. Du würdest mir sehr helfen, wieder ruhig schlafen zu können.

**Hasta la vista:  
John Connor**

1. Klingt vernünftig. Wir werden darüber nachdenken.

2. Ich soll noch mehr verschenken? Kein anderer Leserbriefonkel verschenkt mehr als ich - von meinen Ratschlägen noch gar nicht zu reden.

3. Eigentlich keine so gute Idee. Zudem hätte ich auch etwas dagegen, anders herum zu sein. Für alle, die es dennoch nicht lassen konnten - Ihr könnt die Ausgabe (mit einem unzerschnittenen Poster) gegen ein geringes Entgelt nachbestellen!

4. Die Idee mit Masterchen ist mir allerdings auch schon einmal gekommen. Doch die Vermutung mit Herrn Blatt halte ich doch für stark überzogen.

Für alle, die noch Probleme mit diesem (oder einem anderen) Spiel haben - ruft einmal unsere Hotline an. Meistens kann man Euch da weiterhelfen.

**SELBSTÄNDIG**

Gegrüßt seist Du, oh Gesichtsloser!

Da Du weißt, daß Du eine voll geile Mailbox auf die Beine stellst und Eure Zeitung auch ganz gut gelungen ist, komme ich gleich zur Sache. Da ich mir einen 1200er zulegen will, muß ich gezwungenermaßen erst einmal meinen alten 500er loswerden.

1. Wo werde ich meinen A500 am besten los? Schreib jetzt ja nichts von Sondermüll!

2. Wieviel kann ich für das Teil incl. Monitor verlangen?

3. Ich habe ein Spiel geschrieben, das meiner Meinung nach ganz gut gelungen ist. Woher bekomme ich die Meinung von jemandem, der etwas davon versteht?

4. Welches Spiel würdest Du mir empfehlen? Die Siedler, Battle Team oder Syndicate?

Grüß den Rest der Sippe und befiehl Hans, eine höhere Zahl auf Deinen Gehaltscheck zu schreiben.

**Christian Salman**

1. In jeder Stadt gibt es Kleinanzeigen. Dort hast Du die größten Chancen. Hättest Du aber auch selber draufkommen können. Händler zahlen meist zu wenig, da sie das Teil ja auch noch weiterverkaufen müssen.

2. Hier habe ich derartige Angebote schon für 4-500 DM gesehen.

3. Keine Ahnung. Aber wenn Du möchtest, kannst Du uns ja die Disketten trotzdem einmal schicken.

4. Selbständigkeit ist wohl nicht gerade Deine starke Seite? Da ich Dich nicht kenne, wie soll ich Dir dann raten? Hältst Du mich für so eine Art Wunderdoktor? Auf Grund der Aufwärtsschwünge in Deinem "a", der leichten Feuchtigkeit des Papiers, der farblichen Zusammenstellung Marke/Umschlag, der Aktienkurse an der Börse in Tokio, dem Flugverhalten der gemeinen Waldschnepfe und unter Berücksichtigung der Tatsache, daß Dein (blauer!) Kugelschreiber

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

Einfach Anschrift eintragen und die vier Punkte mit Schulnoten versehen:

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

Wohnort \_\_\_\_\_

1. Titelgestaltung -----○

2. Heftlayout -----○

3. Textqualität -----○

4. Themenangabe -----○

Persönliche Kritik oder Anregung: \_\_\_\_\_

Mein Wunschspiel, falls ich gewinne: \_\_\_\_\_

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



etwas kratzt, aber dennoch schmiert, kommt eigentlich nur ein Spiel für Dich in Frage: Die Siedler. Das gefällt mir zumindest am besten. Was Dir besser gefällt? Woher soll ich das wissen?

**POSTER**

Hallo Walter Moers der II., ich wollte Dich ja nicht als "kleines Arschloch" bezeichnen, obwohl Du mittlerweile bestimmt den gleichen Kultstatus erreicht hast. Jeden Monat werden zuerst Deine Seiten gelesen, bevor ich mich den anderen Seiten widme, wobei ich feststellen muß, daß Du von Ausgabe zu Ausgabe besser wirst, was ich vom Rest der Play Time leider nicht sagen kann. Vielleicht sollten einige Redakteure Nachhilfestunden nehmen, damit ihre Artikel zu den Spielen mehr Biß bekommen. Wo wir gerade bei Spieltests sind: Von Deinem Spieltest zu "Dracula" habe ich mir auch mehr versprochen. Würdest Du geschmiert oder wurde an dem Tag Dein "Gehalt" erhöht? Das Poster ist auch nicht übel. Lief während der Fotosession gerade "Du bist so geil" von den "Fantastischen Vier"? Auf jeden Fall sehen Eure Armbewegungen recht nett aus - das gibt dem Poster Leben oder Esprit, wie der Künstler sagen würde. Oder seid Ihr das gar nicht, sondern die Modellschule von nebenan? Wenn ihr es doch seid, sag mal, ist das nette Mädchen unten links etwas Katja Memminger? Wenn nicht - wer dann? Natürlich habe ich nach dem Betrachten des Posters über Deinen Musikgeschmack sinniert. Deine Kleidung und Äußeres haben es mir verraten. Du trägst Deine Sachen verkehrt herum, genauso wie Kriss-Kross. Dein Gesicht sieht man vor lauter Haaren auch nicht, also findest Du auch Slash von Guns & Roses gut. Deine (entschuldige den Ausdruck) etwas vollschlanke Figur entlarvt Dich als Meat Loaf-Lieb-

haber und Deine Bikerstiefel als Verehrer von Steppenwolf. "Born to be wild", was? Einige böse Zungen behaupten sogar, daß Du der Kamera den Rücken zugedreht hast und Deine Handbewegung von Nero (brennen muß der Fotograf) abgekupfert ist - aber das glaube ich nicht. Du würdest Deiner Fangemeinde doch nie den Rücken zukehren, oder? Ich würde es ja verstehen. Immerhin hast Du Dich ja schon in den Anfängen des Posterwunsches sehr negativ darüber ausgelassen, und dies wäre nun eine Trotzreaktion von Dir, uns Dein strahlendes Antlitz zu verwehren. Oder willst Du als Gesichtsloser in die Annalen der Play Time eingehen? Ich hab's! Du wartest auf Deinen zweiten, großen Fernsehauftritt, wenn Play Time TV den Fernsehschirm erobert hat. Ich warte schon ungeduldig auf den Spot: "Sucht Ihr Schrecken und das Grauen, müßt Ihr Rainer auf RTL2 bald schauen! PT TV, nur echt mit Rainer Rosshirt."

**Bis daß meine Tastatur verglüht: Andreas Fischer**

Du hast es ja bestimmt gut gemeint und ich fasse es auch als Kompliment auf, dennoch hätte ich heftige Einwände dagegen, als "kleines Arschloch" bezeichnet zu werden. Wenn wir schon bei Einwänden sind: Heftigst wehre ich mich auch gegen die Behauptung, Liebhaber von Meat Loaf zu sein. Ich kenn den Mann doch gar nicht persönlich! Fein, wenn Dir das Poster gefallen hat. Unsere Katja "Barbie lebt" Memminger konnte weder mit Gewalt, Drohungen, Versprechungen oder Geld dazu überredet werden, sich auch mit ablichten zu lassen. Heldenhaft sprang unsere Sylvia (leider erkennt man auf dem Poster nicht so besonders gut ihre tollen, himmelblauen Augen) in die Presche und ins Foto - sie ist es auch, deren genauere Angabe Du begehrt. Auch wenn es mir schwerfällt, es zuzugeben - ich

brachte es einfach nicht übers Herz, mich frontal ablichten zu lassen. Genau das spricht übrigens auch gegen einen Fernsehauftritt meinerseits. Schüchtern wie ich nun einmal bin, würde ich es höchstens hinter einer spanischen (oder sonstigen) Wand überleben. Die Ermangelung meiner Anatomie kann jeder Sendung nur gut tun.

**VERTEIDIGER**

Hallo Rainer! Ich habe mich endlich durchgerungen, Dir einen Brief zu schreiben. Zuerst werde ich etwas für Deinen armen Schreibtisch tun und das übliche Geschleime weglassen. Ihr wißt sowieso, was hier normalerweise steht. Juhu, es hat mal wieder jemand geschafft, mich so zum Lachen zu bringen, wie Mahnmann und Co. seinerzeit. Herr Reinemann, willkommen im Club. Ich verstehe es einfach nicht, wie man sich darüber so aufregen kann. Ich wette, daß Rainer kaum eine Seite Leserbriefe füllen könnte, wenn alle Leser "Angst" davor hätten, zur Schnecke gemacht zu werden. Ich denke mir sogar, daß viele Leser wirklich nur schreiben, weil sie zur Schnecke gemacht werden wollen. Wenn Sie wirklich so wenig Humor haben, dann können Sie diese Seiten ja überblättern. Jetzt zum zweiten Teil meines Briefes: Ich bin der fünfte, der das Ros-Shirt will, und mit mir wollen es noch 121 Freunde. Merkst Du was? Wir haben aber auch noch eine Bedingung! Du mußt von vorne abgebildet sein, und zwar so, daß man Dein Gesicht erkennen kann, so schrecklich es auch sein mag! Zum Schluß noch ein Gruß an alle durch Paris rutschende WRF-Mitglieder, Stefan Maruhn (das mit dem Holz vor der Hütte stimmt wirklich!) und das Redaktionsorakel (soll sich endlich mal wieder uns widmen).

**Ciao: Olaf Schleusing**

Vielen Dank für den moralischen Zuspruch. Zum Glück werfen mich Briefe eines Reinemann und Co. nicht aus der Bahn. Es tut aber dennoch gut, getätschelt zu werden.

Das mit dem "Ros-Shirt" ist allerdings eine ganz andere Sache. Bei den Bedingungen ist es mir leider nicht möglich, darauf einzugehen. Ich bin eben kamera- und überhaupt scheu. Laßt doch endlich mein Gesicht in Ruhe! Manchmal wache ich nachts schreiend auf, in Schweiß gebadet, von Alpträumen gebeutelt. Immer wieder sehe ich Horden von Lesern, die sich über mein Gesicht hermachen, es (zwecks Abdruck) in Beton pressen, auf Papier abpausen, Blitzlichter flackern wie Höllenfeuer und ein paar ganz Verwegene machen sich mit Messern daran zu schafften, um das Original an ihre Wand hängen zu können. Schauerhaft!

**BERND SASSE**  
 computerversand  
 Postfach 1529  
 D 88064 Tettngang  
 Tel+Fax 07542/52949

**TOP SELLER**

	Titel	Anl.	Amiga	PC
A	Ambermoon	DV	80,95	-----
M	Anstoss	DV	66,95	69,95
I	Aufschwung Ost	DV	61,95	68,95
G	Christ. Kolumbus	DV	77,95	84,95
A	Doom	EV	-----	67,95
*	Elite 2	DV	63,95	77,95
	Indy Car Racing	DV	-----	78,95
	Jurassic Park	DV	56,95	70,95
	Mortal Kombat	DA	56,95	56,95
	Sam and Max	DV	-----	87,95
	Syndicate	DV	63,95	84,95
	Turrican III	DA	60,95	-----

ca. 2000 Artikel im Programm  
**CD - ROM**

	Titel	Anl.	DM
P	Iron Helix (Windows)	DV	84,95
C	Rebell Assault	EV	91,95
*	Day of the Tentacle	DA	98,95
	Dracula Unleashed	EV	95,95
	Inca 2 - Wiracocha	DV	120,95
	The 7th Guest (incl Video)	DA	128,95

**ORAKEL**

	Titel	Anl.	Syst.	Termin
B	Battle Isle 2	DV	AM	04.94
M	Battle Isle 2	DV	PC+CD	03.94
	Die Siedler	DV	PC	03.94
*	Mr. Nutz	DA	AM	02.94
	Pacific Strike	DA	PC	03.94
M	SSN 21 - Seawolf	DA	PC	03.94
A	Ultima 8 - Pagan	DA	PC	03.94
C	Rise of the Robots	DA	CD	03.94

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

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



**KLEINANZEIGEN**

**AMIGA**

Verschenke Populous II. Die 50ste Zuschrift erhält es. Schickt DM 2,- an Marcus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt

Verkaufe Gunship 2000 (engl.) DM 35,-. Darkman, Race Drivin, Virt. Worlds (Compilation) je DM 15,-, 4D Sports Driving DM 20,-, Jack Nicklaus Golf + Course Disk, Das große DP IV Buch, Englisch I Plus je DM 25,-. Tausche auch gegen Millennium, Maelstrom, Rings of Medusa oder Vikings. Marcel Lembke, Dorfstr. 12, 19300 Deibow

Verschenke Zool, MicroProse Golf und Soccer Kid. Schickt DM

2,- an Jerome Gröning, Stromberger Schweiz 5, 59302 Oelde. Der 100ste bekommt die Spiele.

Amiga 500 + 1 MB RAM + 2.Laufwerk + Maus + 1 Joystick + 50 Spiele alles nur DM 800,- Zlatin Yosifon Tel. 07134/13133 ab 19.30 Uhr

Verschenke Cannon Fodder, Mega lo Mania, UMS II, Home Alone und Celtic Legends. Schickt DM 2,- an Dennis Scheffler, Frinsgraben 35, 52068 Aachen. Der 150ste kriegt sie.

Suche HF Modulator für Amiga 500! Für max. DM 75,-. Bert

Hundertmark 039403/320 (Kulturhaus Gröningen) nach mir fragen.

Verkaufe Spiele für Amiga und PC. Nähere Infos gibts gegen Rückporto bei Wolfgang Wahl, Kalchreuther Str. 28, 90542 Eckental

Verschenke wegen Systemauflösung Pinball Fantasies, Prehistorik u. B.C. Kid. Schickt DM 3,- an Marco Schirmer, Eichenstr. 25, 25587 Münsterdorf. Der 22ste bekommt sie.

Verschenke Zak McKracken, Indy II und Legend of Kyrandia. Schickt DM 2,- an Ingo Schillgalies, Am Westerfeld 61, 27619 Schifffdorf. Der 165ste bekommt sie.

Verschenke Shuttle, Robocod, Populous 2, A.M. Pool und Air Support. Schickt DM 2,- an Sascha Karschner, Sophienstr. 77, 99817 Eisenach. Der 222ste kriegt sie.

**PC**

Verkaufe Spiele: F. Pharkas, Anstoß, Strike Commander, Eishockey Manager je DM 50,-, BMP + Editor DM 40,-, Boxing Man. DM 10,- Tel. 02904/3741 Steffen

Verk. EOB 1-3 (DV) auf CD ROM & X Wing für zus. DM 200,-. Fragen an O. Quick, Kl. Beune 6, 64319 Pfungstadt Tel. 06157/5329

Verschenke Original X-Wing, Lemmings 2 und Indy Car Racing. Schickt DM 2,- an Torsten Olk, Am Pfeifenhof 10, 54662 Speicher. Unter den ersten 50 werden die Spiele verlost.

Verkaufe Kickboxing + Turbo Cup + Tennis Cup für zus. DM 65,- und Indy 3 für DM 55,- Sören Michael Tel. 03949/4192 Anruf ab 15 Uhr

**MASTER SYSTEM**

Verkaufe MS-Spiele für je DM 40,-: Star Wars, Mortal Kombat, Wimbledon 2 u.a. Rene' Weigang, Vennstr. 13, 46499 Hamminkeln Tel. 02857/3277

**SNES**

Verkaufe mein SNES mit 5 Spielen (u.a. Starwing und Mickey Mouse), 2 Joypads, Stereo AV-Kabel und SNES Berater für DM 490,- (NP DM 950,-) ab 15 Uhr 0711/682633

Tausche neue SNES Games (us, dt, jp) auch gegen Mega Drive CDs. Tausche MD, CD ROM, alles universal, Spiele und Zubehör gegen 3DO. Tel. 07354/2873

Verschenke 8 SNES-Spiele an den 1000., der mir DM 2,- schickt, N-Willrodt, Dorfstr. 23, 24254 Rumohr

Verkaufe einen Rollenspiel-Klassiker: The 7th Saga DM 90,- ruft an: 05648/263 Alexander

Verkaufe Legend of Zelda für DM 50,-, Mystic Quest für DM 50,-, Wrestle mania für DM 70,-, Prince of Persia für DM 70,- Tel. 07272 6164

**GAME BOY**

Verkaufe Game Boy (1 Mn. alt) mit 4 Akkus und Spielekonsole. Game Boy einzeln VB 100,- oder zusammen VB DM 150,- Tel. 06507/2937 (Thomas)

Verkaufe Dragon's Lair und Mario & Yoshi für je DM 40,- Rico Meier, Nr. 80, 18299 Kronsokamp

Tausche Game Boy mit 10 Spielen (Mickey's Dangerous Chase, Bart Simpson, Double Dragon 3) gegen Super NES mit 3 Spielen. Tel. 02166/680149

**KONTAKTE**

Mitglieder für Computerclub gesucht! Systeme: PC, Amiga, Mega Drive. Monatl. mit Clubdisk. Tel. 09355/7571 Sven

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

Amiga      Atari      C64/C128      Kontakte      Diverses  
 Game Gear      Mega Drive      Lynx      Game Boy  
 PC-Engine      Super NES

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

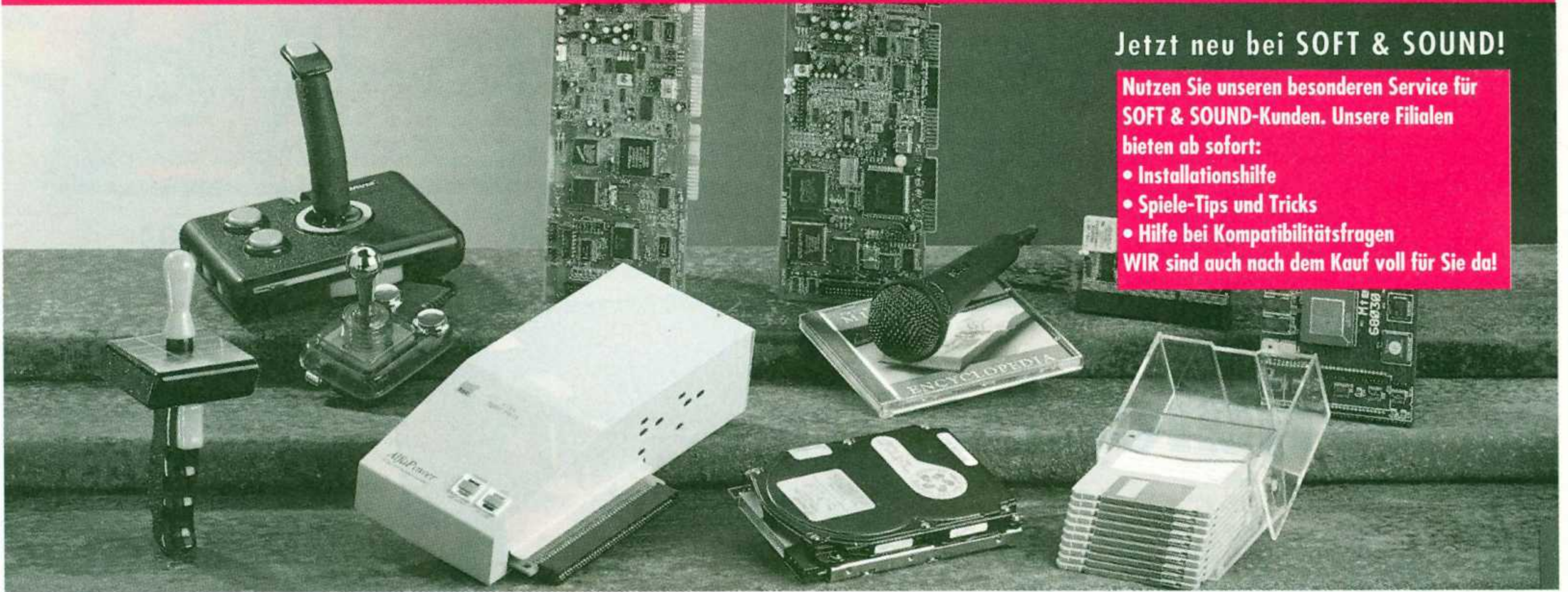

**DM 5,- liegen**  in bar  als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeigen in **PLAY TIME**

Datum \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_  
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.



# Mehr Service + mehr Beratung = mehr Spaß!



Jetzt neu bei SOFT & SOUND!

Nutzen Sie unseren besonderen Service für SOFT & SOUND-Kunden. Unsere Filialen bieten ab sofort:

- Installationshilfe
- Spiele-Tips und Tricks
- Hilfe bei Kompatibilitätsfragen

WIR sind auch nach dem Kauf voll für Sie da!

## Soundkarten- Festival PC

PC-Symphonie (AdLib komp.).....49,00  
 Media Concept 2.0 (SB 2.0 komp.)..99,00  
 Soundblaster PRO Deluxe.....239,00  
 Soundblaster 16 Basic.....299,00  
 Soundblaster 16 Multi CD.....379,00  
 Soundblaster 16 ASP Multi CD.\*449,00  
 Orchid GameWave 32.....349,00  
 Orchid SoundWave 32.....549,00

## Double Speed CD-Rom Laufwerke

Mitsumi FX001 D mit Controller ...\*419,00  
 Matsushita 562B mit Controller....\*439,00  
 Sony CDU 33A mit Controller .....\*449,00  
 Gravis PC Game Pad .....49,00  
 Gravis Pro Analog.....89,00  
 Thrustmaster Flight Stick.....169,00  
 Fax Modem 14.400 intern.....349,00  
 Videoblaster SE incl. Aldus Photostyler.\*599,00

## Amiga Hardware

Festplatten A500/500+/2000  
 -210 MB ext. 8MB Option.....699,00  
 -250 MB ext. 8MB Option.....749,00  
 Turbo 68020i o. Ram f. A500...249,00  
 Turbo 68030 1MB f. A500.....\*499,00  
 Turbo 68030/28 o. Ram A1200..399,00  
 Speichererw. 2MB A500 .....229,00  
 Gravis Game Pad Amiga.....39,00

### REBEL ASSAULT CD-ROM



nur DM 84,95

### SUBWAR 2050



nur DM 94,95

### LEISURE SUITE LARRY 6



nur DM 69,95

### HAND OF FATE



nur DM 69,95

### MORTAL KOMBAT



nur DM 69,95

Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich. Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

## SOFTWARE HITS FÜR DEN PC

Archon Ultra .....89,95  
 Battle Isle 2.....94,95  
 Die Siedler.....89,95  
 DSA 2.....89,95  
 Forgotten Castle.....89,95  
 Hatrick .....89,95  
 Inca 2.....99,95  
 Indy Car Racing.....89,95  
 Kolumbus.....89,95  
 Mad News .....89,95

Pizza Connection.....89,95  
 Starlord .....99,95  
 Ultima 8 .....99,95

\* Nicht lange warten, sofort bestellen. Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von SOFT & SOUND. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.

## CD-ROM-SOFTWARE

Alone in the Dark 2....99,95  
 T.F.X. ....99,95  
 Inca II.....114,95  
 Microcosm .....94,95  
**Hits ab 18:**  
 VTO Hits .....ab 49,90  
 Visual Fantasies .....79,00  
 Moving Fantasies.....99,00  
 Total Fantasies .....99,00  
 (Abgabe nur an Volljährige)



Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

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

52 062 Aachen	Schildstr. 4	Tel.: 0241 /30131	50 670 Köln	Von-Werth-Str. 20-22	Tel.: 0221/121806	54 290 Trier	Zuckerbergstr. 21	Tel.: 0651/40532
59 755 Arnsberg-Neheim	Lange Wende 30	Tel.: 02932/1094	50 939 Köln	Gottesweg 149	Tel.: 0221/446499	67 547 Worms	Luisenstr. 10	Tel.: 06241/88444
51 465 Bergisch-Gladbach	Dr. Robert-Koch-Str.13	Tel.: 02202/43767	67 063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	Tel.: 06121/632722	35 576 Wetzlar	Altenberger Str.30	Tel.: 06441/54520
10 551 Berlin	Oldenburger Str. 44	Tel.: 030/3962821	23 564 Lübeck	Wakenitz Str.7	Tel.: 0451/794345	38 300 Wolfenbüttel	Heimstättenweg 23	Tel.: 05331/61820
33 615 Bielefeld	Schloßhofstr. 1	Tel.: 0521/138033	39 112 Magdeburg	Braunschweiger Str. 104	Tel.: auf Anfrage			
53 123 Bonn	Schiefflingsweg 24	Tel.: 0228/625076	68 159 Mannheim	Jungbusch Str. 3	Tel.: 0621/101203			
38 118 Braunschweig	Holwedestr. 10	Tel.: 0531/508231	48 147 Münster	Ferdinand Str. 8	Tel.: 0251/278515			
40 477 Düsseldorf	Gneisenaustr. 1	Tel.: 0211/4910187	66 538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	Tel.: 06821/26797			
47 051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203/21084	41 460 Neuss	Hamtorstr. 20	Tel.: 02131/278967			
91 054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	Tel.: 09131/26658	26 131 Oldenburg	Edewecker Landstr. 4	Tel.: 0441/501445			
79 106 Freiburg	Lehener Str. 24	Tel.: 0761/287112	49 074 Osnabrück	Heinrich-Heine-Allee 7	Tel.: 0541/21230			
37 085 Göttingen	David-Hilbert-Str. 2	Tel.: 0551/46563	31 224 Peine	Echternstr. 14	Tel.: 05171/72923			
58 095 Hagen	Bergischer Ring 5	Tel.: 02331/26774	66 953 Pirmasens	Alleestr. 3	Tel.: 06331/75150			
20 144 Hamburg	Beim Schlump 21	Tel.: 040/458115	48 431 Rheine	Auf dem Thie 8	Tel.: 05971/2219			
22 083 Hamburg	Beethovenstr. 57	Tel.: 040/224633	66 121 Saarbrücken	Mainzerstr.78	Tel.: 0681/638629			
34 131 Kassel	Lange Str. 81	Tel.: 0561/39463	66 740 Saarlouis-Fraulaut.	Saarbrücker Str. 22	Tel.: 06831/88159			
24 116 Kiel	Sternstr.18	Tel.: 0431/970046	67 346 Speyer	Wormser Landstr.24	Tel.: 06232/49107			
56 068 Koblenz	Markenbildchen Weg 24	Tel.: 0261/31848	66 386 St. Ingbert	Ludwig Str. 14	Tel.: 06894/382850			

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

- Einkauf von neuen Produkten zum Testen
- Verbilligter Einkauf für Mitglieder
- Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden
- Hotline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Infoveranstaltungen

Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123

# PLAY TIME

# PLAYERS GUIDE



DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 4/94

## Syndicate

## Globdule

## Aero the Acrobat

## Zombies



### CODES

+

### FREEZERS

Alien Breed  
 Dynablaster  
 Humans  
 Kick Off 2  
 Lemmings  
 Arkanoid 2

Chuck Rock  
 Flashback  
 Gods  
 Road Rash  
 Sim City  
 Aladdin

Cool Spot  
 Ecco  
 Jurassic Park  
 Mortal Kombat  
 Tiny Toons  
 Alien 3

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

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine Play Time-Tips bestellen:

\_\_\_ St. HELP-Sammelordner „Play Time“ 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 der Play Time
- für die wichtigsten 320 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

## VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**

**MISSING PAGE**





## Workshop (Teil II)

# DIE SIEDLER

**Euer kleines Reich wächst und wächst, doch wie sieht es mit den Gegnern aus? Auch sie arbeiten geschäftig daran, ihr Areal sowohl zu bebauen als auch auszuweiten. Der Kampf um die alleinige Herrschaft beginnt und es kann nur einen geben...**

## Waffen, Werkzeuge und ihre Herstellung

Sobald die Geologen reichhaltige Bodenschätze an Kohle, Eisen, Gold und Granit gefunden haben, könnt Ihr dem Bergbau und dem damit verbundenen Schmelzen und Weiterarbeiten der Rohstoffe nachgehen. Als erstes sucht Ihr Euch geeignete Standorte für die einzelnen Minen und die einfachsten Wegverbindungen. Umgeht Ihr z.B. eine steile (rot gekennzeichnete) Wegstrecke mit zwei flachen (grün gekennzeichneten) Wegstrecken, werden die Träger trotz der längeren Strecke weniger Zeit benötigen. Ihr solltet Euch ohnehin ein geeignetes Wegenetz bauen, da beim

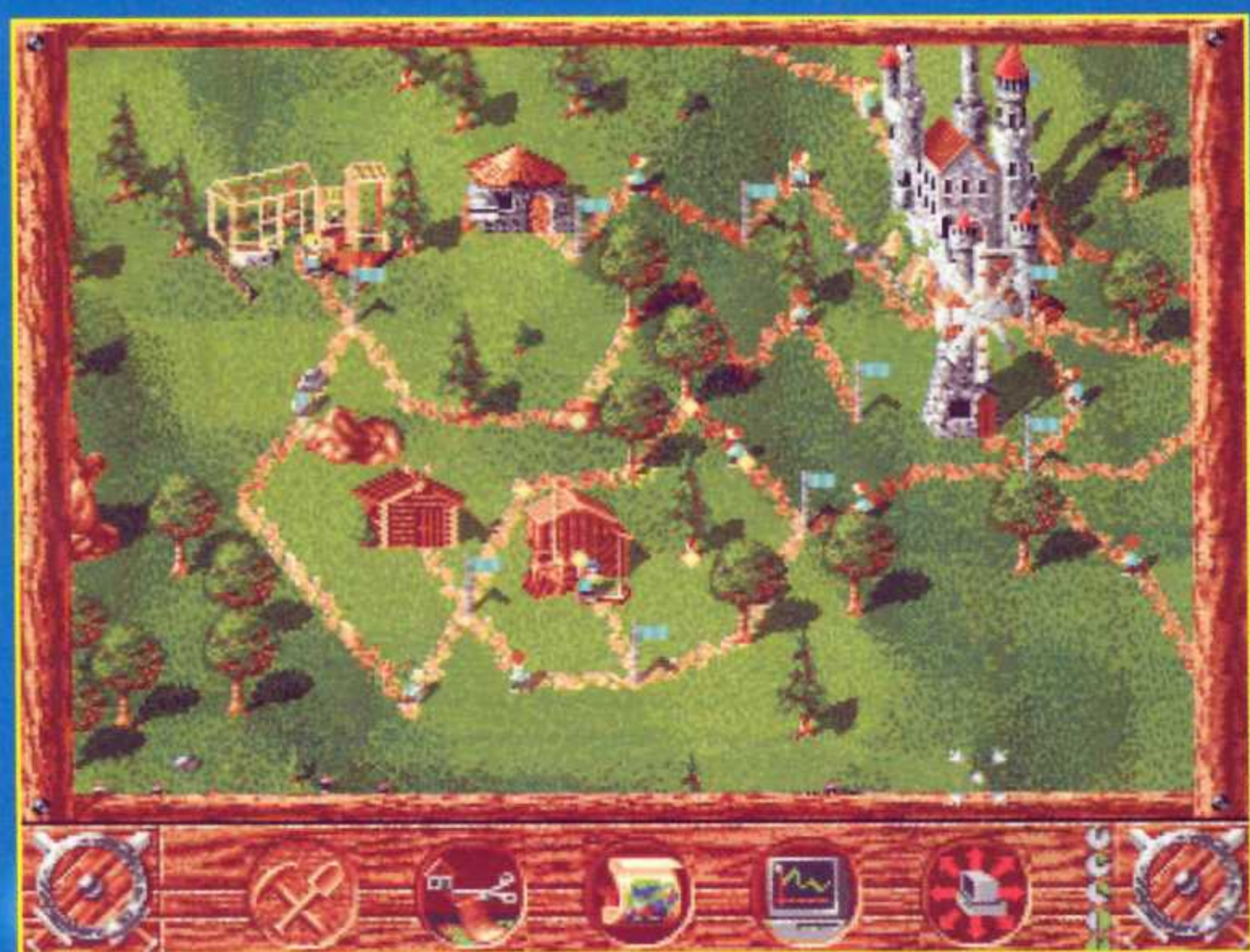
Bergbau, Schmelzen und Schmieden erfahrungsgemäß Lieferstaus entstehen. Durch zusätzliche Wege könnt Ihr sie zwar nicht verhindern, aber doch zumindest erheblich abschwächen. Oft reicht nur eine Mine von jedem Rohstoff, da die Bergarbeiter nicht direkt unter ihrer Mine bleiben. Sie bewegen sich unter der Erde fort und können so auch umliegende Rohstoffvorkommen ausbeuten. Sollten die Bergmänner streikend vor der Mine umhergehen, hat das den Grund, daß sie kein Essen bekommen. In aller Regel sorgen die Träger jedoch nach einiger Zeit für die regelmäßige Lebensmittelfuhr. Werden zutagegefordertes Eisenerz und Rohgold in Schmelzwerke gebracht, können

die Schmelzer mit Hilfe von Kohle daraus Roheisen und Goldbarren gewinnen. Goldbarren können nicht mehr weiterverarbeitet werden und werden in die Wachhütten getragen. Das Roheisen hingegen gelangt zum Schmied und zum Schlosser. Der Schmied benötigt, wie auch die Schmelzer, zusätzlich Kohle, um Schwerter und Schilde zu schmieden. Der Schlosser ist bei der Herstellung von Werkzeugen auf Holz angewiesen. Sollten Eisenschmelzer, Goldschmelzer oder Schmied nicht arbeiten, obwohl sie genügend Eisenerz, Rohgold oder Roheisen erhalten, liegt das für gewöhnlich am Mangel von Kohle. In diesem Fall könnt Ihr eine zweite oder gar dritte Kohlemine bauen.

Um alle Rohstoffe zweckmäßig aufbewahren zu können, sollte eventuell ein Lager in der Nähe der Minen und Schmieden errichtet werden. Auf diese Weise werden die überflüssigen Waren nicht auf langen und umständlichen Wegen ins Schloß transportiert, sondern direkt vor Ort gelagert.

## Die Ritter

Durch die Einstellung der sogenannten Ritterquote im Kampfmenu wird festgelegt, wieviele Neulinge zu Rittern gemacht werden sollen, vorausgesetzt, daß genügend Schwerter und Schilde zur Verfügung stehen. Stellt Ihr die Quote z.B. auf 30% ein, so wird ein Drittel der Neulinge zum Ritter ausgebildet und zwei Drittel hauptsächlich zu Trägern. Es gibt insgesamt fünf verschiedene Ränge, die dem Können des jeweiligen Ritters entsprechen. So kann ein Gefreiter mit genügend Übung über Obergefreiter, Unteroffizier und Leutnant zum Hauptmann werden. Doch kann er sich nur im Schloß weiterbilden, denn in einer Wachhütte hat ein Ritter zu viele nebensächliche Aufgaben zu erfüllen. Deshalb ist es unbedingt vonnöten, von Zeit zu Zeit einen Schichtwechsel anzuordnen, bei dem die schwächsten Ritter ins Schloß zurückkehren, um ihre Ausbildung fortzusetzen und stärkere Ritter ihre Position in der Wachhütte einnehmen. Allerdings sollte kein Schichtwechsel vorge-





## DIE GEGNER

### Lady Amalie:

In ihr ist kein gefährlicher Gegner zu sehen. Sie ist sehr zurückhaltend und baut gemütlich vor sich hin.

### Kumpy Einfinger:

Als alter Pirat liebt er Gold über alles und nutzt alle Möglichkeiten, die Goldminen zu erobern.

### Balduin der ehemalige Mönch:

Er achtet besonders auf den Schutz seines eigenen Landes und verteidigt es, wenn nötig, bis aufs Blut. Machtübergriffe sollten an gezielten Stellen getätigt werden, z.B. bei Wachhütten, die die Rohstoff- oder Lebensmittelzufuhr sichern.

### Frollin:

Der hoffnungslose Chaot überrascht immer wieder durch plötzliche Angriffe. Unbelegtes Land besetzt er mit Vorliebe. Gegen ihn gibt es kein Allheilmittel, außer ihn möglichst rasch zur Strecke zu bringen.

**Ihr seht, Eure Siedler sowohl auf Trab als auch bei Laune halten zu können, ist nicht ganz so einfach. Wir hoffen, Euch dennoch in einige Tricks und Kniffe eingeweiht zu haben.**

### Kallina:

Sie konzentriert sich auf die Unterbrechung der Nahrungsmittelzufuhr. Legt Eure Farmen und Schweinehöfe im Inneren der Siedlung an.

### Rasparuk der Druiden:

Neben seinen hinterhältigen Angriffen beruht seine Taktik auf der Lahmlegung der Rohstoffzufuhr. Minen mit einem Ring von Wachhütten oder Wachtürmen umgeben!

### Graf Aldalba:

Er ist ein äußerst aggressiver Gegner, der weiß, wo er zuzuschlagen hat. Lager sind gegen ihn besonders gut zu schützen.

### König Rolph VII.:

Er hat fast so gut wie keine Schwächen. Er behindert mit Leidenschaft die Versorgung mit Baumaterial. Holzfällerhütten und Steinbrüche mit Wachhütten absichern!

nommen werden, wenn in den nächsten Minuten ein Angriff des Gegners bevorsteht, denn in dieser Zeit sind die Wachhütten nicht voll besetzt und können vom Feind leicht erobert werden. Außerdem solltet ihr darauf achten, daß ihr z.B. bei besonders feindseligen und angriffslustigen Gegnern eure Wachhütten immer voll besetzt. Dies könnt ihr durch das Grenzlagenmenü kontrollieren. Je näher eine Wachhütte dem Feind ist, desto voller sollte sie besetzt sein. Kreuze und Linien auf den Fahnen der Wachhütten

kennzeichnen sowohl für Euch als auch für den Gegner, welche angegriffen werden können und welche nicht. Ein dickes Kreuz markiert die dem Feind am nächsten gelegene Wachhütte. Nur sie kann angegriffen werden. Weiter weg gelegene Wachhütten werden mit dünnen Kreuzen, Linien und schließlich ganz im Inneren ohne jegliche Bezeichnung kenntlich gemacht. Für jede dieser vier Grenzlagen könnt ihr von "Voll" bis "Minimum" die Anzahl der dort stationierten Ritter bestimmen. Für den Fall eines Kampfes könnt ihr

direkt darunter die Anzahl der Ritter, die in der Wachhütte zurückbleiben sollen, kennzeichnen. Außerdem besteht die Möglichkeit festzulegen, ob die schwächsten oder die stärksten Ritter in den Kampf geschickt werden sollen. Es ist von wesentlich größerem Vorteil, die Schwächeren kämpfen zu lassen, damit die Stärkeren zur Verteidigung zurückbleiben. So müßt ihr zwar besonders am Anfang pro gegnerischem Ritter etwa 4-5 Eurer eigenen Ritter einkalkulieren, dafür ist aber die Sicherheit Eurer Wachhütten

garantiert. Stellvertretend für eine Wachhütte können auch Wachtürme oder Wachburgen gebaut werden, je nachdem, welche Baumöglichkeiten bestehen. Sie sind das Nonplusultra der Verteidigung. Während in einer lausigen Wachhütte nur drei Eurer Ritter Platz haben, werden Wachtürme mit sechs und Wachburgen sogar mit zwölf besetzt. Also am Anfang Wachhütten aufstellen und hinterher die Grenzen mit Türmen und Burgen erweitern oder festigen!

Silke Menne ■





Workshop (Teil I):

# SIMCITY 2000

**SimCity 2000 - dieses Spiel macht es einem nicht einfach! In einem Moment fast eine Metropole, im nächsten nur mehr ein kleines Dorf... Was Ihr unbedingt vermeiden solltet und was bitter nötig ist, um ein derartiges Mißgeschick raffiniert umgehen zu können, zeigt Euch dieser Workshop!**

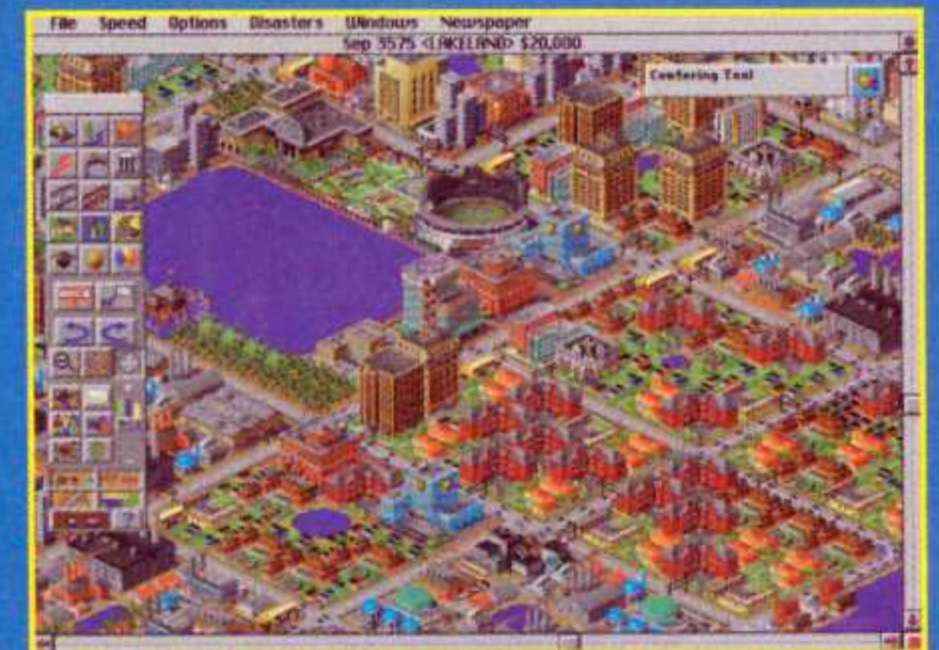
## WOHNBLOCKS, GEWERBEGEBIETE UND INDUSTRIEBEREICHE

Für die Blocks, in die Ihr Eure jeweiligen Gebiete gliedern solltet, sucht Ihr Euch am besten möglichst flaches Land. Einebenen wäre gerade am Anfang äußerst unökonomisch, da Ihr jeden Pfennig braucht, um die

Wirtschaft anzukurbeln. Formiert Ihr Eure Blocks zu 6x6-Quadraten, so ergänzen sie sich optimal mit anderen Gebäuden, wie z.B. Polizei- und Feuerwehrdienststellen. Zu Beginn des Spiels sollte das Verhältnis von Wohnblocks, Gewerbegebieten und Industriebereichen 6:1:6 betragen. Errichtet Ihr weniger Industrien als Wohnblocks sträuben sich die Einwohner, in Eure Stadt zu ziehen, da sie befürchten, keine Arbeit zu bekommen. Außerdem dürfen die Industrien nicht zu weit entfernt liegen, da zu lange Fahrzeiten als unangenehm betrachtet werden. Im weiteren Verlauf des



Spiels erweist sich dieses Zahlenverhältnis als ungünstig. Wenn Ihr stets so viele Wohnblocks wie Industrien errichtet, werden sich die Einwohner immer vehementer über die Umweltbelastung beklagen und in benachbarte Städte auswandern. An und für sich reicht es, wenn Ihr nur noch ein Viertel von dem, was Ihr mit Wohnblocks verseht, mit Industrien bebaut. Gewerbegebiete dagegen gewinnen mehr und mehr an Bedeutung und sollten später eine Relation von 2:1 (Wohnblock : Gewerbegebiet) eingehen.



Ölkraftwerke sind dagegen wesentlich sauberer. Am effektivsten von allen Energiequellen jedoch sind die Staudämme. Zwar müßt Ihr sehr viel Geld in diese Anlagen stecken, dafür sind sie aber am saubersten von allen und benötigen nur minimale Wartung. Der einzige Nachteil besteht darin, daß es Wasserfälle nur selten von Natur aus gibt. Verseht Ihr aber abschüssige Gebiete mittels dem entsprechenden Icon mit Wasser, entsteht dort ein Wasserfall.

## STROMVERSORGUNG

Die verschiedenartigen Möglichkeiten der Energiegewinnung hängen von der Startzeit des Spiels ab. Um 1900 sind die einzigen zur Verfügung stehenden Kraftwerke Kohle-, Öl-, und Staudammkraftwerke. Kohlekraftwerke sind äußerst umweltverschmutzend und sollten, wenn überhaupt, in genügender Entfernung zu den Wohnblocks aufgestellt werden.

Ab dem Jahr 2000 könnt Ihr Gas-, Nuklear-, Solar- und Windkraftwerke beziehen. Gas ist ebenfalls wie Öl sauberer als Kohle, der erzeugte Strom ist aber dafür um einiges teurer. Nuklearkraftwerke sind sauber und effektiv, das Risiko einer radioaktiven Verseuchung ist





Denkt daran, daß alle Gebäude Wasser benötigen, sowohl Kraftwerke, als auch Schulen, Häfen etc. Ob Wassermangel besteht, könnt Ihr leicht der Grafik entnehmen. Blau durchflutete Rohre kennzeichnen ausreichende Zufuhr, sind sie jedoch grau, fehlen Wasserpumpen oder das jeweilige Gebäude ist nicht angeschlossen. Es ist sinnvoll, neben den

vergessen. Wieviel die Pumpen an Wasser fördern können, hängt ganz von der Jahreszeit ab. Im Winter ist Wasser knapp, deshalb könnt Ihr Euch mit Wassertürmen behelfen. Sie kosten nicht viel und sind ideal, um Wasser zu speichern.

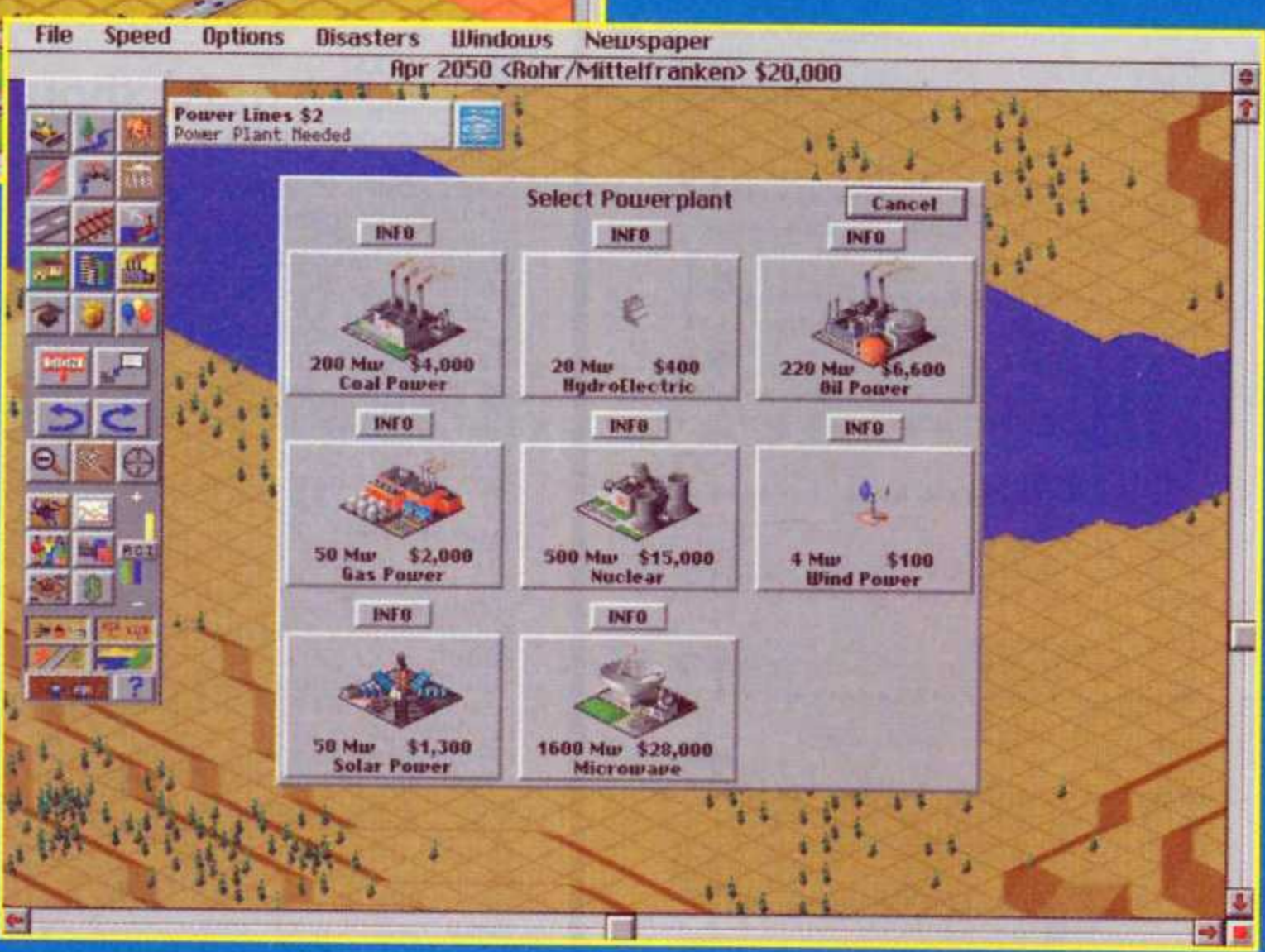
## VERKEHRS-VERBINDUNGEN

Um jeden Block solltet Ihr eine Straße ziehen; vergeßt daher nicht, genug Platz für sie zu lassen. Erst wenn sich Eure Stadt allmählich zu einer Metropole entwickelt, solltet Ihr über andere Verkehrsverbindungen nachdenken. Die Straßen mit Eisenbahnschienen zu ersetzen, wäre einerseits zu teuer und andererseits vollkommen unnötig. Vielmehr solltet Ihr Euch auf Bushaltestellen und U-Bahnen konzentrieren. Errichtet möglichst viele Stationen. Am besten so, daß sich fast an jedem Block eine befindet. Die Einwohner werden ihre Autos stehen lassen und vermehrt die öffentlichen Verkehrsmittel benutzen. Auf diese Art könnt Ihr Staus und damit verbundene Luftverschmutzung zwar nicht vermeiden, aber doch wenigstens um einiges reduzieren.

**Im zweiten Teil des SimCity 2000-Workshops erfahrt Ihr, wie es mit Eurer Stadt weitergeht.**

*Silke Menne*

allerdings nicht auszuschließen. Solarenergie erzeugt ebenfalls keine Verschmutzung, der Strom ist günstig, jedoch könnt Ihr Euch auf diese Alternative nicht verlassen. An wolkenbedeckten Tagen werden Eure Einwohner ohne jede Elektrizität auskommen müssen, falls Ihr keine anderen Kraftwerke in Betrieb habt. Auf Windenergie könnt Ihr Euch ebensowenig verlassen, ferner sind Windräder im Vergleich zur Leistung auch mit aufwendiger Investition verbunden. Der einzige Vorzug besteht darin, daß Windräder - genauso wie Staudämme - für die Ewigkeit gebaut sind, während alle anderen Kraftwerke nach fünfzig Jahren abgerissen und ersetzt werden müssen.



## WASSERVERSORGUNG

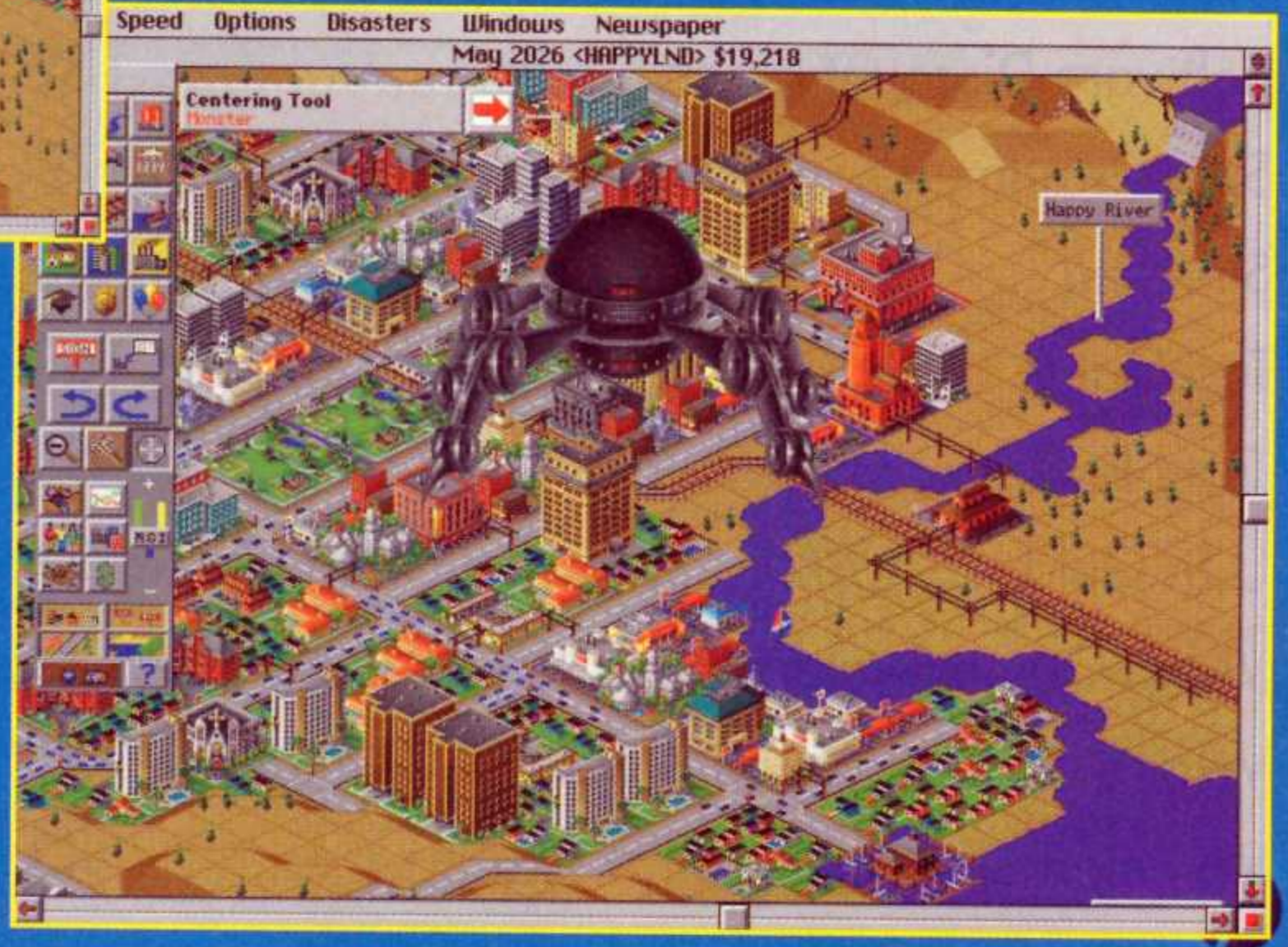
Nachdem Ihr Eure Einwohner mit Strom versorgt habt, gilt es, eine geeignete Wasserversorgung zu erstellen. Zuerst platziert Ihr etwa vier bis fünf Was-

serpumpen Kläranlagen und Entsalzungswerke aufzustellen. Kläranlagen säubern das verschmutzte Wasser und reduzieren so den Schmutzpegel der Stadt. Wasserpumpen befördern kein Salzwasser. Mit einem Entsalzungswerk könnt Ihr trotzdem Wasserpumpen an Salzseen oder -flüssen aufstellen. Wird irgendwann das Wasser knapp, solltet Ihr diese Möglichkeit nicht



serpumpen, entweder am Ufer eines Flusses oder Sees. Verbindet nun die Pumpen mit Wasserrohren und legt diese bis zu den Blocks. Ein weiteres Verlegen von Leitungen ist lediglich unter Straßen vonnöten, denn alle Gebäude besitzen ihre eigenen Wasseranschlüsse, die sich automatisch mit den unmittelbar benachbarten verbinden.

Nach 2050 gibt es neben Fusionsenergie auch sogenannte Mikrowellenkraftwerke. Sie senden Energiestrahlen aus dem Welt- raum hinunter zur Erde. Diese Art von Energiegewinnung ist sauber, effektiv und zuverlässig. Fusionsenergie hat die gleichen Vorteile. Außerdem strahlt ein Fusionswerk, im Gegensatz zu Atomkraftwerken, keine radioaktive Verschmutzung aus, wenn es zu einem Störfall kommen sollte. Nichtsdestotrotz ist der Strom fast unerschwinglich teuer.



# INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim .....	26, 27
Bachler .....	33
Bischoff & Partner .....	37
Commodore .....	132, 133
Computec .....	2, 3, 11, 15, 47, 159
Ehba Soft .....	55
EMP .....	13
Fantasy Productions .....	23
Groß .....	39
Intersoft .....	41
Joysoft .....	35
Media Point .....	9
Micro Magic .....	31
MicroProse .....	17
Mirox .....	37
Multimedia .....	39
On-Line .....	142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149
Pfister .....	115
Pfitzenmeier .....	177
Philip Morris .....	180
Rushware .....	19
Sasse .....	43
Sega .....	179
Soft & Sound .....	65
Softsale .....	59
Software Discount Mann .....	139
Spieletraum .....	177
Strucken .....	43
Top Game .....	39, 169
Top News .....	55
U.S. Gold .....	27
Video Game Center .....	43
Wial .....	121
Wimmer .....	43

## PC/IBM

ACES OVER EUROPE VGA DT. VERSION 3,5"	75.90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWK 1942/ THEIR FINEST HOUR inkl. MISSION/ SECRET WEAPONS OF LW inkl. SCENERY DISKS	85.90
<b>ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.</b>	<b>95.90</b>
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75.90
ARCHER MC LEANS POOL BILLIARD DT. ANL. VGA	59.90
<b>ARCHON ULTRA 3,5"</b>	<b>64.90</b>
<b>ARMORED FIST 3,5"</b>	<b>95.90</b>
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85.90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79.90
BATRAYAL AT KRONDROR KOMPL. DT. VGA	75.90
<b>BENEATH STELLE SKY DT. ANL. 3,5"</b>	<b>69.90</b>
BLOODNET VGA 3,5"	99.90
BLOODSTONE DT. ANLEITUNG	69.90
BLUE AND GRAY VGA 3,5"	89.90
BLUE FORCE VGA	85.90
BLUES BROTHERS JUKEBOX DT. ANL. 3,5"	54.90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
<b>BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT. JE</b>	<b>39.90</b>
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89.90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5"	59.90
<b>CIVILIZATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.</b>	<b>99.90</b>
CLASSIC ADV. COMP. INCL. LOOM/MONKEY ISLANDS/ INDIANA JONES/MANIC MANSION/ZAK MCKRACKEN	99.90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT.	109.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ F 19 STEALTH F/SILENT SERVICE 2 3,5"	69.90
COMANCHE MISSION DISK 2 3,5"	54.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54.90
CYBERRACE DT. ANLEITUNG VGA 3,5"	85.90
DARK SUN - SHATERED LAND - SSI 3,5" VGA	69.90
DAS SCHWARZE AUGS SCHICKSALSKL. KPL. DT. VGA	89.90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION 2 - KOMPL. DT. VGA	89.90
DEAMONSGATE	79.90
<b>DELTA - V - 3,5"</b>	<b>75.90</b>
DER PLANER KOMPL. DT.	89.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
<b>DISCOVERY OF THE DEEP</b>	<b>59.90</b>
DOOM VGA 3,5"	79.90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65.90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5"	75.90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69.90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75.90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69.90
<b>ELDER SCROLLS 3,5"</b>	<b>85.90</b>
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	75.90
EMPIRE DE LUXE VGA	69.90
EMPIRE DELUXE DATA DISK VGA 3,5"	49.90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85.90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE/ JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75.90
FALCON 3.0 / DATA MIG 29 VGA 3,5"	75.90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75.90
FANTASY EMPIRE - SSI - 3,5"	69.90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89.90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5"	59.90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	69.90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109.90
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
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	134.90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69.90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VGA	69.90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - VGA 3,5" KOMPL. DT.	69.90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	79.90
<b>GENESIA DT. ANLEITUNG 3,5"</b>	<b>64.90</b>
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
HIGH COMMAND VGA 3,5"	89.90
HIRED GUNS DT. ANLEITUNG	79.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89.90
INCREDIBLE TOONS 3,5"	65.90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
IN EXTREMIS 3,5" VGA	79.90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
KASPAROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5"	75.90
KINGMAKER KOMPL. DT. VGA 3,5"	69.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85.90
<b>KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.</b>	<b>69.90</b>
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
<b>LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"</b>	<b>49.90</b>
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45.90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45.90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45.90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49.90
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG	75.90
<b>LOLLYPOP DT. ANLEITUNG 3,5"</b>	<b>79.90</b>
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON/ SILENT SERVICE 2/RAILROAD TYCOON/ PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5"	95.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (20 TITEL)	65.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	54.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79.90
<b>MAELSTROM KOMPL. DEUTSCH 3,5"</b>	<b>89.90</b>
MASTER OF ORION - MICROPROSE - 3,5" ENGL.	89.90
METAL & LACE VGA 3,5"	69.90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79.90
<b>MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5"</b>	<b>59.90</b>
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79.90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79.90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	59.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
ORIGIN SCREEN SAVER	79.90
PATRIOT VGA	59.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH*	89.90
PACIFIC STRIKE SPEECHBACK*	45.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	59.90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69.90
<b>PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 3,5"</b>	<b>65.90</b>
PIRATES GOLD II KOMPL. DT. VGA	89.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.*	85.90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69.90
POLICE QUEST 4 VGA 3,5"	69.90
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000/ INDIANAPOLIS 500/JETFIGHTER I	69.90
POWERHITS BATTLETECH	54.90
PREHISTORIC II DT. ANL.	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
<b>PROJECT NOMAD DT. ANLEITUNG 3,5"</b>	<b>69.90</b>
PROTOSTAR - WAR ON FRONT - VGA 3,5" KOMPL. DT.	75.90
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
<b>RED CRYSTAL 3,5"</b>	<b>89.90</b>
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	99.90
RYDER CUP - GOLF - DT. ANL. VGA 3,5"	79.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	79.90
SEALTEAM DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 3,5"	85.90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5"	65.90
SILVERBALL - FLIPPER - DT. ANL. 3,5"	85.90
SIM CITY 2000 SVGA 3,5"	59.90
<b>SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. 3,5"</b>	<b>65.90</b>
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90

## PC/IBM

SKAT '92 KOMPL. DT.	65.90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89.90
SPACE QUEST SAGA TEIL 1-4 ENGL.	89.90
SPEEDRACER DT. ANLEITUNG 3,5"	69.90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5"	79.90
STAR WARS CHESS DT. KURZANL. VGA 3,5"	89.90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT.*	89.90
STREET FIGHTER 2 VGA 3,5"	65.90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89.90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45.90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39.90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95.90
STRIP POKER 3 SUPER-VGA/DIGI SPEECH 3,5"	65.90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
SUBWAR 2050 - MICROPROSE. KOMPL. DT.	85.90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85.90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT.	39.90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75.90
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME - DT. ANL. VGA	54.90
TERMINATOR 2 SCREENSAVER - WINDOWS - 3,5"	59.90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75.90
T.X.F. - TACTICAL FIGHTER EXP. - 3,5"	75.90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5"	39.90
ULIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
<b>UNNATURAL SELECTION 3,5"</b>	<b>85.90</b>
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79.90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89.90
WARRIORS OF LEGEND 3,5"	45.90
WHEN TWO WORLDS WAR 3,5"	69.90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5"	69.90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69.90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69.90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85.90
XANTH VGA 3,5"	69.90
X-COPY & TOOLS DT. ANLEITUNG	75.90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79.90
X-WING DT. ANL. VGA	85.90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59.90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49.90
<b>ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT.</b>	<b>89.90</b>

### PC/IBM Sonderposten

4 D SPORTS BOXING	29.90
4 D SPORTS DRIVEN	29.90
<b>ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"</b>	<b>34.90</b>
BANE OF COSMIC FORGE - WIZARDRY 6 - KPL. DT.	29.90
<b>B.A.T. 2 KOMPL. DT. 3,5"</b>	<b>29.90</b>
<b>BATMANS RETURN DT. ANL. 3,5"</b>	<b>29.90</b>
<b>BATTLECHESS 4000 DT. ANLEITUNG 3,5" SVGA</b>	<b>34.90</b>
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29.90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29.90
<b>BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"</b>	<b>29.90</b>
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	24.90
BLUES BROTHERS 3,5" DT. ANLEITUNG	29.90
BUCKROGERS II - MATRIX CUBED - 3,5" KPL. DT.	39.90
<b>BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE 3,5" DT. ANL.</b>	<b>34.90</b>
CAPTIVE 3,5"	29.90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19.90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29.90
DARK HALF - ACCOLADE-3,5"	29.90
DELUXE STRIP POKER 2	29.90
DOGFIGHT - MICROPROSE - 3,5" VGA	45.90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24.90
ECOQUEST 1 VGA 5,25"	29.90
ELITE PLUS VGA 3,5"	29.90
ELVIRA 2 - JAWS OF CERBERUS - 5,25" VGA	19.90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	24.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39.90
FALCON 3.0 - MICROPROSE - 3,5" VGA	39.90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANLEITUNG	39.90
GLOBAL CONQUEST 3,5"	19.90
GOLDRUSH - SIERRA -	34.90
GOLF - DAVID LEADBETTERS - MICR. VGA 5,25"	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29.90
GUNSHIP 2000 - MICROPROSE - 3,5" VGA	45.90
HEIMDALL VGA 5,25"	29.90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25"	19.90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	29.90
HOOK 5,25" DT. ANLEITUNG	24.90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34.90
HUMANS JURASSIC LEVELS 3,5" VGA - STAND ALONE -	29.90
IMMORTAL 3,5"	29.90
<b>INCREDIBLE MACHINE 3,5"/OHNE VERPACKUNG</b>	<b>29.90</b>
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35.90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	29.90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS - DT. ANL. 3,5"	29.90
KGB NUR 3,5" DT. HANDBUCH	34.90
LAFFER UTILITIES - SIERRA -	29.90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	29.90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 3,5"	29.90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29.90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN - 3,5" VGA	29.90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG 3,5"	79.90
LOOM - LUCASFILM - VGA 3,5"	29.90
<b>LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANLEITUNG 3,5"</b>	<b>34.90</b>
<b>MARIO ANDRETTI RACING 3,5"</b>	<b>29.90</b>
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE 3,5"	29.90
MANIAC MANSION 3,5"	29.90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29.90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5"	59.90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. VGA 3,5" - LUCASFILM -	39.90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" - LUCASFILM -	49.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29.90
OBITUS 3,5" - PSYGNOSIS -	29.90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29.90
<b>POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"</b>	<b>34.90</b>
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29.90
PRO TENNIS TOUR 2 - GREAT COURTS 2 - 5,25" VGA	29.90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA 3,5"	29.90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	29.90
RAILROAD TYCOON NUR 3,5"	29.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL., 3,5"	39.90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ROCKET RANGER NUR 5,25"	14.90
ROCKETEER - DYSNEY SOFTWARE - VGA 5,25"	29.90
SARGON V CHESS	29.90
SECRET WEAPONS OD GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	39.90
SHUTTLE DT. ANL. VGA 5,25"	29.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29.90
SIM ANT - MAXIS 3,5" & 5,25"	34.90
SIM EARTH - MAXIS - 3,5"	39.90
<b>SIM LIFE - MAXIS - 3,5"</b>	<b>34.90</b>
<b>SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5"</b>	<b>29.90</b>
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
SUPERSOCCER - STARBYTE - KOMPL. DT. 3,5"	19.90
TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION - VGA 3,5"	29.90
TENNIS CUP 2 3,5"	24.90
<b>THE GREATEST COMPIL. INCL. DUNE I/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.</b>	<b>34.90</b>
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	24.90
TITUS THE FOX 3,5"	24.90
<b>TROLLS DT. ANLEITUNG 3,5"</b>	<b>29.90</b>
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39.90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29.90



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

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00 Uhr

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

**Ladenlokal jetzt in AUGSBURG  
 Karolinenstr./Ecke Karlstr.**

**Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12**

# Wival

Versand Service GmbH

**IBM/PC CD-ROM**

9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
<b>ALONE IN THE DARK KOMPL. DT.</b>	<b>119.90</b>
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	59.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119.90
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT.	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BLUE FORCE	89.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CALIFORNIA COLLECTION	29.90
CASTLE MASTER/3 D COSTRUCTION KIT DT. ANL.	49.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD CADDYS	19.90
<b>CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)</b>	<b>29.90</b>
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85.90
CINEMANIA - MICROSOFT - 1994 FILMDATENBANK	139.90
<b>C.I.T.Y. 2000</b>	<b>79.90</b>
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	39.90
CONAN THE CIMMERIAN	49.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79.90
CRITICAL PATH SVGA	99.90
CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CYBER RACE	85.90
<b>DAEMONSGATE</b>	<b>79.90</b>
DARK SUN - SHATTERED LANDS- <b>DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.</b>	<b>69.90</b>
<b>DISCOVERY OF THE DEEP</b>	<b>79.90</b>
DRACULA UNLEASHED SVGA	89.90
DER PATRIZIERER KOMPL. DT.	89.90
DIGITAL LOVE	59.90
DUNE	59.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EPIC - SHAREWARE COLLECTION - EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
<b>FANTASY EMPIRE AD &amp; D</b>	<b>65.90</b>
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2 F15 STRIKE EAGLE 3	49.90
<b>FLIGHT SIM TOOL KIT - DOMARK - FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)</b>	<b>104.90</b>
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - <b>GATEWAY 2: HOMEWORLD</b>	<b>79.90</b>
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder „GIRLS 94“ (EROTISCHER KALENDER)	45.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. ANL.	104.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2 . . . . .	109.90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49.90
HANNIBAL + 200 SHAREWARESPIELE	65.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	34.90
HOT NEWS	19.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED INVEST KOMPL. DT.	89.90
IRON HELIX	29.90
JONES IN THE FAST LANE	85.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	39.90
JOURNEYMAN PROJECT	79.90
KINGS QUEST 5	69.90
KINGS QUEST 6	39.90
LABYRINTH OF TIME	49.90
<b>LANDS OF LORE</b>	<b>85.90</b>
<b>LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - LEGEND OF KYRANDIA</b>	<b>39.90</b>
LEISURE SUIT LARRY 6	49.90
<b>LEMMINGS 1 DOPPELPAK</b>	<b>85.90</b>
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF FIRESTONE/BOUNTFUL/BAY HILL CLUB LOOM	69.90
LOST IN THE TIME	75.90
MAD DOG MC CREE	49.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC - MAN ENOUGH -DIGI SOUND- MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	79.90
MANTIS FIGHTER - MICROPROSE- MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	89.90
MICROSOFT - BEETHOVEN- MICROSOFT - STRAVINSKY-	29.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 - 5	119.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99.90
M.U.S. DT. ANLEITUNG	99.90
PEGASUS 3.0	44.90
POLICE QUEST 4 - SIERRA - QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON <b>RASENMAHER MANN DT. ANLEITUNG</b>	29.90
RAYTRACE MAGIC - Raytrace und andere Bilder/Pgm's	89.90
REBEL ASSAULT - LUCASFILM - SVGA	49.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	89.90
RETURN OF THE PHANTOM - MICROPROSE- RETURN OF ZORK	89.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	49.90
RINGWORLD	29.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - ENGL. VERSION	85.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES SHAREWAREPERLEN 3	89.90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	109.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	69.90
SPACE QUEST 4	75.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	49.90
<b>SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING</b>	<b>39.90</b>
STARTRECK 25TH ANNIVERSARY	109.90
STELLAR 7	39.90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS	89.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	89.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
<b>TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING</b>	<b>89.90</b>
TENNIS CUP II	29.90
TERRA	79.90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	89.90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HANDBUCH	109.90
THE 7TH QUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INCL. SHUTTLE, DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90

**IBM/PC CD-ROM**

TOP SELLERS - TOP SHAREWARE SAMMLUNG	29.90
„TOOOR“ !! - 30 JAHRE BUNDESLIGA- TORNADO	45.90
TRANSWORLD KOMPL. DEUSCH	29.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WILLY BEAMISH	29.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	69.90
WOLFPACK	85.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	99.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

**Soundkarten / Zubehör**

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY - DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK	549.00
MAUSMATTE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	49.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	399.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	139.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY - DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
VIRTUAL PILOT - PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE- WAVEBLASTER - CREATIV-	149.90
	399.90

**Sega Mega Drive**

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

**AMIGA**

1990 - DIE 93ER EDITION - POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
<b>BENEATH STEEL SKY DT. ANL. 1 MB</b>	<b>65.90</b>
<b>BLUE &amp; THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB</b>	<b>65.90</b>
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 1 MB	49.90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
<b>BUBBA N STIX DT. ANLEITUNG *</b>	<b>59.90</b>
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNING RUBBER	54.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54.90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 MB	65.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB	54.90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DENNIS DT. ANLEITUNG	49.90
<b>DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB *</b>	<b>75.90</b>
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49.90
<b>DOOFUS DT. ANLEITUNG</b>	<b>54.90</b>
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75.90
<b>ELFMANIA DT. ANLEITUNG</b>	<b>54.90</b>
EXCELLENT GAMES INCL. POULOUS 2, JAMES POND, ARCHER MC LEANS POOL, SHUTTLE	69.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FANTASTIC DIZZY	49.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
FURY OF THE FURRIES DT. ANL. 1 MB	59.90
<b>GENESIA DT. ANLEITUNG 1 MB</b>	<b>59.90</b>
GLOBAL DOMINATION	65.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49.90
GLOBULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65.90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90

**Amiga**

HIRED GUNS DT. ANL.	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KINGMAKER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	69.90
<b>KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB</b>	<b>79.90</b>
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MEAN ARENAS	49.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB	59.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB*	85.90
PREMIERE MANAGER 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
PRIME MOVER DT. ANL.	59.90
RYDER CUP DT. ANLEITUNG*	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
<b>SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.</b>	<b>65.90</b>
SIM LIFE DT. ANL. A500/A2000	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
<b>SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB *</b>	<b>79.90</b>
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	49.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME - DT. ANL. 1 MB	54.90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75.90
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WONDERDOG DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
<b>ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT. 1 MB</b>	<b>79.90</b>
ZOOL 2 A500/PLUS600/2000 DT. ANL. 1 MB	54.90

**Preishits Amiga**

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB	39.90
<b>A-TRAIN 1 MB</b>	<b>39.90</b>
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
AGONY - PSYGNOSIS-	29.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	15.90
<b>ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG</b>	<b>34.90</b>
ARMOUR GEDDON - PSYGNOSIS-	29.90
<b>ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.</b>	<b>29.90</b>
B 17 FLYING FORTRESS - MICROPROSE- 1 MB	39.90
<b>B.A.T. 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB</b>	<b>29.90</b>
BANE OF COSMIC FORGE - WIZARDRY 6- 1 MB	29.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	24.90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29.90
BIRDS OF PREY	34.90
BLACK CRYPT 1 MB	29.90
BLUES BROTHERS DT. ANLEITUNG	24.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPLATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29.90
COVERT ACTION - MICROPROSE- 1 MB	29.90
CRAZY CARS 3 DT. ANLEITUNG	24.90
CREATURES DT. ANLEITUNG	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
<b>CURSE OF ENCHANTIA 1 MB</b>	<b>29.90</b>
CYCLES - ACCOLADE -	24.90
<b>CYBERPUNK</b>	<b>24.90</b>
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	19.90
DODDLBUG DT. ANL.	19.90
<b>DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANLEITUNG</b>	<b>29.90</b>
ELITE 1 1 MB	29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 17 CHALLENGE DT. ANL.	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
FISTFIGHTER	24.90
GEM "X"	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	29.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE- GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	24.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HAGAR - THE HORRIBLE- HARD NOVA	24.90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1 MB	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	19.90
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
<b>JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB</b>	<b>29.90</b>
<b>KINGS QUEST 1 1 MB DT. ANLEITUNG</b>	<b>29.90</b>

**Preishits Amiga**

LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LOOM - LUCASFILM - 1 MB	29.90
<b>LORD OF THE RINGS DT. ANLEITUNG 1 MB</b>	<b>29.90</b>
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANIAC MANSION	29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29.90
<b>MONSTERBUSINESS</b>	<b>19.90</b>
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II - 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	



# PLAY TIME

## CHARTS

# Die aktuellen Verkaufs- charts

### MEDIA CONTROL CHARTS

#### MS-DOS

TITEL	HERSTELLER	VORMONAT	IM ... MONAT
1. Flight Simulator 5.0	Microsoft	1	5.
2. Anstoß	Ascon	4	2.
3. Aufschwung Ost	Sunflowers	18	2.
4. Sam & Max Hit the Road	LucasArts	—	1.
5. Privateer	Origin	3	5.
6. T.F.X.	Ocean	2	3.
7. Day of the Tentacle	LucasArts	5	7.
8. X-Wing	LucasArts	9	12.
9. SimCity 2000	Maxis	—	1.
10. Jurassic Park	Ocean	7	3.
11. Aces over Europe	MicroProse	8	3.
12. Indy Car Racing	Virgin	12	2.
13. Elite II - Frontier	Gametek	6	4.
14. Syndicate	Electronic Arts	10	8.
15. Pirates! Gold	MicroProse	11	4.
16. Lands of Lore	Virgin	13	6.
17. The Lost Vikings	Interplay	14	6.
18. Terminator Rampage	Bethesda Softworks	20	2.
19. Prince of Persia II	Broderbund	15	7.
20. Pinball Dreams	21st Century	16	7.

### 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 & CoKG  
 Redaktion PLAY TIME, Kennwort: Leser-Charts  
 Isarstraße 32-34  
 91074 Nürnberg



## MEDIA CONTROL CHARTS

### PC CD-ROM

TITEL	HERSTELLER	VOR-MONAT	IM ... MONAT
1. Rebel Assault	LucasArts	1	2.
2. Strike Commander	Origin	8	2.
3. The 7th Guest	Virgin	4	7.
4. Day of the Tentacle	LucasArts	2	7.
5. Dune	Virgin	3	7.
6. Comanche	Novalogic	—	1.
7. Der Patrizier	Ascon	5	10.
8. King's Quest VI	Sierra	7	10.
9. Dracula Unleashed	Mindscape	9	3.
10. Iron Helix	MicroProse	—	1.

## MEDIA CONTROL CHARTS

### AMIGA

TITEL	HERSTELLER	VOR-MONAT	IM ... MONAT
1. Anstoß	Ascon	2	2.
2. Die Siedler	Blue Byte	6	2.
3. Aufschwung Ost	Sunflowers	—	2.
4. Jurassic Park	Ocean	—	2.
5. Elite II - Frontier	Gametek	3	4.
6. Mortal Kombat	Virgin	—	2.
7. Turrigan III	Rainbow Arts	2	3.
8. Lothar Matthäus	Ocean	8	5.
9. Syndicate	Electronic Arts	7	7.
10. Dune II	Virgin	10	7.

## UK VERKAUFZAHLEN

### HARDWARE

TITEL	PROZENT
1. Sega Mega Drive	23.4 %
2. Commodore Amiga	21.2 %
3. Super Nintendo	11.4 %
4. PC u. Kompatible	10.0 %
5. Nintendo Game Boy	8.8 %
6. Nintendo Entertainment System	6.3 %
7. Sega Master System	6.1 %
8. Sega Game Gear	4.2 %
9. Atari ST	1.8 %
10. Amiga CD 32	1.4 %

## UK CD CHARTS

### ALL SYSTEMS

TITEL	HERSTELLER	VOR-MONAT	SYSTEM
1. Labyrinth of Time	Electronic Arts	—	CD 32
2. Iron Helix	MicroProse	—	PC CD-ROM
3. Lethal Enforcers	Konami	1	MEGA CD
4. Sonic CD	Sega	7	MEGA CD
5. Seek & Destroy	Mindscape	2	CD 32
6. Thunderhawk	Core Design	6	MEGA CD
7. Rebel Assault	LucasArts	3	PC CD-ROM
8. Liberation	Mindscape	9	CD 32
9. Night Trap	Sega	4	MEGA CD
10. Gabriel Knight	Sierra	5	PC CD-ROM

## LESERCHARTS

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM
1. Day of the Tentacle	LucasArts	PC
2. Privateer	Origin	PC
3. Street Fighter II	Diverse	Multi
4. Doom	ID Software	PC
5. Sam & Max	LucasArts	PC
6. Anstoß	Ascon	Multi
7. Super Mario Kart	Nintendo	SNES
8. Die Siedler	Blue Byte	Multi
9. X-Wing	LucasArts	PC
10. Syndicate	Electronic Arts	Multi

## UK CD 32 CHARTS

TITEL	HERSTELLER	VOR-MONAT
1. Labyrinth of Time	Electronic Arts	6
2. Seek & Destroy	Mindscape	1
3. Liberation	Mindscape	2
4. Whale's Voyage	Micro Value	8
5. Pirates! Gold	MicroProse	7
6. Psycho Killer	Online Entertainment	—
7. Sensible Soccer	Renegade/Mindscape	—
8. Pinball Fantasies	21st Century	—
9. Dangerous Streets	Flair	—
10. Fireforce	Ice Ltd.	4



## Geschicklichkeitsspiel

# LEMMINGS

■ Hersteller: Psygnosis . Preis ca.: DM 50.- ■

**Lemmings hat sich zu einem echten Kultspiel entwickelt, und es dürfte wohl kaum jemanden geben, bei dem die kleinen Kerlchen noch keine grauen Haare erzeugt haben.**



**D**ieses Spiel hat eine ungeheure Verbreitung und wurde auch auf nahezu alle Systeme konvertiert. Alle Systeme? Nein - die C64-User mußten bisher in die berühmte Röhre gucken. Endlich erbarmte sich Psygnosis und bescherte auch dem 64er diesen Dauerbrenner.

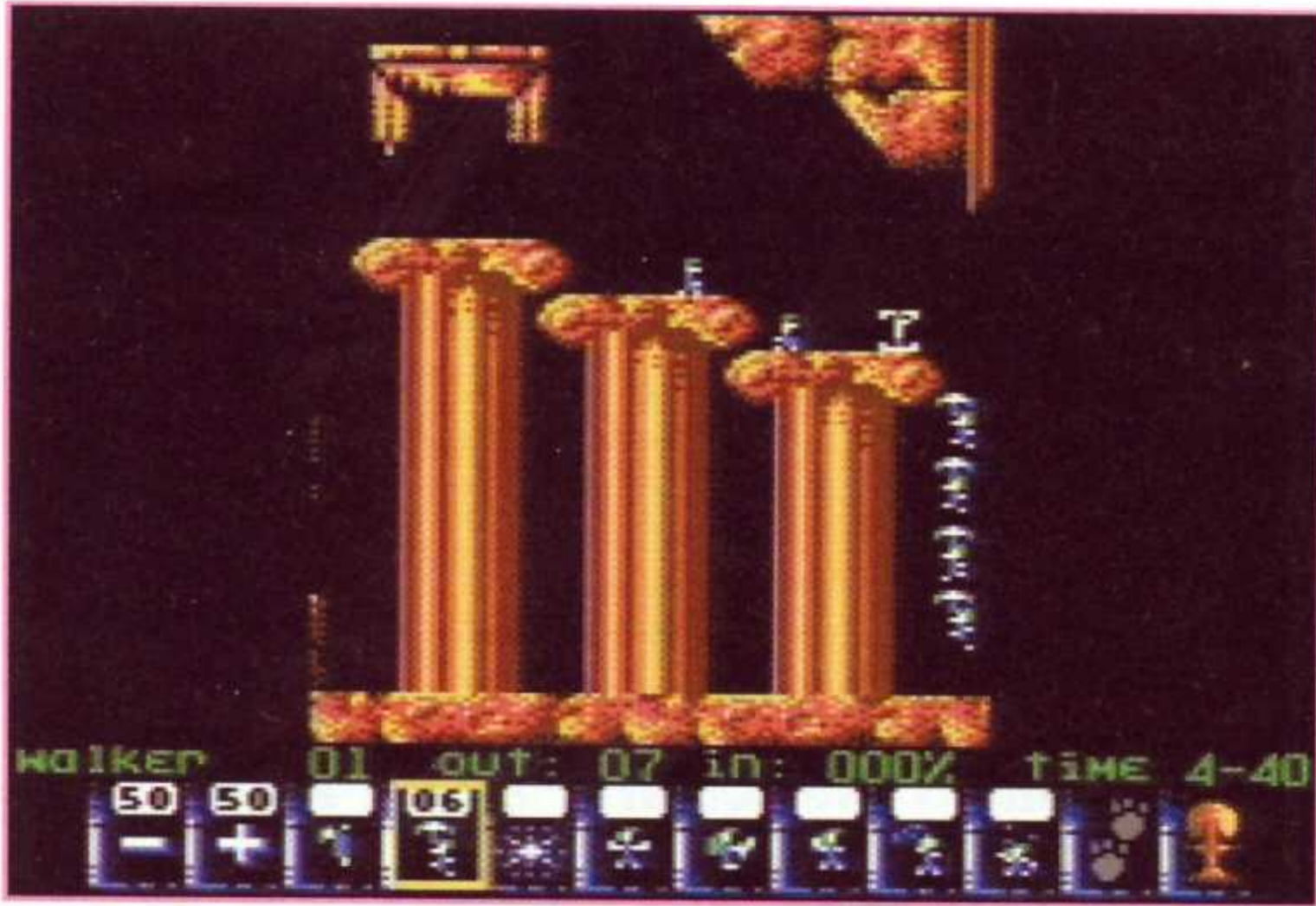
Sollte es wirklich noch jemanden geben, der noch nie von Lemmings gehört hat - hier nochmals eine kleine Beschreibung des Spiels. Lemminge sind kleine, grünhaarige Wesen - liebenswert, aber nicht sonderlich schlau. Ohne mit der Wimper zu zucken, tappen sie in Fallen oder laufen ziel- und ebenso planlos durch

die Gegend. Jeder Level besteht aus einem Eingang (eine Klappe, durch welche die Kerlchen in den Level purzeln) und logischerweise einen Ausgang. Deine Aufgabe ist es nun, möglichst viele Lemminge zum Ausgang zu bringen - auch wenn einige den Eindruck machen, gar nicht dorthin zu wollen. Dazu kann man einer bestimmten Anzahl von Lemmingen verschiedene Befehle geben - wie graben, alle anderen stoppen, Brücken bauen usw. So muß man versuchen, einen Weg zum Ausgang zu schaffen. Sollte es aber eine Möglichkeit geben, wie die Rasselbande falsch laufen

könnte, wird sie es auch ganz sicher tun. Steht zu Beginn noch eine nahezu unbegrenzte Anzahl an "Befehlen" zur Verfügung, kann es später schon vorkommen, daß man genau einen Brückenbauer mehr braucht, als einem der Programmierer zugestanden hat. Man muß sich schon recht genau überlegen, welchen Lemming man an welcher Stelle einsetzen muß. Anfangs könnte man noch auf die aberwitzige Idee verfallen, dies wäre eine leichte Aufgabe, doch sehr schnell wird man eines Besseren belehrt. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich von Level zu Level. Die Stufe "Fun" bietet in 25 einzelnen Abschnitten genau das, was der Name schon erwarten läßt. Prima dazu geeignet, sich mit dem Spielprinzip vertraut zu machen. "Tricky" und "Taxing"

● **Nicht immer laufen die kleinen, grünen Teufel in die Richtung, welche man selbst gerne hätte. Die Kerlchen sind doch recht eigensinnig.**





sind da schon wesentlich verzwickter, aber auch noch zu meistern. Doch spätestens "Mayhem" sorgt für schlaflose Nächte. Ist die Situation ganz verfahren, hat man noch die Möglichkeit, alle diese kleinen, grünen Teufel zu sprengen. Das hilft zwar auch nicht weiter, aber es verschafft eine gewisse Erleichterung und die Möglichkeit, sich an diesem Level neu zu versuchen. Zum Glück erhält man am Ende eines Abschnitts immer ein Paßwort, das man sich tunlichst notieren sollte, um an dieser Stelle wieder einzusteigen. Bis man alle 100 (!) Level geschafft hat, dürfte einige Zeit vergehen. Entgegen den Erwartungen bietet jeder Level eine völlig neue Herausforderung - Langeweile kommt nicht auf. Da schon die Versionen für PC und Amiga bei mir für Ringe unter den Augen sorgten, war ich natürlich gespannt, ob der

● **Aufwärts, oder abwärts - immer wieder muß man Umwege in Kauf nehmen, um an sein Ziel zu gelangen.**

gute, alte 64er da mithalten kann. Schon beim Intro beschlich mich leise Ehrfurcht gegenüber den Programmierern von Psygnosis! Bei Grafik und Sound mußten kaum Abstriche gemacht werden, das Spielprinzip ist auch auf dem C64 genial. Die Steuerung funktioniert hier über Tastatur und (!) Joystick - was zwar etwas gewöhnungsbedürftig ist (vor allem, wenn man die Mouse von PC oder

Amiga gewohnt ist), aber schon nach kurzer "Einarbeitungszeit" überraschend gut funktioniert. Ich kann mir mit

dem besten Willen nicht vorstellen, was hier noch zu verbessern wäre.

**Rainer Rosshirt**



**COUPON AUSFÜLLEN UND AN NACHFOLGENDE ADRESSE SCHICKEN:**

Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+Nachnahmegebühr 7,50 DM).

**Compu-tec Verlag  
Leserservice  
Isarstr. 32-34  
90451 Nürnberg**

Hiermit bestelle ich     Stück Lemmings C64 - Disketten-Version zu je DM 49,95  
= Gesamt                     

Hiermit bestelle ich     Stück Lemmings C64 - Kassetten-Version zu je DM 39,95  
= Gesamt                     

Name:.....  
Vorname:.....  
Straße:.....  
Plz/Wohnort:.....



## Adventure

# SIMON THE SORCERER

■ Hersteller: Adventure Soft . Preis ca.: DM 110.- ■

**Wer braucht die sündhaft teuren PCs, wenn es auf einer 650 Mark-Maschine die gleichen Grafiken und den gleichen Adventurespaß zu erleben gibt? Simon the Sorcerer ist für A1200-Besitzer der Tip überhaupt!**



Zuletzt sorgten die Mannen um Mister Woodroffe vor allem durch horrorlastige Spiele wie Elvira 1 & 2 für Aufsehen, die sie passenderweise auch unter dem Horrorsoft-Label veröffentlichten. Angesichts des Riesenerfolgs von Day of the Tentacle oder Monkey Island bogen sie von der Erotik-Horror-Strecke ab, um ein äußerst humorvolles Adventure auf die Beine zu stellen. So gesehen, erscheinen die Elvira-Spiele eher im Licht des schwarzen Humors.

### Der kleine Magier

Jedes Adventure braucht natürlich seinen Helden, am besten noch einen, der sich ganz hervorragend als Sympathieträger eignet. Mit Simon schufen sie schließlich einen formidablen Charakter, der an kindlichem Charme nicht zu überbieten ist. Simon ist ein kleiner Freizeit-



Magier, der durch ein unglückliches Experiment in eine abenteuerliche Fantasiewelt verschlagen wurde. Seine Aufgabe erhält er dadurch, daß der Meisterzauber Calypso entführt wurde,



den er natürlich nun befreien muß. Wenn er dazu noch eine warzentragende Hexe beseitigt, darf er schließlich wieder in seine Ursprungswelt zurück. Wer sich nun auf ein saftiges, seriöses und

spannungsgeladenes Adventure Spiel freut, muß in Sachen Seriosität auch gleich wieder enttäuscht werden. Bei keinem der Ereignisse kann man sich sicher sein, daß man nicht auf den Arm genommen wird. Spätestens wenn man die Unterhaltungen zweier Holzwürmer belauscht, weiß man, woran man in diesem Spiel ist. Sie tauschen ihre Meinung darüber aus, welche Holzsorte wohl geschmacklich am besten ist. Sieht man dann noch den zweiköpfigen Kaufmann, der sich selbst nicht einigen kann, dann ist es um die Ernsthaftigkeit geschehen. Viel zur Atmosphäre tragen die glänzend gezeichneten Grafiken bei, die mit witzigen Animationen dutzendweise aufwarten können. Hurtige Hirsche, elfengleiche Eichhörnchen und horrorartige Hobbits aus dem Tolkien-Epos machen Simon the Sorcerer zum bislang abwechslungsreichsten Adventure für Amigabesitzer.



# VIEWPOINT



Adventure Soft zeigt, zu was ein A1200 fähig ist! Außerdem werden hier Adventures wie Monkey Island und Indiana Jones gehörig auf die Schippe genommen und es offenbart sich fast perfekter Adventure-spaß. Wer eine Festplatte sein eigen nennt, kann die A1200-Version auch als PC-Variante durchschmuggeln, nur daß der Sound ohne teure Soundkarten noch besser klingt. Grafisch beeindruckend, umfangreich, äußerst humorvoll und perfekt in Szene gesetzt.

**Hans Ippisch**

# INFO BITS

Komplett in deutscher Sprache, spezielle Version für AA-Chipset-Amigas, unterstützt Festplatte



# ROOTS

Grafisch und humorquotenmäßig orientiert sich Simon the Sorcerer am ehesten noch an Legend of Kyrandia von den Westwood Studios. Mit Seitenhieben auf Indy 4, King's Quest oder Monkey Island wird aber nicht gespart.



## UNGLAUBLICHE BEGEGNUNGEN NACH SIMON-ART



### DIE A 500-VERSION

Traurig müssen die Besitzer eines nicht mit AA-Chipset bestückten Amigas nur deswegen sein, weil die Grafiken nicht 256 Farben erstrahlen, ansonsten bekommen sie "nur" tolle Grafiken und die gleichen Gags zu sehen. Von Prozessorproblemen merkt man eigentlich kaum etwas.

GRAFIK 084  
SOUND 083  
FUN  
086



Wirtschaftssimulation

# PIZZA


 PLAY TIME STAR

# CONNECTION

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

Wer mag sie nicht, die reichhaltig belegten, mit Käse überbackenen italienischen Fladenbrote? Ursprünglich als Essen für den kleinen Mann geplant, um die Reste der vergangenen Tage noch verwerten zu können, mauserte sich die Pizza fast schon zu einer kulinarischen Delikatesse, mit der sich noch dazu jede Menge Geld verdienen läßt.

## Backe, Backe...

Da liegt er nun, der unschuldige Teig, noch ohne Makel und bereit, belegt zu werden.



Nach Lust und Laune dürft Ihr nun die Zutaten zerteilen und auf der Pizza ablegen.



Ein Jury urteilt dann über den Geschmack Deiner Kreation und entscheidet somit über Dein Schicksal.



## Vom Tellerwäscher...

### Original!

Die etwas andere Wirtschaftssimulation bietet Software 2000 nun mit dieser Lobeshymne auf die altbewährten italienischen Kochkünste. Diesmal ist es kein Fußballverein oder eine stinknormale Firma, die man aufzubauen und in den großen Erfolg zu lotsen versucht, sondern eine Pizzeria. Die komischsten Verwicklungen mit den Eigenarten des südländischen Temperaments scheinen hierbei schon vorprogrammiert zu sein. Und zweifellos hat sich das deutsche Softwarehaus wieder mal voll ins Zeug geworfen, um ein äußerst unterhaltsames Spiel auf den Markt zu bringen. Und die Möglichkeit, eigene Pizzakreationen an den Mann zu bringen, ohne dabei die eigene Küche nahezu in Schutt und Asche zu verwandeln, erscheint doch wirklich als gelungen.

Doch zunächst sollte man sich auf der "Weltkarte" zu Beginn des Spiels eine Stadt aussuchen, in der man den Traum "vom Tellerwäscher zum Millionär" in die Tat umsetzen möchte. Hierbei läßt sich die Karte immer näher heranzoomen, so daß schließlich sogar die einzelnen Häuser zum Vorschein kommen. Und während auf den Straßen reger Verkehr herrscht, hat man bei der Auswahl eines geeigneten Geschäftsraumes die Qual der Wahl. Da jedoch anfangs niemand besonders große Geldreserven besitzt, empfiehlt es sich zunächst einmal, einen Laden zu mieten. Dank dem "Telenet" wird auch diese im wirklichen Leben sehr langwierige Sache zu einem Kinderspiel. Über diese Bildtelefon-Variante könnt Ihr aber nicht nur Räumlichkeiten





mieten oder kaufen, Ihr könnt genauso gut einen Kredit aufnehmen oder Versicherungen abschließen. Auch Behördengänge sind passé, selbst Killer oder Inkassobüros lassen sich auf diese Art und Weise anheuern. Hat man endlich einen Geschäftsraum ergattert, kann man sogleich einen Blick ins Innere werfen. Hier zeigt sich sofort, wo noch gewaltig investiert werden muß: In die gesamte Einrichtung, denn diese ist genau genommen noch gar nicht vorhanden. Also auf zum Einkaufsbummel!

### Zum Innenarchitekten...

Dazu könnt Ihr bequem aus dem Katalog bestellen. Die sehr breit gefächerte Palette reicht hierbei von Second-Hand-Möbeln bis hin zum Designer-Inventar. Dieses ist zwar wesentlich teurer, zieht aber wiederum mehr Gäste ins Lokal als der gemeine Löwenbräu-Wirtshausstuhl. Sparen sollte man genausowenig am Ofen, denn eine optimal gebackene

heißesten Pizzakreationen das Fürchten zu lehren. Ganz nach Eurem Vorstellungsvermögen könnt Ihr nun Eure ultimative Speisekarte zusammenstellen. Dabei stehen nicht nur die gängigen Standardrezepte zur Verfügung, Ihr könnt die Pizzen belegen, wie Ihr wollt. Vom Basilikum bis zum Mozzarella ist schon alles bereitgestellt. Wer da keinen Appetit bekommt...

**Roland Gerhardt**



Pizza mundet selbst dem voreingenommensten Gast. Auch die Auswahl an Personal ist üppig, und vom nasenbohrenden Koch bis hin zum Null-Bock-Azubi kriegt Ihr alles, was Ihr wollt. Auf genügend Motivation in der Küche sollte jedoch geachtet werden, denn Sauberkeit sollte dort das höchste Gebot sein, oder steht Ihr auf Tiere im Essen? Habt Ihr dies alles soweit im Griff, dürft Ihr Euch auch schon mal selber in die Küche wagen, um der Konkurrenz mit den aller-

## Von Mafiosi und anderen...

Bei der Auswahl des Personals würde man beim Anblick mancher dieser Herrschaften sicherlich an der falschen Stelle sparen. Qualität hat nun mal oft ihren Preis...



## VIEWPOINT

Die vielfältigen Möglichkeiten und eine kräftige Prise Humor zeichnen diese etwas unkonventionelle Wirtschaftssimulation aus. Lediglich im Bereich der Steuerung und Bedienfreundlichkeit weist Pizza Connection einige Mängel auf. Diese schmälern den Spielspaß aber nicht allzu sehr.

**Roland Gerhardt**

GRAFIK 078

SOUND 064

FUN

003



### Alien-Action

# PREY

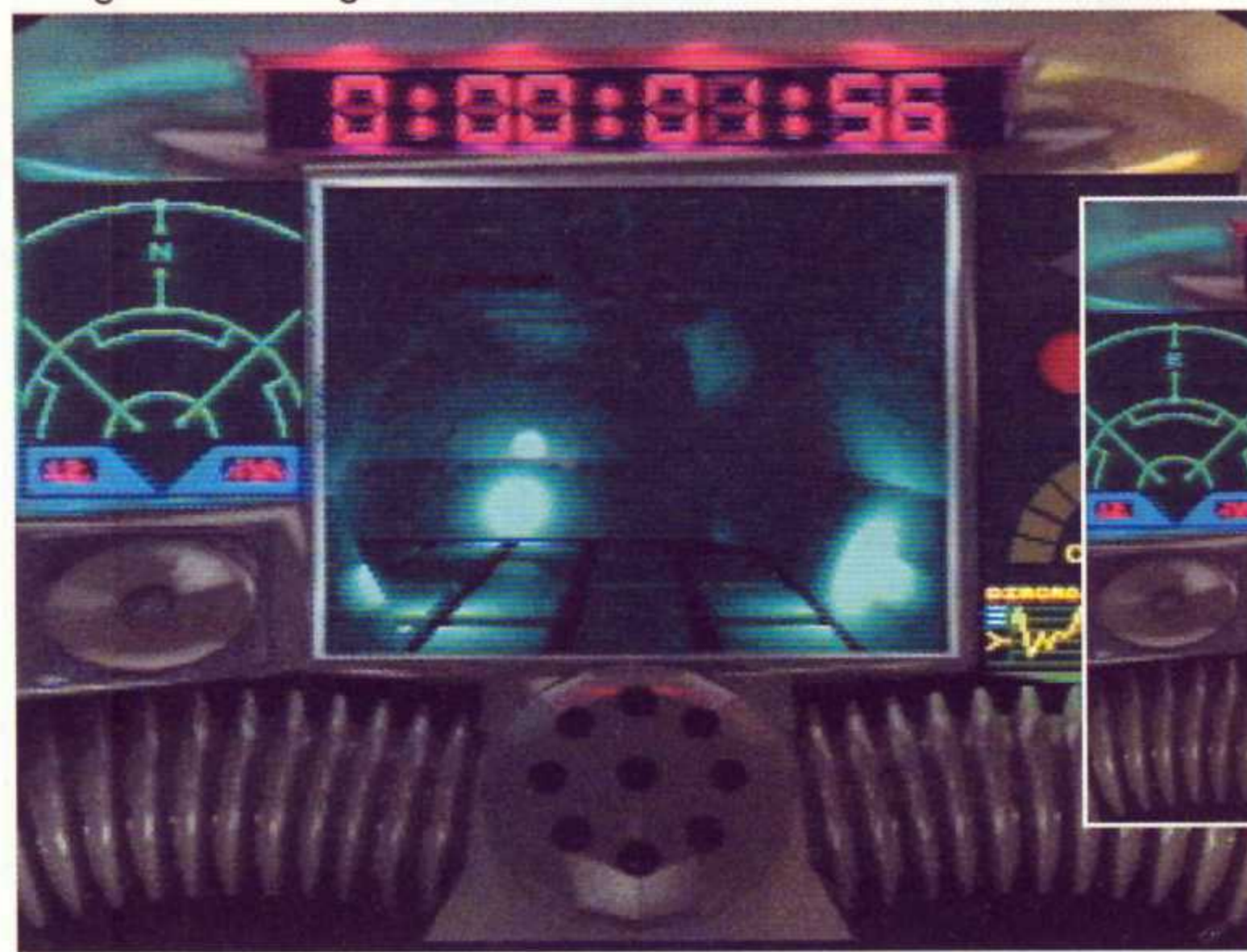
■ Hersteller: Almathera . Preis ca.: DM 79,95 ■

**F**inster ist der Welt-  
raum, Synthie-  
Musik wummert  
aus den Boxen,  
man nähert sich  
einem Planeten, auf dem man  
dann einen kleinen Rundflug  
unternimmt, um schließlich eine  
Raumstation anzusteuern, auf  
der schreckliche Dinge gesche-  
hen sind. Dies ist der specta-  
kuläre Auftakt zum bislang auf-  
regendsten CD 32-Spiel. Hier  
zeigt die Konsole erstmals  
ansatzweise, zu welchen Lei-  
stungen sie fähig ist und wie

technisch veraltet das Mega CD  
II nun einmal ist. Im eigentlichen  
Spiel übernimmt man die Rolle  
des tapferen Soldaten, der aus  
der 3D-Perspektive für Ordnung  
in der Raumstation sorgt. Alle  
Grafiken werden dazu von der  
CD geholt, und wenn man sich  
bewegt oder dreht, dann  
geschieht dies ebenfalls fließend  
animiert. Hört man die Funk-  
mitteilungen aufmerksam ab,  
dann weiß man, was man zu  
tun hat. Und wenn man am  
Anfang nach sechzig Sekunden  
erst einmal die Sauerstoffflasche

**Das CD 32 ist nur gut genug für alte Amiga-  
Spiele? Denkste! Mit Prey fiel der Startschuß  
für aufregende CD-Spiele, die für so wenig  
Investition nur auf CD 32 zu haben sind. Die  
Fortsetzung in Form von Microcosm folgt  
nächste Ausgabe....**

gefunden hat, kann man sich  
kaum mehr vom Spiel losreißen.  
Hilfreich beim Spielen sind  
Blicke auf die detaillierte Karte.  
Aufregende Aliens gibt es leider  
nicht zu bewundern, vielmehr  
eine eher enttäuschende Zwi-  
schensequenz, doch letztendlich  
ist Prey ein sehr gut gelungenes  
Actionspiel. **Hans Ippisch**



## ROOTS

Hier diente ganz eindeutig  
kein Spiel als Inspirations-  
quelle, sondern die dreitei-  
lige Aliensaga mit Sigour-  
ney Weaver. Wer den Film  
gesehen hat, der weiß,  
welche Atmosphäre ihn in  
diesem Spiel erwartet.  
Alien Breed kann da nie  
und nimmer mithalten.

## VIEWPOINT



Liebe PC-User! Was würdet  
Ihr sagen, wenn es identi-  
sche Spiele für PCs mit CD-  
ROM und Amiga CD 32  
gäbe? Geht nicht? Den  
Gegenbeweis treten Labyrinth of Time und  
Microcosm an. Wieso sollte man sich nun  
noch einen PC für circa DM 2500,- mehr lei-  
sten? Außerdem gibt es das atmosphärisch  
hervorragende, spielerisch ordentliche  
Prey im perfekten Alien-Ambiente nur für  
das Amiga-Prunkstück. Das CD 32 kommt  
langsam, aber gewaltig! **Hans Ippisch**



Jump & Run

# BUBBA 'N' STIX

■ Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 70.- ■



**Bubba und Stix stürmen im Comic-Stil den Computer und machen auch vor dem sponellianischen Zoll nicht halt.**

**B**ubba, er möge es mir verzeihen, ist zwar nicht der hellste, aber mit seinem außerirdischen Freund Stix bildet er ein unschlagbares Team. Sicher, einen Außerirdischen in der Form eines Stocks zum Freund zu haben, ist schon an sich keine leichte Sache, wird man dann noch unfreiwillig auf

einem fremden Planeten ausgesetzt, ist guter Rat teuer. Waldo, der böse Außerirdische, hält die beiden in Urfnurkle T. Flinks Freizeitpark gefangen. Doch nehmen wir die Lage hin wie sie ist und machen uns auf den langen und qualvollen Heimweg. Zu Beginn jedes Levels wird dem Spieler angezeigt, an welcher Stelle des Pla-

neten er sich befindet. Auf der ersten Ebene ist Bubba mit seinem Freund in einem Dschungel gefangen, der vor neugierigen Bäumen und anderen scheinbar leblosen Geschöpfen nur so wimmelt. Bubbas Fähigkeiten - Laufen, Gehen, Springen - reichen bei weitem nicht aus, um von einem fremden Planeten zu entkommen.



● Nach Wonderdog, Chuck Rock und Blaster folgt nun Bubba!

## Flieg, Stöckchen flieg!

Was wäre Bubba ohne seinen Stix! Sein Stöckchen kann nicht nur Türen öffnen, sondern auch die Gegner in Bedrängnis bringen, außerdem kehrt es sogar zurück!



Doch zum Glück gibt es ja noch Stix, der seinem Freund mit Rat und Tat beiseite steht. Zum einen ist Stix der Denker, der Bubba so manche verschlossene Tür öffnet, aber auf der anderen Seite ist er auch das, was man von ihm erwartet: ein Stock, mit dem man auch mal Schläge austeilen kann. Praktisch ist, daß Stix wie ein Bumerang immer wieder zu seinem Freund zurückfindet. Insgesamt fünf Levels sind auf diese Weise zu bestehen.

**Andreas Rizzi**

## VIEWPOINT



Man sollte ruhig erst mal den markanten Grafikstil auf sich wirken lassen. Witzig gezeichnete Figuren - man nehme nur die drolligen Bewegungen unseres Helden, bunte Farbpaletten, alles was das Spielerherz erfreut. Nicht zu vergessen die lustigen Animationen, die in fast jeder Ecke des Bildschirms gefunden werden können. Und ob die beiden jetzt Holz durch den sponellianischen Zoll schmuggeln oder das Zitt 'n' Zotts Zauberspaßhaus finden müssen - eines ist garantiert: der Spaß an der Sache. **Andreas Rizzi**



# 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.

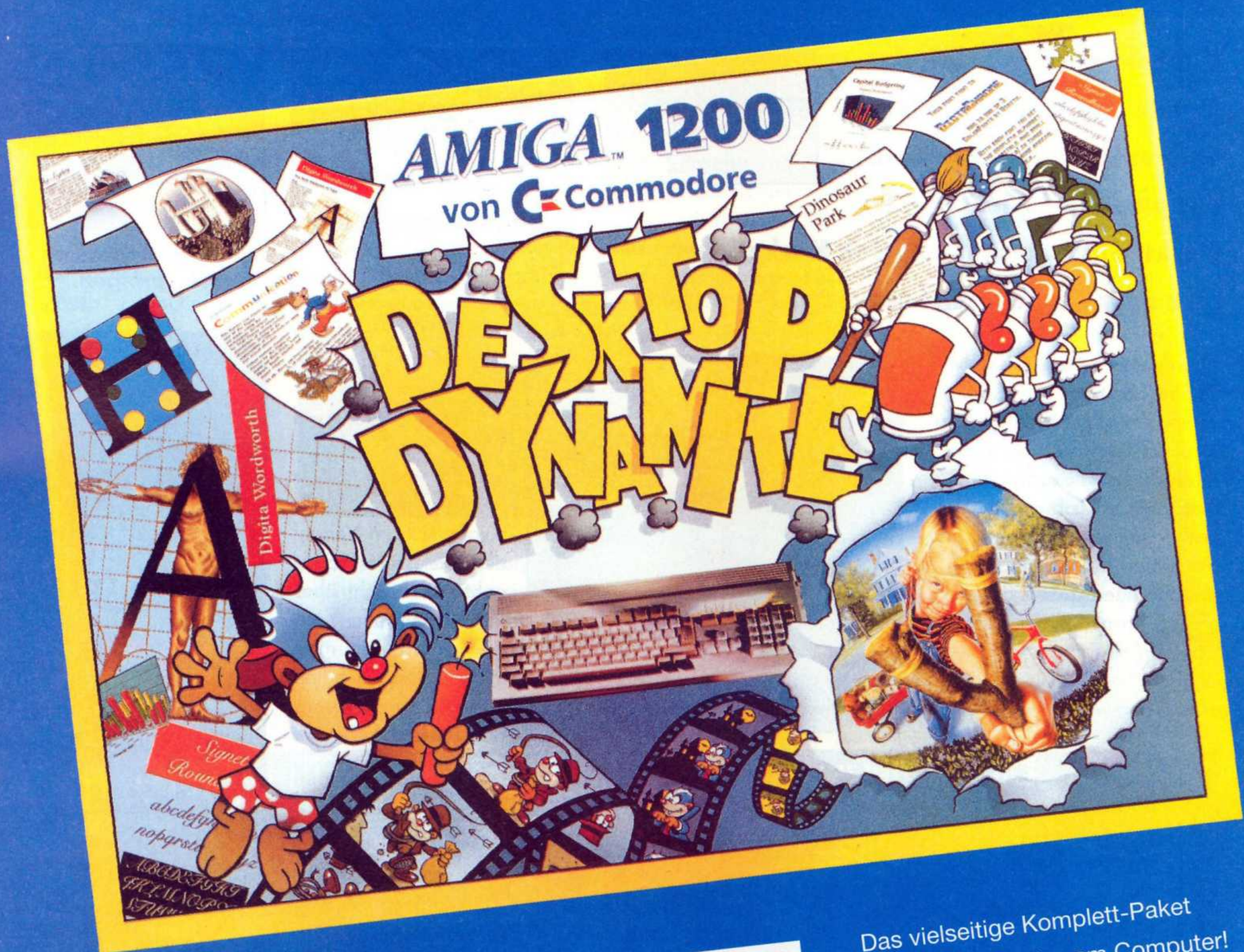
von **Commodore**

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 piffige Kreative am Computer! Für leistungsstarke Text- und Grafikarbeit, Animation und Unterhaltung. Starke Spiele für Training, Tempo und Talent! Einfach reinschauen und loslegen! Jetzt im Handel.

Commodore



Sportspiel

# WINTER OLYMPICS



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

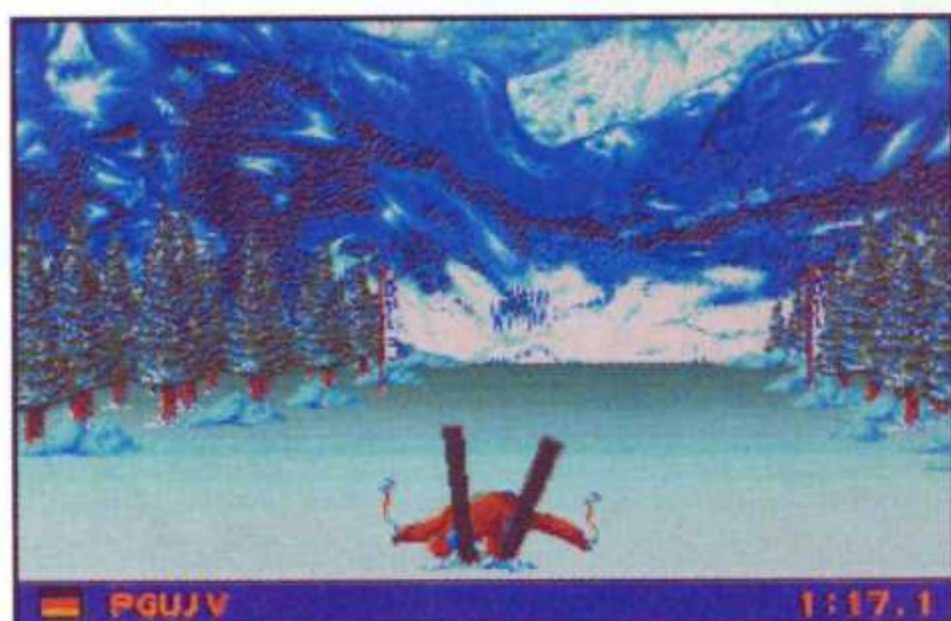
**Lillehammer war in aller Munde und gerade zu diesem Zeitpunkt brachte U.S. Gold das passende Spiel auf den Markt. Bloße Ausnutzung von Marketingstrategien oder ein echt spielenswertes Programm?**



● Am gelungensten ist das Skispringen.

Ich persönlich stehe so etwas eher skeptisch gegenüber und unterzog Winter Olympics deswegen einer genauen Untersuchung....

Zunächst ein Lob an die gute Recherche der Programmierer. Sie haben die Original-Sportstätten umgesetzt und die Disziplinen-Icons, die etwas an Höhlenmalerei erinnern, verwendet. Soviel Mühe gibt sich nicht jeder, wenn er ein offiziell-



les Spiel zu einer solchen Veranstaltung macht. Das Problem der meisten Lizenzspiele tritt bei

Winter Olympics aber auch während des eigentlichen Spieles nicht so drastisch auf. Grafisch hat man sich solide aus der Affäre gezogen und sogar einige Glanzpunkte, wie zum Beispiel das Bobfahren, zeigen sich im Verlauf des Spieles. Der Sound geht meist nicht über ein Schaben oder Kratzen hinaus. Mehr hört man aber auch selten von Kufen und Skiern.

**Michael Erlwein**

GRAFIK 074  
 SOUND 056  
 FUN  
 074

## DIE DISZIPLINEN



**Ski:**  
Abfahrt  
Super-G  
Slalom  
Riesenslalom



**Biathlon**



**Bob:**  
Zweierbob  
Viererbob



**Skisprung:**  
90 m  
Schanze  
120 m  
Schanze



**Rodeln:**  
Einer  
Doppel



**Eisschnellauf:**  
1.000 m  
2.000 m  
3.000 m

## VIEWPOINT



Selbst das schlimmste Spiel kann begeistern, wenn man sich zu mehreren im Wettkampf mißt. Wenn das Ganze dann auch noch grafisch gut umgesetzt wurde, dann sollte langen olympischen Nächten nichts mehr in Wege stehen. Kein Highlight, aber als Lizenz eine gut gelungene Sache. Außerdem sind Schnee und Eis sowieso rar auf dem Amiga.

**Michael Erlwein**



Strategie

# KINGMAKER

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

**Lemmings ist seit vielen Jahren unerreicht, Kick Off wohl ein zeichensetzendes Fußballspiel. Im Strategiebereich gibt seit Bestehen des Amiga Defender of the Crown die Meßlatte in diesem Strategie-Genre vor. Ob Kingmaker ein neuer Überflieger wird?**



Um es gleich vorwegzunehmen: Ihr wißt es erst am Ende dieses Textes! Was solche Spiele oft langweilig macht, ist das bloße Umhergeschleife von "seelenlosen" Fähnchen oder Sechsecken. Doch gerade in unserer schnellebigen, hektischen Welt zieht dies oft nicht bei den Spielernarren. Defender of the Crown wurde diesem Anspruch schon damals gerecht, denn neben dem strategischen Teil wurde zudem ab und zu ein Ritterturnier ange-setzt bzw. konnte man die gegnerische Burg persönlich unter Beschuß nehmen. Kingmaker geht spielerisch jedoch tiefer und verzichtet auf

aktives Eingreifen ins Kampfgeschehen. Allerdings nur insofern, als man nicht selbst schießt. Dafür ist man sowieso viel zu beschäftigt, da man (im fortgeschrittenen Schlachtmo-

du) jedes Bataillon befehligen kann. Mittels Maus wird dem Anführer der einzelnen Trupps ein Ziel zugewiesen, welches dieser dann auch ohne zu zögern aufsucht. Belagerungen, Vergabe von Adelstiteln (bis zum Ziel, der Krönung), sogar Seuchen wie die Pest (im Mittelalter leider an der Tagesordnung) gehören zur schier endlosen Programmvielfalt.

Dieses hohe Maß an Realität verdient natürlich ein Lob. Daß man aber nicht

von einem Tag auf den anderen zum König wird, sollte Euch dadurch auch klar sein. Nicht nur genau durchdachtes Handeln, sondern auch das kleine Quentchen Glück gehören dazu. Über den Sound gibt es nichts Negatives, aber auch nichts Positives zu berichten, entspricht er doch dem üblichen "Strategiespielstandard". Die Grafik hingegen ist absolut zweckdienlich und sauber und wird durch die Kampfsequenzen sogar über das Mittelfeld gehoben. Zuviel sollte man aber auch hier nicht erwarten.

**Michael Erlwein**



aus) jedes Bataillon befehligen kann. Mittels Maus wird dem Anführer der einzelnen Trupps ein Ziel zugewiesen, welches dieser dann auch ohne

## VIEWPOINT



Kingmaker ist mal wieder eines von diesen Programmen, die präzise erstellt und realistisch umgesetzt worden sind. Wer's mag, gern! Ich für meinen Teil brauch' einfach den Daumen am Feuerknopf oder wenigstens den Zeigefinger auf der Maus. Denn bei allem Realismus soll es ja noch Spaß machen, und der kommt oft nun mal erst dann, wenn sich was am Bildschirm bewegt. Für mich: Defender of the Crown, auch wenn Kingmaker objektiv besser ist.

**Michael Erlwein**

● In mehrere Detailstufen erhält man genauen Überblick über die politische Lage.





**U**m übereilt aufkommende Begeisterungstürme schon vorab im Keim zu ersticken: Nein, S.U.B. hat nichts mit Sea Quest zu tun und schon gar nichts mit Abyss. S.U.B. (Strategic Underwater Battles) ist ein reinrassiges Strategiespiel, in dem es darum geht, Rohstoffe vom Meeresboden abzubauen, in Förderanlagen und Fabriken zu verarbeiten, um somit durch den Handel mit den Endprodukten an Reichtum und Macht zu gewinnen. Man beginnt dabei

## Strategiespiel

# S.U.B.

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

**Da schon seit etlichen Wochen sprechende Delphine und aufwendige Unterwasseraufnahmen zum Mittwochabend auf Deutschlands meistgesehenem Fernsehkanal gehören, durfte das erste Tiefseehandelspiel nicht lange auf sich warten lassen.**



● **S.U.B. läßt sich am ehesten als Strategiespiel bezeichnen.**

mit dem Erforschen des Meeresgrundes nach einem geeigneten Standort für seine Unterwasserbasis. Hat man diese errichtet, so steht dem Schürfen nach Metallen oder Mineralien nichts mehr im Wege. Die Rohstoffe

verarbeitet man schließlich in den flink errichteten Fabriken zu Gebrauchsgütern jeder Art oder zu Waffen. Mit dem Einrichten einer Handelsstelle kann man sich schließlich auf die ersten selbverdienten Mäuse freuen. Das so erwirtschaftete Geld läßt sich ganz hervorragend für den Ausbau einer eigenen Verteidigungsflotte verwenden, denn auch in den tiefsten Gewässern gibt es immer wieder den ein oder anderen Unhold, der Euch auf die nicht ganz sanfte Tour von Eurer größten Last befreien will: Eurem Reichtum! Um zum Abschluß auch mal kurz auf den Sound zu sprechen zu kommen, so möchte ich hier ein altes Sprichwort anwenden: Stille Wasser gründen tief. Je tiefer, desto stiller - und das Wasser in S.U.B. ist verdammt tief...

**Roland Gerhardt**

## Alles, was das Herz begehrt

Wenn Ihr genügend Geld habt, könnt Ihr bequem am Bildschirm einen Einkaufsbummel starten.



**Base Repair:** Dieses ferngesteuerte System repariert alle schadhaften Teile einer Station.



**Detector:** Zum Abtasten des Meeresbodens. Er spürt alle wertvollen Ressourcen auf.



**Laboratorium:** Von hier aus wird die Forschung gesteuert, um neue Technologien zu entwickeln.



**Waffenfabrik:** Hier lassen sich Waffen aller Art herstellen, man benötigt aber zuerst die Rohstoffe.

## ROOTS

Am besten läßt sich S.U.B. noch als Mixtur aus Silent Service und Kolombus bezeichnen, wobei rein spielerisch gesehen eher letzteres Programm große Ähnlichkeit aufweist.



## VIEWPOINT

Man kann nur hoffen, daß S.U.B. in der Fülle der Strategie- und Handlungsspiele nicht untergeht, da sich das Geschehen ja ohnehin schon auf dem Meeresgrund abspielt. Obwohl mit der Soundunterstützung (außer im Intro) mehr als gegeizt wurde, birgt das Spiel durchaus seine Qualitäten.



**Roland Gerhardt**

GRAFIK 867

SOUND 825

FUN

073





Jump & Run

# SECOND SAMURAI

■ Hersteller: Psygnosis/Sony . Preis ca.: DM 80.- ■

**Der immerwährende Kampf zwischen Gut und Böse ist auch im Japan des 24. Jahrhunderts noch aktuell. Second Samurai soll als Nachfolger von First Samurai unsere Kampflust für die Gerechtigkeit wieder zum Leben erwecken.**

**W**er jedoch glaubt, im Vergleich zu First Samurai habe sich viel getan, der wird auf den ersten Blick möglicherweise etwas enttäuscht dreinschauen. Wieder wurden die Möglichkeiten des Amiga in keinsten Weise ausgeschöpft. Die Grafiken sind alleamt nur in 16 Farben dargestellt und auch die Animationen zeigen kaum Unterschiede zur inzwischen schon fast zu einem

Klassiker gewordenen Vorgängerversion. So hat man ab und zu schon mal das Gefühl, nicht vor einem Amiga zu sitzen, sondern vor dem guten alten C 64. Allerdings ist das Spiel vollgepackt mit neuen Features, Gegnern und Spezialschlägen, kombiniert mit einer ganz hervorragenden Steuerung. Alles in allem kann ein Antesten für Fans actiongeladener Jump & Runs durchaus empfohlen werden. **Roland Gerhardt**



Shoot `em Up

# STARDUST

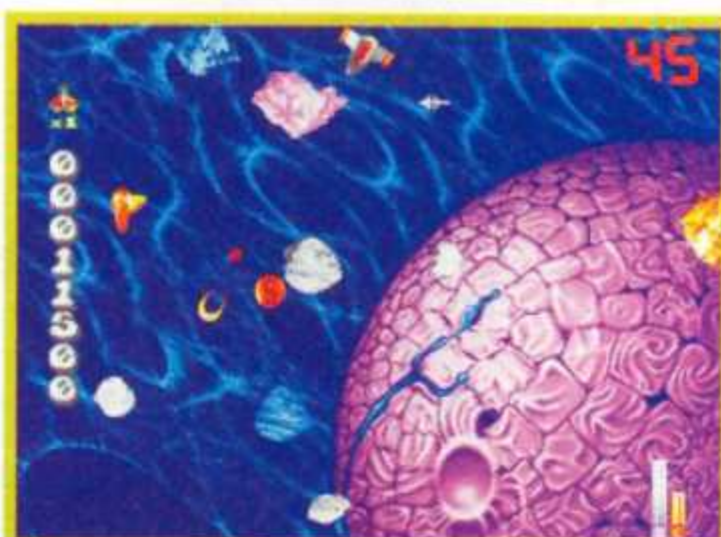
■ Hersteller: Bloodhouse . Preis ca.: DM 100.- ■

**Unglaublich schnelle 3D-Grafik und atemberaubende Effekte lassen dieses Spiel auf den ersten Blick als eine brandheiße Sache erscheinen. Doch nicht nur auf meinem Raumschiff setzte sich im Laufe der Zeit der Sternstaub ab.**

**Z**ugegeben, der Effekt des Fluges durch einen der Hyperraumtunnel mit den entgegenkommenden Meteoriten und Minen ist schlicht und einfach genial. Selten sieht man auf dem Amiga 3D-Animationen in einer vergleichbar guten Qualität. Auch die folgenden Planetenkämpfe sind trotz einiger Steuerungsprobleme äußerst aktionsgela-

den. Was dem Spiel fehlt, sind zweifelsohne Innovationen und das gewisse Etwas, was aus Ballerspielen echte Kulthits macht. Irgendwie scheint alles schon mal dagewesen zu sein, es wird jedoch in einer sehr gelungenen Aufmachung präsentiert. Leider kann Stardust nicht sehr lange motivieren. Tja, Aussehen ist halt nicht alles...

**Roland Gerhardt**



*Der Screenshot gibt die Grafik leider nicht ganz wieder!*





## Adventure

# NIPPON SAFES

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

**Mit pompöser Verpackung und gleich fünf Disketten rückt uns Nippon Safes Inc. auf den Leib. Nein, es handelt sich hier nicht um eine Sekte, sondern um das Neueste von Dynabyte.**

Im Untergrund der japanischen Stadt Tyoko! geschehen seltsame Dinge. Eine geheimnisvolle, fremde Person treibt sich herum. In dieser spannungsgeladenen Atmosphäre macht sich der Spieler auf die Suche nach des Rätsels Lösung. Er schlüpft dazu in die Rolle eines Charakters, den er zu Beginn des Spieles wählen kann. Diese Wahl geht aber auf besondere



● **Ein Adventure im Japanostil wartet auf die Spieler.**

linguale existiert allerdings noch ein interessanter Aspekt. Nippon Safes Inc. kann komplett in drei Sprachen gespielt werden: Deutsch, Englisch und Französisch.

**Andreas Rizzi**



● **Derzeit werkeln die Programmierer schon am Nachfolger.**

Weise vonstatten. Der Spieler muß sich einem Charaktertest unterziehen, aus dem dann die richtige Spielfigur - die nach Meinung des Programms am besten zum Spieler paßt - ermittelt wird. Das Adventure läßt sich problemlos mit der Maus steuern. Alle Symbole und Aktionen können über die rechte Maustaste aufgerufen werden. Die nette Grafik tut ihr übriges, nur am Sound wurde leider etwas gespart. Für Multi-



## Arcade Action

# SUBURBAN COMMANDO

■ Hersteller: Alternative . Preis ca.: DM 70.- ■

**Anscheinend kann es Hulk Hogan einfach nicht lassen. Nachdem sein aktives Wrestling-Dasein so gut wie beendet ist, versucht er nun, seine Kräfte auf dem Computersektor anzuwenden.**



Das Ergebnis hiervon ist Suburban Commando, ein eher durchschnittliches Jump & Run-Spiel. Basierend auf dem gleichnamigen Film spielt Hogan den intergalaktischen Kommandanten Shep Ramsey. Es handelt sich hierbei um eine Mischung aus R-Type, Jump & Run, Shoot 'em Up und One on One Combat. Hogans Talente reichen anscheinend aus, um im ersten Level in einem Raumschiff das All unsicher zu machen, anschließend im Bodenkampf gegen eine Vielzahl von Gegnern zu gehen und zwischendurch immer wieder Mann gegen Mann Kämpfe zu meistern. Die graphische Umsetzung ist dabei gar nicht so schlecht geraten, sieht man vom Wasserkopf des Hulksters einmal ab. Mehr begeistert als Hulk Hogan hat mich jedoch Paul Tankard - obwohl der nur die Musik geschrieben hat.

**Andreas Rizzi**



● **Hulk Hogan in Pixelform schlägt die Konkurrenz kaum. Eine Schande für die echten Hulk-o-Maniacs!**





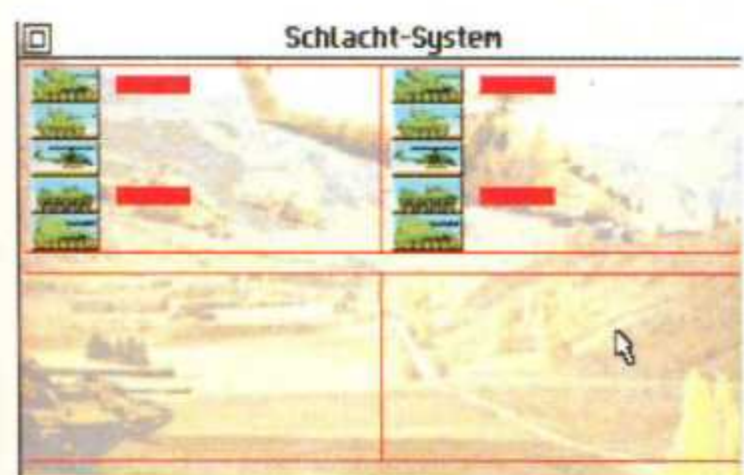
# CAMPAIGN II

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



**Strategiefetischisten werden auch an diesem Spiel Gefallen finden!**

1992: Wer Team Yankee mochte, wird Pacific Islands lieben! 1993: Wer Pacific Islands mochte, wird Campaign lieben! 1994: Wer Campaign mochte, wird Campaign II lieben! Was hat sich allerdings in dieser Zeit des softwaretechni-



schen Umbruchs und der wirtschaftlichen Wirren getan? Von TY nach PI fast nichts! Von PI nach C wenig! Und von C nach CII Kleinigkeiten! Was andere



Firmen mit günstigen Update- oder Mission-Disks machen, wurde hier von Jahr

zu Jahr neu verpackt, groß angepriesen und teuer verkauft. Zwar ist auch Campaign II als absolut solide Programmierarbeit zu bezeichnen, aber auch nicht mehr als die altbekannte Spielidee mit einem neuen Szenario versehen. Insgesamt gesehen werden so nur Strategiefetischisten auf ihre Kosten kommen!

**Michael Erlwein**

Grafik .....	070%
Sound .....	064%
Fun .....	068%

# BURNING RUBBER

■ Hersteller: Ocean . Preis ca.: DM 70.- ■



**Rennen mit Golf, Fiesta & Co.!**

Was Lotus schon vor Jahren gezeigt hat, wird hier nicht im geringsten erreicht. Dieses Spiel hat zwar für Techno-Freaks einen fetzigen Vorspann mit der englischen Starttruppe Utah Saints parat, sollte aber wohl besser auf dem Budget-Preissektor vertrieben werden. Bei Burnin' Rubber darf man in altbekannter Manier per 3D Kurse entlangdüsen, wobei der Verlauf noch beschränkt selbst bestimmt wer-

den darf. Wenn man lange genug sucht, findet man sogar einen Vorteil: die zur Verfügung stehenden "Sportwagen" sind aus dem Leben gegriffen und für uns alle erschwinglich. Wer sich rein altersmäßig sogar im Besitz eines solchen Wagens befindet, für den ist die Identifikation mit diesem Spiel vielleicht sogar gegeben. Schließlich darf man hier mit seinem Ford Fiesta auch einmal schneller als 100 km/h über die Autobahn brettern!



**Michael Erlwein**

Grafik .....	054%
Sound .....	048%
Fun .....	056%

# BACKSTAGE

■ Hersteller: Art Department . Preis: Freeware ■



**Kenner des Musik-business werden sich hier heimisch fühlen!**



Achtung! Euer Lokalradio verlost Backstage-Karten für ein Konzert des Megastars Alan X. Pose! Also, nichts wie hin und ein paar Wettbewerbsfragen beantwortet. Wo? Im Liveclub-Werbispiel Backstage. Werbespiele sind ja in der letzten Zeit sehr in Mode gekommen, man denke hierbei nur an Karamalz

Cup, BiFi Snackzone, Victor Loomes oder eben Backstage, das Euch hinter die Kulissen des Showgeschäfts führt. Man läuft mit seinem Männchen durch die Gegend und versucht, sein vorhandenes Wissen im Musik-business bestmöglich zu verkaufen. Als Vollpreisspiel würde man Backstage wohl keines Blickes würdigen, doch da man einem geschenkten Gaul nicht ins Maul schaut, ist Backstage eine Spiel, auf das man ruhig mal einen Blick riskieren sollte.

**Herbert Aichinger**



Grafik .....	067%
Sound .....	065%
Fun .....	063%

## Games Unlimited

INHABER: CHRISTIAN MANN  
 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1  
 Telefon: (0 6131) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 23 80 62

PC  
AMIGA  
S-NES

Mega Drive  
MEGA CD  
Neo Geo

Händleranfrage erwünscht



# DENNIS

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

■ System: A 1200 ■

**K**ein Film bleibt ohne Amigaspiele, so scheint zumindest die Devise von Ocean, dem Softwaregiganten aus Manchester, zu lauten, die den Streifen um den rotzfrehen Lümmel Dennis umgesetzt haben. Der Film lockte über drei Millionen Besucher an, was aufgrund origineller Handlung und guter Besetzung recht verdient war. Doch beim Spiel ist den Programmierern scheinbar überhaupt nichts eingefallen. Hudson Hawk war damals ja

Grafik .....	053%
Sound .....	048%
Fun .....	035%

ganz nett, doch da es sich bei Dennis um eine abgespeckte Version handelt, die auch noch speziell für den A1200 entwickelt wurde, muß ich zur Steinschleuder greifen und auf den Monitor schießen. Wer noch kein anderes Jump & Run gesehen hat, könnte mit diesem Spiel zufrieden werden, allerdings auch nur dann, wenn er es geschenkt bekommt.



●Dennis müßte einmal den Programmierern einen Besuch abstatten!

# SENSIBLE SOCCER

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

■ System: CD 32 ■

**D**ie Recycling-Maschinerie läuft auf vollen Touren! CD 32-Besitzer dürfen sich im Vergleich zu Jaguar- oder 3DO-Besitzern wirklich glücklich schätzen, denn die alten Amiga-Klassiker werden allesamt auf das neue Spielemedium transformiert, womit man eine ganz stattliche Auswahl an Spielen vorliegen hat. Eines der begehrtesten Programme für den Amiga war schon immer Sensible Soccer, das Konkurrenz wie Kick

Grafik .....	061%
Sound .....	079%
Fun .....	086%

Off oder Goal! weit hinter sich ließ. Und nun dürfen sich Bildschirm-Fußballer, die auch noch ein CD 32 ihr eigen nennen, neben John Barnes von Krisalis noch eine weitere Pixel-Bolzerei zulegen. Frisch hinzugekommen ist erwartungsgemäß Unterstützung von der CD mittels digitalisierter Stadionatmosphäre, die den Lautsprecher zum Dröhnen bringt. Somit wieder ein Mußkauf für CD 32er!



●Der Klassiker nun in CD-Form mit Stadionatmosphäre!

# SEEK & DESTROY

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

■ System: CD 32 ■

Grafik .....	066%
Sound .....	071%
Fun .....	073%

**S**chon letzte Ausgabe konnten wir Euch den Test dieses Actionspektakels in der A500-Version präsentieren. Damit auch die stolzen Besitzer eines CD 32 hubschraubermäßig nicht zu kurz kommen, packte Mindscape kurzerhand das Spiel in einer unveränderten Version auf einen Silberling und verschelbelt es nun als megaspektakuläres Actionspiel. Prinzipell gibt es nur einen großen Unterschied, der natürlich auf den

akustischen Effekten beruht, die nun in CD-Qualität ertönen. So seltsam es klingen mag, alleine deswegen macht das Spiel nun schon einmal mehr Spaß! Grafisch und spielerisch hat sich natürlich nichts getan, womit man Seek & Destroy einmal mehr als ganz gut gelungenes Actionspiel bezeichnen kann. Im CD-ROM-Zeitalter erwarte ich allerdings ehrlich gesagt Spiele eines anderen Kalibers!



●Es dreht sich immer noch! Doch mit CD-Unterstützung!

# RYDER CUP

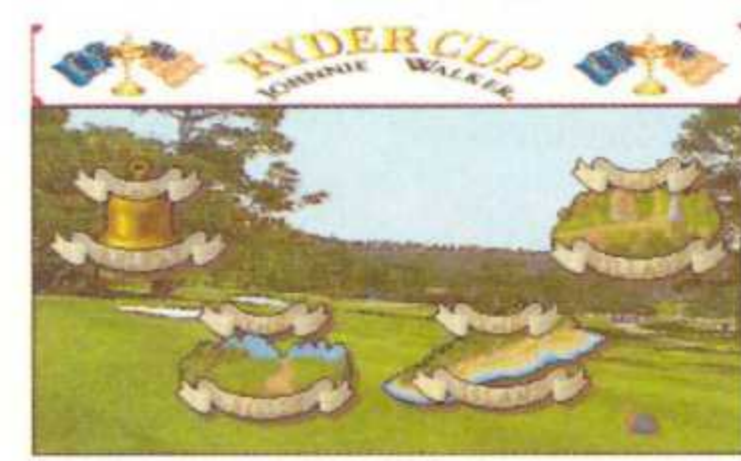
■ Hersteller: Ocean . Preis ca.: DM 80.- ■

■ System: A 1200 ■

Grafik .....	070%
Sound .....	010%
Fun .....	081%

**A**n guten Golfspielen herrscht auf dem Amiga sicher ein gewisser Mangel. Außer Nick Faldo Golf gab es in den letzten Jahren eigentlich kaum eine erwähnenswerte Neuveröffentlichung. Ocean schafft hier gleich zweimal Abhilfe, indem es innerhalb kürzester Zeit mit International Open Golf und Ryder gleich zwei sehr, sehr ähnliche Golfspiele für angehende Langer mit Amiga 1200 auf den Markt wirft. Grafisch gesehen kann

Ryder Cup am besten gefallen, womit wir Euch speziell diese Variante ans Herz legen wollen. Was ich mich natürlich frage: wieso dieses Spiel nur auf dem A1200 läuft, aber weder grafisch noch soundtechnisch das AA-Chipset ausnutzt. Die Spielbarkeit ist gut, die Auswahl an Spielvarianten ordentlich und die Abwechslung ist dank mehrerer Kurse garantiert. Was will man mehr von einem Golfspiel?



●Den Schläger schwingt, wer Ryder Cup sich nimmt!

# Jetzt geht's zur Sache - Spielen und Talken per Modem!



**Werden Sie jetzt  
On-Line Vertragshändler  
in Ihrer Stadt!  
Wir suchen ab sofort  
Vertragshändler mit  
Gebietsschutz zu Top-  
Konditionen!  
Gewinnen auch Sie mit  
On-Line.  
Tel. 0211-633006**

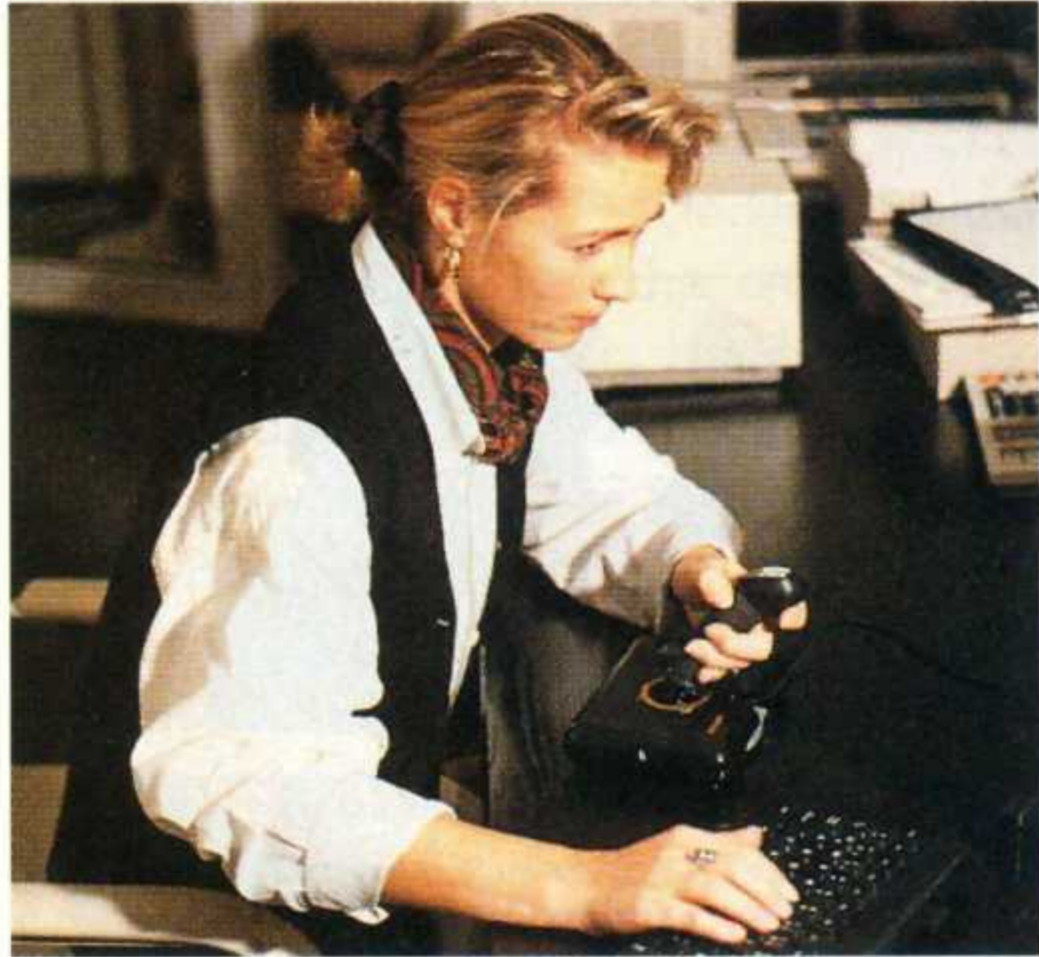
**Spielen mit On-Line gegen Anwender  
aus ganz Deutschland-wie's geht steht  
auf den folgenden Seiten!**

**On-line**  
**Entertainment**

On-Line Entertainment ist eine Division der SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf



# Der Knüller aus den USA, England auch in De



*Claudia aus Köln ist  
begeisterte Amiga 500-  
Userin und  
Flugsimulator-Fan.*

*Mit On-Line kann Sie mit  
Jürgen aus Düsseldorf  
spielen (obwohl Jürgen  
einen MS-DOS-Rechner  
besitzt) und gleichzeitig  
Informationen und  
Neuigkeiten per  
eingebautem  
Kommunikationsfeld  
austauschen.*

## ON-LINE - ENTERTAINMENT PUR!

Mit *On-line* Entertainment kommen  
Deutschlands Computer-Anwender sich näher.

*On-line* Entertainment bietet Ihnen die einmalige  
Möglichkeit, sich in eine Datenleitung einzuklinken und  
per Modem mit anderen Anwendern zu spielen.

### Und zwar in Echtzeit!

Hierbei ist es egal, welches System Sie besitzen, MS-  
DOS, Amiga, Atari ST, und Apple Macintosh werden von  
unserem System unterstützt.

Dieses innovative System stellt sich in Deutschland als  
absolute Neuheit vor. Ähnliches existiert zur Zeit nur in  
USA, England und Japan und erfreut sich dort seit  
Jahren großer Beliebtheit.

## WAS WIRD HIER GESPIELT?

Alles, was Spaß macht!

*On-line* Entertainment stellt den Ihnen immer die  
aktuellste Spiele-Software zur Verfügung. Zur Zeit  
bieten wir Ihnen **AIR-WARRIOR**, eine heiße  
Flugkampfsimulation, und das brandneue **BATTLETECH**  
den Robot-Kampfsimulator Nr.1 an.

Folgen werden ab 1994 ein **Börsenspiel** mit einer  
direkten Verbindung zur Börse und "echten"  
Börsendaten sowie eine erstklassige  
**Wirtschaftssimulation**.



**WERDEN SIE JETZT  
ON-LINE USER...**

**...und talken und spielen Sie  
mit Computer-Anwendern aus  
ganz Deutschland!**

**On-Line bietet Ihnen die  
Unterhaltung der Zukunft -  
bereits heute!**

**Jetzt  
aber schnell!**

Ich möchte schnellstmöglich alle  
Informationen sowie ein On-Line  
Anmeldeformular zugeschickt bekommen.  
Meine Adresse lautet:

Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
Telefon \_\_\_\_\_

# nd und Japan - jetzt endlich utschland!



## DAS SUPER-STARTANGEBOT:

Das On-Line Starter-Kit mit

- Modem
- Software AIR WARRIOR
- UserCard, Registrier-Nummer
- deutschem On-Line Handbuch

kostet **nur DM 249,-**

Solten Sie ein Modem besitzen, so benötigen Sie nur das

**Basis-Kit für nur DM 99,-**

Jede Minute *On-line* Entertainment- Spiel mit Usern aus ganz Europa kostet **nur DM 0,50** plus Telefongebühren bis zum nächsten *On-line* Knoten. Einen solchen Knoten finden Sie momentan in

- Bremen
- Düsseldorf
- Eschborn
- Frankfurt
- Hamburg
- Köln
- München
- Rostock
- Stuttgart

und viele weitere sind in Vorbereitung.

**Werden Sie jetzt  
On-Line Vertragshändler  
in Ihrer Stadt!  
Wir suchen ab sofort  
Vertragshändler mit  
Gebietsschutz zu Top-  
Konditionen!  
Gewinnen auch Sie mit  
On-Line.  
Tel. 0211-633006**

## WIE WERDE ICH ON-LINE USER?

Ganz einfach: Rufen Sie den *On-line* Entertainment Service unter 0211-633006 an oder schicken Sie uns eine Postkarte (Stichwort On-Line) und fordern Sie unser Anmeldeformular an.

Mitglied werden kann jeder über 18 (oder Minderjährige mit dem Einverständnis eines Erziehungsberechtigten). Voraussetzung ist eine Euroscheckkarte.

## WAS KANN ON-LINE SONST NOCH?

*On-line* Entertainment bietet allen registrierten Usern einen 24-Stunden Shopping-Service via Modem. Hier halten wir besondere Angebote, Restposten und exclusive *On-line* Specials für Sie bereit, die Sie problemlos per Modem ordern können. Einfacher und bequemer gehts nicht!

## Bestell- und Informationsanschrift:

**On-Line Deutschland  
Rethelstr.130  
40 237 Düsseldorf**

**Tel: 0211-633006  
Fax: 0211-6411123**

*On-line* Entertainment  
ist eine Division der  
**SOFT & SOUND GmbH, Düsseldorf**

**Wir akzeptieren American Express,  
Eurocard und Visa!**

**On-line**  
Entertainment

## WAS BRAUCHEN SIE ZUM MITMACHEN?

*On-line* Entertainment macht es Ihnen so einfach wie möglich.

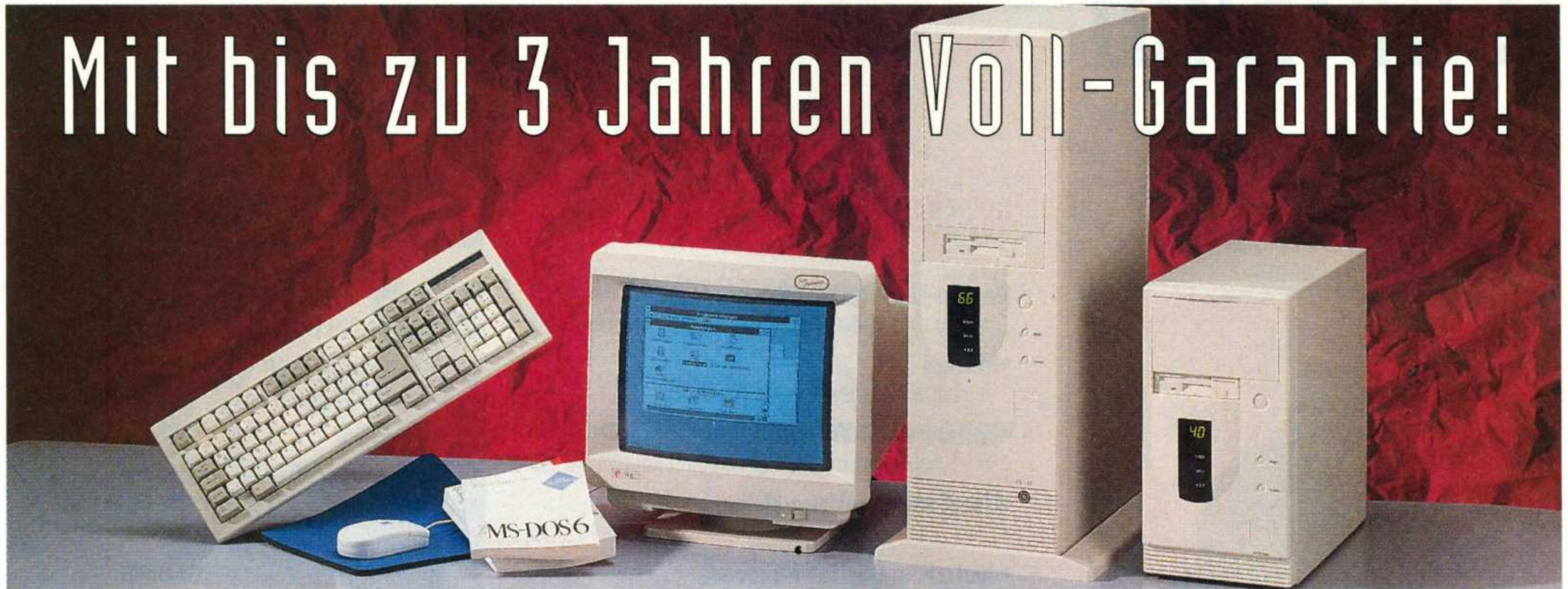
Sie benötigen lediglich einen Computer (Amiga, Atari ST, MS-Dos-PC oder Apple Macintosh), ein Modem sowie die On-Line UserCard (Grundgebühr DM 10,-/mtl.) und schon kann es losgehen.

**Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!**

# TARGA Marken-PCs zum Träumen!

## Vollservice-Hotline-Vollinstallation

### Mit bis zu 3 Jahren Voll-Garantie!



#### So kommen Sie schnell zu Ihrem Traum-PC.

Greifen Sie jetzt zu - hier gibt es Ihren Traum PC mit Superservice. Auf Wunsch auch mit einer zeitgemäßen Finanzierung schon ab DM 29,- monatlich. Für individuelle Finanzierungsberatung rufen Sie bitte unseren Finanzierungs-Service unter 0211-633006 an. Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.

#### TARGA Marken-PCs

##### Ausstattung aller Targa-PCs:

- 4 MB RAM
- 250 MB Festplatte
- 1 MB Grafikkarte
- 1.44 MB Laufwerk 3,5"
- 1.25 MB Laufwerk 5,25"
- AT-Bus-Controller
- Targa VGA-Color-Monitor, strahlungsarm
- Targa Tastatur, Targa Design Desktop-Gehäuse
- Vesa Local Bus im Targa 486 DX 66
- MS-DOS 6.0 Deutsch
- 1 Jahr Garantie (Option 3 Jahre)
- 1 Jahr Vollservice-Hilfe bei Problemen über Telefon oder Modem. Targa-Sofort-Finanzierung 12-24-36-48 Monate Ratenzahlung.
- Alle Targa PCs sind vorinstalliert und sofort anschlussbereit!

<b>Targa 386 DX 40</b>	<b>DM 2299,00</b>
Targa 486 DLC 33	DM 2498,00
Targa 486 DX 33	DM 2999,00
Targa 486 DX 66	DM 3499,00
<b>Aufpreise:</b>	
Targa Big Tower Gehäuse	DM 129,00
Windows 3.1 Deutsch	DM 129,00

Double Speed CD-ROM-Laufwerk	DM 389,00
Soundblaster 16 BASIC Deutsch	DM 249,00
Soundblaster 16 ASP Deutsch	DM 399,00
<b>On-line</b> -Modem und Airwarrior	DM 199,00
1 Jahr Vollservice-Hilfe bei Problemen über Telefon und Modem!	
Targa-Garantie und Vollservice-Verlängerung auf 2 Jahre	3% Aufpreis
auf 3 Jahre	6% Aufpreis
<b>Kreditkauf ab DM 29,-/mtl. möglich!</b>	

#### PC-Hardware

Sony CDU 33 A Double Speed incl. Controller	DM 399,00
Mitsumi FX 001D Double Speed incl. Controller	DM 419,00
Matsushita 562 Double Speed incl. Controller	DM 449,00
Toshiba 3401 B ohne Controller	DM 819,00
Toshiba 3401 BAK mit Controller	DM 1099,00
Enjoy PC Symphonie, AdLib-komp.	DM 49,00
Media Concept 2.0 (SB-komp.)	DM 99,00
Media Concept 2.0 Plus, Boxen, Micro	DM 129,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition incl. Lemmings & Indy 500	DM 215,00
Sound Blaster 16 Basic	DM 269,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 325,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	DM 419,00
Sound Blaster 16 ASP SCSI 2	DM 485,00
Wave Blaster (MIDI Aufrüstung für Sound Blaster 16)	DM 439,00
Orchid SoundWave 32	DM 549,00
Orchid GameWave 32	DM 349,00

#### Multimedia KITs:

KIT 1 Mitsumi FX 001D im KIT mit Soundblaster Pro	DM 599,00
KIT 2 Mitsumi FX 001D im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD	DM 659,00
KIT 3 Mitsumi FX 001D im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 809,00
KIT 4 Matsushita 562B im KIT mit Soundblaster 16 Basic	DM 699,00
KIT 6 Matsushita 562B im KIT mit Soundblaster 16 Multi-CD ASP	DM 829,00
KIT 7 Sony CDU 33A Double Speed mit Soundblaster 16 ASP	DM 729,00
KIT 8 Toshiba 3401 B im KIT mit Soundblaster 16 ASP SCSI 2	DM 1249,00
Fax-Modem Ibislink V.32 14.400bps intern, Gruppe 3 mit FTZ	DM 369,00
Supramodem 2.400bps	DM 79,00
Super Mouse II schwarz oder weiß	DM 24,90
Mouse AM-5/3-Tasten	DM 29,90
Thrustmaster Flight Stick	DM 159,00
Thrustmaster WCS Mark II	DM 239,00
Thrustmaster Game Card 3	DM 75,00
Thrustmaster UPROM WCS Mark I	DM 79,00
Gravis Analog	DM 79,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Gravis Gamepad	DM 49,00
Competition Pro PC-Stick	DM 59,00
Competition Pro PC-Stick MINI	DM 59,00
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10er Box	DM 9,99

**On-line**  
Service

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

**BESTELL-TELEFON:**

**0211-633 006**

Mo.-Fr.: 10.00-19.00



Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!

# CD-Rom Software-etwas für jeden Geschmack!

## Erotik Software ab 18 Jahre

ARI Bangkok II	DM 59,90
Animation Fantasies 1 bzw. 2 jeweils	DM 74,90
Asian Ladies	DM 74,90
<b>Moving Fantasies</b>	DM 59,90
My Private Collection	DM 89,90
My Private Collection Vol.2	DM 89,90
Nightwatch Interactive	DM 144,90
Physical Therapy Volume 3	DM 59,90
Pornmania 2CD	DM 109,00
Private Pictures	DM 89,90
Seventh Heaven	DM 64,90
<b>Visual Fantasies</b>	DM 59,90
Women of Venus	DM 49,90

## Theresa Orlowski CD-ROM

<b>Poker Nights Serie</b>	
Backdoor Club	DM 44,90
Club Ecstasy	DM 44,90
Double Dragon	DM 44,90
Dream Boys	DM 44,90
Dream Girls	DM 44,90
Foxy Poker	DM 79,90
Juicy Fruit	DM 44,90
Teresa in Paradise	DM 79,90
Teresa Personally	DM 69,90
Tropical Heat	DM 44,90

## Clip Collection

Foxy Clips	DM 39,90
Love Pictures	DM 39,90
Sweet Little Sixteen	DM 39,90

## Pussy Puzzles

Electric Dreams	DM 44,90
Erotic Zone	DM 44,90
Foxy Puzzle	DM 54,90
Screen Explosion	DM 44,90
Teresa Art of Eden	DM 79,90
Teresa Private Album	DM 79,90

## Musik CD-ROMs

All Music Guide	DM 99,00
Billie Holliday	DM 59,00
Composer Quest	DM 139,00
Elvis Karaoke	DM 79,00
Herbert Grönemeyer	DM 39,00
Jazz History	DM 119,00
Louis Armstrong	DM 59,00
Mozart	DM 149,00
Rock Rap'n Roll	DM 99,00
Sound Sensations	DM 49,00
Stravinsky	DM 149,00
Ultima Mod	DM 69,00
Vivaldi	DM 69,00

## Wissen CD-ROMs

20th Century Art	DM 89,00
20th Century Sports	DM 49,00
20th Century Video	DM 49,00
Cars Cars Cars	DM 99,00
Dinosaurs	DM 119,00
Guinness Book of R.	DM 139,00
Images of NASA	DM 49,00
Jurassic Dinosaurs	DM 79,00
New York	DM 49,00
Russia und China, Vol. 1	DM 119,00
Traveler California	DM 49,00
World Atlas 4.0	DM 49,00

## Sonstiges:

<b>Action Pur</b>	
-120 Sharewarespiele- & Programme	DM 19,95
<b>Bio Menace</b>	DM 59,95
<b>CDV-Game Power</b>	
-270 aktuelle Sharewarespiele	DM 59,95
<b>Cosmo - Cosmic Adventure 1-3</b>	DM 59,95
<b>Dare to Dream - Windows Spiel</b>	DM 59,95
<b>Deutsche Sharewarespiele</b>	
-650 Sharewarespiele	DM 24,95
<b>Electro Body - Jump &amp; Run Spiel</b>	DM 49,95

## Games DOS 1

-50 aktuelle Sharewarespiele DM 9,95

## Games DOS 2

-50 aktuelle Sharewaresp., dt. Menü DM 14,95

## Games Windows 1

-50 aktuelle Sharewarespiele DM 9,95

**Halloween Harry 1-4** DM 59,95

## Jill of the Jungle-

Jump & Run Spiel DM 59,95

**Major Stryker 1-3** DM 59,95

**Monster Bash 1-3** DM 59,95

## Multimedia Ägypten - Eine Reise

nach Ägypten unter Windows DM 94,95

## Multimedia Australien - Eine Reise

nach Australien unter Windows DM 94,95

## Multimedia Power

-5000 Dat. zu Multimedia, dt. Menü DM 49,95

## Return to the Moon

-Multimedia CD über die Mondflüge DM 59,95

## Solar Winds

-Weltraumaction DM 59,95

## Sounds für Windows

-1000 Sounds für Windows DM 39,95

## Neu! Die On-Line Help-Line.

**Für On-Line-Kunden bieten wir ab sofort einen Info-Service mit Tips, Tricks und Hilfestellung rund um die On-Line Produktpalette.**

**Rufen Sie uns unter 0211-633006 an, wir helfen Ihnen weiter!**

**On-line**  
Service

Wir akzeptieren American Express,  
Eurocard und Visa!

**BESTELL-TELEFON:**

**0211-633 006**

Mo.-Fr.: 10.00-19.00

Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!

# CD-Rom Software - die Riesenauswahl



## SPIELE für CD Rom:

Alone in the Dark	DM 109,90
<b>Alone in the Dark 2</b>	DM 109,90
Bat 2	DM 94,90
Battle Chess SVGA	DM 109,90
<b>Battle Isle 2</b>	DM 109,90
Blue Force	DM 79,90
Burning Steel Compl.	DM 99,90
Burntime	DM 99,90
Chessmaster Pro	DM 99,90
Commanche Compilation	DM 109,90
Cyberrace	DM 99,90
Day of the Tentacle	DM 99,90
Der Patrizier	DM 99,90
Dracula Unleashed	DM 99,90
Dune	DM 109,90
Dungeon Hack	DM 79,90
Eco Quest	DM 94,90
Eric the Unready	DM 69,90
Eye of the Beholder Trilogy (1+2+3)	DM 99,90
Fantasy Empire	DM 79,90
Freddy Phakas	DM 94,90
<b>Gabriel Knight</b>	DM 94,90
Goblins 3	DM 114,90
Hand of Fate	DM 89,90
Historyline 1914-1918	DM 69,90
<b>Inca 2</b>	DM 114,90
Indy 4 Adventure + 1000 Shareware	DM 79,90
<b>Iron Helix</b>	DM 94,90
<b>Journeyman Projekt</b>	DM 69,90
Jurassic Park	DM 79,90
King's Quest 6	DM 99,90
Labyrinth of Time	DM 84,90
Lands of Lore	DM 94,90
Legend of Kyrandia	DM 94,90
Lollypop	DM 79,90
Loom	DM 94,90
Lost in Time 1 und 2	DM 99,90
Man Enough	DM 79,90
<b>Microcosm</b>	DM 99,90
Might & Magic 3-5	DM 99,90

Oscar	DM 69,90
Protostar	DM 79,90
Rebel Assault	DM 89,90
Return to Zork	DM 99,90
Ringworld	DM 79,90
Space Quest 4	DM 94,90
Strike Commander	DM 99,90
Stronghold	DM 94,90
T.F.X.	DM 109,90
The 7th Guest	DM 109,90
Tornado	DM 99,90
<b>Turrican 2</b>	DM 69,90
Ultima Underworld 1+2	DM 99,90
Whale's Voyage	DM 94,90
Winter Olympics	DM 84,90
<b>Zeppelin - Giants of the Sky</b>	DM 99,90

## TRIPLE ACTION CDs

Triple Action Vol.1 F-14 Tomcat	
Flashy cars/Hammer Boy	DM 35,00
Triple Action Vol.2	
Battletech 2/Scrylis/Megaphoenix	DM 35,00
Triple Action Vol.3	
Titus the fox/Thargan/Ghostbusters	DM 35,00
Triple Action Vol.4	
Blues Brothers/Satan/Maya	DM 35,00
Triple Action Vol.5 Crazy Cars 3	
Battletech 1/Grand prix maste	DM 35,00

## HITS FOR SIX CDs

Hit for Six Vol.1 F-19 Stealth Fighter/Titus the fox/Grand prix master/Satan/Chicago 90'/Stargoose	DM 49,00
Hit for Six Vol.2 F-15 Strike Eagle 2 /Blues Brothers/Hammer Boy/Highway patrol 2/	

Hotshot/Eye of Horus	DM 49,00
<b>Hit for Six Vol.3</b> Gunship/Crazy Cars 3/Megaphoenix/Airball/Archipelagos	
Starray	DM 49,00
<b>Hit for Six Vol.4</b> M1 Tank Platoon/F-14 Tomcat/Battlech/Slots&Cards/Scrylis	
Penlys	DM 49,00
<b>Hit for Six Vol.5</b> Knights of the sky/Battletech 2/Ghostbusters 2/Mondu's fight palace/Time Bandit/Flashy Cars	DM 49,00
<b>Micropose Collection</b>	
Micropose Soccer/Savage/Midwinter/Rick Dangerous/3-D Pool/Gunship	DM 35,00
<b>CD-ROM Flight Pack</b>	
F-14 Tomcat/Air Warrior Flugsimulation/F-15 Strike Eagle 2	
F-15 Operation Desert Storm	DM 49,00
<b>Cyberworlds</b>	
Cyberchess/Air Warrior Flugsimulation	
Global Effect	DM 79,00
<b>Napoleonics</b>	
Waterloo/Borodino/Austerlitz	DM 59,00

## Neu! Die On-Line Help-Line.

**Für On-Line-Kunden bieten wir ab sofort einen Info-Service mit Tips, Tricks und Hilfestellung rund um die On-Line Produktpalette.**

**Rufen Sie uns unter 0211-633006 an, wir helfen Ihnen weiter!**

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

**BESTELL-TELEFON:**

**0211-633 006**

Mo.-Fr.: 10.00-19.00

**On-line**  
Service

Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!

# Software-Hits für den PC



Aces over Europe	DM 94,90
Air Warrior	DM 94,90
Airbus A-320 USA Edition	DM 69,90
Airbus A-320 Europe Edition	DM 69,90
Alien Breed	DM 63,90
Alone in the Dark	DM 99,90
<b>Alone the Dark 2</b>	DM 99,90
Ambush at Sorinor	DM 99,90
Anstoss	DM 79,90
Archer Maclean's Pool Billard	DM 69,90
<b>Archon Ultra</b>	DM 94,90
B-17 Flying Fortress	DM 109,90
B-Wing (X-Wing Mission Disk 2)	DM 44,90
Ballistic Diplomacy	DM 54,90
Bat 2-The Coshan Conspiracy	DM 94,90
Battle Chess 4000 SVGA	DM 79,90
<b>Battle Isle 2</b>	DM 94,90
Bazooka Sue	DM 99,90
Body Blows Galactic	DM 63,90
Buck Rogers 2	DM 39,90
Burning Steel	DM 94,90
Burning Steel Datadisk 1	DM 39,90
Burning Steel Datadisk 2	DM 39,90
Burntime	DM 94,90
Civilization	DM 109,90
Comanche - Operation White L.	DM 99,90
Comanche Mission Disk 1	DM 63,90
<b>Comanche Mission Disk 2</b>	DM 54,90
Cristoph Kolumbus	DM 94,90
CyberRace	DM 94,90
Das Schwarze Auge	DM 94,90
Das Schwarze Auge 2	DM 99,90
Day of the Tentacle (Manic Mansion 2)	DM 99,90
Der Patrizier	DM 94,90
Der Schatz im Silbersee (Karl May)	DM 99,90
Die Schöne und das Biest	DM 94,90
<b>Die Siedler</b>	DM 94,90
Dogfight	DM 109,90
Dracula	DM 94,90
<b>Dragonsphere</b>	DM 99,90
Dune 2 - Battle for Arrakis	DM 69,90
Dynatech	DM 79,90
Eishockey Manager	DM 94,90
Elite 2 - Frontier	DM 79,90
Eye of the Beholder 3	DM 94,90
F-117 A Nightawk 2.0	DM 109,90
F-15 Strike Eagle 3	DM 109,90
F-19 Stealth Fighter	DM 39,90
Falcon 3.0	DM 109,90
Falcon 3.0 Campaign Disk	DM 93,90
Flugsimulator 5.0	DM 159,90
Football Manager 3	DM 94,90
<b>Forgotten Castle</b>	DM 94,90

Freddy Pharkas	DM 79,90
<b>Gabriel Knight</b>	DM 79,90
Goal!	DM 69,90
<b>Goblins 3</b>	DM 94,90
Gunship 2000	DM 109,90
Gunship 2000 Scenario Disk	DM 54,90
Hannibal	DM 94,90
Harpoon 1.2.1	DM 84,90
Harpoon Battleset 4	DM 39,90
Harrier Jump Jet	DM 109,90
Inca	DM 109,90
<b>Inca 2</b>	DM 99,90
Indiana Jones 4	DM 99,90
Indy Car Racing	DM 94,90
Ishar 2 - Messengers of Doom	DM 69,90
Jimmy White Snooker	DM 69,90
Jurassic Park (Dino Park)	DM 79,90
Kasparovs Gambit	DM 94,90
Kingmaker	DM 79,90
Kings Quest 6	DM 94,90
Krusty's Fun House (Simpsons)	DM 59,90
Lands of Lore - The Throne of Chaos	DM 69,90
Leisure Suit Larry 6	DM 79,90
Lemmings 2 - The Tribes	DM 94,90
Links 386 PRO	DM 109,90
Lollypop	DM 84,90
Lord of the Rings	DM 79,90
Lost in Time 1 und 2	DM 99,90
<b>Lothar Matthäus Fußball</b>	DM 79,90
<b>Mad News</b>	DM 94,90
Mario wird vermisst	DM 84,90
<b>Microcosm</b>	DM 99,90
Might & Magic 5 - Dark Side of Xeen	DM 99,90
Mortal Kombat	DM 59,90
NFL Coaches Club Football	DM 94,90
NHL Hockey	DM 94,90
Nick Faldo's Championship Golf	DM 99,90
Nigel Mansell's World Champion	DM 59,90
Oscar	DM 59,90
Penthouse Hot Numbers Deluxe	DM 69,90
Pinball Dreams	DM 69,90
Pinball Fantasies	DM 69,90
Pirates! Gold	DM 109,90

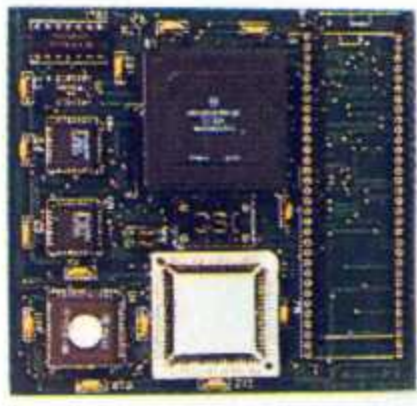
<b>Pizza Connection</b>	DM 94,90
Populous 2	DM 84,90
Privateer	DM 99,90
<b>Privateer Special Operation</b>	DM 44,90
Privateer Speech Pack	DM 44,90
<b>Quest for Glory 4</b>	DM 79,90
Ragnarok	DM 99,90
Railroad Tycoon Deluxe	DM 94,90
Red Baron Bundle	DM 94,90
Return of the Phantom	DM 94,90
Robin Hood - Conquest of Longbow	DM 79,90
Seal Team	DM 94,90
Shadowcaster	DM 94,90
Sherlock Holmes	DM 94,90
Silverball (PC-Flipper)	DM 59,90
<b>Sim City 2000</b>	DM 84,90
Space Quest 5	DM 79,90
Spelljammer - Pirates of Realmspace	DM 94,90
<b>SSN 21 Sea Wolf</b>	DM 94,90
<b>Star Trek II</b>	DM 94,90
<b>Starlord</b>	DM 109,90
Streetfighter 2	DM 69,90
Strike Commander	DM 99,90
Strike Commander (Tactical Operat.1)	DM 39,90
Strike Commander Speech Pack	DM 39,90
Sriker	DM 79,90
Subwar 2050	DM 109,90
Syndicate	DM 94,90
Terminator Rampage	DM 79,90
T.F.X. (Tactical Fighter Experiment)	DM 99,90
The Lost Vikings	DM 94,90
Tornado	DM 94,90
Twilight 2000	DM 99,90
<b>Ultima 7 - Die Schwarze Pforte</b>	DM 94,90
<b>Ultima 8 - Pagan</b>	DM 99,90
<b>Ultima 8 - Pagan Speech Pack</b>	DM 44,90
Ultima Underworld 2	DM 84,90
V for Victory 4	DM 79,90
Veil of Darkness	DM 94,90
Wall Street Manager	DM 94,90
War in the Gulf	DM 84,90
Wing Commander Academy	DM 74,90
X-Wing	DM 99,90
X-Wing Mission Disk Upgrade Kit	DM 59,90
<b>Zeppelin - Giants of the Sky</b>	DM 94,90
Zool	DM 59,90

**On-line**  
Service

Wir akzeptieren American Express,  
Eurocard und Visa!  
**BESTELL-TELEFON:**  
**0211-633 006**  
Mo.-Fr.: 10.00-19.00

Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!

# Hard- und Software für alle Amiga



## A500/600/2000

Airbus A320 USA Edit.	DM 69,90
Airbus A320 Europa Edit.	DM 69,90
Alien3	DM 54,90
Alien Breed 2	DM 54,90
Ambermoon	DM 94,90
Anstoss	DM 79,90
Aufschwung Ost	DM 63,90
B-17 Flying Fortress	DM 79,90
Bart vs. the World	DM 54,90
Battle Isle 2	DM 54,90
Big Sea	DM 69,90
Body Blows Galactic	DM 54,90
Bundesliga Prof. 2.0	DM 79,90
Burntime	DM 79,90
Campaign 2	DM 79,90
Cannon Fodder	DM 63,90
Christoph Kolumbus	DM 84,90
Civilization	DM 69,90
Combat Air Patrol	DM 63,90
Cool Spot	DM 63,90
Crazy Sports Football	DM 63,90
Das Schwarze Auge	DM 84,90
Der Patrizier	DM 79,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Die Siedler	DM 94,90
Dogfight	DM 79,90
Dune 2	DM 63,90
Dynatech	DM 63,90
Eishockeymanager	DM 84,90
Elite 2 - Frontier	DM 63,90
Elysium	DM 79,90
Eye of the Beholder 2	DM 94,90
Formula One Grand Prix	DM 89,90
Goal	DM 69,90
Goblins 3	DM 79,90
Gunship 2000	DM 79,90
Hannibal	DM 79,90
Hattrick	DM 79,90
Hired Guns	DM 69,90
History Line 1914-1918	DM 79,90
Indy 4 Adventure	DM 94,90
Ishar 2	DM 63,90
Jonathan	DM 94,90
Jurassic Park	DM 63,90
Kingmaker	DM 79,90
Legend of Kyrandia	DM 84,90
Lemmings 2	DM 69,90
Lothar Matthäus	DM 69,90
Mad News	DM 79,90
Micro Machines	DM 54,90
Morph	DM 54,90

Nigel Mansell's Champion	DM 63,90
No Second Price	DM 63,90
Oscar	DM 54,90
Overdrive	DM 29,90
Penthouse Deluxe	DM 63,90
Pinball Fantasies	DM 63,90
Prime Mover	DM 63,90
Reach for the Skies	DM 63,90
Sensible Soccer	DM 54,90
Shadow of the Beast 3	DM 79,90
Simon the Sorcerer	DM 79,90
Space Hulk	DM 74,90
Space Quest 4	DM 84,90
Street Fighter 2	DM 33,90
Syndicate	DM 69,90
The Chaos Engine	DM 54,90
The Lost Vikings	DM 79,90
Theatre of Death	DM 79,90
Tornado	DM 79,90
Traps'n Treasure	DM 69,90
Turrican 3	DM 54,90
Uridium 2	DM 54,90
Winter Olympics	DM 69,90
Zeppelin	DM 79,90
Zool 2	DM 54,90

## Amiga 1200/4000

Alien Breed 2	DM 63,90
Anstoss	DM 79,90
Body Blows Galactic	DM 63,90
Burntime	DM 79,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Dynatech	DM 63,90
Elysium	DM 79,90
Hattrick	DM 79,90
Ishar 2	DM 63,90
Jurassic Park	DM 69,90
Morph	DM 69,90
Penthouse Deluxe	DM 69,90
Pinball Fantasies	DM 63,90
Robocod	DM 54,90
Sim Life	DM 94,90
Simon the Sorcerer	DM 94,90
Soccer Kid	DM 79,90
Star Trek	DM 79,90
T.F.X.	DM 79,90

Whales's Voyage	DM 69,90
Zool 2	DM 54,90

## Amiga CD 32

Alien Breed Special Edition	DM 34,90
Fire Force	DM 63,90
Jurassic Park	DM 69,90
Microcosm	DM 79,90
Pinball Fantasies	DM 69,90
Project X	DM 34,90
Seek & Destroy	DM 54,90
Sensible Soccer	DM 54,90
Sleepwalker	DM 63,90
Soccer Kid	DM 69,90
T.F.X.	DM 79,90
Zool	DM 63,90
Pirates Gold	DM 69,90

## Hardware

### M-Tec Turbosysteme

68020i f. A500 ohne RAM	DM 249,00
68030 für A500 mit	
1MB 32-Bit FASTRAM	DM 449,00
68030 für A500 mit	
4MB 32-Bit FASTRAM	DM 699,00
68030/28 o. RAM für A1200	
mit MMU 28 MHz Copro	DM 399,00
1MB 32-Bit FASTRAM für 68020i	
und 68030/28	DM 99,00
4MB 32-Bit FASTRAM für 68020i	
und 68030/28	DM 379,00

### Coprozessoren für

#### Turbokarten 68020/68030:

20 MHz	DM 99,00
25 MHz	DM 199,00
33 MHz	DM 248,00
40 MHz	DM 299,00

#### Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr für A500	DM 59,00
1 MB m. Uhr f. A600	DM 99,00
1 MB m. Uhr f. A500+	DM 82,00
1,8 MB m. Uhr f. A500	DM 199,00
2 MB mit Uhr f. A500	DM 219,00

2 MB PCMCIA	
für A600/1200	DM 299,00

M-Tec 1 MB 32-Bit FASTRAM	
mit Uhr für A1200	DM 149,00
M-Tec 4 MB 32-Bit FASTRAM	
mit Uhr u. Copro f. A1200	DM 499,00

### Festplatten/Laufwerke

210 MB 3,5" f. A500/2000 +	
Controller und	
8 MB RAM-Option	DM 649,00
210 MB 3,5" f. A600/1200 ext. incl.	
PCMCIA Controller	DM 649,00
Floppylaufwerk 3,5" Dual Speed für	
HD-Disketten extern	DM 269,00
Floppylaufwerk 3,5" Dual Speed für	
HD-Disketten intern	DM 219,00
Floppylaufwerk 3,5" 880 KB	
extern für A500/2000	DM 119,00
Floppylaufwerk 3,5" 880 KB	
intern für A500	DM 99,00
Floppylaufwerk 3,5" 880 KB	
intern für A2000	DM 125,00

### Diverses:

Competition PRO Mini mit	
Diskettenbox	DM 29,90
Competition STAR Mini	
mit Diskettenbox	DM 35,90
Gravis Gamepad	DM 39,90
Mindsape Powerplayers	DM 9,90
Mega Maus MK-2	DM 29,90
Kickstart Umschaltplatine	
f. A500 incl. Kickstart 3.0	DM 199,00
Kickstart Umschaltplatine	
für A500 1.3-2.0	DM 29,00
MIDI-Interface Profi-Line	DM 89,00
Schnittstellen-Chip CIA8520DM	19,00
Disketten 2DD 3,5"/720 KB	
10er Box	DM 7,90

Solange der Vorrat reicht. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

**On-line**  
Service

Wir akzeptieren American Express,  
Eurocard und Visa!

**BESTELL-TELEFON:**

**0211-633 006**

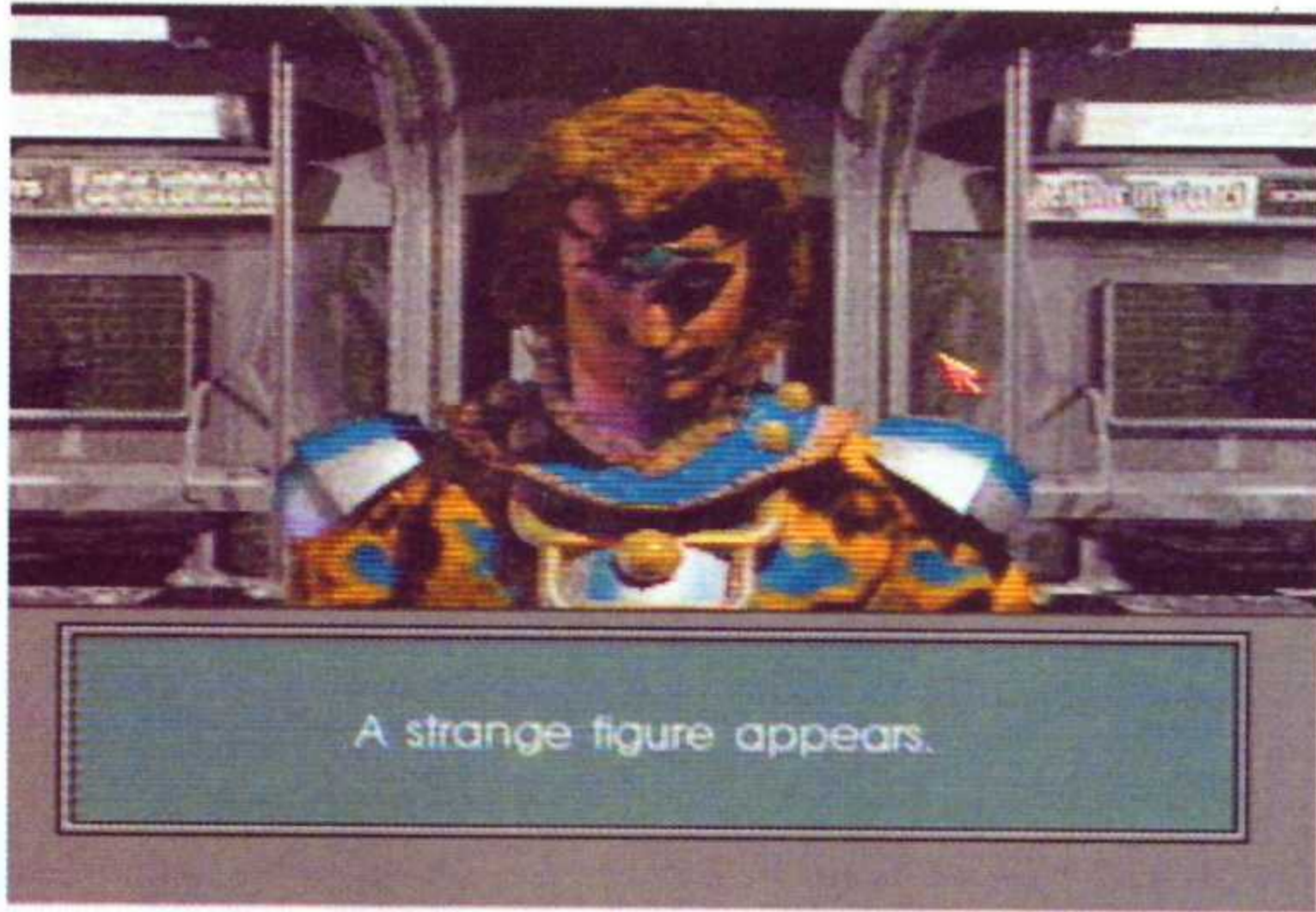
Mo.-Fr.: 10.00-19.00



# LABYRINTH OF TIME

■ Hersteller: E.A. . Preis ca.: DM 100.- ■

■ System: CD 32 ■



Die CD-ROM-Domäne des PCs wird durch das Mega CD II und nicht zuletzt das CD 32 immer mehr geschwächt. Ein Spiel nach dem anderen findet



seinen Weg zu Commodores neuestem Baby, und wenn sich CD-Besitzer bislang brüsten konnten, daß einzig und alleine für ihr System das eine oder andere CD-ROM-Spiel entsteht, kann man ihnen nun mit Prey oder diesem Spiel den Wind aus den Segeln nehmen. Labyrinth of Time kommt fast zeitgleich für CD 32 und PC-CD-ROM. Dummerweise pickte sich Electronic Arts jedoch nicht gerade einen ihrer Meilensteine als Debütprodukt für CD 32 heraus. Auf den ersten Blick wirkt dieses Spiel schon aufgrund der ansprechenden Screenshots auf der Verpackung wie ein Megaknaller, nur wenn man sich einmal intensiver damit beschäftigt hat, stellt man bald fest, daß hier mehr auf Quantität als auf Qualität geachtet wurde. In Adventuremanier läuft man durch ein grafisch eindrucksvoll

gestaltetes Labyrinth, wo man sich allerdings auf der Suche nach dem Spielwitz bald verirrt! Eines muß man dem Spiel allerdings zugute halten: die Grafiken entsprechen denen der PC-VGA-Version, womit man zumindest ein schönes Grafikdemo für sein CD 32 hat!

**Hans Ippisch**



# GLOBDULE

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

■ System: A 500 ■



fisch gut gefallen, denn in Sachen Farbwahl und Detailverliebtheit haben die Grafiker ganze Arbeit geleistet. Selbst die Story paßt sich dem lieblichen Design an. Der glibbrige

Globby will nämlich Spielzeug werden, was die Durchquerung einer ganzen Reihe von Levels erfordert. Globdule ist somit das ideale Spiel für zwischendurch und sehr geeignet für große Familien.

In der Regel erwartet man von Psygnosis entweder Niedlichkeitsreißer wie Lemmings oder Brutalospiele wie Shadow of the Beast. Nun überraschen sie uns jedoch völlig, denn mit Globdule liefern sie ein niedliches Spiel mit gewitztem Konzept. 'Flughörnchen, Klempner, Igel und Co. aufgepaßt!', kann man da eigentlich nur ausrufen. Jetzt kommt ein...! Tja, das weiß man nicht so genau. Eigentlich ist Globdule nur ein kleiner rosa Klumpen, der von Level zu Level eine bestimmte Anzahl Diamanten einsammeln muß. Somit macht er sich aus den dunklen, mit Feuer und anderen Gefahren gespickten Gewölben auf den Weg, ein Spielzeug (???) zu werden. Die Levels sind dabei meist mehrere Bildschirme groß und können auch gra-

Der glibbrige

**Hans Ippisch**





Jump & Run

# SONIC 3



■ Hersteller: SEGA . Preis ca.: DM 149,95 ■

**Was kann für einen Mega Driver von größerem Interesse sein, als der Nachfolger zum bislang meistverkauften SEGA-Spiel? Eigentlich nichts, und deshalb präsentieren wir Euch hier den umfassenden Testbericht!**

**A**n Sonic 3 können sich die meisten Softwarefirmen ein Beispiel nehmen. So und nicht anders haben Nachfolgeprogramme auszusehen. Sega ruhte sich nicht auf seinen Lorbeeren aus, sondern versuch-



te, das altbekannte Jump & Run-Prinzip zu neuen Ufern zu führen. Keineswegs wurden hier nur neue Levels gestaltet, die Animationen ein bißchen verfeinert und das Ganze mit neuem Cover versehen. In Sonic 3 sieht man deutlich, daß hier auf bestmögliche Qualität geachtet wurde. Erstmals durften sich die Programmierer auf einem 16 MBit-Modul nach Lust und Laune austoben. Das Ergebnis ist das grafisch bislang abwechslungsreichste Jump & Run für ein Mega Drive. Ebenso abwechs-

lungsreich sind die technischen Effekte und Extras. Der Auftakt wird mit Angel Island auf einer grünen Insel gemacht. Hier darf man sich an Lianen entlanghangeln oder Zylinder hochdüsen. Das Naturstyling sieht ausgesprochen frisch aus, und wenn im zweiten Abschnitt die Welt in Flammen steht, würde die Farbenpracht sogar einem PC mit VGA-Karte zur Ehre gereichen. Die Hydrocity überrascht mit perfektem Wassergefühl, aufwir-





# SECHS MAL FUN



Hier zeigen wir Euch die sechs Welten von Sonic im Überblick! (Uherzeugersinn)



belnden Turbinen und mitreißenden Strömen. Am Ende wird man sogar noch von einer riesigen Mauer verfolgt, was für gelungene Hektik sorgt. Im Marble Garden sieht man die steilsten Plattformen aller Sonic-Zeiten, die man oftmals nur mit den neuen Jojos überwinden kann, während diese ab und zu auch neue Plattformen erscheinen lassen. Die Carnival Night bietet nicht nur Rummelplatzmusik, sondern sogar Kanonen, von denen sich Sonic in Stuntmanmanier in die Lüfte schießen lassen darf. Ansonsten warten noch eine ganze Menge Flipperelemente in dieser Zone. Kopfzerbrechen bereitet die Eiswelt Icecap, bei der man mehrmals große Brocken in Bewegung setzen muß, um weiterzukommen. Zu Beginn steht übrigens eine Schußfahrt per trendigem Snowboard auf dem Programm, auf die man jedoch keinen Einfluß nehmen kann. Den Abschluß bildet die extraumfangreiche Launch Base Zone, die mit einem ausgiebigen Röhrensystem und heimtückischen Alarmanlagen aufwarten kann. Am Ende gibt es sogar mehrere End-

gegner! Natürlich warten nicht nur diese sechs Zonen, die in jeweils zwei Abschnitte unterteilt wurden, auf die Sonic-Freaks. Der Zwei-Spieler-Modus wartet mit maßstabsgerechten Grafiken, dem neuen Charakter Knuckles (der im eigentlichen Spiel nur in Zwischensequenzen für Unruhe sorgt) und fünf Kursen auf,

während man in der Special Stage beeindruckendes Zooming auf einer Kugeloberfläche bewundern darf. So abwechslungsreich das Spiel auch aussehen mag, an innovativen Jump & Run-Elementen kann man eben nicht allzuviel Neues erfinden. Letztendlich spielt es sich immer gleich. Außerdem wurde bei den Endgegnern doch deut-

lich gespart, denn große grafische Unterschiede gibt es nicht festzustellen. Der Schwierigkeitsgrad ist insgesamt gesehen niedrig, wobei jedoch einige hammerharte Stationen warten. Das F-RAM erleichtert das Abenteuer natürlich deutlich.

**Hans Ippisch**

## VIEWPOINT

Definitiv das bisher beste Sonic-Spiel! Nur so kann das abschließende Urteil zu Sonic 3 lauten. Hiermit präsentiert Sega ein Jump & Run-Spiel in Perfektion, von dem jedes Bit genau durchdacht wurde. Insbesondere grafisch ist Sonic 3 besonders beeindruckend. Der tolle Zwei-Spieler-Modus, die technisch interessante Special-Stage und das äußerst abwechslungsreiche Leveldesign machen Sonic 3 zu einem absoluten Mußkauf für Mega Drive-Besitzer, auch wenn es wieder "nur" ein Jump & Run-Spiel ist.

**Hans Ippisch**

## INFO BITS

16 MBit Modul, 6 Zonen, Special Stage, Bonusstage, F-RAM

GRAFIK 093

SOUND 086

# FUN

089



Interaktiver Film/Shoot 'em Up

# GROUND ZERO TEXAS

■ Hersteller: Digital Pictures . Preis ca.: DM 129,- ■

Für ihren neuesten interaktiven Streifen griff die Firma Digital Pictures besonders tief in die Tasche: Produktionskosten rund 3 Millionen \$.



● Eigentlich ist *Ground Zero Texas* nur eine primitive *Ballerbude* im Multimedia-Gewand.



hen überwachen und im Notfall sogar mit gezielten Betäubungsschüssen eingreifen. Zur Erleichterung der Aufgabe mischten sich auch vier weitere Agenten unter das Volk, um Euch immer wieder gute Tips bzw. die Codezahlen zu geben, damit Ihr später ins Hauptquartier der bösen Brut vordringen könnt. Daher müßt Ihr oftmals in schießbudenartigen Sequenzen Eure Zielsicherheit und

Reaktionen unter Beweis stellen, damit die wertvollen Kameras nicht gleich das Zeitliche segnen. Solch ein Lapsus hat, wenn man Glück hat, nur eine verbale Ohrfeige vom Big Chief Reece zur Folge und schlimmstensfalls das berüchtigte "Game Over".

**Ulf Schneider**



wohner bei ihrer Rückkehr merkwürdig aggressiv. Der Grund für diesen Sinneswandel liegt in einer Horde von Aliens, die diese mutierten Menschen als Wegbereiter für die bevorstehende Eroberung der Erde benutzen wollen. Smart wie die Amis nun mal sind, bemerken sie die drohende Gefahr natürlich sehr schnell und schicken prompt eine Spezialeinheit zum Brandherd. Ihr übernehmt dabei die Rolle eines Undercover-Agenten. Mittels einer Kamera-/Gewehr-Kombination, die an den strategisch wichtigen Plätzen angebracht wurde, könnt Ihr das komplette Gesche-

**VIEWPOINT**



Ground Zero Texas darf man sicherlich als einen weiteren Fortschritt in der Rubrik interaktiver Spielfilme bezeichnen. Erstmals hat man wirklich das Gefühl, die Handlung beeinflussen zu können, da der Spielablauf je nach Geschick immer wieder anders verläuft und so auch beim dritten Durchspielen immer wieder Überraschungsmomente auftreten. Leider verflacht das Spiel aber ab dem dritten Level merklich, da hier nur noch stupides Schießen verlangt wird.

**Ulf Schneider**

**INFO BITS**

Rund 110 Minuten Filmmaterial wurden auf zwei CDs gepackt.  
Tolle Soundeffekte.

GRAFIK 075  
SOUND 080  
FUN  
073



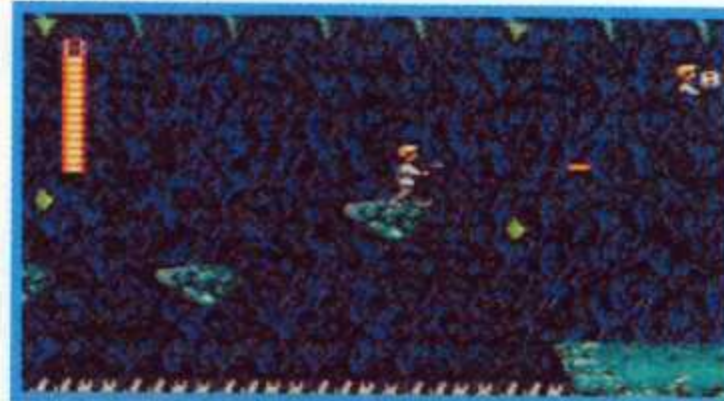


Möge die Macht mit Euch sein!

# STAR WARS COMPETITION



U.S. Gold beglückt Euch nicht nur mit dem überaus guten Master System- und Game Gear-Spiel Star Wars, sondern in Zusammenarbeit mit Play Time auch mit einigen tollen Preisen.

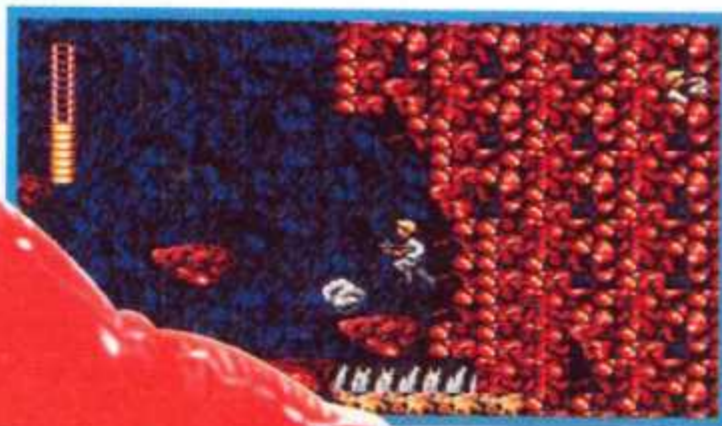
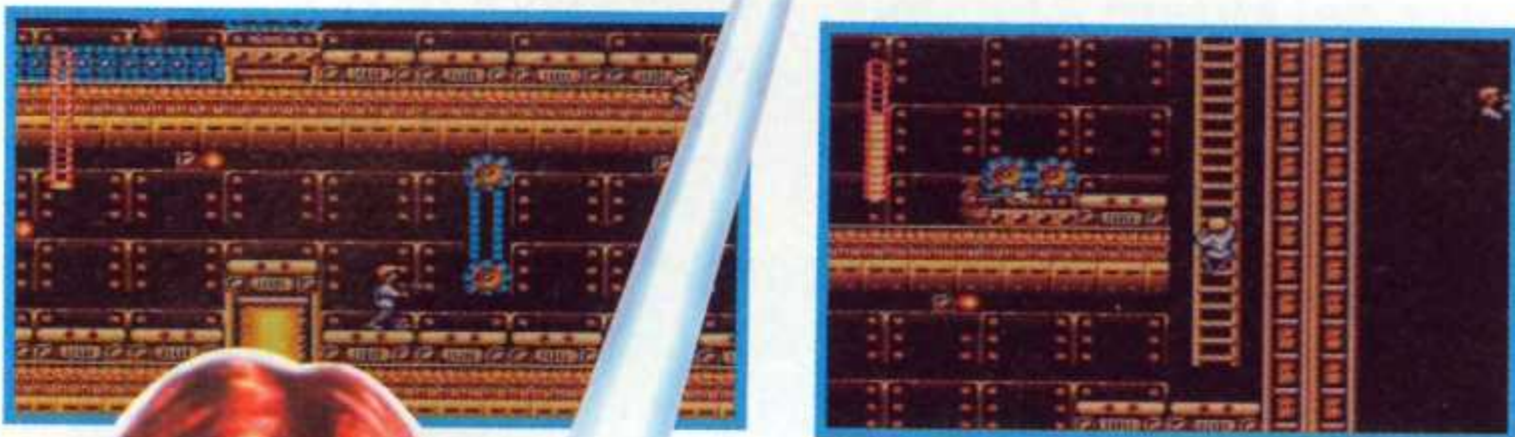


## DIE PREISE

- 4 x die Star Wars-Trilogie auf Video
- 1 x exklusiver X-Wing-Bausatz
- 2 x Tie Interceptor-Bausatz

Alles, was Ihr tun müßt, ist die zwei Fragen beantworten und an nachfolgende Anschrift zu senden.

**Computec Verlag**  
**Kennwort: Stars**  
**Isarstr. 32-24**  
**90451 Nürnberg**



## COUPON... COUPON... COUPON... COUPON...

### FRAGE 1:

Wie hieß der übergroße Begleiter von Han Solo?

1. Kaubacko
2. Chewbacca
3. Sambuca

### FRAGE 2:

Wer war Luke Skywalkers Lehrmeister?

1. Obi Wan Kenobi
2. Lee van Cleef
3. Van der Falk

NAME: .....

VORNAME: .....

STRASSE: .....

PLZ: .....

WOHNORT: .....





### Interaktiver Spielfilm

# DOUBLE SWITCH

■ Hersteller: Sega/Digital Pictures . Preis ca.: DM 129.- ■

Die Firma Digital Pictures, bekannt für interaktive Spielfilme jeglicher Art, schien sich diesmal vom Sharon Stone-Streifen Sliver inspirieren zu lassen. Wie beim mäßig erfolgreichen Film habt Ihr in diesem Spiel die Möglichkeit, mittels versteckter Kameras das Geschehen in einem mehrstöckigen Haus mitzuverfolgen. Schauplatz ist eine noble Villa, die um die Jahrhundertwende gebaut wurde und

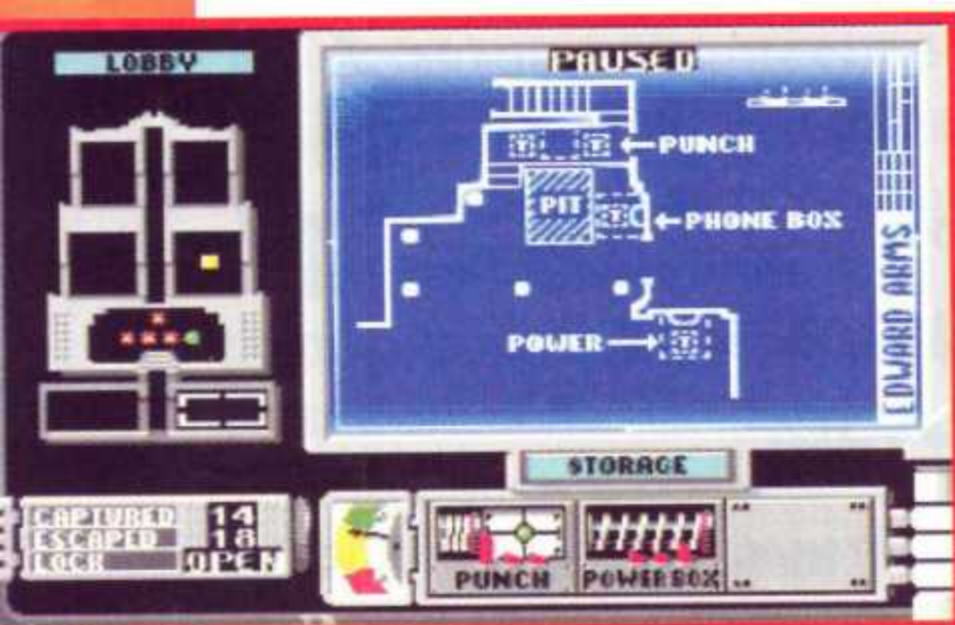


**Voyeure aller Welt aufgepaßt, hier kommt der ultimative Silberling für Euch!**

**ROOTS**  
Das hierzulande verbotene Spiel **Night Trap** weist exakt das selbe Spielprinzip auf.



**INFO BITS**  
Interaktiver Spielfilm  
Wenig Handlungsmöglichkeiten



● Eddie ist Euer ständiger Berater bei Eurem Abenteuer. Mittels der richtigen Zahlenkombination könnt Ihr ihn aus dem Keller befreien.

nierten Fallensystem zu versehen, um Eindringlinge unsanft wieder nach draußen zu befördern.

**Ulf Schneider**

● Solch zwielichtige Gestalten müßt Ihr mittels der Fallen aus dem Haus schmeißen.


deren Eingangshalle dem Inneren eines ägyptischen Tempels gleicht. Der Grund für diesen

exzentrischen Baustil liegt im Geschmack des ursprünglichen Besitzers Lionel Atwater Edward III, der als Abenteurer eine besondere Vorliebe für dieses exotische Land hatte. Man munkelt ferner, daß der kauzige Mann einen wertvollen ägyptischen Schatz irgendwo in dieser verwinkelten Villa versteckt hat. Inzwischen sind schon viele Jahre vergangen und schlechte Zeiten zwangen den Nachkommen "Eddie", aus der Villa ein Appartementhaus zu bauen. Das Gerücht um den sagenhaften Schatz ist aber nach wie vor präsent, und so sah sich der übervorsichtige Eddie gezwungen, das komplette Haus mit einer versteckten Videoanlage und einem raffi-



**GRAFIK 070**  
**SOUND 070**  
**FUN**  
**071**

**VIEWPOINT**



Ganz klar, dieses Spiel hat durch seine B-Movie-Atmosphäre eine gewisse Faszination. Da sich aber in den Räumen gleich mehrere Fallen befinden, die zudem erst einmal vorgespannt werden müssen, wird vom Spieler im Prinzip nur pures Auswendiglernen verlangt, will man erfolgreich einen Eindringling vertreiben. Und damit wären wir auch wieder beim bekannten Problem vieler interaktiver Spielfilme; aufgrund der beschränkten Handlungsmöglichkeiten geht die Motivation schnell flöten, sobald man die meisten Szenen erst einmal gesehen hat.

**Ulf Schneider**



Beat 'em Up

# ART OF FIGHTING

■ Hersteller: Takara . Preis ca.: DM 119.- ■

Jetzt wird es interessant:

"Invincible Dragon" Ryo Sakazaki und sein italienischer Kumpane "Raging

Tiger" Robert Garcia wollen auch auf dem Mega Drive ihre heroischen Taten vollbringen.



● Zoom-Effekte wird man hier vergebens suchen.

Bei Neo Geo-Umsetzungen drängt sich natürlich immer wieder die Frage auf, welche Abstriche gegenüber dem Original gemacht werden mußten. Bei der jüngst getesteten Super Nintendo-Version gelang der Firma Takara schon eine handwerklich hervorragende Leistung, zumal auch der typische Zoom-Effekt übernommen wurde. Beim Mega Drive, mit seinen leichten grafischen Schwächen, mußten die Programmierer auf derartige Späße leider verzichten,

und doch sollte man ihnen an dieser Stelle ein kleines Lob aussprechen, da die Farbigkeit des Originals gut erhalten wurde und die Sprites allesamt noch von einer stattlichen Größe sind. Weniger erbaulich ist aber allerdings die Sounduntermalung. Zwar übernahm man

hier die originalen Kompositionen, doch klanglich können die einzelnen Tracks kaum überzeugen, zumal die schrägen Soundeffekte in diesem Musikbrei regelrecht versumpfen. Auf der spielerischen Seite trieb der Rotstift glücklicherweise nicht so rabiat sein Unwesen; sämtliche zehn Mitstreiter sind mit von der Partei und können im Zwei-Spieler-Modus sogar alle ausgewählt werden (inklusive der

zwei Endgegner). Auch bei den Special Moves wurden keine Abstriche gemacht und erfreulicherweise gehen diese speziellen Angriffe sogar wesentlich leichter von der Hand als auf dem Neo Geo. Warum aber Takara hin und wieder die Ausführungstechniken veränderte, wird wohl immer ein Geheimnis bleiben.

**Ulf Schneider**



● Im Zwei-Spieler-Modus darf man sogar die beiden Endgegner steuern.



**"INFO BITS"**  
Umsetzung eines Neo Geo-Spiels  
16 MBit  
Unterstützt das 6-Button Pad



## VIEWPOINT



Einem von Neo Geo vorbelasteten Spieler wird angesichts dieser Konvertierung sicherlich erst einmal der kalte Schauer über den Rücken laufen. Läßt man den technischen Aspekt mal außer acht, kann man dieser Prügelei zwar einen gewissen Spaß abringen, doch die taktische Note und variable Spielbarkeit von SF II wird man hier in keinsten Weise finden. Sämtliche Gegner lassen sich nämlich mit Trick 17 besiegen (Springen und Treten), so daß Solisten schnell der Appetit an diesem Modul vergehen dürfte.

**Ulf Schneider**



Die geniale Kombination aus Jump & Run-Action und Denkspielcharme à la Lemmings sorgte im vergangenen Jahr auf fast allen Systemen für tiefschwarze Augenränder bei den übernächti-

## Jump & Run

# THE LOST

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

ten Spielern. Endlich können auch auf dem Mega Drive die verlorenen Wikinger gesucht werden.



● *Fliegende Menschen und seltsame Hüte, ganz schön verrückt.*



Genaugenommen sind die drei putzigen Kerle aus dem hohen Norden nicht einmal verlorengangen. Viel mehr wurden sie vom bösen galaktischen Zoobesitzer Tomator entführt. Dieser suchte nämlich noch dringend ein paar ausgefallene Attraktionen für seinen Tierpark. Nun kann man von Wikingern ja halten, was man will, aber sie gleich als Tiere abzustempeln, würde doch etwas zu weit führen, oder? Gut,

das Benehmen der bärtigen Helmträger würde wohl niemand als sonderlich gesellschaftsfähig bezeichnen wollen, auch Plünderungen oder böartige Überfälle können ihr Ansehen eigentlich kaum steigern. Tierisch ist jedenfalls der aufkommende Spielspaß. Wenn Olaf, Baleog oder Erik in allerkomischster Weise den Bild-

schirm kreuzen, bleibt selten ein Auge trocken. Ort des Geschehens sind die weitverzweigten Gänge in Tomators Raumschiff. Die optische Aufmachung hierbei erinnert sehr stark an die guten alten Lemmings, auch das Spielprinzip basiert im Grunde genommen auf dem der kleinen

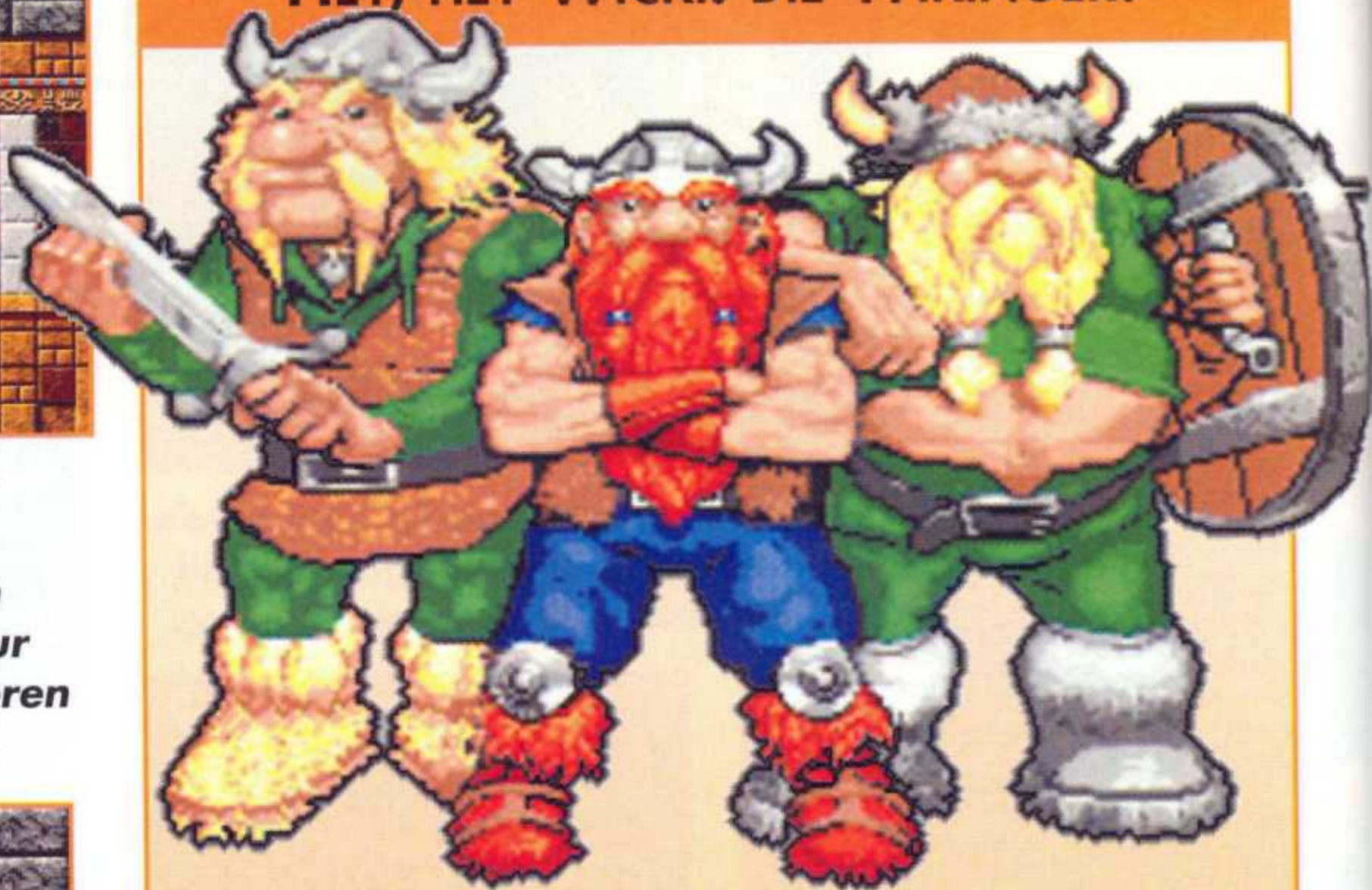
Wusel. Obwohl die Wikinger immer zu dritt sind, läßt sich immer nur ein einzelner direkt steuern. Ihr müßt allerdings in jedem Falle alle drei durch die



● *Die Grafik erinnert zum Teil etwas an Lemmings, nur mit viel besseren Animationen.*



## HEY, HEY WICKI: DIE WIKINGER!



### Baleog der Grimmige:

Dank seiner reichhaltig vorhandenen Waffen ist er zwar nur der "Rambo", aber deshalb nicht unwichtig - im Gegenteil.

### Erik der Flinke:

Obwohl er der kleinste in der Gruppe ist, ist er der schnellste. Leider ist er unbewaffnet und muß ständig beschützt werden.

### Olaf der Dicke:

Seine einzige Waffe ist sein gewaltiger Körper. Hält er seinen Schild über den Kopf, so kann er über eine gewisse Distanz fliegen.



# VIKINGS

jeweiligen Levels bringen. Dazu stehen Euch für jede der drei Spielfiguren bestimmte Fähigkeiten zur Verfügung. Außerdem finden die Jungs auf dem Weg in die Freiheit dann und wann schon mal ein paar Utensilien, welche bei den Vikings ganz bestimmte Reaktionen hervorrufen. Olaf der Dicke zum Beispiel:

Findet er eine Luft-



pumpe, so pumpt er sich genüsslich auf und beginnt zu fliegen. Auf diese Art und Weise lassen sich einige der schier unüberwindbaren Hindernisse in neuer Rekordzeit passieren. Es kommt noch dazu immer auf die durchdachte Zusam-



● **Auf in den Kampf! Ganz schön mutig, wie die Kerle losmarschieren.**



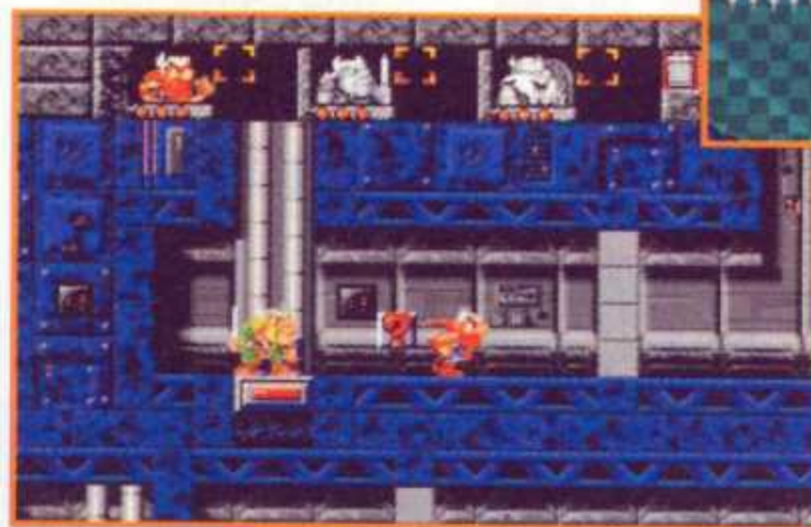
menarbeit der drei Hauptdarsteller an. Sind zwei der Vikings gerade damit beschäftigt, den Weg freizuräumen, so sichert der dritte im Bunde die Baustelle ausreichend gegen Außerirdische und sonstiges Viehzeug ab. Und falls Euch beim Bewältigen der Euch gestellten Aufgaben einmal die Ideen ausgehen, lohnt es sich sicherlich, kurze Zeit zu warten. Früher oder später rückt nämlich der eine oder andere mit einem hilfreichen Tip heraus. Ein anderes Mal reden die

drei vielleicht auch nur wirres Zeug, um die Atmosphäre etwas aufzulockern. Die Steuerung, besonders das Umschalten der Charaktere, ist anfangs etwas seltsam, aber nach nur kurzer Dauer scheucht man die drei Männlein schon wie wild durch die Raumschiffgänge, um den teuflischen Klauen des Tomators zu entkommen.

**Roland Gerhardt**



● **Wie man sieht, müssen die drei nicht immer zusammenbleiben, um ihre Wirkung voll zu entfalten.**



**ROOTS**  
Hier wirkten eindeutig die Lemmings und Humans als Vorbilder. Abgekupfert wurde allerdings nichts.

**GRAFIK 082**  
**SOUND 081**  
**FUN**  
**004**

**VIEWPOINT**

Wie schon auf den anderen Systemen, sind die Lost Vikings auch auf dem Mega Drive das reinste Vergnügen. Witzige Animationen und die brillanten Spielideen im Humans-Stil lassen so manchen Mitbewerber im Jump & Run-Genre schnell alt aussehen. Daß man noch dazu seine grauen Zellen etwas in Schwung bringen muß, setzt dem Ganzen schließlich noch die Krone auf.

**Roland Gerhardt**



## Action Adventure

# JURASSIC PARK CD

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

**Für die Mega CD-Version ließ sich Sega etwas ganz Besonderes einfalten: In klassischer Adventure-Manier müßt Ihr versuchen, binnen zwölf Stunden sieben verschiedene Eier einzusammeln, um sie anschließend in den "Incubator" zu stecken.**

**D**ie Steuerung erfolgt dabei ausschließlich über einen Cursor und Ihr selber erlebt das Spiel aus der "Ich"-Perspektive. Um dem speicherhungrigen Medium gerecht zu werden, baute Sega viele Filmsequenzen sowie andere imposante grafische Effekte ein (Echtzeit-Berechnungen beim Durchqueren des Visitor Centers). Im Gegensatz zu verwandten Titeln wie Monkey Island bietet dieser Titel zwar keine fesselnden Rät-

● **Alle Saurier wurden aufwendig animiert.**



sel, stattdessen wird hier aber mehr in Sachen Action und effektvoller Technik geboten. Unter dem Strich präsentiert sich Jurassic Park somit als eine interessante, wenngleich harm-

lose Variante des Adventure-Spielprinzips, an dem insbesondere Genre-Neulinge ihren Spaß haben werden.

**Ulf Schneider**

● **Beeindruckend: Der ruckelfreie Gang durch das Visitor Center.**



## Rennspiel

# SKITCHIN'

■ Hersteller: Electronic Arts . Preis ca.: DM 119,- ■



● **Die Krönung der Sportart: Die Fahrt am Heck des Autos.**



● **Nur die Harten kommen durch.**



**S**kitchin' ist im Prinzip eine makabre Weiterentwicklung der Road Rash-Idee. Auf amerikanischen Highways treffen sich wagemutige Skaters, um ihre illegalen Rennen zu starten. Um als erster die Ziellinie zu durchqueren, ist ihnen jedes schmerzvolle Mittel recht, vor allem aber das geschickte Festhalten an

vorbeidüsenden Autos. Preisgelder sind bei dieser beinhaltenen Asphaltenschlacht bitter nötig, da der Materialverschleiß enorm ist und eure Ausrüstung immer wieder erneuert werden muß. Spielerisch hat diese bizarre Sportart durchaus ihren Reiz, zumal es hier keinen Mangel an Abwechslung gibt. Außerdem präsentiert sich Skitchin' tech-

nisch gesehen von seiner besten Seite: mit vielen Details am Straßenrand und einer überragenden rockigen Sounduntermalung. Für Road Rash-Fans ein klares Muß, Rennspiel-Muffel sollten zumindest eine Probe-runde drehen.

**Ulf Schneider**





Sportspiel

# NBA '94 SHOWDOWN

■ Hersteller: Electronic Arts . Preis ca.: DM 129,- ■

**"Lakers vs. Celtics", "Bulls vs. Blazers",  
Team USA Basketball...**

Die Liste der EA-Basketballspiele ist schon beträchtlich. Mit dem neuesten 16 MBit starken Update richteten sich die Programmierer speziell an die detailverliebten Freaks unter Euch: Ob absavebarer Saisonmodus, individuelle Fähigkeiten der Original-NBA-Stars, akribisch genaue Statistiken oder das komplette Regelwerk, nahezu alles, was diese spektakuläre Sportart ausmacht, wurde in das Modul gezwängt. Selbst Ermüdungserscheinungen oder eine zusätzliche Motivation nach einem Hat-Trick wurde von den Pro-



● **Realistisch bis zum Geht-nicht-mehr: NBA '94 Showdown.**

grammierern berücksichtigt. Egal ob alleine oder zu viert (mit dem 4 Way Play-Adapter), man muß sich diesem Spiel auf jeden Fall eine längere Zeit widmen, um den Wert schätzen zu können. Schade nur, daß sich die Technik bis auf die realistischen Soundeffekte immer noch mit der absoluten Mittelmäßigkeit herumplagen muß.

**Ulf Schneider**



● **Nicht mehr wegzudenken: die Quasselstrippe Ron Barr.**



● **Die individuellen Fähigkeiten der NBA-Stars wurden penibel genau nachempfunden.**



# Als die Bilder laufen lernten...

Wem leblose Bilder nicht reichen, dem können wir im "SEGA Magazin VIDEO" Original-Sequenzen aus den Spielen bieten.

Die Sega-Magazin-Crew hat für Euch die aktuellsten und besten Spiele für Mega CD II, Mega Drive, Master System und Game Gear einem genauen Test unterzogen.



Color ca. 66 Min.



für nur DM  
**19,95**

Inhalt der Erstaussgabe:  
(unter anderem)

- Wonderdog
- Tournament Fighters
- Sonic CD
- Dune II
- Mega Turrigan

**Jetzt im Videofachhandel erhältlich.**

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Ja, hiermit bestelle ich die Erstaussgabe "SEGA MAGAZIN VIDEO" für nur DM 19,95

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

**Bitte beachten Sie unsere Bestellbedingungen:**  
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an folgende Adresse schicken.  
**Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

Bestellt werden kann per **Vorkasse** (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per **Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr DM 7,50).

**Bei Bestellung per Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr) kann auch per Telefon oder Fax bestellt werden:

**Tel: 0911 - 64 27 76 3 • Fax: 0911 - 64 26 33 3**

Montag - Donnerstag: 12.30h - 16.00 h, Freitag: 9.00 h - 12.00 h

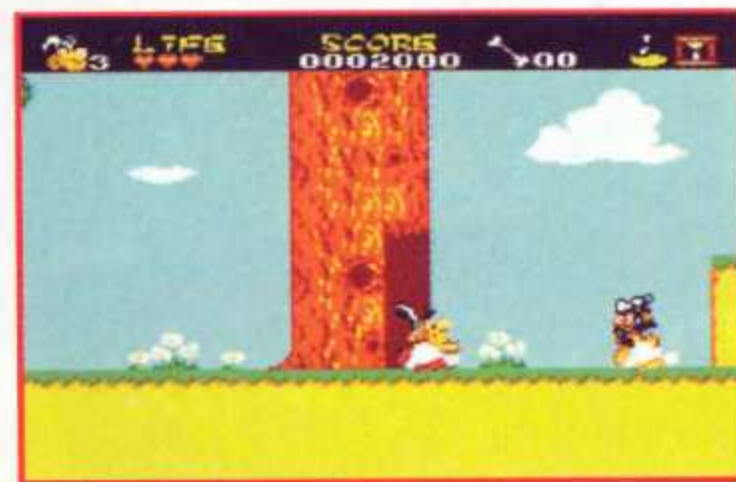


Jump & Run

# ASTERIX - THE SECRET MISSION

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 89,95 ■

**Asterix, der Überraschungserfolg des Jahres 1991, kehrt wieder zurück zu den oft verschmähten 8-Bitern. Deren Besitzer werden es Sega sicherlich danken.**

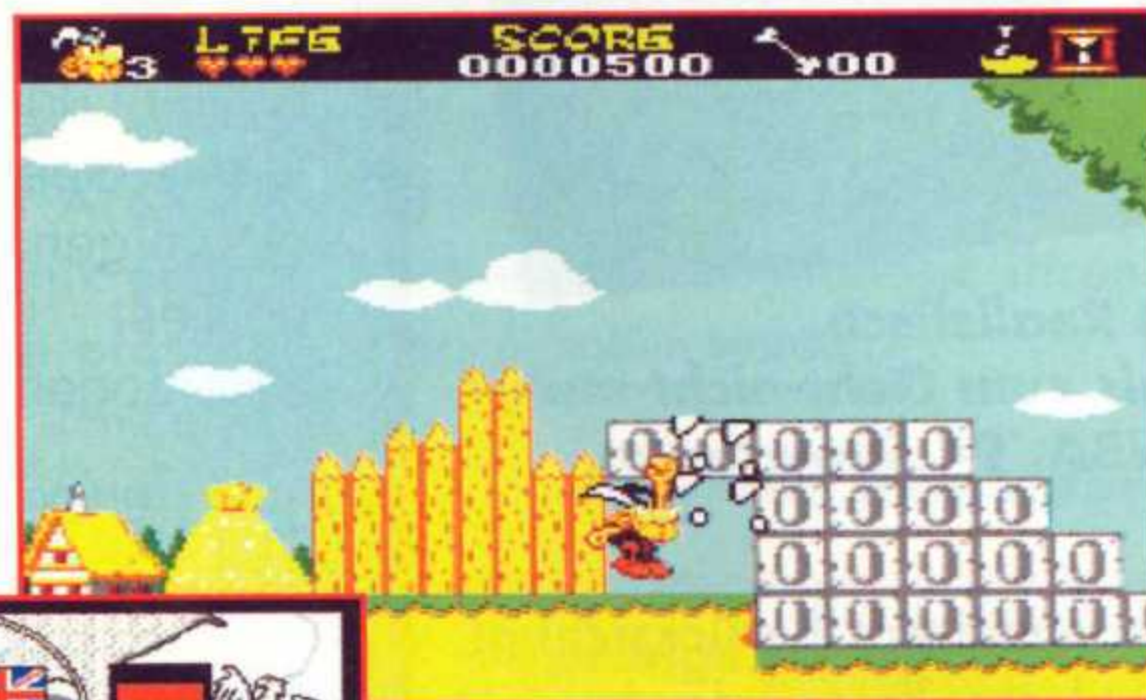


**INFO BITS**

Gute Comic-Grafiken  
Deutsche Texte

**A**usnahmsweise sind diesmal nicht die Römer das Ziel gallischer Prügelkunst, sondern nur scheinbar nutzlose Kräuter. Der Druiden Miraculix benötigt sie nämlich für die Herstellung seines berühmten Zaubertrankes, da sonst die grippegeschwächten Gallier den Römern ziemlich hilflos gegenüberstehen würden. Wahlweise mit Asterix oder Obelix müßt Ihr sechs lange Levels durchqueren, wobei jeder von ihnen mit unterschiedlichen physischen Attributen ausgestattet ist, die je nach Situation von Vorteil sind. Der restliche Spielablauf ist bekannte Jump & Run-Kultur: springen, schlagen sowie fleißig seine Items auf-sammeln. Bemerkenswert ist aber noch, daß hin und wieder ein paar

● **Mittels geballter Schlagkraft kann Asterix die wichtigen Items freilegen.**



Mini-Rätsel zu knacken sind und bei einer besonders erfolgreichen Level-Absolvierung eine Bonusrunde mit dem kleinen Kläffer Idefix in der Hauptrolle winkt.

**Ulf Schneider**



● **Diesen Wasserlevel gibt es nur bei der Master System-Version.**



Game Gear	
Grafik	080%
Sound	065%
Fun	079%
Master System	
Grafik	077%
Sound	065%
Fun	081%

**VIEWPOINT**



**GAME GEAR**  
The Secret Mission ist ein nettes Jump & Run-Spiel vom bewährten Programmiererteam, das sich auch für solche Top-titel wie Land of Illusion verantwortlich zeigt. Gekonnt werden hier nützliche Items mit einem abwechslungsreichen Leveldesign verbunden, so daß sich der Spielspaß schon sehr schnell einstellt.

**MASTER SYSTEM**  
Oh Wunder, welch Wunder, ausnahmsweise haben sich die Programmierer einmal die Mühe gemacht, beiden Versionen unterschiedliche Levels zu spendieren. Da die neuen Passagen noch mehr Biß haben als auf dem Game Gear, gebe ich der Master System-Version den Vorzug, auch wenn die Grafiken nicht so farbenprächtig überkommen.

**Ulf Schneider**





## CHUCK ROCK II

■ Herst.: Sony Imagesoft, Preis ca.: DM 70.-, System: MCD II ■

Von jetzt ab kann sich der leichtbekleidete Steinzeitmensch auch auf dem Mega-CD austoben. Die prähistorischen Abenteuer von Chucks Sohn wurden eins zu eins von dem Klassikermulden übernommen und noch mit einem sehenswerten Intro versehen. Die fetzige Musik kommt selbstverständlich von der Silberplatte und steigert somit nochmals den Spielwitz. **(rg)**



Grafik ..... **081%**  
 Sound ..... **085%**  
 Fun ..... **084%**

## DRACULA

■ Herst.: Sony Imagesoft, Preis ca.: DM 120.-, System: MD ■

Psygnosis schuf aus der berühmten Romanvorlage ein actionlastiges Jump & Run im Stile von Gods. Schon nach einer kleinen Einspielzeit wird hier wieder einmal das typische Dilemma einer Filmumsetzung sichtbar: mangelnder Spielwitz. Hölzern bewegt sich der kleine Vampir-Killer über den Bildschirm und muß sich gegen eine übermächtige Anzahl von Aggressoren verteidigen. **(us)**



Grafik ..... **059%**  
 Sound ..... **057%**  
 Fun ..... **058%**

## FANTASTIC DIZZY

■ Hersteller: Codemasters, Preis ca.: DM 89.-, System: MS ■

Ein schwarzer Magier konnte es einfach nicht lassen, Dizzys Herzblatt Daisy zu entführen. Bei Dizzys ambitionierter Rettungsaktion geht es natürlich wieder sehr hüpfplastig zu. Diverse Actionsequenzen mit miesen Endgegnern und kleinen Puzzleeinlagen bringen zwischendurch noch die nötige Abwechslung ins Spiel, das jedoch nicht zum Mußkauf wird. **(us)**



Grafik ..... **061%**  
 Sound ..... **053%**  
 Fun ..... **065%**

## HOOK

■ Herst.: Sony Imagesoft, Preis ca.: DM 110.-, System: MD ■

Das Kind von Peter Banning, bekannt als Peter Pan, wurde vom bösen Kapitän Hook entführt. Peter zieht nun los, um sein goldenes Schwert und seine fast schon vergessenen Zauberkräfte wiederzugewinnen. Auf der Suche nach seinen Sprößlingen hat er in märchenhaft gestalteten Levels zahlreiche Abenteuer zu überstehen, die jedoch mehr als durchschnittlich Spaß machen. **(rg)**



Grafik ..... **072%**  
 Sound ..... **088%**  
 Fun ..... **061%**



Der Heisse Draht zu Super-service und fairen Preisen :

07556 / 710300

# TOPGAME

DON'T PANIC!?

Dies ist längst nicht ALLES\* was wir haben; Ihr bekommt GAMES und Zubehör FÜR:

PC; CD-ROM; TUTTI AMIGA;  
 CD32; MAC + MAC CD;  
 ATARI FALCON

Besuchen Sie unseren Handelspartner in Bamberg:

**Wizard Computer**  
 Am Holzmarkt 6  
 96047 Bamberg

\*Ladenpreise in Bamberg weichen von unseren Versandpreisen ab.\*

Programm	Amiga	IBM/PC					
1869	DV	71,90	85,90	Flight Simulator 5	DV	—	146,90
Aces over Europe	DV	—	79,90	Formula 1 Grand Prix	DA	85,90	98,90
Air Force Commander	DA	57,90	71,90	Goal	DV	57,90	64,90
Alien Breed 2	DA	57,90	*Vorb.*	<b>Goblins 3</b>	DV	<b>71,90</b>	<b>85,90</b>
Alone in the Dark II	DV	—	<b>92,90</b>	Hattrick	DV	*71,90*	*85,90*
Ambermoon	DV	81,90	*Vorb.*	Hired Guns	DV	64,90	92,90
Anstoss	DV	66,90	69,90	<b>Innocent until Caught</b>	DA	<b>*71,90*</b>	<b>92,90</b>
Archon Ultra	DV	—	*85,90*	Inca 2	DV	—	89,90
Aufschwung Ost	DV	62,90	69,90	Indy 4 Adv.	DV	85,90	92,90
Battle Isle 2	DV	*81,90*	*81,90*	Indy Car Racing	DV	—	79,90
Burntime	DV	71,90	85,90	Jurassic Park	DV	57,90	71,90
Chaos Engine	DA	50,90	*Vorb.*	Kingmaker	DV	71,90	71,90
<b>Christoph Kolumbus</b>	DV	<b>78,90</b>	<b>85,90</b>	Larry 6	DV	—	*81,90*
Comanche Mis. Disk 2	DV	—	50,90	<b>Legend of Kyrandia II</b>	DV	—	<b>*75,90*</b>
Cyberace	DV	—	79,90	Lemmings 2	DA	64,90	85,90
<b>Das Schwarze Auge 2</b>	DV	<b>*75,90*</b>	<b>*81,90*</b>	Links 386 Pro	DA	—	98,90
Die Siedler	DV	81,90	*81,90*	Litil Devil	DA	*Vorb.*	73,90
<b>Doom</b>	EA	—	<b>68,90</b>	Lothar Matthäus	DV	64,90	*71,90*
Dungeon Master II	DA	—	*Vorb.*	Mad News	DV	*71,90*	*85,90*
Elfmania	DA	*50,90*	—	Mechwarrior II	DA	—	*Vorb.*
Elite II	DV	64,90	78,90	<b>Mortal Kombat</b>	DA	<b>57,90</b>	<b>57,90</b>
Fire & Ice	DA	50,90	64,90	Mr. Nutz	DA	*50,90*	—
				Pacific Strike	DA	—	*92,90*
				Pirates! Gold	DV	—	98,90
				Privateer	DA	—	86,90
				Privateer Sp. Operations	DA	—	41,90
				Railroad Tycoon Deluxe	DA	—	85,90
				<b>Sam &amp; Max</b>	DV	—	<b>88,90</b>
				Shadow Caster	DA	—	85,90
				Silverball	DA	—	55,90
				Sim City 2000	DV	—	*88,90*
				Simon the Sorcerer	DV	71,90	92,90
				Space Hulk	DA	71,90	85,90
				SSN 21 Seawolf	DA	—	*85,90*
				<b>Star Trek II</b>	DA	—	<b>85,90</b>
				Stonekeep	DA	—	*Vorb.*
				Strike Com. Miss. Disk	DA	—	43,90
				Subwar 2050	DA	—	93,90
				Syndicate Data Disk	DV	*41,90*	41,90
				T.F.X.	DA	—	88,90
				The Lost Vikings	DV	71,90	85,90
				Turrican II	DA	18,90	*69,90*
				Turrican III	DA	61,90	?12/95?
				<b>Ultima 8 - Pagan</b>	DA	—	<b>*89,90*</b>
				XWing Miss.D. 2 B-Wing	DV	—	41,90
				XWing Upgrade Kit	DV	—	57,90
				<b>Zeppelin</b>	DV	<b>*71,90*</b>	<b>82,90</b>
				Zool 2	DA	50,90	—

CD-ROM	
CD Battle Isle 2	DV *92,90*
CD Burntime	DV 85,90
CD Goblins 3	DV 106,90
CD Inca 2	DV 121,90
CD Iron Helix	DV 85,90
CD Lawnm. Man	DA *Vorb.*
CD Microcosm	DA 121,90*
CD Rebel Assault	DV 92,90
CD Rise o.t. Robots ??	*Vorb.*
CD Strike Comm.	DA 92,90

— **Kostenlosen Katalog anfordern**  
 — EA = englische Version; DA = deutsche Anl.  
 DV = komplett Deutsch  
 — Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50  
 DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM;  
 Expreß zzgl. 7,— DM; UPS-Gebühr auf An-  
 frage; Ausland nur gegen Vorkasse, Gebühr  
 anfragen!  
 — Vorbestellungen sind jederzeit möglich

— Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer  
 vorbehalten  
 — Bei Annahmeverweigerung berechnen wir  
 20,— DM  
 — Spiele die mit \* gekennzeichnet sind, waren  
 bei Drucklegung noch nicht lieferbar.  
 — die abgedruckten Spiele sind nur ein kleiner  
 Auszug aus unserem umfangreichen Prg.  
 — **Händleranfragen erwünscht**

— **Kein Ladenverkauf - Abholung nach telef.**  
 Absprache möglich  
 — **Versand nur im Sicherheitskarton,**  
**selbstverständlich ohne Mehrkosten.**  
 — Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA,  
 Eurocard, American Express)  
 — **alle Aufträge werden sofort**  
**bearbeitet.**  
 \*— alle Angaben beziehen sich auf lieferbare  
 Spiele.



Inh.: F.Hit  
 Gewerbestr. 1 88690Uhlidingen  
 Tel.:07556/710300 Fax:07556/710399

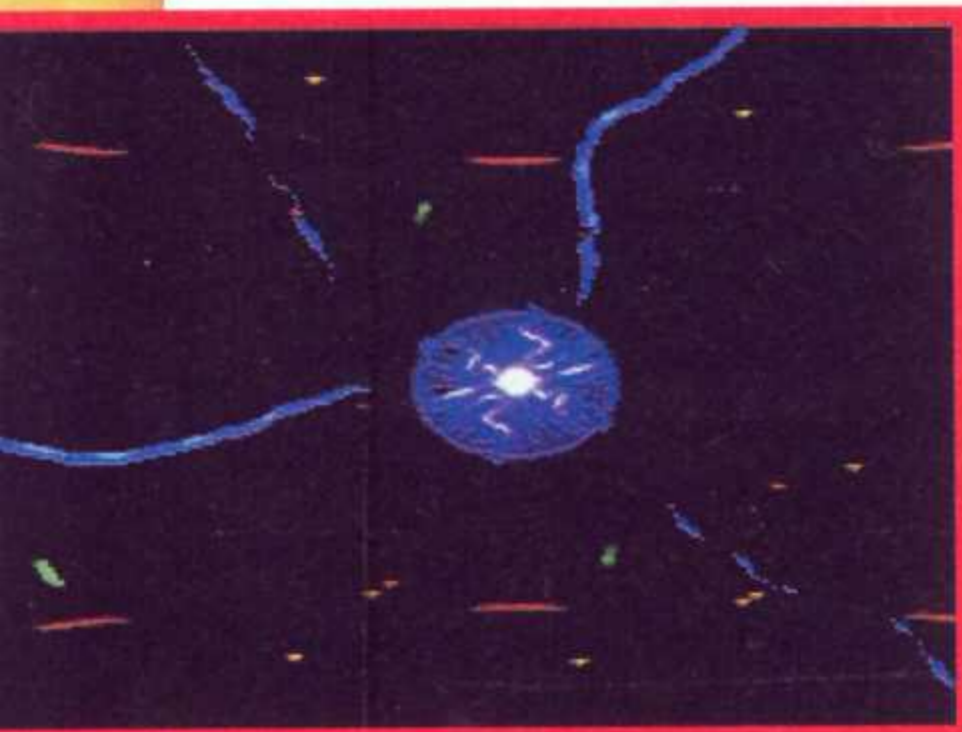


**D**er Grund für die sehr lange Super Nintendo-Abstinenz dieses Kultspiels liegt sicherlich darin, daß der erste Versuch namens Super R-Type technisch ein völliger Flop war (Insider sprechen vom "Ruckel"-Type) und so die Karriere dieser Serie ein gehörigen Knick erlitt. Beim neuesten Teil rund um den legendären R-9 sowie dem permanent bösen Bydo-Imperium

## Shoot 'em Up

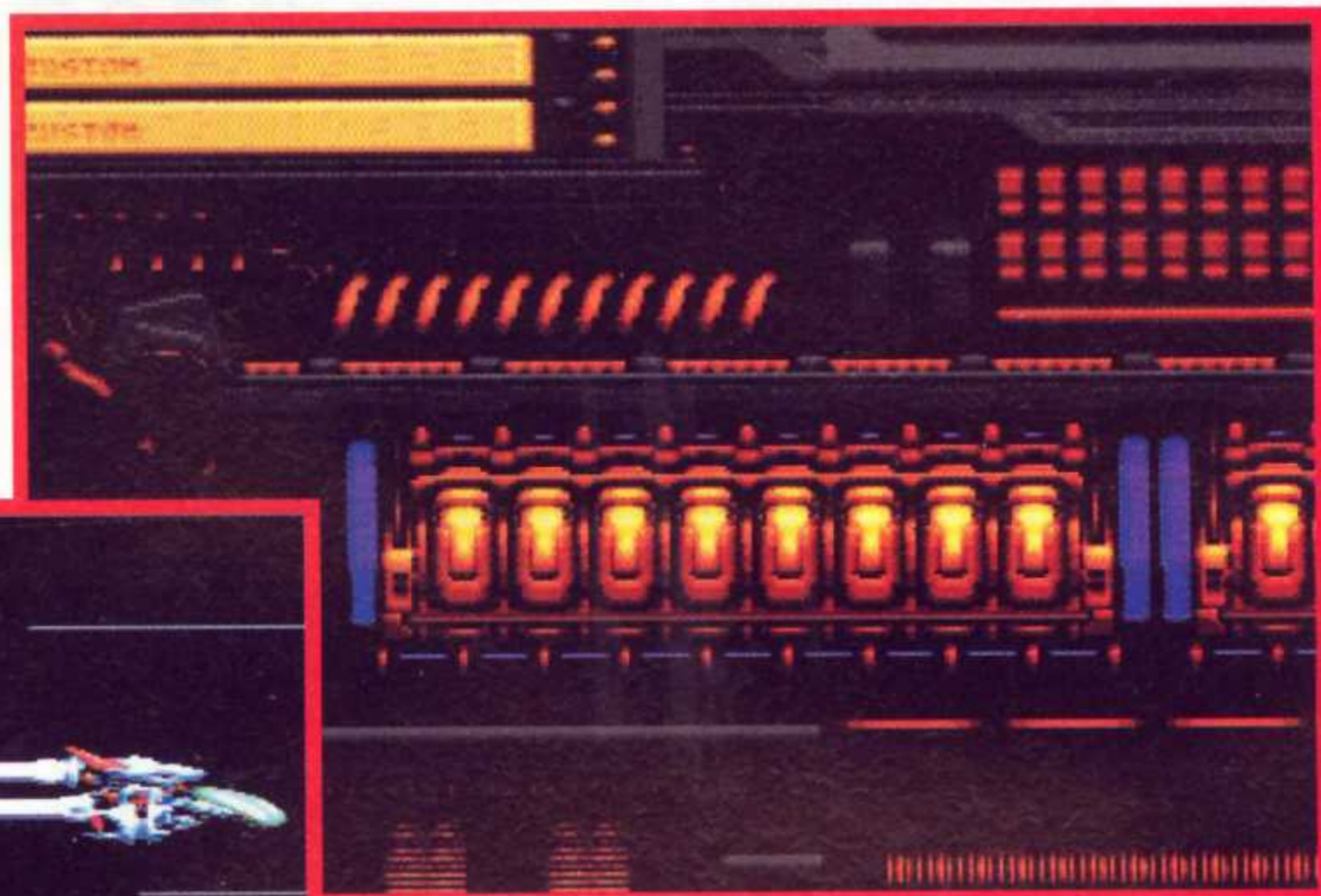
# R-TYPE III

■ Hersteller: Irem . Preis ca.: DM 129.- ■



**Totgesagte leben länger! Nach einer langen Pause meldet sich das Shoot 'em Up-Genre wieder mit einem eindrucksvollen Titel zurück.**

wollten die Programmierer ihre angekratzte Ehre natürlich wieder richten, indem sie das Raumschiff diesmal (nahezu) ruckellos über den Bildschirm gleiten lassen. Das gelang ihnen auch ganz gut, allerdings



● **R-Type III beeindruckt vor allem durch rasante Geschwindigkeit, tolles Scrolling und farbenfrohe Levels.**

### Beam-Schüsse

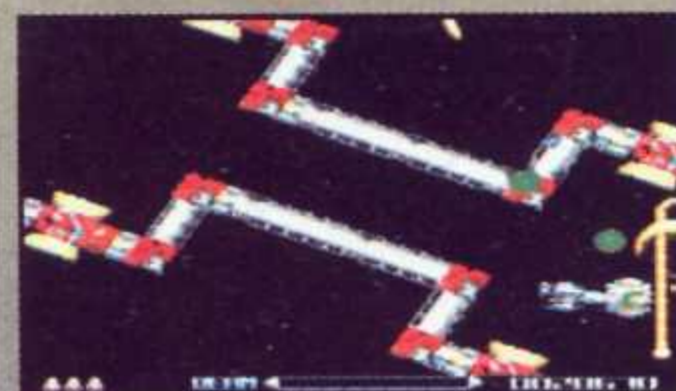
Gleich zwei Beam-Schüsse bietet der dritte Teil der Shoot 'em Up-Orgie. Der neue "Hyper"-Beam-Schuß verspricht zuerst einen großen Streuschuß und anschließend eine längere Salve von Plasma-Schüssen. Danach benötigt das komplette Waffensystem allerdings eine längere Regenerationspause.



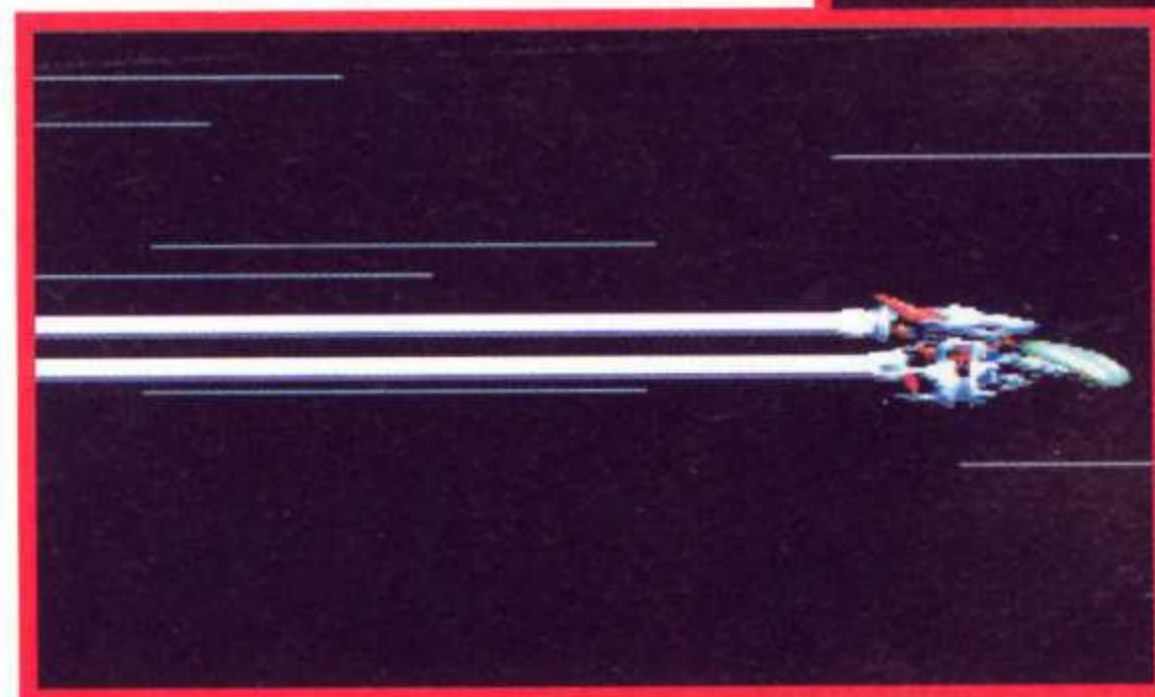
Beam-Schuß



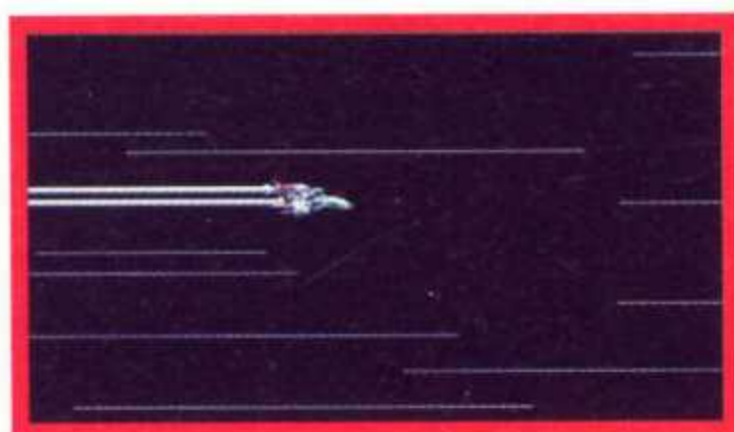
Hyper-Beam-Schuß



Der erste Level wirkt grafisch eher nüchtern.



mit der Hilfe eines Tricks: Das komplette Geschehen wurde von der Spielgeschwindigkeit her gedrosselt. Einem gemütlichen Spaziergang gleicht R-Type III deshalb aber noch lange nicht, denn auch in diesem Teil tummeln sich in den insgesamt sechs Levels eine Fülle von hinterhältigen Geg-



● **Mit Warp 15 durch das Weltall. Da kommt selbst Mr. Spock ins Schlucken.**

## VIEWPOINT

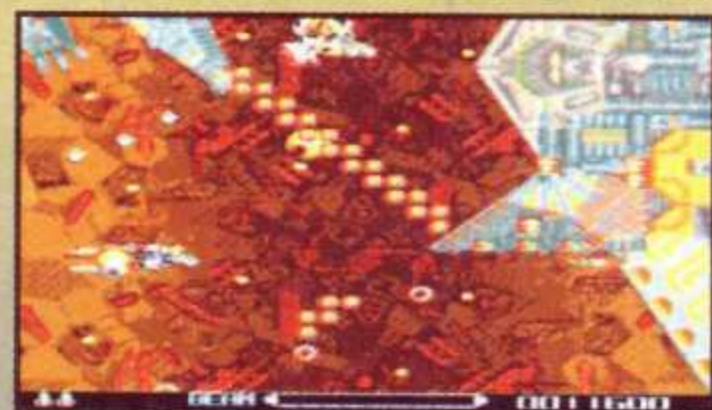


Anfangs kam ich bei diesem Spiel direkt ins Schwärmen: Ein toller Sound, exzellente Grafiken, das geniale Waffensystem sowie ein durchgestylter Spielablauf ließen mein Spielerherz schnell in Wallung kommen. Trotz der Begeisterung gibt es aber auch einen Kritikpunkt zu vermelden. Das durch den sehr hohen Schwierigkeitsgrad bewirkte "Motivation durch Frustration"-Prinzip erwies sich hier als ein äußerst schmaler Grat, der manchen Anfänger verprellen könnte. Ansonsten: selten so gut geschossen!

Ulf Schneider



**Die Obermotze dürften in diesem Spiel die meisten Frustrationserlebnisse hervorrufen. Dafür verwöhnen ein paar von ihnen unsere Augen mit beeindruckenden Mode 7-Effekten.**



**Im dritten Level bewegt Ihr Euch mit Eurem R-9-Raumschiff durch einen engen Tunnel, der meistens nach schräg unten bzw. oben scrollt.**

nern. Prunkstück dieses Spiels ist natürlich das ausgeklügelte Waffensystem. Das Herzstück bildet dabei erneut die vielfältig einsetzbare Drone ("Round Force"), die diesem Shooter eine unvergleichliche taktische Note verleiht. Auf diesem Gebiet ließen sich die Designer sogar ein paar neue Ideen einfallen; so stehen zu Beginn des Spiels neben der "klassischen Drone" noch zwei weitere zur Auswahl, die auf den Namen



## ROOTS

R-Type bleibt R-Type und ist eigentlich nur mit den vielen Nachahmern zu vergleichen. Nur die Ur-Shooter aus der Nemesis-Reihe dürfen sich als Vorbild bezeichnen.

## INFO BITS

Viele Mode 7-Effekte  
Sehr hoher Schwierigkeitsgrad

## Die Macht der Dronen

**Zu Beginn des Spiels dürft Ihr Euch neben der bekannten Drone auch für zwei neue Varianten dieses Waffensystems entscheiden.**



**Auswahlmenü**



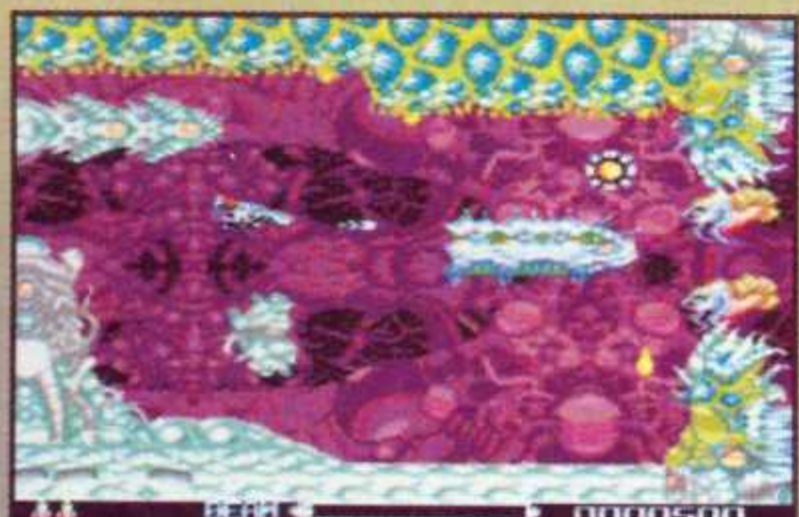
**Cyclone Force**



**Round Force**



**Shadow Force**



**Gallertartige Wesen und permanent herunterfallende Säuretropfen erschweren Euch das (Über-) Leben im zweiten Level.**

"Shadow Force" und "Cyclone Force" hören. Sämtliche Dronen sind durch entsprechende Items in Form von Diamanten ausbaubar und haben ihre unterschiedlichen Vor- und Nachteile. Auch der bekannte Beam-Schuß ist wieder mit von der Partie. Ausgelöst wird diese wahrhaft durchschlagende Feuerkraft durch unermüdliches Drücken der Feuertaste. Erfreulicherweise haben die Spieler auch in diesem Fall eine Auswahl zwischen dem normalen Beam-Schuß und dem neuen "Hyper"-Beam-Schuß, der nach einem enormen Streuschuß für eine längere Zeit eine Salve von

● **Gegner en masse. Auch im dritten Teil von R-Type darf wieder einmal geballert werden.**

Riesenschüssen abfeuert. Die Kehrseite dieser neuen Feuerkraft ist allerdings, daß das Waffensystem nach einer Benutzung erst einmal eine kleine Verschnaufpause benötigt, so daß Ihr eine längere Zeit ohne diese speziellen Schüsse auskommen müßt. Ansonsten gibt es keine Neuerungen zu vermelden; immer noch lümmeln hartnäckige Endgegner am Ende des Levels herum (teilweise im Mode 7-Gewand!) und der Schwierigkeitsgrad wurde gewohnheitsgemäß sehr hoch angesetzt, doch letzteres erwartet man auch geradezu von einem richtigen R-Type-Spiel.

**Ulf Schneider**



● **Bei den riesigen Endgegnern haben sich die Programmierer wieder selbst übertroffen.**



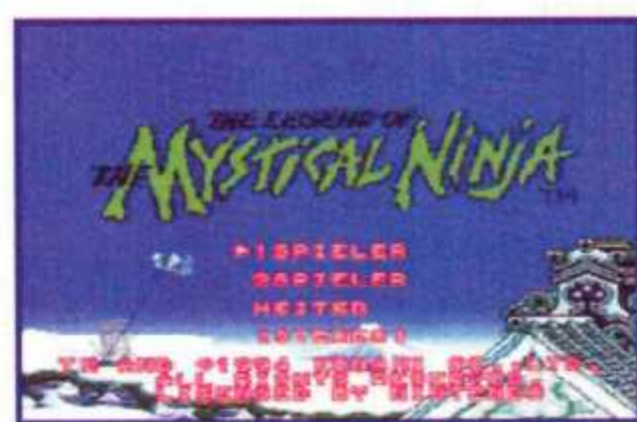


Jump & Run/Action-Adventure

# THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

■ Hersteller: Konami . Preis ca.: DM 129.- ■

**Über zwei Jahre brauchte Konamis genialer Geschicklichkeits-Adventure-Cocktail, um deutschen Boden zu erreichen.**



**T**HE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA war eines der ersten Konami-Spiele für das Super Nintendo überhaupt und in Japan so erfolgreich, daß die Fernöstler sich in diesen Tagen schon mit dem zweiten Teil vergnügen dürfen. Stars in dieser amüsanten Genre-Mixtur sind der stets grimmig aussehende Kid Ying und sein rüstiger Vater Dr. Yang. In einer fernöstlichen Welt voller Mythen

und Magien nehmen die beiden den Kampf gegen allerlei Geister auf, um meistens diverse sprechende Katzen zu befreien. Wahlweise alleine oder zu zweit steuert Ihr einen der beiden Helden durch eine

Landschaft, die zum größten Teil aus der seitlich erhöhten Perspektive gezeigt wird. Auf den ersten Blick werden bei diesem Spiel sicherlich einige Erinnerungen an Zelda wach, denn wie bei Nintendos grünem Wicht befinden sich in der Pixel-Welt zahlreiche Shops mit gesprächigen Menschen und hilfreichen Items. In einigen Häusern kann Kid Ying auch

einfach nur nach Herzenslust zocken und so mit ein bißchen Geschick sein Geldkonto erhöhen. Zu Geld können die beiden Heroes auch auf andere Weise kommen, indem sie die zahlreichen Feinde mit ihrer Waffe bekämpfen und die auftauchenden Goldstücke einsammeln. Hin und wieder hinterlassen die Feinde auch Schriftrol-

len oder Katzen; ersteres erhöht bei fleißigem Aufsammeln die "Mut-Leiste" und somit Eure persönlichen Fähigkeiten, während letzte-



● Durch unermüdliche Feind-Dezimierung können die Waffen von Kid Ying und Gevatter Yang in drei Stufen ausgebaut werden.





Jump & Run

# SUPER TROLL ISLAND

■ Hersteller: Millennium . Preis ca.: DM 129.- ■

Nach der Barbie-Puppe schafften nun auch die vier drolligen Trolle mit den bunten Mähnen den Einzug in die Videospieldwelt. Ebenso wie diese kindischen Plastikpuppen ist auch das gesamte Spiel eher für die Jüngsten programmiert worden. Zum Spiel: Evil Overlord hat die schöne, heile Troll-Landschaft der kompletten Farbenpracht beraubt und nun müssen die vier Dauergrinser durch einfaches Durchqueren der Szenerien alles wieder einfärben. Items

wie werfbare Kuchenstücke oder ein unzerstörbarer Wirbelwind helfen den Knirpsen bei ihrer Mission. Tja, bei so einem infantilen Gehopse ohne jegliche Gewalt darf Mama und Papa mit ruhigem Gewissen zugreifen, zumal das Modul durch das "etwas andere" Spielprinzip anfangs sicherlich seinen Reiz hat. Auf Dauer wünschen sich Spieler gesetzteren Alters natürlich erheblich mehr Abwechslung.

**Ulf Schneider**

● **Umzingelt?! Keine Panik, ein einfacher Schlag gegen den Gong bereinigt die Situation schnell.**



res die Wirkungen Eurer Waffen verbessert. Im Gegensatz zu Zelda liegt bei diesem Spiel aber der Schwerpunkt eindeutig mehr auf dem Geschicklichkeitsteil, denn bei jedem Obermütz wird

wieder die obligatorische Seitenperspektive gewählt und gesprungen und geschossen, was das Zeug hält. Mittels eines "Logbuches" darf man den Spielstand sichern.

**Ulf Schneider**



● **Pädagogisch wertvoll: Ein Troll, der versagt hat, muß zur Strafe ins Bett.**

## VIEWPOINT



Trotz des hohen Alters hat diese Modulperle immer noch nichts von ihrer Faszination und dem erfrischenden Spielprinzip verloren. Um es kurz zu machen: Mystical Ninja ist technisch einwandfrei, höchstgradig motivierend und spielerisch die reinste Wucht. Nur das komplizierte Paßwortsystem nervt ziemlich.

**Ulf Schneider**



GRAFIK 057  
SOUND 060  
FUN  
060



## Rennspiel

# TOP GEAR 2

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

In Anlehnung an die auf Amiga, PC und Mega Drive bereits etablierten Lotus-Sequels präsentiert sich nun auch der zweite Teil von Top Gear. Ein durchaus brauchbares Spiel, das zwar keinen besonderen Realismus bietet, dafür aber reichlich Action auf den Schirm bringt. Allein oder zu zweit im Splitscreen-Modus jagt man durch 16 Länder, in

denen es jeweils vier Städte gibt. Dabei sind die Kurse natürlich jeweils unterschiedlich gestaltet. Die Seitenbegrenzung ist mit vereinzelt Bäumen, Schildern oder Fässern nicht gerade reichlich bestückt. Bei einer guten Plazierung im Rennen kann man mit dem gewonnenen Geld aus einem Repertoire von 36 Extras wählen. Bessere Motoren, andere Schaltungen und stabilere Karosserien stehen zur Wahl. Alles in allem ein actionreiches Spiel, das zudem mit Extras gekonnt garniert wurde. Nichts für die Ewigkeit, aber vor



allen Dingen im Zwei-Spieler-Modus eine durchaus spaßige Angelegenheit.

**Michael Erlwein**

● Im Zwei-Spieler-Modus kommt erst richtig das Rennfeeling herüber.



● Vor dem Start wird man über alle Bedingungen informiert.



## DAS TRAUMAUTO

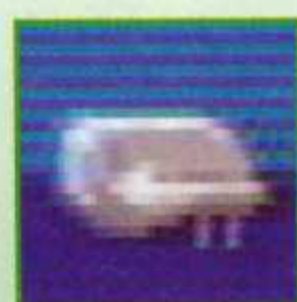
Auf die Dauer kann der normale Sportwagen aus der Standardkollektion nicht mehr mithalten. Deshalb muß man sich vom Preisgeld nach und nach ein Top-Rennauto zusammenstellen. Der Preis für das Superauto würde dann bei ca. 200.000 Dollar liegen und ungefähr so aussehen:



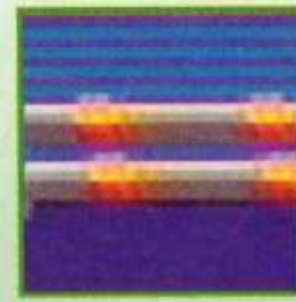
Schreiende V-12 Maschine  
\$ 80.000



Kemco Regenreifen  
\$ 4.000



Dreifacher Kevlar Schutz vorne  
\$ 20.000



Dreifacher Kevlar Schutz an den Seiten  
\$ 20.000



6-Gang Rennübersetzung  
\$ 50.000



Total Boost 600-R  
\$ 30.000



Dreifacher Kevlar Schutz hinten  
\$ 20.000



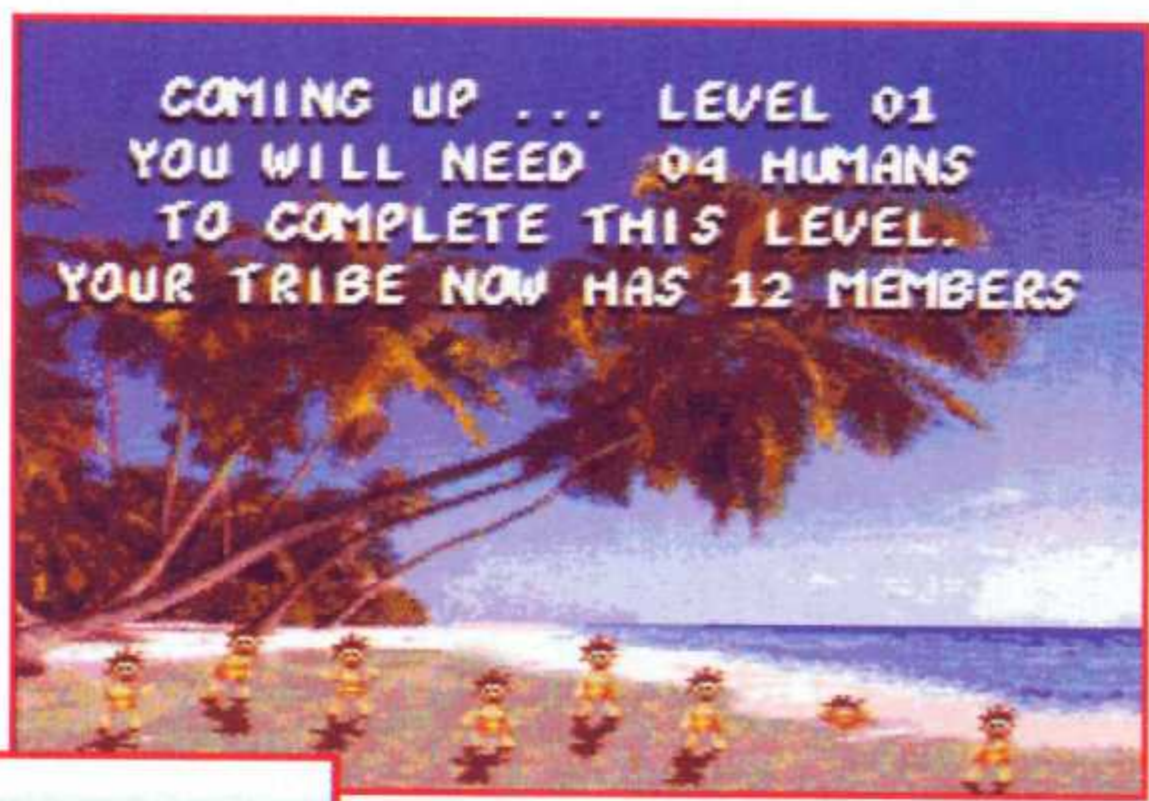
Radikales Rot \$ 0,-



Denkspiel

# HUMANS

■ Hersteller: Imagitec Design/Gametek . Preis ca.: DM 139.- ■



**Jedem System sein Humans, selbst der Jaguar (läuft dort unter dem Namen Dino Dudes) und Nintendos Kleinster kommen noch in den Genuß dieses liebenswerten Denkspiels.**



**A**m Anfang war das Feuer....., tja, wir schreiben das Jahr XXXXX vor Christus und müssen mit ansehen, wie sich eine frühzeitliche Menschensippe mit der beinharten Evolution herumplagt. Alles was diese Primaten anfangs besitzen, ist ihr eher bescheidener Verstand sowie der Instinkt, sich irgendwie fortentwickeln zu müssen. Und bei diesem Unterfangen solltet ihr sie tatkräftig unterstützen. Wie bei Lemmings habt ihr die Aufgabe, die Geschicke der Sippenmitglieder zu steuern und mindestens einen von ihnen sicher zum angestrebten Ziel zu führen. Dabei helfen Euch im Laufe des Spiels die unter-

schiedlichsten Gegenstände. Im ersten Level entdeckt ihr zum Beispiel den Speer, durch den ihr eure Humans mittels einer gewagten Technik über tiefe Abgründe springen lassen könnt. Desweiteren stellen die Humans übereinandergestapelt auch eine prima Leiter da, so daß auch höhere Ebenen erreichbar sind. Wie es sich für ein ordentliches Denkspiel gehört, bedarf die Vorgehensweise natürlich einer gehörigen Portion Taktik und weiser Vor-

sicht, denn falsche Züge können mitunter irreparable Folgen haben und die Anzahl der Mitglieder so derart reduzieren, daß ihr nicht mehr die Mindestzahl an Humans besitzt, um den Level zu meistern. Desweiteren wirken sich falsche Züge natürlich auch negativ auf das knapp bemessene Zeitlimit aus. Dank eines Paßwortsystems sind sämtliche 80 Levels immer wieder direkt anwählbar.

**Ulf Schneider**



● Im ersten Level erhaltet ihr unter anderem den nützlichen Speer.



## ROOTS

Viele halten Humas für ein simples Lemmings-Plagiat. Neben einigen Parallelen weist diese Variante aber auch neue Ideen auf.

## INFO BITS

Paßwortsystem  
Lustige Musikstücke

## GRAFIK 063

## SOUND 070

## FUN 072

## VIEWPOINT

Humans ist ein in jeder Hinsicht nettes und ruhiges Tüftelspiel, das zwar nicht die Klasse und Dynamik der Lemmings erreicht, für eine Weile aber sehr fesselnd sein dürfte. Nervig ist jedoch das brutale Zeitlimit, das ein stures Auswendiglernen voraussetzt, sowie die Tatsache, daß man nach einem fatalen Fehler nicht vorher aus dem Level aussteigen kann.

**Ulf Schneider**



## Schummelmodule

# FFFE 12005

### Die Hardware

Hier kann man sich eigentlich kurz und bündig fassen. Marktführer in Deutschland (bisher eigentlich auch einzig und allein präsent) dürften wohl die

ACTION

REPLAY-Module sein. Seit kurzem ist ebenfalls das GAME MAGED-Modul erhältlich, das genauso wie das Action Replay auch als Adapter für ausländische Spiele dient. Noch in diesem Monat sollen die Händler dann noch mit dem GAME GENIE versorgt werden, welches sich in Großbritannien großer Beliebtheit erfreut.

**So oder so ähnlich reden nur ein paar Zeitgenossen, nämlich die Freezer-Familie. Was solche seltsamen Wörter bewirken und wie man sie einsetzt, ist manchem noch ein Mysterium.**

### Anwendung

Die Cheat-Module werden zuerst in die Konsole gesteckt. Das Spielmodul kommt nun auf den Steckplatz am Gerät. Nach dem Einschalten der Konsole erscheint nun das jeweilige Menü des Moduls. Das AR kann auch während des Spieles aktiviert bzw. deaktiviert werden (einige Codes funktionieren erst dann).

sen schon etwas genauer ins Handbuch schauen. Hier bieten sich allerdings Möglichkeiten wie Zeitlupenfunktion, Bestimmung der Anzahl der "Lives" oder die Höhe der Lebensenergie. Das Game Genie liegt in Vielfalt und Aufmachung ungefähr zwischen den beiden Erstgenannten.

### Technik

Im RAM des SNES werden veränderbare Daten wie Leben, Energie und Score abgelegt. Diese Daten gilt es nun, mittels Modul zu finden und dann gezielt zu verändern. Mit dem AR kann man sogar selbst auf die Suche gehen und somit zu jedem auch noch so neuen Spiel einen Freezer-Code herausfinden. Hierzu ein ganz einfaches Beispiel aus dem Handbuch: Man nehme ein Jump & Run. Beim Start des Spieles hat man eine bestimmte Anzahl

a n

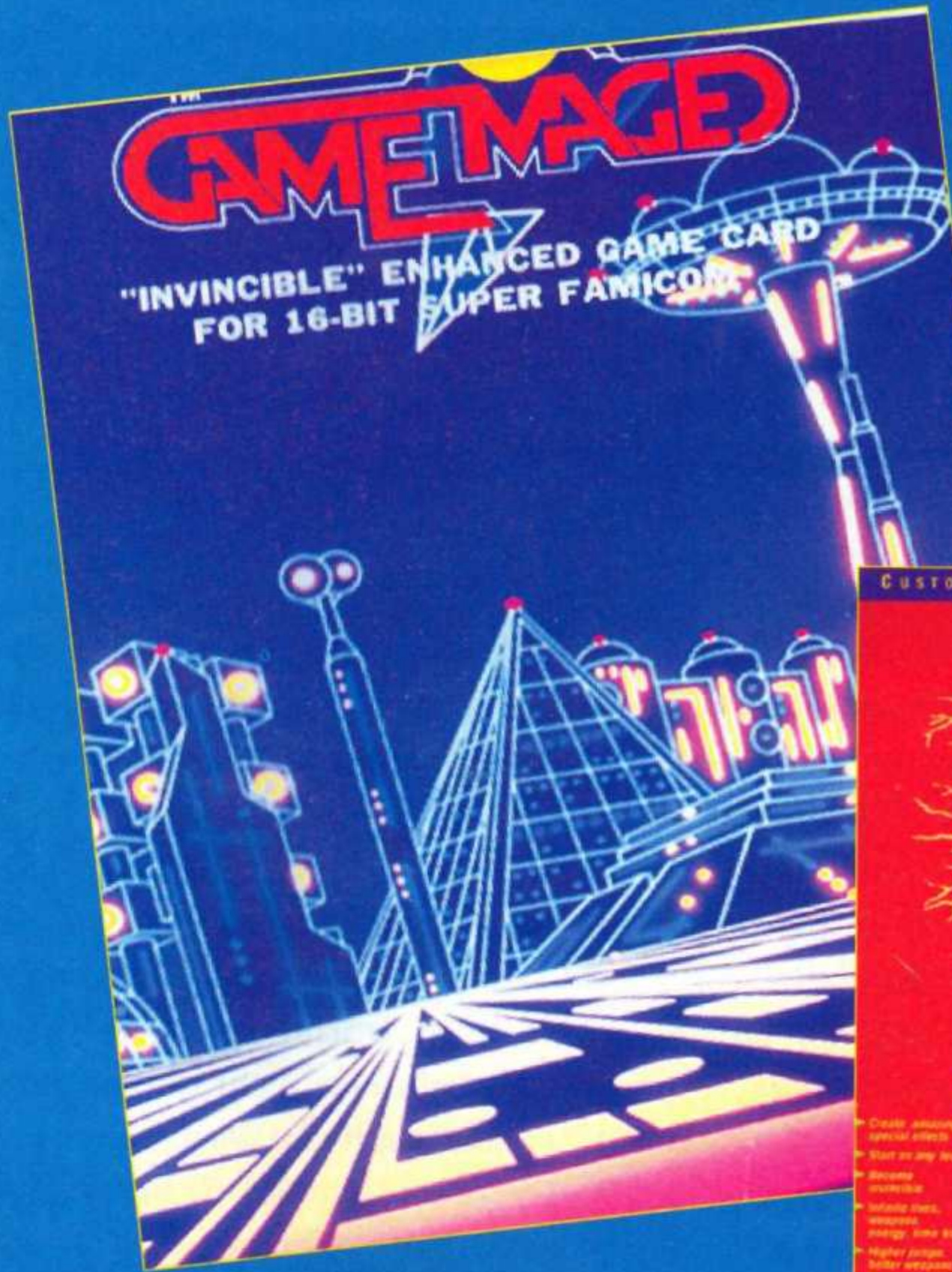
### Unterschiede

Preislich liegen alle drei derzeit erhältlichen Module eng beieinander. Das GM ist am übersichtlichsten gestaltet. Außerdem ist es sehr robust gebaut und die Nutzung als Universal-Adapter macht ebenso keine Probleme. Leider ist man allerdings hier von Code-Veröffentlichungen abhängig. Eigentümer eines Action Replays müs-

● Auch mehrere Codes gleichzeitig können bzw. müssen ab und zu eingegeben werden. So kann man z. B. Beat `em Up-Gegner zum Stillstand zwingen.







● Während das Action Replay in aller Herren Länder an der Spitze steht, müssen sich Game Genie und Game Maged ihre Marktposition erst noch erarbeiten.



Leben (Energie, Punkte) zur Verfügung. Läßt man nun das Action Replay diese Zahl im RAM suchen, "merkt" es sich alle Stellen, an denen diese Zahl vorkommt. Nun spielt man einfach ein paar Schritte weiter und verliert ein Leben. Läßt man nun wiederum nach dieser neuen Zahl suchen, selektiert das Action Replay aus allen gemerkten Zahlen diejenigen aus, die sich um 1 verringert haben. Mit der Zeit bleibt dann nur noch eine Stelle übrig, die für die Anzahl der Leben oder anderem zuständig ist.

Dann ist es auch kein Problem mehr, diesen Punkt nach Belieben zu verändern. Im Prinzip ist es so möglich, so ziemlich jede Stelle ausfindig zu machen und zu manipulieren.

**Fazit**

Das Game Genie ist leider noch nicht in Deutschland erhältlich. In England erfreut es sich recht großer Beliebtheit, liegt aber auch hier klar hinter den Möglichkeiten des Action Replays.

Das Game Maged

Modul ist recht robust gebaut, einfach in der Handhabung und dient zusätzlich noch als Adapter für ausländische Module. Alle Möglichkeiten und mannigfache Optionen bietet hingegen das Action Replay. Neben der Nutzung als Game Adapter steckt zudem ein schier unerschöpfliches Potential in diesem Gerät.

Die Preise steigen und fallen mit den Möglichkeiten des jeweiligen Gerätes. Jedoch sind die Unterschiede nie so hoch, daß man sich unbedingt für das günstigste entscheiden muß. Einige Spiele (teilweise von

bestimmten Herstellern) wollen auch manchmal nicht so recht beim Besch... mitmachen. Entweder geht gar nichts oder das Spiel steigt nach dem ersten Level aus. Mit den in der Play Time veröffentlichten Codes ist aber ein sehr breites Spektrum der Spiele abgedeckt.

**Michael Erlwein**

*PS: Die Überschrift ist der Action Replay Code für Sonic 3, er stellt unendlich viele Leben bereit.*

● Das Game Maged gibt sich auf den ersten Blick am übersichtlichsten.



● Das Eingeben eines Codes ist aber auch nicht viel leichter als bei den beiden Konkurrenten.

**Top Games**

Super NES		Game Boy		Mega Drive	
Aladdin	104,-	Adv. Island I	49,-	Brett Hull Hockey	94,-
Bomberman	99,-	Kirby's Pinball US	69,-	Flashback	94,-
Equinox (März)	129,-	Great Greed Adv.	49,-	F - 1 Race	109,-
Goof Troop	109,-	Mega Man II	49,-	Landstalker (März)	129,-
Mega Man X US	139,-	Nemesis II	39,-	Ottifants	89,-
Road Runner	89,-	Parodius	59,-	Shining Force US	104,-
Street Fighter TE	119,-	Tiny Toons 2	59,-	Tiny Toons	79,-
Young Merlin	139,-	Zelda	59,-	Virtual Pinball	109,-

Reservierungs-Service für Neuheiten  
Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ 0 80 62 / 8 03 26

Viele weitere Artikel sowie Zubehör auf Lager. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an! Versand Inland per Nachnahme (+ DM 8,-) oder Vorkasse (+ DM 5,-). Bei Bestellungen bis 16.00 Uhr erfolgt der Versand am gleichen Tag. Lieferungen ab DM 250,- portofrei

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



## Flipper Simulation

# PINBALL DREAMS

■ Hersteller: Gametek . Preis ca.: DM 129.- ■

**Flipper-Verrückte schlechthin; Grund genug, auch dem Super Nintendo ein vernünftiges Spiel rund um die Metallkugel zu spendieren.**



Im Prinzip hasse ich ja diese vierbeinigen Monster aus der Spielhalle; permanent steckt man seine hartverdienten Märker in den Schlitz und alles, was man für die meist viel zu kurze Spieldauer erhält, ist ein wunderschön blinkendes "Game Over"-Zeichen sowie ein gehöriger Blutrausch. Dank Gametek kann man nun auch zuhause auf dem Super Nintendo intensiv mit den Flipperfingern üben und sich so eine Blamage in der nächstgelegenen Spielhalle ersparen (und natürlich auch eine

Menge Geld). Pinball Dreams darf getrost als eine Simulation bezeichnet werden, denn im Gegensatz zu den Kollegen wie Dragon's Fury oder Sonic Spinball geht es hier sehr realistisch zu und beschränkt sich auf spielerische Mittel, die wir schon vom Original her kennen. Vier verschiedene Varianten stehen



● **Ziemlich düster geht es beim "Nightmare"-Flipper zu. Vom Schwierigkeitsgrad her sicherlich der anspruchsvollste Flipper.**

dem ambitionierten Zocker dabei zur Verfügung: der Weltraum-Flipper "Ignition", die Spielfläche "Steel Wheel", an dem John

Taste (rechte oder linke Taste) sehr bequem auf die Sprünge helfen, wobei übermäßiges Schütteln hier nicht gleich gnadenlos geahndet wird.

**Ulf Schneider**

Wayne und andere Cowboys sicherlich ihre Freude hätten, der moderne Pinball "Beat Box" sowie "Nightmare" mit dem düsteren Grusel-Ambiente. An diesen vier Spielflächen dürfen jeweils bis zu vier Personen um Highscores kämpfen, die aber leider nicht in einem Speicher hängenbleiben. Dafür darf man aber Fortuna mittels der Tilt-

**"INFO BITS"**

Vier verschiedene Flipper auf einem Modul  
Exzellente Soundeffekte

**"ROOTS"**

Traurig, traurig, aber bislang wurde dem Super Nintendo-Besitzer jeglicher Flipperspaß verwehrt. Systemübergreifend läßt sich dieses Spiel sicherlich am besten mit Pinball Fantasy vom Amiga bzw. CD 32 vergleichen.



**GRAFIK 062**  
**SOUND 075**  
**FUN**  
**072**

**"VIEWPOINT"**



Vom Spielwitz und Einfallsreichtum her wird dieses Flipper-Sammelsurium sicherlich keinen Spieler vom Stuhl reißen. Trotzdem konnte ich dieser Simulation aufgrund der realistischen Ballphysik und dem guten Spielgefühl einiges an Spielspaß abgewinnen. Als Training für den "Ernstfall" sicherlich gut geeignet, auf Dauer aber etwas ermüdend.

**Ulf Schneider**



Shoot 'em Up

# CYBERMORPH

■ Hersteller: Attention to Details. Preis: ca. DM 120,- ■

**The future is now! Atari, die Ahnherren der Videospiele, präsentieren nach längerer Konsolen-Abstinenz endlich ihr neues technisches Meisterwerk, unterstützt von satten 64 Bit.**

Wie bei Starwing kontrolliert Ihr bei diesem Spiel einen extrem wendigen Raumgleiter, der mit einem ausbaufähigen Schuß sowie besonderen Waffen wie den Smartbomben ausgestattet ist. Desweiteren entschied man sich wie bei Nintendos Kollegen für die Polygon-Grafik, die aber diesmal ausschließlich mit ausgefüllten Flächen arbeitet. Schauplatz der ganzen Ballerei sind insgesamt 40 exotische Planeten, die in fünf Levels unterteilt wurden und mit einem Paßwort immer wieder anwählbar sind. Als Pilot Eurer Raumschleuder könnt Ihr Euch völlig uneingeschränkt bewegen und die Planetenoberfläche nach wertvollen Kristallen absuchen. Dies ist auch die Hauptaufgabe, denn nur wenn Ihr die vorgege-

bene Mindestzahl an Kristallen eingesammelt habt, dürft Ihr den Planeten wieder verlassen. Natürlich erschweren fiese Aliens in ihren Blechbüchsen Eure Aufgabe, doch durch den richtigen Einsatz Eurer Bordkanone klärt sich so manche Streiterei von (fast) ganz alleine. Da man als primitiver Mensch natürlich nicht immer die völlige Übersicht hat, hilft Euch eine stets freundliche elektronische Co-Pilotin mit mehr oder weniger guten Ratschlägen bei Euren Missionen.

**Ulf Schneider**



● **Ein kleines Briefing stimmt Dich auf das Spiel ein.**

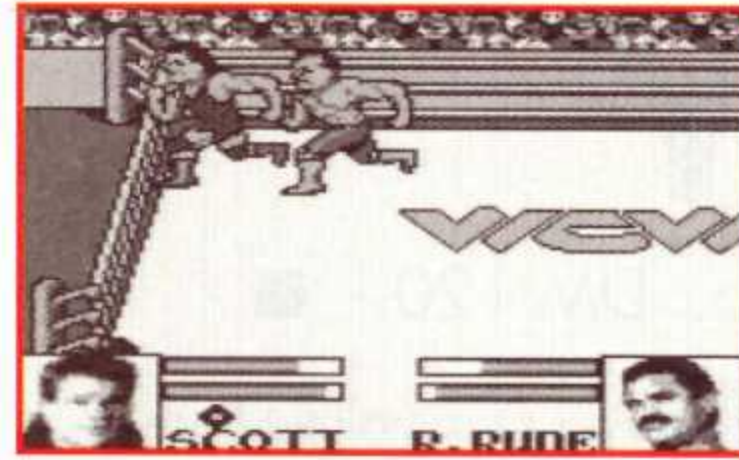


● **Mittels Radar könnt Ihr die Edelsteine aufspüren.**

**GRAFIK 080**  
**SOUND 070**  
**FUN**  
**085**

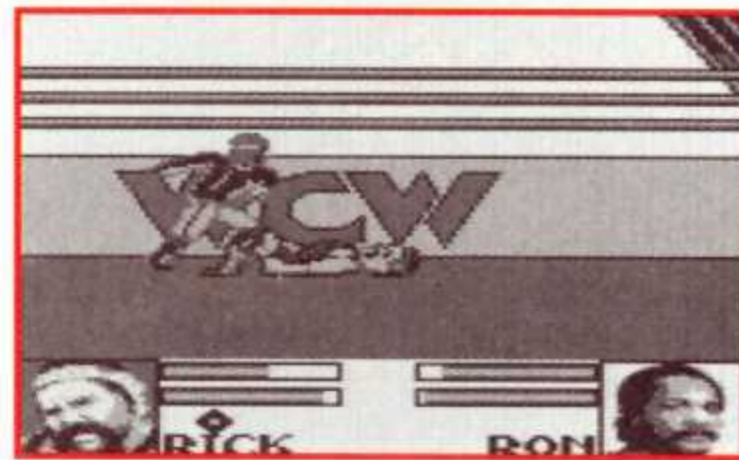
# W.C.W. - THE MAIN EVENT

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



● **Bei W.C.W. spannen sich nur die Lachmuskeln.**

Im Gegensatz zur übermächtigen W.W.F. führt der W.C.W.-Verband sicherlich ein karges Schattendasein. Für eine Videospiellizenz reicht es allemal aus und so dürfen wieder einmal ein paar spärlich bekleidete Herren



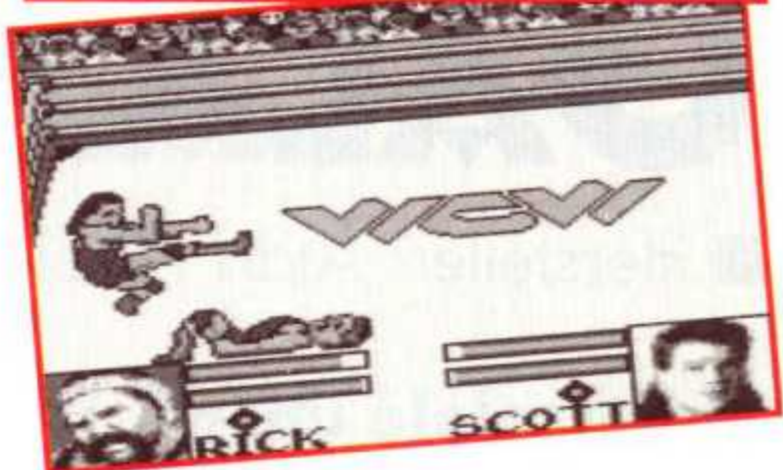
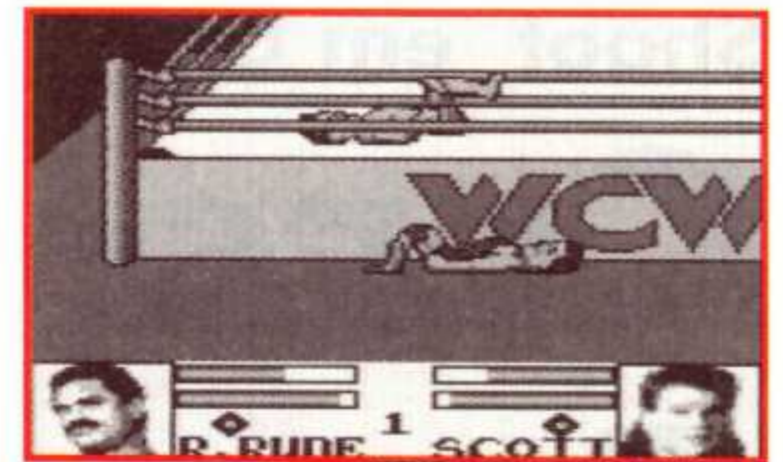
# THE LAWN-MOWER MAN

■ Hersteller: Sales Curve Ltd., Preis: ca. DM 80,- ■



● **Echte Virtual Reality auf dem Game Boy?**

Wir erinnern uns: Der Wissenschaftler Dr. Angelo benutzt den naiven Jobe für seine Virtual Reality-Experimente. Innerhalb kürzester Zeit verwandelt sich Jobe in ein übermenschli-

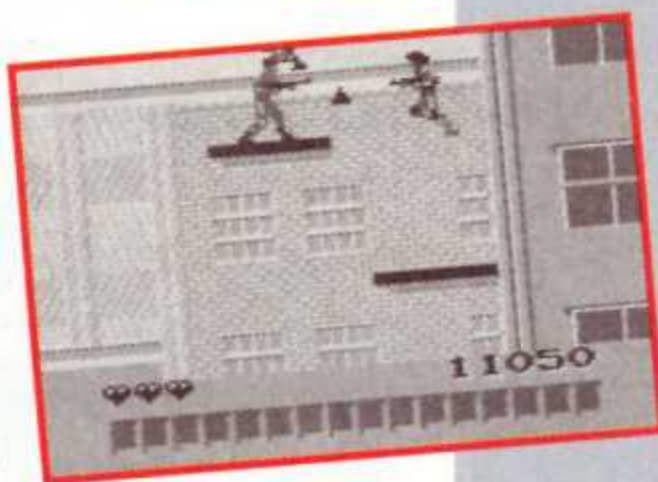


in den Ring steigen. Wie so oft, ist dieses digitale Catchen spielerisch die reinste Flaute: Schlagen, Treten und zu guter Letzt den Gegner mit einem anschmiegsamen "Pin" beglücken, das war's an spielerischer Mannigfaltigkeit. Wer es billiger haben will, sollte sich das Ganze lieber auf RTL 2 reinziehen.

**Ulf Schneider**

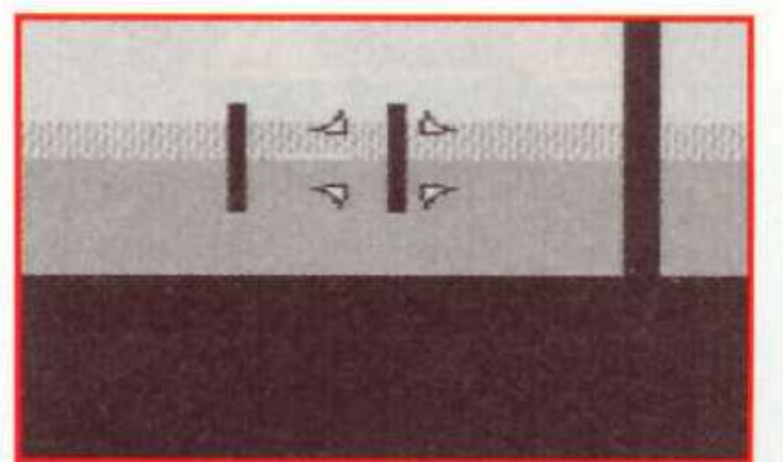
**Grafik 058%**  
**Sound 055%**  
**Fun 048%**

ches Monster, das die Weltherrschaft anstrebt. Ihr schlüpft jetzt in die Rolle Dr.



Angelos, um dieses Vorhaben zu verhindern. Sieben Levels, aufgeteilt in reale und virtuelle Welten, gilt es zu meistern. Dies dürfte nur den wenigsten gelingen, denn der Schwierigkeitsgrad ist in meinen Augen geradezu abartig hoch. Schaut Euch lieber noch mal den Film an.

**Ulf Schneider**



**Grafik 062%**  
**Sound 060%**  
**Fun 043%**



### Shoot 'em Up

# CRESCENT GALAXY

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

### Ballerspiele über alles auf dem Jaguar.

**A**uch das dritte Spiel für Ataris Wunder-Konsole reiht sich nahtlos in die Reihe der bisher erschienenen Titel ein, denn es darf wieder nach Herzenslust geballert werden. Als Corporal Tavor McFur kämpft Ihr Euch durch fünf Levels, wovon die ersten vier in x-beliebiger Reihenfolge angegangen werden dürfen. Power Ups und insgesamt zwölf Extrawaffen sind hierbei natürlich sehr hilfreich, besonders heroische Leistungen werden in einer Highscore-

Liste festgehalten. Crescent Galaxy ist genau die Sorte Spiel, die Ataris Baby überhaupt nicht gebrauchen kann. Einzig ein paar nette Licht/Schatten-Effekte retten das Cartridge vor der absoluten Katastrophe.

**Ulf Schneider**



● Extrawaffe: Weltraumschleuder im Einsatz.

● In den Kristallen verbergen sich viele Power Ups.

GRAFIK 062  
 SOUND 032  
 FUN  
 042

### Shoot 'em Up

# RAIDEN

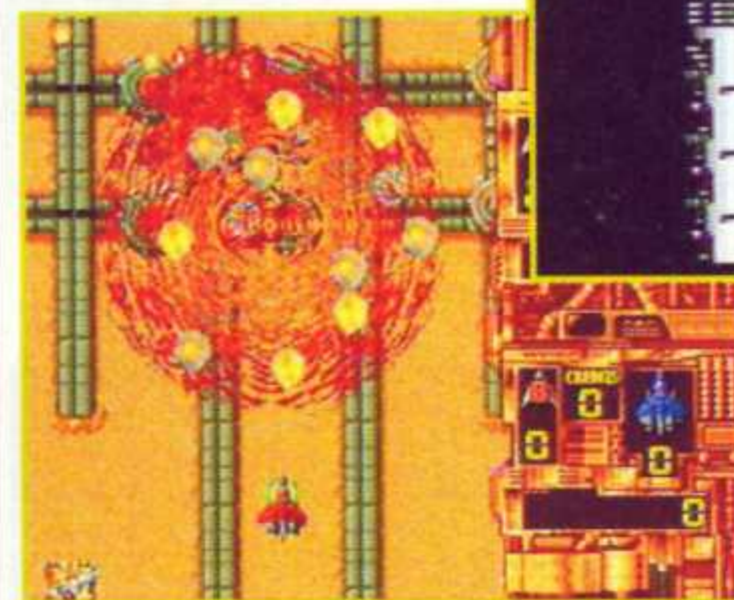
■ Hersteller: Imagetec Design . Preis ca.: DM 100.- ■

### Fabteks Automaten-Oldie trifft auf Ataris Future-Konsole.

tenumsetzung, demonstriert aber in keinsten Weise die Fähigkeiten von Ataris Wunder-Konsole. Grafik und Sound sind absolut unspektakulär, zudem haben geübte Zocker die Erde in einer guten halben Stunde gerettet.

**Ulf Schneider**

**D**ie Story ist schnell erzählt: Feindselige Außerirdische sind wieder mal drauf und dran, die Erde zu unterjochen, doch haben sie nicht mit Euch gerechnet. Mit einem Kampffluger ballert Ihr Euch durch acht vom Schwierigkeitsgrad her kontinuierlich ansteigende Levels, an deren Ende jeweils ein dicker Obermotz wartet. Die etwas ärmliche Standardbewaffnung läßt sich natürlich durch Power Ups gehörig steigern, mit maximaler Feuerkraft putzt Ihr die Gegner relativ locker weg. Raiden ist sicherlich eine gute Automa-



● Die Extrawaffen lassen sich sehr schwer aufmotzen.

GRAFIK 055  
 SOUND 050  
 FUN  
 060



## Jump & Shoot

# SPINMASTERS

■ Hersteller: Data East . Preis ca.: DM 399.- ■

**Wunder gibt es immer wieder! Die neueste modulare Software für SNKs Edelkonsole ist ausnahmsweise nicht im beinharten Beat'em Up-Genre angesiedelt.**



Data East liefern mit Spinmaster ihr Debüt-Werk für das Neo Geo ab. Willkommen im Club Data East! Bei ihrem Erstlingswerk entschieden sich die Programmierer für die in Japan eher unpopuläre Jump & Run-Sparte. Helden in diesem

kostbaren Stück Software sind zwei Brüder und deren Freundin Mary. Wie das im harten Videospielalltag nun einmal so ist, kommt da wieder so ein schräger Professor vorbei und läßt durch seine Handlanger die geliebte Freundin entführen.

In dieser Situation ist es natürlich mit dem viel gepriesenen Pazifismus vorbei, stattdessen begeben sich die beiden Helden auf eine fünf Levels lange Odyssee. Neben ihrer Standardwaffe, dem Jo-Jo, dürfen sie auch mit anderen großkalibrigen Argumenten wie Bomben, Doppelschuß oder Lenkraketen auftrumpfen, die sich in den vielen Item-Truhen befinden. Wer nach einem besonders hohen Punktekonto schießt, kann die Gegner auch mit einer gezielten Po-Attacke angreifen, allerdings ist hier das Risiko des Energieverlustes

sehr hoch. Wer indessen das Feind-Problem einfacher in den Griff kriegen möchte, sollte auf die begrenzt zur Verfügung stehenden Smart-Bomben zurückgreifen.

**Ulf Schneider**



● Spinmaster bietet tonnenweise Comic-Grafiken.

**INFO BITS**

Comic-Grafik  
Zwei-Spieler-Modus

**GRAFIK 073**  
**SOUND 071**  
**FUN**  
**075**

**ROOTS**

Auf dem Mega Drive bieten die Gunstar Heroes ein ähnliches Spielprinzip, wobei dieses Modul mehr auf dem Kasten hat.

**VIEWPOINT**

Spinmaster ist ein für die Spielhalle geradezu typisches Actionspiel, das zwar ohne größere Überraschungsmomente auskommt, aufgrund des unkomplizierten Spielprinzips aber gerade zu zweit viel Spaß bietet. Mit einer Memory Card wird man allerdings schon in kürzester Zeit (Nettospielzeit 25 Minuten) den letzten Boss plattgemacht haben.

**Ulf Schneider**



# ROLLENSPIELE

**Ha, da ist sie, die dritte Seite. Zumindest schon einmal ein Anfang. Das Ende der Leiter ist schließlich noch lange nicht erreicht. Mit noch etwas mehr Leserbriefen habe ich genug überzeugende Argumente an der Hand, um auf noch etwas mehr Platz zu pochen, hoffentlich kann ich da auf Eure Unterstützung verlassen. Als kleinen Anreiz verlosen wir unter den nächsten Einsendungen alle hier getesteten Shadowrun-Artikel sowie das riesige Brettspiel "Die Legende des Sagor". Kleines Gewinnspiel: Wer erkennt das Cover von DSA-Tools wieder (wurde schon mal für einen Fantasy-Roman verwendet)? Schreibt einfach den richtigen Titel unter Euren nächsten Leserbrief und gewinnt DSA-Tools!**

**Alexander Geltenpoth**

## BattleTech

Hallo Alexander,  
Ich möchte in das Rollenspielgenre einsteigen. Deshalb wollte ich in das Spiel BattleTech investieren. Dazu einige Fragen:

1. Was ist alles im Kompendium enthalten?
2. Was sind die "Kellhounds"?
3. Sollte ich mir die Datenkarten auch zulegen?

Christian Thießen

Als erstes muß ich mal klarstellen, daß BattleTech selbst eher ein Strategiespiel ist, das zugehörige Rollenspiel heißt MechWarrior.

1. Das Kompendium enthält sämtliche Regeln aller drei Boxen (Battle-, City-, und Aero-Tech) in überarbeiteter Form und ist damit äußerst preiswert, allerdings muß man dazu einen Spielplan erstehen, den es einzeln zu kaufen gibt.
2. Eine der berühmtesten (und auch fähigsten) Söldnergruppen des 4. Jahrtausends.
3. Die Datenkarten sind für jeden fanatischen Sammler ein Muß, als Einsteiger würde ich erst prüfen, ob mir das Spiel überhaupt gefällt, bevor ich mir so extravagante und für das Spiel eigentlich unerhebliche Zusätze kaufe.

## Streiter für DSA

Hi Alex,  
Die Rollenspielecke existiert immer noch, also melde ich mich wieder. Ich habe ein paar Fragen, aber die allererste ist: Warum hast Du meinen Namen nicht in der PT 1/94 abgedruckt?...

1. Hast Du etwas gegen DSA oder insbesondere gegen DSA-Spieler? In der PT 2/94 lästerst Du nicht schlecht über uns. Okay, DSA ist vielleicht nicht DAS Rollenspiel, aber sooo schlecht ist es auch nicht, vor allem kommt es doch darauf an, WIE man es spielt. Als DSA-Spieler muß man überhaupt nicht intolerant sein, ich spiele jede Menge andere RPGs...

2. Wieso hältst Du den DSA-Kampf für eine Schnecke, im Vergleich zu Shadowrun geht er doch relativ schnell vonstatten.

3. Ich höre ganz gern passende Musik, wenn ich DSA spiele, aber weil ich keine anderen Stücke kenne, mußte ich immer auf Computersounds zurückgreifen. Kannst Du mir irgendetwas anderes empfehlen?

4. Okay, die Änderungen bei SR2 sind schon größeren Umfangs.

5. Gibt es eigentlich speziell für

SR ein Magazin?

6. Lohnt es sich, ein SR-Abenteuer zu kaufen?

7. Ihr habt doch früher mit Rumir's Magic aus Hanau gearbeitet, warum jetzt nicht mehr?

8. Und wieder möchte ich den Lesern eine SR-Spielhilfe ans Herz legen. Das Buch "Shadowtech" gibt es bis jetzt zwar nur in Englisch, aber die beschriebene Cyberware ist so wichtig, daß dieses Buch eigentlich vor dem Straßensamurai-Katalog hätte übersetzt erscheinen müssen.

9. Ich lese gerne SR-Romane, es soll auch irgendwann eine Trilogie zu "Deutschland in den Schatten" erscheinen. Weiß jemand, wann?

Thorsten Reichelt  
Am Storchsborn 6  
63546 Hammersbach

Das mit dem Namen tut mir schrecklich leid, ich hole es jetzt aber sofort nach.

1. Wenn ich von DSA behauptete, das System sei weniger gut, so meine ich selbstverständlich das reine Regelwerk und keine Spielhilfen oder Kampagnensets. WIE man ein Rollenspiel handhabt, hat überhaupt nichts mit den Regeln zu tun, nicht einmal mit dem System. Ich habe gegen DSA-Spieler, die sich

auch mit anderen Systemen beschäftigen, absolut nichts einzuwenden. Mein Zorn trifft nur jene, die nur DSA kennen und es für das göttlichste Spiel auf der Welt halten.

3. Dazu müßte ich näheres über Deinen Musikgeschmack wissen, aber wie wäre es mit Klassik, da gibt es zu jeder Atmosphäre die passende Melodie.

4. Vor allem wurde mit ein paar Fehlern aufgeräumt.

5. Nie von etwas derartigem gehört, vielleicht kann Dir ein Leser weiterhelfen (daher die Adresse).

6. Sieh Dich um!

7. Für die PT nur das Beste, Muster des Herstellers kommen eher und sicherer an.

8. Kommt bestimmt bald, vielen Dank für den Tip.

9. siehe 5.

## WANTED!

## DEAD or ALIVE!

Suche RPG-Gruppe (DSA, SR, Cyberpunk, PP&P, Paranoia, Midgard) im Raum Baden-Baden - Brühl - Rastatt.

Patrick Braun  
Bergengruenstr. 8  
76530 Baden-Baden



Suche RPG-Spieler im Kanton Zürich  
 Florian Wyss  
 Sonnenhofstr. 6  
 8340 Hinwil

Welche AD&D-Gruppe tauscht mit uns (wir spielen Dark Sun) Erfahrungen, Ideen, neue Regeln und Abenteuer aus?

Martin Noetken  
 Keplerstr. 3  
 53773 Hennef/Sieg

RPG-Gruppe in Tölz sucht Mitspieler (Alter 12-14). Hauptsächlich DSA, andere Systeme sind willkommen.

Stefan Ludwig  
 Alpenblickstr. 8  
 83679 Sachsenkam  
 Tel.: 08021/5564

Wer hat Lust, sich mit einem knallharten BattleTech-Söldnerregiment zwecks Ranking-Kämpfen anzulegen?

Daniel Kronmüller  
 Oberforststr. 23  
 65520 Badlamberg

Ravenloft geht übrigens an Martin Noetken, mit Mystic

War darf sich Christian Thießen vergnügen. Viel Spaß!

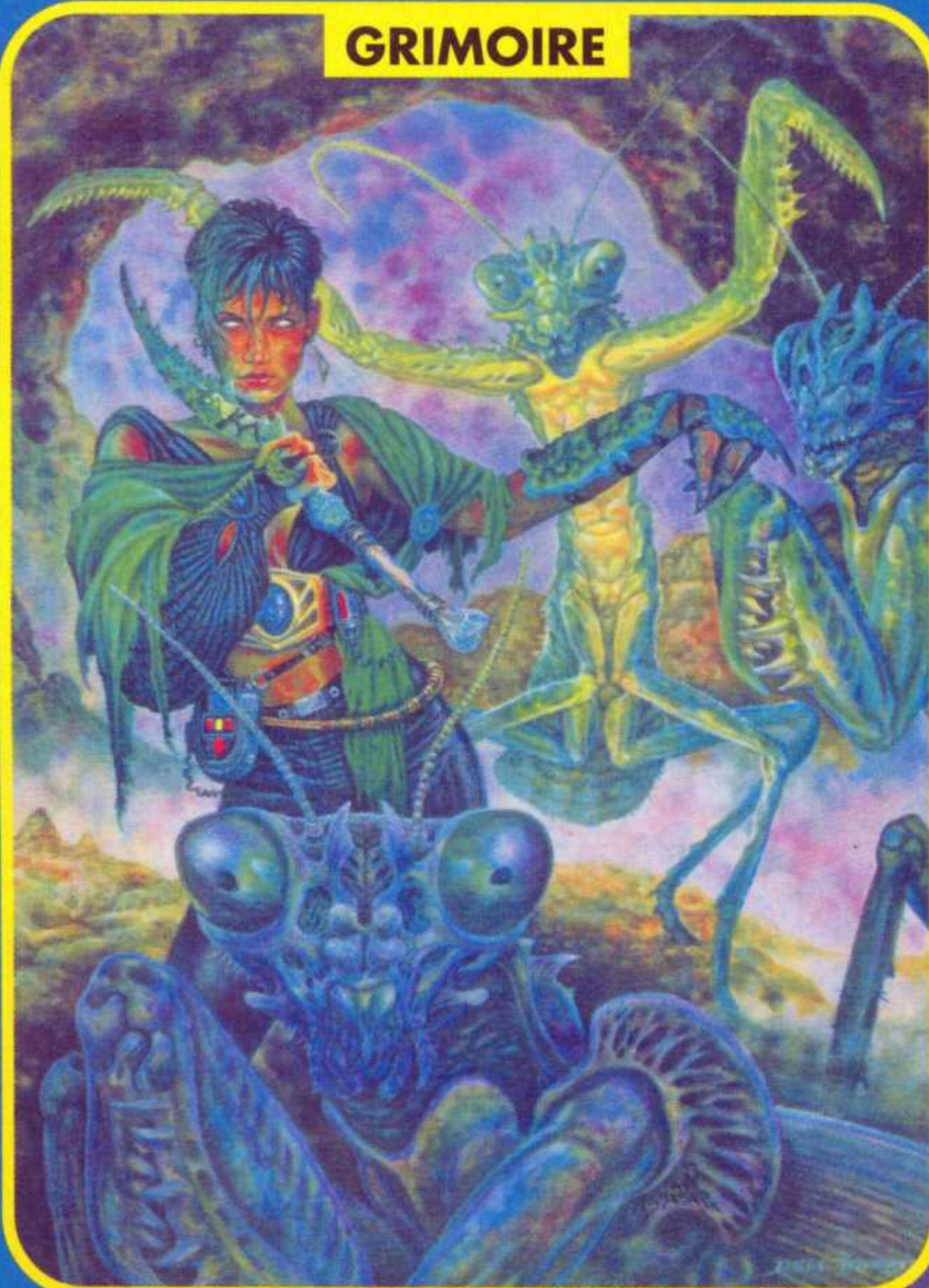
deren Anwendung viel Zeit unnötig verschwendet. Mit den neuen DSA-Tools für Windows nimmt Euch der PC eine ganze Menge Würfelarbeit ab.

Spielleiter haben bei der Generierung eigener Kampagnen häufig das Problem des passenden Schwierigkeitslevels. Fällt den Helden die Lösung zu leicht, so wird es langweilig, überschätzt der Meister jedoch die Fähigkeiten seiner Gruppe, führt das schnell zu deren Ableben. DSA-Tools erlauben Euch, jede Kampfsituation (Zauberprüche inklusive!)

Mit DSA-Tools könnt Ihr aber auch jeden beliebigen Helden erstellen oder einen neuen auswürfeln. Selbst die Talente und alle bekannteren Ausrüstungsgegenstände sind integriert, wenn Eure Charaktere in Zukunft aufsteigen oder sich sonst verbessern, braucht Ihr nicht lange auf dem alten Blatt herumzuradiieren. Ein kleiner Mausclick genügt und das neue Charakterblatt wird ausgedruckt. Sämtliche verwendeten Regeln sind natürlich auf dem neuesten Stand. So ein Programm sollte es eigentlich zu jedem komplizierteren Rollenspiel geben.

Verlag: Fantasy Productions  
 Muster von: Fantasy Productions  
 Tel.: 0211 / 924 22 42  
 Umfang (Handbuch): 120 Seiten  
 Preis: DM 70.-

### GRIMOIRE



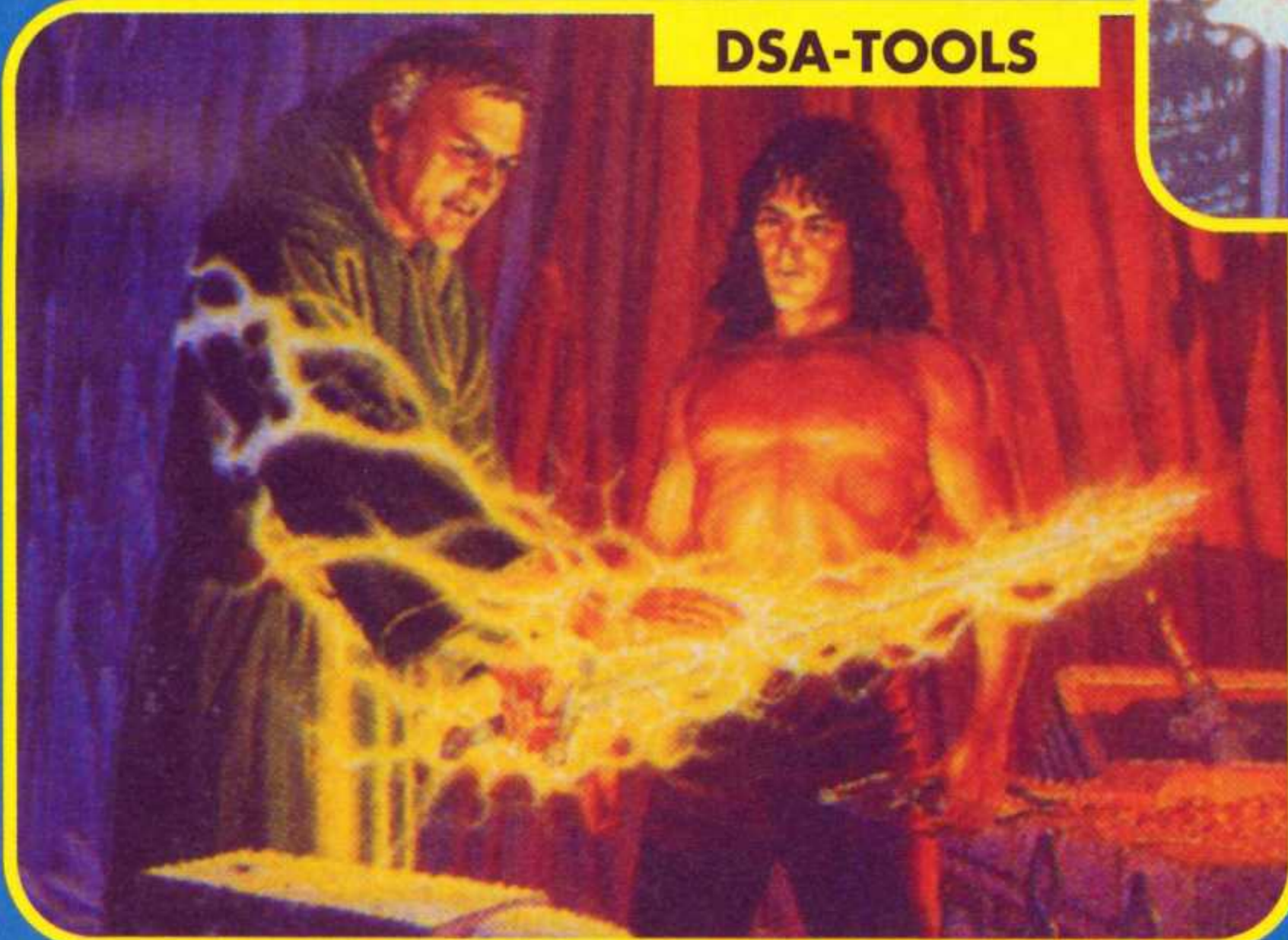
### GRIMOIRE



## DSA-Tools Spielhilfe für DSA

Die erfolgreichsten Rollenspiele weisen für gewöhnlich auch die komplexesten Regelsysteme auf,

### DSA-TOOLS



zu simulieren, bis zu 100 Beteiligte können sich in einem großen Scharmützel gegenseitig die Köpfe einschlagen, ohne daß auch nur ein Würfel geworfen wird. Natürlich läßt sich so auch während des Abenteuers selbst Zeit sparen.

## Grimoire

Handbuch der praktischen Thaumaturgie  
 Spielhilfe für Shadowrun; 9. überarbeitete Auflage

Magie und Zauberei gehört neben der Matrix zu den wichtigsten Eigenheiten von Shadowrun. In jedem Rollenspiel tritt in diesem Zusam-



menhang das gleiche Problem auf: Die mythischen Mächte lassen sich nur schwer in das konventionelle Regelwerk einbinden, sodaß detailliertere Zusätze notwendig werden.

Im üblichen Shadowrun-Stil erfährt man aus dem Grimoire alle für Magie wesentlichen Informationen. Dabei wird bereits Bekanntes aus der Version 2.01D etwas umfangreicher wiederholt. Wirklich neu sind die Erklärungen zu den Druiden, die logischerweise hauptsächlich in Großbritannien auftreten. Einige Quellen beschreiben sogar die berüchtigten Insektenschamanen und toxischen Schamanen sowie die zugehörigen Geister und anderen erwachten Wesen.

Zauberfähige Charaktere besitzen in Shadowrun eine unglaubliche Macht, aus Gründen der Gerechtigkeit müssen sie deshalb einige Schwächen in Kauf nehmen (keine Cyberware, Gefahr des Ausbrennens...). Diese Nachteile werden noch einmal genauer erläutert. Zum Beispiel kann ein Zauberer in

bestimmten Situationen gezwungen sein, für sich ein Geas zu wählen, d.h. er muß gewisse Zusatzregeln einhalten, um zaubern zu können.

Das Grimoire enthält natürlich auch bisher unbekannte Regeln. Magiebegabte besitzen ein eigenes Stufensystem, das innerhalb der einzelnen Schulen Anwendung findet. Die Fähigkeiten des Zauberers verbessern sich dadurch drastisch, aller-

dings nur im Bereich der Magie, sodaß es dem Spielleiter leicht fallen wird, auch weiterhin würdige Gegner seiner Gruppe entgegenzuwerfen.

Zum Abschluß werden eine ganze Reihe neuer Zaubersprüche unter die Lupe genommen. Außerdem erfährt man detailliert, wie eigene Kreaturen passend eingliedert werden können und man selbst Gegenstände verzaubert. Damit

wird das Grimoire für jede Spielergruppe, in der auch nur ein Magier hext, unerlässlich.

Verlag: Fantasy Productions  
Muster von: Fantasy Productions  
Tel.: 0211 / 924 22 42  
Umfang: 180 Seiten  
Preis: DM 40.-

Shadowrun hat sich ziemlich schnell zum bekanntesten deutschen Dark Future-Rollenspiel gemauert. Mehrere Kampagnentests ausschließlich zu diesem System sind daher sicherlich angebracht und erleichtern den Interessierten unter Euch hoffentlich die Auswahl.

### **Dream Chipper**

Wer kennt ihn nicht! Die Rede ist von Jack the Ripper, dem wohl berüchtigsten Serienmörder überhaupt. Auf einen solchen Verrückten soll das Shadowrun-Team Jagd machen. Die Möchtegern-Detektive erfahren relativ schnell, daß es sich hier um mehr handelt, als einen armen Irren. Die kompliziert versponnenen Fäden lassen sich

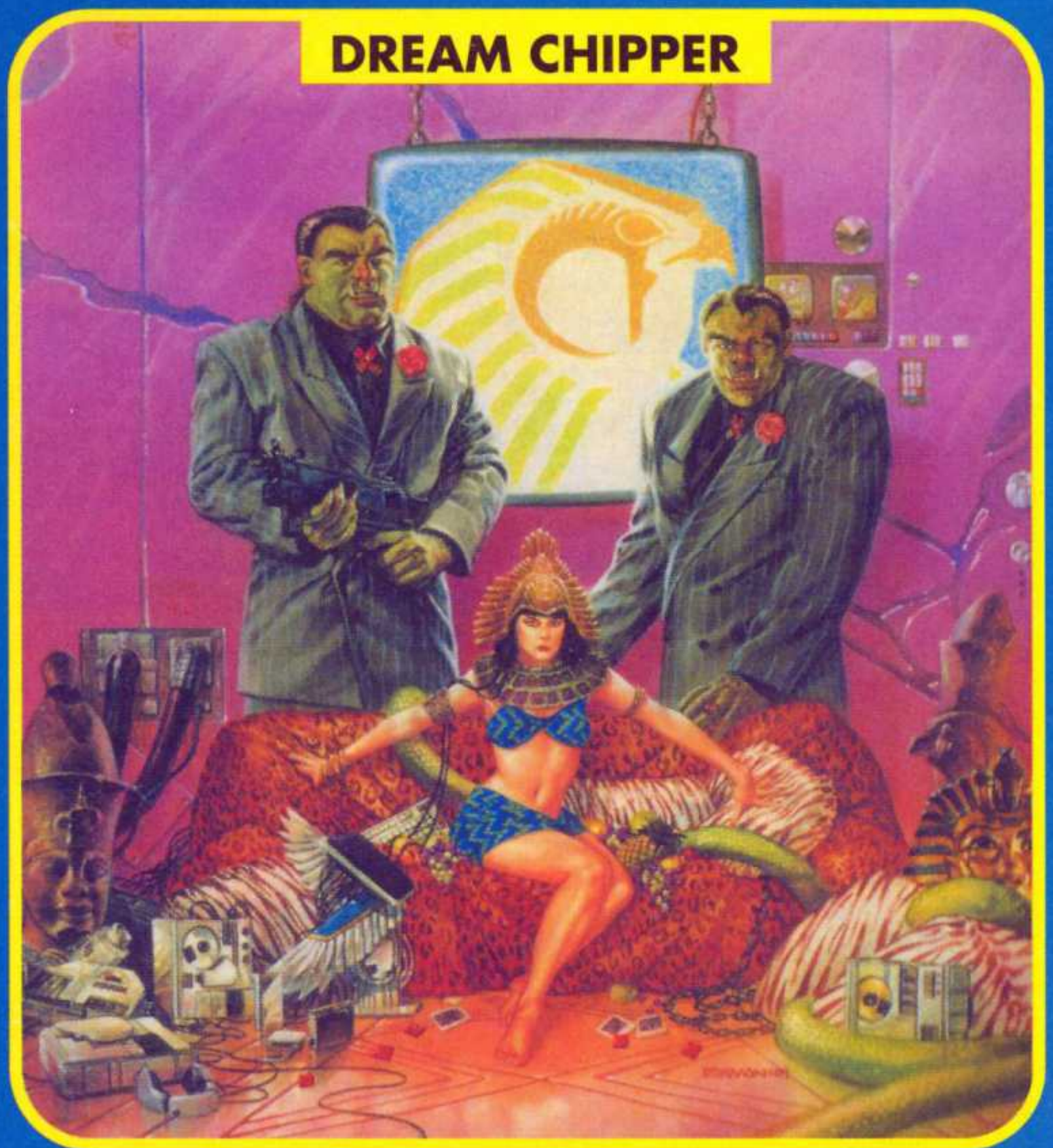
### **SCHLAGSCHATTEN**



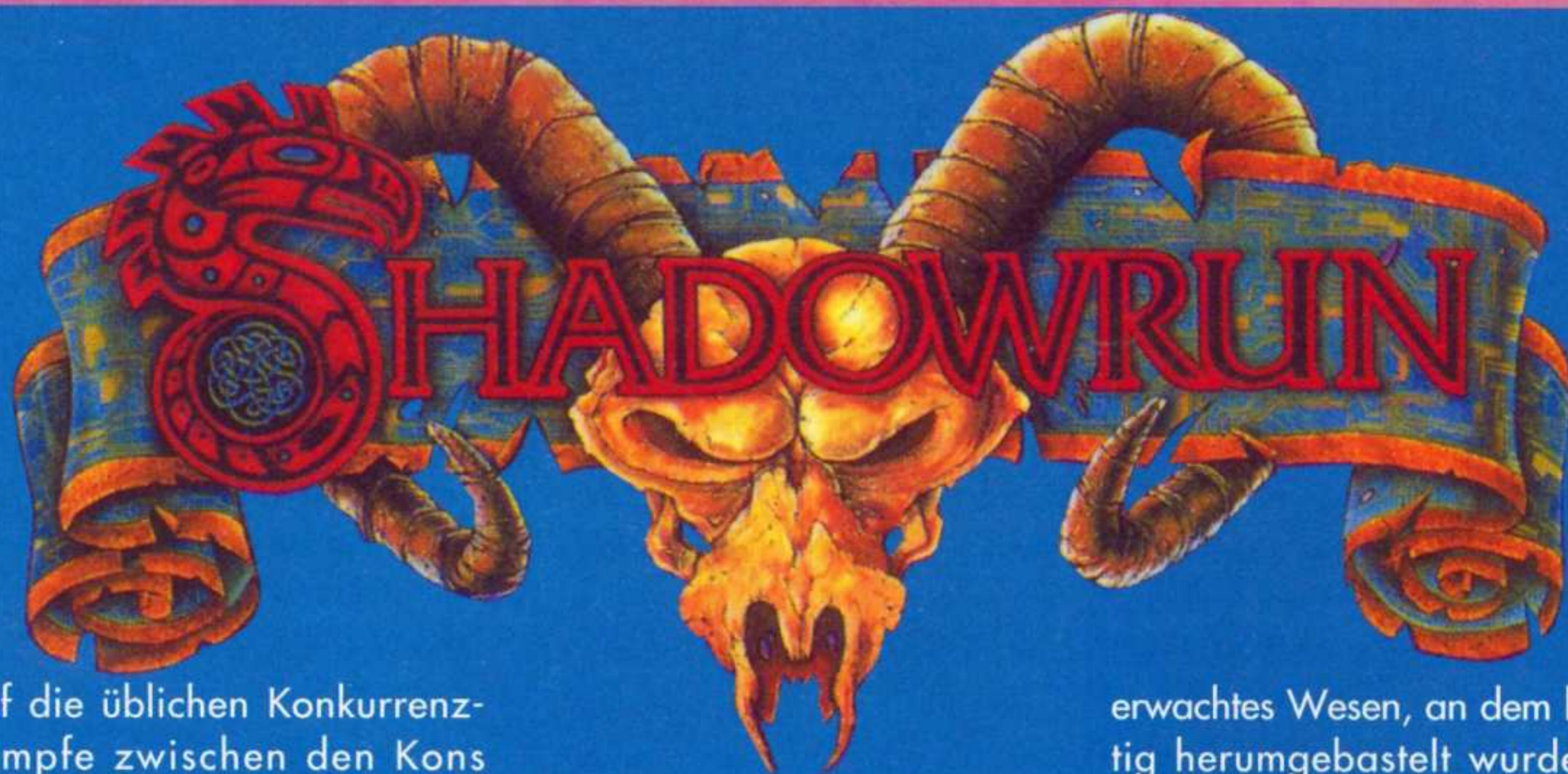
### **KÖNIGIN EUPHORIA**



### **DREAM CHIPPER**







auf die üblichen Konkurrenzkämpfe zwischen den Kons zurückverfolgen, die es aber gar nicht gern haben, wenn man sich in ihre Angelegenheiten einmischt.

Verlag: Fantasy Productions  
Muster von: Fantasy Productions  
Tel.: 0211 / 924 22 42  
Umfang: 75 Seiten  
Preis: DM 25.-

## Königin Euphoria

Eine weitere Schlacht zweier Kons ist entbrannt. Nur sehr schleppend kann es der Gruppe gelingen, an die nötigen Informationen heranzukommen. Sollte sie aber wirklich erfolgreich sein und das Intrigenspiel durchschauen, wartet eine unheimliche Begegnung, die leicht tödlich endet. Zumindest ein Zauberer in der Gruppe wäre von großer Hilfe.

Verlag: Fantasy Productions  
Muster von: Fantasy Productions  
Tel.: 0211 / 924 22 42  
Umfang: 65 Seiten  
Preis: DM 25.-

## Schlagschatten

Gleich drei Abenteuer, die alle im Deutschland des Jahres 2053 spielen, verbergen sich hinter diesem Titel. "Deutschland in den Schatten" muß man nicht unbedingt durchgelesen

haben, aber es bietet doch einen gewissen Vorteil.

## Murdermedia

Wieder einmal geraten die Runner zwischen die Fronten, ein sensationslüsterner Medienkonkämpf um Einschaltquoten und legt sich dabei mit skrupellosen Kons an, die natürlich ungestört im Verborgenen arbeiten möchten. Da bleibt nur zu hoffen, daß die Opfer der nächsten Intrigen und Morde, die brutal in den Medien verbraten werden, nicht die Spielercharaktere selbst sind.

## Lösegeld für eine Leiche

Hierbei handelt es sich um ein nahezu klassisches Detektivabenteuer. Die Verknüpfungen sind relativ kompliziert, eine wahre Herausforderung für jeden Spieler. Selbst unerfahrene Meister können hier ihre Fähigkeiten antesten. Es werden einige Tips beschrieben, die sich auch allgemein als hilfreich herausstellen können. Nach mehreren gefährlichen Situationen kommt es schließlich zur "Show Time", wobei die Runner sämtliche aufgestauten Aggressionen entladen dürfen.

## Prometheus

Der Feuerbringer ist im Jahr 2053 nichts anderes als ein

erwachtes Wesen, an dem kräftig herumgebastelt wurde. Ein sehr kurzweiliges Abenteuer, das jedoch Spielern wie Spielleiter in rollenspieltechnischer Hinsicht nur wenig abverlangt. Ideal für Einsteiger, die sich erst noch einleben wollen.

Verlag: Fantasy Productions  
Muster von: Fantasy Productions  
Tel.: 0211 / 924 22 42  
Umfang: 120 Seiten  
Preis: DM 36.-

# SPIEL TRAUM

Hasestr. 48  
49074 Osnabrück



**Fantasy-, Sci-Fi-, Horror- & Detektiv-Rollenspiele.**  
AD&D · Cthulhu · MERS  
RuneQuest · Shadowrun  
StarWars · Vampire · u.v.m.

**Taschenbücher, Romane, & Computerspiele für viele bekannte Rollenspiele**

**Strategie- & Taktikspiele**  
BattleTech · Spacehulk · Warhammer (Fantasy/40K)

**Miniaturen · Bausätze  
Würfel · Farben**

Fordert unseren 64 Seiten starken Katalog gegen 3 DM in Briefmarken an!

**Info Hotline:** Tel. 0541/ 21152.  
Ihr ruft an, wir geben Auskunft.

## Spieleversand Philipp Pfitzenmaier

### Riesenauswahl an preiswerten Strategie- und Rollenspielen

#### BattleTech (dt.)

BattleTech Luxusausgabe	69.-
BattleTech Kompendium	39,80
Hardware Handbuch 3025	39,80
Die Kell Hounds	24,80

#### AD+D 2 (dt.)

Rabenhorst (Box)	53.-
Dunkle Sonne (Box)	53.-
Mythen+Legenden	39.-
Drachenlanze Klassiker	31.-

#### Audio-CD

CDs zur musikalischen	
Untermalung von Rollenspielen	
Battlethemes	27.-
Where Evil Lurks	27.-

**Spieleversand  
Philipp Pfitzenmaier  
Eschenrieder Straße 21  
82194 Gröbenzell**

Versand per NN +9.- DM; Ausland: Vorkasse + 15.- DM



#### DSA

**Neu!  
Die neue DSA-Box  
Götter, Magier + Geweihte  
nur DM 53.-**

Dunkle Städte...	39.-
Mantel, Schwert ...	39.-
Kaiser Retos Waffenk.	29,80
Mond über Phexcaer	16,80
Kleinodien (Avent.Bote)	16,80

**Neu im Sortiment:  
STAR TREK + STAR WARS  
Bausätze  
Details auf Anfrage!  
Umfangreichen Katalog gegen  
5.- DM in Briefmarken!**

**Telefon: 08142/54670 \* Telefax: 08142/9927**



# PLAY TIME

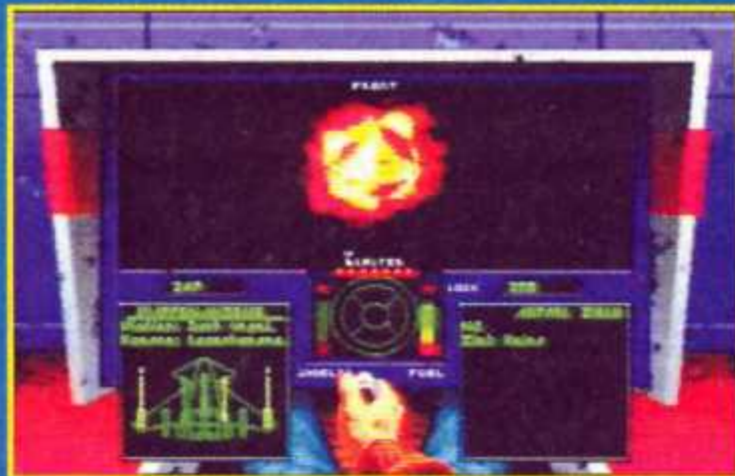
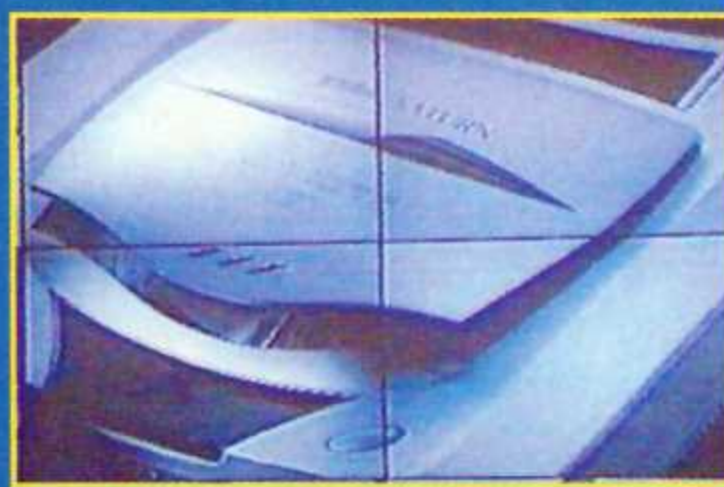


## ARENA

**The Elder Scrolls:** Bethesda Softworks brachte schon Terminator Rampage für den PC in ansprechender 3D-Perspektive heraus. Nun begeben sie sich in Richtung Rollenspielgenre. Genauso virtuell oder wurde die dritte Dimension vergessen?

## SATURN SPECIAL

16 Bit beherrscht den Markt. 32 Bit drängt nach vorn. 64 Bit ist schon lange keine Utopie mehr. Wir zeigen, wo sich in dieser Riege der Saturn von Sega aufhält.



## WING COMMANDER CD 32

Der Weltraumklassiker auf dem PC findet nun auch auf den Silberscheiben des CD 32 einen Platz. Brillante Umsetzung oder Ruckelsyndrom wie auf dem A 500?

## MICROCOSM CD 32/MEGA CD II/PC CD-ROM

Psygnosis setzt auch auf die CD-Technik und launcht endlich das lang angekündigte Microcosm. Wurden die verfügbaren Ressourcen richtig genutzt oder zieht sich nur ein langatmiger, pixeliger Film über den Screen?



## SNES-NACHSCHUB

Mega Man X und Pop 'n Twinbee - The Rainbow Bell Adventure bieten auch für Nintendos 16 Bit-Flaggschiff neue Munition. Rohrkrepierer oder Volltreffer?



## VIRTUA RACING

Mit dem Sega Virtua Processor bestückt, stellt sich Virtua Racing als das beste und schnellste Rennspiel für den Mega Drive vor. Ob die Vorschußlorbeeren berechtigt waren und ob der recht hohe Preis gerechtfertigt ist? Ein ausführlicher Test in der nächsten Play Time!



DIE NÄCHSTE PLAY TIME ERSCHEINT AM: 06. April 1994

### Impressum:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90 403 Nürnberg  
Telefon 09 11/53 25-0

### Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
"Play Time"  
Isarstraße 32-34  
90 451 Nürnberg  
Telefon 09 11/9 68 32-0

**Geschäftsführer:** Adolf Silbermann

**Chefredakteur:** Christian Geltenpoth

**Stellv. Chefredakteur:** Christian Müller

**Leitender Redakteure:** Thomas Borovskis, Hans Ippisch, Uwe Kraft, Oliver Menne (verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)

**Redaktions-Assistent:** Michael Erlwein

**Bildredakteur:** Roland Gerhardt

**Textkorrektur:** Herbert Aichinger

### Redaktion Deutschland:

Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

### Hotline - Play Time:

Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

**Redaktion England:** Timothy Wilkins

### Freie Mitarbeiter:

Thomas Brenner, Markus Geltenpoth, Lars Geiger, Markus Gurnig, Martin Müller, Andreas Rizzi, Götz Schmiedehausen, Ulf Schneider, Martin Weidner

### Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Träger

### Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

### Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

### Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH  
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg  
Telefon: 02 03/305 11 11;  
Telefax: 02 03/305 11 34  
Thorsten Szameitat  
Telefon: 09 11/968 32-19;  
01 71/621 31 46;  
Telefax: 0911/642 63 33

**Druck:** Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury, U.K.  
**Titel-Artwork:** Future Publishing  
**Poster-Artwork:** Virgin und Sony Imagesoft

### Abonnement:

Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 69.- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

### Manuskripte und Einsendungen:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

### Urheberrecht Text:

Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.



# 3.3.1994

**Die Begegnung der  
3. Art. In Deiner  
Stadt. Bei Deinem  
Händler. Nur  
für Deinen  
Mega Drive.**



# SEGA



**Come to Marlboro Country.**

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)