

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

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

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

COMPUTEC
VERLAG

J11426E
ISSN 0946-6320

2/95



Düsen und Propeller am PC
Wings of Glory
US Navy Fighters

Der Amiga läßt's krachen
Cannon Fodder 2
Power Drive

Was kann es wirklich?
Mega Drive 32X &
alle Spiele im Test

Box-Spaß im SNES-Ring
Super Punch Out

Der Weltraum



Super-Gewinnspiel
skau-Reise im Kampfjet
4x Flugtickets nach USA
10x WC3 Special Edition
und, und, und...

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Strasse 6
90403 NÜRNBERG
Postvertriebsstück
Entgelt bezahlt
J 11426E 77/04 00261
77011609

WING COMMANDER 3

EIN MEILENSTEIN MIT OSKAR-QUALITÄTEN



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



sonntags und dienstags
als Serie in SIEBEN

Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

Das ist Videospiele Spaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände. Höchste Ansprüche werden erfüllt. Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität. Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu. Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Videogame der Saison! Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels. Animaniacs, das ist Videospielepower für das Super NES und den Sega Mega Drive. Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“

SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:
„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“



KARSTADT

KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß

F&P 94/440
KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77
ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

AUSSERIRDISCH 24



Die enormen Vorschüßlorbeeren, die manche Spiele bis zu ihrer Veröffentlichung einheimen, sind angesichts des fertigen Produkts plötzlich oft Schall und Rauch. Nicht so Wing Commander III. Origins Mammut-Werk überzeugt auf ganzer Linie, straft alle Zweifler Lügen und setzt die Meßlatte für 1995.



Electronic Arts und Origin schicken moderne Kampffjets und fliegende Seifen-

kisten in den Himmel. Können die CD-ROM-Spiele US NAVY Fighters und Wings of Glory die hohen Erwartungen erfüllen?

FLUGKÜNSTLER 43&46

Ob Krieg spielen mit Pixelmännchen geschmacklos oder unterhaltsam ist, muß jeder für sich selbst entscheiden. Ob das strategische Actionspektakel Cannon Fodder 2 an den Kultstatus des Vorgängers anknüpfen kann, erfahrt Ihr in unserem Test.



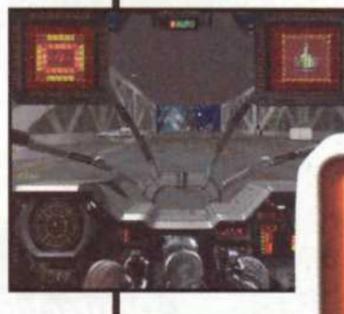
BALLERMÄNNER 86

Über Schlammrampen heizen, durch Kurven schlittern, Zeitpunkte erreichen. Im Rallysport kann viel Dramatik stecken. U.S. Gold hat nun mit Power Drive eine Umsetzung für fast alle Systeme geschaffen. Die Amiga-Version konnte uns am meisten überzeugen.



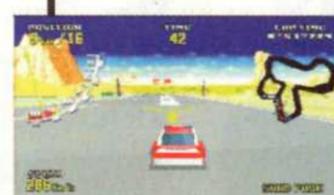
BIFF BANG POW 113

Einen Höhepunkt in der Videospiegelgeschichte durften wir 1985 erfahren. Mike Tysons Punch Out setzte damals auf dem NES neue Maßstäbe. Zehn Jahre später will uns auch die 16Bit-Version Super Punch Out erneut mit tollem Gameplay in den Ring ziehen.



32 BIT-ZAUBER 100

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



Der nächste Schritt ist getan. Segas 32Bit-Hardware-Aufsatz für den Mega Drive verspricht neue Spielqualitäten. Die Voraussetzungen dafür sind jedenfalls geschaffen. Entscheidend aber wird die Software sein. Wir haben alle bisher erhältlichen Spiele im Test.





Christian Müller

Ganz kurz...

Ein Monat der Superlativen. Der dritte Teil der Weltraumsaga um den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse bricht alle Rekorde. Enorme Entwicklungskosten, brillante Technik und hervorragende Wertungen. Dabei stahl ein Päckchen aus Japan Wing Commander 3 fast die Show. Der Inhalt: Ein Sega Saturn und eine Sony Play Station. Mit dabei waren Videospiele, von deren technischer Qualität man vor wenigen Monaten noch hätte träumen können. Damit steht fest, daß uns 1995 ein hochinteressantes Jahr bevorsteht.



Rubriken

Charts	124
Coin Up	10
Game Over	130
Hermann der Dungeonmeister	121, 123
Highlights	3
Inhalt Tips & Tricks	50
Inserentenverzeichnis	129
Kleinanzeigen	126
Leserbriefe	120
Leserumfrage	83
News	6
Rollenspiele	128
Tip & Tricks	51



Specials

Klik & Play	20
MEGA DRIVE 32X	100



Into the Future

NINTENDO VIRTUAL BOY	12
SATURN, PLAY STATION	14



Reviews

PC	
Aladdin	36
Crystal Caliburn	46
Der König der Löwen	36
Panzer General	47
Cleanman	42
Ult. Body Blows	43
Power Drive	43
Project X	44
Space Federation	48
World Cup Golf	44
X-Wing	45
Voyeur	45
Tie Fighter-Def. of the Empire	47

PC CD-ROM	
Colonization & Civilization	40
Commander Blood	46
Cyberia	32
Cyberwar	40
Death Gate	40
Dragon Lore	40
FPS Football '95	41
Freddy Pharkas	47
Hammer of the Gods	41
Ishar 3	42
Koshan Conspiracy	42
NASCAR Racing	42
Power Drive	46
Quest for Glory 4	44
Star Trek 25th	44
Ultimate Football	48
US NAVY FIGHTERS	46
Virtuoso	45
Warcraft	40
WING COMMANDER 3	24
WINGS OF GLORY	43

AMIGA	
Alien Breed III - Tower Assault	95
Bodycheck	91
CANNON FODDER 2	86
Der Clou! Profidiskette	91
Doppelpaß	92
Fields of Glory	88
Lords of the Realm	90
Marvin's Marvellous Adv.	94
PGA European Tour	92
Pinball Illusions	93
Pinkie	93
POWER DRIVE	94
Rise of the Robots	88
SimCity 2000	90
Super Stardust	89

AMIGA CD 32	
Arcade Pool	91
Bubble & Squeak	93
Guardian	90
Jetstrike	90
Marvin's Marvellous Adv.	95
Wild Cup Soccer	94

MEGA DRIVE 32X	
Doom 32X	101
Space Harrier	104
Star Wars Arcade	100
Super Afterburner	101
Virtua Racing Deluxe	101

MEGA DRIVE	
Battle Frenzy	106
Boogerman	106

Die Videospielehersteller rüsten 1995 zur großen Weltmarkt-Schlacht. Mittlerweile läuft in Japan der Konkurrenzkampf um die Gunst der Videospiele schon auf vollen Touren. Wir haben Sonys Play Station und Segas Saturn auf abenteuerlichen Wegen nach Deutschland gebracht und geben einen ersten Einblick. Riese Nintendo hält sich noch zurück und zeigte derweil den Virtual Boy, von dem wir Euch Bilder der Hardware und erste Screenshots zeigen dürfen.

16



- Generations Lost ————— 106
- Kick Off 3 ————— 107
- Mega Turrican ————— 112
- PGA Golf 2 ————— 108
- Power Drive ————— 108
- Red Zone ————— 108
- Rise of the Robots ————— 110
- Rock 'n' Roll Racing ————— 111
- Rugby World Cup '95 ————— 110
- Shaq Fu ————— 111
- Snooker ————— 111
- Syndicate ————— 106

MEGA CD

- BC Racers ————— 110
- NBA Jam ————— 107
- Novastorm ————— 107
- Snatcher ————— 111
- Star Wars Chess ————— 112

GAME GEAR

- Ecco 2 - Tides of Time ————— 106
- WWF RAW ————— 110

SUPER NES

- Biker Mice from Mars ————— 113
- Bonker ————— 113
- Daze before Christmas ————— 113
- Demon's Crest ————— 114
- Fievel goes West ————— 114
- Heberekes Popoon ————— 115
- Itchy & Scratchy ————— 115
- Kick Off 3 ————— 116
- Kid Clown ————— 116
- Magic Boy ————— 116
- Magical Quest 2 ————— 116
- NHL 95 ————— 117
- Radical Rex ————— 118
- Shaq Fu ————— 119
- Super Pinball ————— 118
- Super Punch Out ————— 113
- The Brainies ————— 119
- The Hurricanes ————— 119

GAME BOY

- Bubble Bobble 2 ————— 113
- Desert Strike ————— 114
- Itchy & Scratchy ————— 115
- Monster Max ————— 117
- Mr. Nutz ————— 117
- NBA Jam ————— 117
- Prehistoric Man ————— 118
- Samurai Showdown ————— 119
- Super Chase HQ ————— 119
- Super Space Invaders ————— 119
- USHRA Monster Trucks ————— 119

INHALT

PLAY TIME

SYNDICATE



Verdeckte Operationen, geheime Aufträge, ein komplexes Spielerlebnis. Bullfrogs Agentenspiel ist ein Lichtblick im Jump & Run-Dschungel der Videospiele.

106

LORDS OF

THE REALM



Impressions entführt Euch mit einem gekonnten Strategie- und Action-Mix in das finstere Mittelalter und erinnert an die glorreichen Tage von Defender of the Crown.

90

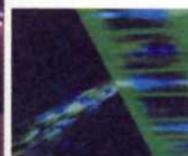
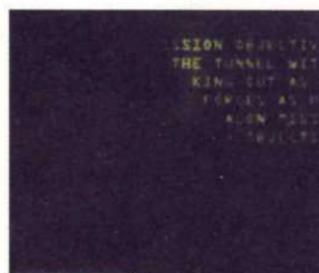
MAGICAL QUEST 2



Der Mäuserich kommt nicht zur Ruhe. Nach Sonys Mickey Mania darf Herr Maus nun mit seinem Liebchen Minnie auf große Jump & Run-Tour gehen.

116

CYBERIA



Die Überraschung des Monats. Interplays fesselndes Actionspiel konnte mit innovativen Ideen, faszinierendem Gameplay und einer packenden Story Origins Wing Commander 3 fast den Rang ablaufen.

32

5

Blue Byte auf Hochtouren

Die Mülheimer (Battle Isle, Die Siedler) Spieleproduzenten arbeiten auf Hochtouren an ihren Neuvorstellungen für die erste Jahreshälfte 1995.

Von vielen schon lange erwartet wird das Rollenspiel Albion, das von ehemaligen Thalion-Programmierern (Amberstar, Ambermoon) derzeit ins Leben gerufen wird. Besonderheit: Albion wird über drei Grafikmodi verfügen. In zweidimensionaler Vogelperspektive werden Gebiete erkundet und die Phantasie-Welt erforscht. Sobald es spannend wird und der Spieler auf Schlüsselszenen trifft, schaltet sich eine 360°-scrollende 3D-Sicht ein, die bei entsprechender Rechenpower auch in SVGA dargestellt werden kann. Die Actionteile werden taktisch geführt und anschließend in einem ani-

miierten 3D-Fenster dargestellt, ähnlich Battle Isle 2. Albion soll noch im April '95 für PC CD-ROM erscheinen.

Zweiter Schwerpunkt ist eine Gemeinschaftsproduktion mit dem Auswärtigen Amt der Bundesrepublik Deutschland: Die Große Rally. In Brettspielmanier soll man spielerisch Europa bereisen und seine Länder und Nationen kennenlernen. Ein bis fünf Spieler können Handel treiben, Grundstücke kaufen und viel über unsere europäischen Nachbarn lernen. Die Große Rally (Arbeits-titel) soll bis Ende März '95 fertiggestellt sein.

Auch von der Battle Isle-Serie gibt es Neues: Der Schatten des Imperiums. Mit neuen Einheiten, neuen Karten und erstmals unter Windows lauffähig wird die großartige Strategie-Saga ab Mitte nächsten Jahres fortgesetzt. Auch das literarische Battle Isle, das Buch „Battle Isle - Eine Welt im Aufbruch“, wird fortgesetzt. „Aristos Diener“ ist ab März/April im Handel erhältlich.



● **Die drei Anwendungsmöglichkeiten: als Lenkrad ist der Stick jedoch am sinnvollsten und leichter zu konfigurieren.**



Aus Eins mach Drei!

Die Firma Windhorst Electronic vertreibt ein völlig neues Eingabegerät, welches sich binnen Sekunden in drei verschiedene Joysticks verwandeln läßt. Der MS 200 E ist für alle Simulationsliebhaber gedacht und wird wie jeder andere Stick an den Gameport der Soundkarte angeschlossen. Die Fähigkeiten sind allerdings verblüffend.

An einer Art Pult mit Lenkrad sind, mit einem Kabel verbunden, zwei Fußpedale befestigt. Somit kann nach einigen Minuten der Konfiguration ein Spiel wie Nascar Racing mit Gas und Bremse, Schalten über zwei Buttons am Lenker und Steuern mit den Lenkrad gespielt werden.

Wer lieber in der Luft oder im All umherfliegt, der zieht das Lenkrad ab, und übrig bleiben zwei Flugzeugknüppel. Das Höhenruder kann auch hier auf die Pedale gelegt werden. Und wer jetzt noch in seiner Softwarebibliothek ein Motorradrennen findet, der kann die Griffe des Flugstick nach vorne wegrehen und erhält einen waschechten Bikelenker.

Die Verarbeitung ist funktionell, macht jedoch teilweise einen recht einfachen Eindruck. Beim dem empfohlenen Verkaufspreis von DM 149,- gibt es allerdings beim besten Willen nichts zu meckern, kauft man doch eigentlich gleich drei Joysticks.

Bezugsadresse
Multitask Computersysteme GmbH & Co KG
Frau Lercht • Kulmbacherstr. 10 • 95445 Bayreuth
Tel. 0921/761167 • Fax 0821/51167

Wir sagen NEIN!

Oft genug liest man in Nachrichtenmagazinen und Illustrierten schiere Horrorgeschichten über die angeblich verderbliche Wirkung von Computerspielen. Als Beispiel sind meist minderwertige Programme mit rechtsradikalem oder pornografischem Inhalt genannt. Und wirklich scheinen gerade rechtsradikale Kreise in Mailboxen und auf Schulhöfen mit üblen Machwerken wie z.B. KZ-Manager oder Anti-Türken-Test aktiv zu sein. Völlig einzudämmen werden solche rassistischen Machenschaften nie sein, zu weit verzweigt und undurchsichtig ist hier die Szene.

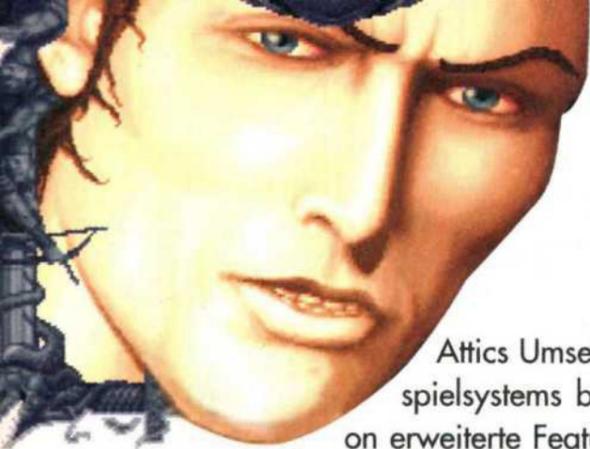
Einen völlig neuen Ansatzpunkt bietet das Bundesinnenministerium in Zusammenarbeit mit Art Department. Mit einem soliden Adventurespiel, das als Freeware verteilt und kopiert werden darf, setzt man ausländerfeindlichem Denken gezielt einen Kontrapunkt entgegen. In „Dunkle Schatten“ spielt man die Rolle eines Jungen, der in den Schulferien beim Bau eines Jugendzen-

trums mithelfen will und dabei unversehens auf Widerstand stößt, vermeintliche Freunde und Bekannte von einer anderen Seite kennenlernt, in seiner Stadt Randalierern und Gewalttätern begegnet, die das ganze Vorhaben sabotieren wollen.

Wir sehen Dunkle Schatten als positiven Beitrag für die Freeware- und Computerspiel-Szene und sind sicher, daß Play Time-Leser NEIN sagen zur Gewalt gegen Ausländer.

Bestellen könnt Ihr das Adventure „Dunkle Schatten“ beim Bundesministerium des Inneren
Kennwort „Fairständnis“
Graurheindorfer Str. 198
53117 Bonn





DSA 2 jetzt auf CD-ROM

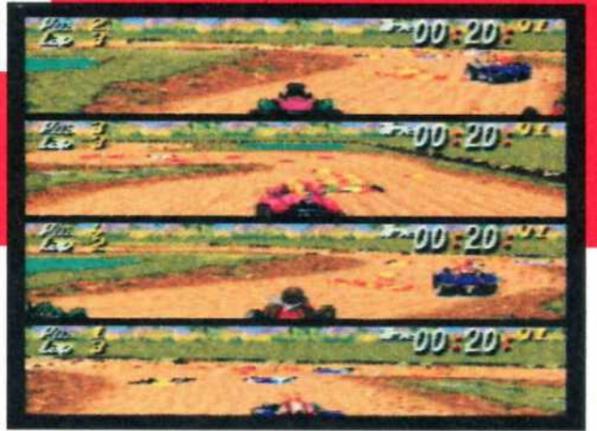
Attics Umsetzung des populären Rollenspielsystems bietet in der CD-ROM-Version erweiterte Features: Auf zwei CDs befindet sich u.a. der komplette neu abgemischte CD Audio-Soundtrack, neue Zwischensequenzen lassen die Spielatmosphäre noch spannender erscheinen. Praktisch: DSA 2 ist jetzt direkt von CD spielbar. Alle jene, die sich schon die Floppy-Version zugelegt haben, können jetzt das Speech Pack erhalten, das aber mit vier Disketten nicht den Umfang der CD-ROM-Sprachausgabe erreicht. Währenddessen wurde Sternenschweif in den USA vom amerikanischen Fachmagazin Strategy Plus zum besten Computer-Rollenspiel 1994 gekürt. Für Guido Henkel von Attic ein Ansporn, den nächstjährigen Preis wieder zu gewinnen. Herzlichen Glückwunsch.



● **Guido Henkel ist stolz auf die US-Auszeichnung: Bestes Computer-Rollenspiel.**

Mit Street Racer auf Weltreise?

Cool! Zum Rennspiel-Spektakel Street Racer (SNES) gibt es jetzt auch noch jede Menge hochkarätige Preise zu gewinnen. Der Gewinner der dt. Street Racer-Meisterschaft im Frühjahr darf sogar für zwei Wochen auf eine Weltreise gehen, der Zweitplatzierte gewinnt zwei Wochen Australienaufenthalt mit Besuch des Formel 1-Rennens in Adelaide. Reisen nach Portugal (mit Formel 1-Karten für Estoril), Besuche bei Games World in Köln, bei XBase in München, Freikarten für das F1-Rennen in Hockenheim, Vierspieler-Adapter und Zeitschriftenabos kann jeder der Teilnehmer an der „Race around the World“-Competition gewinnen. Teilnahmekarten gibt's im Fachhandel und werden vor Schulen verteilt. Einsendeschluß ist der 31.3.1995.



Grafiken und Bilder satt!

Interessante CD-ROMs mit Fotografien und Zeichnungen können viel optisches Vergnügen bereiten. Auch Schüler- und Firmenzeitschriften sowie viele private User nutzen diese bequeme Möglichkeit der Bebilderung ihrer Werke. Tausende von Bildern im GIF- oder Photo CD-Format sind inzwischen erhältlich. Aufgeteilt nach Themengebieten oder bunt zusammengewürfelt sind sie bei vielen Versandhändlern erhältlich. Empfehlenswert: GIF-Galaxy (über tausend GIF Bilder) sowie die Themengebiete der Picture Show-Serie (je ca. 100 Photo CD-Bilder).

Bezugsquelle: Opdirom, Hauptstr. 49, 35510 Butzbach-Ostheim

Höllischer Kart-Spaß

Die Newcomer von Manic Media lassen es gleich bei ihrem Spieledebüt heftig krachen. Super Karts heißt ein neues Rennspiel-Spektakel, das bisher einzigartig auf dem PC sein soll. Ein eigens entwickeltes Grafiksystem erlaubt die Darstellung gerenderter Grafiken mit bis zu 50 Bildern pro Sekunde. Dadurch soll die Rasanz des Kart-Sports die PC-Monitore zum Glühen bringen. Einen Test zu Super



Karts lest Ihr in der nächsten Ausgabe. Das Leistungsspektrum liest sich jedenfalls schon vielversprechend: Netzwerkfähig für bis zu acht Spieler gleichzeitig, Split-Screen im Zwei-Spieler-Modus, 16 Strecken, vier Levels, acht Fahrer. Der Clou: Mit einem Virtual Reality-Helm auch noch cyberspace-fähig.



Software- versand Buß



Tel. 0 60 35 / 1 88 63
Fax 0 60 35 / 1 88 68

NEU NEU NEU
Keine Versandkosten!

Fordern Sie unsere
Gratis-Preisliste an!

Amiga, IBM u. Kompatible 3,5"
CD-Rom, CD 32, Mega Drive
Super Nintendo, Mega CD

Sie erreichen uns persönlich
Mo.-Fr. v. 17.00-21.00 Uhr

Außerhalb unserer Geschäftszeiten
sind unsere Anrufbeantworter
für Sie geschaltet.

the move - Das Beste aus 1994

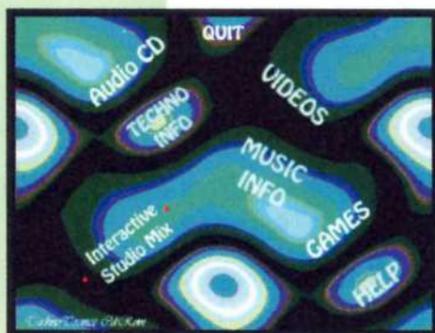
Zigarettenhersteller setzen auf Event-Marketing. So initiierte Camel dieses Jahr einige Rave- und Techno-Veranstaltungen unter dem Titel „the move“. Im Frühjahr nun werden die besten letztjährigen Ereignisse gekürt. Die „Camel Move Awards“ dürfen von Euch gewählt werden, wobei interessante Preise winken: Zehn Moderatoren-Jobs auf der Award Party, 100 VIP-Tickets, um die Stars hautnah zu erleben, Freikarten zur Party und jede Menge Raver-Shirts. Mitmachen darf jeder ab 18 Jahren, Teilnahmekarten gibt es bei Techno-Partys oder direkt per Post bei: Camel Move Awards, Postfach 300948, 50779 Köln. Einsendeschluß ist der 20. Februar.



Trance 'n Techno on it's Way

Die derzeit größte und agilste Jugendbewegung schwappt nun auch in den Multimedia-Sektor. BMG veröffentlicht die weltweit erste Techno Trance-Compilation für PC CD-ROM. Der Inhalt kann sich sehen lassen: Acht Audiotracks (darunter die DJ-Hymne Hyper Hyper von Scooter), zehn

Musikvideos, ein Techno-Lexikon, Platteninfos und Fotopuzzles drängen sich auf dem Silberling. Der Preis allerdings ist mit ca. DM 50,- weniger einsichtig.



Bischoff & Partner

Tel.: 03 35/5 61 52 10 • Fax 03 35/5 61 52 90 • BTX: BISCHOFF#
Fürstenwalder Straße 46 • 15234 Frankfurt/Oder

PC Amiga		PC Amiga		PC Amiga	
Armored Fist	DA 68 DM	Die Siedler	DV 81 DM 49 DM	Nascar Racing	DA 73 DM
Battle Bugs	DV 66 DM	Dreamweb	DV 81 DM 68 DM	Ravenloft	DV 81 DM
Battle Isle 2	DV 81 DM	DOOM 2	DA 91 DM	Sim City 2000	DV 86 DM
Bundesl. Manager 3	DV 86 DM 81 DM	FIFA Intern. Soccer	DV 71 DM 56 DM	System Shock	DV 81 DM
Colonisation	DV 91 DM	Ishar 3	DV 68 DM 62 DM	Tie Fighter	DV 91 DM
Das schwarze Auge 2	DV 81 DM	Lion King	DA 62 DM	Transport Tycoon	DV 91 DM

Neue Tel.-Nr.: 03 35/5 61 52 10 seit 01.01.1995

CD-ROM	PC	CD-ROM	PC	CD-ROM	PC
Aces of the Deep	DV 86 DM	DOOM 2 Utilities 2 CD's	EV 35 DM	Quarantine	DV 81 DM
Armored Fist	DA 74 DM	Inferno	DV 93 DM	System Shock enh.	DV 86 DM
Battle Bugs	DV 81 DM	Kings Quest 7	DV 91 DM	Transport Tycoon	DV 91 DM
Comanche	DV 79 DM	Little Big Adventure	DV 91 DM	Under a Killing Moon	DV 111 DM
Creature Shock	DV 91 DM	Magic Carpet	DV 91 DM	US Navy Fighter	DV 91 DM
Das schw. Auge 2	DV 81 DM	MetalTech - Earthsieg	DV 86 DM	Wing Commander 3	DV 101 DM
DOOM 2	DA 86 DM	Nascar Racing	DA 81 DM	Wings of Glory	DV 81 DM

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

NEWSFLASH USA

...direkt aus dem Ticker



Markus Krichel

MicroProse USA hat interessante Pläne für das kommende Jahr. Mit X-COM: Terror from the Deep plant man eine Unterwasservariante des beliebten Alien-Killer-Games. Neue Mutationstechnologien sorgen für besonders schleimige Monster. Außerdem arbeitet man an einem neuen "Gottspiel" im Stil von Populous. +++stop+++ SimTower, das neueste "Software-Toy" von Simulationsspezialist Maxis wird im Februar erhältlich sein. Der Spieler verwaltet diesmal keine ganze Stadt, sondern nur einen einzelnen Wolkenkratzer. +++stop+++ Die VoxelSpace-Gurus von NovaLogic haben mit der neuen Helicoptersimulation Werewolf einen besonders heißen Propeller im Rennen. Sehr innovativ: Werewolf kann zusammen mit Armored Fist zu einem Einzelspiel verbunden werden, wodurch mehrere Spieler gemeinsame Missionen zu Lande und in der Luft ausführen können. +++stop+++ Time Warner konnte NHL-Superstar Wayne Gretzky von den Los Angeles Kings als Aushängeschild für Ihr neuestes Eishockeyspiel gewinnen. Erscheint im März für alle Systeme. +++stop+++ Sublogics Flugsimulator Flight Assignment ATP darf in Zukunft in 3D über die Monitore flackern. Mit Hilfe einer speziellen 3D-Brille und einem 3D-Softwaredreiber erhält das Produkt räumliche Tiefe. Außerdem werden die Cockpit-Ansichten wesentlich realistischer. +++stop+++ Zeit für die Stunde der Wahrheit. Um diese Jahreszeit müssen selbst die hartnäckigsten Firmen zugeben, welches ihrer Paradeprodukte es nicht mehr rechtzeitig in die Läden schaffen wird. Hier die wichtigsten: Bioforge (Origin), neues Releasedatum: 3/95, Stonekeep (Interplay): 4/95, Lands of Lore 2: 4/95, Ravenloft - Stone Prophet (SSI): 3/95, Bureau 13 (Gametek): 4/95, Elder Scrolls 2: Daggerfall (Bethesda) 4/95. Alle Angaben ohne Gewähr! +++stop+++ Wenn es nach den Softwarehäusern geht, wird es im ersten Quartal 95 eine wahre Flut potentieller Hitspiele geben, darunter Full Throttle (LucasArts), Lands of Lore 2 (Virgin), Formula One Grand Prix 2 (MicroProse) und Perfect World (Electronic Arts). +++stop+++ Multimedia-Programme ohne Kopfschmerzen verspricht ein neues Produkt mit Namen Multimedia Stacker 4.0 von Stac Electronics. Neue Treibersoftware sollen Hauptspeicherzugewinne von 50 bis 100 K RAM gegenüber herkömmlichen Memory-Managern ermöglichen. Außerdem überfliegt der Festplattenkomprimierer als erster die 2:1 Schallmauer, d. h. Festplattenspeicher wird mehr als verdoppelt. +++stop+++ Die Sommer-CES in Philadelphia wurde kurzerhand gestrichen. Die gleichzeitig in L. A. stattfindende Konkurrenzveranstaltung Electronic Entertainment Expo schnappte dem Veteranen unter den Messen einfach zu viele Aussteller weg. Die Winter-CES in Las Vegas, von der wir nächsten Monat berichten werden, wird weiterhin stattfinden. +++stop.

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Hell

Der Cyberpunk Thriller mit
Dennis Hopper, Stephanie Seymour,
Grace Jones und Geoffrey Holder

CD-ROM
89,95

Lothar Matthäus Super Soccer

Die neue Fußball-Simulation mit einer
Mischung aus Action und Strategie

Amiga 69,95
PC Disk 69,95

Unser Tip des Monats

King's Quest

VII

Perfektion bis ins Detail
in einer grafischen Qualität
fast wie bei einem Zeichentrickfilm
Nur als CD-ROM Version erhältlich!

89,95

Simon the Sorcerer 2 *

Die Fortsetzung des Erfolgstitels

PC Disk 89,95
Amiga 69,95

Der Wahnsinn uffert aus ...

Silent Service 2
Railroad Tycoon
Perfect General
komplett auf einer CD-ROM

49,95

Das
Jahr fängt ja
wieder gut an...

Der Planer incl. Der Planer Extra

CD-ROM 29,95

The even more Incredible Machine

Der Nachfolger eines der
beliebtesten Spiele aller Zeiten

PC-Disk 19,95

Disk-Spiele

	PC	Amiga
Aces of the Deep (dt.)	89,95	
Aladdin	69,95	69,95*
Alien Breed - Tower Assault	59,95*	39,95
Armored Fist	69,95	
Aufschwung Ost	79,95	69,95
Battle Bugs	69,95	
Battle Isle 2	89,95	89,95*
Beneath a Steel Sky	79,95	69,95
Black Hawk	69,95*	
Bureau 13	79,95*	59,95*
Cannon Fodder 2	69,95*	69,95
Caribbean Desaster	89,95*	79,95*
Chartbreaker	89,95*	79,95*
Colonization (dt.)	99,95	
Das Amt	89,95*	
Dawn Patrol	89,95	69,95*
Death or Glory	89,95	89,95
Der Clou - Profidisk	39,95*	39,95*
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95*
Die Siedler	89,95	49,95
Doom 2 - Hell on Earth	99,95	
neue Episoden für Doom 1 & 2	je 29,95	
Earthsiege	89,95	
Doppelpass (Anstoss & WC Ed.)	89,95	89,95
Dragons Lore - Chapter One	69,95*	
Dream Web	89,95	69,95*
Elite 3 (1st Encounters)	79,95*	59,95*
Fields of Glory	99,95	79,95
FIFA Soccer	79,95	59,95*
Flightsimulator 5.1 engl.	99,95*	
Fußball Total!	ab 79,95	
Hanse - Die Expedition	49,95	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	89,95
Hattrick (Ikarion)	89,95*	69,95*
History Line 1914 - 1918	79,95	49,95
Hokum KA 50	79,95*	
Indy Car Racing	59,95	
Indy Car Racing Data Disks	je 29,95	
Jungle Strike	79,95*	69,95
Kings Quest 6 (dt.)	89,95	69,95
Kolumbus	89,95	79,95
Lemmings 3 (World of Lemm.)	69,95	59,95*
Lemmings Weihnachtsedition '94	39,95	29,95*
Lion King	69,95	69,95*
Lode Runner (dt.)	69,95	
Lollypop	79,95	69,95*
Lords of the Realms (dt.)	79,95	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95	69,95
Mad News	89,95	79,95*
Master of Magic / ... of Orion	je 99,95	
Micro Machines	69,95	59,95
Mortal Kombat 2	59,95	
Nascar Racing	79,95	
Overlord	79,95	69,95*
Panzer General	79,95*	
PGA EuroTour	ab 59,95	
Pinball Illusions	69,95*	69,95*
Pizza Connection	89,95	89,95
Quarter Pole	79,95	69,95*
Ran Trainer	89,95	79,95*
Rise of the Robots	89,95	79,95
Ruff 'n' Tumble		49,95
Rüsselsheim	69,95	59,95
Sensible World of Soccer		69,95*
Shaq Fu		69,95

Disk-Spiele

	PC	Amiga
Sim City 2000 (dt.)	89,95	69,95
Simon the Sorcerer 2	89,95*	69,95*
Star Crusader (dt.)	79,95	59,95*
Star Trek 2 - Judgem. Rites (dt.)	99,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	89,95	79,95*
S.U.B.	79,95*	69,95*
Syndicate	89,95	69,95
Syndicate Data Disk	39,95	39,95*
System Shock (dt.)	79,95	
Theme Park (dt.)	79,95	69,95
Tie Fighter (dt.)	99,95	
Transport Tycoon (dt.)	99,95	
U.F.O. - Enemy Unknown	99,95	79,95
Ultima 8 AKTIONSPREIS	49,95	
Ultima 8 SAP AKTIONSPREIS	19,95	
Warcraft	119,95	
Wings of Glory	89,95*	
X-Wing (incl. aller Zusatz-Disks, e.)	79,95*	

Disk-Preishits

	PC	Amiga
Battle Team	49,95	
Cool World (dt.)	19,95	9,95
Curse of Enchantia	19,95	
Der Patrizier	39,95	39,95
Dogfight	39,95	39,95
Dungeon Master	19,95	
Elite 2	39,95	39,95
Even more Incredible Machine	19,95	
F 117-A Nighthawk	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95	39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95	49,95
Ishar 1	19,95	19,95
Ishar 2	29,95	29,95
King's Quest 5 (engl.)	19,95	
Lemmings 2	19,95	19,95
Mad TV (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	49,95
North & South	29,95	29,95
Paperboy 2	19,95	
Pirates Gold (dt.)	29,95	29,95
Railroad Tycoon	29,95	29,95
Shadowlands	19,95	19,95
Silent Service 2	29,95	29,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95	
Terminator Rampage	29,95	
Transarctica	19,95	19,95
Ultima 7	19,95	
Ween	39,95	19,95
Willy Beamish (e.d.A.)	19,95	
Winter Olympics	29,95	

Spielkonsolen

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

Atari ST, Apple Macintosh

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

Bestellannahme

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

CD-ROM Spiele

	PC	Amiga
11th Hour *	119,95	
Aces of the Deep (dt.)	89,95	
Armored Fist	89,95	
Battle Isle 2	89,95	
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Betrayal at Kronidor (dt.)	79,95	
Comanche (dt.)	99,95	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Cyberia *	99,95	
Cyclemania	79,95	
Cyclones *	89,95	
Dawn Patrol (dt.)	89,95	
Descent *	89,95	
Discworld *	89,95	
Doom 2 - Hell on Earth	89,95	
Doom Utilities für Doom 1 und 2 (2 CD's)	49,95	
Dragon Lore - Chapter One (dt.)	69,95	
Earthsiege	89,95	
Ecstatica	89,95	
Elite 3 (1st Encounters) *	79,95	
FIFA Soccer	69,95	
Hell	89,95	
Höhlenwelt-Saga (dt.)	89,95	
Inferno	99,95	
Iron Assault *	99,95	
Jungle Strike *	79,95	
King's Quest 1-6 Anthology	komplett 89,95	
King's Quest 7	89,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	
Lode Runner (dt.) *	79,95	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic the Gathering *	99,95	
Myst	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Nascar Racing	89,95	
Noctropolis *	99,95	
Novastorm	89,95	
Oldtimer	89,95	
Outpost (dt.)	89,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Pinball Dreams Deluxe	79,95	
Rebel Assault (e.)	SONDERPOSTEN 69,95	
Rise of the Robots (dt.)	99,95	
Sam & Max (dt.)	99,95	
Sim City 2000 (dt.)	99,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	99,95	
Star Trek - Next Generation *	99,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	
Strike Commander & Privateer	komplett 99,95	
System Shock Enhanced	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighters	99,95	
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	komplett 69,95	
Wing Commander 3	109,95	
Wings of Glory *	79,95	
Woodruff & the Schnibble of Azimuth *	79,95	
X-Wing (incl. aller Zusatz-Disks)	69,95	

CD-ROM Preishits

7th Guest	39,95
Der Planer	SONDERPOSTEN 29,95
Elite 2	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gunship 2000	39,95
High Command	49,95
Indiana Jones 3	39,95
Jutland (engl.)	SONDERPOSTEN 49,95
Lemmings 1 + 2	komplett 29,95
M 1 Tank Platoon	29,95
Mad TV (dt.)	39,95
Megarace	49,95
Microcosm	29,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95
Pirates Gold	39,95
Railroad Tycoon	29,95
Silent Service 2	29,95
Star Control 1+2	komplett 29,95
Summer + Winter Challenge	komplett 29,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed	299,95
-------------------------------	--------

Soundkarten

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

Disketten

3,5" MF 2HD oder 2DD	jeweils ab 6,99
----------------------	-----------------

Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's!	ab 24,95
Gravis Joystick (PC analog)	ab 59,95
Gravis Phoenix - der ultimative PC-Stick	259,95
Gravis Game Pad (PC / Am, At)	je 49,95
Logi WingMan (PC analog)	ab 69,95
Quickjoy Supercharger (Amiga, Atari)	19,95

Amiga Zubehör

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

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

Kreditkarten ...

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



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

Desert Tank

Durch die Wüste

Nicht nur im Bereich der Spielkonsolen liefern sich Sega und Nintendo ein heißes Rennen - der nächste Showdown findet in den Spielhallen statt.

Nachdem es bei den Autorennen wohl erst einmal 1:0 steht (Daytona USA von Sega ist klar besser als Cruis'n USA von Nintendo), hat bei Kampfsport-Spielen Nintendo mit Killer Instinct gegenüber Segas Virtua Fighter die Nase vorn (vielleicht nur bis zu Virtua Fighter 2). Mit der Gefechtssimulation Desert Tank versucht Sega, ein völlig anderes Feld zu erschließen. Desert Tank ist natürlich keine Tankstelle für dürstende Beduinen, sondern eine brandheiße Simulation für Wüstenfüchse, die mit einem modernen Kampfpanzer Radaranlagen, Flugplätzen und Erdölanlagen den Garaus machen. Eventuelle Ähnlichkeiten mit kürzlich



stattgefundenen Kampfhandlungen im Nahen Osten sind wahrscheinlich rein zufällig und keinesfalls beabsichtigt. Wenn sich Desert Tank dennoch in Kuwait und Amerika großer Beliebtheit erfreuen wird, wundert dies nicht.

Segas Model 2-Hardware ist State of the Art

Die Hardware des Automaten ist vom Allerfeinsten und gehört zu dem schnellsten Equipment, mit dem sich derzeit eine Spielhalle ausrüsten läßt. Das Sega Model 2 ermöglicht die Berechnung und Darstellung von bis zu 300.000 Polygonzügen pro Sekunde, die so ganz nebenbei noch mit Texture-Mapping ausgefüllt sind. Zum Einsatz kam das Model 2 bereits im Fahr Simulator Daytona USA. Zwar kann der Panzer nicht ganz so schnell wie die US-Tourenwagen fahren, dafür hat dieser ein Maschinengewehr und eine Bordkanone vom

Kaliber doppeltes Ofenrohr. Allzu anspruchsvoll ist der Spielablauf insgesamt allerdings nicht: Die Aktionen beschränken sich auf Fahren, Ausweichen, Schießen und hektische Blicke auf den Timer. Für jede Mission gibt es nämlich ein Zeitlimit, in dessen Rahmen die gegnerischen Anlagen demoliert werden müssen. Treffer am eigenen Fahrzeug werden zunächst noch von der reichlich vorhandenen Panzerung absorbiert. Die Anzeige Armor Strength in der linken oberen Bildschirmcke gibt die noch zu erwartende Lebensdauer Eures Kampfkolosses an. Für den nötigen Überblick sorgen drei unterschiedliche Kameraperspektiven. Insgesamt also wieder ein grafischer Leckerbissen, den uns Sega hier präsentiert und gegen den vergleich-

bare Spiele wie Armored Fist auf dem PC wie eine ungeordnete Ansammlung von Grafikmüll wirken.

Kai-Uwe Wahl



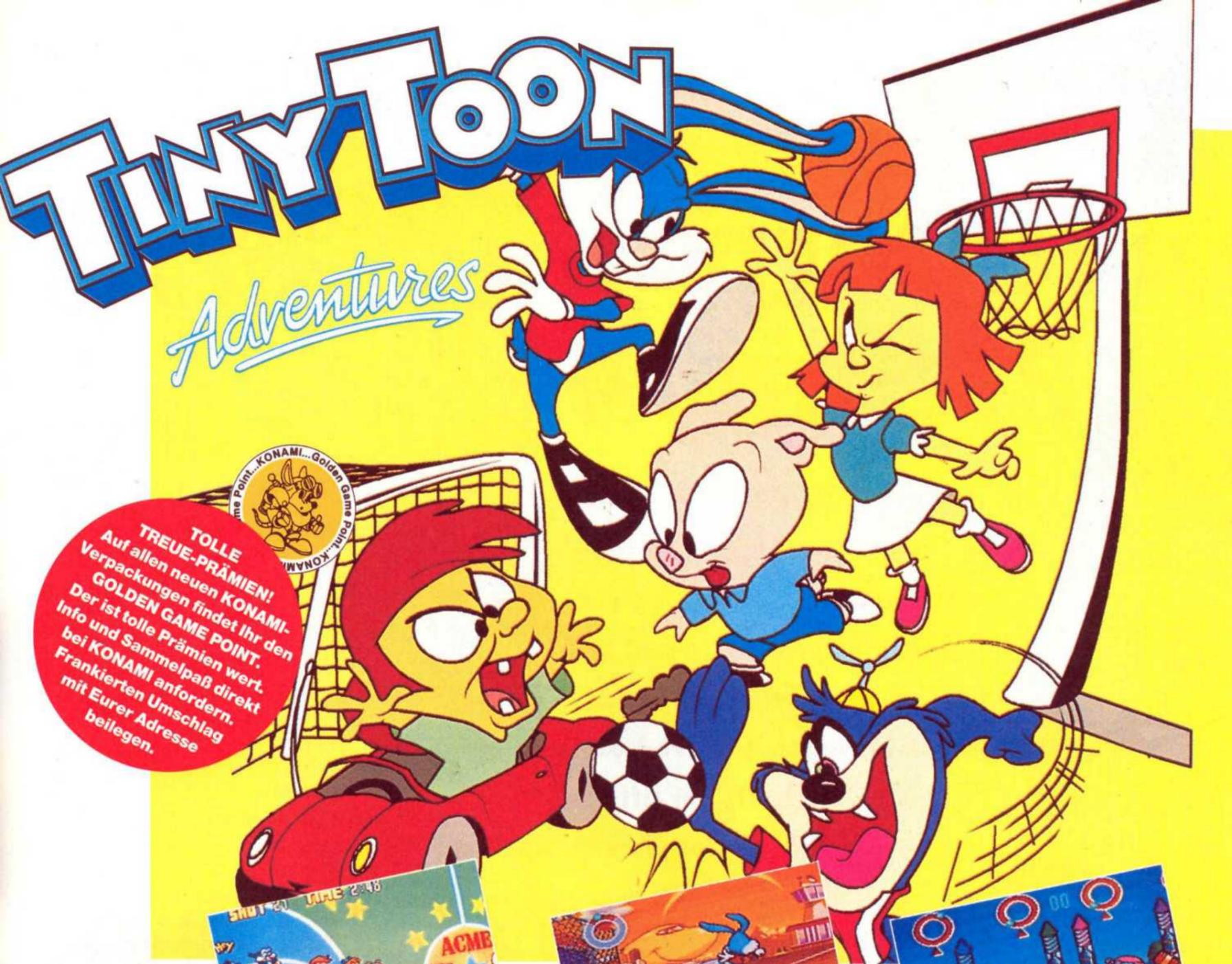
● Die Grafikpower für Desert Tank kommt von Segas Hardware Model 2, die uns schon bei Daytona USA überzeugen konnte.



● Für den Nahkampf empfiehlt sich der direkte Blick aus dem Cockpit, parallel dazu wird eine kleine Übersichtskarte mit Landschaftsdetails eingeblendet.



● Heavy Metal: Mit Segas Desert Tank geht es mit schwerem Gerät zum Nahkampf in die Wüste.



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



Mega Drive



SNES



SNES



Superstarker Videospiele Spaß

Joypad-Olympiade mit den Toons.

Das beste Mehr-Disziplinen-Wettkampf-Spiel mit den Tiny Toons.

Bis zu 18 Wettkampfformen in einem Modul. Eistüten werfen, Gewichtheben, Diskuswerfen, Freistil-Skifahren, Schwimmen, Bungee springen, Bäume fällen. Wettkämpfe von 100 Meter bis Marathonlauf, um nur einige zu nennen. Ein echtes „Fun and Family-Game“ für jede Alterstufe im Super NES.

Im Sega Mega Drive habt Ihr gleich **zwei Spiele in einem**. Fußball und Basketball. Die Teams können aus 12 Toons Deiner Wahl gebildet werden. Allein oder mit einem Mitspieler (mit „Sega Tap“ sogar zu dritt oder viert), der Knaller. Fünf Schauplätze. Traditionelle Regeln sind allerdings unbekannt. Bildschirmtext in 3 Sprachen. Schwierigkeitsgrad oder Spielzeit frei wählbar. Supersound.

8 phantastische Wettbewerbe im Gameboy. Wahlmöglichkeiten „Easy, Normal und Hard“ sorgen für sportlich-starken-Spielespaß. Grafik und Sound besser als der Gameboy-Standard.



KARSTADT

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

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Virtual Boy

Ernüchternde Premiere



Roten
Sichtgläser
(2) und kleine
Lautsprecher (3).

Der 15. November 1994 sollte für Nintendo ein großer Tag werden. Das mit Spannung erwartete Hardware-Geheimprojekt Virtual Boy (VB) wurde während der japanischen Nintendo-Händler-Messe Shoshinkai erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. **Nintendos Virtual Boy war wenig umlagert.**



• Die Sensation hielt sich in Grenzen: Nintendos Virtual Boy war wenig umlagert.

Schon im Sommer dieses Jahres äußerte sich Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi persönlich: „Wir werden damit ein neues Feld der Unterhaltung erschließen.“ Doch die hochfliegenden Erwartungen, die sich an das 32Bit-Gerät mit neuer 3D-Projektionstechnologie knüpften, wurden in Tokio schnell auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Der Spieler drückt sein Gesicht an ein Gehäuse, das auf einem Dreifuß vor ihm auf dem Tisch steht. An dieser Projektionseinheit sieht man durch zwei rote, brillenähnliche Gläser, hinter denen ein LED-Display ein drei-

dimensionales Bild erzeugt. In den Händen hält der Spieler zugleich die Steuereinheit. Sie ist mit Griffen versehen und verfügt über zwei Steuerkreuze und zwei Aktionstasten, die Bewegung und Aktion im dreidimensionalen Raum beeinflussen. Die Software liefern Cartridges, die etwas größer sind als ein Game Boy-Modul. Gezeigt wurden: Space Pinball, Mario Brothers VB und Telero Boxing, die sich alle noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befanden. Doch selbst dieser Umstand täuschte nicht darüber hinweg, daß sich Fachpublikum und Fachpresse sehr skeptisch über den VB äußerten.

• **Über ein halbes Kilo wiegt die Projektionseinheit des VB. Auf einem Dreifuß installiert, Eine Apparatur, mit der die Einheit auf den Schultern liegt und vor den Augen getragen werden kann, ist in Vorbereitung (eine abenteuerliche Vorstellung). An der Unterseite des Gehäuses werden die Module eingeschoben (1).**



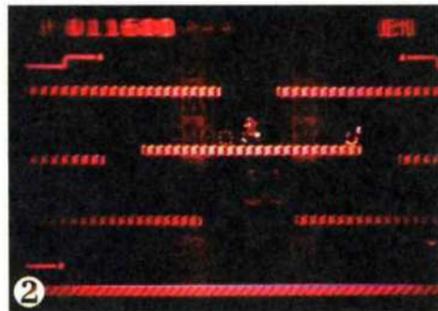
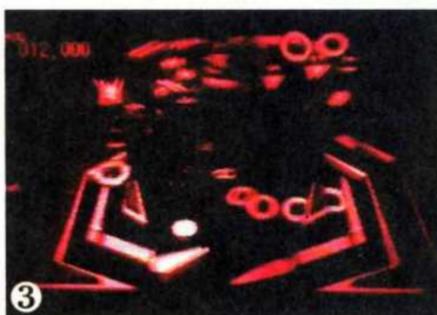
Virtual Boy
Hersteller: Nintendo
Vorauss. VÖ:
April 1995 (Japan)
Preis Hardware:
ca. DM 300,-
Preis Software:
ca. DM 100,-
Technische Daten:
Display: Rotes LED
(+ Spiegelprojektion)
CPU: 32Bit RISC Chip
Maße: 21,7 cm x
25,4 cm x 11 cm
(Projektionseinheit)
Gewicht: 760 Gramm

ten. Auch wenn es sich in Tokio noch nicht um die fertiggestellte Hardware und um Demo-Software handelte, gab es doch überwiegend lange Gesichter.

• **Wenn auch nur Demo-Software: Der räumliche Eindruck ist zwar bemerkenswert, aber ob die Darstellung eines Videospiele in Rot-Schattierungen in Zeiten von 24Bit-Echt-Farbtiefe und realistischer Oberflächengestaltung die Käufer überzeugen kann, ist fraglich.**
(1): Start-Bildschirm,
(2): Mario Bros. VB,
(3): Space Pinball und
(4): Telero Boxing.



• **Der Virtual Boy kann batterie- oder netzbetrieben werden. Auf dem „griffigen“ Joypad befinden sich zwei Steuerkreuze für vertikale und horizontale Bewegung (4) und Bewegung in die Raumbtiefe (5), Start- und Select-Knöpfe (6) sowie zwei Aktionstasten (7).**

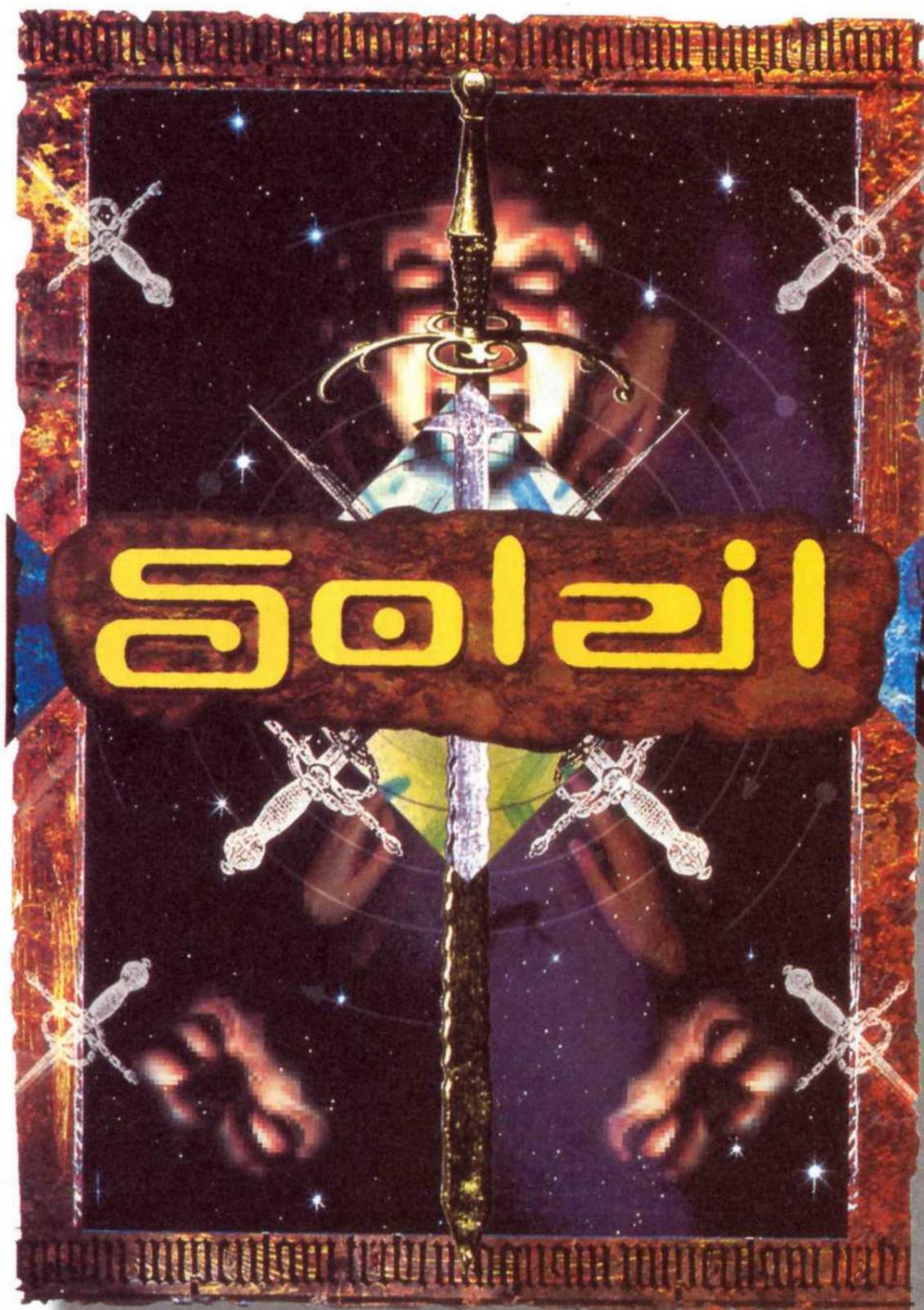


„Besser als Zelda!“ *

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL



Nach dem 14ten Geburtstag stürzt Du Dich ins Abenteuer.



*Sagt Hans Ippisch im SEGA-Magazin 7/94.

Maniac 1/95: 86%

SEGA-Magazin 1/95: 89%



Mit riesigen Endgegnern .

Das beste und umfangreichste Abenteuer- und Rollenspiel für Deinen Mega Drive. Begleite einen verzauberten Jungen durch die ganze Welt. Lerne und ergründe die Geheimnisse der Monster, die in dieser Welt leben. Die fantastischen Geschichten im "Zelda"-Stil sind komplett in Deutsch. **Der absolute Geheimtip ist ab sofort überall erhältlich.**



Du kannst durch geheime Passagen gehen.

Exklusiv für MEGA DRIVE

Komplett in Deutsch.



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

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

Name: _____

Adresse: _____

Alter: _____

System: _____

SOPT 2/95



Auf diesen Augenblick hatten Hunderttausende von japanischen Videospiehlern lange gewartet. Entsprechend chaotisch ging es dann auch an den Erstverkaufstagen auf den Straßen vor den Elektronik-Shops zu. Dichtgedrängt standen die Menschen in bis zu 100 Meter langen Schlangen, um eines der heißbegehrten neuen Videospiegelgeräte zu ergattern. Auch Play Time und ihre Leser begleiteten die Neuentwicklungen seit den ersten Gerüchten bei ihrem Weg auf die Ladentheke. Wir zeigten erste Phantomzeichnungen, sprachen mit den Entwicklern in Japan, enthüllten die Leistungsdaten und veröffentlichten die ersten



Sega Saturn vs. Sony Play Station

DAS DUELL



Japan, erste Dezemberwoche. Eine Woche, in der Videospiegelgeschichte geschrieben wurde. Fast am gleichen Tag veröffentlichten Sega und Sony zwei neue Konsolen: den Saturn und die Play Station.

Screenshots der neuen Spiele. Und nun ist es uns gelungen, die beiden Konsolen der nächsten Generation nach Deutschland zu holen. Dazu gab es zwei Umsetzungen exzellenter und erfolgreicher Spielhallenautomaten: Virtua Fighter für Segas Saturn und Ridge Racer für Sonys Play Station. Seitdem gibt es regelmäßig Tumulte in der Redaktion...



● **Zu fast schon chaotischen Zuständen kam es am Erstverkaufstag der neuen Konsolen. Aber die Japaner stellten sich immer ordentlich hinten an.**

SATURN

Im Januar 1993 gab Sega die Entwicklung einer neuen 32Bit-Konsole bekannt, die Videospiele zu einem neuen Höhepunkt führen sollte. Für eine Weile sah es so aus, als ob die Zukunft Sega gehören würde. Aber so einfach war es doch nicht...

Das hatte niemand erwartet. Die Möglichkeit, daß man mit seiner neuen Konsolen-Generation im direkten Wettbewerb stehen würde, stand nicht auf Segas Rechnung. Als im November 1993 die Nachricht über den Ticker ging, daß Sony mit revolutionären Leistungsdaten entwickeln würde, brach die

Hölle los. Alle, die diese Maschine in Aktion gesehen hatten, sagten, sie sei weit leistungsfähiger als alles, was Sega geplant hätte. Das Schlimmste aber war, daß sie Ende 1994 veröffentlicht werden sollte, zur gleichen Zeit wie Segas Saturn. Zu Segas Bestürzung gab es quasi über Nacht einen neuen Rivalen. Sega-Präsident Hayao Nakayama war unter den ersten, die informiert wurden. Seine Reaktion war typisch. Sofort marschierte er hinunter in seine Entwicklungsabteilung und machte sich über die in diesem Jahr erbrachten Leistungen seines Teams lustig. Für Sega war es unvorstellbar, von Sony im Bereich der Videospiele überholt zu werden, einem Bereich, in dem Sony kaum Erfahrung besaß. Segas spontane Reaktion war, die Saturn-Entwicklung ein paar Monate ruhen zu lassen, um

PLAY STATION

Weltkonzern Sony tritt auf den Plan. Die Entwicklung einer Videospiele-Konsole schlug wie eine Bombe ein und brachte ungewohnte Agilität in die Vorstandsetagen der etablierten Hersteller. Hatte man den Markt zu lange bequem geteilt und abgeschöpft?

Wir überlegten, wo der größte Markt sein würde, welche Art der Unterhaltung unsere Kunden wollen, und kamen zu dem Schluß, daß es Spiele sind. Das sagte Akio

Sato, der Direktor von Sony Computer Entertainment (SCE). Sony hat mit dieser einfachen Formel den lethargischen, kreativ erschöpften Markt der Videospiele neu belebt. Mit einem Team aus 250 Mitarbeitern und hohem finanziellen Einsatz (angeblich 500 Mio. Dollar) ließ der Unterhaltungselektronik-Riese eine Hardware entwickeln, die Fachleute aus der Spiele-Entwicklung von Beginn an in ihren Bann schlug.

Ridge Racer: Namcos Spielhallen-Hit fährt auf und davon

Eine der Firmen, die von Beginn an auf die Play Station setzten und am engsten mit Sony zusammenarbeiteten, war Namco. Die Erfinder von Pac-Man und Galaxian läuteten mit Ridge Racer eine neue Ära der Spielhallen-Rennspiele ein.

Okay Soft

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

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

1942 Pacific Air War	DA 63.90	Der Trainer	DV 87.90	Der Clou	DV 68.90
A-Train	DV 39.90	Desert Strike	DV 67.90	Die Siedler	DV 55.90
Aces of the Deep	DV 82.90	Doppelpass	DV 72.90	Dogfight	DA 38.90
Aces over Europe	DV 65.90	Dragon Lore	62.90	Doppelpass	DV 71.90
Across the Rhine	DV 89.90	Dream Web	DV 75.90	Dragon Stone	DA 59.90
Al Quadim	DV 81.90	Earthsiege	82.90	Dream Web	DV 65.90
Alien Legacy	DA 67.90	Ecstasica	DA 81.90	Elfmania	DA 51.90
Alone in the Dark 2	DV 82.90	Erben der Erde	DV 81.90	Embryo	DV 64.90
Arcade Pool	DA 32.90	Eye of Beholder Tr.	DV 87.90	Empire Soccer	DV 52.90
Armored Fist -engl.-	69.90	F14 Fleet Defender Gold	87.90	Fields of Glory	DV 67.90
Armored Fist	DV 87.90	Fifa Soccer	DV 68.90	Fifa Soccer	DV 49.90
Aufschwung Ost	DV 65.90	Grandest Fleet	DA 66.90	Formula One Grand Prix	38.90
Battle Bugs	DV 67.90	Have a Nice Trip	DV 56.90	Fußball Total	DV 62.90
Battle Isle 2	DV 71.90	Hell on Earth	DA 79.90	Great Courts 2	DA 27.90
Baulöwe	DV 72.90	Hidden Below	DV 69.90	Goblins 3	DA 64.90
Break Thru	DA 41.90	Höhlenwelt-Saga	DV 81.90	Gunship 2000	DA 38.90
Bundesl.M.Hatrick	DV 75.90	Inferno	DV 97.90	Hanse Deluxe	DV 42.90
Burning Steel 2	DV 87.90	Iron Assault	94.90	Heimdall 2	DV 66.90
Cannon Fodder 2	DA 64.90	Jungle Strike	71.90	History Line	DV 55.90
Civilization	DV 88.90	Kings Quest 7	DV 82.90	Impossible Mission	DA 68.90
Colonization	DV 89.90	Kolumbus	DV 82.90	Indiana Jones 4	DV 49.90
Cool Spot	DA 51.90	Kyrandia 3	DV 89.90	Jurassic Park	DV 53.90
Crystal Caliburn	DV 69.90	Larry 6	DV 82.90	Kid Chaos	49.90
Dark Sun 2	DA 69.90	Lemmings 3	DA 63.90	Kings Quest 6	DV 63.90
D. schwarze Auge 2	DV 77.90	- X-Mas Lemmings	DA 37.90	Kolumbus	DV 63.90
- Speech Pack	38.90	Lilil Divil	DV 59.90	Lord of Realm	DV 59.90
Dawn Patrol	DV 82.90	Little Big Advent.	DV 89.90	Lothar M. Super Soccer	65.90
Death or Glory	DV 77.90	Lord of Realm	DV 69.90	Monkey Island 2	DV 59.90
Delta V	69.90	Lost Eden	DV 94.90	Mr. Nuts	DA 46.90
Desert Strike	67.90	Mad Dog 2	78.90	Oldtimer	DV 67.90
Die Siedler	DV 71.90	Magic Carpet	DV 89.90	PGA Euro Tour	53.90
Disneys Aladdin	DV 65.90	Master of Magic	DV 89.90	Pizza Connection	DV 74.90
Doppelpass	DV 72.90	Mega Race	DA 47.90	Reunion	DV 63.90
Earthsiege	82.90	Might + Magic 3-5	DA 87.90	Rings o. Medusa Gold	DV 61.90
Eightball Deluxe 2.0	DA 56.90	Mr. Blobbi	DA 39.90	Rise of the Robots	DV 62.90
Erben der Erde	DV 79.90	Myst	DA 85.90	Robinsons Requiem	DV 52.90
F14 Fleet Defender Plus	89.90	Nascar Racing	DA 84.90	Rüsselsheim	DV 58.90
Front Page Baseball	81.90	NHL 95	DA 77.90	Sensible W.o.Soccer	63.90
Hell on Earth	DA 89.90	Noctropolis	DV 90.90	Sim Classics	DV 65.90
Höhlenwelt Saga	DV 87.90	Novastorm	DA 76.90	St. Thomas	DV 51.90
Hokum KA 50	DV 75.90	Oldtimer	DV 81.90	Syndicate	DV 60.90
Indy Car Racing	DA 54.90	Outpost	DV 82.90	Team 17 Collection	58.90
- Track Pack	DA 33.90	Panzer General	DA 69.90	The Box	DV 49.90
- Paint Kit	DA 33.90	PGA Tour Golf	DA 91.90	The Manager	DV 52.90
Int. Tennis Open	DV 57.90	Privateer + Strike C.	83.90	Themepark	DV 66.90
Jungle Strike	DA 74.90	Quarantine	DV 75.90	Top Gear 2	DA 49.90
Kolumbus	DV 75.90	Ran Trainer	DV 87.90	Transarktica	DA 24.90
Lemmings 3	DA 59.90	Rise of Robots	DV 79.90	Universe	DA 59.90
- X-Mas Lemmings	DA 37.90	Sam + Max	DV 93.90	Weihnachtscompilation	52.90
Lion King	DA 65.90			World Cup USA 94	DV 49.90
Lode Runner	DA 75.90			World Cup Compil.	DA 50.90
Lollypopp	DV 75.90			World of Business	DV 63.90
Lord of Realm	DV 61.90			Zeeewolf	68.90
Lothar Matthäus	DV 65.90			Zool 1 + 2	DA 29.90
Super Soccer	DV 86.90				
Master of Magic	DV 86.90				
Micro Machines	DA 55.90				
Mr. Blobbi	DA 39.90				
Nascar Racing	DA 77.90				
Outpost	DV 67.90				
Panzer General	DA 69.90				
Powerdrive	DA 54.90				
Ran Trainer	DV 81.90				
Rise of the Robots	DV 69.90				
Sensible W.o.Soccer	DV 71.90				
Sim Classics	DV 65.90				
Space Simulator	83.90				
Star Crusader	71.90				
Star Trek 2	DV 79.90				
System Shock	DV 73.90				
The Horde	DV 66.90				
Themepark	DV 71.90				
Tornado + Falcon	DA 64.90				
Transport Tycoon	DV 89.90				
Ultima 7	DV 39.90				
Ultima Body Blows	DA 53.90				
Universe	DA 65.90				
Wing C. Armada	DA 64.90				
World Cup Compilation	59.90				
WWF 2-European Ramp	26.90				
Zool 2	DA 59.90				

**Double Speed
CD ROM Laufwerke**
PANASONIC 299.-
SONY 289.-
MITSUMI 395.-
TRIPLE SPEED 395.-
Magic Carpet 89.90

Amiga CD 32:

Arcade Pool	DA 35.90
Banshee	DA 55.90
Bubble + Sqaek	57.90
Chaos Engine	DA 51.90
Chuck Rock 2	DA 55.90
Der Clou	DV 38.90
Dragon Stone	DA 59.90
Emerald Mines	DA 39.90
Fields of Glory	DV 59.90
Guardian	DA 56.90
Gunship 2000	DA 61.90
Jet Strike	DA 49.90
Oldtimer	DV 67.90
Pinball Fantasie	DA 59.90
Rise of the Robots	DA 77.90
Simon the Sorcerer	63.90
Superfrog	DA 35.90
Trolls	DA 49.90
UFO	DA 59.90
Ultimate Body Blows	DA 55.90
Universe	DA 59.90
Zool 2	DA 59.90

Amiga 1200:

Alien Breed 2	DA 59.90
Bundesl. M. Hatrick	69.90
Civilization	DV 63.90
Disneys Aladdin	DA 63.90
Dream Web	DV 64.90
Doppelpass	DV 71.90
Fields of Glory	DV 63.90
Fußball Total	DV 68.90
Jungle Strike	59.90
Overlord	63.90
PGA Euro Tour	59.90
Pinball Elusions	DA 54.90
Rise of the Robots	DV 69.90
Robinsons Requiem	DV 59.90
Sim City 2000	DV 65.90
Star Trek	DV 74.90
Super Stardust	DA 55.90
TFX	DA 75.90
Themepark	DV 58.90
UFO	DV 66.90

**kostenlose Komplett-Liste
incl. Lösungsheften ab 9.90 anfordern!!**

Soundblaster 2.0	109.-	JOYSTICK'S	
Soundblaster Pro	165.-	Gravis Joystick schwarz	59.-
Soundbl. 16 Multi CD ASP	325.-	Gravis Analog Pro	73.-
Soundbl. 16 SCSI 2 ASP	375.-	Gravis Gamepad	46.-
Soundblaster AWE 32	499.-	Gravis Phoenix	255.-
Roland SCD 10	359.-	Thrustmaster Flight C.	179.-
Roland SCD 15	449.-	Thrustmaster F16	255.-
Orchid Gamewave 32	239.-	Thrustmaster Weapon Con.	225.-
- Upgrad Kit	82.-	Flight Stick	84.-
Orchid Soundwave 32 plus	399.-	Flight Stick PRO	143.-
Gravis Ultrasound MAX	385.-	Virtual Pilot	149.-
Panasonic CD 562 B	299.-		
Sony CDU 33a-81	289.-	BOXEN	
Mitsumi FX300	395.-	Screenbeat Aktiv-Boxen	43.-
NEC Scsi Triple Speed	799.-	Netzteil	23.-
		Creativ Lautspr. SBS 300	189.-

Inb. Herbert Wirmshofer
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.
Annahmeverweigerungskosten - DIM 30

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

einen neuen Videoprozessor in das System zu integrieren. Dieser sollte nicht nur die 2D-Fähigkeiten, sondern auch die 3D-Grafik-Leistung, insbesondere bei Texture-Mapping, erheblich steigern. Natürlich brachte dies gehörige Unordnung in die sorgfältig geplante Entwicklung des Saturn-Systems, so daß man

fürchten mußte, Sega werde die Veröffentlichung Ende 1994 nicht mehr schaffen. Manche glaubten sogar, man würde die Saturn-Pläne über den Haufen werfen und sich auf etwas noch leistungsfähigeres für 1996 konzentrieren.

Aber Sega hat es geschafft. Tatsache ist, daß die 32Bit-Maschi-

ne nun in Japan in den Regalen steht und dieses Jahr auf dem Weg ist, in USA und Europa veröffentlicht zu werden.

Das Sega-Universum: Saturn, Jupiter, Neptun und Mars

Ursprünglich war geplant, den Saturn in zwei Formaten anzu-

bieten: als reines CD-ROM-Gerät und als reine Cartridge-Konsole, die unter dem Namen Jupiter entwickelt wurde. Jupiter sollte über eine Anschlußmöglichkeit für ein externes CD-ROM-Laufwerk verfügen. Aber Sega sah voraus, daß es mit Modulen problematisch sein würde, Spiele zu verkaufen, die

Das passiert, wenn Ihr den Saturn einschaltet. Schon das Weltraum-Demo zeigt, was in den zukünftigen Spielen stecken kann.



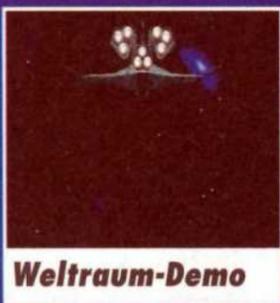
Start-Bildschirm



Sprachauswahl



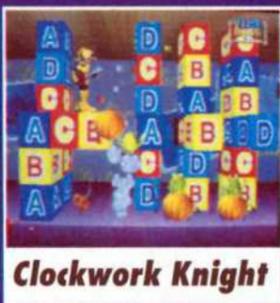
CD-Player



Weltraum-Demo



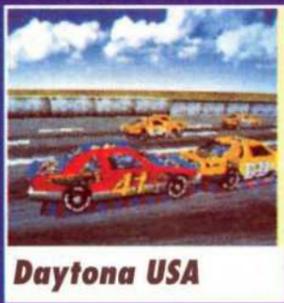
Weltraum-Demo



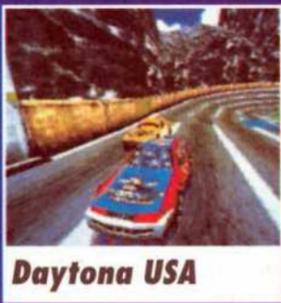
Clockwork Knight



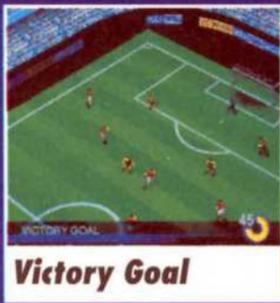
Clockwork Knight



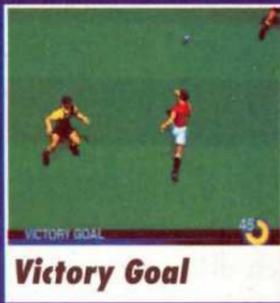
Daytona USA



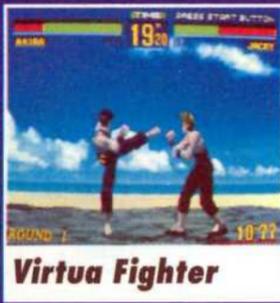
Daytona USA



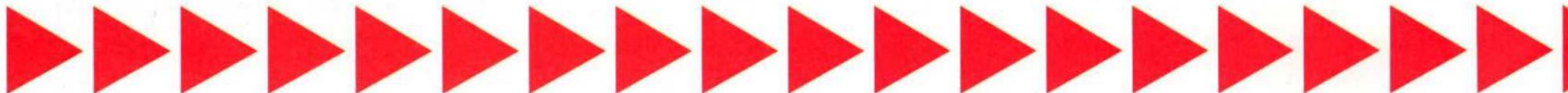
Victory Goal



Victory Goal



Virtua Fighter



Zwar hat dort Sega mit Daytona USA das Heft wieder in der Hand, doch Namco steuerte zur

Veröffentlichung der Play Station eine geniale Umsetzung von Ridge Racer bei. Und schon nach wenigen Spielstunden in der Redaktion läßt sich sagen, daß Ridge Racer das beeindruckendste Rennspiel ist, das man derzeit auf

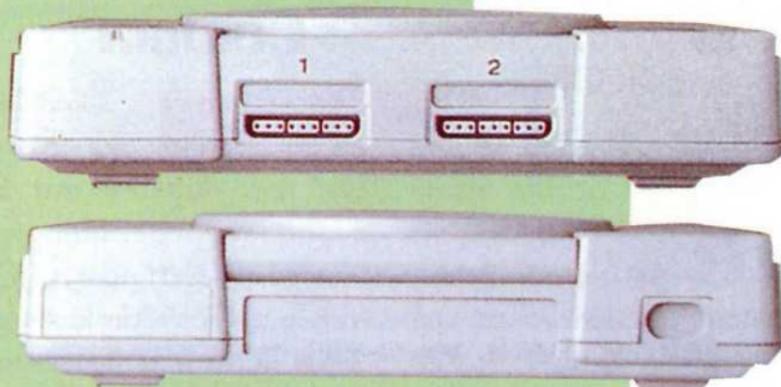
einer Konsole spielen kann. Leider kam auch Sonys Play Station erst kurz vor Redaktionsschluß per Post aus Japan. Ridge Racer hält uns zwar seitdem in Atem, Genaueres werden wir Euch aber erst in der nächsten Play Time sagen können.



● Die Play Station präsentiert sich in edlem graublauen Design. Einmal ausgepackt, kann man kaum glauben, daß in so einem kleinen Ding soviel Leistung steckt: Sie ist kleiner als ein DIN A4-Blatt.



● Oben: Ridge Racer ist das erste verfügbare Spiel. Unten: An der Vorderseite befinden sich die Slots für die Joypads, darüber kann man die Memory Cards einschieben.



teurer wären und auf die Sound- und Grafikmengen eines CD-Mediums verzichten müßten. Das Jupiter-Projekt wurde gekippt. Der Saturn in seiner heutigen Form mit CD-ROM-Laufwerk und Modulschacht wurde geboren.

Zur selben Zeit fiel eine andere wichtige Entscheidung. In Tokio hatte man erkannt, daß die USA für Sega der lukrativste Markt waren. Dort hatte man eine enorme Hardware-Basis mit dem Genesis (Mega Drive) mühsam aufgebaut. Sie mußte unbedingt erhalten werden. Die Antwort war das Mars-Projekt, das nun als 32X erhältlich ist. Im Grunde wurde so Jupiter zum eigenständigen Spielsystem Mars (jetzt 32X). Obwohl das 32X und der Saturn die gleichen CPUs besitzen (die im 32X langsamer getaktet sind), ist deren Architektur nicht darauf ausgerichtet, kompatibel zu sein. Auch sind derzeit keine

Pläne bekannt, daß Sega an einem Adapter arbeiten würde. Allerdings soll noch in diesem Jahr eine kombinierte Version Mega Drive/32X in neuem Gehäuse-Design auf den Markt kommen. Der Arbeitstitel ist sinigerweise Neptun.

Technische Kabinettstücke für die Spielhalle im Wohnzimmer

Der am meisten diskutierte Punkt ist die technische Leistungsfähigkeit des Saturn. Seit der durch Sony initiierten Aufrüstung des Saturn litt der Saturn anscheinend an ordentlichen Kinderkrankheiten. Erst kurz vor Veröffentlichung wurden die Entwicklungssysteme für Spiele-Entwickler endgültig fertig. Ursprünglich sollte der Saturn nur über eine CPU (Hitachis SH2-Chip) verfügen. Als man bei Tests feststellte, daß ein einzelner Hauptprozessor nicht die erwünschte Leistung brach-



● Auch das Farbdesign des Saturn wird von Grau und Blau beherrscht. Aber er ist eine wesentlich imposantere Erscheinung als die Play Station.



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

JAGUAR

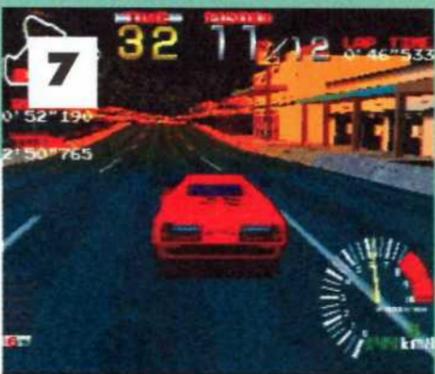
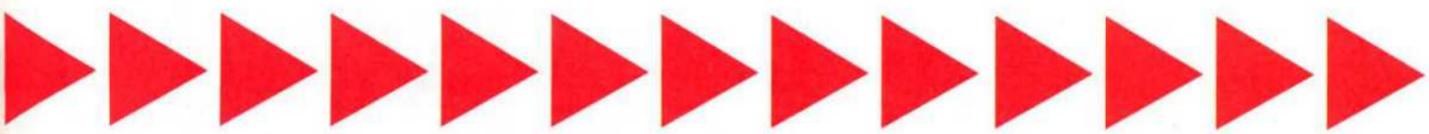
MEGA DRIVE

SNES

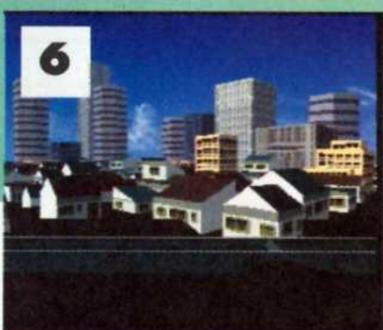
3DO

Bitte nur Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Gartenweg 4
D-94133 Röhrnbach
Telefon 0 85 82 / 15 99
Telefon 0 85 82 / 86 39
Telefax 0 85 82 / 86 25



1. Der Start-Bildschirm
2. Speicher-Bildschirm
3. CD-Player
4. Parodius von Konami
5. Crime (jap. Rollenspiel)
6. A-Train von Artdink
7. Ridge Racer von Namco
Bis Anfang 1995 sollen ein Rennspiel und ein Beat 'em Up erscheinen.



SEGA SATURN & PLAY STATION

te, spendierte Sega einen zweiten. Aber auch neben den Hauptprozessoren ist die Systemarchitektur des Saturn sehr chip-intensiv. Neben den Zwilling-SH2 gibt es fünf unabhängige Prozessoren: einen Sprite-Chip (VDP1), einen Hintergrund-Chip (VDP2), zwei RAM-Chips sowie ein von Yamaha entwickeltes 16Bit-Soundboard. „Die Sound-Hardware des Saturn ist phänome-



Die Marketing-Abteilung arbeitete fieberhaft, um die Veröffentlichung des Saturn vorzubereiten (rechts). So steht er in Japan in den Shops (oben).



● **Zeigt wohin Sega mit dem Saturn gehen will. Das Zubehör: Ein Joypad-Adapter für acht Spieler gleichzeitig (1), ein großes Joyboard (2) und eine Maus mit drei Tasten (3).**



nal“, äußerte ein Entwickler gegenüber Play Time. „Sie ist um Klassen besser als bei Sonys Play Station. Man könnte daran ein Keyboard anschließen und es in MIDI-Qualität spielen.“ Wie Sonys Play Station „mogelt“ der Saturn, indem er

mit einem Sprite-Chip Polygone erstellt, was wesentlich weniger Rechenpower benötigt. Das Resultat spricht für sich selbst. Das erste erhältliche Saturn-Spiel Virtua Fighter ist schnell und flüssig. Obwohl die Zahl der Polygone sichtlich geringer ist als in der Automatenversion, ist es eine exzellente, toll spielbare Umsetzung geworden. Die beste Voraussetzung für den Erfolg des Saturn sind Segas Wurzel in der Entwicklung hervorragender Spielautomaten. Das meint David Perry von Shiny Enter-

tainment: „Im Grunde meines Herzens bin ich ein Sega-Fan. (...) Sega macht die weltbesten Arcade-Maschinen und bieten nun eine Möglichkeit an, sie zu Hause zu spielen. (...) Daytona USA ist schon unterwegs. Schon vor einem Monat habe ich es bestellt...“. Leider erreichte uns das Paket aus Japan mit Segas Saturn nicht mehr rechtzeitig, um Virtua Fighter wirklich ausgiebig unter die Lupe zu nehmen. Wir holen das aber natürlich in der nächsten Ausgabe nach.

TECHNISCHE DATEN

CPU

- R3000A 32BitRISC @33Mhz

SPEICHERAUSSTATTUNG

- VRAM: 8Mbits
- Main RAM: 16 Mbits
- Sound RAM: 4Mbits
- Buffer RAM: 256K

GRAFIKFÄHIGKEITEN

- Auflösung: 256x224 bis 640x480
- Farben: 16,7 Mio, 32.000 gleichzeitig darstellbar
- Sprites/Hintergründe /Polygone

SOUND

- ADP Prozessor
- Yamaha FH1 Prozessor
- 44,1Khz Sampling Frequenz, 24 Kanäle

DATENSPEICHER

- Double Speed CD-ROM
- Memory Card-Schacht

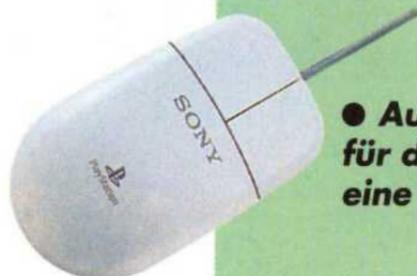
● **Praktisch: Mit den Speicherkarten kann man Bestleistungen und Spielstände sichern.**



● **14 Knöpfe! Aber ergonomisch nahezu perfekt gestaltet: Das Joypad.**



● **Auch Sony liefert für die Play Station eine Maus.**



TECHNISCHE DATEN

CPU

- 2x SH-2 32Bit @ 28Mhz

SPEICHERAUSSTATTUNG

- VRAM: 12 Mbits
- Main RAM: 16 Mbits
- Sound RAM: 512K
- Buffer RAM: 512K
- Boot RAM: 512K
- Battery RAM: 32K

GRAFIKFÄHIGKEITEN

- Auflösung: 352x224 bis 640x224
- Farben: 16,7 Mio, 32.000 gleichzeitig darstellbar
- Sprites/Polygone: VDP1 Chip
- Hintergründe: VDP2 Chip; 5 Ebenen, 2 rotierende Ebenen

SOUND

- 16Bit 68EC000 Prozessor @ 11,3 Mhz
- Yamaha FH1 Prozessor
- FM, PCM, 44,1Khz Sampling Frequenz, 32 Kanäle

DATENSPEICHER

- DoubleSpeed CD-ROM
- Modulschacht

Das Beste gleich zu Anfang: Es funktioniert wirklich so simpel, und die Qualität der gebastelten Spiele kann sich durchaus sehen lassen. Windows-Shareware ist da oft schlechter. Wer die nötige Begabung und Zeit mitbringt, kann selbst umfangreichere Ideen à la Outpost verwirklichen. Der Funktions- und Leistungsumfang des Programms bietet dazu die grundsätzliche Möglichkeit.

Spielepack mit dabei...

Klik & Play kann man sich auch zulegen, um NUR zu spielen (was natürlich völliger Quatsch wäre). Enthalten ist eine Spiele-sammlung mit 14 Spielen der unterschiedlichsten Bereiche: Da gibt es Ballerspiele, wie z.B. Operation Overkill, ein Autorennen, Reversi, Kartenspiele, Slot Machine usw., die allesamt ganz witzig sind, aber die Möglichkeiten des Programms nicht im mindesten ausschöpfen. Dennoch bieten sie eine gute Gelegenheit, sich mit Klik & Play vertraut zu machen. Zum Einstieg sollte man ruhig auf die mitgelieferten Programme zurückgreifen, sie studieren, modifizieren und die daraus



Computerspiele programmieren? Ohne jegliche Kenntnisse? Klik & Play und Windows machen's möglich: Jetzt kann jeder unter Microsofts Benutzeroberfläche sein eigenes Spiel entwerfen (Klik) und danach spielen (Play).

Klik & Play

1001 Spielid

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

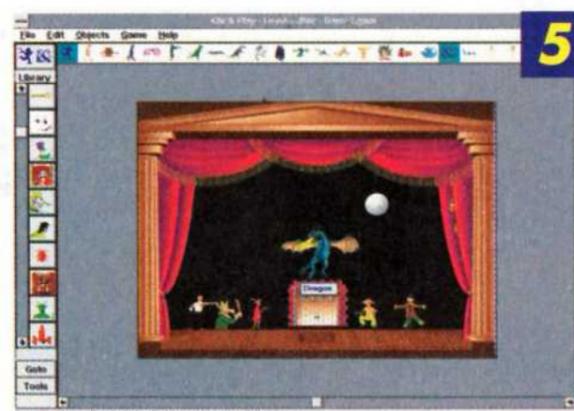
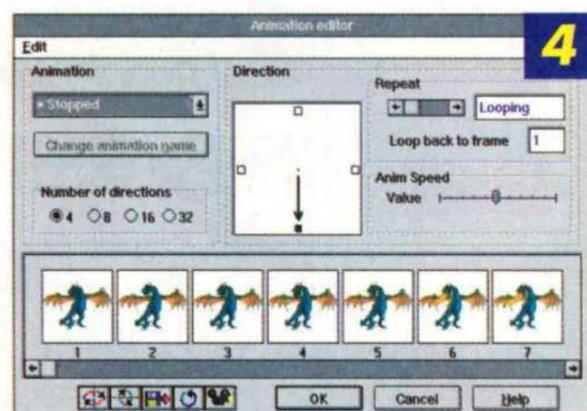
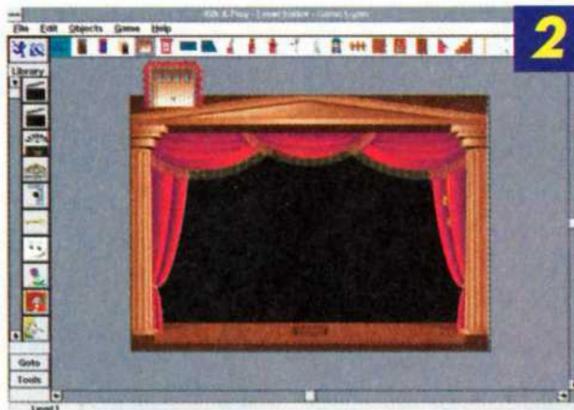
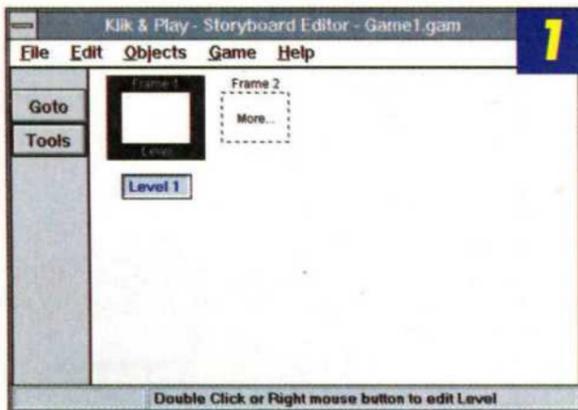
resultierenden Auswirkungen begutachten. Schnell werden so Zusammenhänge und Abhängigkeiten der einzelnen Programmier-Utilities klar. Schnell merkt man, welche Ansprüche Klik & Play wirklich stellt...

Spiele, einfach selbstgemacht

Wer seine eigenen Spiel-Ideen verwirklichen möchte und Großes plant, der muß sein Game von Grund auf neu erstellen. Zur Verwirklichung

der Phantasien stehen dem angehenden Sid-Meier-Kollegen mehrere sogenannte Editoren zur Verfügung. Jeder dieser Editoren ist ein eigenständiges Programm, das im Zyklus der Spielentwicklung jeweils

Neue Spiele werden schnell erstellt



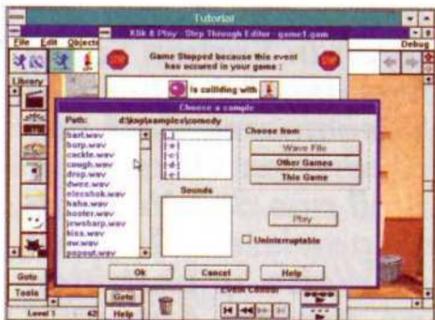
Im Storyboard-Editor einen ersten Level festlegen (1). Im Level-Editor einen der fertigen Hintergründe auswählen (2). Ein paar Sprites aus der Bibliothek dazumischen (3). Im Animations-Editor ein bißchen Bewegung ins Spiel bringen (4). Nun die Kollisionsabfrage definieren (5). Schon nach 60 Sek. habt Ihr ein blödes, aber funktionierendes Shoot 'em Up.

INFO BITS

Spielegenerator • komplett in Englisch • Tastatur • Maus • 386er, besser 486er und Double-Speed-CDROM-LW, • Windows • 0,1 - 46,2 MB HD • Mem 4 MB • von Windows unterstützte Grafikaufösungen und Soundkarten.

eine bestimmte Aufgabe übernimmt.

Grundlage eines jeden Spiels ist das Storyboard. Hier werden die einzelnen Levels und der Spielablauf im Groben festgelegt. Aus dem Storyboard-Editor heraus läßt sich dann direkt der Level-Editor starten, der gewissermaßen das Herzstück von Klik & Play darstellt.



● **Auch wirklich verrückte Dinge lassen sich mit Klik & Play machen: Zinnsoldaten, die über ein Bücherregal marschieren, dürft Ihr mit Gummibällen abschießen.**

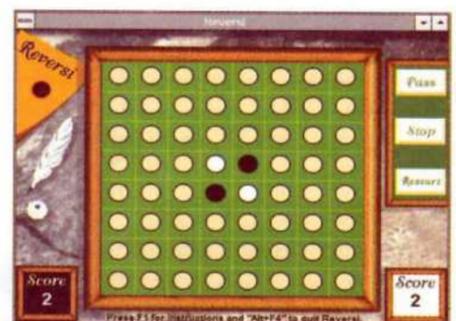
jede Figur, jeden Gegenstand bestimmte Werte und Eigenschaften fest. Soll der Polizist jetzt von rechts nach links über die Straße laufen oder umgekehrt? Und lassen wir ihn in der Straßenmitte noch eine Pirouette drehen? Eine Aufgabe, der der Level-Editor problemlos gewachsen ist.

Hat man einen Level auf diese Art und Weise fertig durchgestaltet, so kommt der Step-Through-Editor zum Einsatz. Standen die einzelnen Figuren und Gegenstände im Level-Editor noch fest an dem zugewiesenen Platz, so gerät nun alles - je nach vorgegebenem Muster - in Bewegung, d.h. unser Polizist läuft tatsächlich über die Straße und das Auto fährt selbige entlang. Da passiert's... Der Polizist rammt das Auto, oder umgekehrt, das Auto den Polizisten. Ring frei für den letzten Editor, den Event-Editor.

Hier wird festgelegt, was denn eigentlich passiert, wenn solche und ähnliche Ereignisse eintreten. So soll bei uns der Polizist "Autsch" rufen und das Auto soll mit einem Knall in die Luft fliegen. Hört sich nicht sehr realistisch an? Natürlich nicht, aber das ist ja gerade das Faszinierende an Computerspielen. Laßt Eurer Phantasie freien Lauf und Klik & Play versetzt Euch in die Lage, die verrücktesten, witzigsten Spiele zu entwerfen.

Lernprogramm und umfangreiche Bibliotheken

Den vollen Umfang und die Leistungsfähigkeit des Spiele-Design-Programms erschließt man sich aber erst im Laufe der Zeit bei der täglichen Arbeit damit. Beim ersten Ein-



● **Ein einfaches Reversi ist eines der mitgelieferten Spiele. Leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern.**

een

Im Level-Editor trifft man die Einstellungen bezüglich Spielhintergrund; es werden die handelnden Personen, Gegenstände und sonstigen Objekte festgelegt. Als grundsätzliches Vorgehen bewährt es sich, diese einzelnen Teilstücke zuerst in den Level einzubinden. Erst danach legt man für

Klik & Play kommt mit einer umfangreichen Bibliothek an Hintergründen, Figuren und Objekten.

Klik & Play

Copyright © 1994 Europress Software

Please choose an option:

Play a Game

Modify a Game

Create a Game

Tutorial

EUROPRESS SOFTWARE

Version 1.0
Licensed to: Adrian Vogler
Serial Number: KPE10008749

Quit



Paradize Software

Die Nummer 1

in Gelsenkirchen !!!

Software für: Amiga, PC, C64

Über 15000 Titel !!

PD & SW- Service

CD-ROM Riesenauswahl

Ladenlokal & Versand
Hagenstr. 38
45894 Gelsenk.-Buer

Tel.: (02 09)34 97 84
FAX: (02 09)34 97 85

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

Täglich neue Games !!!

RIESENAUSWAHL

Super Nintendo

Mega Drive

Jaguar

3 DO

Manga - Videos !!

Super Preise !!! - Ein Besuch lohnt sich !!!

© Europress

EUROPRESS
SOFTWARE

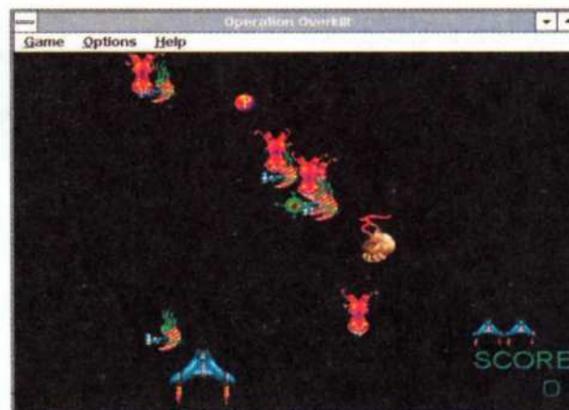
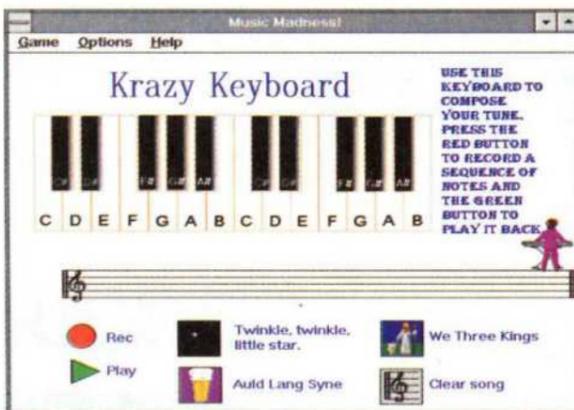
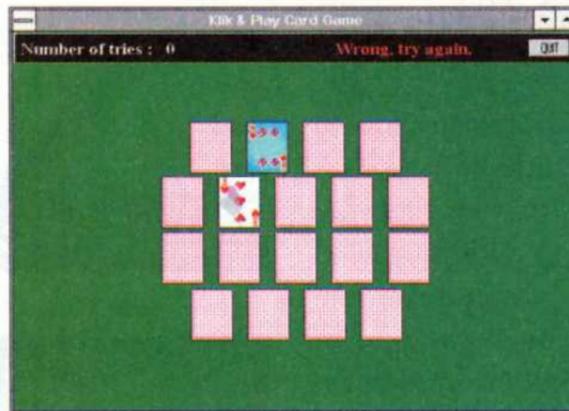
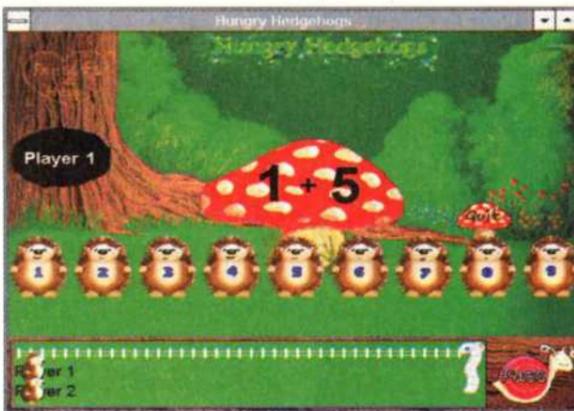
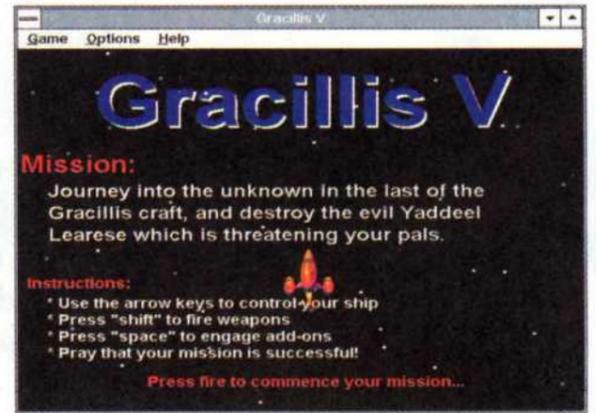
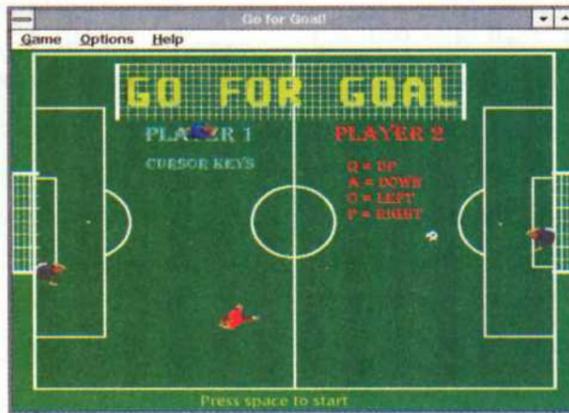
Alle Spiele, die mit **Klik & Play** das Licht der Welt erblicken, dürfen unentgeltlich als Freeware kopiert und weitergegeben werden. Sobald Ihr aber daran denkt, Eure Spiele zu verkaufen, greifen die Lizenzbedingungen des Herstellers. Und die haben es in sich: Kommerzielle Spiele müssen zu Europress gesandt werden, wo sie auf Herz und Nieren in Sachen Funktionsfähigkeit und Spielinhalt überprüft werden. Wurden alle Bedenken seitens Europress vom Autor ausgemerzt, darf das Spiel verkauft werden. Allerdings nur über den Hersteller. D.h. Ihr bekommt nur einen gewissen Anteil aus den Verkäufen. So will man sicherstellen, daß eine gewisse Qualität gewahrt bleibt. **Klik & Play** ist auf diese Weise unbestritten eine clevere Sache für Europress: Ohne großen Aufwand bekommt man neue, vielleicht revolutionäre Spielideen frei Haus geliefert.

stieg hilft das mitgelieferte Lernprogramm aber merklich. Über Video für Windows wird man Schritt für Schritt durch die einzelnen Editoren geführt und sieht so an einem BeiSPIEL, wie das Programm eingesetzt werden kann.

Was zählt, ist Phantasie...

Im Lieferumfang enthalten sind eine große Anzahl von Bibliotheken mit fertigen Bildhintergründen, Figuren, Gegenständen, Sounds, usw... Für den Einstieg reichen diese Objekte sicherlich aus. Um Spiele indi-

Klik & Plays fertiges Spielepaket auf einen Blick



Für fast jede spielerische Idee und nahezu jedes Genre liefert **Klik & Play** ein recht ansprechendes Vorbild. Sinnvoll ist es, als erstes einmal diese Beispiele zu modifizieren. So kann anhand der schon existierenden Spiele die Bedienung des Programmes leichter erlernt und verstanden werden.

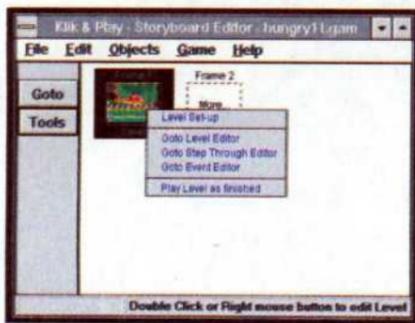
viduell zu gestalten, wird man aber später auch selber Hand anlegen wollen. Kein Problem... z.B. kann man die eingescannte Familie per Klik & Play und Mama, Papa, Oma und Opa im selbst entwickelten Adventure auftreten lassen. Ein nettes Geburtstagsgeschenk. Denn: aus den Klik & Play-Files könnt Ihr Euch herkömmliche EXE-Dateien stricken lassen und sie an Freunde oder Bekannte weitergeben. Die Weitergabe zu gewerblichen Zwecken aber ist strikt untersagt. Dazu solltet Ihr mal den Kasten „© Europress“ lesen.

Summa summarum kann man sagen: Klik & Play ist eine prima Idee. Wie letztendlich aber das eigene damit erstellte Spiel aussieht, ist weitestgehend vom Einfallsreichtum und Geschick desjenigen abhängig, der das Programm benutzt. Alle, die kreativ veranlagt sind, bekommen mit Klik & Play ein ebenso prachtvolles wie unterhaltsames Werkzeug an die Hand, mit dem sie eigene Ideen gut und einfach umsetzen können.

Adrian Vogler

Die komfortablen Hilfsmittel von Klik & Play

Diese Editorenfenster müßt Ihr der Reihe nach öffnen, um zu einem spielbaren Ergebnis zu kommen.



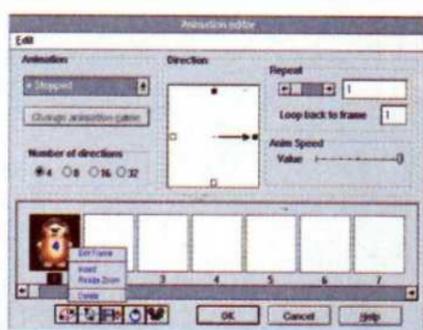
Storyboard-Editor

Hier beginnt alles. Es wird die Struktur des neuen Spiels festgelegt. Einzelne Levels und Anfangs- oder Schlußbilder werden festgelegt.



Level-Editor

Hier werden die einzelnen Levels gestaltet. Dazu ist ein Vielzahl von Bibliotheken mit vorgefertigten Sprites verfügbar, für die auch Bewegungsrichtungen definiert werden können.



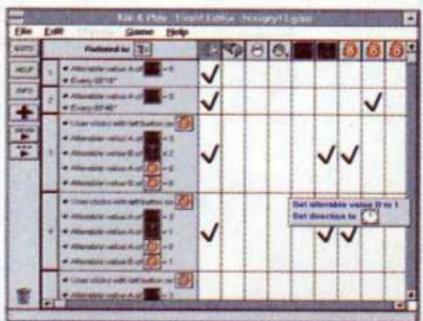
Animation-Editor

Hier können für alle Objekte neue Animationsphasen in Zahl und Bewegungsrichtung definiert werden.



Step-Through-Editor

Hier kann das bisherige Spiel Stück für Stück gespielt werden. Es wird angehalten, wenn etwas besonderes passiert, wie eine Kollision zweier Objekte.



Event-Editor

Hier werden alle Ereignisse nach dem Muster „was passiert, wenn“ definiert.

Arctic Soft



Versandanschrift:
Hindenburgstr. 43
76829 Landau

Bestellannahme:
Mo. - Fr. 9.00-18.30 | Mo. - Fr. 19.00-21.00
Tel.: 0 63 41-8 79 93 | Tel.: 0 63 41-8 08 26

Fax: 0 63 41-8 83 32

BTX: Odrich #

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM

11th Hour	DA 99,00	Kings Quest 7	DV 90,00
A Hard Day's Night	EV 68,00	Kind of Magic 4	DV 51,00
Aces of the Deep	DV 84,00	Kyrandia 2 (Hand of Fate)	DV 90,00
AI Quadim	DV 69,00	Kyrandia 3	DV 95,00
Alone in the Dark	DV 89,00	Labyrinth of Time	EV 68,00
Alone in the Dark 2	DV 91,00	Lands of Lore	DV 89,00
Anstoss incl. W C (Doppelpass)	DV 82,00	Larry 6	DA 76,00
Archon Ultra	DV 67,00	Larry 1-6	DV 84,00
Armored Fist	DA 76,00	Lemmings 1 Doublepack	DA 68,00
Across the Rhine	DV 94,00	Lemmings 2 The Tribes	DA 59,00
BAP Pik Sibbe	DV 45,00	Lemmings 3 (Worlds of Lem.)	DA 68,00
Bat 2	DV 55,00	Little Big Adventure	DV 89,00
Battle Bugs	DV 80,00	Lode Runner	DV 77,00
Battle Isle 2	DV 68,00	Lollypop	DA 68,00
Battle Isle 2 Scenery	DV 49,00	Lords of Realm	DV 68,00
Battle Chess 1 SVGA	DA 89,00	Lucas Arts Class. Sim.	DA 79,00
Beholder 1-3	DV 86,00	Mad News	DV 84,00
Beneath a Steal Sky	DV 80,00	Magic Carpet	DV 90,00
Betrayal at Krondor	DV 66,00	Mega Race *DV 52,00	
Bioforge	DV 96,00	Might & Magic 3-5	DV 86,00
Bloodnet	DA 67,00	Monkey Island 1	DV 43,00
Burning Steel Compil.	DV 87,00	Myst	DA 79,00
Burning Steel 2	EV 68,00	Mystic Towers	D 58,00
Blue Force	DA 68,00	Nascar Racing	DA 85,00
Burntime	DV 79,00	NHL Hockey '95	DA 75,00
Caribbean Disaster	DV 85,00	Oldtimer	DV 83,00
Central Intelligence	DA 77,00	Outpost	DV 82,00
Chessmaster Pro	DA 85,00	PGA Tour Golf 486	DA 89,00
Chessmaster 4000 Turbo	DA 67,00	Phantasmagoria (4 CD's!)	DV ??
Christoph Columbus	DV 88,00	Pinball Dreams Del.	DA 71,00
Classic Flight Simulations	DA 61,00	Pirates Gold	DA 36,00
Colonization	DV 92,00	Police Quest 4	DV 78,00
Comanche + Miss 1 & 2	DV 82,00	Quarantine	DV 79,00
Companions of Xanth	EV 67,00	Quest for Glory 4	DV 79,00
Conspiracy	DV 91,00	Ran Trainer	DV 95,00
Core Super Games	DV 68,00	Ravenloft	DV 68,00
Creature Shock	DV 89,00	Rebel Assault	DV 85,00
Crime Patrol	EV 95,00	Rings of Medusa Gold	DV 77,00
Cyberace	DV 85,00	Rise of the Robots	DV 87,00
CyberWar (4 CD's)	DV 99,99	Sam & Max	DV 92,00
Cyclemania	DA 69,00	Shadow Caster	DA 89,00
Dark Legions	EV 68,00	Sherlock Holmes	DV 75,00
Dark Sun	DV 78,00	Sim City	DV 86,00
Das schwarze Auge 1	DV 65,00	Simon the Sorcerer	DV 87,00
Das schwarze Auge 2	DV 79,00	Space Hulk	DA 78,00
Dawn Patrol	DV 90,00	Space Quest 1-5 (Restposten)	DA 75,00
Die Höhlenwelt - Saga	DV 85,00	SSN-21 Seewolf	DV 76,00
Dragon Lore	DV 74,00	Star Crusader	DV 83,00
Day of Tentacle	DV 89,00	Star Crusader Datadisk	DV 37,00
Der Clou	DV 76,00	Starlord	DV 89,00
Der Patrizier	DV 42,00	Star Trek 1	DV 75,00
Der Planer & Planer Extra	DV 84,00	Strike Comm. + Privateer	DA 85,00
Dessert Strike	EV 58,00	Stronghold	DV 81,00
Diggers	DA 36,00	Subwar 2050 incl. Miss	DV 89,00
XXXX Utilities 2nd Ed.	EV 45,00	Superkarts	* DA 98,00
XXXX 2 Hell on Earth	DA 85,00	Superhero League of Hob.	EV 68,00
XXXX 2 Utilities (2 CD's)	EV 45,00	Syndicate Plus	DV 88,00
Dragonsphere	DA 86,00	System Shock	DV 76,00
Dream Web	DV 78,00	Symbol (Prince)	EV 87,00
Dungeon Hack	EV 68,00	Terminator Rampage (Restposten)	EV 70,00
Earthsiege	DV 90,00	TFX	DA 94,00
Ecstatica	* DV 85,00	The Grandest Fleet	DA 74,00
Empire Deluxe	DV 67,00	The Horde	DV 78,00
F1	DA 65,00	Theme Park	DV 73,00
F 15 Strike Eagle III	EV 36,00	Tie Fighter	* DA 79,00
Falcon Gold incl. Scenarios	DA 89,00	Tornado & Miss	DA 84,00
Fifa Int. Soccer	DV 66,00	Transport Tycoon	DV 89,00
Fleet Defender Gold	DV 90,00	Turrican 2	DA 63,00
Formula 1 GP	DV 39,00	UFO - Enemy Unknown	DV 88,00
Formula 1 GP & D.L. Golf	DA 59,00	Ultima 7 Complete	DV 94,00
Freddy Pharkas	DV 79,00	Ultima Underworld 1&2	DA 86,00
Gabriel Knight	DV 79,00	Ultimate Body Blows	DA 59,00
Goblins 2	DA 96,00	US Navy Fighters	* DV 92,00
Golden 7	DV 92,00	Under a Killing Moon	DV 99,00
Grand Prix	EV 36,00	Under a Killing Moon	DA 94,00
Gunship 2000	EV 39,00	Wake of the Ravager (Dark Sun 2) *	DA 79,00
Hattrick!	EV 85,00	Wing Armada	DA 79,00
Hell	* DV 95,00	Wings of Glory	* DV 86,00
H. Grönemeyer-Chaos	DV 37,00	Whale's Voyage	DV 74,00
History Line 14-18	DV 59,00	Wing Comm. 1&2 Del.	DA 64,00
HocusPocus	DA 49,00	Wing Commander 3	DA 99,99
Hurra Deutschland	DV 68,00	Winter-Summer Challenge	DA 44,00
Indiana Jones 4 & 1000 SP	DV 77,00	Winter Olympics	DA 72,00
Inferno	DA 94,00	Wizardry 6 & 7	DV 84,00
Innocent until caught	DV 62,00	Woodstock 25th	DA 66,00
International Tennis Open	DV 86,00	Word Cup Golf	DV 88,00
Iron Helix	DV 77,00	Zool 2	DA 60,00
Jazz Jack Rabbit	DV 59,00	Zeppelin	DV 86,00
Joysoft Classics	DA 52,00		
Jungle Strike	EV 68,00		
Kings Quest 6	DA 86,00		

Für alle auf Lager befindlichen Artikel garantieren wir eine Belieferung innerhalb von 48 Stunden bei telefonischer Order bis 12 Uhr!

Versand erfolgt im Sicherheitskarton durch UPS. Versandkosten incl. aller Gebühren & Verpackung: DM 15,00. Vorkasse: DM 8,00. Ab DM 250,00. Warenbestellwert Versandkosten frei. Hardware nicht abzugsfähig. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Titel waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar können jedoch vorbestellt werden. Es gelten unsere AGB. Inh. Thomas Odrich. DA= deutsche Anleitung DV= deutsche Version EV= englische Version * Titel zur Zeit noch nicht lieferbar

Wing Commander 3 - The Heart of the Tiger

Oskarverdä

■ Hersteller: Origin/E.A. . Preis ca.: DM 140,- ■

Wing Commander 3 ist nicht nur ein technisch beeindruckendes Computerspiel, es ist auch gleichzeitig die konsequente Fortführung einer erfolgreichen Firmenphilosophie. Schon mit dem ersten Teil der Weltraumsaga konnte Origin 1990 Zeichen setzen, und obwohl die Bedingungen für solch ein Vorhaben heutzutage ungleich härter geworden sind, ist es den Texanern trotzdem gelungen: an Wing Commander 3 müssen sich 1995 (fast) alle Spiele messen!

Wing Commander 3 knüpft nahtlos an die Geschichte des zweiten Teils an: in der Rolle von Colonel Blair (Mark Hamill alias Luke Skywalker) habt Ihr den Verlust der Concordia - manche werden sich an dieses Schiff noch aus den Wing Commander 2-Zeiten erinnern - zu verantwor-

ten. Der beantragten Strafversetzung stimmt der Konföderiertenstab zu, und Ihr müßt Euren Dienst mitten im Kilrathi-Gebiet verrichten. Das nimmt Christopher Blair aber weit weniger mit als das plötzliche Verschwinden seiner Angebeteten Angel, die - aber das weiß nur der Spieler - sich in der Gewalt der Kilrathis befindet. Bei der Begrüßung auf der Victory wird eines klar: jedes Besatzungsmitglied beurteilt Blair als Bruchpiloten, der

ohne Sinn und Verstand handelt - bis auf Hobbes. Der Kilrathi-Krieger und enge Vertraute Blairs wurde ebenfalls auf die Victory versetzt...

Cineastisches Erlebnis

Bei den ersten Erkundungszügen auf der Victory bemerkt man schnell, daß Origin nicht besonders viele Locations integriert hat: einen Besprechungsraum, eine Wohnebene inklusive Schlafkabinen und die

Brücke mit Feuerleitzentrale. In diesen Räumen trifft man ständig auf Mitglieder der Besatzung und kann sich auch mit ihnen unterhalten. Diese Dialoge sind nicht gerade von



● **Dieses riesige Kilrathi-Raumschiff explodiert in wenigen Sekunden. In SVGA eine wahre Augenweide (oben). Die Geschütztürme großer Raumschiffe lassen sich sogar einzeln zerstören (rechts).**



chtig



überwältigender Interaktivität - das Gespräch kann lediglich in zwei verschiedene Richtungen gelenkt werden -, sorgen aber für eine ausgezeichnete Atmosphäre



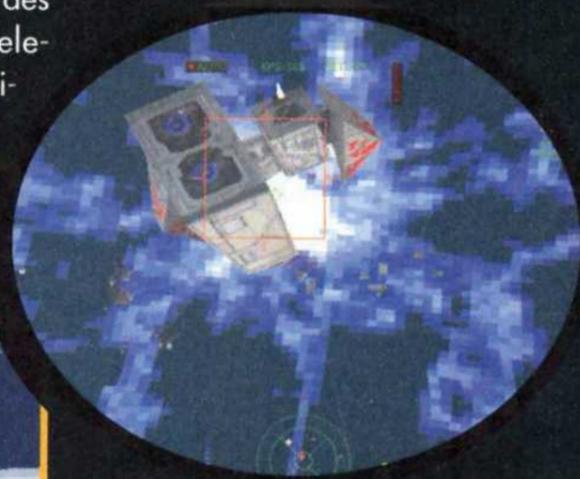
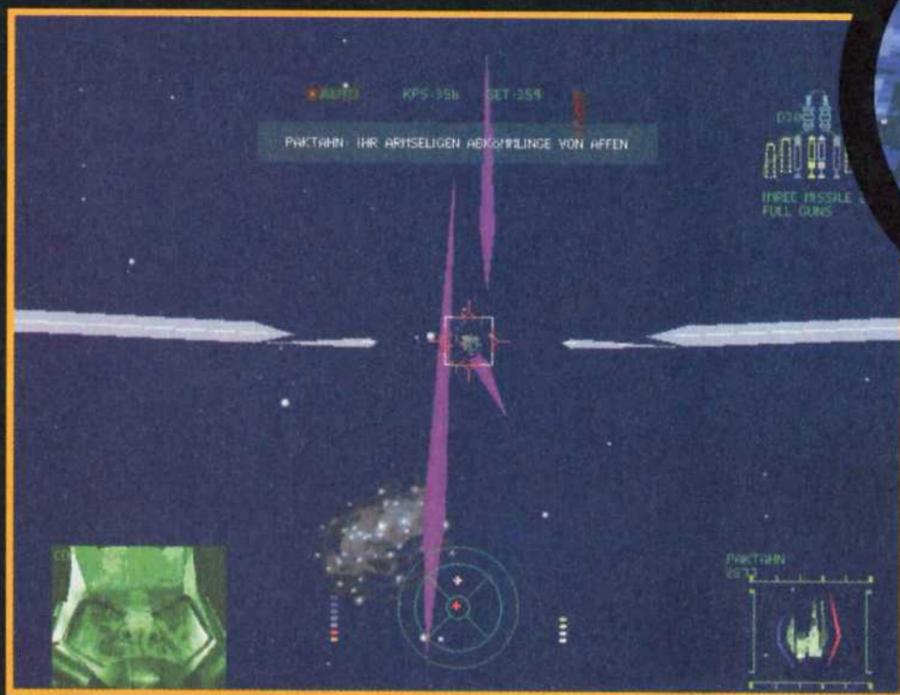
und fesseln den Spieler an den Bildschirm. Der Grund dafür liegt klar auf der Hand: Origin hat sich um „echte“ Schauspieler bemüht und keine zweitklassigen Bühnenlaien verpflichtet. Namen wie Mark Hamill (Star Wars), John Rhys-Davis (Noble House) und Tom Wilson (Zurück in die Zukunft) dürften wohl jedem Filmfan mehr als geläufig sein...

Die Antworten nehmen allerdings nur indirekt Einfluß auf die Story. Bei einer freundlichen

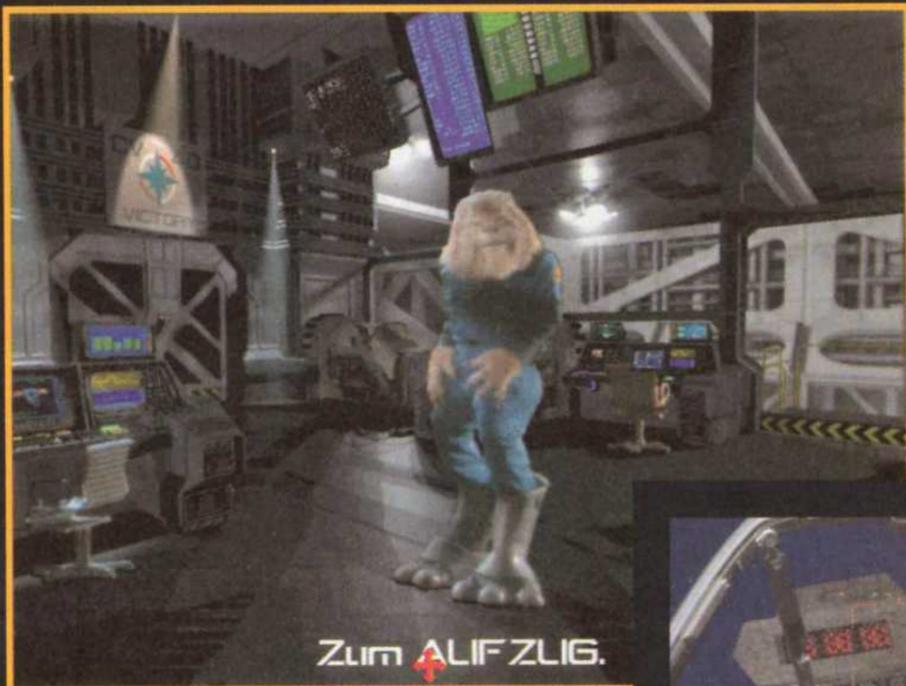
Antwort bekommt man beispielsweise die Chance, den revolutionären Raumjäger Excalibur zu fliegen, das Spiel läßt sich jedoch auch ohne diese Möglichkeit lösen.

Viel wichtiger ist da natürlich das Können des Piloten, also des Spielers. Wing Commander 3 wirft den Spieler allerdings nicht gleich ins kalte Wasser, sondern gibt ihm mit Hilfe des Simulators ausreichend Gelegenheit, sich auf die Kilrathi-

Krieger angemessen vorzubereiten - dazu stehen zehn Trainings-Missionen zur Verfügung. Darüber hinaus kann man zwischen fünf Schwierigkeitsgraden wählen: als „Neuling“ benötigt man nur einen satten Treffer, um einen Gegner auszuschalten, als „As“ hingegen schon fünf bis sechs! Selbst wenn Ihr wenig Erfahrung mit Actionspielen



● Ein Kilrathi-Raumschiff unter Beschuß. Die Aktivität des Schutzschildes bestätigt einen Treffer (oben)! Mit der Option „Full Guns“ benötigt man nur wenige Schüsse, um einen feindlichen Jäger außer Gefecht zu setzen.

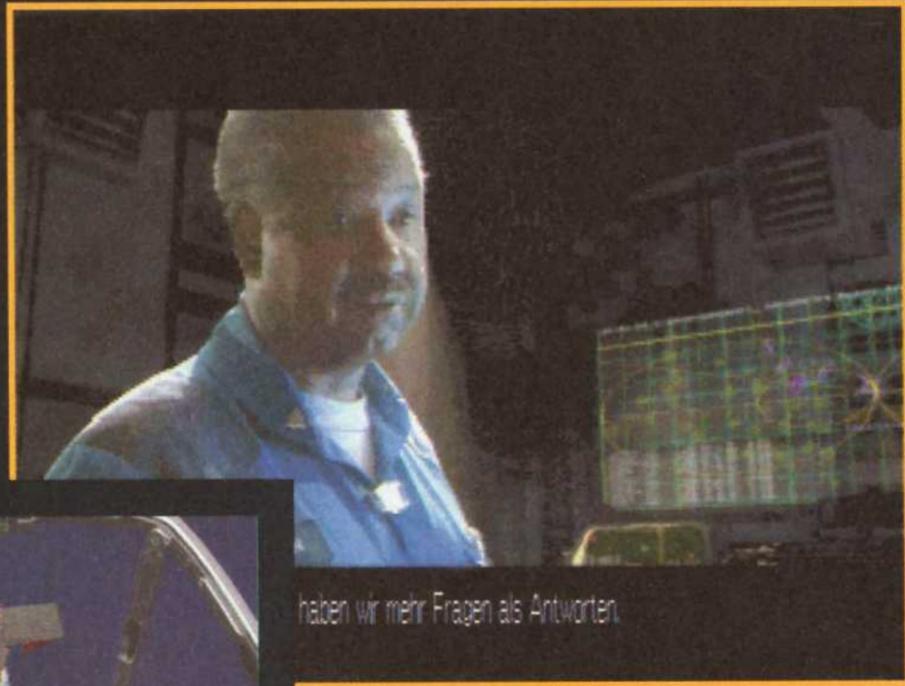


Zum ALIFZUG.

● Gleich zu Beginn trifft man auf einen alten Bekannten, den Kilrathi-Haudegen Hobbes!

habt, läßt Euch WC3 also nicht im Stich. WC2-Veteranen werden sich außerdem über die Tastenbelegung freuen, die von Origin komplett vom zweiten Teil übernommen wurde. Über einfach zu erlernende Kürzel wie „C“ für Kommunikation kann man rasend schnell diverse Kommandos geben, ohne

den Gegner aus den Augen verlieren zu müssen. Das Flugverhalten wurde ebenfalls zum größten Teil beibehalten, und gerade das unterscheidet Wing Commander von vielen anderen Weltraum-Actionspielen - eine



haben wir mehr Fragen als Antworten.

● Die Grafiken der Videosequenzen wirken auf den Screenshots etwas pixelig, sind aber in der Realität viel feiner.



Hellcat fliegt sich eben anders als ein Tie-Fighter oder X-Wing.

Gruppengespräch

Nachdem man sich mit allen Mitgliedern der Crew unterhal-

ten hat, sollte man den Einsatzraum aufsuchen, in dem man von Commander Eisen über alle Details einer Mission informiert wird. Hier handelt es sich wieder um astreine Videosequenzen, die zusätzlich durch stimmungsvolle Hologramme des jeweiligen Auftragsgebiets ergänzt werden. Danach gibt

DIE BESATZUNG

CHRISTOPHER BLAIR
Er ist Dreh- und Angelpunkt aller Geschehnisse. Ihr übernehmt seine Rolle und geht mit ihm auf Katzenjagd...



FLASH
Er kommt frisch von der Militärakademie und hält sich für den größten und besten Piloten aller Zeiten...



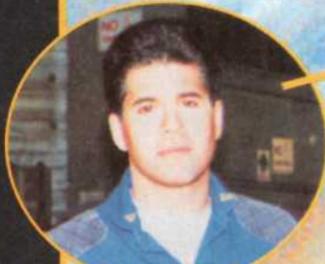
HOBBS
Der Kilrathi-Krieger im Dienste der Konföderierten ist ein langjähriger Freund von Christopher Blair.



FLINT
Sie hat Ihren Bruder im Krieg gegen die Kilrathis verloren und kämpft mit entsprechendem Enthusiasmus.



VASQUERO
Vasquero ist von Beruf Gitarrenbauer und möchte am liebsten in Frieden auf seinen Heimatplaneten zurück.



MANIAC
Maniac ist zwar ein unverbesserliches Plappermaul, fühlt sich aber in jedem Cockpit sofort wie Zuhause.



COMMANDER EISEN
Er schätzt Christopher Blair als draufgängerischen Piloten mit Mumm in den Knochen und Schmalz im Hirn.



B. J. 'COBRA'
Eine waghalsige Pilotin die eine natürliche Abneigung gegen jede Form von „Katzen“ hat - auch gegen Hobbes!



VIEWPOINT

Ich gestehe: noch vor wenigen Tagen bezweifelte ich, daß Wing Commander 3 all die hochgesteckten Erwartungen erfüllen kann - die Ankündigungen hörten sich einfach zu gut an. Nach 107 Abschüssen hatte sich meine Meinung gründlich gewandelt. Durch die fesselnde Hintergrundgeschichte gewinnt das geniale Spielprinzip noch einmal deutlich an Attraktivität: aufgrund der packenden Story vergißt man schnell die Zeit und kann sich erst am nächsten Morgen völlig übermüdet vom Bildschirm lösen. Obwohl noch elf lange Monate vor uns liegen, steht für mich fest: Wing Commander 3 ist das Actionspiel des Jahres!



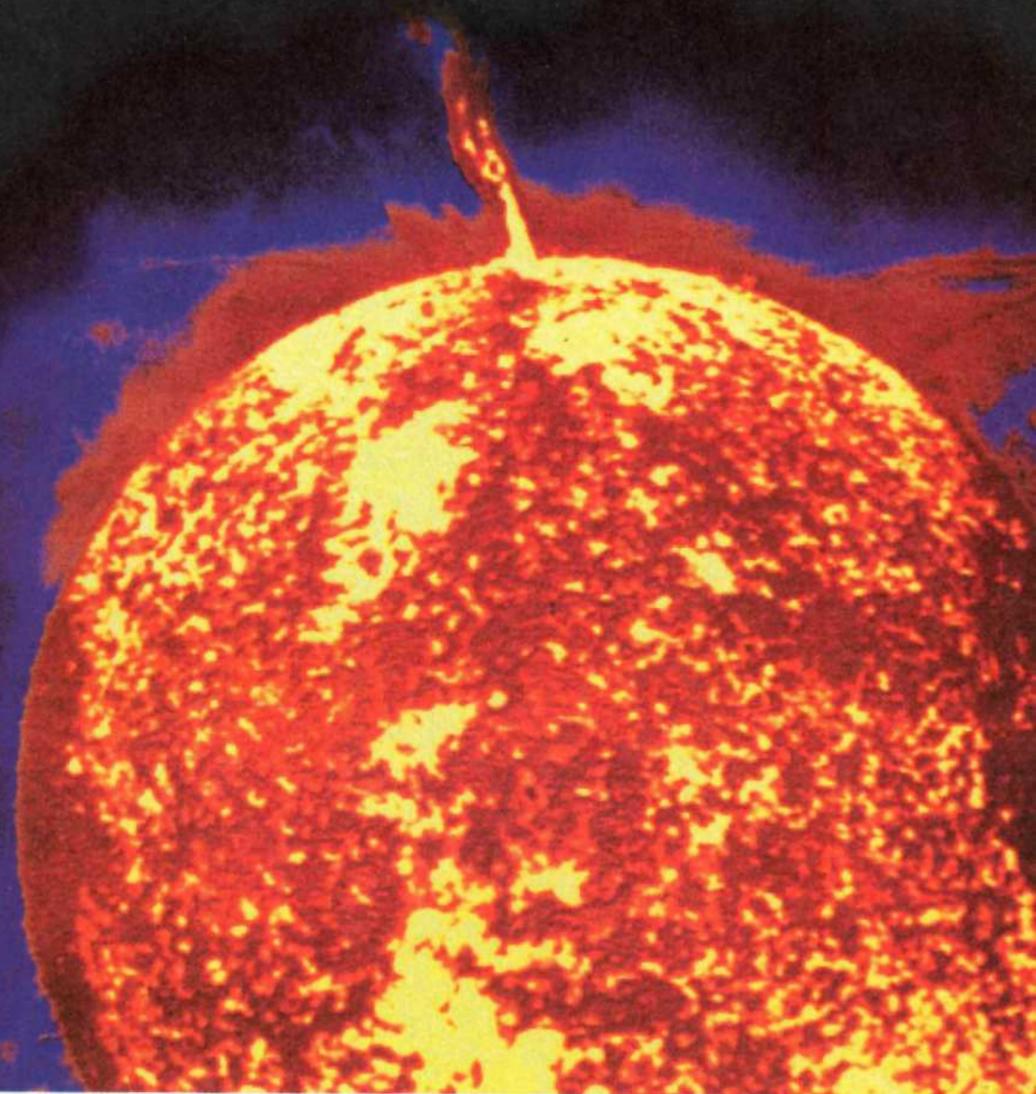
Oliver Menne

auch weiter gefeilt. Jetzt muß man beispielsweise Transporte begleiten, Planeten schützen oder Kilrathis durch Nebelbänke oder Asteroidenfelder jagen.

Revolutionäre Technik

Neben dem ausgezeichneten Gameplay und der hinreißenden Story können bei Wing Commander 3 natürlich

man alle erhaltenen Informationen an seine Mannschaft weiter und wählt noch einen Wingman aus. Hier stehen aber nicht immer alle Charaktere zur Auswahl, denn hat man einen Kollegen durch altkluge Sprüche vergrault, wird er sich kurzerhand nicht beim Briefing melden. An den Missionen wurde beim dritten Teil



Jaguar

M.C. Game - Bielefeld -

3DO

SNES

Actraiser 2	Dt 119,95
Blackhawk	Dt 119,95
Biker Mice from Mars	US 119,95
Bomberman 2	Dt 119,95
Donkey Kong	Dt 139,95
Earth Worm Jim	Dt 139,95
F1 Pole Position 2	Dt 119,95
Final Fantasy 3	US 149,95
Game Saver	Dt 89,95
Hammerlock Wrestling	US 119,95
Heberékés Popcorn	Dt 119,95
Indiana Jones	Dt 129,95
Jurassic Park 2	Dt 129,95
Kick off 3	Dt 129,95
Lemmings 2	Dt 119,95
Lord of the Rings	US 129,95
Lion King	Dt 139,95
Michael Jordan Adv.	Dt 129,95
Micro Machines	Dt 119,95
N. Mansell Indycar	Dt 129,95
NHL Hockey 95	Dt 129,95
NBA 95	Dt 129,95
Pitfall	Dt 139,95
Radical Rex	US 119,95
Return of the Jedi	Dt 139,95
Rise of the Robots	Dt 139,95
Samurai Showdown	Dt 139,95
Secret of Mana	Dt 119,95

Soul.Bl. (dt. Texte)	Dt 119,95
Street Racer	Dt 119,95
Soulblazer 2	Dt 139,95
Super Bonk	US 139,95
Super Punch out	US 129,95
Syndicate	Dt 129,95
Uniracers	US 109,95
Vortex	Dt 129,95
WCW S. Brawl	US 129,95
WWF Raw	Dt 149,95
Wild Wacky Sports	Dt 129,95
Worio Woods	US 109,95

Mega Drive

Aero the Acrobat 2	Dt 119,95
Boogerman	Dt 119,95
Bubsy II	Dt 99,95
Dragon	Dt 109,95
Ecco 2	Dt 119,95
Earth Worm Jim	Dt 129,95
FIFA 95	Dt 109,95
Hockey 95	Dt 109,95
Kawasaki Superlikes	Dt 119,95
Kick off 3	Dt 119,95
Lion King	Dt 119,95
Mr. Nutz	Dt 99,95
Madden 95	Dt 119,95
Mega Bomberman	Dt 109,95
Mickey Mania	Dt 119,95

Micro Machines II	Dt 119,95
NBA Live	Dt 119,95
PGA III	Dt 109,95
Pitfall	Dt 119,95
Probotector	Dt 119,95
Power Drive	Dt 99,95
Psycho Pinball	Dt 119,95
Radical Rex	Dt 99,95
Red Zone	US 119,95
Rise of the Robots	Dt 129,95
Second Samurai	Dt 109,95
Sonic & Knuckl.	Dt 119,95
Soleil	Dt 129,95
Soulstar (CD)	Dt 119,95
Shaq Fu	Dt 119,95
Shining Force 2	Dt 129,95
Syndicate	Dt 119,95
Top Gear 2	US 119,95
Viewpoint	US 119,95
WWF Raw	Dt 129,95
Zerro Kamikaze	Dt 119,95

32 X

Doom	Dt 139,95
Cosmic Carnage	US 139,95
Star Wars Arcade	Dt 139,95
Space Harrier	US 109,95
V.R. Delux	Dt 139,95

PC Spiele

Alien Legacy	HD 79,95
Creature Shock	CD 109,95
Cyberwar	4 CD's 109,95
Inferno	CD 109,95
Koshan Conspiracy	CD 99,95
Magic Carpet	CD 99,95
Nascar	HD 89,95
Rise of the Robots	HD 99,95
Space Federation	HD 79,95
Transport Tycoon	CD 109,95
UFO + Master of Orion	CD 79,95
Vojeur	CD 99,95

UND VIELES MEHR

**Inzahlungnahme
gebrauchter
Module**

Jetzt auch PC-Spiele!

Versandkosten per Post DM 9,00
+ Nachnahme
UPS Kurier DM 12,00

M.C. Game

Fachgeschäft für Videospiele Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld

Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

DIE RAUMSCHIFFE

Während man auf feindlicher Seite immer noch mit den gleichen Raumschiffen unterwegs ist wie im zweiten Teil, haben die Terraner alle Jäger über Bord geworfen. Anstelle der guten alten Broadword oder Rapier sind nun die Schiffe Hellcat, Thunderbolt, Arrow und Longbow gerückt.



Grafik und Sound überzeugen. Die verwendeten Videosequenzen übertreffen in puncto Qua-

lität und Quantität alles bisher Dagewesene. Auf einem schnellen Rechner kann man diese Szenen sogar Full-Screen und in SVGA-Auflösung bewundern, wobei Origin nicht nur ein-

zelne Figuren in Bewegung zeigt und den Rest des Bildes einfriert, um die Geschwindigkeit zu wahren. Vielmehr laufen im Hintergrund unbeteiligte Personen vorbei und Sterne funkeln durch die Bordfenster. Sieht man WC3 als interaktiven Film, so hat Origin auch hier klar die Nase vorn - vor allem, weil man nicht unbedingt einen Monster-Rechner besitzen muß, um diese Filmchen genießen zu dürfen. Beim eigentlichen Spiel trennt sich jedoch die Spreu vom Weizen. Wer auch hier SVGA nicht mis-

sen möchte, muß wohl oder übel seinen Rechner aufrüsten - ein Pentium oder DX4/100 sind hier Pflicht! Dafür bekommt er aber auch phantastische Raumschiffe, atemberaubende Explosionen und ein größeres Sichtfeld geboten. Wer „nur“ einen DX2/66 besitzt, kann lediglich im VGA-Modus vernünftig spielen, doch wirken auch hier die Grafiken ausgesprochen ansehn-

ANFORDERUNG

Schon vor Wochen konnte man die ersten Gerüchte über Wing Commander 3 lesen: Fragen wie „Brauch ich wirklich einen Pentium?“ oder „Läuft es auch auf meinem 386SX?“ wurden auf CompuServe oder Internet täglich beantwortet - nur nicht von Origin-Mitarbeitern. Die Folge: jeder fürchtet die Rechneranforderungen von Wing Commander 3!

Pentium oder DX4/100
8 oder 16 MB RAM
DoubleSpeed CD-ROM

Filmsequenzen: **SVGA**
VGA
Spielesequenzen: **SVGA**
VGA

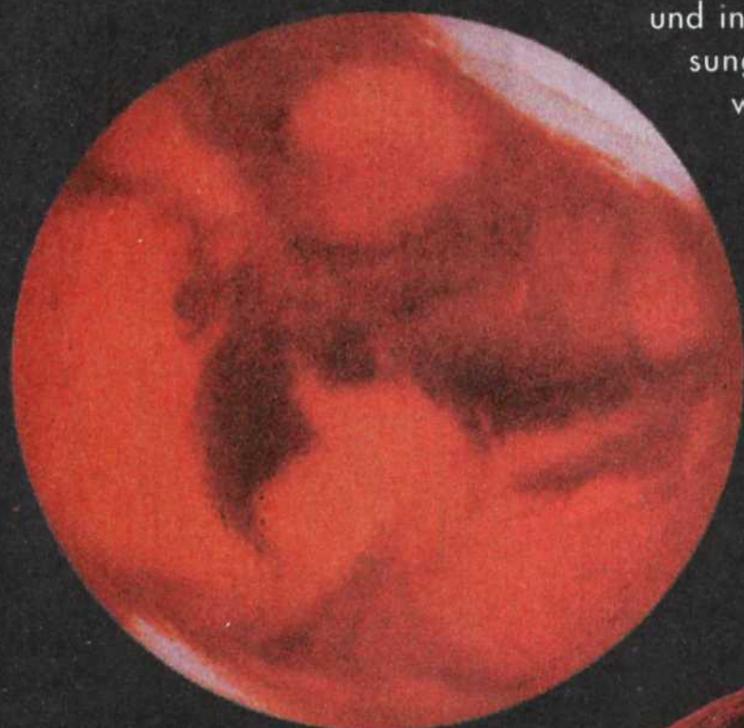
486 DX2/66 oder DX2/50
Vesa Local Bus
8 oder 16 MB RAM
DoubleSpeed CD-ROM

Filmsequenzen: **SVGA**
VGA
Spielesequenzen: **SVGA**
VGA

486DX33
8 oder 16 MB RAM
DoubleSpeed CD-ROM

Filmsequenzen: **SVGA**
VGA
Spielesequenzen: **SVGA**
VGA

grün: absolut flüssig, gut spielbar
orange: hakelt unwesentlich,
weniger spielbar
rot: kaum noch spielbar!



● In der VGA-Auflösung wirken die Flugszenen natürlich nicht ganz so brillant, aber dennoch sehr ansprechend (unten).



- feinste General Midi-Musik aus den Lautsprechern. Mit einer gewöhnlichen FM-Karte wie dem SoundBlaster kommt man zwar auch gut zurecht, aber mit einer General Midi-Karte macht es eben gleich doppelt soviel Spaß. Dazu kommt noch die glasklare und abwechslungsreiche Sprachausgabe während der Missionen, die die Atmosphäre durch markige Sprüche wie „Gleich gibt's Katzenstreu!“ oder „Komm, Miezekatze!“ gewaltig aufheizen kann.

Oliver Menne

INFO BITS

Tastatur, Maus, Joystick, alle gängigen Soundkarten, deutsche Sprachausgabe und Anleitung, 4 CD-ROMs

min.: 486DX33, 8 MB RAM, 12 MB HD, DoubleSpeed CD-ROM
empf.: Pentium, 16 MB RAM, 42 MB HD, DoubleSpeed CD-ROM

GRAFIK 095

SOUND 094

FUN

095

lich und der Spielspaß muß nur geringe Einbußen hinnehmen. Im Bereich Sound und Musik kann WC3 ebenfalls voll überzeugen. Während der Videosequenzen wird exzellente Filmmusik geboten, doch sobald man sich in einem der Räume oder im Weltall befindet, dröhnt - die notwendige Karte vorausgesetzt

CD ROM

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

Diesmal mit der Vollversion „DER PLANER“

PLUS über 15 aktuelle, spielbare Demos

Wing Commander 3 Panzer General Crime Patrol Cyberwar King's Quest 7
Retribution ran Trainer Hattrick Caribbean Disaster Lemmings 3 X-Mas
Lemmings 1995 Chewy Das Amt Space Pirates Arcade Pool The
Incredible Machine 2 Oscar Super Kart Lost Vikings

Bugfixes/Updates

Dark Seed V1.5P Cyber Race 1.22 NCAA 2 (S3-Patch) Aces of the
Deep Dark Sun 2 V1.1 Under a Killing Moon V1.04 Ultimate Football
Quarantine

& Shareware

Sky Roads X-Mas Gazillionaire Tubes Lobster Boppin Super
Retris Flying Tigers Bugfix 3D Cyber Blaster Phage

für nur DM

19,80

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!



mehr Infos
siehe
Rückseite!

Fliegt mit Wing

Das Gewinnspiel der Superlative zum Spiel der Superlative. Play Time und Electronic Arts verlosen Preise im Gesamtwert von 25.000 Mark. Als Hauptpreis winkt ein Flug mit einem russischen Jet, der zweite und dritte Preis bieten Euch die Möglichkeit, in die USA zu reisen. Bei den weiteren Gewinnen handelt es sich um exklusive Origin-Artikel, die nur in limitierter Stückzahl produziert worden sind. Wenn Ihr bei diesem Gewinnspiel mitmachen wollt, ruft uns einfach ab dem **15. Januar** unter folgender Nummer an:

(0190)190177

12 Sek.=23 Pfennig/DeTeMedien

und beantwortet folgende Frage:

**Mark Hamill spielt in Wing Commander 3 die Hauptrolle.
Durch welche Filmserie erlangte er Weltruhm?**

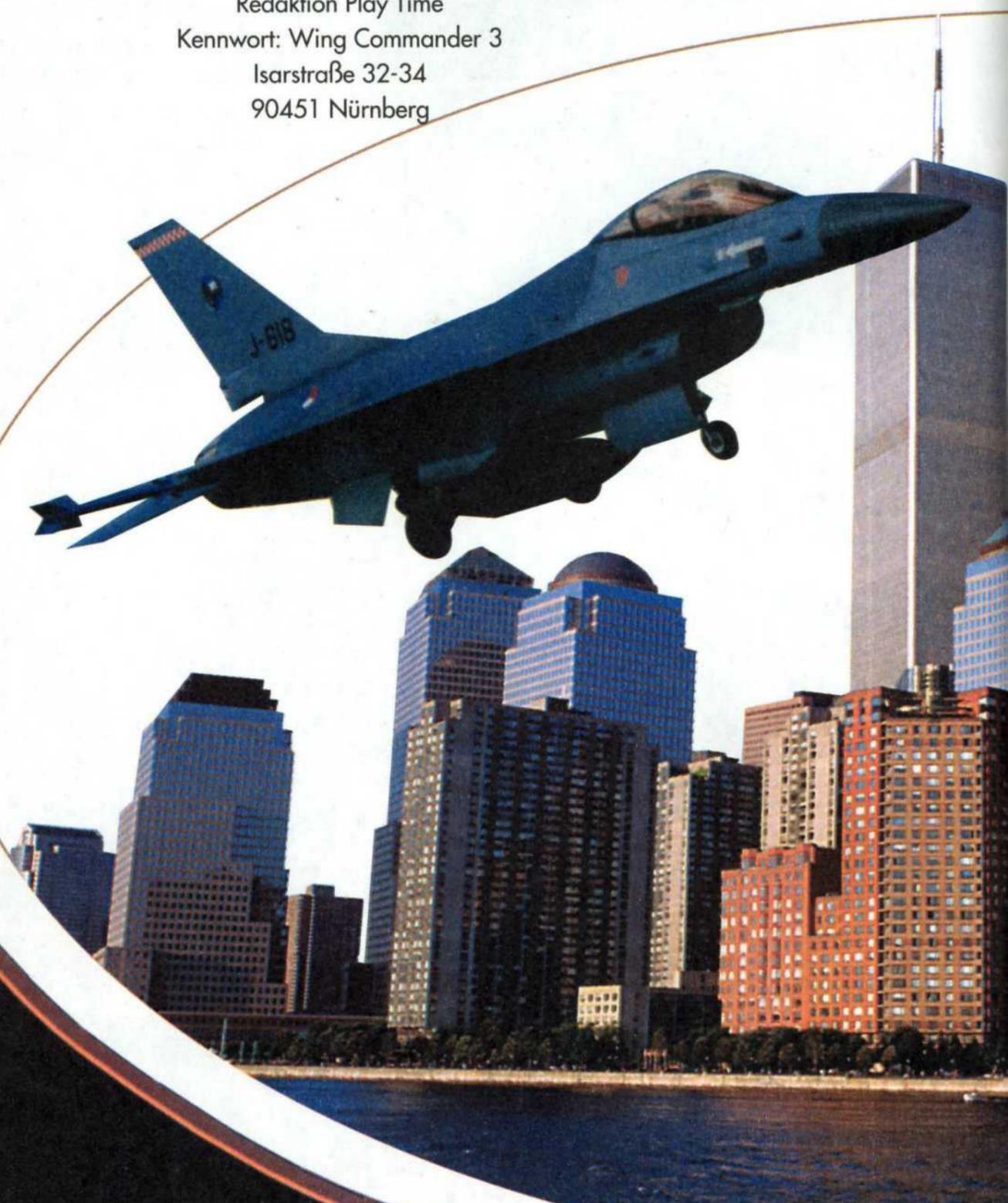
- a) Raumschiff Enterprise
- b) Krieg der Sterne
- c) Kampfsterne Galactica

Alternativ könnt Ihr uns natürlich auch eine Postkarte schicken.

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion Play Time

Kennwort: Wing Commander 3
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Commander 3

Hauptpreis:

Wing Commander 3 bietet Euch die Gelegenheit, in einem russischen Jet (SU 27) ein paar Runden zu drehen - natürlich nur als Copilot! Im Preis enthalten sind der Flug von Frankfurt über London nach Moskau, drei Übernachtungen, alle Transporte zur Zhukovsky-Airbase sowie alle Briefings und Versicherungen. Der Preis muß zwischen dem 31. Juli 1995 und 15. Dezember 1995 eingelöst werden. Achtung! Der Gewinner muß mindestens 18 Jahre alt sein!

2. und 3. Preis:

Wolltet Ihr schon immer einmal in die USA? Electronic Arts gibt Euch die Gelegenheit dazu! Ihr könnt jeweils zwei Tickets zu einer der folgenden attraktiven Städte gewinnen: Los Angeles, Miami, Boston, New York, Houston, San Francisco oder Orlando. Der Preis beinhaltet den Flug von Frankfurt über London zur gewünschten Großstadt und ein Taschengeld von 500 Mark! Um die Unterkunft müßt Ihr Euch jedoch selbst kümmern! Achtung! Auch hier muß mindestens eine Person das 18. Lebensjahr vollendet haben.

4. bis 10. Preis:

7 stilechte Origin-Jacken - für echte Wing Commander-Fans.

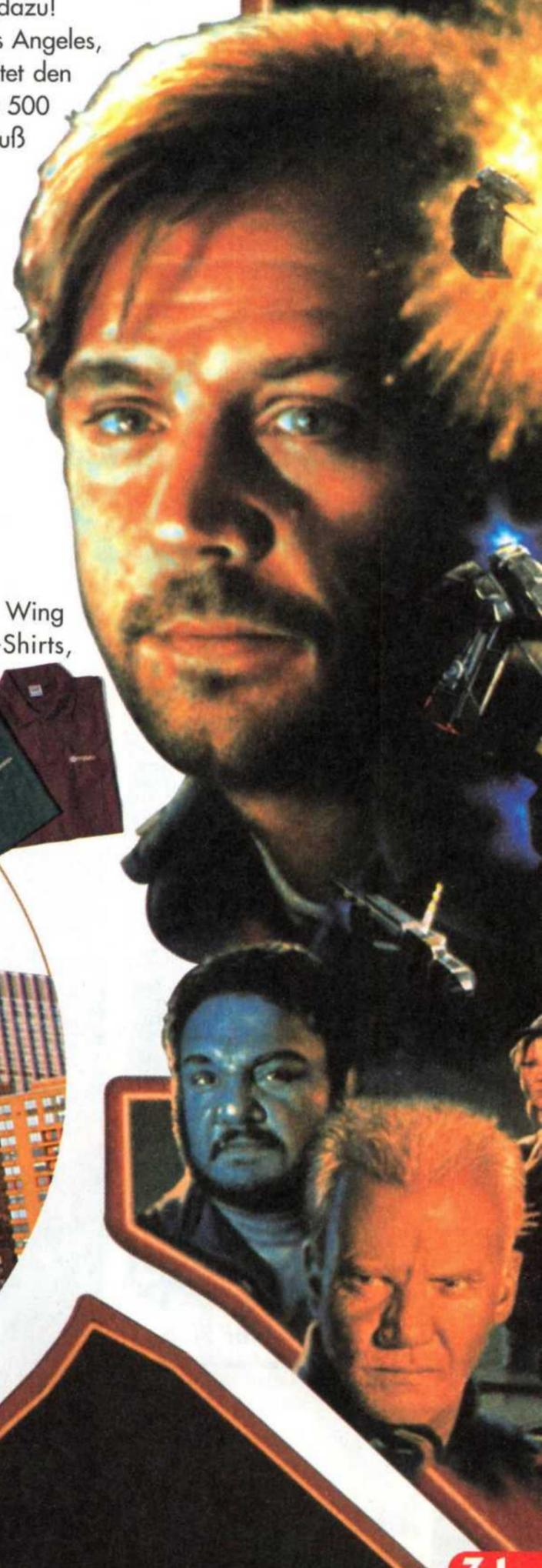


11. bis 20. Preis:

10 Wing Commander 3 Special Edition (deutsche Vollversion, Bildband und Video über die Dreharbeiten in einer wunderschönen Filmdose).

21. bis 100. Preis:

Diverse Trostpreise aus dem Bereich Wing Commander 3: T-Shirts, Polo-Shirts, Mouse-Pads, Stifte...

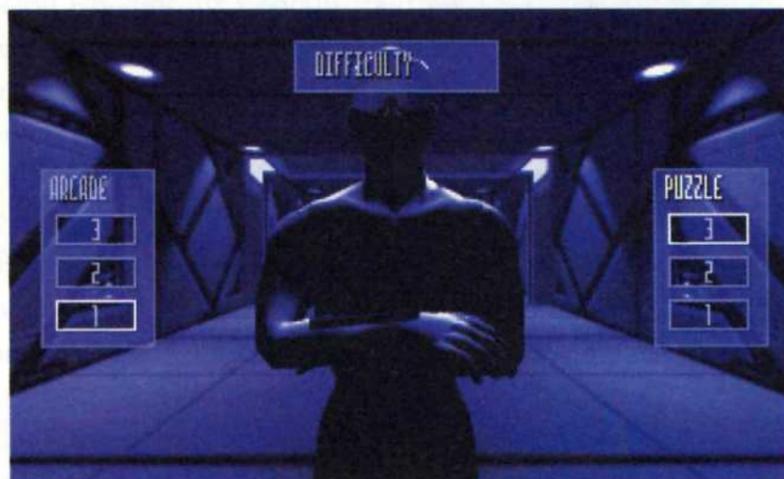


Cyberia

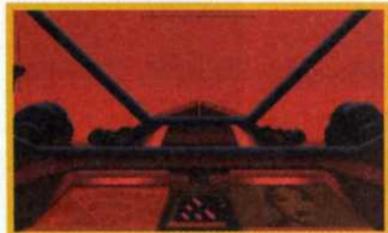
Illusion einer

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

Liebhaber erstklassiger Action-Adventures dürfen sich freuen: nach Origins System Shock und Virgins Creature Shock gönnt uns nun auch Interplay einen echten Thriller.



Der coole Zak auf...



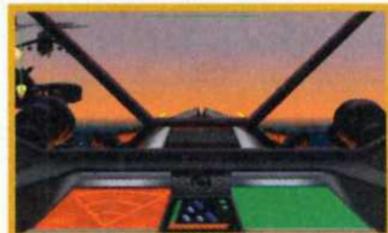
...dem Weg nach...



...Sibirien. Er ist nicht...



...allein. Feindliche...



...Kampfhelikopter!



Zielradar aufschalten.



BEEP! - F E U E R !



Nur ein kleiner Sieg...



...über den Terror.

Terroristen beherrschen im Jahr 2027 nach wirtschaftlichen und ökologischen Katastrophen und kriegerischen Auseinandersetzungen die Erde. Die gesamte Menschheit steht am Rande des Abgrunds... Die FWA (Free World Alliance) kämpft mit den Verbrecherkartellen um die Kontrolle über den gesamten Planeten. Da wird tief im verschneiten und vereisten Sibirien die ultimative Waffe entdeckt: Cyberia. Ursprünglich als Instrument zur Sicherung des Friedens entwickelt, wäre Cyberia nun in den falschen Händen eine tödliche Bedrohung für die letzten Teile der freien Welt.

Unterwegs in aussichtsloser und tödlicher Mission

Der Spieler darf in die Rolle von Zak schlüpfen. Zak ist ein Computer-Hacker, der aufgrund seiner Talente von William Devlin, dem Anführer der FWA, für eine mörderische Mission auserkoren wurde. Man kann zwar nicht davon sprechen, daß Zak diese Mission freiwillig übernimmt, aber da er in einer Zelle der FWA in Untersuchungshaft sitzt, macht ihm Devlin schnell klar, daß er keine andere Wahl hat, als den Auftrag zu übernehmen. Die Aufgabe, die er für die FWA zu erfüllen hat, ist schnell erklärt, aber umso gefährlicher auszuführen: Zak soll einen Stützpunkt im Nordatlantik per Hoovercraft ansteuern. Von dort aus soll er mit einem TF-22-Kampfflugzeug auf einer Route

sieben Stationen bis zum endgültigen Ziel, dem Cyberia-Komplex tief im Norden Sibiriens, fliegen. Hat er dies heil überstanden, steht ihm das schwierigste Unterfangen noch bevor: sich Zugang zu der Basis verschaffen und Cyberia in seine Gewalt bringen.

ROOTS



Ein bißchen Creature Shock (Spielfilmsequenzen), ein bißchen System Shock (Handlungsrahmen), gewürzt mit einer Prise Rebel Assault: Herausgekommen ist Cyberia, ein völlig neues Spiel.

Und schließlich ist Zak nicht der einzige, der unterwegs ist, diese Waffe in seinen Besitz zu bekommen. Die Kartelle sind ihm dicht auf den Fersen. Und trauen darf er keinem, nicht einmal den Mittelsmännern, die ihn

vision



● **Totale Überwachung.** Selbst der Flirt mit der Gespielin von Santos bleibt nicht verborgen.

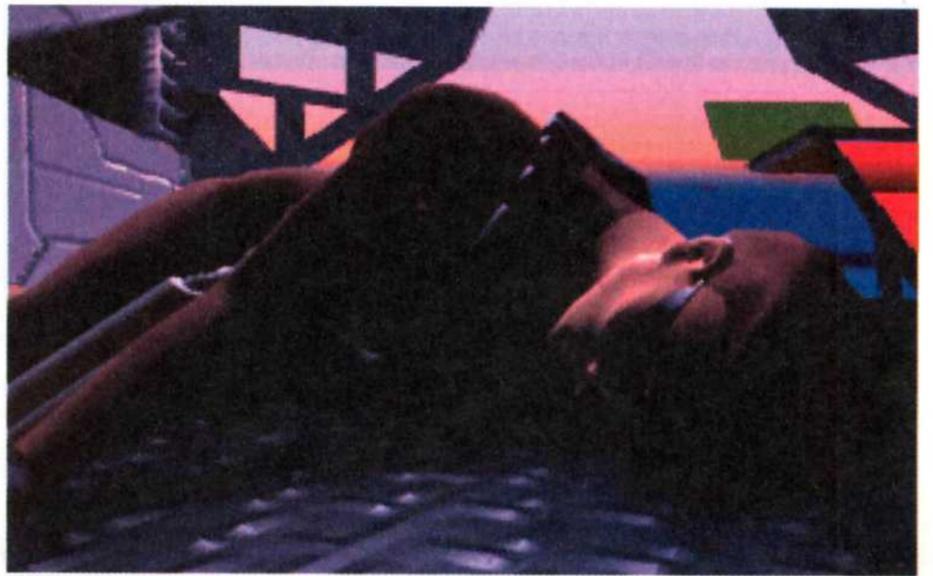


auf seiner Reise unterstützen sollen. Das erkennt Zak sehr bald. Zur Ausstattung von Zak gehört neben dem TF-22 und einer Plasmapistole auch noch diese Sonnenbrille, die er ständig trägt. Daß das keine gewöhnliche Sonnenbrille ist, wird dem Spieler bereits im Intro klar. Zaks Auftragneber blendet sich nämlich kurzerhand per Videosignal auf die BLADES, so der Name der Brille, ein. Und nicht nur als Bildtelefon taugen die BLADES. Sie dienen auch dazu, Infrarot- und

Bio-Scans durchzuführen. Im oben erwähnten Zeitbomben-Problem erstellen die BLADES eine Art Schaltplan der Bombe über ein magnetisches Resonanz-Abbild.

Eine nervenaufreibende Geschichte in packenden Bildern erzählt

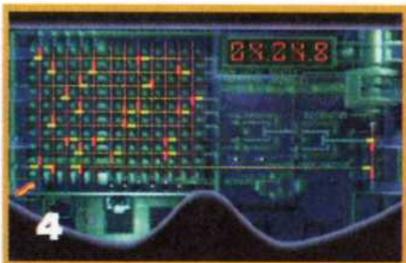
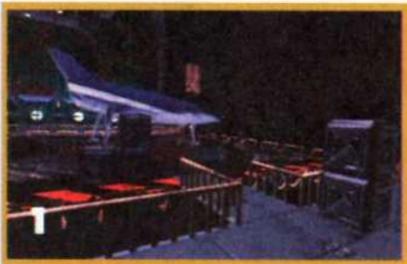
Die Story klingt nicht nur so spannend und nervenaufreibend, sie ist es tatsächlich. Doch gute Stories gab es auch in der Vergangenheit. Nur mangelte es oftmals



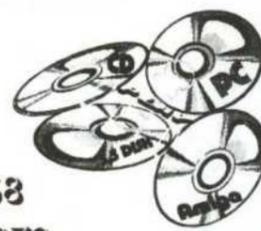
● **Ein früher Tod ereilt einen in Cyberia recht häufig.** Daumen nach unten!

Facettenreiche Anforderungen

Ist die Zeitbombe einmal entschärft, hebt Zak mit dem TF-22 ab und läßt den Stützpunkt hinter sich.



Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach



BTX: Althoff#

TEL : 0551-54058

FAX : 0551-41972

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele Diskette 3.5

Aladdin	H 58,90
Aces of the Deep	D 76,90
Battle Bugs	D 64,90
Black Hawk*	H 81,90
Bundesliga Manager 3	D 82,90
Cannon Fodder 2*	H 57,90
Colonization	D 87,90
Dark Sun 2: Wake o.R.*	H 75,90
Das Schwarze Auge 2	D 74,90
Death or Glory	D 81,90
Doom 2 - Hell on Earth	H 89,90
Doppelpaß	D 76,90
Earthsiege	D 77,90
Elite 3*	D 75,90
FIFA Int. Soccer	D 66,90
Formula One Grand Pr.	H 39,90
Indy Car Racing	D 55,90
Indy Car Racing Tracks	H 31,90
Intern. Tennis Open	D 53,90
König der Löwen	H 64,90
Lemmings 3	H 58,90
Lode Runner-The Leg.	D 64,90
Lords of the Realm	D 65,90
L. Matthäus Super Socc.	D 64,90
Menzoberranzan*	H 76,90
NASCAR Racing	H 69,90
Panzer General*	H 76,90
Pirates! Gold	D 42,90
Rings of Medusa Gold	D 69,90
System Shock	D 76,90
Tie Fighter	D 87,90
Theme Park	D 76,90
Transport Tycoon	D 86,90
Ultima 7 - D.schw.Pfo.	D 36,90
Wing Armada	H 67,90

PC- Spiele CD-ROM

Aces of the Deep	D 81,90
Armored Fist	H 71,90
Battle Bugs*	D 75,90
Colonization	D 87,90
Creature Shock	D 87,90
Cyberwar (4CDs)	D 96,90
Dark Forces*	Anfr.
Dark Sun 2: Wake o.R.*	H 77,90
Das schwarze Auge 2	D 76,90
Dawn Patrol	D 83,90
Die Höhlenwelt Saga*	D 82,90
Doom 2 - Hell on Earth	H 79,90
Doppelpaß	D 77,90
Dragon Lore	D 78,90
Earthsiege	D 82,90
FIFA Int. Soccer	D 63,90
Formula One Gr. Prix	H 39,90
Form. 1GP/D.L. Golf	H 59,90
Inferno	D 95,90
Intern. Tennis Open	D 78,90
Jungle Strike	E 70,90
Kyrandia 3 - Malc. Rev.	D 78,90
Little Big Adventure	D 87,90
Lode Runner-The Leg.*	D 76,90
Lords of the Realm	D 65,90
Magic Carpet	D 86,90
Master of Orion/U.F.O.	H 65,90
Mega Race	E 56,90
Menzoberranzan*	H 78,90
Myst	E 84,90
NHL Hockey '95	H 76,90
NASCAR Racing	H 76,90
Noctropolis*	H 88,90
Pinball Illusions*	H Anfr.
Pirates! Gold	D 42,90

Privateer&Strike Com.	H 83,90
RR Tycoon D./Civilisat	H 59,90
Rebel Assault	D 78,90
Rise of the Robots	H 82,90
Sim City 2000 (+Kat.)	D 88,90
Subwar 2050	D 86,90
Superh. Le. of Hoboken*	E 65,90
System Shock Enh.	D 82,90
Theme Park	D 76,90
Transport Tycoon	D 87,90
Ultima 7 - Complete	H 89,90
Ultimate Body Blows	H 53,90
Ultimate Football	E 70,90
Under a killing Moon	H 88,90
Warcraft: Orcs & H.	H 77,90
Wing Armada	H 76,90
Wing Commander 1+2	H 66,90
Wing Commander 3	D 99,90
Wings of Glory	D 77,90
World Cup Golf	D 76,90

Shareware- Vollversionen:

B. Stone/D. Nukem 2CD	59,90
Depth Dwellers 3D	CD 39,90
Doom 2 Utilities	2CDs 33,90
Doom 2 Hinweis- Buch	22,90
Epic Pinball 1-3	3.5/CD 79,90
Hocus Pocus	CD 42,90
Jazz Jackrabbit	CD 79,90
	3.5 59,90
Gravis Gamepad	44,90
Mystic Towers	CD 42,90
One Must Fall	3.5 64,90
Raptor	CD 52,90
Rise of the Triad*	3.5/CD 72,90

Tip des Monats:

Master of Magic	85,90
Kings Quest 7	85,90
US Navy Fighters	85,90

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

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

auf Rechnung +7,50 ab 2. Bestellung
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

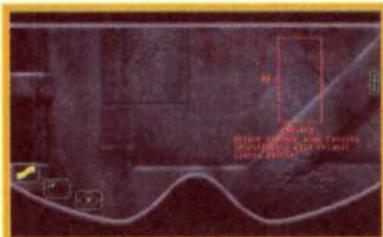
an der optischen und akustischen Umsetzung. Doch Cyberia schöpft auf diesen Gebieten aus dem vollen. Erstklassige Grafiken und ein packender Soundtrack sorgen dafür, daß Euch ein wirklich spielfilmreifes Vergnügen ins Haus steht. Die zwei Jahre Produktionszeit, die Interplay und Xatrix in Cyberia investierten, haben sich gelohnt. Geboten wird zwar keine SVGA-Grafik wie z.B. bei Little Big Adventure, doch was Xatrix bei einer Auflösung von 320 * 240 Bildpunkten und 256 Farben auf den Bildschirm zaubert, ist schon erstaunlich.

Einfühlsamer Soundtrack von Thomas Dolby

Und Cyberia ist kein Stummfilm. Die perfekte digitale Sprachausgabe aller Spielfiguren steigert



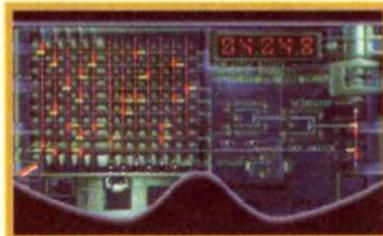
Die Blades leisten gute...



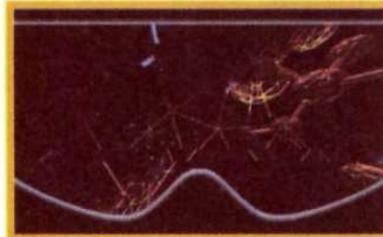
...Dienste. Auch bei...



...kniffligen Puzzles...



...helfen Infrarot- und...



...Bio-Scan sehr gut.

das Gefühl, in einem richtigen Spielfilm mitzuwirken. Es wurde sogar darauf geachtet, daß die Sprachausgabe lippensynchron erfolgt. Doch das hat auch seinen Preis: eine Soundkarte wird von Cyberia, will man es vollständig lösen, unbedingt vorausgesetzt; manche Puzzles lassen sich nämlich nur über akustische Hinweise enträtseln. Außerdem sollte man der englischen Sprache mächtig sein. Die Sprachausgabe erfolgt komplett in Englisch. Eine deutsche Version ist leider nicht geplant. Cyberia hätte es verdient. Genausoviel Wert wurde auf den Soundtrack von Cyberia gelegt. Kein Geringerer als Avantgarde-Altmeister Thomas Dolby lieferte die Musik dafür. Es lohnt sich also, das Ganze über die großen Lautsprecher der heimischen Stereoanlage zu schicken. Und als Schmankerl hat Dolby dem Spiel auch noch die Soundeffekte spendiert.

Kombinierbarer Schwierigkeitsgrad ähnlich System Shock

Der Schwierigkeitsgrad von Cyberia ist getrennt einstellbar für die Action-Elemente und die Puzzles. Man kann jeweils zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, wobei die Kombination einfacher Arcade-Sequenzen und einfacher Puzzles aber ausgeschlossen ist. Das Handbuch liefert dazu die Erklärung, daß Cyberia dann zu leicht würde. Aber keine Angst, man ist schon eine ganze Weile mit dem Durchspielen beschäftigt. Die Sicherung des Spieles erfolgt nach einem ähnlichen System wie bei der Bewegung Zaks. An sogenannten "Meilensteinen" wird automatisch gesichert. Meilensteine sind bestimmte Schlüsselaufgaben, die

Zak erfüllt hat oder bestimmte geographische/räumliche Punkte, die er erreicht hat.

Ungewöhnliche Steuerung und Perspektiven vermitteln Dramatik

Zaks Hilfsmittel werden über die Funktionstasten bedient, er selbst über die Cursortasten gesteuert. Sein Alter Ego bewegt man in einem sogenannten Knotensystem; unter einem Knoten ist ein Punkt zu verstehen, an dem Zak seine Bewegungsrichtung ändern kann. Während Zak zwischen zwei Knoten unterwegs ist, kann man ihn aber jederzeit wieder umdrehen lassen.

Während des normalen Spielablaufs, bei dem Zak über die Cursortasten gesteuert wird, wechselt der Blickwinkel der Kamera, die Zaks Weg verfolgt, ständig.

VIEWPOINT

Zum Thema interaktiver Spielfilm liefert Interplay mit Cyberia genau das richtige Statement ab. Es bietet mehr Abwechslung als z.B. Creature Shock (d.h. mehr Interaktivität), wobei der Gesamteindruck eines Spielfilms nicht darunter leidet. Die Handlung weist Ähnlichkeiten zu Origins System Shock auf, wobei dort die Entwicklung des Szenarios eindringlicher erschien. Cyberia packt ausgezeichnete Elemente beider Spiele zusammen und findet einen Weg, sie mit eigenem Flair zu füllen und zu neuer Qualität zu führen. Ein fesselndes Erlebnis.



Adrian Vogler

Schnitte, Kameraschwenks und Zooms wirken sehr professionell. Bei den Action- und Flugsequenzen wechselt die Ansicht zu einer Art Cockpitsicht, und man sieht das Ganze durch Zaks BLADES. Das ist auch bei den vielen visuellen Puzzles der Fall. Doch diese Einschnitte sind perfekt in den Handlungsablauf integriert.

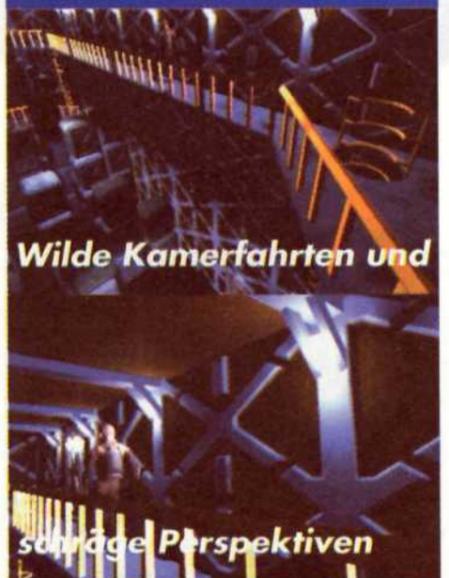
Adrian Vogler

Shoot Out



Zak liefert sich oftmals furiose Plasmapistolen-Duelle mit den Schergen von Santos.

Dramaturgie der Perspektiven



Wilde Kamerfahrten und

schräge Perspektiven



steigern in den kühlen



Technik-Szenarien die

Atmosphäre deutlich.

INFO BITS

Action-Adventure, Schwierigkeitsgrad einstellbar, 1 Spieler, Englisch, Tastatur, Maus, Joystick, 486er und Double-Speed-CD-ROM-LW, HD 3 MB, Mem 4MB, VGA, SVGA, SoundBlaster oder kompatible Soundkarte

GRAFIK 095

SOUND 090

FUN

090

Das interessiert kein Schwein?



DA SOLLTEN SIE IHR SPARSCHWEIN MAL FRAGEN, DENN BEI DIESEN PREISEN HABEN SIE ECHT SCHWEIN GEHABT!



- 1) Evergreen-Koffer
Zak McKracken, Rock'n Roll, Masterblazer
PC 3.5" HD, 840 KB RAM, Festplatte, EGA, VGA erforderlich. **DM 19.95**
- 2) Lucas-Film-Koffer
Indy - The Last Crusade, Zak McKracken, Maniac Mansion
PC 3.5" HD, 840 KB RAM, Festplatte, CGA/ EGA, VGA erforderlich. **DM 29.95**
- 3) ISHAR - Legend of the Fortress
VGA, Unterstützung von ActLib- und SoundBlasterkarten.
Ein starkes Rollenspiel. **DM 19.95**
- 4) Spaceward Ho!
Ab 288er, PC 3.5" HD, 840 KB RAM, Festplatte, EGA, VGA, SVGA, Maus erforderlich.
Die Wirtschaftssimulation im Weltall. Netzwerkfähig. **DM 19.95**

PC 3,5" oder CD-ROM. DOS- oder Windows-Version erhältlich.

ÜBERRASCHUNG!

WENN SIE SICH NICHT ENTSCHEIDEN KÖNNEN...

Unser Überraschungspaket enthält 2-4 Spiele für PC 3, 5" und 5,25".

DM 39,-

- 10) The ultimate Doom Techno
Der ultimative Soundtrack mit packenden Techno-Beats und satten 100 Level zu „id's neuem Spiel“. **DM 29.95**

- 11) DAS SCHWARZE AUGE - Die Schicksalsklinge
Soundtrack-CD. **DM 25,-**

- 12) DAS SCHWARZE AUGE Sternenschweif (o. Abb.)
Soundtrack-CD. **DM 25,-**

CD-ROM

ZUBEHÖR:

DISKETTENBOX + 10 STCK. 3,5" DD-DISKETTEN
plus Original PC GAMES-Aufkleber. **DM 10,-**

DISKETTENBOX 5,25" m. SCHLÜSSEL
für Disketten oder CDs. **DM 10,-**

- 13) Speedball, PC 5, 25"
Rasantes, gefährliches Spiel mit phantastischen Grafiken. **DM 5,-**

UNSERE BESTELL-BEDINGUNGEN:

Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über:
COMPUTEC VERLAG,
LESERSERVICE, POSTFACH,
90327 NÜRNBERG.

Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 -3 bestellt werden.



- 5) Cheat it!
Mit diesem Programm können Sie nahezu jedes Programm lösen. Mehr Energie? Mehr Leben? Kein Problem! **DM 44.95**
- 6) Amberstar
Der erste Teil der Bernsteintrilogie. Komplexes Rollenspiel von enormer Größe. **DM 19.80**
- 7) Airbus - USA
Flugsimulation; über 240 Flughäfen innerhalb des Gebietes der West- und Nordküste der USA. **DM 39.95**
- 8) 4er-Pack PC-Spiele
KILLING CLOUD, SPORTING TRIANGLES, JACK NICKLAUS GOLF, BETRAYAL **DM 15,-**
- 9) Traders
Strategiespiel der Extraklasse. Spiel und Anleitung in Deutsch. **DM 39.95**

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht! Druckfehler vorbehalten.

Hiermit bestelle ich folgende(n) Artikel:

Stck.	Spiel/Artikel	Preis

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift) Gesamtsumme

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort





Die Skelette verwechseln den Kopf mit einer Bombe. Der Knochenreg...

Aladdin

Orient

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

Säbel gezückt, Turban zurechtgerückt und Äpfel in Position gebracht - hier kommt Aladdin, die PC-Umsetzung eines der bislang erfolgreichsten Videospiele-Module. Wie harmonisiert das Jump & Run mit VGA-Karte, SoundBlaster und Tastatur?

Wie schön, daß sich ausnahmsweise mal alle Spieletester einig sind: David Perrys Aladdin, die Konsolenversion des Zeichentrick-Hits von 1993, heimste Traumwertungen ein und läßt die Konkurrenten in Sachen Spielwitz und Leveldesign ganz schön alt aussehen. Was in diesem programmierten

Vergnügen an Kreativität und Komik drinsteckt, verbraten andere Hersteller locker in fünf bis sechs Durchschnitts-Spielen. Ihr schlüpft in die Rolle des schlaksigen Helden und müßt Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen, um Prinzessin Jasmin zu retten. Als Schauplätze dienen die wichtigsten Stationen des Films: Aladdin

startet am Agrabah-Markt, säbelt sich durch ganze Horden grimmiger Wächter, schnappt sich kleine Äpfel (werden als Wurfgeschosse mißbraucht) und weicht geschickt den Tontöpfen aus, die übereifrige Hausbewohner aus dem Fenster werfen. Mit Seilen, Treppen und gewagten Sprüngen gelangt er auf höhere Plattformen und sammelt

unterdessen die reichlich vorhandenen Extras ein.

1001 Gag

Aladdin ist abwechslungsreich wie ein orientalischer Basar: Durch die Wüste, in finstere Dungeons und geheimnisvolle Höhlen verschlägt es den Hauptdarsteller, der sich einwandfrei mit

Simba, tierischer Hauptdarsteller im Disney-Welterfolg König der Löwen, tapst auf vier Pfoten in ein spannendes Jump & Run-Abenteuer. Gewinnt Virgins Lizenz-Knüller das Rennen um die Thronfolge des bisherigen Alleinherrschers Cool Spot?

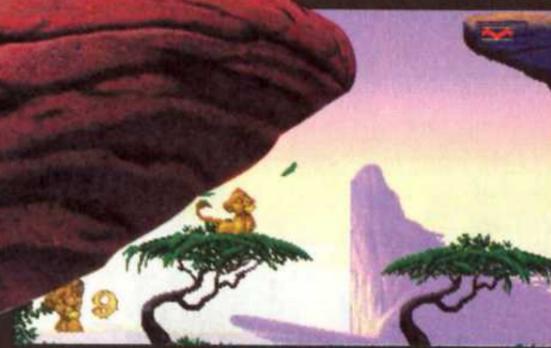
Der König der Löwen

ROAAR!

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

Bereits das Erscheinen der Mega Drive- bzw. SNES-Version hat zwiespältige Reaktionen hervorgerufen: Unattraktive Animationen, schlichter Levelaufbau und nicht zuletzt die an vielen Stellen problematische Steuerung verwehrt dem Modul den Einzug in den Plattform-Olymp. Fast zeitgleich mit der Veröffentlichung von Aladdin und dem

Anlaufen des dazugehörigen Zeichentrick-Vergnügens in deutschen Filmhallen darf Simba auch auf PCs seine Krallen zeigen. Wie bei der Konsolenversion wurde das zehnte Level umfassende Spiel in zwei Teilschnitten untergliedert: Als junger Löwe verfügt er noch über eine sehr quäkige Stimme, kann damit aber kleinere Dschungelbewohner (Stachelschweine, Chamäleons etc.) bereits außer



The Pridelands



Can't Wait to be a King



The EL



schwächt Aladdin. Eines der vielen Highlights des Jump & Runs ist das ...

Exprefß



● **Werbung in eigener Sache: Goofys Konterfei wurde in die Säulen gemeißelt.**



● **In der Wüste muß sich Aladdin gleich mit zwei Gegnern auf einmal herumschlagen.**

Tastatur und Joystick steuern läßt. In jedem Level erwarten Euch neue Gegner, die hinreißend

animiert wurden. Das spuckende Dromedar, mit dem sich wild fuchtelnde Palastwachen aus-

schalten lassen, genießt heute schon Kult-Status. Ohne Zweifel bietet dieses Jump & Run das



● **Vorsicht vor der Flüssigkeit, die der Frosch auf den Löwen spuckt!**



● **Mit Hilfe der Wasserfälle gelangt der kleine Kerl zu den unteren Ebenen.**

Gefecht setzen. Größeres Getier erledigt man mit Sprüngen auf den Körper des Gegners. Ab dem siebten Level tritt Euch Simba als ausgewachsener und zu allem entschlossener Löwe entgegen, der nun zusätzlich seine mächtigen Tatzen einsetzen darf: Dutzende von fiesen

Hyänen wollen mit einem Prankenhieb von den Felsen gewischt werden.

Auf sie mit Gebrüll!

Am Ende des Jump & Runs erwartet Euch der verhasste Scar, der sich mit Simba einen Kampf

auf Leben und Tod liefert. Auch der Gnu-Stampede, dem Simbas Vater zum Opfer gefallen ist, wurde integriert: Der kleine Löwe flüchtet mit gewagten Sprüngen und blitzschnellen Ausweichmanövern vor den Hufen der Meute. Dies ist allerdings die einzige Kurzweil, die Euch zuge-



phant Craveland



The Stampede



Simba's Exile

MultiMedia Soft Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

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

Info Info Info Geschäfts- und Franchise-Partner

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

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

NEUE ANSCHRIFT!
08523 PLAUEN
Stresemann Straße 22

12627 BERLIN
Mark Twain Straße 7 Tel. 030-9986164

NEU! NEU! NEU!
15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39

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

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

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

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinstraße 82 Tel. 0541-434792

50825 KÖLN
Alpenerstraße 11 Tel. 0221-5505303

52064 AACHEN
Guaitastraße 2 Tel. 0241.33199

52249 ESCHWEILER
Englerthstraße 21 Tel. 02403-15763

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

NEU! NEU! NEU!
56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

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

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

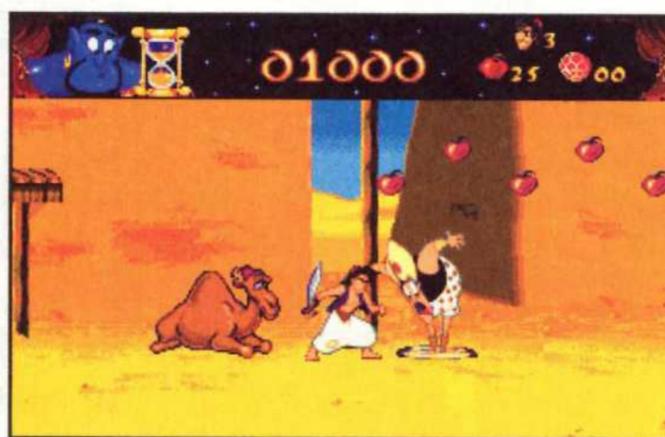


... spuckende Dromedar, mit dem sich heranstürmende Feinde aufhalten lassen.

Auch Aladdins Freund



● Der Messerwerfer kann Aladdin auch auf weite Distanzen mit seinen Dolchen treffen.



● Gags am laufenden Band: Die Palastwache verliert sowohl die Hose als auch die Fassung.

technisch perfektste Parallax-Scrolling, das je auf einem VGA-Bildschirm zu sehen war: Nicht das kleinste Ruckeln trübt den Spielspaß. Obendrein läßt die Original-Filmmusik die Herzen der kleinen und großen Aladdin-Fans höher schlagen. Zwar fehlt (mal wieder) eine anständige Save-Option, doch der mehr als faire Levelaufbau läßt auch Einsteigern eine reelle Chance. Wer halbwegs mit seinem Joystick

Die Bonus-Levels bieten Abwechslung am Ende jeden Levels



Wer fleißig Flaschengeister einsammelt, darf sich am Ende eines Levels an einer Art „Einarmigem Banditen“ versuchen, wobei es Extra-Leben, Äpfel und Edelsteine zu gewinnen gibt. Findet Ihr gar den meist gut versteckten Affenkopf, könnt Ihr als Aladdins treuer Gefährte Abu in Agrabah Edelsteine aufsammeln. Vorsicht: Neben den funkelnden Rubinen werdet Ihr auch von Tontöpfen bombardiert.



● Schwierig: Simba muß sich von Nilpferd zu Nilpferd schwingen.



● Spaß muß sein: Simba läßt sich vom Strauß durch den Level transportieren.



standen wird, denn ansonsten sind die Levels nicht sonderlich abwechslungsreich gestylt. Selbst die Extras (Käfer in verschiedenen Farben) sind von einer

● Auch Erdhörnchen Timon ist mit von der Partie.

bemerkenswerten Einfallslosigkeit gekennzeichnet. Dies trifft z. T. auch auf die Animationen zu,

VIEWPOINT

Es gilt für Liebesbeziehungen und Spiele-Tests genauso wie für das Programmieren von Jump & Runs: Wenn man sich nicht genügend Zeit läßt, kann nichts Gescheites dabei herauskommen. Ähnliches vermute ich bei Lion King. Während Aladdin lange genug gereift ist, um zum Spitzenprodukt zu mutieren, nerven am Löwenkönig diverse Schludrigkeiten, die sich mit mehr Gewissenhaftigkeit sicher hätten vermeiden lassen. Die Gags sind sparsam dosiert und die Extras lieblos in den Levels verstreut.

Petra Maueröder

die zwar nett anzuschauen sind, aber in Sachen Originalität längst nicht die Klasse eines Aladdin erreichen. Dagegen



Hakuna Matata



Simba's Destiny



Be Prepared



Simba's Destiny



Helfer muß mal für kleine Flaschengeister.

umgehen kann, schafft es auf Anhieb mindestens in den vierten Level. Danach geht es ans Eingee-

VIEWPOINT

Einfach klasse! Bisher war ich der Meinung, daß das Jump & Run-Feeling nur auf Videokonsolen überkommt. Aber weit gefehlt: Aladdin überzeugt durch urkomische Animationen, exakte Steuerung, sinnvolle Boni und einen bezaubernden Soundtrack - also all die Tugenden, die Mega Drive- und SNES-Fans so an der Modul-Version schätzen. Durch den behutsam ansteigenden Schwierigkeitsgrad bleibt die Motivation lange erhalten. Kompliment und Dank an Virgin für dieses Juwel, das in keiner Sammlung fehlen sollte.



Petra Maueröder

machte - Greenhorns und Profis kommen bei Aladdin also gleichermaßen auf ihre Kosten.

Petra Maueröder

kann das sanfte Parallax-Scrolling überzeugen, und die Steuerung klappt ebenfalls recht gut; lediglich ein paar knifflige Felsvorsprünge lassen den Spieler des öfteren verzweifeln. Wer sich den Film angesehen hat, wird sofort die eingängigen Melodien („Hakuna Matata“) wiedererkennen, die einen auf Schritt und Tritt begleiten.

Fazit: Wenn Ihr ein Spiel nach der Qualität und nicht nach der Aktualität der Lizenz auswählt, solltet Ihr Aladdin den Vorzug geben. Schade, daß Virgin das enorme Potential der Löwen-Tragikomödie nicht konsequent genutzt hat, denn sonst hätten wir jetzt zwei neue Jump & Run-Könige!

Petra Maueröder

INFO BITS

Info-Bits
Mind. 386er
Joystick, Tastatur
SoundBlaster (Pro)
Pro Audio Spectrum (+/16)

GRAFIK 090
SOUND 085
FUN 091

INFO BITS

Mind. 386er, VGA-Karte
Tastatur, Maus
SoundBlaster (Pro)
Pro Audio Spectrum (+/16)
Gravis Ultrasound

GRAFIK 080
SOUND 080
FUN 079

Fußball



- Aftertouch • Freistöße • Eckbälle • Elfmeter
- Spieler- und Positionswechsel
- Hechtsprünge • Jonglieren • Doppelpässe
- Volley-Kicks • Fallrückzieher
- Zuschauerreaktionen und atmosphärischer Sound • Echte Mannschaftsdaten
- Humor • Vergrößerte Wiederholungen von Höhepunkten
- Matchwiederholungen
- Speicheroptionen
- Teamärzte
- Unglaublich gutes Ballgefühl



ASM Hit!
Klaus Trafford:
"Von allen Fußballsimulationen die bislang realistischste!"



Amiga Joker: "Und da von nationalen Ligaspielen über internationale Meisterschaften bis hin zur WM alles drin und dran ist, wird das Programm seinem hochtragenden Namen durchaus gerecht."

Exklusivvertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz:

LEISURESOFT

Leisuresoft GmbH
Robert-Bosch-Str. 1 · 59199 Bönen

Croteam/
Black Legend Software.

**95%
CU AMIGA**

Im Fachhandel erhältlich für:
Amiga · Amiga 1200 · PC und Kompatible und CD Rom!



Return

Pride Rock

Westwood schreibt noch fleißig an Command & Conquer, dem Nachfolger von Dune 2, da bringt Interplay ein Spiel auf den Markt, das dem Hit von Westwood doch verdammt ähnlich sieht. In WarCraft werdet Ihr jedoch in den jahrhundertalten Konflikt zwischen

Menschen und Orks hineingeworfen.

Déjà Vu-Erlebnisse

Nachdem Ihr Euch für eine Mission und die Seite der Menschen oder der Orks entschieden habt,

findet Ihr vor Euch eine schwarze Karte. Nur der von Eurem kleinen Korps eingenommene Platz ist schon sichtbar. Meist finden sich auf der Karte nur Euer Rathaus und eine Farm. Eure Truppe macht nicht viel her. Ein, zwei Schwerträger und vielleicht noch

ein Speerträger bzw. Bogenschütze machen die gesamte Verteidigungsmannschaft aus. Als erstes wird jetzt die nähere Umgebung nach einer Goldmine abgesucht, in die man einen Bauern schickt. Ein zweiter Bauer wird in den Wald geschickt, um



WarCraft - Orcs & Humans

Dune 2 auf

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

Können Ihr Euch noch an das Strategie-Epos Dune 2 erinnern? Ein sehr guter Grafik und tollem Sound, konnte alle von Dune ent

PC CD-ROM Neuheiten



Bauern braucht Ihr, um Wälder abzuholzen und Minen auszubenten.



Fußsoldaten sind das Rückgrat jeder Armee. Mit ihrem zweischneidigen Schwert verprügeln sie jeden Ork.



Bogenschützen helfen aus der Ferne mit, den Feind zu vernichten.



Elemente und mächtige Magie, um zu unter

Die Einheiten

Colonization/Civilization

Die beiden Strategie-Bestseller von Starprogrammierer Sid Meier werden Euch monatlang vor den PC bannen: In Colonization (dem Spiel des Jahres 1994) muß der amerikanische Kontinent besiedelt werden, während Ihr bei Civilization für den Aufbau eines Weltreiches zuständig seid. Eine der



z. Zt. interessantesten Compilations - unbedingt zugreifen!

PC CD-ROM • MicroProse • ca. DM 130,-

Grafik 75% Sound 75% Fun 94%

Cyberwar



Lawnmower Man-Bösewicht Cyberjoke bedroht die Welt. Als Dr. Angelo begibt man sich in den Mainframe-Computer und wählt zwischen mehreren Spielen. Unter

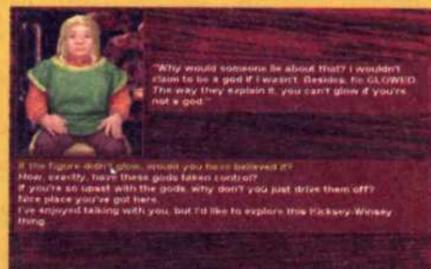
anderem müßt Ihr Logikaufgaben unter Zeitdruck lösen, Schieß- und Rennspiele sowie Strategieeinlagen überstehen. Ansprechende Grafik, aber insgesamt ein zusammengewürfeltes Sammelsurium ohne Spannung und Flair.

PC CD-ROM • Sales Curve • ca. DM 130,-

Grafik 79% Sound 82% Fun 55%

Death Gate

Das in einer Fantasy-Welt angesiedelte Adventure stellt Euch vor knifflige Aufgaben, die in abgeschlossene Kapitel eingeteilt sind. Die SVGA-Grafiken sind leider nur in den Zwischensequenzen animiert, ansonsten klickt man sich mit gelun-



gener Steuerung (Verbliste, Inventory) durch stehende Bilder. Eine Magie-Option erinnert an Rollenspiele. Guter Sound mit englischer Sprachausgabe.

PC CD-ROM • Legend • ca. DM 130,-

Grafik 65% Sound 77% Fun 67%

Dragon Lore

Ein grafisch aufwendiges Adventure präsentiert uns Mindscape mit Dra-

Holz zu schlagen. Mit den so gewonnenen Materialien kann man in Laufe der Zeit eine ganze Stadt aus Kasernen, Schmieden, Kirchen bzw. heiligen Stätten und magischen Türmen aufbauen. Irgendwann wird dann unweigerlich das erste Zusam-

mentreffen zwischen den Truppen des Guten und der Armee der Finsternis stattfinden. Wie in Dune 2 regiert hier wieder das schnellste Händchen, und mit vielen Mausclicks müssen die Truppen in Echtzeit koordiniert gegen den Gegner geführt wer-

den. Dankbarerweise kann die Geschwindigkeit des Zeitablaufs einigermaßen frei definiert werden, so daß man nie ganz einen Mauskiller bekommt.

Nicht nur Aufgewärmtes

Meist läuft das Ziel einer Mission auf das Ausradieren aller Feinde, die Zerstörung eines Dorfes oder ähnliches hinaus. Doch es gibt auch andere Missionen. Mal ist die Tochter des Orkkönigs abgehauen und soll für diese

Ungehörigkeit umgebracht werden, ein anderes Mal muß ein verdienter Spion aus den feindlichen Fängen gerettet werden. Daß zur Wahrung seiner Anonymität die gesamte Besatzung der feindlichen Burg umgebracht werden muß, ist da eher Nebensache. In diesen Missionen habt Ihr kein Dorf, in dem Ihr Eure Armee erweitern könnt, sondern müßt mit der am Anfang bereitgestellten Schlagtruppe die Mission erfüllen.



● **Von erlegten Feinden zeugt meist nur noch ein großer Blutfleck.**

Zeitreise?

sehr gute Spielidee, gepaart mit damals acht Spielern mehr als versöhnen.



Menschen

Die Geister-
schwörer
können die
herrschen
die Was-
erbeiru-
e Spieler
tzen.



Eine Armee, die von zwei bis drei solchen Maschinen überrascht wird, hat eigentlich keine Chancen zu überleben.



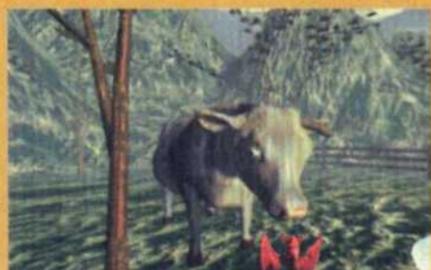
Die Geistlichen der Menschen können mit ihren helfenden Zaubersprüchen eine Armee vor dem sicheren Untergang bewahren.



Ritter sind die mächtigsten Kämpfer überhaupt.



gon Lore. Als Werner von Wallenrod steuert man durch eine Fantasy-Welt gefüllt mit Rittern, Schurken und Drachen, um sich an den Mör-



dem seines Vaters zu rächen. Auch die Magie kommt nicht zu kurz. Optisch aufwendig in Szene gesetzt sind die filmähnlichen Zwischensequenzen. Im Spiel selbst wird aber leider nicht gescrollt. Geklotzt und nicht gekleckert wird bei Musik und

(englischer) Sprachausgabe der Akteure. Nicht umsonst benötigt Dragon Lore zwei CD-ROMs. av
PC CD-ROM • Mindscape • ca. DM 120,-

Grafik 70% Sound 75% Fun 65%

× FPS Football '95

In der Reihe der Sportspiele präsentiert Sierra uns hier die CD-ROM-Umsetzung der bereits auf Diskette erhältlichen Neuauflage von Football



Pro '93. Fans dieser Sportart können bedenkenlos zugreifen. Auf Anfänger dürfte das umfangreiche Regelwerk und das fast 200 Seiten starke Handbuch eher abschreckend wirken. Gute Englisch-Kenntnisse werden vorausgesetzt. Spiel und Anleitung sind in dieser Sprache. av

PC CD-ROM • Sierra • ca. DM 120,-

Grafik 70% Sound 75% Fun 70%

× Hammer of the Gods

Um zum gefürchteten "Hammer der Götter" zu werden, muß man in diesem nordisch angehauchten Civilization-Nachfahren sein strategisches Geschick unter Beweis stellen und eine Reihe von Aufgaben

lösen. Das Wikingerszenario bietet einiges an Originalität, auch wenn manche Teile bekannt sind. Gespielt werden kann allein, im Netz und via Modem. Der Soundtrack ist opulent geraten und läßt ein Gefühl wie bei "Raubzug der Wikinger" aufkommen. Genau das richtige für lange, kalte Winterabende. av

PC CD-ROM • N. W. C. • ca. DM 120,-

Grafik 75% Sound 80% Fun 80%





● **Mit so einem kleinen Dorf müßt Ihr die meisten Städte beginnen.**

Wer alle Ein-Spieler-Missionen durchgespielt hat, kann auf den eingebauten Missionsgenerator zurückgreifen. Hier gibt es dann keine Storyline mehr, die verfolgt wird, sondern

VIEWPOINT

Nur die tollen Zwischengrafiken und die durchgängige Sprachausgabe erinnern daran, daß man ein CD-Spiel spielt (oder fast 80MB auf seiner Platte freigemacht hat!). Die Grafiken sind von der Qualität mit denen von Dune 2 zu vergleichen und passen zu einem Spiel dieser Machart. Auch das Gameplay bietet nichts Neues, trotzdem hat Warcraft bei mir wie eine Bombe eingeschlagen. Und jetzt mach ich mich daran, endlich die Burg der Menschen zu erobern...Grunz!



Lars Geiger

Ihr könnt in der Rolle der Orks oder Menschen eine einfache Hau-Drauf-Mission spielen. Am

meisten Spaß bereitet aber der optionale Zwei-Spieler-Modus. Ob nun über Netz, Nullmodem oder Modem, immer gilt es, die feindliche Armee vollkommen auszulöschen. Hier können wunderbar Fallen gebaut und langjährige Freundschaften zerstört werden, wenn man den Gegner wieder in das Mündungsfeuer seiner allesvernichtenden Artillerie gelockt hat. Das



Schönste am Zwei-Spieler-Modus ist aber, daß man dazu

ROOTS

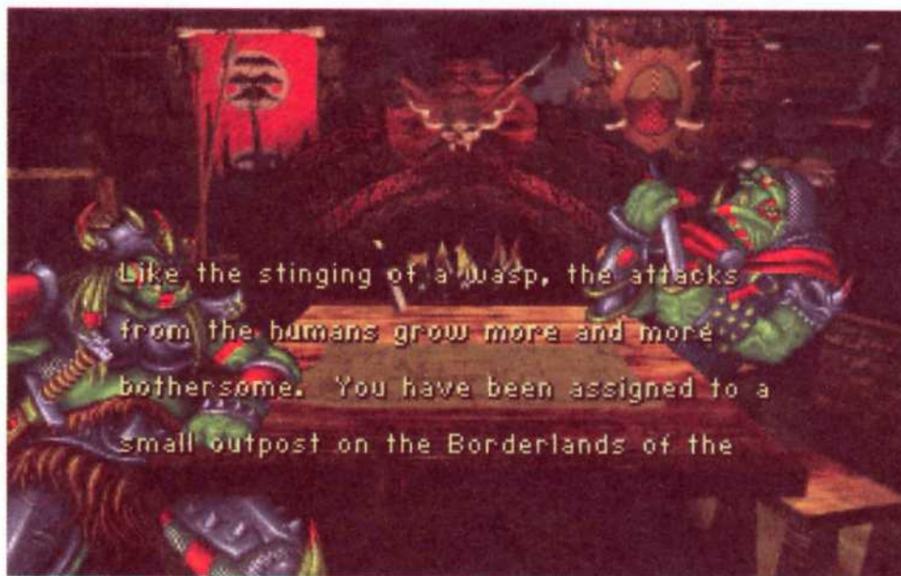


WarCraft hat trotz des geänderten Szenarios im Spielablauf starke Ähnlichkeiten mit Dune 2.

nur ein Originalspiel von WarCraft benötigt. Auf beiden Com-

putern wird WarCraft installiert, nur auf einem muß die Original-CD im Laufwerk liegen. Das nenne ich soziales Denken!

Lars Geiger



● **Das Mission-Briefing ist mit Sprachausgabe unterlegt.**

INFO BITS

Strategiespiel,
max. 2 Spieler über Netzwerk,
Nullmodem oder Modem,
Tastatur, Maus,
Single Speed-CD-ROM,
4 MB RAM, 386er,
General Midi, Sound Blaster,
Adlib

GRAFIK 074
SOUND 079
FUN
001

PC-CD-ROM Neuheiten

✖ **Ishar 3**



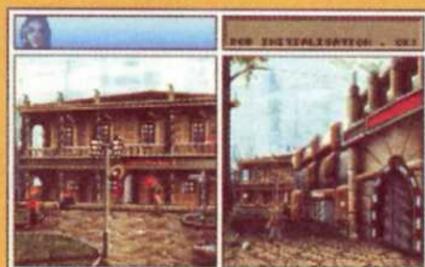
Außer einem neuen Intro und einer Instant-Action-Party kann die CD-Version von Ishar 3 mit keinen neuen Features aufwarten. Das Rollenspiel kann aber trotzdem weiterhin nicht überzeugen. Der Schrittmodus ist veraltet, die Animationen sind kläglich und die

deutsche Übersetzung ist katastrophal!

PC CD-ROM • Silmarils • ca. DM 120,-
Grafik 65% Sound 45% Fun 45%

✖ **The Koshan Conspiracy**

The Koshan Conspiracy ist nichts anderes als das immerhin um die zwei Jahre alte B.A.T. II. Das sehr gute Spiel wurde mit teilweise neuen Grafiken und Animationen



und einem Soundsupport für die gängigsten Soundkarten ausgestattet. Rettet in diesem Flugsimulations-/Adventure-Mix die Welt Shedis-han vor einer mächtigen Organisation.

PC CD-ROM • UBI-SOFT • ca. DM 130,-
Grafik 71% Sound 65% Fun 69%

✖ **NASCAR Racing**

Alle Crash-Test-Dummies dürfen aufatmen: Die Rennsimulation wartet nun neben einem rockigen Audio-Track mit einem erstaunlich schnellen SVGA-Modus auf. Dies hat enormen Einfluß auf die Spielbarkeit, da die Steuerungseingabe nun wesentlich schneller am Moni-



tor umgesetzt wird (daher ein paar Prozentpunkte mehr). Mit dem integrierten Paint-Kit könnt Ihr Euren Schlitten nach Wunsch anpinseln.

PC CD-ROM • Virgin • ca. DM 100,-
Grafik 90% Sound 85% Fun 80%

✖ **Cleanman**

„Der Superheld im Kampf gegen eine graue, farblose Welt!“ als

Mit gemischten Gefühlen haben viele Doppeldecker-Nostalgiker Origins Wings of Glory

(WOG) erwartet. Nach den bisher etwas enttäuschend ausgefallenen Flugsimulationen und Actionspielen rund um den Luftkampf im Ersten Weltkrieg waren die Erwartungen an WOG deutlich niedriger als bei den Vorgängerspielen dieses Genres. Allzuoft wurde dem Spieler "realistisches Flugverhalten", "realistischer Sound und Fluggeräusche" versprochen.



Wings of Glory

Realistischer Luftkampf

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

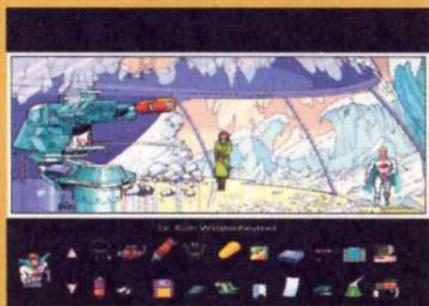
In WOG verkörpert Ihr einen jungen amerikanischen Piloten, der 1917 in eine englische Fliegerstaffel versetzt wird. Nachdem er sich in den ersten Tagen durch eine etwas lässige Einstellung zu "Befehl und Gehorsam" auszeichnete, wird er, zusammen mit einigen englischen Kollegen, vorübergehend in eine zweitklassige Gruppe versetzt. Hier fliegt er mit teilweise unerfahrenen "Grünschnäbeln"



gefährliche Einsätze gegen deutsche Doppeldecker, Zeppeline und Ballons.

Wie bei Origin und anderen Softwarehäusern bereits üblich, bietet auch WOG etwas mehr als lediglich ein "Abspulen" einzelner Missionen. Die Rahmenhandlung ist selbstverständlich bereits vorgegeben - der Erste Weltkrieg (WW I). Innerhalb der eigenen Fliegerstaffel spielen sich aber die üblichen zwischenmenschli-

Untertitel paßt dank SVGA-Grafik im 60er Jahre Comic-Stil nicht so ganz. Allzugroße Freude will bei dem etwas abgedrehten Werbespiel des Diskettenherstellers Scotch allerdings nicht aufkommen. Mit einem Wochenend-Supermann müßt Ihr die Welt von den unheilvollen Grau-Viren erlösen, damit der Alltag wieder etwas farbiger wird. Ein-



fache Handhabung, aber etwas lieblose Gestaltung, dafür jedoch recht preiswert. rg

PC • Rauser Advertainment • ca DM 50,-

Grafik 61% Sound 65% Fun 62%

✖ Ultimate Body Blows

Das auf der Packungsrückseite angepriesene superschnelle, brillante Prügelspiel von Team 17 sucht man nach erfolgreicher Installation vergeblich auf seiner Festplatte. Was man lediglich vorfindet, ist ein Beat 'em Up, welches selbst auf einem Pentium P60 aussieht wie die Zeitlupenwiederholung eines billigen japanischen Zeichentrickfilms. Obwohl die Originalversion auf



dem Amiga einigermaßen akzeptabel ist, so ist die PC-Umsetzung jedoch mehr als peinlich. rg

PC • Team 17 • ca. DM 80,-

Grafik 32% Sound 42% Fun 15%

✖ Power Drive

Neben ernstzunehmenden Simulationen wie NASCAR Racing versucht nun auch Power Drive Furore zu machen. In Etappen kämpft man

sich über 48 Strecken und verdient Preisgelder, womit man einen besseren Rallywagen kaufen kann. Der Spielwitz liegt, aufgrund des fehlenden Zwei-Spieler-Modus, weit unter dem von MicroMachines, und von einer echten Simulation ist Power Drive auch noch weit entfernt.

me

PC • US Gold • ca. DM 79,95

Grafik 64% Sound 60% Fun 66%



Alle Einheiten auf einen Blick



Wings of Glory geizt nicht mit militärischen Fahrzeugen.

chen Episoden ab. Vom ständig betrunkenen Fliegerkollegen bis zur französischen Kellnerin, die Euch schöne Augen macht, findet Ihr sehr unterschiedliche Charaktere, die teilweise auch realen Flieger-Assen dieser Zeit nachempfunden wurden.

Das Startmenü von WOG ist ähnlich aufgebaut wie das von Strike Commander aus gleichem Hause. Ihr könnt wählen zwischen dem eigentlichen Spiel und einem Einsatzgenerator, der jede Kombination von Luftkämpfen mit gegnerischen Fliegerassen erlaubt und dabei auch alle fünf historischen Flugzeuge der beiden Kriegsparteien zur Wahl stellt. Angriffsziele sind hierbei - wie auch in der Kampagne - Zweisitzer, Bomber, Ballons und Zeppeline.

Massenware oder technisches Highlight?

Die technische Realisation von WOG hält das gewohnt hohe Origin-Niveau ein. Die Objekte sind komplett mit Texturen überzogen, die insgesamt detailreicher wirken als in Strike Commander (SC) und Strike Pacific. Kein Wunder, hat Origin doch die verbesserte SC-Graphics-Engine verwendet. Egal ob Luft- oder Bodenobjekte, Felder oder Wolken - alles wurde detailreich gezeichnet. Der Sound kommt (eine entsprechende Soundkarte vorausgesetzt) glasklar aus den Lautsprechern. Spiele-Sounds sowie die Sprachausgabe während der Gespräche zwi-

schen dem Spieler und seinen Fliegerkollegen oder der Angebeteten sind qualitativ hochwertig und passend zur jeweiligen Situation.

"Das war doch alles schon da", wird sich da mancher denken. Prinzipiell ja - aber noch nicht in dieser Qualität. Wo andere sog. "Flugsimulationen" aufhören, fängt WOG erst an. Punkt 1 auf

VIEWPOINT

WOG hat alles, was bei anderen Spielen versprochen wurde. Grafik, Sound und Ambiente bilden mit dem realistischen Flugmodell ein harmonisches Ganzes. Nur die Hardwareanforderungen treiben mir etwas die Röte ins Gesicht: Wie schnell sollen die Spieler denn noch neue Hardware kaufen? Trotzdem: Feines Teil, Origin!



Thomas Carlile

der Liste ist der Realitätsgrad. Mußte der Spieler bis jetzt mit unrealistischen Flugmodellen (vgl. Dawn Patrol, Playtime 1/95), brackiger Atmosphäre und Sounds aus der Effekte-Ecke vorliebnehmen, bekommt er jetzt die Möglichkeit, eine Action-Simulation zu fliegen, die der Realität ziemlich nahe kommt. Über ein Options-Menü lassen sich nicht nur Detailreichtum der Grafik und die Feindintelligenz einstellen, sondern vielfältige Einstellungen für das Flugverhalten der eigenen Maschine vornehmen. So kann WOG einerseits als reines Actionspiel konfiguriert werden, andererseits aber auch als realistische Luftkampfsimulation. Es werden dann Ladehemmungen, echte Motorleistung, blen-

PC CD-ROM Neuheiten

Project-X



Mit Project-X kommt das auf dem Amiga erfolgreiche Arcade-Game nun endlich auch dem eingefleischten PC-Spieler zugute. Man muß sein Raumschiff durch fünf ausgefeilte Levels steuern. Durch den Weltraum, über Berge und durch Höhlen voller Lava geht der Flug. Das Scrolling ist - bis auf die ruckelnde Statusleiste - einwandfrei.

Für ca. 50,00 DM kann man durchaus einen Flug bei Project-X buchen. Jedoch kein Vergleich zu Raptor oder Tubular Worlds. av
PC • Team 17 • ca. DM 50,-

Grafik 60% Sound 60% Fun 60%

Quest for Glory 4 - Shadows of Darkness

Auch der derzeit neueste Teil des Rollenspiel-Adventure-Mixes wurde in das Sierra-typische CD-ROM-Format



konvertiert. Mit einem erweiterten Intro (schwach!) und durchgängiger Sprachausgabe (stark!) versucht die CD, noch neue Käufer zu finden. Dieser sollte die Diskettenversion noch nicht besitzen, da sich ein Neukauf nicht lohnt! lg

PC CD-ROM • Sierra • ca. DM 120,-

Grafik 84% Sound 86% Fun 86%

World Cup Golf

Die Golfsimulation von U.S.GOLD bietet fotorealistische Grafiken und realistische Soundeffekte. Doch in der Optionsvielfalt kann sie nicht mit der Referenz Links Pro mithalten. Zudem ist leider nur ein Kurs auf den CDs enthalten, weitere sol-



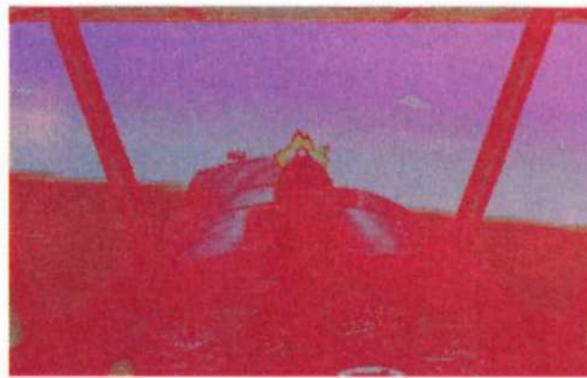
len aber folgen. lg

PC CD-ROM • U.S.GOLD • ca. DM 130,-

Grafik 82% Sound 80% Fun 78%

Star Trek - 25th Anniversary CD

Die CD-ROM-Fassung wurde vollständig synchronisiert. Und zwar mit den Originalstimmen der Hauptakteure William Shatner, Leonard Nimoy, usw. Eine Perle für



● **Wer meint, Zeppeline seien hilflos, der irrt gewaltig...**

dende Sonne, begrenzte Munition, holprige Starts und Landungen sowie ein realistisches Flugmodell simuliert.

Auch findet sich im WOG-Cockpit kein "Mission-Control-Center" à la Dawn Patrol. Die Instrumentierung entspricht ihrem Pendant aus WW I. Die Bordkanonen in WOG haben ebenfalls eine wunderliche Wandlung durchlaufen. Kein Maschinengewehr-Staccato mit Querschlägern mehr, sondern die langsame, dumpfe Schußfolge der damals technisch noch recht unterentwickelten

Bordkanonen ist zu hören. Die effekthascherischen Querschläger wichen dem Einschlaggeräusch von Blei auf Holz und Leinen. Selbst Windgeräusche und das Knarren von überbeanspruchten Flugzeugteilen wurden in WOG aufgenommen, im offenen Jagdflugzeug ein unverzichtbarer Bestandteil des Fliegerambientes.

Individuelle Konfiguration der Realitätsnähe

Wings of Glory bricht mit der bisherigen Tradition von Action-

Flugsimulationen. Statt entweder nur Action ODER reine Simulation zu bieten, ist Origin eine optimale (konfigurierbare) Mischung dieser beiden Elemente gelungen. Die vielfältigen Einstellmöglichkeiten machen WOG sowohl für reine Actionals auch für Simulations-Freaks zur ersten Wahl unter den WW I-Simulationen. Eines muß aber deutlich gesagt werden: unter einem DX-4 oder Pentium mit schneller Grafikkarte und 8MB Hauptspeicher geht fast nichts. Auf einem DX-2 müssen derart

viele Details zugunsten eines flüssigen Spielablaufes abgeschaltet werden, daß die Grafik eher nach Fingerpaint denn einer Flugsimulation aussieht. Wer über die nötige Hardware verfügt, kann sich jedoch an einer wahrhaft gelungenen Luftkampf-Simulation erfreuen.

Thomas Carlile

Spannende Luftduelle gab es schon vor 80 Jahren



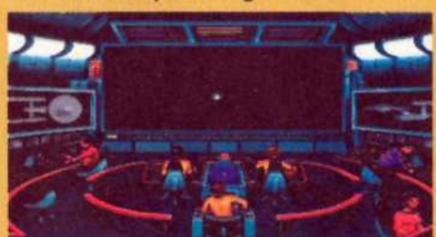
Der Gegner im Fadenkreuz. Nach mehreren schweren Treffern ist's aus mit ihm...

INFO BITS

Flugsimulation
8MB,
CD-ROM,
Maus, Joystick
Besonderheiten: Erfordert DX-2

GRAFIK 080
SOUND 090
FUN 090

echte Trekkies! Der Wiedererkennungswert dürfte jedoch bei uns in Deutschland minimal sein. Zwar wurden die Bildschirmtexthe in Deutsche übersetzt, die Sprachausgabe ist aber komplett Englisch. **av**

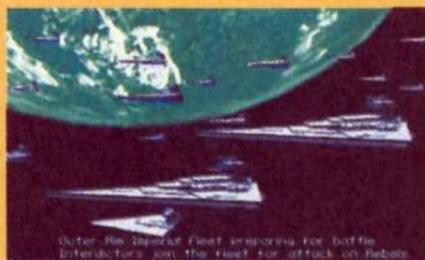


PC CD-ROM • Interplay • ca. DM 120,-

Grafik 60% Sound 85% Fun 70%

✖ **X-Wing CD**

Auf der CD befinden sich das Hauptprogramm und die beiden



erhältlichen Missionsdisketten. LucasArts hat die Grafik dem Stand der Technik angepasst, so daß die Grafiken jetzt ohne Probleme mit Tie Fighter mithalten können. **lg**

PC CD-ROM • LucasArts • ca. DM 130,-

Grafik 79% Sound 84% Fun 86%

✖ **Virtuoso**

Ein digitalisierter Rockstar rennt in 360°-Manier durch eine virtuelle

Welt und schießt auf Roboter, Krebse und Schneemänner. Im Gegensatz zu XXXX sieht man die Spielfigur von hinten, hat nur eine Waffe und eine schwachsinnige Story. Grafisch schwach und vom Gameplay her noch schlechter, kann nur der Rock & Roll-Sound etwas die Stimmung verbessern. **lg**

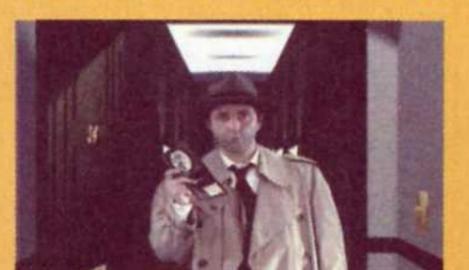
PC CD-ROM • Elite • ca. DM 120,-

Grafik 32% Sound 63% Fun 15%



✖ **Voyeur**

Wie in „Fenster zum Hof“ beobachtet Ihr in einem Wohnblock die (hauptsächlich sexuellen) Intrigen um einen Präsidentschaftskandida-



ten. Sehr gute Grafiken und guter Sound können nicht verhindern, daß nach einem Wochenende das Spiel „ausgespielt“ ist. **lg**

PC CD-ROM • Interplay • ca. DM 130,-

Grafik 87% Sound 75% Fun 50%

U.S. Navy Fighters

Leistungsgrenzen

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

Euch war Falcon zu komplex? Strike Commander etwas zu actionlastig? Dann ist U.S. Navy Fighters genau das richtige Spiel für Euch!

Der Spielhintergrund von U.S. Navy Fighters (USNF) ist in einer nicht allzufernen "Zukunft" angesiedelt. Der entmachtete Boris Jelzin flüchtet per Privatjet in die Ukraine. Die wieder erstarkten kommunistischen Kräfte versuchen, den Ex-Reformer wieder in ihre Gewalt zu bekommen und die Sowjetunion in ihren alten Grenzen neu aufzubauen. In der Rolle eines U.S.-Piloten versucht der Spieler zunächst, Jelzins Jet und

anschließend die Ukraine vor Übergriffen durch die sowjetische Luftwaffe zu beschützen. In zahlreichen Missionen fliegt der Spieler dabei sechs verschiedene Flugzeugtypen, wie z. B. F-14B Tomcat, F/A-18D Hornet oder SU-33 Flanker-D.

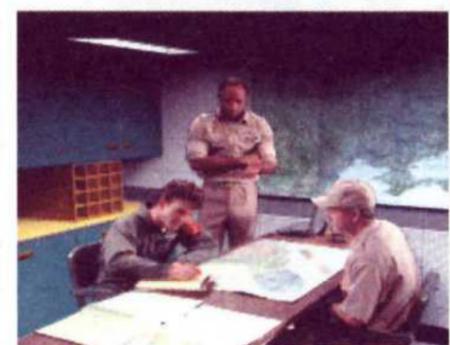
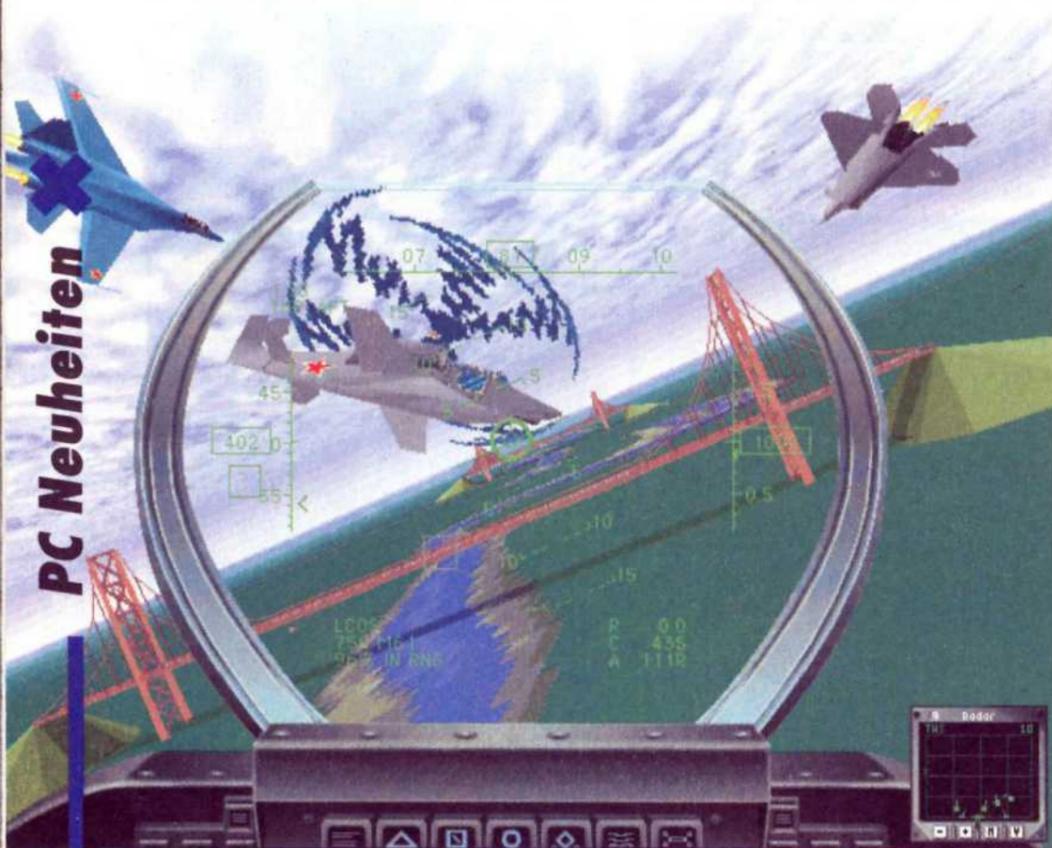
Vom Flugzeugträger in die Missionsvielfalt

Vom Flugzeugträger "U.S.S. Eisenhower" startet Ihr zu den unterschiedlichsten Luft-Luft- und Luft-Boden-Angriffen. Taktische Ziele sind dabei Flugzeuge, Schiffe, Flughäfen, Runways, Panzer - kurzum alles, was das Fliegerherz begehrt. Bei den sehr abwechslungsreichen Missionen stehen Euch bis zu zwei Flügelmänner zur Seite, die sich durch extreme Zuverlässigkeit und einen hohen "Intelligenzgrad"

auszeichnen. Mit 19 verschiedenen Kommandos könnt Ihr den Flügelmännern genaue Anweisungen geben, wie sie sich bei Feindkontakt zu verhalten haben. Im Gegensatz zu anderen Simulationen werden diese Anweisungen sehr genau befolgt, wobei man nicht ständig mit dem plötzlichen Ableben des Flügelmannes rechnen muß. Dieser besitzt die gleichen Fähigkeiten wie der Gegner und stellt eine echte Unterstützung für den Spieler dar - was bei einigen Missionen auch dringend erforderlich ist.

Die Mission-Briefings erfolgen per Video direkt von der CD-ROM. Eine Kurzfassung des Briefings wird für alle Fälle jedoch in schriftlicher Form vor Einsatzbeginn nachgereicht.

Fliegt Ihr die "Tour of duty", so folgt Ihr einer vorgegebenen Reihe von Missionen, die sich abhängig von Euren Erfolgen



● Mission-Briefing per Video und in Kurzform.

PC Neuheiten

Crystal Caliburn

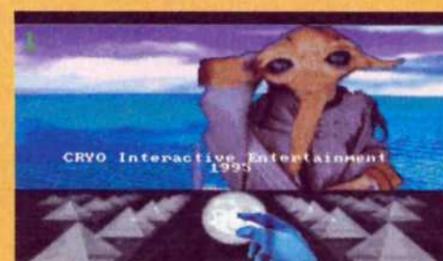


Neues von den Programmierern des legendären Tristan-Flippers: Crystal Caliburn ist ein SuperVGA-Vergnügen unter Windows 3.1, das neben exaktem Kugelverhalten und brillanten Licht- und Soundeffekten durch eine originelle Aufmachung (Thema: Ritter der Tafelrunde) zu begeistern weiß. Technisch bra-

vorös, aber auf die Dauer ist ein einziger Tisch zu wenig! pm
PC • StarPlay • ca. DM 110,-

Grafik 85% Sound 80% Fun 68%

Commander Blood



Mit einem Raumschiff fliegt Ihr in die Vergangenheit und versucht, bis zum Urknall vorzudringen. Mit krassen Grafiken (die Wesen erinnern stark an die aus der Höhle von

Jabba the Hut), coolem Sound und viel Humor offenbart sich hier eine Art von Action-Adventure. Eine echte Empfehlung für Fans von Hitchhiker's und Monty Python! lg
PC CD-ROM • Mindscape • ca. DM 130,-

Grafik 79% Sound 76% Fun 74%

Power Drive

Das Rally-Spiel aus der Vogelperspektive macht auf CD den gleichen Eindruck wie als Disketten-Version. Einzige Vorteile: man spart den Platz auf der Festplatte und bekommt noch eine kleine Übersichtsgrafik über die jeweilige Streckenführung präsentiert. Auch hier haben sich die Übersetzungs-



fehler eingeschlichen, und weder ein tolles Intro noch überdurchschnittliche Soundeffekte heben den Spielspaß. Ob Disk oder CD bleibt sich also ziemlich gleich. me
PC CD ROM • SSI • ca. DM 79,95

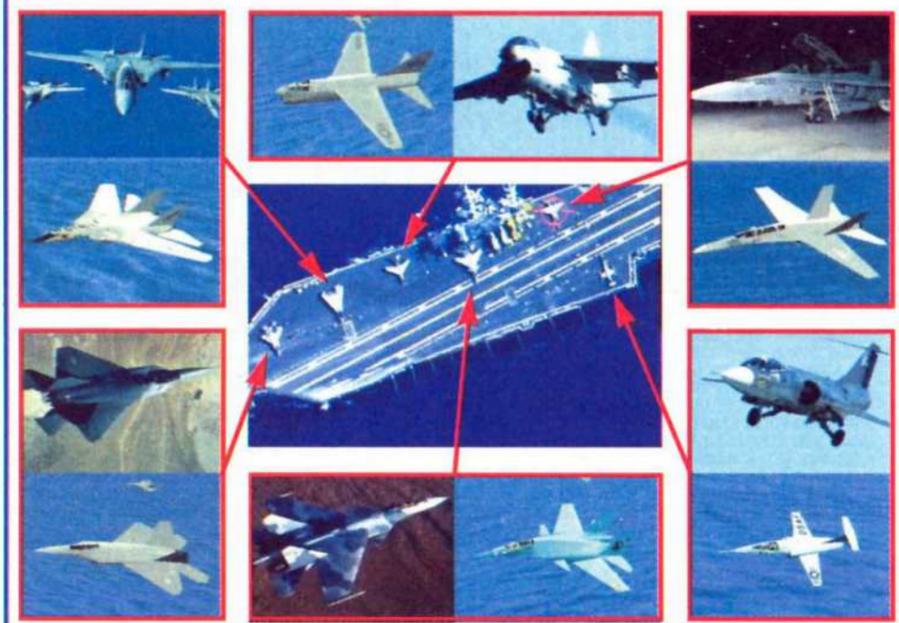
Grafik 64% Sound 60% Fun 66%

Panzer General

35 teils historische Szenarien im Verlaufe des Zweiten Weltkriegs gilt

Vom Katapult in die Lüfte

Insgesamt sechs verschiedene hochmoderne Kampffjets stehen zur Verfügung.



oder Mißerfolgen unterschiedlich gestalten. Ausgangspunkt und geplanter Zielpunkt ist in allen Fällen der Flugzeugträger "U.S.S. Eisenhower", bei Spritmangel kann aber auf "freundliche" Flughäfen ausgewichen werden. Sollten Ihr bei einer Mission nicht siegreich sein, habt Ihr die Möglichkeit, sie zu wiederholen. Also

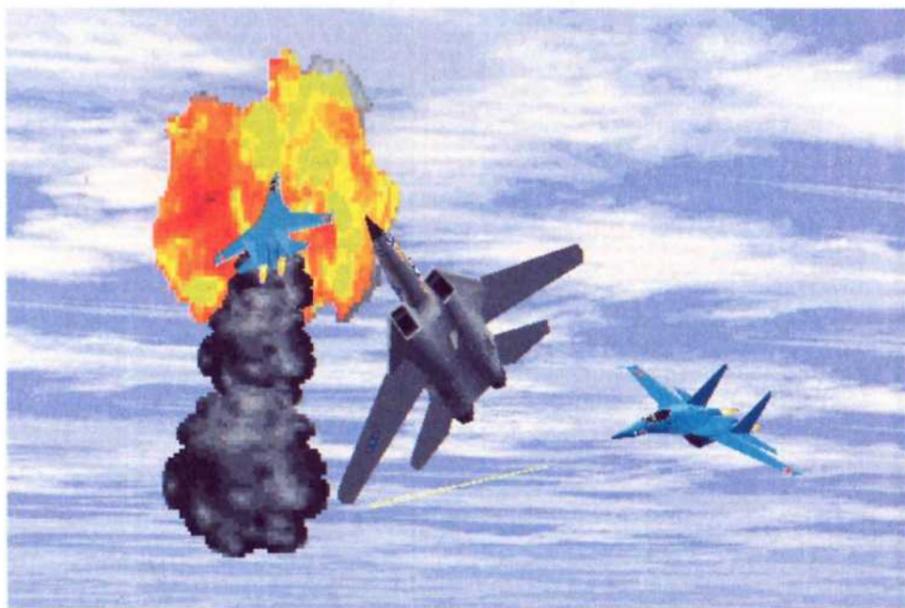
keine Angst vor Mißerfolgen, USNF läßt Euch nicht im Stich! Bevor sich der Spieler an eine Kampagne wagt, sollte er sich anhand von Trainingsmissionen mit den verschiedenen Flugzeug- und Waffentypen vertraut machen. Bei den fünfzig Einzelmissionen kommt so schnell keine Langeweile auf. Kaum eine Missi-

on gleicht der anderen - Electronic Arts hat sich in Sachen Einfallreichtum wahrlich nicht lumpen lassen. Wer die "Tour of duty" durchgespielt hat oder neue Herausforderungen sucht, kann sich eigene Missionen mittels zweier Mission-Builder generieren, wobei zahlreiche Parameter verändert werden können (z. B. Uhrzeit, Gegner, Flugzeug und Waffen, Wetterverhältnisse, Ausgangs- und Endpunkt, Missionsziele, etc.). Eher in die Rubrik "Bug" als in die Rubrik "Features" muß man jedoch den Umstand einordnen, daß sich Flugzeugträger inmitten eines Gebirges stationieren lassen. Hier wurde wohl nicht so genau recherchiert.

Perfekte Soundkulisse von CD, aber leichte grafische Schwächen

In Sachen Qualität kann USNF sowohl Plus- als auch Minuspunkte sammeln. Sound und Musik sind wohl unbestritten mit das Beste, was für den PC derzeit für Geld zu kaufen ist. Acht-Kanal-Stereosound mit Windgeräuschen, die sich je nach Fluglage und Luftwiderstand (Fahrwerk)

● Anders als bei einem realen Jet kann der PC-Flieger die störende Pilotenkanzel einfach wegschalten, um mehr Übersicht zu bekommen.



● Der Luftkampf - mit ein paar gezielten Treffern wird der Gegner abgeschossen!

ROOTS



Die ersten Düsenjägersimulationen auf dem PC waren F15 I (MicroProse) und Falcon I (Spectrum Holobyte). Seitdem haben sich technische Realisation und Realitätsnähe stark verbessert.

ändern, prasselnde Feuer, gesprochene Kommentare, Anfeuerungsrufe des Waffenoffiziers im Heck und zahlreiche weitere Soundeffekte ergeben eine dichte, authentische und mitreißende Atmosphäre. Ein übriges trägt die teilweise sehr detailreiche Grafik bei, die dem verwöhnten Spielerauge mit Texturen überzogene Objekte bietet. Die Landschaft selbst wirkt im Vergleich dazu etwas lieblos und detailarm. Sie erinnert über weite Strecken an die Polygonlandschaften der Flugsimulationen vergangener Tage (siehe "Roots"). Bodendetails tauchen nicht schon in größerer Entfernung auf, sondern scheinen manchmal mitten in die Land-

es zu gewinnen. Dabei treffen über 350 verschiedene militärische Einheiten der damaligen Kontrahenten



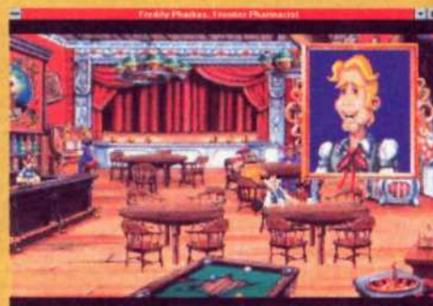
aufeinander. Diese anspruchsvolle Strategie-Simulation bietet SVGA-Grafiken, sehr gute Soundeffekte und ein wohlüberlegtes Gameplay. Hexadezimalkriegsführung in fast perfekter Vollendung. lg

PC • SSI • ca. DM 130,-

Grafik 86% Sound 84% Fun 84%

✘ Freddy Pharkas CD-ROM

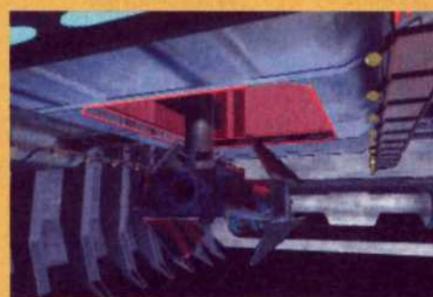
Die CD-ROM-Variante von Al Lowes Adventure-Ausritt in den Wilden Westen läuft nur unter Windows 3.1, enthält professionell eingebundene, aber leider englische Sprachausgabe (die Stimmen passen wirklich gut zu den schrägen Typen), jede Menge Gags und abgedrehte Puzzles in gewohnter



Sierra-Qualität. Are you ready for Freddy? pm
PC CD-ROM • Sierra • ca. DM 130,-

Grafik 70% Sound 75% Fun 72%

✘ Tie Fighter Defender o. t. Empire



Der Kampf auf der dunklen Seite der Macht geht weiter. In 22 neuen Missionen kämpft Ihr gegen den

Verräter General Zaarin. Mit einem neuen Raumschiff, dem Missile Boat, könnt Ihr gegen eine ganze Handvoll von neuen Schiffen fliegen. Auch ein Top Ace Pilot, mit dem man alle Zwischensequenzen des Hauptprogramms ansehen kann, ist wieder mit von der Partie. Aber Achtung: Für diese Missionsdiskette braucht Ihr auf jeden Fall Tie Fighter. lg

PC • LucasArts • ca. DM 80,-

Grafik 84% Sound 79% Fun 89%

✘ Space Federation

Sieben verschiedene Rassen bekriegen sich im Weltall. In verschiedenen Szenarien müßt Ihr sowohl die

PLAY TIME

DIE **COMPUTEC** VERLAG POWERTIPS 2/95

PLAYERS GUIDE

Colonization (PC)
Seite 321-326

Inferno (PC)
Teil 1, Seite 327-330

Magic Carpet (PC)
Teil 21 Seite 331-336

Micro Machines (MD)
Teil 2, Seite 337-341

Donkey Kong Country (SNES)
Teil 1, Seite 342-347

Earthworm Jim (MD)
Seite 348-352

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

Players Guide	Seite	Ausgabe		Seite	Ausgabe
Aero the Acrobat (SNES)	21-24	4/94	Normy's Beach Babe-o-Rama (MD)	144-150, 161-172, 193-200	8+9+10/94
Aladdin (MD)	57,58	5/94	Pacific Strike (PC)	154, 155	8/94
Banshee	225-228	11/94	Privateer: Righteous Fire (PC)	113-116, 139-143	7+8/94
Battle Isle (PC)	257-259	12/94	Probotector (Game Boy)	260-263	12/94
Clayfighters (SNES)	183, 191	9/94	Stunt Race FX (SNES)	246-253, 285-288	11+12/94
Die Siedler (A/PC)	178-182	9/94	Super Street Fighter II	232-237	11/94
XXXX (PC)	65-74	6/94	Syndicate (A/PC)	1-11, 33-45	4+5/94
Donkey Kong (Game Boy)	279-284	12/94	Theme Park (PC)	209-212	10/94
Dragon (SNES)	264-268	12/94	Tie Fighter (PC)	254-256, 269-273	11+12/94
Dune 2 (MD)	173-177	9/94	Urban Strike (MD)	238-245, 274-278	11+12/94
FIFA Soccer (MD)	122	7/94	Virtual Soccer (SNES)	119	7/94
Frontier Elite 2 (A/PC)	118	7/94	WWF, Rage in the Cage (MCD)	90-92	6/94
Globdule (A/PC)	12-20, 46-54, 75-87	4+5+6/94	Zombies (SNES)	25, 26, 55, 56	4+5/94
Incredible Hulk (MD)	201-208, 229-231	10+11/94			
Impossible Mission (AMIGA)	219-224	10/94	Codes	Seite	Ausgabe
Kanonenfutter (A/PC)	97-105, 129-138	7+8/94	Amiga	29, 30, 61, 62, 94, 126, 158, 159, 192	4+5+6+7+8+9/94
Lawnmower Man (PC CD-ROM)	106-112, 156, 157	7+8/94	Game Boy	160	8/94
Lawnmower Man (SNES)	123, 124	7/94	Mega Drive	31, 63, 95, 127, 160	4+5+6+7+8+9/94
Lothar Matthäus (A/PC)	117	7/94	NES	192	9/94
MegaRace (PC CD-ROM)	120, 121	7/94	PC (CD-ROM)	27, 28, 59, 60, 93, 125	4+5+6+7/94
Mega Man X (SNES)	213-218	10/94	Super NES	32, 64, 96, 128, 159	4+5+6+7+8/94

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

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

Gesamt _____ DM _____

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM _____

bar (Geld liegt bei)

per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



COLONIZATION

Mit seiner exzellenten Spielbarkeit und der unglaublichen Spieltiefe schafft es dieses Game, den Spieler in seinen Bann zu ziehen. Hier sind einige hilfreiche Tipps für Euch.

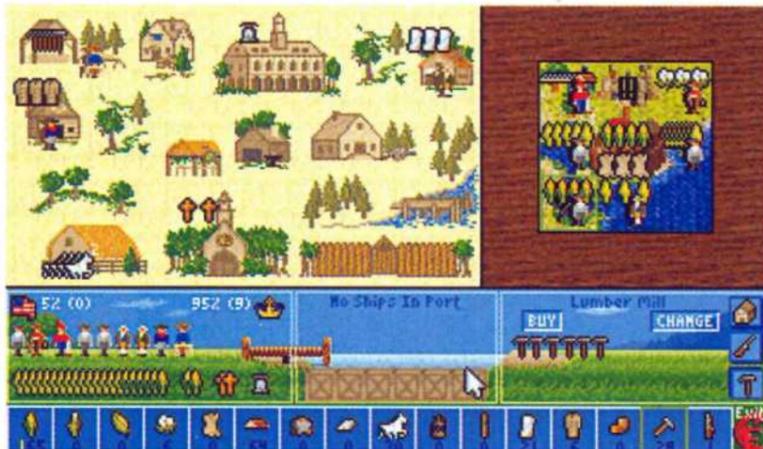
Player's Guide



1. Am Anfang solltest du Richtung Westen fahren und versuchen, einen guten Platz für die erste Kolonie zu finden. Fahre den Landeplatz großflächig ab, damit du sicher sein kannst, nicht auf einer kleinen Insel zu landen. Am besten geeignet sind große Inseln und das Hauptland. Sobald das Schiff leer ist, solltest du es wieder nach Europa schicken.



2. Deine erste Kolonie solltest du als Ausgangspunkt Deiner weiteren Expansion nehmen und sie deshalb auch am besten ausbauen. Produziere soviel Essen wie möglich und hole so viele Kolonisten wie es geht aus Europa herbei. Sorge dich nicht um deine Verteidigung, sondern versuche, am Anfang einfach die wichtigsten Gebäude aufzubauen.



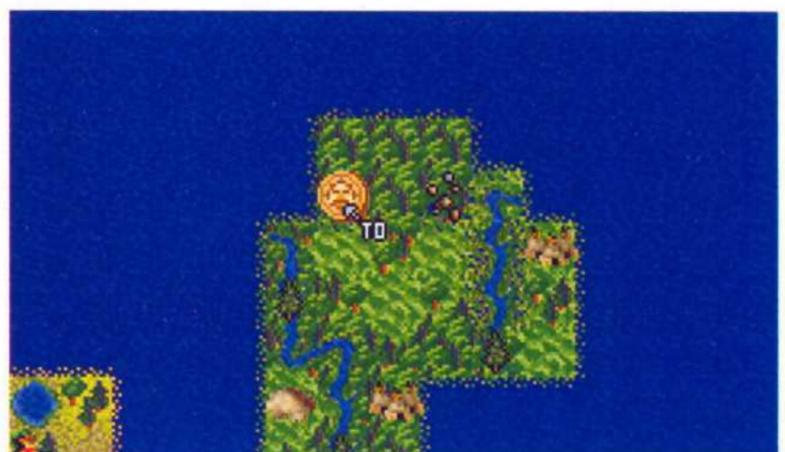
3. Bei der Entscheidung für einen bestimmten Bauplatz solltest du vor allem bedenken, ob du genügend Essen anbauen kannst. Flache Felder sind gut für Farmen, aber für Holz oder Erze so gut wie nicht geeignet. Du solltest immer darauf achten, nahe genug am Wasser zu bauen, damit du eine direkte Verbindung nach Europa hast. Eine gute Technik, eine Kolonie aufzubauen, ist, erst bis zur vollen Auslastung der Lager Essen zu produzieren und sich dann auf das Häuserbauen zu konzentrieren.



4. Auch wenn es dich vielleicht einen wertvollen Kolonisten kostet, solltest du gleich zu Beginn Kundschafter ausschicken. So findest du nicht nur neue Plätze für zukünftige Kolonien, sondern findest auch gleich Dörfer der anderen Nationen und Indianercamps. Vor allem aber siehst du in erkundetem Land alle angreifenden Einheiten und kannst so auf eine Invasion früher reagieren.



5. Manchmal kannst du einige deiner freien Kolonisten bei Indianern ausbilden lassen, indem du sie in ihre Dörfer ziehst. Damit verbessert sich ihre Produktivität, und du verbesserst gleichzeitig das Verhältnis zwischen dir und den Indianern.



6. Die gelegentlich auftauchenden Goldmünzen stellen mögliche Schätze dar. Manchmal bringen Sie dir Gold, manchmal Kolonisten und manchmal auch nur Ärger mit den Indianern. Verzichte möglichst darauf, solche Stätten im Umkreis von zwei Feldern um ein Indianerdorf zu durchsuchen.



COLONIZATION

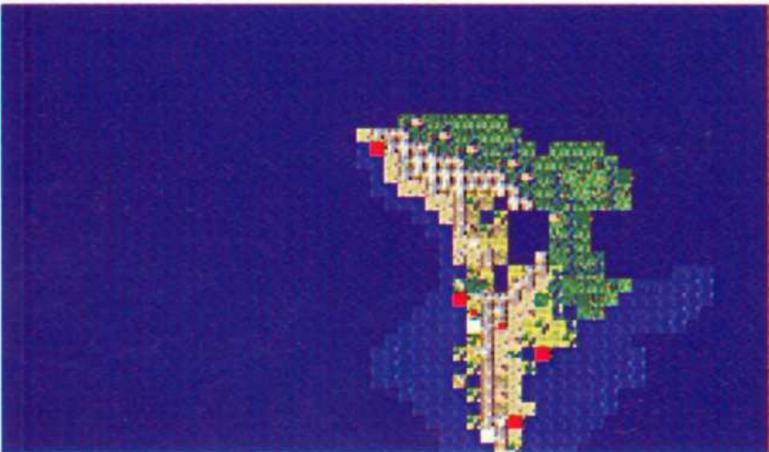
Player's Guide



7. Manchmal findest du in den Bergen große Mengen von Erzen. Mit Silber kannst du die höchsten Erträge einfahren, aber Siedler produzieren in den Bergen meist zu wenig. Baue deswegen zwei Kolonien nahe beieinander, von der die eine Essen produziert und die zweite Silber abbaut. Wenn du jetzt eine Handelsroute zwischen den beiden aufbaust, kann die Minenstadt überleben.



8. Ein anderer wichtiger Faktor bei der Wahl eines Bauplatzes ist die Entfernung zu den Schiffslinien nach Europa. Damit kann die Zeit, die ein Schiff nach Europa braucht, drastisch reduziert werden. Versuche, ungefähr vier bis fünf Felder von einer solchen Linie entfernt zu bauen. Das ist vor allem in Verbindung mit den später wichtig werdenden Custom Houses von Vorteil.



9. Benutze die Zoom Out-Funktion, um ein Gefühl für die Form deiner Umgebung zu bekommen. Vergiß aber nicht, daß die Karte größer als der Bildschirm sein kann. Feindliche Kolonien können also außerhalb deiner Sichtweite liegen. Sobald du alle existierenden Kolonien siehst, kannst du entscheiden, in welche Richtungen du dich verteidigen mußt.



10. Es gibt keinen guten Grund, warum du dich mit den Indianern anlegen solltest. Immer wenn Sie dir Frieden anbieten, solltest du ihn annehmen. Die Indianer werden dich mit einer großen Menge an neuen Kolonisten versorgen.



11. Um die gute Stimmung zwischen den Indianern und dir aufrechtzuerhalten, solltest du Wagen mit fertigen Gütern zu den Indianern schicken. Versuche auch, nicht zu viele militärische Einheiten in die Nähe der Dörfer zu ziehen, und baue keine Kolonie in die unmittelbare Nähe eines Dorfes. So werden sie sich auch nicht über deine Expansion aufregen.



12. Die Franzosen und die Holländer kannst du meistens mit einer mittleren Armee zum Rückzug bewegen. Sie haben auch mächtige Kolonien, die eine lohnende Beute für Raubzüge darstellen. Die Engländer expandieren meist sehr schnell, ein Krieg gegen sie wird sich deswegen meist sehr lange hinziehen. Die Spanier vernachlässigen im Gegensatz zu den anderen Nationen den Aufbau ihrer Kolonien und konzentrieren sich auf den Aufbau einer möglichst großen Armee.



COLONIZATION

Player's Guide



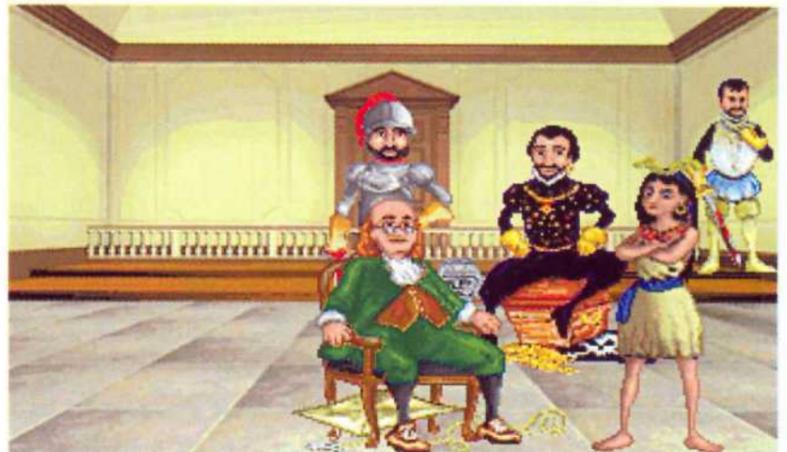
13. Immer wieder wirst du während des Spieles mit neuen Steuern konfrontiert werden. Am besten weigerst du dich jedesmal, die neue Steuer zu zahlen und nimmst stattdessen den Boykott eines Gutes auf dich. Nur bei den wichtigen Ressourcen Pferde, Holz und Erze solltest du einlenken, da sie sehr wichtig sind.



14. Wenn du einige Kolonien fertiggestellt hast, solltest du dich nach neuen Plätzen umsehen. Schalte auf die große Karte und suche nach Gegenden, in denen du bis jetzt noch nicht warst. Obwohl du Kolonien eigentlich wenn möglich immer konzentrieren solltest, kann es sich durchaus lohnen, eine weiter entfernte Kolonie neben einigen lohnenden Vorräten zu haben. Achte aber darauf, daß solche Kolonien gerne überfallen und erobert werden.



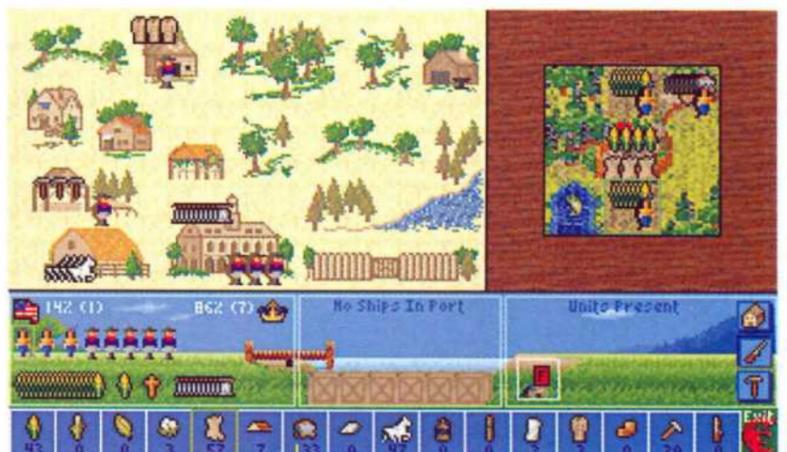
15. Früher oder später werden immer weniger Kolonisten aus Europa kommen. Jetzt solltest du deine Schiffe einsetzen, die restlichen unbekannt Gebiete zu erkunden. Versuche, so nahe wie möglich am Land entlangzufahren, um möglichst viel vom Land zu sehen.



16. Der Kontinentale Kongreß bietet einige exzellente Boni an. Pocahontas ist gut, wenn du einige neue Kolonien neben Indianerdörfern hast. Thomas Jefferson dagegen erhöht die Anzahl der pro Zug produzierten Liberty Bells und sollte so früh wie möglich gewählt werden.



17. Normalerweise solltest du keine Konflikte mit deinen europäischen Nachbarn provozieren. Wenn Jan De Witt im Kongreß sitzt, kannst du mit Hilfe der anderen Europäer gute Handelslinien aufbauen. Hin und wieder wirst du bemerken, daß eine Macht schwächer als die anderen ist (meistens Frankreich oder Holland). Meistens kannst zwei oder drei ihrer Kolonien erobern, bevor sie Verstärkung aus der Heimat holen können.



18. Sobald du eine gut laufende Kolonie hast, solltest du die Zahl deiner Truppen erhöhen. Verschwende keine Zeit darauf, Gebäude zu bauen, die du sowieso nicht brauchen wirst. Baue lieber Artillerie. Sobald du ein College hast, kannst du mit der Ausbildung von Soldaten beginnen. Hier sollten die Vorbereitungen für den Unabhängigkeitskrieg beginnen.



COLONIZATION

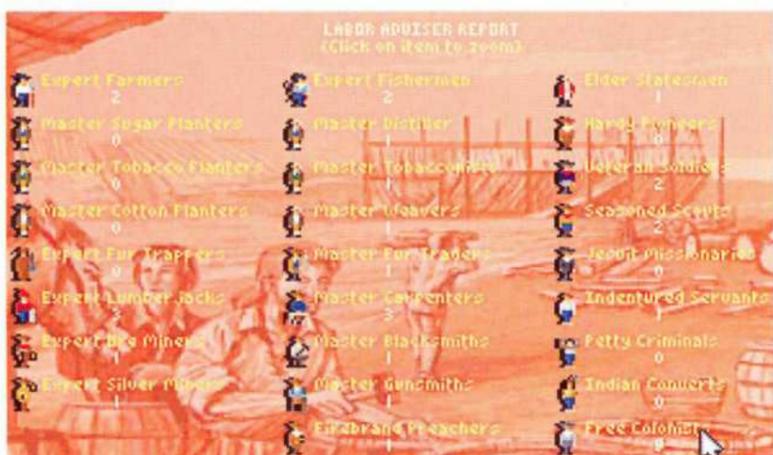
Player's Guide



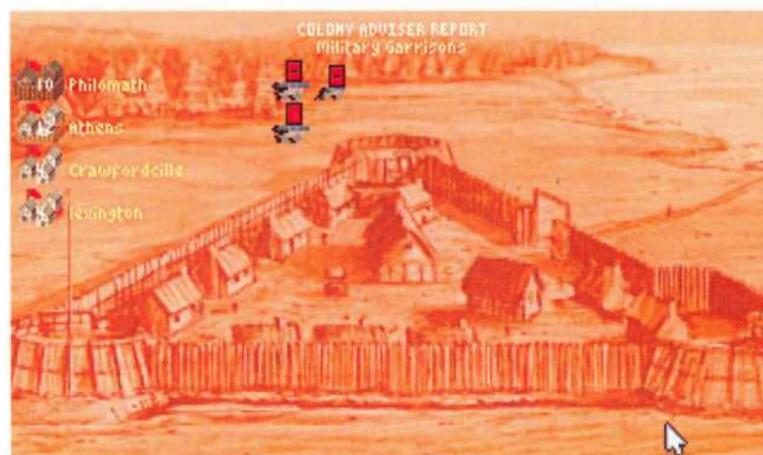
19. Manchmal werden deine Kolonien von gegnerischen Streitkräften umringt. Wenn du mit dieser Nation im Kriegszustand bist, kannst du deine Kolonisten nicht mehr ausschicken, um Vorräte einzusammeln. Dies kann für Kolonien mit vielen Einwohnern und wenig Essensreserven vernichtend sein. Immer wenn du einen Krieg beginnst, solltest du versuchen, feindliche Einheiten von deinen Kolonien fernzuhalten. Auf die gleiche Weise kannst du aber auch eine feindliche Kolonie belagern.



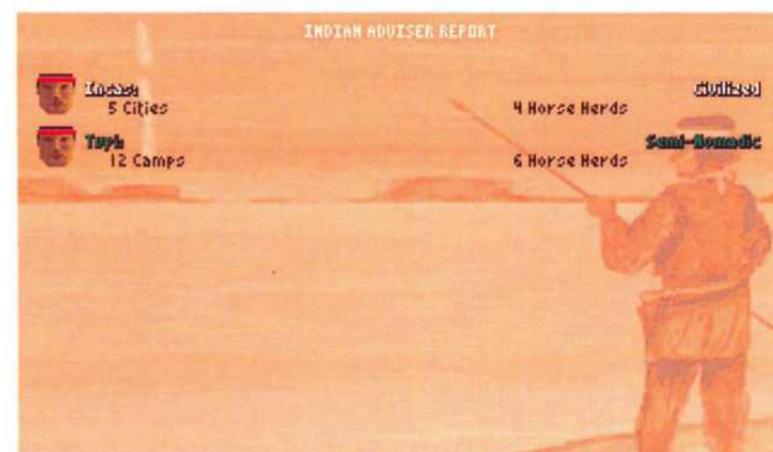
20. Die Eingreifgruppe aus Europa wird im Verlauf des Spieles immer größer. Sobald du doppelt so viele Soldaten wie diese Armee hast, solltest du die Unabhängigkeit erklären. Die Zahl der Schiffe, die die Armee hat, reflektiert die Zahl der verschiedenen Landungsplätze. Normalerweise kommen pro Schiff sechs Einheiten an, davon drei Infanteristen, zwei Kavalleristen und ein Artillerie. Durch diese Aufteilung solltest du keine Probleme mehr haben, sie zu vernichten.



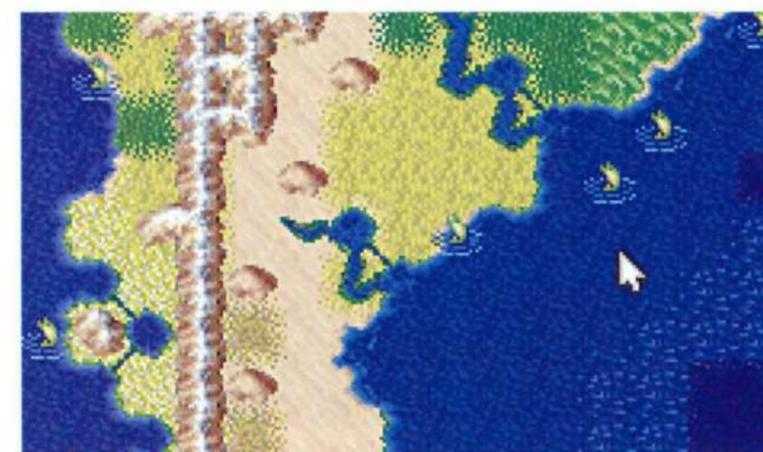
21. Wenn du eine Universität frei hast, solltest du einige freie Kolonisten zu Staatsmännern ausbilden. Bilde auch gleich für andere Kolonien aus, die noch nicht so weit entwickelt sind. Du solltest immer so viele Liberty Bells wie möglich produzieren, um möglichst früh die Unabhängigkeit erklären zu können.



22. Artillerie ist am effektivsten, wenn sie in Kolonien eingesetzt wird. Behalte, wenn möglich, in jeder deiner Kolonien zwei Artillerien, um die Kolonien so sicher wie möglich zu machen. So sind die Kolonien fast uneinnehmbar. Deine restliche Armee solltest du über deine Kolonien verteilen.



23. Wenn du Missionare in Indianerdörfer schickst, wirst du viele Indianer bekommen, die in deinen Städten leben wollen. Achte aber darauf, daß du ein gutes Verhältnis zu den Stämmen behältst, sonst verebbt dieser Zustrom bald. Setze die gewonnenen Indianer als Arbeiter auf den Feldern um deine Kolonien ein, da sie dort die beste Arbeit leisten, und stecke die freigewordenen Kolonisten in die Häuser oder die Armee.



24. Das Terrain, das deine Kolonien umgibt, bestimmt unter anderem das Wachstum der Kolonie. Wälder sind gut zum Aufbau der Stadt, bieten angreifenden Feinden aber Schutz vor deinen Truppen. Vermeide es auch, eine Kolonie so zu bauen, daß sie an drei oder mehr Seiten ans Wasser grenzt. Berge bieten oft enorme Schätze, verlangsamen aber auch die Geschwindigkeit deiner Truppen und Wagenzüge.



COLONIZATION

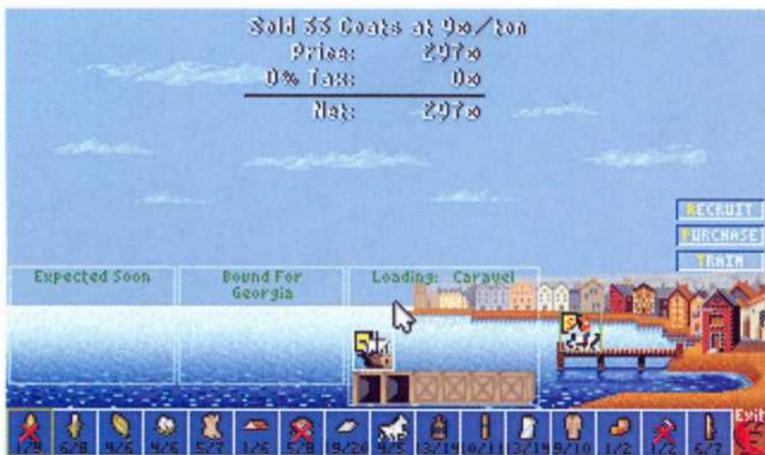
Player's Guide



25. Artillerie kann hocheffektiv in Kampfsituationen sein. Obwohl sie am besten in Kolonien ist, kannst du sie herausziehen, um feindliche Kolonien zu umstellen. Wenn du sie auch noch befestigen läßt, kannst du einen fast undurchdringbaren Schild um die feindlichen Kolonien aufbauen.



26. Wenn du eine feindliche Kolonie erobert hast, solltest du so schnell wie möglich alle Einheiten aus der Stadt herausziehen und die Vorräte in andere Kolonien verschiffen. So kannst du verhindern, daß deinem Gegner viel in die Hände fällt, wenn er die Stadt zurückerobern sollte. Somit kannst du langsam aber sicher die Kraft einer feindlichen Macht schwächen.



27. Sobald der Unabhängigkeitswunsch der Bevölkerung die 90%-Marke übersteigt, solltest du deine Schiffe nach Europa schicken, um dort so viele Soldaten und Pferde wie möglich einzukaufen. Wenn du nicht genug Musketen hast, solltest du auch diese einkaufen. Am besten ist es, du wartest mit der Unabhängigkeitserklärung, bis du wenigstens acht Artillerien, zwölf Kavallerien und fünfzehn Infanterien hast.



28. Die Piratenschiffe, die vor dem Krieg die Gewässer um deine Kolonien unsicher machen, sind ein ziemliches Ärgernis. Du kannst ganze Schiffsladungen voller Güter und Kolonisten verlieren, wenn du nicht vorsichtig bist. Um das zu vermeiden, solltest du deine Schiffe in Konvois mit mindestens einer Fregatte oder Galeone zusammenfassen. Kolonien mit befestigten Artillerien sind gegen unachtsam vorbeisegelnde Piratenschiffe auch oft erfolgreich.



29. Sobald du dir sicher bist, daß deine Armee stark genug ist, den Unabhängigkeitskrieg zu gewinnen, und der Wille der Bevölkerung zur Unabhängigkeit hoch genug ist, solltest du die Unabhängigkeit erklären. Du solltest dich darauf konzentrieren, deine Kolonien zu verteidigen, bis die europäische Armee vollkommen vernichtet ist. Wenn du sowieso zu viele Soldaten hast, kannst du natürlich auch in die Offensive übergehen und die feindliche Armee im freien Feld angreifen.



30. Platziere deine Truppen um deine Städte herum, um eine Belagerung zu verhindern. Achte auch darauf, daß deine Truppen zumindest ein Feld vom Wasser entfernt sind, solange die Royalisten noch nicht gelandet sind. Benutze deine ganzen kampffähigen Schiffe, um die feindlichen Man 'o' Wars anzugreifen. Vielleicht versenkst du eine mit ihrer gesamten Landungsarmee.



COLONIZATION

Player's Guide



31. Nach dem Start des Krieges wird Handel unmöglich werden, und dein Vermögen wird nicht mehr weiter anwachsen. Baue Custom-Häuser und produziere weiterhin Artillerie, um deine Einheiten zu unterstützen. Du solltest alle Güter exportieren (auch Essen, wenn du zuviel davon hast) und damit von den anderen europäischen Nationen Einheiten kaufen.



32. Während des Krieges werden dir die anderen europäischen Kräfte vielleicht Truppen anbieten. Diese Truppen können manchmal den Krieg doch noch für dich entscheiden. Produziere weiterhin so viele Liberty Bells wie möglich und versuche, Zeit zu schinden, indem du dich nur verteidigst und nicht angreifst.



33. Sobald der Krieg begonnen hat, werden sich viele Indianer gegen dich wenden, da sie von den Royalisten mit Musketen und Pferden gekauft werden. Trotzdem kannst du sie meistens ignorieren, da sie nicht viel erreichen werden. Konzentriere dich lieber darauf, die Royalisten zu besiegen. Hin und wieder kannst du, wenn es deine Kräfte erlauben, ein Indianerdorf niedermachen, um zu zeigen, wer der Herr im Hause ist.



34. Hoffentlich sind alle deine Kolonien gleich stark verteidigt, so daß du aus dem Hinterland Truppen zu den Krisenherden schicken kannst. Laß aber keine Kolonien unverteidigt. Laß lieber in jedem Gebiet, das du erobert hast, eine kleine Armee auf die Royalisten warten. Wenn du trotzdem einmal eine Kolonie verlieren solltest, solltest du sie so schnell wie möglich zurückerobern, um den Royalisten keine Chance zu geben, Verstärkung nachzuziehen.



35. Wenn du schon vor dem Krieg viele Straßen gebaut hast, bist du jetzt eindeutig im Vorteil. Du kannst jetzt schnell Verstärkung zu jedem Krisenherd ziehen. Versuche immer, mit deinen Armeen die Landungstruppen des Königs zurückzuschlagen.



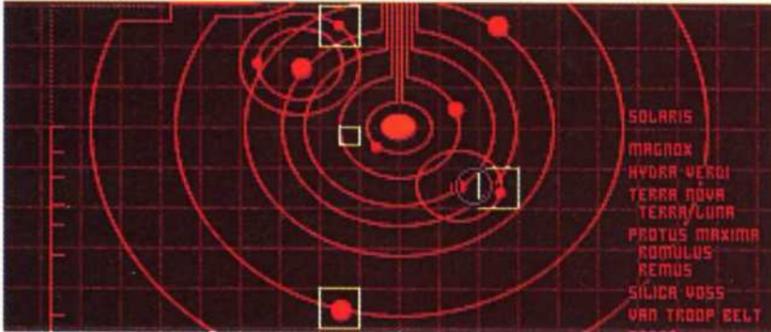
36. Wenn eine unerfahrene Armee immer weiter dezimiert wird, solltest du Kolonisten zu Soldaten machen und sie mit Musketen und Pferden ausstatten. Obwohl sie nicht sehr schlagkräftig sind, kannst du so noch einmal enorme Menschenmengen in den Krieg werfen und so vielleicht doch noch die Unabhängigkeit gewinnen.



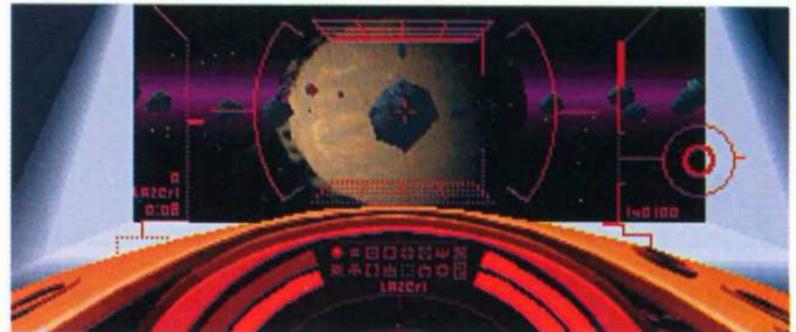
INFERNO

Da Inferno einen variablen Spielablauf hat, sollten zwei Spiele nie gleich sein. Diese kurze Übersicht soll dir helfen, die Missionen effizienter zu beenden.

Player's Guide



1. Es gibt hier verschiedene Arenen, in denen du kämpfen kannst. Der Asteroidengürtel ist eine gute Wahl für den Anfang, da du ziemlich sicher vor feindlichen Schüssen bist und alle Jäger sehr langsam fliegen müssen.



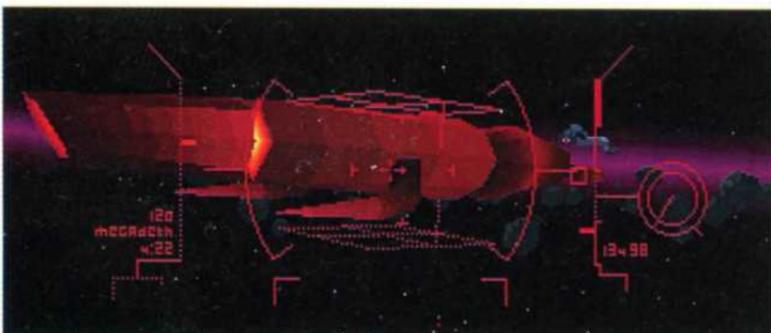
2. Starte immer mit geringer Geschwindigkeit, um den Kurs nach Erhalt der Missionsbeschreibung noch ändern zu können. Fliege für kurze Zeit geradeaus, damit du nicht mit deinem Schwanz im Tor hängen bleibst.



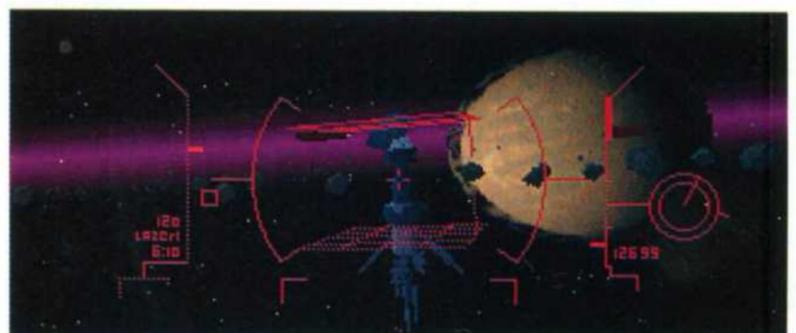
3. Alliierte Schiffe kommen gelegentlich unter feindlichen Beschuss. Achte darauf, wo sich die verbündeten Konvois und Satelliten befinden, da Streuschüsse aus deiner Waffe sie schwer beschädigen können.



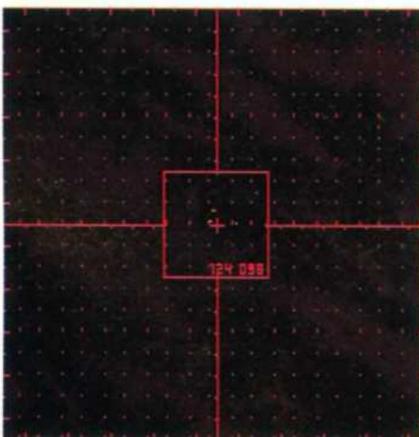
4. Das Flaggschiff Deliverance ist deine Hauptbasis, und du solltest deshalb immer wissen, wo es ist. In einem Notfall mußt du vielleicht mit Höchstgeschwindigkeit zurück zur Deliverance fliegen. Achte deshalb darauf, daß sie immer gut geschützt ist.



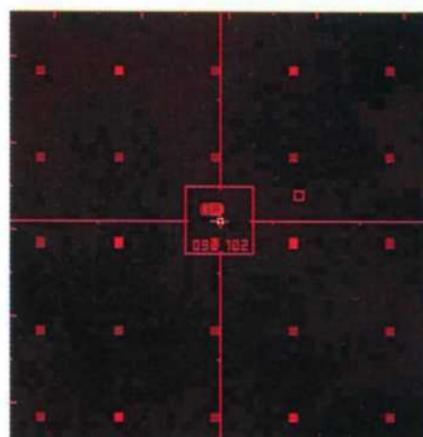
5. Feindliche Kreuzer sind schnell und schwierig abzuschießen. Fliege mit geringer Geschwindigkeit, wenn du Großkampfschiffe attackierst und benutze deine stärksten Waffen. Kreuzer haben die unangenehme Angewohnheit, vermehrt Jäger zu starten, wenn sie attackiert werden. Schieße am besten von hinten auf sie.



6. Auch die Comtec-Satelliten werden gelegentlich angegriffen. Da sie die am schlechtesten bewaffneten Objekte sind, mußt du sehr schnell zur Stelle sein, um sie zu verteidigen. Wenn du nicht schnell genug bist, werden sie schon vernichtet sein, wenn du ankommst. Dann solltest du so schnell wie möglich andocken.



7. Das Navcom hat einige sehr brauchbare Optionen. Lies dir die Missionsbeschreibung oben rechts durch. Die farbigen Punkte zeigen dir, wo die verschiedenen Objekte sind. Vor allem solltest du nach Waffenlagern außerhalb der Hauptkampfzone Ausschau halten.

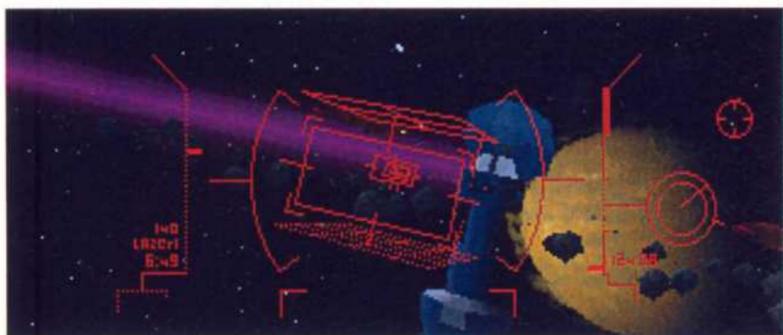


8. Wenn du dich an dein Ziel herangezogen hast, solltest du einen Navpoint auf das Ziel setzen. Jetzt kannst du in der Hauptansicht den Autopiloten 3 aktivieren. Sobald dein Schiff in die richtige Richtung zeigt, kannst du den Autopiloten ausschalten und mit voller Kraft losfliegen.



INFERNO

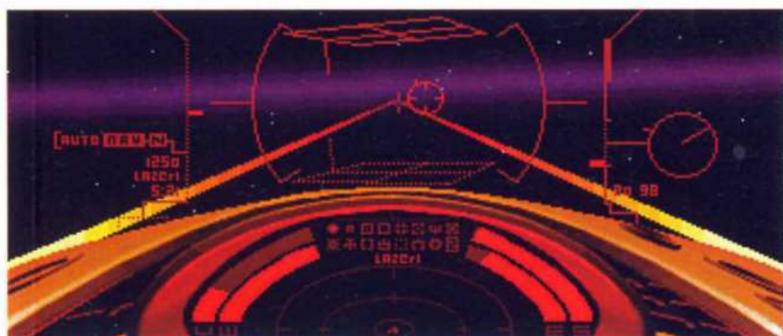
Player's Guide



9. Immer wenn du an einem großen Objekt docken willst, mußt du stehenbleiben und dein Schiff auf die erste der roten Boxen ausrichten. Fliege mit minimaler Geschwindigkeit, so daß du durch jede Box ohne Probleme fliegen kannst. So bekommst du nicht nur die maximale Punktzahl, sondern kommst auch ohne Probleme zum Ziel.



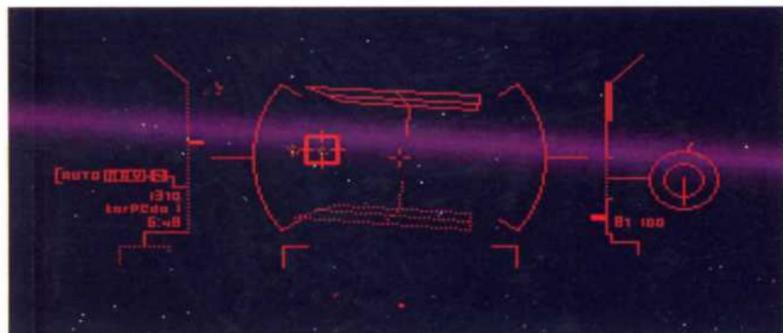
10. Benutze den zweiten Laser, wenn du Großkampfschiffe angreifst. Er schießt sehr schnell, ist aber zu ungenau, um gegen schnelle Jäger eingesetzt zu werden. Schieße immer direkt vor das Ziel, damit es in den Schuß hineinfliegt.



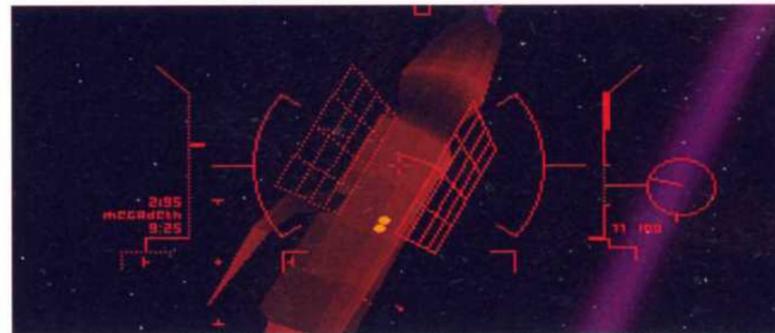
11. Den Laser 1 kannst du am besten gegen kleine Jäger einsetzen. Er ist hochakkurat, und du kannst ganze Schwadronen damit wegputzen, ohne Munition zu verschwenden. Schieße auch, wenn du nicht ganz sicher bist, ob du triffst. Vielleicht läßt ja ein Zufallstreffer den Feind explodieren.



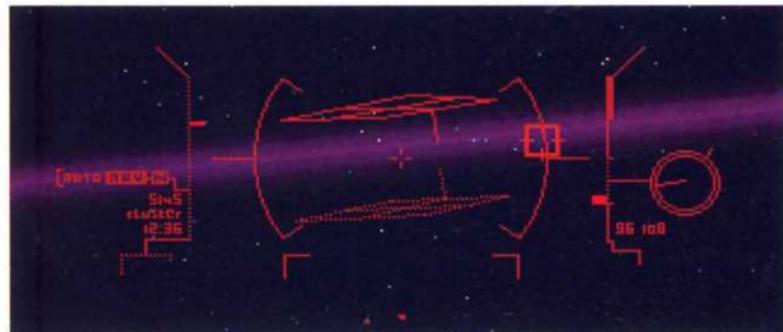
12. Die Torpedos sind sehr stark und akkurat. Du mußt einen Jäger erst für einige Sekunden in deinem Head-Up-Display haben, bevor du einen Torpedo auf ihn feuern kannst. Jäger halten meistens zwei Treffer aus einem der zwei schwächeren Torpedos aus, bevor sie explodieren. Warte, bis sie nahe herangekommen sind, um deine Trefferchance zu erhöhen.



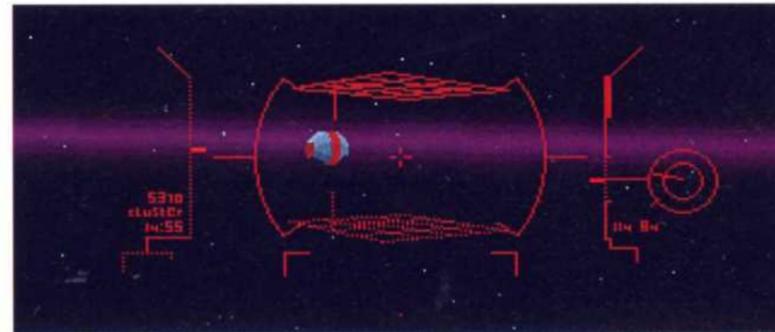
13. Die feindlichen Jäger fliegen meist in Formation. Ein guter Trick, zwei Jäger auf einen Schlag zu vernichten, ist: Autopiloten 2 einschalten und warten, bis du genau hinter dem Feind bist. Wenn du jetzt schießt, erledigst du meistens gleich zwei Gegner auf einmal.



14. Die Megadeath-Waffe ist äußerst effektiv gegen feindliche Großkampfschiffe. Fliege hinter das Schiff und schieße immer, wenn das Zielkreuz klein wird, eine kurze Salve auf das Schiff ab.



15. Die Cluster-Waffe ist vernichtend, wenn sie gegen feindliche Jäger eingesetzt wird. Die Probleme, die es mit dem Torpedo gibt, gibt es mit der Clusterwaffe nicht. Alle Teile greifen aus unterschiedlichen Richtungen an. Benutze sie, wenn du mit einer Welle von Fightern konfrontiert wirst. Damit schaltest du die meisten der Gegner gleich am Anfang ohne Probleme aus.

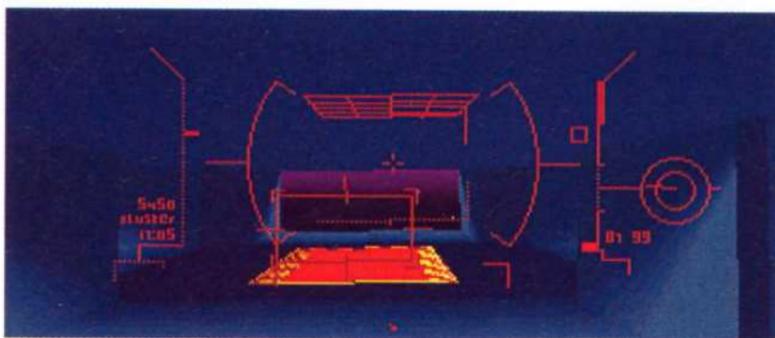


16. Fliege zu den Waffenbehältern, bevor du in eine Kampfsituation kommst. Damit sparst du Zeit, falls dir die Munition ausgeht. Du kannst jetzt nachladen, ohne den Kampf verlassen zu müssen. Versuche, erst die Munition aller Waffen aufzubrauchen, die die Box auflädt, bevor du nachlädst.

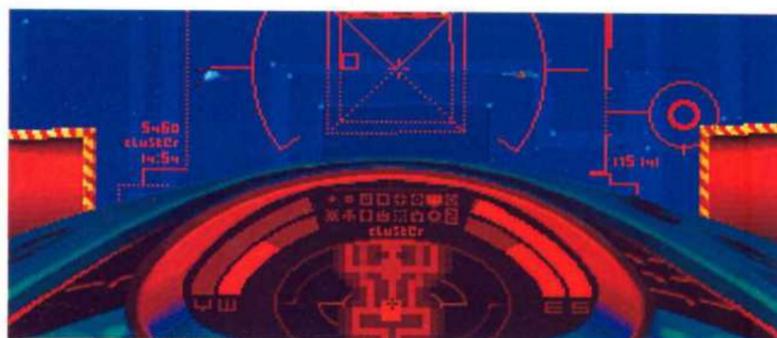


INFERNO

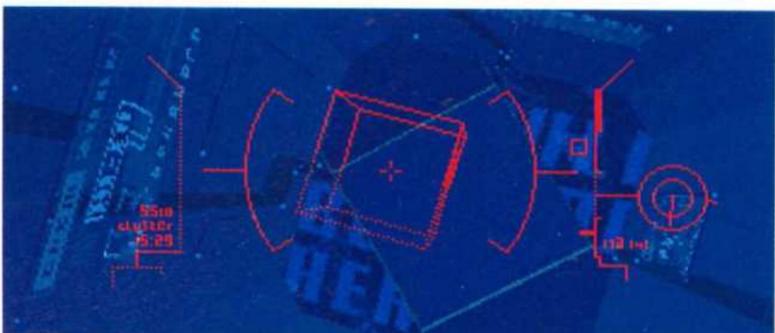
Player's Guide



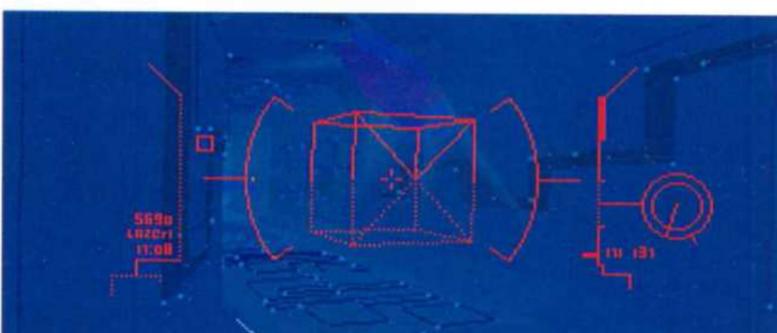
17. Du bist sehr verwundbar, wenn du gerade im Dockingvorgang bist. Deine Geschwindigkeit sollte minimal sein, und du mußt dich auf das Docken konzentrieren. Wenn du viele Treffer einstecken mußt, solltest du anhalten, dich drehen und ein paar Clusterbomben und Torpedos abfeuern. So sollten zumindest die nervigsten Jäger verschwinden.



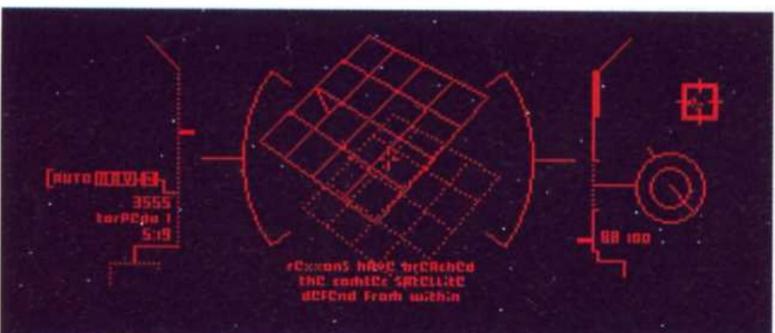
18. Sobald du mit einem Schiff gedockt hast, kannst du die Karte im Radarfenster verwenden. Du wirst sicherlich attackiert werden, sobald du an die Luke kommst. Schalte um auf Torpedobetrieb und verteidige die Positionen im Schiff.



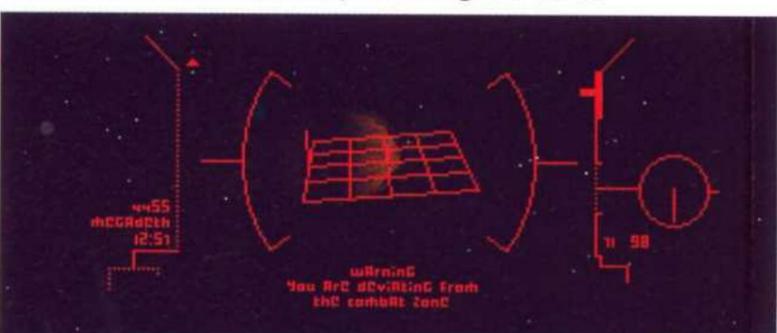
19. Wenn du durch Komplexe fliegst, versuche, dein Schiff gerade zu halten. Solange du langsam fliegst, sollte es auch keine Probleme geben, nicht die Wand zu streifen. Vermeide es, innerhalb von alliierten Raumschiffen starke, nichtgelenkte Waffen zu verwenden.



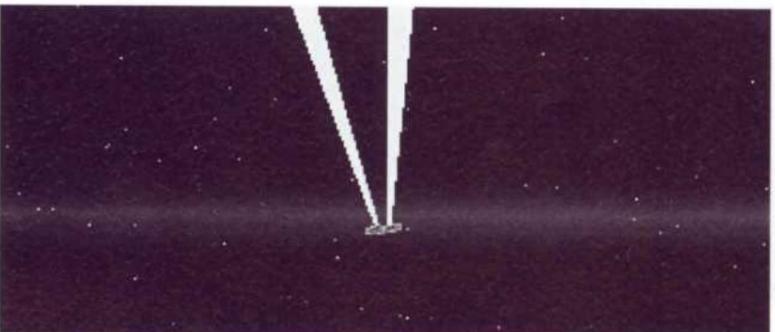
20. Feindliche Jäger sind innerhalb von Raumschiffen schwierig zu verfolgen und zu zerstören. Du kannst den Autopiloten nicht benutzen und mußt manuell zielen. Benutze das Navcom, um zu sehen, in welchen Räumen sich die Feinde aufhalten, und fliege dorthin.



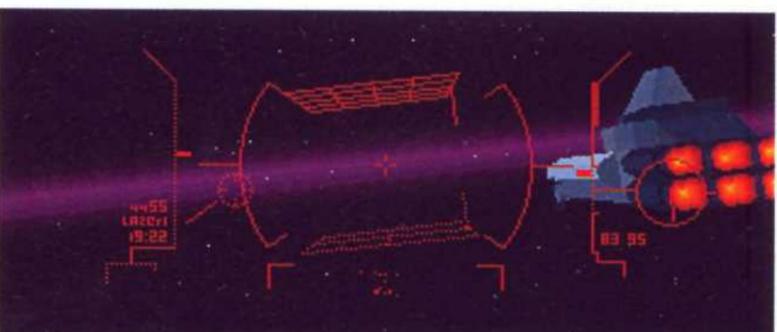
21. Die drei Autopilot-Modi solltest du nur für eine begrenzte Zeit benutzen, um möglichst viele Punkte zu bekommen. Der zweite Autopilot sollte die am meisten benutzte Funktion sein. Unglücklicherweise ist der Kampf-Autopilot nicht gerade akkurat, deshalb solltest du soviel wie möglich mit manueller Steuerung fliegen. Übersteuere aber nicht, wenn du manuell fliegst.



22. Ein noch komplizierteres Szenario kommt auf dich zu, wenn ein Planet von Feinden erobert wird. Du wirst mit einer Nachricht vom deiner Basis davor gewarnt. Greife keine feindlichen Schiffe an, wenn du dich auf den Weg zum Planeten machst. Dein Ziel sollte es sein, so schnell wie möglich in die Atmosphäre einzutauchen.



23. Obwohl die Cockpitsicht für den Kampf besser geeignet ist, kannst du mit der Außenansicht besser sehen, ob du auf weite Entfernung ein Großkampfschiff triffst. Du siehst den Pfad der Schüsse und ihren Auftreffpunkt.

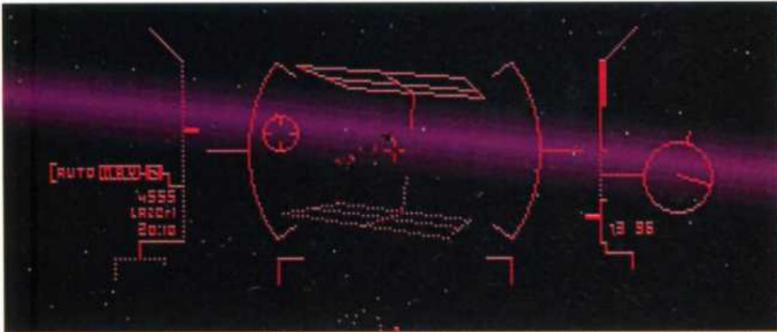


24. Alliierte Konvois können nicht so schnell wie du fliegen. Fliege deshalb mit mittlerer Geschwindigkeit, wenn du die Aufgabe hast, der Flotte zu folgen. Du solltest auch in der Kampfzone zur gleichen Zeit eintreffen wie der restliche Konvoi, sonst wirst du nur die Aufmerksamkeit aller Feinde auf dich ziehen.

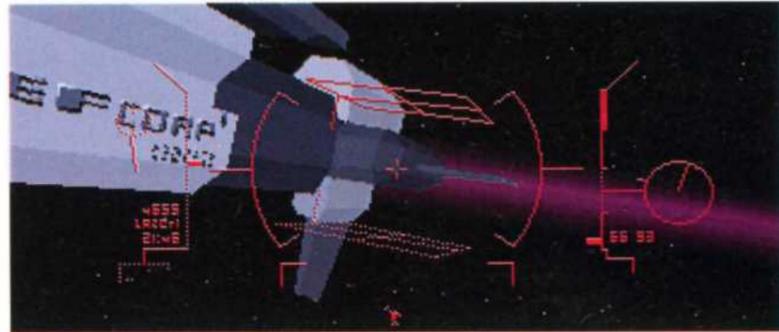


INFERNO

Player's Guide



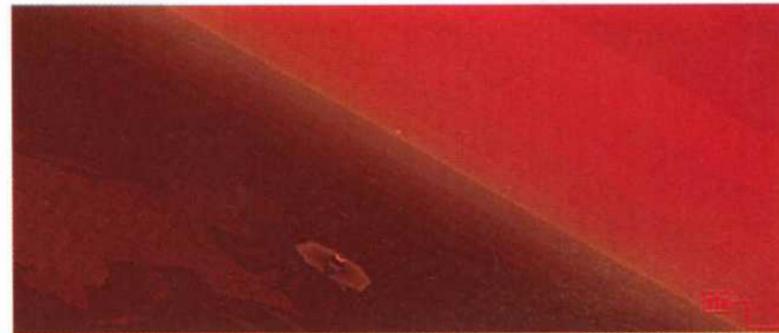
25. Immer wenn du in eine Kampfsituation kommst, solltest du dir etwas Zeit nehmen, um die primären Ziele zu finden. Zerstöre die erste Jägerwelle, bevor du die Großkampfschiffe angreifst. Versuche, jeweils zwei Großkampfschiffe zwischen jeder Jägerwelle zu vernichten.



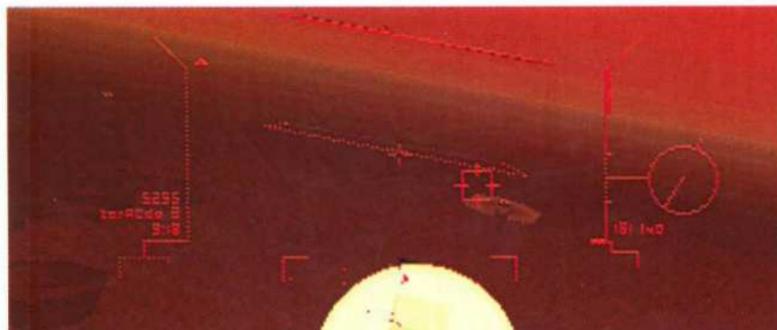
26. Deine Verbündeten kommen dir oft in den Weg, wenn du feindliche Schiffe bekämpfst. Benutze deshalb immer, wenn eigene Truppen mit in der Schlacht sind, zielverfolgende Waffen, um nicht aus Versehen auf deine Verbündeten zu schießen.



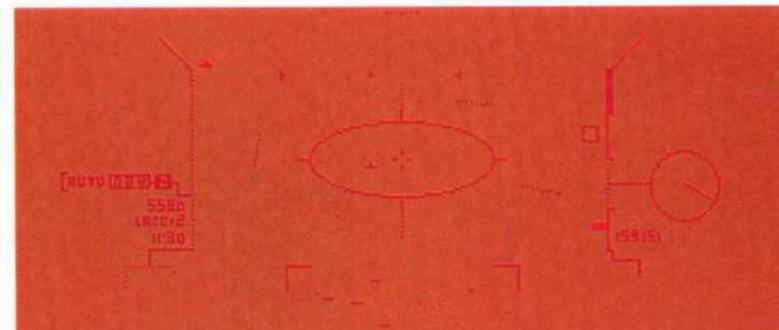
27. Sobald du einen Planeten auf dem Hauptschirm zu Gesicht bekommst, solltest du mit maximaler Geschwindigkeit auf ihn zufliegen. Nach kurzer Zeit solltest du in die Atmosphäre eintauchen. Halte kurz an, wenn du aus dem Weltall kommst, um vom Navcom eine Richtungsbestimmung zu bekommen.



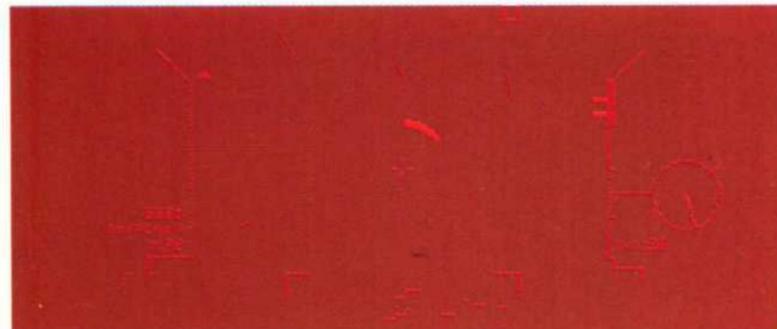
28. Über einen Planeten zu fliegen, ist fast genau wie im Weltall zu fliegen. Du mußt nur auf die Höhe der Feinde achten. Es gibt einige Hindernisse in den höheren Regionen der Atmosphäre, die du aber links liegen lassen solltest, um Munition zu sparen. Konzentriere dich lieber auf die Feinde.



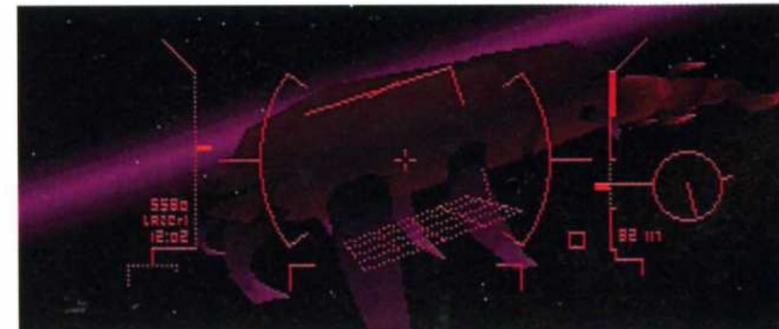
29. Kämpfe auf einem Planeten sind schwieriger als im Weltall, da man vor dem farbigen Hintergrund die Gegner schlechter erkennen kann. Schaue immer wieder mal aufs Navcom und das Radar, um dich zu vergewissern, daß du nicht schon an den Gegnern vorbeigeflogen bist. Schalte den Radar auf Planeten auf mittlere Reichweite.



30. Das erste Gerät in deinem Schiff, das beschädigt wird, ist der Radar. Ohne ihn mußt du dich auf das ungenaue Navcom verlassen. Ein guter Trick, Gegner auch ohne Radar zu finden, ist auf die Außenansicht umzuschalten und dann die Gegner zu suchen.



31. Wenn deine Energie zu Ende geht, beginnt der Zerstörungs-Countdown. Wenn du nicht gerade nahe an deinem Flaggschiff bist, wirst du jetzt ziemlich sicher sterben. Ansonsten könnte ein Rennen zum Dock vielleicht noch dein Leben retten (benutze dazu den ersten Autopiloten).



32. Wenn deine Schilde ganz verbraucht sind, schalte das Navcom ein und suche nach Waffenboxen. Wenn du in deiner näheren Umgebung keine finden kannst, solltest du so schnell wie möglich zur Deliverance zurückkehren, um kein Leben zu verlieren (auch wenn du damit die Mission verlierst).

Weiter geht's in der nächsten Woche...



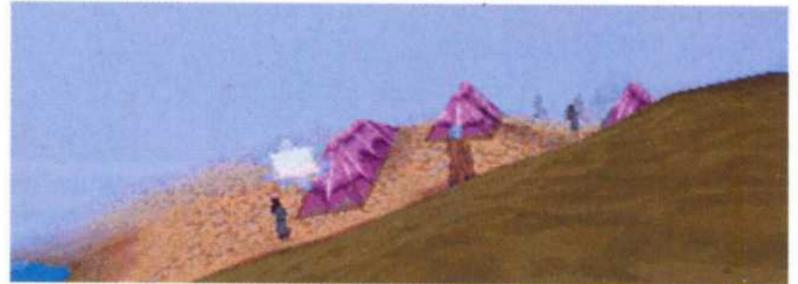
MAGIC CARPET

Selten kommt es vor, daß ein Spiel so originell und motivierend ist wie Magic Carpet für PC CD-ROM. Aus ganzen 50 Leveln besteht das Spiel, zwölf von ihnen wollen wir euch auf den folgenden Seiten vorstellen.

Al Jahan



1. Sammle die Magie ein, die du in der Nähe des Steines zu Beginn des Spieles findest. Jetzt verfügst du über den Possession Spell, den du brauchst, um das Spiel zu beenden. Schau auf die große Karte, um zu sehen, wo die meisten Feinde sind.



2. Fliege über das Dorf und feure mit dem Possession Spell auf jedes der Zelte. Sobald deine weiße Flagge über den Zelten flattert solltest du mehr Mana haben. Halte auch nach den Zelten Ausschau, die sich hinter den Hügeln verstecken.

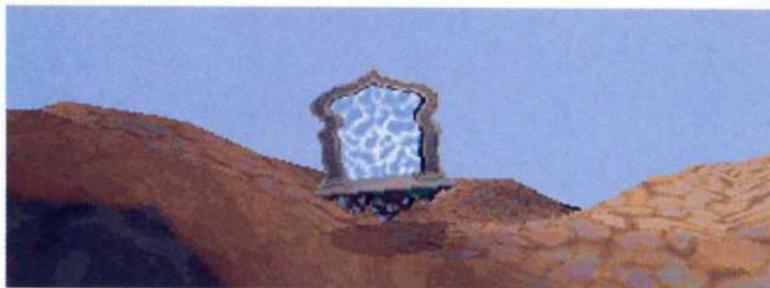


3. Gerade wenn du über das Dorf hinweggeflogen bist, solltest du den zweiten Spruch finden, den du brauchst: der Castle-Spruch! Zu Beginn des Levels solltest du dich von den Monstern dieses Levels einfach fernhalten.



4. Baue dein Schloß in die Nähe des Dorfes, da du so am schnellsten dein Mana bekommst. Paß aber auf, daß du keine Zelte zerstörst, denn so kannst du dir schnell Feinde machen.

Khallabad



1. Fliege nicht gleich durch das magische Portal, da du noch nicht mächtig genug bist. Fliege lieber daran vorbei in die Stadt. Später kannst du dann hierher zurückkehren.



2. Die Stadt besteht aus viel mehr Gebäuden als im letzten Level. Achte darauf, daß du keine Gebäude übersiehst, die sich in Erdspalten verstecken. Hinter der Stadt wirst du dann das Zeltlager finden.



3. Fliege zurück zum Teleporter und durchfliege ihn. Sobald du durch bist, solltest du den Fireball Spell vor dir auf dem Boden sehen. Nimm ihn dir und drehe dich dann um, um die angreifenden Monster zu bekämpfen.



4. Die Drachen über der Stadt sind schwierig abzuschießen. Paß auf, daß du nicht versehentlich auf die Stadt oder dein Schloß schießt. Am besten schaust du so weit nach oben, daß du die Stadt gerade noch siehst.



MAGIC CARPET

Sulghir



1. Hier wirst du neue Monster kennenlernen: die Würmer! Da dieser Level sehr hügelig ist, mußt du die Würmer aus der Nähe angreifen. Bewege dich möglichst seitwärts, um den Feuerbällen der Würmer zu entgehen.



2. Auch auf diesem Level gibt es eine ganze Anzahl von Wurmern. Die Drachen sind leichter zu treffen als die Würmer, da sie sich nicht im Gelände verstecken können. Fliege am besten rückwärts und schaue die Drachen an. So kannst du sie gut bekämpfen und trotzdem ihren Feuerbällen ausweichen.



3. Vergewissere dich, daß du fast alle Monster vernichtet hast, bevor das Schloß baust. Ansonsten wirst du dein Schloß die meiste Zeit verteidigen müssen. Baue diesmal ein Schloß der Stufe 2, um es besser gegen Monsterangriffe zu verteidigen.



4. Der feindliche Zauberer auf diesem Level ist sehr viel schwächer als du. Halte nach seiner Spur auf dem allsehenden Auge Ausschau und greife ihn an, sobald du ihn siehst. Wenn er dir entkommt, solltest du sein Schloß angreifen. Er wird es verteidigen wollen, und du kannst ihn vernichten.

Akrir



1. Dein Gegner wird versuchen, die Siedlungen so bald als möglich unter seine Kontrolle zu bringen. Halte nach Gebäuden mit seiner Flagge Ausschau und beschieße sie mit deinem Possession Spell, um ihm das Mana zu stehlen.



2. Du solltest ein Schloß der Stufe 3 bauen. Du wirst einige Bogenschützen auf den Mauern des Schlosses bemerken, die es gegen Gegner verteidigen. Diese Verteidigung ist nicht gerade stark, aber besser als nichts.



3. Deinen Gegner solltest du so schnell wie möglich vernichten. Am besten wartest du, bis du mehr Mana hast, so daß deine Feuerbälle schneller schießen. Am effektivsten greifst du ihn an, wenn er gerade im Kampf mit einem Monster ist.

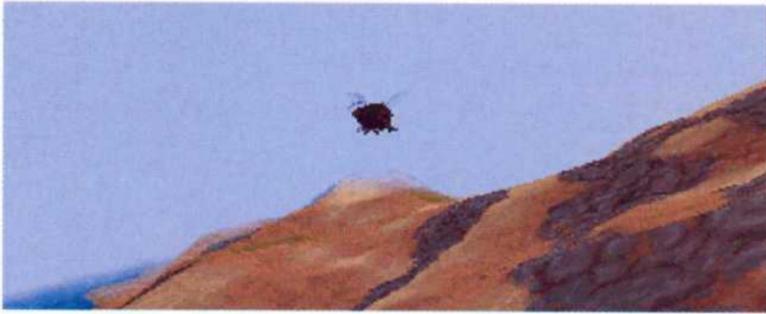


4. Auch Emu Riders tauchen auf diesem Level auf. Du findest sie am Strand der Insel. Meist kommen sie in einer Gruppe und versuchen, dich zu umzingeln. Greife sie aus sicherer Entfernung an.



MAGIC CARPET

Cessecca



1. Laß dich von den Zaubersprüchen, die hier in den Steinzirkeln auf dich warten, nicht in Verführung führen. Warte lieber, bis du einige Häuser erobert hast. Sobald du durch einen der Kreise fliegst, wirst du von einem Schwarm Bienen angegriffen werden. Bienen sind schwierig abzuschießen und du wirst Probleme haben, ihnen auszuweichen.



3. Nachdem du viele Feinde getötet hast, wird auf dem Dach des höchsten Gebäudes ein Zauberspruch auftauchen. Dieser Spruch ist der Rapid Fireball-Spruch. Beachte, daß du ihn jetzt noch nicht benutzen kannst. Du brauchst mehr Mana, um ihn zu aktivieren.



2. In diesem Level gibt es viel Mana einzusammeln. Baue deswegen ein großes Schloß, das zwei Ballons bietet. So kommt das Mana nicht nur schneller in dein Schloß, sondern du kannst es auch besser vor den feindlichen Zaubernern verteidigen.



4. Sobald du den Rapid Fireball-Spruch genommen hast, wird eine große Armee von Untoten die Stadt angreifen. Obwohl du die Welt beenden kannst, ohne alle Monster getötet zu haben, kannst du doch am Ende des Levels einen Bonus bekommen, wenn alle Monster besiegt sind.

Qazziel



1. Das feindliche Schloß sollte dein erstes Ziel in diesem Level sein. Du solltest den Zauberer so früh wie möglich angreifen, und am besten erreichst du seine Aufmerksamkeit, wenn du sein Schloß angreifst. Die Vernichtung desselbigen kannst du aber ohne Probleme den vielen Monstern überlassen.



3. Auch in diesem Level gibt es wieder eine große Armee von Untoten. Wenn du den feindlichen Zauberer schon getötet hast, sollten sie kein allzugroßes Problem darstellen. Baue dein Schloß ins Meer nahe an einen Strand, so kann es von der Armee der Untoten nicht angegriffen werden.



2. Wenn du endlich dem Zauberer gegenüberstehst, wirst du bemerken, daß er sehr viel mächtiger geworden ist seit dem letzten Level. Bewege dich hauptsächlich seitwärts, um seinen Feuerbällen auszuweichen, und versuche, die ganze Zeit hinter ihm zu bleiben. Wenn er hinter dich kommt, versuche, mit dem Beschleunigungsspruch abzuweichen.



4. Im Zentrum der Stadt findest du einen weiteren Spruch. Wie schon zuvor, löst du eine Falle aus, wenn du ihn nehmen möchtest. Beschleunige, bis du aus der Stadt hinaus bist und greife die Armee dann von hinten an. Es lohnt sich, den Spruch erst dann einzusammeln, wenn die Armee vernichtet ist.



MAGIC CARPET

Ar Ulnan



1. Die Mauer um die Stadt direkt vor dir wird dich langsamer und damit zu einem leichten Ziel für die Kraken machen. Später wirst du über die Mauer fliegen, um Höhe zu gewinnen. Denn aus größerer Höhe können die fliegenden Monster besser abgeschossen werden.



2. Gehe den Kraken am Anfang des Levels aus dem Weg und bekämpfe sie erst, wenn du mächtiger geworden bist. Wenn sie dich mit dem Duell-Spruch einfangen, kannst du ihnen mit dem Beschleunigungszauber in Richtung einer Insel entkommen.



3. Die Städte in diesem Level sind sehr bevölkert, Kämpfe sind deswegen gefährlich. Suche ein hohes Gebäude und schwebe über ihm, so kannst du die angreifenden Horden abschießen, ohne versehentlich auf verbündete Gebäude zu schießen. Sobald du mehr Mana hast, kannst du den Kraken den Garaus machen.



4. Hier ist wieder ein Spruch, den du einsammeln kannst. In dem Steinkreis auf der kleinen Insel findest du den Site-Spruch, mit dem du den feindlichen Zauberer orten kannst. Jetzt kannst du ihn aus dem Rennen schmeißen.

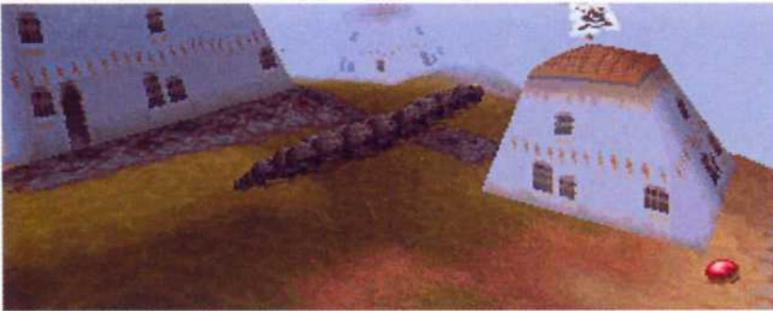
Gillah



1. Baue am Anfang ein kleines Schloß in die Mitte des Meeres. Sobald du mehr Mana hast, solltest du es erweitern, bis es zwei Reihen von Bogenschützen hat. Baue es in die Nähe des feindlichen Schlosses, damit es besser vor feindlichen Angriffen geschützt ist.



2. Es gibt hier eine kleine Armee von Trollen und Affen, die sich sehr langsam bewegen. Sie sollten keine große Gefahr darstellen, wenn du sie aus weiter Entfernung angreifst. Laß sie nicht zu nahe an die Stadt kommen, sondern vernichte sie bereits im offenen Feld.



3. Würmer bewegen sich sehr viel schneller als Trolle und Affen und werden deshalb die Stadt früher erreichen. Versuche, sie so schnell wie möglich abzuschießen, am besten noch bevor sie auf die Zivilisten schießen können. Wenn du mit ihnen in der Stadt kämpfen mußt, solltest du nur kontrollierte Schüsse auf sie ablassen.

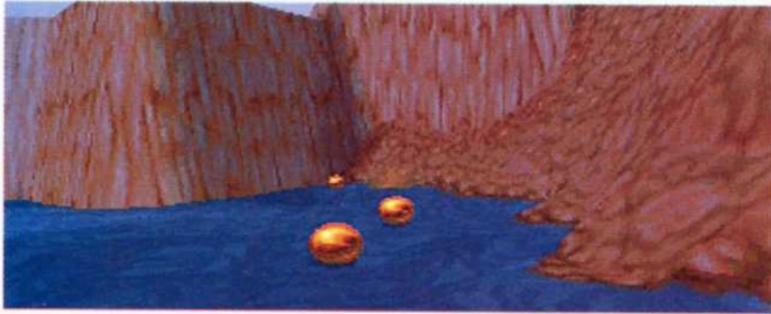


4. Jedesmal wenn du ein Monster vernichtet hast, wird der feindliche Zauberer versuchen, die neutralen Kugeln umzufärben. Warte also in der Umgebung, bis die Kugeln sicher aufgenommen wurden.



MAGIC CARPET

Kutoor



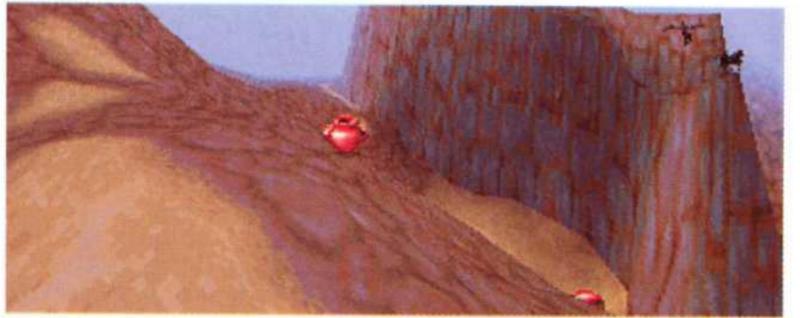
1. Die Wände in diesem Level kannst du nicht überwinden. Versuche, so schnell wie möglich auf die andere Seite der Wand zu kommen, und baue in die Mitte des Meeres, weit entfernt von jeder Wand, dein Schloß.



2. Einige Kraken machen diesen Level unsicher. Am besten greifst du sie aus einiger Entfernung an und suchst den Lightning Spell, mit dem du sie gut bekämpfen kannst. Natürlich ist der Lightning-Spruch auch gegen feindliche Zauberer gut.



3. Schieße wenn möglich erst dann auf die Greife, wenn du den Lightning-Spruch hast. Sie greifen dich erst an, wenn sie provoziert wurden. Wenn du auf sie schießt, solltest du mit dem Reverse-Spruch rückwärts fliegen, damit du sie besser bekämpfen kannst.

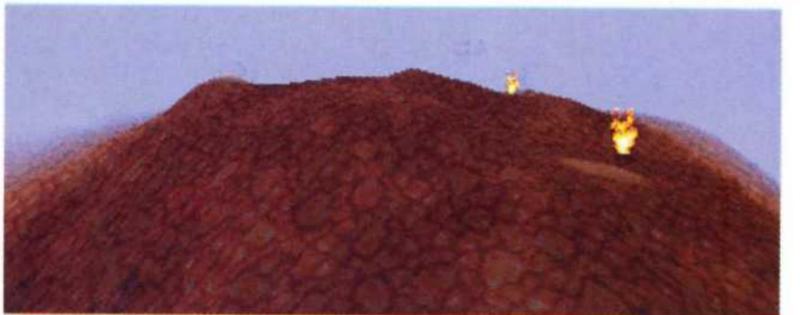


4. Der Magnet Spell ist auf diesem Level sehr brauchbar. Du findest ihn im Zentrum der Hauptinsel. Greife das feindliche Schloß an und zaubere den Spruch. Alles Mana wird in einer einzigen, für den Ballon einfach einzusammelnden, Kugel zusammengefaßt.

Rannaxior



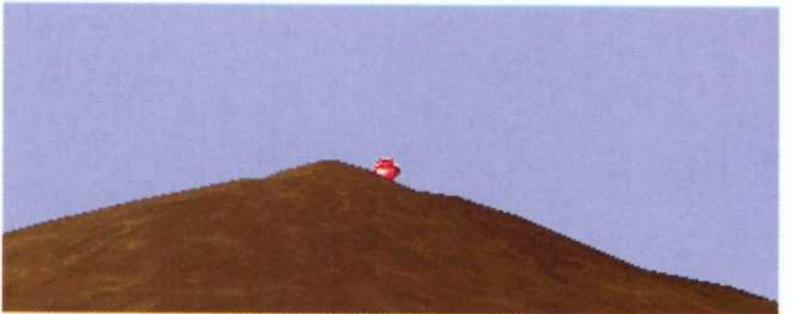
1. Mit den Teleportern kannst du schnell den Duellen mit den Kraken aus dem Wege gehen. Wenn du dein Schloß in die Nähe von einem Teleporter baust, kannst du auch immer wieder schnell zum Schloß gelangen.



2. Vulkane können entweder aus natürlichen Gründen oder infolge eines Zauberspruchs erscheinen. Meide die schwarzen Kreuze auf der Landkarte und auch unbewohnte Inseln, die groß genug für einen Vulkan sind. Du kannst aber versuchen, einen feindlichen Zauberer in einen Vulkan zu locken.



3. Der Lightning Bolt-Spruch ist einer der mächtigsten Standardsprüche. Benutze ihn, um feindliche Schlösser schneller dem Erdboden gleichzumachen. Sobald die ersten Mauern fallen, solltest du mit dem Possession-Spruch die Manakugeln einfärben. So kannst du deinen Feinden Mana stehlen.



4. Der Meteor-Spruch taucht auf der Spitze eines Berges auf. Du solltest genügend Mana erwerben können, um ihn noch in diesem Level zu verwenden. Sobald es geht, kannst du mit dem Spruch das Schloß des schwächsten Gegners komplett vernichten.



MAGIC CARPET

Zanzandria



1. In diesem Level beginnen die Zauberer, hartnäckig zu werden. Benutze Kombinationen des Rapid Fireball und des Lightning Bolt, um sie zu vernichten. Obwohl man sie mit einem einzelnen Feuerball am Ende besiegen kann, können sie sich von ihrem angeschlagenen Zustand schnell erholen.



2. In diesem Level wird dein Schloß oft angegriffen werden. Fliege immer mit dem Beschleuniger zum Schloß, wenn du in der Statusleiste siehst, daß es angegriffen wird. Du mußt vorsichtig zielen, wenn du die angreifenden Feinde töten möchtest.



3. In diesen späteren Leveln wirst du mit mehreren Gegnern auf einmal konfrontiert. Versuche, mit keinem Zauberer in direkten Konflikt zu kommen, und lasse sie erst einmal die Monster töten. Konzentriere dich dann darauf, die schwächsten Gegner zu besiegen.

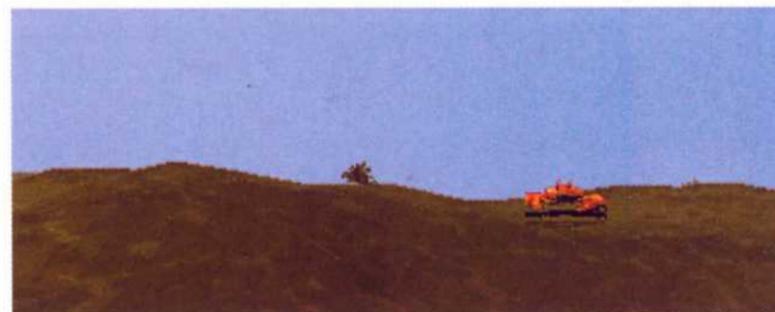


4. Auch feindliche Schlösser werden jetzt vermehrt angegriffen. Wenn du mitbekommst, daß ein feindliches Schloß angegriffen wird, solltest du mitangreifen. Der feindliche Zauberer wird alle Hände voll zu tun haben, die Monster zu töten, und du kannst ungestört sein Mana klauen.

Mehkhel



1. Gegnerische Zauberer bekämpfen sich auch gerne gegenseitig. Wenn du in einen solchen Kampf kommst, solltest du dich nicht für eine Seite entscheiden, sondern beide angreifen. Wenn sie sich geschwächt zurückziehen, solltest du den Zauberer mit dem größeren Schloß verfolgen und vernichten.



2. Die Krabben können in schneller Folge Feuerbälle auf dich abschießen. Bewege dich also ständig, wenn du in ihrer Nähe bist. Sie sind sehr schwer zu besiegen, und es kann lange dauern, bis sie sterben. Der Lightning Bolt-Spruch ist etwas zu mächtig, um ihn in diesem Level auf die Krabben zu verschwenden.



3. Eine andere gute Möglichkeit, Zauberer zu vernichten, ist, sie mitten im Gefecht mit einem Monster anzugreifen. Vor allem, wenn sie in einem Duell mit einer Krake stehen, sind sie solchen Attacken oft hilflos ausgeliefert.



4. Jedesmal wenn du eine neue Welle von Monstern vernichtet hast, solltest du auf die Karte schauen. Neue Sprüche erscheinen auf diesem Level, wenn du bestimmte Monster zerstört oder eine bestimmte Menge Mana gesammelt hast. Zünde die Bäume um Monstergruppen an, um sie zu fangen. Jetzt kannst du sie gemütlich abschießen.

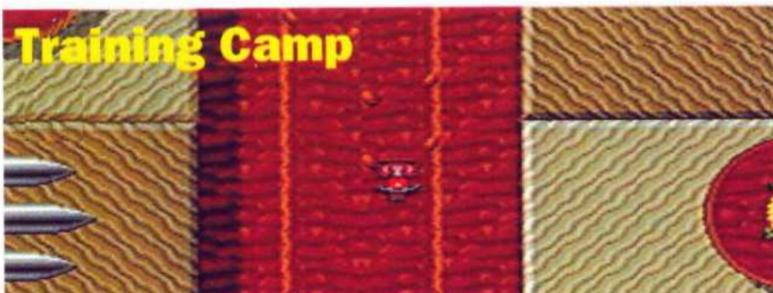
Fortsetzung folgt ...



Gegenüber manch anderen Fortsetzungen ist das Sequel zu MicroMachines wirklich gut gelungen. Mit J-Cart Vier-Spieler-Adapter und vielen neuen Kursen ausgerüstet, ist MicroMachines 2 ein noch aufregenderes Spiel geworden.

Level Guide

Training Camp



Der erste Level ist eigentlich reine Formsache. Der Kurs ist rechteckig, ohne Hindernisse, und die Gegner leisten kaum Widerstand. Versuche, gleich am Start nach vorne zu kommen und die erste Runde in weniger als 14 Sekunden zu beenden, um automatisch zum nächsten Rennen zu gelangen.

Driller Killer



Im wesentlichen sieht's hier genauso wie im ersten Level aus, lediglich für Fehler bleibt nun wenig Spielraum. Bei den Brücken mußt du den Fuß vom Gas nehmen und außen am Brett fahren, so daß dich der Bohrer nicht erwischen kann.

Driller Killer - Warp Icon



Im ganzen Spiel gibt es immer wieder Icons, die dir ein Extraleben beschern oder dich direkt zum nächsten Level befördern. Nach der ersten Runde solltest du hier links abbiegen, und du findest ein Stück weiter in der Mitte des Tisches einen blauen Warp-Stern.

Sand Castles



Gleich nach dem Start versuchen alle Fahrer, die erste Kurve innen zu nehmen. Bleib erst zurück und warte ab, bis die anderen sich gegenseitig zum Bremsen zwingen. Jetzt ist die beste Gelegenheit zu überholen. Kurz vor scharfen Kurven liegen oft Steine in der Mitte der Fahrbahn, an denen du abschätzen kannst, wann du einlenken mußt.

Pinball Pursuit



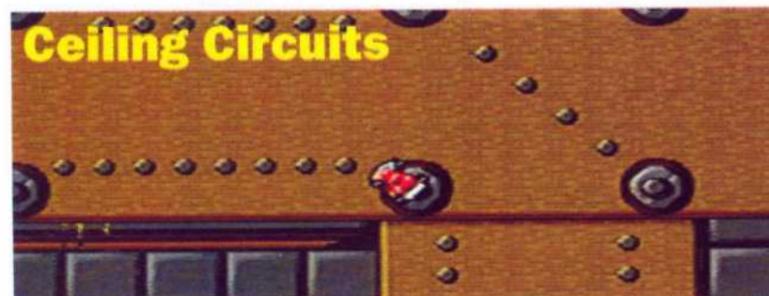
Folge den Sternen, die den Weg kennzeichnen und achte auf die vielen Hindernisse, die dich wertvolle Zeit kosten können. In diesem Stage mußt du zudem am Ende jeder Runde die Start-Ziel-Linie recht genau erwischen, sonst werden die Runden nicht gezählt.

Cob Challenge



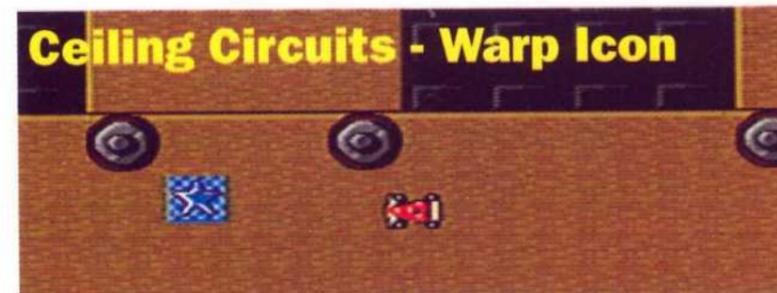
Die schwierigsten Hindernisse stellen die sich drehenden Maiskolben dar. Fahr sie gerade an und lenke dann leicht gegen die Drehrichtung, wenn du merkst, daß du wegrutscht. Die Maiskolben sind außerdem am besten allein zu überwinden, da eine Rangelei mit anderen zu gefährlich ist.

Ceiling Circuits



Die Strecke ist viel zu eng für vier Autos gleichzeitig. Deshalb mußt du möglichst innen fahren und jede Konfrontation vermeiden, um nicht abzustürzen. Da die Kurven recht scharf sind (alle 90 Grad), mußt unbedingt die Bremsen frühzeitig einsetzen.

Ceiling Circuits - Warp Icon

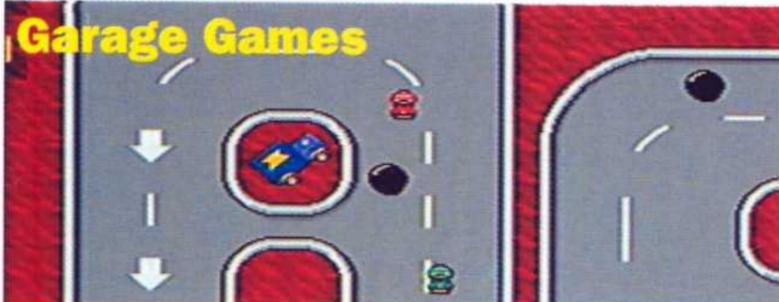


Nach der ersten Runde erscheint in diesem Level wieder einmal ein Warp-Icon. Um es zu erreichen, mußt du nach rechts unten fahren und einen Dachsparren bis zur Mitte des Levels nehmen. Dort wirst du dann in den nächsten Level gebeamt.



MICRO MACHINES 2

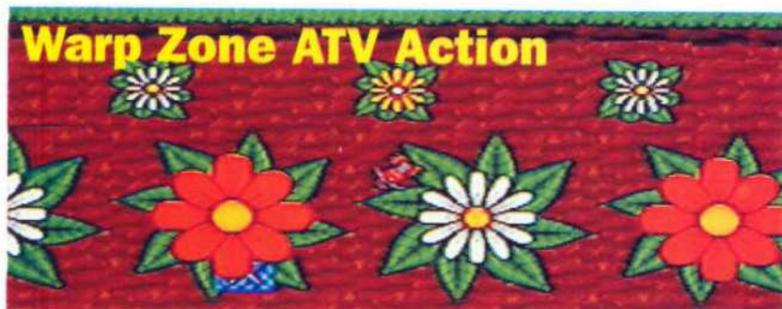
Level Guide



Garage Games
Will man diesen Level als Sieger beenden, sollte man unbedingt den direkten Weg wählen. So verhinderst du ganz einfach, mit den Wänden oder Gegnern zusammenzustoßen. Da es nicht möglich ist abzustürzen, heißt das Motto: an die Spitze stürmen und immer vorneweg fahren.



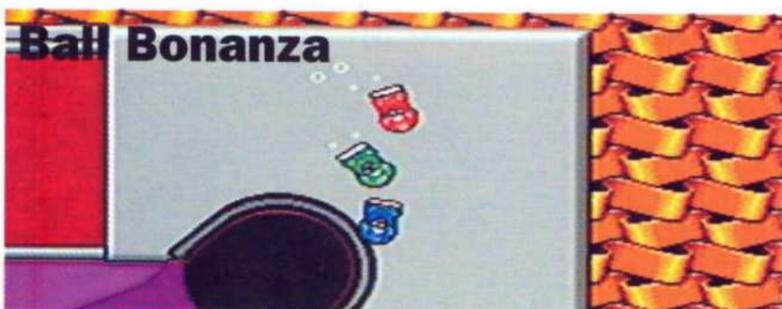
ATV Action
Die gefährlichen Hügel am Anfang können dich unter Umständen über den ganzen Kurs schleudern. Am besten fährst du abseits des Weges im Inneren der Strecke. Du kannst trotzdem die Kurven anschneiden, darfst aber nicht zu weit abkommen, da dein Wagen sonst explodiert.



Warp Zone ATV Action
Falls es dir hier zu kompliziert wird, mach dir keine Sorgen, denn ganz unten im Level gibt es ein Warp-Icon. Fahr hinter dem Rechen in die Blumen. Unter einer der roten Blumen hat sich dann auch schon das Warp-Icon versteckt.



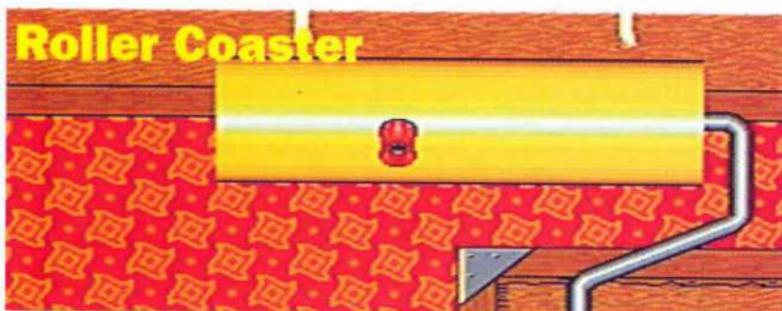
Lights Out
Wieder wird es ziemlich eng auf der Straße. Vermeide es, in die Röhren geschubst zu werden, da dies dich viel an Geschwindigkeit kostet, wenn die Gegner überholen. Anhand der Röhren kannst du dich gut auf Kurven vorbereiten. Wenn nämlich an dem inneren Rohr die Isolierung abgerissen ist, kommt kurz danach immer eine Abbiegung.



Ball Bonanza
Da dieser Level schon erheblich schwerer ist, wird dir einiges Können abverlangt. Die kompliziertesten Stellen dieser langen Strecke sind die Ecken des Billardtisches. Sobald die Ecktaschen am Tisch erscheinen, reicht es vollkommen, wenn du den Finger vom Gas nimmst und dann lässig um die Kurve driftest, ohne abzustürzen.



Whine On
Deine Gegner nehmen in dieser Stage oft Abkürzungen. Hab also keine Angst davor, auch ein wenig Risiko einzugehen, ohne aber zu weit abzukommen, denn dann explodierst du gnadenlos. Zum Glück fahren die Autos aber nicht sehr schnell, so daß du genug Zeit hast, dich auf die vielen Kurven einzustellen.



Roller Coaster
Dies ist ein ziemlich rutschiger Kurs, auf dem es kaum Haftung für deine Reifen gibt, wenn du die Bremsen einsetzt. Beim Farbroller mußt du den Sprung mit hoher Geschwindigkeit und sehr gerade ansetzen. Beachtest du dies, kommst du ohne Probleme an diesem Hindernis vorbei.



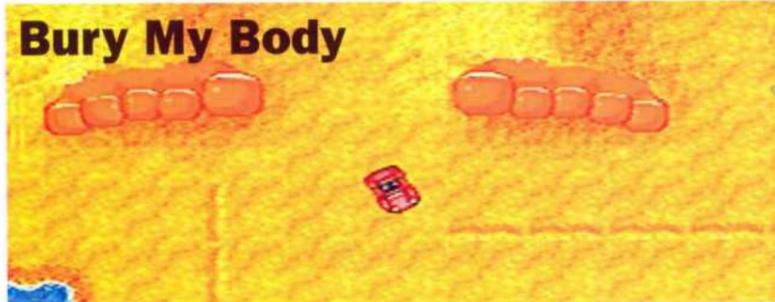
Extra Life Roller Coaster
Wenn du am unteren Tisch entlangfährst, dann solltest du den Weg zwischen den beiden Tapetenrollen gleich über der Strecke nehmen. Dort verbirgt sich nämlich ein Icon für ein Extraleben. Vergiß aber nicht, wieder auf den Kurs zurückzukehren.



MICRO MACHINES 2

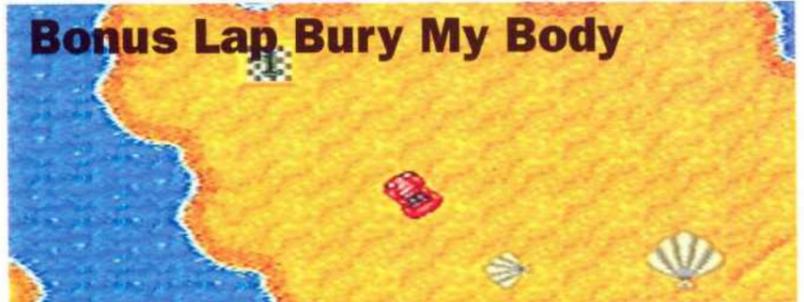
Level Guide

Bury My Body



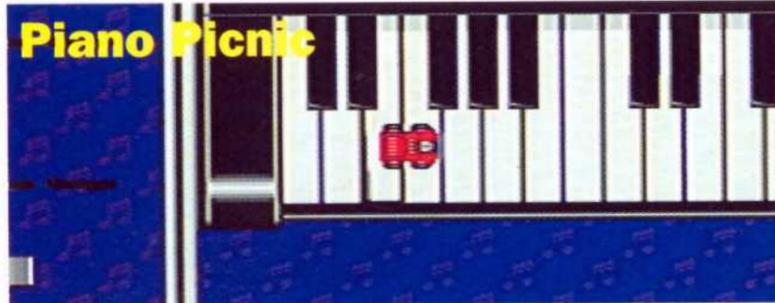
Der Sandstrand bietet keinen besonderen Halt, weshalb du die Kurven innen nehmen und die gegnerischen Fahrzeuge zum Bremsen nutzen solltest. Wenn du auf die gemein platzierten Wasserpfützen achtest, kannst du auch hier die Kurven anschneiden.

Bonus Lap Bury My Body



Im oberen linken Teil des Kurses gibt es ein Icon, das dir eine Bonusrunde beschert, d.h. du ersparst dir eine ganze Runde. Das Icon befindet sich über dem oberen Streckenabschnitt in der Nähe des Sees. Fahr aber langsam, damit du dort nicht hineinfällst.

Piano Picnic



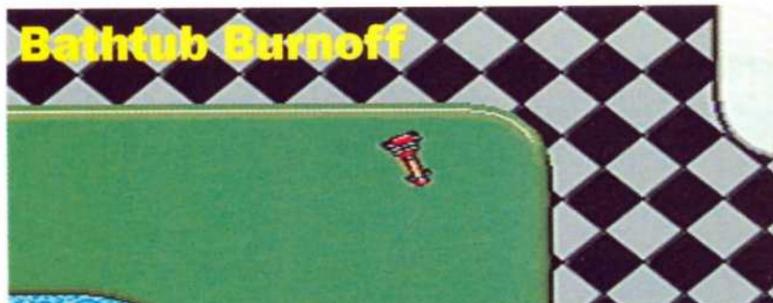
Dieser Level ist nur so gespickt mit vielen großen Sprüngen, die alle über einen Abgrund zwischen zwei Tischen führen. Versuche, an der Trommel, die nach einem der Sprünge platziert ist, vorbeizukommen, da alle Gegner vor dir meist dort hängenbleiben und du dann locker an ihnen vorbeiziehen kannst.

Extra Life Piano Picnic



Nach der ersten Runde und dem ersten Sprung nach der Start-Ziel-Linie erwischst du ein Extraleben, wenn du nach unten links fährst. Es befindet sich ganz außen am Rand des Levels. Paß auf, daß du nicht fällst, und verliere keine Zeit, wieder auf die Strecke zu kommen.

Bathtub Burnoff



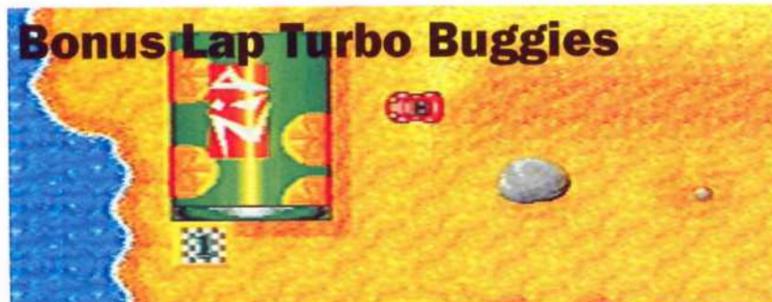
Der Kurs um die Badewanne hat, obwohl es eigentlich nur vier Kurven gibt, seine Tücken. Erstens sind die Dragster, mit denen man fährt, sehr schnell, und zweitens ist die Fahrbahn sehr schmal. Fahr immer innen, denn dadurch drückst du meistens die Gegner nach außen von der Bahn. Versuche, gleich an die Spitze zu gelangen und fahr die Kurven vorausschauend an.

Turbo Buggies



Diese Stage ist wieder einmal rechteckig, befindet sich aber am sandigen und rutschigen Strand. Die Seiten des Weges sind erhöht und machen dir große Probleme, falls du die Erhöhung versehentlich überquerst. Bleib also am besten in der Mitte der Fahrbahn und nimm die Kurven möglichst eng.

Bonus Lap Turbo Buggies



Wenn du trotzdem Probleme mit dieser schnellen Strecke hast, gibt es hier ein Icon für eine Bonusrunde. Nimmst du ihn unten links gleich hinter der grünen Getränkedose auf, so mußt du nun eine Runde weniger komplettieren.

ACTION REPLAY...

Unendlich viele Autos FFF3310002

Qualifikationsstärken

Im Challenge-Modus werden die Charaktere in vier verschiedene Qualitätskategorien aufgeteilt. Spider stellt hier den besten und Walter den schlechtesten Fahrer dar. Du hast es in jedem Rennen mit zwei guten und einem schlechten Gegner zu tun.

1. SPIDER / CHEN / EMILLE / CHERRY
2. JETHRO / EDINA / LISA / BRUNO
3. JEREMY / VIOLET / DELORA / MARIA
4. SUELEE / DAVEY / DWAYNE / WALTER



MICRO MACHINES 2

Level Guide



Treehouse Tumble

In diesem Level macht dir besonders die schier endlose Zahl Löcher schwer zu schaffen. Auch solltest du es hier vermeiden, über die Astlöcher im Holz zu fahren. Bleibe am besten zwischen den Begrenzungslinien, und wenn du aus der Rinne herauspringst, dann nimm den Finger vom Gas und tritt so schnell du kannst auf die Bremse, damit du nicht über den Parcours hinauschießt.



Bonus Lap Treehouse Tumble

Für gute Unterstützung sorgt hier das Icon für die Bonusrunde. Du findest es auf der unteren Planke, bevor du die Abzweigung zum Dach erreichst. So gewinnst du ohne große Mühe eine Runde Vorsprung vor der Konkurrenz.



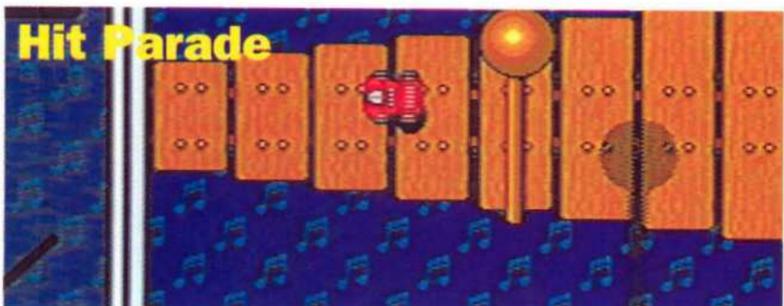
Vice Squad

Auf dieser Werkbank befinden sich kleine Leimbatten, an denen du hängenbleiben kannst und so viel an Fahrt verlierst. Wenn du zu dem oben abgebildeten Schraubstock kommst, achte darauf, genau in der Mitte hindurchzufahren, da er sich schließt. Falls du nämlich eingeklemmt wirst, steckst du in echten Schwierigkeiten.



Extra Life Vice Squad

Das Extraleben dieses Levels findest du nach der ersten Runde in der Mitte des Tisches, gleich links von der Feile und dem Messer.



Hit Parade

Versuche, alle Sprünge so gerade wie nur möglich anzugehen und das Xylophon in der Mitte zu überqueren. Du mußt so gut du kannst an den Xylophon-Stöcken vorbeikommen, die dir allerdings unter Umständen auch einen kleinen Vorteil bringen können, da auch deine Gegner des öfteren daran hängenbleiben.



Bonus Lap Hit Parade

Siehst du kein Land in dieser Stage, verbirgt sich auch hier ein eventuell hilfreiches Icon für eine Bonusrunde. Es liegt unten an der Seite des Keyboards.



Toaster Trouble

Nun markieren die umherliegenden Brotkrümel für dich die Strecke. Den Herd solltest du ganz besonders schnell hinter dich bringen, da ein zu langer Aufenthalt auf ihm zum Verlust deines Wagens führen kann. Auf den Brücken hast du Gelegenheit, deine Gegner in die Tiefe zu stoßen.



Warp Icon Toaster Trouble

Um das Warp-Icon zu erreichen, mußt du nach der ersten weißen Schneidbrettbrücke links abbiegen. In der linken oberen Ecke des Levels wartet das Icon auf dich und bringt dich einen Level weiter.



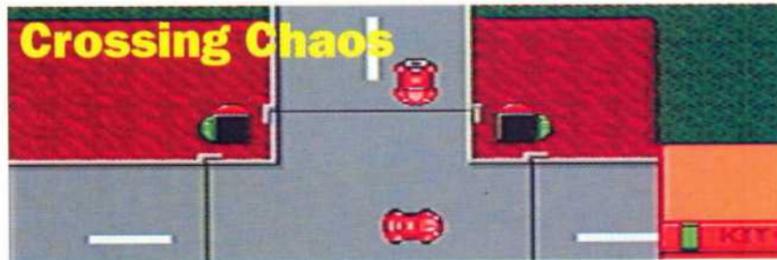
MICRO MACHINES 2

Level Guide



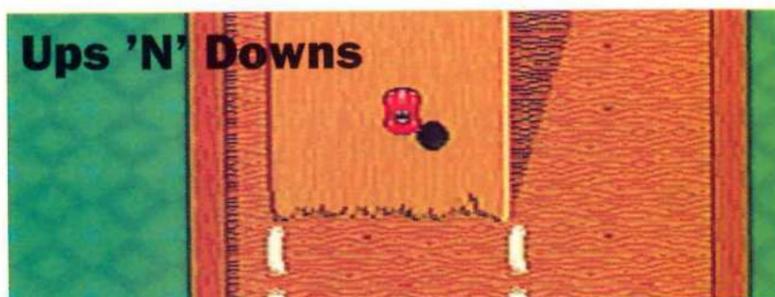
Ball Chase

Nun wird es richtig schwer. Nimm gleich am Start nicht die eigentliche Strecke, sondern fahr gleich geradeaus zu den Spielkarten, die dich auf den Rand des Snookertisches bringen. Wenn du später wieder herunterfährst, achte auf die Kreide. Wenn du sie siehst, solltest du zu einer scharfen Drehung zurück auf das Grün bereit sein. Deine Gegner solltest du bei jeder Gelegenheit in Hindernisse oder vom Tisch schubsen.



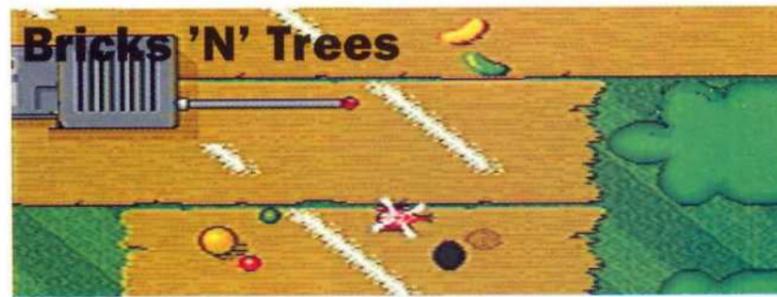
Crossing Chaos

Beim ersten Sprung sind sich alle gegenseitig im Weg. Deshalb ist es am besten, wenn du den Sprung innen angehst und dich in der Luft schon nach rechts drehst, damit du nach der Landung sofort weiterdüsen kannst. An den Ampeln mußt du trotz aller Hektik auf den kreuzenden Verkehr achten. Auch wenn der Kurs recht konventionell wirkt, gibt es dort leider keine Randbegrenzungen, und du kannst sehr leicht herunterfallen.



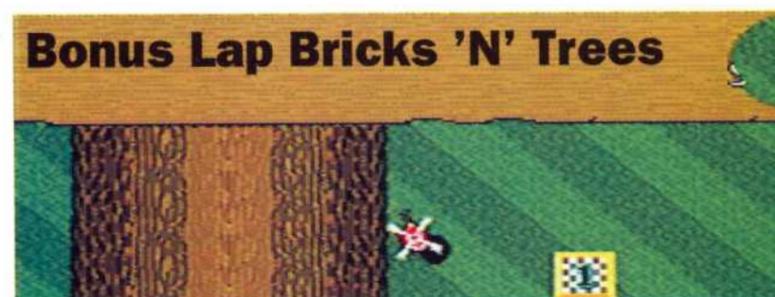
Ups 'N' Downs

An den aufwärtsführenden Rampen solltest du Kollisionen mit anderen Wagen absolut vermeiden, da du zuviel Zeit benötigst, um wieder in Fahrt zu kommen. Halte dich bergauf lieber ein bißchen zurück und versuche, die Gegner an den nach unten gehenden Rampen zu überholen.



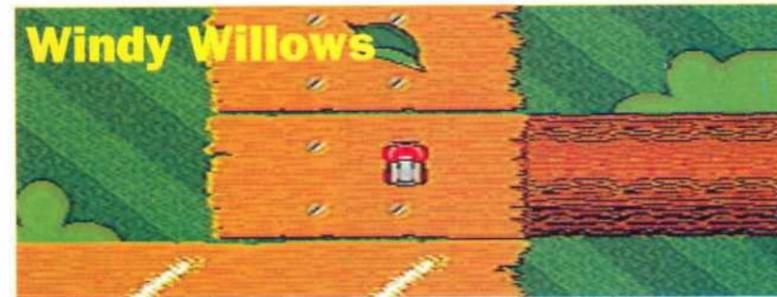
Bricks 'N' Trees

Da diese Strecke mit einem Hubschrauber zu bewältigen ist, mußt du dich auch um die Kontrolle der Höhe kümmern. So mußt du z. B. über Steinbrocken hinwegfliegen und unter Bäumen hindurchgleiten. Du kannst allerdings auch die markierte Route nehmen und dich zwischen den Hindernissen hindurchschlängeln. Die einfachste Methode ist es aber, auf einer Höhe zu bleiben und die Stellen, an denen du oben oder unten fliegen mußt, meistern.



Bonus Lap Bricks 'N' Trees

Im diesem vorletzten Rennen kannst du natürlich jede Hilfe gut gebrauchen. Nach der ersten Runde solltest du deshalb unbedingt das Icon für die Bonusrunde aufnehmen. Du findest ihn im Inneren der Strecke, gleich nach der ersten Biegung nach der Start-Ziel-Linie.



Windy Willows

Nun kommen wir zum letzten Rennen von MicroMachines 2. Der Wettkampf wird im Gegensatz zu allen anderen vorhergehenden in die entgegengesetzte Richtung ausgetragen. Zu allem Übel herrscht ein sehr starker Wind, der dir das Steuern erschwert, und du mußt auch noch als erster ins Ziel kommen. mach' also wiederum einen großen Bogen um die Astlöcher und die vielen Löcher. Unter den Bäumen im oberen Teil sind versteckte Löcher plaziert und fahre leicht gegen den Wind über den großen Ast.



Bonus Level

Falls du es schaffst, drei Rennen hintereinander als Erster zu beenden, kannst du ein Bonusspiel spielen. Darin mußt du 30 Micro-Autos und deinen Truck einsammeln, um dafür mit einem Extraleben belohnt zu werden. Dies gelingt dir am besten, wenn du dich mit mittlerer Geschwindigkeit fortbewegst.

Spezialrunden

Die ersten zehn Rennen kannst du bereits nach einer Runde beenden, vorausgesetzt du beendest diese innerhalb einer vorgegebenen Zeit.

Training Camp	14 Sekunden
Driller Killer	19 Sekunden
Sand Castles	20 Sekunden
Pinball Pursuits	15 Sekunden
Cob Challenge	25 Sekunden
Ceiling Circuits	23 Sekunden
Garage Games	15 Sekunden
ATV Action	31 Sekunden
Lights Out	16 Sekunden
Ball Bonanza	33 Sekunden





DONKEY KONG COUNTRY



Endlich ist es da, das von allen langersehnte SNES-Spiel. Die gerenderte Grafik und die über 100 Spielabschnitte - darunter viele versteckte - machen Donkey Kong Country zu einem Abenteuer von epischem Ausmaß.

Jungle Hijinx

In diesem Level befinden sich zwei Geheimräume.



Dreh dich gleich am Anfang herum, klettere auf den Baum und gehe in das Baumhaus. Wenn du auf den Reifen am Boden springst, bekommst du ein Extraleben. Gehe wieder aus der Hütte raus und setze den Level fort.



Wenn du Unten und die Y-Taste drückst, während du Donkey Kong steuerst, findest du Bananen und viele andere Icons, die du einsammeln kannst. Gerade wenn dir nur noch ein paar Bananen zu einem Extraleben fehlen, bietet sich dieser Trick an.



Hast du dich entschieden, am Boden entlangzugehen, kannst du das Rhinoceros benutzen, um z. B. Wände zu durchbrechen. Hinter zwei Wänden befinden sich sogar viele Boni, die du einsammeln kannst.



Im ersten Bonuslevel muß du Bananen einsammeln. Hast du dies geschafft, wirst du eine Art Ballon erspähen, durch den du ein Extraleben bekommst. Da das Ding aber auch schnell wieder verschwindet, solltest du dich mit dem Einsammeln beeilen.



Im zweiten Bonusraum, der sich direkt unter dem Ausgang des ersten befindet, mußst du jeweils drei gleiche Tierchen einsammeln. Hast du drei erwischt, kannst du eines behalten. Hast du auch davon drei Stück, kannst du

in begrenzter Zeit so viele Bonus-Icons wie möglich einsammeln. Alle 100 Icons gibts dann sogar ein Extraleben.



Die beiden zur Verfügung stehenden Charaktere Diddy Kong und Donkey Kong haben unterschiedliche Stärken. Donkey kann größere Gegner erledigen und Diddy kann dafür schneller rennen und weiter

springen. Im ersten Level kommen Gegner vor, die für Diddy zu groß sind, deshalb solltest du besser über sie hinwegspringen, als sie zu attackieren.



Schon der erste Level ist fürs ganze Spiel sehr wichtig, da sich hier viele Extraleben befinden. Sammle so viele wie möglich ein und verliere dann ausnahmsweise eines. Wenn du dann wieder ins Spiel kommst, sind die

Icons für Extraleben wieder vorhanden, und du kannst sie erneut einsammeln. So bist du für die härteren Levels gut vorbereitet.

ACTION REPLAY CODES

Dieser Code zusammen mit einem der beiden nachfolgenden bringt dir ungeahnte Vorteile.

80E9BC60

Unendliche Leben:

7E057706

Ein Espresso-Icon für einen Bonuslevel:

7E057202



DONKEY KONG COUNTRY

Ropey Rampage

In diesem Level befinden sich zwei Geheimräume.



Der zweite Level ist, abgesehen von der Dunkelheit und dem Regen, dem ersten sehr ähnlich. Um das „N“ aus KONG einzusammeln, mußt du dich in die Spalte in den Bäumen fallen lassen, die nach dem „O“ aus KONG erscheint. Nun mußt du in eine Kanone steigen, die dich direkt in eine Bonussektion schießt. Wenn du dich dann von Liane zu Liane schwingst, kannst du am Ende das „N“ erreichen.



Laß dich in die Spalte hineinfallen, die vor dem Schild mit dem roten Pfeil ist, und du wirst in die Luft geschleudert. Beobachtest du den Bildschirm genau, wirst du die richtige Tonne erkennen können, in der sich ein Extraleben befindet. Spring nach oben an dieses Faß und beende den Level dann direkt hinter dem roten Pfeil.

Reptile Rumble...

In diesem Level befinden sich drei Geheimräume.



Den ersten Raum erreichst du am besten mit Diddy Kong, wenn er ein Faß dabei hat. Renne nach rechts und donnere unter dem goldenen „K“ in die Wand. So gelangst du in einen Raum, der voll ist von Bananen und einem Extraleben.



Der zweite Raum befindet sich links über dem DK Faß. Spring in das Faß um dorthin zu kommen. Dort angelangt hüpfst du in das Faß über dir wodurch du von Tonne zu Tonne geschleudert wirst und so die Bananen einsammeln kannst.

...Reptile Rumble



Bist du an den zwei Sätzen mit je drei Reifen, zwischen denen ein Zinger herumfliegt, vorbei, solltest du das Faß ganz in der Nähe aufnehmen und es rechts den Abhang hinunterwerfen. Dadurch wird die Wand ganz unten zerstört, und du kannst die dahinter befindlichen Icons aufnehmen. Nicht weit rechts befindet sich dann auch schon der Ausgang zu diesem Level.

Coral Capers...

In den Unterwasserwelten gibt es leider keine versteckten Räume.



Um an dem Croctopus vorbeizukommen, mußt du ihm einfach folgen, denn er bewegt sich immer auf der gleichen Bahn. Damit du es zum Ausgang schaffst, solltest du dich allerdings beeilen. Unter dem ersten Croctopus befindet sich eine Grube voll mit Bananen, die du durch den Boden hindurch erreichst.



DONKEY KONG COUNTRY

...Coral Capers



Nach dem ersten Croctopus siehst du einige in Pfeilform herumschwebende Bananen. Folge diesem Pfeil nach unten und zerstöre die Kiste, in der sich ein Schwertfisch aufhält. Wenn du auf dem Fisch reitest, drückst du Y und B, um schneller zu werden und so lästige Feinde loszuwerden.

Barrel Cannon Canyon...

In diesem Level befinden sich zwei Geheimräume.



Schieß dich aus der oben abgebildeten Kanone - die letzte in einer ganzen Reihe, um in den ersten Bonusraum zu gelangen. Du mußt durch die Wand gegenüber brechen und dich dann von Faß zu Faß katapultieren, bis du das Extraleben erreichst.

...Barrel Cannon Canyon



Damit du in den zweiten Geheimraum hineinkommst, nimmst du gleich nach dem vorhergehenden Raum ein Faß auf und wirfst es gegen die rechte Seite der ersten Grube. Im Bonusraum angelangt, befindest du dich in einem Faß, aus dem du dich an einer der drei Bananenreihen entlang herausschleuderst. In der linken Reihe gibt es ein Animal-Token, im mittleren ein Extraleben und im rechten eine Bananenstaude.

Gnawty Beaver - Boss



Springst du dem Biber fünfmal auf den Kopf, gibt er ziemlich schnell auf. Jedesmal wenn du ihn triffst, ermöglicht ihm dies, höher zu springen. Deshalb solltest du nach einem Treffer erstmal wieder schnell zur Seite hüpfen und den Biber nur angreifen, wenn er nach einem Sprung am Boden steht.

Winky's Walkway

In diesem Level befindet sich ein Geheimraum.



Dein Leben machst du dir erheblich einfacher, wenn du dich mittels eines Geiers auf diese hohe Plattform begibst. Spring auf die Kiste, um Winky den Frosch zu befreien. Mit Winky kannst du weiter springen und dich besser verteidigen als mit einem der beiden Kongs.



Springst du dann auf den fliegenden Geier und auf das TNT-Faß, kommst du in den versteckten Raum. Hier gibt's genug Bananen für ein Extraleben, die du allerdings meist nur auf dem Rücken des Frosches erreichst.



DONKEY KONG COUNTRY

Mine Cart Carnage

In diesem Level befinden sich keine Geheimräume.



Möchtest du sämtliche Buchstaben für das Wörtchen KONG erhaschen, solltest du sehr schnell sein, denn du mußt dazu nach oben springen. Wird's dir mal zu schnell, dann drücke einfach die Pausetaste und versuche, Kong zurück ins Gefährt zu leiten, falls die Lore getroffen wird.



An einigen Stellen teilt sich der Weg in zwei Richtungen. Dabei ist es immer sicherer, die obere Strecke zu wählen, obwohl sich das einzige Extraleben dieses Levels nach einem kleinen Sprung im unteren Teil befindet.

Bouncy Bonanza...

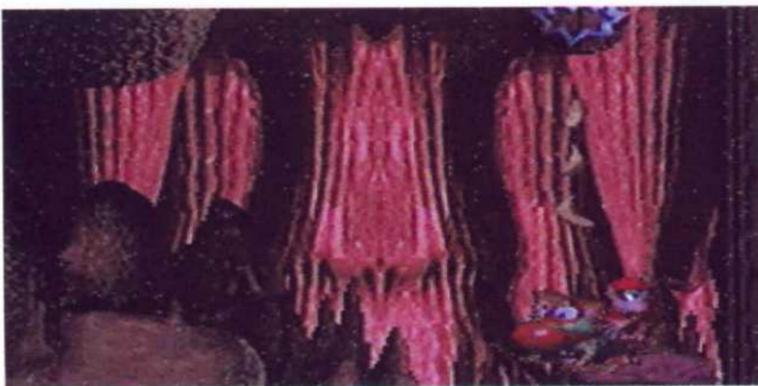


Um in den ersten Geheimraum zu gelangen, mußt du das Faß direkt vor dem ersten DK-Faß aufnehmen und in die Spalte hüpfen. Unter den zwei Zingern mußt du mit dem Faß nach rechts zur Wand der Grube laufen. Im Geheimraum mußt du drei weitere dieser Art stoppen, um das Icon einzusammeln.



Falls du das „N“ von KONG erwischen willst, mußt du den Reifen auf den Sims rollen und ihn benutzen, um nach oben und dann rechts durch die Wand zu springen. Laß dich aber nicht von Zinger erwischen. Halte dich weiter rechts am obersten Sims entlang, bis du dich nach unten in eine Höhle fallen läßt, wo du Winky den Frosch befreien kannst.

...Bouncy Bonanza



Für den zweiten Geheimraum mußt du einen Reifen auf die bewegliche Plattform rollen und zum Faß darüber springen. Spielst du mit dem Frosch als Hilfe, brauchst du den Reifen nicht. Im versteckten Raum mußt du dich aus dem Faß herausschießen, wenn es gerade aufrecht steht, und die Bananen einsammeln.

Stop and Go Station...

In diesem Level befinden sich zwei Geheimräume.



Wenn du gleich wieder zurück durch den Eingang am Anfang des Levels gehst, wirst du automatisch an den Endteil des Levels befördert.



DONKEY KONG COUNTRY

...Stop and Go Station



Um die ANIMAL TOKENS einzusammeln, mußt du auf den Sims rechts springen und in Richtung der Tokens hüpfen, wenn er sich am höchsten Punkt befindet.

Millstone Mayhem...

In diesem Level befinden sich drei Geheimräume.



Mit Hilfe des Reifens gleich am Start kannst du zurück auf den Eingang und dann nach oben in das Faß springen. So gelangst du in einen Bonusraum. Wenn du dich nach oben aus dem Faß herausschießt, erhältst du links ein DK-Faß, in der Mitte einen Strauch Bananen und rechts den Buchstaben „K“.

...Millstone Mayhem...



Nicht weit rechts am Fuße einer Spalte siehst du den oberen Teil eines Fasses. Spring ins Faß und bewege dich leicht nach rechts zur Plattform. Den Reifen solltest du nach rechts zum zweiten großen Rad stoßen. Spring auf den Reifen und dann in das Bonusfaß über dem Rad.



Im Geheimraum mußt du zu den Buchstaben so hochspringen, als würdest du das Wort RARE buchstabieren wollen. Erwischt du die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge erhältst du ein Animal Token.

...Millstone Mayhem



Da die Sprünge in diesem Level immer größer werden, solltest du den Frosch auf einer Plattform über dir zur Hilfe holen. Dazu brauchst du den Reifen rechts auf dem beweglichen Sims. Spring auf den Reifen und dann hoch zum nächsten Sims über dem großen Rad. Spring nach rechts zu der Kiste, in der der Frosch ist.

Necky's Nuts-Boss



Necky mußt du fünfmal auf den Kopf springen, um ihn zu erledigen. Er greift solange von einer Seite an, bis du ihn zweimal erwischst, dann kommt er von der anderen Seite. Benutze den Reifen in der Mitte, um besonders hoch zu springen, falls Necky Nüsse nach dir wirft.



DONKEY KONG COUNTRY

Vulture Culture...

In diesem Level befinden sich drei Geheimräume.



Das „K“ aus KONG erreichst du mittels des Reifens gleich nach dem Start. Damit springst du auf die Verfärbung am Boden links vom Reifen. Dadurch bricht der Boden auf, und du kannst das goldene „K“ erreichen.



Dann schubst du den Reifen nach rechts unter die Bananen. Spring vom Reifen nach oben aus dem Screen heraus in einen versteckten Raum. Sammle hier die vier aufleuchtenden Buchstaben der Reihe nach ein, und du bekommst ein Animal-Token.

...Vulture Culture



Hast du die Spalte auf dem Rücken zweier fliegender Geier überquert, landest du auf einem Babygeier. Beim Landen durchbrichst du den Boden und entdeckst dort ein Faß. Wirf es nach links gegen die Seite des Simses. Im Geheimraum mußt du zehnmal auf die zwei Krokodile hüpfen, ohne von ihnen erwischt zu werden, um ein Extraleben zu erhalten.



Wenn du auf einer hohen Plattform einen Geier erreichst, erledige ihn, indem du auf ihn springst, und hüpf dann nach links zu einem Faß. Nimm dieses Faß nach links und dann nach oben zum ersten Sims der oberen Plattform mit. Zerbrich das Faß an der Seite und begib dich in den Geheimraum. Hier mußt du dich wiederum von Faß zu Faß katapultieren, bis du das goldene „N“ einsammeln kannst.

Tree Top Town

In diesem Level befinden sich zwei Geheimräume.



Ganz am Anfang solltest du nach links rennen und zu dem Faß nach oben springen. Du kannst aber auch auf den Biber oder den Geier hüpfen, der sich dorthin bewegt. Im Geheimraum mußt du die Fässer so stoppen, daß sich das Wort KONG ergibt, und du wirst ein Animal Token erhalten.



Im Verlaufe des Levels wird es immer schwerer, die Icons einzusammeln. Um an das Animal-Token zu kommen, mußt du mit beiden Kongs auf den Zinger springen. Dabei verlierst du einen Affen und mußt dich mit dem anderen in Sicherheit begeben. Hast du zu wenig Leben auf Lager, begib dich zurück zu Funky Flights und flieg zum ersten Level, wo du neue Leben einsammeln solltest.

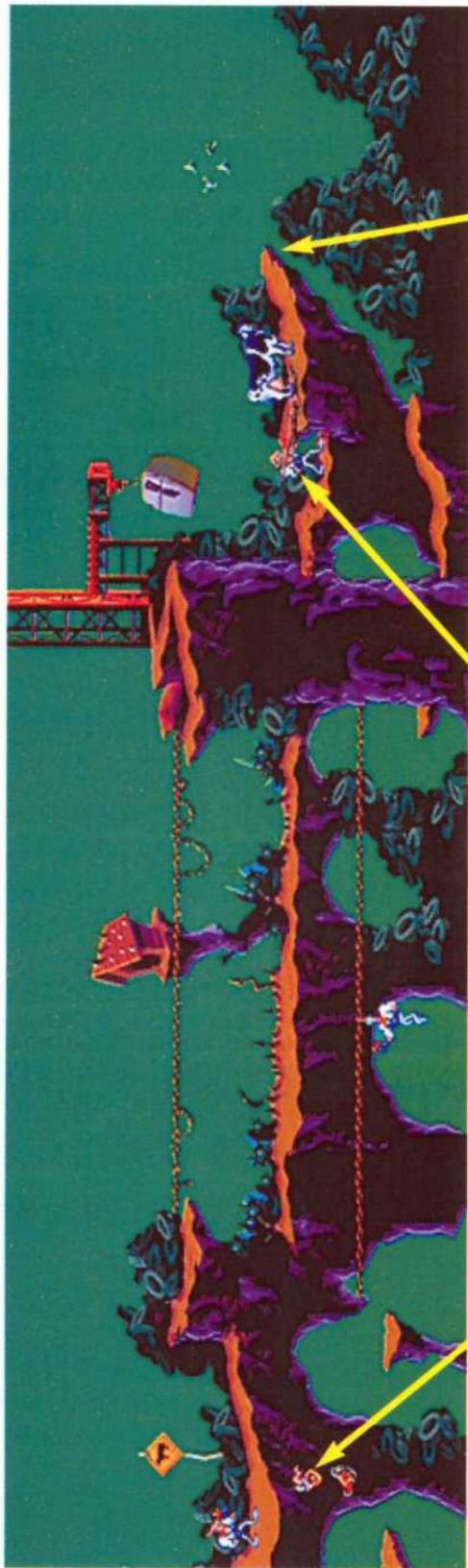
Fortsetzung folgt...



EARTHWORM JIM

Shiny Entertainments Erfolgsformel hat sich wieder einmal voll bewährt. Earthworm Jim wird auch den erfahrensten Spieler bei Laune halten.

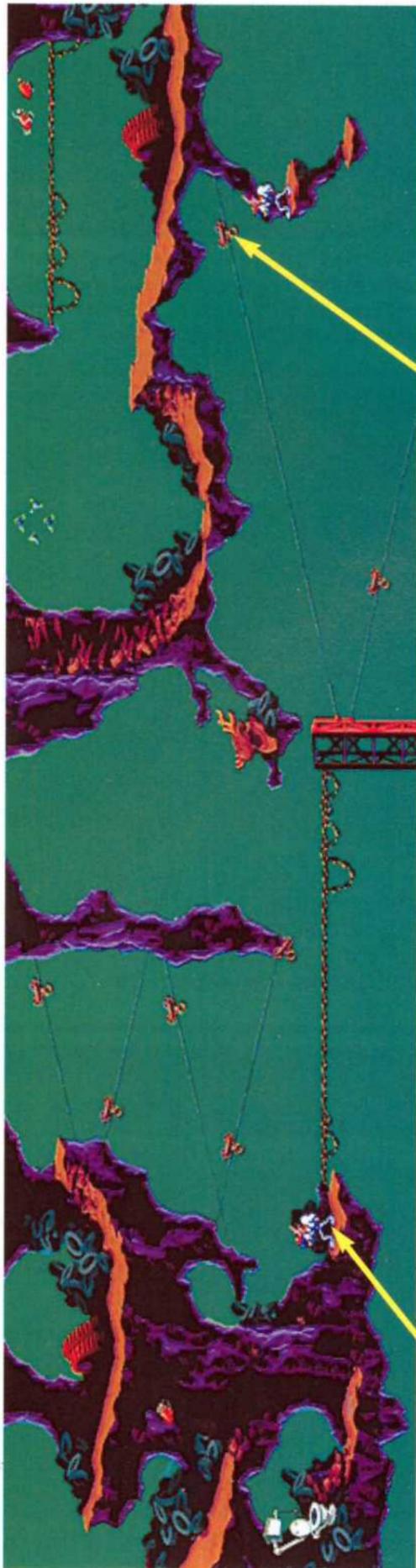
New Junk City



Wenn du es erst einmal durch die schmale Spalte geschafft hast, mußt du vorsichtig über die Kette klettern, dann rüber zum Sims und mit einem Sprung nach links, um ein Extraleben zu kassieren. Das Mega Plasma ist dagegen ein ganzes Stück schwerer einzusammeln und kann dich unter Umständen ein Leben kosten, falls du es verpaßt.

Um an dieser Stelle weiterzukommen, mußt du den Kühl-schrank über dir mit einem Head Whip lösen. Dadurch stürzt er auf den Balken und schleudert so die Kuh in die Luft.

Hier solltest du nach dem Sprung sofort noch einmal in die Luft springen, um die enge Spalte diagonal hinabzusegeln. Das ist zwar nicht so einfach, bringt dir aber ein Extraleben, wenn du Erfolg hast.



Klettere nach links auf der Kette entlang und dann bis zum Sims. Von dort mußt du schnell Stück für Stück nach oben springen, bis du die obere Plattform erreicht hast. Die zwei Fiffis, zwei zähe Hunde, erledigst du flink und hüpfst dann zur weißen Toilette hinunter. Wenn du in die Schüssel springst, wirst du automatisch zum Ende des Levels gebracht.

Als erster Schritt, um zum versteckten Warpfeld zu kommen, mußt auf diese gefährliche Rutsche springen. Nach zwei Dritteln der Strecke abwärts mußt du nach oben springen und mit einem Head Whip nach links einen der Eichköpfe erwischen. Bei korrekter Befolgung solltest du jetzt nach vorne schwingen und auf der Kette links landen.



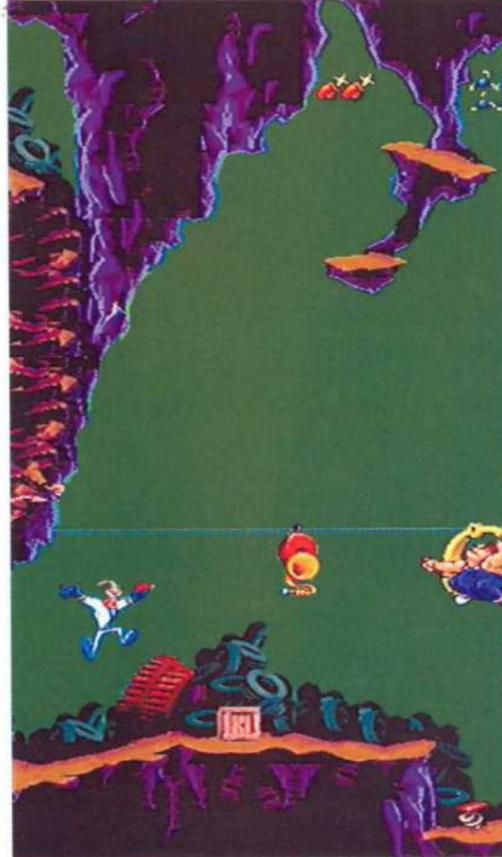
EARTHWORM JIM

New Junk City Bosses



Boss 1

Tyreman ist ein ziemlich fieser Müllschlucker. Du mußt nah genug an ihn herangehen, damit ihn deine Schüsse überhaupt erwischen. Wenn er mit den Füßen auf den Boden stampft, fallen Objekte herunter, denen du ausweichen mußt, die du aber auch abschießen kannst. Nach einigen Treffern bricht er zusammen und schleudert Ambosse auf dich. Halte weiter drauf, bis er davon abläßt und sich auf dich zubewegt. Nun solltest du deine Schüsse genau plazieren, und falls Tyreman dir zu nahe kommt, über ihn hinwegspringen, um wieder Abstand zu gewinnen. Ist er erstmal an dir dran, macht er dich fertig, und du mußt von vorne beginnen.



Boss 2

Chuck ist der Obermotz und wird von Jim nur indirekt angegriffen. Du mußt die Box am Boden zu der Feder rechts schießen, so daß sie nach oben geschleudert wird und Chuck verletzt. Daraufhin spuckt Chuck Fische nach dir, denen du am einfachsten ganz rechts aus dem Weg gehst. Schieße nie direkt auf Chuck, denn das macht ihn unnötig sauer. Die Trompeten und Kisten, die der bewegliche Magnet fallen läßt, können dich verletzen. Deshalb ausweichen bzw. auf die Trompeten schießen. Solltest du ein wenig Extra-Power benötigen, dann spring auf die Feder und drücke den Sprungbutton. Somit erreichst du den Sims ganz oben und kannst die Icons dort einsammeln.

Andy Asteroids & Pscycrow



Nach Beendigung eines jeden Levels mußt du mit Pscycrow ein Rennen durch einen Asteroidengürtel bestreiten. Du mußt die Krähe schon besiegen, um eine Konfrontation mit ihr zu vermeiden. Solltest du 50 Spritbehälter einsammeln und Pscycrow schlagen, erhältst du zusätzlich ein Extra-Continue.



Falls dich Pscycrow aber besiegt, mußt du gegen ihn kämpfen. Pscycrow wirft mit Haken nach dir und du solltest dich mit jede Menge Schüssen dafür bedanken. Triffst du ihn, so bleibt er für eine Weile regungslos in der Luft. Dies ist der richtige Zeitpunkt für eine Head Whip-Attacke. Wiederhole diesen Vorgang, bis du Pscycrow besiegst und das Spiel fortsetzen kannst.

What the Heck...



Folge dem Pfad von Beginn an, bis du den großen grünen Edelstein findest. Spring so auf ihn drauf, daß du nach rechts blickst. Nun rennst du los, und der Edelstein beginnt sich zu drehen. Je schneller du rennst, desto schneller wird der Edelstein, bis er sogar zu fliegen beginnt.



Sobald du den Haken über dir erspähest, mußt du mit einem Head Whip nach rechts abspringen. Auf dem kleinen Sims drehst du dich gleich herum und hüpfst wiederum mit einem Head Whip an den Haken. Dies macht es dir möglich, das Extraleben links zu erhaschen.



EARTHWORM JIM

...What the Heck



Nach dem Extraleben springst du zurück auf den Edelstein, schwebst nach oben und kletterst auf die Kette über dir. Klettere nach links und laß dich zum Sims mit dem Zahnrad fallen. Mit einigen Head Whips bringst du das Zahnrad zum Drehen, so daß sich das Tor links öffnet. Wenn sich das Zahnrad schnell dreht, mußt du nur noch schnell durchs Tor hindurch.



Nach dem Tor wirst du von einem Juristen mit Aktentasche angegriffen. Wenn du ihn mit deinen Schüssen triffst, bekommt er Angst. Nun solltest du ihm die Aktentasche aus den Händen peitschen und nochmals auf ihn schießen. Das Tor links kriegst du wieder mit ein paar Head Whips auf.



Danach springst du auf den grünen Edelstein und bewegst dich mit ihm wie vorhin. Hast du eine bestimmte Geschwindigkeit erreicht, wirst du zum Kampf mit dem Schneemann gebeamt. Du mußt den Schneemann gleich, wenn er materialisiert und noch bevor er Feuerbälle nach dir wirft, auspeitschen. Machst du dies zehnmal, ist er erledigt, und du kannst auf dem dann erscheinenden grünen Edelstein wieder zurück in den Level.



Nimm das Continue rechts auf und renne so schnell du kannst nach links und dann nach oben. Du solltest deswegen schnell sein, weil Evil the Cat ein Bombe gelegt hat, die die Stalaktiten auf dich herabstürzen läßt, falls du nicht schnell genug bist. Benutze deine Peitsche und die glitzernden Haken über dir, um breite Spalten zu überwinden.



Wenn du dem Weg folgst, kannst du mit zwei grünen Edelsteinen nach oben segeln und links ein Extraleben aufsammeln. Dazu mußt du auf der obersten Plattform nach links springen und den Gang nach unten gehen. Während du auf dem Edelstein stehst, mußt du geschickt von einem auf den anderen hüpfen, um nicht von Flammen gegrillt zu werden.



Hast du das Extraleben erwischt, wirst du auf deinem Weg nach rechts schon wieder einen Juristen treffen, den du genauso wie vorhin beschrieben fertigmachst. Gehe durch das Tor und schwing dich dann links von einem Haken zum anderen. Begib dich Sims für Sims weiter nach oben und beame dich mit dem grünen Edelstein zu Evil the Cat.



Beim ersten Aufeinandertreffen mit Cat bist du leider nur ein gewöhnlicher Wurm ohne Spezialanzug. Alles was dir also bleibt, ist springend den Flammen von Cat auszuweichen. Dies macht die Plattform, auf der Cat steht, mürbe, so daß sie zusammenbricht und du deinen Anzuge anziehen kannst.

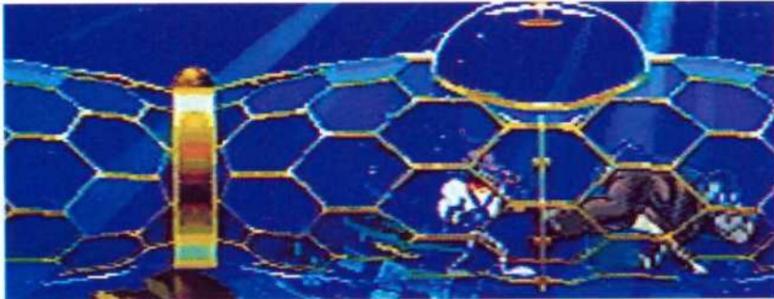


Beim zweiten Treffen mußt du Cat neunmal erwischen. Du kannst nur seine Augen sehen, wenn er sich anschleicht. Sobald du sie siehst, mußt du schießen. Wenn du ihn triffst, schwebt er nach oben weg. Gleichzeitig bewegt sich eine Feuerbrunst über die Plattform, auf der du stehst, der du natürlich durch einen Sprung ausweichst.



EARTHWORM JIM

Down the Tube Part 1



Du mußt dich unter Wasser durch den Glastunnel bewegen. Hier gibt es jede Menge Katzen, die unsanft zuschlagen, sollten sie dich erwischen. Spring bei den kleinen Kuppeln in die Röhren und warte, bis die Katze vorbei ist. Lasse dich fallen und wiederhole dies, bis du genug Platz hast, um über die Katzen zu springen.



Nach den ganzen Katzen mußt du den Rohren mittels der Haken an der Decke nach oben und dann nach links folgen. Peitsche den Schalter, damit sich die Türe unten öffnet.



Ist diese offen, wird der Hamster fliehen, und du kannst auf seinen Rücken hüpfen. Drückst du den B-Button, so beißt der Hamster nach den anderen Nagern, die sich in den Weg stellen.



Folge dem Gang und begib dich in das oben abgebildete Gefährt. Nun mußt du innerhalb von 30 Sekunden nach rechts und zur Andockstation kommen. Am besten folgst du dazu den Icons, die dir Saft für deinen Anzug spenden. Vermeide es, die Wände zu berühren, da dadurch das Glas um dich brechen könnte und du so ein Leben verlierst würdest.



Um weiterzukommen, folgst du dem Gang nach oben, bis zu einem Schalter, mit dem du eine Türe weiter vorne öffnest. Jetzt nach rechts. Gehe den Katzen wieder aus dem Weg und springe nach oben in ein weiteres Wassergefährt.



Hüpfe in ein zweites Gefährt weiter rechts. Der Weg weiter nach rechts ist sehr lange, so daß es unbedingt nötig ist, Icons für Extra-Luft aufzunehmen. Der Weg führt dann im Zickzack nach unten, wieder rauf und nochmal runter. Am Ende rechts dockst du an und springst in der Röhre nach oben bis zum Ausgang. Auf einem hohen Sims in der Nähe des Exits gibt's noch Super-Power für deinen Anzug.

Down the Tubes Part 2...



Schieß auf jeden Fisch vor dir, der sich dir nähern will. Dann mußt du nur noch über die beiden Schläger springen. Mißlingt dies nicht, bleibt nur noch Matsche von dir übrig.



Ein erneuter Hamsterritt, auf dem du die Gegner wiederum wegbeißen kannst, steht an, nachdem du den obigen Schalter betätigt hast. Über dem Hamsterkäfig gibt es zudem noch einige Icons, die du einsammeln solltest.

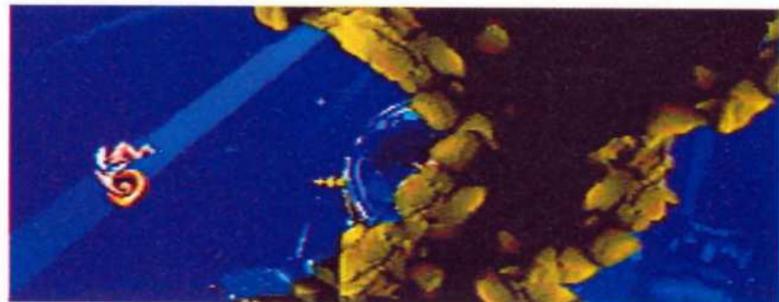


EARTHWORM JIM

...Down the Tubes Part 2



Bleib weiter auf diesem Weg und spring in das nächste Gefährt für die bisher wohl längste Fahrt. Dabei mußt du am ersten Auftank-Punkt anhalten, um soviel Luft und Zeit wie möglich zu gewinnen. Danach solltest du 99 Sekunden Zeit für deine Reise haben.



Gleich nach der ersten Ecke solltest du nach oben und dann nach links durch die Wand hindurchfahren. Somit hast du Gelegenheit, ein Extraleben zu ergattern. Dann gehst du wieder auf gleichem Wege zurück und folgst dem Hauptweg weiter nach oben.



Wenn der Weg langsam nach oben führt, wird auch die Wand immer dünner. Ein weiteres Extraleben verbirgt sich hinter der dünnsten Stelle der Wand (nicht bei einer Spalte). Somit kannst du nun schon zwei recht leicht verdiente Leben auf deinem Konto verbuchen.



Nachdem du dann durch die Windungen des Ganges gelangt bist, erreichst du das Ende des Levels. Öffne die Tür durch das Betätigen des Schalters und begibst dich hindurch. In dem Goldfischglas, welches zerbricht, wenn du dich näherst, befindet sich Bob.



Major Mucus ist richtiggehend bungeesüchtig. Dies bedeutet, daß du ihn nur auf die gleiche Weise erwischen kannst. Major Mucus erledigst du in drei unterschiedlichen Runden. In der ersten mußt du ihn schubsen, bis sein Seil reißt.



Am Boden des Loches, in das du fällst, befindet sich ein Monster, welches dich auffrißt, falls du ihm nicht schnell genug ausweichst. Dieses Mal benötigt Mucus ein paar Treffer mehr. Stoß ihn gegen die Wand und bleib ihm fern, wenn er sich zu dir dreht.



In der dritten Runde mußt du Mucus wiederum gegen die Wand schubsen. Drücke den A-Knopf auf deinem Joypad, wenn du nahe an ihm dran bist. Falls dich Mucus angreift, solltest du nahe bei der Wand bleiben und langsamer werden, so daß Mucus statt dich zu erwischen an die Wand knallt.



Um in einen Screen zu gelangen, indem du die Levels einzeln anwählen kannst, mußt du folgende Kombination auf deinem Joypad drücken: Links halten und A drücken, wieder loslassen und nacheinander B, B und A drücken. Dann Rechts halten und A drücken, loslassen und B, B und A drücken. Nun befindest du dich im Cheat-Menü.

To be continued...



Hilfe! Wir ersticken in Spielen!

Niemals zuvor gab es eine solche Spieleflut wie 1994! Pünktlich zum Jahreswechsel mußten wir unser Software-Archiv wieder auf Vordermann bringen. Da wir inzwischen vieles doppelt und dreifach haben, befreien wir uns gerne von einigen der hochkarätigen Programme dieses Jahres. Füllt die wenigen Fragen hier einfach aus und schickt sie uns, schon könnt Ihr zu den glücklichen Gewinnern gehören. Glücksfee Rainer R. wird höchstpersönlich aus der Hölle steigen und sein frierendes Händchen bemühen! Ein Tip noch, schickt gleich Eure Antwort auf das Monstergewinnspiel zu Wing Commander 3 (S. 30/31) in dem Umschlag mit, das spart Porto.

Computec Verlag
Stichwort: Play Time
Leserbefragung 2/95
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

1. Dein Geschlecht

- männlich
 weiblich

2. Dein Alter

- bis 9 Jahre
 9 bis 15 Jahre
 16 bis 17 Jahre
 18 bis 20 Jahre
 21 bis 25 Jahre
 26 Jahre und älter

3. Deine Tätigkeit

- Grundschüler
 Hauptschüler
 Realschüler
 Gymnasiast
 Auszubildender
 Ersatz-, Wehrdienst
 Student
 berufstätig
 Beruf: _____

4. Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Deines Wohnortes?

5. Wenn Du die aktuelle Play Time-Ausgabe bewertest, welche Schulnote erhält sie?

6. Seit wann liest Du Play Time?

Ausgabe _____ /199____

7. Was findest Du an Play Time gut?

8. Was findest Du an Play Time weniger gut?

9. Welche Rubriken liest Du in Play Time? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- regelmäßig
häufig
selten
nie
- Highlights
 News
 Coin-Up
 Into the Future
 Specials
 PC Reviews
 Amiga Reviews
 Nintendo Reviews
 Sega Reviews
 Tips & Tricks
 Leserbriefe
 Charts
 Kleinanzeigen
 Rollenspiele
 Vorschau

10. Welche Themen vermißt Du in Play Time?

11. Play Time hältst Du im allgemeinen für (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- sehr
ziemlich
weniger
gar nicht
- abwechslungsreich
 aktuell
 kompetent
 hilfreich
 informativ
 kritisch
 preisgerecht
 sachlich
 Tendenzen aufzeigend
 übersichtlich
 verständlich
 optisch ansprechend

12. Wie viele Seiten der Play Time liest Du?

- etwa die Hälfte
 etwa drei Viertel
 alle/fast alle

13. Wie lange liest Du Play Time?

- bis 1h
 bis 2h
 bis 3h
 länger als 3h

14. Sammelst Du Play Time-Ausgaben?

- Ja
 Nein

15. Wie nahe steht Dir Play Time? Bitte trage eine Punktzahl zwischen 7 (steht mir überhaupt nicht nahe) und 1 (steht mir sehr nahe) ein.

16. Wie beurteilst Du das Verhältnis von Anzeigen und Redaktion?

- ausgewogen
 zu viele Anzeigen

17. Welche Informationen entnimmst Du den Anzeigen in Play Time?

- Anregungen für Kaufentscheidungen
 Hinweise auf Serviceleistung
 Neuigkeiten über Produkte und deren Eigenschaften
 Preise
 keine
 andere, nämlich _____

18. Meine Kaufentscheidungen werden beeinflusst durch (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- stark
teilweise
gar nicht
- Play Time-Artikel
 Produktanzeigen
 Demosoftware
 Messebesuche
 Mund-zu-Mund-Propaganda
 Preis
 Qualität
 Service
andere, nämlich _____

19. Welche anderen Computer-Magazine liest Du regelmäßig?

- Amiga Games
 Amiga Joker
 ASM
 Gamers
 Maniac
 Mega Fun
 PC Games
 PC Joker
 PC Player
 PC Player plus
 Power Play
 Power Play mit CD-ROM
 Sega Magazin
 Sega Pro
 Total
 Video Games
 Electronic Entertainment
 Game Pro
 PC Power
 andere, nämlich _____

20. Wie erhältst Du Play Time?

- Abo
 Zeitschriftenhandel
 Supermarkt
 Bahnhofsbuchhandel
 andere, nämlich _____

21. Welche sonstigen Zeitschriften liest Du regelmäßig?

- TV Spielfilm
 TV Movie
 Cinema
 Max
 Kino News
 Pop Rocky
 Bravo
 Popcorn
 Limit

- Mickey Mouse
 Stadt-Magazine
 andere, nämlich _____

22. Wo spielst Du am häufigsten?

- Zuhause
 bei Freunden
 Schule
 Arbeit

23. Wie lange spielst Du durchschnittlich in einer Woche?

- bis 1h
 1h bis 5h
 6h bis 10h
 mehr als 10h

24. Würdest Du Computerspiele als Dein wichtigstes Hobby bezeichnen?

- Ja
 Nein

25. Beabsichtigst Du in den nächsten sechs Monaten einen Computer oder sonstige Hardware zu kaufen?

- Nein
 Ja

wenn ja, was?

- 3DO
 Amiga CD 32
 Atari Jaguar
 Drucker
 Joystick
 Maus
 Mega Drive
 Modem
 Monitor
 Nintendo Ultra 64
 PC
 RAM
 Sega Mega Drive 32X
 Sega Saturn
 CD-ROM-Laufwerk
 Festplatte
 Game Boy
 Game Gear
 Sony Playstation
 Super Game Boy
 Super Nintendo
 Turbokarte
 anderes, nämlich _____

26. Welche Computerhardware oder Videokonsolen

besitzt Du und welche davon benutzt Du hauptsächlich?

- besitze ich
benutze ich
- 3DO
 Amiga 500
 Amiga 500+
 Amiga 600
 Amiga 1000
 Amiga 1200
 Amiga 2000
 Amiga 3000
 Amiga 4000
 Amiga CD 32
 Atari
 Atari Jaguar
 C 64
 Game Boy
 Game Gear
 Master System
 Mega Drive
 Mega Drive 32X
 NES
 PC 386er
 PC 486er
 Pentium
 SNES
 andere, nämlich _____

27. Wie häufig spielst Du folgende Arten von Computerspielen? (Zutreffendes bitte ankreuzen)

- regelmäßig
häufig
selten
nie
- Autorennspiele
 Flugsimulationen
 Grafik-Adventures
 Jump & Run
 Knobelspiele
 Manager-Spiele
 Rollenspiele
 Shoot 'em Up
 Sportspiele
 Strategiespiele
andere, nämlich _____

28. Wie hoch ist Dein Nettoeinkommen/Taschengeld?

- bis DM 50
 DM 50 bis DM 100
 DM 100 bis DM 500
 DM 500 bis DM 1000
 DM 1000 bis DM 2000
 DM 2000 bis DM 3000
 DM 3000 bis DM 5000
 DM 5000 und mehr

29. Wieviel gibst Du monatlich für Spiele aus?

- bis DM 50
 DM 50 bis DM 100
 DM 100 bis DM 150
 DM 150 und mehr

30. Wieviel gibst Du im Monat für Hardware/Zubehör aus?

- bis DM 50
 DM 50 bis DM 100
 DM 100 bis DM 150
 DM 150 und mehr

31. Wie beziehst Du Deine Software?

- Fachhandel
 Versandhandel
 Kaufhäuser

32. Welche sonstigen Hobbys hast Du?

33. Wieviel Zeit verwendest Du in einer Woche auf Deine sonstigen Hobbys?

- bis 1h
 1h bis 5h
 6h bis 10h
 mehr als 10h

34. Hörst Du oft Radio?

- Ja
 Nein

35. Welche Fernsehprogramme siehst Du am häufigsten?

- ARD
 ZDF
 RTL
 SAT1
 PRO7
 RTL2
 Kabelkanal
 MTV
 DSF
 andere, nämlich _____

Name _____

Straße, Hausnummer _____

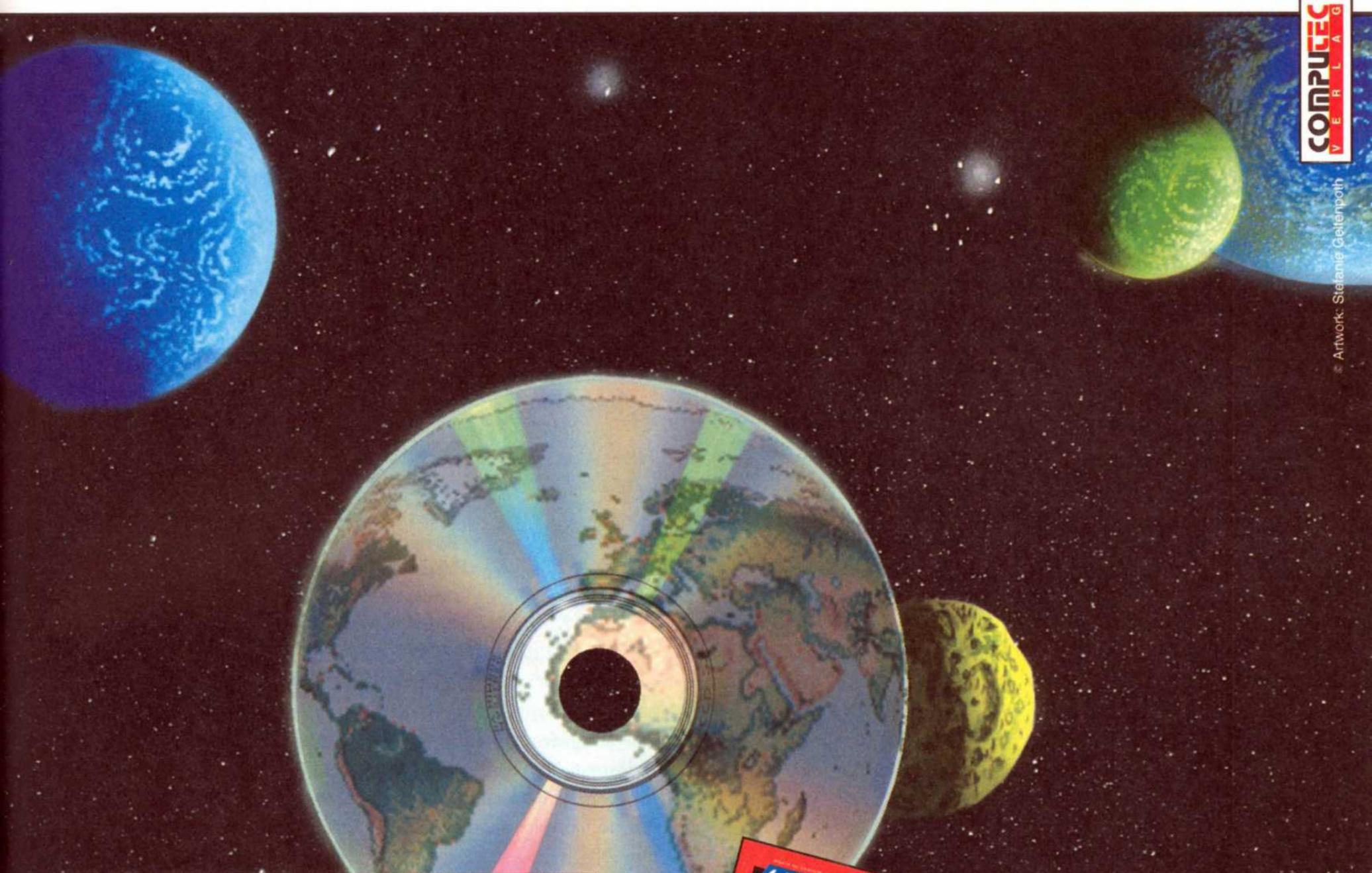
PLZ, Wohnort _____

Spieler-System _____

Und sie ist doch eine **Scheibe!**

COMPUTEC
V E R L A G

© Artwork: Stefanie Gellenpoth



Zockerregel 5: Ist die CD mal nicht ganz rund - kommt der Zocker auf den Hund.

PC GAMES - alle Neuigkeiten rund um
die Spielmaschine Nr.1 .
+++ **JETZT MIT CD-ROM**
+++ Kompetente Reportagen und
Berichte aus der Szene +++
Mit Hardwareteil +++

Wieder mit Tips&Tricks
zum Herausnehmen
und Sammeln.



Das PC-Spiele-
magazin mit CD-ROM
**Für sensationelle
DM 9,50**

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Cannon Fodder 2

Harte Comic-

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

Wolltet Ihr schon immer mal in GSG 9-Manier einer Vielzahl von Bösewichten das Handwerk legen? Kein Problem. Cannon Fodder 2 läßt Euch all Eure kriegerischen Gelüste ausleben.



● **Im Gegensatz zum ersten Teil hat Eure Truppe diesmal einige neue Waffen zur Verfügung. Neben hilfreichen Handgranaten haben die kleinen Wuselsoldaten auch noch Raketenwerfer mitgebracht. Nur die Munition muß man erst noch suchen!**

● **Erst wenn ein Gebäude komplett zerstört ist, fühlt man sich sicher.**

Die Jungs des englischen Spieleherstellers Sensible Software haben neben dem Vorgänger Cannon Fodder schon mit den putzigen Knuddelkickern in Sensible Soccer die Herzen der Computerfreaks erobert. Außer den kleinen Männchen hat Cannon Fodder 2 allerdings wenig mit dem früheren Fußballhit zu tun. Ganz im Gegenteil. Die Handlung entrollt diesmal wieder ein recht kriegerisches Sze-

nario. Mit einer Armee todesmutiger Pixelsoldaten gilt es, eine Reihe kitschiger Missionen mit Erfolg abzuschließen. Die Aufträge umfassen meist das Zerstören von Gebäuden, die Befreiung von Gefangenen und in aller Regel den Zusatz: „Alle Gegner ausschalten“. Dabei werden die Missionen je nach Komplexität in drei, manchmal vier Phasen unterteilt. Die fehlende Abspeichermöglichkeit schon

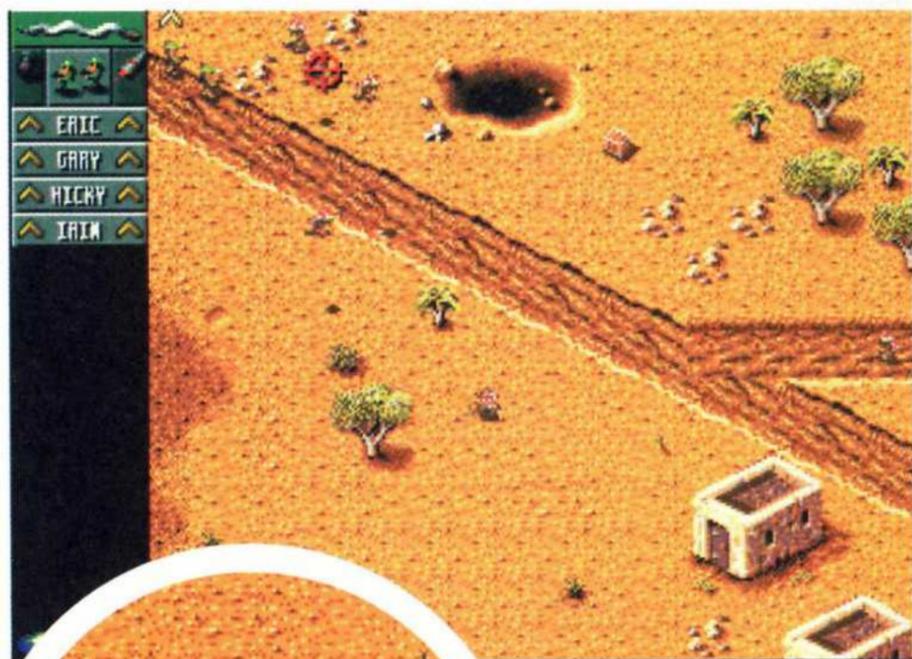
bewältigter Teilabschnitte zwingt oft dazu, die komplette Mission zu wiederholen, was zumindest anfangs der Übung dienlich ist.

Schwarzer Humor oder ein Schritt zuviel?

Nach der Wahl einer kleinen, schlagkräftigen Einheit kann das Himmelfahrtskommando seinen Lauf nehmen. Da die nicht sonderlich freundlichen Gegenspieler immer in einer erdrückenden Überzahl auf der Lauer liegen und aus den Gebäuden strömen, würde blindwütiges Vorgehen nicht nur in wildem Geballere, sondern auch mit dem



Action

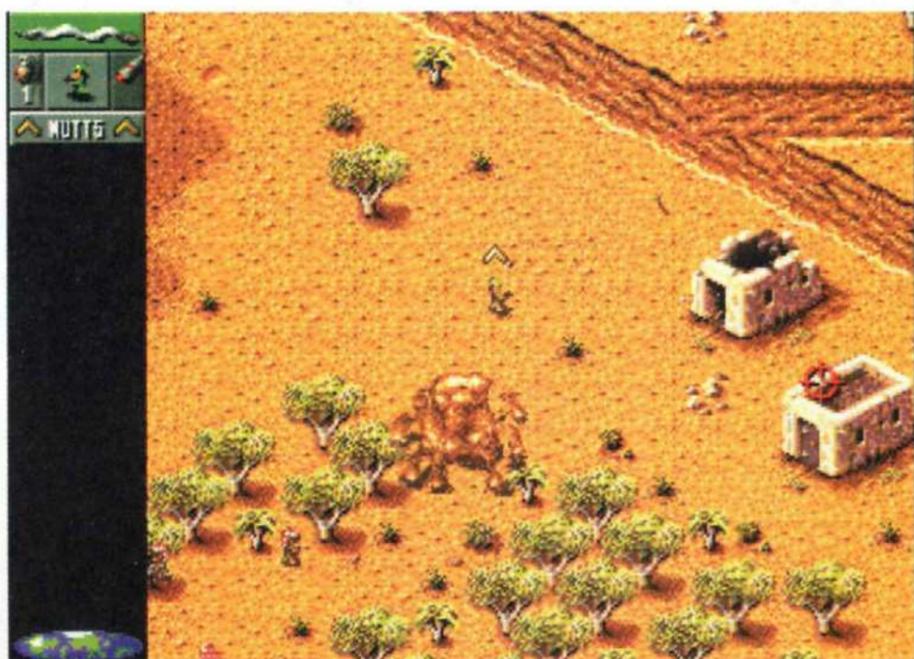


● Auch in Häusern versteckt sich der Feind.

einfach anklicken, und der Cursor mutiert zum Fadenkreuz. Auf Klickbefehl eröffnen alle Soldaten das Feuer. Der Getroffene haucht allerdings nicht nur innerhalb weniger Augenblicke sein Pixelleben aus, sondern begleitet das Ende seines Bild-

sinnlosen Helde-tod unserer Männer enden. Ein kurzer Klick auf ein Globus-Icon, und eine Geländekarte informiert über die bevorstehende Aufgabe.

Gutes Gelingen verspricht eine wohlüberlegte Taktik und ein Stil à la Miami Vice: Deckung nehmen und nur einzelne Kämpfer vorschicken, die Wachen ausschalten, Spezialwaffen besorgen und ähnliches. Hat man sich doch für ein gemeinsames Vorrücken entschieden, wird ein Anführer festgelegt, und der Rest der Rekruten folgt ihm in Lemming-Manier auf Gedeih und Verderb. Ist ein Gegner entdeckt,



● Leider verliert man bei der kleinen Darstellung schon mal die Übersicht.

schirmdaseins auch noch mit einem herzerreißenden Schrei. Doch damit läßt es der grenzenlos schwarze, böse Humor der Programmierer nicht gut sein - er läßt den Getroffenen in einer Blutlache versinken. Die Überlebenschancen der eigenen Leute gestalten sich vor allem deshalb günstig, da näherkommende Feinde erst ab einer bestimmten Entfernung feuern. Die Trefferabfrage nimmt es dabei nicht sonderlich genau, und ein vages Positionieren des Fadenkreuzes über dem Feind oder in seine Richtung reicht völlig aus. Vorsicht ist beim

Sprengen von Gebäuden mittels Granaten angesagt, denn

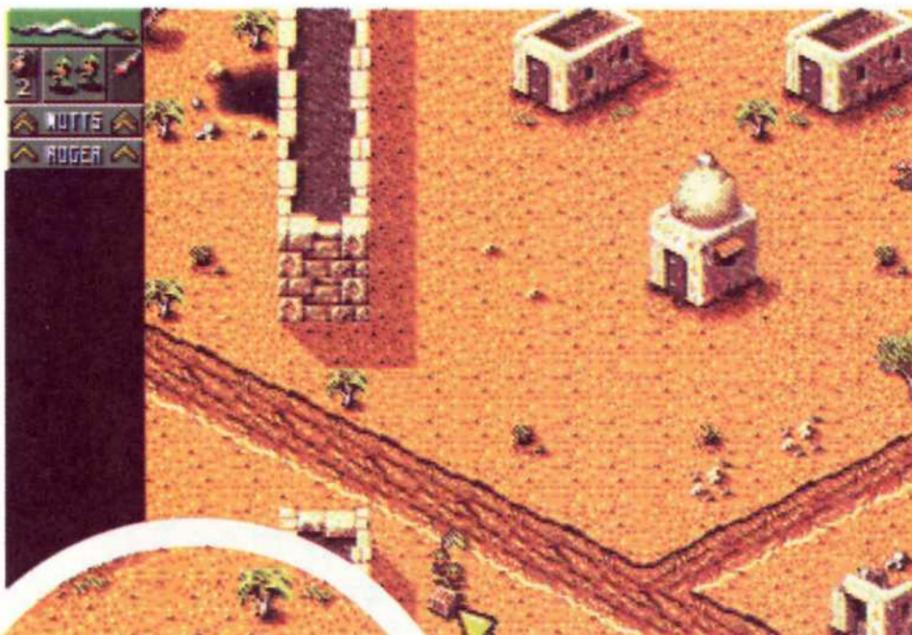
ROOTS



Das Spielprinzip findet sich auch in Syndicate wieder. Allerdings weniger sarkastisch und vordergründig verpackt und in eine vernünftige Hintergrundgeschichte eingebunden.

ein Tick zu wenig Abstand beendet ansonsten abrupt den Einsatz.





● **Vorsicht: Das Dach fliegt Euch sonst auf den Kopf!**

Teure Erweiterungs-Disketten?

Die ersten Missionen haben einführenden Charakter und machen mit dem Gameplay vertraut. Mit fortschreitender



● **Im Häuserkampf ist äußerste Vorsicht geboten. Ohne Extrawaffen hat man hier fast keine Chance.**

Spieldauer steigen dann sowohl Schwierigkeitsgrad als auch die Zahl der für das Einsatzziel Verblichenen. Man muß also bedenken, daß die Zahl der Rekruten begrenzt ist und ein gänzlicher Verlust den Spieler schnell scheitern lassen wird. Für Langzeitmotivation sorgen verschiedene Einsatzgebiete, erst später verfügbare Extras und schweres Kriegsgerät wie

Jeeps und Panzer. Getreu dem Motto „Never change a winning team“ hat Sensible Software die ganz brauchbare Grafik vom Vorgänger nahezu unverändert übernommen und die funktionelle Spielsteuerung sogar völlig beibehalten. Die beim Intro durch die fast CD-reife Musik geweckten Hoffnungen kann der Sound im Spiel zwar nicht halten, aber er

Die Einheit auf einen Blick



Das Symbol der Einheit.

Anzahl der verfügbaren Granaten.

Zahl der einsetzbaren Bazookas.

Mitglieder der Einheit.

Name und militärischer Rang des Soldaten.

Gewissenlos und Spaß dabei?

Die comicartige Darstellung von Gewalt ist im Grunde immer reine Geschmacksache. Bei diesem Spiel sorgte sie auch schon beim Vorgänger für hitzige Diskussionen und führte schließlich zur Indizierung durch die Bundesprüfstelle. Obwohl wir der Meinung sind, daß jeder Spieler letztlich für sich selbst entscheiden sollte, muß auch gesagt werden, daß Cannon Fodder 2 nicht in Kinderhände gehört. Zu unreflektiert aggressiv und zu zielgerichtet ohne Alternativen wird ein kriegerisches Spielziel verfolgt. Mit vernünftigen Abstand zu farbigen Pixeln auf einem Bildschirm aber kann schwarzer Humor der härtesten Art auch unterhaltsame Qualitäten haben.

✖ Fields of Glory

Wer im Geschichtsunterricht nicht richtig aufgepaßt hat, kann sich in dem Strategiespiel eine interaktive Nachhilfestunde erteilen lassen. In der Rolle Napoleons oder seiner Kontrahenten müßt Ihr die verschiedenen Truppengattungen aus napoleonischer Zeit unter Eurem Befehl



zu strategischen Zielen führen. Grafisch abwechslungsreich gestaltet und präzise an der historischen Vorlage - ein Lichtblick im trockenen Genre. cm

Amiga • MicroProse • ca. DM 90,-

Grafik 75% Sound 68% Fun 80%

✖ Rise of the Robots

Der Stadtstaat Metropolis 4 irgendwann im nächsten Jahrtausend. In einer Roboterfabrik ist der Chef, das weibliche Gegenbild des morphenden Fieslings aus Terminator II, übergeschnappt, und in Gestalt eines Cyborgs dürft Ihr zuerst ihren



stählernen Kollegen und dann ihr selbst den Strom abschalten. Mangels AGA-Chipsatz fehlt es an Farben und Auflösung, worunter die Vorzeigegrafik arg leidet und das unfertige Gameplay noch mehr in den Vordergrund tritt. ih

Amiga 600 • Mirage • ca. DM 90,-

Grafik 80% Sound 80% Fun 50%

✖ Rise of the Robots

Grafisch löst das lang angekündigte Beat 'em Up schiereres Erstaunen aus und ist unter „state of the art“ einzuordnen. Die phantastisch kreierte und atemberaubend animierten Roboter sind eine Augenweide, und die Gitarrenriffs von Queen-Altmeister Brian May setzen dem Sound die Krone auf. Leider erreicht die





● Bis zum Dschungel-Level ist es ein weiter Weg, aber er bietet völlig neue Aufgaben.

untermalt die martialische Atmosphäre recht treffend.

VIEWPOINT

Ein Spiel für heiße Stunden ist Cannon Fodder 2 allemal, auch wenn das dabei auftretende Vergnügen mehr archaischen Urinstinkten entspringt. Stundenlang Hunderte von Menschen abzumurksen, kann zwar für manche unterhaltsam sein, ist aber auch fragwürdig. Sanfte Gemüter sollten die Finger davon lassen, vernünftigen Menschen mit Gefühl für den Unterschied zwischen Spiel-Fiktion und Realität sei der Nervenkitzel empfohlen.



Ingolf Held

aber für diejenigen, die den ersten Teil nicht besitzen, und insbesondere für unerschütterliche Fans von Action-Games mit taktischen Inhalten ist Sensibles neuestes Werk sein Geld wert.

Ingolf Held



Eigentlich hätten statt dem zweiten Teil von Cannon Fodder einige Missiondisks ausgereicht,

Steuerung keineswegs dieses Niveau, die Kollisionsabfrage ging völlig daneben und das geringe Schlagrepertoire sorgt auch nicht für Langzeitmotivation. Das Zeug zum Hit hätte RoR gehabt. ih

Amiga 1200 • Mirage • ca. DM 90,-

Grafik 90% Sound 80% Fun 55%

Super Stardust

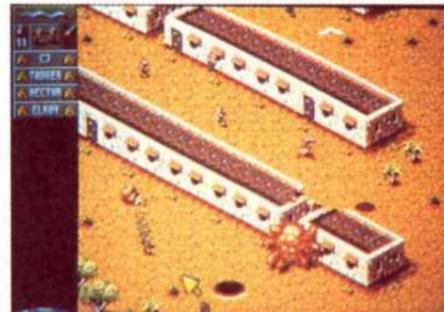
Professor Schaumund is back! Der Bösewicht, den wir im Vorgänger Stardust zum Teufel gejagt hatten, will sich erneut unser schönes Universum samt Prinzessin Levi unter den Nagel reißen. Ein rasantes Bal-



lerspiel mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung und erträglicher Sounduntermalung, ideal für Joy-stickartisten. Bis auf eine höhere Levelzahl und etwas verbesserte Grafik (immer noch hervorragend) wurde nichts weiter geändert. ih

Amiga 1200/4000 • Team 17 • ca. DM 80,-

Grafik 85% Sound 80% Fun 65%



INFO BITS

Action-Strategie
1 Spieler
3 Disketten
keine Festplattenunterstützung
2. Laufwerk

GRAFIK 076

SOUND 060

FUN

002

Advertisement for mirox communication GmbH featuring a price list of various games and CD-ROMs. Includes sections for 'PREISLISTE', 'MPEG', and 'AMIGA CD32'.



● **Verschiedene Bildschirme informieren Euch in regelmäßigen Abständen über den Zustand Eures Reichs.**

Lords of the Realm

Der Weg zur

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

Impressions' neues Burgen- und Ritter-epos läßt uns abtauchen ins finstere Mittelalter und verspricht nicht nur die Auffrischung verstaubter Geschichtskennntnisse, sondern leichtverdauliche strategische Kost gewürzt mit allerhand unterhaltsamen Einlagen.

Der Thron des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation ist verwaist, das Land ist zerrissen in unzählige kleine Ländereien, beherrscht von sich ständig bekriegenden, machtbesessenen Feudalherren. Besonders das einfache Volk hat schwer an dieser Bürde zu tragen und ruft

verzweifelt nach einem neuen Mann an der Spitze des Reiches, dessen Weisheit und Stärke es vermögen, das Land zu einen und in altem Glanz aufstehen zu lassen. Ziel Eurer Bemühungen wird sein, zu beweisen, daß Ihr fähig seid, das Ruder an Euch zu reißen, die Rivalitäten unter den Adligen zu beenden, und den Menschen wieder Glück und Wohlstand zu geben. Nur so könnt

Ihr den rechtmäßigen Anspruch auf die Krone erlangen.

Komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge schon im Mittelalter

Bis zu sechs Spieler können gegeneinander dieses Ziel verfolgen. Damit bietet Lords of the Realm sogar die Features eines abendfüllenden Gesellschaftspiels. Tritt man alleine gegen den Computer an, so zeichnen sich die simulierten Mitspieler ebenfalls durch Unterschiede in Persönlichkeit und Verwaltungsstil aus. Der Ablauf erfolgt im Rundensystem mit jeweils einem



✖ Guardian



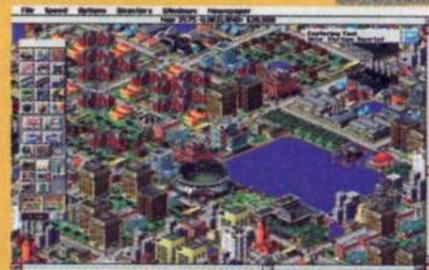
Mit 3D-Polygongrafik und einer unglaublichen Spielgeschwindigkeit versucht Acid Software, mit Guardian den Actionmarkt im CD 32-Bereich zu erobern. Mit Eurem Kampfflieger rast Ihr wild schießend von einem Planeten zum nächsten und versucht, dort Recht und Ordnung wieder herzustellen. Leider läuft das Ganze schon fast etwas zu

schnell ab, weshalb ein enormer Schwierigkeitsgrad erreicht wird, der den Spielspaß sichtlich nach unten drückt. rg

Amiga CD 32 • Acid Software • ca. DM 60,-

Grafik 72% Sound 66% Fun 70%

✖ SimCity 2000



Der Simulationsknaller von Maxis fesselt ab sofort auch alle Amiga-User. Voraussetzungen für den

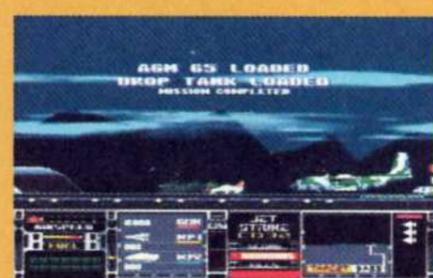
komplexen Spielspaß: ein A1200 und eine Festplatte. Im Gegensatz zum Ur-SimCity wurde nicht nur die Grafik um ein Vielfaches aufgewertet, auch das Handling ist trotz unzähliger neuer Spielmöglichkeiten wieder vorbildlich gelungen. Spielspaß ist also garantiert, wenn es um die Erschaffung der Stadt der Zukunft geht. rg

Amiga 1200 • Hersteller: Maxis • ca. DM 120,-

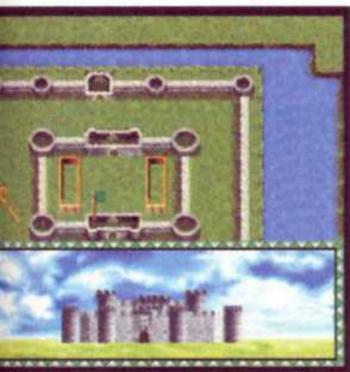
Grafik 76% Sound 89% Fun 91%

✖ Jetstrike

Dank 60 (!) zur Auswahl stehender Flugzeuge und fast 200 Missionen sollte Jetstrike wohl der Überflieger



des Jahres werden. Das von Rasputin gelieferte Resultat jedoch ist eine fast unmöglich spielbare Ruckelorgie. Technisch ist das Spiel auf dem



● Man kann sich in Lords sogar eigene Burgen bauen.

Krone

Sprung von drei Monaten. Durch einen Anfangslevel für Wirtschaft (Lebensmittel und Wetter) und Kriegsführung (Härte der Gegner) läßt sich der Schwierigkeitsgrad gut an individuelle Fähigkeiten anpassen. Mit der Wahl unseres Wappens erhalten wir auch gleich unser Territorium. Zur Übersicht zeigt die Reichskarte alle im Spiel erstreitbaren Ländereien und wichtige Informationen über den Standort von Armeen und Kriegsschauplätzen, Burgen oder

VIEWPOINT

Für alle, die bei geschichtsträchtigen Strategiespielen nicht nur Zahlenkolonnen verschieben, sondern unterhalten werden wollen, ist Lords of the Realm eine erste Adresse. Die Mischung aus strategischen und action-orientierten Elementen ist Impressions gut gelungen.



Ingolf Held

die Wege umherziehender Kaufleute. Ein Klick, und schon zoomt das Bild heran, und auf der großen, flüssig scrollenden Königreich-Karte werden allerhand weitere Details sichtbar. Bevor wir jedoch Eroberungspläne schmieden, muß durch eine solide Haushaltspolitik die wirtschaftliche Basis dafür geschaffen werden. Auf dem Territorien-Level gilt es, in der Bevölkerung für Gesundheit und Zufriedenheit zu sorgen, sich um die Versorgung mit Nahrungsmitteln, d.h. um Nutzung der Felder zu kümmern und mit Kaufleuten über den Einkauf verschiedener Waren zu verhandeln. Allein schon das Nahrungsmittelproblem ist ziemlich komplex und erfordert reiflich Überlegung. Werden z.B. zu viele Rinder verzehrt, so fehlen Milcherzeugnisse, und ein neuer Mangel ent-

steht. Auch ist immer wieder abzuwägen, ob verfügbare Flächen zum Getreideanbau oder als Weidegrund genutzt werden sollen. Dazu kommen dann noch Dürre und Überschwemmungen sowie der Zwang, Felder aller paar Jahre zur Regeneration brachliegen lassen zu müssen. Oberstes Ziel ist die Steigerung der in der Statistik abrufbaren Werte für die Bevölkerung, die Zufriedenheit und die Gesundheit. Um dem gelegentlichen Unmut der Leute zu begegnen, sei als kleiner

DER BURGENTWURFS-EDITOR

Grenzen sind der Phantasie hier fast keine gesetzt. Nur verteidigen muß man das Ergebnis am Ende doch noch.

- Mauern errichten
- Bergfried bauen
- Torhaus errichten
- Burggraben ausheben
- Vogelperspektive
- Teile entfernen
- Info Feld
- Entwurf sichern/laden
- Mauerhöhe festlegen
- Turm bauen
- Gebäude bauen
- zentralen Verteidigungspunkt bestimmen
- Grundriß ansicht
- Entwurf löschen
- Burgansicht
- Abbrechen



● Jetzt könnt Ihr Euch noch entscheiden, ob Ihr Euch dem Gegner militärisch gewachsen fühlt!



● Hier tobt eine Schlacht zwischen zwei kleinen Armeen aus stecknadelkopfgroßen Soldaten.

Stand von Vorgestern, worüber auch die von der CD ertörende Spielmusik nicht hinwegtäuschen kann. Wehe dem, der dem Aufdruck auf der Packungsrückseite Glauben schenkt! Ballerspaß kommt keiner auf. rg

Amiga CD 32 • Rasputin • ca. DM 60,-

Grafik 38% Sound 65% Fun 39%

✖ Arcade Pool



Für Billardfans, denen der Weg zur nächsten Spielhalle ab und zu etwas zu weit ist, hat Team 17 jetzt die absolute Low-Budget-Lösung. Die CD 32-Version von Arcade Pool bietet sogar echten Kneipensound von CD. Zwar sind die angebotenen Optionen nicht sehr breitgefächert, Billardfeeling kommt aber trotzdem auf. Neben einem Mehrspieler-Modus existieren sogar noch mehrere Regel-Variationen. rg

Amiga CD 32 • Team 17 • ca. DM 40,-

Grafik 53% Sound 75% Fun 65%

✖ Bodycheck

In dem Action-Eishockey-Spiel dreht sich alles um ein kleines, schwarzes



Stück Plastik - genannt Puck. Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive gezeigt, die Spielerdarstellung aber entspricht keinesfalls dem heutigen Stand. Die Steuerung ist

zwar einfach, aber das Zweikampfverhalten und die Raumaufteilung der inaktiven Spieler können nicht überzeugen. Allenfalls im Zwei-Spieler-Modus längerfristig unterhaltsam. ih

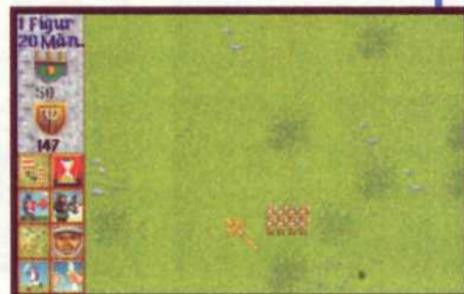
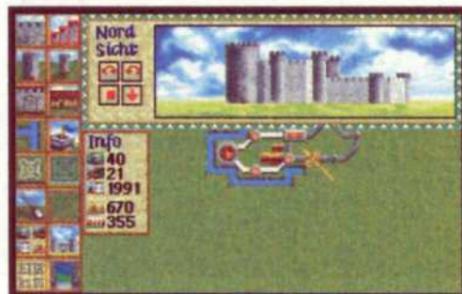
Amiga 1200 • Sunflowers • ca. DM 80,-

Grafik 50% Sound 40% Fun 68%

✖ Der Clou! Die Profidiskette.

Für alle Freunde des erfolgreichen Langfingergames gibt's jetzt acht neue Schauplätze für einen Bruch. Darunter sind so delikate Adressen wie das Haus von Sherlock Holmes, der Sitz von John Major und die Privatgemächer der Queen. Damit

Die verschiedenen Levels des Gameplays.



● **V.l.n.r.: Die Reichskarte informiert Euch u.a. über Aktivitäten Eurer Konkurrenten. Die Detailkarte Eures Territoriums. Der Burgenbau-Bildschirm. Der Gefechtsbildschirm, auf dem Ihr Schlachten austragt.**

Trick verraten, daß ein tägliches Bier die Moral der Menschen enorm hebt (ein Hinweis auf den Realismus dieser Simulation?). Haben die eingetriebenen Steuern die Schatzkammer ansehnlich gefüllt, ist ein begehrtlicher Blick auf das Land eines Mitspielers erlaubt.

Sicherung des eigenen Gebietes nicht mit einem Icon-Klick getan ist, vielmehr kann man diese bis auf die letzte Kleinigkeit selbst entwerfen. Anregungen dazu geben fünf schon enthaltene Vorschläge aus der Zeit Edward I.. Um Land

einandersetzungen kann man sowohl vom Computer „auswürfeln“ lassen als auch selbst detailreich steuern. Ob Ihr Euren Gegner in seiner Burg aushungert oder seine Veste mit Leitern, Steinschleudern und Belagerungstürmen bezwingt, bleibt

den Kopf, denn diesen Kleinkram nimmt Euch der Vogt ab), viele Optionen, Modemplay-Lords of the Realm kann über viele Stunden fesseln und sucht im Amiga-Bereich seinesgleichen.

Ingolf Held

Erfolgreicher Burgenbau und Feldzüge spielen entscheidende Rolle

Dieser Teil des Spiels ist gegenüber dem Wirtschaftsteil recht kriegerisch, aber auch reicher an Möglichkeiten, actionorientiert den Lauf der Dinge zu beeinflussen. Besonders hervorheben muß man, daß das Errichten einer wehrhaften Trutzburg zur



● **Von diesem sehr wichtigen Untertan erfahrt Ihr, wie es um Euer Reich steht.**

erobern zu können, ist natürlich noch eine Armee nötig, welche je nach Finanzlage aus billigen, weniger kampferprobten Bauern oder aber auch aus Söldnern rekrutiert werden kann. Befindet sich eine der aufeinandertreffenden Armeen in einer Burg, so entwickelt sich ein interessantes Belagerungsszenario, wenn nicht, so wird der Sieger im Landgefecht ermittelt. Diese Aus-

ebenso Euch überlassen wie die Taktik der Einheiten auf dem offenen Schlachtfeld festzulegen. Für jede dieser Spielabschnitte stehen eigene Fenster mit durchdachter Steuerung bereit, und das Geschehen wurde grafisch so umgesetzt, daß eine einigermaßen realistische Atmosphäre aller Aktionen erreicht wird. Spieltiefe, Ideenreichtum (Euch wachsen mit größer werdendem Territorium die Details nicht über

INFO BITS

Strategiespiel
1-6 Spieler
4 Disketten
Besonderheiten: Modemplay-Option

GRAFIK
075

SOUND
072

FUN

075

ROOTS

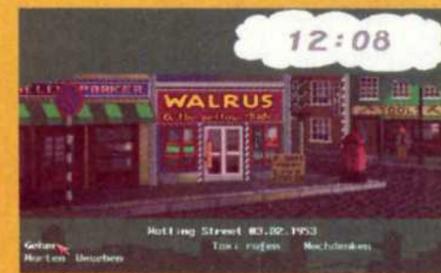


Inspiriert wurde Lords of the Realm vom Klassiker Defender of the Crown.

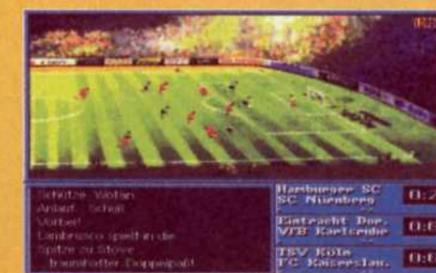
Ihr dem Knast entgeht, stehen Euch außerdem mehr Ausrüstung, neue Autos und natürlich als Komplizen die nötigen Spezialisten für die nächsten Coups zur Verfügung. Ein wenig farbiger ist die Grafik nun auch, bleibt aber immer noch einer der Kritikpunkte. **ih**

Amiga • Neo • Amiga • ca. DM 60,-

Grafik 63% Sound 65% Fun 65%



× Doppelpaß



Zwei komplette Spiele, acht Disketten und über 220 Seiten Handbuch stecken in der Doppelpaß-Compilation.

Die beiden noch recht jungen Spiele Anstoß und Anstoß - World Cup Edition jetzt im Doppelpack. Beim einen managt man die Geschicke und Finanzen eines Bundesligavereins und beim anderen trainiert und führt man die Nationalmannschaft. Beide Spiele bekamen hohe Wertungen und waren oder sind sogar noch in den Charts, weshalb man eigentlich ohne Bedenken zugreifen kann. **me**

Amiga • Ascon • ca. DM 80,-

Grafik 85% Sound 70% Fun 89%

× **PGA European Tour**
Wieder einmal dürfen wir das edle Grün betreten und nach Herzenslust

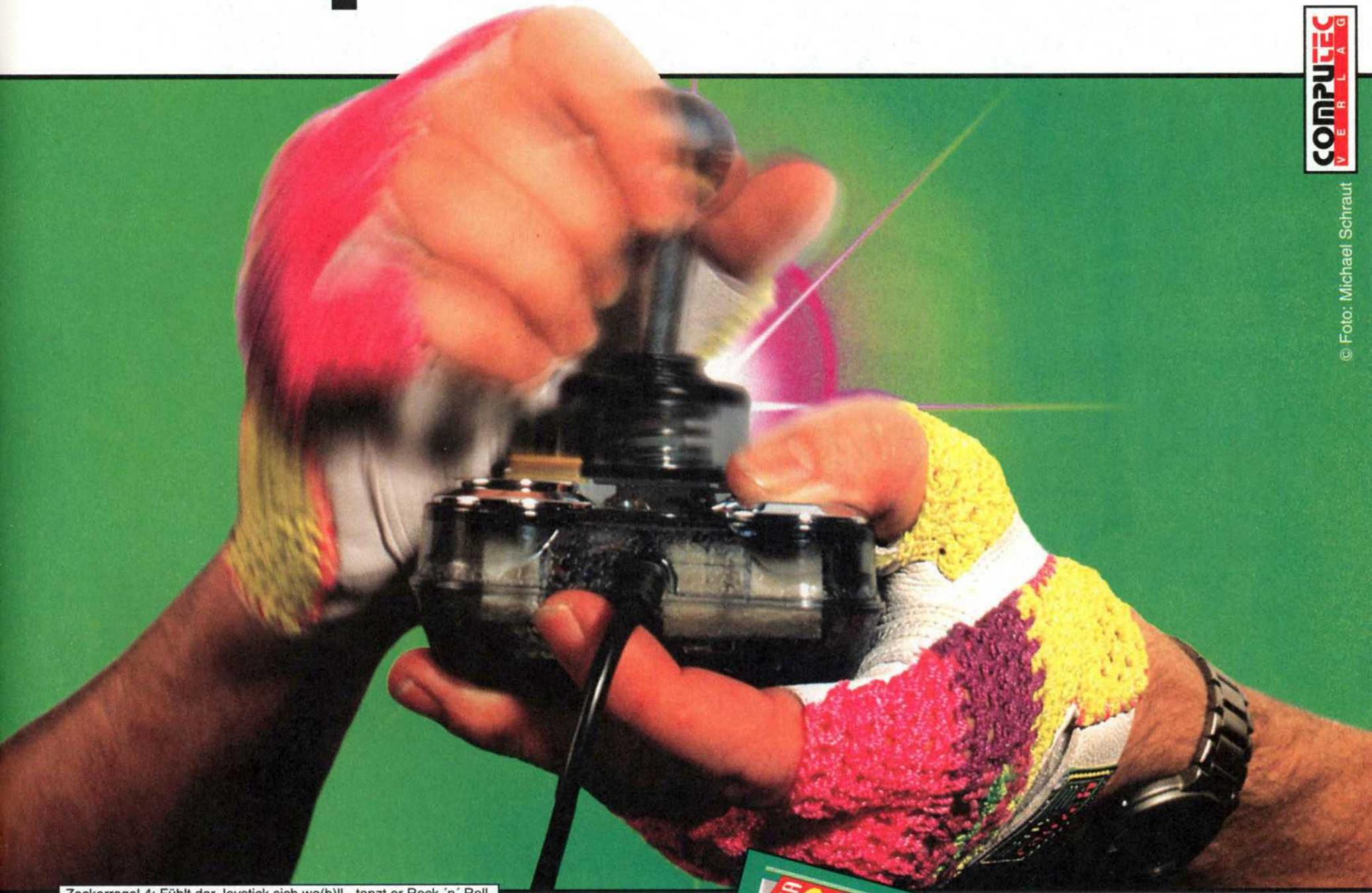


Bälle schlagen, chippen und putten. Dank Electronic Arts stehen fünf europäische Kurse und die originale Golfer-Elite der Tour (leider ohne Langer) im Angebot. Die eingängige Steuerung macht Freude, die Landschaften, insbesondere die Grüns, sehen gut aus, wenngleich sie mit Nick Faldo's Golf nicht ganz mithalten können. Gelungen ist die 3D-Gitteranzeige der Bodenbe-

ALLES was JOYSTICKS Spaß macht...

COMPUTEC
V E R L A G

© Foto: Michael Schraut



Zockerregel 4: Fühlt der Joystick sich wo(h)ll - tanzt er Rock 'n' Roll.

AMIGA GAMES beleuchtet alle Neuerscheinungen für A500 bis A1200 und CD 32. + + + Zusatzinfos im ausführlichen Hardwareteil. + + + Außerdem: Regelmäßige Specials und Hintergrundinfos zu aktuellen Spielen und Ereignissen. + + +

Wieder mit 32 Seiten Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.



Das ultimative AMIGA-Spielmagazin mit Diskette

Für nur DM 7,-

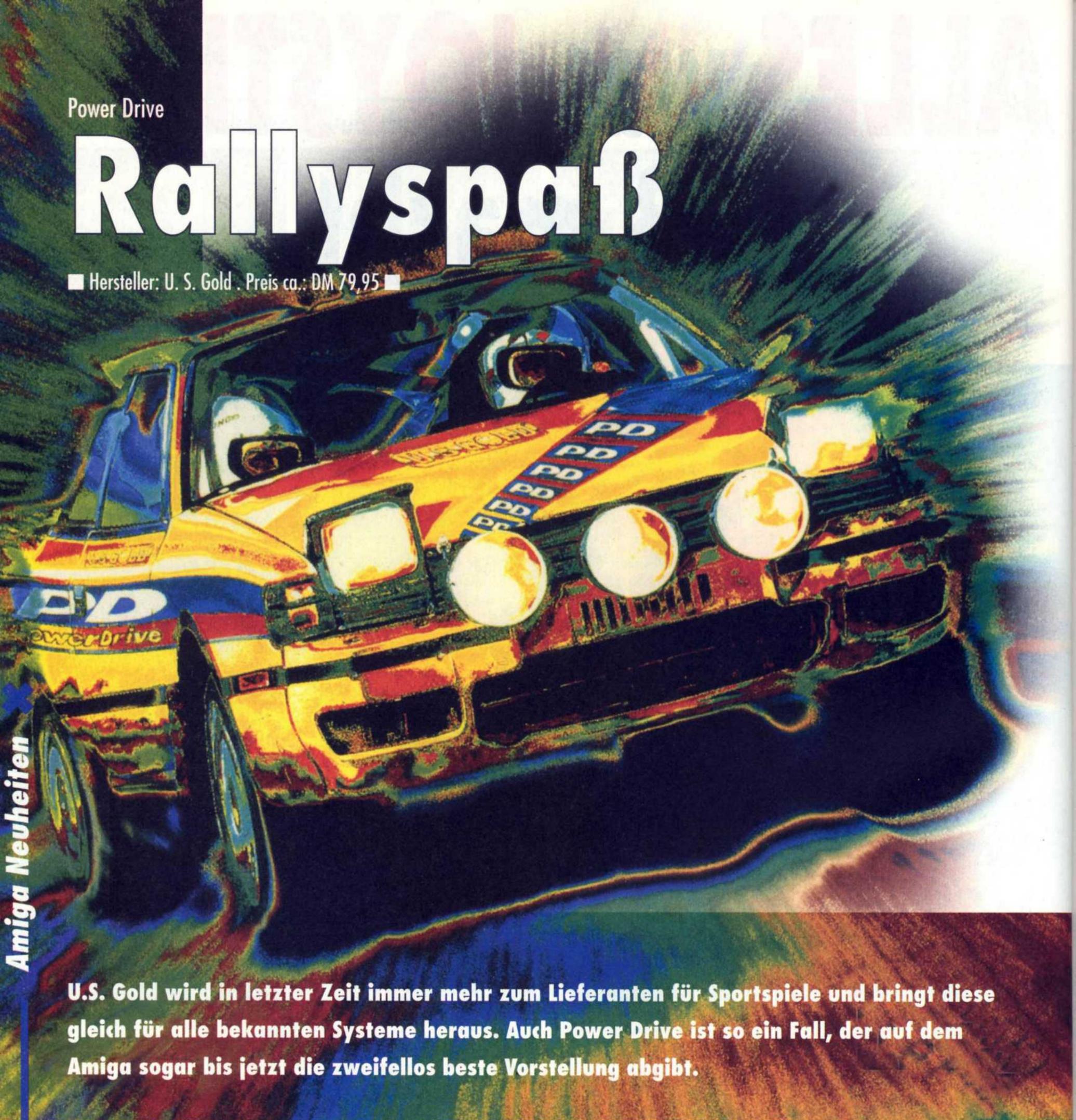
Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Power Drive

Rallyspaß

■ Hersteller: U. S. Gold . Preis ca.: DM 79,95 ■

Amiga Neuheiten



U.S. Gold wird in letzter Zeit immer mehr zum Lieferanten für Sportspiele und bringt diese gleich für alle bekannten Systeme heraus. Auch Power Drive ist so ein Fall, der auf dem Amiga sogar bis jetzt die zweifellos beste Vorstellung abgibt.

schaffenheit rings um das Loch, die das Putzen wesentlich erleichtert. Ideal für alle Einsteiger, und mit Sicherheit ein gutes Angebot für Fans. **ih**
Amiga • Ocean/Electronic Arts • ca. DM 90,-

Grafik 72% Sound 45% Fun 78%

✕ Bubble & Squeak

Bubble & Squeak ist ein erfrischend anderes Jump & Run. Ähnlich wie



in Lost Vikings werden sogar die grauen Zellen um Mithilfe gebeten. In dem witzigen Spiel steuert Ihr den kleinen Jungen Bubble, der mit seinem Hund Squeak unterwegs ist. Dieser folgt seinem Herrchen auf's Wort und unterstützt ihn somit bei der Problembewältigung in den zahlreichen Levels. Ein nett gemachtes Hüpf- und Denkspiel, das allerdings einige Schwächen bei Grafik und Steuerung aufweist. **rg**

Amiga CD 32 • Audiogenic • ca. DM 70,-

Grafik 67% Sound 65% Fun 72%

✕ Pinball Illusions PLAY TIME STAR

Der neueste Teil der „Pinball“-Reihe bietet zum Wohle aller Flipper-



Enthusiasten endlich eine Multiball-Funktion. Leider ist der Haken an der Geschichte, daß der sonst vertikal ruckelfrei scrollende Bildschirm

im Multiball-Modus auf ein Vielfaches schrumpft und somit bildschirmfüllend dargestellt wird. Trotz alledem haben sich die Programmierer wieder heftig ins Zeug gelegt und vier atemberaubende Tische entworfen, die grafisch wie akustisch einfach brilliant sind! **rg**

Amiga 1200 • 21st Century Entertainment • ca. DM 80,-

Grafik 85% Sound 79% Fun 85%

✕ Pinkie

Pinkie ist ein Allerwelts-Jump & Run, das irgendwie an jedes andere Spiel erinnert. Mit einem kleinen, fröhlichen und pinkfarbenen Außerirdischen müßt Ihr auf vielen Plane-



● Jedes Prozent Schaden kostet Dich Dein schwer verdientes Geld.



● Der Computer zieht gleich nach dem Start rüber und blockiert den Weg.

Von den eisigen Pisten eines Winter Olympics begibt man sich bei U.S. Gold nun auf ähnlichen Strecken ins Rallygeschehen. In einer isometrischen 45 Grad-Draufsicht steuert Ihr einen noch recht kleinen Wagen durch sehr kurvigem Gelände. Anfangs habt Ihr die Wahl zwischen einem Mini-Cooper und einem Fiat Cinquecento (wow, was für Renner), die Ihr aber im Laufe des Spieles und mit wachsendem Kapital



● Nachts sind die Bonus-Icons wie z. B. das Geldbündel, kaum auszumachen.



durch bessere Autos ersetzen könnt. In den dem Rennen vorgehenden Qualifikationsrunden und im Rennen selbst jagt Euch ein unerbittliches Zeitlimit. Überschreitet Ihr dies, müßt Ihr die Sequenz von vorne beginnen und das Startgeld an dieser Strecke neu entrichten. Kommt Ihr jedoch ohne größere Probleme durch, so winkt Euch ein Preisgeld, das Euer Weiterkommen finanziert.

Die tückische Steuerung braucht Gewöhnungszeit

Neben den roten Fahrbahnkegeln, die bei Berührung Zeitstrafe kosten, hat sich der Spieler mit

der Steuerung des Wagens herumzuschlagen. Grundsätzlich muß man sich einfach nur vorstellen, man würde im Wagen sitzen und muß dann den Joystick bei einer Linkskurve entsprechend nach links bewegen und natürlich andersherum. Wer hier Probleme hat, der kann im Optionsmenü umstellen und muß nun den Stick in die dem Screen entsprechende Richtung drücken. D. h. biegt die Strecke auf dem Bildschirm nach unten ab (für den Fahrer rechts oder links), drückt man den Joystick nach unten. Beide Varianten kosten jedoch

VIEWPOINT

Da mir gleich vier verschiedene Versionen vorlagen (Amiga, PC, PC CD-ROM, Mega Drive), konnte ich diese direkt miteinander vergleichen. Und was soll ich sagen, die Amiga-Version schnitt in Grafik, Sound, Scrolling und Handling am besten ab. Leider ist sie aber auch nicht die leichteste Version, was mich aber nicht von einigen Runden abhalten wird.



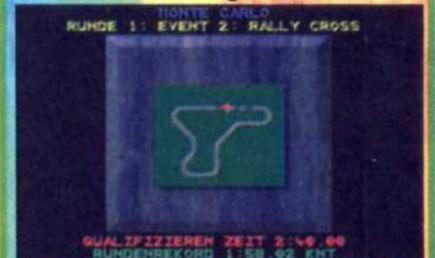
Michael Erlwein

STRECKENFÜHRUNG

Bei den CD-Versionen (PC CD-ROM u. CD 32) bekommt man vor dem Start eine Karte spendiert. Da dies beim A500 nicht der Fall ist, gibt's hier als Starthilfe die ersten vier Strecken in der Übersicht.



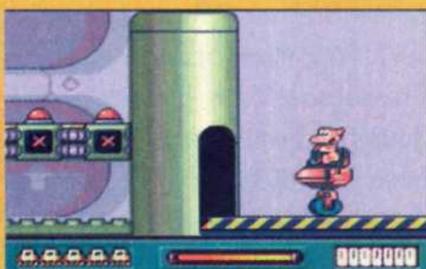
Die erste Strecke ist recht leicht zu bewältigen. 45 Grad-Kurven bewältigt man leicht mit einem kurzen Druck am Joystick in die entsprechende Richtung.



Dieser Rundkurs wird nicht allein bestritten. Für den Anfang sollte man den Gegner lieber vorausfahren lassen, da er gleich nach dem Start übel drängelt.



Schon schwerer. Zwei Haarnadelkurven und ein Sprung, auf den direkt eine Kurve folgt, lassen Euch mit der Begrenzung Bekanntschaft machen.



stet, welches sich schier endlos nach oben ausfahren läßt, um an hohe Stellen zu kommen. Alles wenig originell und schon gar nicht neu. me Amiga • Millennium • ca. DM 80,-

Grafik 60% Sound 58% Fun 54%

Marvin's Marvellous Adventure

Ein neues Jump & Run soll das Licht der Welt erblicken, im Grunde ist es



aber wie so oft eine Kopie aller bekannten Elemente aus Nintendos Mario-Spielen. Als Kid Marvin bist Du in ein Paralleluniversum geraten, müßt dort einen Professor retten und einen Mikrochip finden. Grellbunte Welten, jede Menge Bonusgegenstände und eine Vielzahl Wesen, die einen Schuß aus Deiner Kanone wünschen. Ein heiteres Spielchen ohne Anspruch auf Topniveau. ih Amiga 1200 • 21st Century Entertainment. • ca. DM 90,-

Grafik 66% Sound 53% Fun 65%

Wild Cup Soccer

Daß sich ein sowieso schon mieses Sportspiel durch geschmacklose



Einlagen der brutalsten Art noch verschlechtern läßt, beweist Millennium mit Wild Cup Soccer. Nicht nur daß das Bildschirmscrolling

ten des Universums nach Saurier-Eiern suchen, um die Dinos vor dem Aussterben zu bewahren. Dabei seid Ihr mit einem Gefährt ausgerü-

FAHRZEUGE

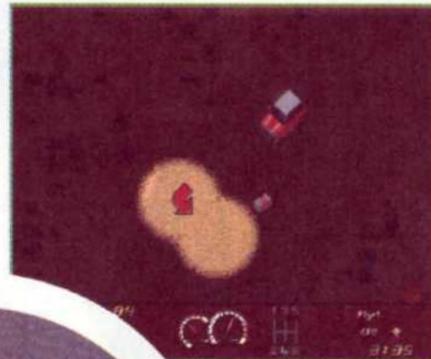
Die Wagen sind in drei Klassen aufgeteilt. Die Autos der Gruppe 2 können ab der dritten Runde, die der Gruppe 1 ab der sechsten Runde gekauft werden.



einiges an Übung und Reparaturkosten für defekte Wagenteile.

Dem guten Ansatz fehlt der Simultanwettkampf

Trotz grafischer Vorteile macht Power Drive leider nicht soviel Spaß wie z. B. MicroMachines. Im Endeffekt hat dies aber nur einen Grund: ein Zwei-Spieler-Modus Mann gegen Mann wurde nicht eingebaut. Zwar fährt man jedes Rennen gegen einen Computergegner, jedoch fehlt da natürlich oft die Motivati-



● Die Zuschauer am Fahrbahnrand unterstreichen die Detailfülle des Spieles.



● Auf den Wüstenstrecken Kenias sind die Kurven nur dank der Hinweispfeile zu schaffen.

on. Mit bis zu acht Spielern um WM-Punkte zu kämpfen, ist da schon interessanter, führt aber zu längeren Wartezeiten für die anderen Spieler. Die Jagd nach Bestzeiten und dem optimalen Drift um die immer neuen Kurven läßt auf dem Amiga jedoch mit Sicherheit auch auf längere Sicht keine Langeweile aufkommen.

Michael Erlwein

INFO BITS

Sportspiel
1-8 Spieler
2 Disketten
2.Laufwerk, Joystick
Besonderheiten: kein direkter Zwei-Spieler-Modus

GRAFIK 074
SOUND 060
FUN 075

WITTERUNGSVERHÄLTNISSE

Ob mit Front-, Heck- oder Allradantrieb ausgerüstet, die verschiedenen Strecken warten mit immer neuen Problemen auf.



ASPHALT

Auch wenn hier der Halt der Reifen sehr gut ist, so zieren viele Felsen die Seiten der Straße. Ein Ausrutscher kostet hier also erheblich Blech.



SAND

Auf Sand und Kies greifen die Reifen in der Kurve nur schlecht, und man rutscht unter Umständen recht schnell gegen einen umherstehenden Baum.



SCHNEE

Wohl der schwierigste Untergrund, der aber auch am meisten Spaß bereitet und das Rally-Feeling sehr gut herüberbringt.

Amiga Neuheiten

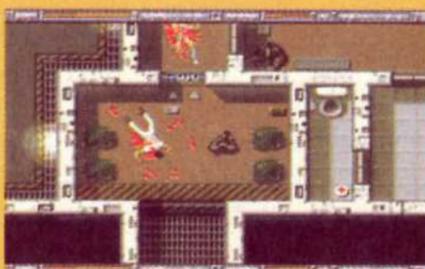
eher als Diashow zu bezeichnen wäre, nein, dieses Spiel läßt sich so gut wie gar nicht steuern! Von zahlreichen brutalen Metzelszenen, die obendrein noch äußerst schlecht gemacht sind, erhält dieses Spiel die rote Laterne!

Amiga CD32 • Millennium • ca. DM 50,-

Grafik 21% Sound 25% Fun 14%

Alien Breed 3 - Tower Assault

Auch im dritten Teil der Alien Breed-Saga trifft der Spieler natürlich wieder auf jede Menge Monster, die mal wieder einen Planeten kahlgefressen haben. Nun gilt es, allein oder zu zweit die Viecher zu



erledigen und ein paar Überlebende zu retten. Wie schon in den vorangegangenen Teilen schießt man sich in der Draufsicht durch oftmals

verwirrend viele Gänge und Türen den Weg frei. Durch neue Monster und die mannigfachen Lösungswege bis zum Sieg macht auch dieses Sequel wieder höllisch Spaß.

me Amiga/Amiga 1200 • Team 17 • ca. DM 80,-

Grafik 81% Sound 77% Fun 84%

Marvin's Marvellous Adventure

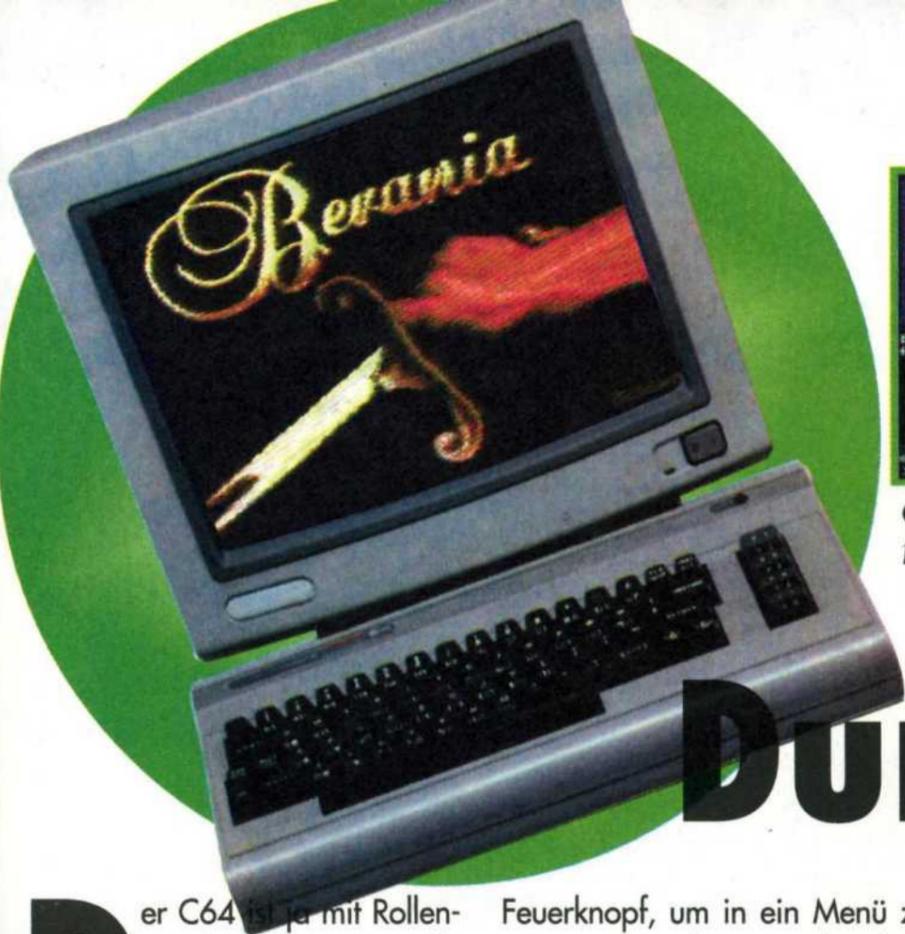
Im Grunde ist MMA nichts anderes als eine Coverversion von Super Mario Land (SNES). Wenn man bedenkt, wie oft das Spiel mit Nintendos kleinem Klempner schon kopiert wurde, so ist MMA nicht gerade als sonderlich innovativ zu bezeichnen. Allerdings sind gute

Spiele in Super Mario-Stil auf dem Amiga recht rar. Spielbar ist das Ganze jedoch sehr gut, was nicht zuletzt an dem schon allseits bekannten Spielaufbau liegt, noch dazu, wenn der Hauptdarsteller als Pizzafahrer quasi wieder italienischen Charme verspricht.

rg Amiga CD 32 • 21st Century • ca. DM 80,-

Grafik 66% Sound 53% Fun 65%





● **Zugunsten der Informationsvielfalt wurden die Grafiken leider etwas vernachlässigt.**

Bariania - erstes Buch: Der Kampf

Dungeon-Spaß

Der C64 ist ja mit Rollenspielen nicht gerade reichlich gesegnet, um so mehr wird Fans das Erscheinen von „Beriania“ freuen. Ein Rollenspiel, das immerhin den stolzen Platz von zwölf (!) Diskettenseiten einnimmt. Die Steuerung ist denkbar einfach. Mit dem Joystick wird das „Alter Ego-Sprite“ über den Bildauschnitt bewegt. Möchte man sein Sprite zu einer Handlung veranlassen, genügt ein Druck auf den

Feuerknopf, um in ein Menü zu springen, in dem verschiedene Möglichkeiten angeboten werden. Obwohl die Auswahl auf den ersten Blick recht mager erscheint, lassen sich doch erstaunlich komplexe Handlungsabläufe daraus basteln. Als sehr hilfreich erweisen sich auch die Zaubersprüche. 52 Stück sollten eigentlich ausreichend sein. Leider kostet jeder Spruch „Magic Points“, die erst mühsam verdient werden müssen. Was

auf den ersten Blick wie eine Kopie der frühen Ultima-Serie wirkt, entpuppt sich schon bald als durchaus eigenständiges Spiel, das erstaunlich komplex und umfangreich ist. Mehr als 50 Dungeons und über 120 verschiedene Items warten darauf, vom Spieler erkundet bzw. entdeckt zu werden. Aber wo Licht ist, ist auch Schatten. Das Fenster, in welchem Dein Sprite bewegt wird, ist leider sehr klein geraten, was der Übersichtlich-

keit nicht gerade förderlich ist. Die Grafik ist eher zweckdienlich als schön, was aber dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Wer ein umfangreiches Rollenspiel sucht, das ihn lange Zeit beschäftigen wird, ist mit „Beriania“ gut beraten.

Rainer Roßhirt

C 64 • Mickey-Doodle-Funk Software • Preis: DM 49,-

Grafik 50% Sound 42% Fun 73%

Flummi's World

Kugelspaß

Im Flummiland herrscht große Aufregung. Die magische Kugel, die Flummiland beschützt, wurde gestohlen. Zum Glück wurde die Kugel wieder gefunden. Allerdings bereitet der Rücktransport große Probleme, denn die Flummis haben keine Hände! Die Kugel kann also nur zurückgerollt werden. Natürlich bist ausgerechnet Du derjenige, an dem alles hängenbleibt. Vom Dorfzauberer wurde Dir noch die Kraft verliehen, Steine entstehen oder verschwinden zu lassen. Dennoch ist es keine leichte Aufgabe, die Kugel durch ein Level zu bugsieren. Immer ist der Ausgang durch ein Hindernis versperrt, es gibt Türen, die sich nur mit einem bestimmten Schlüssel öff-

nen lassen und andere Gemeinheiten. Wenn Du einen „Gravity-Changer“ findest, kann die Kugel ihre Fallrichtung ändern, was sehr nützlich ist. Wenn nur nicht diese Unmengen von Gegnern an Deiner Energie zehren würden! Endlich mal wieder ein Geschicklichkeitsspiel mit einer originellen Idee, obwohl das Spielprinzip mir doch ein bißchen bekannt vorkommt (Spherical). Die Grafik ist kunterbunt, nett und einfallsreich gezeichnet, der Sound sehr gut, das Gameplay ausgesprochen gut - in keinem der 30 Levels gibt es unfaire Stellen. Paßwörter für jeden Level und eine abspeicherbare Highscore-Liste verstehen sich hier schon von selbst.

Obwohl das Game nicht von einer „etablierten“ Softwarefirma geschrieben wurde, kann es absolut mit deren Produkten konkurrieren. Wer das Spiel haben möchte, erhält es für dezente DM 20,- (incl.

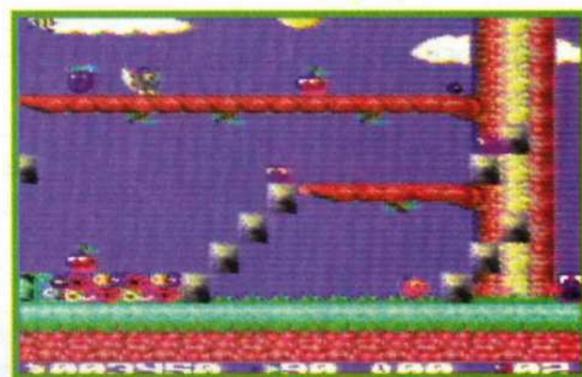
Porto und Verpackung) beim Hersteller.

Rainer Roßhirt

C 64 • Substance • Preis: DM 20,-

Grafik 73% Sound 69% Fun 79%

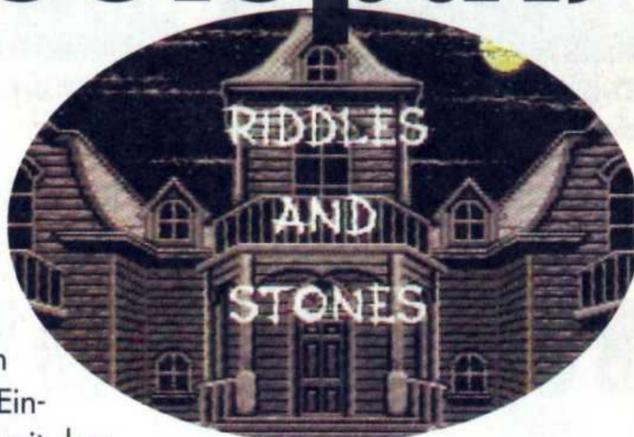
● **Liebevolle Grafiken und tolles Gameplay machen „Flummi“ zum Redaktionsliebling.**



Riddles and Stones

Rätselspaß

Tüftler und Denker werden mit diesem Strategiespiel bestens bedient. Ein bis vier Spieler können sich daran versuchen, den Eingang eines Spielfeldes mit dem Ausgang zu verbinden. Das hört sich einfach an? Abwarten! Es gibt sechs verschiedene Spielsteine, die sich durch Symbole unterscheiden und deren Anzahl begrenzt ist. Mit dem Joystick kann man einen Rahmen steuern, der den gewünschten Stein bewegt, bis er auf eine Barriere stößt. Das kann ein anderer Stein, die Spielfeldbegrenzung oder auch ein bestimmtes Feld sein (es gibt Einbahnstraßen, Brücken, Transporter, Löcher, Jokerfelder und andere Gemeinheiten). Ablegen kann man den Stein nur auf einem Feld mit dem selben Symbol. So kann - Stein für Stein - der Eingang mit dem Ausgang verbunden werden. Da aber nur eine bestimmte Anzahl von Steinen zur Verfügung steht, sollte man darauf achten, immer den kürzesten Weg zu wählen. Zu allem Überfluß drängt auch noch ein Zeitlimit. Für das erste Problem hat man zwar unendliche sechs



Minuten zur Verfügung, auf den ersten Blick mehr als ausreichend, später wird es aber deutlich schwerer. Doch man kann sich auch ein Guthaben an Zeit erschaffen, da die verbleibende Zeit nach der Lösung eines Problems gutgeschrieben wird. „Leben“ und ähnliches gibt es bei Riddles and Stones nicht. Man kann beliebig oft von vorne beginnen. Hat man sich erst einmal an die etwas magere Grafik gewöhnt, kann man sich nur schwer von dem Spiel lösen, das auch nach vielen Stunden immer wieder eine Herausforderung ist.

Rainer Roßhirt

C 64 • Renne Softworks • Preis: DM 20,- VK (Ausland DM 25,-)

Grafik 50% Sound 46% Fun 70%



● **Ausgefeiltes Leveldesign sorgt für unterhaltsame Stunden.**

BEZUGSADRESSEN

FLUMMI'S WORLD

Substance, c/o Jan Zimmermann, Grüner Winkel 2, 09127 Chemnitz

RIDDLES AND STONES

Renne Softworks, Dritte Wendung 9, 23970 Wismar, Tel.: 03841-615859

BERIANIA

Mickey-Doodle-Funk Software, Tel.: 02831-3830

C64

Ziffern 1 - 6 ohne Abbildung.

1) ALLROUND-KOFFER C64

European Soccer, Zak McKracken, Oil Imperium

DM 19,95

2) LOGICAL

Der Knüller für alle Tüftel-Fans - nur Logik hilft gegen die unerbittlichen Kugeln.

DM 9,95

3) LEMMINGS

Das Geschicklichkeitskultspiel. PLAY TIME 4/94 - 93%

DM 39,-

4) GREATEST HITS, 1. Teil

50 der besten Spiele aus GAME ON, MAGIC DISK 64 und GOLDEN DISK 64.

DM 20,-

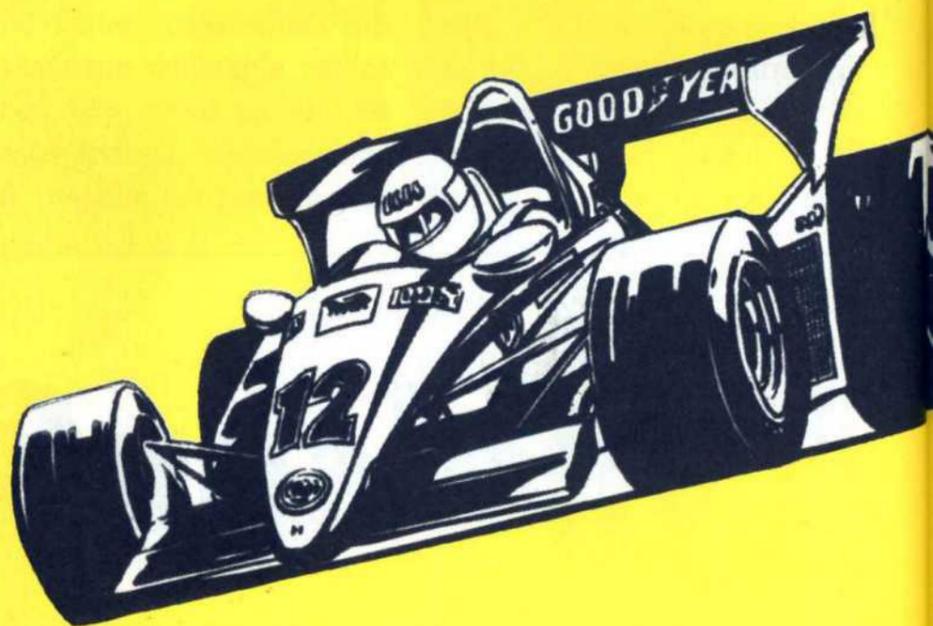
5) GREATEST HITS, 2. Teil

50 weitere der besten Spiele aus GAME ON, MAGIC DISK 64 und GOLDEN DISK 64.

DM 20,-

6) C64 ÜBERRASCHUNGSPAKET

DM 29,-



7) 20 SCI-FI SPIELE :

ARTURA, BATTLETECH, COSMIC CAUSEWAY, DARK FUSION, EYE OF HORUS, FUTURE KNIGHT, HADES NEBULA, H.A.T.E., I ALIEN, JET BOYS, LIFEFORCE, MEGAPHOENIX, METAPLEX, MONDU'S FIGHT PALACE, SLAYER, SPACE ACADEMY, STARRAY, STEEL, TIME FIGHTER, VENGEANCE ■

DM 19,95

8) 20 SPORT SPIELE:

DAYS OF THUNDER, KICK OFF, ICE HOCKEY, ROCK AND WRESTLE, COLOSSUS 4 CHESS, BEACH BOY SIMULATOR, 5TH GEAR, CHALLENGE GOLF, SNOOKER & POOL, STUNT BIKE SIMULATOR, FOOTBALL MANAGER, VIDEO CARD ARCADE, RALLY SIMULATOR, ALTERNATIVE WORLD GAMES, HEADCOACH, MOUNTAIN BIKE RACER, GLIDER PILOT, WATER POOL, TURBO 64, TURBO BOAT SIMULATOR ●

DM 19,95

9) STREET FIGHTER II

bringt die weltbesten Straßenkämpfer zusammen, um den unumstrittenen Champion zu ermitteln. ●

DM 19,95

- Renner

20 Spiele in einer BOX!



■ Engl. Anleitung
● Dt. Anleitung

10) **GAZZA II**
das actionreiche Fußballspiel mit den besten 40 Mannschaften Europas. ■
DM 9,95

11) **ROGUE TROOPER**
spannendes 3-D Kampfspiel. GI ROGUE TROOPER muß die Welt retten. ■
DM 9,95

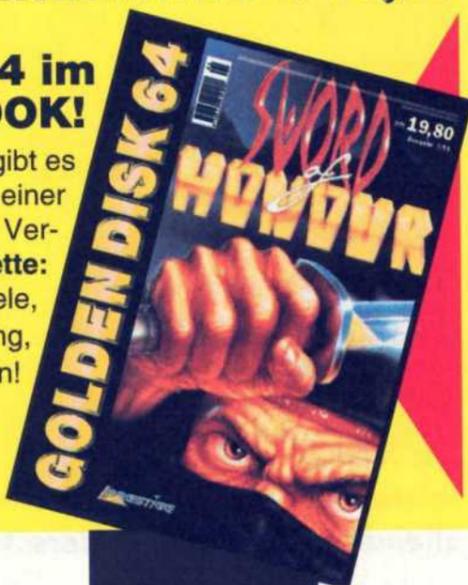
12) **FOOTBALL MANAGER 3**
Fußballsimulation. Der Erfolg oder Mißerfolg hängt ganz von Ihren Fähigkeiten auf dem Markt, dem Trainingsfeld und auf Turnieren ab. ●
DM 19,95

13) **SOCCER MANIA**
4 Spiele in einem: Football Manager -World Cup Edition, Football Manager 2, Microprose Soccer, Gaza's Super Soccer ●
DM 19,95

GOLDEN DISK 64 im neuen LOOK!

Ab Ausgabe 1/95 gibt es GOLDEN DISK 64 in einer neuen, sichereren Verpackung. Auf Diskette:
■ noch bessere Spiele,
■ noch mehr Spannung,
■ noch mehr Action!

Ab 23.12. im Zeitschriftenhandel!



ZUBEHÖR:

- 19) **DISKETTENBOX + 10 LEERDISKETTEN** DM 5,-
- 20) **REINIGUNGSSET** DM 5,-
- 21) **DISKETTENLOCHER** DM 5,-

14) **SKATE CRAZY**
Erlebe die aufregenden Skateabenteuer mit Freddy dem Skatemeister. Tolle Stunts. ■
DM 9,95

15) **KIDS PACK I**
POSTMAN PAT, SOOTY AND SWEEP, COUNT DUCKULA, POPEYE 2, THE WOMBLES, SUPERTED ■
DM 9,95

16) **LEADERBOARD GOLF**
wirklichkeitsgetreues Golfspiel mit 3 Schwierigkeitsstufen auf einer 18-Loch-Spielbahn. ●
DM 9,95

17) **MULTIVOKABEL**
Universeller Vokabeltrainer; beseitigt zuverlässig Vokabel-Lücken in Englisch und anderen Sprachen. ●
DM 9,95

18) **MULTIADRESSEN**
Professionelles Adressverwaltungssystem ●
DM 9,95

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht! Druckfehler vorbehalten.

Unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann per Vorkasse (Scheck/ Bargeld + 5,- DM Unkostenbeitrag Inland/ 12,- DM Ausland) oder per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50) über: Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.
Bei Bestellung per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr) kann auch telefonisch unter 0911 - 64 27 76 3 oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 -3 bestellt werden.

Hiermit bestelle ich folgende(n) Artikel:

Stck.	Spiel/Artikel	Preis

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift) Gesamtsumme

Name, Vorname
Straße, Haus-Nr.
PLZ, Wohnort



32X

Nun ist sie also da, die nächste Konsolengeneration. Segas 32X Hardware-Aufsatz für das Mega Drive

läutet die Schlacht um die Gunst der Spieler ein, die 1995 für Furore sorgen wird. Eine eindrucksvolle Premiere hat der 32Bit-Adapter hingelegt. Anfangs war man sich in Fachkreisen nicht so sicher, ob das der gewünschte Schritt nach vorne sein würde. Die ersten Spiele zeigen deutlich, welches Potential im 32X steckt, auch wenn es sich lediglich um Umsetzungen von Spielautomaten oder vom PC handelt. Wichtig und wahrscheinlich sogar ausschlaggebend wird sein, wie die weitere Software-Zukunft aussieht. So werden die ersten speziellen 32Bit-CD-Spiele mit Spannung erwartet. Mit über 32.000 Farben soll der Farbarmut bei digitalisierten Sequenzen ein Ende bereitet werden. Die 32X-Technologie soll kein Lückenbüßer bis zum Erscheinen des Saturn sein. Sega kündigt bis Mitte nächsten Jahres unter dem Arbeitstitel „Neptun“ eine neue Konsole an, die die Mega Drive- mit der 32X-Hardware in einem neuen Design präsentiert. Sie soll gegenüber dem Saturn (vorauss. um die DM 800,-) als die günstige Variante moderner Videospieleunterhaltung stehen. Schon aus diesem Grund darf man erwarten, daß auf 32X-Spiele höchstes Augenmerk gelegt wird.

Technische Daten

- CPU:** 2 Hitachi 32Bit RISC-Prozessoren, 23 Mhz Taktfrequenz. Sie ermöglichen 40 Millionen Berechnungen/Sekunde.
- Coprozessor:** Motorola 68000, Video Digital Prozessor. Die CPU des Mega Drive übernimmt die Aufgabe eines Coprozessors, ein neuer VDP-Chip erweitert die Grafik-Fähigkeiten.
- Grafik:** Die Hochgeschwindigkeits-RISC-Prozessoren ermöglichen Texture-Mapping, Zoomen und Rotieren von Objekten und ein Rendering von 50.000 Polygonen/Sekunde.
- Farben:** 32.768 gleichzeitig darstellbare Farben. 256 Farben bei hoher Auflösung.
- Speicher:** 4MBit oder 512KB. Der Speicher des Mega Drive oder des Mega CD kann zusätzlich genutzt werden.
- Videoausgabe:** Die Videoausgabe des Mega Drive kann mit der des 32X kombiniert werden.
- Audioausgabe:** Stereo, digital, programmierbare Samplefähigkeit. Die Audioausgabe des Mega Drive kann mit der des 32X gemixt werden.

Star Wars-Arcade

Polygon-Schlacht

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

Sega setzt zum Start des 32X in erster Linie auf Konvertierungen erfolgreicher Arcadespiele. Da eignet sich diese aktuelle und hochkarätige Lucas-Lizenz natürlich optimal, um das 32Bit-Upgrade zu pushen.

Anhänger des Kultstreifens erleben schon kurz nach dem Einschalten eine kleine Sternstunde: Nach dem berühmten Schriftzug erschallt die legendäre Star Wars-Titelmusik in einer Qualität, die schon fast auf CD-Niveau liegt. Nach diesem Auftakt nach Maß erwartet Euch ein Shoot 'em Up-Spiel mit flüssiger Polygon-Grafik. Im Cockpit eines X-Wing sitzend dürft Ihr der Dunklen Macht mit geballter Laser-Power entgegentreten und bekannte Schlüsselszenen der Star Wars-Trilogie, wie beispielsweise dem berühmten Flug



durch den engen Todesstern-Graben, nachspielen.

Die Wahl der Waffen

Das Modul bietet Spielspaß für Solisten und Duos: Wenn Ihr es alleine mit Darth Vaders

Armeen aufnehmen wollt, dürft Ihr es Euch im Cockpit des wendigen X-Wings bequem machen. Wollt Ihr indessen als Team durch den Weltraum schweben, bietet sich die Modellpflege namens Y-Wing an. Hier übernimmt der erste



PLAY TIME STAR

Virtua Racing Deluxe

Polygon Raserei

■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 159,- ■

Sowohl die Spielhallen-Version als auch das chip-getunte MD-Modul ließen die Herzen der Rennspielfans höher schlagen. Nun schickt sich also die 32X-Version an, die Abverkaufszahlen des MD-Aufsatzes mit anzukurbeln. Eine reine Umsetzung aber hätte mit größter Wahrscheinlichkeit nicht ausgereicht, um der Spielergemeinde erneut das nötige Kleingeld für ein nahezu identisches Game aus

der Tasche zu ziehen. Daher entschlossen sich die Verantwortlichen, etliche neue Features auf das Modul zu packen.



● **Das Riesenrad ist detaillierter als in der MD-Version.**

Gleich pünktlich zum Erscheinungstermin des MD 32X schickt Sega eines seiner Vorzeigespiele ins heißumkämpfte Konsolen-Rennen.



● **Immer mehr Tie's müssen abgeschossen werden.**

Spieler die komplette Steuerung, während der Co-Pilot als zusätzlicher Bordkanonier fungiert und mit einem zusätzlichen Fadenkreuz für doppelte



● **Genauere Fighter-Infos sind natürlich auch dabei.**

Schußkraft sorgt. Und da wären wir auch schon beim Schwerpunkt des Spiels: Mittels eines Fadenkreuzes müßt Ihr innerhalb eines Zeitlimits vornehm-



× Super Afterburner

Eine weitere 32X-Umsetzung eines Arcade-Oldies: Als Pilot eines modernen Jets müßt Ihr reaktionsschnell die zahlreichen feindlichen Objekte mit Euren

begrenzt zur Verfügung stehenden Missiles vernichten. Das spielerisch recht dünne Thema wurde mit ordentlich zoomenden Sprites und mächtigen Explosionen gut in Szene gesetzt, wobei letzteres die Übersichtlichkeit stark beeinträchtigt. **us**

Mega Drive 32X • Sega • ca. DM 129,95 Grafik **70%** Sound **61%** Fun **69%**



● **Der erste Level wirkt grafisch noch relativ bescheiden.**



× Doom 32X

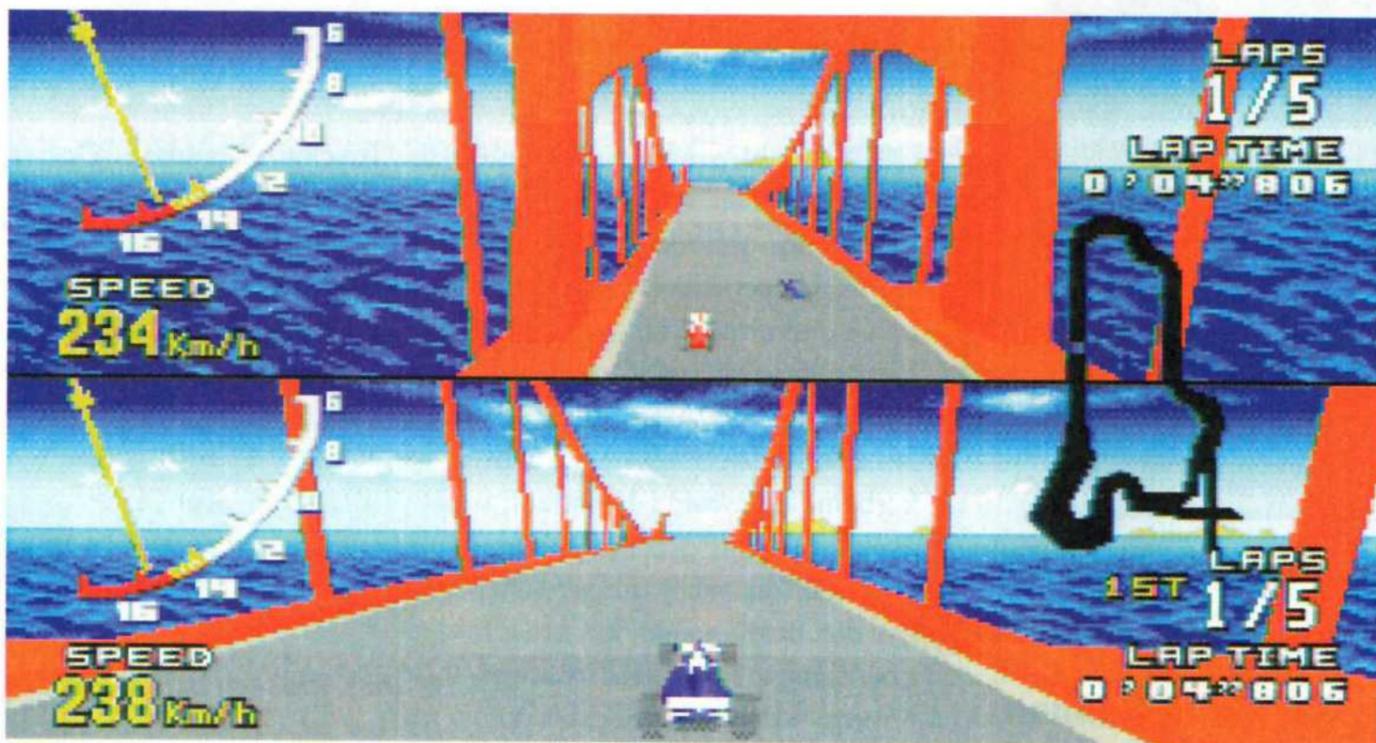
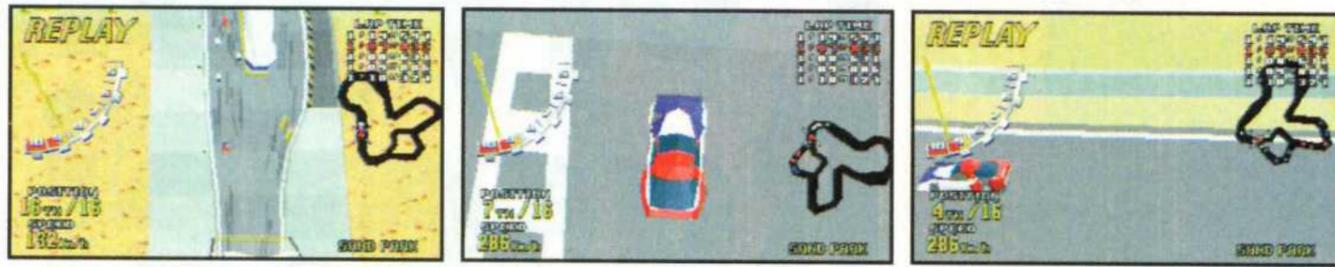
Auch auf dem 32X kann das Action-Spektakel vollends überzeugen. Kleiner Bildschirmausschnitt, niedrige Auflösung, weniger Levels (16 + 1), keine Möglichkeit

zum Zwischenspeichern, dies sind die Nachteile. Die perfekte Spielbarkeit, das schnelle Scrolling und der tolle Sound aber machen die Monsterhatz aber auch hier zu einem eindrucksvollen Hardcore-Spiel. **sg**

Mega Drive 32X • Sega • ca. DM 139,- Grafik **83%** Sound **79%** Fun **87%**

Die Replay-Funktion

Auch hier haben sich die Entwickler etwas einfallen lassen. Wie gewohnt könnt Ihr Euch das Rennen wie bei einer Live-Übertragung im Fernsehen anschauen oder das Ganze auch aus der Vogelperspektive tun, bei der Ihr auch nach Herzenslust stufenlos zoomen dürft.



VIEWPOINT

Einziges Manko dieser ansonsten überragenden Automatenumsetzung ist die fehlende Batterie, der Rest läßt jedem Rennspiel-Fan das Wasser im Mund zusammenlaufen. Grafisch schon fast auf Coin op-Niveau, in spielerischer Hinsicht durch das grundlegend verschiedene Fahrverhalten der verschiedenen Fahrzeuge sogar besser, weil abwechslungsreicher. Auf jeden Fall ein Grund, über den Kauf eines 32X ernsthaft nachzudenken.

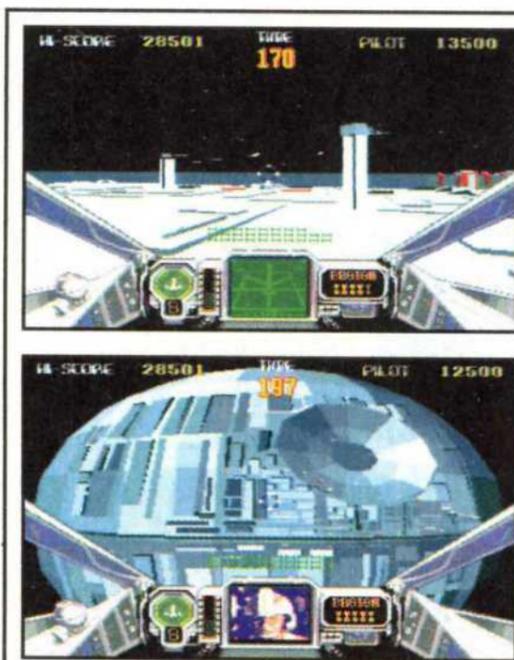


Stefan Girlich

Neue Renner braucht das Land

So bekam der Formel 1-Bolide aus den früheren Spielen gleich zwei neue Konkurrenten, die sich nicht nur optisch von ihm unterscheiden, sondern sich vor allem in fahrerischer Hinsicht gänzlich anders verhalten. Der Stock Car, ein naher Verwandter der Daytona-Fahrzeuge aus der Spielhalle, ist in diesem Trio mit ca. 280 km/h zwar der

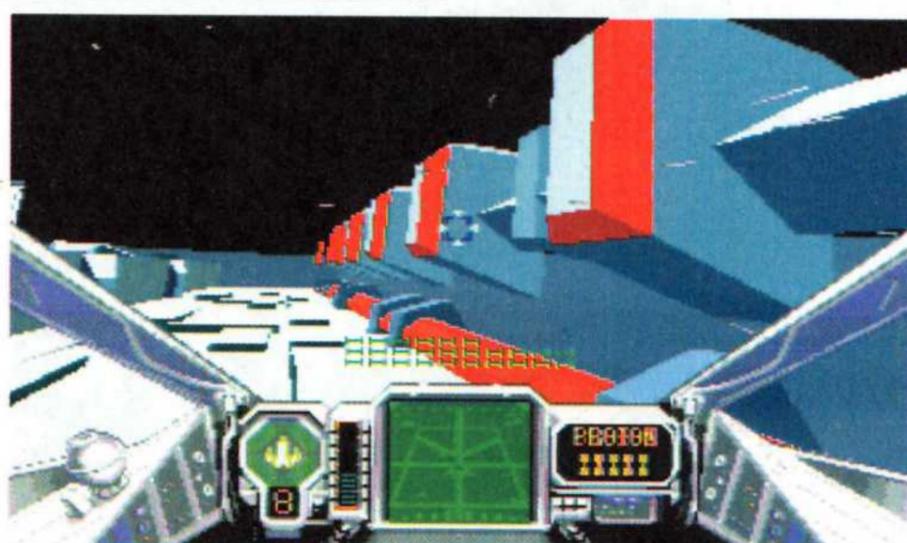
● **Immer noch genial: Der Zwei-Spieler-Modus.**



Der Todesstern

Geradezu filmreif wurden die Szenen rund um den Todesstern in Szene gesetzt. Nach einer kurzen, aber beeindruckenden Anflugphase müßt Ihr auf der Oberfläche der riesigen Metallkugel insgesamt 30 Tie Fighters abschießen, was angesichts des knappen Zeitlimits keine leichte Aufgabe ist. Der erste Showdown findet anschließend im engen Reaktor-Schacht statt. Durch die zahlreichen Barrikaden und feindlichen Stellungen ist dieser Abschnitt schon fast unmenschlich schwer.

lich eine bestimmte Anzahl feindlicher Tie-Fighters ins Visier nehmen und mit Eurem unendlichen Vorrat an Laserschüssen in den ewigen Ruhestand schicken. Neben Eurer Laserkanone stehen Euch außerdem noch tödliche Protonenschüsse zur Verfügung, die wie eine Missile das feindliche Objekt automatisch verfolgen. Diese Protonentorpedos verrichten allerdings nur dann ordnungsgemäß ihren Dienst, wenn Ihr das Objekt zuvor mit Eurem Fadenkreuz und dem Zielradar



● **Super: Der Anflug auf den riesigen Sternenzerstörer.**

● **Detailliert sind die auch Oberflächen gestaltet.**



● Die drei Perspektiven mit dem Prototyp.



● Die Cockpitsicht ist mit dem höchsten Schwierigkeitsgrad vergleichbar.

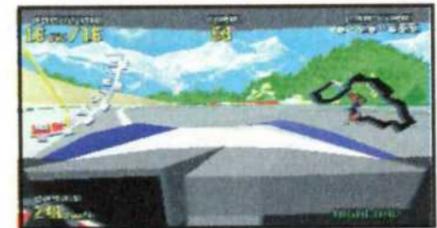
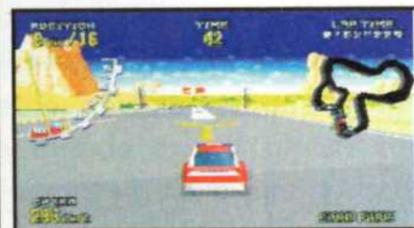
langsamste Wagen, durch sein faszinierendes Kurvenverhalten jedoch sowohl für Einsteiger wie auch für Profis erste Wahl. Mit dem Prototyp verhält es sich genau andersherum. Auf einer langen Geraden klettert die Tacho-Nadel fast auf 400 km/h, allerdings braucht diese Flunder durch ihre äußerst träge Steuerung gewaltige Brems- und Reaktionswege, so daß die gewonnene Zeit durch den kleinsten Fehler flugs im Eimer ist. Die Wagenwahl ist

Der Sandpark-Kurs

Der Sandpark-Kurs fordert Euch besonders bei dieser höllischen Tunnel-Kurven-Kombination (links, Mitte). Wer hier Zeit verliert, kann diese durch eine Abkürzung wieder aufholen (unten, rechts fahren)

Der Highland-Kurs

Das erste Rennen sollte unbedingt mit der höchsten Perspektive gefahren werden, da so die teilweise recht fies aufeinanderfolgenden Kurven am leichtesten einstudiert werden können.



erfaßt habt, so daß eine vier-eckige Klammer um den Flugkörper erscheint. Die Protonen sollten mit viel Sorgfalt abgeschossen werden, da sie Euch nur begrenzt zur Verfügung stehen und sich eine kleine Energieleiste erst einmal wieder regenerieren muß, wenn eine Salve abgeschossen wurde.

ROOTS



Im Konsolenbereich gehört vor allem die Weltraum-Ballerei Starwing zu den vergleichbaren Titeln.

Grenzenlose Flugfreiheit?

Das größte Manko bei vielen Fadenkreuzspielen ist der bereits vorberechnete Flugweg,

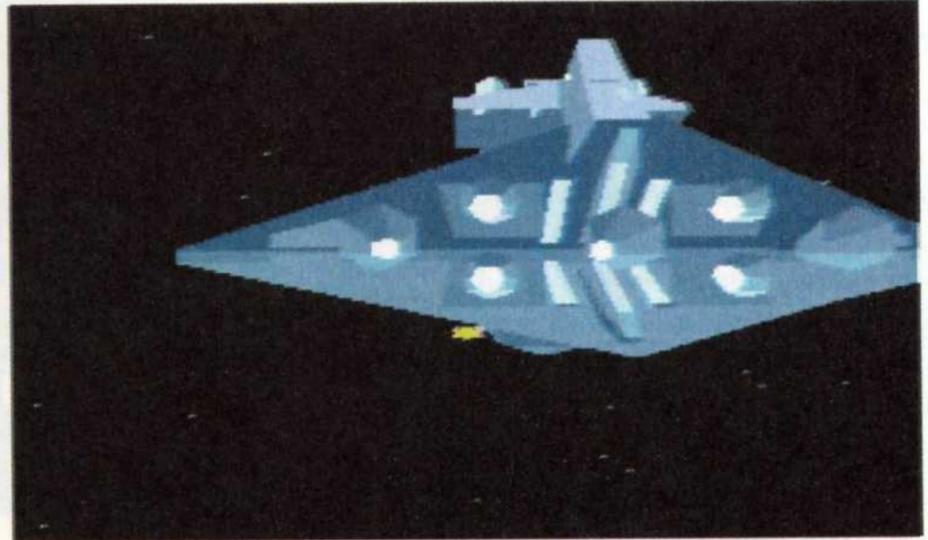
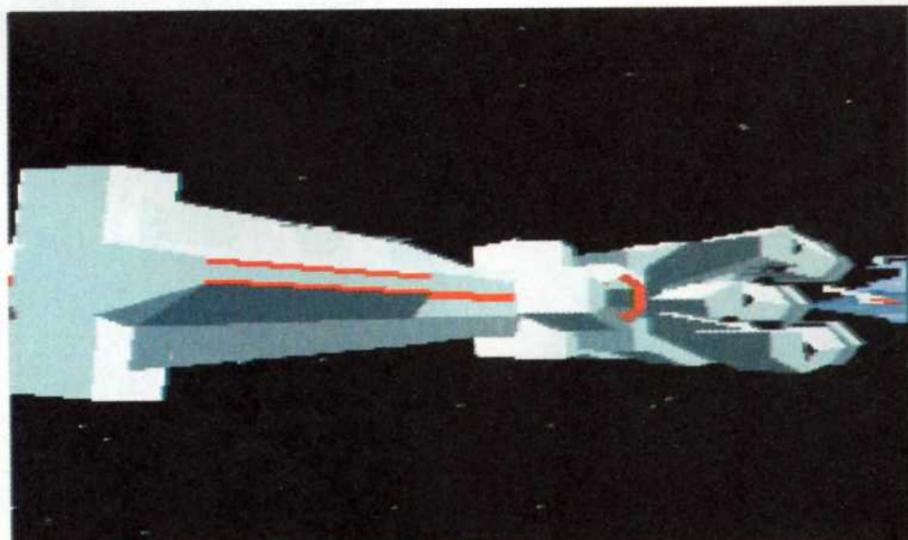
so daß Ihr Euch lediglich auf das Schießen konzentrieren müßt. Bei Star Wars-Arcade habt Ihr hingegen völlige Bewe-

Zwei Perspektiven

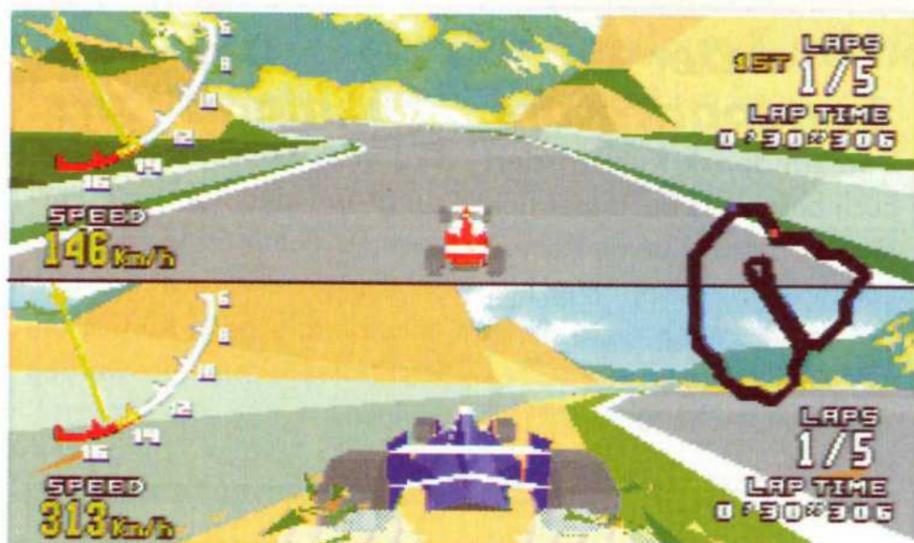
Ähnlich wie bei Virtua Racing habt Ihr bei dieser Ballerei die Wahl zwischen zwei Perspektiven. Neben der klassischen Cockpit-Sicht, könnt Ihr Euch auf Knopfdruck noch Euren Flieger in



der Außenansicht betrachten. Im Gegensatz zu Virtua Racing hat die Wahl der Perspektive allerdings nur wenig Einfluß auf das Spielgeschehen.



● In dem phänomenalen Intro werdet Ihr mit riesigen Polygonschiffen auf die Weltraumschlacht eingestimmt.



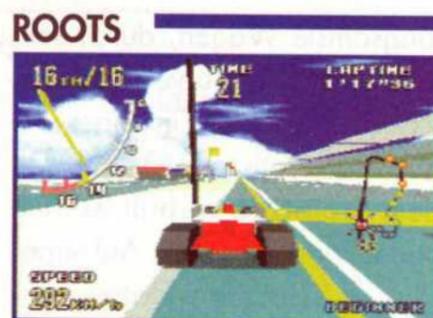
● Auch im Zwei-Spieler-Modus weist Virtua Racing keinerlei Geschwindigkeitseinbußen auf.

übrigens gleichbedeutend mit einem zusätzlichen Schwierigkeitsgrad; am leichtesten sind die Stock Car-Gegner zu schlagen, am schwierigsten die Prototype-Rennen zu gewinnen.

Zwei neue Strecken sind auch nicht schlecht

Auch bei den Strecken hat sich Segas Entwicklungsabteilung nicht lumpen lassen und ebenfalls für mehr Anforderung und Spielspaß gesorgt. Sowohl der High-

land- als auch der Sandpark-Kurs sind grafisch wie auch von der Streckenführung exzellent gelungen. Vor allem letzteren habe ich von der ersten Sekunde an in mein Herz geschlossen, da er einfach alles beinhaltet, um auch auf Dauer begeistern zu können. Da wechseln sich lange Geraden mit höllischen Kurvenkombinationen ab, an eine Abkürzung wurde ebenfalls gedacht, und auch die Hintergrundgrafiken sind perfekt in Szene gesetzt. Im Zwei-Spieler-



Die Umsetzung der Spielhallenmaschine für das Mega Drive galt als sensationell. Auch heute noch das schnellste und faszinierendste Rennspiel für ein 16Bit-Gerät.

Modus müssen in grafischer Hinsicht natürlich Abstriche gemacht werden. Einfach ausgedrückt kann man sagen, daß jeder Kurs nur mit der Hälfte an Polygonen auskommen muß. So fehlen z.B. bei der Bay Bridge die Windmühlen und beim Big Forest müßt Ihr auf Riesenrad und Schiffschaukel verzichten. Ansonsten blieb nahezu alles beim alten, im Virtua Racing-Modus geht's gegen 15 Konsolengegner, Ihr dürft aus vier Perspektiven jederzeit frei wählen, stellt im Zwei-Spieler-Modus über die Handicap-Option Chancengleichheit ein und es werden, leider, keine

INFO BITS

Rennspiel, 24 MBit, 1-2 Spieler, Sechs-Button-Pad, Besonderheiten: Drei Fahrzeuge, fünf Strecken. Aber: keine Batterie.

GRAFIK 085

SOUND 075

FUN

090

High Scores abgespeichert, was sich besonders im Time Attack-Modus negativ auswirkt. Was nützen schnelle Runden- oder Gesamtzeiten, wenn sie nach dem Ausschalten wieder futsch sind?

Stephan Girlich

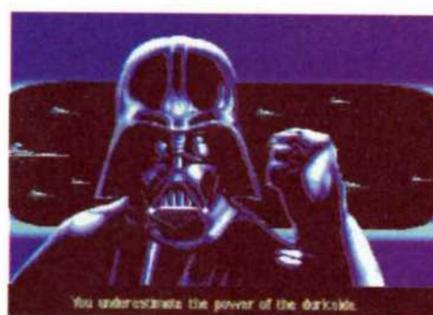


✕ Super Space Harrier

Umsetzung eines Hydraulik-Automaten aus dem Jahre 1985. Mit einer dicken Wumme bewaffnet, fliegt Ihr durch futuristische Landschaften

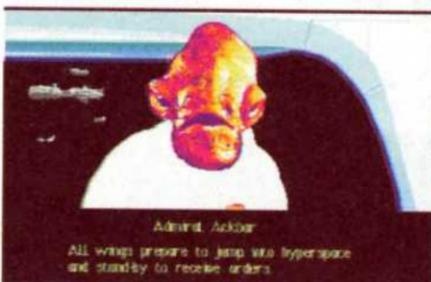
und ballert die zahlreichen, heranzoomenden Gegner ab. Technik wie Spieldesign wirken etwas antiquiert (keine Power Ups), denn bis auf wenige Bonusrunden und große Endgegner bietet das Modul nur simples Abschießen.

Mega Drive 32X • Sega • ca. DM 129,95 **Grafik 63% Sound 57% Fun 64%**



● Darth Vader ist wieder mit von der Partie.

sind jedoch zweifelsfrei die Missionen auf dem Todesstern. Hier gibt es zum einen die meisten Polygone zu bewundern und zum anderen habt Ihr es noch zusätzlich mit zahlreichen Bodenstellungen zu tun, die mit gezielten Laserschüssen außer Gefecht gesetzt werden können. Als Bonbon gibt es neben dem originalen Arcade-Mode mit



● Admiral Ackbar brieft Euch vor den Missionen.

gerade einmal vier Levels noch eine spezielle Übungsrunde, bei der Ihr lediglich einen Haufen Tie Fighter zerstören müßt, sowie eine aufgepeppte 32X-Version, die noch vier zusätzliche Levels bietet.

Ulf Schneider

INFO BITS

Shoot 'em Up, 24 MBit, 1-2 Spieler, 6 Button-Pad, hoher Schwierigkeitsgrad, 4 bzw. 8 Levels, Besonderheiten: flotte Polygon-Grafik.

GRAFIK 074

SOUND 078

FUN

077

VIEWPOINT

Licht und Schatten liegen hier eng zusammen: Positiv ist natürlich die gesamte Atmosphäre mit der absolut flüssigen Polygon-Grafik sowie den zahlreichen Original-Soundeffekten aus dem betagten Kinostreifen. Spielerisch motiviert Star Wars Arcade zwar anfangs ungemein, doch nach einer gewissen Spieldauer entpuppt sich das Gameplay als recht dünn, da es nur ein gut aufbereitetes „Search and Destroy“-Prinzip bietet. Außerdem wird das Modul ab dem vierten Level höllisch schwer.



Ulf Schneider

gungsfreiheit, wobei dieser „Effekt“ nicht gleich ersichtlich ist. Im ersten Abschnitt weisen nämlich lediglich ein paar kleinere Asteroiden darauf hin, daß Ihr direkten Einfluß auf die Steuerung habt. Doch bereits im zweiten Level geht es wesentlich spektakulärer zu: Hier düsen nämlich die mächtigen Sternenzerstörer durch den Screen, die durch waghalsige Manöver direkt angefliegen werden können. Ein absolutes Highlight

I have it all!

Ihre Nummer hab' ich gleich gespeichert, als wir uns an jenem verregneten Montag auf dem Bahnhof kennenlernten. Gestern hatte sie Geburtstag, ich hab es nicht vergessen, dank Sharp. Gefeiert wird an diesem Wochenende in Paris. Sämtliche Zugverbindungen sind schon eingegeben. Ein Lebenszeichen von uns - kein Thema:

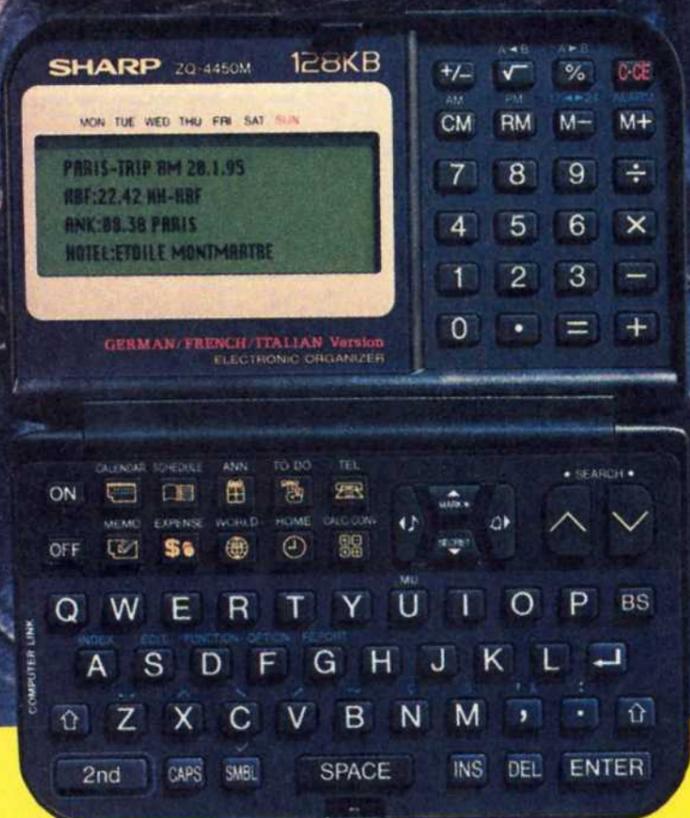
Alle Adressen unserer Freunde sind abrufbereit.

Der ZQ-4450M Organizer mit unvergeßlichen 128 KB und PC-Link von Sharp. Gleich notieren!

DER SHARP ZQ-4450M: ALL OR NOTHING!

SHARP

THE IDEAS COMPANY



Infoline: 040/2376-2188 · Infofax: 040/2376-2500

Im guten Bürofachhandel sowie bei Karstadt, Horten, Hertie, Brinkmann, Maxi-Papier, Media Markt, Pro-Markt, Saturn und anderen.

Syndicate

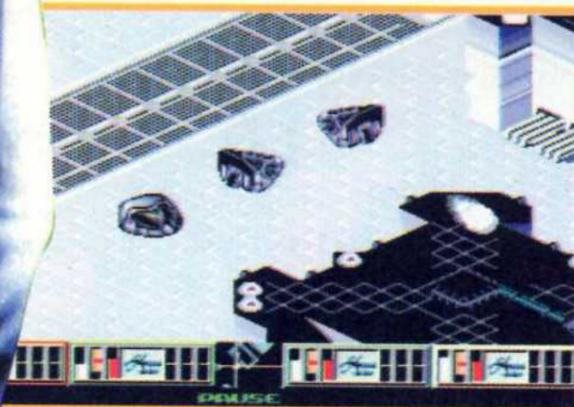
In geheimer

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

Im Konsolenbereich sind motivierende Strategiespiele eher Mangelware, da kommt die Umsetzung des auf dem PC äußerst erfolgreichen Bullfrog-Titels gerade recht.

In dieser düsteren Zukunftsvision werden die Erdbewohner nicht mehr durch Politiker regiert, alle Macht liegt nun in den Händen verschiedener Firmen, sog. Syndikate. Sie haben durch den skrupellosen Einsatz technischer Hilfsmittel die

Kontrolle übernommen. Den Menschen wurde ein winziger Chip implantiert, der sie alles Leid und Elend vergessen läßt und sie dadurch zu willen- und kritiklosen Geschöpfen macht. Trotzdem haben die Syndikate jede Menge Probleme. Sie bekämpfen sich gegenseitig in den fünfzig weltweiten Bezirken, versuchen Eroberter zu verteidigen, auf dem Weg zur Welt-herrschaft sich neues Territorium anzueignen. Ihr schlüpft nun in die Rolle des Managers einer noch relativ unbedeutenden Vereinigung, die aber das ganz große Ziel verfolgt.



● Im Pause-Modus könnt Ihr das gesamte Szenario abscrollen (oben).



Die Fäden werden hinter der Kulisse gezogen

Glücklicherweise müßt Ihr Euch die Hände nicht selbst schmutzig machen, sondern habt zu Anfang acht Agenten zur Verfügung, aus denen Ihr ein Vierer-Team zusammenstellt, das Ihr dann in das jeweilige Einsatzgebiet schickt. Natürlich ist Eure Crew durch den Chip zu

× Battle Frenzy



Bei diesem 3D-Shoot'em Up kämpft Ihr Euch durch zwölf Levels, jedesmal mit dem Ziel, einen Selbstzerstörungs-Mechanismus auszulösen und dann schleunigst das Weite zu suchen. Oder nehmt es via Split-screen gegen einen Freund auf. Domarks Versuch, auf der 3D-Welle mitzuschwimmen, scheitert an der stark ruckelnden Grafik, dem

öden Levelaufbau, der unpräzisen Steuerung sowie den dummen Gegnern.

Mega Drive • Domark • DM ca. 130,-

Grafik 49% Sound 47% Fun 39%

× Boogerman



Ihr steuert in diesem Jump & Run-Spiel einen fettleibigen Knaben, der seine Gegner genüsslich mit „Superfetzen“ oder Nasenschleim vernicht-

et (kein Scherz!). Anfangs lacht man noch über die köstlichen Animationen des Anti-Helden, doch nach einer Weile macht sich immer mehr das eintönige Leveldesign bemerkbar, das auch in grafischer Hinsicht nur wenig Abwechslung bietet.

Mega Drive • Interplay • ca. DM 149,95

Grafik 69% Sound 59% Fun 58%

× Generations Lost

Actiontitel mit Fantasy-Flair. Euer Held kämpft sich mit seinen Kung Fu-Künsten und einem aufladbaren Laserstrahl durch die Abschnitte und sammelt dabei nützliche Waffen oder Schlüssel auf. Das gesamte

Spiel leidet unter einer farblosen Grafik, der ungenauen Kollisionsabfrage und einem ausgeprägten Innovationsmangel.

Mega Drive • Time Warner • ca. DM 119,95

Grafik 47% Sound 50% Fun 60%

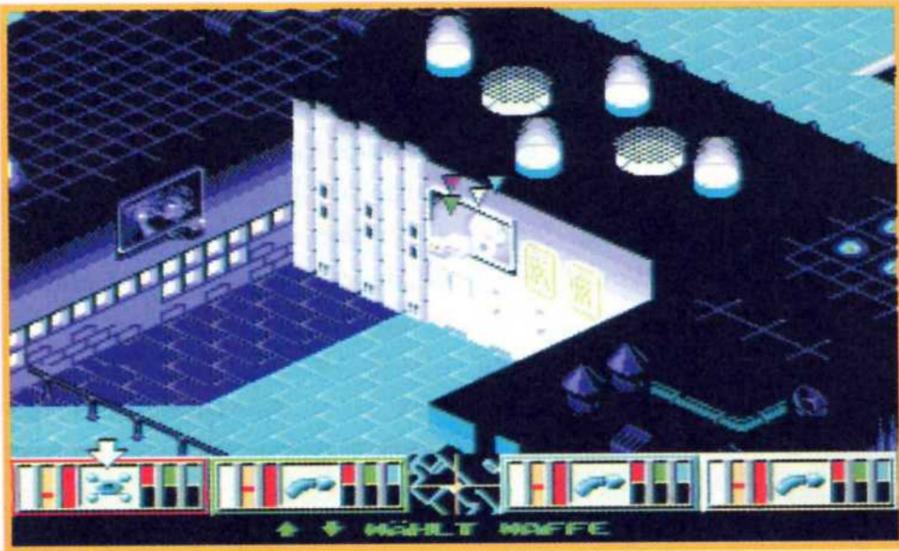


× Ecco 2

Unterwasser-Abenteuer mit einem agilen Delphin als Hauptakteur. Mittels eines Sonars und der

r Mission

● Wenn Ihr in Häuser eindringt, könnt Ihr die Spielfigur nicht mehr sehen. Orientiert Euch an den Pfeilen und dem kleinen Radar am unteren Bildrand (unten).



VIEWPOINT

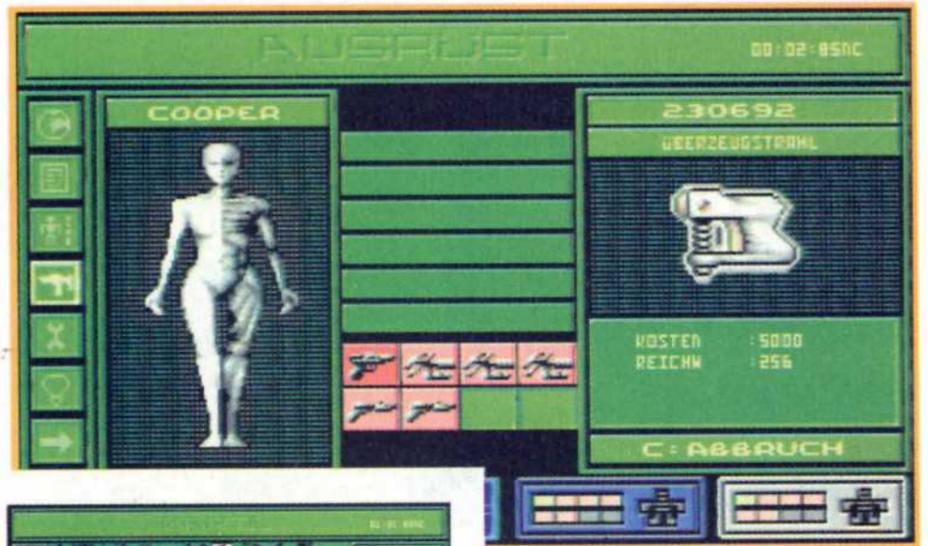
Egal ob PC, SNES oder MD, mir gefallen alle Syndicates sehr gut. Die futuristische Aufmachung und das auch auf lange Sicht motivierende Spielprinzip sind genau nach meinem Geschmack. Grafisch können die Konsolen-Konvertierungen natürlich nicht mit dem PC-Vorbild konkurrieren, haben jedoch im Gegensatz zu dieser kaum Konkurrenz zu fürchten. Nicht nur für Genre-Fans interessant.



Stefan Girlich

jeder Schandtät bereit. Bevor Ihr sie jedoch losschickt, wählt Ihr auf der Übersichtskarte den nächsten Bezirk aus, studiert ein entsprechendes Missions-Briefing und stattet die Söldner

mit benötigtem Material aus. Anfangs ist das Ausrüstungsrepertoire noch relativ spärlich, für die anstehenden Aufgaben jedoch vollkommen ausreichend. Mit Pistole oder Shotgun haltet Ihr Euch die Gegner vom Leib und mit dem Überzeugungsstrahl lassen sich Abtrünnige leicht dazu überreden, Eurer Organisation beizutreten. Um aber auch für die späteren Levels ausreichend gewappnet zu sein, müßt Ihr Euch jetzt schon verstärkt Eurer Forschungsabteilung widmen, die das Syndikat mit neuen Erfindungen versorgt. Ihr könnt genau festlegen, was wie



● Der Überzeugungsstrahl zieht Gegner auf Eure Seite (oben).

Neuentwicklungen verfügen. Eine gute Bewaffnung ist aber nur die eine Seite, arbeitet auch an cybernetischen Körperteilen, die für eine wesentlich höhere Leistungsfähigkeit der Agenten sorgen. Das Körper-Tuning verschlingt allerdings enorme Summen, so daß Ihr über eine Anschaffung erst ab dem zehnten Level nachdenken solltet.

ROOTS



Im Grunde genommen ist Syndicate im Bereich der Videospiele einzigartig. Kaum ein Spiel ist vergleichbar aufgebaut und bietet eine derart einnehmende Atmosphäre. Großes Vorbild war natürlich die brillante PC-Version.

schnell entwickelt werden soll. Je mehr Geld Ihr den Forschern zu Verfügung stellt, desto früher könnt Ihr über

Die komplizierte Steuerung erlaubt komplizierte Strategien

Die Einsätze verfolgt Ihr aus einer isometrischen Perspektive. Bevor Ihr den eigentlichen Auftrag angeht, solltet Ihr das Spiel erst einmal pausieren, da Ihr so das gesamte Szenario in aller Ruhe abscrollen und Euch die Standpunkte der feindlichen Agenten und Drohnen einprägen könnt, was manch unliebsame Überraschung erspart. Mit der Steuerung macht Ihr Euch in

Schnauz-Attacke müssen zahlreiche Puzzle-Aufgaben gelöst werden, die sich meistens darauf beschränken, zwei Gegenstände geschickt zusammenzuführen. Technisch sauber (schöne Grafik), es mangelt aber an Atmosphäre und vor allem bei den Geschicklichkeitsspielen an Abwechslung.

Game Gear • Sega • ca. DM 89,95

Grafik 74% Sound 62% Fun 64%



✖ Kick Off 3



Das MD-Modul bietet dieselben Schwächen wie sein SNES-Pendant. Das Gameplay sowie die Optionen lassen kaum Wünsche offen, technisch wirkt das simulationsorientierte Gekicke eher hausbacken. Fast schon erschreckend schwach ist hier die Zuschauerkulisse geraten, ein einziger Sample, der nur in der Tonlage variiert wird. Da helfen nur

Ohrenstöpsel. Gegen EAs FIFA

chancenlos.

sg

Mega Drive • Anco • ca.: DM 129,-

✖ NBA Jam



Das Fun-Basketball-Game bietet auf dem Silberling in spielerischer Hinsicht keinerlei Neuerungen, nur zwischen den Matches sorgen digitalisierte Filmchen realer Aktionen für

Abwechslung. Allerdings müssen hierfür Nachladezeiten in Kauf genommen werden. Im Grunde unnötig, da mit der Modul-Version weitgehend identisch und der offizielle Nachfolger schon in naher Zukunft erscheint.

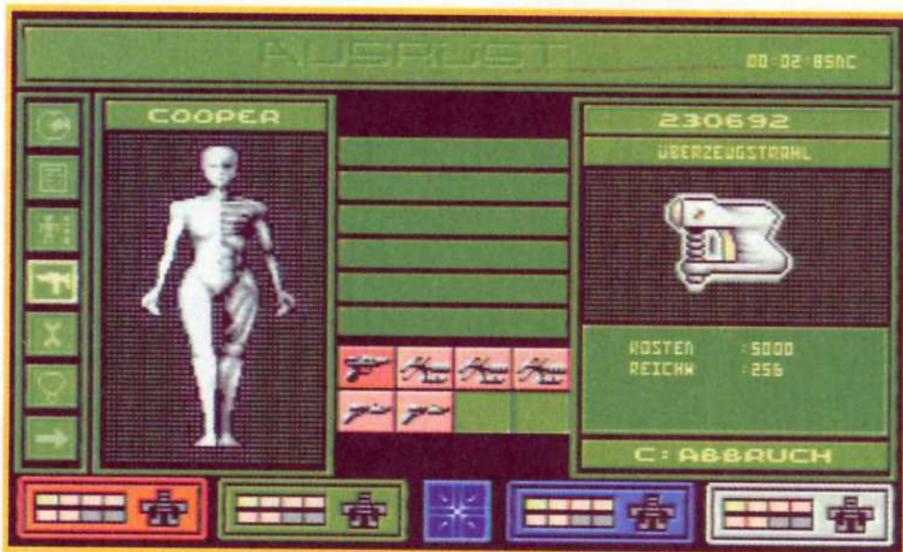
sg

MCD II • Acclaim • ca.: DM 130,-

Grafik 80% Sound 82% Fun 85%

✖ Novastorm





● **Der Überzeugungsstrahl zieht Gegner auf Eure Seite.**

einem Trainings-Level vertraut, der unbedingt ausführlich genutzt werden sollte. Im Gegensatz zur PC-Version, die ausschließlich mit der Maus gesteuert wurde, braucht Ihr einiges an Zeit, um alle Anweisungen schnell ausführen zu können. Die Tasten sind durchweg mehrfach

belegt und lösen meist in Verbindung mit dem Steuerkreuz einen Befehl aus. Dies mag anfangs nerven, braucht aber nur etwas Gewöhnung und erweist sich letztendlich dann doch als voll kampftauglich. Die einzelnen Missionen sind verschiedenartig aufgebaut: Da gibt es recht fragwürdige, brutale Säuberungsaktionen, in denen Ihr skrupellos alles über den Haufen knallen müßt, was Euch über den Weg läuft. Vollkommen anders verhält es sich dagegen bei Aufträgen, in denen Ihr eine bestimmte Person auf Eure Seite ziehen müßt. Ein falscher Schuß auf den falschen Mann, und das Ziel ist nicht erreicht, so daß Ihr nochmal von vorne beginnen müßt. Vervollständigt werden die

Auftragsarten durch Industriespionage. Während der Einsätze habt Ihr die totale Kontrolle über Euer Team, nichts geschieht ohne Eure Anordnung. So bestimmt Ihr, wann welche Waffe benutzt wird, aktiviert in brenzligen Situationen den dreigeteilten Panik-Modus, der höchster Alarmbereitschaft gleichkommt. In diesem Zustand sind Eure Leute wesentlich leistungsfähiger, so laufen sie z. B. schneller oder treffen besser. Nach jedem Einsatz, erfolgreich oder nicht, erhaltet Ihr ein Paßwort. Dabei solltet Ihr jedoch beachten, daß nach dem Ausschalten Euer Ausrüstungsstand futsch ist und in bare Münze umgerechnet wird.

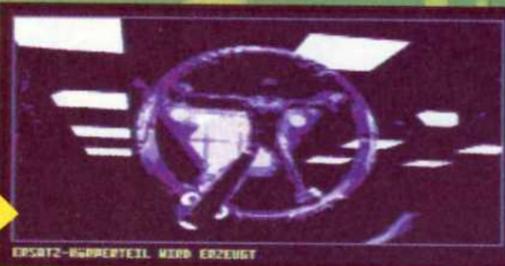
Stephan Girlich

Ein Intro im Bladerunner-Stil



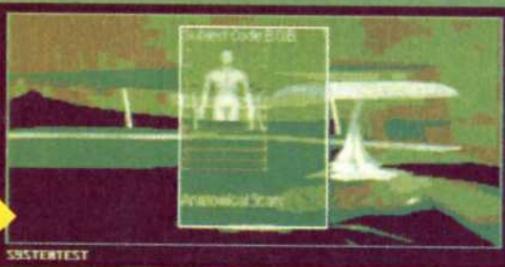
Ein Agent lauert unschuldigen Personen auf.

Sie werden operiert und programmiert.



Sie werden überzeugt und gekidnappt.

Sie erhalten Einsatzbefehle und Ausrüstung.



Mit dem Gleiter ins HQ des Syndikats.

Und werden zu neuen Agenten für das Syndikat.



INFO BITS
 Strategie/Action-Mix
 16 Mbit
 1-2 Spieler dt. Texte
 Paßwort

GRAFIK 073
SOUND 084
FUN
079

Sega Neuheiten

Ihr fliegt in dem Raumschiff Scavenger gegen einen wildgewordenen Supercomputer, der die ganze Galaxie in seiner Gewalt hält. Über bizarre Full Motion Video-Landschaften hinweg ballert man sich einen Weg durch seine metallenen Helfershelfer. Zehn verschiedene Levels, tolle Grafik, toller Sound, intelligentes Extrawaffensystem machen das Spiel zum kurzweiligen Actionspaß ohne viel Tiefgang.

Mega CD • Psygnosis • ca. DM 109,95

Grafik 84% Sound 75% Fun 60%

PGA Golf 2

Das Update der PGA-Serie auf Segas Handheld. Neu sind sechs

verschiedene 18-Loch-Golfkurse und ein größerer Ausschnitt bei der Darstellung des Geschehens in der freien Natur. Die Grafik selbst hat sich zum Vorgänger kaum verändert, ist aber für Game Gear-Verhältnisse immer noch gut. Ernie El's Golf behält aber weiterhin die Krone.

Game Gear • Time Warner/Konami • ca. DM 70,-

Grafik 80% Sound 60% Fun 80%



Power Drive



Hübsches Rennspiel aus der Vogelperspektive: 64 (!) abwechslungsreiche Strecken, sechs originalgetreue Wagen, realistisches Fahrverhalten, harte Computergegner, Prämien für Reparaturen - diese ansprechende Mixtur motiviert zumindest solange, bis man alle Abschnitte hinter sich gebracht hat. Für MicroMachines-Fans mit Sicherheit interessant.

Mega Drive • U.S.Gold • ca. DM 99,-

Grafik 72% Sound 58% Fun 67%

Red Zone



Knallharter Desert Strike-Ableger mit abgefahrener Pseudo-3D-Vogelperspektive. Insgesamt zehn Missionen gilt es mit einem Apache Helikopter zu überstehen, zeitweise seid Ihr auch zu Fuß unterwegs. Wer sich bei EAs Strike-Saga unterfor-

'DIES IST DAS BESTE VIDEOSPIEL ALLER ZEITEN'

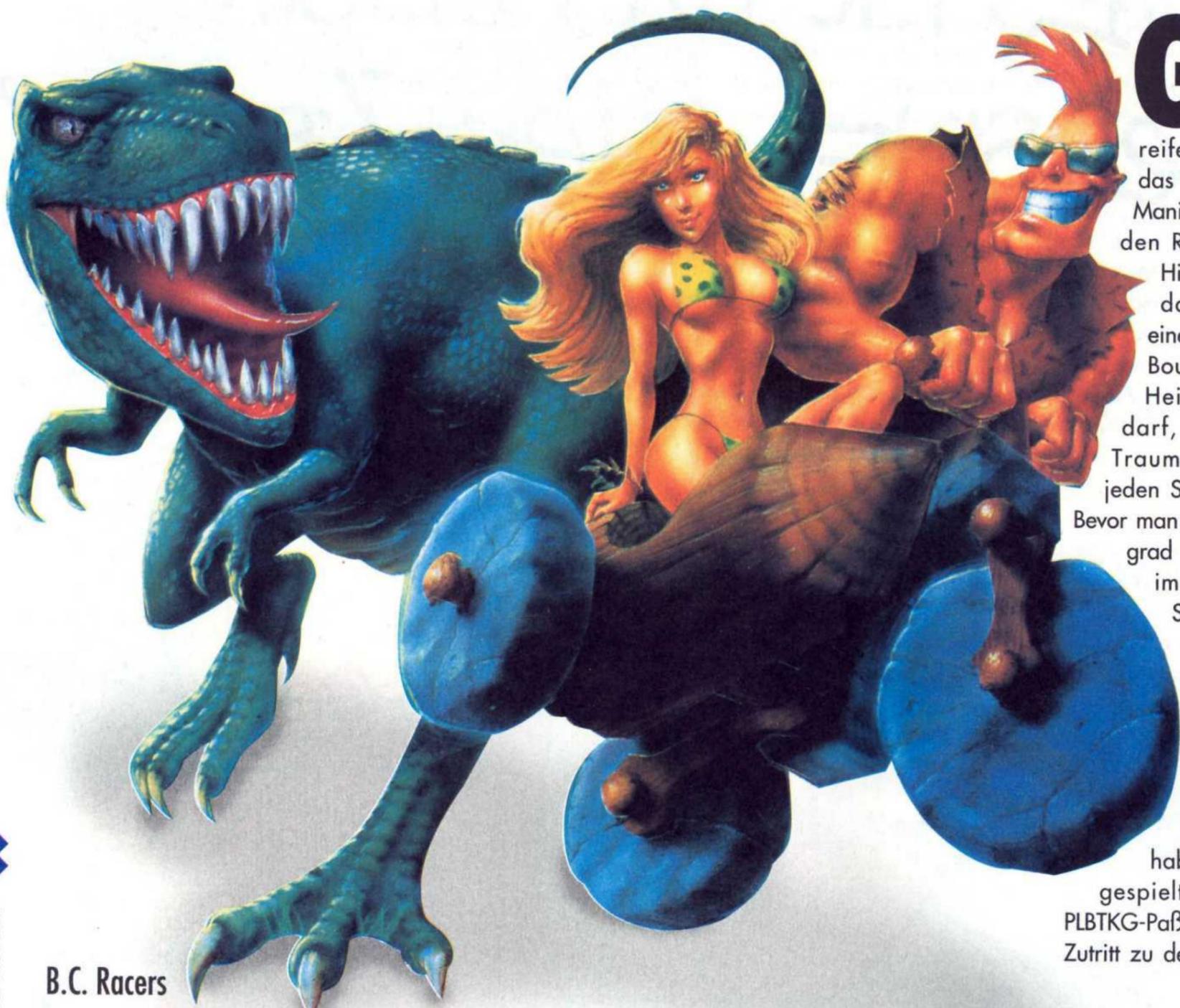
sagt ROBERT Zengerle,
Redakteur VIDEO GAMES



EARTHWORM JIM™

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™





B.C. Racers

Steinzeit-Raserei

■ Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 120,- ■

Es ist schon erstaunlich, mit welcher Kontinuität die britische Company Core Design Mega CD-Hit auf Mega CD-Hit abgeliefert. Nach Thunderhawk, Battlehawk und Soulstar macht B.C. Racers da keine Ausnahme.



Gleich nach dem Einschalten werdet Ihr mit einem trickfilmreifen Intro verwöhnt, das in bester Slapstick-Manier auf die kommenden Rennen einstimmt. Hier erfahrt Ihr auch, daß der Sieger mit einem nigelnagelneuen Boulderdash Bike die Heimreise antreten darf, der absoluten Traummaschine eines jeden Steinzeitbewohners. Bevor man den Schwierigkeitsgrad festlegt, sollte zuvor im Optionsmenü die Stärke und Aggressivität der Gegner eingestellt werden. Von den vier Championships sind zunächst nur EASY und MEDIUM anwählbar, habt Ihr beide durchgespielt, erhaltet Ihr das PLBTKG-Paßwort, das Euch den Zutritt zu den beiden höheren,

Sega Neuheiten

...dert fühlte, wird an Red Zone seine helle Freude haben, dessen Schwierigkeitsgrad nur knapp an der Frustrationsgrenze vorbeischrämt. Empfehlenswert. **sg**
Mega Drive • Zyrinx • ca. DM 119,-

Grafik 78% Sound 80% Fun 76%

World Cup Rugby '95



Technisch hervorragend gelöste Simulation (isometrische Perspektive)

...der komplexen Sportart. Das Feeling des rauen Kampfes um die „Pille“ wurde sehr gut eingefangen und macht vor allem zu zweit viel Laune. Nicht nur für Laien dürfte das Spiel aber streckenweise etwas zu unübersichtlich sein, da die Spritedichte meistens sehr hoch ist. **us**

Mega Drive • Electronic Arts • ca. DM 129,95

Grafik 86% Sound 80% Fun 81%

Rise of the Robots

Dumpfe Roboter-Keilerei in bewährter Street Fighter-Tradition. Mickrige sechs Blechbüchsen stehen zum Kampf bereit. Nicht mehr zeitgemäß sind zudem die wenigen Special Moves, die schwammige

Steuerung und das flache „Hau drauf“-Prinzip. Aufgrund der niedrigen Farbpalette sehen die gerenderten Stahlgetüme zudem etwas pixelig aus. **us**
Mega Drive • Acclaim • ca. DM 149,95

Grafik 58% Sound 51% Fun 35%



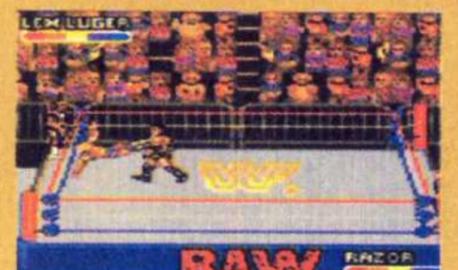
WWF Raw

Im Gegensatz zu den beiden genialen 16Bit-Versionen kann die GG-

Catcherei nur wenig gefallen. Die verschiedenen Moves gehen schwer von der Hand, die zehn Akteure bewegen sich im Schneckentempo und der Pieps-Sound sorgt für null Atmosphäre. Selbst den härtesten Wrestle-Fans rate ich zum ausführlichen Anspielen. **sg**

Game Gear • Acclaim • ca. DM 80,-

Grafik 54% Sound 46% Fun 52%



VIEWPOINT

Die wenigen Besitzer dieses Mediums können wie bei fast allen Core Design-Titeln erneut blind zugreifen. Lang anhaltender, perfekt inszenierter Spielspaß ist garantiert.



Stefan Girlich

HARD und ROCKHARD, ermöglicht. Jede Meisterschaft umfaßt insgesamt acht Strecken, jeweils mit einem anderen Hintergrund-Layout. So düst Ihr durch ein kleines Steinzeitdorf, nachts mit Kerzenlicht über einen düsteren Friedhof, durch eine enge Höhle, eine ausgeörrte Wüste sowie eine grafisch ähnlich aufgebaute Steppe, eine tiefverschneite Winterlandschaft, einen dichten Dschungel und, last but not least, über feurige Vulkan-Felder.

Sechs beinharte Gespanne

Nun entscheidet Ihr Euch noch für eines der sechs zur Wahl stehenden Biker-Teams, die sich in puncto Beschleunigung,

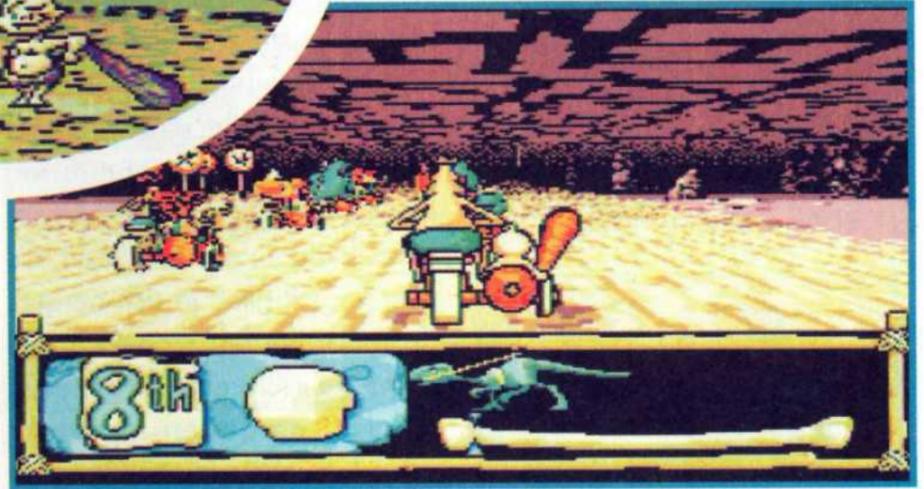
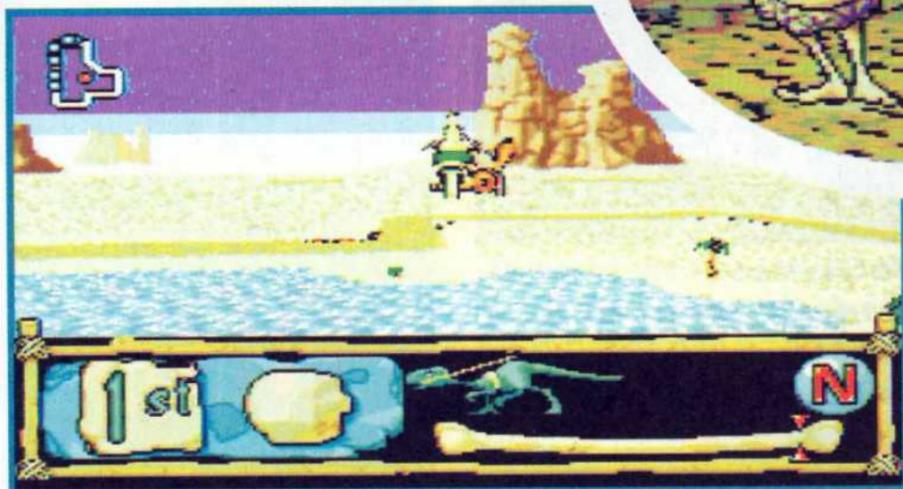
● **Auf manchen Strecken lassen sich zeitsparende, aber auch riskoreiche Abkürzungen finden.**

Höchstgeschwindigkeit, Panzerung sowie Durchschlagskraft grundlegend unterscheiden. Erst wenn man alle sechs Pärchen ausprobiert hat, kann man seinen persönlichen Favoriten bestimmen. Über die ausgewogenste Mischung aller Eigenschaften verfügt das Duo Chuck/Junior, welche zwar nicht die allerschnellsten sind, jedoch einiges an Schlägen einstecken können und, viel wichtiger, auch mächtig austeilen können.

Wie Du mir, so ich Dir

Ihr steuert Eure Biker aus drei verschiedenen Perspektiven, die allerdings nur mit einem Sech-Button-Pad während der Rennen frei wählbar sind. Zu Anfang empfiehlt es sich, mit der einfachsten zu fahren. Hier seht Ihr das Geschehen von einem

sehr hohen Punkt aus und habt dadurch größere Übersicht über die vor Euch liegende Strecke. Sind Euch die Strecken in Fleisch und Blut übergegangen, erhöhen niedrigere Perspektiven aber deutlich den Spielspaß. Beschleunigt wird Euer steinzeitliches Gefährt über die B-Taste, mit A und C laßt Ihr Euren Begleiter im Seitenwagen den Gegnern anständig eins vor den Latz knallen. Dabei ist jedoch Vorsicht geboten, da sich auch diese in keinsten Weise zurückhalten und Euch mit jedem Treffer etwas von Eurer Bike-Energie abziehen. Diese ist symbolisch durch einen Felsbrocken dargestellt, der immer mehr zerbröckelt, je mehr Ihr einstecken müßt. Er kann sogar zum Totalausfall führen. Daher ist es enorm wichtig, bei jeder Zieldurchfahrt durch die riesigen Saurierschenkel



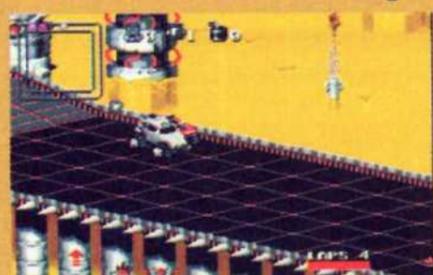
Die 3 Perspektiven



Die unterschiedlichen Blickwinklereinstellungen sind vergleichbar mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

● **Im Höhlen-Level könnt Ihr nur mit der niedrigsten Perspektive fahren.**

✖ Rock 'n' Roll Racing



Ihr steuert die futuristischen Rennwagen aus einer isometrischen Perspektive über kurvenreiche Strecken, werdet dabei mit Kultsongs zuge-dröhnt und vernehmt witzige Kommentare eines vorlauten Sprechers. Zwei Mankos gibt's zu vermelden: zum einen wird unbedingt ein Sechs-Button-Pad benötigt, zum anderen sind Sprachausgabe und

Musik hardwarebedingt etwas schlechter als bei der SNES-Version, ansonsten Fun pur! **sg**
Mega Drive • Interplay • ca. DM 129,-

Grafik 74% Sound 61% Fun 85%

✖ Shaq Fu



Unter EAs Regie entwickelte Delphine (Flashback) einen Street Fighter-Clone. Die Sega-Version verfügt über zehn Charaktere, für den Part

der Hauptfigur und als Namensgeber konnte man US-Basketball-Superstar Shaquille O'Neil gewinnen. Herausgekommen ist ein Spiel mit grandiosen Animationen. Aber das äußerst mäßige Gameplay läßt darüber jedoch nur wenig Freude aufkommen. **sg**

Mega Drive • Electronic Arts • ca. DM 140,-

Grafik 79% Sound 58% Fun 54%

✖ Snatcher

Roboter, sog. Snatchers, bringen in ferner Zukunft Menschen um und nehmen ihre Identität an. Als Spezial-Agent („Junker“) sollt Ihr dem geheimnisvollen Treiben auf die Spur kommen. In simpler Point &

Klick-Manier holt Ihr Euch bei diesem Adventure sämtliche Informationen ein. Atmosphärisch dichter Bladerunner-Verschnitt, das gute Englischkenntnisse erfordert. **us**
Mega CDII • Konami • ca. DM 119,95

Grafik 67% Sound 73% Fun 77%



✖ Snooker

Gelungene Umsetzung des Computerspiels Archer MacLean's Pool.

Klasse Intro!



Schon vor dem Start kommt es zu Rangeleien.



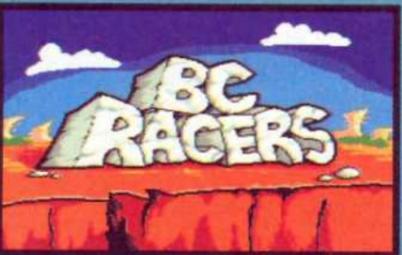
Quietschende Steinreifen und viel Staub.



Verbissen kämpfen die Teams um den Sieg.



Sie lassen dabei nichts unversucht.



Sie sind die Wilden, sie sind die B.C. Racers.



Insgesamt sechs Biker-Duos könnt Ihr wählen, die sich in Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Stärke und Aggressivität unterscheiden.

zu fahren, da Ihr so Eure Bike-Energie wieder auffüllen könnt. Zusätzlich bekommt Ihr für jede neue Runde einmal Nitro spendiert, das Euch kurzzeitig enorm beschleunigt und Überholmanöver um einiges erleichtert. Vorsicht aber vor Kurvenkombinationen: einmal gezündet, kann es passieren, daß man schnell von der Strecke kommt. Nach dem Rennen bekommt Ihr eine Übersicht des Zieleinlaufes sowie den Gesamt-Punktstand.

Nobody is perfect

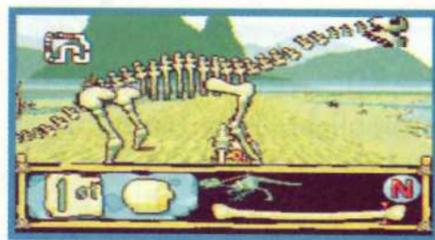
B.C. Racers bietet neben dem eigentlichen Renngeschehen einiges, um Euch bei Laune zu halten. So gibt es z. B. Bonuspunkte, wenn Ihr einen Gegner aus dem Rennen schmeißen könnt. Auf einigen Strecken wurden Abkürzungen eingebaut, die allerdings Risiken in sich bergen. So müßt Ihr bei manchen das Nitro im richtigen Augenblick zünden, ansonsten landet Ihr irgendwo in der reizenden Land-

schaft, nicht aber auf der Strecke. Auf anderen zeitsparenden Abschnitten machen Euch auch noch gefährliche Windhosen zu schaffen. Doch trotz der auf den ersten Blick genialen Aufmachung fallen mit zunehmender Spieldauer auch einige negative Dinge auf. So ist z. B. der Zwei-Spieler-Modus eher schwach, da hier der eine Akteur die Steuerung übernimmt, während dem anderen die Aufgabe des "Schlagmannes" zukommt, was nicht unbedingt sehr motivierend ist. Leider kann

ROOTS



Das Spielprinzip erinnert deutlich an Mario Kart oder Street Racer. Technisch jedoch greift B.C. Racers auf die 3D-Grafik-Engine von Spielen wie Thunderhawk oder Battle-corps zurück.



Jede Menge grafische Gags halten Euch bei Laune.

keiner der insgesamt 32 Kurse einzeln angewählt werden, außerdem werden keine Rundenzeiten eingeblendet. Für Rennspiel-Freunde mit Sicherheit einige kleinere Mankos.

Stephan Girlich

INFO BITS

Rennspiel
CD, 1-2 Spieler
deutsche Texte
Paßwort

GRAFIK 087
SOUND 082
FUN 086

Sega Neuheiten



Schnelle Polygongrafik setzt das Geschehen am Tisch sehr gut spielbar in Szene. Verschiedene Spielvarianten, 14 Trickschüsse und die Möglichkeit sich die Kugelkonstellationen aus verschiedenen Blickwinkeln (man kann die Perspektive frei wie mit einer Handkamera frei wählen) anzusehen, Snooker ist immer für ein schnelles Spielchen gut, besonders im Zwei-Spieler-Modus. cm

Mega Drive • Virgin • ca. DM 120,-

Grafik 78% Sound 45% Fun 73%

Star Wars Chess



Sturmtruppen, Walker, der Emperor und natürlich Darth Vader stehen Luke Leia, Han Solo und Konsorten auf dem Schachbrett gegenüber. Wird eine Figur geschlagen, gibt es verschiedene kleine Animationen zu bewundern, z. B. Licht-

schwertduell. Auf Dauer erweisen sich aber die gut gemeinten Aktionen als langweilig und öde. Auch die Routinen des Schachprogramms selbst sind nicht besonders stark und stellen für jeden einigermaßen trainierten Schachspieler keine Schwierigkeit dar. cm

Mega CD • Mindscape • ca. DM 130,-

Grafik 70% Sound 75% Fun 35%

Mega Turrican

Turrican, einstiger Kult-Roboter vom Amiga, kämpft sich in der Umsetzung des ersten Teils durch 12 Levels mit zahlreichen Aliengegnern. Verschiedene Waffen-Power-Ups wie Streuschüsse und Laserka-

nonen können aufgesammelt werden, Aufzüge transportieren den Blechkameraden in höhere Levels, Kanister verbergen Extras. Obwohl die Qualität für ein 4 MBit-Modul überrascht, herrscht leider Mangel an neuen Ideen. Hier kann Mega Turrican mit modernen Shoot'em Ups nicht mehr ganz mithalten. cm

Mega Drive • Factor5/Sony • ca. DM 110,-

Grafik 70% Sound 65% Fun 65%



Super Punch Out

Herrliches Remake

■ Hersteller: Nintendo . Preis ca.: DM 149,- ■

1985 erschien der Automat in den Spielhallen, drei Jahre später begeisterte die geniale NES-Version unter der zugkräftigen Mithilfe von Mike Tyson alle Sportspiel-Freaks, nun schickt sich das SNES-Remake an, auch im 16 Bit-Bereich für Boxspiele neue Maßstäbe zu setzen.

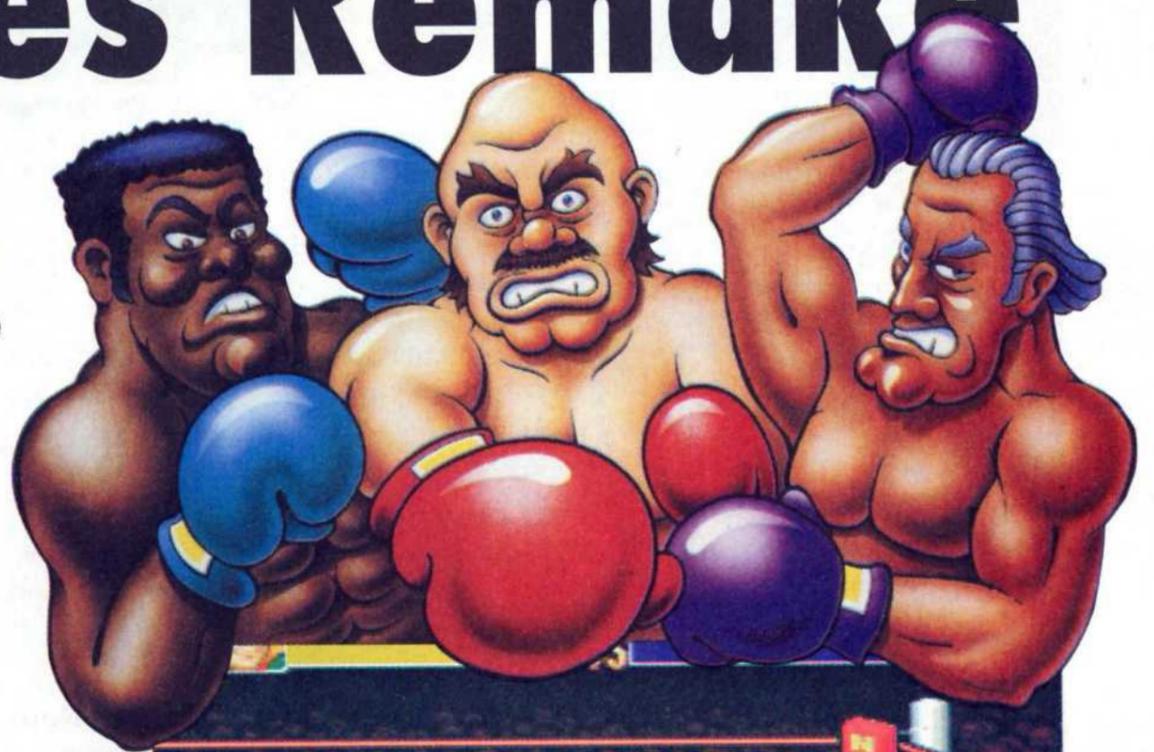
Ihr übernehmt die Rolle eines Box-Neulings, der insgesamt 16 Gegner ins Land der Träume schicken muß, um sich den heißersehten Weltmeisterschaftsgürtel umhängen zu können. Dies geschieht wie bei den meisten Nintendo-Games in kleinen Schritten. In den vier Meisterschaftsgruppen (Minor Circuit, Major Circuit, World Circuit und Special Circuit) warten jeweils vier Boxer auf Euch, zu Anfang könnt Ihr jedoch nur den leichtesten Schwierigkeitsgrad anwählen. Erst wenn Ihr alle Gegner, ohne auch nur einen Fight verloren zu haben, besiegt habt, könnt Ihr in die nächsthöhere Stufe einsteigen. Diese Zwischenstände merkt



sich das Modul dank eingebauter Batterie übrigens für insgesamt acht Spieler, desweiteren werden Kampf rekorde, schnellste K.o.s und Tastenbelegung festgehalten.

Durchsicht schafft Durchblick

Die Bewegungsfreiheit Eures Boxersprites beschränkt sich auf Ausweichmanöver nach links oder rechts, frei im Ring herumlaufen ist leider nicht gestattet. Das Bild zeigt Euren Kämpfer



● Dragon Chan startet waghalsige Aktionen vom Seil, bei denen Ihr Euch nur ducken müßt.

* Biker Mice From Mars



Abgefahrenes Motorradrennen aus isometrischer 3D-Perspektive. Die Tuningmöglichkeiten wirken sich zu wenig auf das Fahrverhalten aus. Die Strecken sind zu monoton, zudem ist das Extrawaffensystem unfair. Der Zwei-Spieler-Modus motiviert nur kurzzeitig. **sg**
Super NES • Konami • ca. DM 130,-

Grafik 60% Sound 62% Fun 64%

* Bonker

Disneys wenig bekannter Toon-Cop namens Bonker jagt in bekannter Jump & Run-Manier Schwerverbrecher. Neben der Hüpferei kann er noch einen kurzzeitigen Sprint einlegen oder mit verschiedenen Bomben schmeißen. Die Technik bewegt sich auf ordentlichem Disney-Niveau und

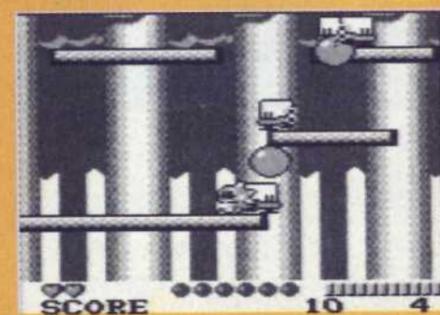


das Gameplay ist gut, wobei der Schwierigkeitsgrad etwas hoch angesetzt wurde. **us**

Super NES • Capcom • ca. DM 129,95

Grafik 71% Sound 70% Fun 72%

* Bubble Bobble 2



Fortsetzung des legendären Plattformspiels. Als Dino müßt Ihr jeweils in einem Bild sämtliche

Feinde in Blasen verwandeln und anschließend zerstören. Witzige Items und große Endgegner sorgen für Abwechslung. Ein simples, kurzweiliges und motivierendes Spiel, das für längere Bahnfahrten ideal ist. **us**

Game Boy • Taito • ca. DM 69,95

Grafik 61% Sound 55% Fun 74%

* Daze befor Christmas

Ein Jump & Run-Spiel speziell für die feierlichen Tage. Als Weihnachtsmann hüpfet Ihr durch die Gegend, sammelt Geschenke ein und werft sie in Schornsteine. Hübsche Grafik, niedriger Schwierigkeitsgrad und ein einfallsloses



● **Bear Hugger solltet Ihr nur ins Gesicht schlagen, bei Körpertreffern streckt er Euch nur die Zunge raus.**

von hinten, den Kontrahenten immer fest im Blick. Durch eine transparente Darstellung Eures Alter Egos habt Ihr aber Euer Gegenüber jederzeit bestens im Blick und könnt dadurch alle Angriffe rechtzeitig erkennen. Grafisch werden sicher keine Bäume ausgerissen, jedoch sind alle Charaktere relativ groß und witzig in Szene gesetzt. Die verschiedenen Schläge werden über zwei Feuerknöpfe, meist in Verbindung mit dem Steuerkreuz, ausgelöst. Neben gewöhnlichen Uppercuts, Hooks und Links-Rechts-Kombinationen habt Ihr auch die Möglichkeit zweier Super Moves. Dazu müßt Ihr die am unteren

Fiese Tricks

Mad Clown schmeißt mit Jonglierbällen nach Euch, Masked Muscle spuckt Euch gar in die Augen.



Bildrand befindliche Energieleiste durch eine möglichst hohe Trefferquote auffüllen. Sobald dies der Fall ist, blinkt ein entsprechendes Symbol auf und Ihr könnt Eure Hammerschläge

VIEWPOINT

Super Punch Out ist ein Fun-Boxing-Game allererster Güte. Grafik und Sound kann man zwar nicht als das Nonplusultra bezeichnen, das Gameplay dagegen schon. Der Box-Neuling gehorcht willig Euren Joypad-Befehlen, allen Gegnern ist mit etwas Geschick beizukommen, und durch die grundlegend verschiedenen Kampfstile ist auch auf lange Sicht für Motivation gesorgt. The new 16-Bit-Champion!



Stephan Girlich



Leveldesign machen diesen Titel nur für die Jüngsten interessant. **us**
Super NES • Sunsoft • ca. DM 129,95

Grafik 72% Sound 60% Fun 53%

✘ Demon's Crest

Ein Monster als Star eines Actionspiels. Mittels Feueratem und Flugfähigkeiten muß Firebrand üble Geschöpfe der Unterwelt vernich-

ten. Eine 3D-Oberwelt, Shops und Verwandlungsmöglichkeiten sor-

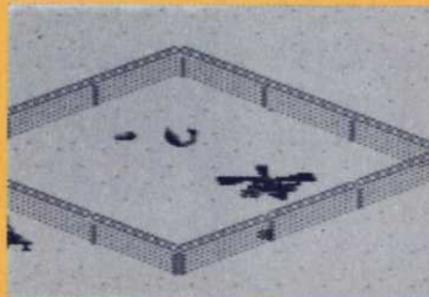


gen für Rollenspiel-Atmosphäre. Technisch streckenweise brillant (malerische Hintergründe, düstere Musik), hochmotivierend aber ultraschwer und viel zu kurz. **us**
Super NES • Capcom • ca. DM 129,95

Grafik 85% Sound 80% Fun 78%

✘ Desert Strike

Als Spezialagent fliegt Ihr mit einem Helikopter über feindliches Terrain und müßt strategisch wichtige Ziele zerstören. Begrenzter



Vorrat an Munition und Waffen sorgt für die taktische Note. Sehr komplex, auf dem Game Boy allerdings unübersichtlich (Schüsse kaum zu erkennen). Durch Doppel-

belegung der Tasten umständlich in der Steuerung. **us**

Game Boy • Ocean • ca. DM 69,95

Grafik 71% Sound 61% Fun 67%

✘ Fievel goes West

Der Zeichentrick-Mäuserich in einem konventionellen Jump & Run-Spiel. Mit seiner ausbaufähigen Korkenpistole erobert Fievel den

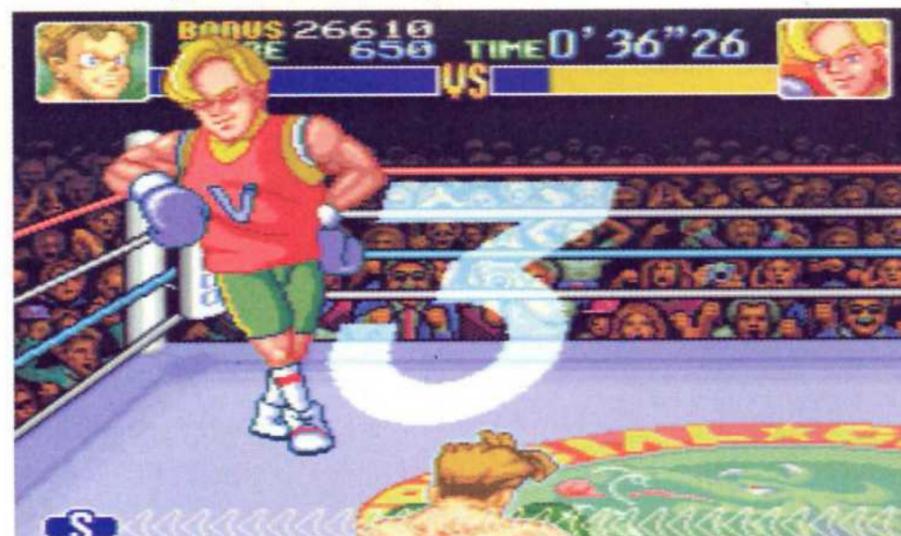




● **Narcis Prince ist ein selbstverliebter Kämpfer, der...**



...allerdings hart zuschlagen kann.



ansetzen. Drückt Ihr den Feuerknopf etwas länger, donnert Ihr Eurem Gegner einen mächtigen Haken ans Kinn, durch mehrmaliges kurzes Drücken löst Ihr

eine ultraschnelle Schlagkombination aus, die nur schwer abgewehrt werden kann. Vor allem die Konkurrenten der niedrigsten Stufe sind mit diesen



● **Gabby Jay ist nicht mehr als ein Opfer.**

Power-Schlägen relativ leicht ins Land der Träume zu schicken. Bei den schweren Brocken ist jedoch Vorsicht geboten, da Ihr kurzzeitig ohne Deckung dasteht und so extrem anfällig für Konteraktionen seid. Bei den meisten Gegnern überlaßt Ihr aber sowieso diesen die Initiative und versucht, deren Taktiken vorrangig mit geschicktem Ausweichen und präzisiertem Kontern beizukommen. Dabei müßt Ihr aufpassen, nicht von einer unfairen Aktion überrascht zu werden. So spuckt Euch z.B. der Masked Muscle in die Augen, so daß Ihr einige Zeit im Dunkeln tappt, gegen den Mad Clown müßt Ihr Euch dagegen vor Jonglierbällen in acht nehmen. Aber auch die anderen Fighter haben allesamt spezielle Moves im Repertoire, die Euch, wenn Ihr sie nicht rechtzeitig blocken könnt, einiges an Lebensenergie kosten. Trotzdem ist Super Punch Out in keinsten Weise unfair, da jedem Schlag durch schnelle Reaktionen ausgewichen werden kann. Seinen eigenen Kampfstil ent-

wickelt man am besten im Time Attack-Modus, in dem Ihr die Gegner der durchgespielten Runden einzeln herausfordern könnt und nur versucht, diese möglichst schnell auf die Bretter zu schicken.

Stephan Girlich

INFO BITS

Fun-Sport-Spiel
16 Mbit
1 Spieler
Batterie
16 verschiedene Kämpfer

GRAFIK
080

SOUND
071

FUN

082

Goldenen Westen in abwechslungsreichen Levels, die nur bekannte Ideen bieten. Der Schwierigkeitsgrad wurde dabei sehr hoch angesetzt, was angesichts des geringen Umfangs auch notwendig war. us

Super Nintendo • Hudson Soft • ca. DM 119,95

Grafik 65% Sound 64% Fun 69%

✦ Heberekes Popoon

Hinter dem exotischen Namen verbirgt sich ein weiterer Columns/Mean Bean Machine-Verschnitt: jeweils zwei herunterfallende Bohnen sind so zu ordnen, daß sie eine gleichfarbene Kette bilden. Neben der typischen Japano-Auf-

machung fallen der hohe Schwierigkeitsgrad und die relativ begrenzten Handlungsmöglichkeiten auf. us



Super Nintendo • Sega • ca. DM 129,95

Grafik 51% Sound 55% Fun 71%

✦ Itchy & Scratchy

Kater Itchy muß einen Ball mit möglichst wenig Schlägen in



gekonnter Golf-Manier durch insgesamt neun Levels peitschen. Kommt der Mäuserich Scratchy an, solltet Ihr ihn mit einer von zahlreichen Waffen kaltstellen. Die bescheidene Technik und der stereotype Spielablauf plazieren das Spiel im unteren Drittel. us

Game Boy • Acclaim • ca. DM 69,95

Grafik 49% Sound 45% Fun 40%

✦ Itchy & Scratchy

Das derbe Katz und Maus-Gespann zeigt in Tom und Jerry-Manier, was sie am besten können: Draufhauen in über 30 Variationen. Neben der Klopperei muß der Mäuserich noch leckere Käsestücke einsammeln, um den nächsten Level zu erreichen. Stupidus Gehopse, das technisch nicht mehr





Der ewig junge Mickey und sein Herzblatt Minnie begeben sich erneut als Verwandlungskünstler auf eine gefährliche Reise. Kater Karlo hat wieder zugeschlagen...

Mickeys Verwandlungskünste



Im Standard-Look hat Mickey beide Hände frei, so daß er betäubte Feinde einsammeln und als Wurfgeschöß verwenden kann.



Dank dem Holzpferd kann Mickey als Cowboy besonders hoch springen. Seine Korkenpistole ist zudem eine wirkungsvolle Waffe gegen die Feinde.



Mit dem Haken kann sich der Safari-Mickey an sogenannten „Schwing-Blöcken“ festhalten, und auch die Mauern können erklommen werden.



Im Staubsauger-Outfit werden kleinere Plagegeister einfach weggesaugt. Allerdings benötigt das Gerät Batterien, die Ihr unterwegs einsammeln müßt.

Magical Quest 2 - The Great Circus Mystery

Katz und Maus-Spiel

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

Mit einem harmlosen Besuch des örtlichen Zirkus fing alles an: Statt den erhofften Clowns und Akrobaten fanden Mickey und Minnie nur eine trostlose Leere sowie einen enttäuschten Goofy vor, der den beiden verdutzten Mäusen erklärte, daß der gesamte Zirkus von Kater Karlo entführt wurde. Dies bildet den etwas dürrtigen Hintergrund und ist der Anlaß zu einer weiteren Mainstream-Hüpferei. Mickey und Minnie Maus müssen mittels Verwand-

lungskünsten insgesamt sechs abwechslungsreiche Levels überstehen.

Ein Kinderspiel?

Die gesamte Aufmachung ist, wie bei Disney-Lizenzen nicht anders gewohnt, wieder einmal zuckersüß: Seichte Musikstücke, die glatt einer Spieluhr entliehen sein könnten, sowie Szenarien überwiegend in Pastellfarben bestimmen die technische Seite bei diesem Jump & Run-Titel. Inmitten dieser Aufmachung turnt



● Mickey kann sich im Safari-Look an Mauer- und Felsvorsprüngen entlanghangeln.

ganz zeitgemäß umgesetzt wurde (hölzerne Animation).

Super NES • Acclaim • ca. DM 119,95

Grafik 48% Sound 45% Fun 38%

✦ Kick Off 3

Statt aus der Vogelperspektive steuert Ihr Eure Kicker diesmal von der Seite, mittels Trainingsprogramm erlernt Ihr die Steuerung. Kick Off 3 bietet alles, was zu



einem echten Fußballspiel gehört, ist jedoch technisch nicht ganz ausgereift und kann nur mit einer mittelmäßigen Zuschauerkulisse aufwarten, so daß ein Platz im dichtgedrängten Mittelfeld übrig bleibt.

Super NES • Anco • ca. DM 139,-

Grafik 68% Sound 50% Fun 72%

✦ Kid Clown

In isometrischer Darstellungsweise düst der Kid Clown einer brennenden Lunte hinterher. Auf dem Weg zur Bombe müßt Ihr vier Kartensymbole einsammeln (sonst muß der Level wiederholt werden) und zahlreichen Hindernissen auswei-



chen. Originell, technisch sauber und ordentlich schwer, nur die Steuerung und der geringe Umfang geben Anlaß zur Kritik. us

Super NES • Kemco • ca. DM 129,95

Grafik 75% Sound 65% Fun 76%

✦ Magic Boy

Hüpfspiel kindergerecht verpackt. Ein Zauberlehrling muß in häpp-

chenweise präsentierten Levels sämtliche Feinde mit seinem Zauberstab betäuben und anschließend in seinem Sack verstauen.



Dabei ist Tempo angesagt, da die Tiere sonst wieder ausbüchsen. Simpel, wenig Abwechslung und technisch bieder. us

Super NES • JVC • ca. DM 129,95

Grafik 52% Sound 50% Fun 51%



● Der erste Level spielt sich noch beim mysteriösen Zirkus ab.

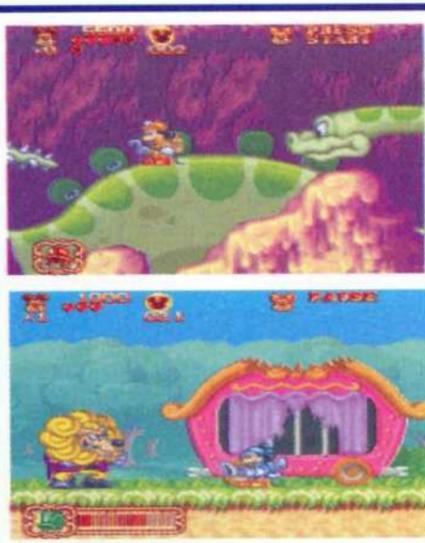
VIEWPOINT

Für meinen Geschmack eine Spur zu routiniert, was Cap-com da abgeliefert hat. Bis auf den Zwei-Spieler-Modus und ein paar neue Verwandlungsmöglichkeiten hat sich gegenüber Magical Quest so gut wie nichts verändert. Außerdem mag das Abenteuer manchem zu kurz und zu einfach erscheinen, denn bereits nach wenigen Stunden dürfte Kater Karlo die Waffen endgültig strecken. Das Paßwortsystem macht somit nur wenig Sinn.



Ulf Schneider

Ihr wahlweise mit Mickey oder Minny alleine oder zu zweit durch die farbenfrohen Levels. Anfangs wandert Ihr noch im Standard-Look durch die Abschnitte, doch im Laufe des Spiels erhaltet Ihr wie beim Vorgänger einige neue Kostüme dazu, die auch neue Fähigkeiten verheißen. So kriegt Ihr im ersten Level beispielsweise gleich einen patenten Staubsauger in die Hand gedrückt, der kleinere Feinde rigoros aufsaugt und zu



Kater Karlos Handlanger

Jeder Level wurde mit einem Zwischen- und einem größeren Endgegner ausgestattet. Das Angriffsschema reicht von recht simpel bis durchaus raffiniert, wobei selbst mittelmäßig begabte Videospiele die meisten Bosse auf Anhieb knacken dürften.



Silbermünzen verarbeitet, die man in einem Shop gegen hilfreiche Items eintauschen kann. Im weiteren Verlauf des Aben-

teuers erhaltet Ihr zudem noch eine Cowboy- sowie eine Safari-Ausrüstung, jeweils ausgestattet mit individuellen Einsatzmöglich-



● Um Schatztruhen problemlos öffnen zu können, müßt Ihr einfach das Zugseil ansaugen.

Top Games

Super Nintendo		Mega Drive	
Blackhawk	109,-	NHL Hockey 95	119,-
Bomberman 2	109,-	Rise of the Robots	139,-
Donkey Cong C.	134,-	Secret of Mana	109,-
Earthworm Jim	129,-	Soulblazer	114,-
Indiana Jones	129,-	Star Wars 3	129,-
Lion King	129,-	Street Racer	114,-
Lord of the Rings	109,-	Syndicate	119,-
		Earthworm Jim	119,-
		FIFA Soccer 95	109,-
		Lion King	119,-
		Rock'n Roll Racing	109,-
		Soleil	119,-
		Sonic & Knuckles	109,-
		Urban Strike	109,-

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

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

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

✘ Monster Max



In isometrisch dargestellten Räumen muß Monster Max mit Hilfe der weit über 20 Items kleinere Geschicklichkeits- und Puzzle-Aufgaben erledigen, um den Ausgang zu erreichen. Die gelungene 3D-Perspektive und das innovative Gameplay machen es zu einem

der interessantesten Erscheinungen des Jahres für den Game Boy. us
Game Boy • Titus • ca. DM 69,95

Grafik 78% Sound 72% Fun 80%

✘ Mr. Nutz

Ein Eichhörnchen als Star in einem Jump & Run-Spiel. Neben Kopfsprüngen könnt Ihr die Feinde noch mit Äpfeln bewerfen. Das



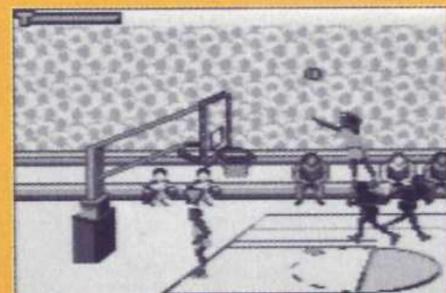
Leveldesign wirkt durchdacht und birgt Geheimnisse. Neben der guten Technik (große Sprites) gehört der hohe Schwierigkeitsgrad zu den Besonderheiten von Mr. Nutz. sg

Game Boy • Ocean • ca. DM 69,95

Grafik 71% Sound 72% Fun 71%

✘ NBA Jam

Basketball-Action pur: Im schnellen Spiel zwei gegen zwei müßt Ihr mit Pässen und Würfeln innerhalb kürzester Zeit möglichst viele Körbe erzielen. Turbokraft, viele US-Teams und spektakuläre Dunks zeichnen diese unkomplizierte Korbwerferei aus. Insgesamt ein



technisch passables Sportspiel mit ordentlicher Spielbarkeit. us

Game Boy • Acclaim • ca. DM 69,95

Grafik 65% Sound 61% Fun 65%

✘ NHL Hockey '95

Ein mißlungenes Update der Referenz 1994. Play Offs, Shoot Out fehlen bei den Modi, eigens kreierte Spieler sowie edierte Linien sind nach dem Ausschalten futsch, und



● In dieser Szene ist Tempo angesagt, will man nicht vom steigenden Wasser zerdrückt werden.

keiten (siehe „Mickey's Verwandlungskünste“). Aber auch mit stinknormalen Klamotten steht Euch eine besonders hilfreiche Technik zur Seite. So können harmlosere Gegner, nachdem Ihr sie mit einer Po-Attacke betäubt habt, aufgesammelt und wunderbar als Wurfgeschosse mißbraucht werden. Zum Werfen eignen sich die verschiedenfarbigen Blöcke, wobei die Steine in erster Linie als Plattformen dienen.

Sammeln, was das Zeug hält

Neben den Standard-Pick Ups, wie Energieauffüllern, Bonus-

punkten oder Extraleben, bietet Magical Quest 2 auch ein paar praktische Items der ungewöhnlichen Art an. Ein sogenannter Time Block beispielsweise friert für kurze Zeit sämtliche Gegner ein, was zu einer oft willkommenen Verschnaufpause führt. Interessant sind auch die zahlreichen Stern-Blöcke, da sich hinter ihnen mitunter eine Geheimtür zu einem Shop oder einem Bonusraum versteckt. In solchen Bonusräumen winken meistens große Schatztruhen, die nur durch einen kräftigen Zug an einem Seil zu öffnen sind (was nicht immer ganz ein-



● Kleinere Dialoge sorgen für eine Prise Atmosphäre.

fach ist). Wer indessen seinen Staubsauger in Betrieb halten möchte, sollte sich nach Batterien umsehen, da Euch nur begrenzt Strom zur Verfügung steht (gleiches gilt für die Kornpistole beim Cowboy-Kostüm). Das mit Abstand wichtigste Item dürfte jedoch das große Herz sein, da sich mit diesem Gegenstand Eure Lebensenergie-Leiste um jeweils ein kleines Herz erhöht und Ihr somit den wachsenden Anforderungen gerecht werdet. Es empfiehlt sich übrigens aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrads, unendlicher Conti-

nues und des Paßwortsystems, den Schwierigkeitsgrad gleich zu Beginn auf HARD zu stellen, wenn man sich die Spannung etwas länger erhalten möchte.

Ulf Schneider



● Die Oberwelt im Überblick!

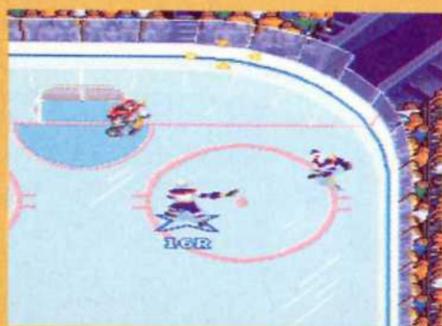


● Die Goldstücke wird man im Laden los!

INFO BITS

Jump & Run, 12 Mbit,
2 Spieler gleichzeitig, 6 Levels,
niedriger Schwierigkeitsgrad,
Paßwortsystem,
Unendliche Continues

GRAFIK 87%
SOUND 87%
FUN 87%
87%



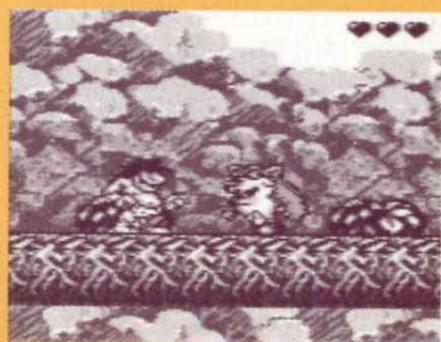
Schüsse lassen sich nicht antäuschen, dies alles, obwohl es die Anleitung verspricht. **sg**

Super NES • Electronic Arts • ca. DM 149,-
Grafik 75% Sound 55% Fun 71%

Prehistoric Man

Ein Trottel aus der Steinzeit hüpf und prügelt sich durch eine Handvoll Levels und muß dabei einen

versteckten Gegenstand mitnehmen, um einen bildschirmfüllenden Endgegner attackieren zu dürfen.



Die Grafik ist detailliert und lustig animiert, der Sound treibend, letztlich ist die Hüpferei aber zu kurz geraten. **us**

Game Boy • Titus • ca. DM 69,95
Grafik 74% Sound 72% Fun 66%

Super Pinball



Eine wirklich realistische Flipper-Simulation. 3 verschiedene Flipper bieten alles, was man aus der Spielhalle her kennt (inklusive Multiball). Negativ zu bewerten ist, daß sämtliche drei Spielflächen die selben Ideen und Soundeffekte bieten. Außerdem geht die CPU in die Knie, wenn Ihr mit Multiball

(drei Kugeln) auf dem Flipper spielt. **us**

Super NES • Sega • ca. DM 99,95
Grafik 57% Sound 51% Fun 63%

Radical Rex



Man nehme einen surfboardbegeisterten Dinosaurier, ein Kilo Super Mario sowie eine Prise Sonic, und fertig ist das solide Jump & Run-

Vergnügen. Das Leveldesign geht insgesamt in Ordnung, und auch die Technik liegt über dem Durchschnitt. 1994 erwartet man ein bißchen mehr Originalität. **us**

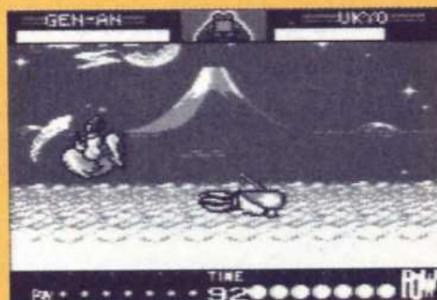
Super NES • Beam Software • ca. DM 119,95

Grafik 66% Sound 58% Fun 65%

*** Samurai Shodown**



Hartes Beat 'em Up-Spiel mit fernöstlichen Waffen. Stolze 12 Kämpfer plus Endgegner müssen in die Knie gezwungen werden. Jeder Fighter verfügt außer-



dem über mehrere Special Moves. Da auch die Spielbarkeit für Game Boy-Verhältnisse sehr gut ist, gehört SS mit zu den besten Prügelspielen auf diesem Handheld. **us**

Game Boy • Takara • ca. DM 69,95

Grafik 76% Sound 75% Fun 80%

*** Super Chase HQ**

Rennspiel zum Abgewöhnen: Als Cop düst Ihr über die Highways, um eine Gangster-Karre zu stellen. Von Fahrverhalten kann hier keine Rede sein (nur simples Ausweichen

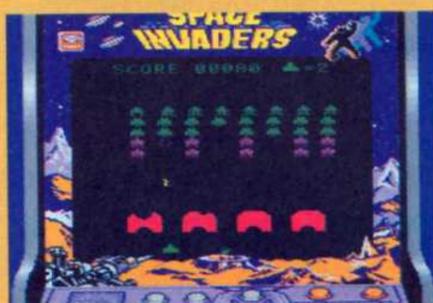


von Autos). Das Spiel ist zudem nach nicht einmal einer halben Stunde gelöst und besitzt eine ewig gleiche Minimal-Grafik sowie nervende Fahrgeräusche. **us**

Game Boy • Taito • ca. DM 69,95

Grafik 34% Sound 32% Fun 19%

*** Super Space Invaders**



Der Urvater im Original-Gewand. Aliens wandern im Gleichschrittmarsch auf die Erde zu und müssen abgeschossen werden, damit sie nicht den Boden erreichen. Mit dem SGB kann sogar die SNES-

Version gespielt werden, die einen Zwei-Spieler-Modus bietet. **us**

Game Boy • Taito • ca. DM 69,95

Grafik 21% Sound 11% Fun 59%

*** The Brainies**



Denkspiel: „Einfach, aber oho!“. Vier flauschige Brainies müssen durch geschicktes Ziehen auf markierte Plätze gesetzt werden. Da die Kuscheltiere so weit über den Screen wandern, bis ein Hindernis auftaucht, ist genaues Planen nötig, zumal ein Zeitlimit für Panik sorgt. Unspektakuläre, aber fesselnde Puzzlegranate. **us**

Super NES • Titus • ca. DM 129,95

Grafik 49% Sound 54% Fun 70%

*** Hurricanes**

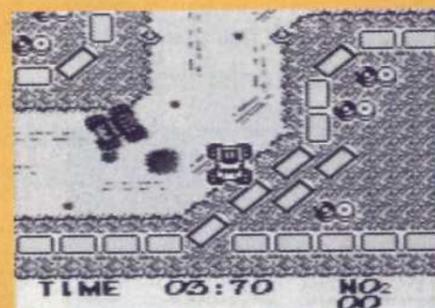


Ihr joggt mit einem Freizeitkicker durch viele Levels und schießt mit dem Leder die Feinde aus dem Weg. Technisch wie spielerisch wirkt alles hingeschludert: Düdel-sound, Spar-Animation, ödes Levelsdesign, lächerliche Endgegner. Nein danke! **us**

Super NES • US Gold • ca. DM 149,95

Grafik 48% Sound 45% Fun 40%

*** USHRA Monster Trucks**



Mit Ami-Trucks brettet Ihr in der Vogel-Perspektive über staubige Rennstrecken. Habt Ihr die Qualifikation geschafft, dürft Ihr um Plätze und Kohle fahren, die Ihr in Ever Gefährt stecken müßt. Ein spaßiges Rennspiel mit vielen Strecken. **us**

Game Boy • Acclaim • ca. DM 69,95

Grafik 58% Sound 55% Fun 63%

RISE OF THE ROBOTS

JETZT FLIEGT EUCH DAS BLECH WEG!

Jetzt erwartet Dich der absolute High Tech-Hammer: RISE OF THE ROBOTS - mit 32 MEGS*), phänomenaler 3D-Grafik und fließenden Bewegungen in Echtzeit. Und das bei einem Beat 'em up! Gibt's nicht? Gibt's doch! Aber jetzt heißt es nicht mehr Mann gegen Mann, sondern Metall gegen Metall. Denn bei RISE OF THE



Phänomenale 3D-Grafik

ROBOTS steuert Ihr einen Kampf-Cyborg, der die Aufgabe hat, durchgeknallte Artgenossen systematisch auszuschalten. Kein leichtes Unternehmen, aber ein Riesenspaß. Denn neben der gigantischen Grafik gibt's auch voll digitalisierte Filmsequenzen und einen Super-Soundtrack von Queen-Legende Brian May. Doch das Beste zum Schluß: die wahnsinns Kampf-Action. Jeder Roboter hat seinen eigenen Kampfstil und es gibt eine Vielzahl von Schlägen und Tritten zur Auswahl. Dabei könnt Ihr im Solo-Modus gegen einen ganzen Haufen von Gegnern antreten, oder Euch im Duell-Modus zu zweit die Schaltkreise raus-hauen. Wer also 1A Grafik und maximalen Spielespaß will, muß einfach RISE OF THE ROBOTS haben!



Atemberaubende Kampf-Action

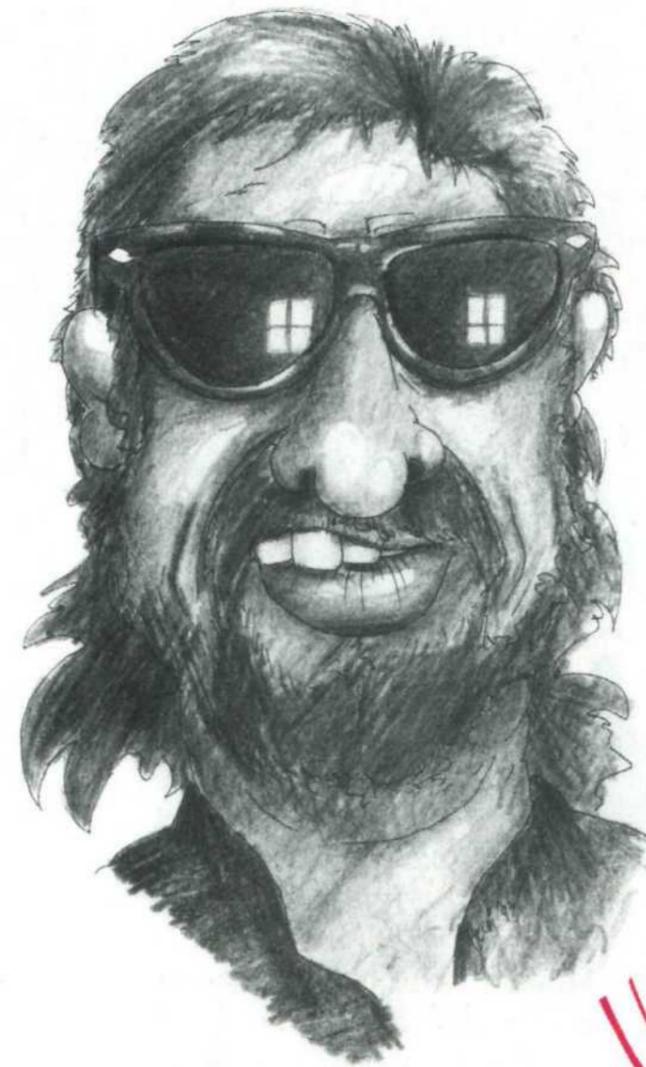
*) 24 MEG auf Mega Drive



MIRAGE

Acclaim Entertainment GmbH

A 3 CYBORG ILLUSTRATION, RISE OF THE ROBOTS™ © 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment. © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.



Hier also die letzten Bewerberinnen um unseren Titel der „Miss Joystick“. Wenn Ihr mir in den nächsten vier Wochen bitte Eure Wahl schriftlich zukommen lassen könntet, damit ich diese Preise endlich vom Schreibtisch bekomme? Damit es sich auch lohnt und das Porto besser ausgenutzt wird, wäre ich auch nicht böse, wenn Ihr die Gelegenheit nutzen und gleich einen Leserbrief mit beilegen würdet. Ansonsten hoffe ich, daß Ihr die Feiertage gut überstanden habt und mir mein Magengeschwür noch für ein weiteres Jahr Leserbriefe Zeit gibt. Da man sich für das neue Jahr immer etwas vornehmen soll, nehme ich mir auch etwas vor: Eure Briefe. Und dabei will ich versuchen, weniger zu rauchen - vor Wut.

Der Eure bis die Hölle gefriert: Rainer Rosshirt

Die Miss Joystick-Kandidaten

Ann-Christin aus Schwerin sieht man es nicht an, daß sie schon 17 sein soll.



Mona Lisel?
Nein - Steffi aus Lüssow.
Lisa aus Rostock hat tolle Füße:
oben braun, unten schwarz.



TURBO

Salve Rex Romanus!
Neu und verbessert (der Name, nicht der Spruch)! Dann wollen wir mal den formalen Kram hinter uns bringen. Also: Play Time... Blah... Blubb... toll... seier.. super Layout, und anbei mein Beitrag für die Aktion „Rubel für Rainer“. Ja - es sind Pfennige, keine Rubel. So, aber nun habe ich erst einmal ein paar, nein, mehrere Fragen aus der Rubrik per... äh... Diverses.
1. Obwohl ich nun seit längerem einen PC habe, benutze ich meinen kleinen, zehn Jahre alten 64er immer noch zum Arbeiten und Spielen. Ist die Flash 8 Turbokarte wirklich so gut unter Geos? Achtfache Geschwindigkeit erscheint mir ziemlich utopisch. Deine Meinung?
2. Gibt es Kingsoft noch? Man hört und sieht so wenig von denen?
3. Wie ist das nun mit XXXX? Angeblich soll es ja auf dem Index stehen, trotzdem steht immer noch XXXX und XXXX 2 zum Verkauf in den Anzeigen der großen Versandhäuser. Erklär mal.

Einen oder zwei Brocken muß ich aber noch absondern. Hat sich Masterchen oder Herr Blatt noch einmal gemeldet? Drückt doch einmal ein Sonderheft „Die schlechtesten Leserbriefe der Play Time“. Ihr solltet Hermann abschaffen! Der ruiniert Euren guten Ruf!

Dein treuer Diener: Tim Albers

P.S. Falls noch zufällig das eine oder andere PC-Spiel bei Euch Staubfänger spielt (es kann auch ruhig Rebel Assault sein), dann könnt Ihr mir es schicken. Bei mir gibt es noch jede Menge Staub zu fangen.

1. Ich habe in dem Artikel von achtfacher Geschwindigkeit geschrieben und stehe eigentlich (nahezu) immer zu dem Zeug, das ich verzapfe. Wie wäre es mit einem Deal? Ich frage den Hersteller, ob er das Teil wirklich zurückhaben will. Sollte es nicht der

Fall sein (was ich mir durchaus vorstellen kann), betritt es umgehend die wundersamen Wege der Post in Deine Richtung. Dafür erhalte ich endlich mal einen geistreichen Leserbrief von Dir nebst eifriger Lobhudelei auf mich und die Flash 8.

2. Es wäre mir neu, daß die Büros von Kingsoft nicht mehr die Straßen von Aachen zieren sollten.

3. XXXX steht auf dem Index - daran gibt es nix zu rütteln. XXXX 2 ist davon allerdings (noch?) nicht betroffen. Wenn nun via Anzeige XXXX angeboten wird, ist es eigentlich nicht rechtens, aber - wie sagt der Volksmund? Wo kein Kläger, da kein Richter. Häng das nicht an die große Glocke, die Jungs und Mädels von der BPS sind eh schon total

überarbeitet und bräuchten einen längeren Urlaub. Nein... das habe ich nicht zynisch gemeint. Ich liebe die BPS, die das Abendland vor dem völligen Versinken in die Barbarei bewahrt.

Leider habe ich Masterchen und den guten Herrn Blatt verschreckt - keiner hat es übers Herz gebracht, noch einmal zu schreiben. Ich vermisse die beiden! Ein Sonderheft mit Leserbriefen wäre schon denkbar, falls es sich verkaufen lassen würde (an mir soll es nicht liegen). Sollte es aber ein Flop werden, würde mein geliebter Chef Red mindestens einige Organe von mir als Brandopfer fordern. Da die Anzahl meiner entbehrlichen Organe doch arg begrenzt ist, würde ich momentan noch gerne

von dieser famosen Idee Abstand nehmen. Zum 246ten Mal möchte ich noch betonen, daß wir (und die meisten Leser) Hermann gut finden. P.S. Den bedenklichen Zustand Deines Zimmers außer acht lassend, würde ich Dir noch raten, nun aber nicht unverschämt zu werden.

RAINACHTSMANN

Dies ist die Geschichte des Rainachtsmann:

Es war einmal vor langer Zeit in einem Land gleich um die Ecke, da lebte Rainer R. Er war nicht sehr bekannt, was wahrscheinlich daran lag, daß keiner wußte, daß er in Wirklichkeit der Rainachtsmann war. Jedes Jahr, eine Nacht vor Weihnachten, stieg er in die Zimmer der Kinder und legte ihnen Computerspiele vor die Betten. Doch



eines Tages hatte er Pech: die Geschenke hatte er schon verteilt, da rutschte er aus, und ein paar Kinder wachten auf. Rainer wollte schnell verschwinden, doch die Kinder stürzten sich auf ihn und fesselten ihn. Ein Kind sagte: „Wenn man den Rainachtsmann fängt, darf man ihm Fragen stellen! Hat die Play Time vor, in einer der nächsten Ausgaben ein Poster von Hermann zu bringen?“ Ein anderes Kind fragte: „Wie viele Pfennige verdienst Du, und an welchen Spielen wird momentan für das Ultra 64 programmiert? Ich habe auch im Newsflash der Play Time 1/95 von den neuen Disketten für den PC gelesen, die das 50fache der Datenmenge einer normalen 3,5"-Diskette speichern kann. Wieviel kostet da ein Laufwerk dazu?“ Und jetzt kann Rainer entscheiden, ob er in der nächsten PT den Brief abdruckt und die Fragen beantwortet (in diesem Fall lassen ihn die Kinder frei), oder auch nicht (in diesem Fall werden ihn die Kinder in ihrem Kleiderschrank einsperren). Sie wollen übrigens auch, daß er mir ein Spiel für meinen PC schenkt!

Philipp Weiser

Ein Poster von Hermann ist momentan (mein Chef Red liebt Überraschungen) nicht geplant - über mein gehalt werde ich nur jammern, aber keine Aussagen treffen - der Rest kann zum gegenwärtigen Zeitpunkt auch nicht beantwortet werden. Einmal bin ich in ein fremdes Zimmer eingestiegen (kein Kind, weiblich). Die daraus resultierenden Narben und das Geschrei (fast noch schlimmer!) waren mir eine Lehre. Ich werde mich hüten, nochmals ein fremdes Zimmer heimlich zu betreten. Also kann ich auch nicht der Rainachtsmann sein und Du kannst Dir das Spiel für den PC abschminken.

FRUST

Hallo Rainer!

Muß es denn sein, daß Amigas dermaßen von PC- und Konsolenspielern sowie von einigen Schreiberlingen kritisiert werden? Ich glaube, daß viele von denen noch nie einen Amiga in Aktion gesehen haben. Um einen PC so weit aufzurüsten, damit er das kann, was ein Amiga 1200 schon in der Grundversion kann, muß man tief in die Tasche greifen. Ein PC für das Büro ist ok, aber einen PC nur für Spiele zu kaufen, ist absoluter Schwachsinn (so etwas gibt's wirklich!). Ja, ja - der Amiga ist der Cracker-Computer schlechthin. Daß ich nicht lache! Ich will gar nicht wissen (oder doch), wie viele PCler sich ihre Spielchen und auch teure Anwendersoftware kopieren (ich kenn mindestens zwei Firmen, die das machen). Das mit dem CD-i ist auch so eine lustige Sache. „Die einzige Konsole der Welt, die alles spielen kann“, oder so ähnlich. Sagt zumindest die Werbung! Aber da gibt es eine Konsole, die noch mehr kann - das CD 32! Es kann nicht nur alles, was das CD-i auch kann, sondern man kann auch einen vollwertigen Computer daraus machen. Also ist das CD 32 das Multi-Mediagerät schlechthin! Durch das Konkursverfahren von Commodore und das „Buy Out“ leidet die Werbung, die eigentlich nie stattfand. Möglicherweise soll bald ein Ende der Durststrecke erreicht sein, da neue Amiga-Modelle entwickelt werden. Warten wir es ab und hoffen auf „bahnbrechende Innovationen“. Übrigens habe ich einen ganz anderen Eindruck von der „Computer 94“ erhalten, als Euer Messebericht in der PT 12/94! Amiga-Stände waren deutlich in der Überzahl. Warum nur diese globale Amiga-Miesmacherei? Oder bilde ich mir das alles nur ein?? Wie denkst Du darüber?

Euer treuer Leser:
Ralf Westend

Eigentlich kann ich Dich ja verstehen. Was mir allerdings bei Deinem Brief ein bißchen die Galle zum Überkochen brachte, war die Tatsache, daß Du Dich zwar wunderschön über die Vorurteile gegenüber dem Amiga aufplustern kannst, aber im gleichen Atemzug genau denselben Unfug schreibst, über den Du Dich aufregst („...einen PC nur zum Spielen zu kaufen, ist absoluter Schwachsinn“). Selbstverständlich kann es Sinn machen, einen PC als Spielzeug zu kaufen. Grafisch und auch vom Sound her gibt es inzwischen keinen Grund mehr, zu klagen, und die Auswahl an Spielen ist inzwischen auch größer als für den Amiga - auch wenn Du jetzt gleich platzst. An dem allgemeinen Jammern, daß auf dem Amiga ja fast nur kopiert wird, möchten wir uns eigentlich nicht beteiligen. Auch der PC hat mehr als genug schwarze Schafe auf seiner Seite - größere Diskussionen darüber empfinde ich als unnötig. Dennoch sehen die Softwarehäuser offensichtlich nur (gebe der Herr im Himmel, daß ich mich irre), daß für den PC mehr verkauft werden kann. Das liegt fraglos an der größeren Verbreitung des PCs (bleib ruhig) und der häufig verwendeten Möglichkeit, die Rechnung für ein Spiel, dank einer freundlich formulierten Quittung, als abschreibefähige Unkosten dem Finanzamt unterzumogeln. Auch Dein Eindruck von der „Computer '94“ scheint ein wenig durch die Commodore-Brille eingefärbt gewesen zu sein. Die Anzahl der Stände (Soft- und Hardware) brachte ein Ergebnis von 60/40 für den PC.

Da wir keinen Vorteil davon haben, dem Amiga einen Tiefschlag zu verpassen, haben wir ihn noch nie „miesgemacht“ und werden auch nicht damit anfangen. Allerdings werde ich mich hüten, ihn als die größte Erfindung seit dem Milchpulver zu bezeichnen. Jeder, der ihn näher kennenlernen durfte, kann ein trauriges Lied über seine Macken jammern. Allerdings geht es den PC-Usern auch nicht besser. Freu Dich einfach über die tollen Möglichkeiten Deines Amigas, genieße seinen wohltönenden Klang und rede einmal mit einem Fachmann über Deine milde Paranoia.

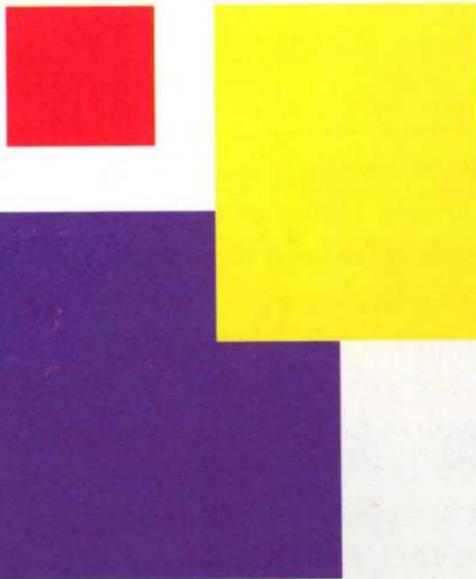
PAPIERFLIEGER

Sehr geehrter Herr Rosshirt, ich lese die Play Time schon ziemlich lange. Ich habe sogar die allererste Ausgabe dieser Zeitschrift! Ihr habt Euch wirklich sehr verbessert - bis zur Ausgabe 12/94. Da habt Ihr nämlich irgend so ein OO-Papier genommen und darauf einfach Eure, wie immer, guten Texte und Bilder gedruckt. Diesen Fehler müßt Ihr unbedingt schnell bei der nächsten Ausgabe wieder gutmachen, ansonsten sehe ich mich gezwungen, jeden Abend im Bett zu weinen. Aber komm mir nicht mit solchen Entschuldigungen wie: „Das ist für die Umwelt.“ Du bist Motorradfahrer, Du mußt das verstehen. Jedes PS zählt, egal wieviel Schadstoff rauskommt, mit „Devil“-Auspuffanlagen ohne ABE! Nebenbei bemerkt fand ich Deinen Kommentar über Harleys echt super. Nichts gegen HD, aber jedem das Seine! Ich würde mich freuen, wenn Du meinen Leserbrief in der nächsten PT abdrucken würdest, aber viel wichtiger ist, daß Ihr wieder das Papier wechselt - bitte!

Mit freundlichen Grüßen:
Christoph Wiktorzyk

Ich kann mich noch ausgesprochen lebhaft an hitzig geführte Diskussionen erinnern, welche den Tenor hatten, daß unser Papier ein Schlag ins Gesicht aller umweltbewußten Zeitgenossen sei. Wir hätten so gerne unser wunderschönes Hochglanzpapier behalten, konnten uns aber dem Ruf der Massen nicht verschließen. Schweren Herzens nahmen wir Abschied von unserem glänzenden Papier, freundeten uns zögernd mit dem neuen Papier an, lösten etliche Probleme, die das Bedrucken desselben mit sich brachte, immer mit dem guten Gefühl, etwas für die Umwelt und unsere Leser getan zu haben. Stolz lehnten wir uns zurück und betrachteten unser umweltfreundli-

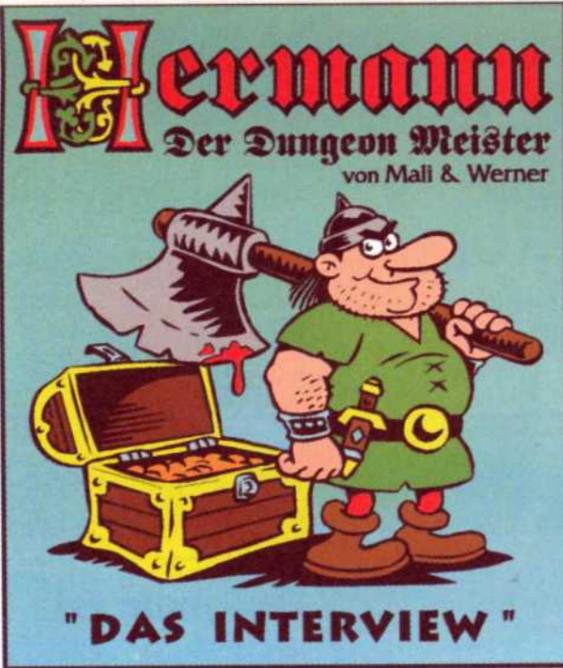
ches Werk. Und nun kommst Du und noch einige andere Querulanten auf die famose Idee, das alte Papier wieder einzuführen. Mit leicht geschwollenen Halsadern kann ich Dir versichern, daß man es auch mit noch so viel gutem Willen unmöglich schaffen kann, es allen Lesern recht zu machen. Hart ist das Leben an der Küste.



32 Seiten
TIPS&TRICKS zum Sammeln
 gibt es in allen Zeitschriften mit diesem Zeichen:



COMPUDEC





CHARTS



1. **Die Siedler**
Diverse **Blue Byte**
695 Punkte
2. **Anstoß**
Diverse **Ascon**
519 Punkte
3. **Rebel Assault**
Diverse **LucasArts**
307 Punkte
4. **SimCity 2000**
Diverse **Maxis**
303 Punkte
5. **Syndicate**
Diverse **Electronic Arts**
293 Punkte
6. **Mortal Kombat**
Diverse **Diverse**
290 Punkte
7. **Doom**
Diverse **id Software**
284 Punkte
8. **Sam & Max**
PC **LucasArts**
255 Punkte
9. **X-Wing**
PC **LucasArts**
236 Punkte
10. **Privateer**
PC **Origin**
202 Punkte

1. **Die Siedler**
Diverse **Blue Byte**
34 Punkte
2. **Rebel Assault**
Diverse **Lucas Arts**
20 Punkte
3. **Super Mario Kart**
SNES **Nintendo**
15 Punkte
4. **Syndicate**
Diverse **Electronic Arts**
13 Punkte
5. **NHL Hockey 95**
Diverse **Electronic Arts**
9 Punkte
6. **Sim City 2000**
Diverse **Maxis**
8 Punkte
7. **Theme Park**
Diverse **Electronic Arts**
7 Punkte
8. **Colonization**
PC **MicroProse**
6 Punkte
9. **Doom**
Diverse **id Software**
5 Punkte
10. **Gunship 2000**
Diverse **MicroProse**
4 Punkte

Leser bestimmen ihre eigene Hitliste!

Was auf Eurer Festplatte wird am häufigsten gespielt? Welches Modul landet ständig in Eurem Konsolen-Schacht? Hier seid Ihr aufgerufen, die besten Spiele für die Leser-Charts selbst zu bestimmen. Es funktioniert ganz einfach: Tragt im untenstehenden Coupon Eure drei Favoriten ein, vergesst nicht, Euer System anzugeben (Amiga, PC, Super NES, Mega Drive usw.), und ab damit in den Briefkasten! Unter allen Einsendern verlosen wir ein brandaktuelles Spiel für Euer System aus einem Test der neuesten PLAY TIME.

COUPON Play Time Leser-Charts

1. _____
2. _____
3. _____

MEIN SYSTEM: _____

Absender: _____

Senden an: Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PLAY TIME • Kennwort: Leser-Charts
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

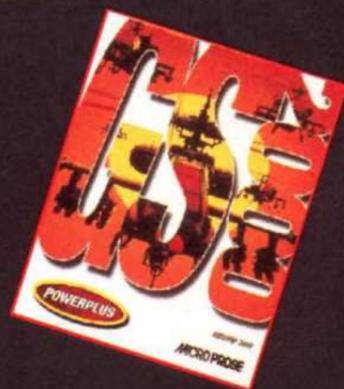
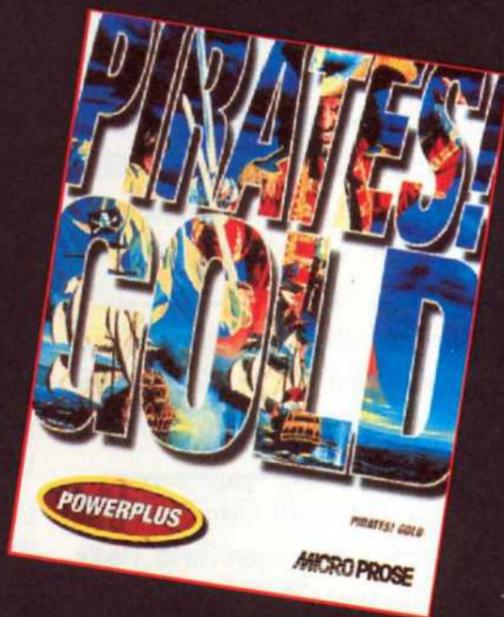
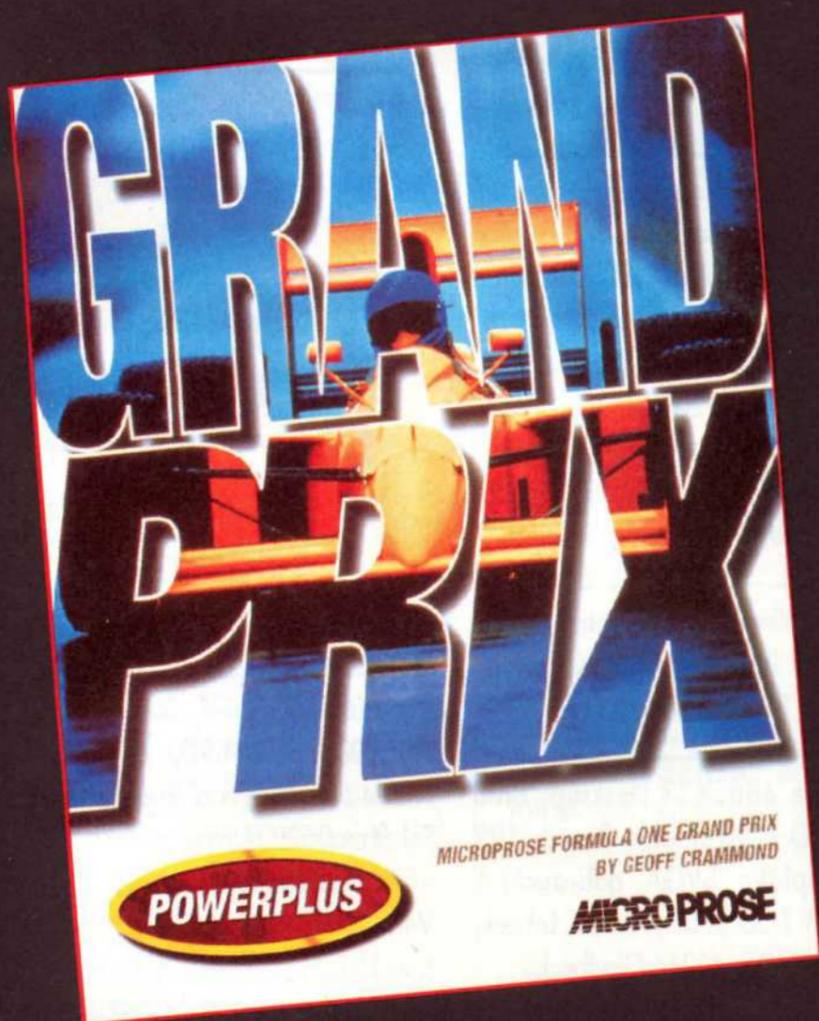
Tragt im untenstehenden Coupon Eure drei Favoriten ein, vergesst nicht, Euer System anzugeben (Amiga, PC, Super NES, Mega Drive usw.), und ab damit in den Briefkasten! Unter allen Einsendern verlosen wir ein brandaktuelles Spiel für Euer System aus einem Test der neuesten PLAY TIME.

**NOCH MEHR SUPERGÜNSTIGE
KNALLER VON POWERPLUS!**

POWERPLUS

FROM

MICRO PROSE



Sechs Spiele vom Feinsten gibt es schon, und jetzt bietet die Powerplus-Reihe drei neue Klassiker von MicroProse. Die Grafiken sind atemberaubend, die Herausforderungen gnadenlos, die Spezialeffekte umwerfend, und die Action kann man nur mit einem

Wort beschreiben: Wahnsinn! Und der Preis?

Keine **50 mark!**

Unglaublich!

GENIALE SOFTWARE ZU WAHNSINNSPREISEN

PowerPlus wird von MicroProse herausgegeben.

Vertrieb in Lizenz durch Digital Integration Trading, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ, GB. Tel: +44 (0)276 684959

PLAY TIME
BASAR

AMIGA

Verk. Subtrade DM 40,-, Plan 9 DM 30,-, Soul Crystal DM 10,-, suche für MD Phantasy Star 2 u. 3!!!
Tel. 0355/470954

Suche HD 85 MB, Turbokarte 25 MHz mit 1 MB, A500+ und suche MK, Simon Disc 4 Tel. 02693/1331
Preis VB

Verk. A500, 1MB, 2.Laufwerk, Joystick, 3 Original-Spiele und Monitor für DM 600,- Tel. 05032/63483
Mario

Suche Police Quest 3 und Sabre Team (nur Originale) R. Klossek, Ulrideshuserstr. 9, 37077 Göttingen

Verk. A600 + 2 Joysticks + Maus + 2 Diskettenboxen voll mit Top-Spielen für nur DM 380,- Tel. 0385/2181892

Tausche Nigel Mansell's World Championship Version A1200 gegen A500-Version Tel. 05321/43438

Amiga 500 (1MB) + 120 Disks + Maus + 2 Joysticks + viel Zubehör VB DM 399,-, Monitor 1084S VB DM 299,-, zus. DM 666,-
Tel. 03372/402633

Verkaufe Amiwrite + Deluxe Paint IV für je DM 100,- und Ambermoon für DM 50,-. Zusammen DM 220,-
Tel. 06431/8416

Verkaufe über 60 Original-Spiele + Etudes Francaises 2 + 3 (je DM 30,-) wg. Systemauflösung. Liste gg. DM 1,- Rückporto bei Stefan Weingarten, Gebbertstr. 96, 91058 Erlangen

Verk. 688 Attack S., Warlords, Universe 3, X-Out, Starray, Sherman M4,

Windwalker, Infocom's uvm.
Tel. 0721/31748

Verk. A600 + Anschl. f. Fernseher Pr. n. V. + C64 + Monitor + Disk-L. Pr. DM 220,- Tel. 05724/4463 Mo-So 19-20 Uhr

Suche Police Q. 3 und Sabre Team für Amiga 500. Ralf Klossek, Ulrideshuserstr. 9, 37077 Göttingen

Tausche Game Gear + 8 Spiele (MK II, Dschungelbuch usw.) + Netzteil + Tasche gegen Amiga 500 oder 600 evtl. mit Spielen Tel. 03984/6493
Jens

Suche Amiga 500 zur Ersatzteilgewinnung Tel. 035938/9795 ab 16 Uhr

Suche Deuteros und Vorgänger für A500, zahle DM 25,- für beide. Christian Zieschung, Parchimer Str. 19, 12619 Berlin

Amiga CD 32 mit 12 Spielen und vielen Zeitschriften für DM 500,- zu verkaufen Tel. 06046/559

Achtung!! Über 20 Original-Spiele abzugeben! Liste gegen Porto: Heiko Müller, Hauptstr. 25, 09227 Einsiedel

Verk. A1200 mit Desktop Dynamite + 428 MB HD + Einbaueinheit für HD. Alles 100% OK. VB DM 950,- Tel. 05176/683

PC

Gute PC-Software (Standard und Spiele) nur Originale möglichst auf CD-ROM gesucht. Anrufbeantworter/Fax 05261/88834

Verkaufe HD-Disk mit Tricks & Komplettl. Schickt DM 10,- mit frank. (DM 2,-) und adressiertem Rückumschlag an Christian Wittmann, Oberhofen 13, 93339 Riedenburg

Colonization, Heimdall 2 je DM 65,-, Crazy Cars 3 DM 15,-, King's Bounty DM 25,-, Dark Sun DM 45,-
Tel. 0355/470954

MS DOS 6.2 und Windows 3.1.-Daten durch falsche Benutzung verlorengelassen. Suche dringend Installations-Sicherungsdisketten für MS DOS 6.2 und Windows 3.1. Biete bis zu DM 100,- Tel. 05137/91347

Verk. ca. 350 Levelcodes für aktuelle PC-Spiele, schickt DM 5,- in bar an A. Michatsis, Fichtestr. 8, 70736 Fellbach

386DX40, 4 MB RAM, 250 MB + 108 MB HD, SVGA Monitor, CD-ROM, 16 Bit-Soundk., Maus, Softw., Spiele VB DM 1.900,- Tel. 0234/474709

Suche Komplettlösung zu Indy 3 (PC), zahle DM 10,-. Schreibt an A. Koblit, Kaltenbornstr. 38, 30890 Barsinghausen. Schnell!

Verkaufe i486SX-25 Motherboard (ohne RAM) DM VB 200,-. T. Tschen-see, Wiesenstr. 6, 31555 Suthfeld
Tel. 05723/8346

Wer schenkt mir seinen Computerschrott, auch Festplatten. A. Magnus, Samswegerstr. 11, 79726 Wolmirstedt

Verk. PC 286/12 MHz, VGA-Monitor, 3,5"-Lfwk., 40 MB HD, DOS, Windows, Zubehör DM 550,-, 5,25" LW. DM 40,-. Tel. 03327/55945

Verk. X-Wing, Dune, Frontier, Space Max, Star Trek, Atlantis alles zum halben Preis Tel. 03371/615413

Verkaufe 486SX33 Desktop, 8MB RAM, CD-ROM Double Speed, 199 MB Festplatte, SVGA, gebraucht 1 Jahr DM 1.500,- Dr. Werner Lobeck, Enfieldstr. 106, 45966 Gladbeck

Verk. 386 SX25, 5 RAM, 120 MB, 5,25, 3,5-Laufwerk, VGA Card, 14 Monitor, Software, PC-Tisch, DM 1.800,- Tel. 089/6093615

Suche preiswerten PC + Zubehör. Angebote an Ulf Kemschek, Blaufichtenweg 10, 04683 Lindhardt

386 DX40 Mainboard AMD, 128 K Cache für DM 120,- Spiel Monkey

Island CD-ROM DM 35,-
Tel. 08431/8517

Patcher knackt 160 Spiele mit Code-Abfrage. Nur für Originale. DM 5,- Schein an: E. Käslin, Postfach 5, CH 6386 Wolfenschiessen

Verk. Burntime CD DM 40,-, Incredible Machine DM 40,-, Flight Pro DM 120,-, BI 2 CD DM 50,- Miro
Tel. 07771/4658

PC 486 DX 33, 170 MB HD, 8 MB RAM, Monitor, CD-ROM, 16 Bit-Soundkarte, Software, Maus, Joystick, Virtual Pilot, VB DM 2.200,- (evtl. noch Modem 14.400 extern)
Tel. 0951/46412

Verk. X-Wing DM 45,- Rebel Assault CD mit Codes DM 55,-, Pacific Strike DM 55,- Tel. 03447/82886 Mirko

Verk. MS Windows f. Workgroups (Sfr. 50,-), Lemmings DM 20,-, Indianapolis the Sim DM 20,- CD Outpost DM 50,- Tel. 0041/333/68670

Suche TFX, Strike Commander, Subwar 2050 auf 3,5"-Disks. Verk. Terminator Rampage DM 45,- Stefan Lotsch Tel. 02845/5181

MEGA CD

Verk. MCD-Spiele: Time Gal, Jaguar, Road Avenger, Afterburner 3, je DM 40,-, Ecco DM 50,-, G. Zero T. DM 75,- Tel. 04821/92936

Verkaufe MD-Spiele, Street Fighter II DM 100,-, F1 DM 70,-, Thunderforce IV DM 50,-, Streets of Rage II DM 40,-
Tel./Fax 05202/5762

Verk. N. P. II, S. Street F. II, Sonic & Knuckles, Hulk, Earthworm Jim, Dynamite Headdy uva. Tel. 04521/71497
Andreas

Tausche Lethal Enf. MCD, dt. + Gun gegen Monkey Island. Suche Carmen Sand. 1 + 2 pro Stk. DM 20,-
Tel. 08622/637 Steffen

Verkauf! Dune 2, Eternal Champions für je DM 70,-, MIG 29 für DM 50,-, Global Glad. für DM 45,-
Tel. 035476/490 ab 19 Uhr

CD 32

Verk. CD 32-Spiele: Pirates, Der Clou, Whale's Voyage f. je DM 60,-, Pinball Fan., Sen. Soccer, N. Mansell f. DM 50,- Tel. 04821/92936 od. 85609

C64/C128

Verk. C64 + 1541 II + Drucker + 4 Joys. + Final Cartridge III + Disk. div. Literatur für DM 190,-
Tel. 030/5098504 ab 19 Uhr

Verk. C64 + Floppy + 90 Spiele + Diskettenbox für DM 300,-! Wuhletstr. 42, 12687 Berlin, Ingo Radike

C64-Bücher: Suche Maschinensprache, intern, etc. und Action Replay, Franz Bradac, Hafenstr. 7A/27, A 3500 Krems

C64 Software. Infos kostenlos unter 030/6357438

SUPER NES

Suche Neuheiten u. Sammlungen f. SNES-MD-GB-NES z.B. Soleil, Ecco 2, Donkey Kong C. uva. mehr.
Tel. 0641/791740

Top Games Club für SNES, GB und PC, Clubzeitschrift mit Video anfordern für DM 3,- unter
Tel. 02604/8194 Jetzt!

Verk. SNES/us., 4 Spiele: MK II, Ultima, Actraiser 2, Final Fantasy 3, VB DM 450,- Tel. 02931/13350

Modulkopierer neueste Version mit 32 MBit für SNES- & MD-Module von Diskette laden!!! Infos:
Tel. 06182/22593 ab 17 Uhr

SNES: Lethal Enforcers DM 80,-, 3DO: SWC DM 50,-, VR Stalker DM 50,-, Sewer Shark DM 50,-, Crash 'n' Burn DM 30,- Tel. 09131/440102

Suche Konsolen + Modulsammlungen aller Systeme. Tel. 04521/71497 Andreas.

Tips + Tricks für 155 Amiga-, 150 MD- oder 125 SNES-Spiele je DM

10,-. Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

Verkaufe SNES mit 7 Spielen. Street Fighter 2 usw. 2 Pads NP DM 1.000,- für nur DM 600,- Tel. 05703/1735 Malte

Verk. Bomberman II, Donkey Kong C., Mickey Mania, Secret of Mana, Earthworm Jim uva. Tel. 04521/71497 Andreas

NES

Achtung! Verk. NES + 2 Joystick + 3 Spiele mit Garantie bis April '95 DM 160,- Tel. 07159/17218

ATARI ST

Suche RAM für STE auf 2 MB voll steckbar, für DM 150,- Patrick Schmidt, Mühlstr. 26, 99189 Gebesee

Verk. Atari 1040 ST FM mit SM 124 s/w Monitor, 100 Spiele, Joystick, Maus, Anw.-Programme für DM 800,- Tel. 06243/7130

Verk. 1040 ST, Farbmonitor, 2 Joysticks, Maus, Floppy, 130 Spiele, 29 Gebrauchsprog. VB DM 1.500,- Tel. 0221/5001774

GAMEBOY

Verkaufe Game Boy mit Tetris + World Cup für DM 95,- Christoph

Heppe, Heidering 17, 18182 Gelbensande

Verkaufe Fortress of Fear, Tetris, beide für DM 30,-. Christian Zieschang, Parchimer Str. 19, 12619 Berlin

Verk. Game Boy mit 4 Spielen (u. a. S. Mario Land, Motocross Maniacs, Boulderd.) für DM 150,-
Tel. 08431/8517

DIVERSES

Tausche neue SNES/Jaguar-Spiele!! Tausche/verkaufe FM Marty Towns, Pal, Scavenger 4!!! Viewpoint, Truxton 2 oder Multi SNES, RGB, Spiele usw. suche 3DO, Jaguar, Saturn u. a.
Tel. 07354/2873

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4-6 h/Woche, Verdienst DM 1-2.000,-/Monat. Info gegen DM 5,- (Schein) bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

Suche Nebenverdienst von Zuhause aus (z. B. Schreibarbeiten, Versandarbeiten u.a.), auch Ausland, Hoffmann, Gothaerstr. 64, 98574 Schmalkalden

Verk: NES + 4 Spiele + Joystick DM 300,-, Verk: Game Gear + 2 Spiele für DM 200,-, Verk: C64 + Floppy + Datasette + Buch DM 250,- H. Mager, Elbgaustr. 102, 01640 Sörnewitz

Suche 3,5"-LW (500), Verk. MK IV DM 120,-, Scanner s/w DM 250,- (500), PC 486/40/170HD/8MB + Zub. DM 2.500,- Tel. 036622/7021

KLEINANZEIGEN

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! DM 100,- bis 200,-/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. DM 1,- Rückp. (in Briefm.): Serter Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Top Nebenverdienst mit dem PC. Gratis Info v. B. Stuhler, Raiffeisenstr. 16, 70794 Filderstadt
Fax 0711/7778976

Verk. GB-Spiele und Spiele für NES! Außerdem verkaufe ich einen C64! Liste anfordern bei: Maurice Rothader, Hinter den Bergen 14, 68766 Hockenheim

Action Replay Codes für 145 SNES- oder 200 MD-Spiele je DM 10,-. Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

Tips, wie man reich wird! Gegen DM 10,- Schutzgebühr und Rückporto bei Jörn Grundmann, Lüningsteich 6, 49328 Melle 7

Privater Spieleclub sucht neue Mitglieder. Infos g. DM 1,- bei T. Meyer, Fraunhoferstr. 15, 47057 Duisburg

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

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

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

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift _____

Datum _____

Ort _____

Unterschrift _____

Private Kleinanzeigen in
PLAY TIME

ROLLENSPIELE

Ein schönes neues Jahr allerseits! 1995 soll natürlich gleich mit ein paar informativen Testberichten über die neuesten Produkte aufwarten, die für das letztjährige Weihnachtsgeschäft eigentlich zu spät kamen. Im Winter geht es wieder aufwärts mit neuen RPGs und zugehörigen Spielhilfen, schließlich bleibt einem bei diesen Witterungsverhältnissen genügend Zeit für stimmungsvolle Rollenspielabende am Kaminfeuer. Als kleine Vorschau wird noch verraten, daß wir in der nächsten Ausgabe unter anderem das Tabletop „Demonworld“ näher unter die Lupe nehmen.



Alexander Geltenpoth

BattleTech Mächte der Inneren Sphäre



BattleTech und MechWarrior erfreuen sich einer ungebrochenen Beliebtheit bei einem ebenso festen wie fanatischen Kundenstamm. Zahlreiche Romane, Zusatzregeln, Hintergrundsets und etliche Romane prägten bis jetzt vor allem das BattleTech-Universum.

Die Zeit vergeht wie im Flug, so auch im 4. Jahrtausend. Die Bücher zum Spiel sind schon lange am Punkt der Clan-Kriege angelangt, die große Veränderungen mit sich brachten. Hingegen basiert dieses Buch immer noch auf den Daten von 3031. Die fünf großen Häuser und Nachfolgestaaten finden

auf diese Zeit bezogen eine äußerst genaue Beschreibung, auch die beiden „Zwergstaaten“, der St.-Ives-Pakt und das Herzogtum Andurien wurden nicht vergessen. Auf den knapp 200 Seiten befindet sich geballte Information, die Bereiche Wirtschaft, Politik, Militär, Kunst und Religion werden detailliert dargestellt, so daß man ein gutes Bild über die Situation jedes Staates erhält. Im militärischen Bereich sind zum Beispiel alle Regimenter (sowohl hauseigene als auch Söldner) aufgeführt und kurz charakterisiert. Dazu kommen nähere Einblicke in die Rüstungsindustrie sowie die vorhandenen Militärakademien. Abgeschlossen wird dieses Kapitel mit Illustrationen und Beschreibungen zu den Orden, die das Haus für herausragende Verdienste verleiht. Alles in allem ist „Mächte der Inneren Sphäre“ eine sehr brauchbare Hilfe für alle MechWarrior-Spieler, die ihren Preis durch aus wert ist.

Verlag: Fantasy Productions
Preis: ca. DM 50,-
mögliche Bezugsquelle:
Fantasy Productions
Tel: 02 11 / 9 24 22 45

**Shadowrun
Handbuch der Erwahten Wesen
Band 1: Nordamerika**

Shadowrun ist momentan wohl das meistgespielte Rollenspiel in Deutschland überhaupt. Dank der vielen zusätzlichen Hintergrundinfos scheint die Schattenwelt auch in Zukunft nicht an Faszination zu verlieren. Falls Ihr trotzdem die ersten schalen RPG-Abende schon hinter Euch habt, mit diesem Werk bringt man wirklich Abwechslung in jeden Run.

„Deutschland in den Schatten“ lieferte den nötigen Hintergrund für alle Runner hierzulande, in gewohnten Gefilden ihr Unwesen zu treiben. Damit wäre auch das größte Manko dieses Buchs aufgedeckt, die meisten mythischen Wesen treten nämlich nur in Amerika auf und sind im Rest der Welt gar nicht vertreten. Wer also auf biologisch korrekten Einsatz von den „niedlichen Tierchen“ Wert legt und seine Runner in Deutschland operieren läßt, sollte auf den Band mit Europa warten. Ansonsten ist das Handbuch der Erwahten Wesen sehr empfehlenswert. Immerhin 80 magische Kreaturen werden auf knapp 180 Seiten ausführlich beschrieben, dazu kommen die mittlerweile für SR typischen Kommentare von Runnern, die dem Ganzen den wissenschaftlichen Touch nehmen und es gekonnt abrunden. Wäre es nicht witzig, durch Abwasserkanäle flüchtende Runner mit einem Rudel Riesenratten zu überraschen? Man sollte seiner Spielergruppe wirklich wieder einmal eine Freude machen und sie unbekanntes Gefahren aussetzen, das hat noch nie eine wundervolle Wirkung verfehlt.

Verlag: Fantasy Productions
Preis: ca. DM 40,-
mögliche Bezugsquelle:
Fantasy Productions
Tel: 02 11 / 9 24 22 45

**Earthdawn
Earthdawn für Spielleiter**

Wie sicherlich schon vermutet, ließen die ersten Spielhilfen nicht lange auf sich warten. Neben einem Abenteuer wird auch gleich ein Set für den Spielleiter veröffentlicht, das das Hauptwerk vervollständigt.

So umfassend und ausführlich das Grundregelwerk auch sein mag, der eine oder andere Themenbereich wurde nur unzureichend oder gar nicht behandelt. Wichtigster Bestandteil ist die Anleitung für Spielleiter, wie ein Abenteuer gekonnt geschrieben und vorgetragen werden sollte. Selbst alte Hasen werden dazu nicht immer nur beifällig nicken, sondern für den nächsten RPG-Abend ein paar Tricks mehr auf Lager haben. Zu den Regelerweiterungen gehören neue Charakterklassen, eine Kampfregeloption (was schreibe ich da, alle Regeln sind nur Optionen!) und zu guter Letzt wird etwas mehr Licht in die geheimnisumwitterte Blutmagie

gebracht. Außerdem enthält das Spielleitersset noch einige Vorschläge für magische Gegenstände. Als nützliche „Hardware“ dürften sich die Karte von Barsaive, die Tabellenzusammenfassung und vor allem der Sichtschirm erweisen.

Das erste Fertigabenteuer „Nebel über dem Blutwald“ garantiert mindestens für einen langen Spielabend (knapp 100 Seiten) gehobene Unterhaltung. Vielleicht bereits aus den Romanen bekannt, werden die Helden mit den alles andere als gastfreundlichen Blutelfen konfrontiert und müssen das Intrigenspiel am Hof der Herrscherin möglichst schnell durchblicken. Geeignet für sechs bis acht Spieler der Kreise eins bis drei.

Verlag: Fantasy Productions
Preis: jeweils ca. DM 30,-
mögliche Bezugsquelle:
Fantasy Productions
Tel: 02 11 / 9 24 22 45



Inserentenverzeichnis 2/95

Acclaim	119
Althoff Computer	33
Arctic Soft.....	23
Bischoff & Partner	8
Computec	29, 35, 85,93, 99, 123
Cybersoft.....	19
Groß Elektronik	17
Konami	2, 11
Leisuresoft	39
Mc Game	27
Media Point	9
MicroProse	125
Mirox	89
Multimedia Soft	37
Okay Soft.....	15
Paradize Software	21
Sega	13
Sharp	105
Softwareversand Buß.....	7
Spieltraum.....	129
Top Games	117
Virgin.....	109, 131, 132
WIAL.....	48, 49

**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)

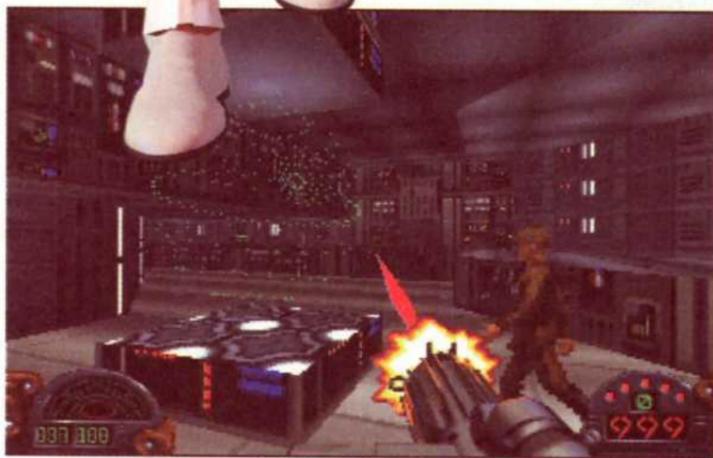
Miniaturen · Bausätze
Würfel · Farben

Fordert unseren 64 Seiten starken Katalog gegen 3 DM in Briefmarken an!

Info Hotline: Tel. 0541/ 21152.
Ihr ruft an, wir geben Auskunft.

DARK FORCES

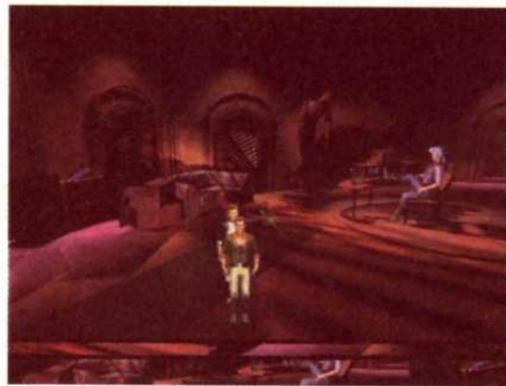
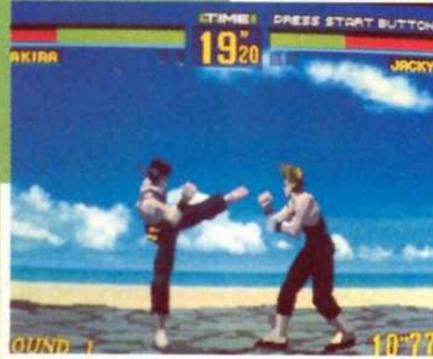
Beweist Eure Macht im 3D-Imperium. Nach den Raumkämpfen in X-Wing und Tie Fighter schickt Euch LucasArts jetzt in das Herz der Dunklen Seite. Die Jagd auf die Sturmtruppen und Darth Vaders Getreue führt durch die endlosen Gänge, Schächte und Hallen von riesigen Sternenerstörern und den unheilvollen Todesstern. Ob sich Dark Forces gegenüber 3D-Referenzen wie Doom 2 und System Shock behaupten kann, lest Ihr in der nächsten Ausgabe.



Play Time 3/95

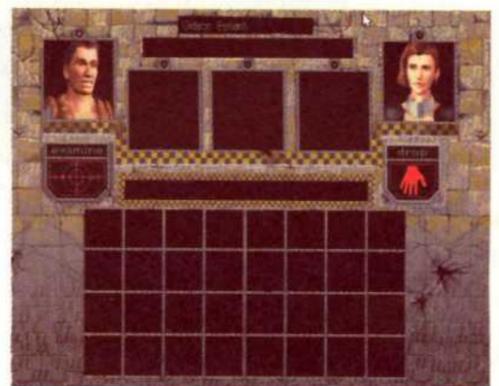
RIDGE RACER UND VIRTUA FIGHTER

Namcos Vorzeige-Rennspiel läßt auf Sonys Play Station die Reifen quietschen. Mit Virtua Fighter will sich Segas Saturn ganz nach vorne kämpfen. Ob die beiden Umsetzungen die Qualität und den Spielspaß der Automaten Vorbilder erreichen und damit Spielhallen in Zukunft überflüssig werden, lest Ihr in der nächsten Ausgabe.



HELL

Schauspielgrößen wie Dennis Hopper, Grace Jones und Stephanie Seymour geben ihr Computerspieldebüt in einem teuflischen Adventure von Gametek. Ob große Namen auch ein großes Spiel garantieren, lest Ihr in der nächsten Play Time.



**erscheint am
8. 2. 94**

Impressum:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

für C64-Kombi:
CP Verlag GmbH & Co.KG
(Anschrift siehe oben)

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)

Redaktion Deutschland: Thomas Borovskis,
Hans Ippisch, Rainer Rosshirt, Oliver Menne,
Uwe Kraft

Redaktion USA: Markus Krichel

Redaktions-Assistenz: Michael Erlwein,
Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter: Thomas Carlile, Lars Geiger,
Stephan Girlich, Ingolf Held, Petra Maueröder,
Ulf Schneider, Adrian Vogler

Bildredakteur: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Layout: Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge,
Simon Schmid, Sylvia Stenglein, Gisela Tröger

**Konzeption und Gestaltung der
Eigenanzeigen:** Stefanie Geltenpoth

Gestaltung des Tips&Tricks-Teils:
Quay Graphics, Dorset

Namensfindung:

Profund Werbung, Fürth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:

(verantwortlich für den Anzeigenteil)

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11;
Telefax: 02 03/305 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon: 09 11/968 32-19;
01 71/621 31 46;
Telefax: 0911/642 63 33

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel-Artwork: © Origin

Abonnement:

Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben)
DM 69,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).
C64-Kombi kostet im Abonnement (12 Ausgaben)
DM 144,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

Manuskripte und Einsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.

Hotline: Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Abobetreuung: Tel. 09 11 - 5 32 51 79

Leserservice: Tel. 09 11 - 6 42 77 63

Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt

kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen.

In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei

Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt.



Disney
SOFTWARE

MEGA DRIVE

SEGA
Master System

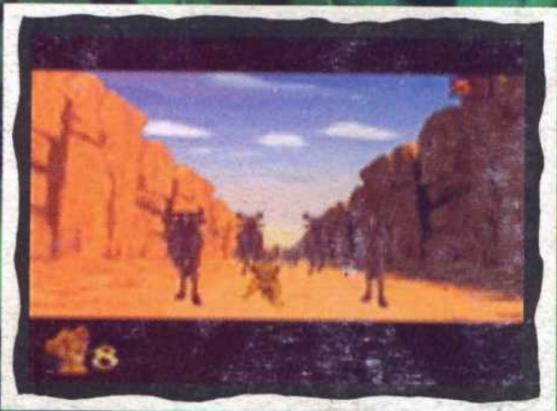
SEGA
GAME GEAR

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

Disney's

DER
KÖNIG DER LÖWEN

Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.



© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG

Disney
SOFTWARE

PC

AMIGA

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

Virgin
INTERACTIVE
entertainment