

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

# PLAY TIME

DM 5,90

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

MIT RIESEN-STARKEN

32 SEITEN



J11426E  
EVT 4. 5. 1994

6/94



Die neue Referenz!

Pacific Strike -  
Geschichte live?

Im Fußball-Fieber!

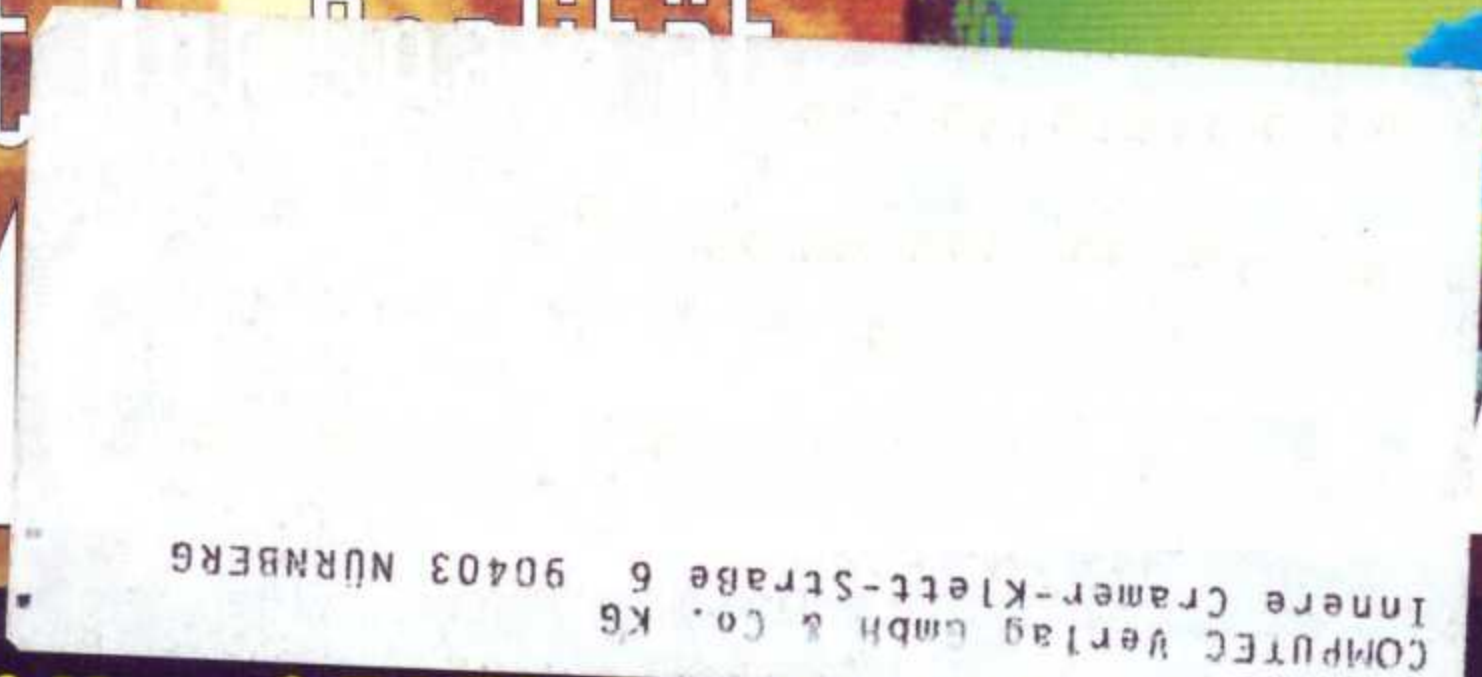
Welches Spiel gewinnt  
die WM '94?

Thunderhawks Erben!

Soulstar und Battlecorps -  
360° - Action am Mega CD II



Die Kunst der Qualität  
**NAMES NAMES**



MESSE LONDON - SPIELE - TRENDS - MEINUNGEN





Hallo, Leute!  
**Spitze sind wir!**  
 Probier's doch selber! Jetzt!

DM 99,-



**KONAMI**

Superstarker VideospieleSpaß



In geheimen Bonus-Höhlen

Screen Sega Mega-Drive



Das Geisterschloß

Screen SNES

In über 600.000 Videospielekonsolen geht mit uns der obergeniiale VideospieleSpaß ab. Im Sega Mega Drive und Super NES jetzt für DM 99,-.

In feinsten Cartoon-Atmosphäre geht es durch jede Menge abwechslungsreiche Level. Grafisch perfekt! Witzig stark programmiert. Egal wie oft Ihr eure Konsole mit uns anwerft. In jedem Level findet Ihr immer wieder etwas Neues. Langspielspaß ist eben besser als Langeweile.

Tiny Toon Adventures. Das Jump'n Run der Spitzenklasse. Die Nr. 1 von KONAMI gibt es natürlich auch für das NES und den Gameboy. **Komm doch mal rüber.**



**AUSGEZEICHNET**

„Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben ... bardement an Spielwitz, bei dem ein Video Games über Tiny Toon Adventures (SNES)“  
 „Tonnenweise unterschiedliche Hintergrundgrafik; jede Welt ist anders.“  
 „Eine prima Comicmusic ... Massenhaft geniale slapstickartige Effekte ...“  
 „Das Sprite steuert sich kinderleicht und hat viele Bewegungsmöglichkeiten.“  
 Power Play 3 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)  
 „Klare Sache: Wer Jump'n Run mag und ein Mega Drive hat, muß sich die Tiny Toons Adventures kaufen.“  
 Video Games 4 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)  
 „... mit Tiny Toons Adventures haben sie das beste Jump'n Run aller Zeiten herausgebracht ...“  
 Sega Pro 5 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)

**DAS ERLEBNIS HAUS KAUFHOF**





Seite 14-27



## ECTS-MESSEBERICHT

Das zentrale Ereignis dieser Tage war die European Consumer Trading Show in London. Unsere Berichtersteller haben jede Menge News für Euch. Welche Spiele erscheinen wann? Auf welche Systeme setzten die Softwareentwickler? Und was haben die neuen 64 Bit-Systeme zu bieten? Die Antworten erfahrt Ihr im großen Messebericht.

Seite 38-43



## NAMCO REPORTAGE

Das Münzautomatengeschäft war schon immer die treibende Kraft in der Videospiele-Industrie. Einer der berühmtesten Namen in diesem Bereich ist sicherlich Namco. Seit vor über einem Jahrzehnt die ersten Pac-Man-Automaten in den Spielhallen auftauchten, war Namco einer der wahren Pioniere im Coin-op-Geschäft. Wir werfen einen tiefen Blick hinter die Kulissen des Ridge Racer-Entwicklers.

Seite 59-98



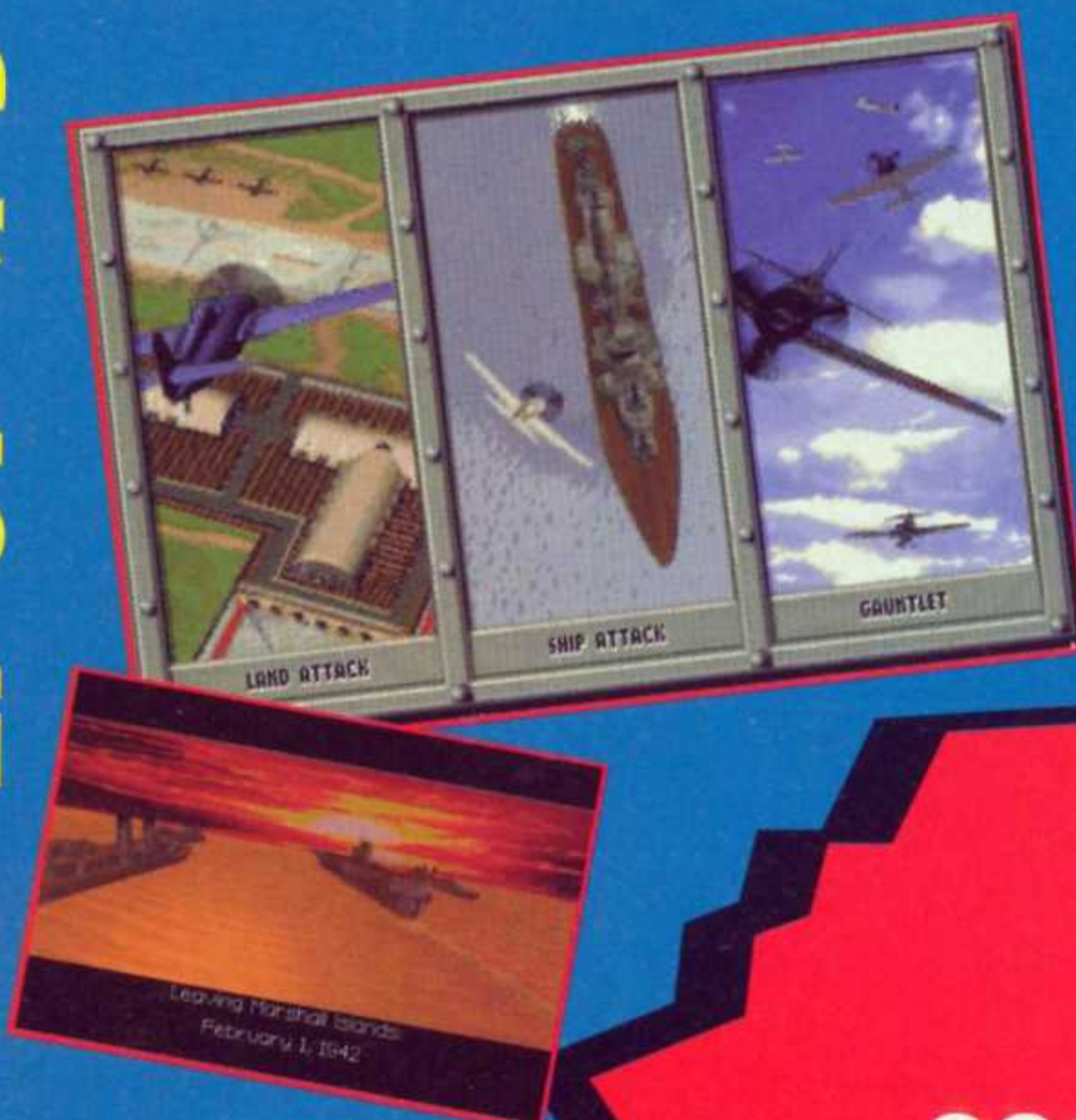
## TIPS & TRICKS

Damit dürfte wohl das letzte Wort zum Thema Doom gesprochen sein: Auf zehn Seiten sagen wir Euch alles, was es über Doom zu wissen gibt. Tips zur besten Vorgehensweise, die vollständigen Karten und die Standorte aller Waffen habt Ihr damit Schwarz auf Weiß. Außerdem: Der letzte Teil von Globdule für den Amiga und jede Menge Konsolenfutter. Beispielsweise: NBA Jam, WWF Rage in the Cage etc. etc...

## PACIFIC STRIKE

Der Strike Commander wird abgelöst: Pacific Strike ist die Simulation des Konfliktes zwischen Japan und den USA von 1941-45. Thomas Brenner spielte den Flugsimulator ein ganzes Wochenende fast nonstop durch. Was sein Eindruck war, und ob Pacific Strike den Strike Commander überrunden kann, hat er noch kurz vor Redaktionsschluß niedergeschrieben.

Seite 46-47



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

0911 / 6 42 77 62

NOFFET





## NINTENDO



**D**er Game Boy erlebt zur Zeit ein regelrechtes Revival. Ganze sieben Spiele haben wir für Euch unter die Lupe genommen. Somit wird die Wahl für das Urlaubsspiel etwas leichter ausfallen. Ein Zusatz der ganz besonderen Art verspricht Nintendos Super Game Boy-Adapter zu werden. Mehr darüber findet Ihr im Messebericht zur diesjährigen Frühjahrs-ECTS, die in London stattfand. Wir haben uns für Euch dort umgesehen und das wichtigste im Nintendo- und Exotenbereich zusammengetragen. Explosives Vergnügen bereitete uns Super Bomberman 2 für SNES. Ein Oldie, der noch nichts von seinem damaligen Charme eingebüßt hat, bringt auch anno 1994 frischen Wind ins Ballerspielgenre. Die Rede ist von Tempest 2000 für Ataris Raubkatze Jaguar. Neo Geo-Besitzer haben auch allen Grund zur Freude, denn mit Windjammers bekommen Sportspiel-Begeisterte eine Art Frisbee-Zweikampfspiel, dessen Spielplätze futuristisch angehaucht sind. Einen verspielten Monat wünscht Euch

**Uwe Kraft**



## SEGA



**L**angsam aber sicher kommt das Sommerloch auf uns zu! Die Zahl der Neuerscheinungen läßt sich nun schon an zwei Händen abzählen, doch glücklicherweise kommt es ja mehr auf die Qualität als auf die Quantität an. Die bislang stark vernachlässigten Sega-Strategie-Freaks kommen bei Dune II sicherlich auf ihre Kosten. Auf Amiga und PC konnte dieses Spiel ja bereits allerhand Lorbeeren ernten, und überraschenderweise muß sich die Mega Drive-Version kaum hinter den Computer-Varianten verstecken. Komplett deutsche Bildschirmtexte und deutsche Sprachausgabe erfreuen den Spieler. Für Master System- und Game Gear-Besitzer steht ein zünftiges Motorradrennen in Form von Road Rash an. Höhepunkt des Sega-Teils dieser Ausgabe ist aber zweifellos der Bericht über die neuen Mega CD II-Spiele von Core Design. Nach Thunderhawk beweist dieses Softwarehaus mit Battlecorps und Soulstar einmal mehr, daß bei entsprechender Programmierung das Mega CD II durchaus den sündhaft teuren PCs Paroli bieten kann.



**Hans Ippisch**



## AMIGA



**W**ieder einmal mußte man sich als Amiga-Freak mehr um die Firma Commodore als um die neuen Produkte kümmern. Schlimme Gerüchte bezüglich Commodore hörte man nicht nur auf der ECTS in London, sondern las sie auch im renommierten Nachrichten-Magazin 'Der Spiegel'. Aus diesem Anlaß war ein Interview mit Alwin Stumpf, dem Geschäftsführer von Commodore Deutschland, unumgänglich. Der Inhalt ist zwar nicht gerade vertrauenerweckend, läßt aber doch darauf schließen, daß es Commodore noch ein paar Monate länger geben wird. Ein Ableben dieser Firma wäre gerade jetzt ziemlich unverständlich, da sich das CD 32 auf breiter Ebene etabliert. Die Preissenkung von DM 699,- auf DM 499,- sollte außerdem auch noch ein paar Energien freisetzen. Das CD 32 wurde immerhin in den letzten Monaten zum festen Bestandteil der Amiga-Familie. Aus diesem Grund wollen wir die bislang einzige 32 Bit-CD-ROM-Konsole noch einmal genauestens durchleuchten.

Dazu gibt es noch die Tests von vier neuen CD 32-Spielen.



## PC



**D**iesen Monat ging es wirklich turbulent zu. Während die eine Hälfte der Redaktion in London weilte, um die neuesten Spiele und heißesten News aufzuspüren, war die andere Hälfte in Nürnberg nicht mehr von den Bildschirmen zu reißen. Pacific Strike konnte zwar nicht die Erwartung erfüllen, in die Fußstapfen von unserem Referenzspiel Strike Commander zu treten, doch tat dies der Motivation keinen Abbruch. Einen Test über den spannenden und knallharten Dogfight findet Ihr im PC-Teil. Außerdem haben wir uns im vergangenen Monat auf der CeBit, der größten Computermesse der Welt, nach neuem und sinnvollem Zubehör umgesehen. Vor allem im Bereich Multimedia und CD-ROM wurde in Hannover interessante Peripherie vorgestellt. In den nächsten Monaten werden wir Euch alle wichtigen Hardwarezusätze ausführlich vorstellen und natürlich auch auf Herz und Nieren testen. Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünschen Euch

**Oliver Menne  
Thomas Borovskis**





# Woran haben selbst die Zeugden Yehooahs Spaß?

Schreiben Sie uns und gewinnen Sie!  
(Nur eine Antwort ankreuzen)

- an den Parodien von Uli Urgestein
- an der ewigen Zwietracht mit der Eintracht
- am neuen Tanzstil „Okó Cha Cha Cha“
- an den Beischüssen von uns Uwe
- am Frankfurter Kranz zur Kaffeezeit
- ... oder am Bundesliga Manager Hatrick

Unter den Einsendern  
verlosen wir insgesamt  
111 „richtige Antworten“:  
Den Bundesliga Manager Hatrick

Coupon an:  
Software 2000  
Stichwort „Hatrick“  
Postfach 110  
23691 Eutin

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30. Juli 1994

 **SOFTWARE 2000**  
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10

Play Time 6/94





INHALT



**CD32**

Kurz nach der Jahreswende hatten nur wenige Insider dem CD 32 echte Chancen eingeräumt. Daß sie damit falsch lagen, beweisen die Hard- und Softwareverkaufszahlen. Wir haben das CD 32 für Euch nach allen Regeln der Kunst auseinandergenommen. **Ab Seite 30!**

**Innocent Until Caught**



schaffen. Wie der Titelheld Ladd versucht, sich um den Fiskus zu drücken, lest Ihr auf Seite 116!



Steuerflucht in ferner Zukunft! Auch unsere Nachfahren haben es nicht geschafft, das leidige Thema Steuern aus der Welt zu



**Tempest 2000**



Ataris Jaguar erhielt auf der ECTS den Award für die beste Hardware des Jahres. Leider mangelt es der 64 Bit-Konsole noch an Software, doch mit Tempest 2000 kommt ein echter Knaller, der das leicht vergessen macht. Der Test auf Seite 136!



## Rubriken

Charts .....	108
Editorial.....	4
Game Over .....	154
Help .....	59
Highlights .....	3
Inserentenverzeichnis .....	120
Kleinanzeigen.....	104
Leserbriefe.....	99



## Specials

CeBIT 1994.....	44
Core Design-Special .....	126
ECTS Messebericht .....	14
Fußball-Fieber .....	114
Into the Future .....	30
Play Time TV.....	10
Rollenspiele .....	150
Spielautomaten.....	28
Workshop Anstoß .....	110
WWF Wrestle Mania X .....	12



## Reviews

### PC

Cannon Fodder .....	54
Die Siedler .....	48
Genesis.....	56
Lothar Matthäus Fußball.....	54
Megarace .....	50
Nomad.....	56
Pacific Strike .....	46
Ravenloft .....	52
Software Manager .....	56

### AMIGA

Darkmere .....	118
Gunship 2000 .....	117





# PLAY TIME

Hero Quest 2 ..... 119  
 Innocent Until Caught ..... 116

CD 32

Alien Breed/F17 Challenge 123  
 Bubba`n Stix ..... 124  
 Nick Faldo ..... 122  
 Project X/Qwak ..... 123  
 Summer Olympics ..... 124

MEGA DRIVE/MEGA CD II

Bubba`n Stix ..... 132  
 Dune 2 ..... 128  
 Mystery Mansion ..... 130

MASTER SYSTEM/GAME GEAR

Road Rash ..... 133

SUPER NES

Alfred Chicken ..... 141  
 Space Ace ..... 141  
 Super Putty ..... 139  
 Val d`Isere ..... 140

GAME BOY

Duck Tales 2 ..... 143  
 Wario Land ..... 144

NEO GEO

Windjammers ..... 147

3DO

Super Wing Commander .... 148

ATARI JAGUAR

Tempest 2000 ..... 138



## Previews

SUPER NES

Striker 2 ..... 139  
 Super Bomberman 2 ..... 138

GAME BOY

Bomberman ..... 142  
 Jungle Book ..... 142  
 World Cup Striker ..... 143



*Gut Ding will Weile haben, so lautet ein altes Sprichwort. Im Falle von den Siedlern hat die Weile über ein halbes Jahr gedauert. Ob sich die lange Wartezeit gelohnt hat, lest Ihr auf Seite 48.*

**Die Siedler**



**Dune 2**

*In Sachen Strategiespiele wurde das Mega Drive lange Zeit belächelt. In Zukunft muß man sich jedoch jedes abfällige Grinsen verkneifen. Dune 2 - The Battle of Arrakis ist da! Test: Seite 128.*





# Role Position!

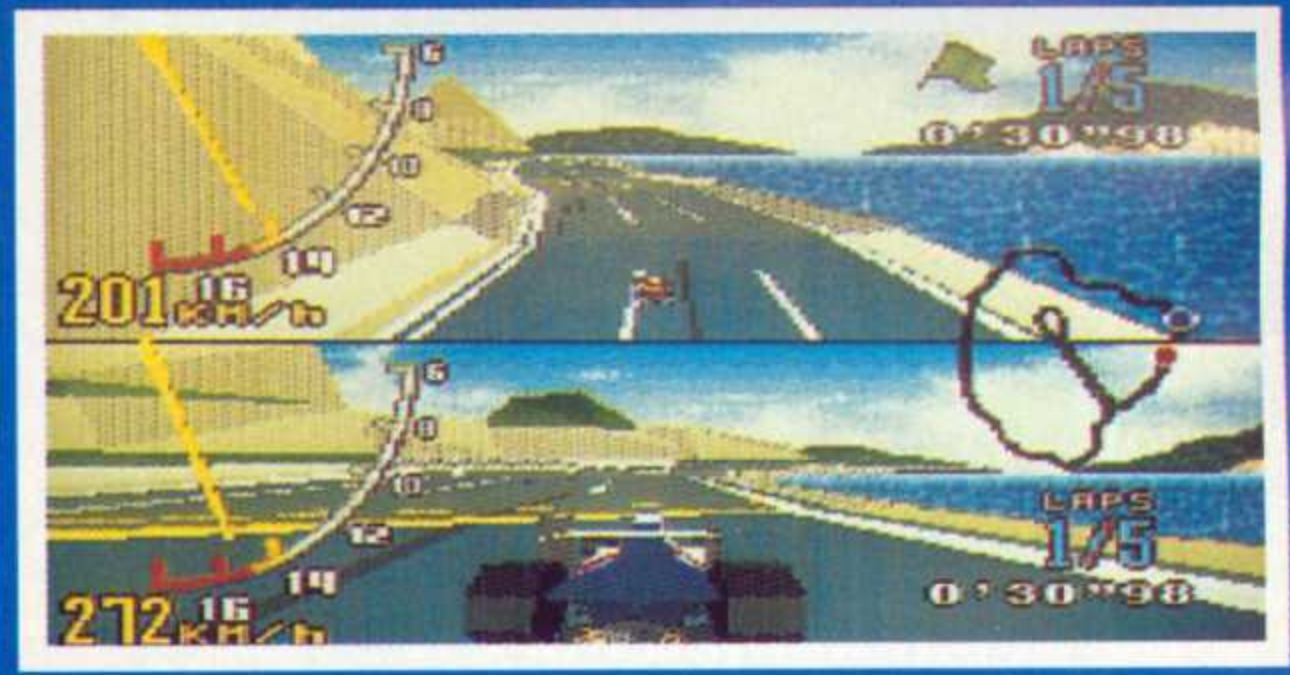
DIREKT AUS DER SPIELHALLE

EXKLUSIV FÜR MEGA DRIVE

MIT SEGA VIRTUA-PROCESSOR



Vier verschiedene Spielerperspektiven.



Split-Screen im 2 Spieler Modus.



Allein gegen 15 Fahrer und die Uhr.

Ja,

der INFOSERVICE soll mich informieren, denn ich will mehr über SEGA wissen.  
 Ich heiße \_\_\_\_\_  
 und wohne in \_\_\_\_\_  
 Ich bin \_\_\_\_\_ Jahre alt und spiele auf \_\_\_\_\_  
 Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear.  
 Coupon ausschneiden und ab an SEGA  
 Postfach 30 55 68  
 in 20317 Hamburg schicken.  
 Es lohnt sich.

PT 6/94



W  
R  
I  
D  
E  
S  
P  
I  
E  
L

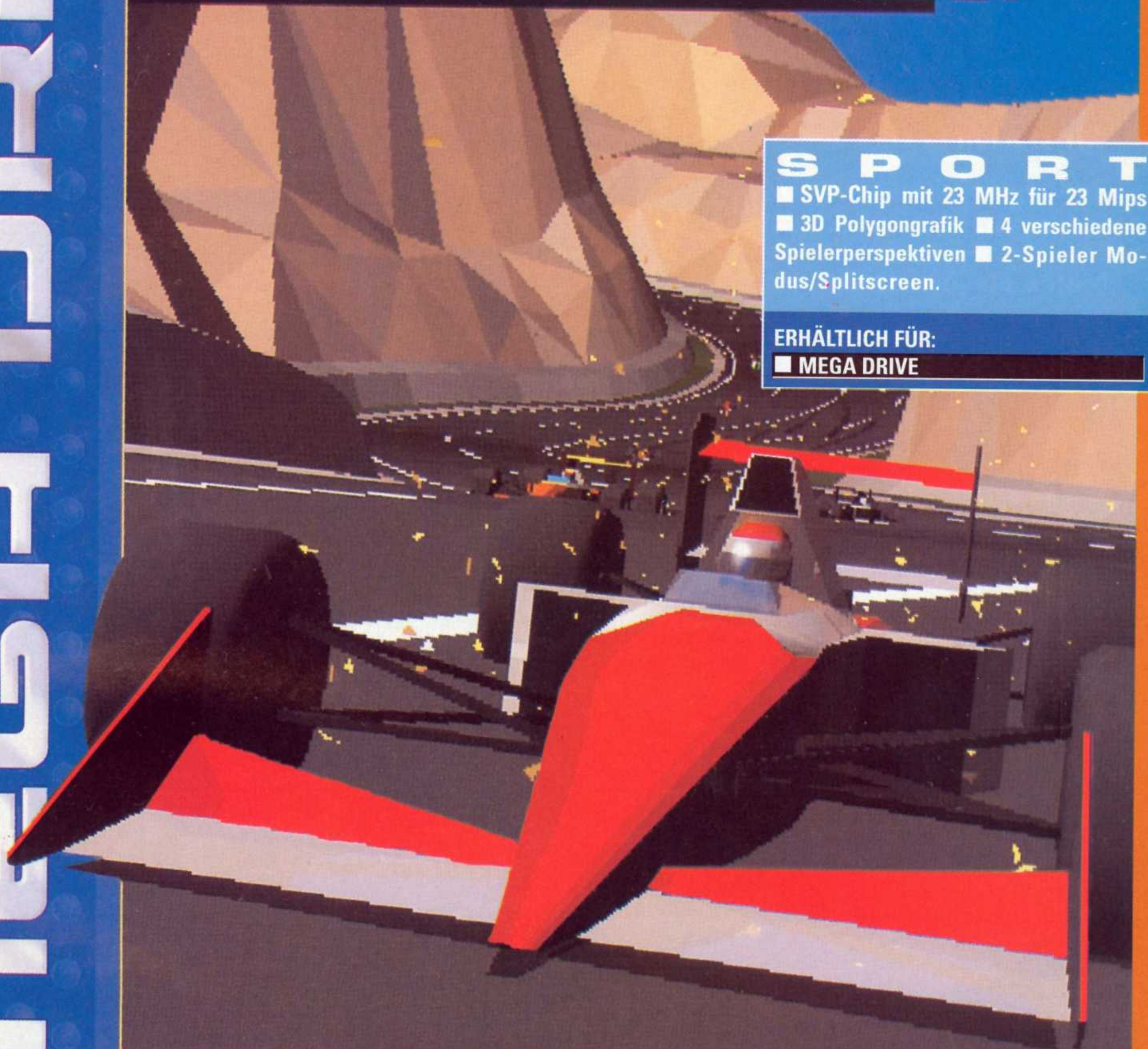
# Virtua Racing™

## S P O R T

- SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips
- 3D Polyongrafik
- 4 verschiedene Spielerperspektiven
- 2-Spieler Modus/Splitscreen.

ERHÄLTICH FÜR:

- MEGA DRIVE



SEGA VIRTUA PROCESSOR

SVP

# SEGA





# PLAY TIME TV

## RTL 2



### Das Play Time TV Programm

<b>08. 05. 1994</b> Mr. Nutz Super Bomberman	<b>22. 05. 1994</b> Hyper Volleyball Dr. Franken
<b>15. 05. 1994</b> FIFA Soccer Sky Blazer	<b>29. 05. 1994</b> Bubsy Super Turrigan



**Wir starten in eine neue Runde, und schon wieder haben wir Euch mehr zu bieten als je zuvor.**



**A**b sofort muß man schon ein bißchen mehr draufhaben, als nur in seinem Lieblingsspiel top zu sein. Die Video Game-Gladiatoren, die sich schon durch eine harte Vorausscheidung schlagen mußten, werden in Zukunft mit zwei verschiedenen Spielen pro Sendung konfrontiert werden. Das heißt natürlich, daß es noch

schwerer wird, den Champion-Thron zu erklimmen. Ich jedenfalls bin gespannt, wie sich unsere Herausforderer der neuen Aufgabe stellen werden. Darüber hinaus wird das Play Time TV-Team die neuesten Bilder und heißesten News von seiner Tour durch ganz England mitbringen. Zu sehen gibt es dann ausführliche Messeberichte von der ECTS in London, die

mit jeder Menge neuer Spiele vollgespickt sind und die erstmals interessante Interviews mit Software-Herstellern bieten. Danach schicken wir die echten Leckerbissen für jeden Computer- und Videospielefreak über den Äther. Es ist uns erstmals gelungen, in die geheimen Schaltzentralen englischer Software-Entwickler vorzudringen. Play Time TV wird Euch einen Blick hinter die Kulissen der Hit-Programmierer von MicroProse, Core Design und Psygnosis ermöglichen. Also bleibt auf alle Fälle dran, wenn es heißt: „Es ist PLAY TIME!“



**Euer Mr. Play Time**

Stephan Heller

### Du willst Play Time Champion werden?

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

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

#### SPIELER 1

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

#### SPIELER 2

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



das

# MULTI-MEGA

...glänzt mit Klasse  
statt Masse  
-Limited Edition!  
Und im Innern  
dieses durchgestylten  
High-End Portables  
finden Sie

Mega Drive

+

Mega CD

+

tragbarem  
Musik CD-Player

im Package enthalten:

- Sonic 2, Ecco the Dolphin CD,
- Road Avenger CD,
- SoulStar/Battlecorps Demo CD,
- 6 Button Pad II,
- Scartkabel, Batterien, Netzteil.

Beeindruckt?

War uns klar!

198mm (Originalgröße)

128mm



# SEGA

## Welcome To The Next Level





# WHOOMP THERE IT IS MÜNCHEN

In der ausverkauften Olympiahalle in München gastierten im letzten Monat die Superstars der WWF während ihrer Deutschland-Tournee. Play Time war natürlich dabei, und wir hatten die Möglichkeit, vor den angesetzten Kämpfen mit Shawn Michaels, besser bekannt als "The Heartbreak Kid", ein Interview zu führen. Trotz seiner Niederlage gegen Razor Ramone bei Wrestle Mania X bleibt Shawn Michaels zuversichtlich und behauptet sogar, in nächster Zukunft den Titel wieder zurückzugewinnen. Aber lest selbst, was Shawn Michaels uns über sich und die WWF zu sagen hatte.

von Patrick Hodge

**Play Time:** Inzwischen gibt es eine Fülle von Wrestling-Computerspielen auf dem Markt. Auch Ihre Person wurde bereits in dem Spiel Royal Rumble von Acclaim vermarktet. Sind bereits weitere Spiele geplant und werden wir auch Sie darin zu sehen bekommen?

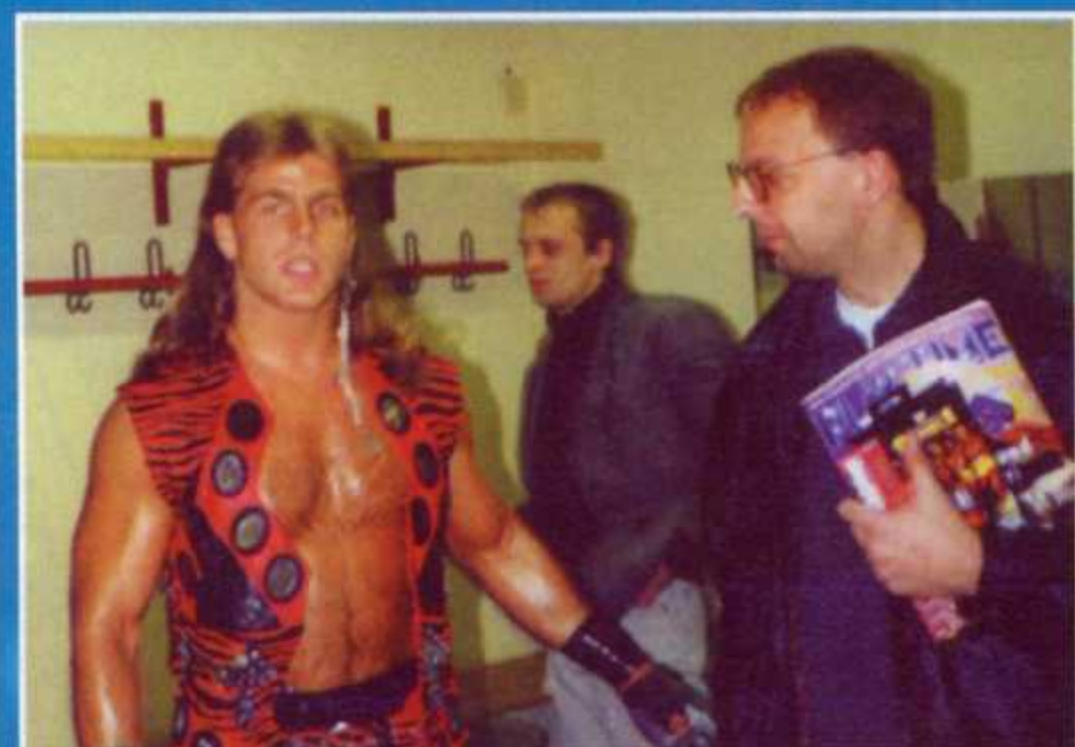
**Shawn Michaels:** Hey! Wenn die WWF und die Videospiele-Hersteller wirklich erfolgreich sein wollen, können sie, und das ist so sicher wie das Amen in der Kirche, nicht auf Shawn Michaels verzichten. Sehen Sie, ich bin der Herzschlag der WWF und ohne mich kann die Federation nicht überleben.

**Play Time:** Wenn Sie die Möglichkeit hätten, zwischen allen Superstars der WWF zu wählen, mit wem würden Sie dann bevorzugt in den Ring steigen?

**Shawn Michaels:** Das kann ich Ihnen wirklich nicht sagen, da müssen Sie schon die anderen Wrestler fragen. Ich weiß, daß ich die Nr. 1 bin, und ich denke, daß all die anderen ganz darauf versessen sind, gegen mich anzutreten. Aber gut, wenn ich die Wahl hätte, dann wäre es wohl Razor Ramone und natürlich der neue WWF-Champion Bret "The Hitman" Hart.

**Play Time:** Dann denken Sie, daß Ihr Eindruck auf die Fans von so langer Dauer sein wird, wie der von Hulk Hogan?

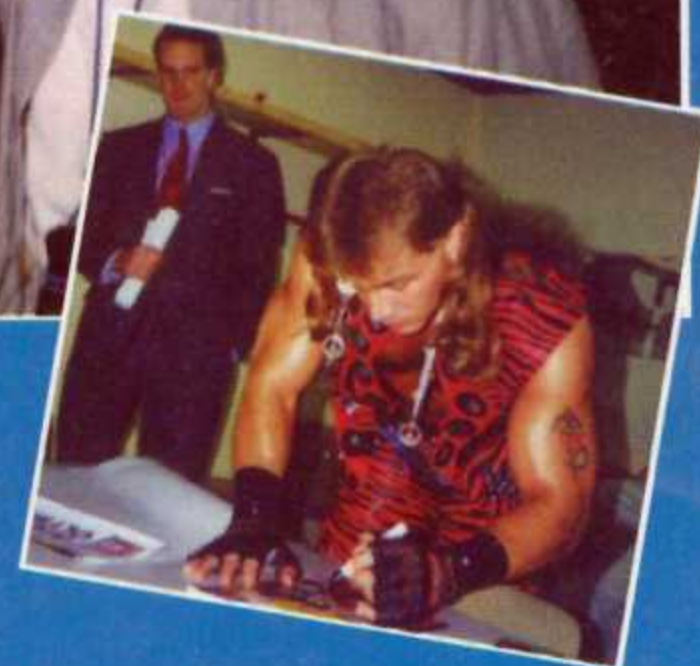
**Shawn Michaels:** Selbstverständlich! Hulk Hogan war ein ziemlich schnell verglühender Stern. Zu seiner Zeit war er unbestritten der Größte, aber Hulk Hogan hatte einfach nicht das Können, das ein Shawn Michaels hat. Wenn man kämpferisches und technisches Potential besitzt, dann denke ich, kann man für immer in diesem Geschäft bestehen. Jeder weiß, daß ich von Natur aus über ein größeres Können verfüge, als alle anderen in der WWF, und des



● "Die Sicherheitsvorkehrungen sind strenger als bei einem Staatsbesuch!" erklärt Shawn Early.



● "Play Time? You're too cool!" sagte Mr. Michaels beim Presse-Interview.



halb denke ich, daß ich solange dabei sein werde, wie ich es für richtig halte.

**Play Time:** Können Sie überhaupt noch ein Privatleben führen oder werden Sie auch auf der Straße als The Heartbreak Kid erkannt?

**Shawn Michaels:** Wollen Sie sich über mich lustig machen? Ich kann nirgendwo unerkant hingehen. Mir geht es genauso wie Paul McCartney von den Beatles. Die Mädchen sind hinter mir her, die Kinder lieben mich, jeder kennt The Heartbreak Kid. Nun, das ist mein Schicksal.

**Play Time:** Nun Mr. Michaels, wenn Sie sich schon für den schönsten Mann halten, warum spielen Sie dann noch nicht in einem Film oder Interactive Sportvideospiel mit?

**Shawn Michaels:** Eigentlich darf ich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht darüber reden, aber lassen Sie mich so viel verraten: Ich wurde bereits von einigen Produzenten aus Hollywood angesprochen, und meine Manager stehen momentan mit der WWF in Verhandlung. Denn Sie wissen ja, ich bin für die Federation lebensnotwendig und jetzt muß der richtige Zeitpunkt gefunden werden, zu dem ich der Film- und Videospiele-Industrie zur Verfügung gestellt werden kann.

**Play Time:** Dem Drogenproblem wird heute mehr Aufmerksamkeit geschenkt als jemals zuvor. In Deutschland gibt es eine Kampagne "Keine Macht den Drogen", die von Sportverbänden, der Regierung und Spitzensportlern unterstützt wird. Möchten Sie als Superstar der WWF dem etwas hinzufügen?

**Shawn Michaels:** In meinem Leben gibt es nur zwei wirklich wichtige Dinge: das Wrestling und mich selbst. Drogen und Alkohol wären mir da nur im Weg. Zum einen wäre ich nicht so ein gut aussehender und durchtrainierter Mann, und zum anderen wäre ich durch Drogen auch nicht in der Lage gewesen, all das zu erreichen, was ich bis heute geschafft habe. Leute, die Ihnen einreden wollen, Drogen zu konsumieren, wollen Sie in Wirklichkeit nur fertigmachen und Sie an Ihrem Erfolg hindern.

**Play Time:** Mr. Michaels, wollen Sie unseren Play Time-Lesern noch ein paar persönliche und wichtige Dinge mit auf den Weg geben?

**Shawn Michaels:** Hey Leute, genießt, was immer Ihr gerade tut und lebt Euer Leben so wie es Euch gefällt, Ihr habt nämlich nur einmal die Chance dazu. Aber was immer Ihr auch macht, vergeßt nie, die WWF anzuschauen, und vor allem setzt auf Shawn Michaels, denn ich bin die Zukunft der WWF!





**PLAY TIME**



**GEWINNSPIEL**

Acclaim holt die WWF-Stars auf Eure Spielsysteme und bietet Euch zusammen mit Play Time die Möglichkeit, auf einfachstem Wege an eines dieser Spiele zu kommen. Alles was Ihr tun müßt, ist, den untenstehenden Coupon auszufüllen und zu schicken!

**1. Preis:**

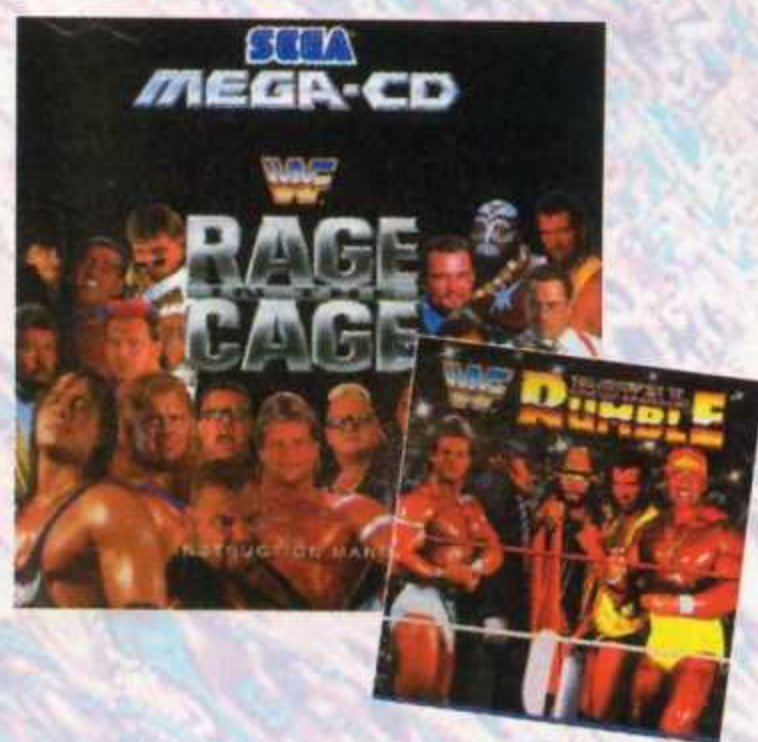
Ein von Shawn Michaels handsigniertes **Royal Rumble** (MD) und ein handsigniertes **Play Time Sonderheft** „Die nächste Generation“

**2.- 6. Preis**

je ein **Rage in the Cage** (MCD II)

**7.- 11. Preis**

je ein **King of the Ring** (Game Boy)



**COUPON**

Acclaim WWF Gewinnspiel

Name

Adresse, Hausnummer

Postleitzahl, Wohnort

Bitte schicken an:

**Computec Verlag**  
**Kennwort:**  
**WWF Gewinnspiel**  
**Isarstr. 32-34**  
**90451 Nürnberg**

1-III-94

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

	Amiga	IBM-PC	CD-ROM
Aces of the Pacific & Mission Disk /dt	—	79,95	—
<b>Aces over Europe /dt</b>	—	<b>69,95</b>	—
Alien Breed 2 /dt	46,95	—	—
<b>Alone in the Dark 2 /dt</b>	—	<b>92,95</b>	V,mö.
<b>Ambermoon /dt</b>	<b>72,95</b>	<b>V,mö</b>	—
<b>Anstoss /dt</b>	<b>67,95</b>	<b>67,95</b>	V,mö
Archon Ultra	—	59,95	V,mö
Aufschwung Ost /dt	59,95	67,95	—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95	73,95	—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	47,95	—
<b>Battle Isle 2 /dt</b>	<b>V,mö</b>	<b>79,95</b>	<b>85,95</b>
<b>Beneath a Steel Sky /dt</b>	<b>59,95</b>	<b>69,95</b>	<b>93,95</b>
Big Sea /dt	51,95	58,95	—
Body Blows Galactic /dt	48,95	—	—
Brian the Lion /dt	V,mö	—	—
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	—	—
Burning Steel Edition /dt	—	—	94,95
Burning Steel 2 /dt	—	V,mö	V,mö
Campaign 2 /dt	71,95	85,95	—
<b>Cannon Fodder /dt</b>	<b>51,95</b>	<b>V,mö</b>	—
Chaos Engine /dt	47,95	—	—
<b>Christoph Kolumbus /dt</b>	<b>73,95</b>	<b>79,95</b>	—
Civilization /dt	78,95	91,95	—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—	57,95	—
<b>Comanche + Mission Disk. 1 und 2 /dt</b>	—	—	<b>99,00</b>
Conspiracy /dt	—	—	89,95
Cool Spot /dt	53,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	68,95
<b>Day of the Tentacle /dt</b>	—	<b>94,95</b>	<b>99,00</b>
Der Clou /dt	67,95	79,95	79,95
<b>Der Planer /dt</b>	—	<b>82,95</b>	—
Der Rasenmäher-Mann /dt	—	—	87,95
Der Schatz im Silbersee /dt	V,mö	88,95	—
<b>Die Siedler /dt</b>	<b>79,95</b>	<b>79,95</b>	<b>V,mö</b>
Disposable Hero /dt	46,95	—	—
Doom (Vollversion)	—	79,95	—
<b>Dragonsphere /dt</b>	—	—	<b>84,95</b>
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—
<b>Elder Scrolls</b>	—	<b>72,95</b>	—
<b>Elite 2 - Frontier /dt</b>	<b>53,95</b>	<b>69,95</b>	—
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95	91,95	—
Fields of Glory /dt	—	89,95	—
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	—
Goblins 3 /dt	71,95	85,95	109,00
<b>Gunship 2000 /dt</b>	<b>67,95</b>	<b>91,95</b>	—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
<b>Indy Car Racing /dt</b>	—	<b>69,95</b>	—
Iron Helix /dt	—	—	79,95
Journeyman Project /dt	—	—	66,95
King's Table /dt	53,95	69,95	93,95
Lands of Lore /dt	—	59,95	V,mö
<b>Legend of Kyrandia 2 /dt</b>	—	<b>64,95</b>	<b>V,mö</b>
<b>Leisure Suit Larry 6 /dt</b>	—	<b>69,95</b>	<b>V,mö</b>
Mad Dog McCree	—	—	73,95
Mad News /dt	V,mö	V,mö	V,mö
<b>Master of Orion /dt</b>	—	<b>89,95</b>	—
<b>Microcosm /dt CD 32</b>	<b>94,95</b>	—	<b>99,00</b>
<b>Mortal Kombat /dt</b>	<b>51,95</b>	<b>51,95</b>	—
<b>Mr. Nutz /dt</b>	<b>47,95</b>	—	—
NHL Hockey /dt	—	79,95	—
Nomad /dt	—	53,95	53,95
<b>Pacific Strike /dt *</b>	—	<b>87,95</b>	<b>V,mö</b>
<b>Pacific Strike Speech Pack /dt</b>	—	<b>36,95</b>	—

**Sonderangebote**

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	—	—
Another World /dt	29,95	29,95	29,95
Assassin Special Edition /dt	—	20,95	—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95	29,95	30,95
F-16 Falcon /dt	25,95	—	—
F-16 Falcon Mission Disk. 1 o. 2 je	21,95	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	32,95	32,95	32,95
F-29 Retaliator /dt	28,95	35,95	—
Fighter Bomber /dt	21,95	21,95	—
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95	25,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95	—
Indianapolis 500 /dt	28,95	35,95	—
Leisure Suit Larry 1 /dt	27,95	27,95	27,95
M1 Tank Platoon /dt	29,95	29,95	30,95
North & South	21,95	21,95	—
Pirates! /dt	24,95	24,95	24,95
Project-X	23,95	—	—
Railroad Tycoon /dt	29,95	29,95	82,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95	36,95	29,95 engl.
Silent Service 2 /dt	29,95	29,95	82,95
Sim Ant /dt	35,95	35,95	—
Sim Earth /dt	35,95	35,95	—
Street Fighter 2 /dt	26,95	62,95	29,95
Turrican 1 oder 2 /dt je	14,95	—	22,95

0 2871 / 86 31  
 18 30 88  
 18 06 37 • 18 54 43  
 FAX 0 28 71 / 86 31

**Bachler**  
 Computersoftware

	Amiga	IBM-PC	CD-ROM
Pinball Fantasies /dt	—	59,95	—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—	—
Pirates! Gold /dt CD 32	58,95	89,95	—
<b>Pizza Connection /dt</b>	<b>79,95</b>	<b>84,95</b>	—
Police Quest 4	—	69,95	V,mö
Privateer /dt	—	86,95	V,mö
<b>Privateer Special Operations 1 /dt</b>	—	<b>36,95</b>	—
Privateer Speech Pack /dt	—	38,95	—
Puggsy /dt	58,95	—	—
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—	79,95	—
Ravenloft	—	V,mö	V,mö
<b>Rebel Assault</b>	—	—	<b>87,95</b>
Reunion /dt	V,mö	V,mö	—
<b>Sam &amp; Max /dt</b>	—	<b>94,95</b>	—
Second Samurai /dt	58,95	—	—
Sensible Soccer '93 /dt	47,95	58,95	—
Silverball /dt	—	49,95	—
<b>Sim City 2000</b>	—	<b>73,95</b>	—
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	—
Star Trek Amiga 1200	53,95	—	—
<b>Star Trek 2 /dt</b>	—	<b>85,95</b>	—
<b>Starlord /dt</b>	—	<b>89,95</b>	—
<b>Strike Commander /dt</b>	—	<b>89,95</b>	<b>89,95</b>
Strike Commander Speech Pack /dt	—	34,95	—
Strike Commander Tactical Operations /dt	—	38,95	—
Stronghold /dt	—	87,95	87,95
<b>Subwar 2050 /dt</b>	—	<b>89,95</b>	—
Syndicate /dt	61,95	79,95	—
<b>Mission Disk. /dt</b>	<b>V,mö</b>	<b>37,95</b>	—
T.F.X. /dt	—	92,95	99,00
Tornado /dt	59,95	—	—
<b>Tornado + Mission Disk. 1 /dt</b>	—	<b>79,95</b>	<b>79,95</b>
Turrican 3	46,95	—	—
UFO /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Ultima 7 Teil 2 /dt	—	81,95	—
Ultima 7/2 - Silver Seed Data Disk. /dt	—	38,95	—
<b>Ultima 8 - Pagan /dt *</b>	—	<b>87,95</b>	—
<b>Ultima 8 - Pagan Speech Pack /dt *</b>	—	<b>36,95</b>	—
Ultima Underworld 1 /dt	—	74,95	—
Ultima Underworld 2 /dt	—	74,95	—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—	69,95	—
X-Wing /dt	—	94,95	—
X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—	57,95	—
<b>X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt</b>	—	<b>43,95</b>	—
Zeppelin /dt	V,mö	79,95	V,mö
WWF European Rampage Tour	21,95	21,95	21,95
Wing Commander	—	25,95	—
Wing Commander /dt	39,95	—	—
Zool /dt	23,95	23,95	53,95

**ZUBEHÖR**

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,00
2-Player Joystick-Kabel analog	19,95
Gravis analog Joystick PC	67,95
Gravis analog Joystick Pro PC	79,95
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST	33,95
Gravis Game Pad PC	44,95
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	139,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	219,00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	279,00
Sound Blaster 16 ASP /dt	379,00

**So**

**könnt Ihr gleich bestellen:**

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

**Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt**





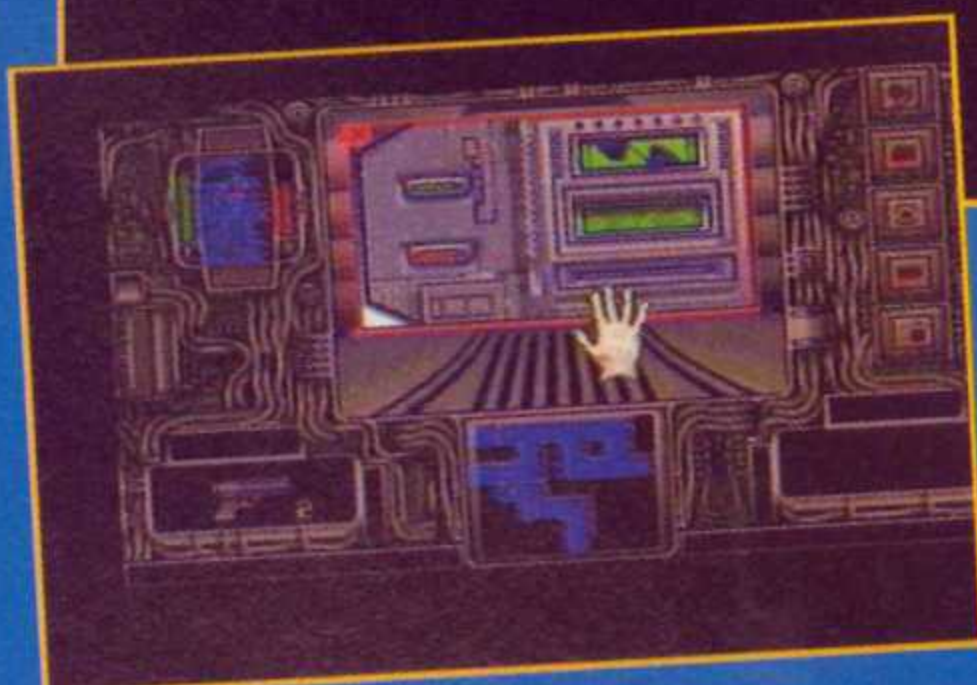
# WO SIND SIE?

Auf der Suche nach PS/X, Saturn und Project Reality....



Selten fuhr man so erwartungsvoll zur European Computer Trading Show, kurz ECTS genannt, in London. Man hoffte, zum ersten Mal einen Blick auf die neuen Konsolensensationen von Sega, Sony und Nintendo werfen zu können. Daneben stand natürlich die genaue Auswertung der Geschehnisse im etablierten PC-, Amiga-, Nintendo-, Sega- und Exoten-Markt auf dem Programm. Hier habt Ihr nun unseren ultimativen Erlebnisbericht.

**Von Hans Ippisch**



● *Magician's Castle* (oben) und *G2* (links) wurden von Psygnosis präsentiert.

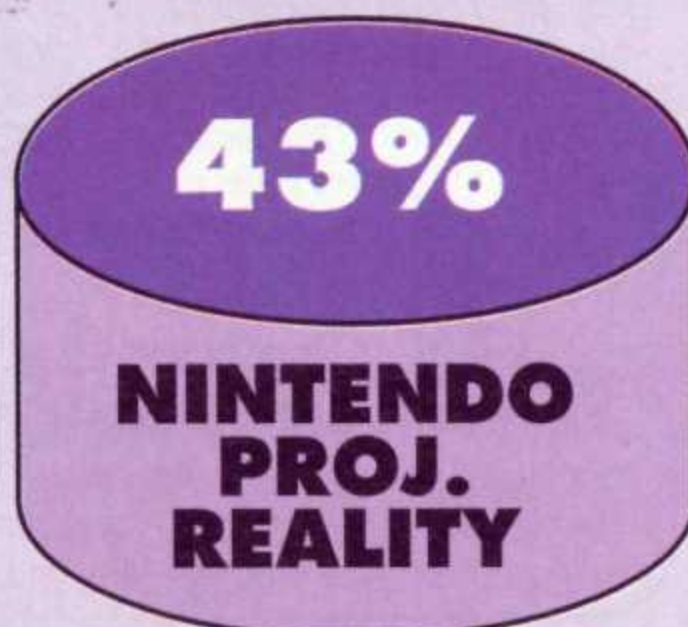
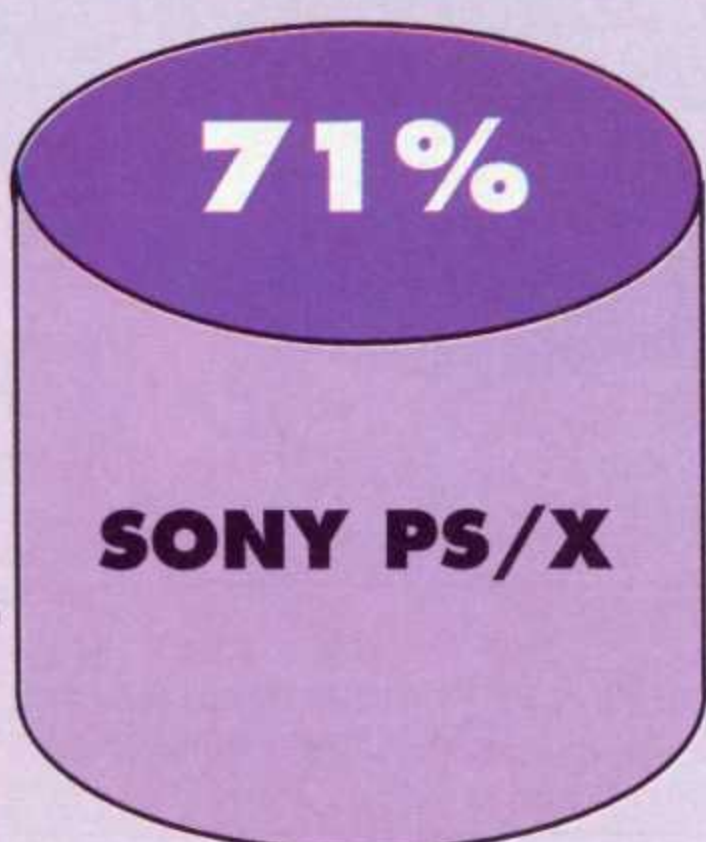
## AMIGA IM AUFWIND

Beginnen wollen wir unseren Report natürlich mit dem Amiga, der in England nach wie vor den Markt beherrscht. An diesem Zustand scheint sich

auch in den nächsten Jahren nichts zu ändern, denn die AGA-Chip-Set-Generation, der das CD 32 und der Amiga 1200 angehören, wird von den Software-Firmen sehr gut aufgenommen. Das CD 32 hat sich als fester Bestandteil der Amiga-Familie etabliert und wird prinzipiell mit einer speziellen Version jedes neu erscheinenden Amiga-Spiels ausgestattet. Ein erfreulicher Trend ist außerdem, daß Spiele für PC CD-ROM auch auf das CD 32 umgesetzt werden. Da es sich in der Regel eher um gewaltige Datenmengen als spezielle Programmierer-Leistungen handelt, ist dies auch ein naheliegender Schritt. Ein schlimmes Gerücht überschattete allerdings die Stimmung unter den Amiga-Anhängern. Commodore sei aufgekauft worden oder sogar pleite. Unmittelbar nach der Rückkunft aus London interviewten wir zu diesem Thema Commodore-

## WER WIRD FAVORISIERT?

Folgende Systeme wollen die Hersteller in Zukunft unterstützen:







● **Renegades Ruff'n'Tumble dürfte für Furore sorgen. Links seht Ihr ein erstes Bild von Sensible World of Soccer.**

Chef Alwin Stumpf. (Siehe Kasten!)

Es wurde zwar eine ganze Menge an Produkten angekündigt, jedoch existierten viele davon erst auf dem Papier oder in sehr frühen Vorabversionen. Eindeutige Highlights ließen sich aus diesem Grunde etwas schlecht ausmachen, und nur wenige Produkte kann man schon jetzt als Hitsoftware bezeichnen.

Wieder einmal hatte Renegade mit einem Produkt die Nase vorn. Das Programmiererteam Wunderkind entwickelt ein ganz vorzügliches Jump & Run, das sich Ruff'n'Tumble nennt.

Exzellente Grafik und tolle Spielbarkeit zeichnen dieses Spiel aus. Daneben wurde wieder einmal Elfmania präsentiert, von dem es immer noch keine fertige Version gab. Erste Bilder zu Sensible World of Soccer und dem Adventure Flight of the Amazon Queen rundeten den Renegade-Besuch ab.

Erfreulich war, daß Virgin seine Konsolenhits demnächst automatisch für den Amiga umsetzen wird. Nachzügler ist hierbei noch Aladdin, das Spiel zum letztjährigen Hitfilm. Davon, daß eine ganze Menge kommen wird, zeugt natürlich auch die Release-Liste.



● **Renegade-Boß Tom Watson und ein Angehöriger des Terramarque-Teams konnten auf Elfmania stolz sein.**

## COMMODORE COLLAPSED? CD 32 PREISSENKUNG!

Während der Messtage war an allen Ecken und Enden zu vernehmen, daß Commodore von Virgin, Sony oder einer ähnlichen Firma aufgekauft wurde. Als schließlich auch noch das Nachrichtenmagazin 'Der Spiegel' am 11. März von einem Zusammenbruch Commodores berichtete, war ein Interview mit Commodore Deutschland-Geschäftsführer Alwin Stumpf unumgänglich.

*Herr Stumpf, wie ist die augenblickliche Situation von Commodore?*

Commodore ist keine geschlossene Einheit. Vielmehr besteht Commodore aus insgesamt 35 Firmen, die sich in unterschiedlicher Verfassung befinden. Die deutsche Niederlassung steht dank eines günstigeren Produktmix mit höherwertigen Produkten gut da, während es in einigen anderen Unternehmen, wie z. Bsp. in Frankreich, schlechter aussieht. Ein Grund für die Probleme in Frankreich ist beispielsweise, daß dort das bisherige Geschäft zu etwa 70 Prozent mit MS-DOS-kompatiblen Computern gemacht wurde. Dieser Umsatz fehlt und es ist natürlich nur sehr schwer möglich, in so kurzer Zeit diesen Umsatzrückgang zu kompensieren und die Kosten entsprechend zu reduzieren. Im Rahmen einer Restrukturierung wird die AMIGA Computerexport France GmbH mit Sitz in Frankfurt den Vertrieb der Amiga-Produkte in Frankreich übernehmen.

*Wie wird es mit Commodore weitergehen?*

Ich sehe den Amiga nicht vom Markt verschwinden, allerdings werden wir in Europa noch erhebliche Umstrukturierungen vornehmen. Es ist kein Geheimnis, daß wir einen externen Investor suchen, es ist aber nicht Sinn und Zweck, die Firma auszuschlachten und die Technologie und den Namen zu veräußern, um den Rest zu zerschlagen. Aufgrund der gespannten Situation bei Commodore hat die Börsenaufsicht die Commodore-Aktie ausgesetzt. Dies ist kein ungewöhnlicher Vorgang und soll unkontrollierte Spekulationen vermeiden. Ich bin der festen Überzeugung, daß in Kürze ein Investor gefunden wird.

*Welche Entwicklung zeigt sich auf dem deutschen Markt?*

Die Verkaufszahlen vom Amiga 1200 sind im Vergleich zum Vergleichszeitraum des Vorjahres deutlich angestiegen. Mit einer heute gestarteten Kampagne, nämlich der Preissenkung von DM 699,00 auf DM 499,00, unverbindliche Preisempfehlung, soll der Abverkauf des CD 32 deutlich forciert werden. Seit dem 1. April ist Herr Arnold Kapral, ehemals Regional-Verkaufsleiter von Nintendo, als Vertriebsleiter bei Commodore tätig. Seine besonderen Kenntnisse im Konsolenmarkt werden sicherlich zu einer Absatzsteigerung des CD 32 führen.

**Vielen Dank für das kurze Interview!**

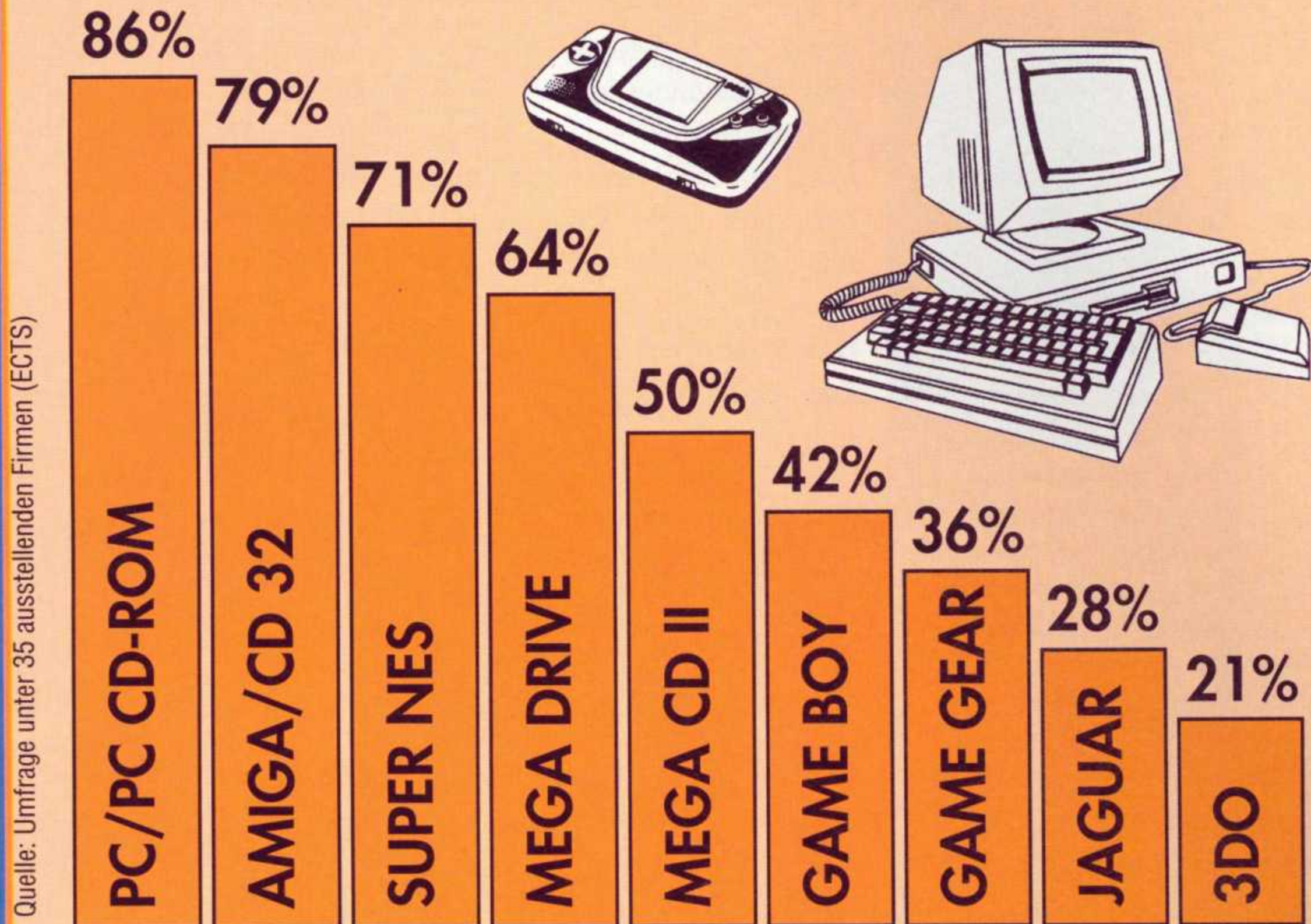
(Geführt am 14.4.94)





# WAS WIRD DERZEIT UNTERSTÜTZT?

Für folgende Systeme entwickeln die Hersteller derzeit:



## PAZIFISCHER SCHLAGABTAUSCH

PR Manager Jörg Kähler von EA Deutschland unterhielt sich mit seinem MicroProse-Kollegen Uwe Fürstenberg ganz ange-regt über Erscheinungstermine. MicroProse und Origin sind derzeit näm-lich heftigst bemüht, ihre neuen Produkte in die Läden zu bekommen. Pacific Strike von Origin und 1942-Pacific Air War von MicroProse weisen die nahezu gleiche The-matik auf, und wer das eine Programm besitzt, kann auf das jeweilige andere eigentlich verzich-ten. Nun versucht natür-lich jeder, schneller die Erstaustattung liefern zu können.

## SEGA OHNE SATURN!

Die schwierige Situation, die derzeit auf dem Konsolenmarkt herrscht, war den Managern von Sega deutlich anzusehen. Umso gespannter war man auf ihre neuen Marketingstrategien.

Die Sonic-Gemeinde stand ganz eindeutig unter dem Stern von Saturn und Mega 32. Lei-der gab es dazu jedoch nichts Neues zu sehen. Mit Virtua Racing de Luxe, Virtua Fighters

und der Umsetzung des Sonic-Spielautomaten wurden jedoch drei Spiele angekündigt, die zum Erscheinen des Mega 32 erhältlich sein sollten.

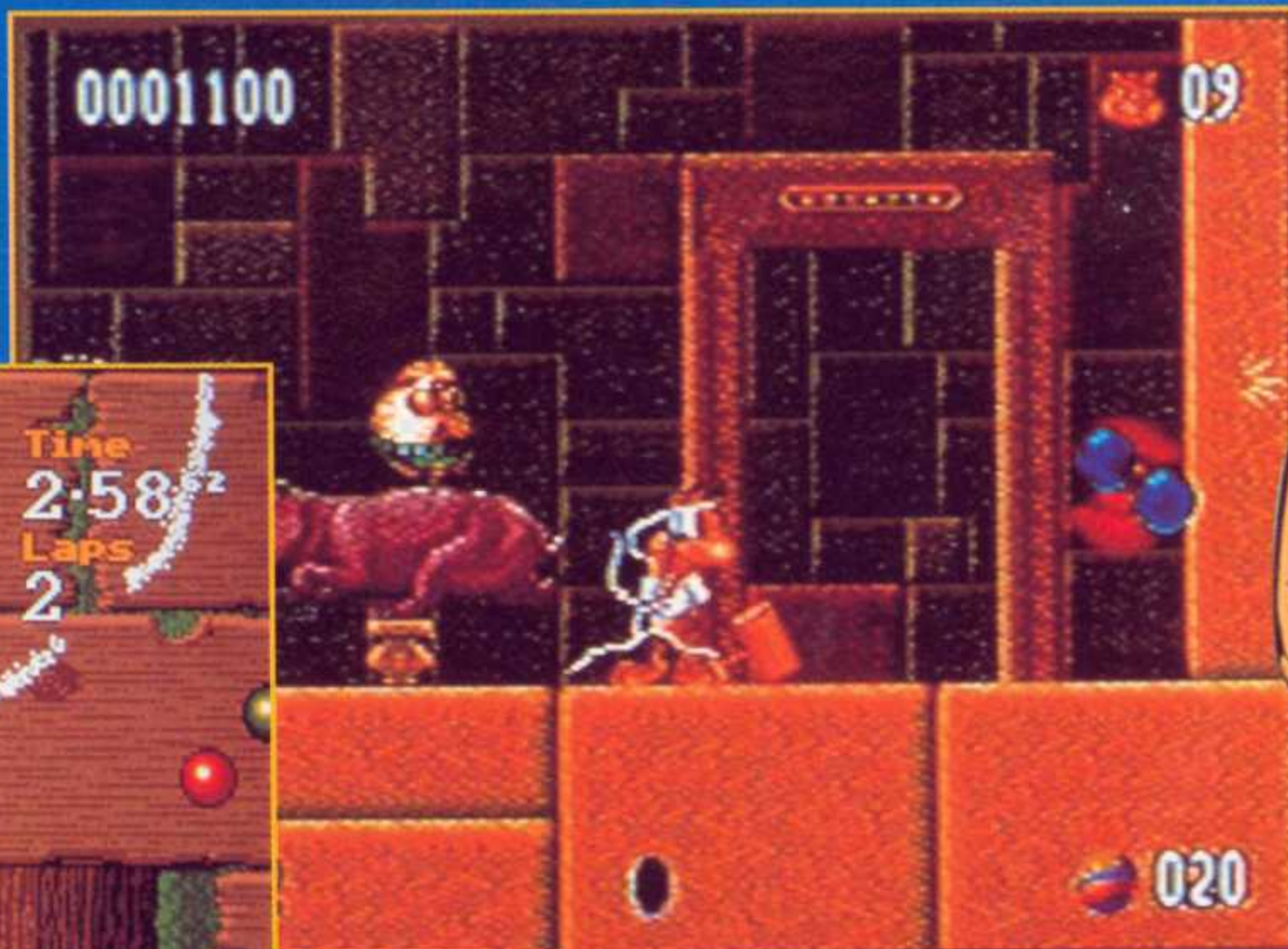
Unter den etablierten Geräten muß sich lediglich das Master System Gedanken um seine Zukunft machen. Versionen sind nun schon eher ein Ausnahmefall. Das Mega CD II wird ebenso wie der Mega Drive und das Game Gear weiterhin

prächtig unterstützt. An wirklich neuen Produkten herrschte lei-der Mangel.

Accolade werkelt gleich an mehreren Spielen, die insbeson-dere technisch zu überzeugen wissen. Bubsy 2 ist wesentlich komplexer und grafisch noch schöner, während The New Breed (ehemals Juggernauts)

durch fantastische Animationen zu überzeugen weiß.

Virgin setzt wie gehabt die ganze Garde an Disney-Filmen um, von denen bislang immer noch die Mega Drive-Version von Jungle Book



● Höhepunkte unter den Sega-Spielen waren Bubsy 2 von Accolade und MicroMachines 2 von Codemasters.





Die Nummer 1 in  
Gelsenkirchen !!!

Paradise  
Software

Riesenauswahl:

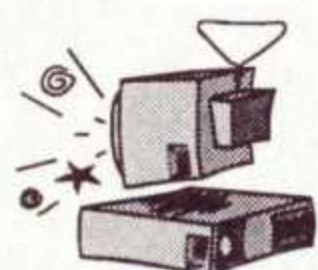
- Mega Drive
- Super Nintendo
- Game Boy
- 3 DO

Über 1000 Titel für  
ALLE Systeme lieferbar!

Täglich  
neue Games

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

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



Amiga - PC - C 64

PD & Shareware

15 000 Titel lieferbar.

CD - Rom

Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM



Manga - Videos

Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Pins ...

Bei unseren Angeboten  
steht man nur Kopf



Händleranfragen  
erwünscht!  
Gewerbenachweis  
erforderlich!

EHBA " Soft "

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

PC Artikel	Art	Preis
Aces over Europe	DV	81.50
Alone in the Dark 2	auf Anfrage	
Anstoss	DV	71.20
Battle Isle 2	DV	a.A.
Beneath a Steel Sky	DV	71.20
Betrayal at Kronidor	DV	81.50
Comanche	DV	95.30
Comanche Mis.Disk2	DV	60.80
Dark Sun-Shattered Lands	DV	88.40
Das Schwarze Auge 2**	DV	88.40
Day of Tentacle	DV	95.30
Der Planer	DV	83.80
Die Siedler **	auf Anfrage	
Doom	EV	81.50
Dune 2	DV	66.60
Elite 2	DV	72.30
Empire DeLuxe	DV	74.60
Flight Simulator 5.0	DV	119.90
Flre & Ice	DA	67.70
Gabriel Knight	DV	72.30
Hand of Fate ( Kyrandia 2	DV	69.90
Hense de Luxe	DV	49.90
Incredible Toons	DV	74.60
Kolumbus	DV	83.80
Lands of Lore	DV	58.60
Larry 6	DV	72.30
Mortal Kompat	DA	55.10
Pacifik Strike	DA	86.10
Pacifik Strike Speech P.	DA	39.90
Police Quest 4	DV	72.30
Privateer	DA	90.70
Privateer Speech Pack	DA	42.40
Quest for Glory 4 **	DV	72.30
Ravenloft	auf Anfrage	
Sam & Max	DV	95.30
Seawolf **	auf Anfrage	
Strike Commander	DA	92.90
Strike Com. Speech Pack	DA	39.90
Strike Com. Tactial Opera.	DA	39.90
Syndicate	DV	85.90
Syndicate Data Disk	DV	40.10
Tie Fighter **	auf Anfrage	
Ultima 8 (Pagan	DV	86.10
Ultima 8 Speech Pack	DV	39.90

X - Wing	DA	95.30
X - Wing Upgrade	DV	60.80
B - Wing	DV	46.90

Microprose Spiele:

F 14 Fleet Defender	DA	99.90
Fields of Glory	DV	99.90
Master of Orion	DV	99.90
Pirates Gold	DV	99.90
Starlord	DV	99.90
Subwar 2050	DV	99.90
U.F.O.	DV	99.90

CD - ROM

Panasonic / Matsushita 562 B		459.00
Doublespeed, Fotofähig, usw.		
Alone in the Dark 2 **	auf Anfrage	
Battle Isle 2	DV	88.40
Comanche inkl. Mi. I u. II	DA	102.90
Das Schwarze Auge I	DV	71.20
Day of Tentacle	DV	99.90
Der Rasenmäher Mann	DV	88.40
Der Planer & Extra Disk	DV	86.00
Dragonsphere	DA	92.90
Rise of the Robots**	auf Anfrage	
Eye of the Beholder I-III	DV	95.30
Iron Helix	DV	83.80
Journeyman Projekt	DV	68.90
Mega Race	DV	74.60
Rebel Assault EV	EV	88.40
Sam & Max	EV	88.40
Strike Commander	DA	90.90
Ultima 8 & Speech Pack	DV	129.90

Soundkarten:

Sound Galaxy BX II	DV	149.00
Sound Galaxy NX Pro	DV	279.00
Sound Galaxy Pro 16 Extra	DA	389.00
Soundblaster 16 Basic	DV	279.00
SB 16 Multi CD ASP	DA	409.00
Sound Wave	DA	479.00
Game Wave	DA	299.00

Joysticks:

Advancet Gravis Schwarz		72.00
Advancet Gravis Transpa.		76.00
CH Flight Stick		159.00
CyberMan	auf Anfrage	
Gravis Game Pad		49.90

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

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

# MEGA MAGAZIN

SEGA Magazin Sonderheft 1/94  
zum Sammeln!  
TIPS & TRICKS  
MEGA CD II  
MEGA DRIVE  
GAME GEAR  
MASTER SYSTEM  
über 250 CODES & FREEZERS  
KOMPLETTLÖSUNGEN  
Sonic 2, Mortal Kombat, Aladdin, TMHT, Cool Spot, Alien 3,  
Das Dschungelbuch, Sonic CD, Indiana Jones, Ecco the Dolphin,  
Street Fighter 2, Bubsy, Tiny Toon Adventures, Star Wars,  
Jurassic Park, Sonic Spinball und viele mehr!!!

SEGA MAGAZIN Sonderheft 1/94  
TIPS & TRICKS

- für MEGA DRIVE
- für MEGA CD 2
- für GAME GEAR
- für MASTER SYSTEM

■ über 250 CODES & FREEZERS

für Mortal Kombat, Aladdin, Sonic 2, TMHT, Cool Spot,  
Alien 3, Das Dschungelbuch, Sonic CD, Indiana Jones,  
Ecco the Dolphin, Lemmings, Land of Illusion, Street  
Fighter 2, Bubsy, Tiny Toon Adventures, Star Wars,  
Jurassic Park, Sonic Spinball und viele mehr!!!

für nur  
DM **9,80**

Ab 27. April im Zeitschriftenhandel erhältlich!





# Ups & Downs

So werden die Marktchancen eingeschätzt:

**Stark**

**PC CD-ROM**

Der Aufsteiger schlechthin! Wird sich ganz eindeutig als das Medium der Zukunft etablieren.

**SONY PS/X**

Der Hoffnungsträger in der derzeit konfusen Konsolenwelt. Man traut Sony eine Menge zu!

**SATURN & MEGA 32**

Upgrade-Idee wird als gelungen angesehen. Interessant dank der Spielhallenknüller.

**CD 32**

Erfolgreicher als viele vermutet haben. Etabliertes Mitglied der Amiga-Familie, jedoch keine Konsole.

**NINTENDO P.R.**

Der derzeitige Spitzname lautet Project Unreality, Nintendo muß sich gewaltige Mühe geben!

**JAGUAR**

Sehr beliebt bei Firmen und Kunden, leidet jedoch unter der schwachen Atari-Marketingpower.

**3DO**

Der Absteiger der Saison. Vom Wunderkind zum überteuerten, unbeliebten High-Tech-Spielzeug.

**Schwach**

Quelle: Umfrage unter 35 ausstellenden Firmen (ECTS)



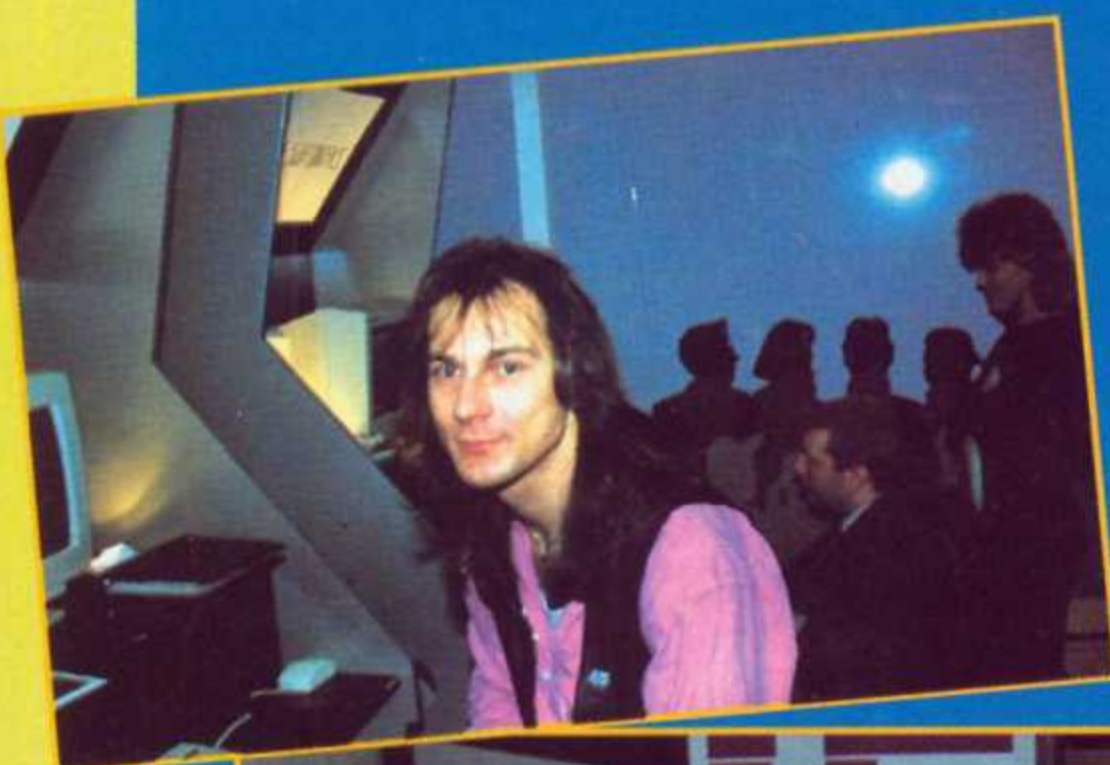
● Dank der J-Cart dürfen bei Pete Sampras-Tennis vier Spieler gleichzeitig antreten. Gut gemacht von Codemasters.

zu den fleißigsten Firmen und zumindest Flink darf sich als eines der Highlights für den Mega Drive bezeichnen lassen. Überraschend gut war World Cup USA '94, das Spiel zur Fußballweltmeisterschaft von U.S. Gold. Hier werden tatsächlich interessante neue Features geboten. CD-Nachschub kündigt sich zwar haufenweise an, doch probieren konnte man leider nur sehr selten. Tomcat Alley für das Mega CD II sah schon einmal sehr gut aus, während The Lawnmower Man technisch zwar

hervorragend ist, jedoch ein zu dünnes Spielprinzip bietet.

## GLÄNZENDES VON DER PC-FRONT

„Was kommt auf CD-ROM?“ war eine der wichtigsten Fragen, die sich das Publikum aus privaten Besuchern und internationalen Fachjournalisten stellte. „Ziemlich viel!“, war festzustellen, da ein Großteil der Hersteller auf die Silberscheiben setzte. Trotzdem brauchen die PC-



aussteht. Für November wurde The Lion King auf allen System angekündigt, während im Frühjahr 1995 Cool Spot ein weiteres Abenteuer erleben darf.

Psygnosis und Sony gehörten wieder einmal



● Guido Henkel (oben) von Attic, Robert Sirotek von SIRTECH und Kristin „Ms. Softgold“ Dodt feierten.

## MOST WANTED

Worauf die Industrie am meisten wartet.

1. SONY PS/X
2. Lands of Lore II (PC CD-ROM)
3. Tie Fighter (PC)
4. TFX (CD 32)
5. MEGA 32

Quelle: Umfrage unter 35 ausstellenden Firmen (ECTS)





Benutzer nicht zu fürchten, daß die Tage der Diskette jetzt schon gezählt sind: Es zeichnet sich ein friedliches Nebeneinander der beiden Speichermedien ab.

Bei 21st Century setzt man weiterhin auf die Diskette. Kein Wunder - fanden die beiden Spitzenprodukte des britischen Herstellers, Pinball Dreams und Pinball Fantasies, doch bequem auf jeweils zwei Disketten Platz. Das Zugpferd der Zukunft soll Pinball Fantasies 2 werden. Wieder werden vier verschiedene Flippertische enthalten sein. Ob 21st Century mit den neuen Tischen Neptune, Safari, Stall Turn und Revenge of the Robot Warriors der harten Shareware-Konkurrenz Paroli bieten kann, wird sich noch zeigen. Die nächste Voxel Space-Orgie von Novalogic läßt noch bis September auf sich warten. Dafür kommt Armored Fist sowohl auf Diskette als auch auf CD-ROM.

Was kommt nach Lawnmower Man? Diese Frage stellte man sich bei Sales Curve, die sich nun SCI nennen. Sales Curve wird weiterhin auf der Schiene der

interaktiven Filme zum Mitspielen bleiben. Cyberwar schließt direkt an die Dr. Angelo/Cyberjobe-Handlung des Lawnmower Man an, soll aber deutliche Verbesserungen im Gameplay aufweisen. Es soll übrigens drei CD-ROMs umfassen.

Am Ocean-Stand präsentierte D.I.D. das Nachfolgeprodukt zu TFX. Demnächst versetzt Euch Inferno in den Weltraum. Ein grandioser 45-minütiger Soundtrack von Alien Sex Fiend und über 700 Missionen sind nur einige Daten des 3D-Weltraum-Actionspiels. Die ersten Bilder sprechen wohl auch für sich...

Interplays PR-Managerin Alyson Goddard mußte sich ein paar peinliche Fragen gefallen lassen. Stonekeep, ein CD-ROM-Gruseladventure mit vielen digitalisierten Videoclips, wird inzwischen schon seit Oktober '93 von Release-Termin zu Release-Termin geschoben. Jetzt



● **SCIs Cyberwar (oben), DIDs Inferno (unten) und der 7th Guest-Nachfolger 11th Hour begeisterten.**



müssen wir uns voraussichtlich noch bis Anfang '95 gedulden. Etwas eindeutiger Aussagen gab es zu Judgment Rites: Die Zusatzdiskette ist inzwischen schon in Produktion. Starfleet Academy, eine Weltraumsimulation, die noch heuer erschei-

nen wird, soll ebenfalls den Star Trek-Hintergrund zum Thema haben.

Star Trek zum zweiten: Auch MicroProse nimmt sich der „Trekkies“ unter Euch an. Mit Star Trek: The Next Generation erwartet uns ein Weltraumad-

## WILD BILL STEALEY IS BACK!

Der MicroProse-Gründer schlägt zurück.



● **Bill Stealey gründete seinerzeit zusammen mit Sid Meier das Softwarehaus MicroProse. Nun kehrt er mit Interactive Magic zurück!**

Wenn es schon in Sachen Produkte wenig Sensationelles zu vermelden gab, so war bezüglich Firmen- und Personenbewegungen eine Menge los. Beispielsweise lief uns Bill Stealey über den Weg, der zusammen mit Sid Meier MicroProse gründete. Wir stellten ihm ein paar Fragen:

**Man hat lange nichts mehr von Ihnen gehört, und Sie werden sicher nicht ohne Grund hier in London sein. Sind Sie wieder zurück im Geschäft?**

Grundsätzlich sind es noch sechs weitere Monate, die ich nicht in diesem Business tätig sein darf, und zwar aufgrund eines Vertrages mit meinen Freunden bei Spectrum Holobyte. Die machen ihre Arbeit sehr gut, und da ich noch immer mit die meisten Anteile an Spectrum Holobyte halte, ich glaube, sogar die zweitgrößte Beteiligung, will ich, daß sie sehr erfolgreich sind, allerdings vermisse ich Produkte.

**Und hier wollen Sie nun wieder aktiv werden?**

Wenn im Januar das Abkommen ausläuft, will ich wieder neu anfangen, und zwar mit so großartigen Spielen, wie wir sie zu den MicroProse-Anfangszeiten hatten.

**Unter welchem Namen?**

Ich wollte meine Freunde bei Spectrum überzeugen, daß sie mir den Namen MicroProse vermieten, doch ich glaube nicht, daß dies passiert, und deshalb werden ich meine Firma Interactive Magic nennen.

**Vielen Dank für das kurze Interview!**





● *Rise of the Robots (links), Jammit (unten) und der Pitfall-Nachfolger The Mayan Quest konnten die SNES-Fans ins Staunen bringen.*



den Atem stocken, jedoch müssen wir wohl noch bis 1995 warten.

wenn es um Project Reality ging. Man zeigte lediglich das schon von der CES in Las Vegas bekannte Silicon Graphics-Demoband und gab den weltweit geltenden Exklusivvertrag mit Rare und deren erstes Spiel Killer Instinct für Project Reality bekannt.

Um die lange Wartezeit bis zum Erscheinen der Project Reality-Konsole zu überbrücken, versucht man unter anderem mit einer Vielzahl von Super FX-Spielen die Konsumenten bei Laune zu halten.

### NINTENDO IST NERVÖS!

Der technische Vorsprung im PC-Sector macht eine neue Konsolenplattform zwingend erforderlich, zumal der 64 Bit-Markt seitens Atari in den USA bereits erschlossen wird. Auch diesmal hielt sich Nintendo bedeckt,

venture mit SuperVGA-Grafik. Eine Diskettenversion ist bis jetzt nicht geplant, unterstützt wird lediglich CD-ROM.

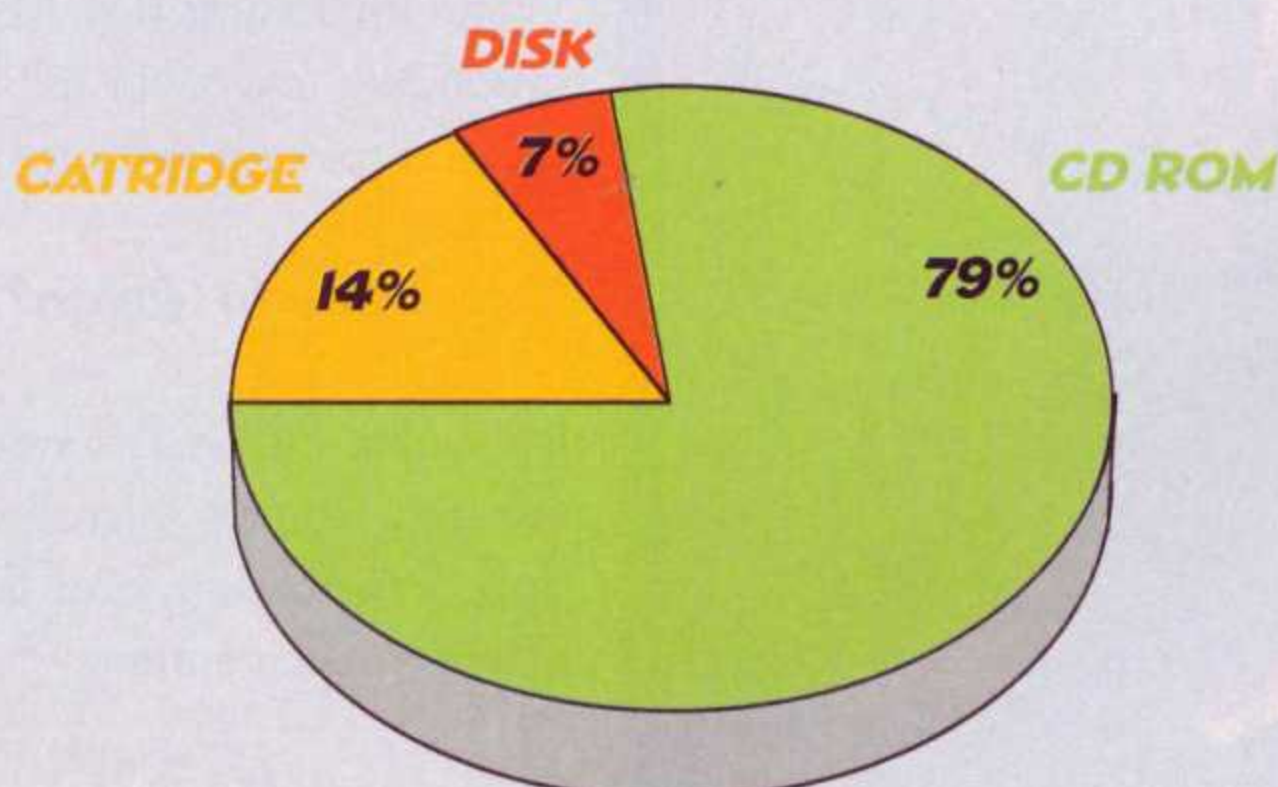
Absolutes Highlight im PC-Bereich waren jedoch zweifellos die beiden neuen Produkte der Westwood Studios. Lands of Lore II und Command and Conquer, der Dune-Nachfolger, wurden zum ersten Mal gezeigt. Beeindruckende Demos ließen

### DER AUFREGENDSTE STAND

Daß Spieleredakteure auch nur Männer sind, weiß man bei System 3 ganz genau. Drei prachttolle Mädels in hautengen und ebenso dünnen Kleidungsstücken plazierten sich gekonnt vor den Monitoren, wo weniger eindrucksvolle Spiele eher zum Wegblicken motivierten. Nichtsdestotrotz nutzte man eine kurze Verschnaufpause gerne zum ausgiebigen Fotografieren dieses Standes.

## SPEICHERMEDIUM DER ZUKUNFT?

Die Einschätzung der führenden Softwarehäuser.



Quelle: Umfrage unter 35 ausstellenden Firmen (ECTS)

FAKTE

FAKTE

FAKTE

◆ Während es enorme Probleme bereitet, an ein Entwicklungssystem für 3DO, Saturn oder Project Reality zu kommen, zeigt sich Sony äußerst offen, und ernsthafte Entwickler erhalten fast problemlos die gewünschten Geräte. Die ersten Exemplare von Snasms Psy-Q gingen noch im April raus.

◆ In Japan sollen bereits im November 1994 die ersten Einheiten von Sony PS/X ausgeliefert werden. Ob an den Endverbraucher oder an ausgewählte Kunden, ist unklar.

◆ Der Preis für das Sony PS/X soll bei etwa 500 Dollar liegen, was in Deutschland auf einen Preis von rund DM 850 schließen läßt. Kenner meinen, der Preis ist deutlich zu hoch, um einen breiten Erfolg zu ermöglichen.

◆ Der endgültige Name steht noch immer nicht fest. Man muß noch immer mit dem Working Title Play Station Xtended vorliebnehmen.



## SONY PS/X IM ANFLUG



● **Sony-Manager Ian Hetherington ließ das PS/X näherrücken. Er präsentierte die offiziellen Unterlagen.**

Der größte Hoffnungsträger dieser Messe zwar zweifellos die neue Konsole von Sony. Pressemitteilungen oder sonstiges offizielles Material zu Sony PS/X war jedoch weit und breit nicht zu entdecken. Wir konnten jedoch Ian Hetherington, dem Sony Joint Manager Director in der Funktion des Psychosis-Geschäftsführers, ein paar Statements abhören.

**Wann wird das Sony PS/X endlich erscheinen?**

Erst wenn zwanzig exzellente Spiele vorliegen, wird Sony diese Konsole auf den Markt bringen, und das wird in Europa wohl nicht vor September 1995 der Fall sein.

**Folgt Sony den Konkurrenten Nintendo und Sega, die augenblicklich doch nicht auf die CD-ROM-Technik setzen?**

Die Zukunft heißt CD-ROM! Deshalb wird das Sony PS/X definitiv ein CD-ROM mit der Übertragungsrate von 300 KByte/ Sekunde haben.

**Wie sehen die sonstigen Hardwarefähigkeiten aus?**

Ein 1:1-Umsetzung von Ridge Racer sollte technisch möglich sein.

**Wie wird die Zukunft der Video-spiele aussehen?**

Japanische Entwickler haben mir gesagt, daß im Jahre 2003 ein Prozessor auf dem

Markt sein wird, der 100 Millionen Polygone pro Sekunde darstellen kann.

**Vielen Dank für das kurze Interview!**

# EMP

Tel.: 05 91 - 4 79 82

Fax: 05 91 - 5 90 99

05 91 - 5 32 36

EMP merchandising Handelsgesellschaft mbH, Postfach 17 21, 49803 Lingen

## NEUHEITEN

**Sim City 2000**

Art. Nr.: 700181

KD PC 3,5" 94,99 DM

**Hand Of Fate (Kyrandia 2)**

Art. Nr.: 700165

KD PC 3,5" 59,99 DM

**Indy Car Racing**

Art. Nr.: 700163

DA PC 3,5" 59,99 DM

**Cannon Fodder**

Art. Nr.: 700188

DA PC 3,5" 59,99 DM

**Sternenschweif (DSA 2)**

Art. Nr.: 700166

KD PC 3,5" 89,99 DM

**1942 Pacific Air War**

Art. Nr.: 700198

DA PC 3,5" 89,99 DM

**Wizadry 6+7 (KD)**

Art. Nr.: 750023

CD ROM 109,99 DM

**Eye of the Beholder 1-3**

Art. Nr.: 750011

CD ROM (KD) 94,99 DM

**Ultima 7 Bundle (KD)**

(Teil 1+2, Data "Forge...", Data "Silver sead" + sämtl. Karten etc...)

750021 CD ROM 119,99 DM

**Comanche**

(+ Data Disks 1+2)

Art. Nr.: 750017

CD ROM (KD) 119,99 DM

**Hattrick (KD)**

700175 PC 3,5" 89,99 DM

650109 Amiga 79,99 DM

**Lands Of Lore(KD)**

700047 PC 3,5" 59,99 DM

750020 CD ROM 79,99 DM

**Genesisia (KD)**

700196 PC 3,5" 84,99 DM

650125 Amiga 74,99 DM

**UFO(DA)**

700197 PC 3,5" 89,99 DM

650128 AMIGA 74,99 DM

**TFX (DA)**

700185 PC 3,5" 94,99 DM

750024 CD ROM 99,99 DM

**Bloodnet (DA)**

700187 PC 3,5" 89,99 DM

750018 CD ROM 89,99 DM

**Anstoss WM Edition(KD)**

(CD inkl. Anstoss)

700195 PC 3,5" 109,99 DM

750026 CD ROM 119,99 DM

**Battle Isle 2 (KD)**

700160 PC 3,5" 89,99 DM

750010 CD ROM 89,99 DM

**Der Clou (KD)**

700184 PC 3,5" 89,99 DM

750025 CD ROM 89,99 DM

650114 Amiga 79,99 DM

**Beneath A Steel Sky(KD)**

700192 PC 3,5" 69,99 DM

750019 CD ROM 79,99 DM

650126 Amiga 59,99 DM

**Pacific Strike**

700193 PC 3,5" 94,99 DM

**Pacific Strike - SAP**

700194 PC 3,5" 49,99 DM

**Ultima 8 - Pagan(KD)**

700178 PC 3,5" 94,99 DM

**Ultima 8 - SAP (KD)**

700179 PC 3,5" 49,99 DM

750022 CD ROM(inkl.SAP) 139,99 DM

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

DA=Deutsche Anleitung, KD=Komplett Deutsch, E=Englisch, ML=Multilingual





## OLDIES - AUS ALT MACH NEU

Pitfall Harry, damaliger Atari VCS-Blockbuster, feiert Ende des Jahres auf SNES und MD seine Auferstehung. Für den nötigen Erfolg sollen Hollywood-Größen wie der Academy-Award Winner Soundelux Media Labs (Soundeffekte) und Kroyer Films (Animation) sorgen. Bei Nintendo wurde neben Pac Attack, einer Tetris/Pac Mischung noch der potentielle Hit Super Metroid (SNES) gezeigt.

## SUPER FX CHIP - DIE BRÜCKE ZUR 64 BIT-GENERATION?

Elite zeigte eine Demoversion von Power Slide, einem realistischen Fahrsimulator. Noch in Planung: Dirt Racer, das mehr auf Action ausgelegt werden soll. Argonaut hat gleich drei Spiele in Entwicklung: Stunt Race FX, das zusammen mit Mr. Miyamoto für Nintendo entwickelt wurde, war zu 80% fertiggestellt und machte dank des neuen Super FX-Chips einen guten Eindruck. Aber auch Vortex, eine Mischung aus Battletech und Starwing, mußte mit gelungener Grafik zu überzeugen. Starwing 2 soll noch dieses Jahr mit Zwei-Spieler-Modus erscheinen.

● **Sensationell war der SNES-Adapter für Game Boy-Spiele. Cool Spot nun für GB!**



## GAME BOY - BLACK & WHITE GOES COLOR!

Um das Game Boy-Geschäft wieder ins Rollen zu bringen, es waren neben Wario Land und Donkey Kong enttäuschend wenig Neuheiten zu sehen, wird bei Nintendo ein Super Nintendo-Adapter entwickelt, der das Abspielen von herkömmlichen Game Boy-Modulen (vier Farben gleichzeitig darstellbar, später 256 Farben) ermöglichen soll.

## WO IST ELECTRONIC ARTS?

Wenn eine der weltgrößten Softwarefirmen nicht auf Europas größter Softwaremesse anwesend ist, werden so manche Gerüchte laut. E.A. präsentierte abseits der Show nur für exklusive Gäste zusammen mit Intel seine neuen CD-ROM-Produkte wie Magic Carpet. Unter den Gästen waren Richard Garriott mit Freundin und Peter Molyneux. Künftig gibt es drei verschiedene Bereiche von E.A., die sich mit den verschiedenen Genres Sport, Interaktive Filme und dem restlichen befassen.

## NEW BOY IN TOWN: TIME WARNER INTERACTIVE

Spätestens seit Sony kräftig im Videospielebusiness mitmischt, spricht niemand mehr von der Turnschuhbranche. Einen neuen Giganten konnte man nun unter den Marktführern einordnen. In der ersten Garde des Business müssen sich nun Electronic Arts, Sony, Ocean und Co. mit einem Mitspieler vertraut machen, der in Sachen Umsatzzahlen neue Rekorde aufstellt. Der Multimedien-Konzern Time Warner betritt zusammen mit Atari Games, Tengen und dem Suffix Interactive die Bühne nun ganz offiziell, womit Tengen plötzlich vom Mauerblümchen zum Orchideen-Feld wurde. Diese neue Struktur erlaubt der Organisation das Entwickeln von interaktiven Consumer Entertainment Products auf allen Systemen von Coin-op-Spielen, über Module für SEGA und Nintendo-Konsolen, CD-ROM-Entertainment-Titel bis hin zu interaktiven TV-Applikationen.

Die größte Filmfirma Hollywoods, mit einem Umsatz von über 600 Milliarden Dollar, arbeitet derzeit auch ganz eng mit Sega zusammen, deren interaktive TV-Applikation SEGA Channel nun schon testweise anläuft.

Tony Adams (rechts), der Managing Director von Time Warner Interactive, (daneben Jeff Tawney) meinte dazu: „Die Industrie beschreitet nun eine neue Ära und wir müssen nun sehr viel anspruchsvoller beim Auswählen der Produkte sein, die wir unterstützen. Als Time Warner Interactive sind wir in einer viel stärkeren Position, diese Produkte zu bringen, die sich wirklich abheben.“



● **Ocean-Entwicklungschef Gary Bracey.**



**JETZT  
VERFÜGBAR**

**IN DEUTSCHER SPRACHE**

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

The Adventures Of  
**Dr. Frankenstein**™

Franky und seine geliebte Freundin Bitsy entscheiden sich, in den Urlaub zu fahren. Leider hat Bitsy keinen Pass. Also zerlegt Franky sie, verpackt ihre Teile in Pakete, und schickt sie an ihr Urlaubsziel. Das Ergebnis kann man sich denken! Franky's Einfältigkeit kombiniert mit der Unfähigkeit der Transsylvanischen Post führt dazu, daß Bitsy über den ganzen Erdball verteilt wird. Begleitet Franky auf seiner Reise um die Welt, um die einzelnen Pakete einzusammeln und Bitsy wieder zusammensetzen.



**SUPER NINTENDO**™  
ENTERTAINMENT SYSTEM

- 20 riesige Level einschließlich.
- 4 Bonus-Level auf einer 8MB-Cartridge.
- Atemberaubende Animation und Spezialeffekte.
- Wirklich beeindruckende Szenerien.

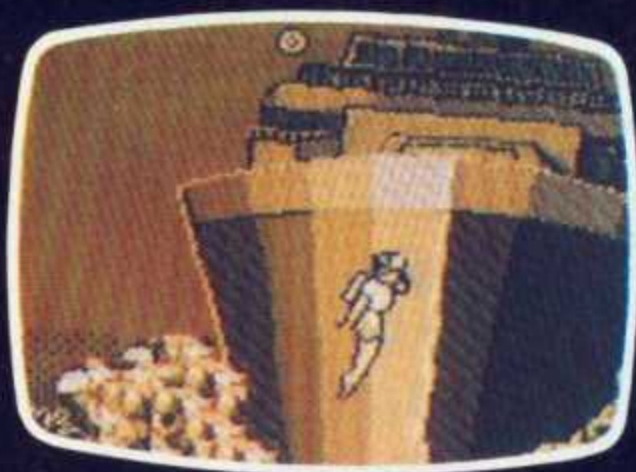


© 1993 Motivetime Ltd.

**Dr. Frankenstein II**™

Franky ist zurück – mit neuen Ebenen und neuen Herausforderungen. Aber schnell, schnell – die Uhr läuft!

- 7 ganz neue Orte, 140 Räume in 12 verschiedenen Gebäuden.
- 6 große Spielflächen.
- Arkadenartige Bereiche, die verschiebbar sind.
- Alle Spielerläuterungen in 7 Sprachen verfügbar.
- Ganze Spiele können gespeichert werden.
- Großes Display und großartige Animation verleihen den Figuren eine unglaubliche Lebendigkeit.



© Dr. Frankenstein II is a copyright and trademark of Motivetime Ltd.

**GAME BOY**™

LICENSED BY

**Nintendo**®



Elite® is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

**elite**®





● *Dragon's Lair* und *Space Ace* kommen demnächst für das 3DO!



### ATARI

„Power Without the Price“, Atari bleibt ihrem alten Leitspruch treu. So sind auch alle Entwickler von der Technik des Jaguars begeistert, an Atari selbst lassen sie aber kein gutes Haar. Eigentlich auch kein Wunder, wenn man die Vergangenheit in Betracht zieht. Es wurden einfach schon zu viele Versprechungen gebrochen, Atari hat an Glaubwürdigkeit eingebüßt (Lynx, Falcon, Panther). Ob die Firma die finanziellen Muskeln hat, das Ruder herumzureißen und den Jaguar

### DIE AUCH HIER?

Das Wegbleiben von Electronic Arts wurde durch so manch andere Firma ausgeglichen. Atari präsentierten ihren Jaguar in einer geräumigen Suite, Commodore versuchte, alle Gerüchte zu dementieren, Sega suchte hufenweise Entwickler und die 3DO-Company gewann das Rennen um den kleinsten Stand. Selbst die 3DO-Entwickler Crystal Vision hatten noch einen größeren Stand.

### 3DO

Kurz vor Messebeginn konnte sich die 3DO-Company noch entschließen, einen kleinen Stand zu mieten. Neues gab es aber nicht viel zu vermelden: Toshiba entwickelt einen portablen 3DO-Player, Atari Games, American Laser Games und EA arbeiten an Coin-op-Automaten auf 3DO-Basis und die Markteinführung in Europa wurde wieder mal verschoben.

In Großbritannien soll Panasonics REAL 3DO Interactive Multiplayer im Herbst erscheinen, ob und wann 3DO nach Deutschland kommt, ist nach wie vor offen.

in den Markt zu pushen, bleibt fraglich. Nichtsdestoweniger zeigte der Jaguar seine Krallen. Ganze 86 Third Party Licensees kann die US-Company bereits verbuchen und stellt elf neue Titel auf der Messe vor. Eine breite Einführung in Europa ist nach wie vor nicht in Sicht; der Tramiel-Clan will erst auf dem US-

Markt Fuß fassen und dann hier einsteigen. Das Highlight unter den vorgestellten Spielen war *Tempest 2000*. *Alien vs. Predator* hielt sich da natürlich mit aufwendigen Textures, flüssiger 3D-Grafik und ausgereiftem Gameplay auch nicht gerade zurück. ID Software zeigte *Wolfenstein 3D* (1:1 umgesetzt vom SN) und *Doom*, das sich vor der PC-Version nicht zu verstecken braucht. *Flashback* wurde dafür wieder 1:1 vom SN übergezogen. *Kasumi Ninja* (*Mortal Kombat*-Clone) machte hingegen keinen besonders guten Eindruck, aber das Modul ist noch lange nicht fertig.

Quelle: Umfrage unter 35 ausstellenden Firmen (ECTS)

Product Placement

Interaktive Filme

Spielfilm-lizenzen

Automaten-umsetzung

Sportlizenzen

Eigenständige Spiele

DIE WICHTIGSTEN SOFTWARE GENRES



● *Interplays* Alyson Goddard und Martin Spieß von Virgin präsentierten die Messe-Highlights.



**JETZT  
VERFÜGBAR**

**IN DEUTSCHER SPRACHE**

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Elite® is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

Was ist los in der Welt von Cron? Chaos überzieht das Land und bringt Verderben über seine friedliebenden Bürger. Mächtige und angesehene Anführer verschwinden auf mysteriöse Art und Weise. Statt Ruhe und Ordnung herrschen auf einmal die Waffen und Zauberei, es gibt zahlreiche Gerüchte über Untergang und Tod. Begebt Euch auf die ehrenvolle Reise, die Welt von Cron – und Euch selbst – zu retten.

- 16.000 dreidimensionale Orte.
- 250 gefährliche Monster, die Eure Macht in Frage stellen.
- 96 Zaubersprüche, die Euch bei Euren Nachforschungen und im Kampf unterstützen.

# Might and Magic II

**SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM**

- Mehr als 250 Waffen und Gegenstände, die ihr einsammeln könnt.
- Eine automatische Kartenerstellung, die jeden Schritt Eures Abenteuers festhält.
- Eines der größten Rollenspiele, die je geschaffen wurden. Und das Ganze auf einer 8MB-Cartridge mit Batterie.
- Keine Might & Magic – Erfahrung erforderlich!



© 1993, New World Computing Inc.



LICENSED BY  
**Nintendo**

Riesen-Rollenspiel-Abenteuer mit Batterieunterstützung!  
Einschließlich farbiger Karte von Cron!



**SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM**  
PAL VERSION

**elite**



# The Fidgetts



Eine Familie von abenteuerlustigen Mäusen! Gelangweilt von ihrem Leben in einer ruhigen Scheune auf dem Land entscheidet Vater Fidgett, mit seiner Familie nach Amerika auszuwandern, um dort noch einmal von vorne anzufangen. Im Verlauf der langen und beschwerlichen Reise zum Hafen werden Freddie und Frankie jedoch von der Familie getrennt. Und so fängt das größte Abenteuer ihres Lebens an!

- Freddie und Frankie können unterschiedliche Dinge, was sorgfältig genutzt werden will, wenn sie erfolgreich sein sollen.
- Riesige Spielfläche von 790 Bildschirmen (2 bis 4 mal so groß wie die meisten Game Boy Spiel-Cartridges????).
- Der ganze Bildschirm kann in acht Richtungen verschoben werden.
- Viele Puzzles und Denksportaufgaben.
- Wechsel zwischen den zwei Figuren jederzeit möglich.
- Speichern von Spiel-Features.



**GAME BOY**

LICENSED BY

**Nintendo**

**elite**

© 1993, Elite Systems Ltd.





AUF EINEN BLICK! AUF EINEN BLICK! AUF EINEN BLICK! AUF EINEN

## AMIGA

Titel	Hersteller	Genre	System	Release
Aladdin	Virgin	Jump & Run	1200	Okt.
Amazon Queen	Renegade	Adventure	Am	Nov.
Anstoß WC Edit.	Ascon	WiSim	1200/Am	Mai
Battle Chess Enh.	Interplay	Strategie	32	Mai
Battle Isle II	Blue Byte	Strategie	Am/1200/32	Sep.
Battletoads	Mindscape	Action	Am	Mai
Beavers	Grandslam	Jump & Run	32	Mai
Benefactor	Psygnosis	Arcade	Am/ 32	Mai
Bump 'n' Burn	Grandslam	Rennspiel	Am/1200/32	Juli
Bundesliga Manager 3	Software 2000	Manag.	Am	Juli
Bureau 13	Gametek	Action	32	Herb.
Cannon Fodder	Virgin	Action	32	Juni
Captain Dynamo	Codemasters	Jump & Run	32	Aug.
Crash Dummies	Virgin	Action	Am	Mai
Cyberwar	SCI	Action	32	Okt.
Dizzy CD	Codemasters	Jump & Run	32	Juli
Dawn of Combat	Empire	Flugsim.	Am	Sep.
Dreamweb	Empire	Adventure	Am	Juni
D.S.A. 2	Attic	RPG	1200/ Am	Dez.
Elfmania	Renegade	Beat 'em Up	Am/32	Mai
Empire Soccer	Empire	Sport	Am	Juni
Evasive Action	Mindscape	Action	32/ Am	Okt.
Global Effect	Millennium	Strategie	32	Mai
Hannibal	Starbyte	Strategie	1200	Mai
Hanse	Ascon	WiSim	1200/Am	Herb.
Hattrick (?)	Ikarion	Manag.	Am	Aug.
Hell	Gametek	Action	32	Herb.
Humans 1&2	Gametek	Strategie	32	Mai
Impossible Mission	MicroProse	Action	Am/ 32	Mai
Ishar 3	Silmarils	RPG	1200/Am/ 32	Frühj.
James Pond 3	Millennium	Arcade	1200/32	Mai
Kick Off 3	Anco	Sport	Am/ 1200	Mai
King's Quest VI	Sierra	Adventure	Am/1200	Mai
Lion King	Virgin	Jump & Run	1200	Nov.
Lost Vikings	Interplay	Strategie	32	Mai
Lost Eden	Virgin	Adventure	32	Nov.
Mad News	Ikarion	WiSim.	Am.	Sep.
Maelstrom	Empire	WiSim.	Am	Mai
Marvin Minx	21st Century	Jump & Run	32	Sep.
Megarace	Mindscape	Rennspiel	32	Okt.
Overlord	Virgin	Simulation	Am/1200	Mai
Pinball Illusions	21st Century	Flipper	Am/32	Nov.
Pinkie	Millennium	Jump & Run	Am/1200/32	Juni
Reunion	Grandslam	Strategie	Am/1200/32	Juli
Rise of the Robots	Time Warner	Action	CD 32	Juli
Robinson's Requiem	Silmarils	Adventure	1200/Am/32	Juli
R.O.M. Gold	Starbyte	RPG	Am	Juni
Ruff'n'Tumble	Renegade	Jump & Run	Am/ CD 32	Juli
Sabre Team	Krisalis	Strategie	1200	Juli
Sensible Golf	Virgin	Sport	Am	Nov.
Sierra Soccer	Sierra	Sport	Am/1200	Juni
Spaceward Ho!	New World	Strategie	Am	Juni
Star Crusader	Gametek	Action	32	Herb.
U.F.O.	MicroProse	Strategie	Am	Juni
Out to Lunch	Mindscape	Jump & Run	1200	Mai
Scavenger 4	Psygnosis	Action	32	Dez.
Sensible W.o.S.	Renegade	Sport	Am	Sep.
Skeleton Krew	Core	Action	1200/32	Aug.
Speedball II	Renegade	Sport	32	Juni
TFX	Ocean	Simulation	1200/32	Sept.
Twilight 2000	Empire	Strategie	Am	Mai
World Cup Soccer	Millennium	Sport	Am/32	Juni
World Cup USA '94	U.S.Gold	Sport	Am	Juni

## SEGA

Titel	Hersteller	Genre	System	Release
Addams Fam. Values	Sony	Jump & Run	MD	Okt.
AV8B Harrier	Domark	Simulation	CDII	Juli
Battlecorps	Core	3D-Action	CDII	Juli
Battletoads 2	Virgin	Action	MS	Juli
Benefactor	Psygnosis	Arcade	MD	Dez.
Brett Hull Hockey	Accolade	Sport	MD	Juni
Brett Hull 2	Accolade	Sport	MD	3. Quar.
Bubsy 2	Accolade	Jump & Run	MD	3. Quar.
Cannon Fodder	Virgin	Action	MD/CDII	Nov.
Caesar's Palace	Virgin	Action	GG	Juli
Chuck Rally	Core	Rennspiel	CDII	Juli
Combat Cars	Accolade	Action	MD	Juni
Cool Spot 3	Virgin	Jump & Run	MD	April '95
Demolition Man	Virgin	Action	MD/ CDII	Sep.
Discworld	Psygnosis	Action	CDII	Dez.
Dragon	Virgin	Beat 'em Up	MD/MS/GG	Sep.
Dropzone	Codemasters	Shoot 'em Up	MS/GG	7. Juli
Elite	Sony	WiSim	MD	Nov.
Excellent Dizzy	Codemasters	Div.	MD/ MS/ GG	Aug.
Fire & Ice	Virgin	Jump & Run	MS/GG	Mai
Fire Team Rogue	Accolade	Arcade	MD	4. Quar.
Fun'n Games	Sony	TBA	MD	Juni
Global Golf	Codemasters	Golf	MD/GG	Juli
Goal!	Virgin	Sport	MD	Sep.
Hardball '94	Accolade	Sport	MD	Juni
Heart of the Alien	Virgin	Action	CDII	Juni
Incredible Hulk	U.S. Gold	Action	MD/ GG/ MS	Juli
Jammit	Virgin	Sport	MD	Juni
Jungle Book	Virgin	Jump & Run	MD	Juli
Kawasaki Bikes	Domark	Rennspiel	MD/GG	Aug.
Links	Virgin	Sport	CDII	Juli
Lion King	Virgin	Jump & Run	MD/MS/GG	Nov.
Marko's Magic F.	Domark	Jump & Run	MD/GG	Juli
Mega Bomberman	Hudson Soft	Wuselspiel	MD	Sep.
Mega Swiv	Time Warner/SC	Shoot 'em Up	MD	Okt.
Micro Machines 2	Codemasters	Rennspiel	MD/GG	Nov.
Mighty Max	Sony	Jump & Run	MD	Nov.
Mr. Tuff	SCI	Jump & Run	MD/ CDII	Jan. '95
Pete Sampras Tennis	Codemasters	Sport	MD/ MS/ GG	Juli
PGA Tour Golf II	Time Warner	Golf	GG	Nov.
Psycho Pinball	Codemasters	Flipper	MD	Nov.
R.B.I. Baseball	Time Warner	Sport	MD	Mai
Rise of the Robots	Time Warner	Action	CDII/MD	Juli
Road Rash II	Time Warner	Rennspiel	GG	Nov.
Rock'n'Roll Rac.	Virgin	Rennspiel	MD	Juli
Second Samurai	Psygnosis	Action	MD/ CDII	Aug.
Sensible Soccer	Psygnosis	Sportspiel	CDII	Mai
Sink or Swim	Codemasters	Denkspiel	MD/GG	Sep.
Skeleton Krew	Core	Action	MD	Aug.
Snooker	Virgin	Sport	MD	Sep.
Soulstar	Core	3D-Action	CDII	Juni
Sparkster	Konami	Jump & Shoot	SN	Okt.
Speed Racer X	Accolade	Rennspiel	MD	3. Quar.
The Chaos Engine	MicroProse	Action	MD	Juni
The Flintstones	Sony	TBA	MD	Sep.
The Lawnmower Man	SCI	Action	CDII	Okt.
The New Breed	Accolade	Beat 'em Up	MD	3. Quar.
Tinhead	MicroProse	Jump & Run	MD	Dez.
Tomcat Alley CD	Sega	Shoot 'em Up	CDII	Mai
Mega Race	Mindscape	Rennspiel	CDII	Mai
Unnecessary Roughness	Accolade	Sport	MD	4. Quar.
Virtua Racing Deluxe	Sega	Rennspiel	ST	Dez.
World Soccer	Accolade	Sport	MD	Juni
World Cup USA '94	U.S. Gold	Sport	MD/GG/MS	Juni

Abkürzungen: Am = Amiga 500/600...1200 = Amiga 1200...32 = CD 32...SN = Super Nintendo...MD = Mega Drive...CDII = Mega CD II...GG = Game Gear





BLICK! AUF EINEN BLICK! AUF EINEN BLICK! AUF EINEN BLICK!

## NINTENDO

Titel	Hersteller	Genre	System	Release	Titel	Hersteller	Genre	System	Release
Aladdin	Virgin	Jump & Run	NES/GB	Sep.	Pirates of Dark Water	Sunsoft	Jump & Shoot	SN	3. Quar.
American Tale	Hudson Soft	Jump & Run	SN	'94	Pitfall	Activision	Jump & Run	SN	Nov.
Barkley: Shut Up & Jam	Accolade	Basketball	SN	Herb.	Powerslide FX	Elite	Fahrsimulator	SN	'94
Battletech	Activision/Sculptured	Shoot 'em Up	SN	Dez.	Putty Squad	System 3	Jump & Run	SN	'94
Beauty and the Beast	Hudson	Jump & Run	SN	Sep.	Radical Rex	Activision	Jump & Run	SN	Nov./Dez.
Bombberman	Hudson Soft	Wuselspiel	GB	Sep.	Rise of the Robots	Mirage	Beat 'em Up	SN	Ende '94
Bubsy II	Accolade	Jump & Run	SN	Wint.	Smash Tennis	Namco	Tennis	SN	Juli
Cannon Fodder	Virgin	Shoot 'em Up	SN	Jan.	Soccer Kid	Krisalis	Jump & Run	SN	Som.
Cool Spot	Virgin	Jump & Run	GB	Juli	Sparkster	Konami	Jump & Shoot	SN	Okt.
Daffy Duck	Sunsoft	Jump & Run	GB	Som.	Speed Racer	Accolade	Rennspiel	SN	Juli
Demolition Man (CD)	Virgin	Shoot 'em Up	SN	Sep.	Speedy Gonzales	Sunsoft	Jump & Run	SN	3. Quar.
Desert Fighter	U.S. Gold/SCI	Strike-Clone	SN	3. Quar.	Spectre	Gametek	Shoot 'em Up	SN	Juni
Dragon	Virgin	Beat 'em Up	SN	Sep.	Cool Spot 3	Virgin	Jump & Run	SN	April '95
Final Fight 2	Capcom Oldie	Beat 'em Up	SN	'94	Star Trek TNG	MicroProse	Genre-Mix	SN	Sep.
Goal	Virgin	Fußball	SN	Sep.	Stunt Race FX	Nintendo/Argonaut	Autorennen	SN	Sep.
Hulk	U.S. Gold	Jump & Shoot	SN	3. Quar.	Super Bomberman 2	Hudson Soft	Wuselspiel	SN	Sep..
Jammit	Virgin	Basketball	SN	Juli	Super Ice Hockey	Sunsoft	Eishockey	SN	K.A.
Jungle Book	Virgin	Jump & Run	SN/ NES	Juli	Super Pang	Hudson Soft Oldie	Geschicklichk.	SN	'94
Kick Off 3	Anco	Fußball	SN	Juni	Superman	Sunsoft	Jump & Shoot	SN	'94
MicroProse Grand Prix	MicroProse	Simulation	JG	K.A.	Taz Escapes ACME Zoo	Sunsoft	Jump & Run	GB	3. Quar.
Ms. Pac-Man	Namco	Irrgarten	GB	'94	Tinhead	MicroProse	Jump & Run	SN	Okt.
Nick Faldo	Gametek	Golf	SN	Sep.	Tiny Toon Wacky Sports	Konami	Sportspiel	SN	Okt.
Pac-Attack	Namco	Denkspiel	SN	'94	World Cup USA '94	U.S. Gold	Sport	SN	Juni
Pac-Man	Namco	Irrgarten	NES	'94					

## PC & KOMBATIBLE

Titel	Hersteller	Genre	Release
11th Hour	Virgin	Adventure	Juli
Across the Rhine	MicroProse	Simulation	Juni
Aerial Combat	Empire	Flugsimulator	September
Aladdin	Virgin	Jump & Run	Oktober
Barkley: Shut Up!	Accolade	Sportspiel	4. Quartal
Brett Hull Hockey	Accolade	Sportspiel	3. Quartal
Bundesliga Manager Hat.	Software 2000	Manag.	Juli
Central Intelligence	Ocean	Adventure	Juni
Command & Conquer	Virgin	Strategie	Anfang '95
Cool Spot	Virgin	Jump & Run	Juni
Creature Shock	Virgin	Action	November
Cyberwar	SCI	FMV	Herbst
Cyberspace	Empire	Rollenspiele	Juli
Death Gate	Accolade	Adventure	4. Quartal
Dreamweb	Empire	Adventure	Mai
Empire Soccer	Empire	Sport	Juni
FIFA Soccer	E.A.	Sport	Herbst
Hattrick	Ikarion	Manag.	August
Inferno	Ocean	Actionspiel	September
Lands of Lore 2	Virgin	RPG	Frühjahr '95
Lost Eden	Virgin	Strategie	November
Magic Carpet	E.A.	Arcade	November
Overlord	Virgin	Flugsimulator	Juni
Pinball Dreams 2	21st Century	Flipper	Mai
Red Ghost	Empire	Strategie	Oktober
Redshift	Accolade	Adventure	4. Quartal
The Next Generation	MicroProse	Adventure	Juli
Werewolf	Virgin	Flugsimulator	Mai
World Cup USA '94	U.S. Gold	Sport	Juni

## DER REST VOM FEST

Titel	Hersteller	Genre	System	Release
7th Guest	Virgin	FMV	CD-I	K.A.
Alien vs. Predator	Rebellion	Shoot 'em Up	JG	Mai
Battlechess CD	Interplay	Schach	JG	K.A.
Battlemorph CD	Attention To Detail	Shoot 'em Up	JG	K.A.
Battlewheels	Bethesda/Beyond	Rennspiel	JG	K.A.
Battlezone 2000	Atari	Shoot 'em Up	JG	K.A.
Brutal Sports Football	Telegames	Football	JG	'94
Bubsy	Accolade	Jump & Run	JG	K.A.
Chaos Agenda CD	Atari	Shoot 'em Up	JG	K.A.
Demolition Man (CD)	Virgin	Shoot 'em Up	SN/3DO	Sep.
Doom	ID Software	Shoot 'em Up	JG	'94
Double Dragon 5	Tradewest	Beat 'em Up	JG	'94
Dragon	Virgin	Beat 'em Up	JG/3DO	Sep.
Flashback	U.S. Gold/Delphine	Adventure	JG	'94
Kasumi Ninja	Atari	Beat 'em Up	JG	'94
Kick Off 3	Anco	Fußball	JG	Juni
Jimmy Connor's Tennis	Ubi Soft	Tennis	JG	K.A.
Littil Divil	Gremlin	Adventure	CD-I	Ende '94
L.U.C.L.E.	Vic Tokai	Denkspiel	GB	Sep.
Mad Dog McCree	American Laser Games	FMV	CD-I	Som.
Nigel Mansell	Gremlin Graphics	Rennspiel	JG	K.A.
Pinball Fantasies	21st Century	Flipper	JG	Okt.
Powerslide FX	Elite	Fahrsimulator	SN/3DO	'94
Redline Racer	Rebellion	Rennspiel	JG	'94
Soccer Kid	Krisalis	Jump & Run	JG/3DO	Som.
Space Ace CD	Ready Soft	FMV	JG/3DO	Herb.
Star Raiders 2000	Atari	Shoot 'em Up	JG	K.A.
Star Trek TNG	MicroProse	Adventure	3DO	Sep.
Striker	Elite	Fußball	CD-I	Som.
Vortex FX	Argonaut	Genre-Mix	JG/ SN	Som.
Wolfenstein 3D	ID Software	Shoot 'em Up	JG	'94
Zool 2	Gremlin Graphics	Jump & Run	JG	K.A.

JG = Jaguar...PC = PC...PR = Project Reality... MS = Master System...GB = Game Boy...K.A. = Keine Angabe (Erscheinungstermin noch offen)





# SPIELAUTOMATEN



● **Gun Lock ist die totale Killermaschine, hier wird geballert, bis die Laser glühen.**

## GUN LOCK

Action total verspricht der neue Knaller Gun Lock von Taito. Als vertikal scrollendes Ballerspiel wird vom Spielprinzip zwar nichts umwerfend Neues geboten, die Faszination liegt aber im Detail. Zunächst gibt's natürlich eine Super-Grafik mit einem auf vier Ebenen scrollenden Bildschirmhintergrund und speziellen Zoom-Effekten. Durch die Zwei-Spieler-Option ist außerdem der Einsatz von zwei Kampfschiffen gleichzeitig möglich, was die Chancen auf eine längere Spieldauer doch erheblich erhöht. Das Interessante an Gun Lock sind die Neuerungen im Bereich der Zielerfassung: Über die Feuerknöpfe werden zwei getrennte Waffensysteme angesprochen, die sich entweder für Luft- oder für Bodenziele eignen. Vom Zielradar werden dabei gleich mehrere gegnerische Objekte gleichzeitig erfasst und lassen sich dann über den „Lock On Laser“ mit nur einem Knopfdruck in einen Haufen Blech verwandeln. Insgesamt gilt es bei Gun Lock, sieben Runden zu überstehen. Die Mission beginnt mit einer wilden Schießerei im Weltraum und endet schließlich auf dem gegnerischen Planeten - hier warten schon die wirklich fiesen Endgegner auf Euch.



● **Ich glaub', mich tritt ein Pferd, der Kerl schummelt doch.**

## ART OF FIGHTING II

Von SNK ist mit Art of Fighting II die Fortsetzung einer Legende erschienen. Das für die Edelkonsole Neo Geo entwickelte und jetzt in den Spielhallen zu findende Prügelspiel wurde grafisch nochmals verbessert. Auf der Platine befinden sich insgesamt 180 MBit - das entspricht 22,5 MByte oder, für PC-Verhältnisse umgerechnet, einem Stapel von 16 HD-Disketten. Zur Auswahl stehen bei Spielbeginn zwölf neue Kämpfer, die sich in Aussehen, Kraft und Geschicklichkeit voneinander unterscheiden. Die Spitznamen lassen schon erahnen, was den Spieler erwartet: „The Legendary Doctor of Death“ und „The Delicate Destroyer“ treten an gegen „The Charming Karate Princess“ oder „The King of Karate“. Auf jeden Fall hat auch hier jeder Kämpfer wieder ein paar nette Tricks auf Lager, mit denen sich der Gegner vielleicht austricksen lässt.



● **Gegen den rückwärts gesprungenen Instant-K.O.-Kick ist kein Kraut gewachsen.**



## SUPER STREET FIGHTER II TURBO

Die Fäuste krachen und Knochen splintern bei Super Street Fighter II von Capcom, das in der neuesten Version den Zusatz „Turbo“ trägt. Eingebaut in die Geräte ist das Q-Sound-System, das durch eine geschickte Klangverteilung der in Kopfhöhe angebrachten Lautsprecher eine Art 3D-Effekt für den Sound erlaubt. Vor Spielbeginn stehen 16 Street Fighters zur Auswahl, die über spezielle Eigenschaften und Geheimwaffen verfügen. Eine neuer Gimmick mit der Bezeichnung „Super-Combo“ lässt bei jedem gelungenen Treffer das eigene Energiepotential ansteigen. Wurde genug Kraft gesammelt, bekommt der Gegner beim nächsten Frontalangriff ordentlich einen auf die Mütze.

● **Potz Blitz, den Dicken tret' ich aus den Windeln.**

Wir danken den folgenden Firmen für ihre Zusammenarbeit: Konami, Capcom, Nova und Tuning Electronic



KEEP THE SECRET



GET THE TASTE





# CD 32

## Zu klein, zu früh?



**Das CD 32 war das erste 32 Bit-CD-Spielesystem. Aber inzwischen haben die Rivalen aufgeholt. Play Time untersucht die Entwicklung der Maschine und fragt: Kann sie wirklich konkurrieren?**

Commodores 32 Bit-CD-Maschine ist „revolutionär“, „umwerfend“ und „die beste Konsole aller Zeiten“ genannt worden. Aber das ist die Art von Beinamen, mit denen neue Spielesysteme immer wieder belegt werden. Seit dem Erscheinen des CD 32 ist eine Fülle von neuen Geräten aufgetaucht, die alle ebenso überschwellige Lobeshymnen ausgelöst haben. Was hat das CD 32 zu bieten, was die anderen nicht haben? Und, was noch wichtiger ist, welche Auswirkungen wird es auf den Spielmarkt haben? Jetzt ist die Zeit dafür, das CD 32 neu zu bewerten.

Offiziell wurde das CD 32 im Juli 1993 im Science Museum Kensington vor einem illustren Kreis von Entwicklern, Journalisten (einschließlich Repräsen-

tanten der nationalen Zeitungen) und der Commodore-Führungsspitze gelauncht. Unter ständiger Betonung der Tatsache, daß das CD 32 die erste 32 Bit-Konsole sei, wies Commodore UK-Boss David Pleasance darauf hin, daß es sich dabei „um die größte Sache handelte, die Commodore jemals gemacht hätte“. Die Logik einer auf Compact Disk basierenden Spielekonsole lag für einige Leute der Industrie schon seit geraumer Zeit in der Luft. In den frühen Tagen der digitalen Datenträger gab es eine zu große Vielfalt: Minidisks, DATs, DCCs und so weiter wollten alle mit von der Partie sein. Aber als mehr und mehr verschiedene Datentypen (Musik, Video, Photos, Anwendersoftware etc.) auf CD gespeichert wurden, nutzten die Datenträger-Hersteller die Gelegenheit für ein universel-

les Speichermedium und legten das Schwergewicht fest auf diese glänzenden, billigen und unverwüstlichen Scheiben. Nun, da man beschlossen hatte (das gewählte Format war nebensächlich), alle digitalen Informationen auf CD zu speichern, und die Produktionskosten für CDs in den Keller sanken, schien es Sinn zu machen, daß die Spieleindustrie nachzog.

Commodore hatte tatsächlich zu Beginn des Jahrzehnts schon erkannt, daß die CD das Format der Zukunft sein würde, als sie ihre erste CD-Konsole, das CDTV, produzierten. Unglücklicherweise war damals die erforderliche Technologie noch teuer. Niemand war gewillt, DM 2.700,- für eine Konsole auszugeben - und dabei wurden schon

Abstriche gemacht, um den Preis so niedrig zu halten. Darüber hinaus war die Amiga-Technologie, auf der das CDTV basierte, damals schon veraltet. Commodore schaffte es nicht, sich damit aus dem Dreck zu ziehen, indem sie die Maschine als „Multimedia“-Werkzeug vermarkteten, und so verschwand das CDTV in der Versenkung.

Commodore waren nicht die einzigen, die hier Fehler gemacht haben: Philips folgten



**Nigel Mansell kommt auch für das CD 32 heraus, hat aber bei der Umsetzung nichts gewonnen.**



kurz darauf mit ihrer eigenen CD-Spielmaschine, dem CD-I, das mit ähnlichen Schwierigkeiten zu kämpfen hatte.

Dramatische Fortschritte in der Amiga-Technologie führten schließlich zur Entwicklung des A1200, der mit höherer Geschwindigkeit, 32 Bit-Architektur und neuentworfenen Grafikchips aufwarten konnte. Wichtiger waren noch die technischen Fortschritte bei Commodore, die es unter der Führung des neuen technischen Leiters Lew Eggebrecht möglich machten, den A1200 billiger zu produzieren. Schließlich war die Zeit gekommen: Die A1200-Technologie konnte mit preiswerten High-Performance-CD-Fähigkeiten gekoppelt werden, und damit war das CD 32 geboren.

Der schwierige Teil - Entwerfen einer CD-Spielmaschine und ihre Produktion um einen attraktiv niedrigen Preis - war nun vorüber. Der härteste Test stand für Commodore allerdings noch bevor: Würden die Leute die Konsole auch kaufen? Schließlich werden die Kunden

eine Konsole nur erwerben, wenn es Software dafür gibt. Ebenso werden Software-Entwickler nur Programme produzieren, wenn sie sich oft genug verkaufen, um rentabel zu sein. Bei einer CD-Plattform, für die

**„Es ist eine der besseren Maschinen, die man mit einem CD-Laufwerk bekommen kann. Die Tatsache, daß es über einen Double-Speed-CD-Player verfügt, gibt ihm zunächst gegenüber den Spielen einen Vorsprung.“**

**Mike Simpson, Entwicklungsleiter, Psygnosis**

die Leute überdurchschnittliche Spiele erwarten, sind die Entwicklungskosten viel höher und das Risiko folglich größer.

Und das CD 32 stellt den Entwickler vor eine Reihe ernsthafter Probleme. Sein größter Nachteil ist die fehlende Möglichkeit zum Abspeichern von Spielständen. Cartridge-orientierte Konsolen können das Fehlen von Diskettenlaufwerken durch auf der Cartridge selbst befindliche batteriegepufferte, fest integrierte Speicherelemente ausgleichen. Die Standard-CD jedoch ist ein Nur-Lese-Medium, und obwohl das CD 32 über viel RAM verfügt, ist

das RAM flüchtig (es verliert die Daten, wenn das Gerät ausgeschaltet wird). Ein PCM-CIA-Slot hätte den Anschluß von statischen RAM-Karten ermöglicht, aber die sind teuer und hätten, zusammen mit dem

Port, die Kosten für das System in die Höhe getrieben. In Anbetracht der großen Bandbreite an Spielen, die die Software-Firmen entwickeln wollen, ist die fehlende Speicheroption ein Nachteil. Es ist kaum praktikabel, Adventures und Rollenspiele für ein System zu entwickeln, bei dem ein Paßwort-Feature die einzige Form der Spielstands-Sicherung ist.

Der andere Nachteil des CD 32 besteht wie beim Amiga darin, daß es Bitplane-Grafiken verwendet. Das vereinfacht die Speicherverwaltung und Änderungen des Bildschirmmodus - sehr nützlich, wenn man mit einer Maschine mit so vielen verschiedenen Auflösungen arbeitet. Es gestattet auch die einfache Umsetzung von Parallax-Scrolling-Effekten, da ganze Teile des Bildschirms einfach bewegt werden können, indem man den Offset der beteiligten Bitplanes ändert. Dies ist das Geheimnis, das hinter vielen großartigen Scrolling-Games in der Amiga-Geschichte steckt, so z.B. bei Xenon, XR35 und Turrican II. Unglücklicherweise haben zahlreiche Spiele-Firmen wegen der allmählichen Hinwendung zum PC als Entwicklungsplattform große Schwierigkeiten bei der Umsetzung auf den Amiga. Der Haupt-

grund besteht darin, daß der PC anstelle von Bitplane-Grafik ein Byte-pro-Pixel-System verwendet, in dem die Farbwerte der Pixel kontinuierlich nacheinander definiert werden. Das erschwert das Scrolling erheblich, erleichtert aber Farbänderungen einzelner Pixel, weil dies z.B. im Vergleich zu vier Schreibvorgängen im Speicher beim 16 Farben-Amigabildschirm mit nur einem einzigen Schreibvorgang zu bewerkstelligen ist.

Spiele wie X-Wing auf dem PC beruhen auf einer großen Zahl von softwaregenerierten Polygonen. Solche Grafiken auf den Amiga umzusetzen, ist nicht nur schwierig zu codieren, das Ergebnis ist auch wesentlich langsamer. Ein Software-Entwickler, der 90% eines Programmcodes neu schreiben muß, nur damit ein Spiel auf einer noch nicht etablierten Plattform veröffentlicht werden kann, ist sicher versucht, es bleiben zu lassen.

Aber Commodore haben sich ins Zeug gelegt, um es der Software-Industrie so leicht wie möglich zu machen, Spiele für das CD 32 zu entwickeln. Der Beweis dafür ist die Integration des VLSI (Very Large Scale Integration)-Chips, der auch als „Akiko“-Chip bekannt ist. Beim VLSI, der die rechte Seite des Circuit Boards beherrscht, handelt es sich um einen Zusatz-Grafikchip zur Konvertierung von Byte-pro-Pixel-Grafik in Bitplane-Grafik. Er wandelt Pixel-Akkumulationen zur direkten Darstellung auf einem Amiga-Bildschirm in Bitplanes um. Die Präsenz des Chips auf dem CD 32-Motherboard ist als starker Anreiz für Software-Firmen gedacht, für das System zu entwickeln.

Trotz Commodores Intentionen waren die Reaktionen der Entwickler jedoch gemischt. (Commodore schaffte es nicht, die versprochenen 18 Titel beim Release bereitzustellen, und in den ersten paar Wochen nach



**Microcosm (großes Bild) war zuerst für das CDTV konzipiert, aber Psygnosis überdachten dies noch einmal, als Commodores Baby sich nicht verkaufte. Castles II (kleines Bild) war einfach zu groß, um tatsächlich von Diskette gespielt zu werden.**



der Veröffentlichung der Maschine war tatsächlich überhaupt keine Software dafür erhältlich!) Unter denen, die genug Interesse aufbrachten, um ins kalte Wasser zu springen, waren Millennium mit ihrem Strategie-Adventure Diggers (das zusammen mit dem Plattformspiel Oscar eines der ersten Spiele war, die mit der Maschine im Bundle angeboten wurden). Bald wird eine Umsetzung von James Pond folgen.

Auch Virgin sind recht enthusiastisch. Obwohl sie mit North Polar Expedition ein Game für das CDTV veröffentlicht und sich dabei die Finger verbrannt haben, hielt sie das nicht davon ab, das recht exzellente Dune vom PC für das CD 32 umzusetzen. Virgin haben den Vorteil, daß sie auf einen umfangreichen Katalog an PC-CD-ROM-Titeln für CD 32-Umsetzungen zurückgreifen können.

Auch Psygnosis haben für die Maschine gearbeitet. Microcosm war ursprünglich für das CDTV konzipiert, hatte sich aber so weit verzögert, daß ein Teil für das CD 32 umgeschrieben werden konnte. Anfangs hatten sie geplant, mit Folgeprodukten zu warten, bis sich der Erfolg beurteilen lassen würde, aber inzwischen sind mehrere weitere CD 32-Titel in Arbeit, darunter Second Samurai und Hired Guns. Außerdem wird eine Entwicklung von Scavenger 4 ins Auge gefaßt. Der Londoner Entwicklungsleiter der Firma, Mike Simpson, ist einer der Fürsprecher des CD 32: „Es ist sehr schön. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist sehr gut - eine der besseren Konsolen mit einem CD-Laufwerk, die man im Moment bekommen kann. Die Tatsache, daß man über einen Double-Speed-CD-Player verfügt, gibt ihm gegenüber den Spielen zunächst einen Vorsprung. Alles, was man auf dem A1200 machen kann, ist auch auf dem CD 32 möglich,



**Dies ist kein Gerät, das irgendwelche Design-Awards gewinnen wird. Die Farbe ist langweilig, das Plastik scheußlich und die Form grauenhaft. Zu seinen Gunsten kann man sagen, daß es unglaublich preiswert ist - was man von einigen Rivalen, wie dem CD-I oder dem 3DO, nicht behaupten kann.**

nur mit ungeheuren Mengen an Grafiken und Sounds. Es ist großartig.“

Auch Ocean wurde bekehrt. Obwohl sich die Firma anfänglich

nicht der Produktion von CD 32-Titeln verschrieben hatte, ließen sie kürzlich verlauten, daß TFX und Inferno im April dieses Jahres veröffentlicht werden. Oceans Software-Entwicklungs-Manager, Gary Bracey, glaubt, daß die Verwandtschaft des CD 32 mit dem Amiga ein bedeutender Vorteil sein wird: „Die Hardware ist großartig: es ist schön, mit etwas zu arbeiten, das einem vertraut ist. Wir sind alle mit dem Amiga aufgewachsen und kennen seine Macken nur zu gut; von diesem Blickwinkel aus ist es wie ein bequemes Paar Schuhe.“ Aber er gibt zu: „Bis jetzt laufen bei uns noch keine CD 32-spezifischen Entwicklungen. Wir produzieren nicht für ein spezielles Format, solange keine signifikante User-Basis vorhanden ist. Aber natürlich



**Oscar ist nur eines der schrecklichen Spiele, die gegenwärtig im CD 32-Bundle enthalten sind.**

sind wir immer nach allen Seiten offen, und sobald das CD 32 über eine genügend breite Anwenderbasis verfügt, um es

zu etablieren, werden wir speziell für dieses Format entwickeln.“ In Bezug auf das CD 32 verfolgt Ocean offensichtlich eine Politik des Abwartens. Ein Hauptproblem des CD 32 besteht darin, daß viele der schon dafür veröffentlichten Spiele einfach unveränderte Wiederveröffentlichungen alter erfolgreicher Amiga-Spiele sind: Sensible Soccer, Pinball Fantasies und so weiter. Bei einigen handelt es sich um Rereleases, die überarbeitet wurden, um die Vorteile des größeren Speichervolumens und der Fähigkeiten des CD 32 zu nutzen. MicroProses Pirates beispielsweise ist weitgehend das selbe Spiel, das vor drei Jahren für den Amiga auf den Markt gebracht worden war; die Grafik wurde verbessert, um die höhere Auflösung auszunutzen. Einige atemberau-

bende, gerenderte Fullscreen-Sequenzen wurden hinzugefügt, um dem Spiel mehr Atmosphäre zu verleihen, wenn schon die Spielbarkeit nicht gerade erhöht wurde. Offensichtlich trägt das Wiederaufwärmen von alten Amiga-Titeln nicht dazu bei, potentielle Käufer davon zu überzeugen, daß das CD 32 die Konsole der Zukunft ist; der Erfolg des Geräts hängt maßgeblich davon ab, inwieweit traditionelle Amiga-Spiele-Entwickler dazu überredet werden können, Originaltitel dafür zu produzieren. Shaun Griffiths von Instinct Design gibt zu: „Es wäre gut, wenn man viel Amiga-Sachverstand beim CD 32 für eine gute Sache einsetzen würde. Schließlich hängt alles von den Software-Leuten ab, Leuten wie den Bitmap Bros. und Sensible. Wenn sie mit guten, starken Titeln speziell für das CD 32 aufwarten können, hat es sicher eine gute Chance.“

Aber Shaun Griffiths gesteht wie die anderen Entwickler ein, daß das CD 32 in Bezug auf die technischen Daten nicht ganz vorne liegt: „Wenn man Geräte wie das Sega Saturn oder Sonys PS-X betrachtet, übersteigen deren Hardware-Qualitäten die des CD 32 bei weitem. Die Schwächen liegen darin, daß es nicht über eine Polygon-Engine-Hardware und ähnliches Zeug verfügt. Ich hätte gerne ein bißchen mehr spezialisierte Hardware-Chips darin gesehen.“

Die Spielentwickler-Veteranen von Bullfrog urteilen ebenfalls etwas bissig: „Es hat nicht genug RAM und ist immer noch ein bißchen zu langsam“, sagt Chef Peter Molyneux. „Das Gute daran ist für uns dieser 'planare' Chip. Damit können wir ein paar schöne Sachen machen.“ (Syndicate ist ein hoffnungsvoller Kandidat für eine Umsetzung). Auch die Spieleentwickler von DID (verantwortlich für TFX und





Der Keyboard-Anschluß an der Seite des CD 32 könnte ein Lebensretter sein, nicht nur weil man ihn für Rollenspiele oder Adventures nutzen kann, sondern auch weil es dem Gerät durch ihn möglich wird, genauso wie seine Amiga-Cousins zu arbeiten. Ohne diesen Anschluß wären die Möglichkeiten des CD 32 nur auf die einer Spielekonsole begrenzt.

Inferno) sind in Bezug auf das CD 32 nicht besonders enthusiastisch. „Für Sprite-Games ist es okay“, meint Amiga-Programmierer Charlie Wallace, „aber bei Polygonen ist es, verglichen beispielsweise mit einem 33MHz 486 PC, recht langsam.“

Aber das CD 32 ist eine jener Maschinen, die mehr sein wollen als nur eine Spieleplattform. Das erste Add-on für die Maschine wurde im Februar

auf ihrem CD 32 Filme (wenn auch nur kurze) anzuschauen. Aber natürlich ist das CD 32 nicht das einzige Gerät, das FMV-Disks lesen kann. Das CD-I von Philips kann sie in Verbindung mit dem eigenen MPEG-Dekoder abspielen, ebenso das 3DO, und in Zukunft werden sicherlich viele weitere Plattformen über eine derartige Fähigkeit verfügen. In dieser Hinsicht bietet das CD 32 technisch keine Vorteile

**„Bis jetzt laufen bei uns noch keine CD 32-spezifischen Entwicklungen. Wir produzieren nicht für ein spezielles Format, solange keine signifikante User-Basis vorhanden ist.“**

**Gary Bracey, Software-Entwicklung, Ocean**

dieses Jahres auf den Markt gebracht: ein MPEG-Dekoder, der sowohl White Book- als auch Green Book-Standards

für Full Motion Video unterstützt, was den Leuten bei Bedarf die Möglichkeit gibt, ihren Videorekorder zu entrümpeln und



**Sensible Soccer sollte ursprünglich zu einem annehmbaren Preis verkauft werden, bis CBM Gebühren dafür verlangte.**

gegenüber den anderen Systemen, abgesehen von der Commodore MPEG-Einheit, die mit DM 600,- etwas billiger ist als die des Haupttrivalen CD-I von Philips. Unabhängig von der Vorstellung, das CD 32 zum Betrachten von Filmen zu nutzen, bietet Full Motion

**THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND**

TEL.: 0561/577-110 od. 577-510 FAX: 0561/57 64 21

PC 3,5" Amiga PC 3,5" Amiga PC 3,5" Amiga

1869 78,- D	66,- D	Formula One GP 90,- H	Red Baron 66,- D
A-Train 90,- D	72,- D	Freddy Pharkas DV 63,- D	-Mission Disk I 19,- E
Aces of T. Pacific 66,- H		Fury o.the Furries 60,- H	Return Medusa Gold * 79,- D
- Mission Disk I 19,- E		Gabriel Knight 75,- D	Rüsselsh.(Detroit) * 69,- D
Aces of the Deep * 86,- D		Goal ! 59,- H	55,- H
Aces over Europe D 74,- D			Sam + Max DV 84,- D
Airbus A 320 66,- D			Schatz i.Silbersee 84,- D
Alien Breed 2 48,- H			Secret Monkey Ild 39,- D
Alien Breed SE 92 25,- E			Sensi.Soccer 92/93 54,- H
Alone i.t.Dark 2 84,- D			Shadowcaster 78,- H
Anstoss 66,- D			Sherlock Holmes 78,- D
Arabian Nights 59,- D			Sierra Soccer 49,-
A.McLeans Pool Bi 60,- H			Sim Ant 39,- D
Archon Ultra EV 57,- E			Sim Earth 39,- H
Aufschwung Ost 66,- D			Sim Farm 78,- D
Battle Isle 2 78,- D			Simon the Sorcerer 84,- D
-Battleisle Data 2 72,- H			Software Manager 79,- D
Battle Team 48,- H			Space 1889 39,- H
-Battleisle Data 2 48,- H			Space Hulk 84,- H
Beneath a Steelsky 69,- D			Space Qu.I-4 Comp 79,- E
Betrayal at Kondor 75,- D			Space Quest 4 DH 39,- H
Blaster 48,- H			Space Quest 5 66,- D
Bloodnet * 87,- H			Special Forces 39,- E
Body Blows 54,- H			SSN-21 Seawolf * 79,- H
Body Blows Galact. 48,- H			Star Trek 2 79,- H
Brian the Lion 49,- H			Stardust 36,- H
Budokan 32,- H			Stariord 89,- H
Bund.Man.Prof 2.0 66,- D			Steel Empire 59,- H
Burning Steel 78,- D			Steinbg. Hotelm. 54,- D
-Data je 36,- D			Street Fighter 2 59,- H
Burning Steel 2 * 79,- D			Strike Commander 84,- H
Burntime 78,- D			-Speech 42,- H
Cannon Fodder * 69,- H			-Tact.Operation I 39,- H
			Stronghold DV 79,- D
			SUB 69,- D
			Subwar 2050 89,- H
			Superfrog * 57,- H
			Syndicate 78,- D
			-Data Disk I 39,- D
			System Shock * 86,- D
			Teresa O. Backdoor 49,- D
			-Poker Dream Girls 49,- D
			Terminator 2 29,- H
			Terminat.2(Virgin) 54,- H

**Mad News**  
PC \* 79,-D Amiga \* 66,-D

**Chartbreaker**  
PC \* 79,-D Amiga \* 78,-D

Chaos Engine 54,- H	Christoph Kolumbus 78,- D	Civilization 90,- D	Comanche 84,- D	-Mission Disk I od.2 54,- D	Combat Air Patrol 59,- H	Coat Spot * 57,- H	Cruise f.a.Corpse 59,- D	Curse of Enchantia 60,- H	DaemonsGate 63,- H	Daily Cov.Girl Pok 29,- H	Dangerous Streets * 51,- H	Dark Sun 66,- E	Darkseed 49,- D	DSA 78,- D	DSA 2 Sternenschw. * 78,- D	Delivery Agent 37,- D	Der Clou * 79,- D	Der Patrizier 78,- D	Der Planer 78,- D	Die Siedler * 78,- D	Dogfight 90,- H	Dune 2 60,- D	Dungeon Master 59,- D	Dynatech 66,- D	Eishockey Manager 78,- D	Eifmania 49,- H	Elite 2 66,- H	Elysium 66,- D	Empire Deluxe 69,- D	Epic 66,- H	Epic Pinball 75,- H	Eye of Beholder 2 78,- D	Eye of Beh 3 Dtsch 78,- D	F 14 Fleetdefender 93,- H	F1 69,- H	Falcon 3.0 90,- D	-Miss.Disk 2 MIG29 54,- H	Fallen Empire 84,- D	Fantasy Empires 69,- E	First Samurai 27,- H	Flashback 66,- D	Flugsimulator 5.0 126,- D	-Scenery New York 51,- H	-Scen TOP 1 Mitte 49,- D	Football Manager 3 69,- D
---------------------	---------------------------	---------------------	-----------------	-----------------------------	--------------------------	--------------------	--------------------------	---------------------------	--------------------	---------------------------	----------------------------	-----------------	-----------------	------------	-----------------------------	-----------------------	-------------------	----------------------	-------------------	----------------------	-----------------	---------------	-----------------------	-----------------	--------------------------	-----------------	----------------	----------------	----------------------	-------------	---------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------------	-----------	-------------------	---------------------------	----------------------	------------------------	----------------------	------------------	---------------------------	--------------------------	--------------------------	---------------------------

**Ultima 8**  
PC 79,-H

Tetris 39,- H	TFX 84,- H	Theatre of Death 60,- H	Tie Fighter * 86,- E	Transarctica 54,- D	Traps n Treasures 54,- D	Turrican 3 60,- H	UFO Enemy unknown 93,- D	Ultima 7 78,- D	Ultima 7-2 Serp.Is 78,- H	-Data Silver Seed 42,- H	-Speech Acc.Pack 39,- D	Ultima Trilogy 2 69,- H	Ultima Underworld 72,- H	Ultima Underw. 2 72,- H	Y for Victory 4 69,- E	Wall Str. Manager 79,- D	Warlords 2 78,- E	Ween 84,- D	Werewolf KA 50 * 69,- H	Willy Beamish 66,- H	Wing Commander 27,- E	Wing Comm Edition 84,- H	WC 2 + Speechack 66,- D	WC 2 Sp.Op. 1+2 zus 49,- H	Wing Com.Academy 63,- H	Winter Olympics 61,- H	WWF Wrestling 29,- H	WWF Wrestling 2 39,- H	X-Wing DH 84,- H	-Mission B-Wing 42,- D	X-Wing Upgrade Kit 53,- D	Zappelin 77,- D	Zool 45,- H	Zool 2 49,- H
---------------	------------	-------------------------	----------------------	---------------------	--------------------------	-------------------	--------------------------	-----------------	---------------------------	--------------------------	-------------------------	-------------------------	--------------------------	-------------------------	------------------------	--------------------------	-------------------	-------------	-------------------------	----------------------	-----------------------	--------------------------	-------------------------	----------------------------	-------------------------	------------------------	----------------------	------------------------	------------------	------------------------	---------------------------	-----------------	-------------	---------------

**Sim City 2000 DV**  
PC 84,- D

Premier Manager 2 60,- E	Prince of Persia I 32,- H	Prince of Persia 2 67,- H	Privateer 84,- H	Privateer Speech 39,- H	-Special Oper. I 39,- H	Quest for Glory 4 69,- E	Quest for Glory 4 * 69,- D	Railroad Deluxe 79,- H	Reach f.t.skies 35,- H	60,- E	48,- E	32,- H	84,- H	39,- H	69,- E	69,- D	79,- H	35,- H
--------------------------	---------------------------	---------------------------	------------------	-------------------------	-------------------------	--------------------------	----------------------------	------------------------	------------------------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

CD - ROM CD - ROM CD - ROM

7th Guest 91,- H	History Line 60,- D	Return to Zorc 89,- H
Alone in the Dark 89,- D	INCA 2 108,- D	Shadowcaster 93,- H
Anstoss Cup Edit. * 104,- D	Indiana J.4+PD-Sp. 69,- D	Sherlock Holmes * 93,- D
Beneath a Steelsky * 104,- D	Interplay Anthol. 93,- H	Space Hulk * 93,- D
	Iron Helix 79,- H	Star Trek * 96,- H
	Journeyman Project 68,- D	Super Strike Comm. 84,- H
	Jurassic Park 66,- H	Syndicate Plus * 93,- D
	Lands of Lore 92,- D	Teresa Art of Eden 69,- D
	Larry I-5 Collect. * 89,- D	Teresa in Paradise 69,- D
	Larry 6 81,- D	TFX 96,- H
	Legend of Kyrandia 78,- E	The Horde 109,- E
	Lemmings I Doublep 79,- H	Tie Fighter * 84,- E
	Lemmings 2 63,- H	Ultima 7 Complete 93,- H
	Lord of the Rings 90,- H	Ultima 8 116,- D
	Lucas Adventure 96,- D	Ult.Underworld 1+2 84,- H
	Lucas Simulation 79,- H	Who sh.Johnny Rock 93,- E
	Mad Dog McCree 79,- E	
	Man enough 79,- E	
	Maniac Mansion 2 D 89,- D	
	Microcosm 105,- H	
	Might+Magic 3-5 85,- D	
	Outpost * 89,- D	
	Rasenmäher Mann 86,- H	
	Ravenloft 79,- E	
	Rebel Assault DH 78,- H	
	Rebel Assault DV * 91,- D	

A 1200+4000 A 1200+4000 A 1200+4000

Alien Breed 2 57,- H	Anstoss 69,- D	Eifmania * 51,- H	Jurassic Park 63,- H	Kings Quest 6 * 63,- D	Penthouse Deluxe 63,- H	Simon the Sorcerer 82,- D	Star Trek 75,- H	TFX * 69,- H	Zool 2 51,- H
----------------------	----------------	-------------------	----------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------	------------------	--------------	---------------

Amiga CD 32 Amiga CD 32 Amiga CD 32

Alien Br.SE + Qwak 55,- H	Cannon Fodder * 59,- H	Chaos Engine 59,- H	Elite 2 Frontier 63,- D	Jurassic Park * 63,- H	Lotus Trilogy 56,- H	Microcosm 99,- H	Pirates Gold 63,- H	Project X + F 17 55,- H	TFX * 69,- H
---------------------------	------------------------	---------------------	-------------------------	------------------------	----------------------	------------------	---------------------	-------------------------	--------------

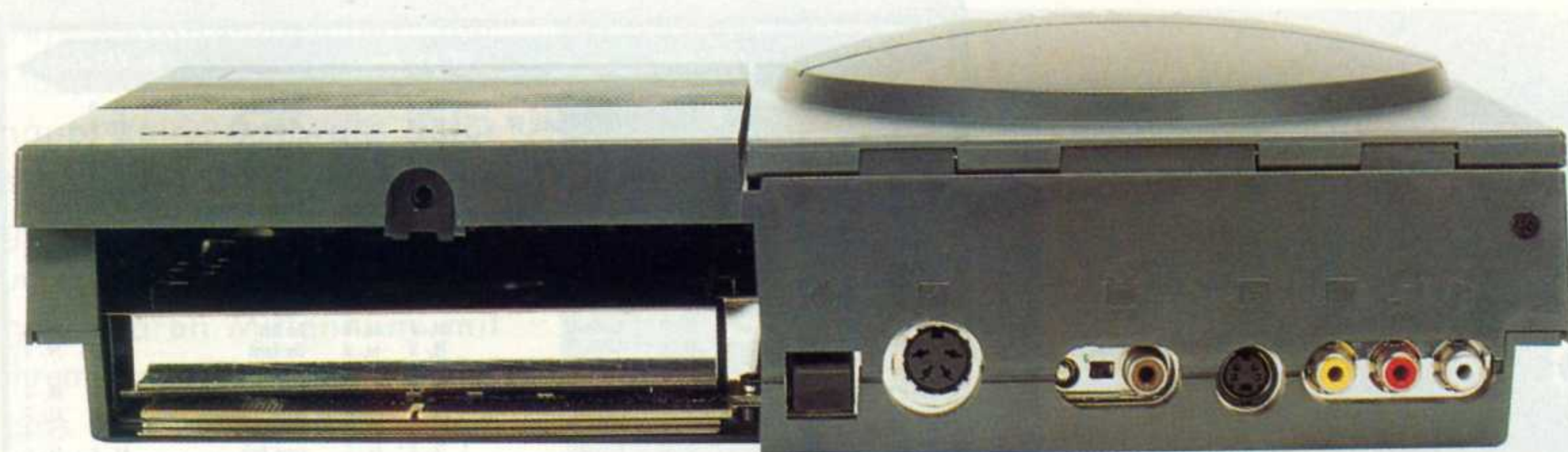
Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

\* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Restposten Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten \* Preisliste (für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag, Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten \* Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck. Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift \* Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr \*

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache:  
34121 Kassel, Dormannweg 48 b, Tel. 0561-577-110 od. 577-510

KAMPFREI! THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL





**Diese eindrucksvolle Anschlußreihe auf der Rückseite des CD 32 umfaßt Composite, RF und S-Video-Output, Stereo Audio-Phono-Anschlüsse sowie einen Erweiterungsport, über den man Add-ons wie ein FMV-Modul mit dem Gerät verbinden kann. Es gibt allerdings keinen RGB-Output für eine SCART-Verbindung.**

Video die Möglichkeit, Spiele mit Live-Video-Hintergründen oder Adventures mit richtigen Videosequenzen statt nur mit animierten Sprites zu verwirklichen. (Die Filmindustrie hat ebenfalls nicht versäumt, dies aufzugreifen: Bei den Filmaufnahmen zu Star Trek: The Next Generation wurden während der Serie Extra-Szenen für ein eventuelles Full Motion Video-Adventure gefilmt.) Anfangs werden solche Titel wahrscheinlich nicht mehr sein als billige Abenteuer in Multiple Choice-Manier, aber mit einer raffinierten Filmbearbeitung - und wenn die Programmierer einmal gelernt haben, mit dem MPEG-Playback gut umzugehen - könnten sie sich zur realistischsten Spielerfahrung aller Zeiten entwickeln. Aber es sei noch einmal gesagt:

auch andere Formate werden FMV-Spiele anbieten. Ein weiteres Add-on für den Erweiterungsbus des CD 32 wird hierzulande bald veröffentlicht werden. Dabei handelt es sich um ein Board, das von den wohlbekannten Amiga-

üblichen Kästchen an das CD 32 anschließen. Dies gibt ihm eine gewisse Flexibilität, die es von anderen reinen Spielekonsolen abhebt. Shaun Griffiths ist ganz sicher ein Befürworter dieser Idee: „Commodore haben bestimmt einen großen

**„Commodore haben bestimmt einen großen Vorteil gegenüber Sega und Nintendo, weil das CD 32 im Gegensatz zu Mega Drive oder SNES auch als Heimcomputer genutzt werden kann.“**  
**Shaun Griffiths, Instinct Design**

Hardware-Herstellern MicroBotics entworfen wurde und das CD 32 mit den Standard-Ports versorgt, die sich auf der Rückseite des A1200 befinden. Dann können User Drucker, Diskettenlaufwerke und all die

Vorteil gegenüber Sega und Nintendo, weil das CD 32 im Gegensatz zu Mega Drive oder SNES auch als Heimcomputer genutzt werden kann. Ich glaube nicht, daß sich Commodore ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit Sega und Nintendo liefern kann. Sie sollten sich auf den Heimcomputerbereich konzentrieren oder wenigstens auf eine Spielekonsole, die in einen Heimcomputer umgebaut werden kann.“

Im ersten Moment erscheint das nicht sehr sinnvoll - wenn man einen „richtigen“ Computer will, kauft man einen Amiga A1200. Aber der entscheidende Punkt, an den man denken muß, liegt groteskerweise darin, daß der A1200 über kein CD-Interface verfügt.

Shaun Griffiths meint, daß das CD 32 „als Fortsetzung der Amiga-Produktlinie ziemlich eindrucksvoll ist“.

Den ersten einschlägigen Zahlen nach zu urteilen, verkauft sich das CD 32 mäßig gut. Bis Januar dieses Jahres wurden insgesamt etwa 75.000 Einheiten abgesetzt - zugegebenermaßen weniger als Commodore angestrebt hat, aber mehr, als viele Marktbeobachter erwartet hatten. Der Einzelhandel scheint große Hoffnungen in das CD 32 zu setzen, und Commodore hat ein starkes Vertriebsnetz aufgebaut, das große Ketten wie John Menzies, HMV, Comet und Rumbelow's in die Vermarktung des Produkts mit einbezieht. Richard Barclay von Core Design bestätigt die positive Einstellung unter den Einzelhändlern: „Es scheint sehr viel Vertrauen in Commodores Fähigkeit zu bestehen, eine große Menge von CD 32-Einheiten an den Mann zu bringen.“

Aber ob dieser Zustand anhalten wird, wenn die Konkurrenz ihre Präsenz fühlbar macht, bleibt abzuwarten. Ist das CD 32, die erste Maschine im CD-Wettbe-



**Das fade Diggers (oben) war im ursprünglichen CD 32-Bundle enthalten; es wurde durch das noch schlechtere Dangerous Streets ersetzt (rechts).**



**FMV mag von Philips und Paramount unterstützt werden, aber werden die Leute CDs den Videobändern vorziehen?**

werb, dazu verurteilt, durch schnellere und kraftvollere Geräte aus dem Rennen geworfen zu werden? Sicher hat es wenig Chancen, als reine Spielekonsole mit der



**CBMs erster Versuch eines Controllers im Konsolenstil hätte schlechter ausfallen können - er tut nur ein bißchen weh.**



überlegenen Hardware von 3DO, Saturn und PS-X zu konkurrieren. Wenn es ihm aber

gelingt, sich innerhalb der Amiga-Familie als komplettes System zu etablieren, sowohl daheim mit Spielen als auch mit anderen Anwendungen, scheint ihm der Erfolg sicher zu sein - zumindest auf dem aufregenden Amiga-Markt. In der Tat könnte es der Amstrad des CD-Spielmarkts werden, indem es preiswerte und erfreuliche (wenn auch nicht übermäßig anspruchsvolle) Hardware bereitstellt, die sich jeder leisten kann.

Aber damit es so weit kommen kann, muß erst mal Original-Software dafür her; und da läßt es sich sicherlich Zeit, nachdem es jetzt schon sechs Monate auf dem Markt ist.

Revolutionär? Umwerfend? Die beste Konsole aller Zeiten? Für eingeschworene Amiga-Freaks trifft dies alles vielleicht auf das CD 32 zu, aber andere sind wahrscheinlich wesentlich weniger beeindruckt. Letzten Endes ist es, wie Richard Barclay es formuliert, „nur ein Amiga A1200 mit einem Disk-Laufwerk, oder?“

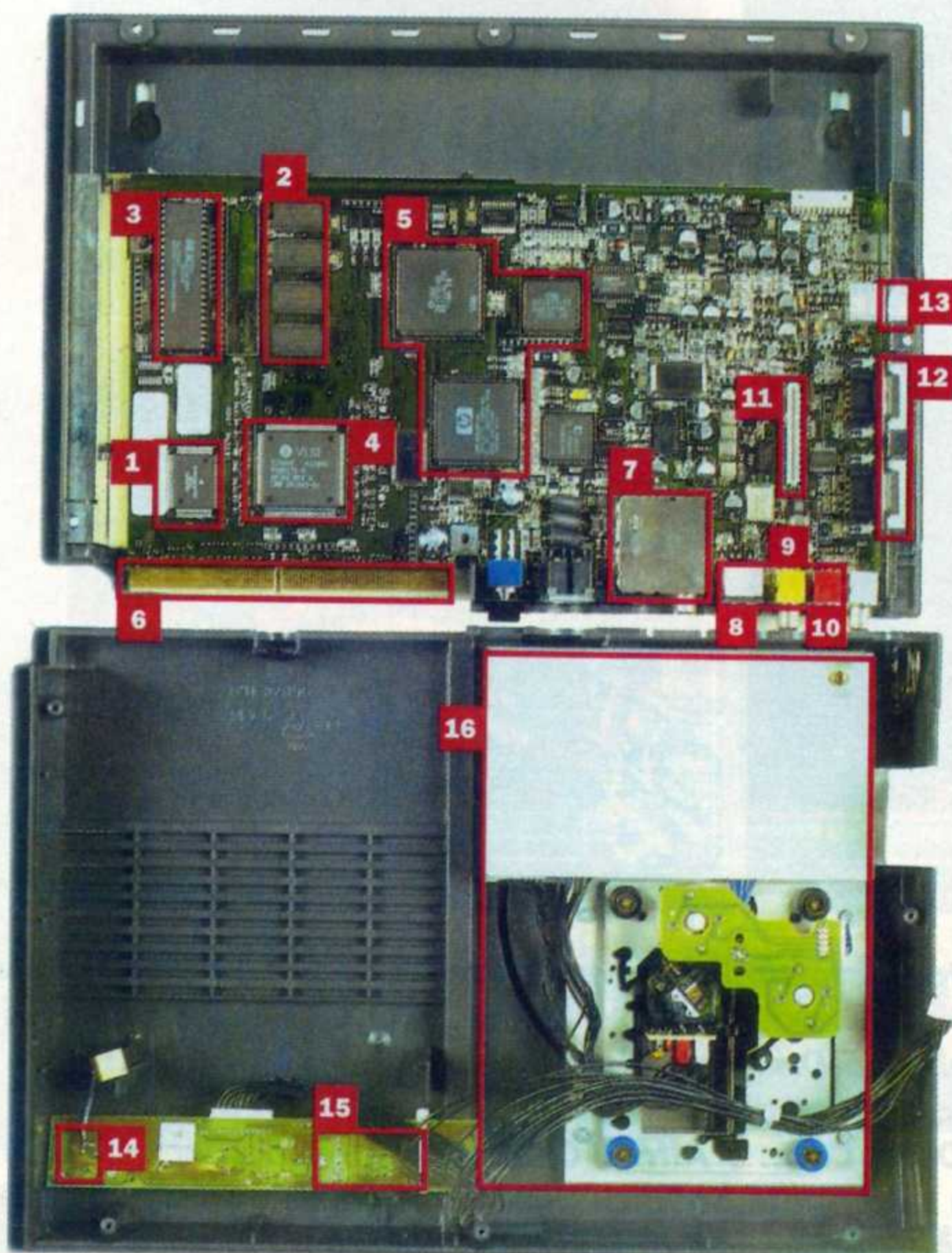
### CD 32 Tech Specs

Hersteller: Commodore
CPU: 32 Bit 68EC020 @ 14 MHz
Speicher: 2 MB Chip-RAM
Farben: 16,7 Millionen, bis zu 262.000 simultan
Bildschirmauflösung: 320 X 256 - 1.280 x 512
Grafik-Hardware: AGA Chipset
CD-Datentransferrate: 150 - 300K/Sekunde
Sound: 4-Kanal 8 Bit
FMV: MPEG1-Option



**Das CD 32 wurde als die ultimative Konsole entworfen, aber wird die Hardware nicht schon veraltet sein, wenn sich schließlich jemand dazu bequemt, Qualitätssoftware dafür zu entwickeln?**

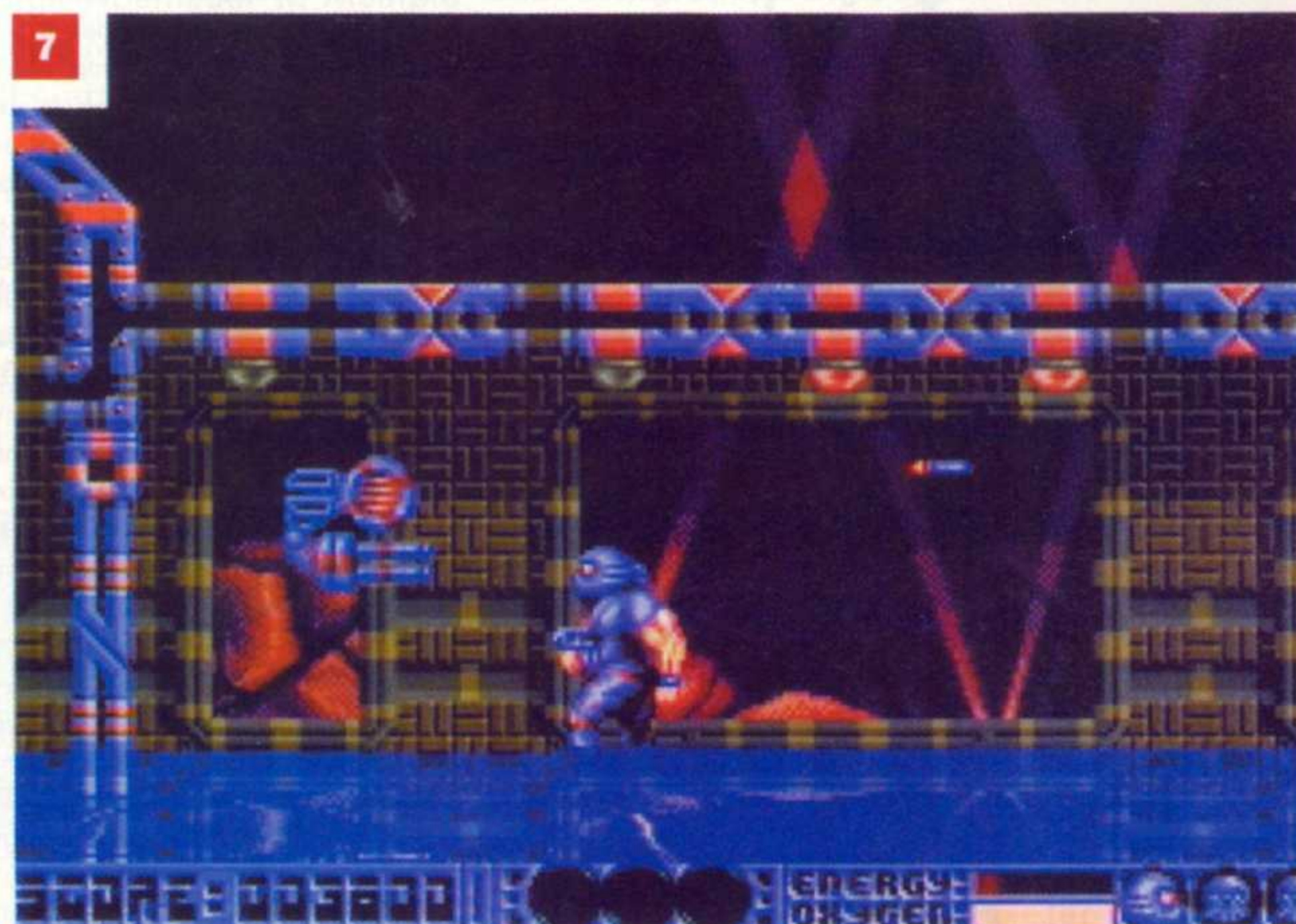
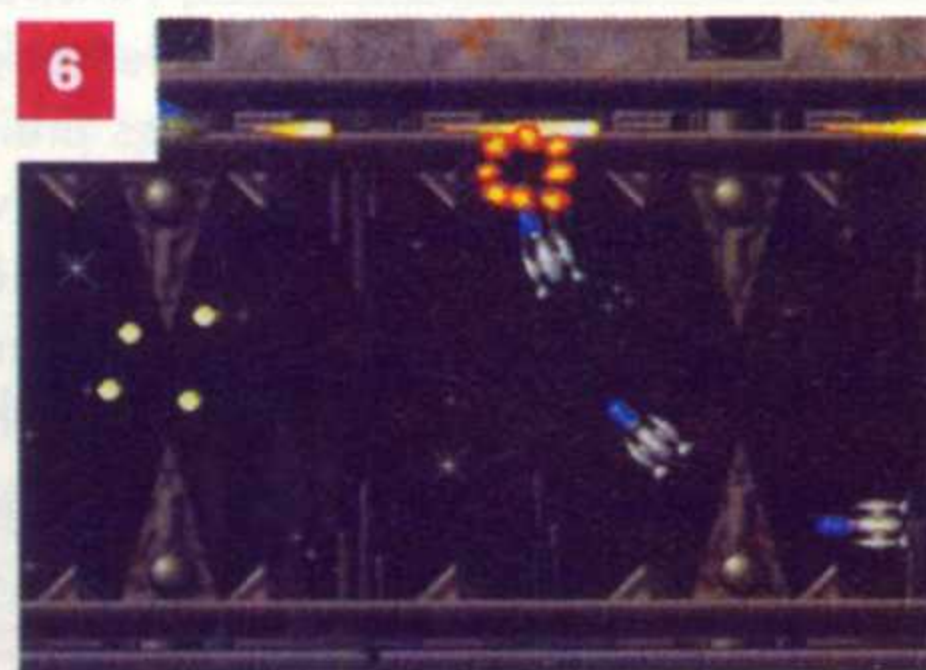
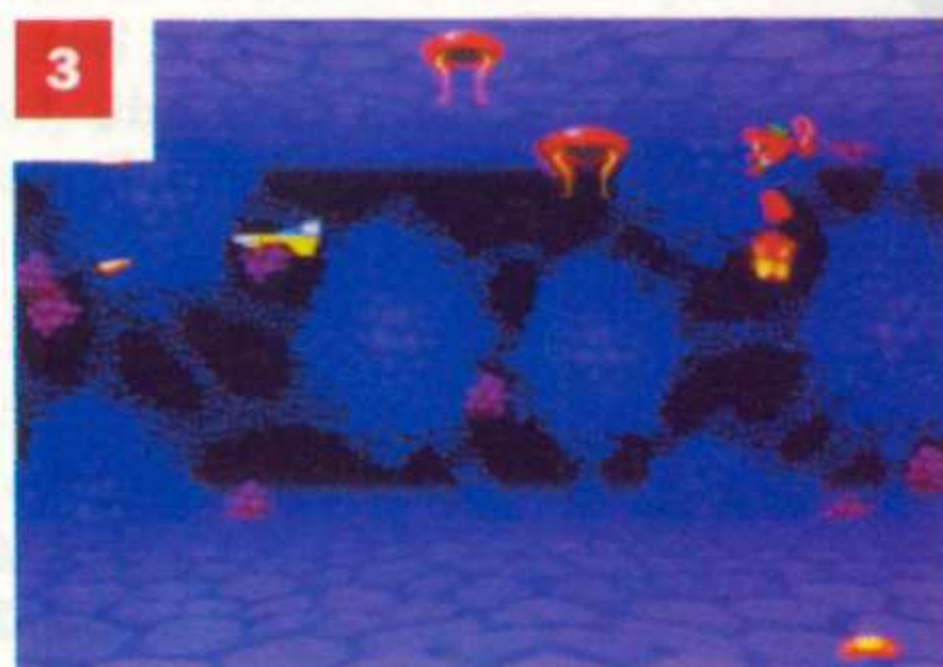
## Das Innenleben des CD 32



1 68EC020. Die CPU des CD 32 ist die gleiche wie die des A1200. Der 020, mit 14 MHz getaktet, ist ungefähr viermal schneller als eine Maschine auf 68000-Basis, wie z.B. der Amiga A500 oder das Mega Drive. 2 RAM. 2MB 32 Bit-RAM. Dieses RAM kann von der CPU und den zusätzlichen Grafik- und Soundchips direkt angesprochen werden, was die Konsole in die Lage versetzt, mehrere Aufgaben gleichzeitig und unabhängig von der CPU zu erledigen. 3 ROM. Kickstart 3.1 ist das gleiche ROM, das sich auch im A1200 befindet. Theoretisch könnte das CD 32 genauso funktionieren wie der Amiga, d.h. mit Workbench und jeder Anwendungssoftware, die zum A1200 kompatibel ist. 4 Akiko-Zusatzchip. Er kontrolliert den Zugriff auf die CD-Daten und kann außerdem Byte-pro-Pixel-Grafik in die vom Amiga verwendete planare Form umwandeln. 5 AGA Chipset. Diese drei Chips sind identisch mit den AGA-Zusatzchips im A1200. Effektiv handelt es sich bei ihnen um unabhängige Prozessoren, die ihre Tasks (wie Grafikdarstellung oder Sounds) ohne Bezug zur CPU erledigen können. Ursprünglich aus den PAD-Chips des Amiga A500 hervorgegangen, arbeiten diese Chips dank eines neuen 32 Bit DMA-Busses ungefähr fünfmal schneller. 6 Bus-Interface. Ein voll funktionstüchtiges Bus-Interface, wie man es auch an der Unterseite des A1200 findet. Dieses Interface erlaubt den Anschluß anderer Geräte an das CD 32, z.B. einer FMV-Cartridge und, in Kürze, eines Interfaces, das die Verbindung mit Amiga-Standard-Peripherie möglich macht. 7 RF Modula-

tor. Unglücklicherweise kein großer Fortschritt gegenüber früheren Modellen; dies ist ein RF Modulator, der sich bereits in unzähligen Konsolen befindet. 8 S-VHS-Anschluß. Das CD 32 ist unter den Amigas insofern einzigartig, als es den S-VHS-Standard direkt unterstützt - eine Video-Verbindung, die Bilder von überragender Qualität ermöglicht. Auch wenn die meisten heimischen Video- und TV-Geräte S-VHS noch nicht unterstützen, wird dieser Standard immer gebräuchlicher. 9 Composite Video-Anschluß. Ein gängiger Video-Standard als S-VHS; die meisten Videorecorder und Fernseher akzeptieren Composite-Signale, die ein klareres Bild liefern als RF. 10 Stereo Audio-Input. Zwei Standard-Phono-Anschlüsse übertragen Sound, der vom CD 32 oder direkt von einer Audio-CD produziert wird. 11 CD-Anschluß. Von hier aus verlaufen Kontroll- und Datenkanäle über ein flexibles Kabel zum CD-Mechanismus. 12 Game-Ports. Diese bestehen aus zwei standardmäßigen 9 Pin-D-Verbindungen für Joypads, Joysticks oder Maus. 13 Zusätzlicher serieller Port. Die kleine DIN-Verbindung erlaubt den Anschluß eines normalen A4000-Keyboards an das CD 32. 14 Kopfhöreranschluß. 15 Reset-Knopf. 16 CD-Mechanismus. Ein Double-Speed-Laufwerk, das Dauerbelastung gewachsen ist. Ein neues Design macht einen Caddy überflüssig. 17 (nicht sichtbar) Control-Pad. Das neue Controller-Design ist dem des alten, viel zu kleinen CDTV-Controllers weit überlegen. Dieses verbesserte Modell hat sieben Knöpfe und Four-Way-Direction-Pad.





**Play Times CD 32-Appell:** 1 Wing Commander: in allen Formaten ein ziemlich überbewertetes Spiel. 2 Disposable Hero: technisch eindrucksvoll, übermäßig tough und fast identisch mit der A500-Version. 3 Overkill: Visions raffinierter Defender-Clone. 4 Oceans Wohltätigkeitsspiel Sleepwalker 5 Das neue Spectacular Voyager-Paket für das CD 32 enthält Microcosm, The Chaos Engine, Voyage 2 und Dangerous Streets. 6 Lunar C - eine absolut schreckliche Zugabe auf der Overkill-CD 7 Ices Shoot 'em Up Deep Core. 8 Alfred Chicken unterscheidet sich nicht von der A1200-Version, und, laßt uns den Tatsachen ins Auge sehen, die hat sich nicht besonders von der A500-Version unterschieden. 9 Natürlich kommt kein Amiga ohne ein Flipperspiel von 21st Century vom Fließband. Pinball Fantasies ist wohl das Beste in einer äußerst zweifelhaften Sammlung.



**CHAMPIONS**  
WORLD CLASS SOCCER™

# Schieß' los!

**NEU!**

Anpfiff für die schärfste Fußballsimulation vor der Weltmeisterschaft, CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™. Von Sepp Maier für echt super befunden, hat CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ schon vor der WM den Titel verdient.

Denn flüssige Animationen, tolle Perspektiven und noch viele weitere torverdächtige Specials werden aus Euch zukünftige Bundestrainer machen. CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ für Super Nintendo und Mega Drive. Alles andere sind nur Eigentore.



**Game-Hotline: 0 89/45 50 34-55**



**Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545**

Champions World Class Soccer is a trademark of Acclaim Entertainment. TM & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. – Die gezeigten Screen Shots stammen von der Super Nintendo™ Version.





# Seit Pac-Man ganz vorne

**Namco gehören zu den wahren Pionieren im Coin-op-Geschäft. Play Time informierte sich über die treibende Kraft hinter Ridge Racer.**

Seit die ersten Galaxian- und Pac-Man-Automaten vor fast 14 Jahren in den Arcaden für Furore sorgten, haben sich Namco einen Ruf als ständige Neuerer auf dem Coin-op-Markt erworben. 1955 als Nakamura Manufacturing Company (benannt nach ihrem Chef, Masaya Nakamura, einem Mann, der eine der einflussreichsten Figuren in der japanischen Videospiele-Industrie werden sollte) gegrün-

det, hat sich die Firma aus kleinen Anfängen mit Kinder-Reitautomaten zu einem der Marktführer im internationalen Arcade-Geschäft entwickelt.

Es war schon ein besonderes Privileg, von diesen Videospiele-Legenden in Japan empfangen zu werden. Namco haben fünf Haupthäuser in Tokio und Umkreis sowie eine Kette von 22 Filialen im ganzen Land. Wir waren Gast in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung für Heim- und Automaten-

spiele, die bei Eda in der Mirai

Kenkyusho, einer Vorstadt von Tokio, ihren Sitz hat. Mehr als 200 Leute arbeiten dort an Coin-op-Projekten und Konsolensoftware.

Natürlich war bei Namco eines der Hauptgesprächsthemen der phantastische Ridge Racer. Für jeden, der das Spiel noch nicht gesehen hat: Ridge Racer ist der Höhepunkt des 3D-Rennspiel-Genres, mit den besten Polygongrafiken, die es in diesem

Geschäft gibt. Laut Koichi Tashiro, dem General Manager der Computergrafik-Entwicklungsabteilung, brauchten 40 Programmierer, Designer und Musiker ein Jahr, um das Spiel zu entwickeln. „Natürlich hat das bei der Hardware-System 22 - sehr viel länger gedauert“, erklärt Tashiro, „aber wir mußten dabei nicht bei Null anfangen - wir stützten uns auf die Techniken, die wir bei der Entwicklung unseres früheren Polygonizers, System 21 [wie er u.a. in Winning Run und Starblade Verwendung fand], gebrauchten und wendeten ferner Techniken für die Entwicklung von Hardware an, die das Licht der Welt noch nicht erblickt hat.“

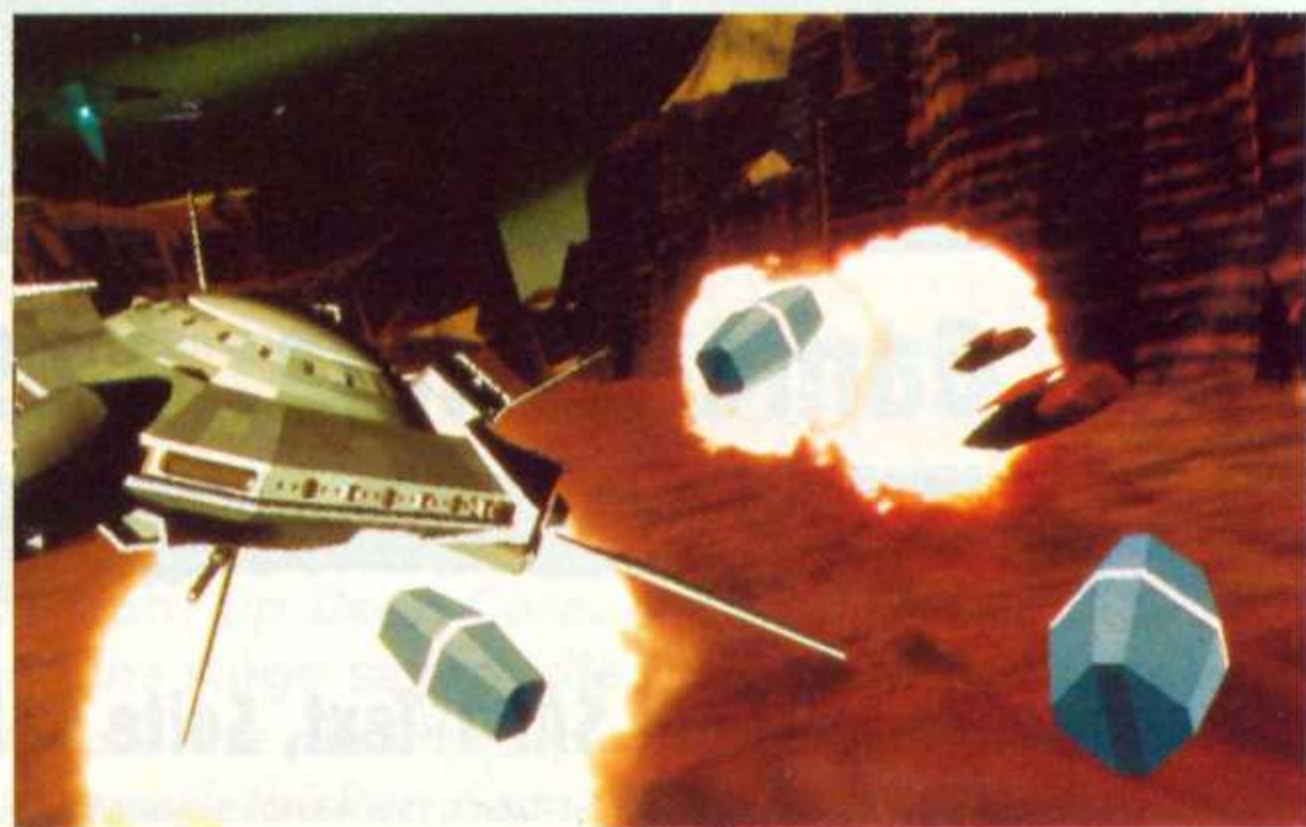
Ridge Racer basiert auf einem 32 Bit CG (Computergrafik)-Board, das Namcos zusätzlichen TR3 Polygon-Generator enthält - ein Realtime Texture-mapping- und Visual Rendering-System. Ähnlich dem neuen Sega Model 2 CG-



**Koichi Tashiro (links), Noby Kasahara (Mitte) und Youichi Haraguchi sprachen über Namcos Ridge Racer, Sony PS-X und vieles mehr.**



**Der Gipfel von Namcos Coin-op-Technologie: Ridge Racer (ganz oben) und Galaxian<sup>3</sup> (rechts). Die Entwickler (oben) und ihr Hauptquartier.**





Namcos neues Baby Ridge Racer (unten). Dessen Polygontechnologie war zum ersten Mal in Winning Run und Driver's Eyes zu sehen (rechts oben und mitte).



Eines der einflußreichsten Rennspiele unserer Zeit: Pole Position. 1982 war dies auf dem Gebiet der Coin-op-Grafik ein bedeutender Schritt nach vorne.

Fünf Jahre später kam das äußerst erfolgreiche Final Lap heraus, dem drei weitere Versionen folgten. Link-up ist das Geheimnis hinter allen hervorragenden Rennspielen.

1990 zeigte Winning Run diesseits von Virtua Racing die schnellsten, weichsten Polygone. Die hydraulische Kabine war ebenfalls etwas Besonderes.

Board, verfügt das System 22 über superschnelle Berechnungs- und Zeichenfunktionen, unterstützt aber auch Texture-mapping, Gouraud-shading und Tiefen-Cueing für jedes dargestellte Polygon. Das Ganze ist äußerst eindrucksvoll und stellt laut Tashiro einen bedeutenden technologischen Fortschritt gegenüber anderer Coin-op-Hardware dar: „1989 entwickelten wir den System 21-Polygonizer für Spiele wie Winning Run und Solvalou. Obwohl wir in aktuelleren Games wie Air Combat und Cyber Sled immer noch Versionen dieser Hardware verwenden, ist sie nicht nur immer noch

auf eine 16 Bit-CPU angewiesen, sondern verfügt auch nicht über das Texture-mapping und die Hochgeschwindigkeitsgeometrie des System 22. Es ist in der Lage, in jeder 1/60-Sekunde 1.000 Polygone zu verarbeiten, wohingegen das System 22 in jeder 1/60-Sekunde 4.000 Polygone bewältigen kann. Im Grunde haben wir die Engine-Geometrie im System 22 um den Faktor 10 verbessert, indem wir es möglich machten, in einer Sekunde 240.000 Polygone zu generieren, verglichen mit den 60.000 auf dem System 21.“ Aber von welchem System sprechen wir hier eigentlich genau?

Parallel Processing? Digitale Signalverarbeitung? Unglücklicherweise sind Namco nicht besonders wild darauf, über spezielle Details ihrer Hardware zu reden, aber sie sagen zumindest so viel, daß „die Architektur sehr der einer Grafik-Workstation ähnelt, jedoch mit der Betonung auf Realtime-Response, so daß der Spieler ein direktes Feedback

erhält.“ (Eine Eigenschaft, über die zufälligerweise auch Sonys PS-X verfügt.)





Und die CPU? „Die CPU allein ist gar nicht so schnell, aber das ist auch gar nicht notwendig. Es handelt sich dabei um einen mit 25 MHz getakteten 32 Bit Motorola 68020, der aber durch die Verwendung von Texas Instruments 320TI DSPs über digitale Signalverarbeitung verfügt.“ Das erklärt, wie die Maschine es schafft, über 400 Millionen FLOPS (Fließkomma-Rechenoperationen in der Sekunde) auszuführen. In Bezug auf die Bildschirmdarstellung läuft das Spiel in einer 640 x 480 interlaced-Auflösung und bringt, obwohl es alle 16,7 Mil-

lionen Farben darstellen kann, gleichzeitig 30.000 Farben auf den Screen. Der Video-Code ist 24 Bit, aber es macht vom Alpha-Kanal keinen Gebrauch.“

**„Wir glauben, für das PS-X eine 1:1-Umsetzung von Ridge Racer produzieren zu können.“**

**Youichi Haraguchi, Namco**

Die Speichermenge, die ein grafisch aufwendiges Spiel wie dieses auffrisht, ist gewaltig; während gewöhnliche Polygone normalerweise sehr wenig Platz beanspruchen, sind Polygone mit hochgradigem Texturing und Shading sehr Byte-hungrig. Und in der gleichen Art wie das texture-gemappede PC-Spiel Strike Commander ein großes Stück der Festplatte verschlingt, beansprucht Ridge Racer einen Stapel ROM-Chips, um zu funktionieren. „Grafiken, Sound und Code belegen zwischen 150 und 160 Megabits [ungefähr 20 Megabytes],“ meint Tashiro, „auch wenn wir keine bestimmte Zahl erreicht haben. Die detaillierten Texturen verbrauchen viel Platz.“ (Die Textures wurden, wie die meisten Grafiken, unter Verwendung von SoftImages Explorer-Paket auf Silicon Graphics-Hardware gerendert.) Wie bewerten Namco ihre Haupttrivalen auf dem Coin-op-Markt, jetzt wo Sega dabei ist, mit Daytona GP einen potentiellen Konkurrenten einzuführen? „Im Hinblick auf die Hardware-Technologie glauben wir, Sega ein Jahr voraus zu sein,“ sagt Noby Kasahara, der International Sales-Abteilungsleiter. „Ihr fertiges Spiel ist noch nicht veröffentlicht worden, aber wir persönlich sind der Ansicht, daß sich das System 22 besser schlägt.“ Und die neueste Version von Daytona USA, die auf der japanischen AOU-Show zu sehen war, bestätigt ihn trotz aller Brillanz. Wenn Namco also Sega nicht fürchtet, stellt dann Nintendos Project Reality-Hardware eine Bedrohung dar?

Ihrer Meinung nach nicht direkt: „Wir glauben, daß sie keine Arcade-Hardware herstellen, sondern vielmehr einfach Lizenzen für die Technologie an

andere Firmen vergeben werden.“ Aber Namco widmen sich nicht nur der Herstellung der großen, teuren Coin-ops. Letzten November unterschrieben sie einen Vertrag mit Sony über die Entwicklung von Software für deren kraftvolles, neues PS-X-Heimsystem, das im Dezember herauskommen soll. (Als Gegenleistung wird Namco in zukünftigen Arcade-Projekten PS-X-Hardware einsetzen.) Ihr erstes PS-X-Spiel wird naheliegenderweise Ridge Racer sein. Aber Youichi Haraguchi, ein General Manager von Namcos Konsolen-Abteilung, kann nicht bestätigen, ob die PS-X-Version mit der Coin-op-Version identisch sein wird: „Sony hat noch nicht alle Entwicklungstools ausgeliefert, und wir müssen abwarten, mit was sie uns versorgen, bevor wir mit der richtigen Arbeit beginnen. Aber in Anbetracht der Power von Sonys Hardware glauben wir nicht, daß die Umsetzung schwierig sein wird, und denken, das Ganze in der zur Verfügung stehenden Zeit schaffen zu können. Wir glauben, daß wir technisch in der Lage sind, eine 1:1-Umsetzung zu erstellen.“ Sicher ist die Existenz eines Heimsystems, das einen State of the Art-Automaten emulieren kann, nicht gerade eine gute Nachricht für eine Firma mit gewaltigen Investitionen im Arcade-Business? Haraguchi scheint ungerührt: „Darüber machen wir uns keine Sorgen, denn zu dem Zeitpunkt, an dem Ridge Racer für das PS-X fertig ist - vielleicht in zehn bis zwölf

Monaten - , werden wir uns mit unseren Arcade-Spielen schon wieder zu noch aufregenderen Dingen weiterbewegt haben. Zur Zeit versuchen wir, System 22 zu verbessern, um noch höhere Performance zur Verfügung zu stellen, aber wir arbeiten auch an anderen Technologien.“ Und Namco haben auch Pläne für andere Konsolenformate. Während sich momentan die Entwicklung auf Formate wie das SNES und die PC-Engine konzentriert, sieht die Firma ihre Zukunft in den 32 Bit-Systemen. Noby Kasahara, International Sales-Abteilungsleiter, sagt:



**Um uns daran zu hindern, herumzulaufen und unerlaubte Fotos zu machen, boten Namco freundlicher Weise eine Fahrgelegenheit zum Bahnhof an.**



**Das System 22-Board enthält auch eine Huckepack-160 Megabit-ROM-Platine, die praktischerweise Namcos zusätzlichen Grafikchip verdeckt.**



**In der Entwicklungsabteilung: von links nach rechts, Koichi Tashiro (Konsolenspiel-Entwicklung), Noby Kasahara und Youichi Haraguchi (Consumer Sales):**



**Eines der drei Namco-Gebäude - der gesamte Firmensitz wurde mit den durch Xevious für das Famicom erwirtschafteten Gewinnen finanziert.**



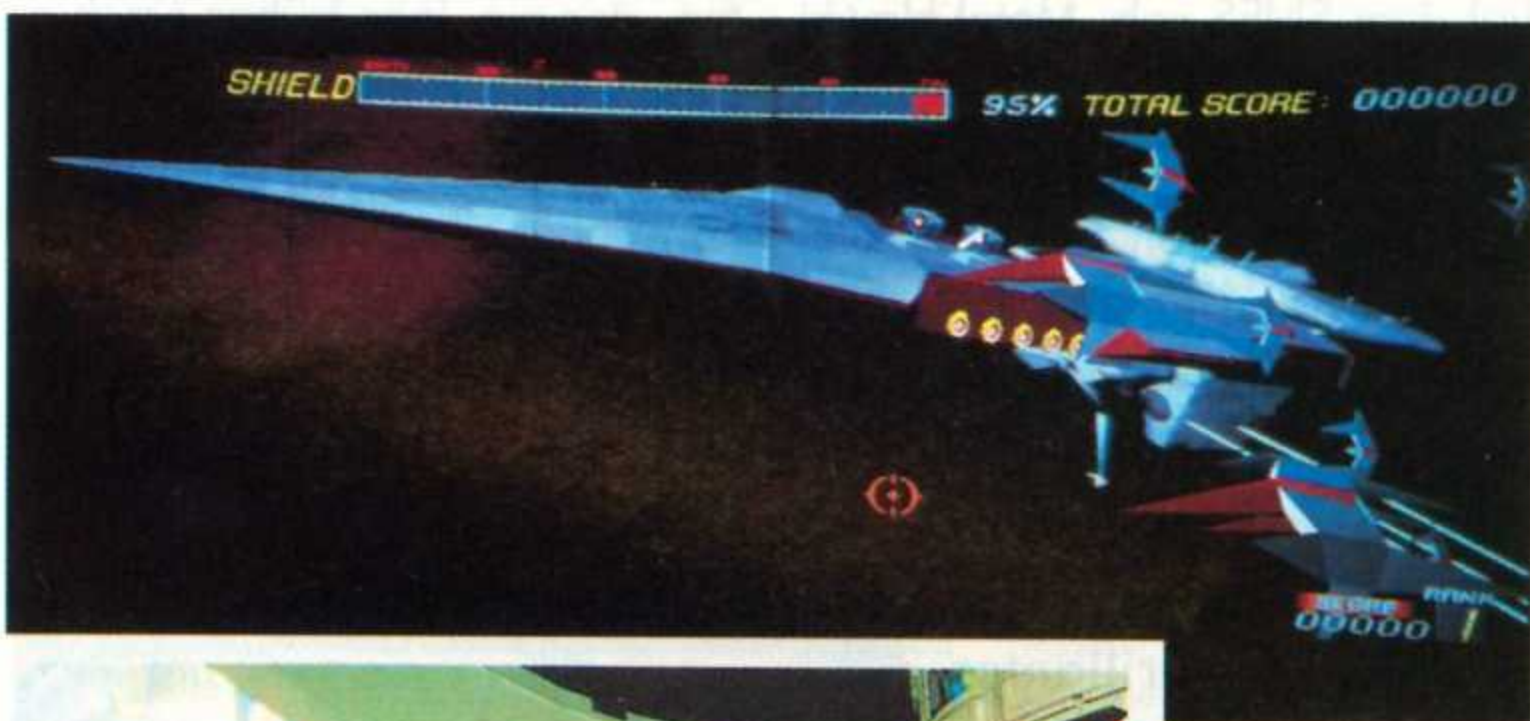
**Namcos Firmenchef Masaya Nakamura ist auch Präsident der JAMMA Coin-op Trade Association in Japan.**



**Namcos erste große Famicom-Verkaufserfolge umfaßten solche Titel wie Galaga, Pac-Man und Mappy. Diese goldenen Zeiten waren jedoch nicht von Dauer.**



**Namcos unnötig üppiges Galaxian<sup>3</sup> verbindet Hintergrundbilder, die von der LaserDisc gezogen werden, mit Realtime-Sprites im Vordergrund.**



wirklich sein kann, und wir glauben nicht, daß es für uns eine einfache Plattform dar-

„Wir sind zuversichtlich, was Segas Saturn und Sonys PS-X betrifft, aber wir haben immer noch unklare Vorstellungen über die technischen Daten mancher Geräte, so daß wir deren genaue Performance nicht kennen. Wir versuchen, Software für alle Maschinen der nächsten Generation zu entwickeln, aber wahrscheinlich werden wir uns letztendlich auf eine einzige konzentrieren. Gegenwärtig sind wir lediglich in Bezug auf NECs FX unentschlossen, aber Systeme wie das 3DO sind auch riskant. Niemand ist in der Lage zu sagen, wie erfolgreich das 3DO

stellen wird. Wir werden weiter für das Gerät entwickeln, aber wir können wirklich nicht behaupten, daß wir glauben, mit dem 3DO in Japan Profit zu

**„Wir können wirklich nicht behaupten, daß wir glauben, mit dem 3DO in Japan Profit zu erwirtschaften.“**  
**Noby Kasahara, Namco**

erwirtschaften.“ Aber welches System sich auch letztlich durchsetzt, Namcos zunehmendes Engagement auf dem Konsolenmarkt sollte ihnen immer etwas bieten, auf das sie aufbauen

können, falls die Coin-op-Industrie in der Zukunft schwere Umsatzeinbrüche erleiden sollte.

Namco mischt jedoch nicht erst seit dem PS-X auf dem Konsolenmarkt mit; es begann im Jahre 1978 mit der Lizenzierung von Coin-op-Spielen wie Pac-Man an Firmen wie Atari und Bally Midway. Aber der große Crash von 1983 - Atari hatten damals riesige Marktzuwächse erwartet und mehr Pac-Man-Kopien für ihre VCS-Maschine hergestellt als es Spieler gab! - brachte die Firma völlig durcheinander.

1984 bekamen Namco die vorher nie dagewesene Möglichkeit, Software für das Famicom (das japanische NES) zu entwickeln. Keiner anderen Firma war es vorher gestattet worden, Software für Nintendo zu produzieren, aber Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi entschloß sich, diese Ehre Namco zuteil werden zu lassen. Nakamuras Firma profitierte sofort von der Explosion auf dem japanischen Famicom-Markt: Das neue 8 Bit-System war derart dynamisch, daß sich die Famicom-Umsetzung von Xevious atemberaubende (für damalige Verhältnisse) 1,5 Millionen mal verkaufte, was Namco allein schon dazu in die Lage versetzte, einen ganzen Bürokomplex zu kaufen. Dieser hat seitdem den Spitznamen „Xevious-Building“.

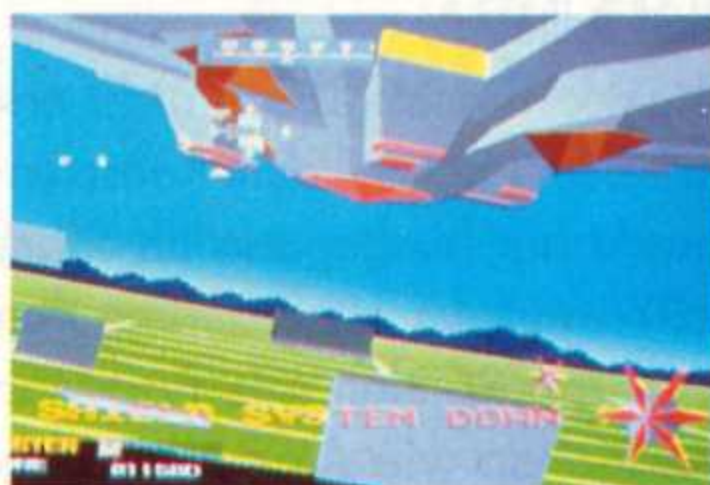
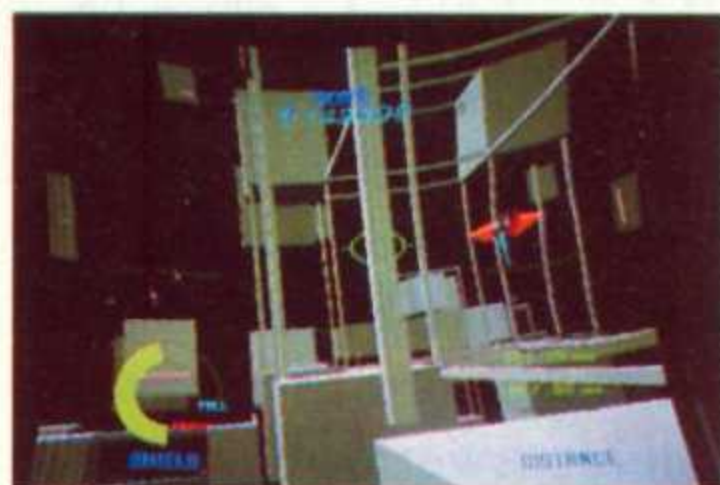
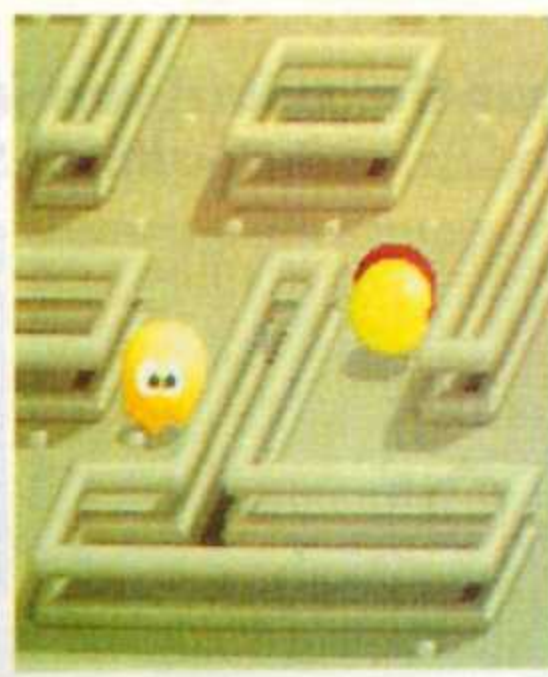
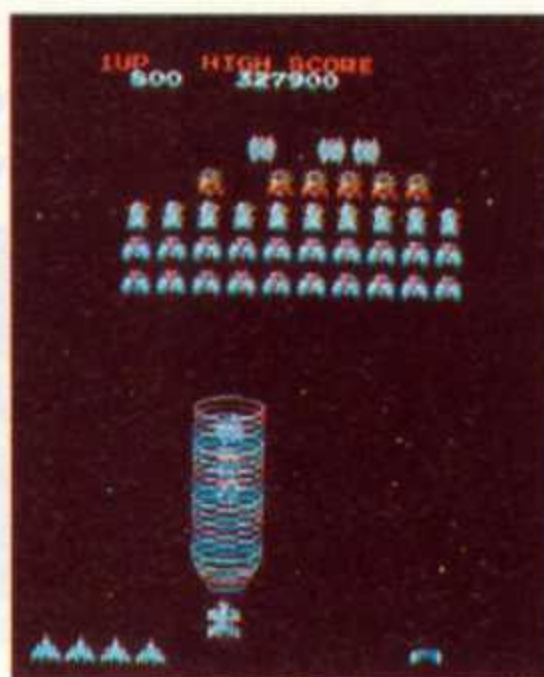
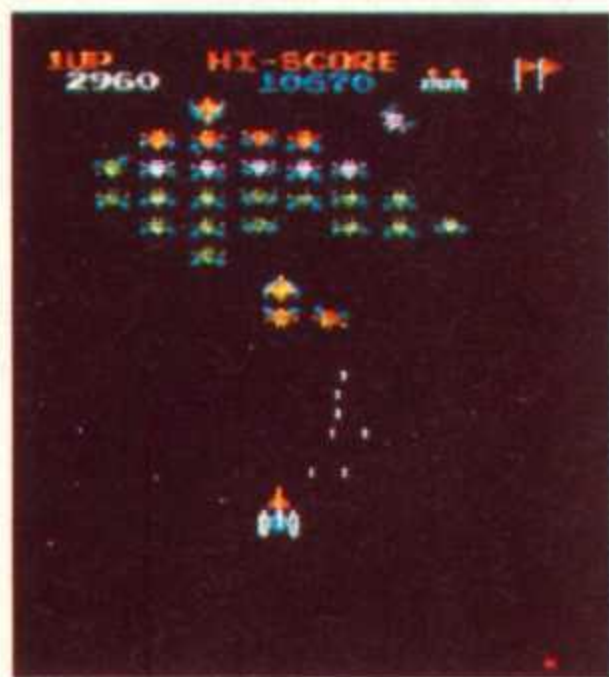
Unglücklicherweise kam Namcos spezielle Beziehung zu Nintendo fünf Jahre später zu einem abrupten Ende, als der Nintendo-Vertrag auslief. Nakamura hatte erwartet, daß die Zusam-

menarbeit mit einer Vertragserneuerung gefestigt würde, aber stattdessen stufte Nintendo Namco auf die Standard-Bedingungen zurück, die von all ihren folgenden Lizenznehmern akzeptiert wurden. Daraufhin verübte ein wütender Nakamura wirtschaftlichen Selbstmord, indem er gegen das allmächtige Nintendo wettete. Nach einem gescheiterten Rechtsstreit, in dem Namco Nintendo monopolistischer Praktiken bezichtigte, fand sich Nakamura in der wenig beneidenswerten Lage, zu Yamauchi zurückkriechen zu müssen, um die Vertragsbedingungen zu akzeptieren, aus denen alle Privilegien, die die Firma vorher genossen hatte, getilgt worden waren.

Namco mußten die Tatsache anerkennen, daß sie ohne Nintendo nicht überleben konnten; zur damaligen Zeit hingen circa 40% ihres Geschäfts von Nintendo ab, und trotz Kontakten zu Sega und NEC wegen der Entwicklung von Software für Mega Drive und PC Engine lag Namcos Schicksal auf dem Heimvideospiele-Sektor in den Händen von Nintendo, die 95% dieses Marktes beherrschten. Natürlich wurde auch eine Namco-Heimkonsole erwartet - Pläne dafür existierten einige Jahre; aber nachdem Matsushita, Sanyo und nun Sony den Konsolenmarkt betreten hatten, entschied Namco, daß dort einfach kein Platz mehr ist.

Es war im Jahre 1972, als Namcos Interesse am Münzautomaten-Videospielmarkt seinen Anfang nahm. Ataris japanische Tochterfirma hatte in Japan schwere Verluste hinnehmen müssen, und zahlreiche Coin-op-Firmen, einschließlich Sega (die Flippertische und Musikboxen herstellten), äußerten ihr Kaufinteresse. Nakamura sah für die Firma eine große Zukunft und betrachtete sie als Mittel, um von den Reitautomaten wegzukommen. Während die meisten Firmen, inklusive Sega, um die \$ 50.000 boten, offerierte





**Oben, von links nach rechts: Galaxian, Pac-Man, Gaplus, Pac-Mania, Metal Hawk. Mitte: Starblade und Solvalou. Unten: Air Combat und Cyber Sled.**

Nakamura die unglaublich hohe Summe von \$ 800.000. Seine Entscheidung stellte sich als weise heraus: die folgenden internationalen Verkaufszahlen stiegen um das hundertfache und nährten Namcos Wachstum. Seit 1978 haben Namco mehr als 120 Coin-ops hergestellt. Ihr erster Exkurs auf den Markt war das Tontaubenschieß-Spiel Shoot Away - diese Maschinen kann man immer noch in älteren Spielhallen der Seebäder finden. Die meisten Spieler werden sich jedoch an Galaxia aus dem Jahre 1979 mit seinen farbenfrohen Grafiken erinnern; indem es den überfüllten Space Invaders-Markt mit geschicktem Gameplay impfte, wurde Galaxian zu einem Riesenerfolg, und Nachfolger wie Galaga und Gaplus erreichten den gleichen Kultstatus.

Aber das Spiel, das Namco an die vorderste Front der Coin-op-Szene katapultierte, war Pac-Man im Jahr 1980. Man nimmt an, daß die erste Games-Serie der Firma Hunderte von Millionen Dollars einbrachte. Dies war

die zweite große Mode, die die Videospiele-Industrie nach Space Invaders gesehen hatte, und es war außerdem ein Spiel, das Atari für ihre VCS-Konsole umsetzten. Nach David Sheffs Buch „Game Over“ belohnte Nakamura den Designer des Spiels für seine Leistung nur mit \$ 3.500; es ist fast überflüssig zu erwähnen, daß der fragliche Mann kurz danach angeekelt der Videospiele-Industrie den Rücken zukehrte.

Mitte der 80er Jahre fuhr Namco fort, hochwertige Arcade-Spiele und Coin-ops herauszubringen. Games wie Pole Position, Pole Position II, Pac-Land, Metro-Cross, The Tower of Druaga (das sich auf dem Famicom zum Riesenhit entwickelte) und Rolling Thunder schluckten weiterhin Münzen und versorgten

dadurch Namco mit einem enormen Etat für zukünftige Hardware-Entwicklungen. Die ersten Früchte dieser Investition waren Assault und Metal Hawk. Keines der beiden Spiele wurde zum großen finanziellen Erfolg, aber niemand konnte die zur Schau gestellte technische Brillanz in Abrede stellen. Erstmals konnte ein Arcadespiel mit Fullscreen-Hintergründen und Sprite-Rotation aufwarten, was man später (in weniger eindrucksvoller Form) wieder in den Hubschrauber-Sequenzen von Pilotwings auf dem SNES sah. Metal Hawk konnte besonders mit seiner Rotation und der Skalierung riesiger Sprites glänzen, aber die hohen Kosten für die Einheiten verhinderten eine weite Verbreitung.

Namcos revolutionäre Coin-op-Hardware fand, komplett mit brillanter Rotation, sogar ihren Weg in Standard-PCBs wie Ordyne, aber in den späten 80ern richteten sie ihr Hauptaugenmerk auf die Zukunft der Computergrafik: Polygone. Das Anfang 1989 erschienene Winning Run war der erste Coin-op-Fahrsimula-

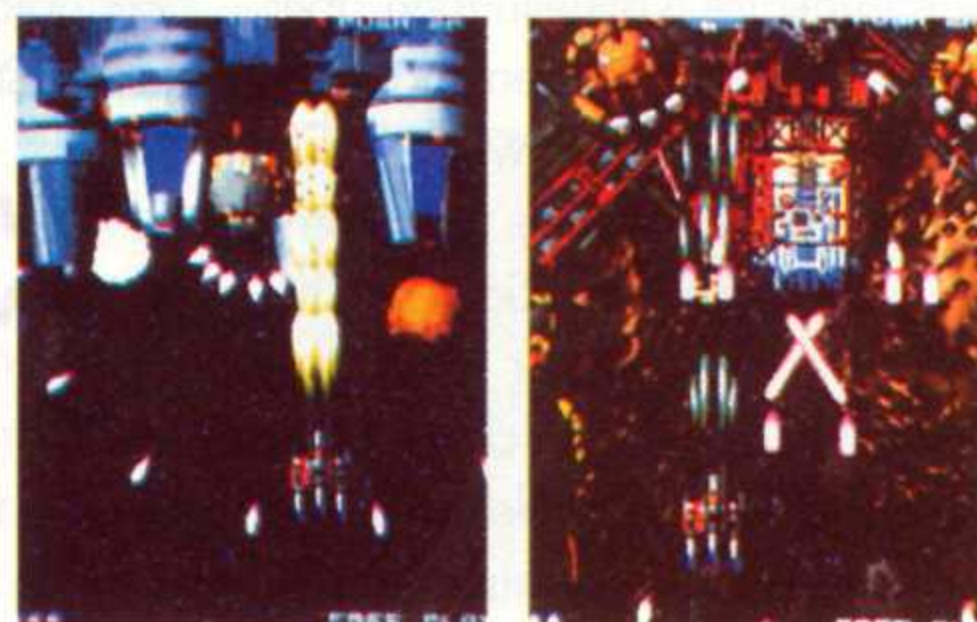
tor, der über reine Polygon-Generierung verfügte (Ataris Hard Drivin' basierte in erster Linie auf dem PC). Winning Run, das auf Namcos System 21-Polygonizer angewiesen war, stellte einen gewaltigen Fortschritt gegenüber herkömmlicher 3D-Grafik-Performance dar. Wieder verhinderte der hohe Preis (von einer der besten hydraulischen Sit-in-Kabinen nach oben getrieben) einen guten Start von Winning Run, verglichen mit dem spektakulär erfolgreichen Final Lap-Automaten, der ein Jahr früher erschienen war. Final Lap machte Gebrauch von der billigeren konventionellen Sprite-Technologie, ermöglichte den Arcade-Besitzern aber, bis zu acht Einheiten für ein tolles Multiplayer-



**Final Lap R ist Namcos letzte Ergänzung zur Multiplayer-Serie. Dieses Game hatte sein Debut auf der AOU Show.**



**Tinkle Pit zeigt Namcos Engagement für Spiele mit niedlichen Charakteren. Games wie diese haben die Zahl der weiblichen Arcade-Besucher in Japan in die Höhe schnellen lassen.**



**Nebulas Ray ist eine willkommene Rückkehr zum altmodischen, aber unterhaltsamen vertikalen Shoot'em Up - in diesem Fall aufgewertet durch exquisite Grafik.**



Rennen zusammenzuschließen. Final Lap 2 und 3 setzten die Familienlinie fort.

In späteren Coin-ops wurde das System 21 auf die Probe gestellt. Darunter war eine weitere Versi-

PS-X-Deals zeigt, daß die Firma in der 32 Bit-Konsolenrevolution eine Rolle spielen will; nachdem der bisherige Marktführer Nintendo zunehmend an den Rand gedrängt wird, ist der Weg jetzt

**Pac-Man katapultierte die Firma an die vorderste Front der Coin-op-Szene.**

on von Winning Run, nämlich Winning Run Suzuka GP; die erste Ein-Spieler-Version von Galaxian<sup>3</sup>; Driver's Eyes, ein Winning Run-ähnliches, aber ruckeligeres Drei-Bildschirm-Spiel; Starblade (das Spiel, das zu Starfox inspirierte, mit Laser-Disc-Hintergründen); Solvalou (der Nachfolger von Xevious, mit weichen Realtime-Hintergründen); daneben aktuellere Sachen wie Air Combat und Cyber Sled.

In welche Richtung wird sich der Coin-op-Markt nach Meinung von Namco entwickeln? „Für uns“, sagt Noby Kasahara, „liegt die Zukunft des Coin-op-Markts sowohl in realistischer Computergrafik, wie in den kommerziellen Filmen Jurassic Park und Terminator 2, als auch in Realtime-Bildern. Natürlich gibt es auch Möglichkeiten, die Zahl der Polygone zu erhöhen und Anti-Aliasing-Techniken zu entwickeln - dies sind die Technologien, an denen wir arbeiten wollen.“ Namco expandieren auch im Vergnügungsparkgeschäft; dem Tokio Wonder Eggs Park der Firma schließt sich bald das kalifornische Magic Edge Center an, das von Namco finanziert und exklusiv mit der neuesten Hardware ausgestattet wird - einschließlich dem Hornet I VR-System, einem Flugsimulator mit Silicon Graphics-Technologie und entwickelt von den Computergrafik-Pionieren Evans & Sutherland.

Die große Frage über Namcos Zukunft ist, ob die Firma ihr Coin-op-Geschäft nebenher laufen lassen und sich bei steigender Hardware-Performance auf den Konsolenmarkt konzentrieren wird. Die Vereinbarung des

vielleicht für eine Sony/Namco-Partnerschaft frei, den Konsolen-sektor im Sturm zu erobern.

**Namco Game History**

Okt '79	Galaxian
Feb '80	Navarone
Feb '80	SOS
Juli '80	Pac-Man
Jan '81	Rally-X
Juli '81	Warp & Warp
Sep '81	Galaga
Nov '81	Bosconian
Mai '82	Dig Dug
Sep '82	Pole Position
Sep '82	Super Pac-Man
Feb '83	Xevious
Okt '83	Pole Position II
Apr '84	Gaplus
Aug '84	Pac-Land
Feb '89	Winning Run
Mär '85	Dig Dug II
Mai '85	Metro-Cross
Dez '85	Sky Kid
Dez '86	Rolling Thunder
Apr '87	Shadowland
Jun '87	Dragon Spirit
Nov '87	Pac-Mania
Dez '87	Galaga '88
Apr '88	Assault
Sep '88	Ordyne
Okt '88	Metal Hawk
Okt '88	World Court
Nov '88	Splatterhouse
Feb '89	Phelios
Juli '89	Dirt Fox
Nov '89	Burning Force
Nov '89	Four Trax
Dez '89	Dangerous Seed
Feb '90	Marvel Land
Aug '90	Final Lap 2
Dez '90	Dragon Saber
Feb '91	Driver's Eyes
Mär '91	Rolling Thunder 2
Mär '91	Steel Gunner
Sep '91	Starblade
Dez '91	Solvalou
Mär '92	Steel Gunner 2
Mär '92	Cosmo Gang: The Video
Mai '92	Suzuka 8 Hours
Sep '92	Final Lap 3
Nov '92	Cosmo Gang: The Puzzle
Dez '92	Exvania
Feb '93	Galaxian3 (6-player)
Feb '93	Super World Court
Mär '93	Knuckle Heads
Apr '93	Lucky & Wild
Juli '93	Air Combat
Sep '93	Cyber Sled
Sep '93	Numan Athletics
Okt '93	Ridge Racer 2
Nov '93	Suzuka 8 Hours
Feb '94	Final Lap R
Feb '94	Tinkle Pit
Feb '94	Nebulas Ray



**DIE INNOCENT SIEDLER UNTIL CAUGHT**

dt PC **99.90** dt AMIGA **79.90**

**IBM 3.5" Vollpreis z.B.**

1942 Pacific A.War**	109.90
Action Replay	199.00
APBA Baseball Win	109.90
Battle Isle 2 dt	99.90
Beneath a St.Sky dt	84.90
Breakline **	54.90
Cannon Fodder **	79.90
Chartbreaker dt	89.90
Darkmere **	89.90
Der Clou dt	89.90
Der Planer Data dt	49.90
Evasive Action dt	84.90
F 14 Fleet Defender	139.90
Genesis **	89.90
Innocent u.Caught dt	99.90
Magic of Endoria dt	99.90
Mechwarrior 2 dt	99.90
Nomad **	79.90
Outpost dt *	99.90
Pacific Strike **	99.90
Pacific Strike Speech	49.90
Pizza Connetion dt	89.90
Ravenloft dt	99.90
S.U.B. dt *	79.90
Sim C.2000 Data US	39.90
Software Manager dt	79.90
Tie Fighter *	109.90
U.F.O.**	109.90
Ultima 8 engl.	99.90
Ultima 8 dt	99.90

**CD ROM z.B.**

Burning Steel 2 dt	99.90
Dragon's Lair	119.90
Elite 2 dt	84.90
Joysoft Classic **	49.90
Microcosm	129.90
The Horde US	109.90
Ultima 8+Speech dt	139.90

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

50939 KÖLN  
GOTTESWEG 159  
0221/425566

50676 KÖLN  
MATTHIASSTR.24  
0221/239526

53111 BONN  
MÜNSTERSTR. 11  
0228/659726

NEUE ADRESSE  
40211 D'DORF  
WEHRHAHN 24  
0211/364445

60311 F'URT  
FAHRGASSE 87  
069/280170

52062 AACHEN  
BLONDEL STR. 10  
0241/406912

53721 SIEGBURG  
KAISER STR. 54  
02241/68045

56068 KOBLENZ  
SCHLOSS STR. 16  
0261/309634

**BALD AUCH IN DEINER STADT**

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

**JEDER KUNDE ERHALT VON UNS BEI SEINER ERSTEN BESTELLUNG ALS "DANKESCHÖN" EIN KLEINES PRÄSENT**  
BITTE COUPON MITSCHICKEN  
PT6

**AMIGA Vollpreis z.B.**

Apocalypse **	54.90
Beneath a St.Sky dt	69.90
Brian the Lion **	59.90
Cyberspace dt *	84.90
Daemonsgate	89.90
Death or Glory dt	89.90
Der Clou dt	79.90
Die Siedler dt	89.90
Eifmania **	59.90
Eye of the Storm **	84.90
Genesis **	74.90
Hattrick **	79.90
King's Quest 6 dt	79.90
Legacy of Sorasil **	59.90
Legend o.Kyran.2 dt*	79.90
Mad News dt *	79.90
Mr. Nutz **	59.90
Perheliion **	59.90
Pizza Connection dt	89.90
Puggsy **	69.90
Ryders Cup **	69.90
S.U.B. dt	64.90
Schwarzes Auge 2 dt*	89.90
U.F.O. **	79.90
World Cup 94 USA dt	79.90
Zeppelin dt	79.90

**1200er z.B.**

Civilisation dt	89.90
Der Clou dt	79.90
Kings Quest 6 *	79.90
Second Samurai **	69.90
Syndicate dt	79.90
T.F.X. **	89.90
Total Carnage **	64.90
Wizardry 7 *	89.90

**JETZT WIEDER DA: S NES SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN SONDERANGEBOT**

**AMIGA z.B.**

Bubba'n Stix **	39.90
Diggers 1200er	39.90
Elite 2 dt	49.90
Fly Harder **	19.90
Indiana Jones 4 dt	59.90
Ishar 2 dt 1200er	39.90
Jonathan dt	39.90
Lionheart **	39.90
Lure of Temptress dt	29.90
Monkey Island 2 dt	59.90
Overdrive **	39.90
Police Quest 2 **	39.90
Premiere Manager 2**	39.90
Rings of Medusa 2 dt	19.90
Sim Ant dt	49.90
Sim Earth dt	49.90
Tornado **	49.90
Traps'n Treasures **	29.90
Turrican 3 **	49.90

Alle Sonderangebote nur solange erhältlich, wie Vorrat reicht

**MEGA RACE**  
dt CD ROM  
**84.90**

**BIG SEA**  
dt AMIGA  
**69.90**

**VORANGEKÜNDIGTE TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN**  
(\*) Vorankündigung, (\*\*) dt. Anfertigung, (dt) komplett in Deutsch IRRTÜMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN





CeBIT 1994 - Hannover

# It's CeBIT-TIME



**Spielerhersteller sind auf der weltgrößten Computermesse CeBIT naturgemäß nicht zu finden. Trotzdem haben wir für Euren Multimedia-PC viele interessante Produkte entdeckt. Laßt Euch überraschen!**

**D**icht umlagert waren die neuen CD-ROM-Laufwerke von NEC und Media Vision: Nachdem von NEC das 3X mit dreifacher Geschwindigkeit bereits lieferbar ist, wurde auf der CeBIT das 4Xpro mit vierfacher Geschwindigkeit und 600

KByte/sec Übertragungsrates vorgestellt. Das externe Laufwerk Reno von Media Vision schafft zwar nur 300 KByte pro Sekunde, kann dafür aber mit einigen weiteren Vorzügen auftrumpfen: Durch den Batteriebetrieb und die Möglichkeit, auch Audio-CDs über ein spezielles

Bedienfeld abzuspielen, kann das Reno als tragbarer CD-Player genutzt werden.

Keine Konkurrenz zur CD-ROM, sondern eher Nachfolger der bekannten Disketten ist die von Sony vorgestellte Minidisk Data - ein neues Speichermedium, das im Prinzip eine Weiterentwicklung der Minidisk Audio ist. Das Laufwerk im 2,5-Zoll-Format kommt mit nur ca. 7 x 7 cm großen Medien aus, die über eine Kapazität von 140 MByte verfügen und nach dem Prinzip der magneto-optischen Aufzeichnung beschrieben werden. Die Geschwindigkeit der Minidisk Data liegt mit 150 KByte/sec Übertragungsrates zur Zeit noch im Bereich eines CD-ROM-Laufwerkes mit einfacher Übertragungsrates. Der Hammer: Ein Medium soll nur knapp 30 Mark kosten, wenn die ersten Laufwerke Ende des Jahres auf den Markt kommen.

Wer für höhere Geschwindigkeit und Kapazität mehr Geld auszugeben bereit ist, wird bei SyQuest fündig: Das ab Mai erhältliche Wechselpplatten-Laufwerk SQ3270 speichert auf 3,5"-Medien satte 270 MByte. Zugriffszeit und Übertragungsrates bewegen sich in der Größenordnung einer normalen Festplatte, die Kosten liegen bei ca. 1000 Mark für das Laufwerk und 250 Mark für das Medium.

## FÜR AUGE UND OHR

Soundkarten gab es in diesem Jahr an beinahe jedem zweiten Stand zu sehen - angefangen bei einfachsten Billigkarten, die über das bekannte FM-Gedudel nicht hinauskommen, bis hin zu Top-Karten mit Wavetable-Synthese. Den Namen SoundBlaster AWE 32 solltet Ihr Euch einprägen: Die neue Spitzenkarte von Creative Labs bietet alles, was eine Soundkarte heute haben muß. Über einen Multi-CD-Anschluß sind die derzeit beliebtesten CD-ROM-Laufwerke von Sony, Matsushita und Mitsumi direkt anschließbar. Für die volle Kompatibilität zum eigenen SoundBlaster-Standard sorgt der von der SoundBlaster 16 bekannte OPL-3-Chip. Zusätzlich hat Creative der neuen Karte einen Wavetable-Synthesizer der Spitzenklasse spendiert: Von E-Mu, einem der bekanntesten Hersteller auf dem Musikmarkt, stammt der Emu-8000, der bis zu 32 Stimmen gleichzeitig abspielen kann. Der Synthesizer ist dabei so flexibel zu programmieren, daß sogar Effekte wie Hall und Echo direkt



● Eine Alternative zu Wechselpplatten? Die magneto-optischen Systeme liegen voll im Trend.





beim Abspielen erzeugt werden können. Durch das MPU-401-kompatible MIDI-Interface und die volle Unterstützung des General-MIDI-Standards ist die SoundBlaster AWE 32 die perfekte Soundkarte für Spiele. Klar, die Sache hat auch einen (kleinen) Haken: Knapp 700 Mark wird die Karte mit dem von Creative Labs gewohnten reichhaltigen Lieferumfang kosten.

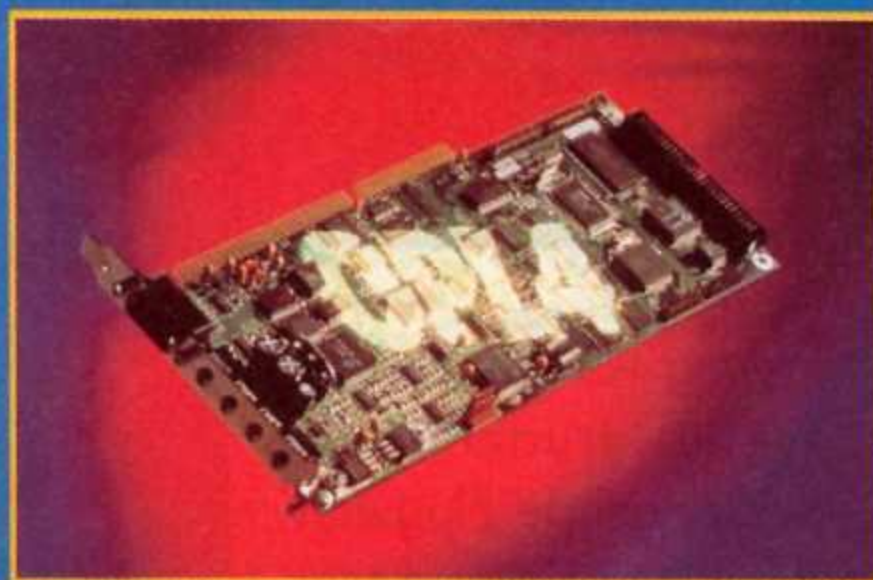
Zu günstigeren Preisen sind die neuen Karten von Logitech und Orchid erhältlich: Während man bei Logitech mit der SoundMan Wave auf den neuen WaveTable-tauglichen OPL-4 von Yamaha setzt, hat Orchid einen Synthesizer von Kurzweil eingebaut und bietet damit ebenfalls einen tollen Klang. Eine weitere OPL-4-Karte bietet Magic Music mit der Midia Z1 an, die sogar über eine SCSI-Schnittstelle verfügt. Schließlich gab es am Stand von M3C die neuen Produkte von Turtle Beach zu sehen: Mit der Monterey wird eine weit über 1000 Mark teure Luxuskarte für Harddisk-Recording angeboten, während die Rio eine kleine WaveTable-Erweiterung zum Aufstecken auf ein WaveBlaster-Interface ist.

Interessante Entwicklungen waren auch auf dem Gebiet der Grafikkarten zu beobachten: Sämtliche neuen Karten kom-

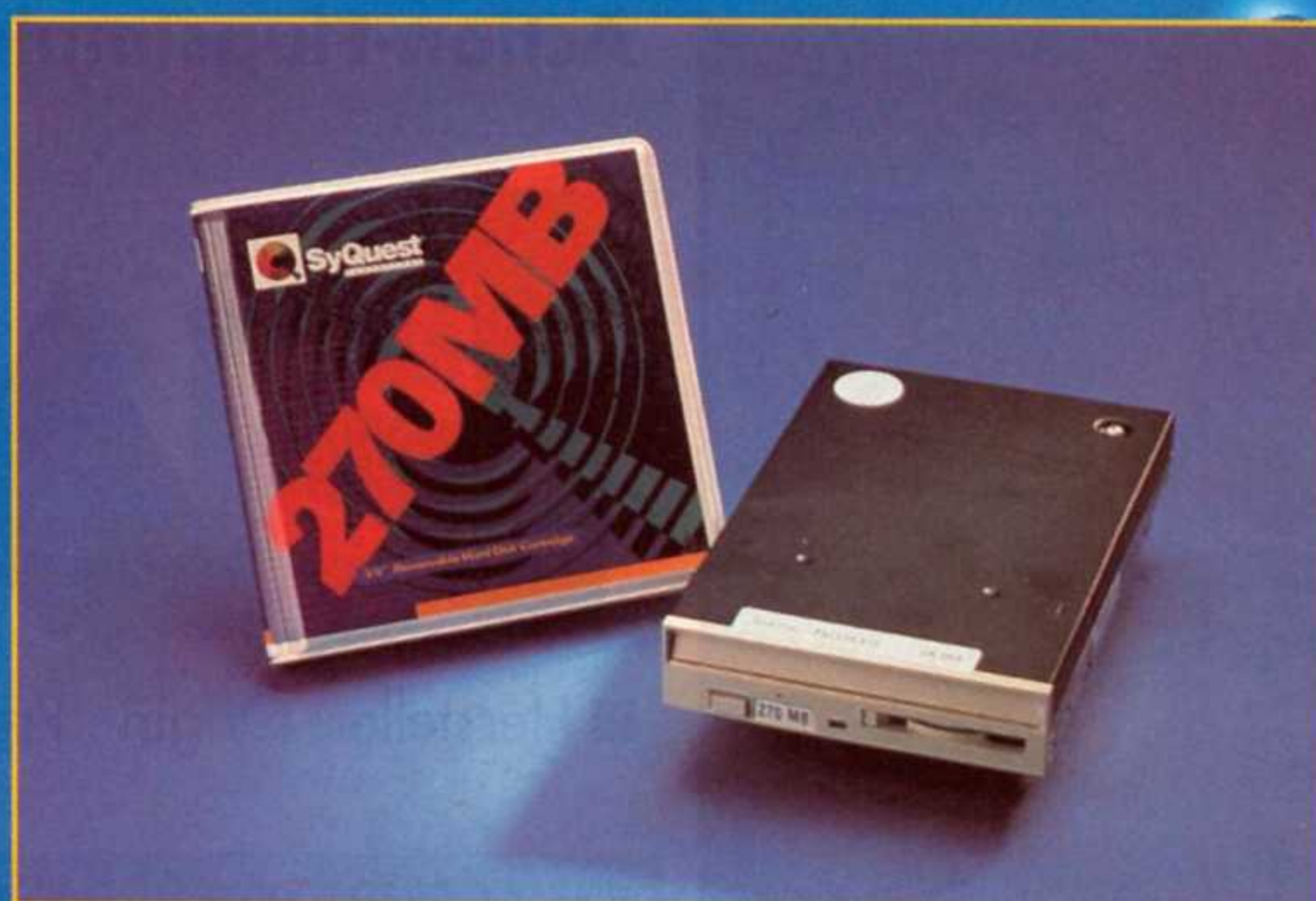
men entweder als VESA-Local-Bus- oder PCI-Variante auf den Markt, der alte ISA-Bus wird dagegen nur noch am Rande unterstützt. Zur Beschleunigung der Windows-Funktionen sind überwiegend 64-Bit-Grafikbeschleuniger in Form von intelligenten Coprozessoren auf den Karten enthalten.

## NEXT GENERATION

Das beherrschende Thema auf der CeBIT waren natürlich die neuen Prozessoren von Intel und Motorola/IBM: Mit dem 486 DX4 bringt Intel einen mit einer internen Taktrate von 75 bzw.



99 MHz laufenden Prozessor auf den Markt, der der Leistung eines 60-MHz-Pentium schon bedrohlich nahe kommt. Auch der Pentium wurde weiterentwickelt, kommt jetzt mit nur noch 3,3 statt vorher 5 Volt aus und verträgt dabei locker eine Taktrate von 100 MHz, ohne mit einem eigenen Lüfter gekühlt werden zu müssen. Die richtige



● **Mit 13,5 ms erreichen die neuen Wechsellattensysteme fast schon Festplattengeschwindigkeiten.**

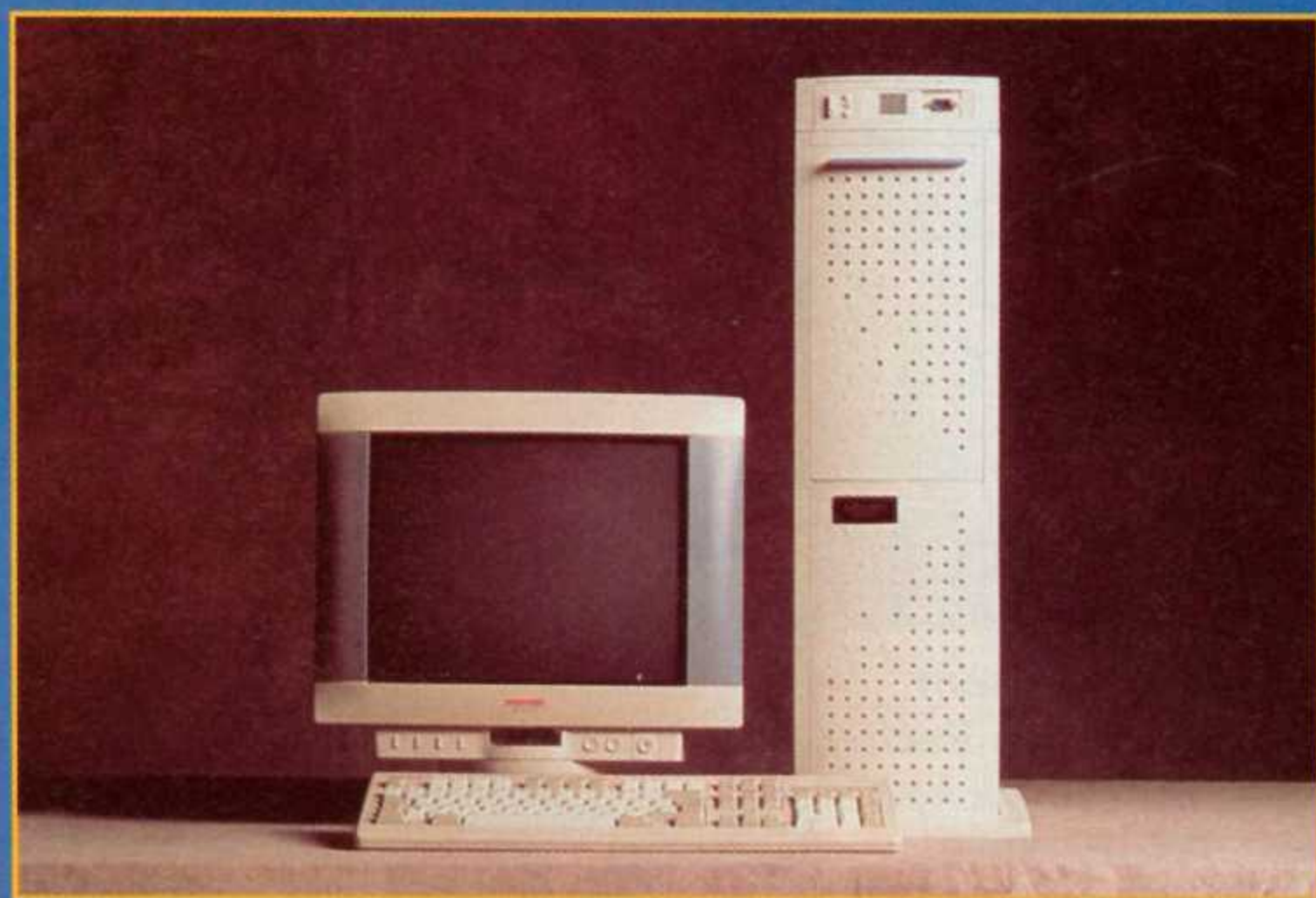
Verpackung für entsprechende PCs findet man zum Beispiel bei Vobis in Form des SkyTowers, der sich nicht nur durch ein gediegenes Design, sondern auch durch praktische Detaillösungen auszeichnet. Bei Apple war die nächste Generation des Macintosh zu sehen, die mit dem neuen Wunderprozessor PowerPC ausgerüstet ist: Selbst der kleinste PowerMac 6100/60 ist bereits um den Faktor 4 schneller als ein vergleichbarer Rechner mit 68040. Von Atari

war dieses Jahr auf der CeBIT nichts zu sehen, und selbst bei Commodore rückte man enger zusammen und kam - Ironie des Schicksals - auf dem ehemaligen Stand von Atari unter. Die Spielkonsole 3DO, die seit Ende 93 in den Staaten mit durchschnittlichem Erfolg verkauft wird, war auf dem Stand von Panasonic mit einigen Exemplaren zu sehen. Die Markteinführung für Deutschland wird wahrscheinlich rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft beginnen.

Olaf Kittl

## NOVELL DOS 7 - OB DOS WOHL GUTGEHT?

Nachdem Novell DOS 7 kurz vor, während und nach der Messe von allen Fachleuten hoch gelobt wurde, haben wir uns den neuen Konkurrenten für MS-DOS einmal genauer angesehen und die Tauglichkeit für Spiele untersucht. In der Tat sind die Features wie Multitasking unter DOS - auch mehrere Spiele lassen sich gleichzeitig starten - und die Nutzung von erweitertem Speicher für Gerätetreiber eine feine Sache. Während Anwendungs-Software zwar klaglos unter Novell DOS ihren Dienst tut, kommt es bei Spielen aber doch häufiger zu Kompatibilitätsproblemen: Arena - The Elder Scrolls entpuppte sich dabei als besonders hartnäckig und war auf drei vollkommen unterschiedlichen Rechnern mit dem neuen DOS überhaupt nicht zum Laufen zu bringen. Auch einige Treiber der Ultrasound von Gravis funktionieren nicht auf Anhieb, und neue Spiele von Origin mochten sich mit dem Speichermanager nicht anfreunden, so daß dieser entfernt werden mußte. Wer gerne etwas experimentiert und auf das Multitasking unter DOS zurückgreifen möchte, kann sich - solange die Spielehersteller Novell DOS nicht bei der Entwicklung berücksichtigen - für nur 79 Mark immerhin ein sehr leistungsfähiges Zweit-DOS zulegen.



● **Der neue Tower von Vobis macht nicht nur optisch einen guten Eindruck.**





DAS INTRO



Action-Flugsimulation

PACIFIC

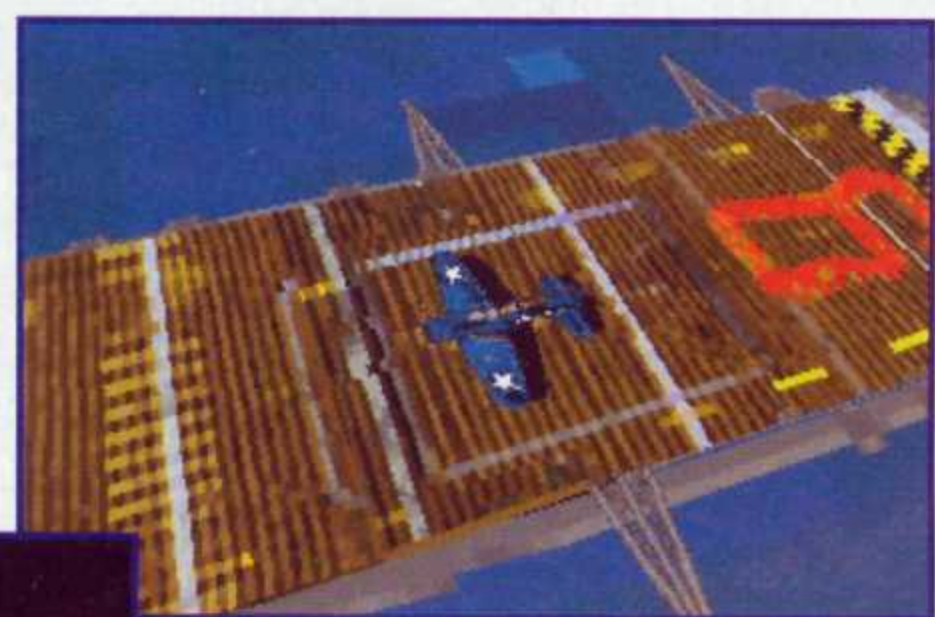
■ Hersteller: Origin . Preis ca.: DM 120.- ■

Der Paradiesvogel bekommt einen Zwilingsbruder! Nachdem der Megahit Strike Commander auch hierzulande viele flugbegeisterte Helden glücklich gemacht hat, bringt Origin mit Pacific Strike einen weiteren Superknüller auf den Markt.

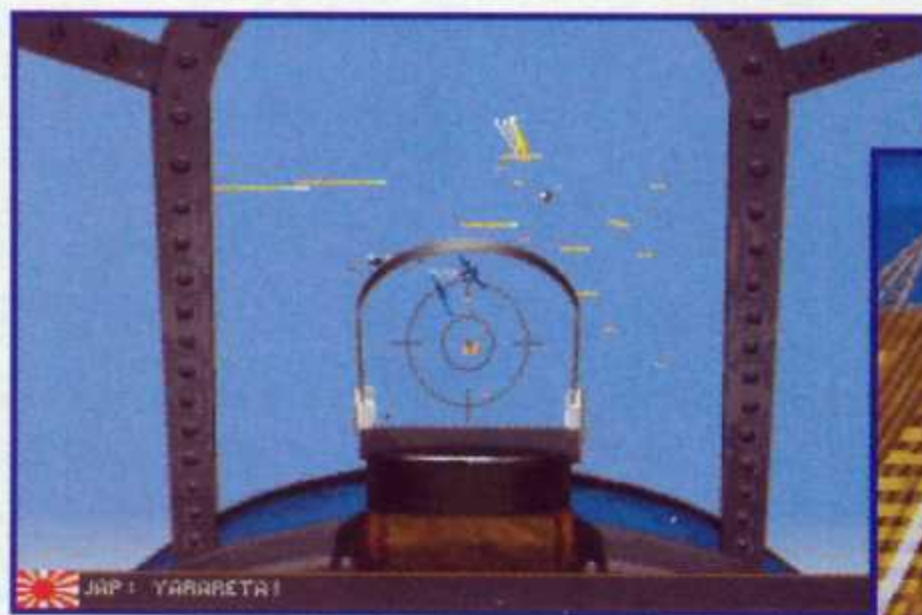
Schier in letzter Minute erreichte uns Origins neuester Luftikus, der Historik-Simulator Pacific Strike. Für Origin-Maßstäbe war die Dauer von Erstankündigung bis Veröffentlichung erstaunlich kurz. Denn wenn man bedenkt, daß sich die Hobby-Flieger auf den Vorgänger Strike Commander ganze zwei Jahre gedulden mußten, so erscheinen die fünf Monate Wartezeit bei diesem Spiel geradezu lächerlich. Just am

Freitag vor Redaktionsschluß trudelte das heißbegehrte Flugwunder dann in unseren Redaktionsräumen ein. Mit zittrigen Händen wurde das Päckchen aufgerissen und erst einmal die Disketten gezählt. Neun HD-Disketten! Naja, etwas anderes hat man vom texanischen Branchen-Primus ja auch nicht erwartet. Trotzdem gibt sich Pacific Strike mit erstaunlich wenig Festplattenspeicher zufrieden. Im Gegensatz zur Massenspeicher-Orgie Strike

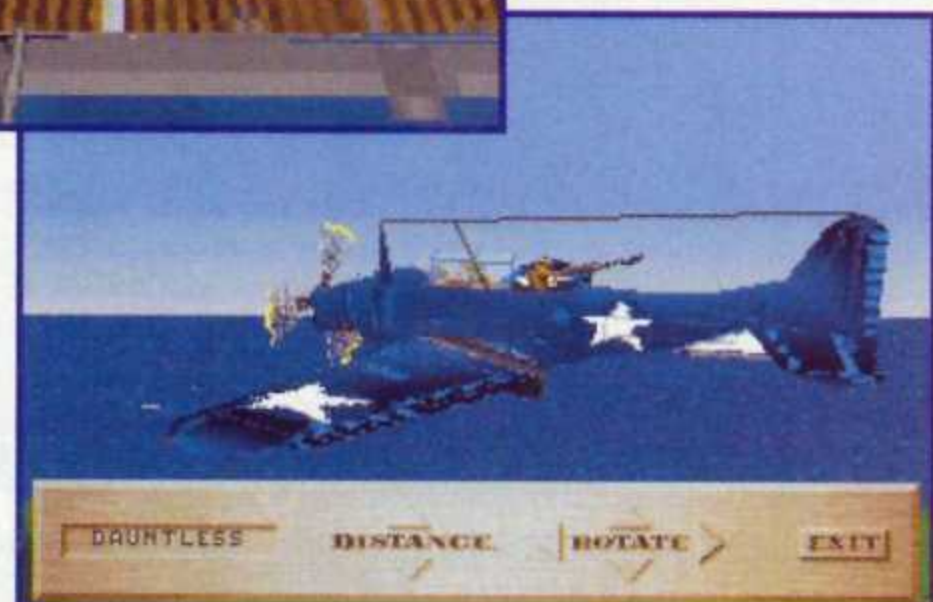
Commander (40 MB) benötigt der Neuling nämlich „nur“ sage und schreibe 15 MB auf der Harddisk. Dementsprechend flott geht auch die Installation vor sich. Die verordnete Schlankheitskur macht sich nach dem Spielstart jedoch schon schnell bemerkbar. Denn die meisten Missionen spielen sich über dem Pazifik ab. Die Darstellung einer (grob mit Texturen überzogenen) Wasseroberfläche ist dabei lang nicht so speicherintensiv



PACIFIC STRIKE



● Auf einem schnellen Rechner entwickelt Pacific Strike erst die richtige Dynamik!







# STRIKE

wie eine detaillierte Landschaftsdarstellung. Leider aber auch nicht so spektakulär. Etwas enttäuscht fliegt man deshalb zunächst die ersten Missionen über dem eintönigen Blau. Doch schließlich hatte Strike Commander neben unglaublichen Grafiken auch noch ein weiteres Feature, das sämtliche PC-Piloten süchtig werden ließ: Der fortlaufende Handlungsrahmen ist das Mittel, mit dem die Spieler vor den Bildschirm gefesselt werden. Dabei eröffnet Origin mit Pacific Strike ganz neue Wege. Das Erleben eines realen Konfliktes wie dem Krieg über dem Pazifik reizt den Spieler viel mehr als beispielsweise das Zukunfts-Szenario bei Vorgänger Strike Commander. Ab dem Angriff auf Pearl Harbour mischt man als Held beim Verlauf der einzelnen Schlachten mit. Euer Erfolg oder Mißerfolg entscheidet also über den Ausgang des gesamten Kriegs. Doch nicht nur Eure Flugkünste

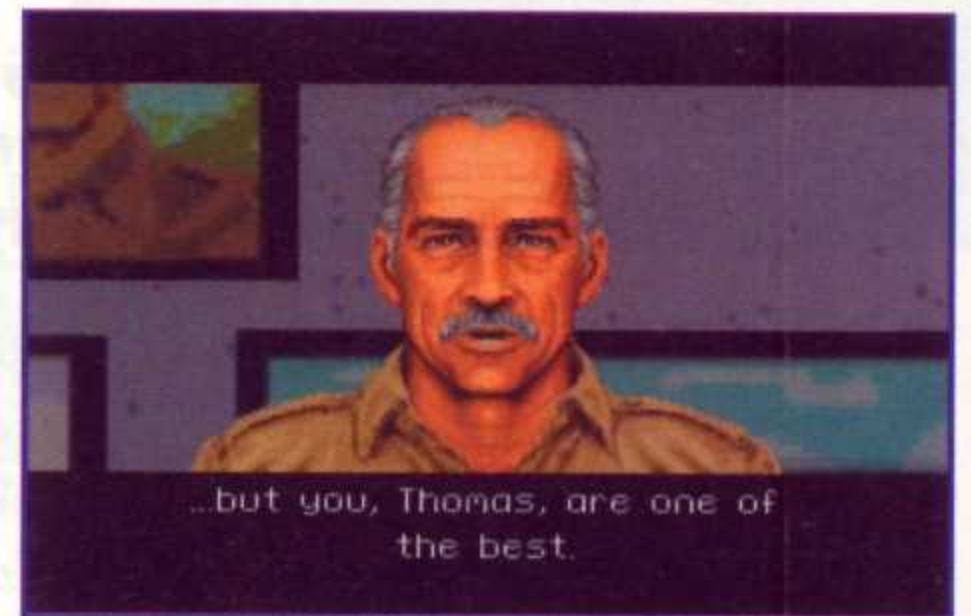
sind dabei gefragt. Wie bei Flugsimulationen so üblich, werdet Ihr im weiteren Spielverlauf des öfteren befördert. Neu ist dabei aber die Möglichkeit, mit dem höheren Dienstgrad auch mehr Verantwortung zu übernehmen. Ihr könnt also beispielsweise bestimmen, mit welchem Flugzeug und mit welcher Bewaffnung die nächste Mission geflogen wird. Später habt Ihr dann auch noch die Möglichkeit zu entscheiden, wer als Euer Flügelmann mit auf die Einsatzliste kommt. Nachdem Ihr lange genug geflogen seid, habt Ihr praktisch die gesamte Kontrolle über die 36 Flugzeuge Eures Carriers!

Nach den 48 Stunden Dauertest konnte man sich schwer von diesem Spiel losreißen. Die

immer verzweigtere Handlung, die knallharte Action ohne Radar und Fire and Forget-Raketen und nicht zuletzt der phänomenale 4 Kanal-Stereo-Sound sorgen für atemberaubende Unterhaltung und eine Atmosphäre, der man sich einfach nicht entziehen kann (will). Daß die Grafik dabei nicht das Niveau des Strike Commanders erreicht, verkommt dann auch schon fast zur Nebensache. Nach unzähligen geflogenen Einsätzen kann



● **Im Anflug auf den Flugzeugträger! Eine fabelhafte Sequenz!**



man deshalb nur zu einem Ergebnis kommen: Dieses Spiel ist ein würdiger Nachfolger der Strike Commander-Legende und deshalb der Hit des Monats!

**Thomas Brenner**



## INFO BITS

mind. 3 MB EMS  
und über 600K  
Hauptspeichererforderlich

## VIEWPOINT



Echte Patrioten und USA-Freaks klatschen begeistert in die Hände! Auch wenn die Grafik im Vergleich zu Origins Superknüller Strike Commander etwas nachgelassen hat, die fesselnde Storyline und der bislang absolut unübertroffene Sound rufen trotzdem ernstzunehmende Suchterscheinungen hervor.

**Thomas Brenner**

GRAFIK 080  
SOUND 095  
FUN  
090





Strategie

# DIE SIEDLER

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

**Tausende von Amiga-Anhängern können nicht irren: Blue Bytes Chartbreaker Die Siedler ist seit kurzem auch als PC-Umsetzung erhältlich und bietet einige hochinteressante Zusatzfunktionen.**



● Kohle, Eisen, Granit und Gold kann in den Bergwerken abgebaut werden (oben).

● Mit der Karte könnt Ihr blitzschnell von einem Ort zum anderen hüpfen (links).



● Für diese architektonische Meisterleistung brauchten die Siedler gerade mal zehn Minuten (links).



Nach dem furiosen Auftakt mit Battle Isle 2 dürfte sich auch das zweite Blue Byte-Spiel in diesem Jahr zum Ver-

kaufsschlager entwickeln. Bei den Siedlern handelt es sich um ein sehr komplexes Strategiespiel, das sich aber wohltuend vom üblichen Genre-Einerlei

abhebt. Mit einem Pulk von 20 Siedlern, die schon rein äußerlich große Ähnlichkeiten mit den Lemmings aufweisen, soll auf dem zugewiesenen Gelände ein ausgedehntes Reich aus dem Boden gestampft werden. Zuerst setzt Ihr ein protziges Traumschloß in die Gegend, das als Ausgangspunkt für Eure fleißigen Untertanen dient. Anschließend entstehen Bäckereien, Sägewerke, Schweinehö-

fe, Waffenschmieden, Bergwerke, Metzgereien, Bauernhöfe und vieles mehr, die direkt voneinander abhängig sind. Der Farmer sät Getreide, erntet es, liefert es in die Mühle, die daraus Mehl herstellt, und schließlich sorgt der Bäckermeister für knuspriges Brot, das als Nahrung für die Grubenarbeiter dient. Haben sich einige Ritter auf Eurem Terrain angesiedelt, könnt Ihr das Gebiet durch kleine Auseinandersetzungen mit den Nachbarländern ver-

## Wegelagerer

Als Einsteiger ist man versucht, möglichst viele Baustellen in die Landschaft zu setzen. Dabei ist es vor allem zu Beginn immens wichtig, erst einmal für ein ausgeklügeltes Wegenetz zu sorgen.



Ansonsten passiert es sehr schnell, daß Dutzende von Siedlern unnütz in der Gegend herumstehen und entsetzt den Kopf schütteln, weil sie keinen freien Pfad finden. Dadurch stockt der Nachschub für die Rohbauten und die Arbeit geht nur äußerst schleppend voran. Dem könnt Ihr nur vorbeugen, indem Ihr die Routen nach dem „Manhattan“-Prinzip verlegt, d. h. möglichst viele Querverbindungen schafft. Außerdem solltet Ihr aufpassen, daß Euren Siedlern bei allzu großen Steigungen nicht die Puste ausgeht.

## VIEWPOINT



Operation gelungen, Patient tot? Fast könnte man es meinen. Leider trüben eine Reihe unnötiger Schnitzer das Vergnügen. Mir persönlich fehlt auf Dauer etwas die Abwechslung. Nichtsdestotrotz werden Strategen, die keine Hexagon-Felder mehr sehen können, mit diesem Programm sehr solide bedient.

Petra Maueröder





größern. Dazu kommen Statistiken satt, 30 intelligente Missionen und ein motivationsfördernder Zwei-Spieler-Modus. Wer sich in der glücklichen Lage befindet und einen 17"-Monitor

sein eigen nennt, kann sogar während des Spiels in den Super-VGA-Betrieb wechseln.

**Petra Maueröder**

● **Da sprühen die Funken, wenn der Schmied auf seinem Amboß neue Schwerter zurechthämmert.**

**INFO BITS**  
 Mindestens 386er  
 Für den Zwei-Spieler-Modus ist ein Joystick erforderlich  
 Unterstützt AdLib Gold, SoundBlaster (Pro), Pro Audio Spektrum

**GRAFIK 080**  
**SOUND 070**  
**FUN**  
**082**

## Menü à la Carte

Im Hauptmenü habt Ihr die Möglichkeit, selbst kleinste Details einzustellen. Neben der Größe der Spielwelt habt Ihr freie Auswahl bei der Festlegung der Gegner. Zehn finstere Gesellen stehen zur



Verfügung, von denen bis zu drei am Schlagabtausch teilnehmen dürfen. Auch die Werte für Geburtenrate, Intelligenz und Lagerbestand können nach Belieben eingestellt werden.

high-end software zu low-cost preisen

Softwarevertrieb  
 Alexander Strucken

Telefon: 02 03 / 75 10 28

Sie erreichen uns pers. von MO - FR 17.00 - 22.30 und SA 11.00 - 20.00. Außerhalb dieser Zeiten nutzen Sie bitte unseren 24h Anrufservice für Ihre Bestellungen.

Kaiserswerther Str. 380, D-47259 Duisburg

Titel	Version	PC	Amiga
Aces of the Deep	DV	79,90	----
Battle Isle II	DV	84,90	84,90
Beneath a Steel Sky	DV	77,90	72,90
BIOFORGE	DV	???	----
Burning Steel II	DV	84,90	----
Cannon Fodder	DA	64,90	62,90
Das schwarze Auge 2: Sternensch	DV	79,90	----
Der Clou	DV	84,90	69,90
Detroit	DV	69,90	----
Die Siedler	DV	84,90	----
F 14 FLEET DEFENDER	DA	97,90	----
Forgotten Castle	DA	???	----
FS 5.0 Scenery Washington	DA	64,90	----
Hand of Fate (Kyrandia 2)	DV	74,90	----
Harpoon II	EV	84,90	----
Mad News	DV	84,90	69,90
OUTPOST	DV	84,90	----
Overdrive	DA	59,90	----
PACIFIC STRIKE	DA	89,90	----
PACIFIC STRIKE SPEECH PCK	DA	39,90	----
Pizza Connection	DV	89,90	84,90
Privateer Special Operations	DA	39,90	----
RAVENLOFT	EV	84,90	----
Reunion	DV	???	???
SIM CITY 2000	DV	89,90	----
Software Manager	DV	84,90	72,90
SSN-21 Seewolf	DV	84,90	----

absolute Hammerpreise!  
 kostenlose Preisliste anfordern!!!

SYSTEM SHOCK	DV	89,90	----
The Elder Scrolls - Arena	EV	69,90	----
TIE FIGHTER	EV	89,90	----
ULTIMA 8 - PAGAN	DV	89,90	----
ULTIMA 8 - PAGAN SPEECH P.	DV	39,90	----
Victory at Sea	EV	79,90	----
WINGS OF GLORY	DV	???	----

ständig die neuesten Spiele

CD-ROM			
ANSTOSS	DV	89,90	----
BATTLE ISLE II	DV	89,90	----
BENEATH A STEEL SKY	DV	109,90	----
ELITE 2 - FRONTIER	DV	69,90	----
Mad News	DV	89,90	----
MICROCOSM	DA	109,90	----
OUTPOST	DV	94,90	----
REBEL ASSAULT	DV	79,90	----
SHADOW CASTER	DA	104,90	----
SYNDICATE PLUS	DV	104,90	----
TIE FIGHTER	EV	89,90	----
ULTIMA 8 - PAGAN	DV	129,90	----
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	EV	97,90	----

DA=DT.-Anl., DV=DT.-Vers., EV=Engl.-Vers. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM. Ab 200,- DM Versandkostenfrei. Jede Bestellung ist verbindlich, bei nicht Abnahme berechnen wir DM 20,-. Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. KEIN LADENVERKAUF!

## BERND SASSE

Softwareversand  
 Lindensteige 57 D 88069  
 Tettngang

Tel+Fax 07542/52949  
 \*NEU\* BTX: Sasse # \*NEU\*

### TOP SELLER

Titel	Anl.	PC
Battle Isle II	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	DV	79,95*
Die Siedler	DV	79,95*
F-14 Fleet Defender	DA	95,95
Harpoon 2	EV	82,95*
Pizza Connection	DV	82,95*
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,95*
Sam & Max	DV	87,95
SSN 21 - Seewolf	DV	82,95
U.F.O.	DA	95,95
Ultima 8 - Pagan	DV	89,95

Preise & Lieferbarkeit für AMIGA auf Anfrage

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

Titel	Anl.	DM
Beneath A Steel Sky	DV	109,95
Bloodnet	DA	89,95
Der Clou	DV	79,95
Syndicate plus	DV	99,95
Tie Fighter	EV	*87,95
Ultima 8 (inkl. Speech P.)	DV	119,95

### ORAKEL

Titel	Anl.	Syst.	Termin
Caribbean Disaster	DV	CD	???
Bioforge	DV	PC	05.94
Lothar Matthäus	DA	PC	04.95
Overdrive	DA	PC	04.95
Victory at Sea	EV	PC	05.95
Ravenloft	DA	CD	04.94
Rise of the Robots	DA	CD	04.94
Sherlock Holmes	DV	CD	05.94

!! Vorbestellung jederzeit möglich !!

! Alle Angaben ohne Gewähr - Bitte nachfragen !

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

## MultiMedia Soft Computerspiele

Neu ❄️ Neu ❄️ Neu  
**Online - Cafe**

spielen in ganz Deutschland  
 (per Modem oder Netzwerk)  
 in gemütlicher Atmosphäre die  
 neuesten Games spielen oder  
 Computerzeitschriften lesen,  
 Einführung in Rollenspiele,  
 viele Brettspiele vorrätig.  
 (Adressen demnächst in dieser Anzeige)

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 **Spielerbibliothek** und/oder  
**Online-Cafe!**

Fordern Sie *schriftlich* Ihr  
 persönliches Infoschreiben an:  
**MultiMedia Soft**  
 52382 NIEDERZIER,  
 Kolpingweg 5e  
**KENNWORT "Franchise"**

**MultiMedia Soft**  
 finden Sie in:

- 01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239  
 Tel. 0351-2230201
- NEU! NEU! NEU!**  
 08525 PLAUEN, August Bebel Str. 58
- NEU! NEU! NEU!**  
 09212 LIMBACH-OBERFROHNA  
 Hohensteinerstr. 56  
 Tel. 0172-3683086
- 12627 BERLIN, Mark Twain Straße 7  
 Tel. 030-9986164
- NEU! NEU! NEU!**  
 15234 FRANKFURT/ODER  
 August Bebel Straße 15  
 Tel. 0335-528032
- 17034 NEUBRANDENBURG *Easy Line*  
 Reitbahnweg 20  
 Tel. 0395-4226813
- 22769 HAMBURG, Stresemannstr. 167  
 Tel. 040-8515661
- 22041 HAMBURG, Wendemuthstr. 57  
 Tel. 040-6528426
- NEU! NEU! NEU!** demnächst in  
 MÖNCHENGLADBACH
- 44866 BOCHUM, Sommerdellenstr. 54  
 Tel. 02327-10063
- 48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48  
 Tel. 0251-524001
- 49078 OSNABRÜCK, Martinstraße 82  
 Tel. 0541-434792
- NEU! NEU! NEU!**  
 50825 KÖLN, Alpenerstraße 11  
 Tel. 0221-5505303
- 50737 KÖLN, Neußerstraße 628  
**LADEN + VERSAND**  
 Tel. 0221-7405202
- 52064 AACHEN, Guaitastraße 2  
 Ecke Löhergraben  
 Tel. 0241.33199
- 52349 DÜREN, Kölnstraße 51  
**BATTLETECHZENTRUM**  
 Tel. 02421-189368
- NEU! NEU! NEU!**  
 96052 BAMBERG, Untere Königsstr. 10  
 PLAYGROUND  
 Tel. 0951-202210
- 99084 ERFURT, Meienbergstraße 20  
**LADEN + VERSAND**  
 Tel. 0361-5621656





## PC-CD-ROM Action

# MEGARACE

■ Hersteller: The Software Toolworks . Preis ca.: DM 120.- ■

**„Ich schubs' die Enten aus dem Verkehr, ich jag' die Opels vor mir her...!“ - steig ein ins virtuelle Cockpit eines Superflitzers und laß Dich ein auf ein Rennen auf Leben und Tod. Denn bei Megarace gelten etwas andere Regeln als auf deutschen Autobahnen.**



In einigen Jahrzehnten werden uns die Privaten nicht mehr mit langweiligen Gameshows der Marke „Glücksrad“ auf die Nerven gehen. Vom heimischen Bildschirm aus werden die Fernsehzuschauer live in das Geschehen eingreifen können. Die beliebteste aller Shows nennt sich dann Megarace. Jeden Tag wird aufs neue ein glücklicher Zuschauer bestimmt, der in die Rolle des „Enforcers“ steigen darf, um auf virtuellen Rennstrecken gegen die gefürchteten „Streetgangs“ um die Wette zu fahren. Ein friedliches Rennen à la Formula One Grand Prix läuft dabei allerdings nicht ab: Es wird geschubst, gedrängelt und geschossen - eigentlich ist in Megarace alles erlaubt, um die Bahn frei zu bekommen. Auf jeder Rennstrecke hat es der Enforcer mit fünf bis acht



Gegnern zu tun, die alle einzeln besiegt (überholt oder abgeschossen) werden müssen, bevor es in die nächste Runde geht. Mit dem Beschuß der anderen Fahrzeuge ist es allerdings nicht getan: Jede der insgesamt 16 Rennstrecken ist mit zahlreichen Symbolen gepflastert, die beim Überfahren entsprechende Auswirkungen zeigen. Schlangenlinien etwa bringen Deinen Wagen ins Schleudern, Pfeile bremsen oder beschleunigen die Fahrt, zahlreiche andere Symbole stehen für Zusatzpunkte, Energieabzug



● **Besser als Rebel Assault? Megarace setzt in Sachen Interaktivität neue Maßstäbe!**

oder -bonus, Zusatzmunition usw. Neben der einfachen, aber durchaus witzigen Spielidee glänzt Megarace vor allem durch die hervorragende Ausnutzung der CD-ROM-Technologie. Genau wie bei Rebel Assault sind alle Fahrten über die futuristischen Rennstrecken bereits als „Filme“ auf der CD gespeichert, die dann nur noch abgespielt werden. Computerberechnet sind lediglich die Bewegungen der Rennwagen innerhalb der Rennstrecke. Im Direktvergleich zu Rebel Assault hat Megarace aber die Nase vorn: Die präzisere Steuerung und die minde-



stens ebenbürtige technische Realisierung machen Megarace zu einem Actionspiel mit Seltenheitswert.

**Thomas Borovskis**

## VIEWPOINT

Ein grandioser Action-Spaß, der auch ohne viel Tiefgang auskommt! Unser bisheriger Favorit Rebel Assault wird damit auf Platz 2 verbannt. Allerdings sollte auch die richtige Hardware zur Verfügung stehen. Ein 486/50 mit Double Speed CD-Laufwerk gibt dem Spiel erst den richtigen Pfiff.



**Thomas Borovskis**

## INFO BITS

486er, 4MB RAM, Joystick oder Tastatur

GRAFIK 095

SOUND 090

FUN

005



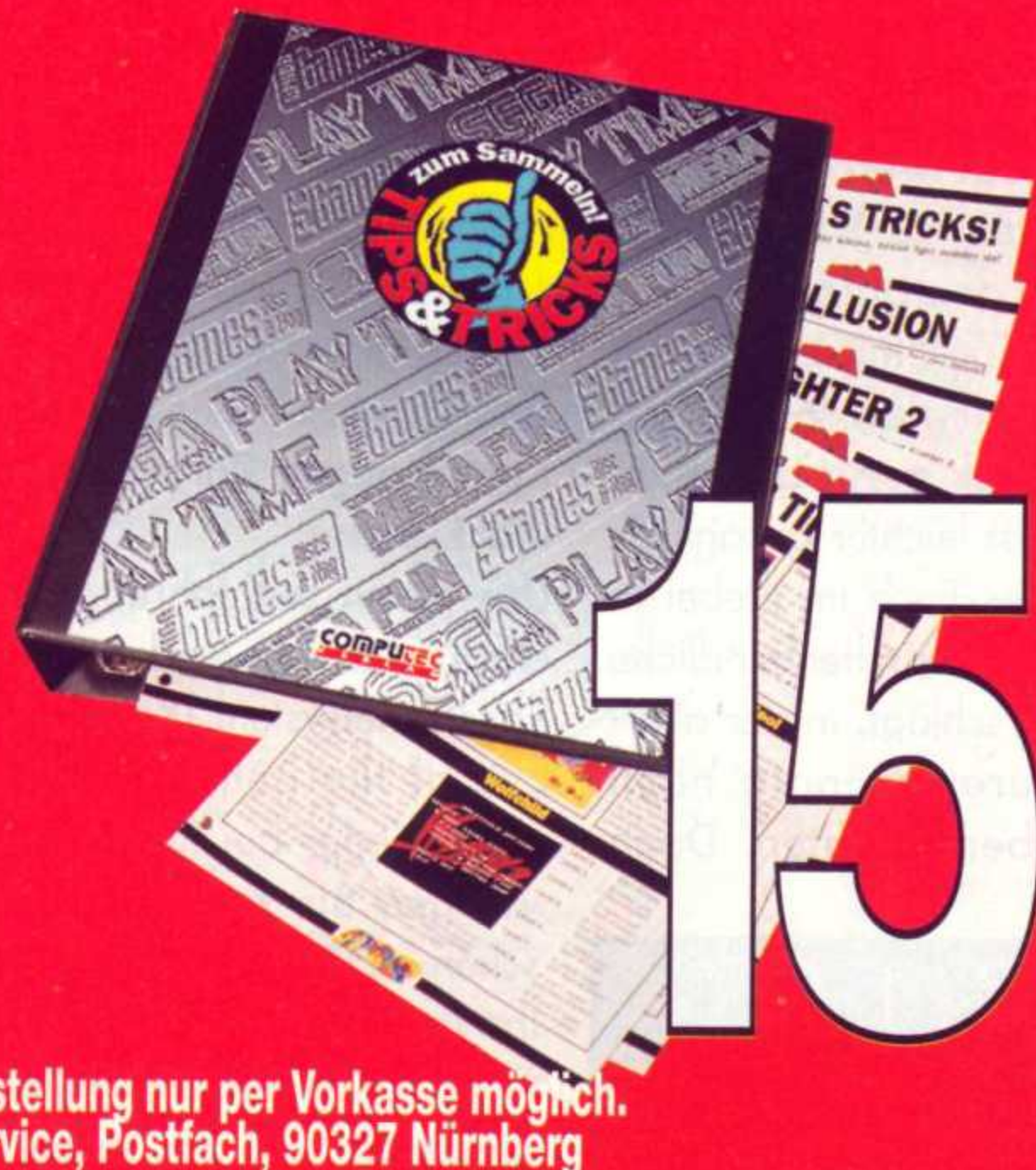
# MINIABO. JETZT.

# 3x MEGA FUN

plus



# 1x Tips & Tricks Sammelordner



für nur  
DM

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

Ja, ich will das

"MEGA FUN" Mini-Abo:

**3 Ausgaben für DM 15,-**

(Ausland DM 20,-)

Gefällt mir "MEGA FUN", so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich "MEGA FUN" im Abonnement für min. 1 Jahr.

Gefällt mir "MEGA FUN" dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.

SM 2502

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

### Zahlungsweise:

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

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ

Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

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

### Vertrauensgarantie:

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

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

### Vertrauensgarantie:

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





**SSI setzt wieder zum Sprung an die Spitze der Rollenspiele an. Ravenloft ist eine gelungene Mischung des altbewährten Vampir-Themas mit AD&D-Spielelementen.**

**Rollenspiel**

# RAVENLOFT

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

**E**in wertvolles Medaillon, die einzige Waffe, mit der Graf Strahd von Zarovitsch, ein Vampir, besiegt werden kann, wurde Eurem Lord bei einem Anschlag gestohlen. Sofort macht Ihr Euch mit zwei Charakteren auf den Weg, das Schmuckstück zurückzuholen. Doch das ist leichter gesagt als getan, da es Euch im Nebel in eine absolut menschenfeindliche Gegend verschlägt, in der allerlei Kreaturen ständig nach Eurem Leben trachten. Doch

nachdem Ihr Euch durch die Wildnis bis in die Stadt durchgeschlagen habt, erfahrt Ihr, daß Ihr Euch im Herrschaftsgebiet eben dieses Grafen befindet. Der Bürgermeister hat sogar ein Einladungsschreiben für Euch und so nimmt die Geschichte, an deren Ende der Kampf gegen Zarovitsch steht, ihren Lauf.

Das schon seit Jahren von SSI erfolgreich verwendete AD&D-Rollenspielsystem (Krynn-Reihe, Eye of the Beholder) wurde auch wieder bei Ravenloft verwendet. Bis zu vier der typischen AD&D-Charaktere könnt Ihr in Eure Party aufnehmen, wobei zu Beginn Eure Party nur aus zwei Personen besteht und die anderen beiden im Verlauf des Spieles dazukommen können. Wenn Ihr das Spiel im STEP-Modus spielt, werdet Ihr

**Die hochauflösenden Grafiken fordern dem Rechner einiges ab.**

eine starke Ähnlichkeit zu der erfolgreichen Eye of the Beholder-Reihe feststellen können. Bis auf die hochauflösende (640\*480 Pixel mit 256 Farben!) Grafik, neue Zaubersprüche und viele neue Gegner sind eigentlich nicht viele Neuerungen festzustellen. Wie in der Eye of the Beholder-Reihe laufen die Kämpfe wieder in Echtzeit ab. Doch erst wenn Ihr den Stepmodus deaktiviert, offenbart sich Euch die volle Grafikpracht von Ravenloft.

Wie bei Ultima Underworld könnt Ihr Euch völlig frei durch

die Landschaft bewegen. Nur die Möglichkeit zu springen gibt es hier leider nicht. Die hochauflösende Grafik wird in diesem Modus etwa in der Geschwindigkeit von Ultima Underworld II gescrollt, bei einem Vergleich mit DOOM kann Ravenloft trotz des besseren Grafikmodus leider nicht mithalten. Auch die Animationen, die bei wichtigen Ereignissen eingeblendet werden, können voll überzeugen.

**Lars Geiger ■**



**INFO BITS**

SVGA, 386er, 4 MB RAM, 13 MB Hard Disk  
CD-ROM-Version erhältlich

**VIEWPOINT**



Ravenloft katapultiert SSI wieder mit an die Spitze der Rollenspielerhersteller. Doch wenn Ihr wirklich den vollen Spielspaß haben wollt, solltet Ihr über einen schnellen Rechner verfügen, denn die hochauflösenden Grafiken benötigen doch einiges an Rechenzeit. Für alle Dracula-Fans mit einiger Rollenspielerfahrung ist Ravenloft aber auf jeden Fall ein Muß!

**Lars Geiger**



**GRAFIK 085**

**SOUND 082**

**FUN**

**001**



Auszug aus unserer Preislite	DA	DM	IBM AMIGA
1942	DA	88	
AIRLINES	DA	66	
ALONE IN THE DARK 2	DV	85	
ANSTOSS	DV	66	66
ARCHON ULTRA	DV	78	
ARENA - THE ELDER SCROLLS	EV	67	
AUF SCHWUNG OST	DV	65	58
B-WING (X-WING MISSION 2)	DV	42	
BATTLE ISLE 2	DV	79	
BAZOOKA SUE	DV	78	78
BENEATH A STEEL SKY	DV	72	
BIG SEA	DA	64	58
BIOFORGE	DV	76	
BLOODNET	DA	85	
BURNING STEEL 2	DV	78	
CANNON FODDER	DA	65	54
CHARTBREAKER	DV	76	
CHRISTOPH KOLUMBUS	DV	79	71
DAEMONSGATE	DA	78	
DAS SCHWARZE AUGE 2. STERN.	DV	78	
DER CLOU	DV	78	
DER PLANER	DV	78	
DIE SIEDLER	EA	78	78
DOOM	EA	79	
FANTASY EMPIRES	EA	66	
FIRE AND ICE	DA	55	
FLUGSIMULATOR 5.0	DV	129	
GABRIEL KNIGHT	DV	72	
GOBLINS 3	DV	77	
HARPOON 2	EV	78	
HATTRICK!	DV	78	68
IN EXTREMIS	DV	66	
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DA	85	
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE	DV	66	
LANDS OF LORE - THRONE OF ...	DV	62	
LEISURE SUIT LARRY 6	DV	74	
LOLLYPOP	DA	73	
LORDS OF POWER (4ER SAMML.)	DV	79	
LOST IN TIME	DV	86	
LOTHAR MATTHÄUS FUBBALL	DV	64	61
MAD NEWS	DV	78	68
MAELSTROM	DV	85	
MAGIC OF ENDORIA	DA	79	
MASTER OF ORION	DA	89	
MORTAL KOMBAT	DA	59	53
NHL HOCKEY	DA	78	
NOMAD	DA	54	
PACIFIC STRIKE	DA	85	
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	DA	42	
PINBALL FANTASIES	DA	59	
PIZZA CONNECTION	DV	78	78

**TERESA ORLOWSKI**  
**EROTIK auf Computer!**

POLICE QUEST 4	DV	68	
PRIME MOVER	DA	54	
PRINCE OF PERSIA 2	DA	68	
PRIVATEER	DA	85	
PRIVATEER SPECIAL OPER. 1	DA	42	
QUARTER POLE	EV	66	
QUEST FOR GLORY 4	EA	67	
RAILROAD TYCOON DELUXE	DA	78	
RALLY	DA	68	
RETURN TO ZORK	DA	78	
REUNION	DV	75	
RÜSSELSCHEIM	DV	67	
S.U.B.	DV	65	
SAM & MAX	DV	86	

SILVERBALL (der beste PC-Flipper)	DA	57	
SIM CITY 2000	DV	86	
SIMON THE SORCERER	DV	85	
SOFTWARE MANAGER	DV	78	
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	75	
SSN-21 SEAWOLF	DA	78	
STARTRAK 2 - JUDGEMENT RIDES	DA	78	
STARLORD	DV	88	
STREET FIGHTER 2	DA	61	52
STRIKE COMMANDER + SPEECH	DA	119	

**PREISLISTE** für Hard- & Software (CD-Liste) kostenlos anfordern! System (PC, AMIGA, NES usw.) angeben!

STRIKE COMM. TACTICAL OP. 1	DA	38	
STRIKE SQUAD	DA	85	
STRIKER	DV	65	
STRONGHOLD	EA	66	
SUBWAR 2050	DA	88	
SYNDICATE	DV	77	60
SYNDICATE DATA DISK	DV	42	
SYSTEM SHOCK	DV	85	
TERMINATOR RAMPAGE	EA	76	
THE LOST VIKINGS	DV	77	
THE MANAGER (4er Sammlung)	DV	48	48
T.F.X.	DA	87	
TURRICAN 2	DA	66	
UFO	DA	88	
ULTIMA 8 - PAGAN	DA	88	
ULTIMA 8 SPEECH PACK	DA	42	
UNLIMITED ADVENTURES	DV	79	
X-WING MISSION DISK 2	DA	42	
X-WING UPGRADE KIT + MISSION 1 DV	DA	54	

**CD-ROM TOPPREIS**  
 GALAXY CDA268-01A 429,-  
 MATSUSHITA CR-562 B 445,-  
 (beide Laufw. double speed)

CD-ROM SPIELE	DV	DM
BATTLE ISLE 2	DV	86
BENEATH A STEEL SKY	DV	110
COMANCHE COMPILATION	DV	92
CONSPIRACY	DV	94
-Data je		
DER RASENMÄHER MANN	DA	85
GABRIEL KNIGHT	DV	89
IRON HELIX	DA	84
LANDS OF LORE - The Throne...	DV	86
MICROCOSM	DA	119
MYST	DA	125
REBEL ASSAULT	EA	86
STAR TREK: THE NEXT GENER.		89
STRIKE COMMANDER	DA	89
SYNDICATE PLUS	DV	105
T.F.X.	DA	94
TIE FIGHTER	EV	82

**SOUNDKARTEN / CD-ROM DRIVE**

SOUNDBLASTER 16ASP	429
WAVE POWER f. SB16ASP od. SG16	352
SOUND GALAXY I NX II dt., 2 Lauts.	195
SOUND GALAXY I NX II STEREO dt., 2 Ls.	272
SOUND GALAXY PRO 16	392
ORCHID GAME WAVE 32	339
MITSUMI FX-001D double speed CD-ROM	435

	PC	Amiga		PC	Amiga
Alone in the Dark 2	DV	87 DM	Kyrandia 2	DV	75 DM
Anstoss	DV	67 DM	Larry 6	DV	78 DM
Battle Isle 2	DV	80 DM	Outpost	DV	80 DM
Cannon Fodder	DA	67 DM	Pacific Strike	DA	86 DM
Civilisation	DV	92 DM	S.U.B.	DV	67 DM
Das schwarze Auge 2	DV	80 DM	Sam & Max	DV	86 DM
Der Clou	DV	79 DM	Sim City 2000	DV	85 DM
Die Siedler	DV	80 DM	SSN-21 Seawolf	DV	81 DM
Doom	EV	66 DM	Starlord	DV	91 DM
F-14 Fleet Defender	DA	92 DM	Syndicate	DA	79 DM
Flugsimulator 5.0	DV	129 DM	Syndicate Data Disk	DV	39 DM
Goblins 3	DV	80 DM	T.F.X.	DA	85 DM
Hanse - Die Expedition	DV	43 DM	Ultima 8 (Pagan)	DV	86 DM
Kings Quest 6	DV	80 DM	Zeppelin	DV	80 DM

**Hardware auf Anfrage zum Tagespreis!**

CD-ROM	PC	CD-ROM	PC		
Battle Isle 2	DV	86 DM	Larry 6	DA	94 DM
Burning Steel Comp.	DV	86 DM	Maniac Mansion 2 (D.o.T.)	DV	91 DM
Comanche Comp.	DV	91 DM	Outpost	DV	89 DM
Goblins 3	DV	97 DM	Rebel Assault	DV	89 DM
Inca 2	DV	110 DM	T.F.X.	DA	95 DM
Kings Quest 6	DA	86 DM	Ultima 8 (Pagan)	DV	118 DM
Lands of Lore	DV	81 DM	Wolfpack	DV	68 DM

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



Bestellannahme: 34246 Vellmar • Postfach  
 Telefon: 0561/576318  
 Fax: 0561/577645  
 Geschäftszeiten: Mo-Fr 10.00-18.30 Uhr  
 Sa 10.00-16.00 Uhr  
 Ladenlokal: 34246 Vellmar • Spohrstr. 9  
 Tel.: 0561-824014  
 Ladenpreise weichen von den Versandkosten ab!

PC	AMIGA	PC	AMIGA	PC	AMIGA	
1869	78,- DV	66,- DV	Freddy Pharkas DV	63,- DV	Project X	27,- DH
Aces of T. Pacific	66,- DH		Fury o.the Furries	60,- DH	Puggy	63,- DH
Aces of the Deep	86,- DV		Gateway 2	60,- EV	Quarterpole	67,- DV
Aces over Europe D	74,- DV		Goal!	59,- DH	Quest for Glory 4	69,- DV
Airbus A 320	66,- DV	66,- DV	Goblins 2	84,- DV	Railroad Deluxe	79,- DH
Airbus A 320 Amer.	84,- DH	84,- DH	Goblins 3	78,- DH	Return Medusa Gold	79,- DV
Alien Breed		48,- DH	Hannibal	78,- DV	Rex Nebula	39,- DH
Alien Breed 2	54,- DH		Hanse - Expedition	45,- DV	Sam + Max DV	84,- DV
Alone i.t.Dark 2	84,- DV		Hardball 3	66,- EV	Schatz i.Silbersee	84,- DV
Anstoss	66,- DV	66,- DV	Hattrick!	78,- DV	Secret Monkey Isld	39,- DV
Archon Ultra EV	57,- EV		High Command	79,- EV	Sensi.Soccer 92/93	54,- DH
Aufschwung Ost	66,- DV	60,- DV	History Line 14-18	66,- DV	Seven Cit.o.Gold 2	66,- EV
Battle Isle 2	78,- DV	78,- DV	Hook	29,- DV	Sherlock Holmes	78,- DV
Battle Isle 2	72,- DH	66,- DH	Inca	89,- DV	Sierra Soccer	49,-
Battle Team	48,- DH	48,- DH	Inca 2	84,- DV	Sim Ant	39,- DV
Beneath a Steelsky	69,- DV	63,- DV	Incredible Deluxe	72,- DV	Sim City 2000 DV	84,- DV
Betrayal at Kondor	75,- DV		Incredible Toons	75,- DV	Sim City Deluxe	78,- DH
Big Sea	66,- DH	60,- DH	Indiana Jones 3	39,- DV	Sim Earth	39,- DH
Blastar		48,- DH	Indiana Jones 4	84,- DV	Simon the Sorcerer	84,- DV
Bloodnet	87,- DH		Indy Car Racing	78,- DV	Software Manager	79,- DV
Body Blows	54,- DH	48,- DH	Innocent un.caught	84,- DH	Space Hulk	84,- DH
Body Blows Galact.		48,- DH	Ishar 2	60,- DV	Space Quest 5	66,- DV
Budokan	32,- DH	32,- DH	Jordan in Flight	79,- DH	Spellcasting 301	66,- EV
Bund.Man.Prof 2.0	66,- DV	66,- DV	Jurassic Park	66,- DV	SSN-21 Seawolf	79,- DH
Burning Steel	78,- DV		Kingmaker	66,- DV	Star Trek 2	79,- DH
-Data je	36,- DV		Kings Quest 6	77,- DV	Starlord	89,- DH
Burning Steel 2	79,- DV		Lands of Lore DV	59,- DV	Steel Empire	59,- DH
Burntime	78,- DV	66,- DV	Leg.of Kyrandia 2	73,- DV	Street Fighter 2	59,- DH
Cannon Fodder	69,- DH	54,- DH	Lets.Larry 6	74,- DV	Strike Commander	84,- DH
Chaos Engine		54,- DH	Lemmings 2	78,- DH	-Speech	42,- DH
Chartbreaker	79,- DV	69,- DV	Links 386 Pro	89,- DH	-Tact.Operation 1	39,- DH
Christoph Kolumbus	78,- DV	72,- DV	-Banff Spr.(386)	42,- DH	Stronghold DV	79,- DV
Chuck Rock 2		48,- DH	-Castle Pine (386)	45,- EV	Subwar 2050	89,- DH
Civilization	90,- DV	75,- DV	-Pebble Beach(386)	45,- EV	Superfrog	57,- DH
Comanche	84,- DV		Lion Heart		Syndicate	78,- DV
-Mission Disk 1 od.2	54,- DV		Lost in Time	84,- DV	-Data Disk 1	39,- DV
Combat Air Patrol		59,- DH	The Lost Viking	78,- DV	System Shock	86,- DV
Cool Spot	57,- DH	54,- DH	Lothar Matthäus	66,- DV	Task Force	90,- DH
Crash Dummies		49,- DH	Lotus 3	60,- DH	Teresa Dream Girls	49,- DV
Cruise f.a.Corpse	59,- DV	39,- EV	M I Tank Platoon	32,- DH	-Poker Tropical H.	49,- DV

**Tip des Monats**

PC	AMIGA	CD-ROM		
Battle Isle 2	78,- DV	78,- DV	Battle Isle 2	85,- DV
Mad News	79,- DV	66,- DV	Might+Magic 3-5	85,- DV
Mr. Nutz		49,- DH	Rebel Assault DV	91,- DV
Pacific Strike	84,- DH		Ultima 8	116,- DV
Sim City 2000 DV	84,- DV		Who sh. Johnny Rock	93,- EV

Amiga 1200	Amiga 1200	Amiga 1200			
Alien Breed 2	57,- DH	Hanse - Expedition	49,- DV	Star Trek	75,- DH
Anstoss	69,- DV	Penthouse Deluxe	63,- DH	TFX	69,- DH
Body Blows Galac.	57,- DH	Simon the Sorcerer	82,- DV		

Amiga CD 32	Amiga CD 32	Amiga CD 32			
Alien Br.SE + Qwak	55,- DH	Jurassic Park	63,- DH	Sensible Soccer	51,- DH
Cannon Fodder	59,- DH	Labyrinth of Time	57,- EV	Soccer Kid	63,- DH
Chaos Engine	59,- DH	Lotus Trilogy	56,- DH	TFX	69,- DH
Deep Core	51,- DH	Microcosm	99,- DH	Total Carnage	63,- DH
Der Clou	69,- DV	Pinball Fantasies	63,- DH	Troils	57,- DH
Donk	59,- DH	Pirates Gold	63,- DH	Ultimate Body Blow	57,- DH
Elite 2 Frontier	63,- DV	Project X + F 17	55,- DH	Zool	57,- DH

CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM			
Anstoss Cup Edit.	104,- DV	INCA	108,- DV	Rebel Assault DV	91,- DV
Battle Isle 2	85,- DV	INCA 2	108,- DV	Sherlock Holmes	93,- DV
Beneath a Steelsky	104,- DV	Iron Helix	79,- DH	Spellcast.Partyak	66,- EV
Burning Steel	84,- DV	Journeyman Project	68,- DV	Star Trek	96,- DH
Burntime	79,- DV	Lands of Lore	62,- DV	Super Strike Comm.	84,- DH
Comanche Compil.	89,- DV	Lemmings 2	63,- DH	Syndicate Plus	93,- DV
D-Gener+Mario Miss	39,- DH	Lucas Adventure	96,- DV	Teresa Art of Eden	69,- DV
Der Clou	79,- DV	Lucas Simulation	79,- EV	Teresa in Paradise	69,- DV
Der Patrizier	84,- DV	Mad Dog McCre	79,- EV	TFX	96,- DH
Der Planer	87,- DV	Man enough	79,- EV	Tie Fighter	84,- EV
Dragonsphere	86,- DH	Maniac Mansion 2 D	89,- DV	Ultima 7 Complete	93,- DH
DSA	68,- DV	Microcosm	105,- DH	Ultima 8	116,- DV
Eye o.Beholder 1-3	84,- DV	Might+Magic 3-5	85,- DV	Ult. Underworld 1+2	84,- DH
Foxy Clips	69,- DV	Outpost	89,- DV	Who sh.Johnny Rock	93,- EV
Goblins 2	90,- DH	Police Quest 4	79,- DV	Wizardry 6+7	87,- DV
Goblins 3	96,- DV	Rasenmäher Mann	86,- DV		
History Line	60,- DV	Rebel Assault DH	78,- DH		

**Superpreise** Händleranfragen erwünscht **Superpreise**  
 Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellungen ab 250,- DM  
 Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse  
 Ausland: nur Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB  
 \* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten





Action-Strategie

# CANNON FODDER

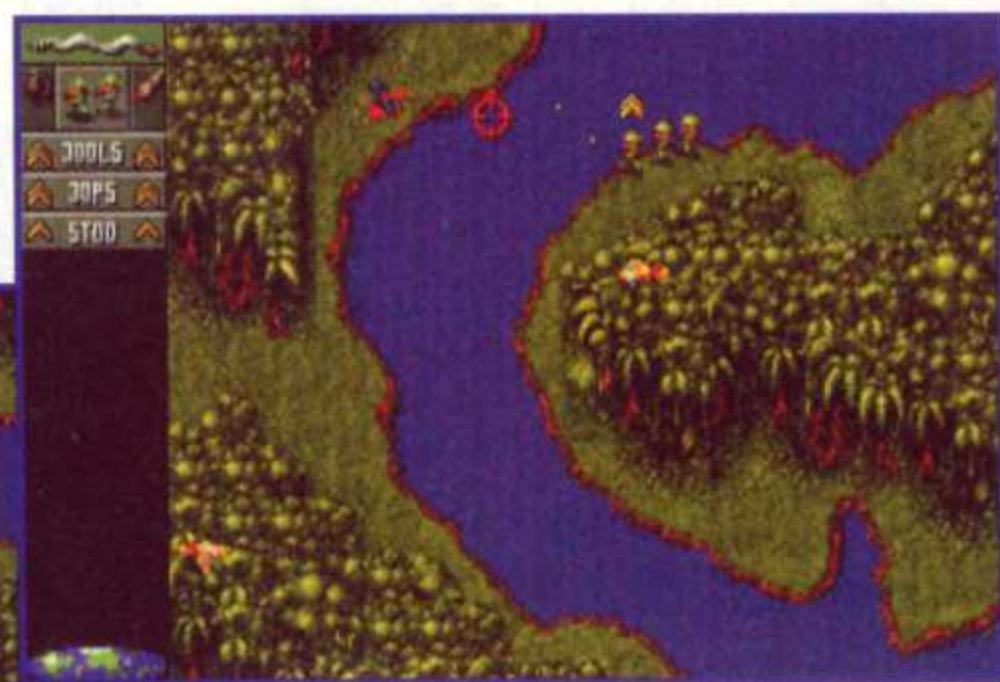
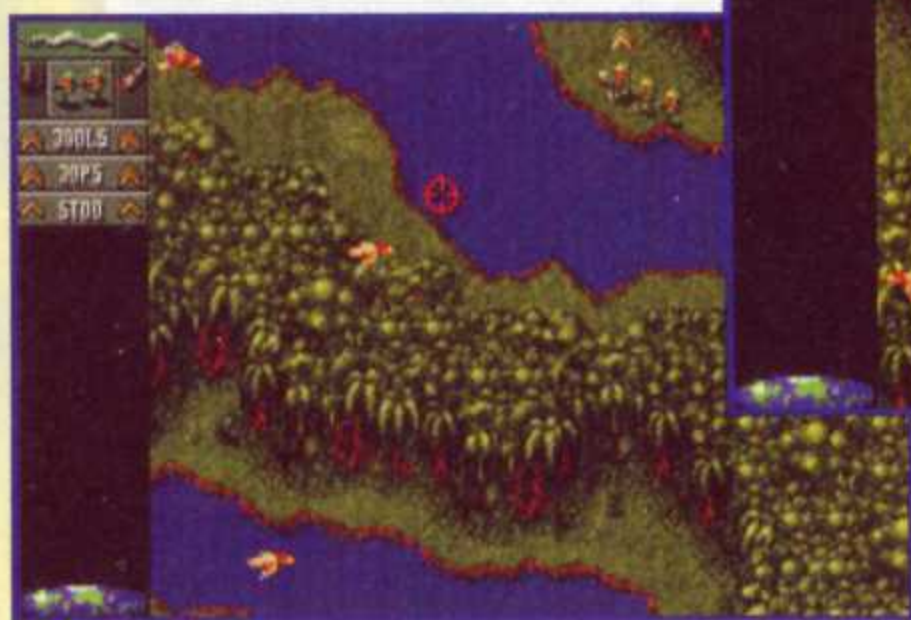
■ Hersteller: Virgin Games . Preis ca.: DM 120.- ■

**Hier wird scharf geschossen: Der Amiga-Knüller von Sensible Software könnte auch auf dem PC ein Hit werden.**

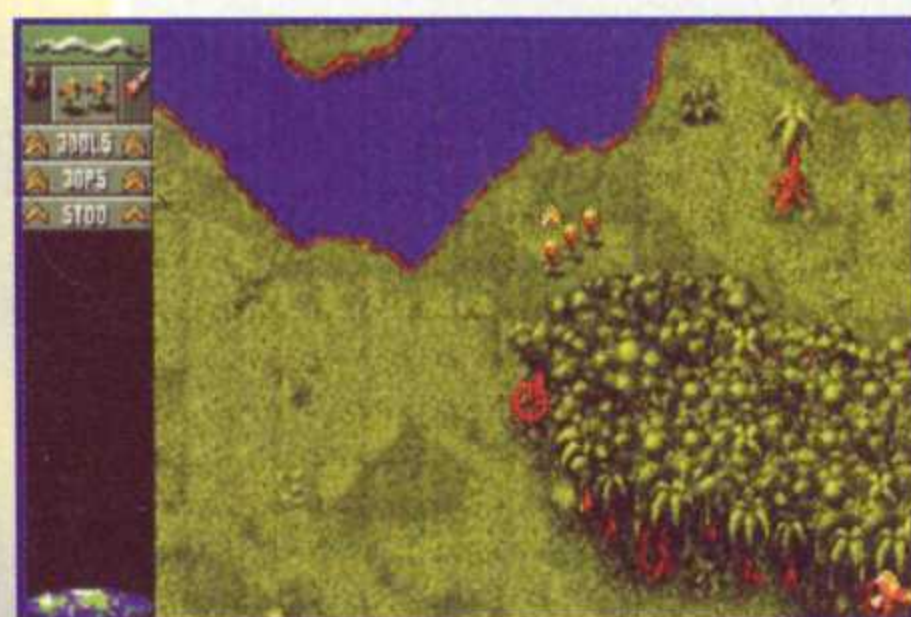
**W**er das Spiel zum ersten Mal sieht, könnte meinen, die Lemmings befänden sich mitten im Guerilla-Krieg. Doch weit gefehlt! Bei Cannon Fodder handelt es sich um ein vergleichsweise brutales Action-Strategiespiel, wie es PC-Spieler schon von Syndicate her kennen. Per Mausclick dirigiert man Mini-Sprites durch abwechslungsreiche Landschaften, in denen es vor Feinden nur so wimmelt. Mit MGs, Granaten, Helikoptern, Panzern und Jeeps bahnen sich Deine Soldaten einen Weg

durch das unwegsame Gelände. Insgesamt 24 aufregende Missionen (gegnerische Stellungen zerstören, Gefangene befreien) müssen absolviert werden. Ein Gespür für pechschwarzen britischen Humor sollte man schon haben, wenn man mit dem Kauf von Cannon Fodder liebäugelt, denn vor allem die geschmacklosen Grafiken und Soundeffekte sind sicherlich nicht jedermanns Sache.

**Petra Maueröder**



● Cannon Fodder ist auf den ersten Blick niedlich; man darf nur nicht darüber nachdenken, was man eigentlich tut.



GRAFIK 070  
 SOUND 055  
 FUN  
 071

Sportspiel

# LOTHAR MATTHÄUS

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

**Nachdem sich alle Gerüchte über einen Wechsel von Lothar Matthäus nach Italien in Luft aufgelöst haben, ist es ein wenig still um den Spielführer der Nationalelf geworden.**

**O**b die „interaktive Fußballsimulation“ den Namen des Fußballveteranen nun wieder in aller Munde bringt, sei einmal dahingestellt. Tatsache ist, daß es sich bei Oceans Amiga-Umsetzung um das erste von sage und schreibe 18 Fußballspielen handelt, die im Laufe der nächsten Wochen erscheinen sollen. Im Vergleich zur Amiga-Version hat sich eigentlich überhaupt nichts verändert, zieht man lediglich die Optionsvielfalt und das Gameplay in Betracht. Es kann der deutsche, italienische, spanische, französische und englische Pokal ausgespielt werden, aber natürlich kann man auch eine vollständige Meisterschaftsrunde austragen. Reizvoll ist darüber hinaus natürlich der Replay-Modus: zu jedem Zeitpunkt des Spielgeschehens kann man auf Tastendruck eine verlangsamte Wiederholung aktivieren. Dabei kann man sich die Szene nicht nur aus der Vogelperspektive, sondern auch in der Seitenansicht zu Gemüte führen. Das gilt übrigens auch für das eigentliche Spiel. Kurz eine der F-Tasten angetippt und schon befindet man sich in der anderen Ansicht. Eine tolle Idee! Beim Gameplay läßt sich vor allem das tolle Paßsystem herausheben, mit dem sich in Sekundenschnelle sehenswerte

Traumkombinationen spielen lassen. Insgesamt ist das Treiben auf den verschiedenen Plätzen aber zu hektisch ausgefallen, so daß man oft nur blind in der Gegend herumkickt, in der Hoffnung, vielleicht irgendwann einmal vor dem gegnerischen Tor zu landen.

**Oliver Menne**



GRAFIK 060  
 SOUND 045  
 FUN  
 074



# Für Spiele keine Kohle... &

## PAKET 1

**Red October**  
für PC 5,25'';  
Action-Spiel

**Killing Cloud**  
für PC 5,25'';  
Action-Spiel

**Speedball**  
für PC 5,25'';  
Strategie und  
Schnelligkeit sind  
absolut gefordert!

DM **10,-**

**Defender of the Crown**  
für PC 5,25'';  
Einzigartige Mischung aus  
Rollenspiel & Strategie

## PAKET 2

**Waterloo**  
für PC 5,25'';  
Simulation

**Killing Cloud**  
für PC 5,25'';  
Action-Spiel

**Might & Magic 3**  
für PC 3,5'';  
Rollenspiel

DM **70,-**

**Indiana Jones- The last  
Crusade** für PC 3,5'';  
Action-Adventure

## PAKET 3

**Amberstar**  
für PC 3,5'';  
Rollenspiel

**Airbus A320**  
für PC 3,5'';  
Flugsimulation  
USA Edition

**Speedball**  
für PC 5,25'';  
Strategie und  
Schnelligkeit sind  
absolut gefordert!

DM **80,-**

**Airbus A320**  
für PC 3,5'';  
Flugsimulation  
Europa Edition

Hiermit bestelle ich folgende(s) PC-Paket(e):

**Paket 1 zu DM 10,-**

**bestehend aus:** Defender of the Crown (PC 5,25''), Killing Cloud (PC 5,25''), The Hunt for the Red October (PC 5,25''), Speedball (PC 5,25'')

**Paket 2 zu DM 70,-**

**bestehend aus:** Might&Magic 3 (PC 3,5''), Waterloo (PC 5,25''), Killing Cloud (PC 5,25''), Indiana Jones (PC 3,5'')

**Paket 3 zu DM 80,-**

**bestehend aus:** Airbus USA (PC 3,5''), Airbus Europa (PC 3,5''), Amberstar (PC 3,5''), Speedball (PC 5,25'')

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Haus.-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für. evtl. Rückfragen)



Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

### Unsere Bestellbedingungen:

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben 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 (Mo-Do: 12.30 - 16.00 Uhr, Freitag: 9.00 - 12.00 Uhr) oder per Fax unter 0911 - 64 26 33 3 bestellt werden.





# DER PLANER EXTRA

■ Hersteller: Greenwood  
Preis ca.: DM 60.- ■

Kaum ist Der Planer auf dem Markt, gibt es auch schon die erste Missionsdiskette. War man solche Zusätze bislang nur von WC und Co. gewohnt, kann man nun auch bei WiSims mit neuen Szenarien rechnen. Die Story: Ihr habt es geschafft, zur festen Größe aufzusteigen und bekommt nun zahlreiche Aufträge zugeschustert. Wem Der Planer gefallen hat, kann sich den Kauf überlegen. (om)



Grafik .....	060%
Sound .....	065%
Fun .....	072%

# GENESIA

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

Besser gut geklaut, als schlecht selbst gemacht". Getreu diesem Motto veröffentlicht Microids das äußerst zweifelhafte Strategievergnügen Genesis. Die Programmierer haben sich nicht einmal die Mühe gemacht, die Anleihen bei Populous zu vertuschen und damit den Käufer auf's Glatteis zu führen. Nur wer von Spielen dieses Genres nicht genug bekommen kann, sollte einen Blick riskieren. (om)



Grafik .....	060%
Sound .....	045%
Fun .....	050%

# SOFTWARE MANAGER

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

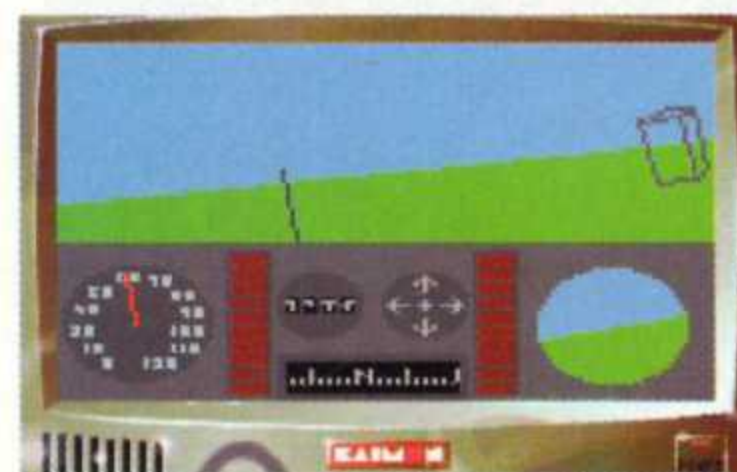


● Und wieder eine neue Wirtschaftssimulation im Stil von Mad TV...

Wolltet Ihr schon immer einmal ein Softwarehaus managen? Wenn ja, seid Ihr bei Kaikos Software Manager an der richtigen Adresse. Programmierer einstellen, Programme vermarkten und Softwaremärkte erobern, all dies läßt der Softwaremanager in einer schon von Programmen wie Mad TV und Der Planer gekannten Art zu. Leider kommen Grafik und Spielsinn nicht ganz an die Konkurrenzprodukte heran, aber Spaß macht der Softwaremanager aufgrund seines neuen Themas auf jeden Fall,

wenn auch nicht für besonders lange Zeit. Nur wenn Ihr alle anderen Wirtschaftssimulationen schon kennt, solltet Ihr den Softwaremanager in Betracht ziehen, die Konkurrenz ist einfach besser!

Lars Geiger



Grafik .....	065%
Sound .....	060%
Fun .....	065%

# Space Simulation

# NOMAD

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

Start frei zu neuen Welten! Nach den Verkaufsschlagnern Privateer und Frontier Elite II erscheint ein unspektakuläres, aber dennoch fesselndes „Weltraum-Handels-Baller-Spiel“ am Softwarehimmel.

Vor kurzer Zeit wurden in der Arktis die Überreste eines abgestürzten UFOs entdeckt. Nachdem sich die Wissenschaftler mit der Reparatur des Wracks befaßt haben, ist die Mühle mittlerweile wieder startklar. Natürlich hat man Dich auserkoren, um mit dem fremden Vehikel auf Erkundungstour zu gehen. Deine Aufgabe ist es, mehr über unsere außerirdischen Nachbarn zu erfahren. Besonders ihre Verhaltensweisen und Technologien sind für unsere Machthaber von großem Wert. Nach dem Start könnt Ihr ganz leicht die neuen

Welten erforschen. Die Steuerung wird nämlich vom Computer übernommen. Ihr müßt lediglich im Optionsbildschirm auf den Namen des Zielplaneten klicken. Wenige Augenblicke später schwenkt Euer Schiff aus dem Hyperraum in die Umlaufbahn des gewählten Sterns ein. Im interplanetarischen Computer-Netz könnt Ihr Euch dann geeignete Missionen aussuchen. Dabei stehen Transportmissionen, aber auch Kampfeinsätze zur Auswahl. Nomad besticht durch große Spieltiefe. Tagelang kann man durch das Universum düsen und dabei immer wieder neue Völker kennenlernen. Zusammen mit der zweckmäßigen Grafik und der witzigen Sprachausgabe läßt dieses Spiel so schnell keine Längeweile aufkommen.

Thomas Brenner



GRAFIK	075
SOUND	075
FUN	076





# Helicopter Mission – Herausforderung Bundeswehr



Die ersten 10 000 Disketten kostenlos

Dieses neue PC Game ist nahe an der Realität. Als Hubschrauberpilot der Bundeswehr lautet Dein Auftrag: schützen – retten – helfen! Drei Helikopter stehen bereit. Sieben Einsätze sind zu fliegen. Du beginnst mit dem Training – doch nach jeder erfolgreichen Mission wird Dein Job härter: Du setzt Fallschirmjäger ab, bringst Hilfsgüter durch gefährliches Gebiet, birgst Unfallopfer oder rettst Schiffbrüchige. Schaffst Du Deinen Einsatzplan mit über 6 000 Punkten, kannst Du einen Besuch bei den Hubschrauberpiloten der Bundeswehr gewinnen – Live-Rundflug inklusive! Helicopter Mission läuft auf jedem PC ab 386er SX mit VGA-Karte und Farbmonitor sowie auf Amiga ab 1 MB. Es kann über Joystick oder Tastatur gesteuert werden.

..... schnipp, schnapp .....

Wir sind da.

Ready for Take-off! Ich will die Helicopter Mission.

Name/Vorname

Straße

PLZ/Wohnort

Geburtsdatum

Ich bin zur Zeit:  Azubi  Schüler/Student

Mein Computersystem:  Amiga  PC

Coupon oder Postkarte, Stichwort „Helicopter Mission“, bis zum 31.8.1994 einsenden an:

Streitkräfteamt – Infoservice, Postfach 14 01 89, 53107 Bonn.





# PLAY TIME



DIE **COMPUTEC** VERLAG **POWERTIPS 6/94**

## Doom

Teil 1, Seite 65-74

## Globdule

Teil 3, Seite 75-87

## NBA Jam

Teil 1, Seite 88-89

## WWF

## Rage in a Cage

Teil 1, Seite 90-92



## PLAYERS GUIDE



## CODES



## FREEZERS

Seite 94-93

Aladdin  
Armalite  
Burning Force  
Chase HQ  
Corporation  
Devilish

Double Dragon  
Elf  
Fatal Fury  
Final Blow  
Golden Axe  
Hydra

Jurassic Park  
Kick Off 2  
Magic Pockets  
Mortal Kombat  
Nark  
Outrun

Predator 2  
Street Combat  
Super Empire  
Super Hang On  
TFX  
WWF Wrestlemania

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

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

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

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

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

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

Coupon bitte schicken an:

**CompuTec Verlag**  
**Leserservice**  
**Postfach**  
**90327 Nürnberg**

Name .....

Straße .....

PLZ Wohnort .....

Datum/Unterschrift .....

# JETZT SAMMELN!

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

## VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!





**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**

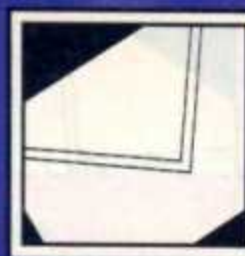


**MISSING PAGE**



**MISSING PAGE**





## ✧ NACHSCHLAG ✧

Hallo Rainer!

Endlich habe ich mal wieder einen Grund, mich zu Worte zu melden. Dieser Blähboy war ja wohl das Letzte! Sei froh, daß Du ihm mein Foto und meine Adresse nicht gegeben hast - wenn der bei mir aufgekreuzt wäre, schrecklich! Eigentlich hätte er ja unter „No Brain no Pain“ gehört - hoffentlich stimmt mir Claudia Preiß da zu. Außerdem hat er mein Pseudonym falsch geschrieben, es heißt „Grainne“ mit „G“ wie Gustav! Naja, mit diesen Pseudonymen hat man bloß Ärger. Ich glaube, ich lasse meines in Zukunft weg.

Was das Ros-Shirt angeht, ich hätte auch gern eines. Sei doch nicht so entsetzlich scheu! Außerdem würde der Verkauf eine Menge Geld bringen. Vielleicht würde Dir der Chef Red sogar eine Gehaltserhöhung geben, wenn Du Dich endlich einmal fotografieren lassen würdest - vom Ros-Shirt ganz zu schweigen.

Schöne Grüße an das Orakel!

### Andrea

P.S. Was ich schon immer wissen wollte: ist Euer Orakel eigentlich männlich und der Anrufbeantworter weiblich, oder umgekehrt?

Warum brauchst Du einen besonderen Grund, um Dich mal wieder zu melden? Warum hast Du so lange gewartet? Das hätte aber auch schneller gehen können! Aber ich will diesmal nicht nachtragend sein. Auch bei mir sorgte dieser Typ dafür, daß sich die Zehennägel aufrollten. Natürlich habe ich ihm weder Dein Foto noch Deine Adresse gegeben, weil wir das grundsätzlich nicht machen. Vertraut mir! Zudem denke ich auch gar nicht daran, einen der wenigen Vorteile meines Jobs noch mit hechelnden Halbwüchsigen zu teilen. Zwar teile ich sie eigentlich nie, aber hier

besonders nicht! Die Sache mit den Pseudos habe ich eh nie so recht verstanden. Was spricht dagegen, seinen echten Namen unter einen Brief zu setzen, statt ein mehr oder meist weniger geglücktes Pseudo? Das Ros-Shirt wäre (so fürchte ich zumindest) nur echt mit Foto. Und genau hier liegt der Lehrer im Pfeffer (oder war es der Hase im Keller? Egal.). Wie Du so richtig erkannt hast, bin ich entsetzlich und scheu. Zumindest ist meine Scheu momentan noch ausgeprägter als meine Geldgier - und das will etwas heißen!

P.S. Ja, genau!

## ✧ LEGALITÄTEN ✧

Hi Rossi!

Der Grund, warum ich schreibe, liegt in den Kleinanzeigen der Ausgabe 4/94. Ungefähr jeder zweite verschenkte Spiele. Man mußte nur 2 DM (einmal sogar 3 DM) an den Verloser schicken und z.B. der 222ste bekam die Spiele. Ich finde so etwas absoluten Betrug und meine, daß so ein ZENSIERT- nicht in die Play Time gehört. Das soll's gewesen sein. Im großen und ganzen finde ich die Play Time aber gut!

Und Tschüs:

### Norman

Keiner, der seine fünf Datteln noch beisammen hat, wird sein Geld schicken. Schon eine kurze Kopfrechnung sollte zeigen, zu welcher absurden Unsummen die Jungs ihre Spiele abschlagen wollen. Wie hier eine Kontrolle (ob der 222ste wirklich die Games bekommt) stattfinden soll, ist mir auch unklar. Aber leider sind derartige Anzeigen legal. Wir überlegen zwar auch schon, ob wir uns nicht solchen Anzeigen verweigern sollen - aber all das schöne Geld (Hat der Svenson keine Öre, elcht von dannen seine Göre), das wir dafür



**An dieser Stelle steht sonst eigentlich immer ein weitschweifiges, wortgewandtes, geistreiches (wer lacht da?) Vorwort. Da mir aber heute nicht danach ist und zudem der Platz diesmal doch arg eng wird, möchte ich im Interesse der Allgemeinheit einmal darauf verzichten. Wer nun denkt, er hätte meine berüchtigten Vorwörter überstanden, lustwandelt auf dem Holzweg. Nächsten Monat werde ich wieder voll zuschlagen.**

**Der Eure bis die Hölle gefriert:  
Rainer Rosshirt**

bekommen! Könntest Du nicht einfach cool und relaxt darüber hinweglesen?

## ✧ ERFURTER KIOSK ✧

Hi Rossi!

Ich genieße die Play Time seit der Ausgabe 5/92 und finde sie saustark. Doch am besten sind - wie könnte es anders sein - die Leserbriefseiten mit Onkel Rainer. Und das ist der, der sich auf dem Poster als einziger in die richtige Stellung gebracht hat. Haddu aber feine macht! Ach ja, wer sind die beiden weiblichen Geschöpfe im Team? Na ja, auf jeden Fall sind die beiden sehr hübsch. Doch nun hätte ich noch ein paar Fragen.

1. Bei uns in Erfurt kommt die Play Time immer recht spät! Ich bin jeden Tag zum Kiosk gerannt, und alles, was ich davon hatte, war, daß die Verkäuferin zweimal keinen BH unter dem T-Shirt trug. Aber keine Play Time. Warum?

2. Ich bin momentan noch Besitzer eines C64 (halt, bitte nicht schlagen), aber ich will mir einen 486er kaufen. Mit

Sorge beobachte ich aber die Zunahme von Konsolen. Darum gib mir bitte Deinen Rat. Haben PCs noch Zukunft? Zum Schluß noch Gratulationen zum neuen Outfit und macht bitte weiter so.

### André the A.

Ich wäre fast auf Deinem Brief ausgerutscht! Die Mädels sind übrigens (hatte ich das nicht schon ein paarmal? Was soll's - eben noch mal) Tine (in den schwarzen Klamotten) und unser Blauauge Sylvia. Natürlich sind sie recht hübsch - sollen sie doch einen Kontrast zum männlichen Personal bilden. Allerdings haben wir den Lesern nicht alles gezeigt. Der Menschaufwurf in unserer Straße wäre sonst noch schlimmer. Zum Beispiel unsere ebenso sehenswerte wie fotoscheue Mechthild, weder mit mir verwandt noch verschwägert. Der 926ste, der eine Mark schickt, erhält ein Faltposter. Nun wäre ein blitzartiger Themawechsel angesagt!

1. Fast hätte es geklappt - aber nein - wieder das Thema. Ich





kann Dir leider auch nicht sagen, warum die Verkäuferin keine Play Time unter dem T-Shirt trug. Könnten wir nun endlich ein anderes Thema.....

2. Ich denke schon, daß es in einigen Jahren noch PCs gibt. Unser Orakel kann ich leider nicht befragen, es sucht gerade verzweifelt eine Möglichkeit, wie ich es doch noch schaffe, von Mechthild keine Ohrfeige zu bekommen.

✠ DOOM ✠

Hallo Rainer!

Voller Erstaunen bemerkte ich, wie die von Dir erschaffene Literatur langsam etwas an Unterhaltungswert verlor und einen psychologischen Unterton bekam (5/94). Das soll nun nicht unbedingt ein Nachteil sein! Jedoch wird es solche Personen abschrecken, die sich über die angeblich „verschwendeten“ vier Seiten beschwerten. Um bei dem Thema Psychologie zu bleiben, eignet sich hervorragend das Spiel Doom. Schon Kleinkinder bauen ihre Aggressionen ab, indem sie sich mit Plastik-Pistolen und einem, meist verbal imitierten, Schußgeräusch erschießen. Bei uns (gerade Volljährigen) genügt das nicht (wäre in der Öffentlichkeit auch etwas lächerlich). Da kommt Doom gerade richtig, um den Streß und die angestauten Aggressionen abzubauen. Es macht Spaß, auf Fässer zu feuern und zu sehen, wie die Kreaturen (wichtig: keine Menschen, sondern fiktive Figuren) zerfetzt werden. Noch geiler ist es, wenn man ZENSIERT- und die Schädel ZENSIERT- mit der Motorsäge ZENSIERT-. Aber ich schweife ab. Mit diesen akademischen Argumenten beabsichtige ich, dieses Schriftstück zu beenden. Hochachtungsvoll:

D.B.

Leider eignete sich Dein Brief, über weite Stecken hinweg,

nicht zum Abdruck. Gar zu sehr neigtest Du dazu, in Gewaltphantasien allerderbster Art zu schwelgen. Vermutete ich bisher schon bei den Programmierern von Doom eine etwas merkwürdige Phantasie, konnte ich zwischen jenen und Dir dennoch einen Unterschied wie zwischen einem Taubenzüchterverein und einem Rudel Wölfe bemerken. Eigentlich war ich ja bisher immer der Meinung, daß Computerspiele nicht aggressiv machen. Ich stehe z.Z. mit Prof. Dr. Fritz von der Fachhochschule in Köln in regem Schriftwechsel. An dieser Stelle darf ich einmal wörtlich zitieren: „Auch die Suche nach „aggressiven Wirkungen“ der Bildschirmspiele ist bislang wenig erfolgreich verlaufen. Aufgrund der vorliegenden Forschungsergebnisse ist es keinesfalls sicher, ob Bildschirmspiele überhaupt Aggressionen erzeugen und vermehren oder genau das Gegenteil bewirken. Bei vielen Studien bleibt ungeklärt, ob aggressive Spiele Aggressionen verursachen und verstärken oder ob diese Spiele von stärker aggressiv veranlagten Spielern bevorzugt werden. Beachtenswert ist ferner, daß manche traditionellen Spiele (z.B. Dart) weitaus mehr Aggressionen hervorrufen als Bildschirmspiele. Je mehr man sich mit diesen Forschungen befaßt, um so deutlicher wird, daß die Frage nach den aggressiven Wirkungen von Bildschirmspielen eine „Scheinfrage“ ist, die ablenken soll von dem, was in unserer westlichen Industriegesellschaft Aggressionen hervorruft: Wohnungsmangel, Arbeitslosigkeit, Konkurrenzdruck - und damit ein wachsender Kontrollverlust insbesondere bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Die Spieler finden sich in aggressi-

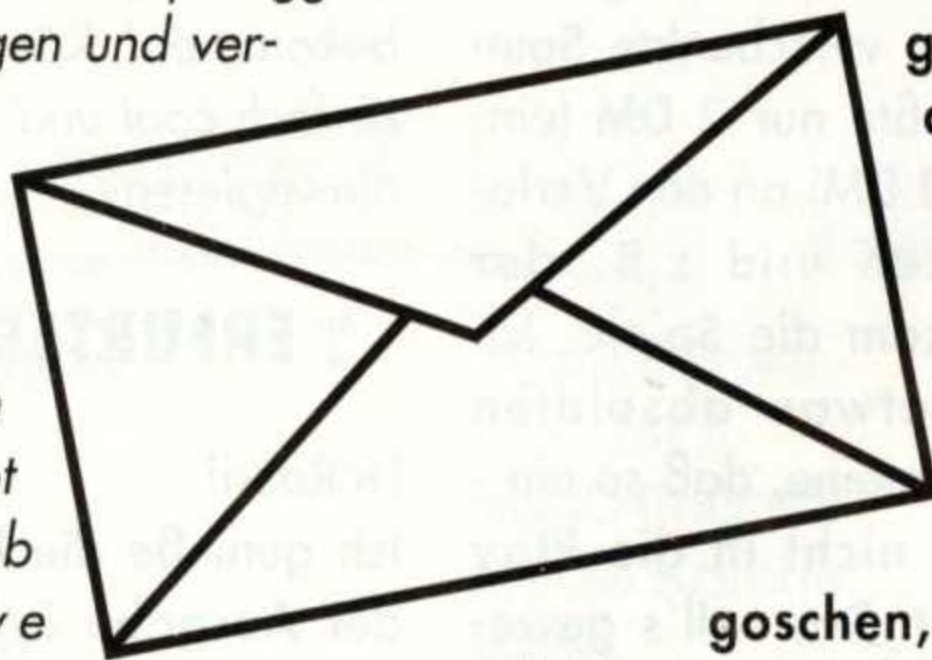
ven Spielen wieder, weil sie genau dies in ihrer Umwelt erleben und weil die Umwelt von ihnen fordert, was die Spiele in immer wieder anderen Thematischen als Spielziel festgelegt haben: sich in der Welt durchsetzen, erfolgreich sein, Kontrolle ausüben, alles „im Griff“ zu haben.“

Dies wurde nicht von mir formuliert, sondern von einem weitaus kompetenteren Ansprechpartner für derartige Fragen. Ich kann nur mein „stimmt genau“ hinzufügen.

✠ BERUFSFRAGE ✠

Hallo Familie Play Time!

Ich, Markus Hagge, in Vollbesitz meiner geistigen Kräfte, habe mich zusammengerappelt, um Dir einen Leserbrief zu schreiben. Da ich die Play Time erst seit Ausgabe 7/93 abonniert habe, darf ich gar nicht so viel über die Play Time



geschrieben, leider. Da ich diesen Brief nur verfaßt habe, um ein paar Fragen zu stellen, fang ich mal an:

1. Was muß man lernen, um so etwas zu werden wie Du?
  2. Wie kann man Spieletester werden?
  3. Kann ich mich bei Euch um einen Job (Spieletester) bewerben?
  4. Erkläre mir in ganzen Sätzen, was man als Spieletester machen muß.
  5. Dürfen Tester das Spiel behalten, das sie testen?
  6. Sind die Tester bei Euch zufrieden mit ihrer Arbeit?
  7. Wie lange hat so ein Typ Zeit, um ein Spiel zu testen und die Bewertung zu schreiben?
- Ich stelle diese Fragen, weil ich demnächst aus der Schule komme und mich irgendwo bewerben sollte. Warum zeigt Du Dich auf dem Poster nicht

von vorne? Hast Du eine Nase wie Mike Krüger oder einen Leberfleck, der zu groß ist? Ich weiß, Du bist von Natur aus scheu, schüchtern, zurückgezogen, klein, ängstlich, fotoscheu, abstrakt, verrückt und ideenreich. Falls Du diesen Brief abdrucken solltest, mache bitte die Rechtschreibfehler raus. Danke. Viele Grüße an die Redaktion. Die zehn Pfennige sind für Dich. Die anderen 16 DM für den Help-Sammelordner, den ich bestellen will (Bestellschein beiliegend).

Der Eure bis Rainer Rosshirt in der Hölle gefriert:

Markus Hagge

1. Drei Pizzas zu essen, ohne zu rülpsen und Verbal-Kung Fu.
2. Indem man sich hinten in der Schlange anstellt, geduldig wartet, bis man drankommt und sein Anliegen kniend vorträgt.
3. Viele andere konnten es schon. Ob Du es kannst, weiß ich nicht. Versuch es doch einfach.
4. Unterscheidung in fest Angestellte und Nebenberufliche - „Feste“ machen wesentlich mehr als Spiele testen - nur „Nebenberufliche“ testen nur Spiele - Sinn ist die Erstellung eines druckreifen Erzeugnisses. Komischefragewassollichdaraufantworten?
5. Bist Du wahnsinnig? Die sind schon froh, wenn sie ihr Gehalt behalten dürfen!
6. Mit der Arbeit schon, mit dem Gehalt nicht.
7. Meist ist es nicht so eilig und er kann sich die ganze Nacht dafür Zeit lassen. Nein - ich will nicht mehr über das Poster reden! Deine Rechtschreibfehler habe ich verbessert. Allerdings war es eine derartige Arbeit, daß ich die 16 DM behalten und die zehn Pfennig zur Bestellung des Sammelordners beigelegt habe, der (mit einer saftigen Rechnung) schon an Dich unterwegs ist. He - hallo, nimm die Tastatur wieder aus dem Mund. War nur ein Scherz!



# ROM GOLD

DER KLASSIKER IM NEUEN GEWAND



## RINGS OF MEDUSA

Der Klassiker unter den Spielen -  
noch mehr Farbe - noch mehr Strategie  
- noch mehr Action.



## Media Point

Verkauf  
Ankauf  
Tausch

### Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele		PC	Amiga	CD-ROM für PC
<b>Aces Of The Deep</b>	89,95 *			<b>Viele CD-ROM Titel bereits ab</b> 9,95
Aces Over Europe	79,95			7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN!
Alone In The Dark 2	99,95			Anstoss *
Anstoss	79,95	69,95		<b>Battle Isle 2</b> 99,95
Ambermoon	89,95 *	79,95		Beneath A Steel Sky *
Apocalypse		59,95		Bloodnet *
Aufschwung Ost	79,95	69,95		Burning Steel incl. Missions
<b>Battle Isle 2</b>	<b>89,95</b>	<b>89,95 *</b>		Comanche incl. Missions 1 & 2 (dt.)
Beneath A Steel Sky	79,95	69,95		Der Patrizier
Big Sea	79,95	69,95		Der Planer
Bloodnet	99,95 *			Der Rasenmäher-Mann
Burning Steel 2	89,95 *			Empire Deluxe (dt., DOS & Windows)
Campaign 2	99,95	79,95		Eye Of The Beholder Trilogy (dt.)
Cannon Fodder	69,95 *	59,95		<b>Horde</b> 119,95
Caribbean Desaster	89,95 *	79,95 *		Indiana Jones 4 (dt.) SONDERPOSTEN!
Chartbreaker	89,95 *	79,95 *		Iron Helix
Comanche Data Disk 1 & 2	je 59,95			Lands Of Lore
<b>Der Clou</b>	<b>89,95 *</b>	<b>79,95</b>		<b>Larry Collection (Larry 1-5) *</b> 99,95
Der Patrizier	89,95	69,95		Mad Dog Mc Cree
Der Planer	89,95			Maniac Mansion 2 (dt.)
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *		Microcosm
Die Siedler	89,95 *	89,95		Monkey Island 1 SONDERPOSTEN!
Dogfight	49,95	69,95		<b>Outpost *</b> 99,95
Doom	89,95			Rebel Assault
Dungeon Master 2	89,95 *	79,95 *		Strike Commander
Elder Scrolls	79,95			Syndicate Plus *
<b>Elfmania</b>		<b>59,95 *</b>		Theme Park *
Elite 2	79,95	59,95		<b>Tie Fighter *</b> 99,95
Flightsimulator 5	ab 99,95			Ultima 8 (dt., incl. Speech Pack)*
Goblins 3	89,95	79,95		Ultima Underworld 1 & 2
Grand Prix	99,95	79,95		Who Shot Johnny Rock?
Gunship 2000	89,95	69,95		
<b>Hanse - Die Expedition</b>	<b>49,95</b>	<b>39,95</b>		<b>CD-ROM Laufwerke für PC</b>
Harpoon 2	89,95 *			Panasonic 562 B, Double Speed, intern
Hattrick	89,95 *	69,95 *		
History Line 1914-1918	79,95	79,95		<b>Festplatten intern</b>
Inca 2	99,95			220 MB, 3,5" AT-Bus
Indy Car Racing	79,95			340 MB, 3,5" AT-Bus
Innocent Until Caught	89,95	79,95		Andere AT-Bus- & SCSI-Festplatten auf Anfrage!
Jurassic Park	79,95	59,95		
K 240		59,95 *		<b>Amiga Hardware</b>
Kings Quest 6	89,95	69,95 *		Amiga 1200
<b>Kolumbus</b>	<b>89,95</b>	<b>79,95</b>		Aufpreis für interne 85 MB Festplatte
Lands Of Lore	69,95			Andere Größen auf Anfrage!
Larry 6	79,95			<b>Amiga Zubehör</b>
Legend Of Kyrandia 2 (dt.)	79,95			ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB
Lollypop	89,95 *	69,95 *		externe 3,5"-Diskettenstation
Lost Vikings	89,95	69,95		512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500
Lothar Matthäus	79,95 *	69,95		1 MB RAM-Erweiterung für A500 Plus
Mad Burger	89,95 *	79,95 *		1,8 MB RAM-Erweiterung für A500
<b>Mad News</b>	<b>89,95 *</b>	<b>79,95 *</b>		Maus für Amiga
Maniac Mansion 2 (dt.)	89,95			
Master Of Orion	99,95			<b>Joysticks</b>
Mr. Nutz		59,95		<b>Wir führen alle Competition Pro's!</b> ab 25,95
Outpost	89,95 *			Advanced Gravis Joystick (PC analog)
<b>Pacific Strike</b>	<b>89,95 *</b>			Advanced Gravis Joystick (Amiga & Atari)
<b>Pacific Strike Speech Pack</b>	<b>39,95 *</b>			Gravis Game Pad (PC / Am & At)
Perihelion		59,95		Quickjoy I (Amiga & Atari)
Pirates Gold (dt.)	99,95	89,95 *		Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari)
Pizza Connection	89,95 *	89,95		
Police Quest 4 (dt.)	79,95			<b>Disketten</b>
Privateer	89,95			3,5" MF 2DD
Privateer Zusatz-Disks	je 39,95			3,5" MF 2HD
Quarter Pole	79,95 *	69,95 *		
Railroad Tycoon Deluxe	89,95			<b>Atari ST</b>
Return Of The Medusa Gold	89,95 *	79,95 *		Chaos Engine
Reunion	89,95	89,95		Civilization
<b>Rüsselschiff</b>	<b>79,95 *</b>			Dogfight
Sam & Max (dt.)	95,95			Elite 2
Sim City 2000	89,95			Goal
Skidmarks		59,95		Lemmings 2
Software Manager	89,95	79,95		<b>Viele Titel bereits ab 5,95! Bitte Liste anfordern!</b>
SSN-21 Seawolf	99,95			<b>Apple Macintosh</b>
Starlord	99,95			Chuck Yeager's Air Combat
<b>Sternenschweif (DSA 2)</b>	<b>89,95 *</b>	<b>79,95 *</b>		Sim City 2000
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95			Iron Helix (CD)
S.U.B.	79,95 *			XPIora 1: Peter Gabriel (CD)
Subwar 2050	99,95			
Syndicate	89,95	69,95		<b>Spielkonsolen</b>
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *		<b>ATARI Jaguar</b> 899,-
Terminator Rampage (dt.)	89,95			Mega Drive II
T.F.X.	99,95	89,95 *		Game Gear mit 4 Spielen
Theme Park	89,95 *	89,95 *		Gameboy
Tie Fighter	89,95 *			Super NES
Tornado (PC: incl. Mission 1)	89,95	69,95		<b>Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager lieferbar!</b>
UFO	99,95	79,95 *		
<b>Ultima 8</b>	<b>89,95</b>			* bzw. i.V.: bei Drucklegung noch nicht erschienen!
<b>Ultima 8 Speech Pack</b>	<b>39,95</b>			Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps
X-Wing (engl.)	49,95			gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
X-Wing Zusatzdisks	ab 49,95			Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
<b>Zepplin</b>	<b>89,95</b>	<b>79,95 *</b>		Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Zero		69,95 *		Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
				9,50 bei Nachnahme,
				15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
				ab 250,- versandkostenfrei!
<b>Soundkarten</b>				
Soundblaster Midi Adapter	49,95			
Soundblaster 2.0	149,95			
<b>Soundblaster Pro</b>	<b>179,95</b>			
Soundblaster 16 Bit	299,95			
Stereo-Lautsprecher	49,95			
				<b>Laden- &amp; Versandanschrift</b>
				Media Point Vertriebs GmbH
				Jonasstraße 28
				12053 Berlin (Neukölln)
				<b>Bestellannahme</b>
				Telefon (030) 621 60 21
				Telefax (030) 622 90 15
				<b>Automatischer Ansgedient für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28</b>





LA FAMILIA

Hallo Rainer, ja, ja ich weiß. Ich habe seit der Karte aus Venezuela nichts mehr von mir hören lassen, das will ich nun nachholen. Zunächst (wenn auch mit etlicher Verspätung): „Happy Birthday, Rainer!“ War doch am 1.2., oder? Hier noch einige Fragen:

- 1. Wirst Du, seitdem Arthur weg ist, weniger geschlagen bzw. hat sich Dein Arbeitsverhältnis geringfügig gebessert?
2. Ist die Play Time eigentlich ein Familienbetrieb, oder was? Liest man im Impressum, so steht da „Chef Red = C. Geltenpoth, freie Mitarbeiter = M. Geltenpoth, Redaktion Deutschland = A. Geltenpoth, Eigenanzeigen = S. Geltenpoth“. Zufall?? Oder gehört die Zeitung der Familie?
3. Ich sehe in Dir eine Kreuzung aus Ray Cokes und Douglas Adams. Stört Dich das? So, das wäre es dann mal wieder. Und Tschüs!

Christoph Fritsch

Vielen (auch nachträglichen)

Dank und einen schönen Gruß an Deine Spione, die wirklich ausgezeichnet arbeiten. Nun zum Üblichen - Ihr antet, ich fragworte:

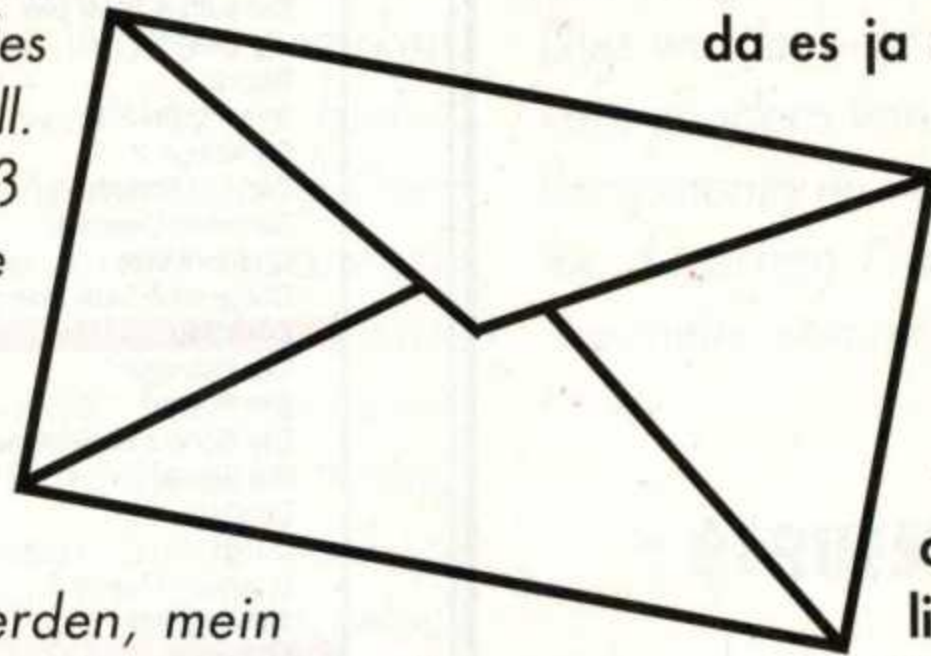
- 1. Ich habe inzwischen einen wirklich recht bequemen Stuhl, und neulich habe ich sogar Tageslicht gesehen!
2. Das ist natürlich alles nur ein Zufall. Auch daß unsere Büromöbel von einer Firma Geltenpoth geliefert werden, mein Auto vom Autohaus Geltenpoth stammt, mein Mittagessen (doch, doch - ich bekomme zu essen!) von der Pizzeria Geltenpoth geliefert wird und mein Vermieter Geltenpoth heißt, hat nichts zu bedeuten. Nun aber mal im Ernst. Es ist wirklich nicht der Fall, daß alle Mitglieder dieser Familie hier arbeiten. Großmutter Geltenpoth (eine von beiden) ist neulich ausgeschieden. Aber da mein geliebter Chef Red viel Humor hat, kann man selbst darüber Witze machen. Sollten Euch diese Seiten im nächsten Monat irgend-

wie anders vorkommen: Behaltet mich in guter Erinnerung. Es war schön mit Euch.

- 3. Es stört mich eigentlich immer, wenn ich gekreuzt werde!

VERSCHIEDENES

Hi Rainer, da es ja anscheinend



der Trend ist, das Geschleime wegzulassen, wollte ich das eigentlich auch. Ach übrigens - die

Play Time ist dicker geworden, genau wie Du! Und nun zu den Fragen:

- 1. Ich wollte mir gerne eine Konsole schenken lassen, weiß aber nicht, ob Jaguar oder CD 32. Ich steh auf Spiele wie Doom, Rise of the Robots oder Rebel Assault. Was rätst Du mir?
2. Wie viele Geltenpoths arbeiten eigentlich in Eurer Redaktion? Das war's auch schon von mir.

Wolfram Bölk

Fein, daß es Dir aufgefallen ist, daß wir recht viel Geld und noch mehr Arbeit investiert haben, um die Play Time dicker werden zu lassen. Das mit mir muß übrigens eine optische Täuschung sein! Ich bin nicht dick!!

- 1. Wenn Du auf solche Spiele stehst, empfehle ich Dir eine Fußmatte aus ökologisch wertvollen Bambusfasern. Dann werden die Spiele nicht beschmutzt und kaum beschädigt. Du wolltest eine ernsthafte Antwort? Sag's doch gleich. Also - der Jaguar ist zweifellos eine rattenscharfe Maschine, leider hapert es am Zustrom von Software. Ich bin bei Neuerscheinungen immer sehr vorsichtig. Momentan würde ich noch zum CD 32 raten, da sich

hier wesentlich mehr getan hat. Was nützt Dir die geilste Konsole, wenn sie wegen akutem Softwaremangel verstaubt?

- 2. Wollt Ihr mich um meinen Job bringen? Darauf habe ich schon geantwortet (siehe oben). Die Chancen werden zusehends kleiner, daß mein Chef Red es übersieht.

FRAUENFRAGEN

Grüß Gott, Doppel R, Ich hätte da mehrere Fragen an Dich, Sie oder so:

- 1. Ich bin nicht (!) Claudia Schiffer. Magst Du mich trotzdem?
2. Ich seh der Schiffer auch nicht besonders ähnlich. Noch schlimmer?
3. Mein PC hat so ein langweiliges Grau-Beige. Wie kann ich Süffi (so ist sein Name) irgendwie interessanter machen?
4. Hiermit unterstütze ich die Aktion „Mehr Gehalt für Rainer“.
5. Nun gründe ich eine neue Aktion. „Eigene Zeitung für Rainer“.
6. Ich will auch das Ros-Shirt!
7. Siehst Du eigentlich wirklich aus wie ein Yeti, wie Gerüchte sagen?
Viele Grüße auch von Süffi:

Peanut

Nachdem der letzte Brief vor Aussagen nur so strotzte, tut es richtig gut, wieder ein nahezu sinnfreies Schreiben abzuhandeln.

- 1. Das mit Männern, Frauen und dem „mögen“ ist eine recht verzwickte Sache. Seit vielen Jahren suche ich nach einer Möglichkeit, einer Frau in die Arme zu sinken, ohne ihr in die Hände zu fallen. Aber eigentlich habe ich eine Frau lieber im Kopf als am Hals. Themawechsel?
2. Da Du kein Foto beigelegt hast und ich Dich überhaupt nicht kenne, ist es mir eigentlich ziemlich wurscht, wie Du ausiehst. Bekommt Claudia beim

Form for reader feedback with fields for name, address, rating (1-4), personal criticism, and a coupon code. Includes instructions on how to use the coupon.





Duschen eigentlich nasse Füße? Um Himmels Willen - ein anderes Thema!

3. Ich glaube, daß ich da die ideale Verfahrensweise gefunden habe. Man muß einfach am Schreibtisch kraftvoll rauchen (Zigaretten sind ein Rauchopfer, das Gott Fiskus dargebracht wird)! Schon nach wenigen Monaten bildet sich ein Belag in bezauberndem Gelblichbraun. Wenn man versucht, die Pampe abzukratzen, ist es meist nicht von Erfolg gekrönt - es entstehen nur Schmierer und Streifen, was einen tollen psychedelischen Effekt ergibt. Die braunen Flecken (Hey - vom verschütteten Kaffee natürlich!) ergeben, zusammen mit einigen geschickt platzierten Brandlöchern, dazu einen reizvollen Kontrast. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob 97 Zigaretten täglich nicht schlecht für den Computer sein

könnten. Zu Gefahren und Nebenwirkungen befragt Ihr bitte Euren örtlichen Computerhändler.

5. Könnt Ihr denn nie genug bekommen? Allerdings könnte ich ja dafür bezahlt werden. Mir ist allerdings nicht klar, wie ich von dem Honorar für 13 verkaufte Zeitungen leben soll.

6. Langsam reicht es aber! Ich nix lassen machen Foto! Kann dieses komische Shirt auch ohne Foto sein? Wer einen brauchbaren Vorschlag abliefern, erhält ein handsigniertes „irgendwas Passendes werde ich schon finden“!

7. Keine blöden Witze über meinen Urgroßvater!



**Okay Soft** AM GRABEN 2 92557 WEIDING  
 Inh. Herbert Wirthhofer TEL. 09674 -1279 FAX -1294

hotline news 09674 - 8405 Spätschicht: bis 20.00 Uhr!  
 jeden Mittwoch  
 Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

Aces over Europe	DV 65.90	Sam + Max	DV 85.90	Journeyman Project	DV 65.90
Alone in the Dark 2	DV 81.90	Silverball	DA 48.90	Jurassic Park	DV 66.90
Anstoss	DV 66.90	Sim City 2000	DV 82.90	Labyrinth of Time	DA 69.90
Archon Ultra	63.90	Simon the Sorcerer	DV 82.90	Laura Bow II	DA 75.90
Aufschwung Ost	DV 65.90	Software Manager	DV 75.90	Legend of Kyrandia	DA 73.90
Battle Isle 2	DV 82.90	Star Trek 2	DA 76.90	Lemmings 2	DA 59.90
Beneath Steel Sky	DA 66.90	Starlord (Microprose)	DV 88.90	Lost in Time	DV 92.90
Campaign 2	DV 75.90	Streetfighter II	DA 63.90	Mega Race	DV 68.90
Cannon Fodder	DA 59.90	Strike Commander	DA 84.90	Microcosm	DA 99.90
Carriers at War 2	74.90	- Speech Pack	DA 41.90	Nomad	DA 54.90
Darksun (Shattered...)	DV 80.90	- Tactical Operation	DA 41.90	Pegasus 3.0	DA 42.90
Das schwarze Auge 2	DV 77.90	Subwar 2050	DV 88.90	Ravenloft	DA 79.90
Day of Tentacle	DV 85.90	TFX	DA 81.90	Rebell Assault	DA 80.90
Der Planer	DV 75.90	Tornado + Mission	DA 73.90	Return to Zork	DA 78.90
Der Planer extra	DV 37.90	U.F.O	DA 89.90	Sam + Max	DA 80.90
Die Siedler	85.00	Ultima 8	DV 78.90	Spaceship Warlock	DA 80.90
Doom	73.90	- Speech Pack	DA 37.90	Strike Commander	DA 82.90
Dune II	DV 62.90	Ultima Underworld 2	DA 75.90	TFX	DA 86.90
Elder Scrolls Arena	DA 68.90			Tornado	DA 76.90
Elite II	DA 66.90			UFO	DA 89.90
Empire Deluxe	DA 69.90			Ultima 7 Bundle	DA 99.90
F-14 Fleet Defender	DA 89.90			Ultima 8	DV 107.90
Fantasie Empires	66.90			Who shot Jonny Rock	DA 85.90
Fields of Glory	DV 88.90			Wizardry 6 & 7	DV 86.90
Flugsimulator 5.0	DV 117.90			Wolfpack	DA 68.90
- Scen. Paris	51.90				
- Scen. New York	51.90				
- Scen. San Franzisko	63.90				
Freddy Pharkas	DV 65.90				
Gabriel Knight	DV 67.90				
Genesis	DA 74.90				
Goblins 3	DV 75.90				
Grand Prix (Micropr.)	DA 88.90				
Hand of Fate/Kyrandia 2	DV 65.90				
Incredible Toons	DV 68.90				
Indy Car Racing	DA 73.90				
Innocent Until Caught	DA 78.90				
Kolumbus	DV 75.90				
Lands of Lore	DV 55.90				
Larry 6	DV 67.90				
Lothar Matthäus	DV 65.90				
Master of Orion	DA 88.90				
NHL Hockey	DA 76.90				
Nomad	DA 52.90				
Pacific Strike	DA 78.90				
- Speech Pack	DA 38.90				
Pinball Fantasie	DA 59.90				
Pirates Gold	DV 88.90				
Police Quest 4	DV 67.90				
Prince of Persia II	DA 66.90				
Privateer	DA 81.90				
- Speech Pack	39.90				
- Data Disk	39.90				
Ravenloft	78.90				
Return to Zork	DA 69.90				
Reunion	DV 82.90				

**Double Speed CD ROM Laufwerke**

MITSUMI	369.-
ORCHID	369.-
SONY	359.-
GALAXY	349.-
PANASONIC	395.-

**Spiele auf CD-Rom:**

Battle Isle 2	DV 88.90
Bertelsmann Univers.L.	DV 113.90
Burning Steel	DV 87.90
Burntime	DV 75.90
Comanche incl. Miss	DV 93.90
Cyberrace	DV 82.90
Day of Tentacle	DV 91.90
Der Clou	DV 76.90
Der Planer + Data	DV 78.90
Elite 2	DA 64.90
Empire Deluxe	DV 69.90
Erotica Vol.1	DA 37.90
Eye of Beholder Tril.1-3	87.90
Gabriel Knights	73.90
Goblins 3	DV 92.90
Humans 1 + 2	DA 63.90
Inca II	DV 103.90
X-Wing	DA 87.90
- Upgrade Disk	DV 57.90
- Mission II	DV 43.90
Xanth	65.90

**Spiele für Amiga:**

Alien Breed 2 - A1200	DA 52.90
Ambermoon	DV 66.90
Anstoß - A1200	DV 65.90
Apocalypse	DA 45.90
Arabian Nights - CD32	39.90
Cannon Fodder	DA 50.90
Chaos Engine	DA 56.90
Cool Spot	DA 51.90
Der Clou	DV 63.90
Der Patrizier	DV 67.90
Disposable Hero - CD32	DA 55.90
Elite 2	DV 52.90
Genesis	DA 62.90
Indiana Jones 3	DV 37.90
Kolumbus	DV 63.90
Lotus 1-3	DA 54.90
Microcosm - CD32	91.90
Micro Machines	DA 44.90
Mr. Nuts	DA 50.90
Pinball Fantasies - A1200	59.90
Pizza Connection	DV 74.90
Simon the Sorcerer	DV 63.90
Software Manager	DV 75.90
Stardust	DA 36.90
Star Trek - A1200	71.90
Tornado	DA 57.90
Turrican 3	DA 61.90
Whales Voyage - A1200	67.90
Zool 2	DA 53.90

**kostenlose Komplett-Liste (System angeben) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.90 !!**

Soundblaster Deluxe	135.-	-Kontrollerkarte zu NEC	145.-
Soundblaster Pro Basic	165.-	Mitsumi Doublespeed FX 001 D	369.-
Soundblaster 16 Multi CD ASP	389.-	Impression Encoder	285.-
Soundblaster 16 Basic	265.-		
Soundblaster AWE 32	565.-	JOYSTICK's	
Waveblaster	359.-	GRAVIS schwarz oder transp	69.-
SPEA V7-Media FX	449.-	GRAVIS Gamepad	53.-
Roland SCC-I	915.-	GRAVIS PRO	75.-
ORCHID Sound Wave 32	429.-	Flight Stick Pro	143.-
- Rom Update	92.-	Virtual Pilot	149.-
ORCHID Sound Wave 32 plus	485.-	Boeder Deluxe Analog P6	27.-
ORCHID Game Wave 32	259.-	Cyberman	185.-
ORCHID CD-Rom Laufwerk	369.-		
ORCHID MEGA PACK	889.-	Boxen:	
CD-ROM Drive NEC Triplespeed	849.-	Screenbeat Aktivboxen	43.-
		- Netzteil	23.-
		SBS 300 (von Creativ Labs)	219.-

Stammkunden o. Vorkasse DM 4.90  
 Nachnahme DM 7.90  
 Ausland (Vorkasse) DM 12.50  
**Neu: 24 - 48 Stunden LIEFER-SERVICE nur 6.50**

**GAMES UNLIMITED**

Der Spieleversand in Mainz

Geheimtip!

Unser Ladengeschäft finden sie in:  
**55116 Mainz**  
**Kötherhofstr. 1**

Tel: 06131/ 238085  
 238027  
 238029  
 Fax: 06131/ 238062

Händleranfragen erwünscht!  
 Inhaber: Christian Mann









Systemauflösung! Verschenke Burntime, Jurassic Park, Aufschwung Ost. Die 50ste, 100ste bzw. 150ste Zuschrift kriegt eines.

Verschenke Moonshine Racers. Schickt DM 2,- an David Behning, Dombrede 64, 32423 Minden. Der 100ste erhält das Spiel.

Verkaufe A500 mit 1 MB, 2 Laufwerk, Maus, Joysticks, umfangreicher Software z.B. Lemmings 2. Tel. 07726/8395

Verkaufe A500 mit 1 MB RAM, 2.Laufwerk, Farbmonitor 1084S und 40 Topprogrammen für DM 800,- Tel. 07553/7885

Verschenke an den 100sten, der mir DM 2,- schickt, MicroProse B17 und Special Forces. Zuschriften an St. Weingarten, Gebbertstr. 96, 91058 Erlangen

Suche Festplatte mit Controller für Amiga 500, min 100 MB. Stefan Tönjen, Liomcrustastr. 6, 27753 Delmenhorst

Verkaufe Amiga 2000, Monitor 1084S + 2 Joysticks + Spiele + Computertisch VB DM 2.000,- St. Regenbergr. A. d. Kreuzm. 9, 50737 Köln

Verk. Originalsp. Railroad Tycoon + Indiana Jones 3 (Adv.) je kompl. dt. für zusammen DM 50,- Tel. 06571 3989

Versch. Fot, Body Bl., Cannon F., Soccer K. (AGA) je 100ste Zuschrift. Schickt DM 2,- an F. Schultz, Düsseldorferstr. 74, 90425 Nürnberg

**ATARI**

Suche Indiana Jones 3 The Last Crusade für Atari ST. Tel. 07951/28631 Torsten Riedel

**C64/C128**

C64 + Laufwerk + 1 Joystick + 140 Disketten + Schnellader DM

260,-. Sven Ridder, Schubertstr. 17, 32816 Schieder Tel. 05282/8842

Wer will seine C64er-Sachen loswerden (Disks etc.)? Tel. 06051/17739 Axel

Verkaufe Drucker MPS 1270A neuwert. Preis nach Vereinbarung Tel. 03975/321487 zu erreichen zwischen 17 + 20 Uhr.

Versch. C64 mit vielen Spielen, Mouse, Joyst. Schickt DM 2,- an Nico Engelen, Pfarrstr. 5, 17335 Strasburg.

Verlose unter allen folgende Originale. Turrigan 1+2, Bonanza Bros., Kangarudy 2, Ninja Remix. Sende DM 5,- bis 22.07.94 an: M.Köth, Rosenau 41, 99894 Friedrichroda

C64/128 Power Club. Jeden Monat das Disk Magazin mit Spielen u. Anwenderprg. Näheres bei: C64, Am Schloßberg 3, 95703 Wildenau

Verschenke C64 mit Floppy und Joysticks. Schickt DM 2,- an Heiko Lorenzen, Thomas Mann Str. 11, 24937 Flensburg. Der 150ste bekommt ihn. Der 161ste Super Mario Land Game Boy.

150 Originale DM 200,-, Light Pen DM 30,-, Action Replay 6 DM 70,-, Disklocher DM 4,-, Verlängerungskabel DM 7,-. Tel. 02433/51829

Verk. C64II + Floppy, Rt-Taster, Joy., ca. 200 Sp. (Conques. NP DM 69,-, Hotel Manag. DM 49,-, Myth DM 49,-) für DM 250,- Tel. 03327/55945 ab 17 Uhr.

Verschenke C64 mit 2 Diskettenlaufwerken, 2 Diskettenboxen und ca. 150 Spielen. Schickt DM 2,- an Tino Fabian, Theodor Heuss Ring 148, 55232 Alzey. Der 88ste bekommt ihn.

intersoft gmbh



postfach 1932 - 29509 uelzen

bestellannahme: mo. bis fr.

von 8 - 18 uhr

tel. 05 81 - 50 06

fax: 05 81 - 1 44 61

**Neuheiten PC**

Cannon Fodder	DA	67,50
Der Clou	DV	79,50
Die Siedler	DV	83,50
Hattrick	DV	78,50
Pacific Strike	DA	89,50
Pizza Connection	DV	78,50
Sim City 2000	DV	82,50
DSA 2 Sternenschweif	DV	82,50

**Neuheiten AMIGA**

Battle Isle 2	DV	84,50
Der Schatz im Silbersee	DV	84,50
Gunship 2000 A 1200	DA	85,50
Hanse - Die Expedition	DV	59,50
Hattrick	DV	73,50
Kings Quest 6 A 1200	DV	72,50
Maelstrom	DV	79,50
Mad News	DV	74,50
Soccer Kid CD 32	DV	64,50
Twilight 2000	DV	72,50
UFO	DA	78,50

**Wir suchen zur Eröffnung von Filialen in Deutschland, Österreich und der Schweiz noch fachkundige Partner! (Kein Franchise!)**

**Neuheiten AMIGA CD 32**

Der Clou	DV	72,50
Formula One Grand Prix	DA	78,50
Gunship 2000	DA	82,50
Jurassic Park	DV	68,50
T.F.X.	DA	75,50
Ultimate Body Blows	DA	64,50

**NEU Teresa Orlowski auf PC und CD-ROM NEU**

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

**PREISLISTEN - AUSZUG**

	PC	Amiga		PC	Amiga		
1869	DV	79,50	71,50	Elite 2	DV	69,50	55,50
A-Train	DV	92,50	84,50	Formula One Grand Prix	DA	86,50	75,50
Anstoß	DV	72,50	72,50	Gobliins 3	DV	84,50	74,50
Aufschwung Ost	DV	72,50	67,50	Gunship 2000	DA	88,50	68,50
Battle Isle 2	DV	84,50	Ank.	History Line 1914/18	DV	72,50	72,50
Body Blows	DA	59,50	53,50	Indiana Jones 4	DV	88,50	83,50
Bundesliga Manager 2.0	DV	72,50	69,50	Lemmings 2	DA	80,50	65,50
Burntime	DV	82,50	73,50	Mortal Kombat	DA	59,50	59,50
Campaign 2	DV	79,50	74,50	Mr. Nutz	DA	55,50	
Christoph Kolumbus	DV	79,50	78,50	Pizza Connection	DV	78,50	78,50
Civilization	DV	86,50	75,50	Simon the Sorcerer	DV	89,50	74,50
Das schwarze Auge	DV	78,50	74,50	Software Manager	DV	71,50	71,50
Der Clou	DV	79,50	69,50	Syndicate	DV	79,50	67,50
Der Patrizier	DV	83,50	72,50	Tornado	DA	70,50	69,50
Die Siedler	DV	84,50	84,50	Ultima 8 - Pagan	DV	89,50	
Dogfight	DA	87,50	71,50	Wing Commander	DV	69,50	59,50
Dune 2	DV	64,50	58,50	Zool	DA	61,50	55,50
Eishockey Manager	DV	78,50	74,50				

**CD-ROM PREISLISTEN - AUSZUG**

Comanche Compilation	DV	108,50	Jutland	E	139,50
Der Patrizier	DV	95,50	Labyrinth of Time	E	72,50
Dinosaur Adventure incl. Video	E	81,50	Mad Dog MacKree	E	89,50
Dune - der Wüstenplanet	DA	95,50	Maniac Mansion 2	DV	95,50
Elite 2	DV	71,50	Protostar	DV	73,50
Eye of the Beholder 1-3	DV	89,50	Rasenmäher Mann	DV	87,50
F 15 Strike Eagle III	E	99,50	<b>Rebel Assault</b>	<b>DV</b>	<b>92,50</b>
Gobliins 3	DV	97,50	Super Strike Commander	DA	86,50
Gunship 2000 + Scenario	E	97,50	Tornado + Mission	DA	89,50
Hannibal + 200 Top Games	E	85,50	Ultima 8 + Speech Pack	DV	114,50
History Line	DV	69,50	Who shot Johnny Rock	E	88,50
Inca 1 oder 2	DV	109,50	Winter Olympics	DA	77,50
Iron Helix	DV	80,50			
Journeyman Project	DV	69,50			

**Low Budget**

Artikel, solange der Vorrat reicht!

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

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

**NEUERSCHINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!**

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

Ladenlokal • Gr. Liedener Str. 27 • 29525 Uelzen





**DIVERSES**

Play Time-Redakteur verschenkt Golf TDI 66 KW, Baujahr 04/94, alle Extras. Schickt DM 1.000,- in kleinen, unmarkierten Scheinen an Computec Verlag, Redaktion Play Time, Kennwort Golf, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg, der 100ste bekommt ihn.

Verschenke Lemmings 2, Goblins 3, Murders in Space u. Lösungsbuch L 2. Schickt DM 5,- an Ronny Fischer, Basedowerstr. 28, 17139 Malchin. Der 100ste kriegt's.

Verschenke an den 1.000sten der mir DM 3,- schickt: SNES + NES + Game Boy, ca. 24 Spiele (Street Fighter II Turbo, Probotector II usw.) Marcel Klan, Bahnhofstr. 19, 31275 Lehrte

Bis zu DM 100,- Nebenverdienst täglich! Legal von Zuhause. Info gegen frank. Rückum.: André Scheer, Lobuschstr. 4, 22765 Hamburg

Manga-Videos günstig abzugeben + Zubehör. Spiele für Neo Geo, FM towns und SNES Tel. 02872/8411 abends ab 18.30 Uhr

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4-6 h/Woche, Verdienst DM 1-2.000,-/Monat. Info gegen DM 5,- bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

Neo Geo RGB + 2 Sticks und 9 Spiele, z.B. Samurai, nur kompl. Preis VB, Daniel 17-19 Uhr. Tel. 02642 23687

Bis zu DM 100,- Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare Tätigkeit. Info gegen frankierten Umschlag bei Stefan Eggers, Ebner Eschenbach Weg 30, 21035 Hamburg

Verkaufe: Landstalker DM 100,-, Toe Jam & Earl DM Kid

Chameleon DM 20,-. Verkaufe auch viele GB-Spiele Tel. 0161/5318983

**GAMEBOY**

Verkaufe Game Boy + 9 Spiele + Lampe + Battery Pack in Originalpackungen (gebraucht) VP DM 300,- Tel. 030/4414585

Verschenke Muhammad Ali Boxing. Schickt DM 2,- an Carsten Eggert, Im Hofe 4, 58566 Kierspe. Das Spiel wird verlost.

Verk. GB-Spiele für je DM 40,- und Gerät für DM 60,-. Liste anfordern bei: Dirk Thömmes, Morbacher Str. 6, 54497 Morbach

Verkaufe GB DM 100,- (inkl. Tetris) und 8 Spiele VB DM 45,- alles zus. DM 410,- Tel. 0511/88218 ab 15 Uhr

Verkaufe Game Boy-Spiele (Battleship, Star Trek 25th Anniversary, Solar Strier, Spiderman 2) je DM 22,- Tel. 08407 8138

Verkaufe kompletten Game Boy mit 11 Spielen NP DM 780,- VP DM 515,-. Spiele auch einzeln. Tel. 06132/86371 Sven

Verk. Game Boy inkl. 8 Spiele für insges. DM 320,- Tel. 06406/73860

**KONTAKTE**

Jaguar (Atari). Ich hab ihn - wer noch? Guido Jenderny, Heckenweg 1, 32805 Horn. Tel. 95234/3373

Suche Mitglieder für meinen Amiga Club. Näheres bei Anfrage. Dirk Müller, Stettiner Str. 108, 68307 Mannheim

Mitglieder für Special Computer Club gesucht. Amiga und SNES für Informationen Postkarte an Stelhnach, Ohmbergstr. 2b, 37115 Duderstadt.

Wer will dem PC-Club beitreten? Monatliche Clubzeitschrift, kostenlose Kleinanzeigen und Tips & Tricks rund um den PC. Bei Interesse kurzer Brief und DM 2,- in Briefmarken an: André Allers, Wilhelm Eylmann Str. 8 a, 22946 Großensee

**MASTER SYSTEM**

Verkaufe Sega Master System mit 2 Joypads und 8 guten Spielen für DM 250,-. Tel. 0521/887910 ab 18 Uhr Nils

Verschenke Master System mit 7 Spielen, 4 Kontrollpads und Laserpistole. Schickt DM 3,- an Steffen Paul, Hoestr. 122, 56329 St. Goar

**MEGA DRIVE**

Verk. Sega Mega Drive mit 4 Spielen (Sonic 1 + 2, FIFA Soccer und Jungle Strie) für DM 350,- Tel. 0711/756692

Suchen dringend noch jede Menge (auch kompl. Sammlungen) SNES-, MD-, GB- und NES-Module. Bitte melden Tel. 0641/71250

Verk. Mega Drive mit 12 Sp. (Jungle Strike, Street Fighter II S.C. Edition, Rocket Knight Adv.) DM 870,- Jan. Tel. 0421/210578

Tausche MD, MCD, SNES usw. habe neue und ältere Spiele. Suche NHL '94 CD, Sewer Shark, Mortal Kombat usw. Tel. 0203/448199

Verkaufe Aladdin für DM 90,- und Sonic 1 für DM 50,- DM. Förster, Gr. Stavenstr. 4, 17207 Röbel

Kaufe/tausche/verkaufe MD- und SNES-Spiele, auch Sammlungen mit Konsole, Neuheiten bevorzugt. Tel. 04774/1789 Rainer

Verkaufe MD-Spiele. Sonic 2, Aladdin, California Games,

Empire of Steel, Tiny Toons. Preis nach Vereinbarung. Tel. 07041/43307

Verschenke Sonic 3. Schickt DM 5,- an Marcus Gerresheim, Donaust. 9, 46395 Bocholt. Der 40ste bekommt es.

Verschenke 3 MD-Sp. Desert S., James P.2, Shining i.t. Dark an den 199sten. Schickt DM 3,- an T. Siedenber, Tannenweg 11, 31275 Lehrte

Verkaufe Mega Drive mit 6 Spielen + 2 Pads für DM 600,-. Tel. 06472/7884

Verschenke Wonderboy 3, Tokki. Schickt DM 3,- an Stefan Schuster, Rennertshofener Str. 9 a, 86643 Rennertshofen. Der 100ste bekommt sie.

**PC**

Verschenke Sim City 2000 und Anstoß. Legt bitte DM 2,- in Briefmarken zwecks Rückporto bei. Der Gewinner wird ausgelost. Ignatz Farwick, Lohe 18, 49456 Bakum

Verkaufe Orig. Pinball Dreams für DM 40,-, Ishar 2 für DM 50,- und The Legend of Kyrandia (CD) für DM 80,- Jan Hämel Tel. 05248/7632 Mo.-Fr. ab 18 Uhr

Originale + N.N. Stricke Co. DM 60,-, Pinball Dreams DM 50,-, Scene. f. Flight 4 ab DM 30,-, DR.Dos 6.0 DM 40 uva. Tel. 02822/52415 ab 19 Uhr

Verkaufe 486DX2, 170 MB HD, 8 MB RAM, DOS 6.2, Windows 3.1, X Wing, Soundblaster, Joystick, Mouse, SVGA Karte und Monitor. Preis DM 3.500. Tel. 040/6016961

Verkaufe Strike Commander + Tact. Operations DM 75,- NP DM 150,- und Lösungsbücher für Advent. etc. je DM 10,- Tel. 03538/3680





Verkaufe 386 DX40, 170 MB FP, 2 MB RAM, mit 3 LWs: 3,5, 5,25, CD-ROM, Soundkarte, DOS 6.0, Windows 3.1, Anfrage Tel. 0341/4115246

Verk. 286/16 MHz mit SVGA-Monitor, 42 MB, 3,5 Lfwk., Mouse, Joystick, Spiele und Diskettenbox für nur DM 1.250,-. D. Schmiegel, Gutenberg Str. 40, 99947 Bad Langensalza

Verschenke Original-Strike Commander. Schickt DM 2,- an Stephan Heigermoser, Kugelstatt 17, 83329 Waging. Der 100ste gewinnt.

Verschenke Jurassic Park. Die 150ste Zuschrift erhält es. Schickt DM 2,- an S. Boden, Rochsstr. 25, 52525 Heinsberg

Verschenke King's Quest V an die 55ste Zuschrift. Schickt DM 2,- an Federico Cardenas, Niedersandhausen 3, 27711 OHZ

Verk. Ch. Kolumbus für DM 70,- Tel. 02904/6218 Marcel

Verschenke Der Planer und History Line. Schickt DM 2,- an: Ruben Wallfahrer, Kemnather Str. 2h, 92353 Postbauer-Heng. Der 100ste bekommt sie.

Verlose Star Trek 2. Schickt DM 4,- an Manfred Ritschel, Bahnhofstr. 23, 85469 Walpertskirchen

Verkaufe PC 386/40 Mhz, 210 MB Festplatte, 3,5" LW, div. Software, 4 Monate alt, NP DM 3.000,- für DM 2.000,-. Tel. 04521/4236 Tim

Pinball Fantasies DM 50,-, Maniac Mansion 2 DM 50,-, Magic Pockets DM 40,-, King's Quest V DM 30,-. Tel. 05461/61629

Verkaufe Orig. SimCity 2000 Preis DM 90,- VB. Tel. 02104/36690. H. Brüß

Wie komme ich im ersten Kapitel bei Hand of Fate in der Höhle an der Maus vorbei? Tel. 09874/354 Rolf

Verk. tausche PC Games u. CD ROM! Z.B. NHL, TFX, Aces o. Europe u. J. Park f. max. DM 40,-. Best. und Tauschlisten an: A. Gelhaar, Gartenstr. 30, 06901 Globig

Verk. Frontier DM 60,-, Flashback DM 45,-, Monkey 2 DM 40,-, Robocop 3 DM 20,-. Tel. 05724/4339 alles VB! Versand frei Empfänger

Verschenke Monkey 2, MAD TV und Humans jeder 100ste Einsender erhält 1. Schickt DM 2,- an Kern, Reiserweg 8, 59556 Lippstadt

486 DX 50, 256 Cache, 4 MB Ram, 1 MB SVGA-Karte, Mouse, Monitor, Tastatur, 255 MB Festplatte, 3,5" Laufwerk, Soundblaster, Gameport, Neupr. DM 4.100,-, VB DM 3.300,- Tel. 02262/4890

Tausche Original F-15 Strike Eagle III, Monkey Island 2, Thunderstrike, 688 Attack Sub gegen ATAC und Harrier Jump Jet oder senden Sie mir Angebote. Verkäufe Double Density 2.0 für DM 35,-, Falcon für DM 20,-, USS John Young für DM 20,-. Rico Meier, Nr. 80, 18299 Kronsamp.

Verkaufe PC 386/25 mit 40 MB HD, 5 MB RAM, Soundblaster 2.5 div. Programme für DM 1.900,- Tel. 0357/3428 Marcel

Verkaufe Schneider Euro AT 286, 44 MB Harddisk, 16 MHz, 3,5 Lfwk, SVGA-Card, Maus, Shareware VB DM 550,- Michael Tel. 036331/6614

Verschenke original TFX, schickt DM 3,- an Stephan Heigermoser, Kugelstatt 17, 83329 Waging der 50ste bekommt es!

Verk./Tausche Originale z. B. Aces o. Europe, Mortal Kom- bat, Car & Driver, Syndicate, Anstoß, Pushover, Pinball Dreams, Battle Isle 2 (CD), Strike Commander (CD), Malony's (CD), PD und Demo CD's, je DM 25,- bis DM 70,- Tel. 09954/1256

**SUPER NES**

Verschenke SNES an den 500sten, der mir DM 2,- schickt. Wolfgang Baumann, Dorfplatz 7, 73485 Zipplingen

Nintendo und acht gute Spiele zu verkaufen für DM 450,- Kim Wusthoff, Im Klingefeld 2116, 60435 Frankfurt

Schenke dem, der mir als 1.500ster DM 3,-/bar schickt mein SNES mit 8 Top-Spielen. S.Krmer, Döbelner Str. 38, 04746 Hartha

Verschenke Mortal Kombat, F Zero! Die 150ste Zuschrift erhält sie. Legt DM 3,- bei. S. Hartmann, Homburgstr. 13 A, 12309 Berlin

Suche Royal Rumble, biete Fatal Fury oder Connor's Tennis (alles PAL) Tel. 02604/5028 ab 15 Uhr Norman

Verschenke 3 SNES-Spiele an den 1.000sten, der mir DM 2,- schickt. Ch. Baumgarten, Droselsteig 5, 15827 Blankenfelde

Riesenverlosung: Schickt mir DM 5,- und jeder 10te gewinnt je 1 NES-Spiel, zu gewinnen gibt es Super Mario 3, Metal Gear, Mega Man 2, Zelda I + II usw. Thomas Schmickler, Stöckenstr. 11, 51371 Leverkusen

Verlose SNES + 1 JP + 4 Spiele (Mortal Kombat usw.) unter den ersten 800, die mir DM 2,- zuschicken. M. Förster, Gr. Stawn Str. 4, 17207 Röbel

Verk. SNES mit SMW, SF II Turbo und Trutles IV, 2 normal und 1 Turbo Pad. DM 350,-. Di. 20.15-21.45 Tel. 03322/207053 fragt nach Jörg

Kaufe/tausche/verkaufe MD- und SNES-Spiele, auch Sammlungen mit Konsole, Neuheiten bevorzugt. Tel. 04774/1789 Rainer

Suchen für unseren Spieleclub ständig SNES-NES-MD und GB-Module. Gerne auch komplette Sammlungen. Tel. 0641 71250

Verkaufe für SNES: NBA Jam, Aladdin, Young Merlin, Goof Troop, Wing Commander the Secret Missions und Mortal Kombat für je DM 70,- Tel. 0937/6418 Sören Orlowski, Mahlsdorf

Verschenke die Spiele WWF 2, SimCity an den 444sten, der mir DM 2,- schickt. F. Mintgen, Bahnstr. 9, 56743 Mendig

Verk. SNES-Spiele (SimCity, Mortal Kombat, R Type, Road R.) Preis nach Vereinbarung. Tel. 07722/67564 von 18-19 Uhr. Österreich

Tausche MD, SNES, MCD, GB, GG, Master usw. z.B. Thunderh., Sonic 3 + CD, Rage, Wing C. usw. Tel. 0203/442916 oder 448199

Verkaufe: Turtles, Probotector, Zelda je DM 50,-, Mortal Kombat DM 70,-, S. Mario All Stars DM 60,-, GB-Spiele für DM 10,-. Tel. 0161/5318983

Verschenke SNES + 9 Spiele und Zubehör an den 1.000sten, der mir DM 2,- schickt. Rene Ströhmann, Gartenstr. 14, 06484 Quedlinburg





# PLAY TIME CHARTS

## Die aktuellen Verkaufs- charts

### ACHTUNG! PLAY TIME-Leser bestimmen ihre eigene Hitliste

Die media control-Charts spiegeln lediglich die Rangliste der derzeit meistverkauften Spiele wieder. Diese Werte sagen allerdings nichts darüber aus, was auf Eurer Festplatte bzw. in Eurem Konsolen-Schacht am häufigsten gespielt wird. Deshalb seid Ihr aufgerufen, die besten Spiele für eine neue monatliche Rubrik, die Leser-Charts, selbst zu bestimmen. Es funktioniert ganz einfach: Tragt im untenstehenden Coupon Eure drei Favoriten ein, vergeßt nicht Euer System anzugeben (Amiga, PC, Super NES, Mega Drive usw.) und ab damit in den Briefkasten! Unter allen Einsendern verlosen wir ein brandaktuelles Spiel für Euer Spielsystem aus einem Test der neuesten PLAY TIME.

### COUPON

#### Play Time Leser-Charts

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Mein System: \_\_\_\_\_

Absender: \_\_\_\_\_

An den: Computec Verlag GmbH & Co. KG  
Redaktion PLAY TIME,  
Kennwort: Leser-Charts  
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg

### MEDIA CONTROL CHARTS

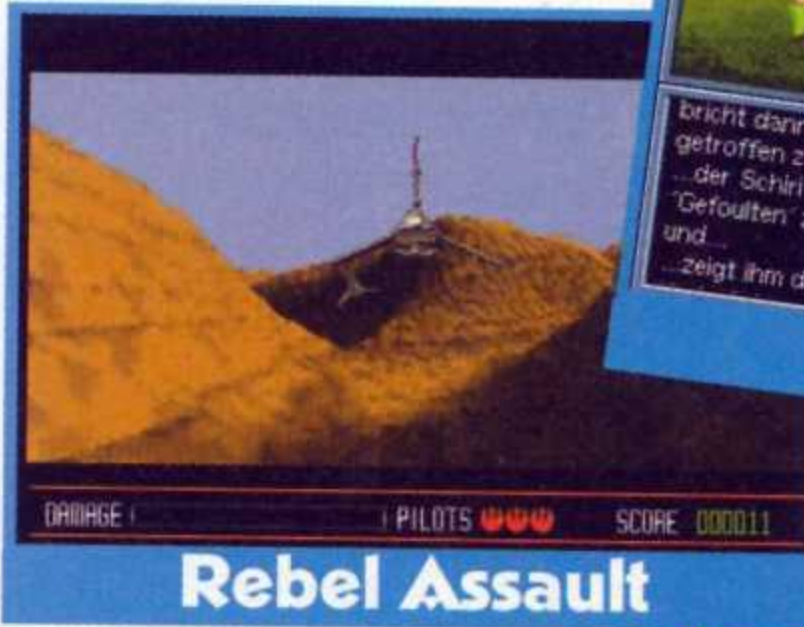
#### MS-DOS

TITEL	HERSTELLER	VORMONAT	IM ... MONAT
1. SimCity 2000	Maxis	1	3.
2. Anstoß	Ascon	2	4.
3. TFX	Ocean	5	5.
4. Sam & Max	LucasArts	1	6.
5. Aufschwung Ost	Sunflowers	7	4.
6. Flight Simulator 5.0	Microsoft	4	7.
7. Kolumbus	Software 2000	17	2.
8. Pinball Fantasies	21st Century	19	2.
9. Privateer	Origin	6	7.
10. X-Wing	LucasArts	8	14.
11. Maniac Mansion 2	LucasArts	13	8.
12. Aces over Europe	Dynamix	15	5.
13. Elite 2 - Frontier	Gametek	11	6.
14. Indy Car Racing	Papyrus	9	4.
15. Mortal Kombat	Virgin	18	2.
16. Syndicate	Electronic Arts	12	10.
17. Pirates! Gold	MicroProse	14	6.
18. Hand of Fate	Westwood	NEU	-.
19. Jurassic Park	Ocean	10	5.
20. Lands of Lore	Westwood	20	8.

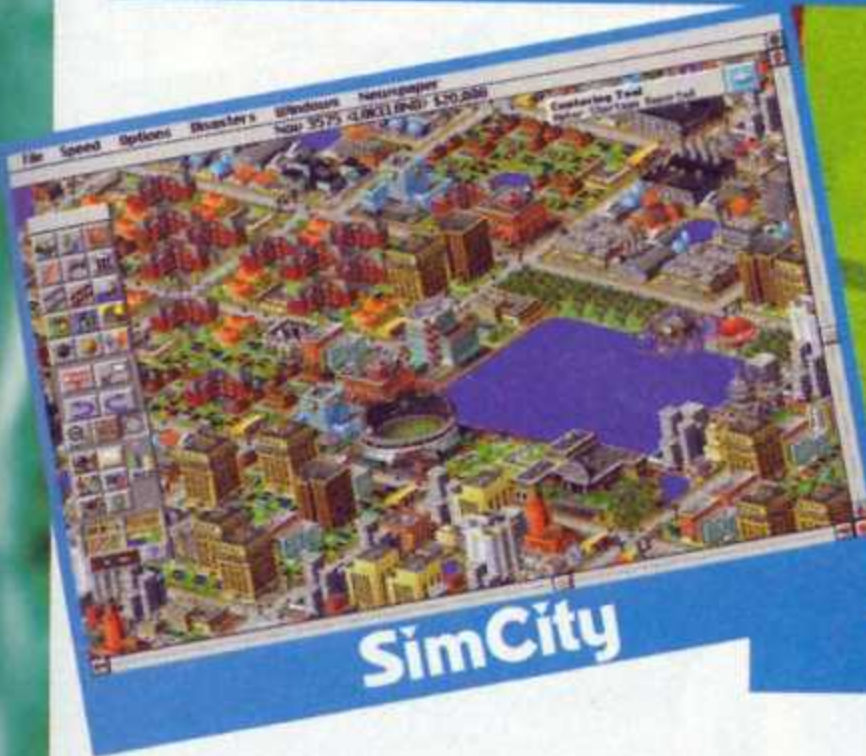




Anstoß



Rebel Assault



SimCity



Die Siedler

## PC CD-ROM

TITEL	HERSTELLER	VOR-MONAT	IM ... MONAT
1. Rebel Assault	LucasArts	1	5.
2. Battle Isle 2	Blue Byte	NEU	-.
3. Maniac Mansion 2	LucasArts	2	9.
4. Strike Commander	Origin	3	4.
5. Lawnmower Man	Sales Curve	4	2.
6. Comanche	NovaLogic	6	3.
7. Iron Helix	Spectrum Holobyte	5	3.
8. Der Patrizier	Ascon	7	12.
9. The 7th Guest	Virgin	9	9.
10. TFX	Ocean	NEU	-.

## AMIGA

TITEL	HERSTELLER	VORMONAT
1. Anstoß	Ascon	1
2. Die Siedler	Blue Byte	2
3. Aufschwung Ost	Sunflowers	5
4. Kolumbus	Software 2000	7
5. Mortal Kombat	Virgin	3
6. Winter Olympics	U.S. Gold	14
7. Jurassic Park	Ocean	6
8. Elite 2 Frontier	Gametek	4
9. Lothar Matthäus	Ocean	12
10. Simon the Sorcerer	Adventure Soft	16
11. Ambermoon	Thalion	9
12. Dune 2	Westwood	13
13. Goal	Virgin	15
14. Syndicate	Bullfrog	8
15. Turrigan 3	Rainbow Arts	10
16. Burntime	Max Design	17
17. Campaign 2	Empire	18
18. Cannon Fodder	Virgin	11
19. Gunship 2000	MicroProse	20
20. Soccer Kid	Krisalis	19

## LESERCHARTS

TITEL	HERSTELLER	PUNKTE	SYSTEM
1. Die Siedler	Blue Byte	197	Amiga
2. Anstoß	Ascon	147	divers
3. Mortal Kombat	Diverse	137	divers
4. Syndicate	Electronic Arts	136	divers
5. Doom	ID Software	119	PC
6. Privateer	Origin	114	PC
7. Day of the Tentacle	LucasArts	112	PC
8. X-Wing	LucasArts	109	PC
9. Sam & Max	LucasArts	90	PC
10. Rebel Assault	LucasArts	85	PC
11. Street Fighter II	Diverse	67	divers
11. TFX	Ocean	63	PC
13. Dune II	Virgin	50	divers
14. SimCity 2000	Maxis	49	PC
15. NHL Hockey	Electronic Arts	42	divers
16. Aladdin	Diverse	40	divers
17. Jurassic Park	Diverse	40	divers
18. Pirates! Gold	MicroProse	38	divers
19. Super Mario Kart	Nintendo	38	Super NES
20. Microcosm	Psygnosis	36	divers





Den Ferrari solltet ihr zwar noch nicht bestellen, aber mit den hier beschriebenen Taktiken...

Ihr Spieler Scheufler verdient bisher 400.000 DM im Jahr. Sein Vertrag läuft aus.

Der Spieler bietet an:

430.000 DM  
Vertragslaufzeit: weitere 3 Jahre

Wie entscheiden Sie sich?  
 Annehmen  
 Ablehnen

Der Spieler unterschreibt den neuen Vertrag.



ANGEBOT 1


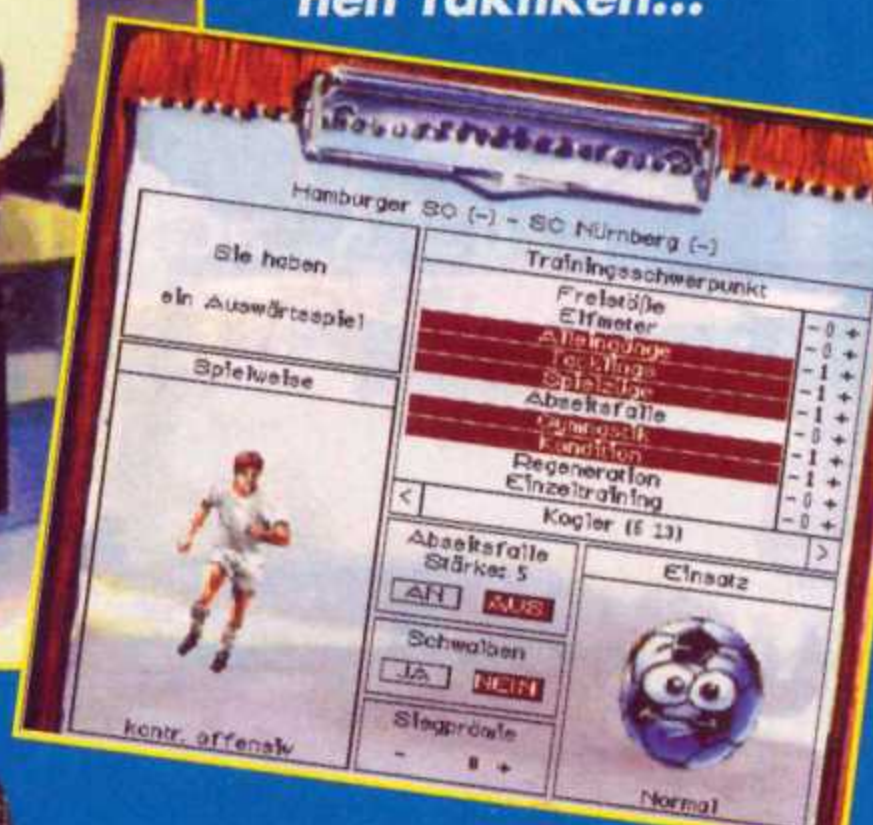
Sponsorenverhandlungen 1993/94 für Rollé:

Sponsor	D-KEY
Grundbetrag	450.000 DM
Meister	200.000 DM
UEFA-Pokalplatz	50.000 DM
DFB-Pokal	300.000 DM
Je Pokalrunde	10.000 DM
Europapokal	600.000 DM
erreichbar	1.650.000 DM

Verhandeln

Annehmen

Werbung? Hab' ich nicht nötig.

## Workshop (Teil 1)

# ANSTOSS

**Tooor!!! Es steht 0:3 in der 56. Minute. Und schon wieder! Ein gegnerischer Stürmer durchbricht Eure lausige Abwehr und läuft alleine auf den Torwart zu... Tooor!! 0:4 in der 61. Minute und kein Ende in Sicht: Stille Verzweiflung macht sich auf Euren Gesichtern breit...- nach unserem Anstoß-Workshop bald nicht mehr!**

**B**evor Ihr das Spiel beginnt, solltet Ihr den Schwierigkeitsgrad angemessen festlegen. Wer sich also nur sporadisch für Fußball interessiert, ist besser mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad beraten. Allerdings ist es auch für einen getreuen Fußballfan ratsam, nicht gleich auf einem hohen Level einzusteigen. Denn Anstoß erweist sich als eine komplexe Fußballmanager-Simulation, die alle Fähigkeiten eines echten Managers fordert. Sinn und Zweck des Spiels ist es, mit realistischen Entlassungen zu spielen. Ohne einen Vorstand im Nacken, der gelegentlich mit dem Rausschmiß droht, macht das Spiel ja nur halb so viel Spaß. Allerdings ist es gerade für Neueinsteiger gar keine üble Idee, ein Probespiel ohne den Vorstand zu wagen. Erspart Euch außerdem die Mühe, die Gehaltsverträge für das erste Jahr auszuhandeln und überlaßt das dem Vorstand. In der ersten Saison solltet Ihr aus finanziellen Gründen sowieso keine Spieler kaufen oder verkaufen. Schwache Spieler können sich durch Trainingslager enorm verbessern und eine notwendige Stütze im Mannschaftsverband werden. Außerdem ist es vollkommen unpassend, die Teamstärke mit einigen guten Spielern aufmöbeln zu wollen, da diese in einer noch schwachen Mannschaft vollkommen fehl am Platz sind.





...sollte ein Platz an der Tabellenspitze kein Problem mehr sein.



Schütze: Wotan  
Anlauf... Schuß  
Vorbeil  
Lambrosco spielt in die  
Spitze zu Stöve...  
...traumhafter Doppelpaß!

Hamburger SC	0:2
SC Nürnberg	
Eintracht Dor.	0:0
VfB Karlsruhe	
TSV Köln	0:0
FC Kaiserslau.	

bricht dann wie vom Blitz getroffen zusammen. ...der Schiri läßt den 'Gefoulten' zu sich kommen und...  
...zeigt ihm die Gelbe

Hamburger SC	0:0
SC Nürnberg	
Eintracht Dor.	0:0
VfB Karlsruhe	
TSV Köln	0:0
FC Kaiserslau.	

## WERBUNG

Ihr gelangt zur Sponsorenverhandlung. Im allgemeinen zeigen sich zwei, manchmal auch drei Sponsoren bereit, Euren Verein zu unterstützen. Das höhere Angebot hat sich bisher am meisten bezahlt gemacht. Wenn Ihr ein bißchen mit Eurem Sponsor pokern wollt, dann könnt Ihr versuchen, ihm durch Verhandeln noch mehr Geld abzuluchsen. Aber Vorsicht! - Verhandelt nicht mehr als zwei-, im höchsten Fall dreimal, sonst zeigt sich Euer Sponsor unwillig, Euren Verein überhaupt zu unterstützen. Entweder nehmt Ihr dann ein anderes Angebot an oder startet das Spiel von vorn. Ohne finanzielle Unterstützung wird die erste Saison sehr bitter für Euch.

## KOSTENKALKULATION

Als nächstes erscheint die Jahreskalkulation. Diese solltet Ihr gewissenhaft ausfüllen, sonst könnte Euch der Vorstand aufs Dach steigen und eine vorzeitige Entlassung durchsetzen. Die Zuschauereinnahmen bzw. die Eintrittspreise und den kalkulierten Zuschauerschnitt könnt Ihr im ersten Jahr ruhig so belassen, wie er vorgegeben wird. In der Regel ist der Zuschauerschnitt

zwar etwas höher, aber Ihr solltet Euch nicht übernehmen. Die Eintrittspreise können später - je nach Spiel - bei einem Pokalspiel heraufgesetzt oder bei einem Bundesligaspiel gegen einen der Abstiegskandidaten herabgesetzt werden. Für die Prämien, die die Spieler erhalten, solltet Ihr auf etwa 600.000 bis 800.000 kalkulieren. Gerade im ersten Jahr brauchen die Spieler kräftigen Ansporn, der die Mannschaft sogar auf einem der höheren Plätze in der Tabelle etablieren kann. Die teuersten Trainingslager sind am effektivsten, also solltet Ihr für sie 900.000 einkalkulieren. Je höher der Betrag für die medizinische Versorgung ist, desto schneller werden sich die Spieler von Verletzungen erholen. Daher sollte auch hier nicht gespart werden. Eine angemessene Summe wäre z.B. 400.000 bis 500.000. Jugendförderung ist zwar im ersten Jahr im Hinblick auf die finanzielle Lage nicht unbedingt ratsam, jedoch reißt sie mit etwa 150.000 bis 200.000 Märkern auch kein schwarzes Loch in das Vereinsportemonnaie. Außerdem besteht die Möglichkeit, auf diese Weise durch Zufall ein bis zwei Jugendspieler und/oder einen guten Amateurspieler zu bekommen. Bei den Pokaleinnahmen solltet Ihr Euch keine

Luftschlösser errichten. Geht Ihr über 400.000, sieht das weder der Vorstand gerne noch geht so eine realistische Kalkulation auf. Für den Anfang reichen 100.000 bis 200.000 völlig aus. Auf die sonstigen Kosten könnt Ihr keinerlei Einfluß nehmen. Sie sind vom Vorstand festgelegt und beinhalten Ausgaben wie Rasenerneuerung oder per Zufall ausgewählte Ereignisse, z.B. diverse Vereinsfeten oder ähnliche Dinge. Allerdings werden hier auch Einnahmen durch eventuelle Live-Übertragungen (nur bei Spitzenspielen!) oder Gelder von Autogrammstunden der Spieler verzeichnet. Da die Verträge für das erste Jahr ja schon ausgehandelt sind, ist für Euch bei dieser Voreinstellung nichts mehr zu tun. Sie taucht lediglich unter den Saisonfinanzen im Tresor wieder auf, in der Euch das Ergebnis Eurer Kalkulation mitgeteilt wird. Dies ist eine sehr nützliche Funktion, denn wenn Ihr merkt, daß alles schief läuft, könnt Ihr z.B. die Prämien erniedrigen oder billigere Trainingslager benutzen.

## TEAM

Als nächstes geht Ihr in das Menü Mannschaftsaufstellung und stellt die Spieler auf. Wichtig ist hierbei, daß Ihr nicht allein nach der Gesamtsumme der Spielerstärken geht, sondern auch auf die Einzelleistungen des Torwarts, der Abwehr, des Mittelfelds und der Stürmer achtet. Angenommen Ihr übertrefft den Gegner mit 7 oder 8 Punkten in der Gesamtleistung, so könnt Ihr aber trotzdem bitter gegen ihn

verlieren. Häufige Ursachen sind z.B. schwache Abwehrspieler und gute Stürmer oder andersherum. Überlegt Euch deshalb, ob Ihr Eure Spieler nicht gleich zu Beginn in ein Trainingslager steckt. Zumal steigert dies die Form ungemein und die Truppe geht mit einer enorm verbesserten Einstellung an die Spiele heran. Denkt immer daran, daß eine Mannschaft mit einer schlechten Moral nur schwer mental wieder aufzubauen ist und oft selbst gegen schwächere Gegner verlieren wird. Ferner solltet Ihr Trainingslager nur gezielt einsetzen, z.B. vor dem Europacup.

## TAKTIK

Habt Ihr diesen Punkt erledigt, wendet Ihr Euch der Taktik zu. Hier könnt Ihr diverse Einstellungen wie Trainingsschwerpunkte, Spielweise und Einsatz einstellen. Alle Schwerpunkte bis auf Gymnastik, Kondition und Spielzüge sollten öfter durchgewechselt werden, um ein vielfältiges Übungsprogramm zu bekommen. Effektiv sind vor allem Freistöße und Regeneration (vor und nach anstrengenden Spielen). Weiterhin sind Tacklings und Elfmeter eine optimale Ergänzung des Trainingsplans. Gestaltet die Spielweise und den Einsatz am besten nach dem Motto: Angriff ist die beste Verteidigung. Doch solltet Ihr die Mannschaft nicht immer wie einen Haufen wilder Vandalen auf dem Rasen wüten lassen, das macht sich weniger gut: weder bei den Fans noch beim Vorstand oder der Öffentlichkeit. Außerdem riskiert Ihr zu viele gelbe und rote Karten, die zwangsläufig zu einer Sperrung führen. Deshalb: Fair und hart bis gelegentlich brutal.

Für die Anstoßfans unter Euch, die immer noch nicht genug haben, gibt es in der nächsten Ausgabe den zweiten Teil!

Silke Menne





## Die große Leserbefragung Play Time 1/94

# IHR ANTWORTET PLAY TIME VERSCHENKT

Es ist wieder soweit! Unsere Archivregale bersten! Wir brauchen Platz! Luft! Über hundert Spiele für die verschiedenen Systeme warten auf ihre neuen Besitzer. Dieses Füllhorn würden wir gerne über Euch ausschütten. Sicher handelt es sich dabei nicht um die Knaller der letzten Monate. Dennoch finden sich darunter einige Software-Perlen des vergangenen Jahres. Das einzige, was für Euch zu tun bleibt, ist diese zwei Seiten auszufüllen und an uns zu senden. Schon seid Ihr im großen Lostopf. Unsere Glücksfee Rainer R. kann dann schon bald Euren Brief ziehen.

Computec Verlag  
Stichwort: Play Time  
Leserbefragung 1/94  
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<br>häufig<br>selten<br>nie | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Specials<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Reviews<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Previews<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Charts<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Into the Future<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Tips & Tricks<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Highlights<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Kleinanzeigen<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Leserbriefe<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> News |
|---------------------------------------|---|

**10. Welche Themen vermißt Du in Play Time?**

\_\_\_\_\_

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

- |  |   |
|--|---|
| sehr<br>ziemlich<br>weniger<br>gar nicht | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> abwechslungsreich<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> aktuell<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> kompetent<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> hilfreich<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> informativ<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> kritisch<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> preisgerecht<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> sachlich<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Tendenzen<br><div style="text-align: center;">aufzeigend</div> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> übersichtlich<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> verständlich<br><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> optisch<br><div style="text-align: center;">ansprechend</div> |
|--|---|

**12. Wieviele 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
  - Play Time TV
  - Preis
  - Qualität
  - Service
  - andere, nämlich \_\_\_\_\_

**19. Welche anderen Computer-Magazine liest Du regelmäßig?**

- Power Play
- ASM
- Amiga Games
- Amiga Joker
- PC Games
- PC Player
- CD Player
- PC Joker
- Play Time
- Video Games
- Mega Fun
- Maniac
- Sega Magazin
- Gamers
- Sega pro
- Total
- Amiga Kombi (Amiga Fun)
- Amigo!
- PC Kombi (PC Action)
- C64 Kombi (Magic Disk + Game On)
- Inside Multimedia
- 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
- TV Guide
- Cinema
- Wiener

- Tempo
- 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. Beabsichtigst Du in den nächsten sechs Monaten, einen Computer oder sonstige Hardware zu kaufen?**

- Nein
  - Ja
- wenn ja, was?**

- PC
- Amiga
- Monitor
- Nadeldrucker
- Laserdrucker
- CD ROM
- Turbokarte
- Festplatte
- Maus
- Joystick
- Mega Drive
- Game Gear
- SNES
- Game Boy
- Amiga CD 32
- 3DO
- Jaguar
- andere, nämlich \_\_\_\_\_

**25. Welche Computer, -hardware oder Videokonsolen besitzt Du und welche davon benutzt Du hauptsächlich?**

- Amiga 500
- Amiga 500+
- Amiga 600

- Amiga 1000
- Amiga 1200
- Amiga 2000
- Amiga 3000
- Amiga 4000
- PC 286er
- PC 386er
- PC 486er
- C 64
- Atari
- Mega Drive
- Master System
- Game Gear
- SNES
- NES
- Game Boy
- Amiga CD32
- 3DO
- Jaguar
- andere, nämlich \_\_\_\_\_

**26. Würdest Du Computerspiele als Dein wichtigstes Hobby bezeichnen?**

- Ja
- Nein

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

- regelmäßig  
häufig  
selten  
nie
- Jump & Run
  - Shoot 'em Up
  - Grafik-Adventures
  - Rollenspiele
  - Manager-Spiele
  - Flugsimulationen
  - Autorennspiele
  - Knobelspiele
  - Strategiespiele
  - Sportspiele
  - 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 \_\_\_\_\_

**PLAY TIME**





# FUSSBALL-FIEBER!

Verkaufsrenner sind Fußballspiele schon seit langem, und wenn ein Medienspektakel wie die Fußballweltmeisterschaft vor der Tür steht, ist es kaum verwunderlich, daß die Softwarehäu-

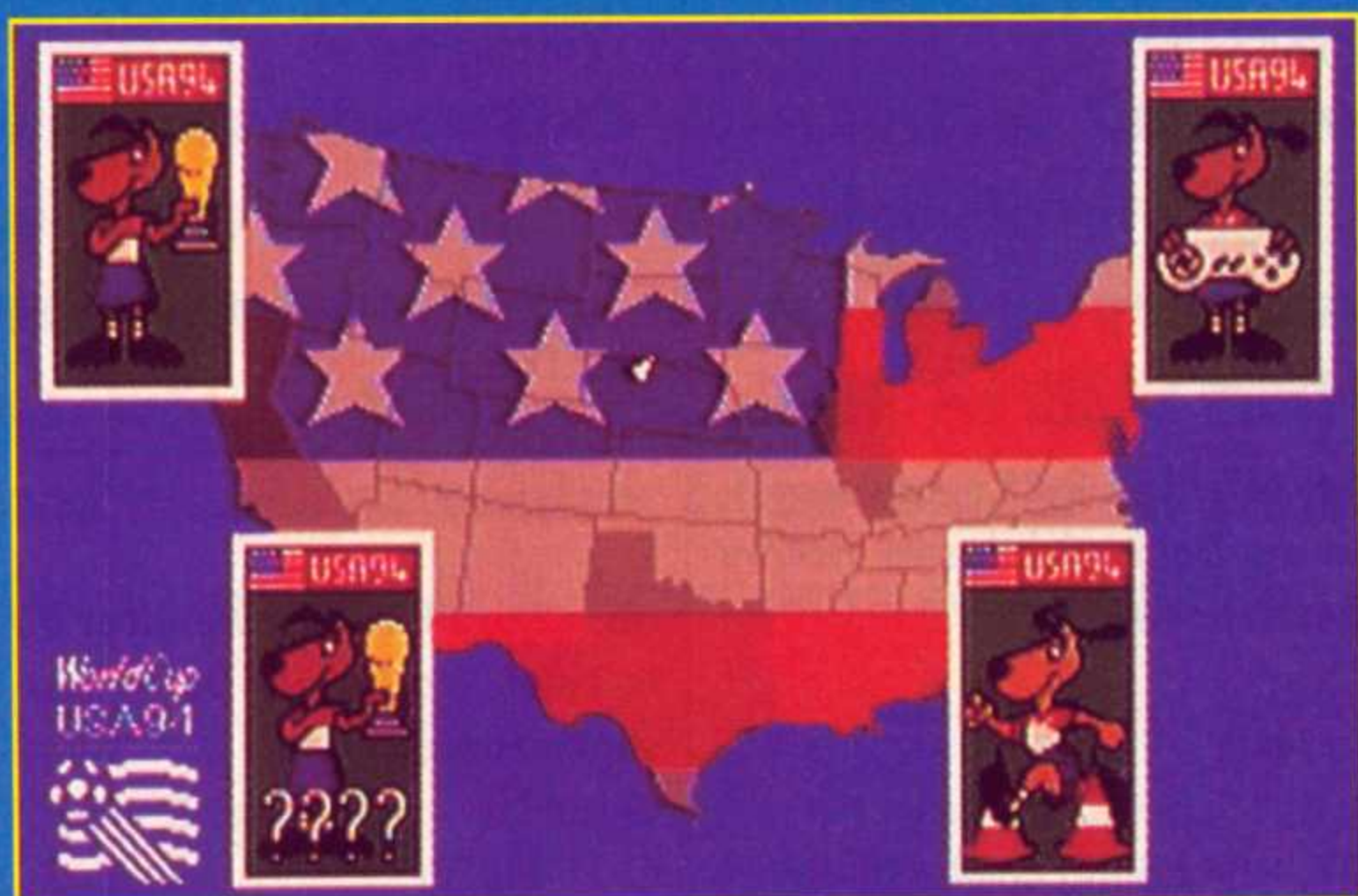
ser nicht tatenlos zusehen wollen. Wir sagen Euch, ob die vielen angekündigten Fußballspiele tatsächlich neues bieten.

Von Hans Ippisch

## BUNDESLIGA MANAGER 3

Wer mehr auf das bedächtig kaiserliche Lenken am Spielfeldrand steht und durchgeschwitzte Trikots nur im Fernsehen ertragen kann, dem dürfte die Fortsetzung der Bundesliga Manager-Saga zusagen. Software 2000 präsentiert unter dem Titel Bundesliga Manager Hattrick das umfangreichste und komplexeste Fußball-Manager-Spiel, das man bislang gesehen hat. Für Ascons Anstoß könnte dies den Abpfiff bedeuten. Egal welchen Wunsch man auch äußert, Bundesliga Manager Hattrick wird ihn erfüllen. Selbstverständlich sind die beiden ersten Bundesligen samt aller Mannschaften und Spiele enthalten, dazu gibt es auch noch die Regionalligen, die ab der nächsten Saison eingeführt werden. Software 2000 darf übrigens als einzige Softwarefirma die realen Namen verwenden, da sie beim DFB die dafür erforderliche Lizenz erworben haben. Auf grafischer Seite hat man nun auch eine ganze Menge zugelegt, um den offensichtlichen Vorsprung von

anwählen. Entweder der Ball klebt einem wie bei Sensible Soccer ständig am Fuß oder man muß ihn ähnlich wie bei Kick Off gefühlvoll vor sich her spielen. Grafisch werden ganz bestimmt keine neuen Maßstäbe aufgestellt, allerdings lockern die witzigen Einblendungen mit dem WM-Maskottchen das Spiel etwas auf. Neu ist, daß man nun bei Abstoß, Freistoß oder Einwurf bestimmen kann, ob der Ball in einen bestimmten Raum oder zu einem gewissen Spieler geschossen werden soll. Dieses Feature hat sich beim ersten Probespielen als durchaus brauchbar erwiesen. Auch sonst gibt es nichts zu bemängeln. Das Spiel wurde durch und durch sauber inszeniert. Es fehlt ihm zwar der Pfiff Genialität, den FIFA Soccer beispielsweise bietet, doch dies dürfte einem Verkaufserfolg kaum im Wege stehen.



## WORLD CUP USA '94

Den Anstoß gewähren wir natürlich dem offiziellen Spiel zur Fußballweltmeisterschaft, das wie erwartet von U.S.Gold kommt. Die Lizenzexperten präsentieren somit zum dritten Mal hintereinander das offizielle Spiel, das ungeachtet der programmtechnischen Qualitäten immer zu einem Megaseller geworden ist. Der jüngste sport-

liche Erfolg mit Winter Olympics liegt übrigens auch nicht allzu weit zurück. Erstmals wurde World Cup USA '94 auf der ECTS in London präsentiert, und überraschenderweise gelang es den Jungs aus Birmingham tatsächlich, einige neue Features in das Spiel zu integrieren. Wie gehabt darf man alleine oder zu zweit einzelne Partien oder sogar ein gesamtes Turnier bestreiten. Orientiert hat man sich hierbei an Sensible Soccer und Kick Off, und witzigerweise lassen sich die beiden Steuerungsvarianten dieser beiden Spiele sogar



● Komplexer als in Bundesliga Manager Hattrick geht es wohl kaum. Software 2000 präsentiert eine Fülle von neuen Ideen.



● U.S.Gold präsentiert die offizielle Umsetzung zur Fußballweltmeisterschaft 1994. Nette Features können überzeugen.







● **Graftgold**, das Team hinter *Fire & Ice* und *Uridium 2*, entwickelte für *Empire* ein ausgesprochen gut aussehendes Soccer-Game (links).



Anstoß zu minimieren. Um das Ganze realistischer zu machen, gibt es nun auch keine vorgefertigten Spielsequenzen mehr, vielmehr wird hier alles je nach Mannschaftseinstellungen, die übrigens bis ins kleinste Detail vorgenommen werden können und diesmal auch komplett Einfluß auf das Ergebnis haben, genau berechnet und auf dem Screen präsentiert. Konferenzschaltungen und diverse europäische Ligen und Pokal-Modi runden Bundesliga Manager Hattrick ab.

## EMPIRE SOCCER

Konnte das englische Softwarehaus Empire bislang nur mit Strategiespielen wie Campaign für Aufsehen sorgen, so treten sie nun in luftiger Sport-

bekleidung mit kompetenter Programmiererunterstützung den Weg auf das grüne Spielfeld an. Graftgold, bekannt durch *Uridium* oder *Fire & Ice*, produzierte für sie ein gelungenes Soccer-Game. Augenfälligster Unterschied sind hier die großen Sprites und gelungenen Comic-Einblendungen. Zwar sieht man auch hier das ganze Geschehen aus der Vogelperspektive, jedoch ist der Spielfeldausschnitt wesentlich kleiner, was zum einen die Übersicht schmälert, zum anderen jedoch die Pixel-Fußballer mächtig eindrucksvoll erscheinen läßt.



## SIERRA SOCCER

● **Adventure-Experte** Sierra kehrt mit einem Fußballspiel auf die Amiga-Bühne zurück.

Selbst Adventure-Veteran Sierra kann angesichts des sportlichen Großereignisses im eigenen Lande dem Fußball-Fieber nicht widerstehen. Ihre Variante weiß durch die gelungene 3D-Grafik zu gefallen, was teilweise das Spiel wesentlich realistischer aussehen läßt. Daß sie in spielerischer Hinsicht nichts Neues auf die Beine stellen konnten, ist zwar nicht ungewöhnlich, dürfte ihnen jedoch im Kampf um die Tabellenspitze ein paar Probleme einbringen.



## WAS? FÜR WEN? WANN?

Titel	System	Hersteller	Release
World Cup USA '94	AM, PC, MD, SN, GG, MS	U. S. Gold	Juni
Empire Soccer	AM, PC	Empire	Juni
Bundesliga Manager Hattrick	AM, PC	Software 2000	Juli
Sierra Soccer	AM, PC, AM 1200	Sierra	Juli
Sensible World of Soccer	AM, 32	Renegade	November
FIFA Soccer	PC, AM	Electronic Arts	Juli, November
Hattrick	PC, AM	Ikarion	August
T.B.A.	PC, AM	Kompart	Juli
Kick Off 3	Am, PC, MD, SN	Anco	Juli
Anstoß World Cup Edition	Am, PC	Ascon	Juli
Manchester United Soccer 3	Am	Krisalis	April
Champions World Class Soccer	MD, SN	Acclaim	April





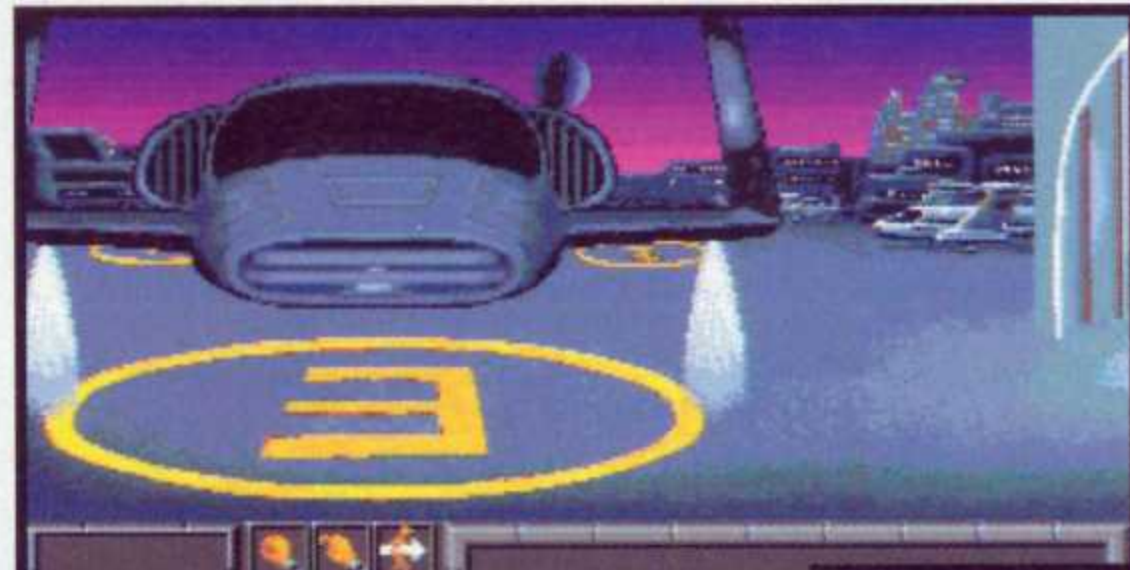
Adventure

# INNOCENT UNTIL CAUGHT

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

**Tja, das hat man davon! Schulden machen, ohne sich zu überlegen, wie man sie abzahlen kann. Natürlich gibt es eine Menge Leute, die sich dann ein wenig auf den Schlips getreten fühlen!**

Eine Spielidee, die bei jedem, der schon mal Schulden gehabt hat, blankes Entsetzen hervorrufen könnte. Vor allem, wenn die Gläubiger im Steueramt sitzen. Dann hat der Spaß schnell ein Ende. Psygnosis schuf mit diesem Adventure ein Spiel im Indiana Jones-Stil. Grafik und auch Sound machen auf den ersten Blick einen



● Der erste Weg führt meistens gleich in die Bar. So ein Weltraumflug macht durstig...

geschmackvollen Eindruck. Aber bis man diese erst einmal zu Gesicht bekommen hat, mußte man zunächst mal mit der unwahrscheinlich hakeligen

und ungenauen Maussteuerung Bekanntschaft machen. Beim Herumhantieren an einer zur Codeeingabe konzipierten Zehntertastatur mit dem



Mauspfeil verliert man schon mal die Nerven und fragt sich: „Führt meine Maus ein Eigenleben?“. Tatsächlich aber macht der Mauspfeil im Grunde genommen genau das, was die Hand des Spielers mit der Maus auch macht, nur sehr viel langsamer. Während des Spieles macht sich dieses Manko natürlich regelmäßig äußerst negativ bemerkbar. Schön gelungen dagegen sind die Handlungs- und Bewegungsscons. Diese sind allesamt prächtig animiert und stehen den Animationen der Spielfiguren in nichts nach. Die Animationen wirken nur bei den perspektivischen Spielereien (die Spielfigur verkleinert sich, wenn sie sich entfernt) etwas

unnatürlich, da die Figur zwar ihre Höhe verändert, aber nur unwesentlich ihre Breite. Zu erwähnen sind auch noch die filmreifen Verrenkungen meinerseits beim Hantieren mit den zehn (!!!) Spieldisketten. Für eine Festplatteninstallation wurde allerdings gesorgt.

**Roland Gerhardt**



## VIEWPOINT



Eine interessante Spielidee und auch die Aufmachung lassen dieses Spiel zunächst als den Sommerhit erscheinen. Hat man aber erst einmal die Maussteuerung erlebt und die ewig langen Ladezeiten überbrückt, so läßt der Spielspaß doch sehr beträchtlich nach. Als Adventure an sich ist Innocent until caught allerdings der Konkurrenz durchaus gewachsen.

**Roland Gerhardt**







## Flugsimulation

# GUNSHIP 2000

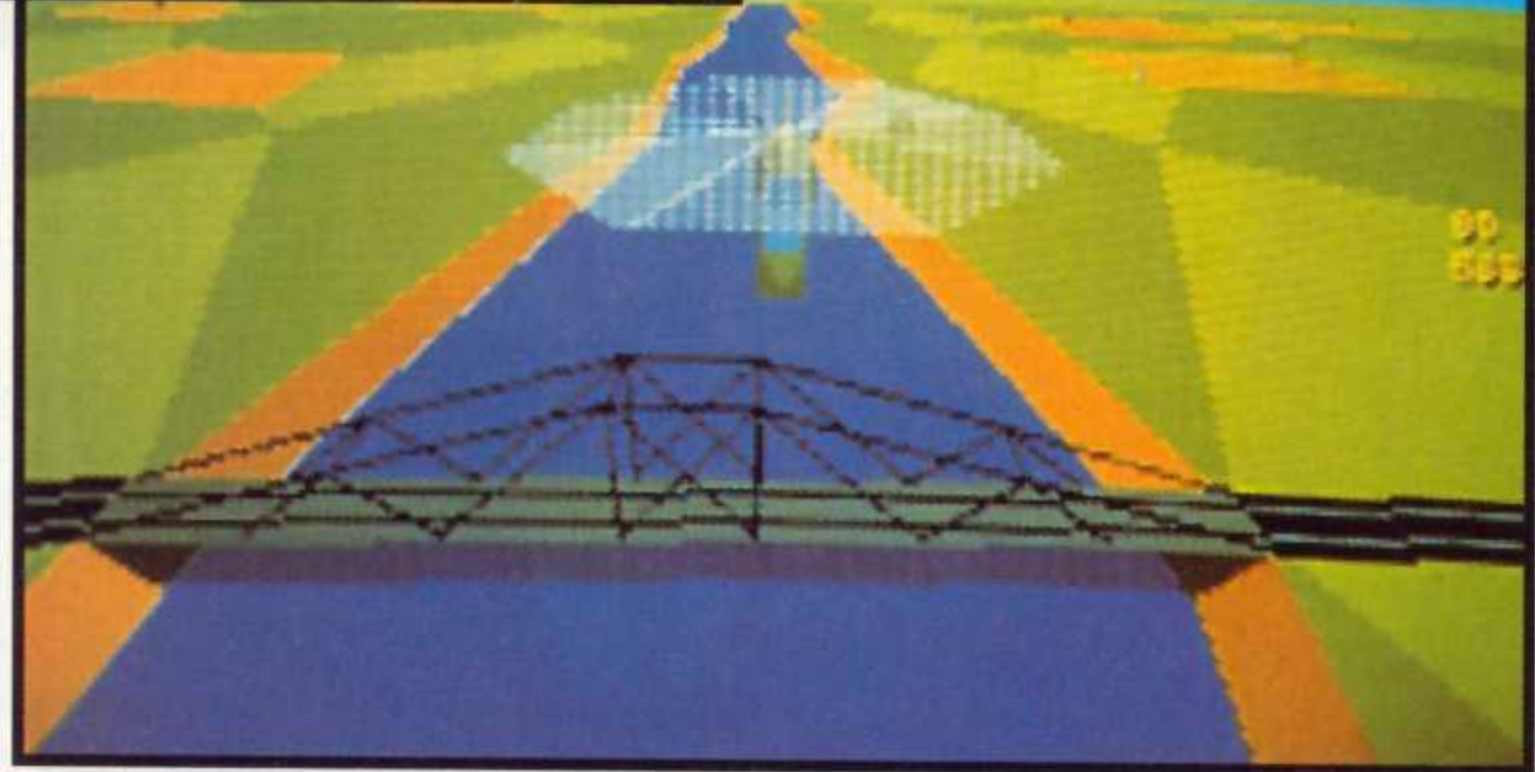
■ Hersteller: MicroProse . Preis ca.: DM 100.- ■

**Leicht in die Tage gekommen, präsentiert sich nun Gunship 2000 in der AGA-Version. Das MicroProse-Flaggschiff soll nun auch auf dem A1200 und dem CD 32 kräftig absahnen. Ist dies nur ein Remake oder eine neue Version?**

**A**uf dem Amiga kann man den AGA-Hubi fast schon als „neue Version“ bezeichnen. Die Grafiken stehen der VGA-Version des PCs in nichts mehr nach, auch die Animationen sind deutlich schneller geworden als die des A500-Spieles. Vom Spielprinzip selber hat sich natürlich nichts getan. Weder neue Missionen noch irgendwelche speziellen Features kann die „Neuheit“ anbieten. Immer noch befindet man sich als Kampfhubschrauberpilot auf der zweifelhaften Jagd nach Orden und Auszeichnungen. Die grafische Darstellung der Flugsequenzen wurde noch etwas verbessert und läuft auch ein wenig

schneller als auf dem 500er. Deshalb bleibt Gunship 2000 eine der realistischsten Flugsimulationen auf dem Amiga. Und dank des technischen Feinschliffs wird das Spiel noch um ein ganzes Stückchen spielswerter. Für eine neue Idee wären wir MicroProse trotzdem ziemlich dankbar.

**Roland Gerhardt**



● Auch die eindrucksvollen Canyons lassen sich in der AGA-Version schon ein bisschen flotter durchfliegen.

## Mehr Service + mehr Beratung = mehr Spaß!



### SOFTWARE HITS PC

#### 3,5" TOP 20:

Alone in the Dark 2	DV	99,90
Battle Isle 2	DV	94,90
Beneath a Steel Sky	DV	84,90
Das Schwarze Auge 2	DV	94,90
Die Siedler	DV	94,90
Forgotten Caste	DA	94,90
Hattrick	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DV	94,90
Lothar Matthäus Fußball	DV	79,90
Mad News	DV	94,90
Mortal Kombat	DV	99,90
Pacifik Strike	DA	94,90
Pizza Connection	DV	94,90
Sim City 2000 DV	DV	99,90
SSN-21	DV	99,90
Starlord	DV	109,90
T.F.X.	DV	99,90
Ultima 8	DA	99,90
Ultima 8 - Speech Pack	DA	43,90
Victory at Sea	EV	94,90
Wings of Glory	DA	94,90

#### CD-ROM TOP 15:

Battle Isle 2	DV	99,90
Beneath a Steel Sky	DV	94,90
Comanche		
inkl. Mission Disk	DV	109,90
Day of the Tentacle	DV	99,90
Der Rasenmähermann	DV	99,90
Inca 2	DV	109,90
Journeyman Projekt	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DA	94,90
Microcosm	DA	99,90
Rebel Assault	DA	99,90
Strike Commander	DV	109,90
Syndicate Plus		
(inkl. Mission Disk)	DV	99,90
Tie Fighter	DA	99,90
Turrican 2	DA	69,90
Ultima 8		
inkl. Speech Pack!	DV	129,90

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

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

Einkauf von neuen Produkten zum Testen, verbilligter Einkauf für Mitglieder, Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden, Hotline für Mitglieder, Weiterbildungsangebote, Infoveranstaltungen  
Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

#### EROTIK SOFTWARE:

ARI Bangkok 2-5	je	CD	49,90
Beatle Uhse			
„Heisse Supergirls“		CD	49,90
Carol Lynn			
Erotic Clips 1&2	je	CD	59,90
Moving Fantasies		CD	59,90
My Private Collection 1&2	je	CD	89,90
Nightwatch Interactive		CD	129,90
Physical Therapy Vol. 3		CD	59,90
Pom Mania		CD	74,90
Total Fantasies		CD	59,90
Visual Fantasies		CD	59,90
VTO Backdoor Club	3.5	CD	44,90
VTO Dream Girls	3.5	CD	44,90
VTO Electric Dreams	3.5	CD	44,90
VTO Foxy Clips		CD	39,90
VTO Teresa Art of Eden		CD	79,90
VTO Teresa in Paradise		CD	79,90
VTO Teresa Personally	3.5	CD	69,90
VTO Tropical Heat	3.5	CD	44,90

Abgabe nur an Volljährige

#### HARDWARE HITS PC

PC-Symphonie (AdLib komp.)	DM	49,00
MediaConcept 2.0 (SB 2.0komp.)	DM	99,00
Soundblaster PRO Deluxe	DM	239,00
Soundblaster 16 Basic	DM	299,00
Soundblaster 16 Multi CD	DM	379,00
Soundblaster 16ASP MultiCD	DM	449,00
Orchid GameWave 32	DM	349,00
Orchid SoundWave 32	DM	549,00
Mitsumi FX001 D m. Contr.	DM	369,00
Matsushita 562B m. Contr.	DM	389,00
Sony CDU 33A m. Contr.	DM	389,00
Fax Modem 14.400 intern, FTZ	DM	319,00
Videoblaster SE		
inkl. Aldus Photostyler	DM	599,00
HD-Disketten 3,5"	DM	9,90
Gravis PC Game Pad	DM	49,00
Gravis Pro Analog	DM	89,00
Thrustmaster Flight Stick	DM	169,00
Thrustmaster Weapon Con.	DM	259,00
Competition PC-Stick	DM	69,00
Super Mouse II,	DM	27,90
SOFT & SOUND Mousepad	DM	6,00

**Werden Sie jetzt SOFT & SOUND Partner.**

**Ab sofort zu unglaublich günstigen Konditionen.**

**Rufen Sie uns an: On-Line Service Agentur**

**Tel: 0211-61 30 84, Fax 0211-64 111 23**

**Bestellen Sie beim SOFT & SOUND Fachgeschäft in Ihrer Nähe!**

52 062 Aachen	Schildstr. 4	0241 /30131	67 063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	0621/632722
59 755 Arnsberg-Neheim	Lange Wende 30	02932/1094	23 564 Lübeck	Wakenitz Str.7	0451/794345
51 465 Bergisch-Gladbach	Hauptstraße 71	02202/44624	39 112 Magdeburg	Braunschweiger Str.104	auf Anfrage
10 551 Berlin	Oldenburger Str. 44	030/3962821	68 159 Mannheim	Jungbusch Str. 3	0621/101203
33 615 Bielefeld	Schloßhofstr. 1	0521/138033	48 147 Münster	Ferdinand Str. 8	0251/278515
53 123 Bonn	Schieffelingweg 24	0228/625076	66 538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	06821/26797
38 118 Braunschweig	Holwedestr. 10	0531/508231	41 460 Neuss	Hamtorstr. 20	02131/278967
40 477 Düsseldorf	Gneisenaustr. 1	0211/4910187	49 074 Osnabrück	Heinrich-Heine-Str. 7	0541/21230
47 051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	0203/21084	31 224 Peine	Echternstr. 14	05171/72923
91 054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	09131/26658	08523 Plauen	Stresemann Str. 25	03741/24527
79 106 Freiburg	Lehener Str. 24	0761/287112	48 431 Rheine	Auf dem Thie 8	05971/2219
58 095 Hagen	Bergischer Ring 5	02331/26774	27 721 Ritterhude	Riesstr. 47	04292/9876
20 144 Hamburg	Beim Schlump 21	040/458115	66578 Schiffweiler	Kreisstr. 18	06821/632163
22 083 Hamburg	Beethovenstr. 57	040/224633	67 346 Speyer	Wormser Landstr.24	06232/49107
24 116 Kiel	Sternstr.18	0431/970046	38 300 Wolfenbüttel	Heimstättenweg 23	05331/61820
56 068 Koblenz	Markenbildch. Weg 24	0261/31848	67 547 Worms	Luisenstr. 10	06241/88444
50 670 Köln	Von-Werth-Str. 20-22	0221/121806			





Adventure

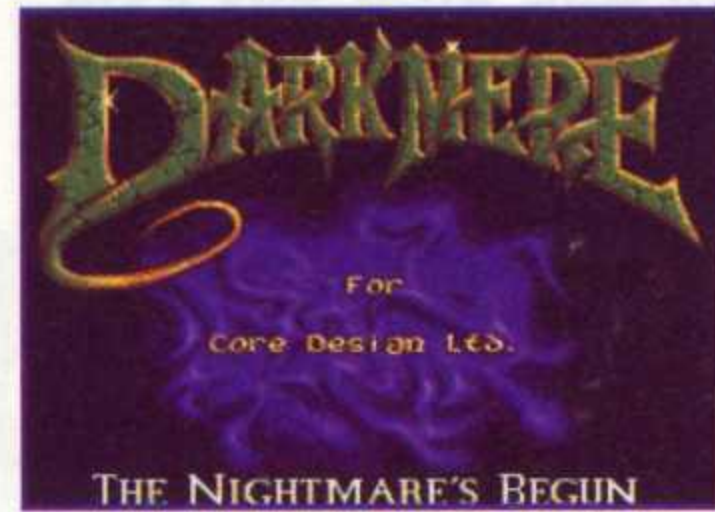
# DARKMERE

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

**Darkmere wurde von Core mit dem Prädikat „True-Role-Playing-Game“ angekündigt. Was ist dran an dieser wundersam anmutenden Bezeichnung? Etwa ein völlig neues Spielkonzept oder das Überrollenspiel?**

Um es vorwegzunehmen: Nix ist dran! Weder die Spielidee ist neu noch hat man ein Rollenspiel in der Hand. Herausgekommen ist lediglich ein Action-Adventure mit rollenspielähnlichem Flair. Genau wie die fehlende Charaktergenerierung scheint auch die Übersetzung des Bildschirmtextes ziemlich halbherzig realisiert worden zu sein. Diese nicht unwesentlichen Punkte kann Darkmere allerdings durch ansprechende Grafiken, atmosphärische Sound- und Musikuntermalung sowie eine ausgeklügelte Steuerung wieder wettmachen. Das Spiel kann komplett mit dem Joystick gespielt werden. Um ins Hauptmenü mit sämtlichen ausführbaren Handlungen oder dem Inventar zu gelangen, hat man lediglich den Feu-

erknopf gedrückt zu halten. Dies erspart lästige Tastaturkommandos und ermöglicht einen flüssigen Spielablauf. Nicht ganz so flüssig sind die Ladezeiten eines gestreßten A500. Nach spätestens drei Bildschirmen bittet der Rechner das entnervte Speichermedium Diskette erneut um eine Audienz zwecks Gedankenaustausches. Ein A1200 ist da schon wesentlich genügsamer und bietet



● Ein Flammenmeer ist alles, was von dem bösen Ork übrigbleibt.

während spannungsgeladener Streifzüge durch die engen Gassen wenig Zeit zum Verschnaufen. Die könnte man allerdings gut brauchen, wenn man von Orks oder anderem Getier attackiert wird. Da erweist sich eine lockere Unter-

haltung mit einem der äußerst sympathisch anmutenden Wächter als wesentlich weniger nervenaufreibend. Außerdem lassen sich auf diese Weise wichtige Informationen erschaffen, die zur Lösung des Spieles führen können. Ebenfalls wichtig sind die zahlreich herumliegenden Schlüssel und Naturalien. Erstere sind beim Öffnen verschlossener Türen oder Truhen hilfreich, letztere zum Wiederherstellen der Lebensenergie.

**Roland Gerhardt**



● Manchmal bekommt man es schon mit der Angst zu tun, wenn man sich so ganz allein in die engen Gassen begibt.



**VIEWPOINT**



Aus der Traum vom „True-Role-Playing“! Echte Rollenspieler werden wohl nicht sehr viel von Darkmere haben. Atmosphärische Grafik und Sound machen dieses Spiel jedoch zu einem äußerst interessanten Adventure. Eine vorbildliche Steuerung läßt auch über die ruckeligen Animationen hinwegsehen.

**Roland Gerhardt**





Rollenspiel

# LEGACY OF SORASIL-HERO QUEST II

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

**Für all diejenigen, die schon vor Jahren begeisterte Hero Quest-Spieler waren, kommt nun eine neue Herausforderung: der zweite Teil. Neuer Look - neuer Schwung?**

**W**er nun einen grafischen Alptraum mit ruckelnden Dungeons und grobpixeligen Orks vermutet, liegt da ganz falsch. Die optische Darstellung erinnert stark an die jüngsten Ultima-Folgen auf dem PC. Das Scrolling fiel dabei zwar ganz weg, aber die Grafik verfehlt ihre Wirkung deshalb trotzdem nicht. Die Story dreht sich, wie könnte es auch anders sein, mal wieder um ein Land, dessen Herrscher vier heldenhafte Krieger auserkoren hat, um das Reich vor aufkommendem Ärger zu bewahren. Man hat sich dabei mit den unglaublichsten Monstern und Dämonen herumzürgeren, um am Ende die begehr-

ten Amulette und Talismane zu erhaschen. Die zur Verfügung stehenden Charaktere reichen vom kräftigen, aber etwas umnachteten Barbaren über den alles sehenden Waldläufer bis hin zur exotischen Zauberin. Die Steuerung erweist sich auch nach längerem Spielen als durchdacht und ausgereift. Das Spiel läßt sich sogar mit bis zu vier Spielern bestreiten. Jeder Mitspieler übernimmt hierbei einen Charakter. Falls man sich doch mal alleine ans Werk machen möchte, kann man die vier Spielfiguren einzeln und unab-



● **Stimmungsvolle Grafik, ganz im Stile von Ultima, umrahmen die leider nicht so besondere Story. Dafür entschädigen allerdings die Animationen.**



hängig selber steuern. Nicht ganz so gelungen ist die Sounduntermalung des Spieles. Die äußerst „stimmungsvolle“ Musik ist zwar typisch für Rollenspiele, was aber nicht unbedingt bedeuten soll, daß sie gut ist. Zum Glück kann man ja ein wenig leiser drehen.

**Roland Gerhardt**

GRAFIK 084  
SOUND 057  
FUN  
070

## DIE CHARAKTERE



## VIEWPOINT



Außer der gelungenen grafischen Darstellung unterscheidet sich Legacy of Sorasil eigentlich kaum von der Rollenspielflut. Da die Story ebenfalls etwas einfallslos geraten ist, begeistert dieses Spiel höchstens ein paar Tage. Steuerung und Technik sind allerdings durchaus gelungen.

**Roland Gerhardt**



# INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim.....	37
Bachler.....	13
Bischoff & Partner.....	53
Brinkmann.....	29
Bundeswehr.....	57
Commodore.....	125, 135
Comptec....	17, 51, 55, 131, 133, 149
Ehba Soft.....	17
Elite.....	23, 25
EMP.....	21
Fun Haus.....	153
Groß.....	153
Happy Soft.....	53
Intersoft.....	105
Joysoft.....	43
Konami.....	2
Linell.....	145
Marlboro.....	156
Media Point.....	101
Mirox.....	53
Multimedia.....	49
NEO Design.....	155
Okay Soft.....	103
Paradise.....	17
Pfister.....	33
Rushware.....	101
Sasse.....	49
Sega.....	8, 9, 11
Soft & Sound.....	117
Software 2000.....	5
Software Discount Mann.....	103
Spieltraum.....	153
Strucken.....	49
Wial.....	121

## PC/IBM

ACES OVER EUROPE VGA DT. VERSION 3,5"	75.90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWK 1942/ THEIR FINEST HOUR inkl. MISSION/ SECRET WEAPONS OF LW inkl. SCENERY DISKS	85.90
<b>AL QADIM KOMPL. DEUTSCH 3,5" *</b>	<b>89.90</b>
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95.90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75.90
ARCHER MC LEANS POOL BILLIARD DT. ANL. VGA	59.90
ARCHON ULTRA 3,5"	64.90
ARMORED FIST 3,5" *	95.90
AUF SCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79.90
<b>AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE PLUS, JIMMY WH. SNOOKER, SENSIBLE SOCCER, ZOO</b>	<b>79.90</b>
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85.90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79.90
BATRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DT. VGA	75.90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69.90
BIG SEA KOMPL. DT. 3,5"	75.90
BLOODNET VGA 3,5"	99.90
BLOODSTONE DT. ANLEITUNG	69.90
BLUE FORCE VGA	85.90
BLUES BROTHERS JUKEBOX DT. ANL. 3,5"	54.90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT. JE	39.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89.90
BURNING STEEL II 3,5" *	89.90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5" *	59.90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99.90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5"	59.90
CIVILIZATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99.90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ F 19 STEALTH F/SILENT SERVICE 2 3,5"	95.90
COMANCHE MISSION DISK 2 3,5"	69.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54.90
<b>DARK LEGIONS - SSI - *</b>	<b>54.90</b>
<b>DARK SUN - SHATTERED LANDS - KOMPL. DT.</b>	<b>85.90</b>
DAY OF TENTACLE - M.MANSION 2 - KOMPL. DT. VGA	89.90
DEAMONSGATE	79.90
DELTA - V - 3,5" *	75.90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5" *	85.90
DER PLANER KOMPL. DT.	89.90
<b>DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.</b>	<b>39.90</b>
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
DOOM VGA 3,5"	79.90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65.90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5"	75.90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69.90
<b>EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.</b>	<b>59.90</b>
ELDER SCROLLS - ARENA - 3,5"	85.90
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	75.90
<b>EMPIRE DE LUXE (DOS &amp; WINDOWS) KOMPL. DT.</b>	<b>75.90</b>
<b>ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *</b>	<b>89.90</b>
EVASIVE ACTION DT. ANL. 3,5"	75.90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85.90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE/ JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75.90
<b>F 1 - DOMARK - DT. ANLEITUNG 3,5"</b>	<b>59.90</b>
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5"	89.90
FALCON 3.0 / DATA MIG 29 VGA 3,5"	75.90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75.90
FANTASY EMPIRE - SSI - 3,5"	69.90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89.90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5"	59.90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	69.90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109.90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	134.90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5"	59.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59.90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69.90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VGA	69.90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - VGA 3,5" KOMPL. DT.	69.90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	79.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 3,5"	64.90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
<b>HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH</b>	<b>49.90</b>
HIGH COMMAND VGA 3,5"	89.90
HIRE GUNS DT. ANLEITUNG	79.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89.90
INCREDIBLE TOONS 3,5"	65.90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5" *	85.90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	69.90
<b>LAMBORGHINI DT. ANLEITUNG</b>	<b>59.90</b>
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59.90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5" KOMPL. DT.	69.90
X-MAS LEMMINGS - HOLIDAY - VGA 3,5"	39.90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99.90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	49.90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45.90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45.90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45.90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49.90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG 3,5" *	79.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (20 TITEL)	65.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	54.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79.90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85.90
MAELSTROM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89.90
<b>MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3,5" *</b>	<b>85.90</b>
MASTER OF ORION - MICROPROSE - 3,5" ENGL.	89.90
MECHWARRIOR II - THE CLANS - 3,5" *	89.90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89.90
METAL & LACE VGA 3,5"	69.90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5" *	59.90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79.90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79.90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	59.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
PATRIOT VGA	79.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH	89.90
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	45.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	59.90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69.90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 3,5"	65.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85.90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69.90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	69.90
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000/ INDIANAPOLIS 500/JETFIGHTER I	69.90
POWERHITS BATTLETECH	54.90
PREHISTORIC II DT. ANL.	54.90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69.90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45.90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39.90
PROJECT NOMAD DT. ANLEITUNG 3,5"	69.90
QUARTER POLE KOMPL. DT. *	85.90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69.90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89.90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5" VGA	79.90
RALLY 3,5"	65.90
<b>RAVENLOFT - SSI - 3,5"</b>	<b>85.90</b>
RED CRYSTAL 3,5"	89.90
RETURN OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5" *	89.90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	59.90
<b>RUESSLSHEIM KOMPL. DEUTSCH *</b>	<b>69.90</b>
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	89.90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 3,5"	65.90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	85.90
SILVERBALL - FLIPPER - DT. ANL. 3,5"	59.90
<b>SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"</b>	<b>89.90</b>

## PC/IBM

<b>SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION</b>	<b>39.90</b>
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. 3,5"	65.90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
SKAT '92 KOMPL. DT.	65.90
<b>SOFTWARE MANAGER KOMPL. DEUTSCH 3,5"</b>	<b>69.90</b>
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89.90
SPELUNX 3,5"	79.90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5" *	85.90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	95.90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA DT. ANL. 3,5"	79.90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89.90
STREET FIGHTER 2 VGA 3,5"	65.90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89.90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45.90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39.90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95.90
STRIP POKER 3 SUPER-VGA/DIGI SPEECH 3,5"	65.90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
SUBWAR 2050 - MICROPROSE. KOMPL. DT.	85.90
<b>SYNDICATE INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"</b>	<b>89.90</b>
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75.90
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME - DT. ANL. VGA	54.90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75.90
T.X.F. - TACTICAL FIGHTER EXP. DT. ANL. 3,5"	75.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG	95.90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5"	39.90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
<b>U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/ - SCENERY DISKS DT. ANLEITUNG</b>	<b>89.90</b>
UNNATURAL SELECTION 3,5"	85.90
<b>UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"</b>	<b>69.90</b>
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79.90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89.90
WARRIORS OF LEGEND 3,5"	45.90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69.90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	69.90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85.90
XANTH VGA 3,5"	69.90
X-COPY & TOOLS DT. ANLEITUNG	75.90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79.90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59.90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49.90
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT.	89.90

## PC/IBM Sonderposten

4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	29.90
4 D SPORTS DRIVIN DT. ANLEITUNG	29.90
<b>ALONE IN THE DARK 5,25"</b>	<b>39.90</b>
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
BARDS TALE 3 DT. ANLEITUNG 5,25"	19.90
BARDS TALE TRILOGY DT. ANLEITUNG 5,25"	29.90
BATMANS RETURN DT. ANL. 3,5"	29.90
BATTLECHESS 4000 DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29.90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29.90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	24.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29.90
CARRIERS AT WAR 5,25"	24.90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19.90
DARK HALF - ACCOLADE-3,5"	29.90
DELUXE STRIP POKER 2	29.90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24.90
ELITE PLUS VGA 3,5"	29.90
ELVIRA 2 - JAWS OF CERBERUS - 5,25" VGA	19.90
<b>EPIC KOMPL. DEUTSCH 3,5"</b>	<b>34.90</b>
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	24.90
<b>ETERNAL 5,25"</b>	<b>24.90</b>
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39.90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DEUTSCH	39.90
GLOBAL CONQUEST 3,5"	19.90
GOLF - DAVID LEADBETTERS - MICR. VGA 5,25"	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29.90
GUNSHIP 2000 - MICROPROSE - 3,5" VGA	45.90
HEIMDALL VGA 5,25"	29.90
<b>HERO QUEST INCL. RETURN OF WITHLORD PC3,5</b>	<b>19.90</b>
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25	29.90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	29.90
HOOK 5,25" DT. ANLEITUNG	24.90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34.90
IMMORTAL 3,5"	29.90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35.90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	29.90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS - DT. ANL. 3,5"	29.90
KGB NUR 5,25" DT. HANDBUCH	34.90
LAFFER UTILITIES - SIERRA	29.90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	29.90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 3,5"	29.90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN - 3,5" VGA	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
MARIO ANDRETTI RACING 3,5"	29.90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 5,25"	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE 3,5"	29.90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29.90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. VGA 3,5" - LUCASFILM	39.90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" - LUCASFILM	49.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29.90
OBITUS 3,5" - PSYGNOSIS	29.90
ORIGIN SCREEN SAVER 5,25"	24.90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29.90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"	34.90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29.90
PRO TENNIS TOUR 2 - GREAT COURTS 2 - 5,25" VGA	29.90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	29.90
RAILROAD TYCOON NUR 3,5"	29.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39.90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ROCKET RANGER NUR 5,25"	14.90
ROCKETEER - DYSNEY SOFTWARE - VGA 5,25"	29.90
<b>ROGER RABBIT INCL. INCL. SOUNDSOURCE 5,25"</b>	<b>19.90</b>
SARGON V CHESS	29.90
SEAL TEAM DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
SECRET WEAPONS OD GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	39.90
<b>SHADOW CASTER DT. HANDBUCH 3,5"</b>	<b>39.90</b>
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29.90
SIM ANT - MAXIS 3,5" & 5,25"	34.90
SIM EARTH - MAXIS - 3,5"	39.90
SIM LIFE - MAXIS - DT. KURZANLEITUNG	34.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
<b>SPEED RACER DT. ANLEITUNG</b>	<b>34.90</b>
STAR TREK 25TH. ANNIVERSARYKOMPL. DT. 3,5"	39.90
<b>SUMMER CHALLENGE - THE GAMES - 3,5"</b>	<b>29.90</b>
SUPERSOCCER - STARBYTE - KOMPL. DT. 3,5"	19.90
TENNIS CUP 2 3,5"	24.90
THE GREATEST COMPIL. INCL. DUNE 1/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	34.90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	24.90
TRACON - AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM - TROLLS DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39.90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29.90
WAR IN THE GULF 5,25"	24.90
WAXWORKS - ACCOLADE - 3,5"	29.90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29.90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
WIZKID VGA 3,5"	29.90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29.90
<b>X-WING - LUCASFILM - 3,5"</b>	<b>49.90</b>
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24.90
YO JOE! DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH NUR 3,5"	39.90
ZOO DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90



Versand: Liegnitzer Str. 13 • 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/90 11 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

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

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)

1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

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

# Wwal

## Versand Service GmbH

### IBM/PC CD-ROM

10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE DT. ANL.	99.90
9000 SOUND FILES 500 MB	49.90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH *	79.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. *	89.90
A HARD DAYS NIGHT (BEATLES)	75.90
ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH *	99.90
AIR COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/ SECRET WEAPONS/FINEST HOUR & SCENERIES DT. HANDBUCH	89.90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	59.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH	89.90
BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/ MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL	85.90
BERTHELMANN UNIVERSALELEXIKON KOMPL. DT.	119.90
BETRAYAL AT KRONDOR	59.90
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT.	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CASTLE MASTER 3/D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	29.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD-PLANETARIUM KOMPL. DT.	54.90
CD CADDYS	19.90
CD SAMPLER (FUTURE RELEASES)	29.90
CINEMANIA - MICROSOFT - 1994 FILMDATENBANK C.I.T.Y. 2000	139.90
CHALLENGE PACK INCL. EPIC/PUSH OVER/F-29/ ROBOCOP 3/MIGHT & MAGIC 2/PAPERBOY 2/ D-GENERATION/CONTRAPTIONS	75.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	99.90
COMPUDEC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	39.90
CONAN THE CIMMERIAN	49.90
CONSPIRACY KOMPL. DT.	89.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79.90
CRITICAL PATH SVGA	99.90
CYBER RACE	85.90
DAEMONSGATE	79.90
DARK LEGIONS - SSI - *	79.90
DARK SUN - SHATTERED LANDS- DAS SCHWARZE AUG: DSK KOMPL. DT.	69.90
DER PLANNER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	89.90
DOOM - SHAREWARE - 1. EPISODE	14.95
DRAGONS PHERE DT. ANLEITUNG	89.90
DER PATRIZIERER KOMPL. DT.	89.90
DUNE	59.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
EPIC PINBALL - SHAREWARE-FLIPPER -	9.95
EPIC - SHAREWARE COLLECTION -	19.90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	89.90
EYE OF BEHOLDER TRILogy 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
FANTASY EMPIRE AD & D	65.90
F17 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT)	89.90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA -	85.90
GATEWAY 2: HOMEWORLD	79.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
„GIRLS 94“ (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOBLIINS 3 (ENGLISCHE VERSION)	49.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2 . . . . .	109.90
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	34.90
HORDE	119.90
HOT NEWS II	25.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK KOMPL. DT.	79.90
JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	49.90
LANDS OF LORE	85.90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - DT. ANL.	39.90
LEISURE SUIT LARRY 6 *	85.90
LEMMINGS 1 DOPPELPAK	69.90
LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG	65.90
LOOM	49.90
LOST IN THE TIME	49.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1	75.90
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC - MAN ENOUGH - DIGI SOUND-	69.90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	79.90
MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG	89.90
MICROCOSM DT. HANDBUCH	75.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	109.90
MICROSOFT	29.90
MICROSOFT - BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT - STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILogy TEIL 3 - 5	99.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
MYST - WINDOWS - SVGA	139.90
NOMAD DT. ANLEITUNG	59.90
OUTPOST - SIERRA/DYNAMIX - *	89.90
PEGASUS 3.0	45.90
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. *	69.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG	34.90
RAVENLOFT - SSI -	89.90
RAYTRACE MAGIC - Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35.90
REBEL ASSAULT - LUCASFILM - SVGA	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN TO ZORK	49.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - ENGL. VERSION	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHADOWCASTER DT. HANDBUCH *	99.90
SHAREWAREPERLEN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE	109.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG	34.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA/KATHEDRALE/ STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACEWIP WARLOCK	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
SPACE QUEST 4	49.90

### IBM/PC CD-ROM

SPELLCASTING TRILogy 101-301	69.90
SPORTS BEST COMPI. INCL. TENNIS CUP 2/ PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING	39.90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER DT. ANLEITUNG	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG	39.90
SUPER II SHAREWARE	19.90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109.90
TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING	89.90
TENNIS CUP II	29.90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	89.90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HANDBUCH	89.90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
„TOOOR“ !! -30 JAHRE BUNDESLIGA- TORNADO	45.90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	59.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG *	99.90
ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL.	119.90
ULTIMA 8 - PAGAN - DEUTSCHE VERSION	129.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65.90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	89.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	49.90
WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT.	99.90
WORLD OF KEEN (MIGHT & MAGIC)	49.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

### Soundkarten / Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS -SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE	399.90
MAUSMATTE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	39.90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH	549.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	399.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	139.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
THRUSTMASTER FORMULA T1	299.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39.90

### Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	25.90
LANDSTALKER DT. ANLEITUNG	115.90
MORTAL COMBAT	109.90
NBA SHOWDOWN DT. ANLEITUNG	109.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOG 3 DT. ANLEITUNG	124.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
TOEJAM & EARL 2 DT. ANL.	109.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL.	89.90

### AMIGA

1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
APOCALYPSE DT. ANLEITUNG	49.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE/ JIMMY WH. SNOOKER/ZOOL/SENSIBLE SOCCER DT. ANLEITUNG	69.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	54.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG *	39.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
DARMIERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB	65.90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1MB *	89.90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	54.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KOMPL. DT. 59.90	59.90
ELFMANIA DT. ANLEITUNG	54.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EYE OF THE STORM KOMPL. DT.	65.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90

### Amiga

FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
GLOBAL DOMINATION	65.90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB	79.90
LAMBORGHINI DT. ANLEITUNG	49.90
LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT. 59.90	59.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB	55.90
MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH	49.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB	59.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG	49.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	79.90
PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL.	69.90
PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB	85.90
PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL.	65.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	79.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
S.U.B. KOMPL. DEUTSCH 1 MB *	59.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERNINATOR 2 - ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	54.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TOTAL CARNAGE - THE ULTIMATE BATTLE - DT. ANL.	54.90
TURNING POINTS *	65.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - KOMPL. DT. 1 MB *	69.90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/ SCENARIOS DT. ANLEITUNG	89.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODY WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT. 1 MB *	79.90

### Preishits Amiga

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB	39.90
A-TRAIN 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	15.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG	34.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	39.90
BARDS TALE 3 1 MB	19.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	24.90
BIRDS OF PREY	34.90
BLACK CRYPT 1 MB	29.90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB	34.90
BUBBA N STIX 1 MB	29.90
BUDOKHAN 1 MB	29.90
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPIATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK - CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29.90
COLONELS BEQUEST - SIERRA - DT. ANL.	34.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	29.90
CREATURES DT. ANLEITUNG	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29.90
CYCLES - ACCOLADE -	29.90
CYPERPUNK DT. ANLEITUNG	24.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	19.90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANLEITUNG	29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB	29.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
GEM "X"	29.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GOBLIINS 1 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	29.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HÄGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	29.90
HERO QUEST	19.90
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	29.90
HUMANS 1 MB	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANA JONES 4 - LAST CRUSADE - KOMPL. DT. 1 MB 54.90	54.90
INDIANAPOLIS 500	29.90
INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
JAGUAR XJ 220	29.90
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB	29.90
KINGS QUEST 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90

### Preishits Amiga

LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. 1 MB	39.90
LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB	29.90
LOTUS TRILogy 1-3 DT. ANLEITUNG	34.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	54.90
MONSTERBUSINESS	19.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II - 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PAPERBOY II DT. ANLEITUNG	19.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES I DT. ANL. 1 MB	29.90
POLICE QUEST I 1 MB	34.90
POLICE QUEST 2 - SIERRA -- DT. ANL.	34.90



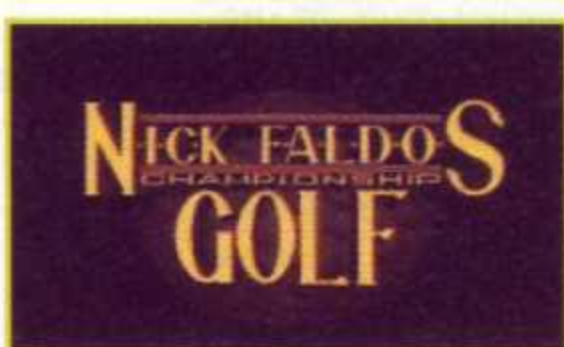


Sportspiel

# NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

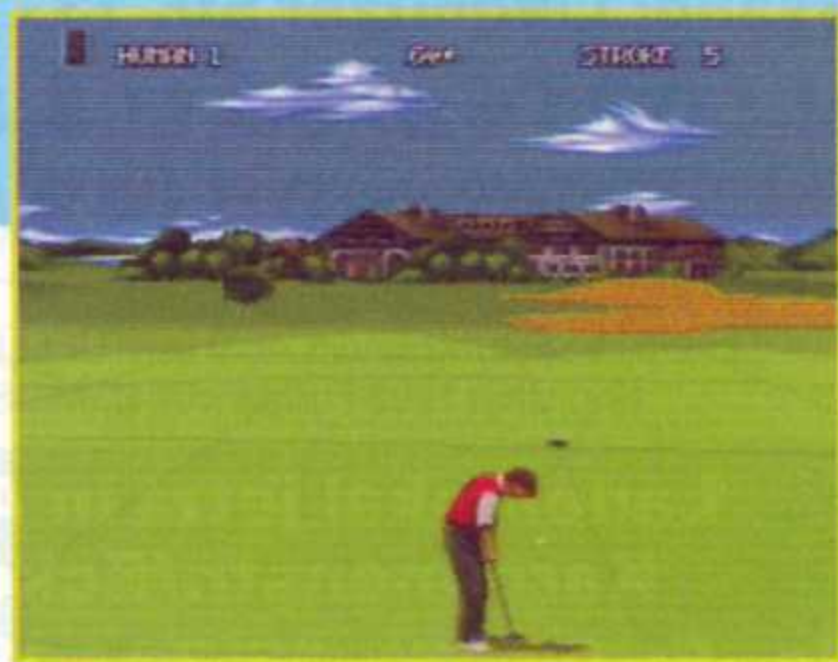
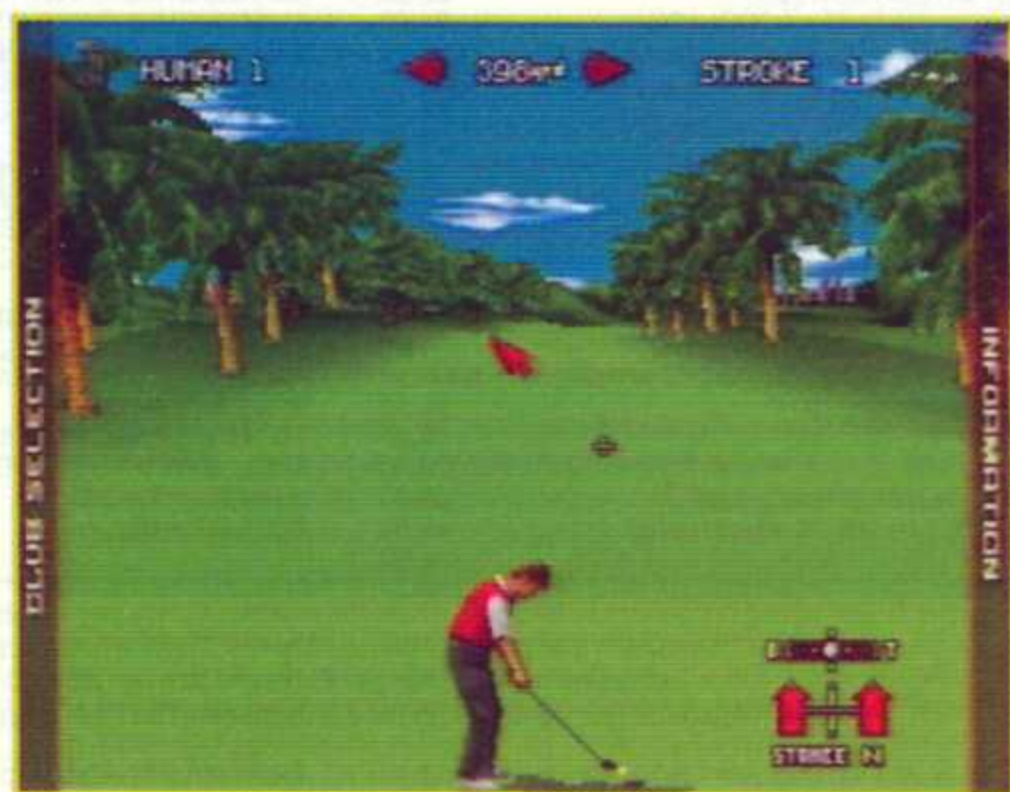
■ Hersteller: Grandlam . Preis ca.: DM 90.- ■

**Nick Faldo gibt sich mit seinem Championship Golf erneut die Ehre. Während sich die restliche Amigaschaft schon länger auf den peinlich gepflegten Grüns tummeln darf, erscheint jetzt die obligatorische Recycling-Version für das CD 32.**



**A**b sofort haben also auch die Besitzer von Commodores Laser-Konsole Zutritt zu den vornehmen Anlagen des Royal Palms und des Chickensands Golf Clubs. Leider werden die Möglichkeiten, die das CD 32 bietet, dabei in keinsten Weise ausgereizt. 256 Farben sind der einzige Vorteil gegenüber der A500-Version. Außerdem haben sich auch die Ladezeiten um einige Augenblicke verkürzt. Einen Geschwindigkeitsrausch bekommt man deshalb während des Golfens aber noch lange nicht. Immer wieder gönnt sich die Freundin einige Momente, um ihre Berechnungen abzuschließen. Die tol-

len 3D-Perspektiven trösten dabei meistens über die nervigen Wartezeiten hinweg. Ansonsten wurde die Disketten-Fassung unverändert auf die Silberscheibe geschaufelt. Zugegeben, schon das Ur-Programm des Golfspektakels begeisterte durch seine detaillierte Grafik und die flüssigen Animationen. Trotzdem hätte man bei Nick Faldo's Championship Golf einige Punk-

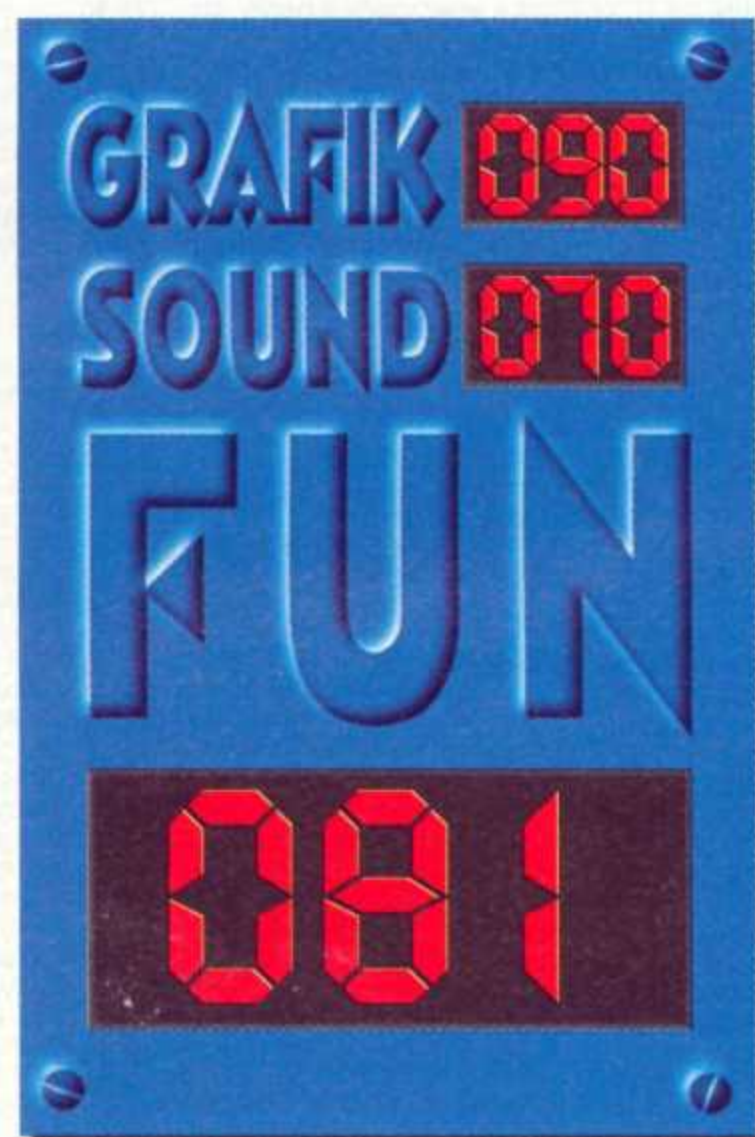


● **Nur kleine Unterschiede zur A500.**

Den Sound hätte man ebenfalls getrost einer Verjüngungskur unterziehen dürfen. Die Sprachausgabe ist zwar nach wie vor schön anzuhören, doch auch hier wären ein paar neue Kommentare des Caddys nicht fehl am Platze gewesen. So muß man auf Laser-Sound aber gänzlich verzichten.

**Thomas Brenner**

te auf die Verbesserungsliste setzen können. Zum einen wären da die gebotenen Golf-Anlagen. Zwei Plätze sprengen nun nicht gerade den Rahmen des technisch Machbaren. Es werden zwar immer noch Erweiterungskurse angekündigt, es ist jedoch mehr als unverständlich, warum man diese dann nicht gleich als „CD-Bonbon“ hinzugefügt hat. Sollen die CD 32-Besitzer womöglich ihre Zusatzkurse einzeln zusammenkaufen? Das wären ja schöne Aussichten, wenn man demnächst auch bei CD-Spielen in bester Disc-Jockey-Manier eifrig mit den CDs jonglieren müßte. Und das, obwohl der Speicherplatz der einzelnen Scheiben nur zu einem Bruchteil ausgenutzt wird.



**VIEWPOINT**



Während sich PC-User schon länger an fotorealistischen Golfsimulationen erfreuen, haben die Amiga-Spieler wieder nur das Nachsehen und bekommen eine magere Disketten-Umsetzungen Traurig, aber wahr, auf ein wirkliches State of the Art-Golfvergnügen müssen CD 32-Besitzer auch weiterhin geduldig warten.

**Thomas Brenner**





Compilations

**PROJECT X**  
**F17 CHALLENGE**

**ALIEN BREED**  
**QWAK**

■ Hersteller: Team 17 . Preis ca.: DM 35.- pro CD ■

**Gute Software muß nicht teuer sein. Die Low-Budget-Anbieter von Team 17 begeistern schon seit längerer Zeit mit tollen Spielen, die wirklich für jedermann erschwinglich sind.**



**K**aum kommt das Softwaregeschäft rund um das CD 32 so langsam in Bewegung, haben die Jungs von Team 17 auch schon ein neues Betätigungsfeld

gefunden; auf Commodore Spielkonsole hat man es von nun an abgesehen. Da aber reine CD-Entwicklungen zu Dumping-Preisen nicht realisierbar sind, jedoch trotzdem nicht nur die Original-Programme wieder aufgewärmt werden sollen, packt man eben kurzerhand zwei Spielklassiker der Low-Cost-Soft-

wareschmiede auf einen Silberling. Die enorme Speicherkapazität der CD macht's möglich. Und dieses Konzept zahlt sich allemal aus. Die beiden vorliegenden Compilations bieten dank Team 17s aggressiver Preispolitik jede Menge Spiel Spaß für sehr wenig Geld. Die erste der neuen CDs beinhaltet den Baller-Spaß Project-X und das Formel 1-Ereignis F17 Challenge. Die andere wartet mit einem speziellen CD-Alien Breed und der Hüpf-Schonkost

Qwak auf. Natürlich werden dabei die speziellen Hardware-Fähigkeiten des Amiga CD 32 nicht annähernd gefordert. Trotzdem ist es eine gute Idee, professionelle Spiele zu Shareware-Preisen anzubieten. Denn unter diesen Voraussetzungen sind die beiden CDs ihr Geld auf alle Fälle mehr als wert.

**Thomas Brenner**



● **F17 Challenge und Project-X konnten sich bereits in den Budget Charts platzieren.**



● **Qwak erinnert sehr deutlich an den Klassiker Bubble Bobble, während Alien Breed Gauntlet zum Vorbild hatte.**

**VIEWPOINT**



Diesem Beispiel sollten mehr Software-Hersteller folgen! Solange die erhoffte CD-Only-Flutwelle für das CD 32 auf sich warten läßt, vertreibt uns Team 17 die Zeit einstweilen mit Umsetzungen ihrer Spielehits aus vergangenen Tagen. Dabei verkauft man die Spiele auch noch zum Bruchteil des Vollpreises.

**Thomas Brenner**

Project-X:	75%
F 17:	60%
Gesamt:	69%

Alien Breed:	78%
Qwak:	68%
Gesamt:	77%





### Sportspiel

# SUMMER OLYMPIX

■ Hersteller: Flair Software . Preis ca.: DM 90.- ■

**Everything we do, is played by you! Das Motto des englischen Softwarehauses Flair läßt viel erwarten. Umso schlimmer sind die Auswirkungen, wenn man die gebotenen Freuden dann live am Bildschirm erlebt.**

Olympia-Spiele für den Computer (egal welches System) sind immer ein heikles Thema. Denn hastig realisierte Lizenzen lassen oftmals die Spielqualität abrupt in tiefste Bereiche sinken. Von hastig kann bei Flairs neuestem Blindgänger aber nicht die Rede sein. (Immerhin liegen die letzten Sommerspiele schon zwei Jährchen zurück!) Um so mehr wundert man sich über ein so lieblos zusammengeschustertes Programm.

Acht verschiedene Disziplinen wollen von dem sportbegeisterten Spieler gemeistert werden. Darunter auch die typischen Events wie Speerwurf, Weitsprung oder 100-Meter-Lauf.

Besonders „gelingen“ ist jedoch der (Wildwasser-)Kajak-Slalom. Verwirrt reibt sich der Tester die Augen und wundert sich zunächst darüber, daß weit und breit nicht die geringste Strömung zu spüren ist. Rückwärts zu durchfahrende Tore gibt es sowieso nicht. Wahrscheinlich war die Realisierung von Strömung und Original-Reglement für die Programmierer zu aufwendig?! So paddelt man eben lustlos vom Start zum Ziel, immer darauf bedacht, ja kein Tor im aufregend gesteckten Kurs zu verpassen...

Man könnte die „Highlights“ dieses Flops noch stundenlang weiterbeschreiben, doch ich denke, ich sollte mich einem anderen Spiel zuwenden.

**Thomas Brenner**



### Jump & Run

# BUBBA 'N' STIX

■ Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 90.- ■

**Die Umsetzungen für das CD 32 boomen. Doch während man dabei auf so manches Programm getrost verzichten könnte, gehört Bubba 'n' Stix in jede (vernünftige) Spiele-sammlung!**

Jetzt turnen die beiden ungewöhnlichen Helden also auch auf dem CD 32 umher. Schlaftablette Bubba und sein außerirdischer Begleiter Stix versuchen immer noch, unermüdlich den bösen Aliens zu entfliehen und zurück zur Erde zu kommen. Ohne Eure Hilfe haben die beiden aber nicht den Hauch einer Chance. Denn nur wenn Du genügend Geschick und das nötige Gehirnschmalz besitzt,

kannst Du beide sicher durch die zahlreichen Gefahren lenken. Dabei machen die knackigen Rätsel und die niedliche Grafik dieses Spiel zum Hit! Nachdem schon die Disketten-Version einen Großangriff auf das Zwerchfell startete, setzen die Core-Programmierer mit ihrer Silber-Edition noch einen drauf. Neben dem comicartigen Intro hat BnS jetzt auch noch fetzigen Ohrwurmsound auf CD-Basis bekommen. In-

sgesamt elf verschiedene Tracks werden Euch beim Spiel ins Ohr gehen und danach nicht mehr so schnell heraus. Doch wen stört's? (Summ, summ)

**Thomas Brenner**











# CORE DESIGN

## BESSER ALS THUNDERHAWK!

Die Verkaufszahlen des Mega CD II entsprechen zwar nicht ganz den Erwartungen, doch die Softwareflut für das Mega Drive-CD-ROM gerät immer mehr ins Rollen. Thunderhawk-Schöpfer Core Design hat nun gleich drei Spiele in Vorbereitung, die so manches PC-CD-ROM-Spiel alt aussehen lassen. Von Hans Ippisch

## SOULSTAR

Als erstes steht ein spektakuläres Weltraumgemetzel an, das sich teilweise frappant an der Star Wars-Saga orientiert. Die Rolle der bösen Buben übernehmen hier die Myrkoids, die seit langer, langer Zeit als die grauenvollsten Gesellen im Sternensystem Soulstar gelten, das aus sechs friedvollen Planeten besteht. Vor Ressourcen- und Energieknappheit sind allerdings auch die Myrkoids nicht gefeit, und deswegen wollen sie Soulstar ganz nach Dritter-Welt-Manier ausbeuten. Wie zu erwarten war, wird nun der Spieler als Mitglied des Cryo-Commando-Teams diesem fürchterlichen Treiben ein Ende setzen.

Das atemberaubende Intro kann dank seines Bombast-Sounds und der tollen Grafik den Spieler schon von Anfang an fesseln. Erstmals gleichen sich Intro- und Ingame-Grafik wie ein Ei dem anderen, und zwar deswegen, weil die 3D-Grafik in prächtigen 64 Farben erstrahlt, während beispielsweise die 3D-Bitmap-Grafik von Thunderhawk noch mit vergleichsweise kümmerlichen 16 Farben auskommen mußte. Ähnlicher Aufwand wurde

glücklicherweise auch in das Gamedesign gesteckt: Der Spieler bekommt es mit einer Vielzahl spielerisch unterschiedli-



### Abwechslung garantiert!



Nach Thunderhawk-Manier darf man hier durch ein Riesenraumschiff fliegen - in alle Richtungen!



Es geht immer stur geradeaus, und Dutzende von Gegnern düsen wie in Star Wars heran.



Space Harrier-Veteranen werden sich hier wohlfühlen! Den Türmen ausweichen und Gegner verfolgen.



Der Level für die Fans der Fernseh-Serie Sea Quest! Unter Wasser wird es sehr interessant.





cher Levels zu tun. Zu Beginn saust man mit seinem Strike-Craft-Raumschiff durch den Weltraum, um schließlich auf einem Planeten zu landen, der bis auf Bildschirmgröße herangezogen wird. Hier darf man nun nach Space Harrier-Manier über die Oberfläche brettern und diverse Gegner zu Sternen-

staub zerbröseln. Im Riesenraumschiff kann man wie in Thunderhawk herumfliegen, während man in späteren Levels als Unterwasserpilot tätig werden darf.

Soulstar spricht ganz eindeutig die Freunde von reinrassigen Action-Spielen an, denn hier geht es nur darum, alles nieder-

zumachen, was sich einem in den Weg stellt. Die technisch grandiose Inszenierung und die tollen Effekte muß man allerdings einmal gesehen haben.



## BATTLECORPS

**O**wohl die Screenshots von Battlecorps denen von Soulstar unglaublich ähnlich sehen, hat man es hier mit einem ganz anderen Spiel zu tun. Wer sich noch an den LucasArts-Klassiker Koronis Rift auf dem C64 erinnern kann, weiß einigermaßen, wie sich Battlecorps spielerisch gestaltet. Hier darf man mit einem High-Tech-Panzer durch diverse Szenarien rollen. Der Grund hierfür liegt in den Ereignissen des Jahres 2096. Auf dem Planeten Mandelbrot's World wird das seltene Metall Meridium abgebaut. Der Bio-computer der Kolonie wird jedoch Opfer einer

Sabotage-Aktion der bösen Bio-Mech-Konkurrenz, was das Ableben aller IMC-Angehörigen zur Folge hat. Als einer von drei verschiedenen Helden muß man nun den Planeten zurückerobern. Die zwanzig taktisch unterschiedlich gestalteten Missionen fordern von dem Spieler nicht nur einen flinken Feuerfinger, sondern auch bedächtiges Vorgehen. Vorsichtig rollt man mit

seinem Panzer an schützenden Mauern vorbei und verfolgt auf der pausenlos hin- und herzoomenden Karte die Aktivitäten der Gegner. Vier verschiedene

Extrawaffen und ein ausgesprochen gelungenen Zwei-Spieler-Modus machen Battlecorps zu einem empfehlenswerten Actionspiel, das dem ersten Probespie-

len nach mehr Spaß macht als Soulstar. Sieben verschiedene Szenarien, wie Lava, Aquatic, Steel oder Cyberspace, sorgen auch für Augenschmaus.

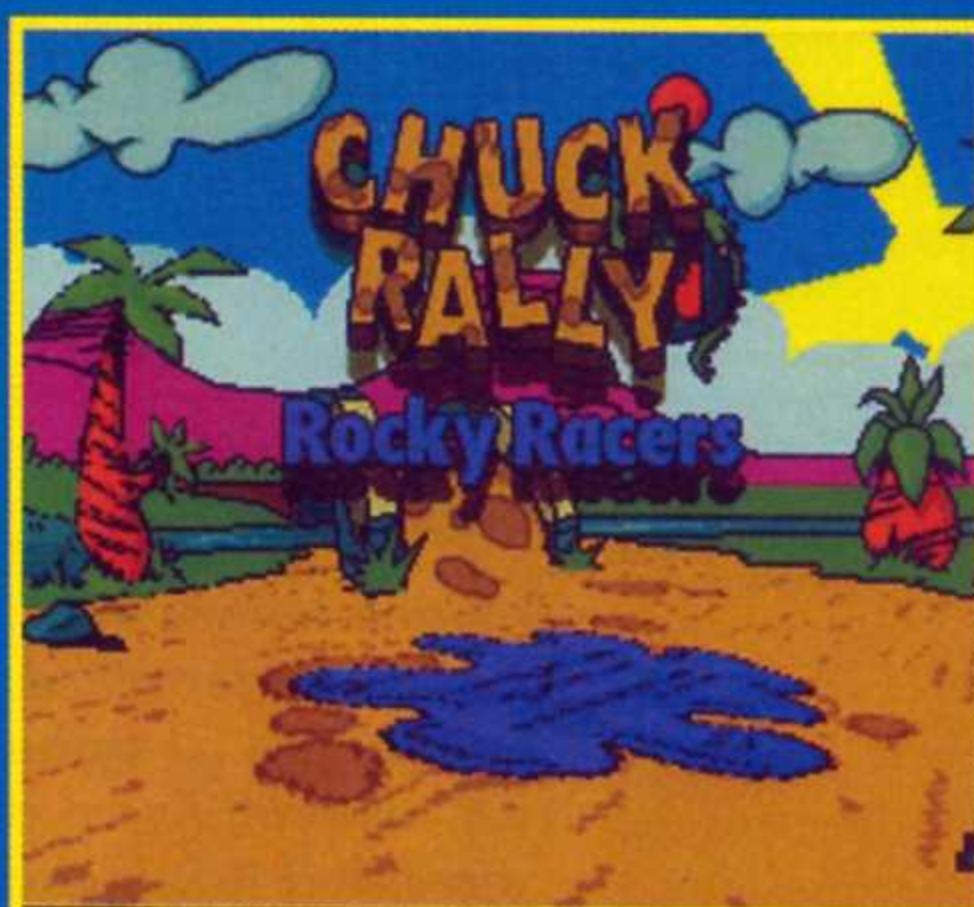


## CHUCK RALLY

**M**it Virtua Racing liegt zwar ein Meilenstein in Sachen Rennspiel vor, jedoch gibt es bislang weit und breit keine Fun-Rennspiele wie Super Mario-Kart für ein Sega-System. Für Abhilfe soll hier nun Chuck Rally sorgen, das den erprobten Helden aus zwei Jump & Run-Spielen in urzeitlichen Gefährten über holprige Pisten brettern läßt. Das Gra-

fiksystem aus Battlecorps, ein Zwei-Spieler-Modus und der Charme von Chuck Rock dürften für eine hohe Qualität garantieren. Sobald wir

ein spielbare Version haben, werden wir Euch mit mehr Informationen versorgen.



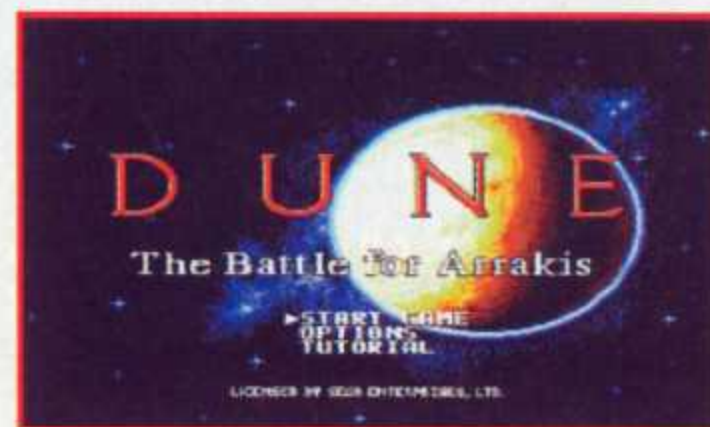




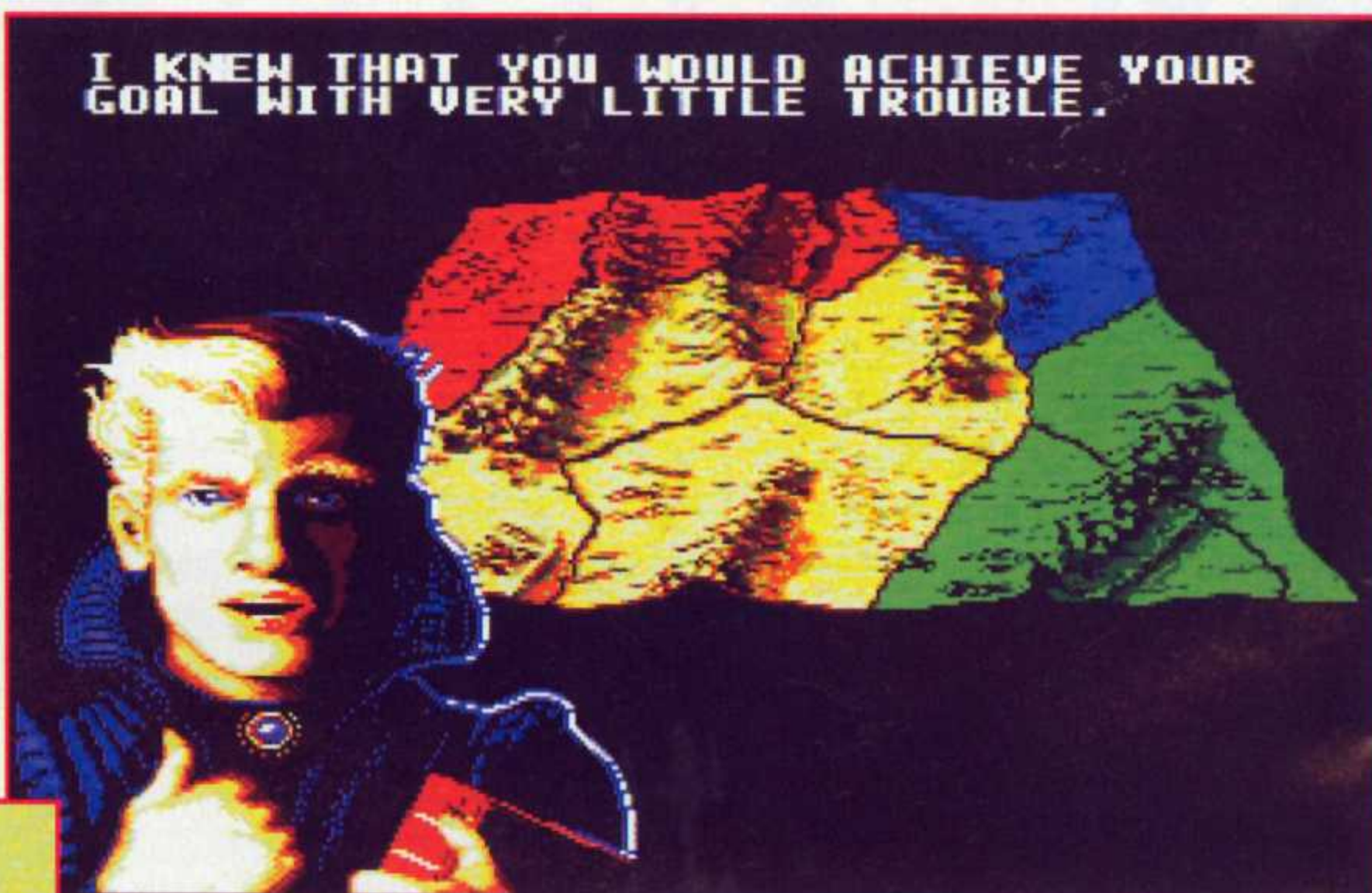
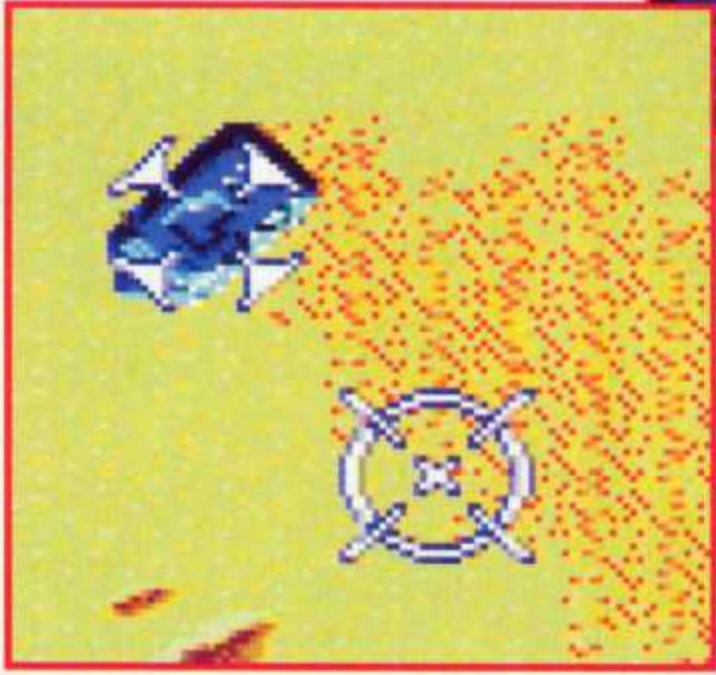
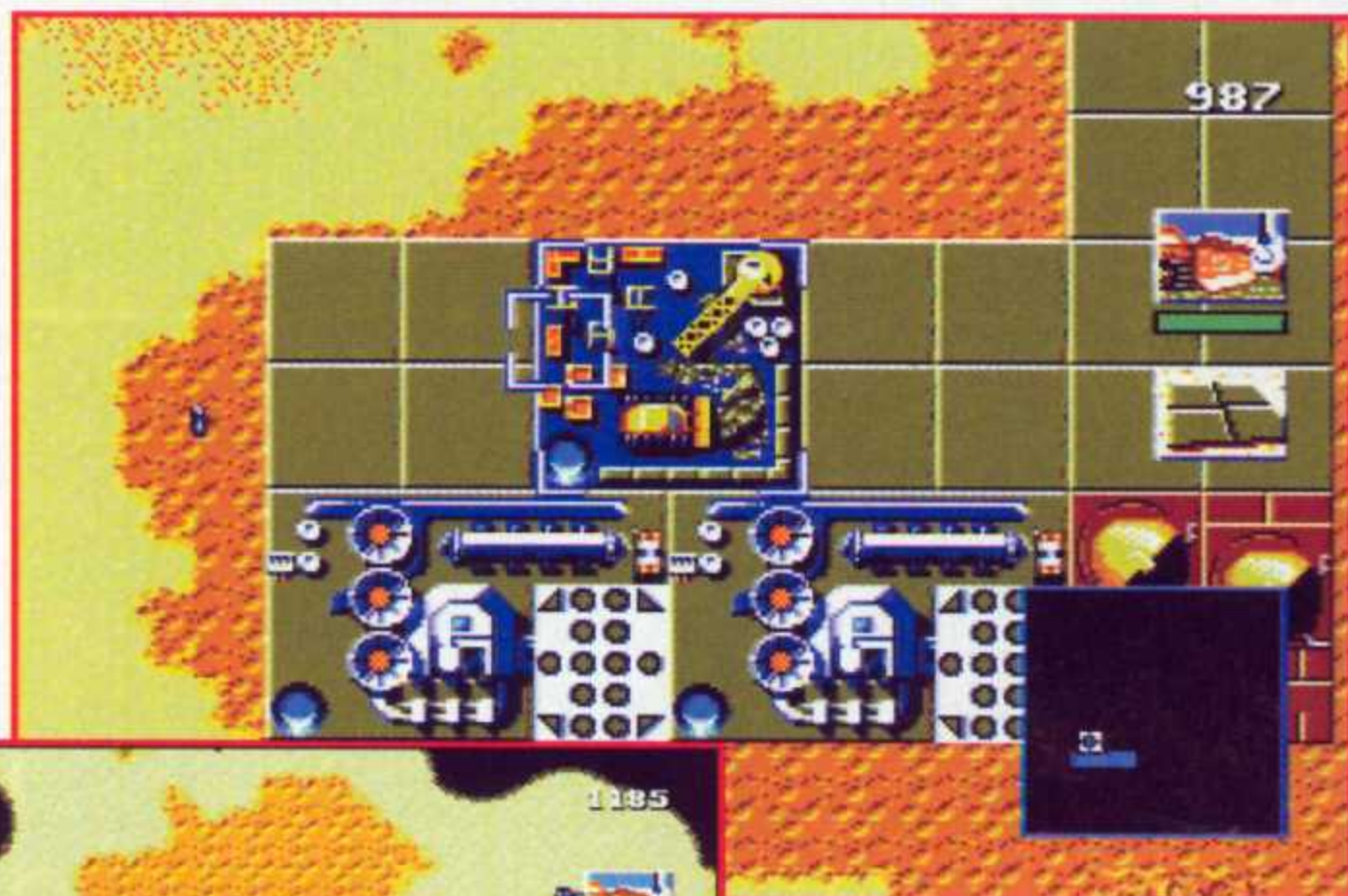
Strategie

# DUNE II

■ Hersteller: Virgin/Westwood . Preis ca.: DM 129.- ■



.....hat nichts mit der fast zeitgleich erscheinenden Mega CD-Version zu tun.



● Um Einheiten produzieren zu können, muß erst einmal der Untergrund zementiert werden.



Die berühmte Romanvorlage ist weiterhin die Bibel in der Rubrik Science Fiction, und auch David Lynchs 43 Millionen Dollar teure Filmversion hat mittlerweile Kultstatus erreicht. Angesichts dieser hochkarätigen Lizenz wäre ein simples Jump & Run-Spiel sicherlich völlig unpassend gewesen, so daß die Buben aus dem West-

wood Studio aus dem Stoff lieber ein anspruchsvolles Strategiespiel kreierten. Wie im Buch handelt dieses Spiel von der Fehde zwischen den drei Herrscherfamilien Atreides, Ordos und den Harkonnen. Jede Familiensippe kämpft seit Generationen um die Vorherrschaft auf dem wichtigen Wüstenplaneten Dune, um damit als einziger in der Lage zu sein, das wichtige



● Nach einem Sieg wird erst einmal abgerechnet. Besonders interessant ist dabei, zu erfahren, wieviel Spice die konkurrierenden Königshäuser erwirtschaften konnten.







● Einrichtungen wie Kraftwerke, Radarstationen und vor allem Raffinerien müssen optimal aufeinander abgestimmt werden, damit Ihr wirkungsvoll Spice ernten könnt.



**INFO BITS**  
Paßwort  
Dt. Texte bzw. Sprache



Treibstoffmittel Spice herzustellen, das nur hier von den gigantischen Sandwürmern erzeugt wird. Habt Ihr Euch für ein Königshaus entschieden, erklärt Euch ein Mitglied der Familie das Ziel Eurer nächsten Mission. In erster Linie müßt Ihr immer versuchen, möglichst viel Spice zu gewinnen, um damit einen vorgegebenen Betrag Geld („Credits“) zu

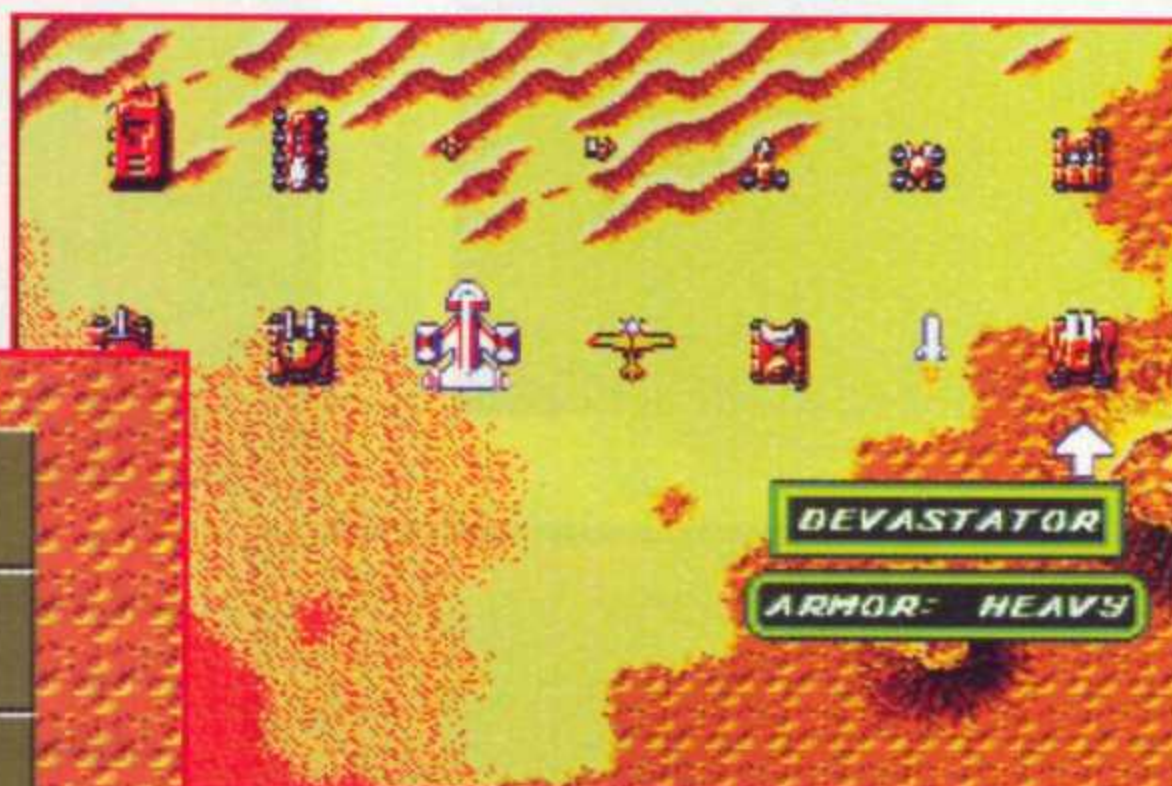
erwirtschaften. Am Anfang eines Szenarios stehen Euch nur eine kleine Fabrik und ein paar Credits zur Verfügung. Als erstes solltet Ihr nun zusehen, möglichst schnell eine Spice-Raffinerie zu bauen, damit sich Euer Geldbetrag durch das gewonnene Spice erhöht. Durch den erhöhten Betrag

an Credits seid Ihr nämlich schneller in der Lage, andere notwendige Einrichtungen, wie eine Radarstation, Silos (zusätzlicher Speicherplatz für das gewonnene Spice), Kraftwerke, eine Werkstatt oder auch Kasernen und Fahrzeug-Fabriken zu produzieren. Bei den zwei

zuletzt genannten Einrichtungen handelt sich um militärische Einheiten, die für das Produzieren von Soldaten und Panzern zuständig sind. Solche Einrichtungen sind für den Sieg von entscheidender Bedeutung, denn auch die beiden anderen Königshäuser wollen im Spice-Geschäft kräftig mitmischen und schrecken daher auch nicht vor einer militärischen Intervention

zurück. Neben dem Produzieren von Fabriken solltet Ihr deshalb auch immer ein Auge auf Eure Einheiten werfen und sie mittels eines Fadenkreuzes zu den strategisch wichtigen Plätzen dirigieren, um das feindliche Heer erfolgreich abwehren zu können. Gespielt wird übrigens in Echtzeit, so daß sich in höheren Levels schnell eine größere Hektik breitmacht.

**Ulf Schneider**



● Ein „Tutorial“-Modus erklärt Euch das Spiel bis in letzte Detail. Hier seht Ihr z.B. einige Einrichtungen und militärische Fahrzeuge.



**Es herrscht Krieg!**



Um einen feindlichen Angriff erfolgreich abwehren zu können, müßt Ihr Eure Einheiten mittels eines Fadenkreuzes dirigieren und sie vor allem vor Eurer Hauptfabrik plazieren.

**VIEWPOINT**



Eine ansprechende Optik, überdurchschnittliche Voice Samples und vor allem das einfach zu erlernende und doch abwechslungsreiche Spielprinzip ließ meine Euphorie schnell in die Höhe schießen. Doch leider leisteten sich die Programmierer einen kleinen, aber folgenschweren Fehler: Da man ein Paßwort nur nach jedem Level erhält, ist man gezwungen, einen Abschnitt „in einem Rutsch“ durchzuspielen, was ab dem vierten Level schon Stunden dauert.

**Ulf Schneider**





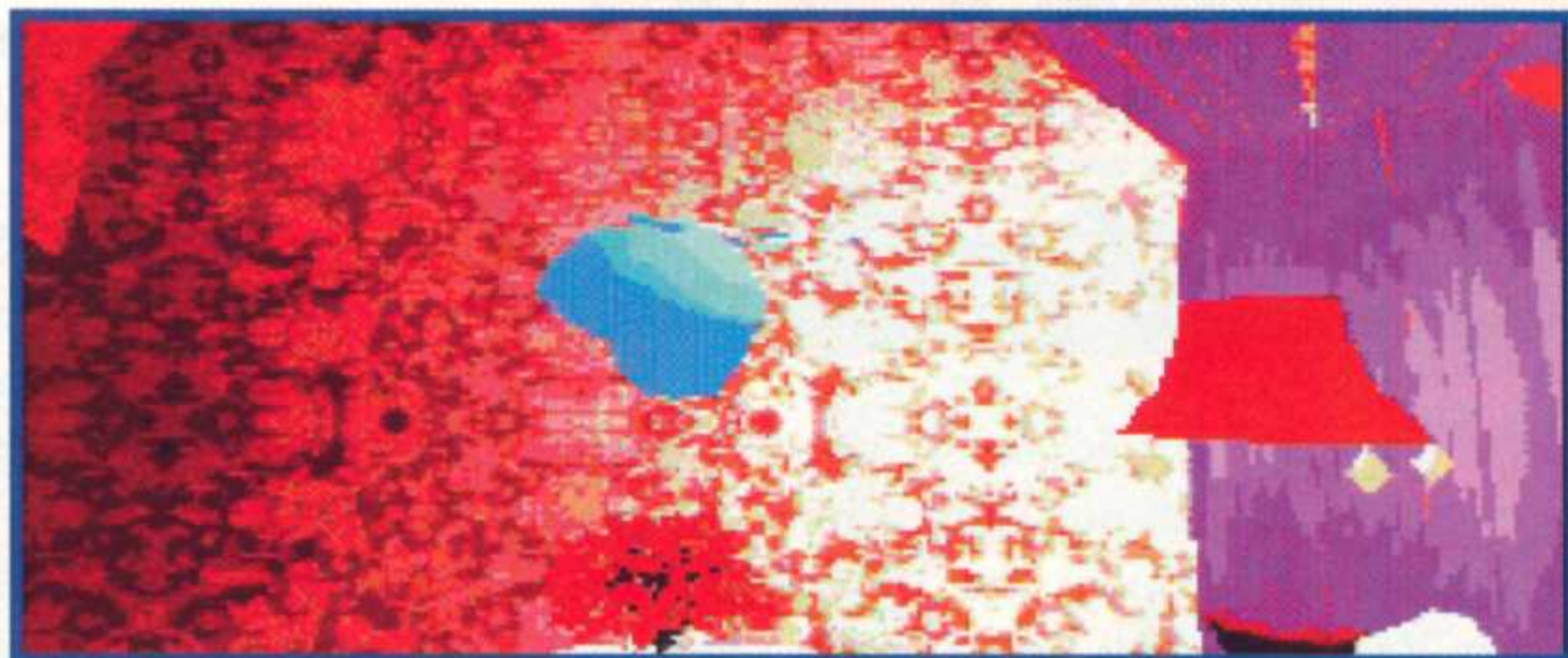
Adventure

# MYSTERY MA

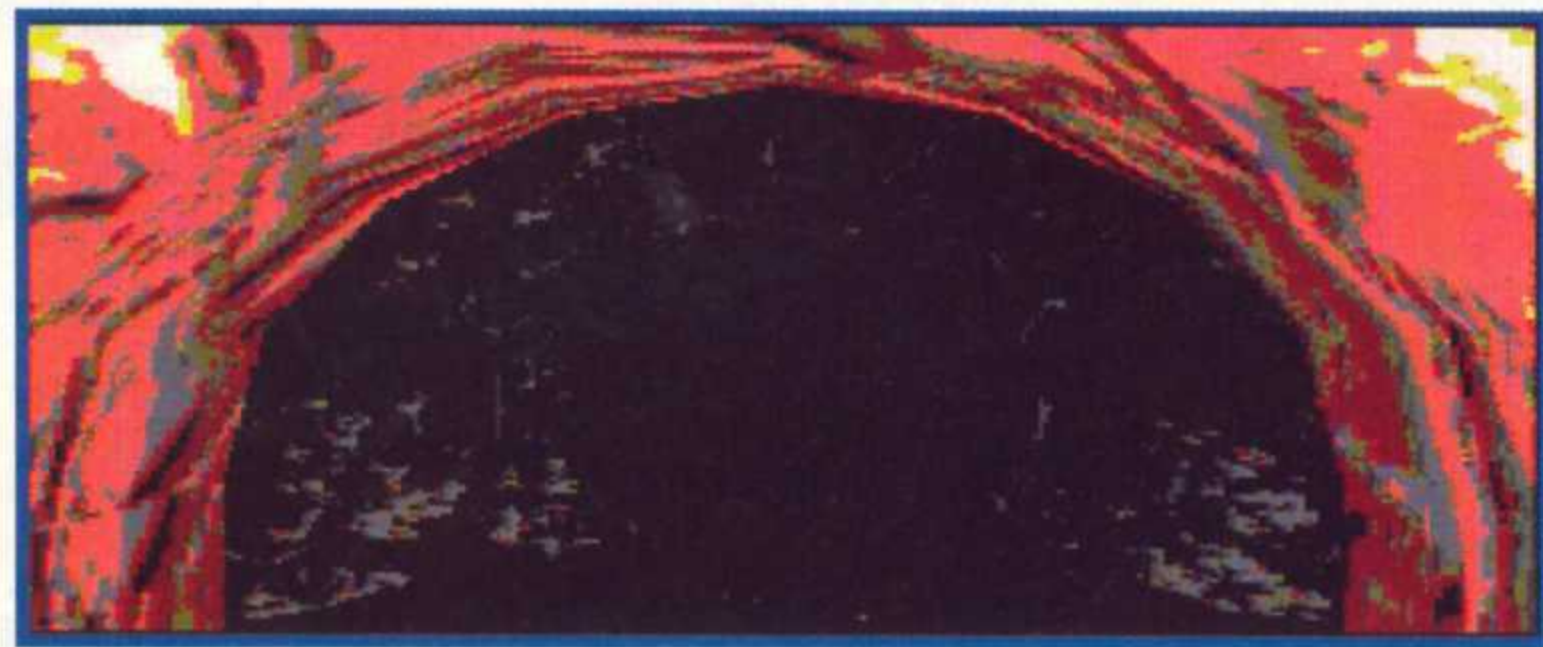
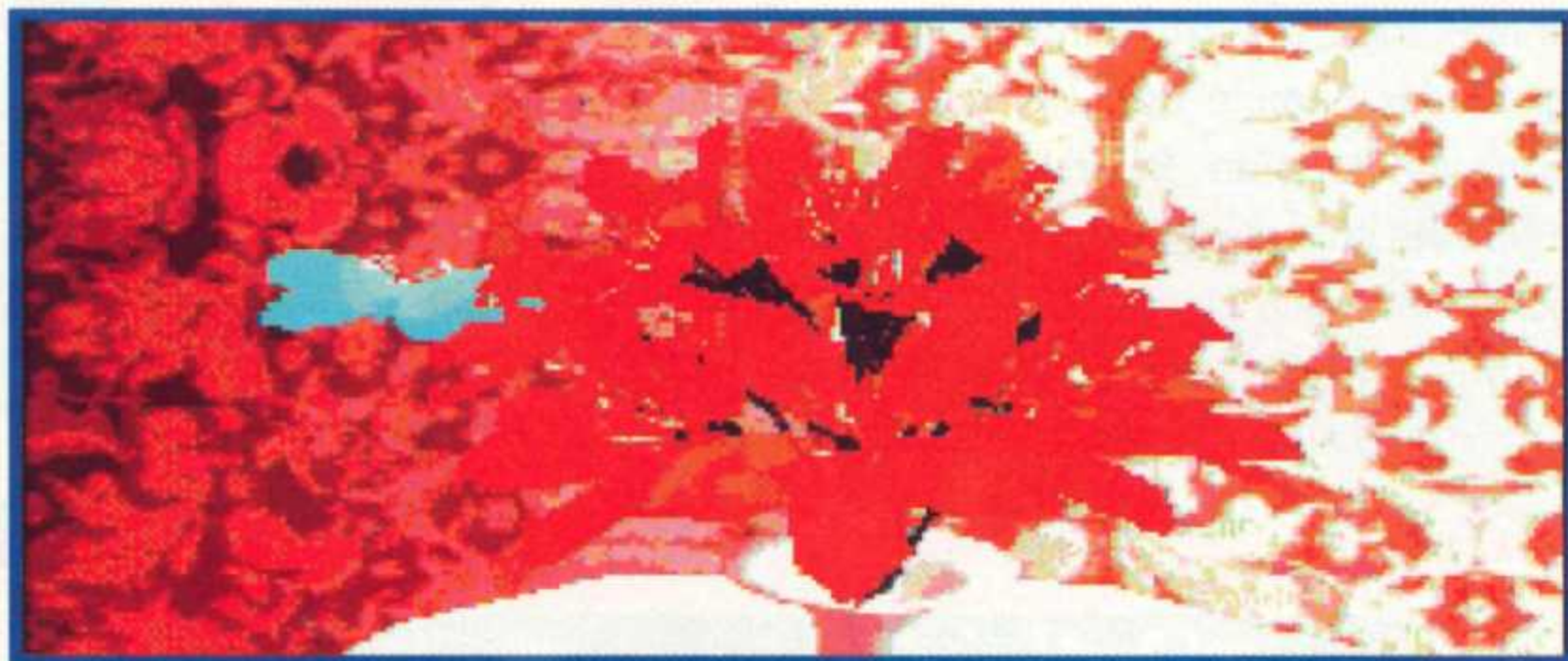
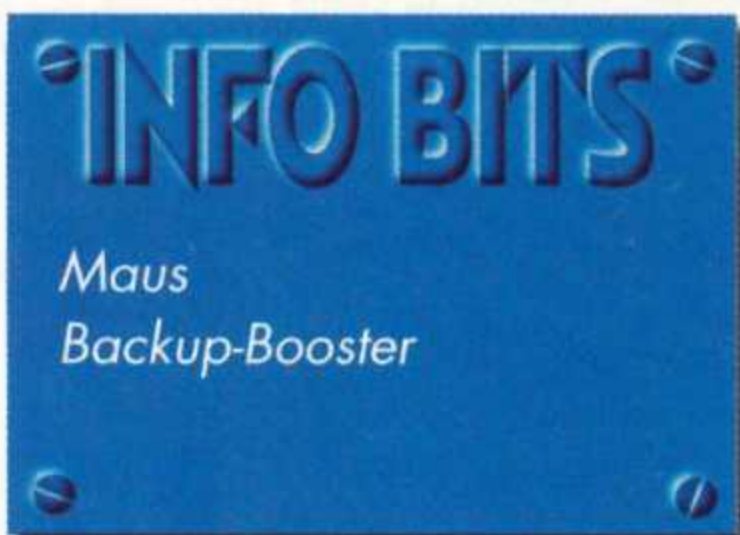
■ Hersteller: Sega . Preis ca.: DM 109.- ■

**Segas Silberling ist sicherlich einer der stimmungsvollsten Titel, die es derzeit für das Mega CD II gibt.**

**E**in wahrhaft märchenhafter Prolog bildet die Hintergrundstory für dieses Adventure im Stile von 7th Guest: mitten in einem Wald steht schon seit Generationen eine auffällige Ulme. Gerüchte besagen, daß ein böser Fluch auf diesem Baum lastet, denn alle vier Jahre versammeln sich plötzlich blau leuchtende



● **Folgt dem Rat der Schmetterlinge!**  
An manchen Plätzen geben Euch diese leuchtenden Falter entscheidende Tips zum Weiterkommen.



● **Dieser düstere Kamineingang birgt ein Geheimnis.**

Schmetterlinge um ihn herum. Eines Tages wollen ein Knabe namens Jonathan und seine kleine Schwester dem Geheimnis auf den Grund gehen und wandern in einer dieser Nächte zum besagten Baum. An dieser mystischen Stätte kommt es schließlich zur Katastrophe:

Wie vom Erdboden verschluckt, verschwindet plötzlich Jonathans kleine Schwester. Eine Spur führt den verzweiferten Bruder zu einem verlassenem Haus, wo er erfahren muß, daß auch sie in einen blauen Schmetterling verwandelt wurde und er nur bis zum Mor-

## ROOTS

Diese Hauserkundung erinnert sehr stark an den PC-Klassiker 7th Guest, wobei technische Restriktionen natürlich nicht die selbe grandiose Optik zuließen.



GRAFIK 073

SOUND 070

FUN

069

## VIEWPOINT



Von der Atmosphäre her ist dieser Titel momentan sicherlich eine Klasse für sich. Leider hinkt aber das Spielprinzip um einiges hinterher, denn über simples „Gegenstände suchen“ und ein paar harmlose Rätseleinlagen kommt dieses Adventure leider nicht hinaus. Was fehlt sind Gegner und vor allem Überraschungsmomente. Außerdem ist dieser Titel mit rund drei Stunden Spielzeit entschieden zu kurz geraten.

Ulf Schneider





# MISSION

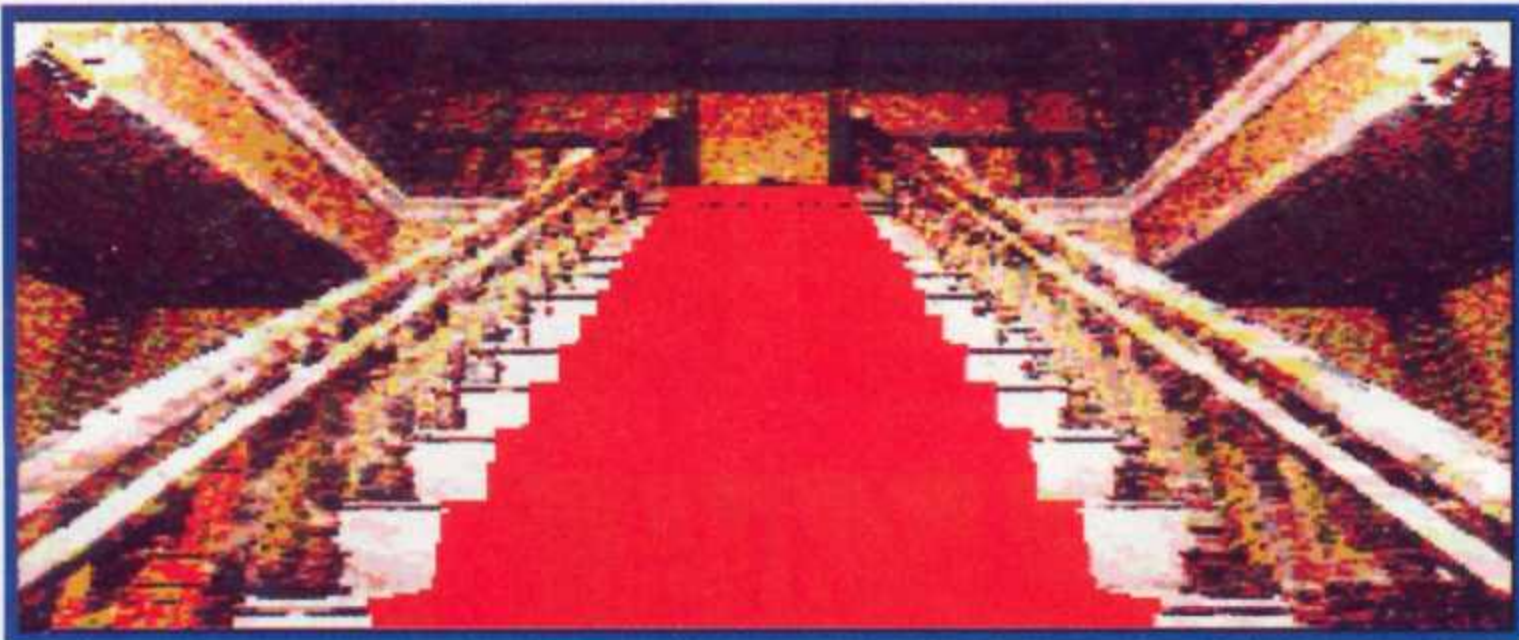


● Diese Kerzen müssen in einer bestimmten Anordnung angezündet bzw. ausgeblasen werden.

genrauen Zeit hat, sie wieder zurückzuwandeln. Eure Aufgabe besteht nun primär darin, das gesamte Haus nach hilfreichen Gegenständen, wie beispielsweise einem Schlüssel, abzusuchen. Um dem bösen Spuk ein Ende zu bereiten, muß hin und wieder auch ein kleines Rätsel gelöst werden. Daher ist auch ein bißchen Kombinationsgabe wichtig. Solltet Ihr trotz allem einmal nicht weiterwissen,

braucht Ihr einfach nur in den magischen Spiegel im Billardzimmer zu blicken, denn er verrät Euch, wo sich der nächste relevante Gegenstand befindet. Euren Spielstand könnt Ihr nur sichern, wenn Ihr das Tagebuch entdeckt habt (es liegt auf dem roten Stuhl). Das geräumige Haus durchquert Ihr übrigens immer in Echtzeit, was eine sehr realistische Atmosphäre schafft.

**Ulf Schneider**



● Das Treppenhaus verbindet sämtliche Räume miteinander.



● Diese Dartscheibe ist der entscheidende Hinweis für eines der schwierigsten Rätsel.

# Als die Bilder laufen lernten...

Wem leblose Bilder nicht reichen, dem können wir im "SEGA Magazin VIDEO" Original-Sequenzen aus den Spielen bieten.

Die Sega-Magazin-Crew hat für Euch die aktuellsten und besten Spiele für Mega CD II, Mega Drive, Master System und Game Gear einem genauen Test unterzogen.



Color ca. 66 Min.



für nur DM **19,95**

Inhalt der Erstausgabe: (unter anderem)

- Wonderdog
- Tournament Fighters
- Sonic CD
- Dune II
- Mega Turrican

Jetzt im Videofachhandel erhältlich.

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Ja, hiermit bestelle ich die Erstausgabe "SEGA MAGAZIN VIDEO" für nur DM 19,95

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte beachten Sie unsere Bestellbedingungen: Coupon ausfüllen, ausschneiden und an folgende Adresse schicken. **Computec Verlag, Leserservice, Postfach, 90 327 Nürnberg.**

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

Bei Bestellung per **Nachnahme** (+ Nachnahmegebühr) kann auch per Telefon oder Fax bestellt werden:

**Tel: 0911 - 64 27 76 3 • Fax: 0911 - 64 26 33 3**

Montag - Donnerstag: 12.30h - 16.00 h, Freitag: 9.00 h - 12.00 h





## Jump & Run/Denkspiel

# BUBBA´N STIX

■ Hersteller: Core Design . Preis ca.: DM 119.- ■

**Core Design kann auch anders: Statt einem weiteren Mega CD-Kracher à la Thunderhawk lieferten die Engländer erst einmal ein eher schlichtes Modul ab.**

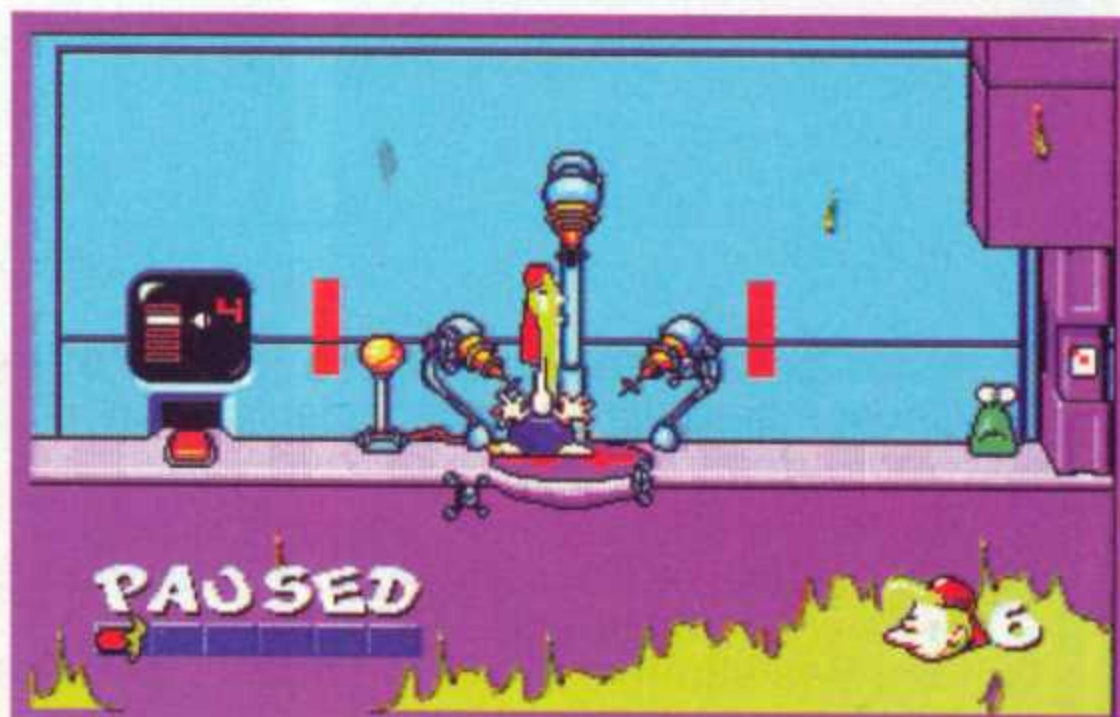
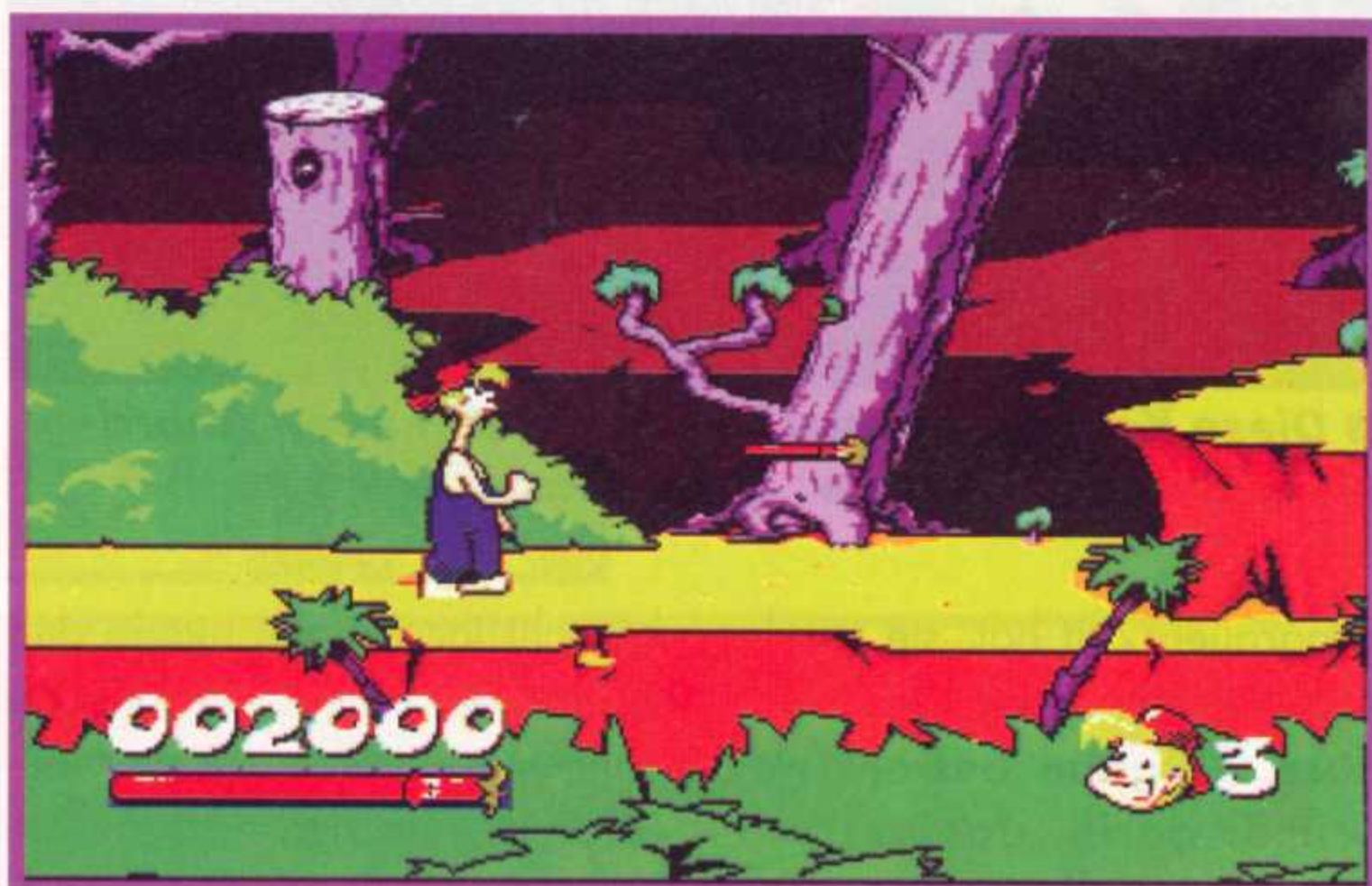
**B**ubba ist der Name eines stinknormalen Postboten, der scheinbar das Sex-Appeal von Woody Allen und den Charme einer Wanderkröte geerbt hat. Eines Tages wird der arme Knabe zu allem Überfluß noch von Außerirdischen als besonders schöne Zoo-Attraktion entdeckt und kurzerhand mit ins All verschleppt. Doch bevor Bubba ein Dasein hinter Gittern fristet, gelingt ihm zuvor doch noch die Flucht. Da es in der Milchstraße keine öffentlichen Verkehrsmittel gibt, stellt sich natürlich nun die Frage, wie Bubba wieder nach Hause gelangt. Glücklicherweise nahm der sympathische Versager in weiser Voraussicht einen multifunktionalen Stab namens Stix mit. Jener Zauberstab spielt bei diesem Geschicklichkeits-/Denkspiel-Cocktail eine zentra-

le Rolle, da er durch seine unzähligen Anwendungsmöglichkeiten nahezu jedes interplanetarische Problem löst. Beispielsweise kann er durch einen Schlag auf wirkungsvolle Weise Feinde dezimieren oder sogar wie ein Bumerang weggeworfen werden. Bubba´n Stix beinhaltet neben den Jump & Run-Einlagen auch viele knifflige Situationen, in denen Ihr nur durch den richtigen Einsatz des Stockes weiterkommt. Im zweiten Level müßt Ihr beispielsweise mit Stix eine Weltraumbrühe umrühren, damit sich fliegende Blasen bilden, die Euch schließlich ins rettende Ziel bringen. Da das gesamte Spielgeschehen jenseits der Realität angelegt wurde, benötigt Ihr zum Weiterkommen nicht nur eine Portion Logik, sondern auch viel Geduld und Phantasie.

**Ulf Schneider**

● **Im zweiten Level versperren Euch vier Türen den Weg in die Freiheit.**

● **Ein Monster wird hier als Sprungbrett mißbraucht.**



le Rolle, da er durch seine unzähligen Anwendungsmöglichkeiten nahezu jedes interplanetarische Problem löst. Beispielsweise kann er durch einen Schlag auf wirkungsvolle

**VIEWPOINT**



Neuartige Spielprinzipien sind zwar sehr loblich, gehen aber meistens in die Hose. Bubba´n Stix ist zwar kein Totalausfall, stellt den Spieler aber durch seinen nicht immer ganz durchsichtigen Spielverlauf auf eine harte Motivationsprobe. Nur die geduldigsten Spieler werden sich durch die insgesamt sechs Levels arbeiten.

Fazit: Originell, aber mühselig und zudem nicht immer ganz fair.

**Ulf Schneider**



# zum Sammeln!

# TIPS & TRICKS



Sammelordner-  
Bestellschein, auf der  
Tips&Trcks-Inhaltsseite  
in diesem Heft.

**32 Seiten**  
in allen Heften mit  
diesem Zeichen:



Deutschlands große Fachredaktion für  
Computer- und Videospieldmagazine.







Rennspiel

# ROAD RASH

■ Hersteller: U.S. Gold . Preis ca.: DM 99.-/89.- ■

**Segas 8 Bit-Hoflieferant U.S. Gold produzierte mit dieser beinhaltenen Raserei ein technisches Meisterwerk.**



**INFO BITS**  
 Paßwort  
 Flüssige 3D-Effekte

**ROOTS**  
 Unglaublich, aber wahr:  
 Insbesondere die Game  
 Gear-Version kann mit dem  
 Original im 16 Bit-Gewand  
 mithalten.

**K**ein einfaches Unterfangen, EAs rücksichtsloses Motorradspiel für die technisch schwachen 8 Bit-Konsolen umzusetzen. Dieser Herausforderung stellten sich die Mortal Kombat erfahrenen Programmierer von Probe Software, deren 8 Bit-Umsetzungen des besagten Kampfspiels insbesondere auf dem Game Gear durch eine beeindruckende Optik begeisterten.

Der Spielverlauf dürfte wohl jedem bekannt sein: In illegalen Straßenrennen müßt Ihr mit Eurem Hobel versuchen, ohne Rücksicht auf Verluste als erster die Ziellinie zu durchqueren, um anschließend eine fette Siegesprämie in Empfang zu nehmen. Das eingefahrene Geld sollte schließlich für einen noch besseren Feuerstuhl verwendet werden, um in den immer härter werdenden Rennen mithalten zu können. Neben den rauflu-

stigen Mitstreitern solltet Ihr auch auf den stets schlecht gelaunten Polizisten namens O'Connor aufpassen, denn wenn Euch dieser Bulle erst einmal in flagranti erwischt hat, ist es mit dem dicken Geldkonto fürs erste vorbei. Um einen höheren Level zu erreichen, müßt Ihr auf sämtlichen sechs Strecken als Sieger hervortreten.

**Ulf Schneider**



● Sechs verschiedene Strecken müssen siegreich absolviert werden, um einen Level aufzusteigen.

**VIEWPOINT**

**GAME GEAR**  
 Da kann man nur sagen: „Bravo, Probe Software“. Was mir bei diesem Spiel auf dem kleinen Screen entgegenflimmert, ist schon fast zu schön, um wahr zu sein. Flüssiges Scrolling und tolle Effekte (Berg- und Talfahrten) vermitteln ein Fahrgefühl, das im 8 Bit-Sektor seinesgleichen sucht. Da mich auch die tadellose Spielbarkeit schnell in ihren Bann zog, lautet mein Urteil nur kurz: kaufen!

**MASTER SYSTEM**  
 Leider geht es auf der Konsole etwas gemächlicher zu, was sich auch negativ auf die Fun-Wertung auswirkt. Die Grafik ist auf dem Fernseher ebenfalls nicht mehr ganz so farbenreich wie auf dem Game Gear. Trotz dieser Kritik gehört aber auch diese Road Rash-Konvertierung zu den besten Titeln im Softwareangebot für das Master System.

**Ulf Schneider**

**Game Gear**

GRAFIK 086  
 SOUND 080  
 FUN  
 081

**Master System**

GRAFIK 082  
 SOUND 080  
 FUN  
 078



# 32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

**AMIGA CD<sup>32</sup>**  
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Commodore**





Shoot 'em Up

# TEMPEST

■ Hersteller: Lamasoft . Preis ca.: DM 99.- ■

**Jeff Minter, Atari-Freak der ersten Stunde, bringt mit dem gründlich renovierten Spielhallen-Oldie Tempest den Jaguar in Angriffsstellung.**



**S**chon vor 14 Jahren sorgte das Ur-Tempest in den Spielotheken für Furore. Der 3D-Shooter zog die Ballerfreaks magisch an, was vor allem

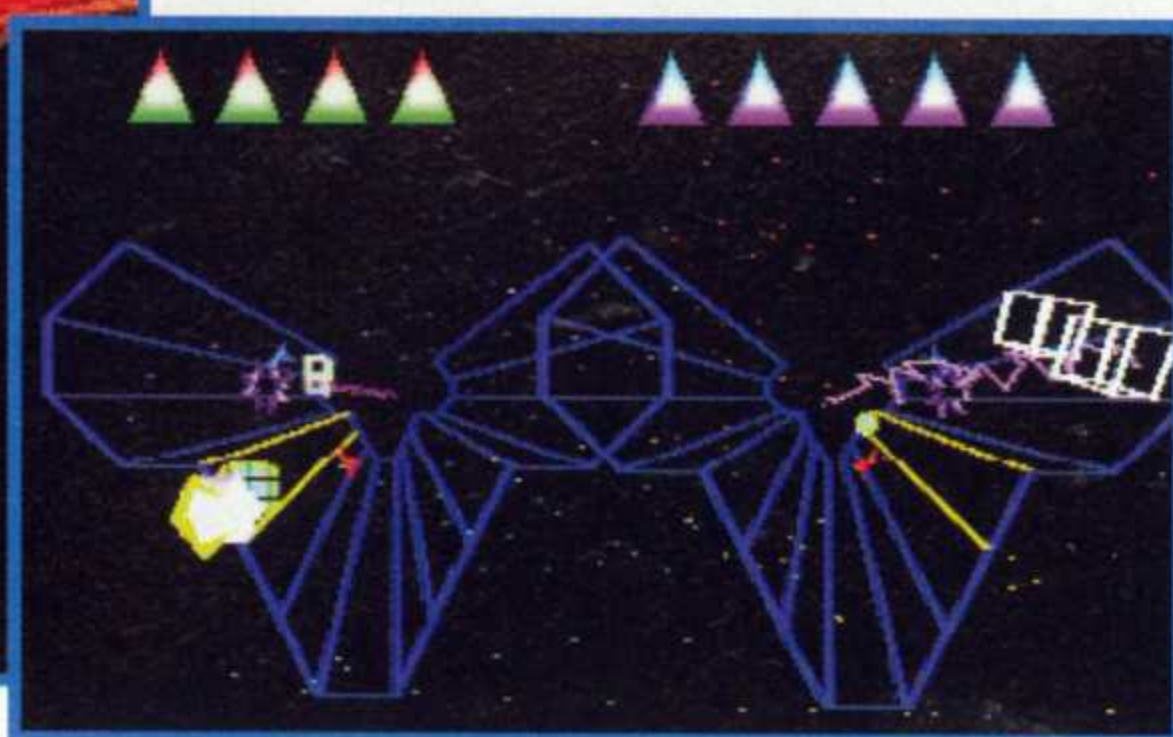
dem neuartigen Spielprinzip zuzuschreiben war. Tetris-like lockte Tempest weniger mit überragender Grafik (durch die 3D-Perspektive wurde dieses Manko mehr als ausgeglichen), als vielmehr mit innovativem Spielprinzip und exzellenter Spielbarkeit. Stellt sich natürlich die Frage, ob das '94er-Update genug Potential besitzt, um gegen die etablierte 16 Bit-Konkurrenz, wie z.B. Nintendos Starwing, bestehen zu können.

zurück, vermag man diesmal seinen Ohren nicht zu trauen, denn der Sound-Chip läuft zur absoluten Höchstform auf: Korrekter Techno-Sound hämmert in bestechender Qualität aus den Lautsprechern, die Sprachausgabe könnte klarer nicht sein, furiose FX machen die Soundorgie perfekt. Während die Akustik also durchaus als ein kleines Meisterwerk eingestuft werden kann, bleibt die Grafik auch in der Neuauflage weiterhin zweckmäßig bis durchschnittlich. Mit Tempest Traditional und Tempest Plus halten sich zwei der insgesamt vier Spielmodi sehr genau an die Originalfassung, die Neuerungen blieben nahezu alle der

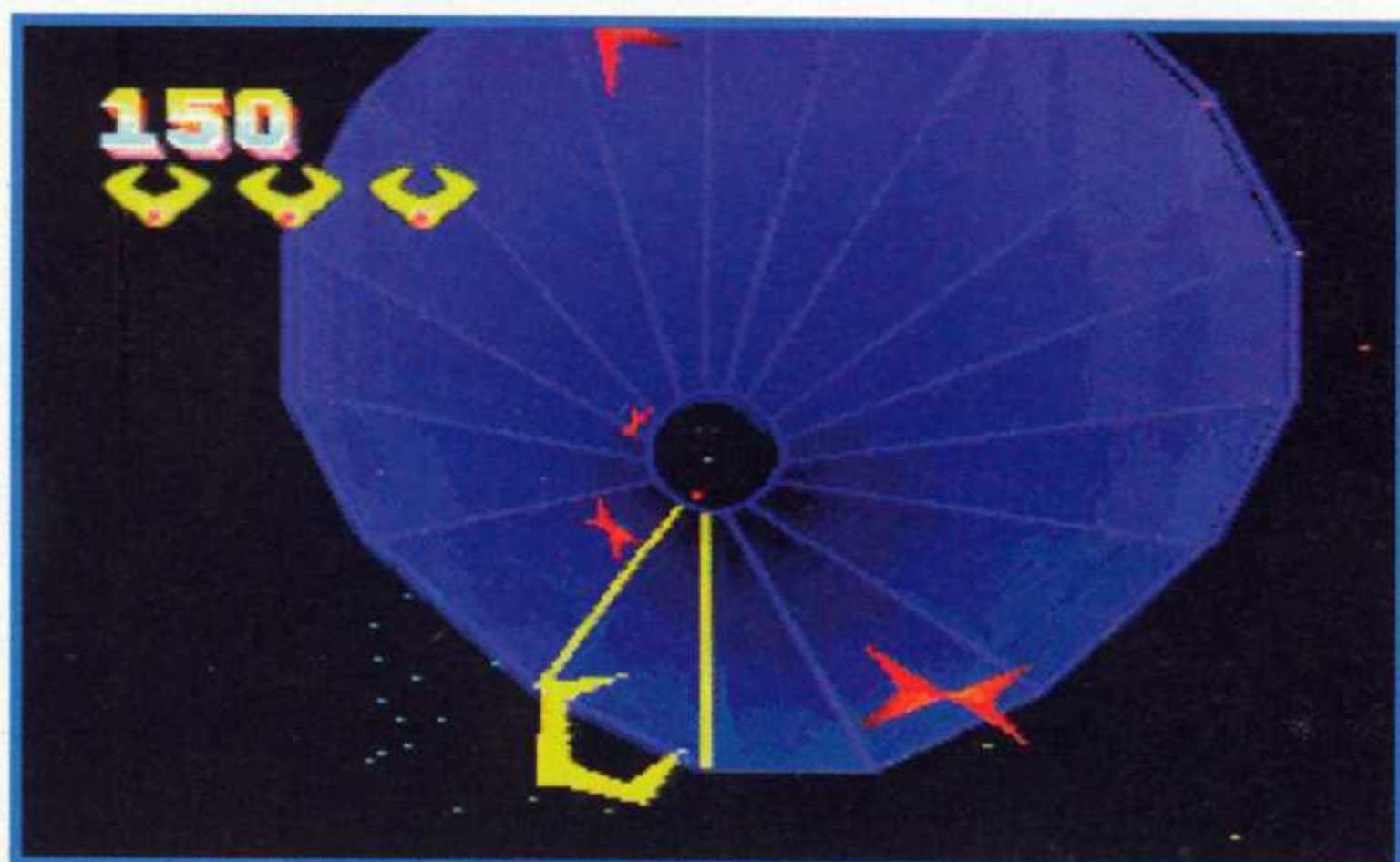
Ruft man sich die bislang für den Atari erschienenen Titel ins Gedächtnis



● **Bonusrunde 1: eine wilde Jagd nach Extras durch den interstellaren Nebel.**



● **Tempest Duel (Solo, Gegeneinander)**



● **Tempest 2000 im Ein-Spieler-Modus!**



● **Durch manche Power Ups kann man einmal von der Plattform wegspringen und so aus sicherer Höhe auf die Gegner schießen.**





# 2000

2000er-Version vorbehalten. Die in den anderen Modi transparenten Flächen der Gitter-Plattformen leuchten jetzt in satten, teilweise recht grellen Farben, der Feindesschar wurde ebenfalls ein zeitgemäßes Outfit geschneidert. Um aber heutigen Ansprüchen gerecht zu werden, mußten die Lamasoft-Programmierer auch dem Spielprinzip neue Aspekte hinzufügen. An erster Stelle stehen natürlich die Power Ups, welche den Spielspaß beträchtlich erhöhen, da diese zugleich auch den Schlüssel für

die ebenfalls neuen Bonusrunden darstellen. Neben stärkeren Lasern oder Begleit-Droiden werden geschickte Sammler mit einem Symbol belohnt, deren drei für eine der Zusatzrunden notwendig sind. Mystische Klänge untermalen die rein auf Geschicklichkeit ausgelegte Jagd nach Extraleben und Bonuspunkten. In den normalen Levels (insgesamt 100 + Beastly Mode) bedeuten 10.000 Punkte einen wei-

teren Versuch, mit etwas Glück hat man schnell bis zu acht Leben auf der Habenseite. Bei dem gewaltigen Umfang von Tempest wäre es fatal, immer wieder von vorne anfangen zu müssen. Ab Level 17 ist es möglich, einen von vier sogenannten Keys zu setzen, allerdings nur bei ungeraden Zah-

len. Wer z. B. in Level 44 das Zeitliche segnet, startet beim nächsten Versuch demzufolge in Level 43. An einen Zwei-Spieler-Modus hat man löblicherweise auch gedacht, allerdings beschränkt sich dieser auf Tempest Plus (als Alternative übernimmt auch ein Droide die Partnerrolle) und Tempest Duel. Während im ersteren mit vereinten Kräften gefightet wird, geht's im Duel-Modus, der Name sagt's schon, gegeneinander. Eine High Score-List verewigt Bestleistungen via Batterie.

**Stephan Girlich**

● In allen 17 Levels ändern sich ständig Musik und Grafik.



● Mit einem Begleit-Droiden wird's wesentlich leichter.



● Grafisch beeindruckendes „Game Over“.

## VIEWPOINT



Die kompromißlos auf Techno getrimmte Aufmachung wird mit hundertprozentiger Sicherheit nicht ausschließlich für Begeisterung sorgen, hier entscheidet einzig der persönliche Geschmack. Für mich ist Tempest 2000 im Moment ohne Zweifel DAS Game schlechthin: Ich liebe Techno, ich liebe Videospiele, ich liebe Tempest! Jeff Minters Jaguar-Premiere läßt die Atari-Fangemeinde wieder etwas optimistischer in die Zukunft blicken. Sollten sich die demnächst erscheinenden Titel wie Alien vs. Predator oder Checkered Flag auf ähnlich hohem Niveau bewegen, wird bei einem Konsolenneukauf auch der Jaguar auf der Wunschliste weit oben stehen.

**Stephan Girlich**





"Bombs Away!"

# SUPER BOMBERMAN 2

■ Hersteller: Hudson Soft . Release: August . Preis ca.: K.A. ■

**Das kleine bemützte Kerlchen ist wieder da. Nach sechs Abenteuern auf insgesamt vier Systemen (Super Nintendo, Nintendo NES, Game Boy, PC Engine) setzt Hudson noch eins drauf und veröffentlicht im August Teil 2 auf dem Super Nintendo (in Japan ist es schon am 28. April soweit).**

**S**ega-Fans kommen übrigens auch bald in den Genuß des Party-Games. Mega Bomberman kommt im August, allerdings nicht von Factor 5, wie ursprünglich geplant, sondern direkt von Hudson. Sinn oder Unsinn der ganzen Hatz durch endlose Labyrinth bleibt nach wie vor, die Häscher mit Bomben in die ewigen Jagdgründe zu verbannen und so den EXIT zu erreichen. Der Battle Mode war schon im Vorgänger fester Bestandteil des Moduls, neu hinzugekommen sind nur das Tag Team und zwei Power Ups. Das große Manko beim ersten Teil, der Story Mode (viel zu

einfach, viel zu kurz), haben die Japaner beherzigt und das Ganze deutlich schwieriger gemacht und nebenbei einige neue Extras eingebaut. TNT sorgt für eine gesunde Kettenreaktion, Hufeisen ziehen Eure Bomben magisch an und jede Menge Schalter müssen erst einmal umgelegt (sprich weggesprengt) werden, bevor sich der Ausgang öffnet. Da kommt natürlich noch mehr Taktik ins Spiel. Doch hier hat Hudson Soft noch lange nicht aufgehört, sondern Gags am laufenden Meter eingebaut, oder seid Ihr schon mal mit Bomberman im Panzer durch die Irrgärten gedackelt? An der Zahl der Levels hat sich nichts geändert. Nach wie vor sind's fünf Stages mit den obligatorischen Levelbosses. Die Unterschiede im Vier-Spieler-Modus liegen letztendlich zwar nur

im Detail, der Story Mode wurde aber gehörig aufgemotzt und rechtfertigt schon einen Neukauf. Auf's unverwüsthliche Spielprinzip brauchen wir wohl erst gar nicht mehr lange einzugehen, Bomberman war Kult, ist Kult und bleibt Kult. Ob es an der unkomplizierten Idee, dem



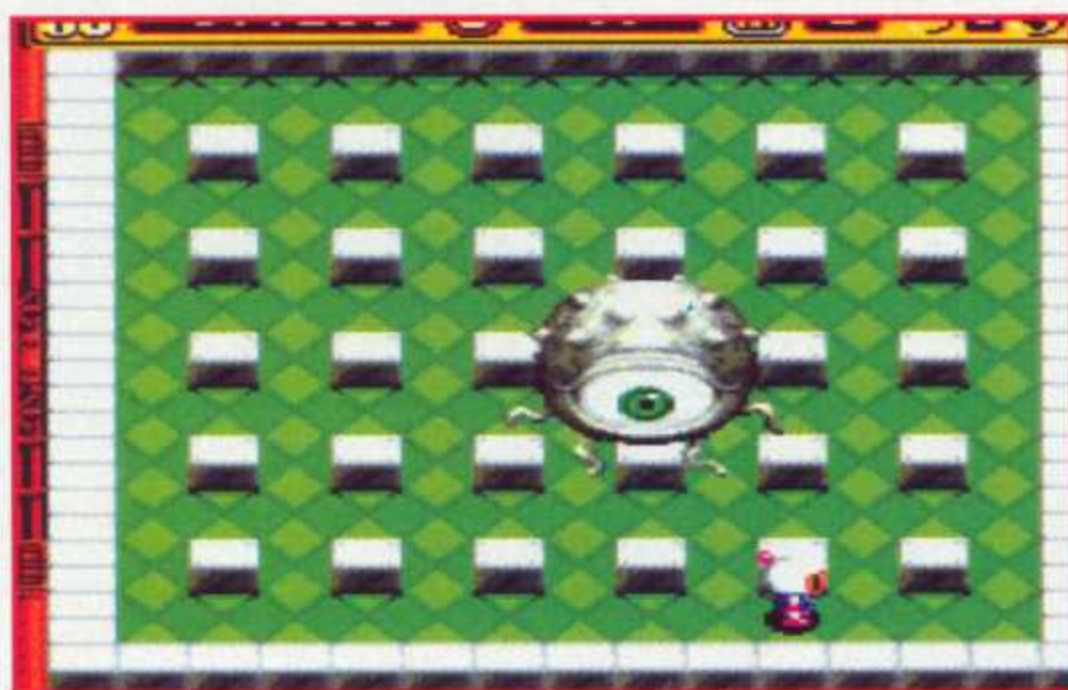
● **Battle Mode (Stage 4): Gut platziert, läßt eine Bombe das halbe Feld erzittern.**

im Detail, der Story Mode wurde aber gehörig aufgemotzt und rechtfertigt schon einen Neukauf. Auf's unverwüsthliche Spielprinzip brauchen wir wohl erst gar nicht mehr lange einzugehen, Bomberman war Kult, ist Kult und bleibt Kult. Ob es an der unkomplizierten Idee, dem

Mann mit der Pudelmütze oder gar am genialen Party-Modus liegt, wird uns wohl für immer ein Rätsel bleiben.

**Martin Weidner**

● **Battle Mode (Stage 9): Es kann nur einen geben.**



● **Letzter Endgegner (Stage 5).**

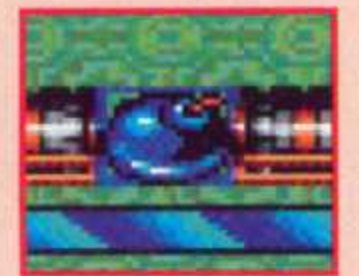
● **Battle Mode (Stage 7): Die Zahlen beschleunigen oder verlangsamen ungemein.**



## BOMBERMAN MAL GANZ ANDERS



◀ TNT (Story Mode). Kettenreaktion. Neues Extra! Die etwas andere Bombe (Battle Mode). Neues Extra! ▶



◀ Hufeisen (Story Mode). Zieht Bomben an. Neues Extra! ▶

Das Nonplusultra: Battle Mode. Neues Extra! ▶



◀ Schalter (Story Mode). Umlegen, um den EXIT zu öffnen. Neues Extra! ▶





Sportspiel

# WORLD CUP STRIKER

■ Hersteller: Elite . Preis ca.: DM 129.- ■

**Da waren die Engländer aber schnell: Nach nicht einmal einem Jahr Produktionszeit läuft die aufpolierte Version ihrer erfolgreichen Bolzerei vom Stapel.**

**W**as wurde gegenüber dem Original verändert? Das Hauptmenü deutet es schon an: Optionen, Optionen und noch einmal Optionen. Selbst die Stärke des Torwarts läßt sich nun vor Spielbeginn einstellen. Apropos „Torwart“: der ehemalige Fliegenfänger mausert sich in dieser Fortsetzung zum absoluten Stürmer-Alptraum, sodaß Handball-Tor-Ergebnisse der Vergangenheit angehören. Im Spiel selber ist nur eine neue Schußvariante, eine hohe Flanke, dazugekommen. Natürlich wurde auch die Technik etwas aufgebohrt: größere Sprites, verbesserte Animationen sowie eine Elfmeter-Sequenz in 3D



● **Die Spieler huschen erfreulicherweise diesmal wesentlich eleganter über den Rasen.**

lassen das Spiel viel eleganter aussehen. Wie EA setzt mittlerweile auch Elite auf den Fünf-Spieler-Adapter, so daß sich bis zu fünf Passiv-Kicker gleichzeitig an diesem Spiel beteiligen können. Zu guter Letzt sorgt noch eine Batterie für eine bequeme Spielstandsicherung bei den vier verschiedenen Turnieren. **Ulf Schneider**



● **Spannend: die neue Elfmeter-Sequenz gehört zum Besten der Weiterentwicklung.**

Jump & Run

# SUPER PUTTY

■ Hersteller: System 3 . Preis ca.: DM 129.- ■

**Nach dem Amiga CD 32-Auftritt möchte das merkwürdige Stück Kaugummi nun auch die Super Nintendo-Besitzer verzaubern.**



Soundeffekten. Leider hapert es aber etwas an der Spielbarkeit, da der Schwierigkeitsgrad frustrierend hoch ist, was vor allem daran liegt, daß einmal besiegte Gegner immer wieder auftauchen.

**Ulf Schneider**

**P**utty ist der Name einer galaktischen Knetmasse, die auserkoren wurde, ihre gesamte Rasse vor dem Untergang zu retten. Spielerisch gestaltet sich das Ganze folgendermaßen: In 18 nur etwa zwei Bildschirme großen Abschnitten muß Putty stets versuchen, drei Roboter ins Ziel zu bringen. Um sich vor den zahlreichen Gegnern zu schützen, hat Putty einige Tricks auf Lager; so kann er sich in die Länge ziehen, schmelzen, boxen, sich aufblasen, Gegner aufsaugen und mitunter deren Gestalt annehmen. Putty ist in jeder Hinsicht ein außergewöhnliches Spiel mit einigen guten Ideen und witzigen



● **Dieses rote Wesen ist einer der gemeinsten Widersacher von Putty.**





Sportspiel

# VAL'D ISERE CHAMPIONSHIP

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

**Noch hat kein Hersteller das richtige Wachs für die Konsolen-Pisten gefunden. Mit Loricel steht aber schon der nächste Kandidat im Starterhäuschen.**

Statt wie gewohnt mit einer Anhäufung der verschiedensten Wintersportarten aufzuwarten, widmet sich Val'd'Isere ausschließlich dem alpinen Sport. Die Disziplinen Slalom, Riesenslalom und Abfahrtslauf bilden den „Wettbewerbs-Modus“, der wahlweise mit zwei Brettern oder einem Snowboard angegangen werden kann. Neben den üblichen Trainingsläufen rast man in der dritten Variante „Free Run“ gegen ein Zeitlimit von Checkpoint zu Checkpoint - Outrun läßt grüßen. Sind in der Wirklichkeit die Rennstrecken meist vorbildlich präpariert, bekommen's die Konsolensportler wieder mal knüppeldick: Dreck, Steine, Bäume, Eisplatten und ähnliche Nettigkeiten sorgen für

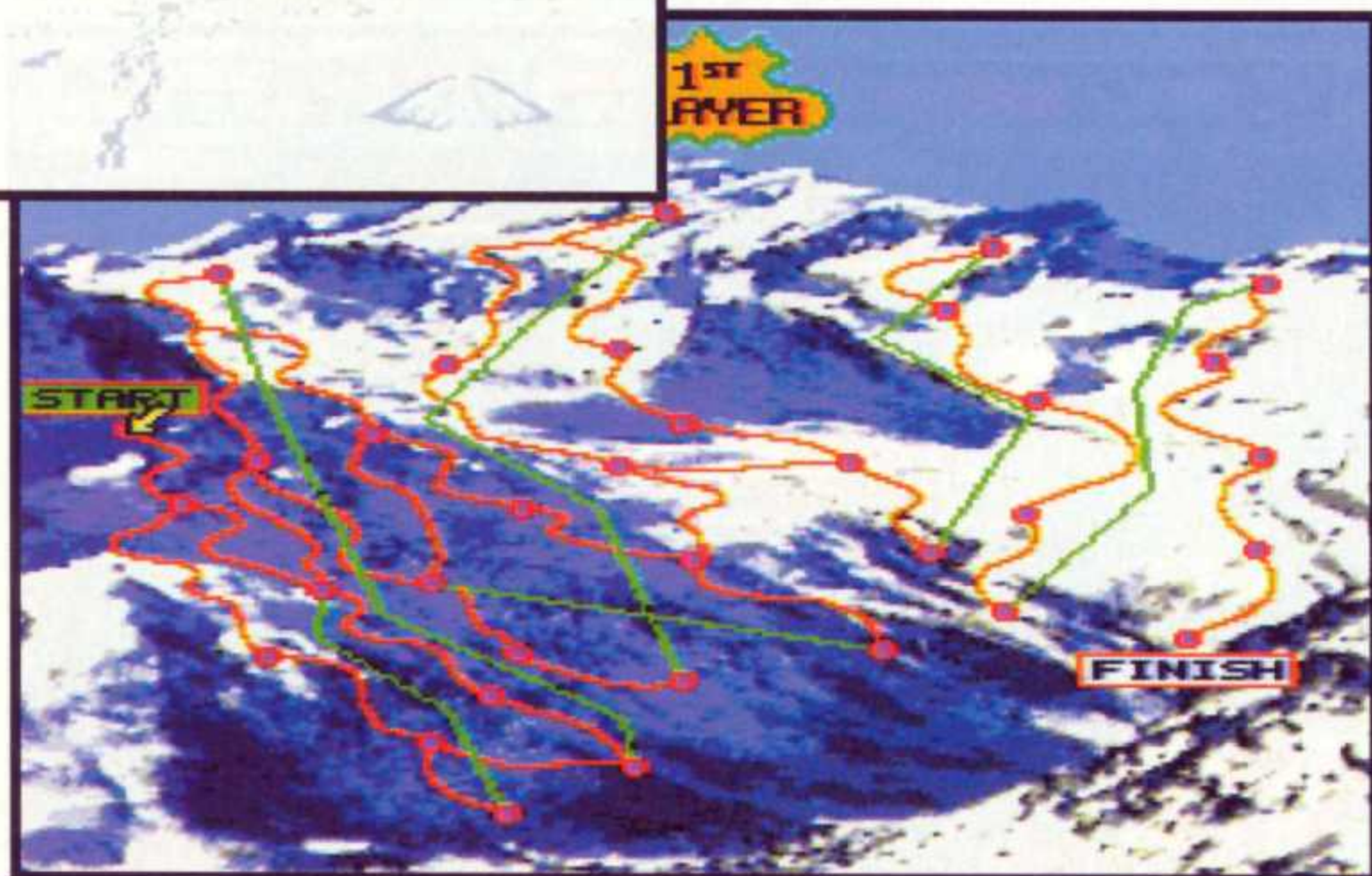


● **Wunderschöne Panoramabilder sorgen für das richtige Winterfeeling.**

erhöhte Aufmerksamkeit, will man sich nicht ständig den Schnee aus dem Gesicht wischen. Die Strecken sind komplett in Mode 7 dargestellt, was für ein ansprechendes Fahrgefühl sorgt. Ihr stürzt wenige Meter hinter Eurem Rennläufer den Berg mit hinunter und versucht, ihn möglichst auf der Piste zu halten, was nicht gerade einfach ist. Sind Grafik und Sound über jegliche Kritik erhaben, kann man das von der Steue-

rung leider nicht sagen. Es liegt nicht an der Genauigkeit, vielmehr scheint das Verhältnis der Strecken nicht optimal auf die Geschwindigkeit abgestimmt zu sein. Die Kurven und Hindernisse kommen teilweise unfair schnell, da helfen selbst die flinksten Reaktionen nicht mehr weiter. Trotzdem wird sich Val'd'Isere ohne größere Probleme einen Spitzenplatz sichern können, bei der Konkurrenz...

**Stephan Girlich**



● **Neben den offiziellen Strecken lassen sich auch geheime Abfahrten finden.**

## VIEWPOINT



Schade, Schade! Nachdem die Snowboard-Saison für heuer erst mal auf Eis gelegt ist, erhoffte ich mir von Val'd'Isere Championship die ideale Ablenkung für die Sommermonate. Leider ist mit diesem Modul nicht viel anzufangen: Zwar stimmen Grafik und Sound, bei der Steuerung ist aber Hopfen und Malz verloren. Jetzt heißt es doch noch warten...

**Thomas Borovskis**





Jump & Run

# ALFRED CHICKEN

■ Hersteller: Mindscape/Twilight . Preis ca.: DM 129.- ■

**Ich dachte zwar, daß die Programmierer sich schon an jedem Tier versucht hätten, doch dieser rote Hahn belehrte mich wieder einmal eines Besseren.**

**M**indscape haben sich bislang eher selten durch ihre Spiele mit Ruhm bekleckert, doch schon der witzige Vorspann zeigt, daß in diesem Titel etwas mehr Entwicklungsarbeit steckt als sonst.

Worum geht es? Eine Horde von „Meka-Chickens“ entführt eine Reihe von hilflosen Billy-Eiern und droht mit ihrer „Klonisierung“. Das ist natürlich ein Fall für Alfred Chicken. Mit seinem harten Schnabel kann er durch einen gekonnten Sturzflug auch die hartnäckigsten Feinde plattmachen. Dabei ist diese Attacke spiele-

risch nicht ganz unproblematisch, da die Ausführung recht umständlich ausfällt. Überhaupt bietet dieses bunt gestaltete Spiel einen ziemlich deftigen Schwierigkeitsgrad, was durch eine sensible Kollisionsabfrage noch forciert wird. Wer aber zu den hartnäckigen Menschen zählt, erlebt mit diesem Titel ein recht abwechslungsreiches Jump & Run-Spiel, garniert mit kleinen Tüfteleinlagen.

**Ulf Schneider**



● **Tragisch: Unschuldige Billy-Eier werden einfach rücksichtslos gekidnappt.**



Actionspiel

# SPACE ACE

■ Hersteller: Empire Software . Preis ca.: DM 119.- ■

**Der ehemalige LaserDisc-Titel mit dem Minimal-Spielprinzip „beglückt“ nun auch die Konsolen-Besitzer.**

**D**ie meisten Niveaus haben ENERGISIERUNGS-Punkte, wo Dexter vorübergehend wieder zum Mann wird und neue Gebiete erforschen kann.“ Dieser obskure und schwer verständliche Auszug aus dem Handbuch („Niveau“ soll wohl „Level“ bedeuten) spiegelt in treffender Weise die Qualität des Spiels wieder. Zwar habt Ihr im Gegensatz zum Original diesmal sogar die Möglichkeit, den Helden aktiv zu steuern, doch die meisten der insgesamt 25 Abschnitte sind immer noch strikt vorgegeben, so daß das lästige „Trial and Error“-Prinzip auch hier gilt. Fehler werden dabei gnadenlos mit einem radikalen Neuanfang bestraft, was angesichts der überempfindlichen Kollisionsabfrage sehr häufig passiert. Auch die Technik, sonst immer Prunkstück von Space Ace, animiert hier in keinsten Weise zu Jubelausbrüchen, zumal der Sound absolut unter aller



● **Das Dexter/Borf-Gespänn sorgt für ausgeprägte Langeweile.**

Kanone ist. Da man für diesen „Spaß“ auch noch über 100 Mark ausgeben soll, fällt mir nur noch Grönemeyers bekanntes Lied ein: „Was soll das?“

**Ulf Schneider**







Strategie

# BOMBERMAN

■ Hersteller: Hudson Soft . Preis ca.: DM 70,- ■

**Auf Nintendos 16 Bit-System nun schon in Runde 2, könnt Ihr jetzt endlich auch auf dem Game Boy Euer Pyromanenherz erfreuen.**

**D**as Verwirrspiel ist perfekt: Der erste Teil für den Game Boy kam bei uns unter dem Titel Dynablastar auf den Markt; in Japan ist das Modul nur als Bomberboy bekannt.

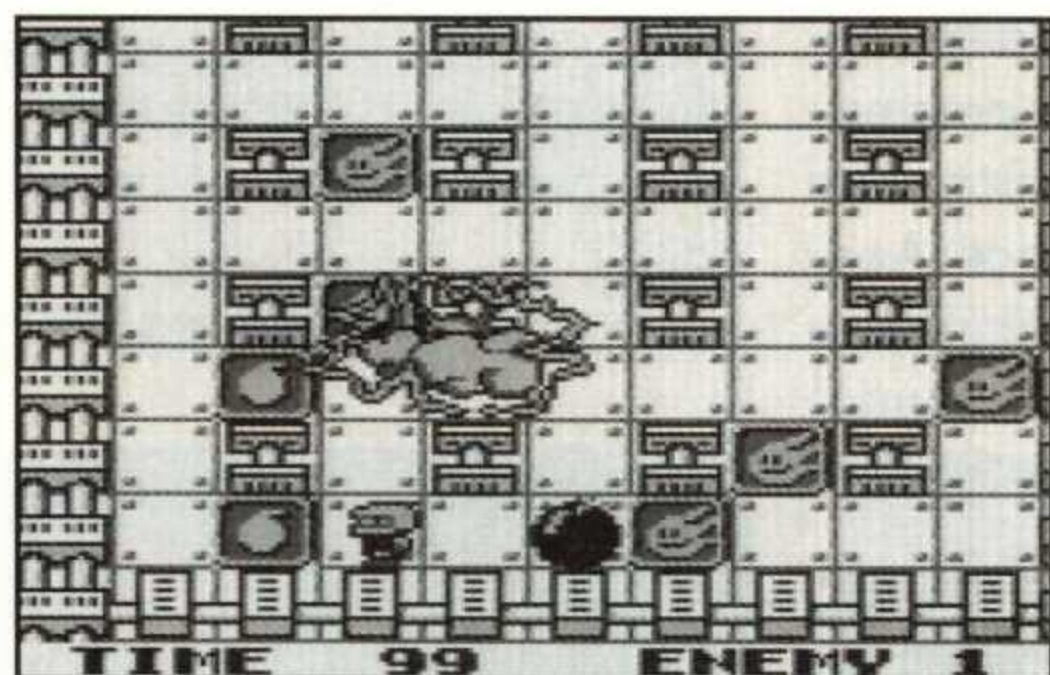


Mittlerweile hat der kleine Wicht aber einen so hohen Bekanntheitsgrad erreicht, daß Hudson den Nachfolger auch stolz in alter Super Nintendo-Tradition Bomberman nennt. Wer jedoch glaubt, am Spielablauf hätte sich nichts geändert, täuscht sich gewaltig. Mit dem 16 Bit-Vorbild hat die Handheld-Variante nämlich nicht viel gemeinsam. Erst kommt ein, dann kommen zwei, dann drei Bombermänn-

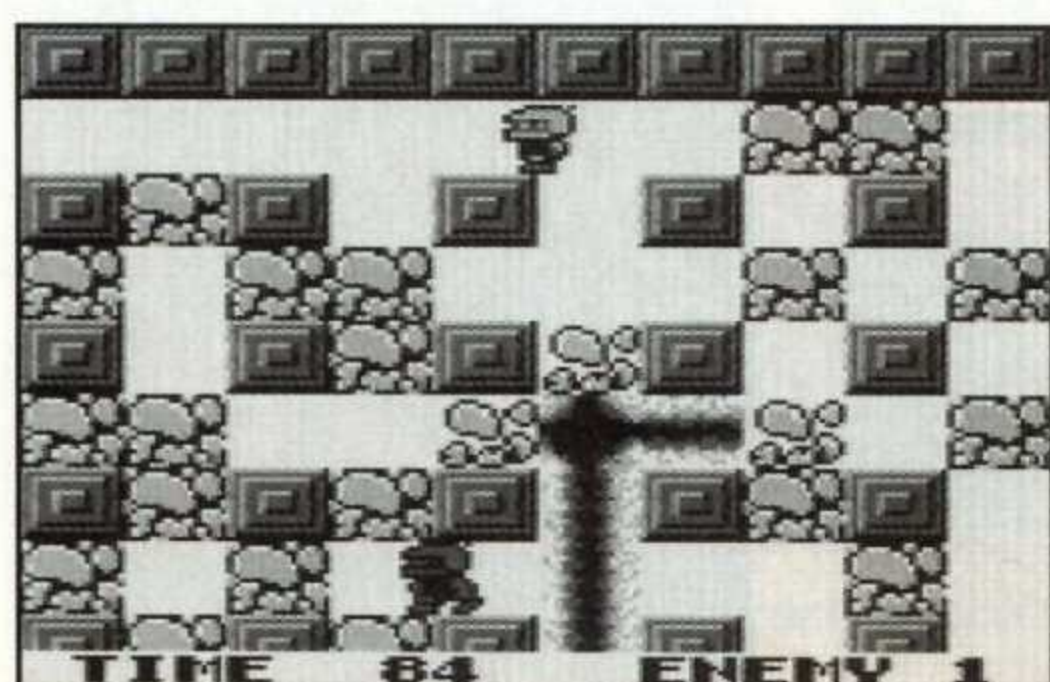
chen und dann ein schöner Obermotz. Power Ups oder gar einen Zwei-Spieler-Modus werdet Ihr vergeblich suchen, dafür aber ein ausgetüfteltes Leveldesign vorfinden sowie spärliche, aber wohlplazierte Extras. In den höheren Levels könnt Ihr mehrere Bomben gleichzeitig legen, schneller herumwuseln, Smartbombs zünden oder Euren Gegnern einen herzhaften Schubs verpassen. Bomberman für den

Game Boy ist so einfach wie auf keinem anderen System zuvor (der Schwierigkeitsgrad ist hier nicht gemeint). Ob Hudson Soft sich dazu aufrafft, noch einen Battle Mode mit einzubauen, steht momentan noch in den Sternen; die Solo-Variante ist jedenfalls schon fix und fertig, und selbst allein macht Bomberman einfach nur noch Spaß.

**Martin Weidner**



● **Vor dem Obermotz kommen erst die Extras dran.**



Jump & Run

# JUNGLE BOOK

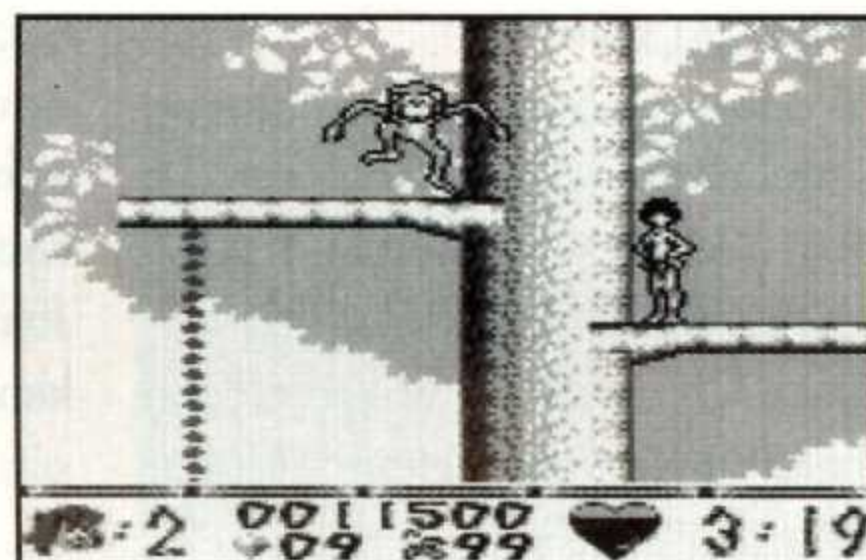
■ Hersteller: Virgin Interactive . Preis ca.: DM 70,- ■

**Walt Disneys Meisterwerk präsentiert sich auch auf dem Game Boy als ein Jump & Run-Spiel in Reinkultur.**

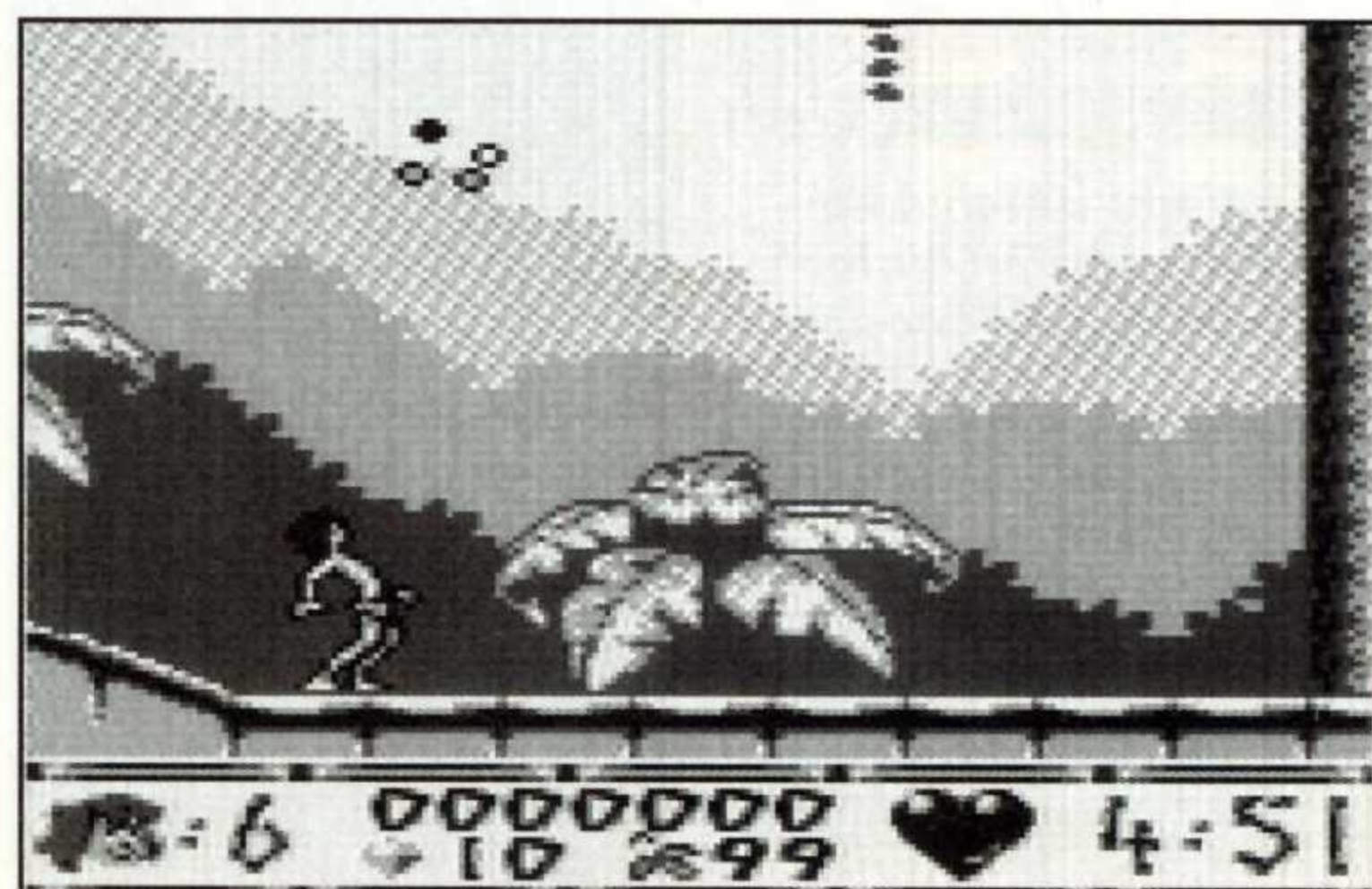
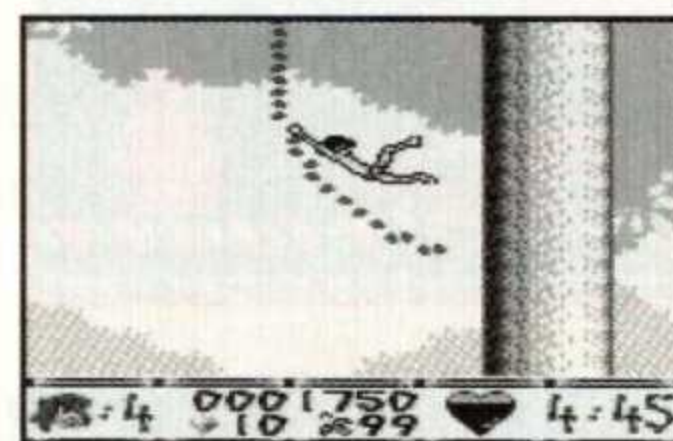
**S**pielerisch hat sich gegenüber der Master System/Game Gear-Version nur wenig verändert. Mogli muß in insgesamt zwölf Abschnitten eine bestimmte Anzahl von Diamanten einsammeln, um in den nächsten Level vordringen zu dürfen. Eine animalische Dschungelplage stört den kleinen Jungen zwar bei seiner Suche, doch in seinem gutsortierten Beutel befinden sich immer zahlreichen Waffen, wie Bananen oder Nüsse, die im Pausenmodus angewählt werden können. Grafisch ist das Spiel momentan sehr detailliert, jedoch schon fast überladen und mir persönlich eine Ecke zu dunkel geraten, so daß Ihr zum Spielen schon optima-

le Lichtverhältnisse benötigt. Auch die Steuerung hat noch so ihre Tücken, da Mogli nicht immer so hoch springt, wie er eigentlich sollte. Insgesamt hinterläßt die Game Boy-Version aber einen sehr soliden Eindruck und dürfte vor allem für alle Jump & Run-Freunde ein gefundenes Fressen sein.

**Ulf Schneider**



● **Selbst Grau in Grau macht Mogli eine recht gute Figur.**







Sportspiel

# WORLD CUP STRIKER

■ Hersteller: Elite. Preis ca.: DM 69.- ■

**Ist es wirklich möglich, den SNES-Hit für Nintendos Kleinsten umzusetzen?**

**A**uf dem SNES thront Striker noch auf dem Platz an der Sonne. Da ist man natürlich mehr als gespannt, wie gut sich die GB-Umsetzung schlagen wird. In deutsch, englisch oder französisch dürft Ihr Euch durch Menüs arbeiten, die dem 16 Bit-Vorbild in Sachen Vielfalt kaum nachstehen. 24 Teams, inklusive Deutschland als stärk-

stem Vertreter, treten in drei Modi für Euch an. Taktische Finessen, Spielgeschwindigkeit, das Können des Torwarts, Wetterbedingungen sowie die Mannschaftsaufstellung dürfen ebenfalls nach Belieben eingestellt werden. Auch auf dem Platz wird man nicht mit Neuheiten überrascht, denn das Geschehen wird aus der leicht erhöhten „Hinter-dem-Tor“-Perspektive verfolgt. Freut man sich zunächst über die relativ großen und zudem sauber animierten Sprites, sorgen genau diese für Unübersichtlichkeit, weil wegen ihnen der Spielfeldauschnitt auf ein Minimum reduziert werden mußte. Freund Zufall wuselt demzufolge leider ständig mit über den Platz. Ab und zu stört auch heftiges Zeilenflackern, was sich aber in erträglichen Grenzen hält. Sicherlich wird sich World Cup Striker auch auf dem Game Boy im oberen Tabellendrittel plazieren können, der Weisheit letzter Sch(l)uß ist damit aber immer noch nicht gefunden.

**Martin Weidner**

Jump & Run

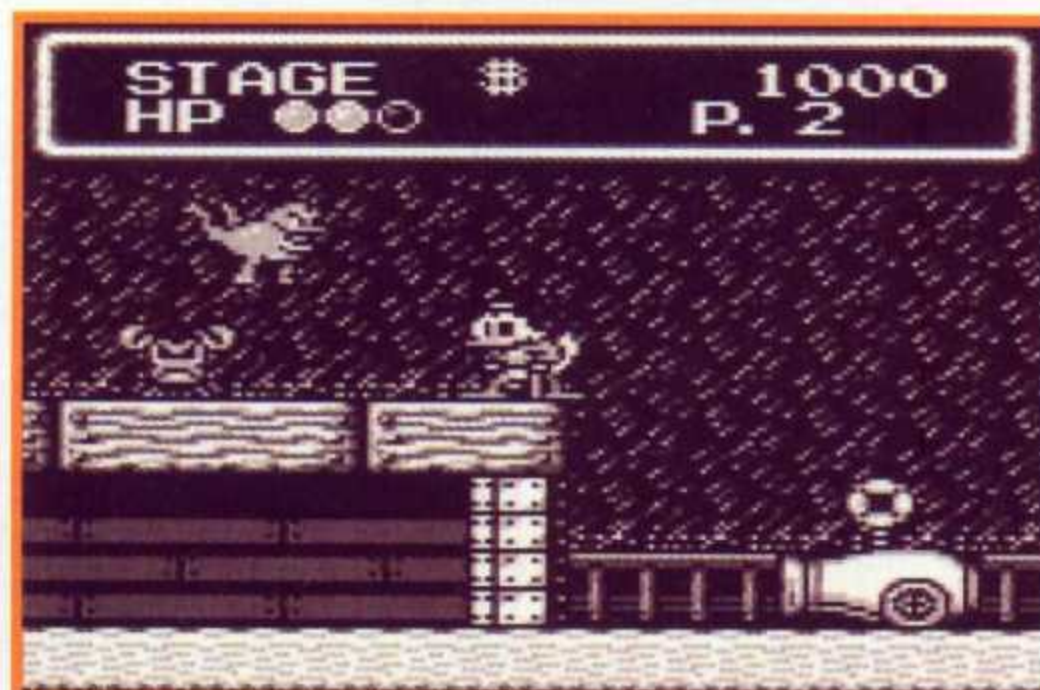
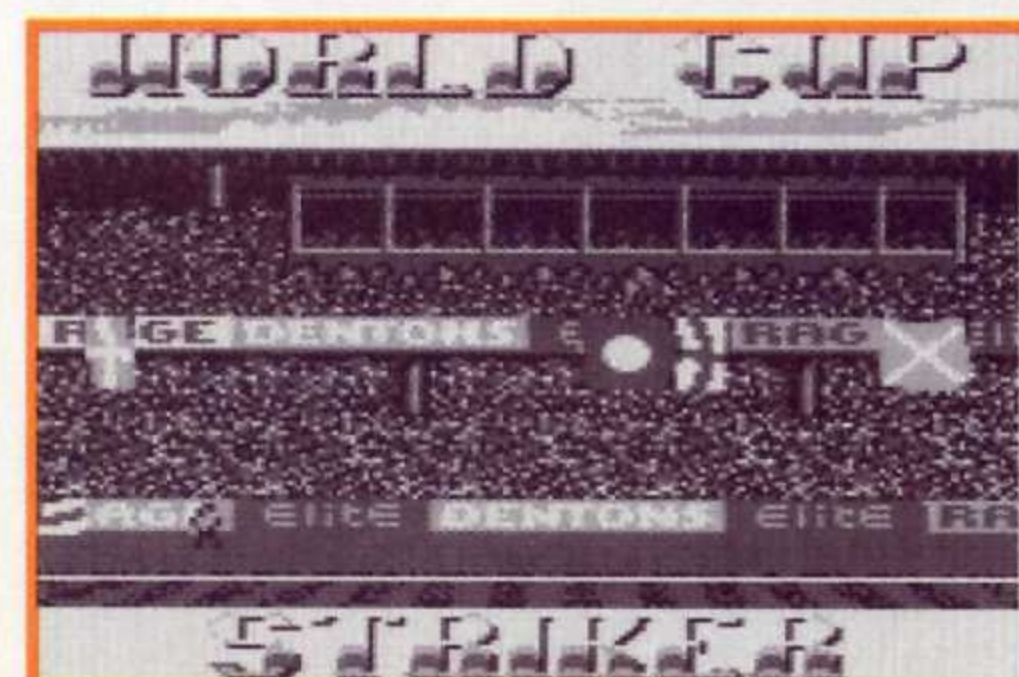
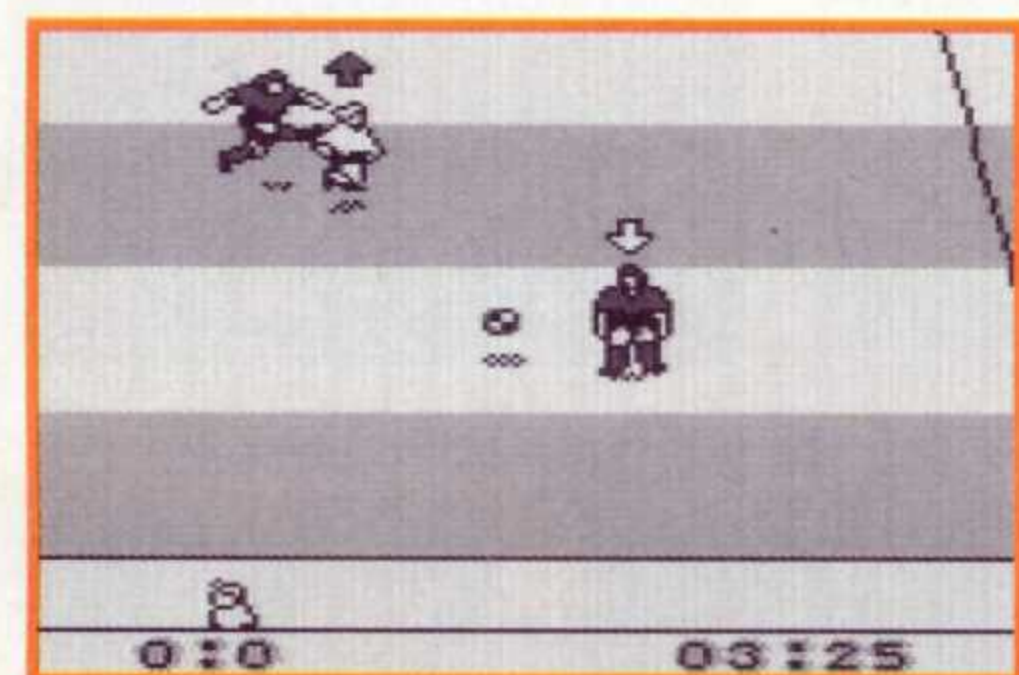
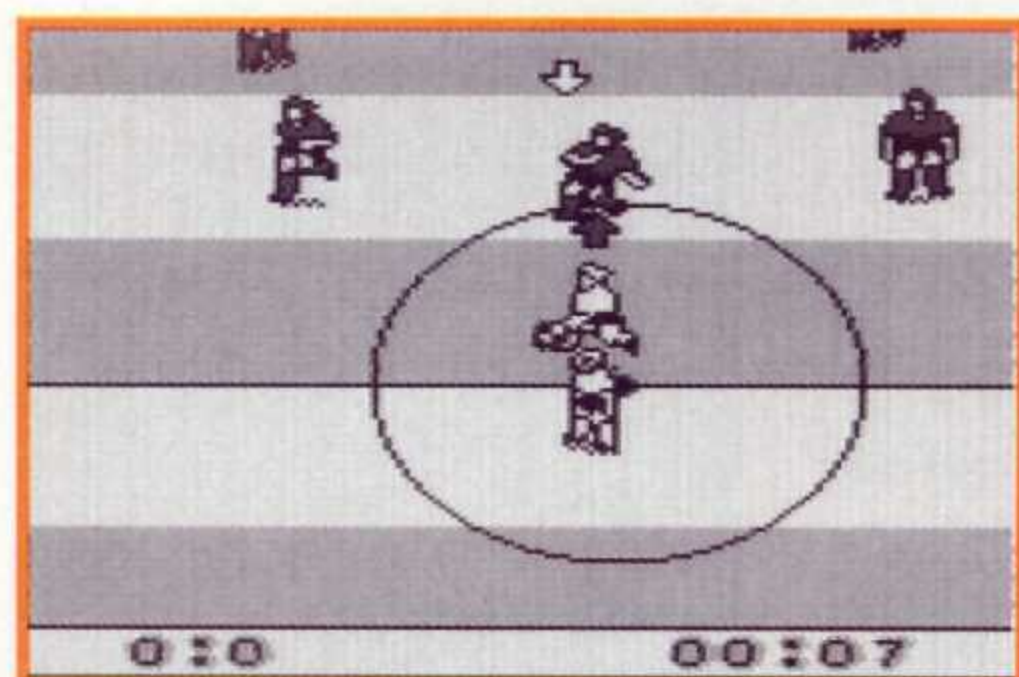
# DUCK TALES 2

■ Hersteller: Capcom . Preis ca.: DM 69.- ■

**Onkel Dagobert, Neffe Donald und die drei Brüder Tick, Trick und Track machen nun den Game Boy unsicher.**

**I**ch habe mittlerweile aufgehört zu zählen, wie oft ich die „Es-wurde-ein-Stück-von-einer-Schatzkarte-entdeckt“-Story gelesen habe. Widmen wir uns daher lieber gleich dem Spiel. Dagobert sucht anfangs an sechs verschiedenen Schauplätzen nach Hinweisen über die Lage des Schatzes. Eine zentrale Bedeutung kommt wieder einmal seinem unscheinbaren Stock zu. Mit diesem Stück Holz kann Dagobert seine Feinde zur Strecke bringen, einen hohen Sprung vollführen und sich an Gegenständen festklammern. Da Dagobert erst im Laufe des Abenteurers einige Power-Gegenstände erhält, müßt Ihr einige Levels mehrmals erkunden, um alle Schatztruhen zu öffnen. Gerade diese ständige Verbesserung Eurer Fähigkeiten trägt maßgeblich zur Motivation bei. Insgesamt bietet Duck Tales 2 ein Capcom-typisches Leveldesign mit einer soliden Spielbarkeit, der es nur etwas an Überraschungsmomenten mangelt.

**Ulf Schneider**







## Jump & Run

# WARIO LAND

■ Hersteller: Nintendo . Preis ca.: DM 69.- ■

**...ist laut Untertitel der offizielle dritte Teil der Mario Land-Reihe, obwohl der Klempner hier nur eine Statistenrolle einnimmt.**



**W**eiß der Teufel, warum der grinsende Bösewicht aus dem zweiten Teil nun plötzlich den Helden mimen darf. Mario-Fans brauchen deshalb aber nicht den Kopf hängen zu lassen, denn spielerisch tritt Wario voll in Marios Fußstapfen. Allerdings gibt es diesmal keine Pilze, die dem Wario zum plötzlichen Wachstum verhelfen. Stattdessen befinden sich in den vielen Blöcken drei verschiedene Helme, die dem Helden einige sehr praktische Fähigkeiten, wie beispielsweise Fliegen oder einen Feuerstrahl, zukommen lassen. Außerdem beherrscht Wario eine neue Angriffstechnik: Außer mit der klassischen Sprungattacke können die Gegner auch durch Einsatz von Warios fettem Leib einfach aus dem Weg gerammt werden. Insgesamt weist

Wario Land einige interessante Parallelen zu Super Mario World auf. Wie beim 16 Bit-Spiel kann Wario sich auf einer großen Oberwelt völlig frei bewegen und sämtliche bereits gemeisterten Levels jederzeit erkunden. Dies ist auch notwendig, denn es befinden sich in den insgesamt 40 Levels auch 15 verschiedene, meistens versteckte Schatzräume, die nur mit einem Schlüssel geöffnet werden können. Desweiteren gibt es, wie bei Super Mario World, auch ein paar Abschnitte, die neben



dem offiziellen Ausgang einen versteckten Seitenausgang bieten. Auch bei den Pick Ups ist eine kleine Erneuerung dazugekommen: Neben den bekannten Münzen darf Wario nun auch fleißig Herzen einsammeln, was bei 100 Stück sogar ein Freileben ergibt.

**Ulf Schneider**



● **Echte Mario-Fans werden dieses Spiel erst aus dem Modulschacht nehmen, wenn sie alle Schätze und Extras entdeckt haben.**

## VIEWPOINT



Es ist schon Jahre her, daß mich ein Game Boy-Spiel bis zum frühen Morgenrauen vor den kleinen Screen bannte. Kein Wunder: Wario Land spielt sich wie aus einem Guß und bietet zudem drei ausgetüftelte Verwandlungen, die einem viele spielerische Möglichkeiten eröffnen.

**Ulf Schneider**



WIR HOLEN IHNEN DIE STERNE VOM HIMMEL...



doch die Außerirdischen verlangen einen  
astronomisch hohen Preis dafür

**UFO**  
**ENEMY UNKNOWN**

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

**MICRO PROSE**

FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE UND COMMODORE AMIGA





### Jump & Run

# MILON'S SECRET CASTLE

■ Hersteller: Hudson Soft . Preis ca.: DM 69.- ■



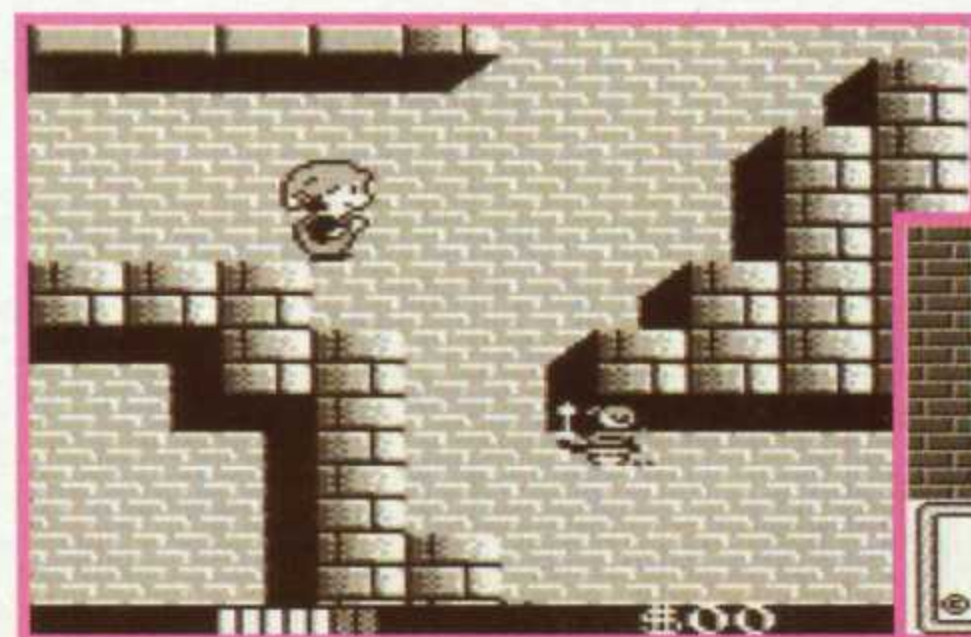
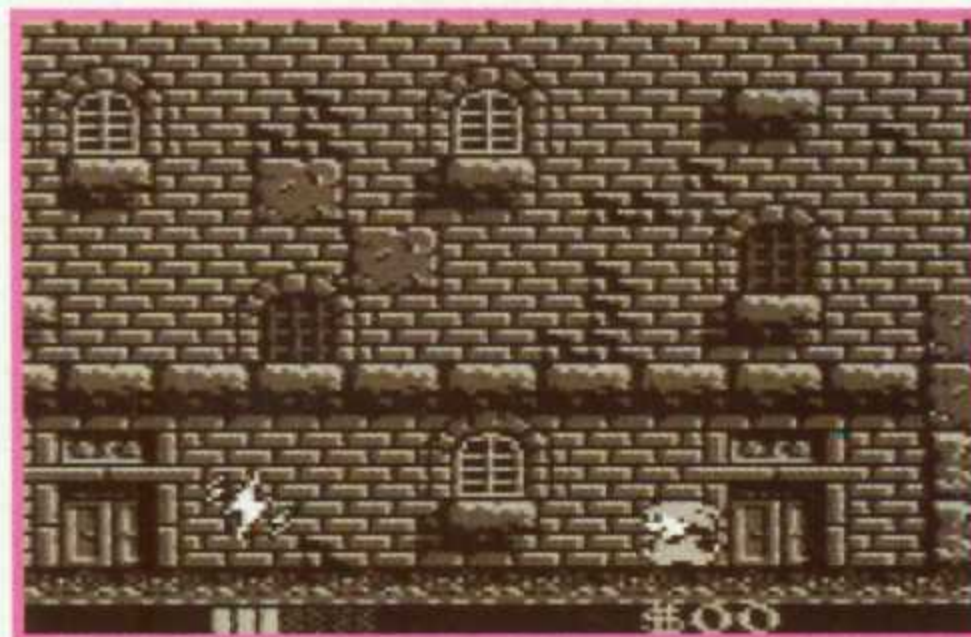
**Hudson Soft beschert uns mit diesem Titel eines der - im wahrsten Sinne des Wortes - rätselhaftesten Spiele der letzten Zeit.**

**S**chauplatz dieser ungewöhnlichen Hopserei ist ein riesiges Schloß, das unzählige Geheimnisse birgt. Als Held Milon müßt Ihr Euch durch die einzel-

nen Stockwerke des alten Gemäuers kämpfen. Dazu benötigt Ihr allerdings immer die entsprechenden Items, die dem kleinen Wicht immer wieder neue Fähigkeiten einverleiben. Fast alle Gegenstände befinden sich in versteckten Shops, die nur durch das Wegschießen oder Verschieben von

Blöcken freigelegt werden können. Auch Goldstücke verbergen sich hinter den vielen Blöcken. Fleißig Gold sammeln ist besonders wichtig, da die meisten Items ihren stolzen Preis haben. Ohne die Tips in der Gebrauchsanweisung wäre man bei diesem Spiel übrigens ziemlich hilflos, da einige Rätsel ziemlich vertrackt sind. Aber gerade dieser Punkt macht Milon zu einem Modul mit Langzeit-Motivation.

**Ulf Schneider**



### Denkspiel

# TETRIS II

■ Hersteller: Nintendo . Preis ca.: DM 69.- ■

**Besitzt der Nachfolger die gleiche magische Anziehungskraft wie das russische Suchtspiel?**

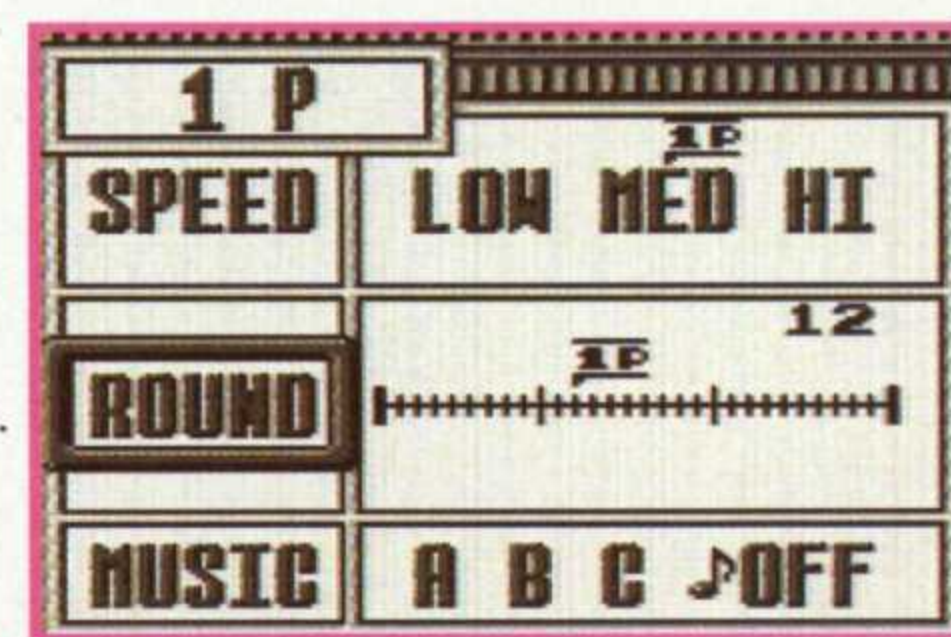
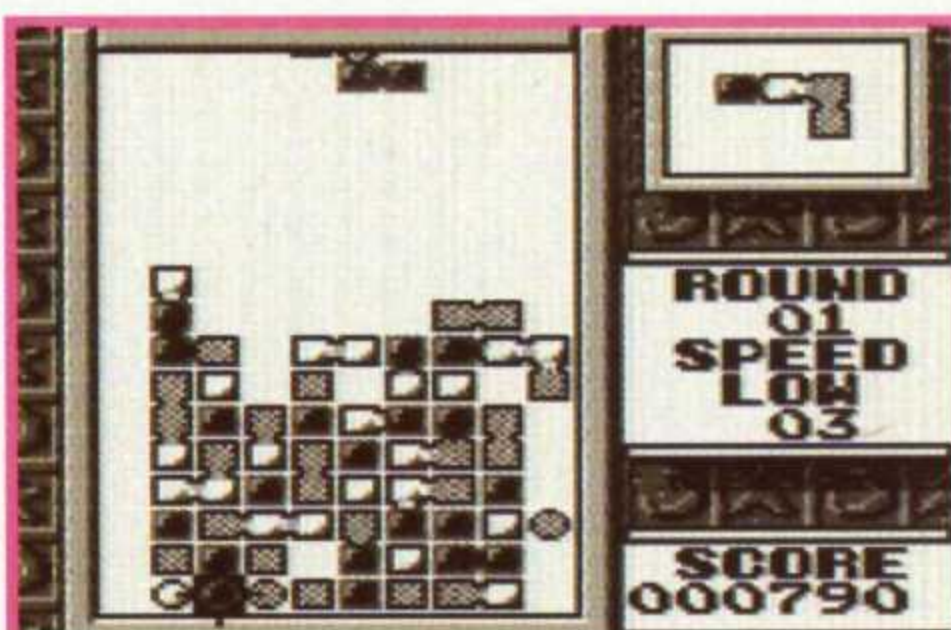
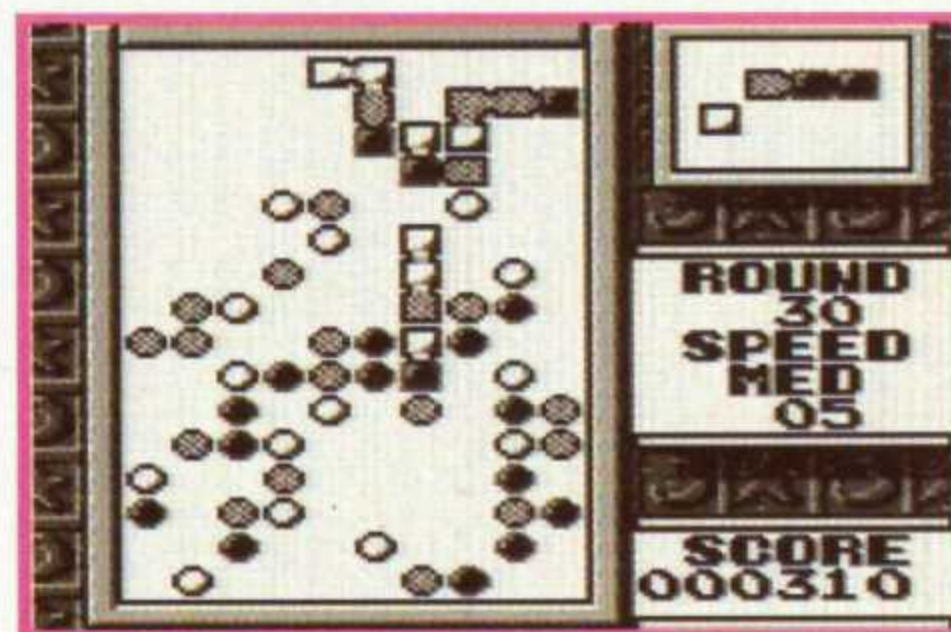
**I**m Prinzip hat der Nachfolger herzlich wenig mit dem Original zu tun. Zwar fallen immer noch diverse Blöcke vom Screen-Himmel herunter, doch damit hören die Parallelen auch schon auf. Bei Tetris 2 müßt Ihr vorgegebene Levels lösen, indem Ihr drei verschiedenfarbige Blöcke zerstört, die sich völlig zugebaut auf dem Bildschirm tummeln.

Blöcke lösen sich diesmal nur auf, wenn Ihr drei Steine gleicher Farbe auf- bzw. nebeneinander setzt (Columns läßt grüßen!). Als besonderes Schmankerl gibt es noch Block-Kombinationen, die sich nach einem „Andocken“ teilen, so daß Ihr die übriggebliebenen Blöcke separat weitersteuern könnt. Ihr merkt schon, mit dem „Genial einfach - einfach genial“-Spielprinzip des Originals hat der Nachfolger nicht mehr viel zu tun - im Gegenteil: durch die vielen Möglichkeiten verlieren selbst Profis schnell den Überblick. Trotzdem halte ich Tetris 2 wegen seines zeit-



gemäßeren Spieldesigns für absolut gelungen und insgesamt für einen würdigen Nachfolger.

**Ulf Schneider**







Sportspiel

# WINDJAMMERS

■ Hersteller: Data East . Preis ca.: DM 399.- ■

**Achtung! Hinter diesem merkwürdigen Titel verbirgt sich das wohl rasanteste Sportspiel, das Ihr je auf einer heimischen Konsole spielen durftet.**

**D**ata East leistet derzeit Akkordarbeit: Nach dem kurzweiligen Actionspiel Spinmasters führt Euch der zweite Titel für SNKs Nobelkonsole diesmal auf eine Art Badminton-Platz. Allerdings fliegen hier nicht leichte Federbälle hin und her, sondern harte Plastik-Frisbees. Das Spielprinzip dieser selbstkreierten Sportart könnte dabei kaum simpler sein: Ihr müßt mittels gezielter Würfe versuchen, gelbe und rote Felder zu treffen, die sich am gegenüberliegenden Spielfeldrand befinden. Sieger eines Satzes (es wird nach dem „Best of Three“-Prinzip gespielt) ist dabei derjenige, dem innerhalb der begrenzten Zeit die meisten Punkte gelingen (gelbe Felder geben drei Punkte, rote sogar fünf). Natürlich könnt Ihr durch geschickten Körpereinsatz

verhindern, daß die Frisbees Ihr Ziel erreichen. In der Defensive steht Euch dafür ein akrobatischer Hechtsprung zur Verfügung, mit dem Ihr auch schwer erreichbare Frisbees aus der Luft fischen könnt. Seid Ihr selber im Besitz der runden Scheibe, habt Ihr zwei Wurfvarianten zur Auswahl: einen schnellen, flachen Wurf sowie einen hochgeworfenen Lob. Mit einer entsprechen-



● **Hohe Würfe bieten sich dann an, wenn der gegnerische Spieler am Netz steht.**

den Joystickbewegung könnt Ihr dem Frisbee sogar einen Effekt mit auf Weg geben, so daß der Gegenspieler die Flugbahn nur noch schwer berechnen kann. Insgesamt bietet Euch der Computer sechs verschiedene Frisbee-Gladiatoren an, von denen jeder mit einem individuellen „Superwurf“ ausgestattet ist.

**Ulf Schneider**



**INFO BITS**

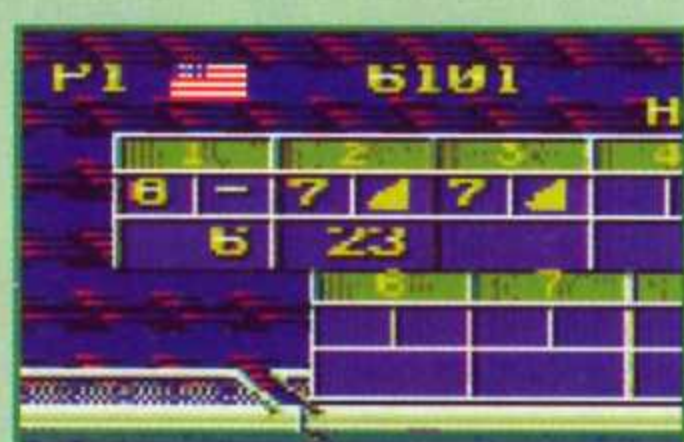
2 Bonusrunden  
Ungewöhnliche Spielidee

**ROOTS**

Um etwas Vergleichbares zu finden, muß man das Rad der Zeit schon gewaltig zurückdrehen: Das Arcadespiel Tron - Deadly Discs bot schon 1984 eine futuristische Frisbee-Werferi an.

**GRAFIK 059**  
**SOUND 061**  
**FUN**  
**003**

## Bonusrunden



Zwischendurch bringen zwei witzige Bonusrunden etwas Entspannung ins hektische Treiben. In der ersten Bonusrunde müßt Ihr als Hund versuchen, einen Frisbee einzufangen, bevor er den Boden erreicht. Das zweite Intermezzo stellt dagegen ein kuriozes Frisbee-Bowling dar.

**VIEWPOINT**



Trotz der müden Technik gehört dieser Titel durch seinen unkomplizierten, ultraschnellen Spielverlauf zu meinen absoluten Lieblingen. Gerade das Spiel zu zweit macht nach kurzer Zeit süchtig. Einziges Manko: Die Computergegner fegt man mit ein bißchen Übung schnell vom Platz.

**Ulf Schneider**





## Weltraumkampf-Simulation

# SUPER WING COMMANDER

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

**Kann der Klassiker auf der neuen Konsole 3DO die Erwartungen bestätigen oder stehen wieder nur Grafik und Sound im Vordergrund?**

1990 veröffentlichte die texanische Firma Origin, bis dato nur durch Rollenspiele der Ultima-Serie bekannt, auf dem PC einen Weltraumkampf-Simulator, der innerhalb kurzer Zeit in die Reihe der erfolgreichsten PC-Spiele aller Zeiten aufsteigen sollte: Wing Commander. Fast jedes System, kürzlich auch das Mega CD, erhielt mittlerweile eine Adaption. PC-Besitzer verfügen sogar schon über einen zweiten Teil, der die Erfolge des ersten sogar noch überbieten konnte. Electronic Arts, 3DO-Mitinvestor, kaufte vor nicht allzu langer Zeit die Firma Origin kurzerhand auf, und so ist es auch kein Wunder, daß jetzt die Wing Commander-Umsetzung für das Gerät von Trip Hawkins erschienen ist. Obwohl von der Story identisch mit dem PC-Original und den beiden Zusätzen Secret Missions 1 + 2, gibt sich das Weltraum-Epos grafisch und soundmäßig im neuen Gewand. Der Vorspann und die Zwischensequenzen sind eine wahre Augenweide und suchen ihresgleichen. Auch die Wavetable-Sounds können überzeugen. Eure Aufgabe kurz umrissen: Die Kilrathis, ähnlich einer Mischung aus Katze und Mensch, führen seit zwanzig Jahren Krieg mit der menschlichen Rasse. Nach anfänglichen Erfolgen werden sie jedoch mittlerweile Schritt für Schritt in ihre eigenen Territorien zurückge-



schlagen. Maßgeblich daran beteiligt ist das Schlachtschiff Tiger's Claw, Euer Heimatschiff. In 72 Missionen müßt Ihr nun eigene Transporter und Kriegsschiffe beschützen, die gegnerischen Pendants vernichten, Asteroiden- und Minenfelder durchqueren und jede Menge feindliche Jäger ins Nirvana pustern; sogar eine Superwaffe gilt es zu zerstören, mehr wird aber nicht verraten. Bevor Ihr Euch in Euren Raumjäger schwingen dürft (insgesamt vier verschiedene habt Ihr während des Spiels zur Auswahl), erhaltet Ihr vom Staffelführer eine kurze Missionsbeschreibung. Gesteuert wird aus



● Auf dem PC der Klassiker schlechthin: Wing Commander

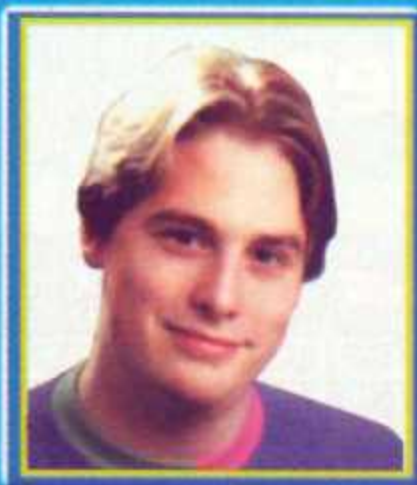
dem Cockpit Eures Jägers, aber auch verschiedene Außenansichten können angewählt werden. Je nachdem, ob Ihr erfolgreich seid oder nicht, entwickelt sich die Story weiter. So gibt es verschiedene Enden des Spiels, was der Langzeitmotivation zugute kommt.

Julian Ossent



● Technisch kann Super Wing Commander voll überzeugen.

## VIEWPOINT



Von Grafik und Sound her gesehen, ist die 3DO-Version die beste Version. Die gute Sound- und Musikuntermalung sowie die mit viel Mühe programmierten Zwischensequenzen geben einem das Gefühl, in einem Film mitzuspielen. Leider trübt die Steuerung das gute Gesamtbild, denn man kann zwar nach oben, unten, rechts und links wenden, aber nicht in die Diagonale. Julian Ossent

GRAFIK 085

SOUND 085

FUN

001





**PLAY TIME TV.**

**DIE SHOW.**

**SONNTAGS.**

**12.20 UHR.**

**AUF RTL 2.**

Das aktuelle Heft zur Show ist  
jetzt im Handel erhältlich.





# FANTASY FORUM



Willkommen zu den diesmal grausigen Seiten des blanken Horrors. Aus der Redaktionsgruft entstieg „Vampire - Die Maskerade“, das bereits erfolgsgekrönte Rollenspiel. Jetzt ist es endlich in deutsch erhältlich. Dazu kommt „angeli“. Man sollte sich vom Titel nicht täuschen lassen, auch hier geht es alles andere als himmlisch zu. Natürlich gibt es auch wieder einige Leserbriefe. Unter den nächsten Einsendungen werden die überfälligen DSA-Tools, Vampire in Chrome sowie das SR-Grimoire verlost. Nach einigen erfreuten Zuschriften über die Rollenspieler-Hotline kann man mich jeden Donnerstag unter der gewohnten Nummer der Hotline (16-17 Uhr) erreichen und mir Löcher in den Bauch fragen.

von Alexander Geltenpoth

## SYSTEMFRAGEN

Hallo Alexander, ich bin absoluter Rollenspieleranfänger und möchte mir ein Fantasy-RPG zulegen. Aus einem Katalog habe ich mir einige herausgeschrieben und würde mich freuen, wenn Du im einzelnen Deine Meinung darüber äußern könntest, bzw. welche anderen F-RPGs Du mir vielleicht noch empfehlen kannst: 1) Midgard; 2) MERS; 3) Hårnmaster; 4) DSA; 5) RuneQuest; 6) Earthdawn.

Gib bitte kurze Statements über Anfängerfreundlichkeit, Komplexität, Zubehör- und Abenteuerumfang, Qualität und was Dir sonst noch einfällt. Ich freue mich auf Antwort.

Patrick Ehret

Wenn mich nicht alles täuscht, bist Du derjenige, der glaubte, HeroQuest sei ein richtiges Rollenspiel. Es ist schön, daß Du Dich für etwas Umfangreicheres entschieden hast. Nun zu Deinen Fragen: Midgard, MERS und DSA eignen sich für Einsteiger besonders gut. Hårnmaster

und RuneQuest sind mit Abstand die komplexesten Systeme, aber auch die realistischsten. Wie kommst Du bitte auf Earthdawn? Eigentlich dachte ich, dieses System sei zu wenig verbreitet, als daß ein Neuling schon etwas darüber vernommen haben könnte. Das Zubehör betreffend bist Du am besten mit DSA versorgt, doch auch Midgard, MERS und RuneQuest haben ganz nette Extras. Die Qualität von Zubehör kann selbstverständlich niemals die des Systems übertreffen, mit der Ausnahme universeller Spielhilfen, wie zum Beispiel Weltenbeschreibungen. Mein Tip an Dich: Versuch es mal mit Midgard, so bekommst Du den besten Einblick über die regeltechnischen Möglichkeiten, ohne Dich gleich zu überfordern. Für nähere Infos: die Hotline steht!

## POGATZKI

Hi Alex!

Die RPG-Rubrik hat sich wirklich gemauert. Weiter so! Viel-

leicht schaffst Du es noch, sechs Seiten zu bekommen. Und jetzt zu meinen Fragen:

1. Wie wär's mit einem Poster von SR oder DSA? Dafür könntet Ihr Euch dann so dumme Poster wie das von FATMAN sparen.
2. Ich (14) spiele seit zwei Jahren DSA, aber inzwischen wird mir das System zu langweilig. Doch als ich in der PT 5/94 las, daß es jetzt Star Wars als RPG gibt, habe ich mich schnell für Krieg der Sterne entschlossen...
3. Die Idee mit der Hotline ist genehmigt. Tolle Sache, doch von wem ist der Gedankenblitz?
4. Eine genaue Personalbeschreibung von Dir wäre toll. Man will ja schließlich wissen, wem man da schreibt. Und ich hoffe, daß Du Dich an dieser Frage nicht wie Rainer herumdrückst!
5. Was macht Ihr eigentlich mit den getesteten RPGs?
6. Mit den 50 Pf unterstütze ich Dein Gehalt.

Dennis Pogatzki  
(das mit dem Nachnamen ist kein Witz)





Ja, sicher. In einem Jahr besteht die PT dann nur noch aus Rollenspielen. Mal abwarten, was das Redaktionsorakel dazu sagt.

1. Im obengenannten Fall wäre das natürlich möglich.

2. Ich habe den armen Lesern Deine erfolglose Odyssee durch die Stadt erspart. Wenn mich nicht alles täuscht, gebe ich immer eine Bezugsquelle an, die natürlich auch Euch offensteht.

3. Von mir, es gibt nämlich soo viele Fragen, die allerdings oft nur für denjenigen interessant sind, der sie auch gestellt hat (und demnach nicht veröffentlicht werden; ...warum eigentlich dieser Brief?)

4. Rainer ist einzigartig (und zwar in jeder Beziehung), aber dafür habe ich jetzt wirklich keinen Platz.

5. Wir verlosen sie, sogar an so unverschämte 14-jährige wie Dich (als wüßtest Du das nicht). „Adresse für Geschenke aller Art“, wirklich frech. Du erhältst das Star Wars von uns.

6. Vielen Dank, aber ich bin nicht bestechlich.

## KULT

Hi Alexander, ich beschäftige mich seit 1 1/2 Jahren mit RPGs (AD&D) und habe seit kurzem auch Kult. Allerdings gibt es zu diesem System kaum Abenteuer. Aus diesem Grund habe ich mir Cyberbar zugelegt. Da ich mich mit Cyberpunk nicht auskenne, hoffe ich auf Hilfe von Dir oder einem Leser. Was bedeutet Att, Bew, Coo, Emp...? Wie werden die Proben auf Fertigkeiten abgelegt? Wie funktioniert die Matrix? Welche Würfel braucht man?... So genug für heute,

Ciao Jürgen

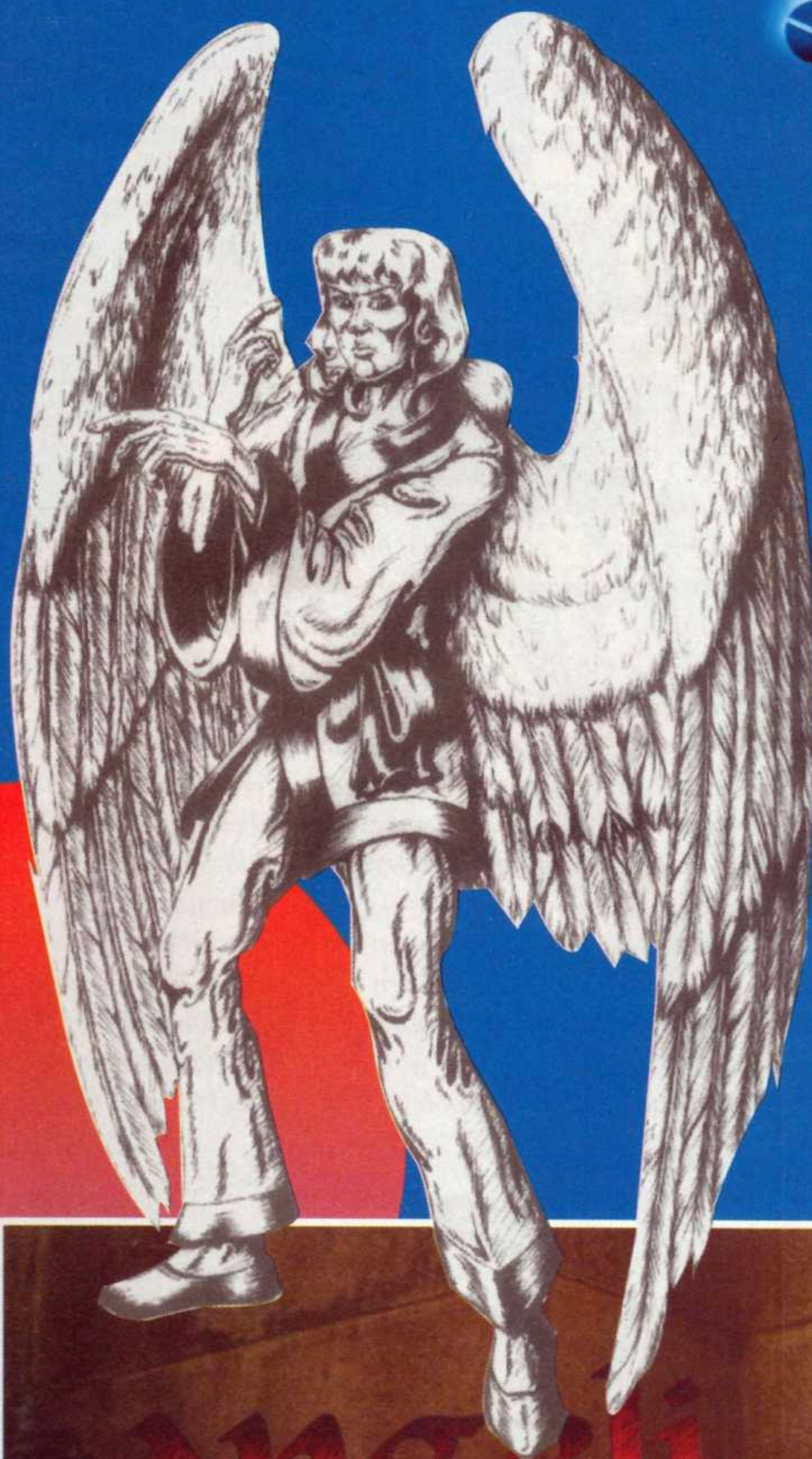
Kannst Du Dir nicht selbst Abenteuer ausdenken? Cyberpunk-artige eignen sich da nämlich alles andere als gut. Att bedeutet Attraktivität oder Cha-

risma; Bew steht für Bewegungsweite; Coo ist das Kürzel für Coolness (wie hartgesotten ist der Held), Emp für Empathie (wie menschlich ist mein Held), Glk für Glück, Int für Intelligenz, Kpb für Körperbau, Sto für Schadenstoleranz, Ref für Reflexe und Tch für technisches Verständnis. Es muß ein Mindestwert überwürgelt werden, die Fertigkeit wird dabei zum Würfel addiert (W10). Da hat doch einer seinen Neuromancer nicht gelesen, das wird den Herrn Gibson gar nicht freuen. Die Matrix ist das Computernetz, in der sich die User, mittels der vorgegaukelten Illusion Cyberspace, fortbewegen. Den Rest Deines Briefes leite ich weiter (da er wirklich nicht hierher gehört, mal sehen was Rainer damit macht). Du gewinnst übrigens Whale's Voyage.

## ANGELI HONORABILIS LEX LUDI

Nie zuvor habe ich ein Rollenspiel in einer derart edlen Aufmachung zu Gesicht bekommen. Bereits die Einführung überzeugt vom hoch literarischen Inhalt, die verwendeten Quellen erheben schon fast einen intellektuellen Anspruch. Bleibt nur noch zu prüfen, ob auch Regeln und Hintergrund diesem Niveau gerecht werden.

Einsteiger werden sich mit diesem Werk schnell einen Bruch heben, man sollte zumindest schon auf einige Rollenspielerfahrung zurückgreifen können. Der Hintergrund ist mehr als nur religiös angehaucht. Niedere und höhere Wesen wandeln auf Erden und kämpfen um die Seelen der Menschen. Sie stehen dabei in einer gewissen Beziehung zum Gesetz der Schöpfung. Als Spielercharaktere kommen dabei sowohl erstere in Frage als auch Menschen



ANGELI

atra poesis





gen fehlen. Dazu kommt, daß ein kontinuierlicher Handlungsstrang zwischen den Abenteuern nur schwer aufrechtzuerhalten ist. Als Spieler kann man also nie richtig seinem Helden auch einen eigenen Charakter verleihen.

Sämtliche Regeln sind äußerst unkompliziert und einfach zu handhaben. Als stufenloses System basiert angeli auf Fertigkeiten, die natürlich auch eine Verbesserung erfahren können. Nachteilig ist nur die etwas umständliche Aus-

führung sämtlicher Kämpfe, das Verhältnis zwischen Realitätsnähe und Aufwand der Durchführung könnte um einiges besser sein. Der Erfolg schwieriger Aktionen wird auch hier durch eine gewöhnliche Probe bestimmt.

Betrachtet man nur die Rollen spielqualitäten von angeli, so wird man zweifellos eine weniger großartige Meinung vertreten, andererseits ist das Werk insgesamt phantastisch ausformuliert und stellt sich tadellos dar. Vor allem langjährige Rollenspielveteranen sollten zumindest einen Blick darauf werfen, um an ihren regeltechnisch vielleicht perfekten Systemen ein Manko ganz anderer Art zu entdecken.

diese Schmarotzer eigentlich undenkbar. Indem man ihnen jedoch menschliche Gefühle und Gedanken verleiht, werden sie auf eine perverse Art gesellschaftsfähig.

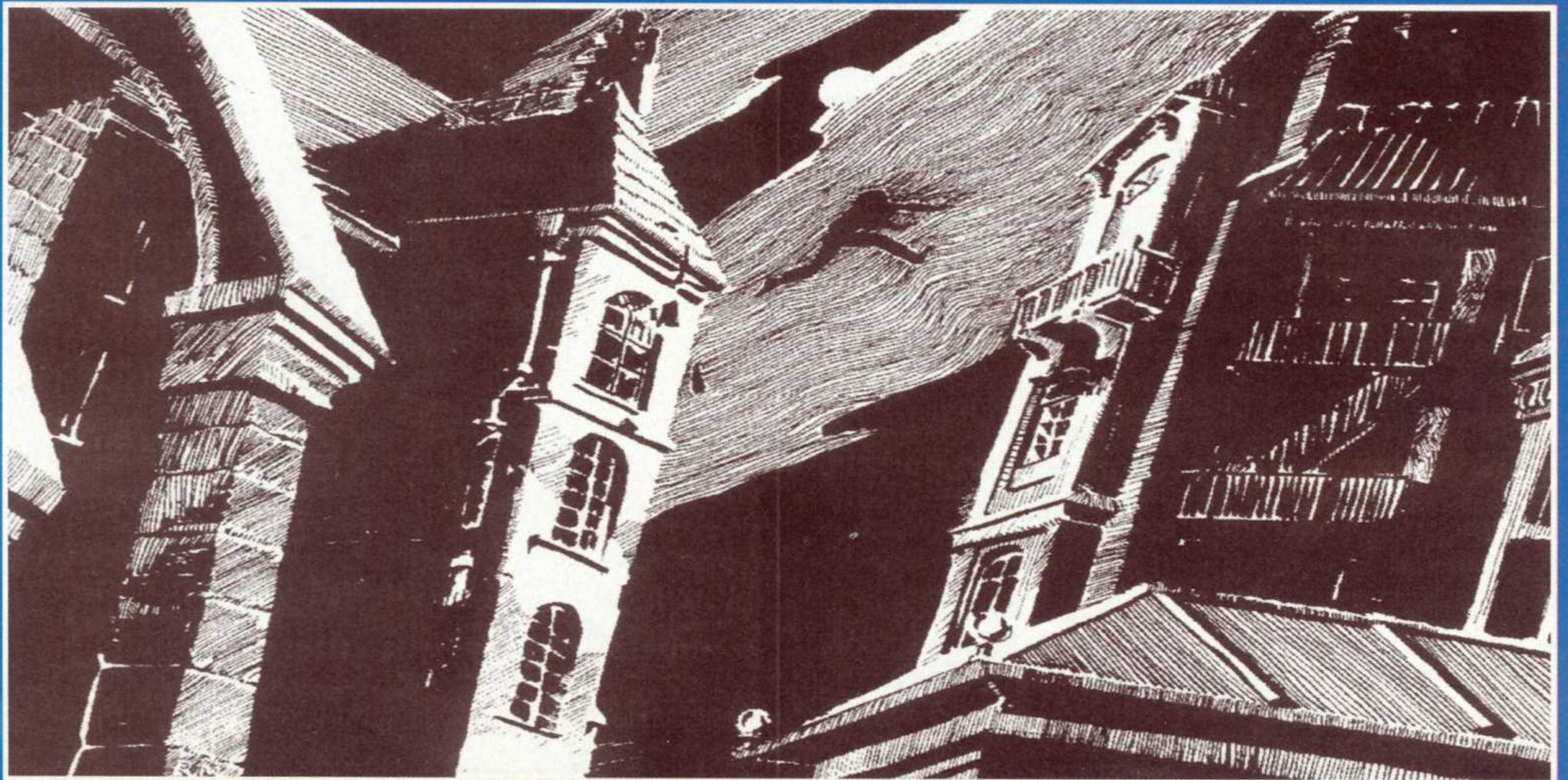
Eine passende Einleitung dürfte sogar Anfängern die Grundelemente des Rollenspiels ausreichend vermitteln, trotzdem halte ich es nicht für ratsam, mit einem solchen Exoten zu beginnen. Die Vampire werden als Charaktere ausführlich beschrieben, damit sind nicht nur ihre regeltechnischen Werte gemeint, sondern auch, und viel wichtiger, ihre Motivationen, Vorgehensweise und Charakterzüge. Des weiteren unterteilen sich die Kainskinder (so nennen sie sich selbst) in unterschiedliche Clans, die nicht nur eine bestimmte Grundeinstellung zum untoten Leben mit sich bringen, sondern auch gleich Stoff für viele Abenteuer geben. Vampire achten nämlich sehr auf Eindringlinge, sie hüten ihre Jagdgebiete äußerst egoistisch. Kämpfe unter den Kainskindern regulieren deren Anzahl, sodaß der Großteil der Menschheit keinen Verdacht schöpfen kann und nicht gegen die Untoten vorgeht.

Verlag: atra poesis  
Preis: DM 40,-  
Muster von: Pfitzenmaier  
Tel.: 08142/54670

Spielmaterial: 99%  
Spielregeln: 70%  
Spielreiz: 65%

### VAMPIRE DIE MASKERADE

Die niedlichen kleinen Blutsauger werden langsam so populär wie die Saurier. Im Rollenspiel stellten Vampire bis jetzt nahezu ausnahmslos die Gegner dar, als Charakterklasse waren







Regeltechnisch betrachtet ist Vampire ein modernes stufenloses System. Sämtliche Fähigkeiten, die man aus einschlägigen Filmen kennt, sowie noch viele mehr, können von den Spielern eingesetzt und trainiert werden. Erfolg oder Mißerfolg wird wie gewöhnlich über Proben ermittelt. Die Regeln ähneln denen von Shadowrun, sind jedoch weitaus weniger komplex, wodurch das atmosphärische Spiel allerdings von einem kräftigen Aufwind erfaßt wird.

Vampire ist sauber gegliedert und leicht verständlich. Die 300 Seiten Stärke weisen bereits auf die sehr ausführliche Gestaltung hin, zumal keine unnötigen Worte über den Hintergrund verloren werden müssen. Alles in allem ein hervorragendes Rollenspiel - fraglich bleibt nur, ob man sonderlich viel Abwechslung in seinen Abenteuern erleben wird.



Verlag: **Feder & Schwert**  
 Preis: **DM 40,-**  
 Muster von: **Pfitzenmaier**  
 Tel.: **08142/54670**

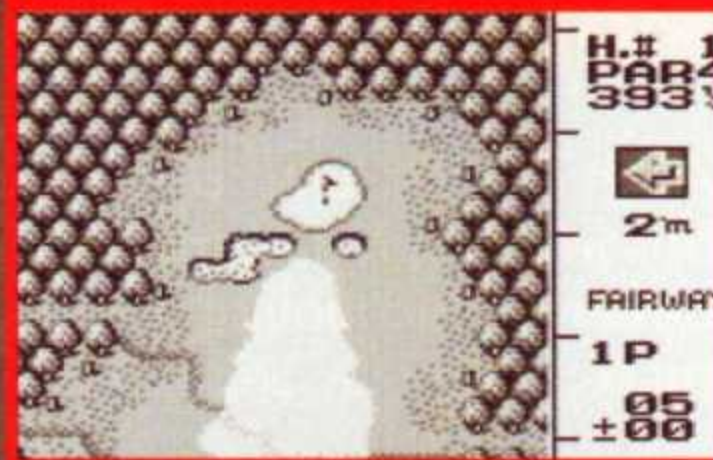
**Spielmaterial: 90%**  
**Spielregeln: 85%**  
**Spielreiz: 85%**

## RICHTIG-STELLUNG

In der Ausgabe 05/94 ist uns ein kleines Mißgeschick passiert. Das auf Seite 157 getestete Game Boy-Spiel ist falsch betitelt worden. Der richtige Name dieses wirklich guten Moduls ist:

### KONAMI GOLF

Wer also schon verzweifelt von den Händlern abgewiesen wurde, dem haben wir somit hoffentlich geholfen. Wir bitten um Entschuldigung!



## SPIEL TRÄUM

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.

## Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

**PC**

**CD ROM**

**AMIGA**

**CD 32**

**MEGA DRIVE**

**MEGA CD**

**SNES**

**3DO**

Lieferung nur an Händler!

Bitte Preisliste anfordern!

## Groß Electronic

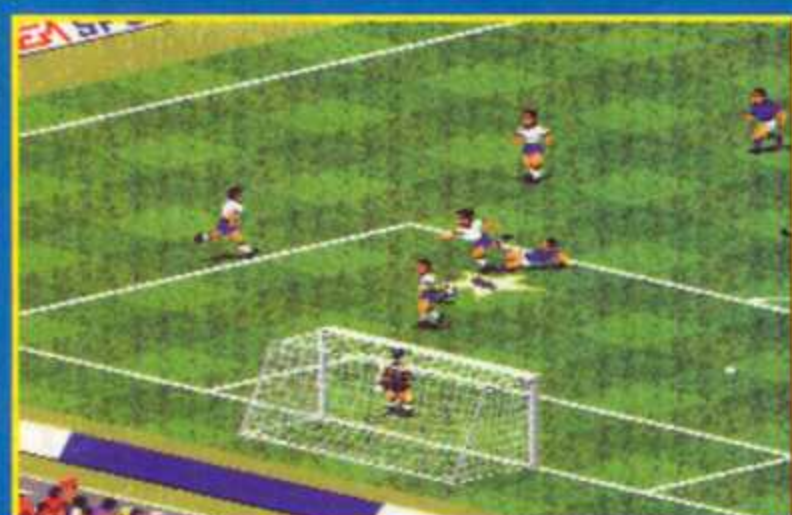
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4  
**D-94133 Röhrnbach**  
 Telefon 0 85 82 / 15 99  
 Telefon 0 85 82 / 86 39  
 Telefax 0 85 82 / 86 25





# PLAY TIME

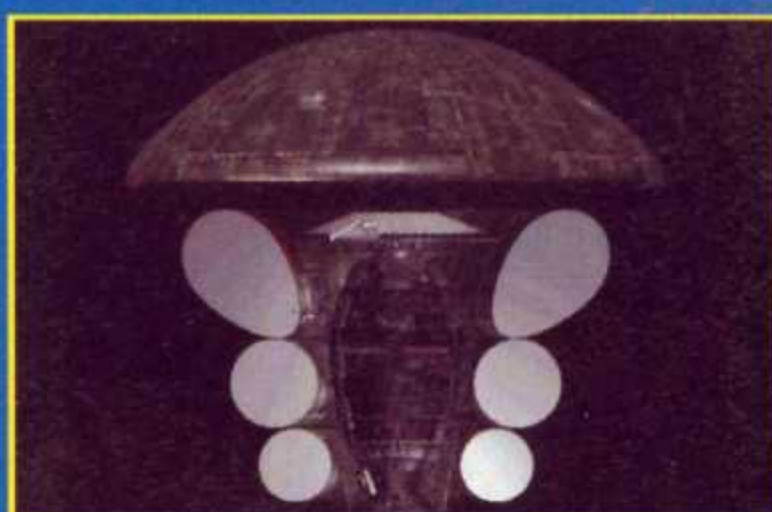


## FIFA SOCCER (PC)

Auf dem Mega Drive hat dieses Spiel zu Recht die Spitzenposition verdient. Nun wird sich zeigen, ob die genialen Animationen und die überdurchschnittlich großen Sprites auch auf dem PC einen Stern verdienen!

## OUTPOST (PC)

Mit Spielen wie SimCity, Civilization und Populous wurde die gute Mutter Erde schon tausendfach umgepflügt. Bei Outpost baut man die durch eine Katastrophe zerstörte Erde wieder neu auf und kann zudem per Raumschiff in die Ferne schweifen. Komplexe Simulation oder schnell hingeschludert?



## MARKO'S MAGIC FOOTBALL (MD)

Auch auf die Jump & Run-Welt hat sich das Fußballfieber ausgedehnt. Mit Marko's Magic Football stellt sich ein in bester Comicqualität animierter Kicker vor. Ein echter Leckerbissen für Segas 16-Bitter.

## DEATH OR GLORY (AMIGA)

Wer schon immer neidisch auf die hauptsächlich aus Japan stammenden Strategiespiele für Konsolen geschickt hat und zudem statt der Science Fiction-Atmosphäre von Battle Isle lieber ein Fantasyland durchstreifen will, der kann nun mit Death or Glory auf ein Produkt aus deutschen Landen zurückgreifen.



## KING OF DRAGONS (SNES)

Auf der Jagd nach dem bösen Drachen Gildriss, der einige friedliebende Einwohner gefangenhält, zeigen wir Euch nächsten Monat, wie Ihr allein oder zu zweit Eure(n) Mann (Männer) steht. Spannung oder müdes Billig-Einerlei?

## WORLD CUP STRIKER (SNES)

In dieser Ausgabe haben wir Euch schon einmal den Mund auf eines der dieses Jahr zahlreich erscheinenden Fußballspiele wäbzig gemacht. Ob sich World Cup Striker aus der breiten Masse hervorhebt oder auf der Ersatzbank bleibt, beantworten wir Euch gerne in Ausgabe 7.



**DIE NÄCHSTE PLAY TIME ERSCHEINT AM: 8. Mai 1994**

### Impressum:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
Innere Cramer-Klett-Straße 6  
90 403 Nürnberg

### Anschrift der Redaktion:

Computec Verlag GmbH & Co.KG  
"Play Time"  
Isarstraße 32-34  
90 451 Nürnberg

**Geschäftsführer:** Adolf Silbermann

**Chefredakteur:** Christian Geltenpoth

**Stellv. Chefredakteur:** Christian Müller

**Leitender Redakteure:** Thomas Borovskis,  
Hans Ippisch, Uwe Kraft, Oliver Menne  
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt  
und Anzeigenteil)

**Redaktions-Assistent:** Michael Erlwein

**Bildredakteur:** Roland Gerhardt

**Textkorrektur:**  
Herbert Aichinger

### Redaktion Deutschland:

Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

### Hotline - Play Time:

Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

### Freie Mitarbeiter:

Thomas Brenner, Markus Geltenpoth, Lars Geiger  
Markus Gurnig, Martin Müller, Andreas Rizzi,  
Ulf Schneider, Martin Weidner

### Layout:

Mechthild Faatz, Hansgeorg Hafner,  
Patrick Hodge, Simon Schmid,  
Sylvia Stenglein, Gisela Träger

### Konzeption und Gestaltung der

### Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenpoth

### Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

### Anzeigenkontakt:

VECTOR Medienmarketing GmbH  
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg  
Telefon: 02 03/305 11 11;  
Telefax: 02 03/305 11 34  
Thorsten Szameitat  
Telefon: 09 11/968 32-19;  
01 71/621 31 46;  
Telefax: 0911/642 63 33

**Druck:** Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury, U.K.

**Titel-Artwork:** © Namco

### Abonnement:

Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben)  
DM 69,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

### Manuskripte und Einsendungen:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

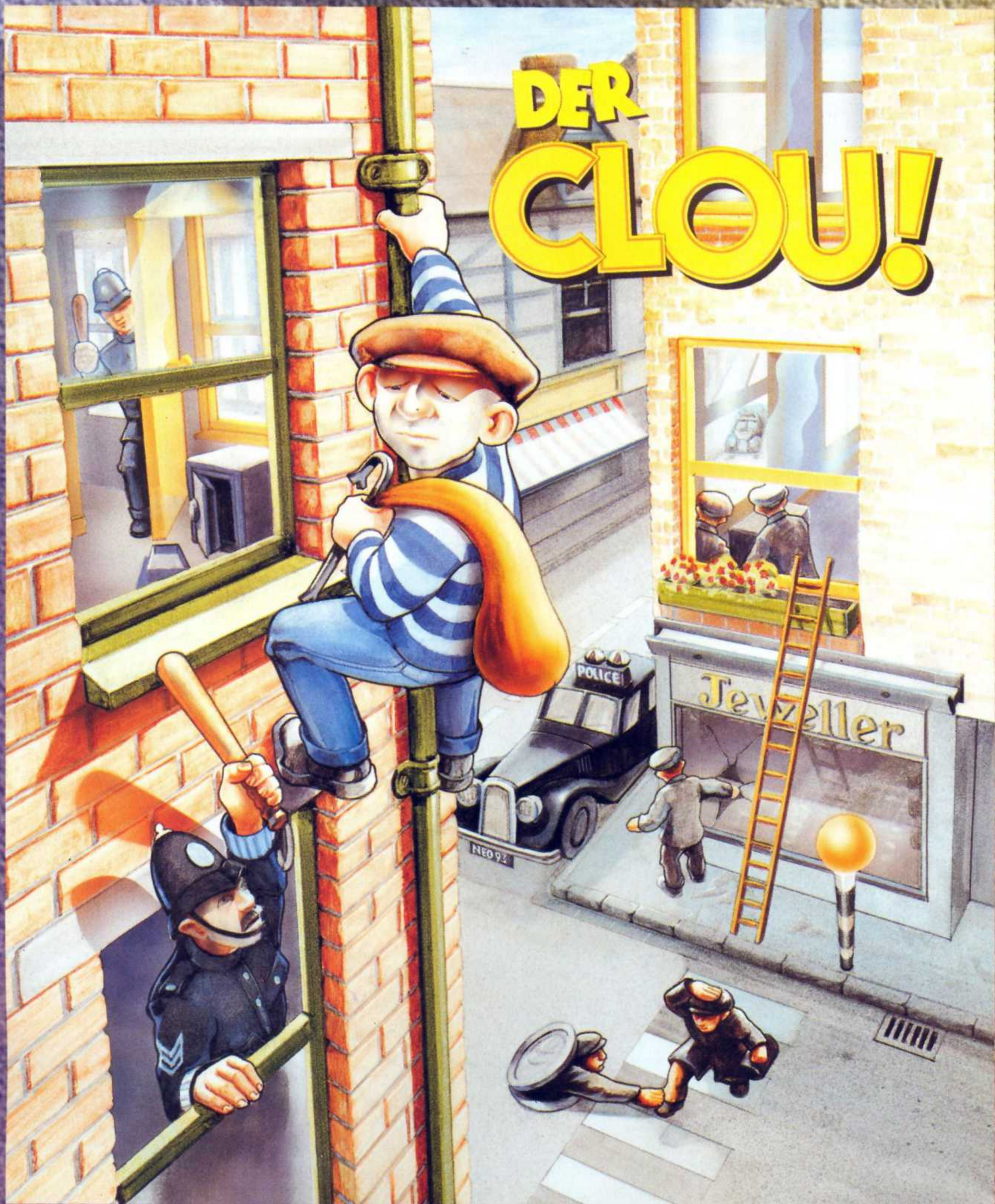
### Urheberrecht Text:

Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.



# neo



Erhältlich für  
MS-DOS  
CD-ROM  
MS-DOS VGA  
Amiga CD-32  
Amiga  
1200/4000  
Amiga 1MB

Sound & Music  Project



London der 50er Jahre – nehmen Sie das Leben des Matt Stuvysunt in die Hand. Gelingt Ihnen der große Coup – der Raub der Kronjuwelen? Eine humorvolle Parodie auf das Verbrechergenre mit über 60 originalgetreu recherchierten Schauplätzen, die von über 30 Musikstücken begleitet wird. Komplett deutsche Sprachausgabe in HiFi-Qualität.

Produced by NEO Software Produktions GmbH, A-2552 Hirtenberg, Dobrischgasse 10  
Published by MAX DESIGN GmbH & Co, D-33098 Paderborn, Waldenburgerstr. 13



# ARE YOU READY?



Call 0138/9000

Oder Bewerbungsunterlagen anfordern bei: Marlboro Abenteuer Team, Postfach 2200, 37568 Einbeck. Mindestalter: 18 Jahre. Einsendeschluß: 10.6.94 (Poststempel).

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)