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

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

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

COMPUTEC VERLAG
J11426E
ISSN 0946-6320
4/95

Spitzenspiele für PC
Super Karts
Woodruff &
der Schnibble von Azimuth

Himmelsstürmer am Amiga
Dawn Patrol

Segas Kämpfer-Epos
Story of Thor

Da brennt der Ball
NBA Jam T.E.

Super, der Game Boy
Wario Blast

Der PC 2000?

POWERMASCHINE

GROSSER BERICHT ÜBER GESCHICHTE UND ZUKUNFT DER DOS-COMPUTER

macron, münchen

Taste it!

Media Gallery

CD-ROM

MEDIA GALLERY
It´s cool

Zutaten von Jackie Jones: Show-Elemente mit künstlerischen Aufpeppern, Zucker ersetzt durch Spiele-Hits mit überdurchschnittlichem Nährwert, Treiber für die aktuellen SPEA Graphikkarten. Die MediaGallery CD bekommt man mit der PC-Direkt, ab Nr. 4/95. Erhältlich überall, wo es Zeitschriften gibt. SPEA Software AG · Moosstraße 18 · 82319 Starnberg

RASANT 90

Virgins SUPER KARTS setzt neue Maßstäbe für Fun-Rennspiele am PC. In flüssiger 3D-Grafik rast Ihr mit bis zu acht Freunden mit aufgemotzten Go-Karts über halsbrecherische Strecken.

ERHEBEND 98

Mit DAWN PATROL bekommen wir endlich einmal wieder eine vernünftig spielbare Flugsimulation für den Amiga. Interessant: Da das Spiel als Geschichtsbuch präsentiert wird, könnt Ihr die Historie des militärischen Flugbetriebs nachfliegen und nebenbei viel Wissenswertes erfahren.

KÄMPFERISCH 103

Nach Soleil und Landstalker beschert uns Sega mit STORY OF THOR den nächsten Adventure-Spaß für das Mega Drive. Dieses Mal gibt's mehr Action, denn der junge Held geht außer mit Witz und Verstand hauptsächlich mit schlagkräftigen Argumenten auf Abenteuerreise.

BOMBIG 116

Nachdem Nintendos Game Boy als Super-Version und neu auch in frischen Farben zu haben ist, gewinnt die Software wieder an Qualität. WARIO BLAST macht einen bombigen Anfang und bietet als moderne Bomberman-Variante einen Heidenspaß.

ABGEFAHREN 84

Die herrliche Story zu Psygnosis' neuem Adventure DISCWORLD schrieb kein Geringerer als der Fantasy-Kultautor Terry Pratchett. Als kleiner Zauberlehrling stolpert Ihr von einer verrückten Situation in die andere.

FEURIG 108

Der Sportspielspaß des letzten Jahres geht in die zweite Runde. NBA JAM TOURNAMENT EDITION bietet viele neue Features, wesentlich mehr Spieler und vor allen Dingen auch mehr Spaß.

VISIONÄR 32

Seit vor über zehn Jahren der MS-DOS-kompatible Computer seinen Siegeszug durch die Welt antrat, hat sich sein Gesicht und das seiner Einsatzgebiete sehr verändert. Wir zeigen diesen Weg auf und sehen in die Zukunft, wie der PC von morgen aussehen könnte.

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

Christian Müller

Ganz kurz...

Während die weihnachtliche Spielewelle abebbt, rüstet man sich in den Etagen der Videospielhersteller zum großen Showdown 1995. Der Sega Saturn und die Sony PlayStation werden sich zum Deutschlandstart im September während der Internationalen Funkausstellung in Berlin Auge in Auge gegenüberstehen. Wem die Zukunft gehört, versuchen wir im dritten Teil unserer Serie Das Duell zu klären. Ob die neuen, leistungsstarken Systeme aber in die Multimedia-Domäne des PC einbrechen können, bleibt fraglich. Für einen Ausblick in die Zukunft der MS-DOS-Welt haben wir deren Werdegang bis zum Ursprung zurückverfolgt und entwickeln ein Fiktion über den PC von morgen.

Rubriken

Charts — 123
Coin op IMA 95 — 12
Game Over — 130
Hermann der Dungeonmeister — 119, 121
Highlights — 3
Inhalt Tips & Tricks — 50
Kleinanzeigen — 126
Leserbriefe — 118
News — 6
Play Time Basar — 124
Rollenspiele — 128
Spielwarenmesse — 10
Tips & Tricks — 51

Into the Future

AM2 & AM3 SEGA — 14
Entwicklungsabteilungen — 15
Das Duell Teil 3 — 22
DER PC 2000 — 32
Gunpei Yokoi, der Game Boy-Erfinder — 28

Reviews

PC
Cyclones — 90
Hardball 4 — 90
Pirates! Gold für Windows — 92
The Big Red Adventure — 93

Specials

LOOKING GLASS — 40

Die 3D-Zauberer aus Massachusetts werden selbständig. Entwickelte man in der Vergangenheit vornehmlich für Electronic Arts und Origin, geht die innovative Truppe nun ihren eigenen Weg. Nachdem Ultima Underworld und System Shock inzwischen als Meilensteine gelten, befinden sich mit Flight Unlimited und Terra Nova zwei Spiele vor der Fertigstellung, die die 3D-Technologie erneut revolutionieren könnten.

PC CD-ROM
Armored Fist — 90
Bureau 13 — 90
DISCWORLD — 84
Gadget — 90
Guilty — 91
Operation Bodycount — 92
Picture Perfect Golf — 92
Psycho Pinball — 88
SUPER KARTS — 90
WOODRUFF & DER SCHNIBBLE VON AZIMUTH — 46

AMIGA
DAWN PATROL — 98
Dreamweb — 98
Jungle Strike — 97
Kingdoms of Germany — 97
SHAQ FU — 94

AMIGA 1200
Guardian — 96
Kick Off 3 — 96
Lion King — 96
SHAQ FU — 94
Top Gear 2 — 97

AMIGA CD 32
Bump ´n´ Burn — 98
Defender of the Crown 2 — 98
Dragonstone — 99
Roadkill — 99
Skeleton Krew — 100

C64
Panzer Strike — 102
Pot Panic — 102

MEGA DRIVE
ATP Tennis — 104
Die Schlümpfe — 104
Mega SWIV — 105
NBA JAM TOURNAMENT EDITION — 108
NFL Quarterback Club — 105
Road Rash 3 — 108
Road Runner: Desert Demolition — 106
STORY OF THOR — 103
Striker — 109
True Lies — 109
Wolverine — 109

MEGA CD
Dungeon Master 2 — 104
Ecco 2 Tides of Time — 105
Kids on Site — 105
Slam City — 108

PLAY TIME INHALT

AM2 UND AM3

Hinter diesen Kürzeln verbergen sich die quirligen Entwicklungsabteilungen von Sega Japan. Dort ist man verantwortlich für Segas Vorherrschaft im Spielautomaten-Business. Nach Daytona USA und dem brandneuen Virtua Fighter 2 werkeln die rennsportverliebten Japaner an Sega Rally. Wir haben in den Sega-Büros einen Blick auf die derzeit besten Coin op-Maschinen werfen können.

GAME GEAR

Ristar — 106
Stargate — 108

SUPER NES

Cannon Fodder — 116
Clayfighter 2 — 112
Jelly Boy — 112
Mr. Tuff — 113
NBA JAM TOURNAMENT EDITION — 108
Pocky & Rocky 2 — 112
Powerdrive — 110
Seaquest — 110
Spiderman TV — 114
Star Trek Star Fleet Academy — 111
True Lies — 110

GAME BOY

Game Boy Gallery — 112
Golf Classic — 116
John Madden Football 95 — 113
Jungle Strike — 116
Lemmings 2 — 113
Stargate — 114
WARIO BLAST — 116
Winter Gold — 111

NEO GEO

Puzzle Bobble — 114

SHAQ FU

Shaquille O´Neil, der letztjährige Shooting-Star im amerikanischen Basketballsport, frönt seinem zweiten Faible: dem Kampfsport. Nachdem der 2,20m-Hüne im Allstar-Game `95 der NBA mit seinem Team demontiert wurde, teilt Shaq in Oceans neuem Beat ´em Up kräftig aus.

94

WOODRUFF UND DER SCHNIBBLE VON AZIMUTH

Coktel Vision gewann mit dem verdrehten Humor der Goblins-Serie viele Spieler-herzen für sich. Jetzt dürft Ihr in einem Adventure auf die Reise durch eine völlig verrückte Welt gehen. Die zungenbrecherische Suche nach dem Schnibble entpuppt sich Super-GAU für die Lachmuskeln.

46

HDCD: Der nächste Schritt

Sony und Philips, die beiden Erfinder der Compact Disc (1981), kündigen die Entwicklung eines neuen Standards an. Eine herkömmliche 12 cm-CD soll demnach in Zukunft Datenmengen von 3,7 Gigabyte (1.000 Megabyte = 1 Gigabyte) auf jeder Seite speichern können. Man hofft, diese Kapazität wird für den Datenbedarf zukünftiger Multimedia-Anwendungen ausreichen. Die HDCD-Technologie (High Definition CD) wird durch die Entwicklung eines neuen Lasers ermöglicht, der wesentlich präziser die Oberfläche der CD abtastet. Dadurch können die Datenspuren und die dazwischenliegenden Abstände deutlich verringert werden. Zeitgleich arbeitet der amerikanische CD-Hersteller 3M mit Sony und Philips an einer doppelseitigen CD. In der Herstellung sollen die neuen CDs nur unwesentlich kostenintensiver sein als die bisherigen Produktionen.

Magic Carpet jetzt auf Diskette

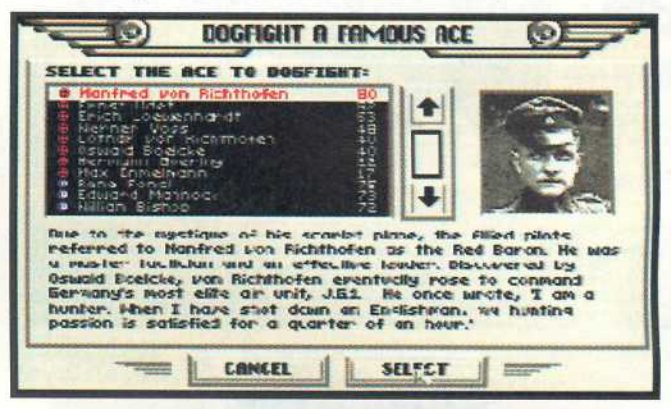
Der Smash-Hit und das innovativste Spiel des letzten Jahres war nur CD-ROM-Besitzern vorbehalten. Mit verkürztem Intro wird das gesamte Spiel nun auch auf vier Disketten erhältlich sein. Bullfrog- Chef Peter Molyneux: „Es gab eine Menge Anrufe und Briefe, die uns um eine Disketten-Version baten. Da es keinerlei technische Probleme bereitete, entschlossen wir uns natürlich, dieser Nachfrage nachzukommen." Release: März 1995

White Label: Virgins neue Budgetlinie

Hochwertige PC-CD-ROM-Spiele werden bald zu Superpreisen in den Regalen der Softwarehändler stehen. Unter dem Namen „White Label" werden ab 23. März zunächst sechs verschiedene Spiele zu Preisen von DM 24,95 bis DM 39,95 angeboten. Darunter befinden sich solche Hits wie Lands of Lore, Kyrandia 1 & 2 sowie 7th Guest und Dune.

Sierra kündigt Red Baron für Ultra 64 an

Sierra On-Line, die berühmte PC-Spieleschmiede, steigt überraschend ins Konsolengeschäft ein. Nach einem kürzlich unterzeichneten Lizenzabkommen mit Nintendo wird Sierra die Flugsimulation Red Baron auf dem Nintendo Ultra 64 veröffentlichen. Angeblich soll das bereits vom PC und Amiga bekannte Spiel rund um die Luftschlachten des Ersten Weltkrieges kurz nach dem US-Release der Superkonsole im Herbst '95 erscheinen. Trotz der dann sehr kurzen Entwicklungszeit verspricht Tony Reynecke, Präsident der Sierra-Niederlassung in Eugene, ein Spitzenprodukt. „Die Optik, der Sound und die Spielbarkeit (...) werden absolut verblüffend sein", so Reynecke. Nintendos US-Chairman Howard Lincoln nennt neue Levels und Charaktere als Unterschiede zur PC-Version, zudem würde Red Baron exklusiv nur für Ultra 64 erscheinen.



Peter Main, Marketing Vice President von Nintendo of America, wehrt sich inzwischen gegen Gerüchte, daß das Ultra 64 nun doch später erscheint und teuerer wird als angekündigt. „Diese Gerüchte sind absolut falsch und eher Versuche unserer Konkurrenten, die Lage zu verzerren. Nintendo Ultra 64 ist genau im Zeitplan, wird unter 250 $ kosten und die von diesen Konkurrenten geplanten Systeme wegpusten", sagt Main.

Nintendo verklagt Samsung

Nintendo leitete Anfang Februar rechtliche Schritte gegen den Elektronik-Riesen Samsung ein. Angeblich soll Samsung an Raubkopie-Produktionen von Donkey Kong Country beteiligt sein. Aus der amerikanischen Nintendo-Zentrale in Seattle verlautete, die Koreaner seien für „Hunderte und Tausende" von Fälschungen von Donkey Kong Country-Modulen wie auch von anderen Spielen verantwortlich. Die Videospiel-Platinen mit Bauteilen aus der Samsung-Produktion seien in Asien, Lateinamerika, Europa, dem Mittleren Osten sowie in Nordamerika gefunden worden. Von allen Maßnahmen, die Nintendo in den letzten Jahren gegen die Software-Piraterie unternommen habe, sei dies die vielleicht unangenehmste, kommentierte Howard Lincoln, Chairman Nintendo of America. „Für einige Zeit hatten wir eine Geschäftsbeziehung mit Samsung. Daß sie nun in diese Art von Schwarzmarktgeschäften verwickelt sind, ist ungeheuerlich."

● Schon am 15. September letzten Jahres demonstrierte Nintendo auf drastische Weise das harte Vorgehen gegen Raubkopien. Im holländischen Lelystad zerstörte eine Dampfwalze (Bj. 1916) über 10.000 illegal hergestellte Nintendo-Spiele. Die hier gezeigten Raubkopien stammten aus Hong Kong. Foto: P. Groen

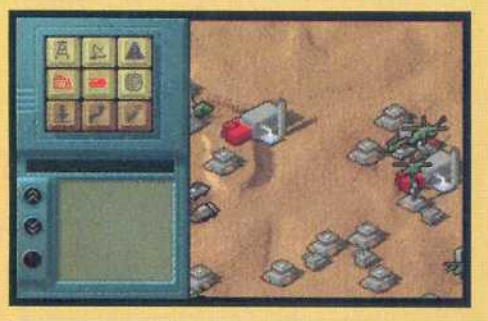
Jaguar plus CD: All in One

Atari vervollständigt seine Jaguar-Hardware. Neben der bislang erhältlichen Modul-Version und dem CD-ROM-Aufsatz haben die Amerikaner eine Komplett-Maschine entwickelt. Über einen geplanten Veröffentlichungstermin und den anvisierten Preis werden derzeit noch keine Angaben gemacht.

Neues von Empire: Strategie, Action, Sport

Ein neues Strategiespiel setzt sich mit den Kommandostrukturen und deren Problemen während des Amerikanischen Bürgerkriegs auseinander. In Civil War befehligt man auf historischer Grundlage Truppen und kümmert sich um den Nachschub. Ein Zwei-Spieler-Modus on screen, via Modem oder Netzwerk ist integriert. Wirklich neu ist die 3D-Darstellung des Schlachtfelds im Action-Modus inkl. Texture-Mapping und Gouraud-Shading. Release: März 1995.

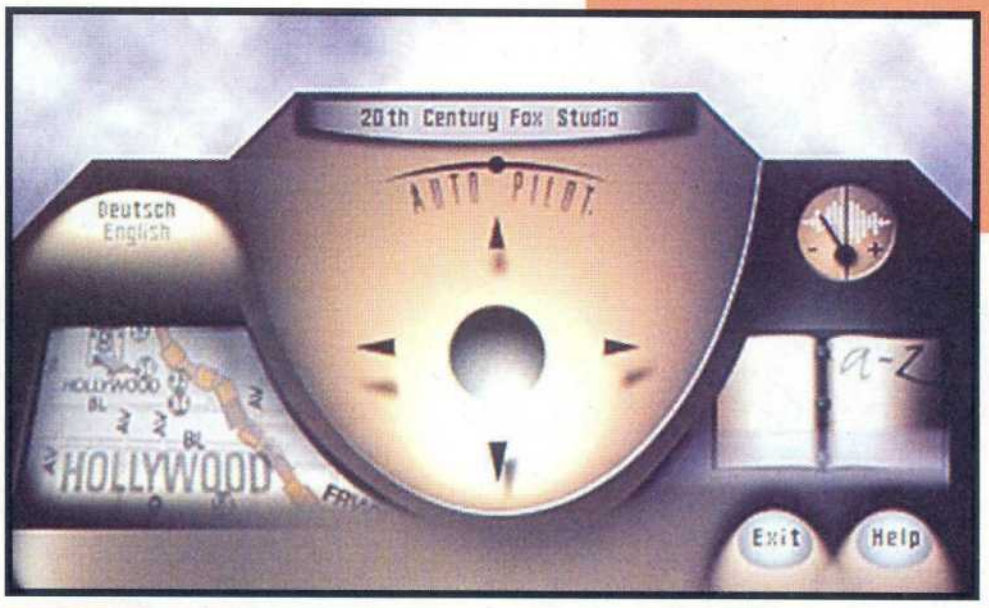
Das Action-Spektakel Red Ghost verbindet die taktisch übersichtliche isometrische 3D-Darstellung mit einer First-Person-Perspektive. Als Chef einer Elite-Einheit seid Ihr für den Einsatz verschiedener militärischer Fahrzeuge verantwortlich, um die Missionsziele zu erfüllen. Release Mai 1995.



Fußball bis zum Abwinken bietet World Soccer. Auf der interaktiven PC-CD-ROM könnt Ihr Euch über die Historie der Fußball-Weltmeisterschaften informieren oder auch das Empire Fun-Soccer-Game Empire Soccer spielen. Der Lexikonabschnitt (unter Windows) umfaßt über 1.000 Farbbilder sowie 150 Videoclips und verfolgt die Cup-Geschichte von 1930 bis 1994. Release März 1995.

Around Hollywood - Auf den Spuren der Stars

Das ist der Titel einer neuen interaktiven PC-CD-ROM, die, eingeteilt in drei Bereiche, ein ungewöhnliches Reiseerlebnis bescheren soll: 1. Helikopter-Rundflug: Wo lernt Michelle Pfeiffer für ihre Stunts? Was meint Sylvester Stallone dazu? In über 30 Videos fliegt Ihr an neuralgischen Punkten der Glamourstadt vorbei. 2. 100 Hot Spots: Hundert verschiedene Locations für den Einkauf, die Übernachtung oder nächtliche Vergnügungstouren werden präsentiert. Stars wie Kevin Costner, Bruce Willis oder Arnold Schwarzenegger erzählen, welche Adressen derzeit angesagt sind. 3. Around Hollywood A-Z: Über 1.000 Service-Adressen von Hotels, Restaurants, Veranstaltungsorten etc. enthält diese Datenbank. Derart präsentiert, wird der Begriff Reiseführer neu definiert.
Release: April 1995.



MicroMachines 2: Mehr Spaß zu zweit

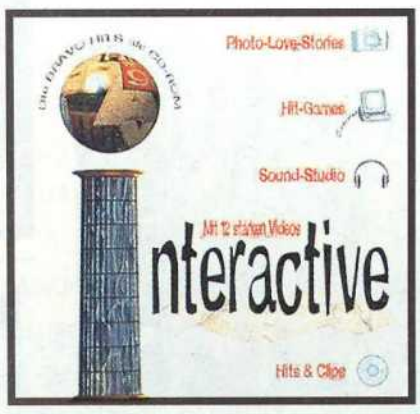
Codemasters´ rasante Miniflitzer gehen nun auch auf dem Game Gear in die zweite Runde. 12 verschiedene Fahrzeuge und 38 neue Tracks bringen wieder frischen Wind auf den Küchentisch oder in den Sandkasten. Der Clou aber ist der eingebaute **Zwei-Spieler-Modus** auf einem Game Gear, wobei mit dem Steuerkreuz und den A- und B-Tasten gesteuert wird.

BMH - Meisterhaftes Zusatzpaket

Software 2000 erweitert das Angebot rund um das erfolgreichste Fußballmanager-Spiel, den Bundesliga Manager Hattrick. Der BMH Supporter umfaßt das Profi Pack-Buch, das einzig autorisierte Nachschlagewerk für Ein-, Auf- und Umsteiger. Auf über 200 Seiten werden unzählige Tips und Kniffe gegeben, den Konkurrenten die Stollen zu zeigen. Dazu gibt es die Editordiskette, mit der Ihr neue Mannschaften, Spieler, Schiedsrichter, Vereinslogos oder Trikotfarben integrieren könnt.

Bravo Hits Interactive

Die erfolgreiche Audio CD-Reihe wird um eine interaktive CD-ROM erweitert. Für den stolzen Preis von DM 69,- bekommt Ihr einen Musik-, Spiele- und Unterhaltungs-Mix. 12 aktuelle Videoclips sind enthalten, in deren Genuß Ihr allerdings erst kommt, wenn Ihr zuvor kleine Spielchen wie Video-Puzzle oder Video-Memory erfolgreich absolviert habt. Dazu kommt eine Auflistung der Charts des letzten Jahres. Im sog. Soundtunnel könnt Ihr aus verschiedenen Soundsamples einen eigenen Hit mixen, aufnehmen und wieder abspielen. Den Abschluß bilden zwei der Bravo-bekannten Fotoromane, deren Handlung sogar interaktiv beeinflußt werden kann.



Rennspaß mit FX2-Power

Elite Systems bietet allen SNES-Spielern mit Dirt Race FX rasante Off Road-Action. Das Polygon-Rennspiel mit Nintendos neuem FX2-Chip bietet 15 verschiedene Rennstrecken, drei verschiedene Fahrzeuge und Stereo-Surround-Sound. Auf den einzelnen Strecken sind verschiedene Checkpoints abzufahren, trotzdem kann man die hügelige Strecke verlassen, um vielleicht eine Abkürzung querfeldein zu nehmen. Klasse ist auch der Zwei-Spieler-Modus auf einem geteilten Bildschirm, der dem Geschehen nichts an Geschwindigkeit nimmt. Release: Mai 1995.

ACHTUNG! Deutsche Meisterschaft mit International Superstar Soccer

Im März veranstaltet Konami eine deutsche Meisterschaft mit dem neuen SNES-Fußball-Hit International Superstar Soccer. In 12 Vorentscheidungen in Kaufhäusern deutscher Großstädte werden die 12 Bundesfinalisten ermittelt, die am 24. Juni zum Final in Berlin eingeladen werden. Dabei schüttet Konami eine wahre Preisflut über den besten SNES-Soccer-Spielern aus. Während der Veranstaltungswochen werden von Montag bis Donnerstag von 15.00 - 17.00 Uhr die zuvor angemeldeten offiziellen Partien ausgetragen. Außerhalb dieser Zeit stehen die Konsolen zum freien Training zur Verfügung. Der Gewinner solcher Einzelmatches hat die Möglichkeit, sich für das Stadtfinale am Freitag zu qualifizieren, an dem jeweils 32 Spieler teilnehmen und dessen Sieger als Bundesfinalist nach Berlin fahren darf.

Die Veranstaltungsorte

06.-10.03.
Hertie Frankfurt (Zeil), Karstadt Hamburg (Mö), Hertie Berlin Hellersdorf

13.-17.03.
Karstadt Bremen, Karstadt Berlin (Hermannplatz) Karstadt Dortmund

20.-24.03.
Karstadt Dresden, Karstadt München, Karstadt Braunschweig

27.-31.03.
Karstadt Nürnberg, Hertie Karlsruhe, Karstadt Düsseldorf

Die Preise

Deutscher Meister:
1 Konami-Spielautomat mit zwei Monitoren für bis zu vier Spieler (Wert ca. DM 15.000,-)

Weitere Preise für alle Bundesfinalisten

Städtesieger:
Reise nach Berlin inkl. 1 Übernachtung + Eintrittskarten zum DFB-Pokal-Endspiel

Weitere Sach- und Trostpreise

Das Amt

Copyright by ZDF 1995

Da legst di nieda !!!

Werden Sie Bürgermeister in einem kleinen bayerischen Dorf, mit allem was dazugehört - Politik, Macht, Geld, Vetternwirtschaft, Presserummel, Tourismus, Volksfeste und Blasmusik. Erleben Sie DAS AMT - die etwas andere Simulation.

DAS AMT wurde in der Entwicklung durch den Bund der Steuerzahler (BdSt) unterstützt und bietet so einiges an Realitätsnähe. Das ZDF stellte eigens Redakteure, die Sie mit den neuesten Nachrichten versorgen.

Freuen Sie sich auf eine neue, packende und humorvolle Simulation - ab Januar'95 im Handel !!!

CD-ROM

GREENWOOD ENTERTAINMENT - POSTFACH 10 09 47 - 44709 BOCHUM

Spielwarenmesse Nürnberg

Spielplatz

Vom 2. - 8. Februar fand sich in Nürnberg das gesammelte Fachpublikum auf der weltgrößten Ausstellung des Spielwarenhandels ein. Nach der leichten Stagnation der letzten Jahre blicken die Hersteller wieder freundlicher hinter Plüsch, Spielbrettern und Eisenbahnen hervor. Auch die Videospielbranche wappnet sich 1995 zu einem neuen Aufbruch.

● ***Panzer Dragoon (oben) und Real Yunemi sollen zum deutschen Release des Saturn erhältlich sein.***

● ***Komplett in Mattschwarz präsentiert sich die deutsche Saturn-Produktpalette. 1 Steuerrad, 2 Sechs-Spieler-Adapter, 3 Arcade-Stick, 4 Saturn Maus, 5 Sega Saturn.***

Sega begann die Messe mit einem doppelten Überraschungsangriff. Einerseits präsentierten die Hamburger ihre neue High-End-Konsole Sega Saturn, andererseits enthüllte man den Lerncomputer Sega Pico. Völlig ohne Geheimnistuerei führte man den neuen Sega Saturn vor. Dabei lag bereits die deutsche Version mit schwarzem Gehäuse, leicht geändertem Control Pad und weiterem Zubehör vor. „Wir werden den Sega Saturn spätestens zur IFA in Berlin veröffentlichen", kündigte Product Development Manager Torsten Oppermann an. Neben dem Virtua Fighter wurde u. a. Panzer Dragoon gezeigt. Als ritterlicher Recke reitet man mit einem Drachen durch 3D-Welten und bekämpft skurrile Fluginsekten und fleischfressende Pflanzen per Feueratem. Besonders beeindrucken die Special Effects: Zusammenstürzende Höhlen und Säulengänge, phantastische 3D-Zoomsequenzen, riesige Endgegner. Als weitere Titel plant Sega zum Start das 7th Guest-artige Adventure Real Yunemi, das Fußballspiel Virtua Soccer, den Spielhallenrenner Daytona USA, das Jump & Run Clockwork Knight und Pebble Beach Golf.

Sega Pico als Multifunktions-Talent

Segas zweite überraschende Neuheit ist der Lerncomputer Sega Pico, der wie ein Laptop aufklappbar ist und an den Fernseher angeschlossen wird. Im Gegensatz zu anderen Lerncomputern „wächst" der Sega Pico mit dem Kind mit. In der sog. „Storyware", d. h. der austauschbaren Software, werden mindestens 20 verschiedene Anforderungen wie Lesen, Zählen und Buchstabieren gestellt. Die Storyware ist eine Kombination aus Bilderbuch und Cartridge, die in den Sega Pico eingesteckt wird. Mit einem Touch Pen kann sowohl auf dem Zeichenbrett gemalt als auch eine Seite des Bilderbuchs direkt angesteuert werden.

Aber auch das Mega Drive machte von sich reden. Besonders spannend dürften die derzeitigen Geheimprojekte von Sega werden. Es wäre nicht verwunderlich, wenn Sega noch dieses Jahr mit mindestens einem Mega Drive-Spiel gegen Donkey Kong Country kontert. Ob der bereits genannte, aber noch nicht vorgestellte Action-Titel X-Perts dieses Potential hat, wird sich vermutlich spätestens auf der E3 in Los Angeles im Mai zeigen.

Verdächtige Ruhe bei Nintendo

Nintendo demonstrierte auch bei dieser Messe hinsichtlich des Ultra 64 die hohe Kunst der Geheimhaltung, ohne jedoch die leisesten Zweifel an großen Entwicklungen aufkommen zu lassen. Lebensgroße Donkey Kongs

bewachten schwarze Fragezeichen-Boxen. Absolut neu: Die Game Boy Special Edition. Diese Game Boys werden statt in Grau in bunten Gehäusefarben ausgeliefert. Herausragend im Softwareangebot war Pac Man 2 (SNES), bei dem die bekannte Arcadefigur als Held eines Adventures auftritt. Per Steinschleuder entschärft man Fallen, räumt Hindernisse ab und gelangt an sonst unerreichbare Gegenstände. Kid Clown (SNES) ist ein weiteres Highlight: in fünf Welten begeistern urkomische Animationen und die ungewöhnliche Diagonalansicht. Noch stärker dürfte Illusion of Time (SNES) werden, ein Adventure im Zelda-Stil. Donkey Kong Land (Game Boy) sieht schon in der frühen Version gut aus und dürfte einer der GB-Hits `95 werden. Schon mal vormerken: die Nintendo-Tour 1995. Nintendo will mit einer 10 Meter hohen Action-Pyramide, in der verschiedene Erlebniswelten aufgebaut werden, durch Deutschland pilgern.

● Am imposanten Konami-Stand (unten) konnte schon Parodius für Sonys PlayStation angespielt werden.

Spiele en masse bei Konami

Mit einem imposanten, doppelstöckigen Stand katapultierte sich Konami ins Messegespräch. Die japanische Softwareschmiede arbeitete in den letzten Monaten fieberhaft an neuen Titeln. Auf der Messe wartete Konami mit einer beeindruckenden Range von 24 Spielen von Mai 1995 bis April 1996 auf.
Nach dem hervorragenden International Superstar Soccer für SNES kündigen die Japaner neun weitere Sportspiele an und dringen direkt in die Domäne des Sportspezialisten Electronic Arts ein. Darunter findet sich ein Fußballspiel (Saturn, 10/95, PlayStation, 9/95), das an die Arcade-Version angelehnt sein soll. Weitere (Arbeits-)Titel wie 3D Olympics (Saturn, PlayStation, 3/96), 3D Golf (PlayStation, 11/95), 3D Basketball (PlayStation, 12/95) und Basketball (SNES, 10/95) sind ebenfalls derzeit in Entwicklung. „Konami wird zur Sportcompany - und mit International Superstar Soccer haben sie bewiesen, daß sie es können", so ein Konami-Offizieller. „Konami wird ein ernstzunehmender Konkurrent für Electronic Arts."
Doch Konami kündigt für Saturn und PlayStation auch einige Klassiker wie die Turtles, Parodius und Probotector mit neuer Technik an. Für Probotector wird z. B. an einer Ich-Perspektive entwickelt.
Um Parodius balgte sich bereits das Standpublikum - diese 1:1-Umsetzung des ironischen Ballerspiels aus der Spielhalle konnte vor Ort probegespielt werden. Für SNES, Game Boy und voraussichtlich auch Mega Drive wird zudem Animaniacs 2 entwickelt. Als einziges echtes Rollenspiel nennt die japanische Softewareschmiede den Titel Magic (Saturn, PlayStation, 1/96).

● Mit dem neuen Sega Pico gibt es erstmals einen Lerncomuter mit austauschbarere Software. Die sog. Storyware ist eine Kombination aus Bilderbuch und Cartridge.

Kurioses am Rande

Die Firma Stadlbauer knüpft mit der Donkey Kong-Plüsch- und Sammelfigurenserie an den enormen Erfolg von Nintendos SNES-Bestseller an. Zwischen März und April werden verschiedene Varianten des Kult-Gorillas u. a. als Plüschpuppen erscheinen.
Actionfiguren-Spezialist Bandai hat die Multimedia-Konsole Apple Pippin auf der Spielwarenmesse offiziell für 1996 angekündigt. Der Pippin wird in den USA und in Japan im Herbst erscheinen. Zur Einführung wird es 56 Spiele geben. Während die Konsole mit PowerPC-Chip in den USA für 500 US-$ (ca. DM 750,-) verkauft werden soll, steht noch kein deutscher Preis fest. Die Konsole soll Anfang 1996 eingeführt werden.

● Neben den schicken farbigen Game Boys waren Kid Clown und Pac Attack die Highlights bei Nintendo.

IMA '95

Las Vegas am Main

Wenn sich die Messehalle 5 auf dem Frankfurter Messegelände in eine riesige Spielhalle verwandelt, trifft sich die Spielautomatenbranche zur alljährlichen IMA.

Trotz der restriktiven Beschränkungen des Gesetzgebers, der durch immer neue Auflagen und höhere Steuern so manchen Betreiber von Spielotheken auf die Palme bringt, erfreute sich die IMA auch diesmal wieder großer Beliebtheit. Auf zwei komplett ausgebuchten Etagen zeigten die Hersteller an den vier Messetagen, was wir in den nächsten Monaten an Unterhaltungsautomaten erwarten dürfen. Neben vollautomatischen Popcorn-Automaten und zahlreichen neuen Flippern waren es natürlich die TV-Automaten, die wir uns näher angesehen haben.

Erstmals vertreten war die Firma Cyberspace GmbH, bekannt durch das Virtuality Café in Berlin: Ausgestattet mit hochwertiger Hardware für schnelle 3D-Grafiken, einem Datenhandschuh und 3D-Brille, sollen in nicht allzuferner Zukunft die Virtuality Cafés weltweit untereinander vernetzt werden. Für dieses Jahr sind Neueröffnungen in Flensburg und Augsburg geplant, bereits in Betrieb sind Cafés in Berlin, Erfurt und Wien.

Bei den Spielautomaten kommt derzeit keine Hardware an die Rechenpower von Segas Model 2 heran. Ein Grund für uns, Segas Research & Development-Abteilungen AM2 und AM3 in Japan zu besuchen (siehe folgende Seiten). Virtua Fighter 2, Sega Soccer, Sega Rally und 3D Virtua Cop waren die Top-Produkte, die auf der IMA zu finden waren. Rasante Rennen gegen die Uhr bietet Sega Rally: Mit einem Toyota Celica 4WD oder einem Lancia Delta Integrale fetzt Ihr über drei mögliche Rallye-Pisten. Schläge und Bodenwellen werden erbarmungslos auf die Lenkung übertragen, so daß schon nach

● *Formel-Eins-Action mit Ace Driver von Namco: Bis zu vier Spieler fahren gleichzeitig um den Sieg.*

zehn Minuten die ersten Krämpfe in den Händen sicher sind. Die bekommt Ihr auch bei 3D Virtua Cop, bei dem mit einer Laserpistole auf den Bildschirm geballert wird, was der Zeigefinger hergibt. Die Grafik holt das Programm dabei nicht von Laserdisk, sondern errechnet sie in Echtzeit und mit Texture Mapping - einmalig anzusehen! Bei Sega Soccer jagen schließlich 22 virtuelle Fußballer einer Lederkugel hinterher, und über Virtua Fighter 2 muß an dieser Stelle sicher kein Wort mehr verloren werden - außer dem Hinweis, daß das Gerät auch in Deutschland bereits ausgeliefert wird.

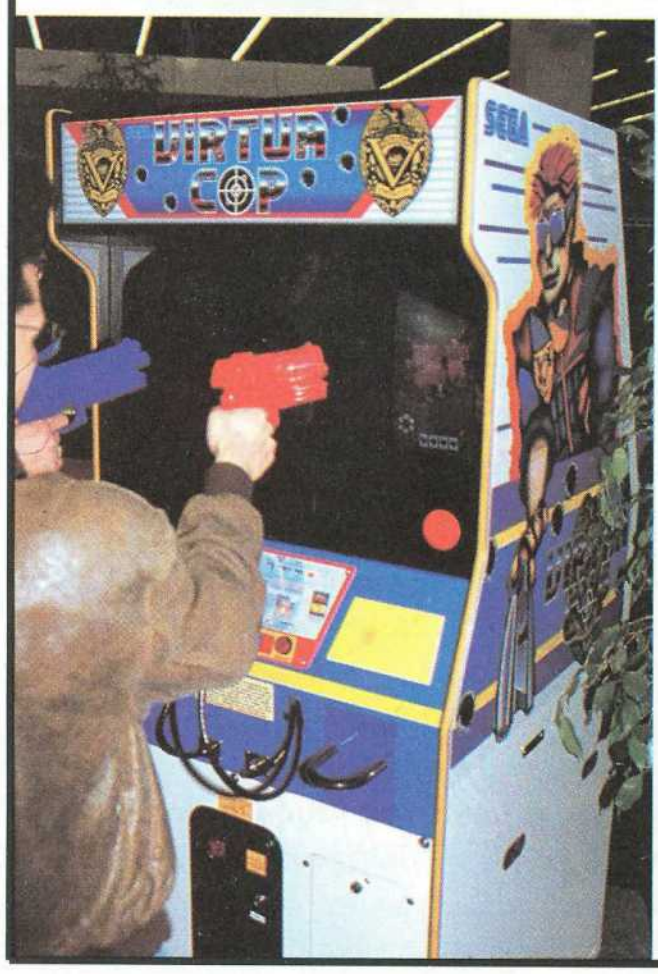
Noch auf dem Model 1 von Sega basiert Wing War, ein aus Polygongrafiken aufgebauter Luftkampfsimulator, der es mit der Realitätsnähe nicht allzu genau nimmt. Hubschrauber, Jets, Senkrechtstarter sowie Flugzeuge aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg können hier beliebig gegeneinander antreten.

Von Williams und Nintendo waren mit Killer Instinct und Cruisin´ USA die bereits bekannten Automaten zu sehen, Neuheiten dagegen gab es von Namco auf dem Stand von Tuning Electronic: Tekken, ein erstklassiges Prügelspiel mit verschiedenen Monstern, bietet zwar nicht die fließenden Animationen von Virtua Fighter, dafür aber insgesamt mehr Spielspaß als Killer Instinct. Rise of the Robots, das vom PC bekannte Prügelspiel mit Kampfrobotern, wurde komplett in ein Gehäuse gepackt und in den Spielhallen aufgestellt. Soccer Superstars von Konami schließlich ist ein grafisch und spielerisch überzeugendes Fußballspiel für bis zu vier Spieler, und Ace Driver von Namco bietet ebenfalls für vier Spieler rasante Formel-Eins-Action.

Kai-Uwe Wahl

● ***Willkommen im Cyberspace: Das Virtuality Café bietet bereits die ersten 3D-Spiele inklusive 3D-Brille.***

● ***Virtua Cop benutzt nicht wie andere Spiele Filmaufnahmen auf einer Laserdisc als Hintergrund. Die rechenstarke Sega-Hardware ist in der Lage, die Szenarien in Echtzeit zu berechnen.***



● ***Auf Gangsterjagd mit Sega: In Virtua Cop ballert Ihr zu zweit auf die Fieslinge.***

Top Games

Super Nintendo				Mega Drive	
Addams Fam. V.	**129,--**	**NBA Tourn. Ed.**	**144,--**	**Earthworm Jim**	**109,--**
Demons Crest	129,--	NHL Hockey 95	119,--	Lion King	109,--
Earthworm Jim	129,--	**Soulblazer**	**114,--**	**Ristar**	**109,--**
Flintstones Movie	**129,--**	Stargate	139,--	Rock'n Roll Racing	109,--
Indiana Jones	129,--	**Star Trek**	**124,--**	**Soleil**	**119,--**
Int. Star Soccer	**124,--**	**Tetris & Dr. Mario**	**89,--**	Story of Thor	124,--
Jurassik Park 2	124,--	Wario Blast (SGB)	64,--	Sonic & Knuckles	109,--

Reservierungs-Service für Neuheiten
Rufen Sie an, wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

☎ **0 80 62 / 8 03 26 - BTX: Bachhuber#**

Game Boy Spiele zu **stark reduzierten** Preisen. Viele **weitere Artikel** und **Zubehör**. auf Lager. **Hard- und Software für PC**. Fordern Sie unsere **kostenlose Preisliste an!** Versand im **Sicherheitskarton**! Inland Nachnahme (+ DM 8,--) oder Vorauskasse (+ DM 5,--). Alle Bestellungen bis **16.00 Uhr** werden am gleichen Tag versandt. Lieferungen ab DM 250,-- **portofrei!**

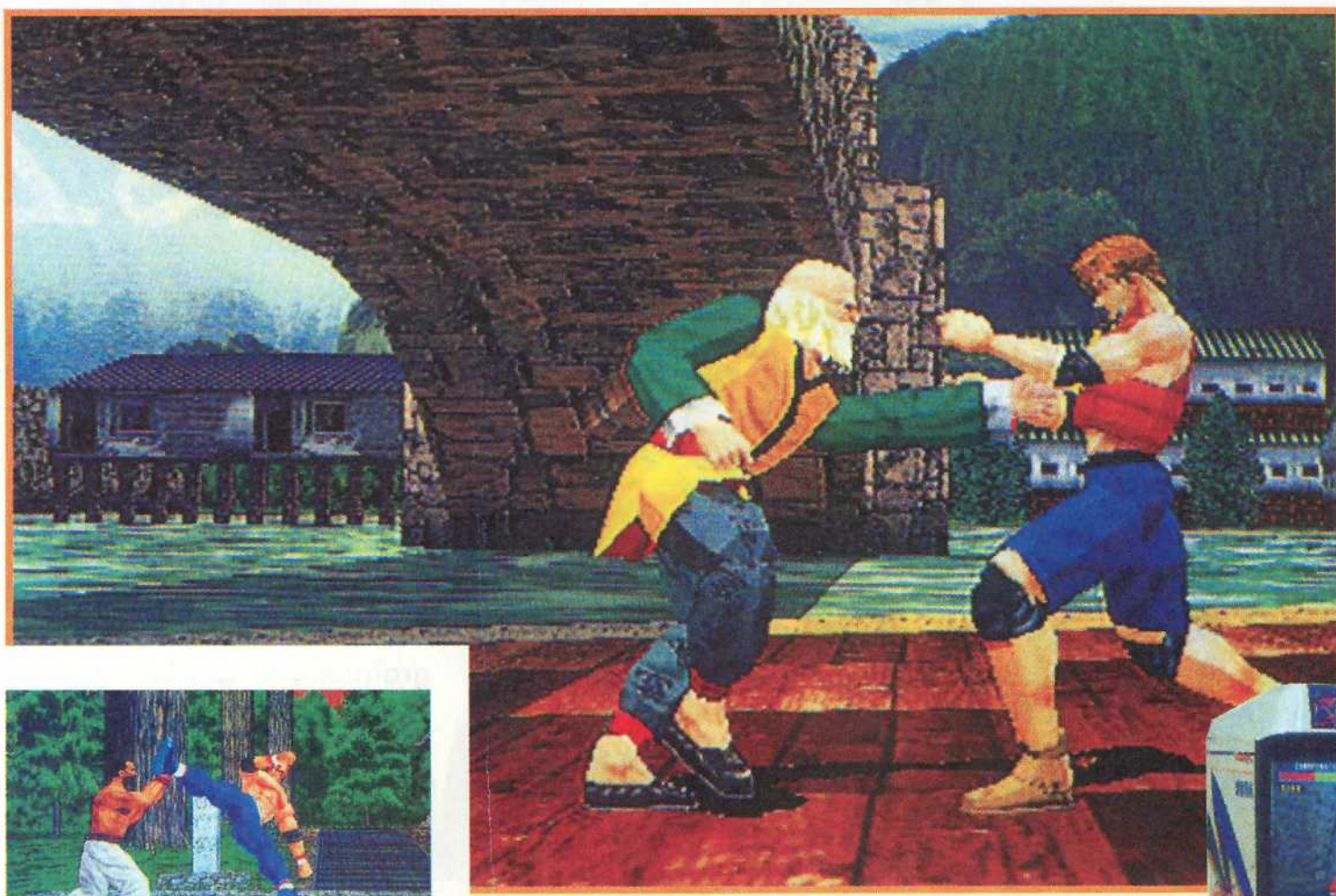
Top Games • Angelika Bachhuber • Gottlob-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl

DRAUFHAUEN, ABHAUEN ODER WAS?

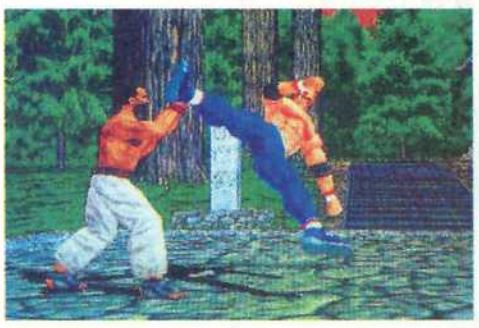
01308/ 11103

Die Nummer gegen Kummer
Das Kinder- und Jugendtelefon: Wir hören zu - solange Ihr wollt, und alles bleibt unter uns. Montags bis freitags 15 - 19 Uhr

BundesArbeitsGemeinschaft Kinder- und Jugendtelefon im Deutschen Kinderschutzbund e. V.



Der Saturn hat sich auf dem japanischen Markt, der eigentlich nie sega-orientiert war, wacker geschlagen. Der Grund: Virtua Fighter. Play Time hat dessen Schöpfern, AM2, einen Besuch abgestattet.



● *Virtua Fighter 2 und Daytona USA - AM2 ist führend auf dem Gebiet der Coin-op-Grafik.*

● *Der Virtua Fighter 2-Automat. Diese Maschinen werden bald in großer Zahl in den Spielhallen auftauchen.*

Es ist ungeheuer schwierig, auf einen größeren Erfolg im Spielebereich etwas Gleichwertiges folgen zu lassen. AM2, Segas Arcade-Abteilung, hat es nicht nur geschafft, einen Erfolg nach dem anderen zu produzieren, nein, ihr ganzer Ruf beruht auf der Fähigkeit, in regelmäßigen Abständen die Szene der Spielautomaten zu revolutionieren.

Nachdem sie mit Virtua Racing die Verwendung von Polygonen in einer Spielumgebung perfektioniert hatten, gelang ihnen dasselbe mit Virtua Fighter. Dieses Spiel wurde einer der beliebtesten Coin-ops in Japans bunter Videospiel-Geschichte. Und Virtua Fighter 2, das Ende 1994 in Japan herauskam, hat sich als noch größerer Erfolg erwiesen.

„Der Erfolg von Virtua Fighter 2 hat Spitzenwerte erreicht", verkündete Mr. Kurokawa, der Chief Publicity Manager von Sega of Japan. „Wenn eine Person den Automaten in einer Spielhalle verläßt, warten schon die nächsten darauf, den Platz einzunehmen - die Maschinen sind ununterbrochen in Betrieb."

Manchen fällt es möglicherweise schwer, die Faszination der Spiele nachzuvollziehen. Es gibt keine Special Moves in der Art von Street Fighter II; stattdessen gebrauchen die Kämpfer mehr traditionelle Techniken, und ihre Tritte, Schläge und Würfe wirken auf den ersten Blick vielleicht etwas unspektakulär.

Den Erfolg der beiden Automaten kann man sich laut Kurokawa jedoch leicht erklären: „Kampfspiele sind in Japan zur Zeit allgemein sehr beliebt. Die Tatsache, daß die Popularität von Virtua Fighter nun schon so lange anhält, hat ihren Grund in unserem Umgang mit den geheimen Moves. Wir haben absichtlich nicht alle Moves zur gleichen Zeit bekanntgegeben, sondern sie den Spielern über die Fachpresse häppchenweise zukom-

● *Mr. Kurokawa mit einer kleinen Auswahl aus ca. 100 Werbeartikeln, die mit Virtua Fighter einhergehen (links). Segas Automaten-Testabteilung (rechts).*

JETZT LERNST DU ARNOLD RICHTIG KENNEN!

DENN JETZT GIBT'S DEN KINO-HIT DES JAHRES FÜR DEINE KONSOLE.

SUPER NINTENDO™ MEGA DRIVE™ GAME GEAR™ GAME BOY™

True Lies ™ & © 1994 Lightstorm Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ Game Boy™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Acclaim® Entertainment GmbH

● *Die Hintergrund-Grafiken von Virtua Fighter 2 unterscheiden sich stark von denen des ersten Spiels. Statt flachen Horizonten werden nun richtige 3D-Features aufgeboten.*

● *Die Spieldynamik, die Virtua Fighter so bemerkenswert machte, hat auch ihren Weg in den glorreichen Nachfolger gefunden.*

men lassen. Bei Virtua Fighter 2 machten wir es genauso - alle Moves werden bis Februar in Japan veröffentlicht werden."

Obwohl diese Fortsetzungsgeschichte die Japaner massenweise in die Spielhallen zog, wurde sie in Europa und den Staaten mit weniger Enthusiasmus aufgenommen. „Anscheinend haben die Europäer weniger Interesse an geheimen Moves als die Japaner", glaubt Kurokawa. „Aber trotzdem beabsichtigen wir immer noch, die Special Moves für Virtua Fighter 2 in Europa nach und nach zu veröffentlichen."

Das AM2-Team brauchte ungefähr 12 Monate, um VF2 zu produzieren. Man verwendete dabei dasselbe Model 2-Board wie für Daytona USA. Sega sträubt sich dagegen, die genaue Zahl der Polygonen bekanntzugeben, aber man weiß, daß sich die Figuren aufgrund des zusätzlichen Texture-Mappings aus weniger Polygonen zusammensetzen.

Die Serie ist noch lange nicht zu Ende. „Wir haben schon mit der Entwicklung von Virtua Fighter 3 begonnen", kündigte Kurokawa an. „Virtua Fighter 2 hat einen chinesischen Hintergrund, aber das nächste Spiel wird einen anderen Einfluß haben. Vielleicht erhöhen wir auch die Anzahl der verfügbaren Charaktere. Tatsächlich haben wir während der Entwicklung von Virtua Fighter 2 vier neue Charaktere entworfen, aber nur zwei davon wurden letztendlich in das fertige Spiel übernommen: Shun und Lion."

Neben dem Engagement für die Virtua Fighter-Sache zeigt AM2 weiterhin Interesse am Saturn. Nach der explosiven Umsetzung des Originals wird jetzt der Nachfolger ebenfalls konvertiert. „Die Produktion von Saturn Virtua Fighter 2 hat begonnen", enthüllte Kurokawa. „Die Charaktere wurden auf der Entwicklungs-Workstation schon so weit animiert, daß sie Körperbewegungen ausführen können. Lediglich die Attacken haben wir noch nicht implementiert."

Neben einer Daytona USA-Umsetzung (inzwischen zu 40 - 50% fertiggestellt) wird AM2 bald damit beginnen, eine Saturn-Version von Virtua Cop zu erstellen. Außerdem will man Spiele für das ST-V-Board entwickeln. „Wir konzentrieren uns speziell auf die Entwicklung von Original-Software für das ST-V", konstatiert Kurokawa.

Kurokawa sprach während des Play Time-Besuchs auch über Segas Strategie für den US-Launch des Saturn: „Die Marktpositionierung läuft dort anders. Wenn der Saturn in Amerika herauskommt, sind dort auch MPEG-, Video-CD- und Photo CD-Systeme erhältlich. Deshalb werden wir den Saturn mehr als Multimedia-Heimgerät denn als Spielemaschine verkaufen."

Egal, welchen Weg Sega beim amerikanischen Launch einschlägt: wenn die Maschine in einem Gebiet, das für Sega in Bezug auf Verkaufszahlen noch relatives Neuland ist, derart viel Staub aufwirbeln kann, ist der Erfolg in vertrauterem Territorium weitgehend gesichert. Mit AM2 im Hintergrund kann man sich kaum vorstellen, daß Sega hier scheitert.

● *Golden Axe: The Duel, Segas erster ST-V-Titel, wird wahrscheinlich auch für den Saturn herauskommen.*

● *Wenn man berücksichtigt, daß AM2s Konvertierung von Daytona USA erst zu 40 - 50% fertig ist, kann man davon ausgehen, daß die Saturn-Version von Virtua Fighter 2 kaum vor Herbst 1995 erscheinen wird.*

● *Obwohl das PlayStation-Spiel To Shin Den viel Aufmerksamkeit erregte, kann es nicht mit den Model 2-generierten Grafiken von Virtua Fighter 2 konkurrieren.*

GEWINN DIE UNGLAUBLICHE SAMSON MIETE

DMB&B IMPARC

ICH WILL RAUS

Ganz gleich, ob von Mutter „ein paar Schnittchen" oder von Papa „ein paar hinter die Ohren": Es reicht. Du willst raus. Und zwar schnell. Jetzt ist die Gelegenheit. Mach mit bei der unglaublichen SAMSON MIETFREI AKTION ´95. Denn bei dem Gewinn wird alles anders: 2 Jahre lang zahlt SAMSON Deine Miete. Und zwar monatlich 800.– DM, frei nach dem Motto: Sturmfrei ist gut, mietfrei ist besser.
Alles, was Du sein mußt: Über 18 Jahre. Alles, was Du tun mußt: Wähl die goldene Miete unter der SAMSON Hotline 0190/31 51 11 (bis zum 30. April 1995).
Die SAMSON MIETFREI AKTION ´95: Wer´s raus hat, macht mit.

Mitarbeiter der Firma Bonbonnen-Nesseyer GmbH und deren Angehörige können nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Teleplus 1,15 DM pro Minute

EINFACH ANRUFEN. HOTLINE: 0190/31 51 11

CHAMPION AM3

Segas jüngste Arcade-Abteilung will sich mit einer ultrarealistischen Rally-Simulation einen Namen machen. Play Time ging der Entstehung des neuen Super-Rennspiels auf die Spur.

● *Der Sega Rally-Automat enthält den „Active Shock Generator" von AM3.*

● *Sega Rallys Attract Mode bietet Dutzende von Szenen, bei denen man aus dem Staunen nicht mehr herauskommt.*

● *Ein AM3-Soundtechniker ist gerade dabei, den Sound von Rally in den Griff zu bekommen.*

Sega setzt alle Hebel in Bewegung, um den stark umkämpften Arcade-Rennspiel-Markt zu beherrschen. Nach AM2s weltweitem Erfolg Daytona USA kommt nun mit Sega Rally, ein noch ehrgeizigeres Projekt in die Spielhallen, das im eigenen Haus von dem Nachwuchs-Team AM3 entwickelt wird.

„Wir wollten ein Rennspiel produzieren, das sich von all den anderen, die sich auf dem Markt tummeln, unterscheidet", erklärte Kenji Sasaki, der Projektleiter und Designer.

„Wir waren alle sehr beeindruckt vom Rally-Sport in Amerika und Europa und dachten, das könnte man gut als Videospiel umsetzen."

AM3 war in der Lage, in Sega Rally ein realistischeres Fahrgefühl zu erzeugen, weil man sich mit renommierten Rally-Car-Herstellern kurzgeschlossen hatte. Der Lancia Delta, der die World Rally Championship 1992 gewonnen hatte, taucht in dem Spiel neben einem 1994er Toyota Celica auf. Dies wurde möglich durch ein ungewöhnlich lockeres Agreement zwischen den drei Firmen. Man sprach nicht einmal über Lizenzgebühren, als die Auto-Ingenieure bereitwillig bei dem Projekt Hilfestellung leisteten.

● *Ingenieure von Toyota und Lancia halfen AM3 bei der Realisierung des richtigen Fahrverhaltens. Das Game ist auf dem besten Weg, der bislang aufregendste Rennspiel-Automat zu werden.*

Während unseres Besuchs spielten wir eine unfertige Version des Games. Obwohl noch zahlreiche kosmetische Veränderungen vorgenommen werden müssen - z. B. Zuschauer und Tiere am Fahrbahnrand -, war das Fahrgefühl schon mächtig beeindruckend. Die Autos sind deutlich langsamer als in Daytona Racing (ca. 200km/h Höchstgeschwindigkeit), aber das Spiel wirkt trotzdem flott, und das Rally-Environment ist absolut faszinierend. Klar, die Gliederung der Rally in Abschnitte sorgt für mehr Abwechslung als bei den Rundkursen von Daytona USA, und auch die Rennwa-

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Aces of the Deep	DV	85.00
Across the Rhine	DV	85.00
Armored Fist	DV	89.00
Battle Bugs	DV	64.00
Baulöwe	DV	79.00
Bloodnet	DA	64.00
Bundesliga Manager 3	DV	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Cannon Fodder 2	DA	59.00
Caribbean Disaster	DV	79.00
Colonization	DV	88.00
Das schwarze Auge 2	DV	79.00
Death or Glory	DV	79.00
Descent	**DA**	**79.00**
Earth Siege	DV	85.00
Elite 2	DA	39.00
Elite 3 (1st Encounters)	**DA**	**79.00**
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight of the Amazon Queen	DV	74.00
Hattrick!	DV	79.00
Hokum KA-50	DV	69.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Kick Off 3	DV	49.00
Kingdoms of Germany	DV	64.00
Lemmings 3	DV	64.00
Lion King	DV	64.00
Lollypop	DV	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Master of Magic	**DV**	**89.00**
Micro Machines	DA	59.00
Monkey Island 2	DV	49.00
Mortal Kombat 2	**DA**	**69.00**
Nascar Racing	DA	75.00
Panzergeneral	**DA**	**74.00**
Pirates Gold	DV	39.00
Quarantine	**DA**	**59.00**
Quater Pole	DV	69.00
Railroad Tycoon Deluxe	**DA**	**39.00**
Retribution	DA	69.00
SSN-21 Seawolf	DV	75.00
Sam & Max	DV	89.00
Sensible Golf	DV	65.00
Sensible World o. Soccer	DV	59.00
Shadowlands	DA	58.00
Sim City 2000 (Win)	EV	89.00
Sim Classics	DA	69.00
Sim Tower (Win)	**DV**	**79.00**
Spelunx	EV	69.00
St. Thomas	DV	89.00
Star Crusader Speech&Data	DV	29.00
Star Crusader	**DV**	**59.00**
Subwar 2050 & Data	DV	59.00
Supercarts	**DV**	**89.00**
System Shock	DV	74.00
Tacops (win)	DA	99.00
Theme Park	DV	74.00
Tie Fighter	DV	89.00
Tie Fighter Datadisk	DV	39.00
Transport Tycoon	DV	88.00
Transport Tycoon Data	DV	39.00
Virtuoso	DV	69.00
WWF 2 European Rampage	DV	25.00
Warcraft	DA	79.00
Terror from the Deep	DV	89.00
Zorro	DA	59.00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro PC	dt	149.00
Commander Joystick SV-207	DV	45.00
Gravis Analog Pro	DV	69.00
Gravis Gamepad		**44.00**
Gravis Joystick schwarz		54.00
High Speed Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick SV-205	DV	69.00
Top Star Joystick SV-227	DV	36.00

IBM CD-ROM

11th Hour	**DA**	**94.00**
Aces of the Deep	DV	84.00
Alone in the Dark 3	**DV**	**84.00**
Armored Fist	DV	89.00
Armoured Assasin	DA	89.00
BMH Supporter	DV	49.00
Battle Bugs	DV	79.00
Bioforge	**DV**	**89.00**
Bloodnet	DA	69.00
Bureau 13	DA	79.00
Caribbean Disaster	DV	89.00
Cerbus	DA	79.00
Chaos Control	DV	99.00
Colonization & Civilisation	DV	89.00
Comanche & Mission 1+2	DV	59.00
Command & Conquer	DV	94.00
Commander Blood	DV	79.00
Corridor 7	DA	39.00
Creature Shock	DV	89.00
Cyberia	DA	79.00
Cyberwar	DA	99.00
Dark Forces	**DV**	**94.00**
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Descent	**DA**	**85.00**
Digital Dreamware	DV	44.00
Dragon's Lair 2	DV	85.00
Dream Web	DV	79.00
Earth Siege	DV	85.00
Ecstatica	DA	89.00
Elite 3 (1st Encounters)	**DA**	**84.00**
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89.00
FST D Lux	DA	85.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Flight of the Amazon Queen	DV	84.00
Hattrick!	DV	89.00
Hell	**DV**	**79.00**
Höhlenwelt Saga	DV	84.00
Inferno	DV	99.00
International Tennis Open	DA	79.00
Iron Assault	DA	84.00
Journeyman Project	DV	39.00
Joy of Sex	DV	74.00
Kawasaki Super Bikes	DA	79.00
Kings Quest 7 kompl.dt.	**DV**	**89.00**
Kyrandia 3	**DV**	**79.00**
Larry Collection (1-5)	DV	85.00
Lemmings 3	DV	69.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Lost Eden	DV	89.00
Mad News	DV	89.00
Magic Carpet	**DV**	**89.00**
Marco Polo	DV	79.00
Master of Magic	DV	89.00
Mortal Kombat 2	**DA**	**79.00**
Myst	DA	89.00
Mystic Midway	DV	44.00
NHL Hockey 95	DA	79.00
Nascar Racing	DA	79.00
Noctropolis	**DV**	**89.00**
Novastorm	DA	84.00
One Tribe	DV	119.00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89.00
Panzergeneral	DA	74.00
Pirates Gold	DV	39.00
Privateer & Strike Commander	DA	85.00
Psi Master (Cybermage)	DV	89.00
Quarantine	DA	69.00
Quest for Glory 4	DV	79.00
Quest for Knowledge	DA	39.00
SSN-21 Seawolf	DV	79.00
Sensible World o. Soccer	DV	65.00
Space Pirates	EV	69.00
Star Crusader Data CD	DV	24.00
Star Crusader	DV	74.00
Star Crusader incl. Data	**DV**	**89.00**
Star Trek: Next Generation	DV	89.00
Supercarts	**DA**	**95.00**
System Shock Enh.	DV	84.00
Tacops (win)	DA	99.00
Tank Commander	DA	79.00
Theme Park	DV	79.00
Transport Tycoon	DV	89.00
US Navy Fighters	**DV**	**89.00**
Vid Grid	DV	55.00
Virtual Valerie 2	EV	69.00
Virtuoso	DV	69.00
Wing Commander 1 & 2 Deluxe	DA	79.00
Wing Com. Armada (Win)	**DA**	**69.00**
Wings of Glory Enh.	**DV**	**79.00**
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
X-Com: Terror from the Deep	DV	89.00
Zorro	DA	79.00

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Addams Family Values	dt	119.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Blackhawk	**dt**	**109.00**
Bomberman 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Cannon Fodder	**dt**	**109.00**
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter 2	**dt**	**109.00**
Clay Mates	dt	99.00
Crazy Chase	dt	109.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	59.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Donkey Cou. & Spieleb.	dt	159.00
Double Dragon 5	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	**dt**	**124.00**
Equinox	dt	99.00
Fatal Fury Special	dt	129.00
Final Fantasy 3	**us**	**149.00**
Firemen	dt	119.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Hagane, 16M	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Illusion of Gaia	**us**	**149.00**
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	129.00
Int. Superstar Soccer	**dt**	**119.00**
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jordan Adventure	**dt**	**109.00**
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Lemmings 2	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Looney Tunes Animation	dt	137.00
Lord of the Rings	**dt**	**109.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mickey Mania	**dt**	**99.00**
Mickey's Challenge	dt	129.00
Might & Magic 2	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
NBA Jam Tournament	**dt**	**139.00**
NBA Live 95	dt	129.00
NFL Quarterback Club 95	dt	139.00
NHLPA Hockey '95	**dt**	**119.00**
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinball Fantasies	**dt**	**99.00**
Pitfall!	dt	69.00
Powerdrive	dt	109.00
Punch Out!	**dt**	**109.00**
Ren & Stimpy Show	dt	119.00
Rise of the Robots	**dt**	**99.00**
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana-dt.Text	**dt**	**109.00**
Shadow	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	**dt**	**109.00**
Sparkster	dt	129.00
Spectre	dt	99.00
Spider Man (TV)	dt	129.00
Star Trek: Next Generation	**dt**	**109.00**
Star Trek: Star Flight Acad.	**dt**	**109.00**
Star Wars 3	**dt**	**129.00**
Stargate	**dt**	**129.00**
Street Racer	**dt**	**119.00**
Super BC Kid	dt	119.00
Syndicate	**dt**	**119.00**
Tarzan	dt	109.00
Tazmania	dt	39.00
Tetris & Dr. Mario	**dt**	**89.00**
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Top Gear 3000	dt	119.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
True Lies	**dt**	**139.00**
Ultraman	uk	89.00
Unirally	**dt**	**109.00**
Utopia	dt	115.00
Vortex	**dt**	**124.00**
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	**dt**	**144.00**
WWF Raw incl. Video	**dt**	**154.00**
Wario's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	129.00
World Cup Striker	dt	59.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
X-Men	dt	129.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zero The Kamikaze	dt	129.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	**dt**	**99.00**
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt	49.00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Adaptor	dt	59.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleb. Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S. Nintendo More Fun Set	**dt**	**309.00**
S. Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
S. Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
Top-Fighter Joystick SV-338	dt	139.00
Universal Adaptor (60 Hz)	**dt**	**39.00**
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)	**dt**	**59.00**
Dr. Franken	dt	39.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	65.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
Kirbys Pinball Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Lucle	dt	59.00
Mega Man 3	dt	59.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milon's Secret Castle	dt	59.00
NBA Jam	dt	65.00
NFL Quarterback Club 95	dt	59.00
Pac in Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Fantasies	dt	59.00
Probatector 2 (SGB)	dt	59.00
Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Stargate	**dt**	**59.00**
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tarzan	dt	59.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	59.00
WWF Raw	**dt**	**65.00**
Wario Blast (Bomberman)	**dt**	**59.00**
Winter Gold	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00

Gameboy-Zubehör

GB + Zelda & Mario 2	dt	169.00
Game Boy 3er Set	dt	199.00
Game Boy Special transpa.	**dt**	**109.00**
Game Boy Special Farbig	**dt**	**109.00**
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

MEGA DRIVE

ATP Tennis	dt	109.00
Akira	dt	109.00
Animaniacs	**dt**	**99.00**
Asterix 2	dt	109.00
Baby Boom	dt	109.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Bloodshot	**dt**	**119.00**
Brett Hull Hockey 95	dt	85.00
Bubsy 2	dt	89.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	**dt**	**109.00**
Cybernauts: Next Breed	dt	89.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	109.00
Demolition Man	dt	99.00
Double Clutch	dt	49.00
Dynamite Headdy	dt	109.00
EAC Baseball 95	dt	109.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	**dt**	**119.00**
F1 '94	dt	119.00
Fifa Soccer 95	**dt**	**99.00**
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones	dt	59.00
Generation Lost	dt	89.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jack Nicklaus Golf 2	dt	89.00
Jordan Adventure	dt	109.00
Jurassic Park Rampage	dt	99.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Mega Bomberman	**dt**	**99.00**
Mega SWIV	**dt**	**89.00**
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	**dt**	**109.00**
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
NBA Jam Tournament	**dt**	**119.00**
NBA Live 95	dt	99.00
NFL Quarterback Club 95	dt	129.00
NHLPA Hockey '95	**dt**	**99.00**
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	99.00
Page Master	**dt**	**109.00**
Pirates o.t.Dark Water	dt	109.00
Power Rangers	dt	99.00
Powermonger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Radical Rex	dt	94.00
Red Zone	dt	119.00
Rise of the Robots	**dt**	**99.00**
Ristar (Feel)	dt	114.00
Road Rash 3	**dt**	**99.00**
Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Samurai Showdown	**dt**	**109.00**
Schlümpfe	**dt**	**99.00**
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu incl. Musik CD	**dt**	**99.00**
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00
Soleil (Komp. dt)	**dt**	**111.00**
Sonic & Knuckles	**dt**	**99.00**
Sonic 3	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spider Man (Acclaim)	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00
Stargate	**dt**	**119.00**
Story of Thore komp.dt.	**dt**	**124.00**
Streets of Rage 3	dt	129.00
Striker	dt	119.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Syndicate	**dt**	**99.00**
Tazmania 2	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	95.00
Toughman Boxing	dt	109.00
True Lies	dt	119.00
Unnecessary Roughness 95	dt	55.00
Urban Strike	dt	99.00
WWF Raw	**dt**	**124.00**
WWF Raw incl. Video	**dt**	**134.00**
Warlock	dt	119.00
Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
Yogi Bear	dt	109.00
Zero Tolerance	dt	89.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89.00
MD 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
Mega Drive 2 Sonic Set	dt	279.00
MD 2 Lion King Set	dt	269.00
MD 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
Pro Pad 6 Button SV-439	dt	39.00
Program Pad 6 But. SV-443	dt	69.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD

Another World 2	DV	89.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Bloodshot	**dt**	**109.00**
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Dungeon Master 2	dt	89.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Heart of the Alien	dt	99.00
Heimdall	dt	89.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
KEIO Flying Squad	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mortal Kombat 2	**dt**	**109.00**
NBA Jam	**dt**	**99.00**
Pitfall!	dt	94.00
Powermonger	dt	79.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Rebel Assault	**dt**	**109.00**
Road Rash	dt	99.00
Schlümpfe	**dt**	**99.00**
Slam City	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Star Blade	dt	109.00
Super Strike Trilogy	**dt**	**99.00**
Supreme Warrior	dt	89.00
Tomcat Alley	dt	89.00

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter	**dt**	**79.00**
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	499.00

Sega 32X

Art of Fighting	us	109.00
Cyber Brawl	dt	129.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Metal Head	**dt**	**129.00**
Mortal Kombat 2	**dt**	**109.00**
Motorcross	dt	129.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

Sega 32X-Zubehör

MD 32X & Star Wars	dt	499.00
Mega Drive 32X	dt	379.00
Mega Drive 32X & Doom	**dt**	**499.00**

Panasonic 3DO

Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	**dt**	**89.00**
Duelin Firemen	us	109.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Immercenary	dt	99.00
Jammit - Streetball	us	119.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
Real Pinball	us	99.00
Rebel Assault	**dt**	**99.00**
Rise of the Robots	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave Op. Jumpgate	dt	79.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Syndicate-kompl. dt	**dt**	**99.00**
Theme Park kompl.dt	**dt**	**109.00**
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander 3 Kp.dt.	**dt**	**99.00**

3-DO-Zubehör

3DZero 6 Button Joypad	dt	59.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00

JAGUAR

Doom	dt	119.00
Hardball 3	us	109.00
Tiny Toon	us	109.00
Val d'Isere Champ.	dt	129.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	499.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

Sony PSX

Ridge Racer	jp	189.00

Sony PSX-Zubehör

Sony PSX Playstation	jp	1399.00

Saturn

Saturn-Zubehör

SEGA Saturn jp	jp	1299.00

*Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

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

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht!
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

● ***Der Projektdesigner Kenji Sasaki entwarf auch die Werbeanzeigen für das Spiel.***

● ***Produzent Tetsuya Mizuguchi ist ein großer Fan „richtiger" Rallys.***

● ***Sohei Yamamoto programmierte kürzlich den Star Wars-Coin-op.***

gen wirken interessanter, wenn man sich hinters Steuer klemmt.

„In dem Game findet ein sogenannter Active Shock Generator Verwendung", erklärte der Produzent Tetsuya Mizuguchi. „Dadurch wird das Fahrgefühl noch realistischer. Der Sitz paßt sich in seinen Bewegungen an die Strecke an und reagiert auch auf Kollisionen mit gegnerischen Cars. Der Automat verfügt über Steuerungs-Feedback, und wir versuchten außerdem, über den Soundtrack Realitätsnähe rüberzubringen". Um diese Effekte zu erzielen, wurden dem Automaten gleich zwei voneinander unabhängige Motoren eingebaut, während der Daytona USA-Cabinet lediglich einen enthält.

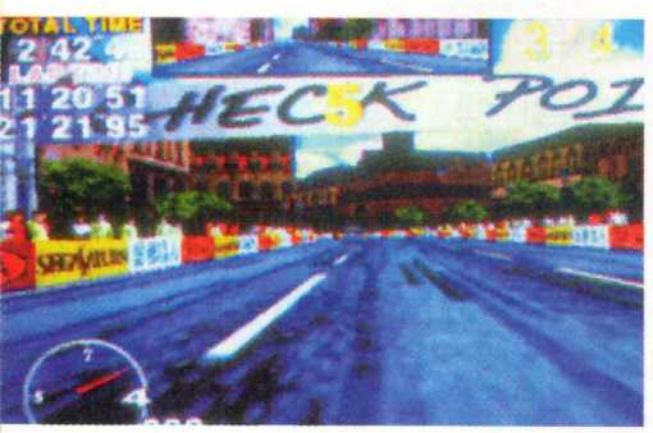
Daytona USA gewinnt dadurch an zusätzlichem Reiz, daß man die Möglichkeit hat, zusammen mit einer Gruppe von Freunden zu spielen. Mizuguchi hat ähnliche Pläne für Sega Rally: „Vier Spieler können in miteinander verbundenen Automaten gegeneinander antreten. Es wird möglich sein, zwischen verschiedenen Rennwägen auszuwählen, und dabei unterscheiden sich die Autos nicht nur in der Farbgebung, sondern auch im Fahrverhalten."

AM3 hat an der Optik des Spiels lange und hart gearbeitet. Die Mühe wurde erleichtert durch eine neue Version des Model 2-Boards, die leistungsfähiger ist als diejenige, die noch in VF2 Verwendung fand. Obwohl das neue Board immer noch keine richtigen Transparenz-Effekte erzeugen kann, ist es dem Team gelungen, diese durch sorgsame Programmierung zu emulieren. Im Gegensatz zu den grauen Fensterflächen in Daytona USA verfügen die Autos in Sega Rally über durchsichtige Scheiben - es ist möglich, einen Fahrer durch die Heckscheibe zu sehen, und gelegentlich sogar noch die Autos, die dahinter in weiterer Entfernung fahren. Im großen und ganzen ist der Detailgrad deutlich höher als in Daytona USA, und AM3 ist zuversichtlich, daß das fertige Produkt alle Konkurrenten übertreffen wird.

Für die Programmierung zeichnet Sohei Yamamoto verantwortlich, dessen frühere Werke u. a. Moonwalker, Rail Chase und Star Wars umfassen. Er verriet, daß nicht alles immer ganz reibungslos vonstatten ging. „Am schwierigsten war das Schlittern der Wägen in Kurven zu realisieren", gestand er ein. „Harte Arbeit waren außerdem die Sprünge, die die Cars über Hindernisse vollführen."

Trotzdem nimmt Sega Rally langsam Form an und verspricht, sogar Daytona USA in den Schatten zu stellen. Europäische Spieler werden ab März/April in der Lage sein, die Maschine selbst zu testen.

● ***Wie in Namcos Ridge Racer 2 trägt in Sega Rally der Rückspiegel zu einem besonders realistischen Fahrgefühl bei.***



● ***Die Texture-Mapping-Fähigkeiten des Model 2-Boards gestatteten es dem AM3-Team, sich bei der Gestaltung der Karosserien mit Werbe-Aufklebern keine Beschränkungen aufzuerlegen.***

● ***Neben einem Übungsmodus wird Sega Rally über drei Wettkampf-Levels verfügen. Eine Bonus-Stage versetzt den Spieler nach Nordeuropa.***

DIE CD-ROM-HITS DES JAHRES:

SIMULATION · STRATEGIE · ACTION

GENESIA

LOADSTAR

SUPERSKI PRO

PREISE PAGE

10x EINEN CD-ROM TITEL
DEINER WAHL VON DIESER SEITE ZU GEWINNEN.

FRAGE: WIEVIELE VERSCHIEDENE TITEL SIND AUF DIESER SEITE ABGEBILDET?

ANTWORT AUF EINER AUSREICHEND FRANKIERTEN POSTKARTE MIT DEN FOLGENDEN ANGABEN:
LÖSUNG, RECHNERTYP, ZEITSCHRIFT AUS DER DIESE SEITE STAMMT & ALTER AN
BMG INTERACTIVE ENTERTAINMENT, POSTFACH 1280, 25443 QUICKBORN
EINSENDESCHLUSS IST DER 30. APRIL 1995 (DATUM DES POSTSTEMPELS).
DER RECHTSWEG SOWIE DIE TEILNAHME DER BMG-MITARBEITER SIND AUSGESCHLOSSEN.

BMG INTERACTIVE Entertainment

ERHÄLTLICH U.A. BEI:

VOBIS MICROCOMPUTER AG Die Leute mit Ideen

KARSTADT MIT CD-CENTER

MediaMarkt

SATURN NICHT WUNDERN, SPAREN!

KORONA SOFT

TEL. 05241/1828
FAX 05241/13043
KREDITKARTEN AKZEPTIERT

Sega Saturn vs. Sony PlayStation

Das Duell

(Teil 3)

Im dritten und letzten Teil unserer Serie über die beiden High-Tech-Konkurrenten sehen wir uns Ausstattung und Erscheinungsbild beider Konsolen etwas genauer an und werfen einen kurzen Blick auf die wachsende Zahl der Spiele für beide Systeme.

Die nächste Hardware-Generation schickt sich nun langsam an, auch in deutschen Haushalten für Aufsehen zu sorgen. Sega und Sony werden im September auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin ihre neuen Maschinen dem Publikum vorstellen. Auch Panasonic wird während der IFA den 3DO-Player offiziell in Deutschland auf den Markt bringen. Ob Nintendo (bis dato plant man für 1995 vorerst keine neue Hardware) hier ruhig zusieht, bleibt abzuwarten. Währenddessen liefern sich der Sega Saturn und die Sony PlayStation in Japan schon über drei Monate einen heftigen Schlagabtausch. Und obwohl die Geräte in Deutschland in leicht veränderter Form erscheinen werden, versuchen wir, deren Vor- und Nachteile schon heute abzuwägen.

Über Geschmack läßt sich streiten...

Die Meinungen zum Gehäuse-Design und seiner Ästhetik werden gespalten sein. Das dunkle Grau des japanischen Sega Saturn-Modells wird in Europa dem Sega-bekannten Schwarz weichen (s. Bericht Spielwarenmesse). Wir finden, eine gute Entscheidung, da der graue Farbton (das noble Silber des Prototypen ist leider dem Rotstift zum Opfer gefallen) den Plastikeindruck des Gehäuses doch sehr verstärkt. Das matte Schwarz der Euro-Variante bringt die kraftvolle Linienführung besser zum Ausdruck, macht den Saturn zu einer imposanten Erscheinung, der man die verborgene Rechenpower gleich ansieht. Im Vergleich zur schmalen PlayStation wirkt er aber etwas schwerfällig. Die Sony-Maschine benötigt nur 70% des Saturn-Volumens und hat eine deutlich kleinere Grundfläche. Das Design des Sega Saturn ist elegant, aber stämmig, während Sony sich für eine grazile Einfachheit entschieden hat. Beide Gehäuse bestehen aus robustem ABS Plastik. Sonys Verarbeitungsqualität ist hinreichend aus dem TV- und HiFi-Bereich bekannt. Für Sega jedoch ist der Saturn eine Art Wendepunkt nach den verdächtig leicht wirkenden Mega Drive und Mega CD. Unentschieden: 1:1.

Die Statistik

Abmessungen:	Höhe	Tiefe	Breite	Volumen
PlayStation:	58 mm x	184 mm x	266 mm =	2.838 cm³
Saturn:	85 mm x	259 mm x	224 mm =	4.007 cm³

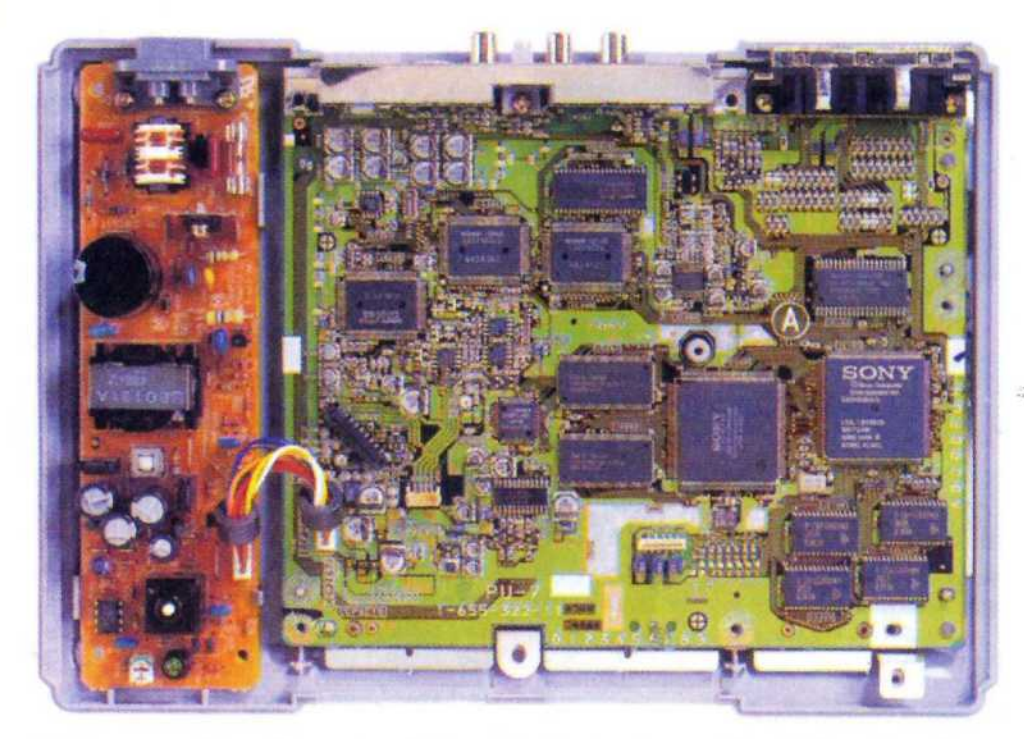
Die Joypad-Philosophie...

Ähnliches bei den Joypads. Sonys Lösung ist, im Gegensatz zum ersten Eindruck, in mehrfacher Hinsicht bemerkenswert: gut verarbeitet und ergonomisch gelungen (überraschenderweise), liegt es gut in der Hand. Das japanische Saturn-Pad wird es in Europa nicht geben (dem Himmel sei Dank). Stattdessen wird eine deutlich verbesserte Variante, natürlich in mattem Schwarz, mit einem neuartigen Steuerkreuz die Sega-Konsole komplettieren. Punkt an Sega: das Anschlußkabel ist doppelt so lang wie bei Sony (mit A/V-Anschluß sitzt man gerade zwei Meter vom TV-Gerät entfernt). Sega vs. Sony: 2:1.

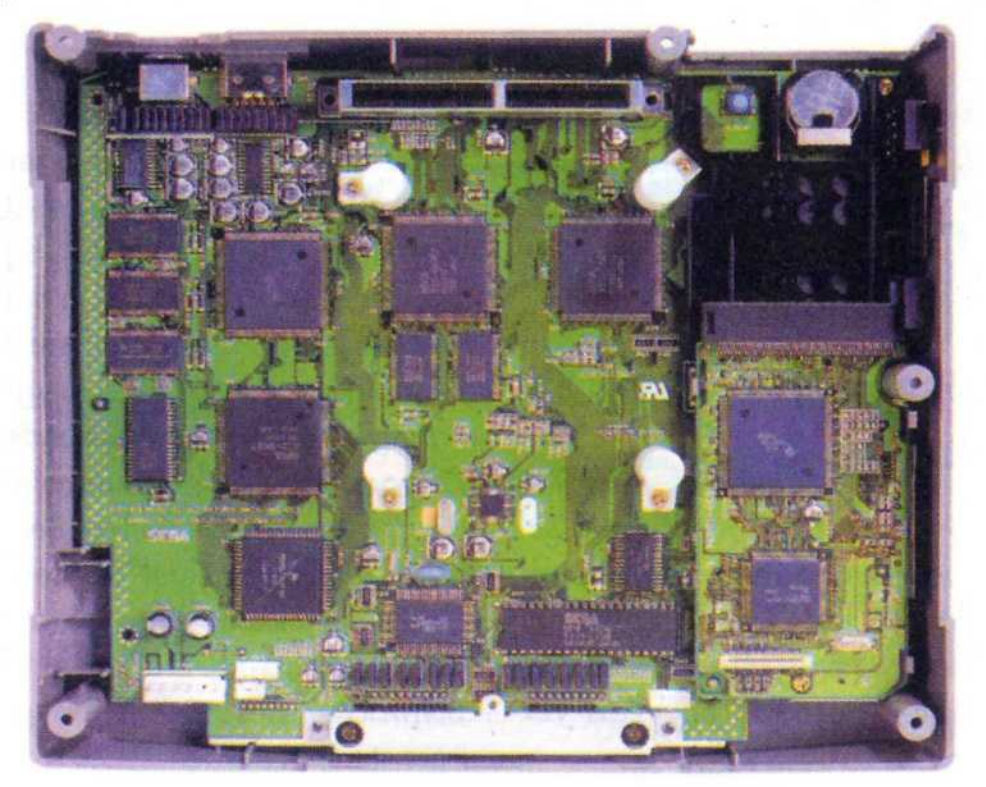
Der richtige Anschluß...

Die Rückseiten der beiden Konsolen zeigen Unterschiedliches: während der Saturn nur über zwei Standard-Anschlüsse (einer davon nennt sich geheimnisvoll „Communication

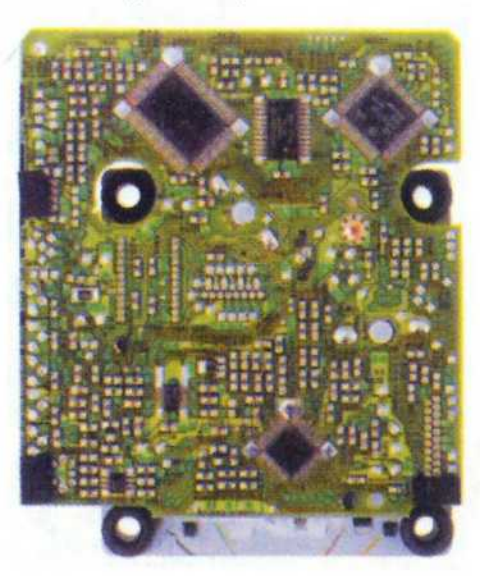
Welcome to the next level. Sega und Sony eröffnen das Wettrennen um das Videospiel-System der Zukunft. Beide haben das Zeug zum Sieger. Wer aber wird die Herzen, den Beifall und die Brieftaschen des spielenden Publikums für sich gewinnen?



● ***Das aufgeräumt wirkende Interieur der PlayStation läßt nicht auf deren Hardware-Power schließen. Sonys integrierte Silicon-Platinen erlauben einen sehr raumeffizienten Zusammenbau der einzelnen Komponenten.***



● ***Das Innenleben des Saturn leidet unter Segas ungewöhnlichem Hardware-Design. Drei verschiedene Platinen und jede Menge Chips sind nötig, um die Maschine zum Leben zu erwecken (oben). Die Sound-Chips des Saturn liegen zusammen auf einer Platine unterhalb des CD-Laufwerks (unten).***



Connector") und einen 10-poligen A/V-Ausgang verfügt, geizt die PlayStation hier nicht. Mit I/O-Anschluß, Stereo-Cinch-Ausgang, Videoausgang für Composite-Signale, DIN Super-VHS-Ausgang und Sony-spezifischem A/V-Ausgang zeigt sich die PlayStation sehr flexibel. Soweit es um Anschlußmöglichkeiten geht, ist die PlayStation die bedienungsfreundlichere Maschine. 2:2.

Upgrade-Option und Speichermöglichkeit

Beide Geräte tragen das Versprechen einer Systemerweiterung in sich. Hinter kleinen Klappen an der Rückseite verbergen sich Erweiterungs-Ports. Bislang ist aber nur von Sega Näheres bekannt. Der Saturn wird über ein Zusatzmodul MPEG2-kompatibel werden. Der funkelnagelneue Videokompressions-Standard wird das bislang gebräuchliche MPEG1-Verfahren ablösen, das beispielsweise im Philips CD-i und für Video-CDs verwendet wird. Mit MPEG2 können mehr Daten in besserer Qualität auf CD gespeichert werden. Über diesen Port erhält man beim Saturn auch Zugang zum eingebauten Batteriesockel. Mit ihm werden im Systemspeicher die Uhr und ein Kalender up to date gehalten. An der Oberseite des Saturn findet sich zudem ein Cartridge-Schacht, der die modulgroße sog. Backup Memory Card zur Spielstandspeicherung aufnimmt. Sony hingegen schweigt sich über die Möglichkeiten der Systemerweiterung der PlayStation bislang aus. Lediglich über den Joystickport können batteriegestützte Speicherkarten eingeschoben werden. Zugegebenermaßen eine elegante Lösung, dennoch geht diese Runde klar an den Saturn: Sega vs. Sony: 3:2.

Platinen-Design und Kabelsalat

Das Innenleben beider Maschinen spricht seine eigene Sprache. Sonys Hardware scheint ein Meisterstück im Hardware-Design zu sein. Eine Platine trägt die schweren Steuerungs- und Stromversorgungs-Komponenten, eine zweite den kompletten Chipsatz. Das CD-Laufwerk sitzt, durch ein dünnes Metallschild abgeschirmt, darüber. Im Vergleich dazu wirkt es im Saturn etwas durcheinander. Auch hier werden die größeren Elemente auf einer Platine zusammengefaßt. Aber es gibt drei weitere Platinen, die das CD-Laufwerk und verschiedene Chips in einer wenig elegant wirkenden dreistufigen Konfiguration tragen. Viele Kabelstränge sind nötig, um die Einheiten miteinander zu verbinden.
Wiederum Gleichstand: 3:3.

Die Spiele: Der Weisheit letzter Schluß?

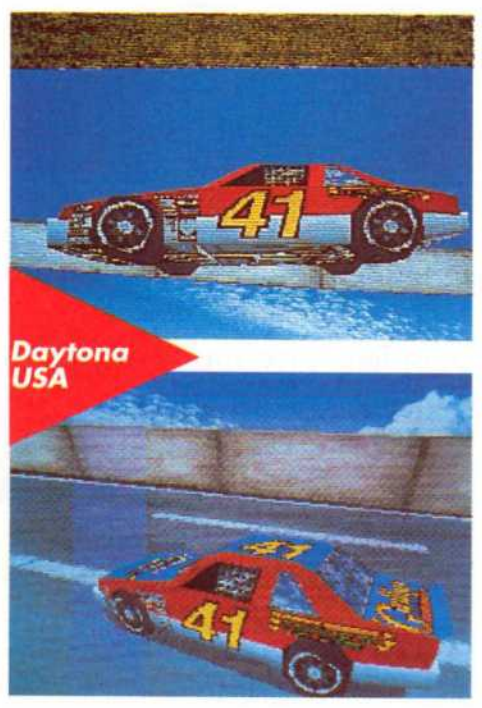
Aber natürlich liegt der wahre Wert einer Konsole in der Software, die man mit ihr spielen kann. Während der Sega Saturn eindrucksvoll sein Können mit Virtua Fighter unter Beweis gestellt hat und Ridge Racer den Newcomer Sony PlayStation ins Rampenlicht gerückt hat, zeigen die weiteren Spiele-Veröffentlichungen in Japan Überraschendes. In technischer Hinsicht scheinen die PlayStation-Spiele dem Saturn die Show zu stehlen. Und obwohl im Saturn wesentlich mehr Power stecken dürfte als Virtua Fighter zeigen konnte, scheint ihn die Sony-Hardware in den Schatten zu stellen. Diese vielleicht zu frühe Schlußfolgerung läßt zumindest der nachfolgende Überblick über japanische Import-Software zu.

Sega Saturn Spiele

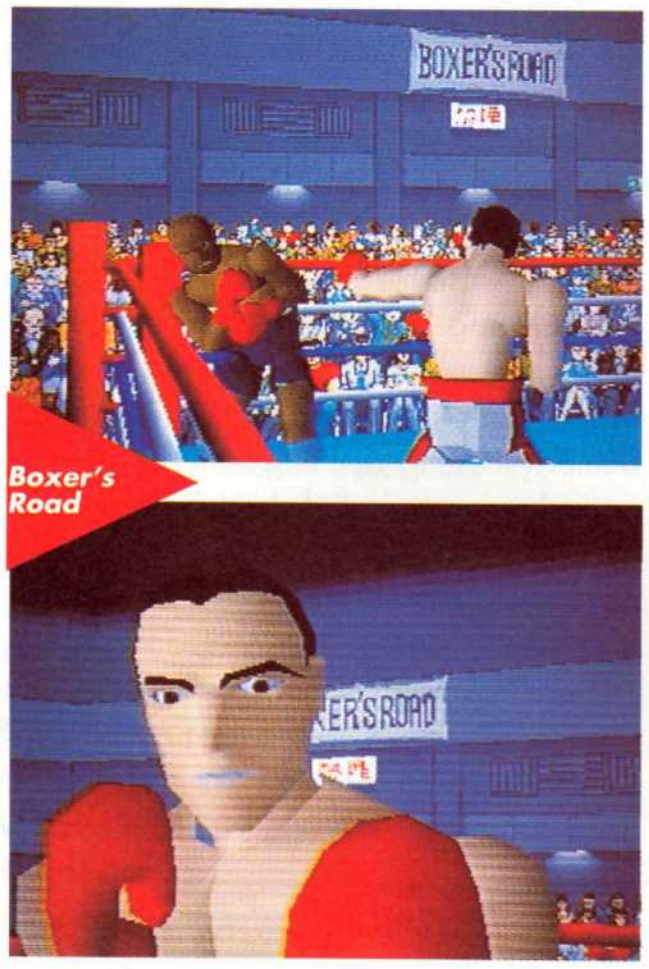
Clockwork Knight (Sega)

Die Sega-eigene Entwicklung hätte das erste Jump & Run-Spiel der nächsten Generation werden sollen. Der kleine Spielzeug-Ritter Pepperouchau rennt und springt auch in grafisch hervorragend inszenierten

Levels durch eine bunte Kinderzimmer-Welt. Eindrucksvoll wird von den 3D-Fähigkeiten des Saturn Gebrauch gemacht, wenn Puppenhäuser oder Spielkarten aus dem Bildschirm zu fallen scheinen. Dennoch vermißt man den wirklichen Schritt nach vorne im Jump & Run-Genre, wie es z. B. die Möglichkeit gewesen wäre, die Spielfigur auch in die Tiefe des Raumes zu steuern. So bleibt unter dem Strich ein optischer Augenschmaus mit altbekannten Mitteln, der noch dazu in wenigen Stunden durchgespielt ist.


Daytona USA

Starblade Alpha

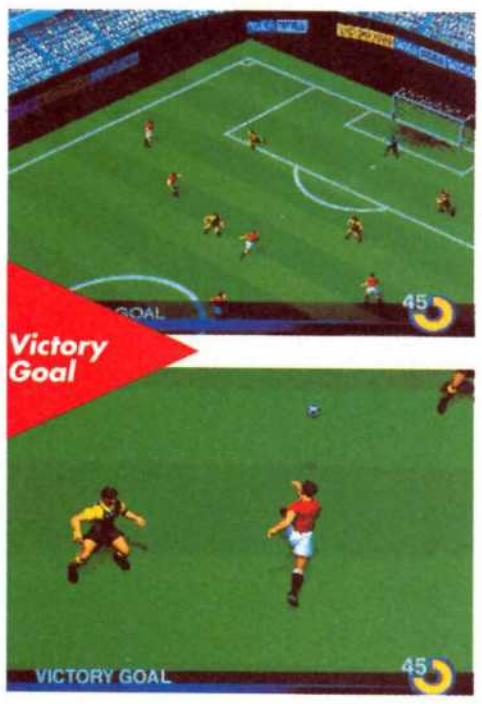


Boxer's Road

Virtua Fighter

Victory Goal (Sega)

Fußball ist nicht nur in Deutschland die Sportart Nr.1. Auch die Japaner frönen in der J-League mit Begeisterung der Rasenhatz nach dem Lederrund. Sega versuchte, das erste Saturn-Sportspiel einer TV-Live-Übertragung nachzuempfinden. Auf der Grundlage der Polygondarstellung präsentiert sich die Sicht auf das Spielfeld aus neun verschiedenen Kamerawinkeln plus einer Nah- und Fernsicht. Dadurch kann man Zweikämpfe fast aus Spielersicht erleben oder für einen weiten Paß einen Blickwinkel weit über dem Stadion wählen. Die exzellente Übersichtlichkeit kommt auch dem Gameplay zugute. Victory Goal zeigt eindrucksvoll, welche Spielkultur auf dem Saturn möglich ist.



Victory Goal

Daytona USA (Sega)

Seit Monaten beherrscht Daytona USA durch seine Multiplayer-Challenge, die erstaunliche Grafik und Spielbarkeit das Rennspiel-Lager in den Spielhallen. Obwohl aufgrund des Hardware-Unterschiedes zwischen Coin-op-Board und Saturn Abstriche für die Heimversion gemacht werden müssen, ist Segas Entwicklungsabteilung AM2 zuversichtlich, den gleichen Performance-Level bieten zu können. Durch geringere Farbanzahl und weniger Details sollen die flüssigen Abläufe durch 20-30 Bilder pro Sekunde beibehalten werden. Darüber hinaus soll Daytona Saturn einen Link-Modus für zwei Konsolen enthalten, was jedem Rennspiel einen besonderen Wert verleiht.

Virtua Fighter (Sega)

Das Kampfspiel ist das bisher überzeugendste Argument für den Sega Saturn. Schon vor zwei Jahren hat es seinen Siegeszug in den Spielhallen angetreten. Derzeit wird es von seinem Nachfolger Virtua Fighter 2 abgelöst, von dem eine Saturn-Konvertierung schon in Arbeit ist. Und obwohl Takaras PlayStation-Spiel die eindrucksvollere Grafik bietet, ist VFs Spielanlage um Klassen besser. Bisher wurden von keinem Spiel derart realistische Animationen und flüssige Bewegungsabläufe gezeigt. Zudem verfügt es über eine ausgezeichnete Spielbarkeit. Trotz der enormen Anzahl von Moves hat man jederzeit völlige Kontrolle über seinen Charakter, kann Kampfstrategien umsetzen und kombinieren. State of the Art.

Sony PlayStation Spiele

Boxer's Road (Sony)

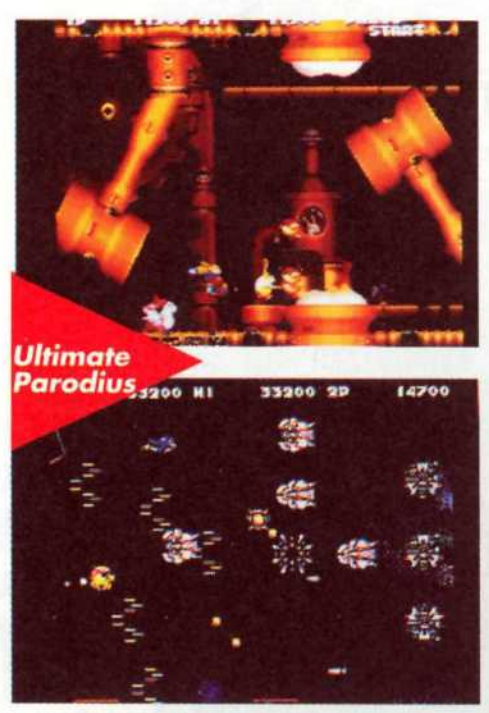
Obwohl Boxspiele in der Videospiel-Geschichte meist mit einem Glaskinn und wenig Stehvermögen ausgestattet waren, scheint die Sony-eigene Produktion durchaus schlagkräftig zu sein. Beeindruckende Polygon-Kämpfer können im Ring aus verschiedenen Perspektiven beobachtet werden. Vor einem Kampf müssen mit dem Trainer die Stärken und Schwächen des nächsten Gegners studiert werden.

Starblade Alpha (Namco)

Starblade war 1991 einer der Spielhallen-Hits. Von einer Laserdisk gelesene Computer-Animationen bildeten den Hintergrund für dieses Weltraum-Shoot 'em Up. Trotz der eingeschränkten Bewegungsfreiheit

Raiden Project

BIKER MICE FROM MARS
KONAMI®
Superstarker VideospieleSpaß
TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.
SNES
SNES
Die Motorrad-Mäuse sind los!
Das oberheiße Comic-Action-Game für das Super NES.
Die erfolgreiche Fernsehserie stand Pate. Gelungen die grafische Umsetzung der Filmcharaktere. Throttle, Vinnie und Modo sind die Helden. Sie lieben Rockmusik und natürlich Motorräder. Allein oder zu zweit habt Ihr bei diesem Game 30 verschiedene Rennstrecken zur Auswahl. Außer den drei Mega-Mäusen könnt Ihr Euch aber auch Grease Pit, Limburger oder Dr. Karbunkle als Renngefährten auswählen. Auf den Pisten geht ganz schön was ab. Jeder verfügt über einen anderen Motorradtyp und über eigene Waffenarten, um beim knallharten Pistenfight zu bestehen.
Alles ist erlaubt!
Jeder nutzt seine speziellen Fähigkeiten. Einer läßt Öl auf die Strecke fließen, der andere friert Gegner mit einem Blitzschlag ein ...
Und das gibt es für die Sieger: Jede Menge Knete, um das Motorrad noch besser, noch stärker auszurüsten.
Voll cool!
Im Optionsmodus gibt es zahlreiche Möglichkeiten zur Voreinstellung: z.B. Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Credits, Beschleunigungsautomatik. Im Trainingsmodus bereitet Ihr Euch für den harten „Battle Mode" vor.
Eine Menge Action- und Spielspaß steckt in Biker Mice from Mars.
SNES
Biker Mice from Mars – Die Serie jeden Sonntag in
RTL TELEVISION
NEU!
DM 139,95
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER PRO 1/95 schreibt:
„ Ja, kein Zweifel, Biker Mice ist erstklassig!" Pro Fazit: Bewertung 90%
KARSTADT
KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt`s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77
©1994 " Biker Mice from Mars" and all other character names and the distinct likeness thereof are the trademarks and copyrights of Brentwood Television Funnies. Inc. and are used with permission. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.
F&P 95/004


Ultimate Parodius

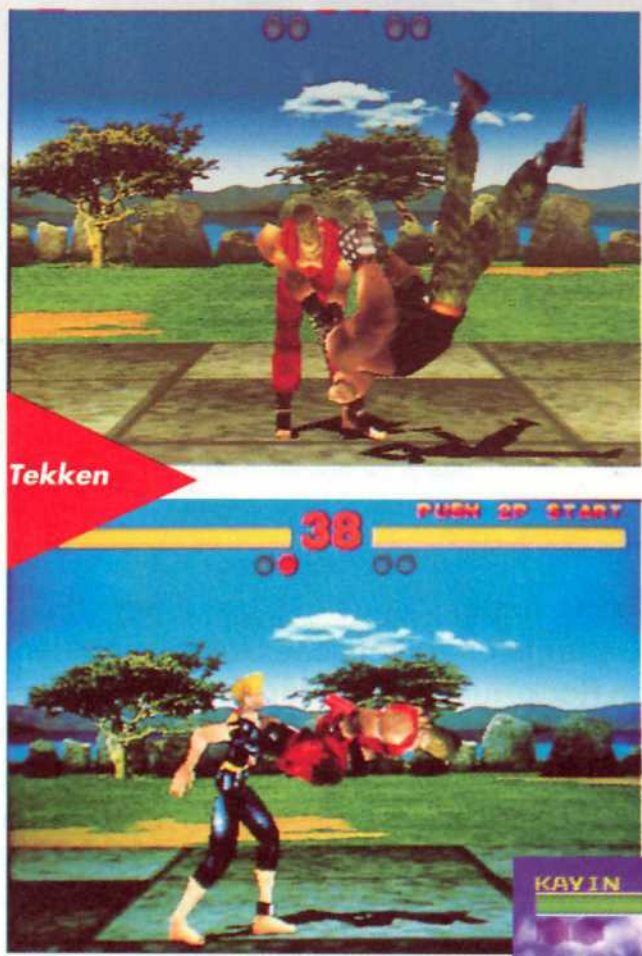
zeigt sich die PS-Konvertierung besser als das Original. Das steuerbare Fadenkreuz nimmt nun Ziele ins Visier, die mit größerer Polygonzahl detaillierter dargestellt werden. Ob ein derart angestaubtes Spielprinzip aber in Zeiten der Echtzeit-Objekt-Generierung noch Fans findet, ist fraglich.

Raiden Project (Seibu)
Noch ein Spielhallenklassiker. 1990 veröffentlicht, revolutionierte Raiden mit Vertikalscrolling und modular aufgebautem Extrawaffensystem die Shoot 'em Up-Spiele. Technisch präsentiert sich der Ballerspaß mit gutem Scrolling, intelligenten Gegnern und abwechslungsreichen Hintergründen zwar solide, aber auch hier bekommt der Spieler nur Aufgekochtes vorgesetzt. Von neuen Spielideen leider keinerlei Spur.

Ultimate Parodius (Konami)
Und noch einmal. Parodius war 1990 Konamis satirischer Abschluß der erfolgreichen Gradius-Ballerspiel-Serie in den Spielhallen. Mit viel seltsamem Humor, unheimlich rasant inszeniert und tollem Sound rast man mit Dauerfeuer durch tierische Phantasiewelten. In Sachen Gameplay aber kann dieses Spielerlebnis auch jedes Super NES bieten.

Cybersled (Namco)
Arcade-Umsetzungen und kein Ende. 1993 veröffentlicht und in der PS-Version grafisch verbessert, findet man sich mit einem Kampfroboter zu einem Duell in einer Arena wieder und versucht, mit Laserkanonen und -raketen die Oberhand zu behalten. Der Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen ist grafisch deutlich schwächer und durch eine ungewöhnliche Perspektive nicht überzeugend.

Tekken (Namco)
Auf den ersten Blick erscheint das Prügelspiel als eine Virtua Fighter-Kopie. Die acht Kämpfer sind mit Texture-Mapping und Gouraud-Shading modelliert. Ungewöhnlich ist die Steuerung: Hände und Füße werden je über einen einzelnen Button gesteuert, was den Kampfverlauf instinktiver gestaltet, aber insbesondere bei Special Moves zu einem Fingerknäuel führen kann.


Tekken

Cybersled

Motor Toon Grand Prix (Sony)
Ein exzentrisches und abgefahrenes Rennspiel, das eine enorme Anzahl von Rennstrecken bietet. Mit den fünf Comic-Fahrzeugen darf man im Championship-, Time-Attack- oder Zwei-Spieler-Modus über zahlreiche Strecken quietschen. Die phantastische Grafik wird durch einen orchestralen Sound komplettiert und macht MTGP zu einem rauschenden Fest für die Sinne. Aber: Die seltsame Steuerung und das unrealistische Fahrverhalten beeinträchtigen den Spielspaß auf Dauer sehr.

Motor Toon Grand Prix

Toh Shin Den (Takara)
Die Schöpfer der Samurai Shodown-Serie zeigen hier das erste wirkliche 3D-Spiel im Kampfspiel-Genre. Die Spielfiguren können ihren Standpunkt auch in die Tiefe des Raums hinein wechseln und den Gegner von der Seite oder von hinten angreifen. Mit Waffen (Schwertern, Keulen, Peitschen, Dolchen etc) und verschiedenen magischen Special Moves ausgerüstet, verkommt die Auseinandersetzung aber oft zu einem Fernduell, Steuerung und Kollisionsabfrage sind zum Teil nicht nachvollziehbar. Grafisch allerdings schlägt Toh Shin Den voll zu. 90.000 Polygone verzaubern die 3D-Hintergründe ebenso, wie sie den im Vergleich zu VF mäßig animierten Kämpfern, ein realistisches Aussehen verleihen. Leider sind die Computergegner derart stupide, daß es möglich ist, sie mit einer einzigen Tastenkombination zu schlagen und im ersten Anlauf den Endgegner zu erreichen.

Toh Shin Den

jetzt 2x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
und ganz neu ab 10. März 1995:
Die Sensation auf über 200 qm – Berlins
größtes Fachgeschäft für Computerspiele
Steglitz – Bismarckstraße 63

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Wir müssen wahnsinnig sein!
Der Planer
incl. Der Planer Extra
CD-ROM **29,95**

Dark Forces *
LucasArts präsentiert den langersehnten Nachfolger von Rebel Assault: ein StarWars Action-3D-Abenteuer, das Doom das Fürchten lehren wird.
CD-ROM **89,95**

Unser Tip des Monats
Biing!
"Mad Krankenhaus"
Die total verrückte Klinik-Simulation! Eine der besten Wirtschaftssimulationen seit langem mit einem gewaltigen Angriff auf Ihre Lachmuskulatur
für PC-Disk, CD-ROM, A500, A1200 je
89,95

Sonderposten!
Pacific Strike
incl. Speech Pack
Origins Strike Commander-Nachfolger – bei und jetzt incl. Speech Pack zum absoluten Knallerpreis, solange Vorrat reicht!
für PC-Disk **49,95**

Cool Spot
Eines der beliebtesten Jump 'n' Run- Spiele – jetzt zum Ich-schmeiß-mich-weg-Preis!
AMIGA **19,95**

Völlig losgelöst!
Descent *
Interplays Action-3D-Ballerspiel mit der Rasanz einer Achterbahnfahrt
CD-ROM **79,95**

Lothar Matthäus
die interaktive Fußball-Simulation der Bundesligasaison 93/94
PC Disk / AMIGA **29,95**

Disk-Spiele

	PC	Amiga
Aladdin	69,95	69,95
Alien Breed – Tower Assault	59,95 *	39,95
Alien Olympics	**79,95 ***	**69,95 ***
Armored Fist (dt.)	89,95	
ATR – All Terrain Racing		49,95 *
Aufschwung Ost	79,95	69,95
Battle Bugs	69,95	
Battle Isle 2	89,95	89,95 *
Biing!	89,95 *	89,95 *
Bureau 13	79,95 *	59,95 *
Cannon Fodder 2	69,95	69,95
Caribean Desaster	89,95 *	79,95 *
Colonization (dt.)	99,95	
Das Amt	**89,95 ***	
Dawn Patrol	89,95	69,95 *
Death or Glory	89,95	89,95
Der Clou – Profidisk	39,95 *	39,95
Der Schatz im Silbersee	99,95	89,95 *
Die Siedler	89,95	49,95
Dime City	89,95 *	
Doom Episoden für Doom 1 & 2	je 29,95	
Earthsiege	89,95	
Doppelpass (Anstoss & WC Ed.)	89,95	89,95
Dragons Lore – Chapter One	69,95 *	
Dream Web	89,95	69,95 *
Elite 3 (1st Encounters)	79,95 *	59,95 *
Fields of Glory	99,95	79,95
FIFA Soccer	79,95	59,95
Flight of the Amazon Queen	**79,95 ***	**69,95 ***
Flightsimulator 5.1 engl.	99,95 *	
Guilty	69,95 *	
Hanse – Die Expedition	49,95	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95	89,95
Hattrick – Supporter (BM 3.0)	**59,95 ***	**59,95 ***
Hattrick (Ikarion)	89,95 *	69,95 *
History Line 1914 - 1918	79,95	49,95
Hokum KA 50	79,95 *	
Innocent until Caught 2	69,95 *	
Jungle Strike	79,95 *	69,95
Kings Quest 6 (dt.)	89,95	69,95
Kolumbus	89,95	79,95
Legionen	**69,95 ***	
Lemmings 3 (World of Lemm.)	69,95	59,95 *
Lion King	69,95	69,95
Lode Runner (dt.)	69,95	
Lollypop	79,95	69,95 *
Lords of the Realms (dt.)	79,95	69,95
Lothar Matthäus Super Soccer	69,95	69,95
Mad News	89,95	79,95 *
Master of Magic / ... of Orion	je 99,95	
Micro Machines	69,95	59,95
Nascar Racing	79,95	
Overlord	79,95	69,95
Panzer General	89,95	
PGA EuroTour		ab 59,95
Pinball Illusions	**69,95 ***	**69,95**
Pizza Connection	89,95	89,95
Quarter Pole	79,95	69,95 *
ranTrainer	89,95	79,95 *
Rise of the Robots	89,95	79,95
Rüsselsheim	69,95	59,95
Sensible Golf	79,95 *	69,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95
Sim City 2000 (dt.)	89,95	69,95
Simon the Sorcerer 2	89,95 *	69,95 *

Disk-Spiele

	PC	Amiga
Star Crusader (dt.)	79,95	59,95 *
Star Trek 2 – Judgem. Rites (dt.)	99,95	
Stereoworld	**69,95 ***	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	89,95	79,95 *
St. Thomas	59,95 *	59,95
S.U.B.	79,95 *	69,95 *
Syndicate	89,95	69,95
Syndicate Data Disk	39,95	39,95 *
System Shock (dt.)	79,95	
Theme Park (dt.)	79,95	69,95
Tie Fighter (dt.)	99,95	
Tie Fighter Mission Disk	**39,95 ***	
Transport Tycoon (dt.)	99,95	
U.F.O. – Enemy Unknown	99,95	79,95
Ultima 8 – Pagan (dt.)	89,95	
Ultima 8 Speech Pack	39,95	
WarCraft	89,95	
X-Wing Compilation (dt.)	**79,95**	

Disk-Preishits

	PC	Amiga
Battle Team		49,95
Bubba 'n' Stix		19,95
Burning Steel 2 (engl.)	**39,95**	
Chaos Engine	29,95	39,95
Cool Spot		19,95
Curse of Enchantia	19,95	
Cyberpunk		19,95
Dogfight	39,95	39,95
Eishockey Manager	**29,95**	**29,95**
Even more Incredible Machine	19,95	
Formula 1 Grand Frix	39,95	39,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heimdall 2	29,95	29,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95	39,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	49,95	49,95
Ishar 1	19,95	19,95
Ishar 2	29,95	29,95
Lemmings 2	**19,95**	**19,95**
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Mad TV (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 1 (dt.)	39,95	39,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95	49,95
North & South	29,95	
Pirates Gold	39,95	
Railway Challenge	29,95	
Shadoworlds	19,95	19,95
Silverball	29,95	
SSN-21 Seawolf (dt.)	**49,95**	
Soccer Kid		19,95
Space Quest 4 (engl.)	19,95	29,95
Transarctica	19,95	19,95
Ultima 7 (dt.)	39,95	
Universe	**29,95**	**29,95**
Ween	39,95	19,95

Spielkonsolen

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

Atari ST, Apple Macintosh

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

CD-ROM Spiele

11th Hour		119,95 *
Aces of the Deep (dt.)		89,95
Alien Logic		**99,95 ***
Armored Fist (dt.)		89,95
Battle Isle 2		89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD		49,95
Chaos Control		109,95 *
Command & Conquer		99,95 *
Creature Shock (dt.)		99,95
Cyberia (dt. Anl.)	**AKTIONSPREIS**	**59,95**
CyClones		89,95 *
Dawn Patrol (dt.)		89,95
Descent		79,95 *
Discworld		89,95 *
Doom Utilities für Doom 1 und 2 (2 CD's)		49,95
Dragon Lore – Chapter One (dt.)		89,95
Earthsiege		89,95
Ecstatica		89,95
Elite 3 (1st Encounters)		79,95 *
FIFA Soccer		69,95
Flight of the Amazon Queen		89,95 *
Guilty		**69,95 ***
Hammer of Gods		79,95 *
Hell		89,95
Höhlenwelt-Saga (dt.)		89,95
Inferno (dt.)	**AKTIONSPREIS**	**69,95**
Iron Assault		99,95 *
Jungle Strike		79,95 *
King's Quest 1-6 Anthology	komplett	89,95
King's Quest 7 (dt.)		89,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)		89,95
Lemmings 3 (World of Lemmings)		69,95
Little Big Adventure (dt.)		99,95
Magic Carpet (dt.)		89,95
Magic the Gathering		99,95 *
Myst		99,95
NHL Hockey '95		79,95
Nascar Racing		89,95
Noctropolis		99,95 *
Novastorm		89,95
Oldtimer		89,95
Pinball Dreams Deluxe		79,95
Pinball Illusions		**79,95 ***
Rebel Assault (dt.)		89,95
Renegade		89,95 *
Sam & Max (dt.)		99,95
Sim City 2000 (dt.)		99,95
Stereoworld		69,95 *
Sternenschweif (DSA 2, dt.)		79,95
Strike Commander & Privateer	komplett	99,95
System Shock Enhanced		89,95
Theme Park (dt.)		89,95
Under a Killing Moon		99,95
US Navy Fighters		99,95
USS Ticonderoga		**99,95 ***
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	komplett	69,95
Wing Commander 3		109,95
Wings of Glory		79,95
Woodruff & the Schnibble of Azimuth		**79,95 ***
X-Wing (incl. aller Zusatz-Disks)		69,95

CD-ROM Preishits

7th Guest		39,95
Comanche (incl. 100 Missionen, dt.)		**49,95**
Der Planer	SONDERPOSTEN	29,95
Dune 2 (dt.)		39,95
Elite 2		39,95
Formula 1 Grand Prix		39,95
Gunship 2000		39,95
High Command		49,95
Indiana Jones 3		39,95
Leg. of Kyrandia 3 (Softw. dt., Anl. engl.)		**49,95**
Lemmings 1 + 2	komplett	29,95
M 1 Tank Platoon		29,95
Mad TV (dt.)		39,95
Megarace	AKTIONSPREIS	29,95
Microcosm		29,95
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je	39,95
Pirates Gold		39,95
Rebel Assault (e.dA.)	**SONDERPOSTEN**	**49,95**
Star Control 1+2	komplett	29,95
Summer + Winter Challenge	komplett	29,95
Universe		29,95
Wing Armada	**AKTIONSPREIS**	**49,95**

Multimedia PC Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	299,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**199,95**
Stereo-Lautsprecher Screen Beat	39,95

Disketten

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

Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's!		ab 24,95
Gravis Joystick	(PC analog)	ab 59,95
Gravis Phoenix – der ultimative PC-Stick		**249,95**
Gravis Game Pad	(PC digital)	je 49,95
Logi WingMan	(PC analog)	ab 69,95
Quickjoy Supercharger	(Amiga, Atari)	19,95

Amiga Zubehör

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

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

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

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.
MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS

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

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 – 29
12053 Berlin (Neukölln)

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

Ein Gespräch mit

Gunpei Yokoi

Nintendos Hardware-Guru und Erfinder des Game Boy sprach mit Play Time über die neueste Bereicherung seiner Produktpalette: den vieldiskutierten Virtual Boy.

Im Jahre 1969 hatte der junge Gunpei Yokoi gerade seine Ausbildung als Elektrotechniker abgeschlossen und war in seiner Heimatstadt Kyoto auf der Suche nach Arbeit. Nintendo stellte ihn damals als Wartungsingenieur für die Fabrikmaschinen ein, als die Firma noch auf die Herstellung japanischer hanafuda-Spielkarten spezialisiert war. Bald erkannte Hiroshi Yamauchi, der Chairman von Nintendo, das kreative Potential, das in Yokoi steckte: Dieser war ein Elektronik-Bastler, der aus Ersatzteilen ein seltsames Gerät nach dem anderen zusammenbaute. Yamauchi versetzte ihn daraufhin in eine neue Abteilung, die ins Leben gerufen worden war, um Spiele und Spielzeug zu entwerfen.

Yokois erstes Projekt war die Ultra Hand, eine Art Teleskop-Arm, der bei seinem Launch 1970 1,2 Millionen mal verkauft wurde. Nach einigen weiteren erfolgreichen Spielsachen, die u. a. eine Baseball-Wurfmaschine, ein Periskop und sogar einen „Liebestest" für Teenager-Pärchen umfaßten, begann Yokoi, sich auf elektronisches Spielzeug zu konzentrieren. Es entstanden die damals phänomenalen Game and Watch-Spiele und, einige Jahre später, der Game Boy.

Play Time sprach mit Gunpei Yokoi während der letzten Shoshinkai-Show in Chiba, Japan.

PT: Ist der Virtual Boy Nintendos nächster Game Boy?

Yokoi: Ja, gewissermaßen. Aber wir erwarten mehr, daß der Game Boy und der Virtual Boy nebeneinander existieren als daß der Virtual Boy ein Ersatz werden wird.

PT: Wann begannen Sie mit der Entwicklung des Virtual Boy, und wie viele Ingenieure arbeiten an dem Projekt?

Yokoi: Bei Nintendo gibt es vier R&D-Abteilungen, und in meinem Department [R&D 1] arbeiten um die 60 Leute speziell am Virtual Boy. Vorher waren wir mit einer Vielzahl anderer Projekte beschäftigt, die neben dem Game Boy auch Software für NES und SNES wie z. B. die Metroid-Serie umfaßten. Andere Abteilungen - R&D 3 beispielsweise - arbeiten am Ultra 64 [unter dem Projektleiter Genyo Takeda und in enger Kooperation mit Silicon Graphics in den USA].

PT: Wann kam der Deal mit Reflection Technologies zustande?

Yokoi: Sie kamen vor drei Jahren auf uns zu, hatten aber kein spezielles Endprodukt im Sinn. So entstand die Idee, zwei voneinander unabhängige Screens zur Erzeugung eines dreidimensionalen Bilds zu verwenden.

PT: Haben Sie sich viele andere Technologien angesehen, bevor Sie sich für ein LCD-Display entschieden?

Yokoi: Unsere erste Entscheidung war, eine Virtual Reality-Technik einzusetzen. Dann machten wir uns Gedanken über viele Konzepte für das Display - natürlich auch über LCD-Geräte.

Viele Leute haben schon gesagt, daß sie den Unterschied zwischen den Next Generation-Maschinen und den 16 Bit-Geräten nicht erkennen können.

PT: Ein Teil der frühen Virtual Boy-Software sieht eindeutig wie 2D aus. Nutzt sie überhaupt die Fähigkeiten des 32 Bit-Prozessors voll aus?

Yokoi: Die Maschine läuft mit zwei Displays gleichzeitig, auf denen zwei unterschiedliche Bilder dargestellt werden, die man miteinander synchronisieren muß. Das ist der Grund, warum wir eine derart leistungsfähige CPU brauchen - sie arbeitet doppelt soviel wie in einer konventionellen Videospiel-Konsole.

PT: Wie viele Lizenznehmer haben für den Virtual Boy bisher Lizenzverträge unterzeichnet?

Yokoi: Wir waren nicht interessiert, vielen Lizenznehmern die Technologie zu zeigen. Wir beschränkten uns bis jetzt nur auf einige wenige, obwohl jedem Entwickler das Produkt auf der Shoshinkai gezeigt wurde. Jeder Interessierte erhält komplette Produktspezifikationen und Entwicklungssysteme. Ich glaube, daß es eine bedeutende Zahl an Lizenznehmern geben wird, die an der Arbeit mit dem Virtual Boy Interesse haben.

PT: Warum wurde bisher nur so wenigen Lizenznehmern die Technologie gezeigt?

Yokoi: Diese spezielle Strategie wurde von Nintendos Präsident Hiroshi Yamauchi angewiesen. Der Hauptgrund ist, daß die Gefahr der Produktion minderwertiger Software besteht, wenn wir jedem Softwarehersteller erlauben, Spiele für unsere Plattform zu entwickeln. Daher wollten wir diese Gefahr begrenzen und größtmögliche Kontrolle erhalten.

PT: Haben Sie Pläne für irgendwelche auf Polygonen basierende Titel oder Spiele mit anderen 3D-Umgebungen?

Yokoi: Ja, wir planen Spiele auf Polygonbasis, obwohl ich jetzt noch nichts ankündigen kann. Wir haben bei Nintendo Polygonsoftware intensiv auf dem System getestet, und die 3rd-Parties werden ohne Zweifel ihre eigenen Techniken zur Entwicklung von Polygonspielen nutzen. [Es ist bekannt, daß Hudson Soft an einem Polygon-Shoot `em Up für den Virtual Boy arbeitet. Anm. d. Red.]

PT: Was glauben Sie, werden die gängigsten Spiele für den Virtual Boy werden?
Yokoi: Ich persönlich denke, daß er sich am besten für Action- und Denkspiele eignet, aber in Zukunft werden Rollenspiele und Simulationen populär werden. [Der Nintendo-loyale Rollenspiel-Spezialist Square Soft ist der einzige weitere 3rd Party-Entwickler, der bekanntgegeben wurde. Anm. d. Red.]

PT: Welche Pläne haben Sie bezüglich weiterer Spieleneuheiten?
Yokoi: Etwa ein Spiel pro Monat wird ab Veröffentlichung des Virtual Boy folgen, aber im Laufe der Zeit werden sicherlich mehr Spiele kommen.

PT: Ist Herr Miyamoto an der Softwareentwicklung beteiligt?
Yokoi: Nicht in dieser Phase, nein.

PT: Macht sich Nintendo Sorgen über die potentiellen physischen Gefahren, die echte Virtual Reality bei der Verwendung von Headsets mit sich bringt? Sollte der Virtual Boy ursprünglich nicht auch ein VR-Helm werden?
Yokoi: Nein, wir waren der Ansicht, daß ein Helm nicht notwendig sei, um ein Virtual Reality-System zu entwickeln, das nicht von Motion Tracking Gebrauch macht. Wir sind besorgt über die möglichen Gefahren der HMD-Technologie, aber wir haben uns auch Gedanken darüber gemacht, daß jemand, der einen VR-Helm benutzen will, nachdem ihn eine geschminkte Frau auf hatte, vielleicht eine gewisse Abscheu empfinden würde. Also haben wir das Design so abgewandelt, daß man lediglich in den Display-Apparat hineinschauen muß, um die 3D-Erfahrung genießen zu können. Die Grundausstattung wurde auf der Shoshinkai gezeigt, aber wir haben Pläne für einen Adapter, mit dem man das Display auf den Schultern tragen kann. Somit braucht man zur Verwendung des Systems keinen Tisch mehr.

Wir sagen der japanischen Presse, daß wir beabsichtigen, im ersten Verkaufsjahr in Japan 3 Millionen Einheiten zu verkaufen.

PT: Und dieser Zusatz wird mit dem Gerät verkauft werden?
Yokoi: Nein, man muß ihn separat erwerben.

PT: Was werden die Käufer alles bekommen, wenn das Gerät in die Läden kommt?
Yokoi: Das Stativ, das Gerät selbst, das Control-Pad und die Batterie-Box, die in den Controller eingeschoben wird.

PT: Die Vorführgeräte auf der Shoshinkai liefen mit Wechselstrom-Adaptern. Wird das die primäre Energiequelle für den Virtual Boy sein?
Yokoi: Nein, es handelt sich um ein batteriebetriebenes Gerät. Man braucht dafür sechs Batterien, die für ca. sieben Stunden ausreichen. Ein Wechselstrom-Adapter wird separat zur gleichen Zeit wie die Maschine auf den Markt kommen.

PT: Welche Kapazität werden die Module für den Virtual Boy haben?
Yokoi: Acht Megabit wird anfangs der Standard für die meisten Spiele sein, obwohl 16 Megabit und 24 Megabit-Titel machbar sind und höchstwahrscheinlich später erscheinen werden.

PT: Arbeiten Sie derzeit bei Nintendo an anderen Hardwareprojekten - wie z. B. an der Entwicklung des Ultra 64?
Yokoi: Derzeit arbeite ich nur am Virtual Boy. Wir sind nicht an der Ultra 64-Entwicklung beteiligt - dies wird in den USA von Silicon Graphics und auch R&D 3 erledigt.

PT: Ist Nintendo nicht besorgt wegen des Marktzutrittes von Sega und Sony mit möglicherweise sehr erfolgreichen Maschinen? Welches Gefühl haben Sie angesichts des Ultra 64, das fast ein Jahr später erscheint?
Yokoi: Als wir die Arbeit am Virtual Boy begannen, boomte das SNES gerade. Wir hatten jedoch Zweifel, wie lange es dauern würde, bis die Öffentlichkeit sich mit einem traditionellen Display langweilt. Daher kam uns die Idee für ein 3D-Grafikprojekt. Nun zeigen wir ein Produkt, das mit der Veröffentlichung der PlayStation und des Saturn zusammentrifft. Und ich glaube, unser erster Gedanke war richtig. Viele Leute, die diese Demonstrationen solcher sogenannten Next Generation Maschinen sahen, haben bereits gesagt, daß sie einfach nicht den Unterschied zwischen diesen und den 16 Bit-Maschinen sehen. Daher glaube ich, daß sich der Virtual Boy in diesem Zusammenhang als sehr wichtig erweisen wird.

Der Virtual Boy wird in Japan im April um einen Preis von ¥ 19.800 (ca. DM 300,-) und gleichzeitig in den USA auf den Markt kommen. Beim Launch werden drei Spiele erhältlich sein.

MULTIMEDIA SOFT
Computerspiele

Online - Cafe &. Spielebibliothek

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

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MULTIMEDIA SOFT Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:
MULTIMEDIA SOFT
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MULTIMEDIA SOFT finden Sie in:

08523 PLAUEN
Stresemann Straße 22
Tel. 03741-440779

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Straße 39 Tel. 03364-72595

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

22041 HAMBURG
Wendemuthstr. 57 Tel. 040-6528426

NEU! NEU! NEU!
31134 HILDESHEIM
Goslarsche Straße 11

NEU! NEU! NEU!
35066 FRANKENBERG
Linnertorstraße 2 Tel. 06451-26056

39112 MAGDEBURG
Heidestraße 5 Tel. 0172-3903146

41236 MÖNCHENGLADBACH-Rheydt
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

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

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

50825 KÖLN
Alpenerstraße 11 Tel. 0221-5505303

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

56564 NEUWIED
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zerrennerstraße 11 Tel. 07231-17275

81475 MÜNCHEN
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 Tel. 0951-202210

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

MULTIMEDIA SOFT BÜRO
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

UND W
BUNDESLIGA MANAGER
SUPPORTER
SOFTWARE 2000
Das meisterhafte Zusatzpaket für den Bundesliga Manager Hattrick
BMH SUPPORTER
Das meisterhafte Zusatzpaket für den Bundesliga Manager Hattrick
Wer kein Fliegenfänger ist, holt jetzt noch mehr aus seinem Bundesliga Manager Hattrick heraus. Der BMH Supporter enthält
● erstens: Das Profi-Pack – ein Standardwerk für alle Ein-, Auf- und Umsteiger. Das einzige von SOFTWARE 2000 autorisierte Buch zum Bundesliga Manager Hattrick verrät auf über 200 Seiten unzählige Tips & Tricks, bietet einfache Lösungen für knifflige Fragen und enthüllt geh
Routinen. Alles komplett in Farbe mit vielen hundert Screenshots, Grafiken und Fotos sowie einem umfangreichen Stichwort-Verzeichnis.
Zum Profi-Pack gehört eine Disk (für Amiga) oder wahlweise eine CD (für PC's) mit einem Update der neuesten Hattrick-Version, einer Spielerdatenbank 1994/95 sowie etlichen anderen nützlichen Daten und Einstellungen.
● zweitens: Die Editor-Diskette – das nützliche Zubehör für alle, die den Spielbetrieb mit eigenständigen Mannschaften erweitern wollen. Natürlich könnt Ihr auch Eure Kreisklassen-Mannschaft aufsteigen lassen oder die eigene Freizeitmannschaft am Spielbetrieb beteiligen. Spieler, Schiedsrichter und Vereine können frei erfunden, eigene Vereinslogos und Trikots integriert werden.
Den BMH Supporter gibt es ab sofort überall dort, wo es gute Unterhaltungs-Software gibt.
• Wann sollte man die Abseitsfalle einschalten?
• Lohnt sich der Einsatz eines Co-Trainers?
• Wie stark darf man seine Spieler beim Training fordern?
• Was ist beim Transfer zu beachten?
• Welche zusätzlichen Möglichkeiten bietet der neue Reality-Modus?
Solche und unzählige andere Fragen werden im Standardwerk zum Bundesliga Manager
COMPUTEC VERLAG
Game's Guide
PROF

IEDER EINE GLANZPARADE!

me Programm-

trick beantwortet.

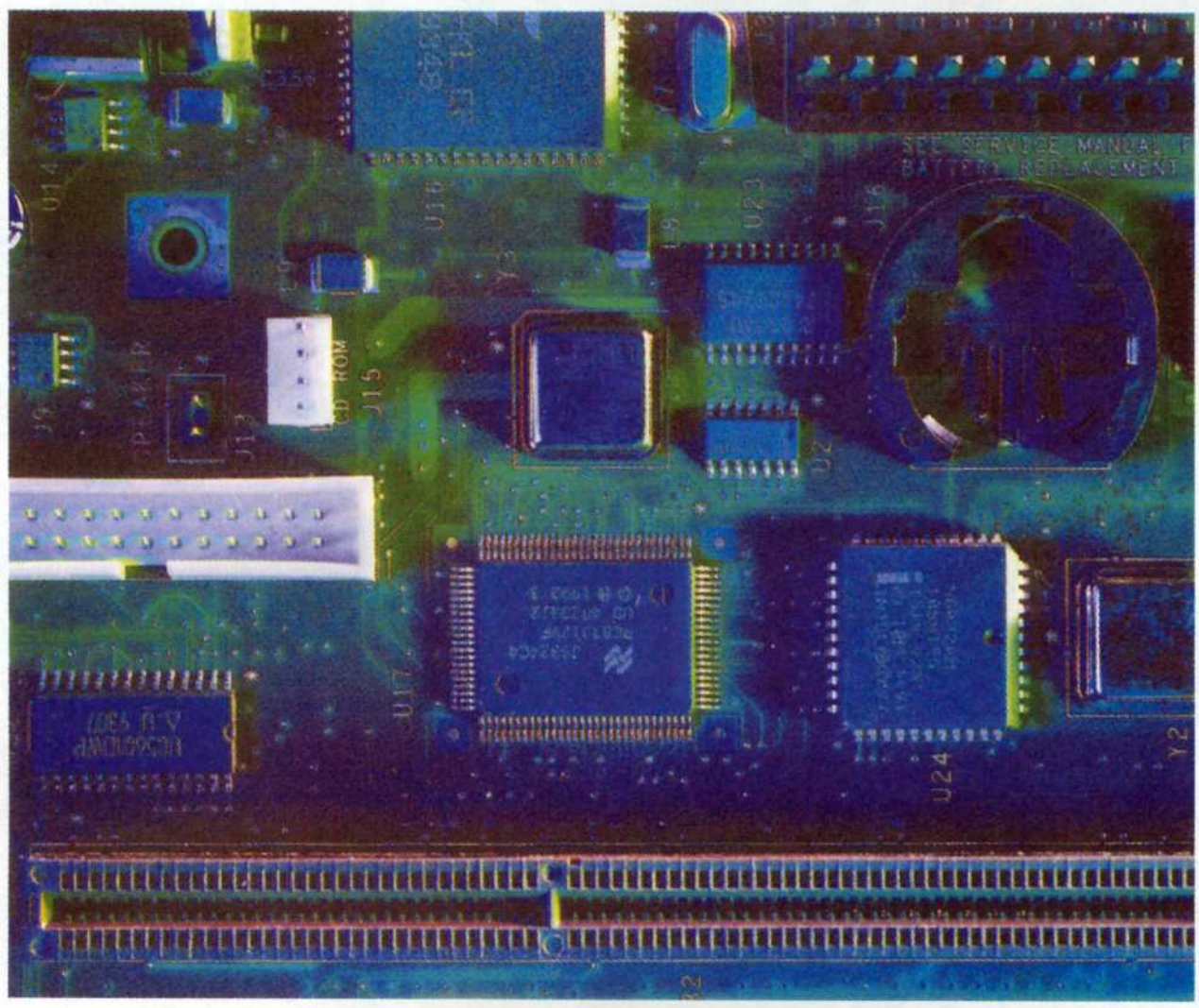
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
FUSSBALL – TOTAL DIGITAL

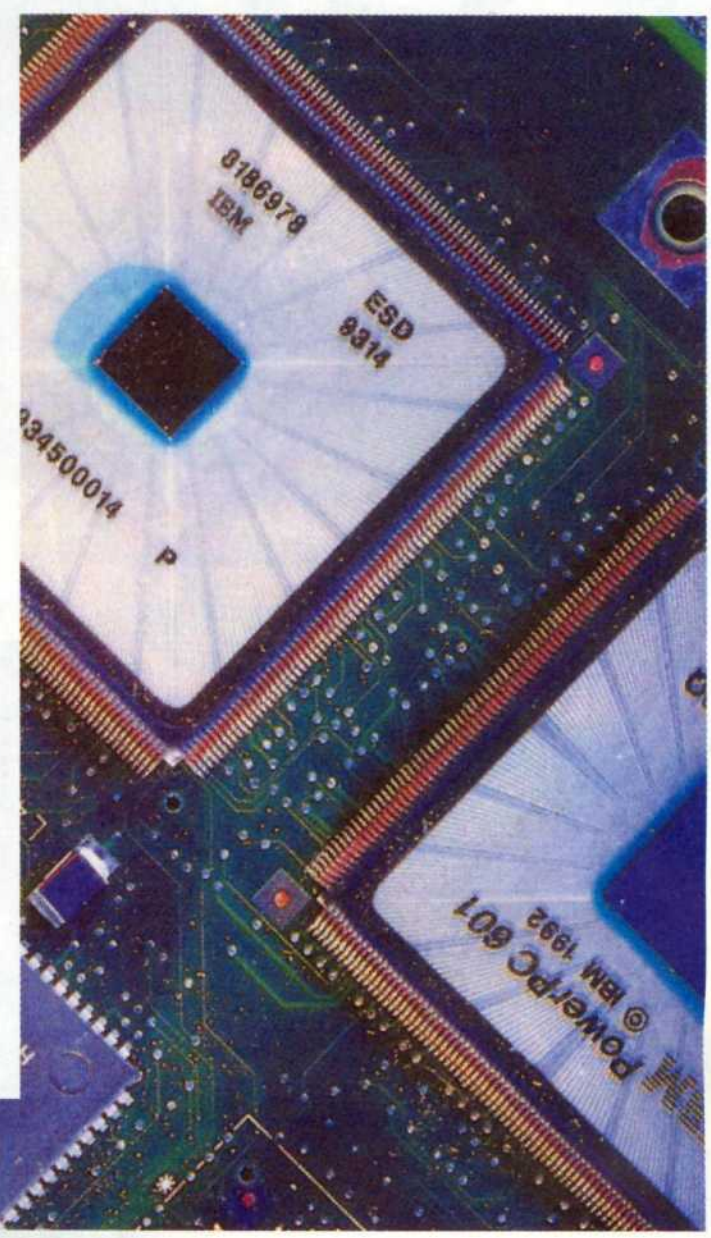
Die Wirtschafts- und Sportsimulation, die nur noch von der Realität übertroffen werden kann. Ein digitales Meisterstück mit Realitymodus, veränderbaren Taktiken, vielen spannenden Spielszenen und einem umfangreichen Informations-Management. Vom DFB empfohlen!

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin
Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)
Mailbox (0 52 41) 98 60 23





Mehr Power für den PC

Eine Reihe neuer Technologien könnte dafür sorgen, daß der gute alte PC in den kommenden fünf Jahren seine Glanzzeit erlebt.

Trotz seines traditionellen Images als Arbeitsgerät hat sich der PC inzwischen zu einem richtigen Universalwerkzeug gemausert. In den letzten paar Jahren ist er aus den Büros ausgebrochen, und Millionen von Usern schafften sich PCs für daheim an. Heute gibt es reine Freizeit-PCs, auf denen man Filme und Fernsehprogramme anschauen oder Tonträger in HiFi-Qualität genießen kann. Daneben bieten PCs die Unterstützung von Virtual Reality-Systemen und die Möglichkeit, sich in jedes größere Netzwerk der Welt einzuklinken.

Aber dies ist nur der Beginn eines Prozesses, der den PC bis zur Jahrtausendwende verändern wird. Die Maschine entwickelt sich unaufhörlich weiter, und es kann gut sein, daß man sie am Ende dieses Jahrhunderts nicht mehr wiedererkennt.

Der Hauptkatalysator in der Evolution des PC ist seine CPU. Der originale IBM PC XT, der 1981 eingeführt wurde, basierte auf einem Intel 8088-Chip, der mit 4,77 MHz getaktet war - einem Bruchteil der heutzutage üblichen Geschwindigkeiten. Inzwischen sind 100 MHz-PCs verfügbar, und in den kommenden paar Monaten werden Rechner auf den Markt kommen, die mit 120 MHz oder mit 150 MHz getaktet sind. Natürlich sind Performance-Steigerungen nicht direkt von der Taktrate abhängig. Auch der 8 Bit-Datenbus des 8088 wurde zunächst auf 16 und dann auf 32 Bits erweitert, und interne Berechnungen laufen nicht mehr mit 16 Bits, sondern mit den 64 Bits des Pentium-Chips ab.

Ein verbreiteter Index für die Prozessor-Performance ist der Landmark Benchmark-Test, der den Datendurchsatz eines Chips mit der angenommenen Taktrate eines 80286-Prozessors in Relation setzt. Der 80286 war das zweite Glied in der Intel-Prozessor-Familie und wurde 1983 mit einer Taktrate von 6 MHz im IBM PC Advanced Technology (AT) eingeführt. Gängige 90 MHz-Pentium-Maschinen erreichen heute Landmark-Indices von ca. 520. In anderen Worten: sie laufen so schnell wie ein 520 MHz-IBM PC AT! Demnach ist ein gewöhnlicher Pentium ungefähr 85 mal schneller als ein 6 MHz-PC AT, und das nach nur 14 Jahren Entwicklungszeit.

Obwohl der Pentium als der Höhepunkt der PC-CPU-Technologie gewertet wird, ist Intel nicht der einzige Chip-Produzent, der zur Weiterentwicklung des PC beiträgt. Es gibt zwei weitere wichtige Prozessor-Hersteller, die mit Intel konkurrieren: Cyrix und AMD. Beide Firmen stellten anfangs nur Clones von Intel-Chips her, die entweder etwas schneller oder etwas billiger waren. Inzwischen kleben sie nicht mehr am Intel-Standard und haben mit ihren neuen Prozessoren innovative Designs eingebracht. Der K5 von AMD und der MI von Cyrix sind zwar codekompatibel, aber keine Kopien von Intel-Architekturen. Cyrix behauptet, daß sich der MI völlig vom Pentium unterscheidet und höhere Performance um einen niedrigeren Preis bietet. AMDs K5 ist wiederum völlig anders aufgebaut, soll aber die gleichen Leistungsverbesserungen bringen

wie der MI. Bis jetzt existiert dies alles jedoch nur auf dem Papier. Keiner der beiden Chips ist schon verfügbar, und die vorhergesagten Leistungsdaten haben ihren Ursprung in theoretischen Berechnungen oder Simulationen.

Der Bruch mit Intel ist nicht nur ein guter Weg, einen aggressiven Rechtsstreit zu umgehen, sondern gestattet den beiden Firmen auch, RISC-Strukturen in ihre Chips zu integrieren. Trotz der Nachbesserungen und der besonderen Effektivität, die die neuen Intel 486- und Pentium-Chips auszeichnen, und trotz aller Vorteile, die sie bieten mögen, sind sie komplizierter als die vorhergehenden Prozessoren. Sie verwenden komplexe Befehlssätze - die wirklich grundlegenden Operationen, die jeder Chip auszuführen in der Lage sein muß, um Programme vom Spiel bis zur Tabellenkalkulation laufen zu lassen. Diese Complex Instruction Set Computer (CISCs) nutzen mehr Transistoren als die neueren Reduced Instruction Set (RISC)-Designs, liefern jedoch die gleiche Performance. Der Pentium ist bis jetzt Intels komplexestes CISC-Design. Er enthält 3,1 Millionen Transistoren im Vergleich zu den 2,8 Millionen in einem RISC-Chip wie dem PowerPC 601. Es gibt immer noch genug Raum für weitere CISC-Chip-Entwicklungen, und das Potential für noch höhere Taktraten steigt - 120 MHz- und 150 MHz-Pentiums sind bereits geplant - , aber die RISC-Technologie gewinnt zunehmend an Popularität.

CISCs verbrauchen mehr Energie und sind schwieriger herzustellen als RISCs, aber die komplexen Befehle in Anwenderprogrammen müssen für die RISC-Maschinen weiter vereinfacht werden - ein Kompromiß zugunsten der Performance. Dazu kommt, daß RISC-Designs mehr Cache brauchen, um effektiv zu laufen, was wiederum die Zahl der Transistoren hoch hält. Trotzdem stimmen die meisten Leute darin überein, daß RISC-Chips der einzige Weg sind, Hochleistungs-Prozessoren herzustellen, die weder zu komplex in der Herstellung noch zu

● ***Der NextGen Nx 586 ist einer der ersten neuen RISC-Prozessoren, der auch Intel 80x86-Code verarbeiten kann.***

heiß im Betrieb sind. Selbst Intel hat angeblich vor, in den P6, den Nachfolger des Pentiums, RISC-Elemente zu integrieren. Beide Architekturen werden in den kommenden paar Jahren das PC-Design bestimmen und die Palette der Geräte erweitern, die man mit PC-Software betreiben kann.

NextGen, eine weitere Firma, die Intel-kompatible Prozessoren herstellt, hat in ihren neuen Nx586 Pentium-Class-Prozessor bereits RISC-Elemente eingebaut. Der Nx586 läuft mit 84 MHz, liefert aber die gleiche Leistung wie ein 90MHz Pentium. Peripherien wie Grafikkarten, Soundkarten, Laufwerke und Speicherelemente sind die gleichen wie in einem herkömmlichen PC; nur die Hauptplatine ist anders. Noch gibt es dabei weder Performance- noch Preisvorteile - ein typischer Rechner ist um die DM 250,- billiger - aber das liegt hauptsächlich daran, daß NextGen im Vergleich mit Intel immer noch eine kleine Firma ist. Mit steigenden Verkaufszahlen sollten auch die RISC-basierten PCs billiger werden. Wenn es gelingt zu zeigen, daß eine effektive 80x86-Emulation funktioniert, könnte eine Reihe neuer Prozessoren die kopflastige Pentium-Architektur herausfordern. Obwohl RISC nicht das Allheilmittel ist, das wir erhofft hatten, interessieren sich mehr und mehr Hersteller für diese Technologie.

Ein gewöhnlicher Pentium ist ungefähr 85 mal schneller als ein 6 MHz-PC AT, und das nach nur 14 Jahren Entwicklungszeit.

Der Hauptkonkurrent, der die Intel-Vorherrschaft bedroht, ist zweifellos der PowerPC RISC-Chip des Firmenzusammenschlusses von Motorola, IBM und Apple. Die ursprüngliche Idee war, mit der RISC-Architektur die Performance derart in die Höhe zu treiben, daß PowerPCs in der Lage sein würden, sowohl mit dem Apple-Betriebssystem (das im Macintosh Verwendung findet) zusammenzuarbeiten als auch eine MS-DOS-Software- oder Hardware-Emulation zu ermöglichen.

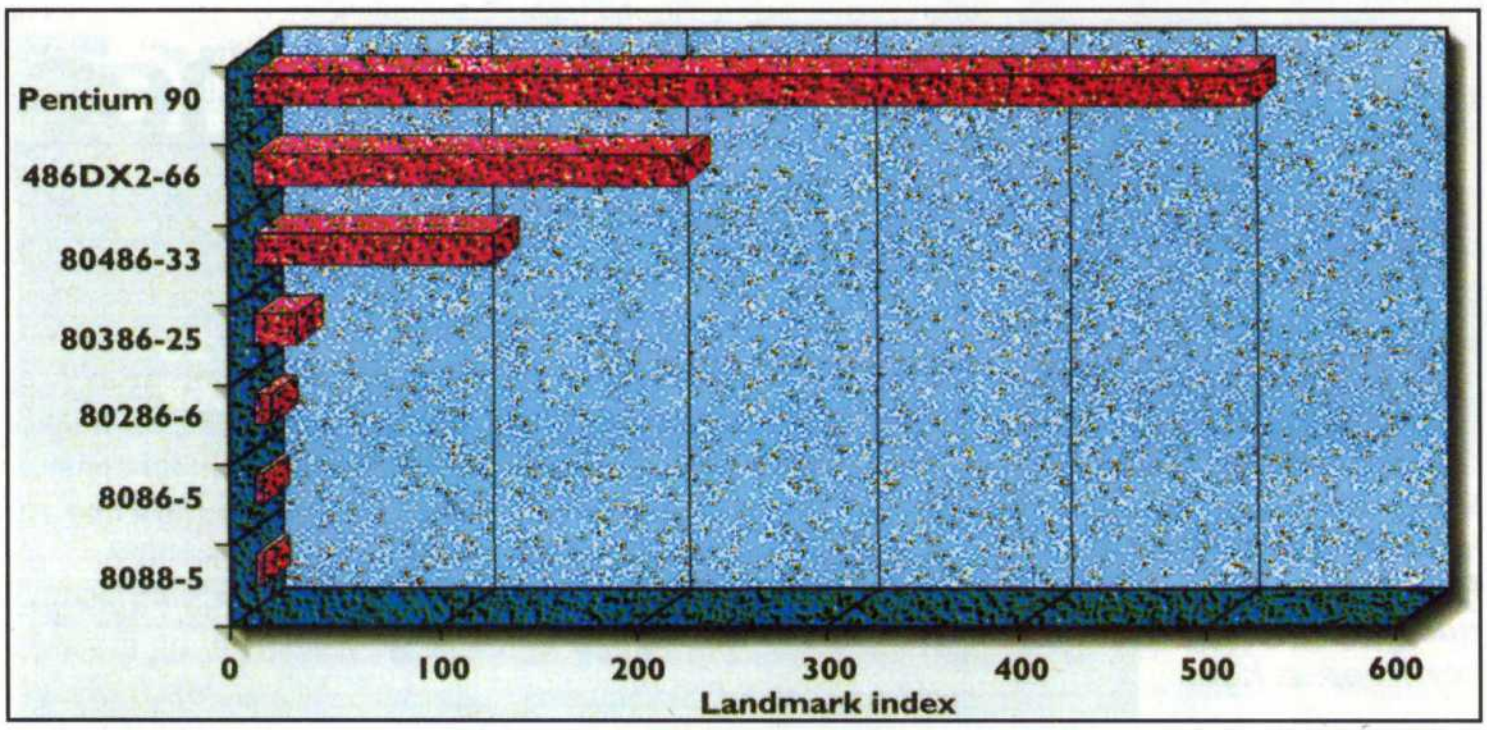
Der Power Macintosh hat sich seit seinem Launch im Frühjahr 1994 sehr gut verkauft, und obwohl es einige Kompatibilitätsprobleme mit Mac-fremden Anwendungen gibt, bieten PowerPC-spezifische Versionen eine Lösung. Die MS-DOS-Emulation, die auf einem Programm namens SoftPC basiert, erlaubt den Betrieb von Windows immer noch ausschließlich im Real Mode, den man auf den meisten PCs längst aufgegeben hat.

Trotzdem ist eine Reihe von PowerPC-Prozessoren schon recht weit in der Entwicklung, die in der Lage sein werden, mit beiden Systemen und IBMs OS/2 zusammenzuarbeiten. Beim PowerPC 604 handelt es sich um einen mit 100 MHz getakteten High-Performance-Prozessor, der es geschwindigkeitsmäßig mit jedem gängigen Intel-Chip aufnehmen kann. Der 64 Bit-PowerPC 620 wird sogar noch weitergehen und mit einer Taktrate von 133 MHz arbeiten. Zur Zeit ist es der Entwicklungsstand der Betriebssystem-Software, der die Hardware bremst, aber wir können uns immer noch einen RISC-basierten PC vorstellen, der in der Lage sein wird, mit einer Reihe unterschiedlicher, führender Betriebssysteme - und mit OS/2 - zu laufen. Es ist mehr und mehr die Software, die die PC-Industrie vorantreibt. Software verlangt der Hardware immer mehr ab, fordert von den Prozessoren immer höhere Geschwindigkeiten und von den Rechnern immer gewaltigere Speicherkapazitäten. Obwohl die breite Software-Palette, die den PC so beliebt macht, immer noch auf die Intel-80x86-Chips ausgerichtet ist, sieht es zunehmend so aus, als ob Software- oder Firmware-Emulationen von deren Code die gleiche Software in die Lage versetzen könnten, mit mehreren verschiedenen Prozessortypen zu funktionieren. Das wird den PC aus Intels Würgegriff befreien und zum ersten Mal neue Designs wie die RISC-Architektur im PC ermöglichen.

Einer der größten Fortschritte für den PC könnte Windows 95 werden, die neue Version von Microsofts führendem Betriebssystem. Der Hauptkritikpunkt gegen den PC war immer dessen userfeindliches Interface mit dem hieroglyphischen Prompt, an dem man seltsame Kürzel eingeben muß, um die Maschine zu einem hilfreichen Instrument zu machen. Die Veröffentlichung von Windows war der Anfang vom Ende dieses Kampfes, und die neue Version verspricht, die Maschine wirklich benutzerfreundlich zu machen.

Obwohl der Wechsel zum Windows-Interface bereits ein großer Fortschritt war, besteht der revolutionärste Aspekt des Programms darin, daß es die Spei-

● ***Obwohl er schneller ist als der Pentium, hat der PowerPC-Chip bis jetzt noch keinen Eindruck auf dem PC-Markt hinterlassen können.***



● ***Ein Mathematiker würde sagen, daß es sich hier um ein gutes Beispiel für eine exponentielle Zuwachsrate handelt. Intel ist auf jeden Fall dieser Meinung.***

cherverwaltung des PCs umkrempelte. Windows 95 wird ein Betriebssystem, das voll und ganz im Protected Mode läuft, was bedeutet, daß die Programme, die speziell dafür geschrieben sind, nicht länger auf den Hauptspeicherblock von 640 K beschränkt sein werden. Wenn man eine 8 MB-Maschine besitzt, dann sind diese 8 MB - oder was davon übrigbleibt, wenn das Betriebssystem geladen ist - in ihrer Gesamtheit verfügbar. Die Kämpfe, die nötig waren, um anspruchsvollere Programme in den 640 K-Rahmen zu quetschen, und das Herumgefummel mit EMS-Speichermanagern wird dann der Vergangenheit angehören.

Dies trifft zwar auch auf die heute gängigen ernsthaften Windows-Applikationen zu. Windows 95 wird jedoch auch die Möglichkeiten für Freizeit- und Spieleprogramme erheblich erweitern. Win-G, die Spiele-Extension, die in das neue Produkt integriert sein wird, gestattet es, viel mehr Spiele direkt unter Windows laufen zu lassen, ohne auf DOS-Ebene zurückzukehren und ein im Spiel selbst implementiertes Protected Mode-Betriebssystem zu starten.

Wenn es möglich ist, Spiele zu entwickeln, die unter einem normalen Windows-Interface funktionieren, werden sich viele Kompatibilitätsprobleme, die den PC bisher verfolgt haben, in Luft auflösen. Eine Stärke des PCs waren immer Standards, von denen es unglücklicherweise ein ganze Menge gibt. Obwohl sich auf manchen Gebieten eine Besserung abzeichnet, gibt es praktisch jeden Monat neue Vorschläge.

Windows selbst schafft allein schon durch seine weite Verbreitung Design-Standards. Es gibt immer weniger Leute, die heute Software entwickeln und sich dabei nicht nach den Windows-Konventionen richten.

Creative Labs hat mit dem SoundBlaster einen Soundstandard geschaffen, den sogar Microsoft in Windows 95 aufgreifen will. Mittlerweile ist auch die SVGA-Spezifikation der Grafikmodi weitgehend etabliert. Es gibt immer noch eine Reihe konkurrierender Systeme für die Komprimierung von digitalem Filmmaterial, aber der MPEG-Standard setzt sich immer weiter durch.

Der riesige Speicherplatz, den die CD-ROM zur Verfügung stellt, wird immer noch eingeschränkt durch das 640 K-Segment, das DOS für den Betrieb von Programmen zur Verfügung stellt.

Eine Entwicklung, die die Bedienung von PCs in der Zukunft mit Sicherheit erleichtern wird, ist Plug & Play, ein Standard, der dazu dient, die Einrichtung von PC-Peripherie-Geräten zu vereinfachen. Wenn alles so funktioniert wie geplant, kann man demnächst eine Plug & Play-Karte in einen Plug & Play-PC einsetzen und davon ausgehen, daß sie funktioniert. Die endlose Suche nach den passenden Interrupts, DMA-Channels, Basis-Adressen usw., mit der PC-User bis dato zu kämpfen hatten, ist dann zu Ende.

Ein Plug & Play-PC wird eine Datenbank mit den angeschlossenen Karten und Laufwerken sowie deren speziellen Anforderungen verwalten. Er wird in der Lage sein, mit jeder neuen Karte zu kommunizieren und Interrupts, Channels und Adressen so einzurichten, daß es keine Konflikte mit anderen Geräten gibt. Sogar die bereits vorhandenen Karten können dabei miteinbezogen werden, solange ihre Daten in der Plug & Play-Datenbank verzeichnet sind. Die Installation wird dann zwar nicht automatisch ablaufen, aber dennoch wesentlich einfacher funktionieren als heutzutage.

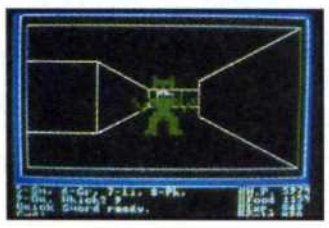
Das Entfernen einer Karte, z. B. beim Aufrüsten des Systems, registriert das Plug & Play-System automatisch und macht die freigewordenen Interrupts anderen Geräten zugänglich.

Um mit der fortschreitenden Prozessor-Entwicklung Schritt zu halten, brauchen wir Chips mit immer mehr Speicher. Jetzt schon sind 4 MB-Speichermodule (SIMMs) verbreiteter als 1 MB-Elemente, und 8 MB- bzw. 16 MB-Einheiten sind bereits auf dem Vormarsch. 64 MB-SIMMs wurden schon gesichtet, sind aber momentan noch extrem kostspielig. In der Tat ist Speicher im Preis während der letzten drei Jahre nicht annähernd so sehr gefallen wie die Prozessoren. 1 MB kostet immer noch um die DM 80,-, und der Preisnachlaß beim Kauf von 4 MB- oder 8 MB-SIMMs ist gering.

Dies könnte sich ändern, wenn Intels Forschung auf dem Gebiet der Flash-Technologie fruchtbar ist. Der Konzern glaubt, einen Weg gefunden zu haben, um mehrere Informationen in ein und derselben Flash-Memory-Zelle zu speichern. Man bewerkstelligt dies, indem man die Zelle nicht nur ein- (Spannung) und ausschalten (keine Spannung) kann, sondern verschiedene Spannungen nutzt, um ein, zwei, drei oder vier verschiedene Informationen zu repräsentieren. Wenn jede Zelle mehrere Informationen speichern kann, ist es möglich, die Zahl der für eine bestimmte Speicherkapazität notwendigen Zellen zu reduzieren. Bei Intel

DIE SPIELE

Spiel: Ultima
Release: Oktober 1982
Entwickler: Origin
Prozessor: mind. 8088 XT 6
RAM Grafikkarte: mind. 128 K



Ultima war eines der ersten ernstzunehmenden Spiele für den PC, obwohl die vierfarbigen Vektorgrafiken nach heutigem Standard viel zu wünschen übrig ließen. Das Game wurde auf einer einzigen 5,25"-Diskette ausgeliefert, und die Hardware-Anforderungen waren minimal: CGA-Grafik, DOS 2.1 oder höher und insgesamt 256 K RAM. Es war einmal, daß man stets genügend Speicher frei hatte...

spricht man bereits über Preise von weniger als DM 1,- pro Megabyte und von Maschinen mit bis zu 1 GB Hauptspeicher.
Mit der Verfügbarkeit preiswerter Speicherelemente wird auch das Hauptproblem einer weiteren kommenden PC-Technologie schwinden: der Spracherkennung. Ein Aspekt der Star Trek-Technologie, der mit Sicherheit vor dem 23. Jahrhundert verfügbar sein wird, ist die Fähigkeit von Computern, verbale Befehle zu verarbeiten. Novell, WordPerfect, IBM und eine Reihe weiterer großer Firmen arbeiten bekanntermaßen an Sprach-Input für Anwendungsprogramme, und die ersten Beispiele sollen in diesem Jahr auf den Markt kommen.
Es gibt zwei Levels der Spracherkennung: den Befehlslevel und die natürliche Sprache. Der Befehlslevel kann einzelne gesprochene Wörter oder Phrasen erkennen, wie z. B. „Datei, Drucken, Kopien, Zwei, OK", um zwei Exemplare eines Dokuments unter Windows auszudrucken. Das ist vergleichsweise einfach, da die Software nur den Sound mit einem Eintrag in ihrer Datenbank vergleichen muß. Diese Art der Steuerung ist heute bereits in Programmen wie Creatives VoiceAssist verfügbar, aber interessant wird es erst mit der natürlichen Spracherkennung.
Frühe Programme zur natürlichen Spracherkennung sollten bereits in der Lage sein, Sätze wie „Drucke zwei Exemplare des aktuellen Dokuments" zu verstehen, wobei zwischen den Worten keine unnatürlichen Pausen gemacht werden. Mit fortschreitender Entwicklung wird es irgendwann möglich sein, Kontexterkennung in den Vorgang einzubeziehen, so daß ein Befehl wie der folgende verstanden wird: „Stelle die Performance-Resultate für den Pentium 90 und den NextGen Nx586 in dem Worksheet „Tests" dar und richte eine neue Spalte für deren Unterschiede ein." Von diesem Verständnislevel sind wir immer noch weit entfernt, aber dies wird den Umgang mit PCs radikal verändern.

DIE SPIELE

Spiel: Ultima Underworld
Release: Juni 1992
Entwickler: Origin
Prozessor: mind. 386SX-16
RAM Grafikkarte: mind. 512 K

Origins Ultima Underworld bedeutete den Beginn einer neuen Ära auf dem Gebiet der PC-Grafik. Vor diesem Spiel bestand 3D-Bewegung lediglich aus dem Herannahen monotoner Blöcke (wie in Eye of the Beholder). Ultima Underworld verfügte über eine richtige 3D-Welt, in der man sich völlig frei bewegen konnte. Das Fenster war immer noch relativ klein, aber es bot dem Spieler ein gänzlich neues, realistisches Gameplay.

CD-ROM-Laufwerke entwickeln sich immer mehr zu einem Standard-Feature moderner PCs - und das nicht nur für Multimedia-Maschinen. Die CD-ROM ist so billig in der Herstellung, so schwer zu kopieren und hat im Vergleich zu Disketten eine derart große Speicherkapazität, daß sie das ideale Medium für die Verbreitung von Software darstellt. Um die riesigen, mit Disketten gefüllten Schachteln aufgeben zu können, muß jedoch die Mehrheit der PCs mit CD-ROM-Laufwerken ausgestattet sein. Dies wird in den kommenden ein, zwei Jahren der Fall sein, und verschiedene Veränderungen an den Laufwerken selbst werden die Technologie noch weiter etablieren.

Eine Stärke des PCs waren immer Standards, von denen es unglücklicherweise ein ganze Menge gibt.

Die Datentransferrate eines DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerks ist in etwa viermal geringer als die einer Festplatte, und sogar noch niedriger, wenn man einige der neuen Enhanced IDE- und SCSI-Festplatten zum Vergleich heranzieht.
QuadSpeed-Laufwerke sinken im Preis, kosten aber immer noch über DM 300,- pro Stück. Trotzdem bietet Pioneer eine neue Technologie an, die CD-ROM revolutionieren könnte: man hat dort einen Weg gefunden, einen Blau-Licht-Laser zu erzeugen, der mit Raumtemperatur arbeitet. Der Vorteil des blauen Lichts besteht darin, daß seine Wellen wesentlich kürzer sind als die des heute gebräuchlichen Rotlichts. Bei geringerer Wellenlänge bildet der Laserstrahl auch einen kleineren „Punkt". Das bedeutet, daß man auf der CD-Oberfläche kleinere Pits lesen kann, von denen auch eine größere Anzahl auf die Disk paßt. Tatsächlich schätzt Pioneer, daß man in der Lage sein wird, drei- oder viermal soviel digitale Filmsequenzen auf eine CD zu packen - komplette Spielfilme auf einer Disk - oder bis zu 10 Stunden von qualitativ äußerst hochwertigem Sound. Es wird noch ein paar Jahre dauern, bis diese Technologie ausgereift ist, aber in der Zwischenzeit kommt die High-Density-CD auf den Markt.
HDCD ist dafür ausgelegt, die doppelte Menge an Film auf einer einzelnen CD zu speichern. Genutzt wird hierzu eine neue Routine - MPEG 2 - , die verschiedene Frames unterschiedlich stark komprimiert. Abhängig von den Veränderungen von einem Frame zum nächsten kann ein Frame zwischen 1 Mbit und 8 Mbits groß sein, und dabei wird jede Zeile des Bilds komprimiert. Dies steht im Widerspruch zur momentan geltenden MPEG 1-

DIE SPIELE

Spiel: Hundefelsen 4E
Release: September 1992
Entwickler: ID Software
Prozessor: mind. 286SX
RAM Grafikkarte: mind. 512 K

Als Hundefelsen 4E herauskam, war es das schnellste 3D-Spiel überhaupt. ID Software hatte eine neue Engine entwickelt, die es sogar auf langsamen Rechnern möglich machte, sich schnell durch die Environments zu bewegen. Das Game „mogelte" insofern, als es keine richtige 3D-Umgebung bot (man konnte nicht nach oben oder unten blicken). Dennoch konnte man zum Spielen die volle Bildschirmgröße nutzen.

Konvention, nach der jeder Frame in gleichem Maße komprimiert und nur jede zweite Zeile genutzt wird.

Die CD-ROM hat ihren höchsten Entwicklungsstand nicht erreicht, bevor man nicht auch selbst Daten darauf speichern kann. Bis vor kurzem kosteten Laufwerke, mit denen man mittels eines sehr starken Laserstrahls CD-ROMs auch beschreiben kann, noch leicht vierstellige Summen. Dies wird sich ändern, zumal geeignete Laufwerke bereits im Preis fallen und in den USA in diesem Jahr für weniger als $ 800 zu haben sein werden. In ein paar Jahren könnten sie durchaus einen erschwinglichen Bestandteil der Multimedia-Produktpalette bilden.

Diese Art des Speicherns auf CD-ROM eignet sich nur für einmalige Speichervorgänge, bei denen kein Editieren erforderlich ist. Heute ist die CD-ROM weitgehend ein einmal beschreibbares Speichermedium, und obwohl die Technologie für Mehrfachbeschreibbarkeit bereits existiert, sind die Disks für den allgemeinen Gebrauch viel zu teuer.

Eine weitere vielversprechende Entwicklung ist die High-Density-Floppy Disk von Fuji. Diese Firma hat eine hauchdünne magnetische Beschichtung für Videobänder vorgestellt, die extrem hohe Datendichten erlaubt. Die gleiche Beschichtung könnte auch für Disketten eingesetzt werden. Wenn die Disketten etwa zehnmal schneller rotieren als heute üblich, würde sowohl die Transferrate als auch die Kapazität steigen. Fuji glaubt, eine 3,5"-Diskette mit einer Kapazität von bis zu 200 MB herstellen zu können.

Das einzige Problem besteht darin, daß die Firma selbst keine Diskettenlaufwerke produziert. Obwohl sie durchaus fähig ist, die Disketten auf den Markt zu werfen, muß sie jemand anders davon überzeugen, daß es sich lohnt, die entsprechenden Laufwerke herzustellen. Wenn man davon ausgeht, daß es möglich sein dürfte, diese Hürde zu überwinden, könnte man schon in einem Jahr preiswerte Disketten hoher Kapazität in größeren Mengen verfügbar haben.

Größere Speicherkapazität ist essentiell, um mit den riesigen Datenmengen fertigzuwerden, die bei Virtual Reality-Anwendungen anfallen. Virtual Reality ist nicht ausschließlich auf den PC beschränkt, aber die starke Userbasis bildet einen der lukrativsten Märkte für erschwingliche VR-Helme und -Anzüge. Schon jetzt gibt es Headsets wie den Cybermaxx, die weniger als DM 1.200,- kosten und mit kleinen LCD-Bildschirmen ein weites Sichtfeld bieten. Obwohl es bislang wenig Software gibt, die diese Systeme unterstützt, sollte die Preisgestaltung und die Größe des potentiellen Marktes genügend Firmen davon überzeugen, eine große Anzahl von Titeln herauszubringen. VR-Handschuhe und Overalls sind ebenfalls in der Entwicklung. Sie ermöglichen es erstmals, auch daheim völlig in den virtuellen Raum einzutauchen.

Die Miniaturbildschirme in den VR-Helmen können auch zur Darstellung des Fernsehbildes genutzt werden. Bei richtiger Codierung wären so beim normal übertragenen Signal bescheidene 3D-Effekte möglich. Im Moment scheitert all dies noch an der Auflösung der LCD-Bildschirme selbst.

Es ist bereits möglich, im Windows-Fenster TV-Bilder darzustellen, indem man ein von Philips entwickeltes Chipset benutzt. Die Chips nehmen das Standard-RF-Signal von jeder beliebigen Fernsehantenne auf und konvertieren es für die Darstellung auf dem PC-Bildschirm, wo es skaliert und herumgeschoben werden kann wie jedes andere Windows-Fenster. Dabei handelt es sich jedoch nicht um ein digitalisiertes Bild. Das Signal ist immer noch analog - man kann einzelne Frames grabben und digitalisieren, aber es ist nicht möglich, Ausschnitte für Echtzeit-Playback aufzunehmen. Mit den Verbesserungen in der MPEG-Kompressionstechnik wird es aber nicht mehr lange dauern, bis auch dies verwirklicht werden kann. Allmählich kommen teure digitale Videokarten aus den USA, die uns in die Lage versetzen, Fernsehbilder direkt zu digitalisieren und das Ergebnis auf entsprechenden Medien zu speichern. Das enorme Wachstum, das Electronic Mail und Netzwerke wie das Internet zur Zeit erleben, beginnt bereits, die verschiedensten Rechner zu globalen Gemeinschaften zusammenzuschließen. Obwohl diese Systeme noch nicht intuitiv genug sind, um von der breiten Masse genutzt zu werden, sind neue Interfaces schon in der Entwicklung, und die PCs werden in der digitalen Kommunikation an vorderster Front stehen. Ein Internet-Zugang wurde bereits fest in OS/2 Warp und Windows 95 integriert, und Microsoft hat kürzlich einen eigenen, CompuServe-ähnlichen Online-Dienst ins Leben gerufen. Microsofts Angebot zielt sehr stark auf die Heimanwender und wird auf ein einfach zu handhabendes Windows-Interface aufbauen.

Im Geschäftsbereich werden PCs für Video-Konferenzen genutzt. Die immer weitere Verbreitung von digitalen ISDN-Telefonverbindungen wird preiswertere, PC-basierte Verbindungen dieser Art gestatten, wenn das nötige Kabelnetz einmal dafür aufgebaut ist.

Die letzte Version von Corel Ventura Publisher, dem High-End-DTP-Programm, wurde gemeinsam von Programmierteams in Kanada, England, Indien und den USA entwickelt, die alle über ein einziges Netzwerk an ein und demselben Code arbeiteten.

Auch bei Soundkarten wird Qualität und Ausstattung immer besser, so z. B. bei Creatives AWE

DIE SPIELE

Spiel: XXXX
Release: November 1993
Entwickler: ID Software
Prozessor: mind. 386SX
RAM Grafikkarte: mind. 1 MB

Das meistzitierte PC-Spiel aller Zeiten - und das aus gutem Grund. Wenn man es auf einem 486er (unabdingbar für maximale Wirkung) laufen ließ, stellte XXXX für die PC-Grafik neue Rekorde in Sachen Geschwindigkeit, Detailreichtum und Realismus auf und ließ den Spieler in beängstigender Weise in das Game-Environment eintauchen. Mit einem Schlag war Hundefelsen plötzlich veraltet, Strategie-Freaks ließen ihre Lieblingsspiele (zumindest zeitweise) links liegen, und nur die größten Pedanten beklagten sich, daß einem in dem Spiel keine echte Dreidimensionalität geboten wird.

Sicherheitshinweis: Nicht PC-kompatibel.

Zockerregel 9: Hat Deine Maus ein Fell - nicht an den PC anschließen, gell!?

PC GAMES - alle Neuigkeiten rund um die Spielemaschine Nr.1 .

+ + + JETZT MIT CD-ROM

+ + + Kompetente Reportagen und Berichte aus der Szene + + + Mit Hardwareteil + + +

Wieder mit Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.

Das PC-Spiele-magazin mit CD-ROM

Für sensationelle

DM 9,50

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

DIE SPIELE

Spiel: Magic Carpet
Release: November 1994
Entwickler: Bullfrog
Prozessor: mind. 486
RAM Grafikkarte: mind. 1 MB

Magic Carpet bietet die feinsten Grafiken, die man bislang auf einem PC gesehen hat. Statt den vergeblichen Versuch zu unternehmen, IDs XXXX-Engine zu kopieren, hat sich Bullfrog weiterhin auf seine revolutionäre Fraktal-Technologie konzentriert. Magic Carpet ist das erste Spiel mit einem eigenständigen Pentium-Modus (durchgängiges SVGA) und gestattet dem Spieler uneingeschränkte Bewegungsfreiheit. Klippen verschmelzen nahtlos mit dem Meer, während überall um einen herum Feuerbälle explodieren... Das ist wirklich etwas Besonderes.

32, die nunmehr über 32 Bit-Prozessoren verfügt. Der interessantere Aspekt dieser Karte ist jedoch die Wavetable-Synthese, die sie dazu benutzt, um natürliche Sounds einschließlich akustischer Instrumente zu reproduzieren. Statt diese Klänge künstlich zu erzeugen wie es frühere Karten getan haben, verwenden die AWE und andere moderne Karten Tabellen mit deren Wellenformen. Dadurch ist es möglich, viel genauere Kopien der Originalsounds zu produzieren, und diese können dann als MIDI-Stimmen mit einer neuen Generation von PC-Musik-Software verarbeitet werden.

Ein weiterer Zugang zum Sound, der zunehmend in Business-PCs zum Tragen kommt, ist der Digital Signal Processor (DSP). Dieser vielseitige Chip kann per Software umkonfiguriert werden, um - oft gleichzeitig - verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Typische DSPs lassen sich für Fax-Modems, Voicemail-Controller, CD-ROM-Controller und für Soundkarten einsetzen. Das ist sehr effizient, da der Chip äußerst wenig Platz auf Hauptplatinen oder Erweiterungskarten im PC beansprucht.

Größe und Form eines PCs wird von den Komponenten bestimmt, die er enthalten soll, und solange sich diese nicht ändern, bleibt die Form weitgehend gleich. Es hat eine Reihe von Versuchen gegeben, die Maschinen kleiner zu machen, aber dadurch entstehen Grenzen bei der Anzahl der Laufwerke und Erweiterungskarten, die man dem System nachträglich zufügen kann. Die Flexibilität des PCs war immer ein Hauptgrund für seine Beliebtheit.

Jetzt, wo mehr und mehr PCs an Privathaushalte verkauft werden, gibt es einen Trend, Monitor und Rechner zu einer Einheit zusammenzubauen und Multimedia-Lautsprecher sowie Mikrophone zu integrieren. Dadurch wird der Betrieb natürlich auch einfacher, weil man mit weniger Kabelsalat zu kämpfen hat.

Eine durchaus denkbare, radikalere Lösung besteht darin, Notebook-PC-Karten statt der herkömmlichen Erweiterungskarten einzusetzen. Die gängigen Erweiterungen sind wesentlich größer als die PCMCIA-Karten im Kreditkartenformat. Man stelle sich einen PC mit einem halben Dutzend Karten-Slots an der Gehäusefront vor. Dann wäre es nicht mehr notwendig, das Gehäuse für ein Upgrade aufzuschrauben - nicht einmal, wenn man eine neue Festplatte einbauen will - und man hätte die Möglichkeit, die Konfiguration am eingeschalteten Gerät zu ändern.

Allein schon seine Verbreitung stellt sicher, daß er für die nächsten zehn Jahre der erfolgreichste Mainstream-Desktop-Rechner bleiben wird.

Ein Rechner, der auf PC-Karten basiert, müßte nicht viel größer sein als die Karte selbst und würde mit einem separaten Keyboard immer noch weniger Platz beanspruchen als so manches Notebook.

Der PC wird für derart viele verschiedene Aufgaben eingesetzt, daß er tatsächlich zu einem Vehikel geworden ist, mit dessen Hilfe man in neue Bereiche der Kommunikation vordringen kann. Allein schon seine Verbreitung stellt sicher, daß er mindestens für die nächsten zehn Jahre der erfolgreichste Mainstream-Desktop-Rechner bleiben wird. Obwohl sich praktisch alle Elemente der Maschine in diesem Zeitraum verändern werden, macht die Abwärtskompatibilität von Hard- und Software den PC zu einem der wenigen lebensfähigen Massenmarkt-Mikrocomputer.

Wie sieht denn nun der PC aus, den wir zum Ende dieses Jahrhunderts erwarten können? Sicherlich wird Spracherkennung in fünf Jahren eine große Rolle spielen.

Befehle wie: „Computer, nimm die kommende Folge von Mr. Bean auf und lösche dafür Star Trek Next Generation, schneide den Werbeblock heraus und hänge alle folgenden Aufnahmen an die von Mr. Bean an", sind von der Realität gar nicht mehr so weit entfernt. Bis zum Ende des Jahrhunderts wird uns all das ganz selbstverständlich vorkommen.

Spracherkennung wird in die neuen Versionen der wichtigeren Anwendungen wie z. B. in WordPerfect noch vor Ende dieses Jahres eingebaut werden. Natürlich wird dies noch bescheidener ausfallen als in dem obengenannten Beispiel, aber man steckt eine Menge Geld in die Entwicklung natürlicher Spracherkennung. Eine Schwierigkeit bildet dabei immer noch die mangelnde Prozessor-Power. Da es jedoch nach wie vor keine Anzeichen für ein Stocken der Chip-Entwicklung gibt, kann man davon ausgehen, daß der PC des Jahres 2000 um einiges schneller sein wird als der heutige.

In der nahen Zukunft wird es einfach sein, TV oder andere Formen von Video auf CD oder CD-ähnliche Scheiben zu bannen. Fortgeschrittene Kompressionstechniken werden in Kombination mit höheren Speicherkapazitäten das komfortable Editieren von Video und Home Recording auf Disk ermöglichen. Auch die eine oder andere Form der beschreibbaren CD dürfte dann zu einem erschwinglichen Preis erhältlich sein.

Der PC 2000 wird immer noch einen Bildschirm haben, wahrscheinlich einen TrueColour LCD-Screen, da keine Technologie in Aussicht ist, die derart leicht und kompakt erscheint. Vielleicht unterstützt man Berührungsempfindlichkeit, um die Sprachkontrolle und den gelegentlichen Gebrauch des Keyboards zu erweitern, wo es sich anbietet.

Die transparente Verbindung zu einer Auswahl an Internet-ähnlichen Diensten wird automatisiert, wenn wir von dem dort zu findenden Informationsangebot Gebrauch machen müssen. Die Hauptverbindung wird entweder über High-Speed-Fiberglas-Telefonkabel oder über Satellit hergestellt.

Wer das Ergebnis seiner Arbeit auf dem Papier bewundern will, kann sein Werk in Farbe auf einem Desktop-Printer mit einer Auflösung von 2.000 dpi oder mehr drucken. Spiele funktionieren vielleicht mit VR-Overalls, und die Spielumgebungen werden photorealistisch sein - ohne die grobpixeligen Effekte, die man auf den gegenwärtigen Headsets zu sehen bekommt. Schließlich und endlich wird die Desktop-Maschine viel kleiner werden als der heute gängige PC. Wahrscheinlich wird sie auf den PCMCIA-Standard aufbauen.

Und da gibt's Leute, die glaubten, der PC sei langweilig...

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Telefon: (0 81 42) 5 96 40

Telefax: (0 81 42) 5 46 54

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

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

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

CD ROM Programme

10 JAHRE „INTERPLAY" ANTHOLOGIE	49,90
11TH HOUR DT. ANL. *	109,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL. *	**89,90**
7TH. GUEST	**24,90**
ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT. *	**89,90**
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENCYCLOPDIE	**99,90**
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (MÄRCHEN)	**39,90**
AL QADIM KOMPL. DT.	69,90
ALIEN LOGIC – SSI – DT. ANL. *	**79,90**
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT.	**39,90**
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL. DT.	**65,90**
ALONE IN THE DARK III KOMPL. DT.	**89,90**
ARCADE POOL DT. ANL. *	**29,90**
ARCHON ULTRA KOMPL. DEUTSCH	75,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	**85,90**
B 17 FLYING FORTRESS DT. ANL.	**39,90**
B.C. RACERS DT. ANL. *	79,90
BAP: PIK SIBBE AUCH AUDIO CD	39,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT. *	79,90
BATTLEHAWKS 1942	**19,90**
BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	89,90
BATTLEISLE II SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BIG RED ADVENTURE DT. ANL. *	85,90
BIOFORGE DT. HANDBUCH *	95,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT.	**49,90**
BUREAU 13 DT. ANL. *	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL. DT.	89,90
BURNING STEEL II	**39,90**
CINEMANIA – MICROSOFT – 1995 FILMDATENBANK	139,90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLOU KOMPL. DEUTSCH	85,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL. DT.	89,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	**49,90**
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE/ CAMPAIGN/GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH	69,90
COMMANDER BLOOD	85,90
CONSPIRACY DT. ANL.	**24,90**
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDERHAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL.	24,90
CREATURE SHOCK KOMPL. DEUTSCH	79,90
CYBERIA DT. ANL.	79,90
CYBERRACE KOMPL. DT.	29,90
CYBERWARS KOMPL. DT.	69,90
CYCLEMANIA	79,90
CYCLONE – SSI – DT. ANL. *	79,90
DARK FORCES Update-fähig DT. HANDBUCH	**89,90**
DARK SUN II –WAKE OF THE RAVAGER–	85,90
DAS AMT KOMPL. DT.	**89,90**
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT.	69,90
DAVID BOWIE –JUMP– WINDOWS	75,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	85,90
DEATH GATE	79,90
DELTA "V" KOMPL. DT.	**89,90**
DEPTH DWELLERS (INCL. 3 D BRILLE)	44,90
DER PLANER INCL. DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
DER REEDER KOMPL. DT. *	**79,90**
DESCENT DT. ANLEITUNG *	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH/ WHALES VOYAGE/BURNTIME KOMPL. DT.	54,90
DIGGERS	24,90
DINOSAURS – MICROSOFT – KOMPL. DEUTSCH	139,90
DISCWORLD DT. ANL.	89,90
DOGFIGHT DT. HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	75,90
DRAGONS LAIR DT. ANL.	59,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	65,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
DUNE I KOMPL. DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL. DT.	39,90
DUNGEON HACK – SSI –	29,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL. DT. *	85,90
ECSTATICA DT. ANL.	89,90
EIGHTBALL DELUXE 2.0 (FLIPPER) DT. ANLEITUNG	59,90
ELITE 2 – FRONTIER – DT. ANL.	39,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
ERIC THE UNREADY	29,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	24,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.	89,90
F117 A NIGHTHAWK	35,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	89,90
F 14 TOMCAT + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE III DT. HANDB.	35,90
FALCON 3.0 GOLD INCL. SCENERIES	99,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADVENTURES	85,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB.	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. *	**79,90**
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED DT. HANDB. *	**89,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB.	35,90
FOTOSHOW: CHINA / ALASKA / NEUSEELAND	je 44,90
FRONT LINES KOMPL DEUTSCH *	69,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 95	85,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL	85,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS *	**89,90**
GAMETEK COMPIL. inkl. ELITE 2/NOMAD HUMANS 1 & 2 DT. VERSIONEN	39,90
G O L D -TOPWARE- (SHAREWARE)	39,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT. ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG	29,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL / NIGEL MANSELL / LOTUS TURBO 3	24,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS *	79,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL.	**39,90**
HELL DT. ANL.	99,90
HERBERT GRÖNEMEYER CD-ROM/CD-AUDIO	34,90
HERETIC (id-SOFTWARE) –SHAREWARE–	**9,95**
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH *	69,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL. DT.	89,90
HORDE KOMPL. DT.	89,90
HOT NEWS II	25,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
I N C A KOMPL. DT.	**29,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DEUTSCH	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	**35,90**
INFERNO KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT. ANL.	85,90

CD ROM Programme

INVEST KOMPL. DT	29,90
IRON ASSAULT *	79,90
ISHAR III KOMPL. DT.	85,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE D.A.	19,90
JUTLAND – THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND –	49,90
KINGDOMS OF GERMANY DT. ANLEITUNG	65,90
KINGS QUEST COLLECTION 1–6	**45,90**
KINGS QUEST 7 PRINCE-LESS BRIDE KOMPL. DT.	89,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT.	**89,90**
KOLUMBUS KOMPL. DT.	89,90
KYRANDIA 2 –HAND OF FATE–	**39,90**
KYRANDYA 3 -MALCOMS REVENGE-KOMPL. DT.	89,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	**34,90**
LARRY 1 – 6 COLLECTION	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT. ANL.	39,90
LEGEND OF KYRANDIA I KOMPL. DT.	**24,90**
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS 3 DT. ANL.	69,90
LITIL DIVIL DT. ANL.	65,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	85,90
LINKS GOLF DT. ANL.	29,90
LODERUNNER DT. ANL.	85,90
LOLLYPOP DT. ANL.	69,90
LOST EDEN DT. HANDB. *	99,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D. *	79,90
MAGIC CARPET KOMPL. DT.	95,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE KPL. DT.–	89,90
MARCO POLO DT. ANL.	**75,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	**89,90**
MASTER OF ORION & U.F.O. DT. ANL.	69,90
MEGALOMANIA DT. ANLEITUNG	29,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	29,90
MEGA RACE DT. ANLEITUNG	35,90
MENZOBERRANZAN (SSI) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB. *	89,90
MICROCOSM DT. ANL.	34,90
MICROPROSE SOCCER / SAVAGE / 3 D POOL / RICK DANGEROUS	29,90
MIG 29 & GUNSHIP DT. ANLEITUNG	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT.	39,90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL. DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST – DT. HANDBUCH	99,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT. *	95,90
NOVASTORM DT. ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT. HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL. DT.	89,90
OUTPOST (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
PANZERGENERAL (SSI) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
PATRIOT	44,90
PC-JURIST WINDOWS (HGB/BGB/StGB)	84,90
PEGASUS 5.0 -SHAREWARE- 2 CD'S	29,90
PETER GABRIEL XPLORA	**89,90**
PGA TOUR GOLF 486 DT. HANDB.	85,90
PHOTO CD: AUSTRALIA / IRLAND / AEGYPTEN	je 24,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL.	69,90
PIRATES! GOLD DT. HANDB.	35,90
POLICE QUEST I	29,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) INCL. MAUSMATTE	**39,90**
POWERHITS BATTLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	49,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F 15 STRIKE EAG 3 DT. ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3 *	59,90
PRINCE –SYMBOL INTERACTIVE– CD	105,90
PRIVATEER & STRIKECOMMANDER DT. HANDB.	89,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PSYCHO PINBALL *	**69,90**
QUARANTINE KOMPL. DT.	59,90
QUEST FOR GLORY 4	89,90
ranTRAINER KOMPL. DT.	99,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT.	69,90
REBEL ASSAULT DT. VERS.	**65,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT. ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR – *	85,90
RETRIBUTION DT. ANL.	79,90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	75,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
RISE OF THE TRIAD (APOGEE) –SHAREWARE–	**9,95**
ROBINSONS REQUIEM ENHANCED KOMPL. DT.	**75,90**
ROBOCOP 3 & DUNE 1	39,90
ROCK & ROLL YEARS THE 50'S	39,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAM & MAX –HIT THE ROAD– DT. ANL.	**39,90**
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT.	95,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. SCEN.	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION	39,90
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL. DT.	95,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT.	59,90
SPACE QUEST 1–5 COLLECTION DT. ANLEITUNG	85,90
SPACE QUEST 4	29,90
SPACE QUEST I	29,90
SPACE SHUTTLE	29,90
STAR CRUSADER KOMPL. DT.	59,90
STARCONTROL 1 & 2	39,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK: NEXT GENERATION KOMPL. DT. *	**89,90**
STAR TREK: NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	99,90
STERNENSCHWEIF –DSA II– INCL. SAP KOMPL. DT.	75,90
SPRACHLABOR BOEDER (ENGL./FRANZ./LATEIN)	134,90
STRIP POKER DT. ANL.	29,90
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	75,90
SUPERCARTS DT. HANDB. *	89,90
SUPREMACY + 5 SPIELE DT. ANL.	19,90
SYNDICATE PLUS KOMPL. DT.	109,90
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMPL. DT.	85,90
TASK FORCE 1942 DT. ANL.	**39,90**
TEMPTATION INCL. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	**89,90**
TERMINATOR 2029	85,90
THE GREATEST COMPILATION inkl. DUNE 1 / LURE OF TEMPTRESS / SHUTTLE DT. ANL.	29,90
THEIR FINEST HOUR –BATTLE OF BRITAIN–	39,90
THEME PARK KOMPL. DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT. HANDB.	65,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	95,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	29,90
TUNELAND KOMPL. DEUTSCH *	79,90

CD ROM Programme

TZ-STRIP BLACK JACK DT. ANL.	34,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90
ULTIMATE GAME COLLECTION INCL. ULTIMA 1-6 / JETFIGHTER II / QUANTUM GATE	**65,90**
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	**89,90**
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT. *	89,90
UNDER A KILLING MOON DT. HANDBUCH	99,90
VIRTUAL VALERIE II	**75,90**
VIRTUAL VEGAS (VOICE RECOGNITION) / WIN.	49,90
VIRTUOSO KOMPL. DT. *	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL. DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT. ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANLEITUNG	79,90
WHALES VOYAGE KOMPL. DT.	29,90
WIAL KATALOG-CD: VIELE DEMOS / SPIEL-BESCHREIBUNGEN CA. 500 MB	**NUR DM 4,99**
ODER GEGEN DM 8,00 IN BRIEFMARKEN FREI HAUS	
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1 & 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DEUTSCH	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB.	89,90
WINGS OF GLORY DT. ANLEITUNG	79,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D. *	**85,90**
WORLD CUP GOLF KOMPL. DEUTSCH	89,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-MAS LEMMINGS 94 DT. ANLEITUNG	**39,90**
X WING COLLECTORS DT. ANLEITUNG	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2 DT. ANL.	**29,90**

PC/IBM DISKETTEN

1942 – PACIFIC AIR WAR – DT. HANDBUCH 3,5"	89,90
1990 – DAS SPIEL ZUM SUPERWAHLJAHR 94 –	49,90
AL QADIM KOMPL. DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT. ANLEITUNG	59,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
BAULÖWE KOMPL. DEUTSCH/WINDOWS	89,90
BATTLEDROME KOMPL. DT. 3,5"	39,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	69,90
BIG RED ADVENTURE DT. ANL. 3,5"	**79,90**
BIING ! KOMPL. DT. 3,5"*	**85,90**
BLACK HAWK KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69,90
CANNONFODDER 2 DT. ANL. 3,5"	65,90
COMBAT CLASSICS 3: GUNSHIP 2000/ CAMPAIGN/HISTORY LINE DT. ANL.	69,90
DAWN PATROL KOMPL. DT.	85,90
DAS AMT KOMPL. DT. 3,5"	**85,90**
DAY OF TENTACLE – MANIAC MANSION 2 KPL. DT. VGA	89,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	85,90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85,90
DER REEDER KOMPL. DT. 3,5" *	**79,90**
DIE BOX VOL.1 inkl. BURNTIME / DYNATECH / WHALES VOYAGE KOMP. DT.	54,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLDCUP)	89,90
DREAMWEB KOMPL. DT.	85,90
EARTH SIEGE DT. ANL.	79,90
EIGHTBALL DE LUXE 2.0 DT. ANL. 3,5"	59,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75,90
F 14 FLEET DEFENDER PLUS DT. HANDBUCH	89,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT. HANDB. 3,5"	69,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DT. VERS. VGA 3,5"	134,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5" *	**85,90**
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO 95	85,90
GAMETEK COMPIL inkl. ELITE 2 / NOMAD / HUMANS KOMPL. DT.	39,90
GRANDEST FLEET DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL. DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL. DT. 3,5"	**49,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL. DT.	69,90
ISHAR III KOMPL. DT. 3,5"	69,90
KA-50 HOKUM DT. ANLEITUNG	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL. DT. 3,5"	**85,90**
LEMMINGS 3 DT. ANL.	59,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BIG HORN 3,5"	49,90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49,90
LION KING DT. ANLEITUNG 3,5"	59,90
LODE RUNNER KOMPL. DEUTSCH / WINDOWS	69,90
LOLLYPOP KOMPL. DT. 3,5"	79,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	69,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	79,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	95,90
MICROMACHINES DT. ANL.	59,90
NASCAR RACING DT. ANL. 3,5"	75,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	**85,90**
PETER PAN KOMPL. DT. 3,5"	64,90
PINBALL DREAMS 2 (DATA DISK) DT. ANL.	44,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 3,5"	65,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG 3,5"	65,90
PREMIERE MANAGER 3 3,5"	**49,90**
PROJECT „X" DT. ANL. 3,5"	39,90
QUARANTINE KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
RAVENLOFT – SSI – KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RETRIBUTION DT. ANL. 3,5"	69,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5"	85,90
RUESSELSHEIM KOMPL. DT.	69,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – KOMPL. DT. 3,5"	89,90
SIEDLER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SPACE FEDERATION DT. ANLEITUNG 3,5"	69,90
SPACE SIMULATOR – MICROSOFT –	99,90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDB. 3,5"	85,90
STAR CRUSADER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3,5" DT. ANL.	79,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
STERNENSCHWEIF: DSA II KOMPL. DT.	69,90
STERNENSCHWEIF SPEECH PACK KOMPL. DT.	39,90
SUBTRADE –RETURN TO IRATA– DT. VERS.	65,90
SYSTEM SHOCK KOMPL. DT. 3,5"	85,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DEUTSCH	95,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D. *	**39,90**
THEME PARK – BULLFROG – KOMPL. DT. 3,5"	73,90
TIE FIGHTER KOMPL. DT.	95,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE K.D.	39,90
TIMEOUT SPORTS BASEBALL – WINDOWS – 3,5"	65,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	54,90

PC/IBM DISKETTEN

WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT. ANL. 3,5"	79,90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89,90
WING COMMANDER ARMADA DT. HANDB. 3,5"	79,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / BLACK GOLD / WINZER	69,90
X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANL. 3,5"	39,90

Preishits PC DISKETTEN

ACES OVER EUROPE – SIERRA/DYNAMICS – 3,5"	29,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
ALIEN LEGACY 3,5"	**39,90**
ANOTHER WORLD DT. ANL. 3,5"	34,90
ARCADE POOL DT. ANL. 3,5"	29,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLETECH 2 3,5" + 2 SPIELE	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR 3,5"	**29,90**
BLUES BROTHERS JUKEBOX 3,5"	15,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANLEITUNG 3,5"	35,90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COMBAT CLASSICS 2 COMPILATION	39,90
DARK LEGIONS – SSI – PC 3,5"	**35,90**
DOGFIGHT DT. HANDB. 3,5"	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
ETERNAM 5,25"	24,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. 3,5"	29,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. HANDB. 3,5"	35,90
FALCON 3.0 DT. HANDBUCH 3,5"	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	**29,90**
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	**45,90**
GABRIEL KNIGHT – SIERRA – 3,5"	35,90
GATEWAY II –HOMEWORLD– 3,5"	29,90
GENESIA 3,5"	29,90
GOAL – DINO DINIS – KICK OFF 3 DT. ANL. 3,5"	29,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDB. 3,5"	35,90
HARPOON 1.21	34,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. 3,5"	**39,90**
HEART OF CHINA DT. ANL. 3,5"	34,90
HEIMDALL II DT. ANLEITUNG 3,5"	24,90
I N C A KOMPL. DT. 3,5"	39,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
ISHAR 2 KOMPL. DT. 3,5"	24,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	34,90
JURASSIC PARK 5,25"	12,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
L'EMPEREUR KOMPL. DT. 5,25"	15,90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	19,90
LEMMINGS 2 –THE TRIBES– DT. ANL. 3,5"	24,90
LOTHAR MATTHÄUS SOCCER 3,5"	19,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. K. D. 3,5"	**39,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL. DEUTSCH	49,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. 3,5"	15,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST 3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 – SIERRA – 3,5"	35,90
POPULOUS INCL. PROMISED LAND 3,5"	34,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. VERS. 3,5"	39,90
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED HELL KOMPL. DT. 3,5"	24,90
REUNION KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. 3,5"	29,90
SIM ANT KOMPL. DT. 5,25"	15,90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	**49,90**
SIM EARTH KOMPL. DT.5,25"	19,90
SIM LIFE – MAXIS – DT. KURZANL. 3,5"	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 3,5"	29,90
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	**59,90**
TASK FORCE 1942 DT. ANL. 3,5"	**39,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDB. 3,5"	55,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
TORNADO – DIGITAL INTEGRATION – 3,5"	24,90
ULTIMA 7 –BLACK GATE– KOMPL. DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWOLRD 3,5"	29,90
VEIL OF DARKNESS – SSI – 3,5"	29,90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5"	15,90
WORLD CUP USA 1994 DT. ANL. 3,5"	**24,90**
YEAGER AIR COMBAT 5,25" DT. ANL.	24,90
YSERBIUS – SHADOW OF. – 3,5"	19,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 3.0 DT. HANDB.	199,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	**54,90**
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	**49,90**
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	369,90
PHOENIX FLIGHT & WCS – ADV. GRAVIS –	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK INCL. INTERFACE	**149,00**
RUDDER PEDALS – THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT. HANDB.	179,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDB.	459,90
SOUNDBL. PRO VALUE EDITION DT. HANDBUCH	149,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT. ANL.	299,90
VIRTUAL PILOT – PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE –	149,90
WAVEBLASTER II	**259,90**
WEAPONCONTROLJOYST. THURSTMASTER	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

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

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

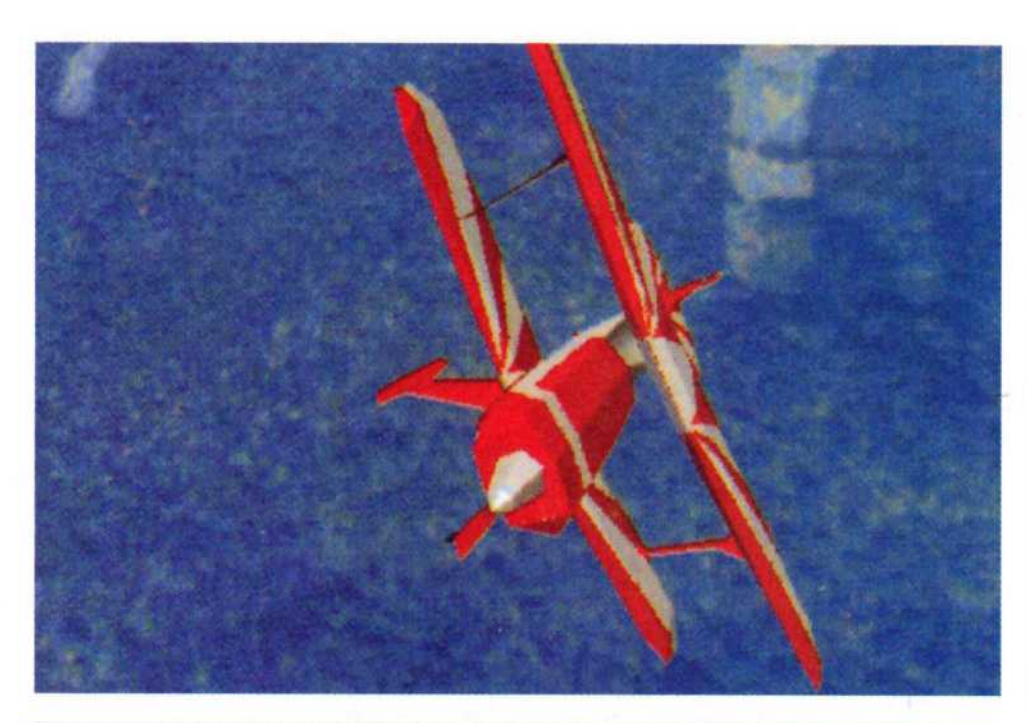
DIGISETZEREI Wiedemann

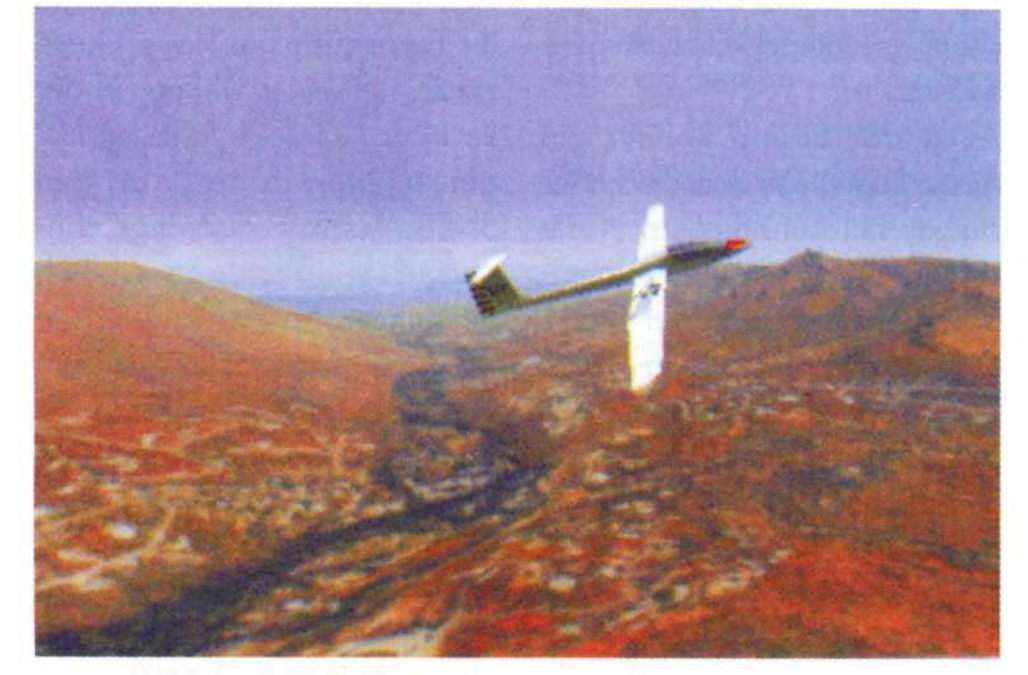
04/1995

● *Flight Unlimited (oben) und Terra Nova (unten) - die beiden Spiele, mit denen Looking Glass hofft, dieses Jahr den großen Durchbruch zu schaffen.*

Looking Glass

Einer der aufgehenden Sterne der Software-Industrie ist gerade mit ein paar Spielen dabei, sich zur Supernova zu entwickeln. Verführerische Grafiken und innovatives Gameplay stehen uns bevor.





● ***Man könnte glauben, daß diese Screenshots gerendert seien. Stattdessen hat Looking Glass jedoch richtige Luftaufnahmen digitalisiert, Konturen hinzugefügt und die thermischen Bedingungen der Topographie angepaßt.***

Looking Glass Technology machen sich gerade selbständig. Aus ihren Entwicklungslabors in Cambridge, Massachusetts erreichten uns einige der eindrucksvollsten und unterhaltsamsten Programme, die jemals für den PC produziert worden sind - im Auftrag anderer Firmen. Aber nun expandiert Looking Glass mit einer Reihe brandneuer Projekte, bei denen sie alle Produktionsstadien vom ersten Konzept bis zum fertigen Spiel selbst kontrollieren. Play Time stattete dieser durch und durch modernen Firma einen Besuch ab und beobachtete, wie deren Vision von gutem Game-Design die Zukunft prägen wird.

Die Wahrscheinlichkeit ist groß, daß Ihr schon einmal ein Spiel von Looking Glass gespielt habt. Die Firma wurde 1992 von Paul Neurath und Edward Lerner gegründet, nachdem sich Blue Sky Productions und Lerner Research zusammengetan hatten. Inzwischen beschäftigt die Firma mehr als 40 Entwickler, Programmierer, Künstler und Musiker. Mittlerweile gilt Looking Glass als eine der ersten Adressen für 3D-Grafik, die auf Produktionen wie Chuck Yeager´s Advanced Flight Trainer, F-22 Interceptor, John Madden Football `93, Links Pro und Car and Driver zurückblicken kann. Außerdem entwickelte Looking Glass einige hochangesehene Projekte in Zusammenarbeit mit Origin. Die revolutionäre 3D-Engine, die in Ultima Underworld Verwendung fand, für Ultima Underworld 2 verbessert und für System Shock noch weiter verfeinert wurde, ging größtenteils auf das Konto von Looking Glass.

● ***Seamus Blackley ist der perfekte Projektleiter für Flight Unlimited. Wie viele Computer-Freaks kennt Ihr, die zugleich Mathe-Genies und ausgebildete Piloten sind?***

Die Firmenphilosophie von Looking Glass ist ehrgeizig und zukunftsorientiert. Man glaubt, daß man in Sachen Game-Design an vorderster Front kämpft, und strebt danach, durch den Einsatz von Technologie die technischen Grenzen immer weiter zu stecken. Die beiden neuen Projekte der Firma, Flight Unlimited und Terra Nova: Strike Force Centauri, haben miteinander gemeinsam, daß bei ihnen unglaublich viel Wert auf physikalische Details gelegt wird, die der selbsternannte „verrückte Wissenschaftler" Seamus Blackley (Projektleiter für Flight Unlimited) für sehr wichtig erachtet. „Wir arbeiten daran, die Mathematik

GROBI'S GAMESHOP

Aegidienstr. 28 • 37520 Osterode am Harz • Telefon 0 55 22/7 34 77 • Telefax 0 55 22/7 58 25

Neueröffnung

Super Nintendo

Action Replay 2	dt.	99,-
Blackhawk	dt.	119,-
Dragon - Bruce Lee	dt.	117,-
Donkey Kong Country	dt.	125,-
Earth Worm Jim	dt.	129,-
F-1 Pole Position 2	dt.	119,-
Indiana Jones	dt.	129,-
Internat. Star Soccer	dt.	119,-
Jurassic Park 2	dt.	99,-
Lemmings 2	dt.	99,-
Madden `95	dt.	129,-
NBA Jam Tournament	dt.	139,-
NHL `95	dt.	119,-
Pitfall	dt.	99,-
Rise of the Robots	dt.	129,-
Rock´n´Roll Racing	dt.	109,-
Radical Rex	dt.	119,-
Return of the Jedi	dt.	129,-
Samurai Showdown	dt.	129,-
Stargate	dt.	126,-
Soul Blazer	dt.	124,-
Street Racer	dt.	119,-
Super Metroid	dt.	107,-
Super Street Fighter 2	dt.	129,-
Shaq Fu	dt.	119,-
Top Gear 3000	dt.	119,-
True Lies	dt.	126,-
Warlock	dt.	127,-
WWF Raw	dt.	139,-

Mega Drive erhältlich
32 x erhältlich
Jaguar dt. 529,-

Sega Saturn

Grundgerät jp. incl. Spiel		1349,-
Daytona USA		vorb.
Klockwork Knight		139,-
Panzer Dragon		vorb.
Shinobi		vorb.

Sony Playstation

Grundgerät	jp.	1399,-
Cyber Sled		189,-
Kileak the Blood		199,-
Motortoon		189,-
Parodius		189,-
Raiden Project		209,-
Toshinden		189,-

Neo Geo CD

Grundgerät	us	989,-
Art of Fighting 2		97,-
Aero Fighters 2		99,-
Fatal Fury Special		95,-
King of Fighters `94		129,-
Samurai Showdown 2		139,-
Street Hoop		119,-
Super Sidekicks 2		97,-
Top Hunter		99,-
Viewpoint		vorb.
Windjammer		129,-

Und viele andere Titel auf Anfrage!

Versand: Vorkasse 6,00 DM · Nachnahme 9,90 DM · Ab 300 DM Versandkosten frei

Öffnungszeiten: Montag bis Freitag 14.00 bis 21.00 Uhr · Samstag 9.00 bis 13.00 Uhr

Ladenpreise können variieren!

richtig hinzubekommen", sagt er. „Daraus ergibt sich dann alles weitere."

Flight Unlimited, das erste Looking Glass-Projekt, ist kein gewöhnlicher Flugsimulator. Die Firma hat das herkömmliche Flight Sim-Design über Bord geworfen und es durch ein komplett neues Modell ersetzt. Darüber hinaus bietet es zusätzliche visuelle Effekte und einen Grad an Spielbarkeit, von dem die meisten Designer nur träumen können. Seit der Geburt des Flugsimulatoren-Genres hatten nahezu alle Weiterentwicklungen einen Aspekt miteinander gemeinsam: die Methode, mit der die Bewegungen des Flugzeugs berechnet wurden. Kommerzielle Flugsimulatoren dienen dazu, die Piloten unter genau kontrollierten Arbeitsbedingungen zu trainieren. Daher sind die Handlungen des Piloten relativ gut vorhersehbar. Wenn dies der Fall ist, braucht man nicht viel mehr zu tun als die Bewegungen des Flugzeugs zu simulieren, die mit bestimmten Steuerbewegungen in Zusammenhang stehen. Wenn das Programm z. B. weiß, wieviel Bewegung durch ein normales Verstellen des linken Ruders ausgelöst wird, prüft es eine Datentabelle und paßt die Position des Flugzeugs dem Zustand an, der entstünde, wenn ein richtiger Pilot denselben Vorgang in einem echten Flugzeug durchführen würde. Diese Tabellen mit vorweg aufgezeichneten Flugdaten nennt man „Derivative".

Anstatt solche Datensets zu verwenden, erkennt Flight Unlimited die Tatsache an, daß Ihr mit einer Flugsimulation im wesentlichen Spaß haben und kühne Manöver fliegen wollt, die Euch im richtigen Leben die Fluglizenz kosten würden. Keine Datentabelle wäre in der Lage, ein derart unberechenbares, unverantwortliches Flugverhalten vorherzusagen.

Was der theoretische Physiker Seamus Blackley stattdessen getan hat, ist, den Luftstrom über einem Terrain nachzubilden und dann zu beobachten, wie sich eine Formveränderung am Flugzeug (die Form verändert sich immer, wenn man ein Steuerruder betätigt) auswirken würde. Auf diese Weise entsteht ein richtiggehend akrobatischer Flugsimulator mit einem ungeheuer flüssigen Fluggefühl, wie man es in anderen Sims noch kaum erlebt hat.

Wenn all dies dann noch mit einer photorealistischen Bodendarstellung kombiniert wird, die auf echten Luftaufnahmen basiert, und wenn man aktives Terrain aus Kontur-Maps sowie wundervoll gezeichnete Flugzeuge hinzufügt, dann ergibt das einen reichen, geschmackvollen Augenschmaus.

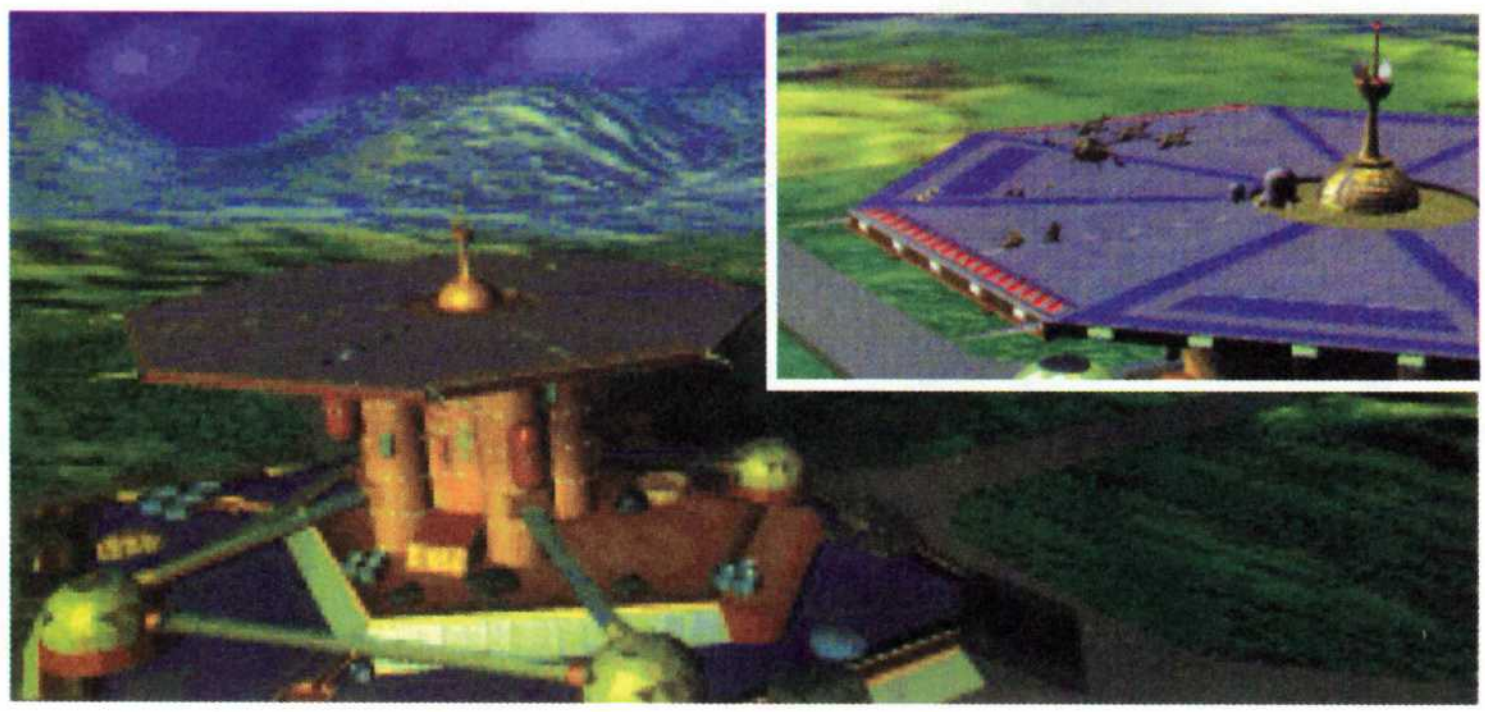
Auch der Sound kommt gut rüber. Engagierte Soundtechniker stiegen mit Kunstfliegern in die Lüfte und nahmen die Motorengeräusche während der Stunts auf, zu denen Euch das Spiel ermutigt. Wenn es Euch langweilig wird, einfach nur die Szenerie zu bewundern und in den Lüften herumzuflitzen, bietet Euch Flight Unlimited noch einen vollständigen Fluglehrgang an, in dem Ihr klassische Flugmanöver trainieren könnt und anschließend nach realen Kunstflug-Kriterien beurteilt werdet.

● ***Dan Schmidt, Projektleiter für Terra Nova.***

Falls Ihr dazu bereit seid, könnt Ihr Euch auch am Hoop Game versuchen, einer Übung, in der Ihr in der Luft feste Schleifen fliegen müßt, was stark an den SNES-Klassiker Pilotwings erinnert. Schließlich und endlich bekommen Spieler Zugang zu einer realistischen Flugsimulation, die auch noch Spaß macht.

Das zweite Produkt, das für 1995 zur Veröffentlichung vorgesehen ist, hat erst kürzlich einen Namen erhalten: Terra Nova: Strike Force Centauri. Play Time besuchte die Firma einen Tag nachdem man sich für diesen Namen entschieden hatte, und die meisten Mitarbeiter sprachen von dem Projekt immer noch mit dessen Arbeitstitel: Free Fall.

Bei diesem Science Fiction-Spiel handelt es sich um eine Kampf-/Strategie-Angelegenheit aus der Firstperson-Perspektive. Wenn man etwas Vergleichbares auf dem aktuellen Markt sucht, könnte man das Ganze als eine Mischung aus Magic Carpet und UFO: Enemy Unknown charakterisieren. Die Spieler führen Soldatengruppen in High-Tech-



● ***Das selten eingesetzte, aber flüssige Voxel Space-System (wie man es aus Comanche kennt) wurde in Terra Nova: Strike Force Centauri verfeinert durch Texture-Mapping, das die groben Pixel im Nahbereich vermeiden helfen soll. Der Splitscreen-Modus des Spiels (oben links) gibt Euch die Möglichkeit, gleichzeitig zu schießen und Anweisungen an Eure Kameraden zu geben.***

● ***Die bewegliche Plattform (ganz oben) nutzt Luftdruck aus einem Kompressor (oben), um die Möchtegern-Piloten durchzuschütteln. Hier handelt es sich um einen Prototypen.***

Kampfanzügen über verschiedene Planetenoberflächen, um ca. 30 Missionen zu erfüllen, in denen es um Angriff, Verteidigung, Aufklärung und Bergungen geht.

Dan Schmidt, der Produzent, führte uns begeistert die künstliche Intelligenz vor, die in das Spiel integriert wurde. Vor den eigentlichen Missionen muß man sich mit verschiedenen Leuten in der Basis verständigen, mit Mannschaftskameraden interagieren und auf diese Weise erfahren, wo sie ihre speziellen Fähigkeiten haben und wie man diese in den Missionen einsetzen kann. Für jeden Auftrag darf man sich nur drei Begleiter wählen, und die richtige Zusammenstellung der Reisegesellschaft hat auf Eure Überlebenschancen ebenso großen Einfluß wie Euer Geschick im Umgang mit Maus und Tastatur. Die Team-Mitglieder sind selbständig genug, um ohne große Anweisungen die Missionen in Angriff zu nehmen. Dabei bewirkt die künstliche Intelligenz, daß sich die Figuren in einer sehr realistischen Art und Weise verhalten. Dazu sagt Schmidt: „Wir wollen dem Spieler das Bewußtsein vermitteln, daß er es in den

● ***Looking Glass behauptet, daß sich Flight Unlimited gut für VR-Helme eignet. Wenn man den Horizont beim Vollführen einer Flugrolle immer wieder an sich vorbeisausen sieht, dreht sich einem schon mal der Magen um.***

Jaguar

M.C. Game
- Bielefeld-

3DO

SNES

Actraiser 2	Dt	119,95
Blackhawk	Dt	119,95
Bomberman 2	Dt	119,95
Cannon Fodder	Dt	109,95
Carrier Aces	US	129,95
Donkey Kong	Dt	129,95
Earth Worm Jim	Dt	119,95
F1 Pole Position 2	Dt	119,95
Final Fantasy 3	US	149,95
Game Saver	Dt	89,95
Hammerlock Wrestling	US	119,95
Heberekés Popcorn	Dt	119,95
Indiana Jones	Dt	129,95
Jurassic Park 2	Dt	79,95
Kick off 3	Dt	129,95
Lagoon (dt. Texte)	Dt	59,95
Lemmings 2	Dt	119,95
Lord of the Rings	US	129,95
Lion King	Dt	79,95
Michael Jordan Adv.	Dt	129,95
Micro Machines	Dt	79,95
Might & Magic III	US	139,95
N. Mansell Indycar	Dt	129,95
NHL Hockey 95	Dt	129,95
NBA 95	Dt	129,95
Pitfall	Dt	79,95
Radical Rex	US	119,95
Rap Jam	US	119,95
Return of the Jedi	Dt	139,95
Rise of the Robots	Dt	69,95
Samurai Showdown	Dt	139,95
Secret of Mana	Dt	119,95
Soul.Bl. (dt. Texte)	Dt	119,95
Street Racer	Dt	119,95
Soulblazer 2	Dt	139,95
Super Star Soccer	Dt	129,95
Syndicate	Dt	129,95
Uniracers	US	109,95
Vortex	Dt	69,95
WWF Raw	Dt	149,95
Wild Wacky Sports	Dt	129,95
Worio Woods	US	109,95

Mega Drive

Bubsy II	Dt	99,95
Cannon Fodder	Dt	109,95
Dragon	Dt	109,95
Ecco 2	Dt	119,95
Earth Worm Jim	Dt	89,95
FIFA 95	Dt	109,95
Hockey 95	Dt	109,95
Kawasaki Superlikes	Dt	119,95
Lion King	Dt	119,95
Madden 95	Dt	119,95
Mega Bomberman	Dt	109,95
Mega Turrican	Dt	59,95
Mickey Mania	Dt	79,95
Micro Machines II	Dt	119,95
NBA Live	Dt	119,95
PGA III	Dt	109,95
Pitfall	Dt	49,95
Probotector	Dt	119,95
Power Drive	Dt	99,95
Psycho Pinball	Dt	119,95
Red Zone	US	119,95
Soleil	Dt	129,95
Shaq Fu	Dt	119,95
Shining Force 2	Dt	129,95
Sparkster	Dt	69,95
Syndicate	Dt	109,95
Top Gear 2	US	119,95
WWF Raw	Dt	109,95

PC Spiele

Alien Legacy	HD	79,95
Alone in the Dark 1+2	CD	79,95
Alone in the Dark 3	CD	99,95
Blackhawk	HD	79,95
Cannon Fodder 2	HD	69,95
Creature Shock	CD	109,95
Crime Patrol	CD	99,95
Commander Blood	CD	89,95
Cyberia	CD	99,95
Cyberwar	4 CD's	109,95
Cyclemania	CD	79,95
Das schwarze Auge II		99,95
Die Sage von Nietoom		59,95
Earthsiege	HD	99,95
Inferno	CD	109,95
Kingdoms of Germany	HD	79,95
Kings Quest 7	CD	99,95
Koshan Conspiracy	CD	99,95
Kyrandia 3	CD	89,95
Little big Adventure	CD	99,95
Little Devil	CD	69,95
Little Devil	HD	79,95
Lode Runner	CD	89,95
Lothar Matthäus	HD	79,95
Magic Carpet	CD	99,95
Nascar	HD	89,95
Oldtimer	HD	89,95
Power Drive	CD	59,95
Retribution	HD	79,95
Rise of the Robots	HD	99,95
Space Federation	HD	79,95
Transport Tycoon	CD	109,95
UFO + Master of Orion	CD	79,95
Vojeur	CD	89,95
Wacky Wheels	CD	59,95
Warcraft	HD	89,95

UND VIELES MEHR

Inzahlungnahme gebrauchter Module

Jetzt auch PC-Spiele!

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

M.C. Game
Fachgeschäft für Videospiele Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld
Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

Kampfanzügen mit anderen, selbständig handelnden Menschen zu tun hat, und daß er nicht der großartige Kerl ist, der alle kontrolliert."

In der frühen Version war es am günstigsten, mit seinen Team-Kameraden das Dronen-Flugzeug zu benutzen, zu den Feinden rüberzuflitzen, auf deren Gebiet einen genaueren Blick zu werfen und seine Leute im richtigen Moment angreifen und feuern zu lassen. Man kann den Bildschirm teilen, wenn man die Dronen aussendet, und ist somit in der Lage, gleichzeitig Anweisungen zu erteilen und selbst Schaden anzurichten - und das alles in Echtzeit.

Bei den Grafiken wird Terra Nova für Elemente in größerer Distanz von der Voxel-Technologie Gebrauch machen. Da der Spieler jedoch dem Boden so nahe ist, hat man sich bei den Close-ups für Texture-Mapping entschieden, um die Grobpixeligkeit zu vermeiden, die bei Spielen wie NovaLogics Comanche so negativ auffiel.

Das ist der erste Versuch an einer Spielumgebung dieses Typs, den Looking Glass unternimmt, aber man hat viel aus der Entwicklung

● ***Berge, Felder und Schluchten bilden zusammen die Landschaften von Terra Nova.***

von System Shock gelernt. Der Steuerungsmechanismus wird dem jenes Spiels entsprechen: ein Onscreen-Cursor dient dazu, Waffen auf das Ziel auszurichten und sich herumzubewegen. Während Blickwinkel von einer externen Kamera und die Möglichkeit, nach oben und unten zu blicken, in Terra Nova implementiert werden, gibt es Schräglagen nur in eingeschränktem Maße und keine Querlagen.

Bei den Spielfiguren selbst handelt es sich nicht um Sprites. Sie basieren stattdessen auf Formen, die wieder einmal Seamus Blackley entworfen hat. Er entwickelte die Simulation eines Zweifüßlers, die die an verschiedenen Gelenken und Körperteilen wirkenden Kräfte in Echtzeit reproduziert.

● ***Terra Nova ist eine perfekte Mischung aus flüssiger Grafik und strategischem Gameplay.***

Das bedeutet, daß sie akkurat auf äußere Einflüsse reagieren können: sie trotten mühselig Hügel hinauf und rutschen schnell ein Gefälle hinab, und wenn man sie trifft, werden sie wirklichkeitsgetreu zurückgeworfen. Die Handlung wird zusammengehalten von glänzenden, gerenderten Filmsequenzen, wie sie jedem modernen PC-Spieler vertraut sein dürften.

Den größten Teil seiner Ausrüstung erhält man zusammen mit seinem klobigen Anzug. Sie umfaßt Jetpacks, Radar-Displays, Laserwaffen, Infrarot-Sichtgeräte

● ***Paul Schaffer ist Assistant Producer für Flight Unlimited. Die Erfahrungen aus seinem früheren Job - Luftphotographie für ein amerikanisches Verkehrsleitsystem - erwiesen sich als sehr nützlich.***

und kraftvolle Raketenwerfer. Das Game enthält außerdem einen Szenario-Builder und fertige Missionen, die sich über vier Planeten erstrecken. Man hofft, daß sich diese vier Locations nicht nur durch ihr Aussehen unterscheiden, sondern auch durch ihre physikalischen Gegebenheiten. So wird beispielsweise der Mond über eine geringere Anziehungskraft verfügen, was man beim Abfeuern von Projektilen mit in Betracht ziehen muß. Die geographischen Details auf allen Planeten umfassen Straßen, Unterwasser-Areale, Gebäude und Bäume. Terra Nova wird nicht vor dem zweiten Quartal 1995 erwartet, sieht aber jetzt schon sehr vielversprechend aus.

Auf der technologischen Seite begrüßt Looking Glass die Entwicklung hin zu Virtual Reality mit offenen Armen und kann sich möglicherweise als einer der führenden Virtual Reality-Produzenten etablieren. Alle neuen Looking Glass-Produkte werden die verbreitetsten VR-Helme unterstützen. System Shock ist bereits jetzt das beste VR-Spiel, und Flight Unlimited mit Helm ist eine unvergeßliche Erfahrung, die den Magen rotieren läßt.

Die Firma arbeitet ferner an einer höchst wünschenswerten beweglichen Spielplattform. Für voraussichtlich um die 3.500 US-Dollar wird diese bizarre, pneumatische Konstruktion den eingefleischten Flight Unlimited-Freaks das ultimative, realistische Fluggefühl vermitteln.

Es gibt eine Reihe weiterer Dinge, die wir von Looking Glass erwarten können. Wenn das unaggressive Flight Unlimited einmal in den Softwareshops ist, wird das Team seine Talente an der Produktion einer Luftkampfsimulation versuchen. Man hat bereits eifrig recherchiert und Fakten gesammelt, um zu entscheiden, in welcher Epoche die Handlung spielen soll.

Jetzt, wo Looking Glass ihr Licht nicht länger unter den Scheffel stellen, sind sie auf dem besten Weg, eine der wichtigsten Firmen im Spiele-Business zu werden. Und das wurde auch Zeit.

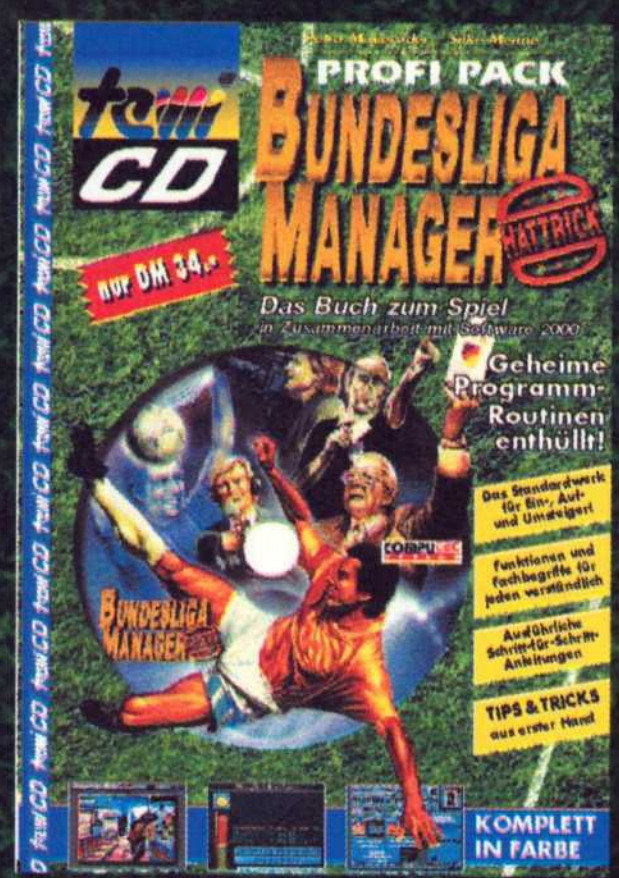
DER BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK PROFI PACK

das Standardwerk für Ein-, Auf- und Umsteiger
für PC(CD-ROM/Disk) und Amiga.

Das Buch zum Spiel in Zusammenarbeit mit Software 2000.

- Zahlreiche Beispiele aus der Praxis
- Tips & Tricks aus erster Hand
  - Wann sollte man die Abseitsfalle einschalten?
  - Welche Aktien bringen am meisten Profit?
  - Welche Versicherung muß man abschließen?
  - Wie stark darf man seine Spieler beim Training fordern?
  - Gibt es den ultimativen Toto-Tip?
  - Was ist beim Transfer zu beachten?
  - Wie umgeht man einen drohenden Lizenz-Entzug?
  - Wie kann man geschickt Steuern sparen?
- Verblüffend einfache Lösungen für die meistgestellten Fragen zum BMH
- Vollständiges Tutorial für den schnellen Einstieg
- ALLE Ereignisse und wie man darauf reagiert
- Alles über den brandneuen Reality-Modus und seine phänomenalen Möglichkeiten!

- Erste Hilfe-Ratgeber für knifflige Situationen
- Ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu allen Bereichen (Bilanz, Transfer, Aufstellung usw.)
- Viele hundert Screenshots, Grafiken und Fotos - alles komplett in Farbe
- Umfangreiches Stichwortverzeichnis zum schnellen Nachschlagen



PC CD-ROM.

AMIGA UND PC.

AUF DISKETTE BZW. CD-ROM:

■ Die neueste BMH-Version (Bugfix) ■ Spielerdatenbank der Saison 1994/95 mit allen Änderungen ■ Optimaler Spielstand (PC) ■ Cheats für mehr Geld, bessere Stadien und erstklassige Teams (Amiga) ■ Spielbare Demo-Version zum Ausprobieren

Erhältlich: IM BUCHANDEL mit Diskette oder CD-ROM. Je nur DM 34,-

ERHÄLTLICH

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Vier gewinnt!

■ Hersteller: Coktel Vision . Preis ca.: DM 120,- ■

Wer würde sich nicht an den Ratschlag von Supernase Mike Krüger erinnern: „Sie müssen nur den Schnibble durch die Lasche ziehen ..." (oder so ähnlich) trällerte es in den 80er Jahren aus den Kehlen der Nation. Doch so einfach ist das nun auch wieder nicht, denn: was ist bitte-schön ein Schnibble? Die Antwort auf diese Frage verrät Euch Coktel Vision im vierten Teil der Goblins-Saga, einer ziemlich einmaligen Mixtur aus Adventure und Denkspiel.

Was haben die Goblins mit Star Wars gemeinsam? Zum Leidwesen der Fans sollte nach dem jeweils dritten Teil der Trilogien endgültig Schluß sein. Nach dem Motto „Aufgehört wird, wenn´s am schönsten ist" wollten sich Coktel Vision-Frontfrau Muriel Tramis und George Lucas anderen Projekten widmen. Erstens kommt´s anders, und zweitens als man denkt: Während der Hollywood-

● ***Die Säufergasse macht ihrem Namen alle Ehre - die hin- und herschwankenden Buzuks entpuppen sich jedoch als wertvolle Informanten.***

ROOTS

Zwar heißen die „Goblins" jetzt Buzuks, aber die optischen und konzeptionellen Ähnlichkeiten zu ihren berühmt-berüchtigten Vorbildern Gobliiins, Gobliins 2 und Goblins 3 vom gleichen Hersteller lassen sich nicht von der Hand weisen.

Regisseur derweil noch an den Drehbüchern für eine Fortsetzung seiner Kino-Welterfolge bastelt, veröffentlicht der französische Hersteller zwischenzeitlich „Woodruff and the Schnibble of Azimuth". Statt der liebgewonnenen Goblins werden nun erstmals die närrischen Buzuks auf die Menschheit losgelassen, was aber letzten Endes doch wieder auf ein Spiel im Goblins-Stil hinausläuft. Hauptdarsteller Woodruff macht sich in seinem Debüt auf die Suche nach dem geheimnisvollen Schnibble und erforscht die Ursachen der Entführung seines Adoptivvaters Professor Azimuth. Natürlich gibt es einen obligatorischen Obermotz, der sich sinnigerweise „Obersack" nennt und seine Artgenossen nach Strich und Faden ausbeutet. Per Mausklick tapst Woodruff durch Dutzende von Räumen, bemächtigt sich herumliegender Utensilien und unterhält sich angeregt mit seinen Freunden und Feinden. Die Verwandtschaft zum klassischen Adventure wird auch durch das Vorhandensein eines Inventory doku-

● ***Die meisten Grafiken erstrecken sich über mehrere Bildschirme und sind über markierte Ausgänge mit benachbarten Räumen verbunden.***

mentiert. Das Windows-Programm kommt ohne Verb- bzw. Iconleiste aus und schließt aus dem angeklickten Objekt, was der Spieler als nächstes vorhat.

Probieren geht über Studieren

Wie schon bei den drei vorangegangenen Goblins-Teilen darf man nicht unbedingt erwarten, daß sich die „Puzzles" ausnahmslos mit Logik lösen lassen. Viele Rätsel, die in den Gehirnwindungen der Programmierer gereift sind, erfordern nicht nur die Fähigkeit des Um-die-Ecke-Denkens, sondern nötigen auch zum permanenten Experimentieren mit Gegenständen und Figuren. Die Grafiker haben mit der „Dummheit" des Spielers gerechnet und quittieren so manch „logischen" Versuch mit einer witzigen Animation. Umso befriedigender ist es dann, wenn man nach unzähligen Anläufen („Einmal probier´ ich´s noch ...") schließlich doch noch auf den Dreh kommt. Die Erfahrung lehrt, daß sich gelegentliche Päuschen zur Regenerierung der kleinen grauen Zellen positiv auswirken - was vor allem deshalb leicht fällt, weil das Woodruff-Icon nur einen Doppelklick entfernt ist.

Ab sofort entfällt im übrigen die Einteilung in einzelne Levels; stattdessen erhöht sich kontinuierlich die Zahl der betretbaren Räume, was zu immer komplexeren Aufgabenstellungen führt.

Schön schnell: Hochauflösende Grafik dank WinG

Zumindest im nachhinein betrachtet sind fast alle Rätsel nachvollziehbar und daher auch für Goblins-Einsteiger geeignet.

● ***In der Kneipe trifft Woodruff seine alte Lehrerin, die ihm das Lesen beibringt - eine essentielle Voraussetzung, um viele Rätsel überhaupt lösen zu können.***

● ***Vor dem Häuschen des Professors beginnt Woodruffs Abenteuer.***

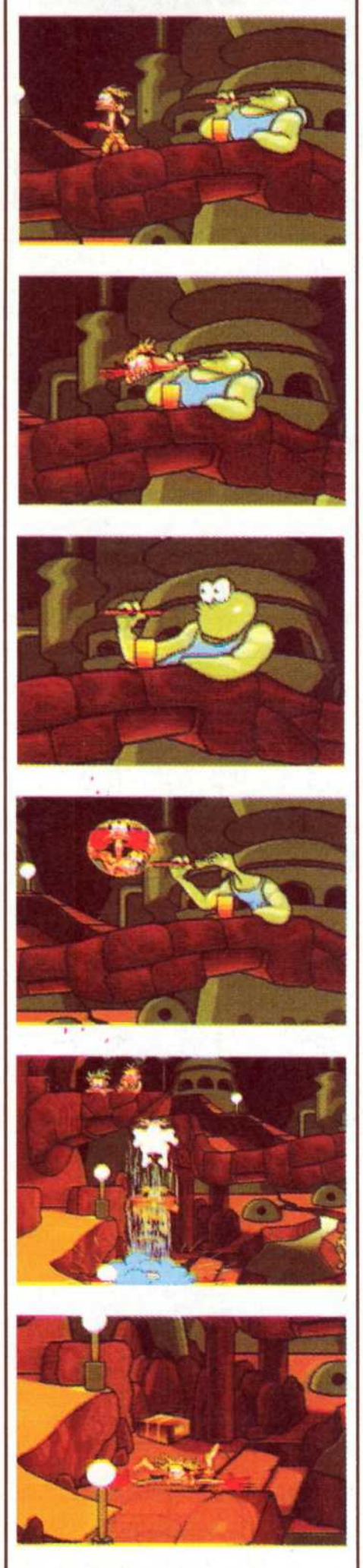
VIEWPOINT

Wer hätte das gedacht: Nach mittlerweile drei Goblins-Folgen hat es die Coktel Vision-Crew unter Leitung von Muriel Tramis doch noch geschafft, die Puzzles logischer zu gestalten. Während ich beim direkten Vorgänger schon im zweiten Level einem Nervenzusammenbruch nahe war, konnte ich mich bei Woodruff stundenlang lockerflockig voranspielen. Der Schwierigkeitsgrad zieht wesentlich maßvoller an als bei Goblins 3 - eine längst überfällige Korrektur, damit auch Gelegenheitsspieler eine faire Chance haben. Die angesprochenen Fehlbesetzungen bei der Sprachausgabe ändern nichts an der Tatsache, daß den Franzosen ein irrsinnig witziges, herausforderndes Adventure gelungen ist. Bitte mehr davon!

Petra Maueröder

Pustekuchen

Nähert sich Woodruff dem grünen Mutanten von vorne, wird er kurzerhand von einem Strohhalm aufgesogen und in einer riesigen Seifenblase abserviert. Schleicht sich unser Held hingegen leise von hinten an den rabiaten Kerl heran, erschrickt dieser derart, daß er panikartig das Weite sucht.



Die Qualitätssteigerung vollzog sich allerdings nicht nur im Bereich der Puzzles, sondern ist auch sicht- und hörbar. Auffälligstes Merkmal: Das Schnibble-Drama läuft ausschließlich unter Windows 3.1x und macht wie King´s Quest 7 von der Super-VGA-Auflösung Gebrauch - die Wunder-Game-Engine WinG

● ***Ebenso wie das eigentliche Spiel, glänzt auch das Intro mit hochauflösender und Windows-untypisch extrem schneller VGA-Grafik.***

● ***Die einzelnen Etagen der Schnibble-Welt können mit Hilfe der Aufzüge erreicht werden, die unseren Helden zu immer neuen Lokalitäten transportieren.***

● ***In einem abgelegenen Bezirk haben die Menschen eine Gedenkstätte für den Gründervater der Stadt eingerichtet, die so manches Geheimnis birgt.***

macht´s möglich! Die Cartoon-Grafik erstrahlt in 256 prächtigen Farben, wobei die meisten Bildschirme gescrollt werden. Beim Übergang von einem Szenario zum anderen orientiert sich die Ladezeit hauptsächlich am Tempo des CD-ROM-Laufwerks - ab der Double-Speed-Kategorie reduziert sich die Wartefrist auf erträgliche zwei bis drei Sekunden.

Erstaunlicherweise verursacht die als Bremsklotz verschriene Benutzeroberfläche kaum Einbußen bei der Geschwindigkeit der Animationen. Nach wie vor wird die Goblins-Reihe ihrem Ruf als Garant für die verrücktesten Gags und die abgedrehtesten Soundeffekte voll gerecht. Im Zuge der Renovierungsarbeiten wurden zudem die Dialog-Texte vom Bildschirm verbannt. Stattdessen vertonten ein paar mehr oder weniger fähige Sprecher die putzigen Kerle. Lobenswerterweise ist das Spiel in einer übersetzten Version erhältlich.

● ***Die kurze Wartezeit beim Laden neuer Abschnitte wird Euch durch kleine Grafiken versüßt.***

Da sich manche Hinweise direkt aus den Statements ergeben, empfiehlt es sich, dem Gequassel der Kreaturen erhöhte Aufmerksamkeit zu schenken.

Unser Fazit wird niemanden verwundern: Wer den Titel des Spiels beim Softwarehändler fehlerfrei über die Lippen bekommt, erwirbt das erste Produkt innerhalb der Goblins-Serie, das man bedenkenlos jedem Adventure-begeisterten PC-Besitzer ans Herz legen kann.

Petra Maueröder

MEGA SPIELE auf 600 MEGABYTE!

„Hannibal", „The Keys to Maramon", „Magic Candle II" & „Magic Candle III"

PLUS:
- aktuelle, spielbare Demos
- Bugfixes/Updates
- Shareware

PC Games Disc & Mag

Das CD-ROM-Magazin von - Deutschlands führendem PC-Spielemagazin mit Diskette.

Jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich oder einfach bestellen:

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht!

Hiermit bestelle ich PC GAMES CD ROM, Ausgabe 04/95 zu **DM 19,80 inkl. Versandkosten** (Ausland: plus DM 10,-):

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Unsere Bestellbedingungen:
Coupon ausfüllen, ausschneiden und an nachstehende Adresse schicken. Bestellt werden kann nur **per Vorkasse** (Scheck/ Bargeld) über: COMPUTEC VERLAG, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

PLAY TIME HELP

DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 4/95

Cyberia (PC)
Teil 2, Seite 385-389

Little Big Adventure (PC)
Teil 2, Seite 390-394

Star Wars (Sega)
Teil 2, Seite 395-396

Skeleton Krew (Amiga)
Seite 397-401

Cannon Fodder (Sega)
Seite 402-403

Donkey Kong (SNES)
Teil 3, Seite 404-410

Defender of the Empire (PC)
Seite 411-416

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

Players Guide	*Seite*	*Ausgabe*
Banshee	225-228	11/94
Battle Isle (PC)	257-259	12/94+1/95
Bump´n´Burn (Amiga)	308-312	1-95
Chaos Engine (PC)	304-307	1/95
Clayfighters (SNES)	183, 191	9/94
Colonization (PC)	321-326	2/95
Cyberia (PC)	353-357	3/95
Die Siedler (A/PC)	178-182	9/94
Donkey Kong (Game Boy)	279-284	12/94+1/95
Donkey Kong (SNES)	342-347, 379-384	2+3/95
Dragon (SNES)	264-268	12/94
Dune 2 (MD)	173-177	9/94
Earthworm Jim (MD)	348-352, 371-378	2+3/95
FIFA Soccer (MD)	122	7/94
Frontier Elite 2 (A/PC)	118	7/94
Incredible Hulk (MD)	201-208, 229-231	10+11/94
Inferno (PC)	327-330	2/95
Impossible Mission (AMIGA)	219-224	10/94
Kanonenfutter (A/PC)	97-105, 129-138	7+8/94
Kid Chaos (Amiga)	317-320	1/95
Lawnmower Man (PC CD-ROM)	106-112, 156, 157	7+8/94
Lawnmower Man (SNES)	123, 124	7/94
Little Big Adventure (PC)	358-362	3/95
Lothar Matthäus (A/PC)	117	7/94
Magic Carpet (PC)	331-336, 365-370	2+3/95
MegaRace (PC CD-ROM)	120, 121	7/94
Mega Man X (SNES)	213-218	10/94
MicroMachines (Amiga)	313-316	1/95
MicroMachines (MD)	337-341	2/95
Normy´s Beach Babe-o-Rama (MD)	144-150, 161-172, 193-200	8+9+10/94
Pacific Strike (PC)	154, 155	8/94
Privateer: Righteous Fire (PC)	113-116, 139-143	7+8/94
Probotector (Game Boy)	260-263	12/94
Star Wars (Sega)	363-364	3/95
Stunt Race FX (SNES)	246-253, 285-288	11+12/94
Super Street Fighter II	232-237	11/94
Theme Park (PC)	209-212	10/94
Tie Fighter (PC)	254-256, 269-273	11+12/94
Urban Strike (MD)	238-245, 274-278	11+12/94
Virtual Soccer (SNES)	119	7/94
Zero Tolerance (MD)	299-303	1/95

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

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PLAY TIME Magazin-Tips bestellen:
__St. HELP-Sammelordner „PLAY TIME Magazin" je 10,- DM ____

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ____
❒ bar (Geld liegt bei)
❒ per V-Scheck
❒ per Nachnahme (+ Nachnahmegebühr DM 7,50)

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

Straße.....

PLZ Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

CYBERIA

Im Cyberia-Komplex stehst du unzähligen Korridoren mit gefährlichen Falltüren, versteckten Sprengkörpern und unfreundlichen Wächtern gegenüber. In diesem Monat führen wir euch durch den letzten Abschnitt dieser ganz und gar unheimlichen Welt.

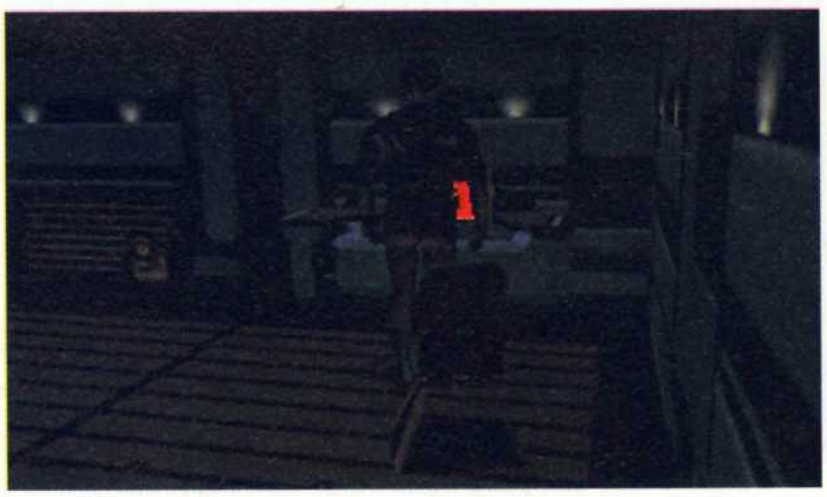
Plattform-Sektion

1. Setze deinen Weg durch diese lange Sicherheitsschleuse und dann durch die erste Tür rechts fort. Dahinter befindet sich der Speiseraum der Wächter. Renne auf keinen Fall weiter den Gang entlang, du wirst sonst durch einen der zahlreichen Wächter erschossen.

2. Direkt hinter der Tür erwarten dich vier Wächter mit ihren geladenen Waffen. Die zwei äußeren lassen sich zu Boden fallen, die beiden in der Mitte bleiben stehen. Bewege deinen Arm schnell nach rechts und erschieße den ersten der mittleren Wächter. Wiederhole diese Vorgehensweise und mache auch mit dem anderen Wächter kurzen Prozeß.

3. Sind die ersten zwei eliminiert, verstecke dich hinter einer Kiste in der Ecke. Solange du dich dort befindest, bist du in Sicherheit. Schnelle nach oben, indem du den oberen Pfeil drückst, und erschieße die zwei verbleibenden Wächter.

4. Verlasse den Raum und erforsche den langen Korridor weiter, bis du an die zweite rechte Tür kommst. Du befindest dich nun im Krankenrevier. Schaue dich um, auf diese Weise erhältst du Anhaltspunkte auf die hier stattfindenden Experimente. Betrachte ebenfalls das Bild von Albert Einstein genau.

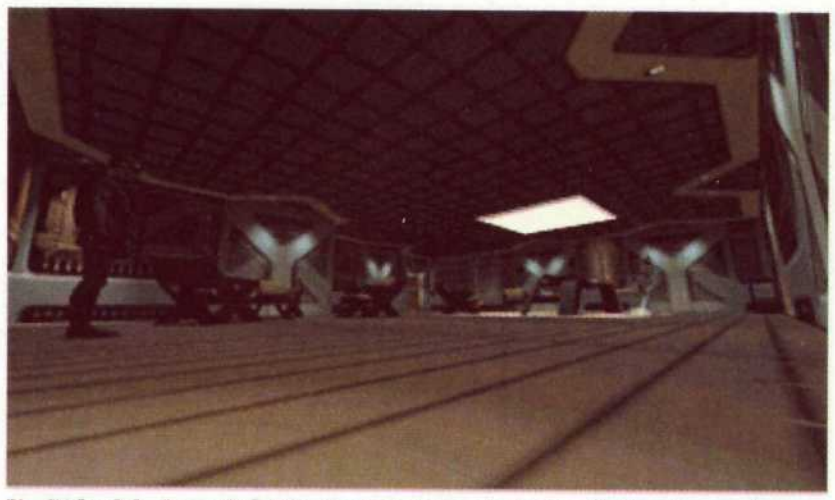


5. Gehe den Gang zurück, nachdem du das Krankenhaus wieder verlassen hast. Betritt den Raum hinter der ersten rechten Tür und nähere dich dem Computer-Terminal. Wenn du an der richtigen Stelle bist, wird es dadurch aktiviert.

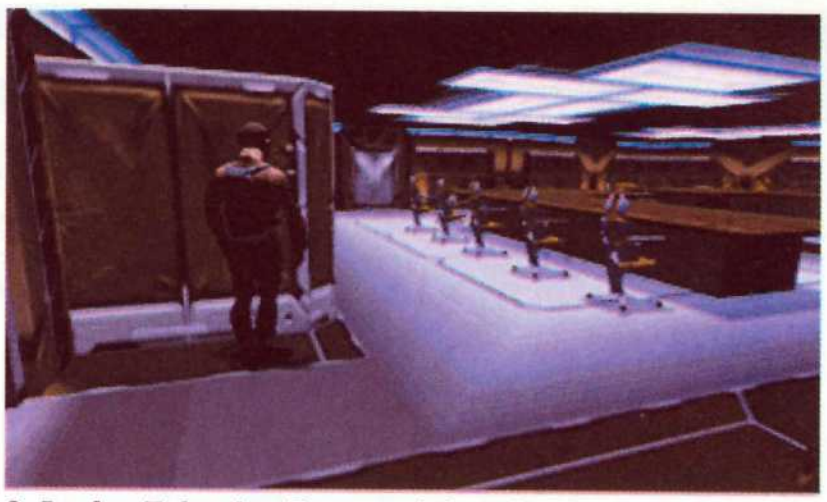
6. Lies alle Video-Mail-Nachrichten, sie liefern dir wichtige Hinweise in Bezug auf das Schicksal von Cyberia. Darüber hinaus solltest du von einem vorläufigen Passcode hören, den du benötigst, um durch spätere Levels zu kommen.

CYBERIA

Player's Guide

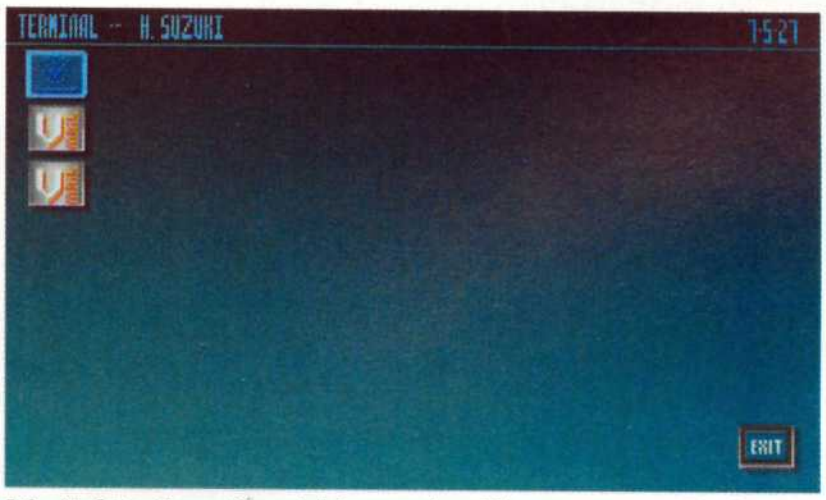


7. Sobald du alle Nachrichten abgefragt hast, verlasse den Raum und gehe am Krankenhaus vorbei, bis zu dem großen Sicherheitsschloß am Ende des Korridors. Hinter der nächsten Tür befindest du dich in einem Raum voller Tische.



8. In der Ecke des Raums siehst du einen Bogengang. Bleibe direkt dahinter stehen. Du stellst fest, daß der Konferenzraum von zwei Wächtern besetzt ist. Warte, bis sie ihre Konversation beendet haben, und renne dann hinter die Kiste.

9. Erschieße den Wächter auf die selbe Art und Weise wie in früheren Levels. Erinnere dich: Wenn er das Feuer erwidert, mußt du dich ducken. Ist der Wächter eliminiert, kannst du den Raum durch die Tür hinter ihm verlassen. Du befindest dich nun wieder in einem der Hauptgänge.



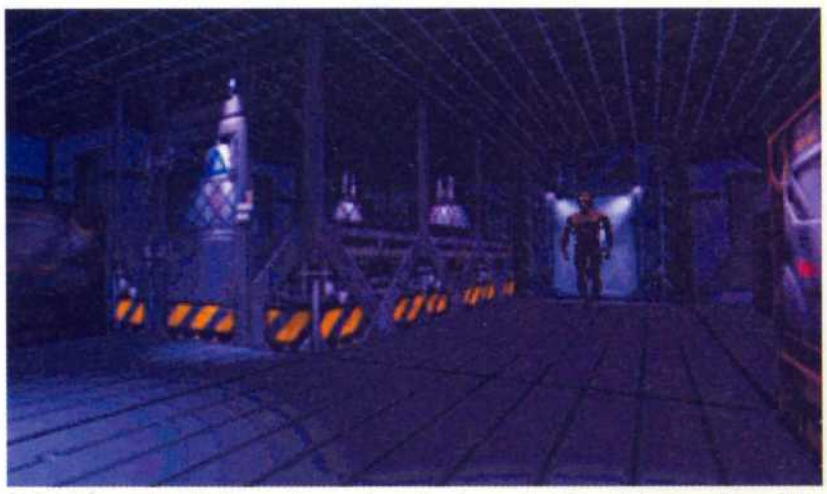
10. Folge dem Gang bis zu der Tür ganz am Ende. An dieser Stelle kannst du den Fahrstuhl noch nicht benutzen, versuche es also gar nicht erst. Laufe wieder zum Computer-Terminal und gib den Code „Einstein" ein. Lasse dir die V-Mail-Nachrichten zeigen. In den Personalfiles findest du den Passcode.

11. Verlasse den Raum und gehe wieder in Richtung Konferenzraum. Die Fahrstuhltüren öffnen sich, sobald du sie passierst. Erschieße den Wächter, bevor er die Granate wirft. Renne schnell vorwärts zur Liftkontrolltafel.

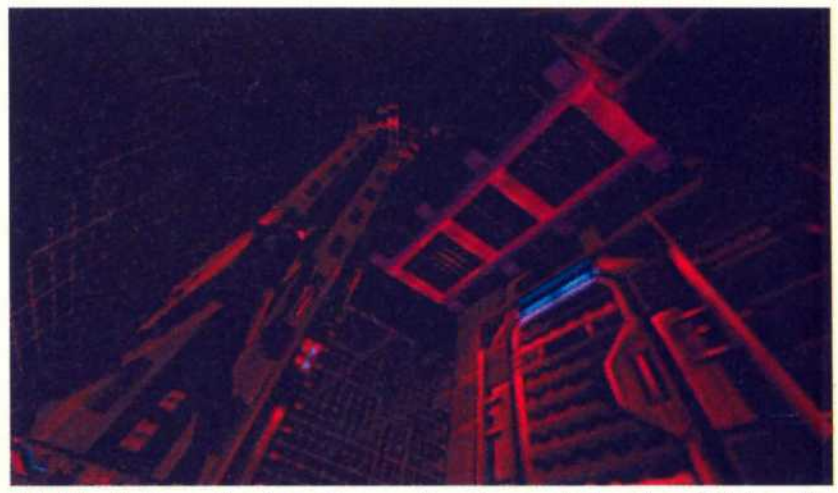
12. Du hast nur ein paar Sekunden den Passcode einzugeben. Beeile dich. Warst du erfolgreich, schließen sich die Fahrstuhltüren, und du kannst deine Mission fortsetzen, indem du den Gang entlang und durch den Konferenzraum gehst.

CYBERIA

Player's Guide



13. Bewege dich weiter durch den Gebäudekomplex, bis du im Korridor neben dem Speiseraum angekommen bist. Hinter dem großen Sicherheitsschloß mußt du durch die linke Tür gehen. Du befindest dich nun in einer Warenhausabteilung.



14. Nachdem du den Raum durchquert hast, schiebe die Kiste in der Ecke über den Boden. Wende dich rechts herum und gehe den geheimen Durchgang entlang. Stelle dich in den Frachtfahrstuhl und fahre mit ihm nach unten.

15. Gehe durch die Tür, solange der Wächter nicht im Fenster sichtbar ist. Laufe durch das Zimmer, bis du links neben der Glaswand stehst. Wenn sich der Wächter über seine Aufzeichnungen beugt, renne an der Glaswand vorbei zu der Tür auf der anderen Seite.

16. Nun solltest du dich nach links wenden und durch den Hauptkorridor bis zu der ersten linken Tür gehen. Spähe um die Ecke der Kiste und feuere auf den Wächter, wenn dieser anfängt zu schreien.

17. Verlasse den Raum und folge dem Korridor nach unten bis zu dem Hauptsicherheitsschloß am Ende. Gleich wenn sich die Tür öffnet, tauche nach links ab, indem du die linke Pfeiltaste drückst. Erschieße den dir am nächsten stehenden Wächter zuerst (mit Hilfe der oberen und der linken Pfeiltaste).

18. Sind beide Wächter erledigt, drehe dich um und renne den Flur entlang, bis hinter den Raum mit der Glaswand. Betritt jetzt die Quarantäne-Überwachungsstation. Wenn du durch die Glaswand schaust, entdeckst du eine rote Keycard.

CYBERIA

Player's Guide

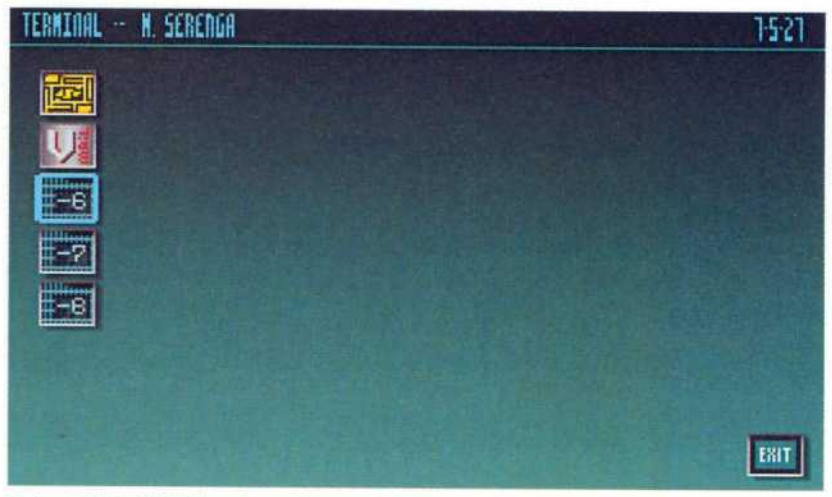
19. Mit Hilfe des Computer-Terminals mußt du die Entlüftungslöcher öffnen und du siehst den toten Patienten. Hole dir die Keykarte, verlasse schnell den Raum und gehe wieder den Korridor entlang.

20. Betritt nun wieder den Raum mit der Glaswand und mache den Wächter am Schreibtisch unschädlich. Durchquere den Raum und gehe durch die Tür, die zum Frachtlift führt. Wende dich dann so bald wie möglich nach links.

21. Schiebe das Gitter zur Seite. Du entdeckst den Eingang in ein Ventilationssystem. Folge dem langen Tunnel rechts bis zum Ende. Die Tür ist nicht zu öffnen, stattdessen solltest du zu der kleinen Röhre in der linken Wand laufen. Hier mußt du die rote Karte plazieren.

22. Verlasse das Ventilationssystem und wende dich zu der Sicherheitstür, die von zwei Soldaten bewacht wird. Wähle die links vom Sicherheitsschloß gelegene Tür. Rechts der Tür entdeckst du ein Keycard-Schloß.

23. Die rote Schlüsselkarte öffnet die Tür, und du gelangst in den Kältechirurgieraum. Wieder mußt du dir am Computer-Terminal die Informationen ausgeben lassen. Du erhältst die Information, welcher Impfstoff gegen das Virus hilft. Drücke eine der drei numerierten Sektionen, um „Licht in das Virus" zu bringen, d. h. es genauer bestimmen zu können.



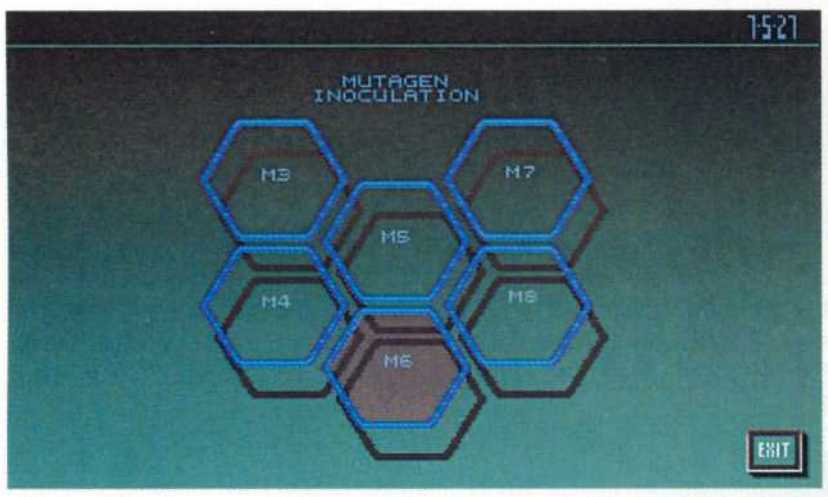
24. Mit Hilfe der Nanotechnologie mußt du einen gewissen Prozentsatz der Viren im Krankenhaus vernichten. Du hast zwar einen unbegrenzten Energievorrat, der Laser wird jedoch mit der Zeit langsamer.

CYBERIA

Player's Guide

25. Von Zeit zu Zeit tauchen goldene Steine auf, dies sind deine Ziele. Jedesmal wenn du keinen Treffer landest, vermehrt sich das Virus wieder, und der Prozentsatz der vernichteten Viren senkt sich. Verliere keine Zeit, du mußt selbst im härtesten Level nur auf 80 % kommen.

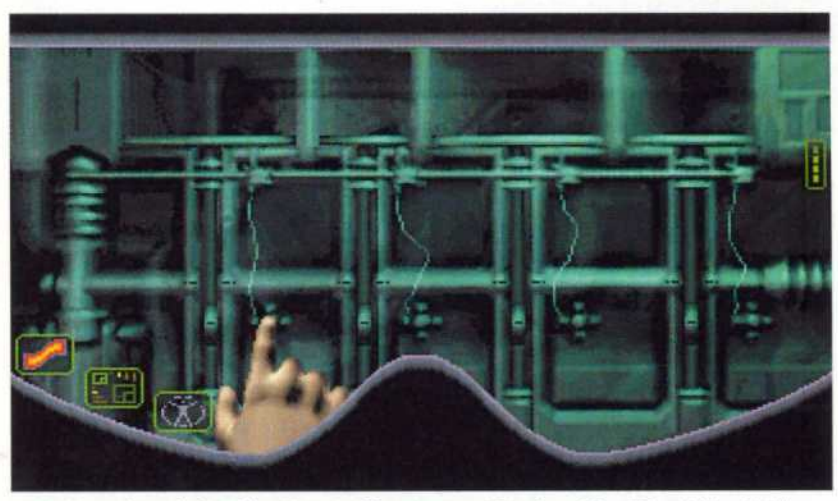
26. Sobald eine der Kulturen sicher ist, erhältst du eine entsprechendeNachricht. Schreibe dir die Nummer auf und verlasse die Kältechirurgie. Gehe bis zum Sicherheitsschloß und setze den Weg zu dem verseuchten Gelände fort.



27. In der Immunisierungskammer mußt du eingeben, welches Gebiet vom Virus befreit wurde. Bewege dich auf dem Keypad um dir selbst eine Dosis des Gegenmittels zu verabreichen. Danach geht es weiter zur Charlie-Sequenz.

28. Laufe zum Terminal und lerne so viel wie möglich über Charlie. Wenn du damit fertig bist, bewege Charlie durch die Korridore der infizierten Gegend und befreie sie von den Viren.

29. Wenn du eine Sektion geräumt hast, wird sich Charlie automatisch auf dem Boden verteilen. Verlasse das Terminal und gehe durch die Tür in die infizierte Gegend. Folge dem Korridor, und du gelangst zum letzten Puzzle des Spiels.



30. Damit sich die Tür öffnet, mußt du die Ventile füllen. Zuerst das zweite, dann das vierte, danach das dritte und zum Schluß das erste Ventil. Alle sollten am Schluß die gleiche Füllhöhe haben. Mache dich nun bereit für das letzte Abenteuer, die Cyberia-Waffe höchstpersönlich...

Fortsetzung folgt...

LITTLE BIG ADVENTURE

Im zweiten Teil startest du in Oldsburg. Du hast alle deine Kräfte zurückgewonnen und kannst nun dein Ziel, Dr. Funfrock zu besiegen, weiterverfolgen.

Player's Guide

1. Rede mit dem unheilvollen Rabbibunny neben dem Eingang nach Oldburg. Er stimmt zu, dich zu einem Freund zu geleiten, damit du auf diese Weise in den bewachten Teil der Stadt kommst.

2. Folge seinem Freund in das Haus und schiebe den Ausguß weg. Eine Geheimpassage öffnet sich, und du gelangst zum Haus des Schlossers. Dies ist der einzige Weg, den Torschlüssel zu erhalten.

3. Nachdem der Schlosser das Tor geöffnet hat, gehe hindurch. Krieche herum und hinter den Grobo-Clone. Du findest einen Bazaar und eine Bar. Sprich mit dem Hasen, dann kannst du am Grobo-Clone vorbeischleichen.

4. Das Kaninchen schiebt den Grobo-Clone von der Treppe weg. Laufe die Stufen hinauf und dann nach rechts. Dort findest du den vergitterten Eingang zum Haus des Astrologen.

5. Entferne das Gitter und rede mit dem Astrologen. Nachdem du alles Nützliche für dich in Erfahrung gebracht hast, warte, bis der Astrologe die Truhe für dich sucht und du wieder ein bißchen Geld bekommst.

6. Gehe die Treppe hinab und krieche durch den schmalen Bogengang. Du wirst jedoch leider nicht in der Lage sein, den Astrologen zu befreien, und stellst fest, daß die Eingangstür zu seinem Haus blockiert ist.

7. Laufe in den Keller und suche alle Gegenstände, die dir Gesundheit und Magiepunkte liefern. Wechsle in den „Verschwiegenheitsmodus", bevor du den Keller verläßt.

8. Krieche im Geheimmodus hinter den Grobo-Clone und bewege dich hinüber zur Wand neben dem weiblichen Rabbi-Bunny. Klettere über die Wand und wechsle wieder in den Normalmodus.

LITTLE BIG ADVENTURE

Player's Guide

9. Im Basar mußt du Benzin und einen mechanischen Pinguin kaufen. Wenn du genug Geld hast, solltest du ebenfalls deine Energie und deine Magie für den nächsten Abschnitt aufladen.

10. Gehe direkt nach dem Basar in die Bar und unterhalte dich mit den Gästen über die Wasserversorgung in Oldsburg.

11. Untersuche alle Gebäude entlang der am östlichsten gelegenen Straße, bis du Julia findest. Sie informiert dich über ihre Freundin in der Pegleg-Straße. In Julias Haus findest du ebenfalls Vorräte, die du mitnehmen solltest.

12. Begib dich in das Haus am Ende der Pegleg-Straße und rede dort mit Beatrice. Sie sagt, daß du das Kleeblatt direkt draußen finden kannst. Verlasse das Gebäude und folge der Straße.

13. Wenn sich der Soldat in Richtung des Baumes dreht, schwinge dich auf das Fahrrad und radle zu dem Wasserturm. Berühre den roten Sirup im Wasser und sammle die Truhen mit den Gesundheitsreserven und den Kleeblättern ein.

14. Während du dich auf dem Wasserturm herumbewegst, solltest du dem Teleporter „ein breites Bett" schenken. Fülle deine Benzinreserven aus den Kannen in der Ecke des Turmes auf.

15. Kehre in die Pegleg-Straße zurück. Bekämpfe den Soldaten, damit du an die Kiste mit dem Klee kommst, die er bewacht. Ist dies geschafft, führt dich dein Weg weiter zur anderen Seite der Insel.

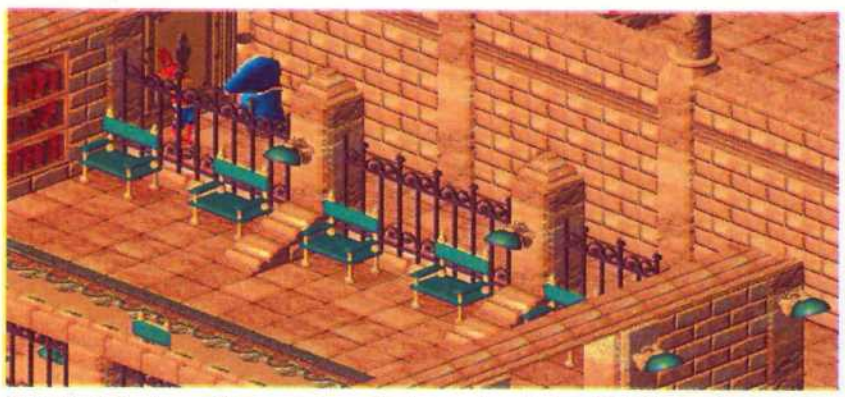
16. Laufe bis ganz an das Ende der Insel und nördlich des Militärlagers. Renne an den zwei Wächtern vorbei und setze deinen Weg zur Bibliothek fort. Bevor du hineingehst, solltest du den Abfalleimer untersuchen.

LITTLE BIG ADVENTURE

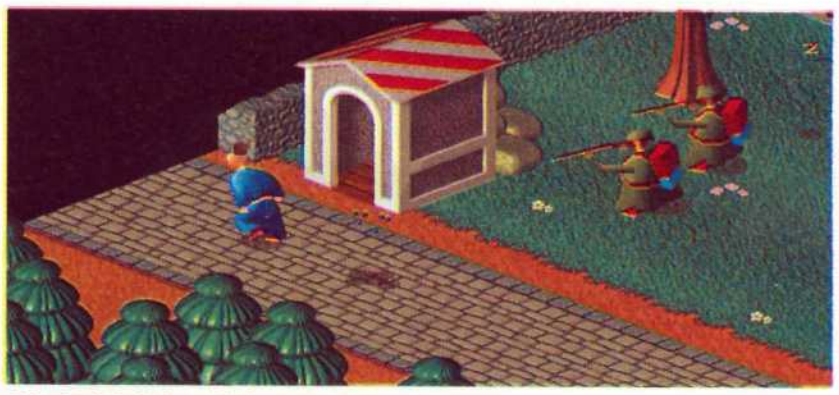
Player's Guide

17. Unterhalte dich mit dem Bibliothekaren und gib ihm deinen Personalausweis. Drehe dich schnell herum und setze den Soldaten, der in die Bücherei hineinrennt, außer Gefecht. Kümmere dich nicht weiter um den Mitarbeiter der Bibliothek, sondern gehe lieber weiter.

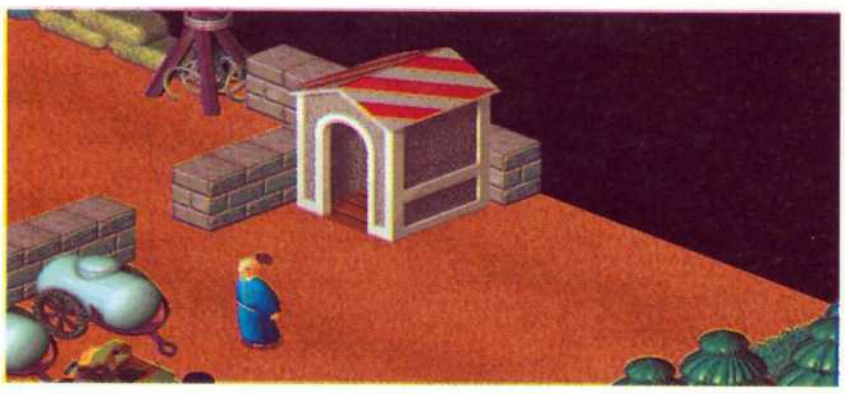
18. Du mußt den Brunnen hinter der Bücherei finden und dann die Stufen neben ihm hinaufsteigen. Das Häschen berichtet dir, daß es sehr glücklich über den neuen Geschmack des Wassers ist.



19. Folge dem Hasen ins Erdgeschoß der Bücherei zu dem geheimen Buch. Nachdem du es gelesen hast, mußt du dich zum Ausgang bewegen.



20. Schleiche dich vor der Bücherei an den Wachen vorbei und renne über die Militärbasis. Du mußt die Sandsäcke und die Rabbi-Drone finden. Wenn die Drone aus dem Weg geht, springe über die Sandsäcke.



21. Setze deinen Weg über die Militärbasis fort, bis du zu der Anlage hinter dem Toilettenblock kommst. Steige in den Buggy und fahre zum Hafen von Belooga.

22. In Port Belooga angekommen, mußt du zu dem abgelegenen Gebäude gehen. In ihm findest du Geld, Gesundheit und Magie. Laufe nun zum Ende des rechten Brückenkahns und rede mit dem Hasen, der dort fischt.

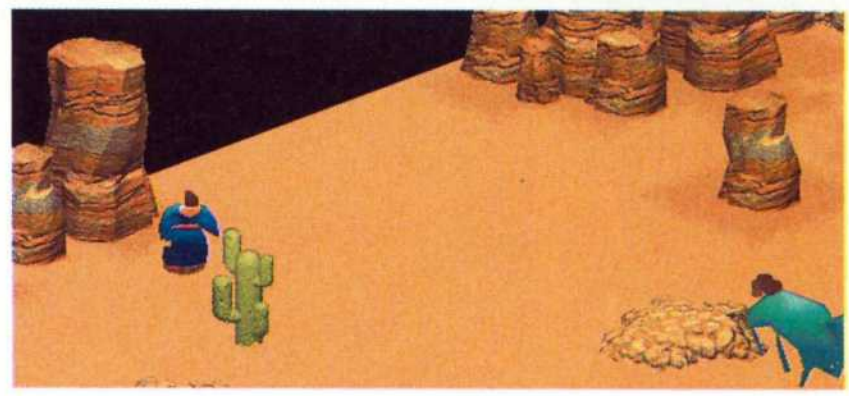
23. Bevor er dich zu der weißen Wüste geleitet, wirft er einen Fisch über seine Schulter. Diesen solltest du mitnehmen, er bedeutet einen Gesundheitsbonus für dich. Jetzt könnt ihr zum Boot laufen.

24. Sobald die Fähre am Land festmacht, gerätst du unter heftigen Beschuß. Springe über die Löcher zwischen den Hügeln und gehe dabei den Kugeln aus dem Weg.

LITTLE BIG ADVENTURE

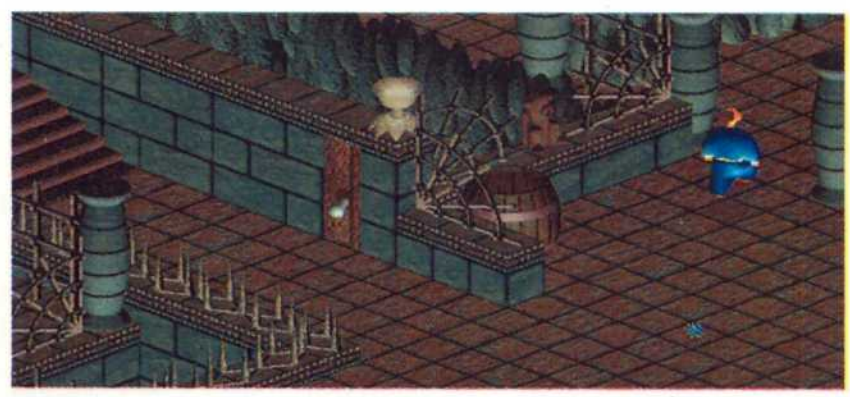
Player's Guide

25. Wenn du das Land erreichst, solltest du im felsigen Gelände des Strandes bleiben, um den Minen zu entgehen. Bewege dich in südöstlicher Richtung, bis du einen Wächter neben dem eingezäunten Gebiet siehst.



26. Vernichte den Wächter mit dem magischen Stein und nimm den Schlüssel, den er fallen läßt, mit. Laufe durch das Tor in die Wüste, und du findest den alten Hasen mit der Gitarre.

27. Nachdem ihr ein wenig geplaudert habt, springe hinter dem Gitarrenspieler in den Brunnen, und du gelangst in den Tempel von Bü. An dieser Stelle solltest du das Spiel zwischenspeichern.



28. Arbeite dich durch die Höhlen und Tunnel weiter voran. Am Fuß der Treppe siehst du einen Hebel. Rase die Stufen hinauf. Wenn du das Geräusch der rollenden Stacheln hörst, drehe dich um und renne zurück.

29. Nachdem du den Hebel oben an der Treppe gedrückt hast, bewege dich an den Klingen vorbei zu der Statue. Sie sieht aus wie Twinsen. Schiebe die Statue zu den beweglichen Plattformen, damit sie neben deinem Startpunkt steht.

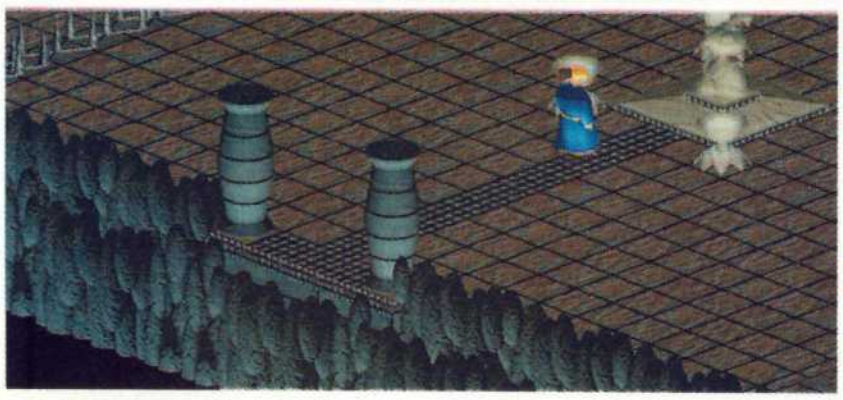
30. Wenn du die Statue zur ersten Plattform gebracht hast, hüpfe nach unten und betätige den ersten Hebel. Bewege dich zurück nach oben und springe von der Ecke hinunter und lande auf dem Mittelstreifen. Auf diese Weise erreichst du den zweiten Hebel.

31. Drücke den zweiten Hebel, um die Statue zum Pickup-Punkt zu bewegen. Bringe sie nun weiter zur nächsten Plattform und gehe die Stufen hinunter, zu den zwei Skeletten. Die Statue muß sich direkt an der Kante der Plattform befinden.

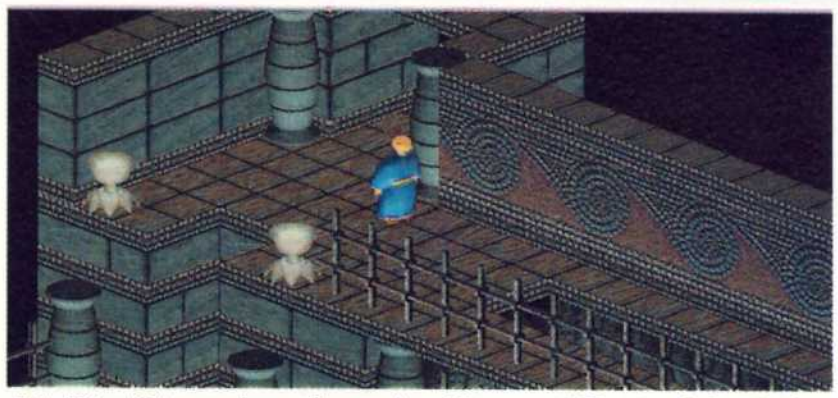
32. Bekämpfe die Skelette von einer sicheren Position aus, etwa auf der Hälfte der Stufen. Wirf deinen Ball nach ihnen. Du bist an dieser Stelle auf der Treppe relativ sicher. Sollten sich die Skelette auf dich zubewegen, bleibe an deinem Platz und erledige sie auf die normale Art und Weise.

LITTLE BIG ADVENTURE

Player's Guide

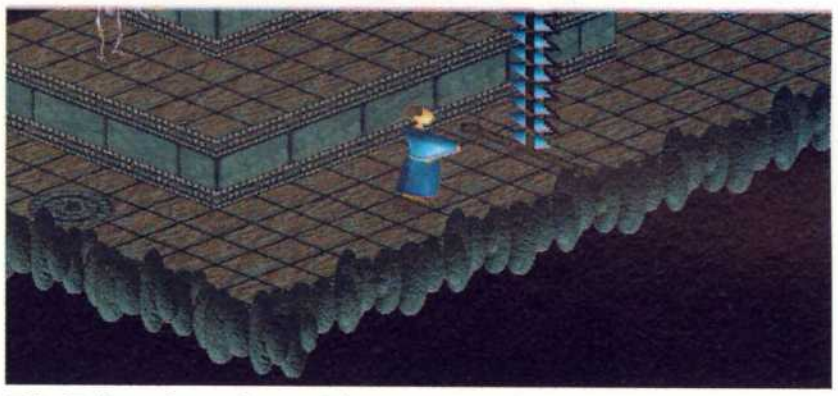


33. Wenn du die Statue ans Ende der Stufen gebracht hast, kannst du sie auch gleich bis in die Mitte der vier Vasen neben dem Tempeleingang schieben. Vergewissere dich, daß du sie nur bewegst, wenn der Ball sich nach oben bewegt.

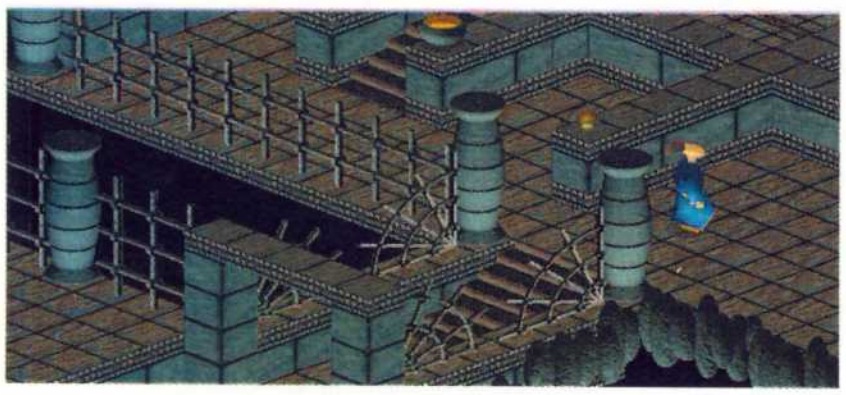


34. Die Tür neben den vier Vasen öffnet sich. Gehe hindurch und renne nach links den Tunnel entlang, der nach Osten führt. Dies ist kein leichtes Unterfangen, da du wieder einmal von stacheligen rollenden Stämmen verfolgt wirst.

35. Nachdem du das erste Loch im Boden erreicht hast, mußt du anhalten und dich nach rechts in Richtung des Korridors drehen. Wenn du deine Sprünge hier klug timst, kannst du warten, bis der Klotz wieder verschwindet, und dann weitermachen.

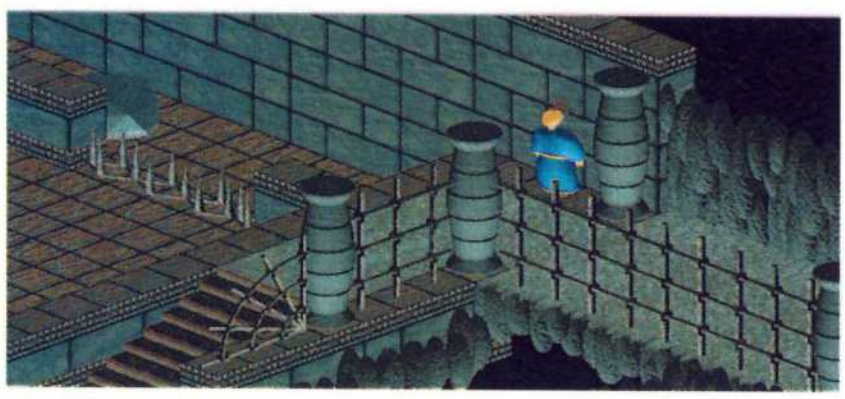


36. Folge dem Gang bis zum nächsten Abschnitt und gehe dabei immer geradeaus. Vernichte das Skelett, welches einen Hebel zu deiner Linken bewacht, der dich am Fortkommen hindert.

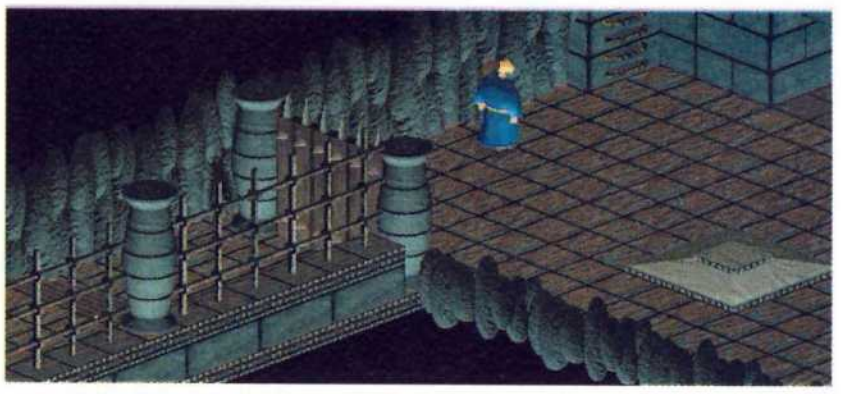


37. Laufe in den zweiten Abschnitt und sammle das Extraleben und das Gold ein, indem du oben auf den Wänden entlangbalancierst. Am Ende bist du auf gleicher Höhe mit dem Hebel.

38. Folge dem Ball nach oben zum Hebel. Die Plattform schiebt sich entlang der Wand in deine Richtung und du kannst aufspringen. Springe am Ende auf die Wand, die du normalerweise nicht erreichen kannst. Jetzt kannst du bis zum Ende laufen.

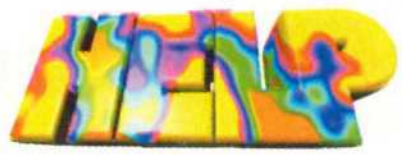


39. Hinter der Treppe mußt du auf den Felsblock warten, der an dir vorbeirollt. Drücke den Hebel und renne die Stufen hinunter in den zweiten Raum. Stelle dich an die rechte Seite der Leiter. So entgehst du dem zweiten Felsblock.



40. Töte das Skelett in dem Alkoven und setze den Weg zur Tür und dem Buch von Bü fort. Indem du aus sicherer Entfernung deinen Ball gebrauchst, kannst du die zwei weiteren Skelette ebenfalls vernichten.

Wird fortgesetzt...



STAR WARS

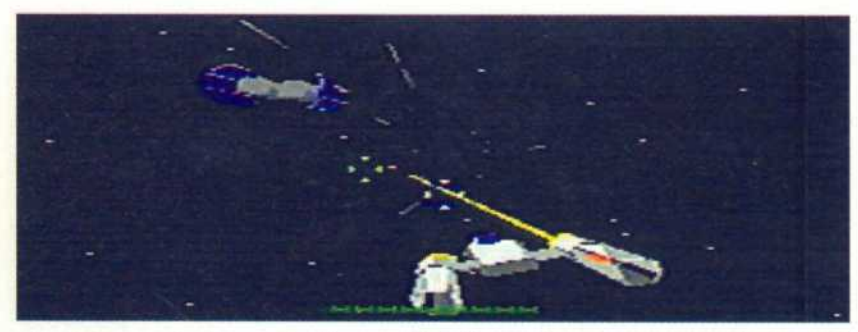
Der letzte Teil führt dich in die finale Schlacht gegen den Super-Sternenzerstörer, und du bist endlich in der Lage, das Universum zu retten und Darth Vader ins Jenseits zu beamen.

Generelle Tips

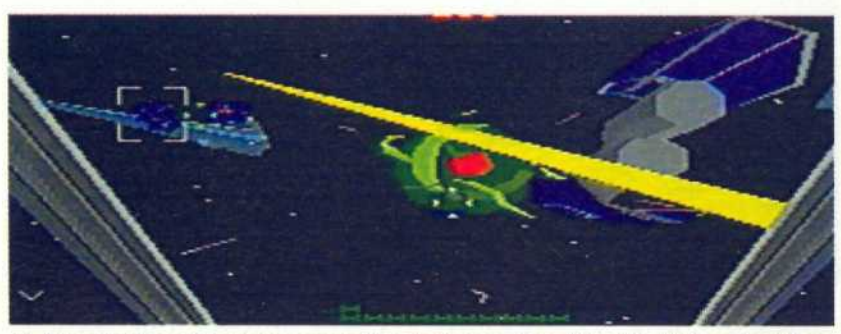
1. Du hast den Todesstern vernichtet und stellst dich einer neuen Herausforderung, dem Kampf gegen die Tie-Fighter. Solltest du deine Protonen-Torpedos einsetzen, ist es nötig, das Ziel nicht aus den Augen zu lassen, bis es endgültig zerbröselt ist. Andernfalls wäre dies eine unnötige Munitionsverschwendung.

2. Den dich verfolgenden Schiffen kannst du ein Schnippchen schlagen, indem du für ein bis zwei Sekunden beschleunigst und dann plötzlich bremst. Auf diese Weise zwingst du die Verfolger, an dir vorbei zu fliegen, und du kannst sie mit Leichtigkeit ins Visier nehmen und abschießen.

3. Wenn die Schlachten problematischer werden, mußt du Weitblick beweisen und die feindlichen Bewegungen vorhersehen. Wechsle zwischen den beiden Ansichten deines Schiffes hin und her und setze den Radar ein, wenn der Feind in Schußweite kommt.



4. ...Wenn du den Fighter auf deinem Radar entdeckst und vor dir siehst, halte den Finger auf dem Torpedoknopf und schieße, was das Zeug hält.



5. Die Kämpfe werden schwieriger, die Tie Fighter greifen mit mehr Geschick und höherer Geschwindigkeit an. Du mußt listiger werden und dich geschickt aus den Gefahrensituationen herausmanövrieren.

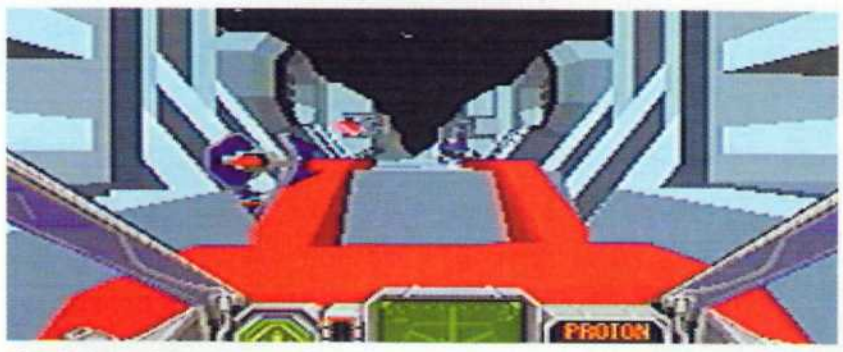
6. Beim Kampf gegen die letzten Tie Fighter, ist es leicht möglich, daß du die Geduld verlierst. Die Flieger kommen nämlich nicht nahe genug, um sie abzuschießen. Diesem Problem kannst du jedoch vorbeugen, indem du beschleunigst und hinter den Feinden herjagst. Setze den Radar ein und feuere, wann immer sich die Möglichkeit zum Schuß bietet.

7. An dieser Stelle wirst du nicht nur angegriffen. Die feindlichen Flieger versuchen, dich auch noch einzukreisen und dich abzufangen, indem sie von allen Seiten auf dich zurasen. Du kannst ihnen zuvorkommen, wenn du mit Argusaugen den Radar beobachtest und schnell aus der Gefahrenzone verschwindest.

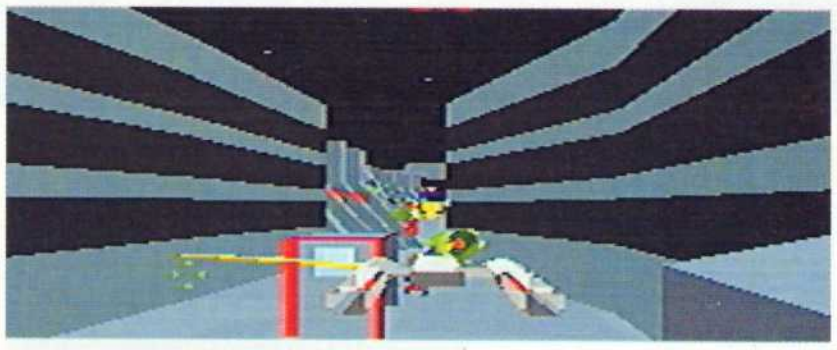
8. Du kannst die Tie Fighter vernichtend schlagen und den Sternenzerstörer erreichen, indem du aggressiver agierst. Verfolge den Feind, jage ihn durchs All und verteidige dich trotzdem gleichzeitig, wenn sie dich angreifen.

STAR WARS

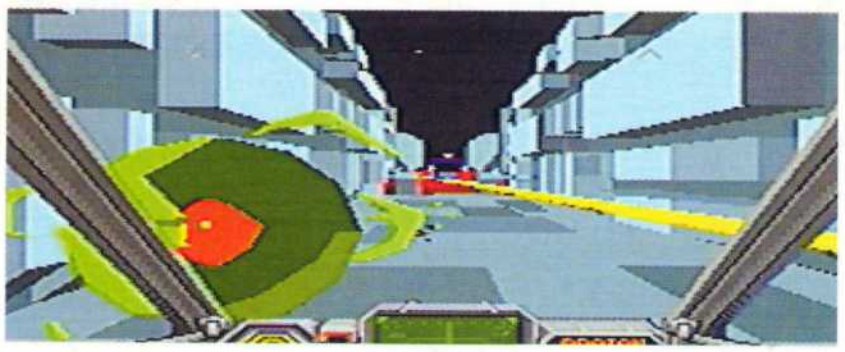
Generelle Tips



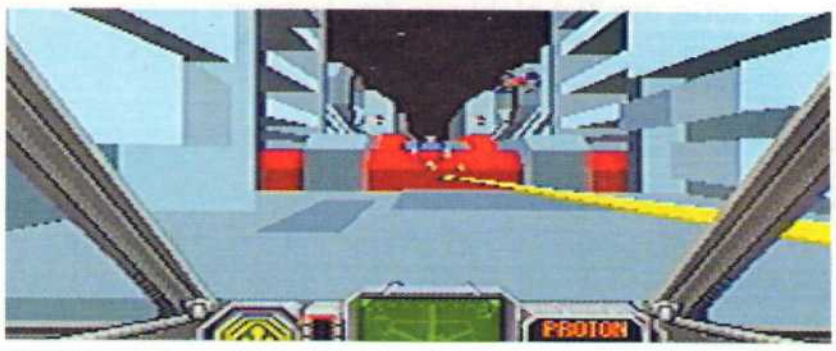
9. Jetzt ist es an der Zeit, dir den Sternenzerstörer vorzunehmen. Reise durch das riesige Raumschiff und sprenge die Maschinen. Deine ganze Geschicklichkeit und dein Flugkönnen müssen zum Einsatz kommen, damit du in der Lage bist, die engen Passagen zu durchfliegen.



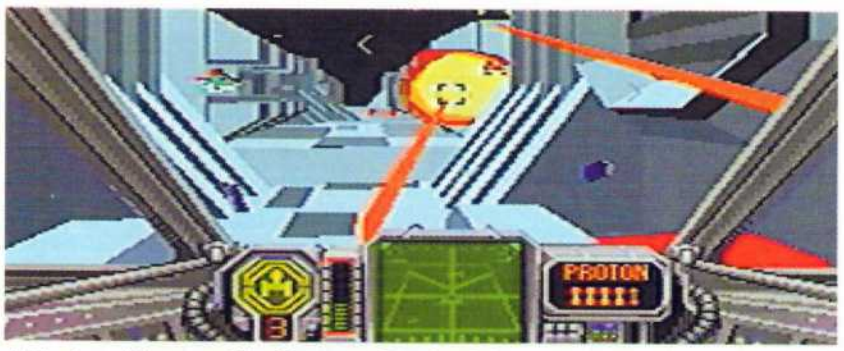
10. Du mußt deine Torpedos auf die herannahenden Tie Fighter abfeuern. Bewahre kühles Blut, sobald du in Schußposition kommst, und zerlege die feindlichen Schiffe in ihre Bestandteile.



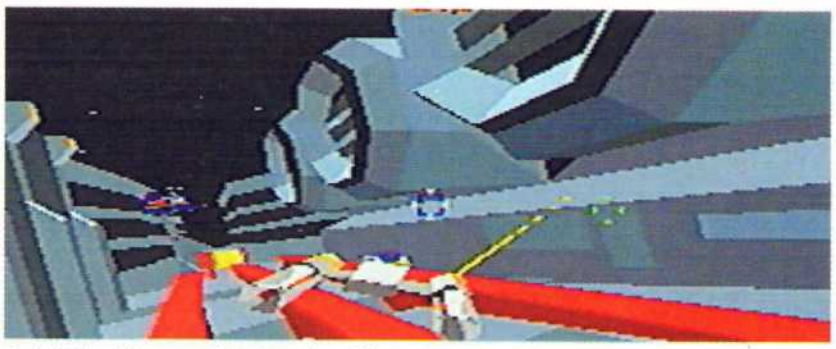
11. Die Situation in den Tunnels ist extrem brenzlig. Du hast nicht viel Platz, dich zu bewegen. Setze die Torpedos ein, die Kanonen können einen extremen Rückstoß haben und du krachst in eine der Wände.



12. Versuche, dir Platz zu schaffen, wenn du durch die Passagen fliegst. Setze nicht durch unkontrollierte Flugbewegungen deine Schutzschilde aufs Spiel.

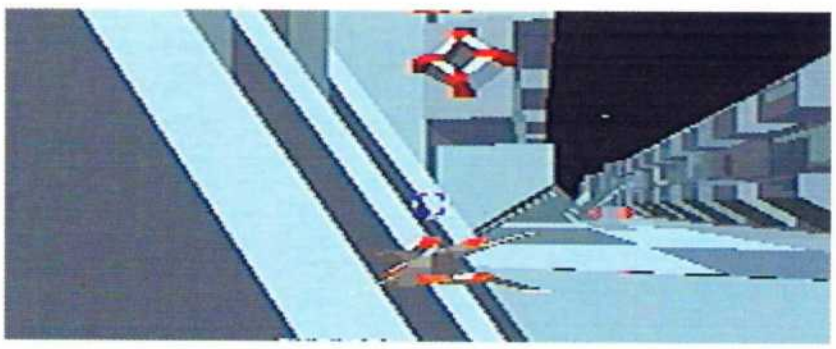


13. An dieser Stelle mußt du klug mit dem Gaspedal umgehen. Je nachdem mußt du extrem beschleunigen oder auch das Tempo verlangsamen. Bremse, wenn du Kanonen in den Tunnelwänden entdeckst. Beschleunige und wechsle die Flughöhe, wenn die Kanonen auf dich zielen und schießen.

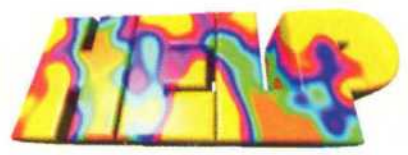


14. Ein Kanonier ist in diesen Situationen sehr hilfreich. Er kann sich der Kanonen annehmen, während du dir das Zentrum freiräumst. Im anderen Fall mußt du als Pilot viel zu viele Flugbewegungen vollführen und gleichzeitig die Gefechtsstellungen angreifen bzw. dich verteidigen.

15. An der Gabelung solltest du die linke Bahn wählen. Hier gibt es nämlich nur drei Kanonen in den Wänden, die du treffen mußt. Im anderen Gang wirst du gegen mindestens sechs Laserstationen bestehen müssen. Die Wahl des Tunnels fällt also leicht.



16. Auch wenn es hier viele Dinge gibt, die du in Besitz nehmen könntest, vergiß nicht das Ziel deiner Mission, nämlich die Zerstörung der Maschinen. An diesem Punkt angelangt, mußt du alle Waffen, die dir zur Verfügung stehen, einsetzen, um den Level und das Spiel abzuschließen.



SKELETON KREW

Als Mitglied der Skeleton Krew besteht deine Aufgabe darin, Moribund Kadaver zu fangen und ihn zu besiegen. Dies muß dir gelingen, bevor seine Psyko-Maschinen die Welt überrollen.

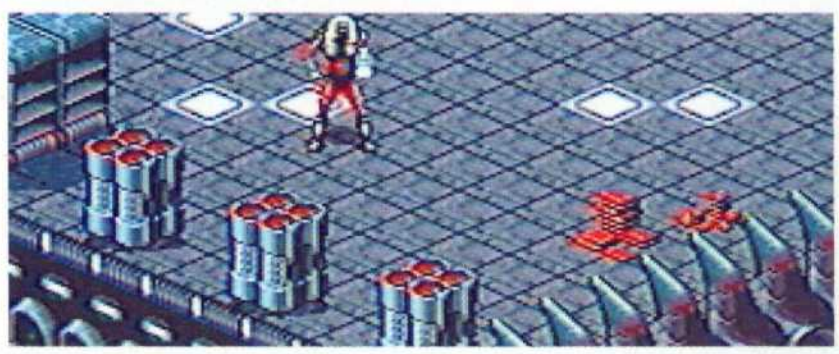
Sektor 1: Monstrocity - Ext.Kryogenic Plant

Gleich am Anfang mußt du dich aus dieser brenzligen Situation herauskämpfen. Schieße auf alles, was sich dir in den Weg stellt. Du solltest aus der Ecke heraus auf deine Feinde zielen. Auf diese Weise schlägst du zwei Fliegen mit einer Klappe. Du kannst angreifen und dich gleichzeitig gegen das feindliche Feuer schützen.

Damit du die Laserschranke ausschalten kannst, mußt du auf die Kiste über ihr feuern und zwar so lange, bis sie zerstört ist. Jetzt kannst du passieren.

Oben auf der Rampe entdeckst du zwei Gefechtstürme. Plaziere dich hinter den kleinen Gebäuden und lasse die Türme durch deine Schüsse zu Staub zerfallen. Sobald dies passiert, nimm die Kasse und die Beine in die Hand.

Der erste Level-Endgegner begegnet dir. Damit du diesen riesigen Roboterkopf unschädlich machen kannst, gehe wie folgt vor: Bewege dich gleich dem Gegner nach rechts und links und beschieße ihn aus einem Winkel heraus. Auf diese Weise kannst du ihn treffen, er dich aber nicht. Wenn der Roboter seinen Laser einsetzt, halte dich entweder links oder rechts, die Strahlen können dich dort nicht erreichen. Ein Tip: Die Augen sind am empfindlichsten, darauf solltest du dich konzentrieren.



Du hast den Gegner besiegt. Gehe zur rechten unteren Ecke und nimm den Kash dort mit. Wandere nach links und folge dem Level nach unten.

Bleibe, während du den Gang hinunterläufst, dicht an der Außenwand und feuere wieder aus einem Winkel auf die angreifenden Feinde. Hinter einer Wand befinden sich drei Wächter. Stelle dich vor sie, damit sie aufstehen. Wenn das passiert, feuere was das Zeug hält, bis sie besiegt sind.

An dieser Stelle mußt du den Generator hinter dem kleinen Gebäude zerstören. Die Laserschranke wird deaktiviert und du kannst das Hindernis überwinden.

Setze den Weg nach rechts fort, bis du die drei Wächter, die sich hinter der Plattform verstecken, triffst. Springe auf die Plattform und wirf drei Bomben. Wiederhole dies gegebenenfalls, bis die Bomben explodieren und die Wächter in die Luft gesprengt werden. Springe nach oben zu der großen Tür und bombardiere sie ebenfalls. Wenn du die Tür passiert hast, ist der Level beendet.

SKELETON KREW

The Lift Shaft

Hier bewegst du dich auf einer langen „Wasserrutschbahn" hinunter. Schieße auf die drei Aliens, die herumfliegen. Erledige zuerst den Alien in der Mitte, die anderen werden dadurch gestoppt, und du kannst den Abschnitt beenden.

Im nächsten überfluteten Raum mußt du die auftauchenden Tentakel erledigen. Am effektivsten ist es, die Bomben einzusetzen. Du hast eine reichliche Reserve. Wirf also so viele Bomben wie nötig sind, um alle Feinde zu töten.

Es folgen eine Reihe von Levels, in denen du die Aliens vernichten mußt. Die drei hier Gezeigten feuern solange Projektile auf dich ab, bis du jeden von ihnen fünfmal getroffen hast. Danach ist dieser Abschnitt abgeschlossen.

Auch hier gilt es, die Aliens zu vernichten. Halte dich dabei von den Augen, die unter der Wasseroberfläche auftauchen, fern. Richte dein besonderes Augenmerk auf den Alien unter Wasser. Zerstöre es jedoch nicht, du verlierst sonst ein Leben. Nimm dich besser der Aliens über Wasser an, um weiterzukommen.

Bleibe in der Mitte des Bildschirms und feuere in eine Richtung, bis alle Aliens vernichtet sind. In diesem Teil des Spiels solltest du eigentlich keine großen Schwierigkeiten haben.

Der letzte Teil in den überfluteten Räumen endet mit zahlreichen Robotern, die dich mit Raketen beschießen. Verstecke dich hinter dem Alkoven und greife von da aus an. Wer rastet der rostet, bleibe also in Bewegung, damit du nicht gefangen wirst.

Jungle...

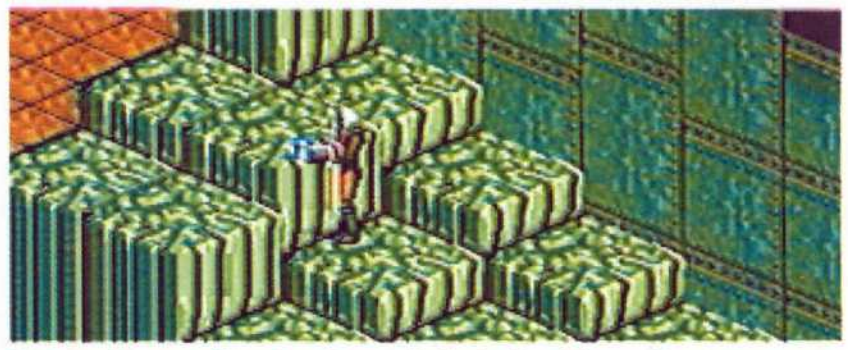
Es geht munter mit neuen, frischen Aliens weiter. Tentakel schlängeln sich aus dem Boden und versuchen, dich zu greifen. Außerdem bespucken dich große Pflanzen mit Kugeln. Deine Fähigkeiten als Scharfschütze werden hier auf eine harte Probe gestellt, du mußt dich nach allen Seiten hin verteidigen. Damit du nicht allzuviel Schaden an deiner Gesundheit nimmst, solltest du versuchen, schnell vorwärtszukommen.

Halte Ausschau nach Stufen, die dich auf höhere Ebenen bringen. Dort kannst du eine Menge Kash finden. Am Fuße der Treppen bist du immer ein leichtes Ziel für Angreifer. Springe zwischen den Feuersalven schnell hinauf und bekämpfe die Feinde mit deinen Bomben.

SKELETON KREW

...Jungle

Die Pflanzen hier feuern ihre Geschosse kreisförmig ab. Einige befinden sich auf Plattformen und sind leicht zu vernichten, wenn du dich auf gleicher Höhe befindest. Die Pflanzen unterhalb solltest du mit deinen Bomben bearbeiten. Entledige dich zuerst der Pflanzen und nimm dir dann die Aliens vor.

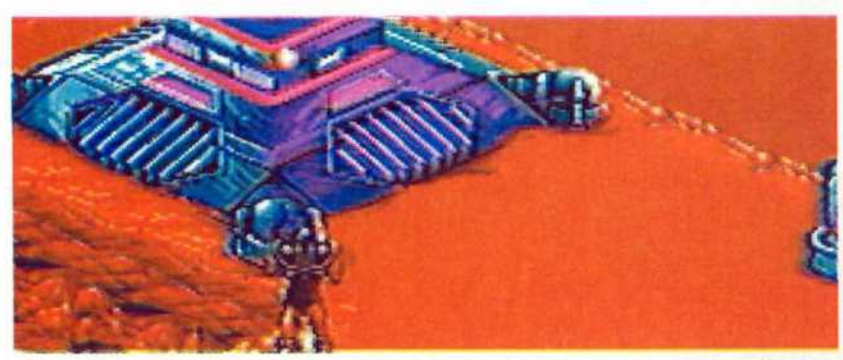


Im weiteren Verlauf erreichst du diese Gruppe von Stufen. Da du nicht nach oben schießen kannst, solltest du jeweils eine Bombe auf den Stufen, auf denen sich Aliens befinden, plazieren. An den Seiten der Treppen kannst du oft Kash sammeln.

Mars

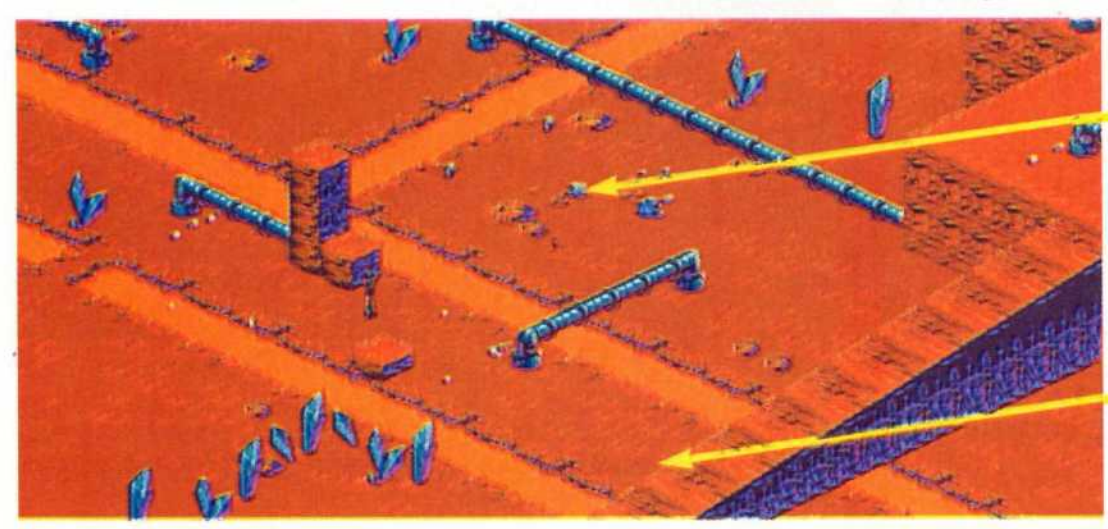
Die ersten Lebewesen, die dir auf dem Mars begegnen, sind Frösche. Sie hüpfen in einer geraden Linie und feuern drei Bälle. Sie sind leicht mit einer Bombe auszuschalten.

Die fliegenden Aliens sind extrem gefährlich. Ihre Waffen sind jeweils drei Kugeln, die dir folgen. Wirf eine Bombe unter die Aliens und renne in entgegengesetzter Richtung davon. Generell bedeuten die fliegenden Außerirdischen, daß sich hier ein wichtiger Abschnitt im Level befindet.



Damit der Level abgeschlossen werden kann, ist es nötig, die vier quadratischen Türme zu zerstören. Sie befinden sich an den Seiten und können nur mit deiner Kanone außer Gefecht gesetzt werden. Halte dich möglichst weit im Hintergrund und bewege dich nach rechts und links, um den Schüssen zu entgehen.

Aus diesen Röhren entweicht Dampf. Solltest du in den Rauch hineingeraten, ist dies deiner Gesundheit ziemlich abträglich. Warte, bis sich der Rauch verzogen hat und bewege dich dann erst vorwärts. Du kannst jedoch auch versuchen, um die Rohre herumzulaufen, um dem Dampf zu entgehen.

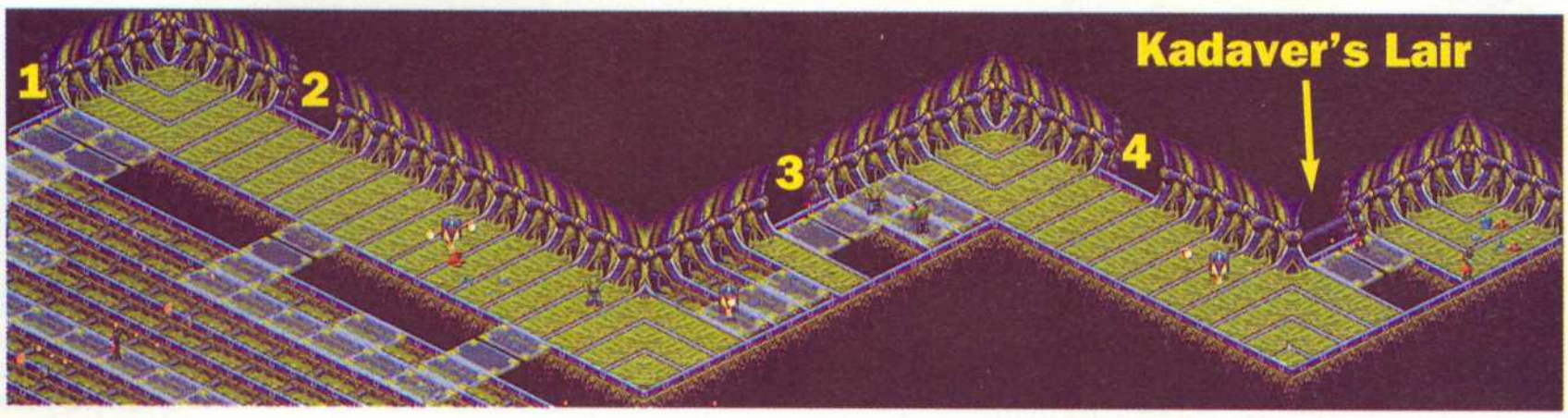


2. Nachdem du den Geheimpfad überquert hast, gehe zum Ende dieses Sektors und nimm das Geld und die zwei Extraleben. Laufe dann den verborgenen Pfad wieder zurück und setze das Spiel fort.

1. Bewege dich die Rampe hinauf, und du findest eine Bonusebene. (Du verschwindest hinter der Rampe). Gehe weiter hinauf, mit Hilfe der verborgenen Rampe gelangst du über den Lavafluß.

SKELETON KREW

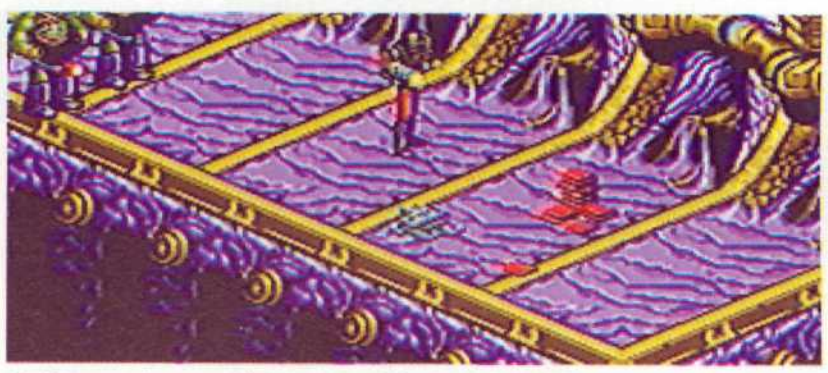
Venus



1. Du mußt diesen Pfad, der aus Metallgittern besteht, überqueren. Zerstöre alle schwimmenden Bälle, sobald du sie siehst, und überwinde vorsichtig die Feuerbälle.

Die Karte zeigt dir fünf Ausgänge. Du mußt dir zu allen Räumen Zugang verschaffen und dort die Generatoren vernichten, bevor du zu Kadaver gelangst.

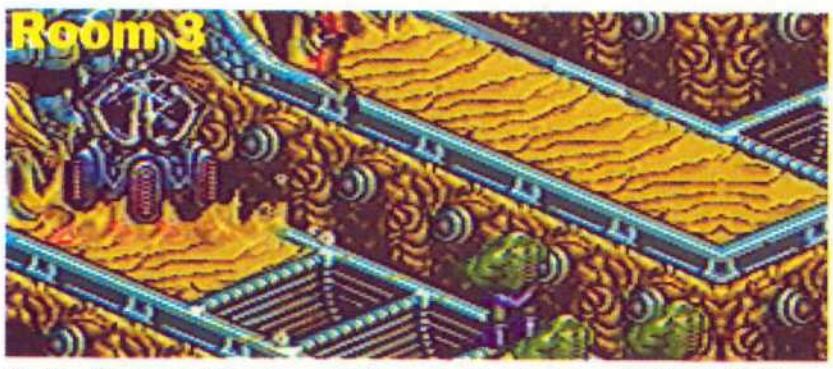
1. Hinter dem ersten Ausgang wirst du von Aliens in Empfang genommen. Verliere keine Zeit, wirf alles was du besitzt nach ihnen und versuche, sie so schnell wie möglich zu zerstören. Gehe zu dem Luftabzug und klettere auf die hohe Plattform. Du mußt den Generator in der Ecke entweder beschießen oder bombardieren.



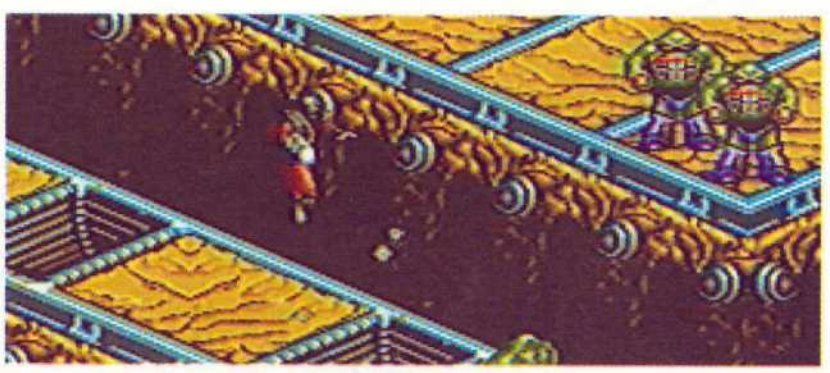
2. Wenn du mutig genug bist und nun etwas Extrakash benötigst, folge dem unteren Pfad bis zum Ende. Du mußt zwar wieder gegen einen Außerirdischen kämpfen, bekommst aber viel Kash als Belohnung. Sammle es ein und zerstöre dann den Generator.

3. Der zweite Raum ist eher wie ein Durchgang angelegt. Die Hindernisse, die es zu überwinden gilt, sind Feuerbälle und „normal" abgeschossene Bälle. Behalte im Gedächtnis, daß sich die Reichweite der Feuerbälle erhöht, je näher du ihnen kommst. Du kannst sie nicht zerstören. In diesem Teil mußt du gleich drei Generatoren vernichten. Benutze die Plattformen.

4. Damit du den zweiten und dritten Generator erreichen kannst, ist es nötig, dich an den Wänden entlangzubewegen, damit du den Feuerbällen entgehst. Schleudere deine Bomben und zerstöre schnell die Generatoren. Die schwimmenden Bälle solltst du aus einiger Distanz erledigen und so den Schüssen entgehen.



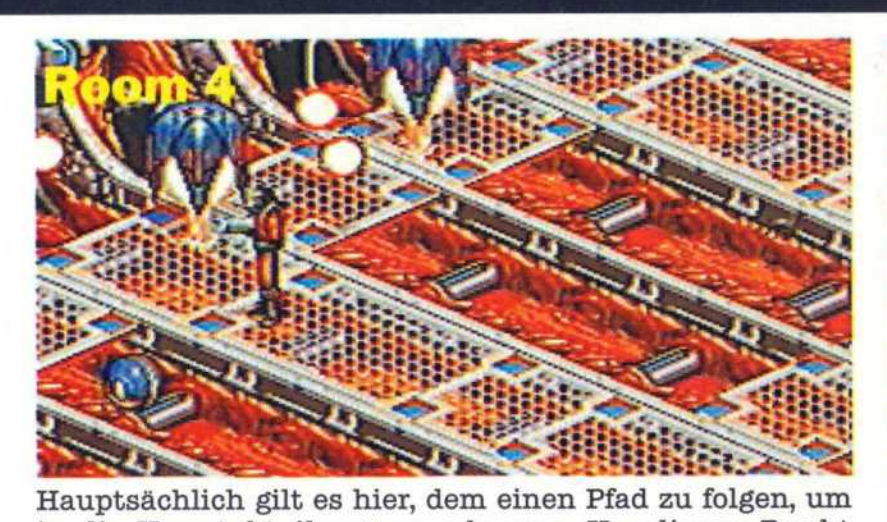
5. In diesem Raum mit den zahlreichen Luftschächten mußt du vier Generatoren außer Gefecht setzen. Mit Hilfe der Luftschächte gelangst du zu den Generatoren und kannst dich ihrer annehmen.



6. Die Schächte sind sehr hilfreich für dich.Wenn du dich nämlich ganz oben befindest, können dir die Aliens nichts anhaben. Belohne ihren Versuch, dich zu töten, indem du deine Bomben auf sie wirfst oder sie über die Abgründe hinweg erschießt.

SKELETON KREW

Venus

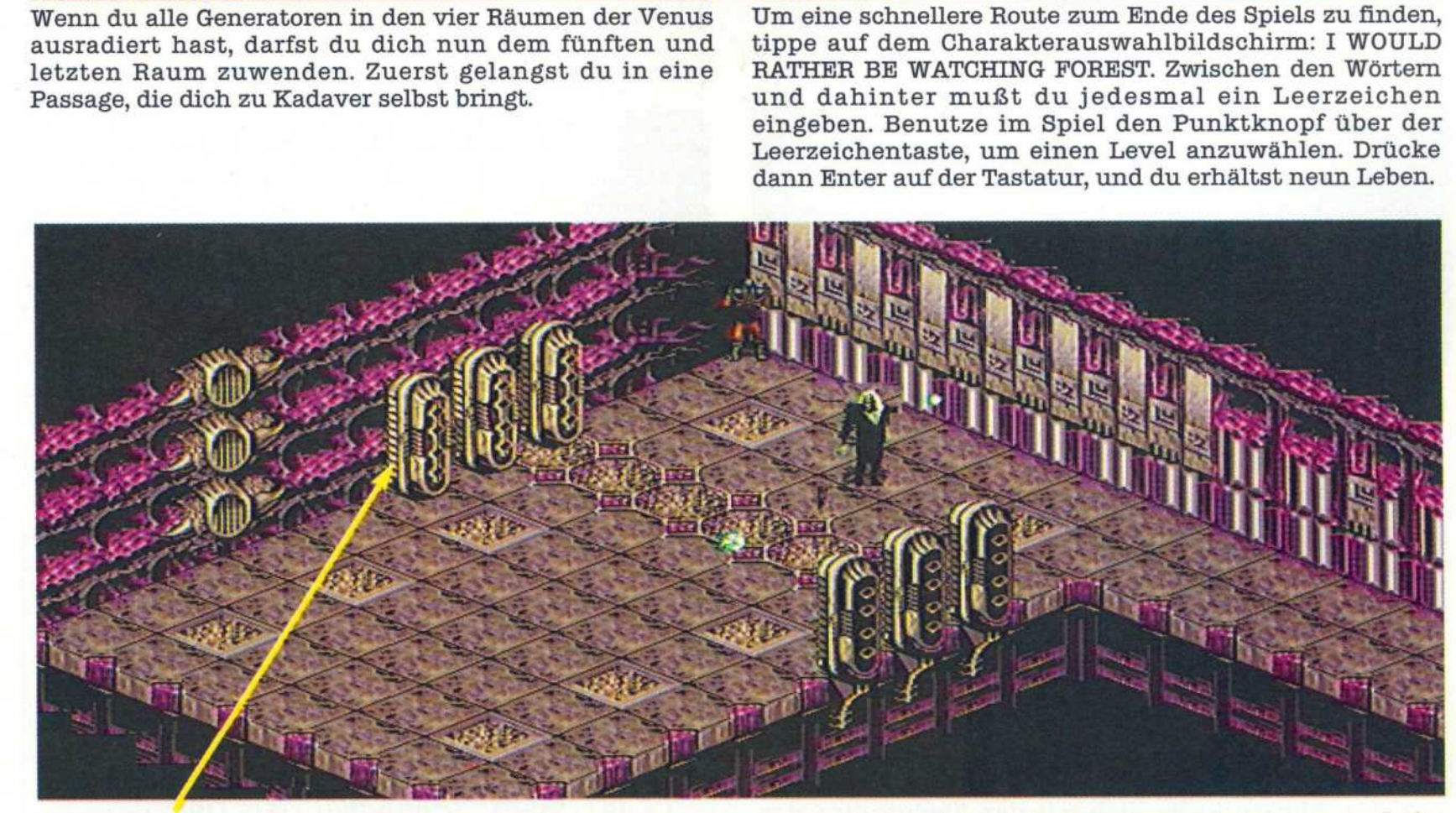


Hauptsächlich gilt es hier, dem einen Pfad zu folgen, um in die Hauptabteilung zu gelangen. Um diesen Punkt sicher zu erreichen, ist es nötig, alle schwimmenden und umherfliegenden Feuerbälle zu zerstören. Sei vorsichtig und verlasse das Gelände auf der anderen Seite.

Du mußt vier Generatoren vernichten. Drei von ihnen sitzen in der Mitte, einer auf einer schmalen Brücke, links des Hauptgebiets. Bleibe nahe am Rand und schieße aus kurzer Entfernung auf die Generatoren.

Wenn du alle Generatoren in den vier Räumen der Venus ausradiert hast, darfst du dich nun dem fünften und letzten Raum zuwenden. Zuerst gelangst du in eine Passage, die dich zu Kadaver selbst bringt.

Um eine schnellere Route zum Ende des Spiels zu finden, tippe auf dem Charakterauswahlbildschirm: I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST. Zwischen den Wörtern und dahinter mußt du jedesmal ein Leerzeichen eingeben. Benutze im Spiel den Punktknopf über der Leerzeichentaste, um einen Level anzuwählen. Drücke dann Enter auf der Tastatur, und du erhältst neun Leben.



1. Wenn du am Ende auf Kadaver triffst, mußt du als erstes deine Kanone zu Hilfe nehmen und auf diesen Teil der drei Schutzschilde schießen, damit sie deaktiviert werden. Ziele gut, sonst kann es passieren, daß ein deaktivierter Schild wieder aktiviert wird.

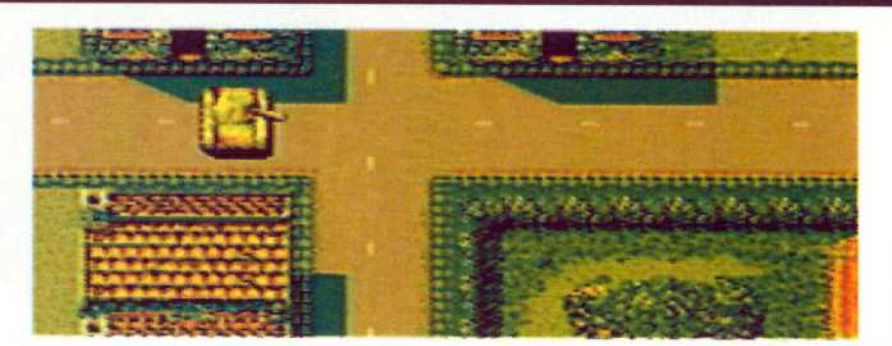
2. Sobald du die drei Schilde deaktiviert hast, erscheint Kadaver und bewegt sich durch den gesamten Raum. Dabei schießt er Kugeln kreisförmig ab. Bleibe am Ende des Raumes stehen, feuere und bombardiere deinerseits, um ihn zu eliminieren.

CANNON FODDER

Zuerst hat Cannon Fodder den Amiga beglückt, jetzt kommen die Konsolen in den Genuß dieses Spiels. Auch der anspruchsvollste Gamer wird an diesen zahlreichen Levels seine Freude haben.

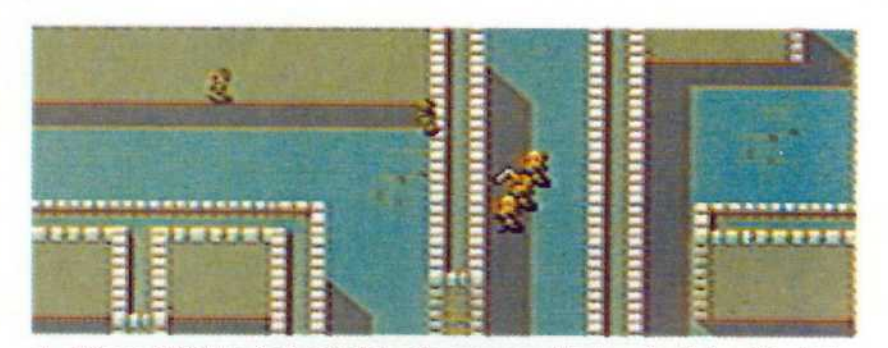
Generelle Tips

1. Du kannst deine Truppen davor bewahren, entdeckt und verwundet zu werden, indem ihr euch in den umliegenden Bäumen, hinter Wänden und anderen Gebäuden versteckt. Von hier aus ist es ein leichtes, Granaten zu werfen. Wenn du den Pointer weiter als nötig positionierst, kannst du die Granaten mit größerer Reichweite schleudern.



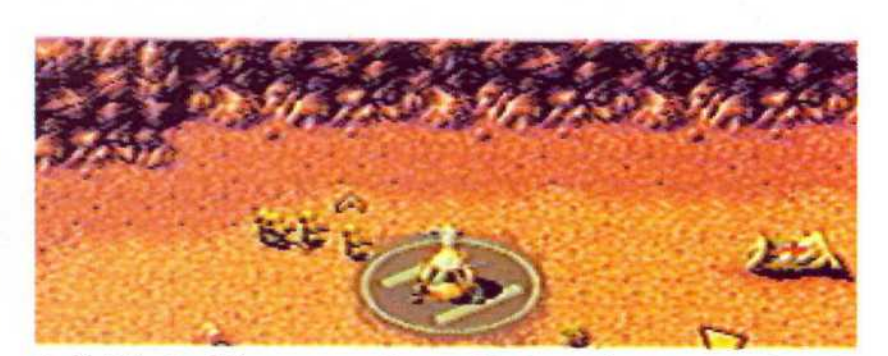
2. Hast du einen Hubschrauber zur Verfügung, lande einfach auf dem Feind. Du schlägst so zwei Fliegen mit einer Klappe, du riskierst keine deiner Truppen und hast bei heftigen Angriffen den Vorteil auf deiner Seite.

3. Der beste Weg, die Raketenwerfer ins Jenseits zu befördern, ist, deine Truppen zu teilen, so daß du einen Soldaten hast, der weder eine Rakete noch eine Granate besitzt. Klicke den Pointer direkt auf dein Ziel und - solange du dich bewegst - werden die Raketen hinter dir einschlagen. Du kannst nun den angreifenden Soldaten retten und die Raketenwerfer vernichten.

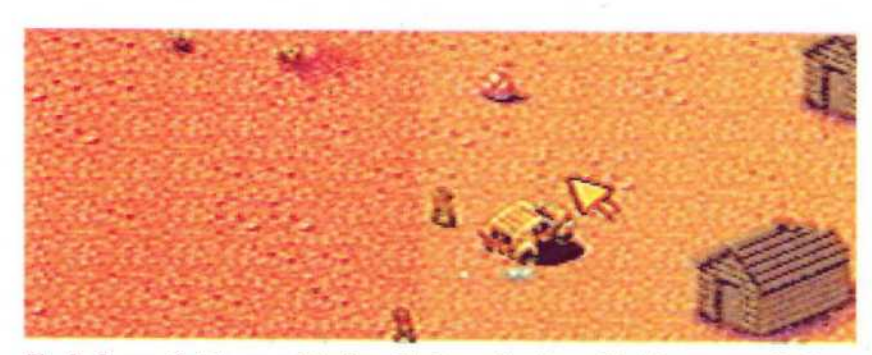


4. Eine Hütte ist nicht eher zerstört, als bis die Tür weggesprengt wurde. Ist dies nicht der Fall, wirst du weiterhin von den feindlichen Truppen angegriffen. Schicke also nochmals eine Rakete oder eine Granate in die Hütte.

5. Im schlechtesten Fall, wenn deine Truppen durch Verluste auf ein Minimum reduziert wurden, ziehe dich zurück. Es ist sinnlos, einen verlorenen Kampf weiterzuführen.



6. Gebäude können auch zerstört werden, wenn du sie nicht genau auf dem Bildschirm siehst. Ziele mit dem Pointer auf das Gebäude, lasse es durch eine deiner Raketen zerreißen und stürme dann hinein, um die letzten Überlebenden zu töten.



7. Schon früh mußt du dich mit den Skidoos und den Jeeps vertraut machen und sie beherrschen lernen. Auf diese Weise fährst du die Rampen im richtigen Winkel an und bist perfekt beim Angriff und während des Rückzugs.

Action Replay Codes

FF1D6700XX - Levelauswahl, ersetze XX durch 00-47.

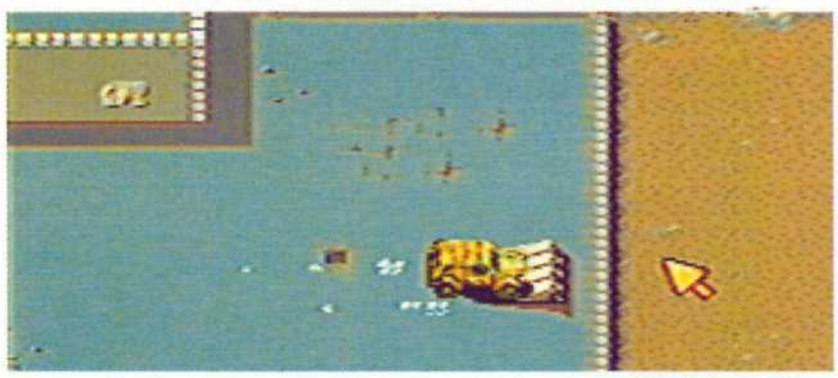
FF3911000A - Unendlich viele Granaten.

FF3917000A - Unendlich viele Raketen.

FF1D7900FF - Unendlich viele Rekruten.

CANNON FODDER

Generelle Tips



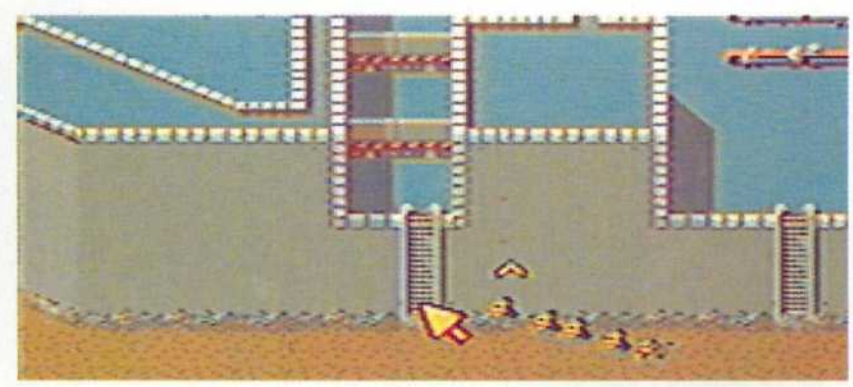
8. In vielen Missionen hast du die Kontrolle über eine Menge Truppen. Am besten ist es, dir einen oder zwei Männer auszuwählen und zusammen mit ihnen den Level zu bestehen. Auf diese Weise verlierst du nämlich nur diesen einen Mann und nicht gleich den ganzen Zug.

9. Manchmal besitzt du nicht genug Waffen und Munition, um alle Gebäude zu sprengen. Plaziere dich in diesem Fall hinter dem zu vernichtenden Gebäude, gegenüber einer feindlichen Raketenabschußstelle und warte einfach ab. Deine Feinde werden ihre Raketen auf dich abfeuern und aus Versehen ihr eigenes Gebäude in die Luft jagen.

10. Das Gelände hat den Vorteil, daß es sehr übersichtlich ist und du alle Hindernisse, wie Schlaglöcher in den Straßen und zerbrochene Brücken, gleich siehst. Pausiere notfalls das Spiel und vergewissere dich, daß der Weg zum Ziel freigeräumt wird.

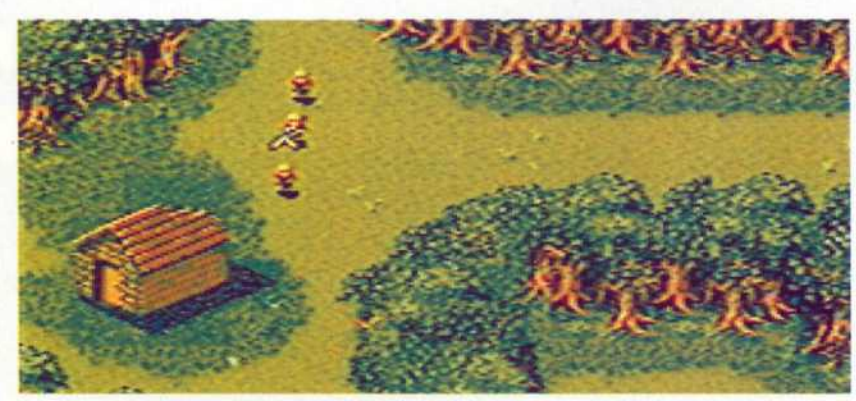
11. Neben den Hauptgebäuden des Feindes findest du oft Munitionslager. Versuche, die Gebäude zu zerstören und die herauslaufenden Männer unschädlich zu machen. Falls du einen Waffenvorrat benötigst, solltest du dich vorher eindecken, da oftmals das Lager bei der Explosion mit in die Luft fliegt.

12. Lies sorgfältig die Anweisungen, die deine Mission betreffen. Verliere keine Zeit, indem du Geschütztürme angreifst, die für den Abschluß des Levels irrelevant sind.



13. Begib dich am besten immer hinter die Baumgruppen, wenn du den Entschluß gefaßt hast, die Truppen zu teilen. Die eine Hälfte kann sich so gut verstecken, während die andere Hälfte die Mission abschließt.

14. Mit der Zeit werden deine Vorräte an Waffen knapp. Behalte im Gedächtnis, daß du auch feindliche Gefechtsstände und Panzer für deine Zwecke einsetzen kannst.



15. Wenn du in einem Fahrzeug sitzt, mußt du immer in Bewegung bleiben. Ansonsten werden deine Angreifer mit dir leichtes Spiel haben. Lasse zur Sicherheit immer ein paar Männer zurück, die dir den Rücken stärken. So gehst du auf Nummer Sicher und verlierst nicht die ganze Truppe, auch wenn dein Fahrzeug lahmgelegt wird.

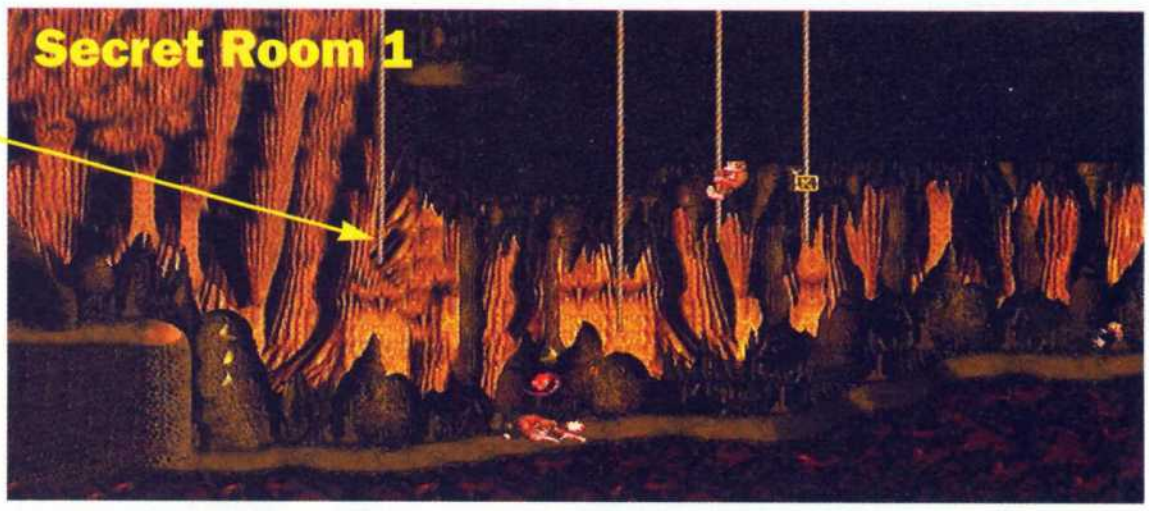
SNES DONKEY KONG COUNTRY SNES

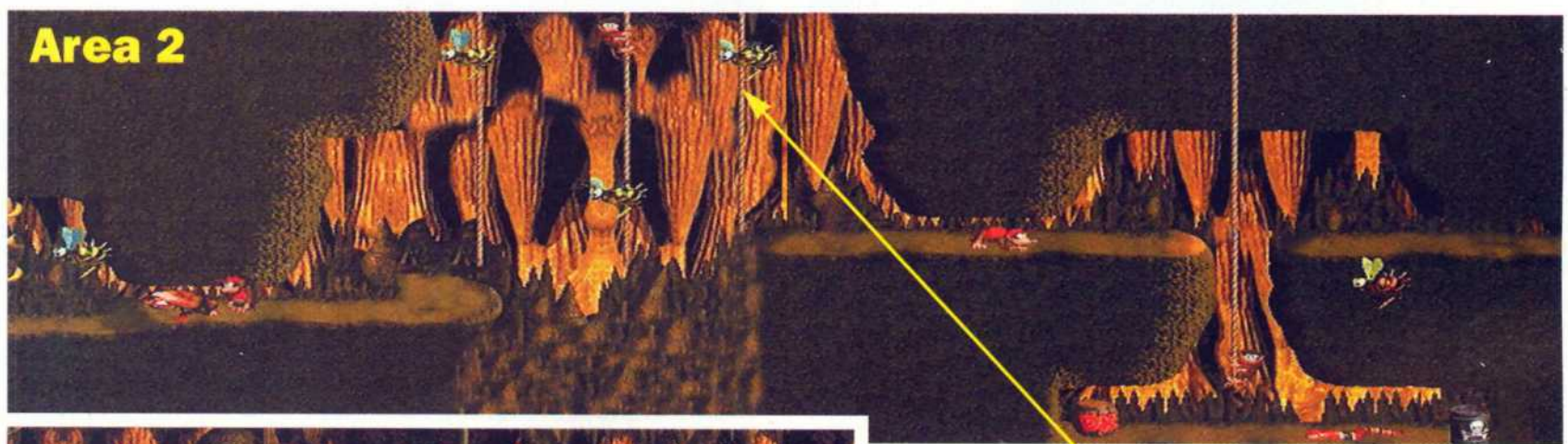
Im letzten Lösungsteil findet ihr weitere Geheimräume und bekommt zusätzlich noch ein paar affenstarke Cheats geliefert.

Elevator Antics

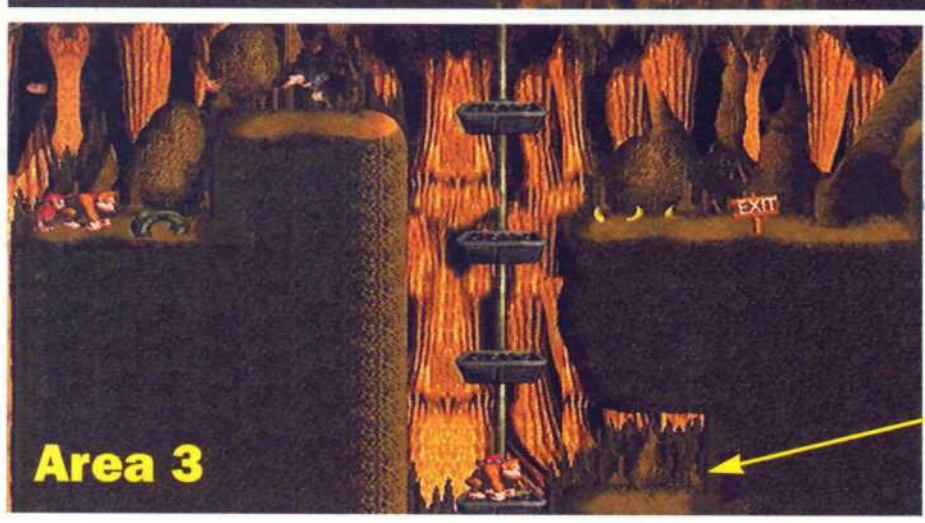
In diesem Level gibt es drei Geheimräume

Diesen Geheimraum kannst du auf zwei Arten entdecken. Renne auf der oberen Ebene vom Start weg entlang und springe dann nach unten auf den Boden. Die zweite Möglichkeit ist, sich von Liane zu Liane weiterzuhangeln.





Wenn du diese drei Seile erreicht hast, klettere am dritten Seil hinauf und springe nach rechts in die Wand. Du gelangst in einen Geheimraum und kannst ein Bonusspiel spielen.



Am Ende des Levels gelangst du zu diesem Lift. Springe nach unten und dann nach rechts und dann auf einen Vorsprung. Von hier aus gelangst du in den dritten und letzten Geheimraum.

Poison Pond

Auch wenn es hier im Unterwasserlevel keine Geheimräume gibt, kannst du Abkürzungen nehmen. An diesen drei stacheligen Bällen angekommen, laufe nach links und schwimme durch die Wand. Hier siehst du einen Tierbonus und ein Kanonenfaß, das dich durch die gegenüberliegende Wand katapultiert.

DONKEY KONG COUNTRY

Mine Cart Madness

Hier findest du drei Geheimräume

Meistens hast du nur eine Chance, mit der Minenlore den Geheimraum zu erreichen. Beeile dich. Springe an dieses Seil, wenn der Karren nach unten fällt. Hüpfe von hier aus nach rechts und in ein anderes Gefährt. Wiederhole dies, bis du bei dem sehr schwierig zu erreichenden Raum angekommen bist.

Hier mußt du aus deiner Kohlenlore heraus und auf diesen Reifen hüpfen. Springe dann nach rechts und in das Faß hinein. Nun wirst du in den verborgenen Raum gefeuert.

Am Ende des Levels kannst du dich auf dieser stabilen Plattform etwas ausruhen, anstatt die Schienen herunterzurasen. Von der letzten Plattform aus mußt du nach links und auf die Reifen springen, bis du dieses Faß erreicht hast. Es katapultiert dich in den letzten Geheimraum.

Hier kannst du einen Tierbonus einsammeln. Direkt hinter dem Buchstaben „O" mußt du eine Lücke brechen. Schlage ein Stück von der Schiene heraus, fahre auf ihr zu dem Tierbonus und nimm ihn an dich.

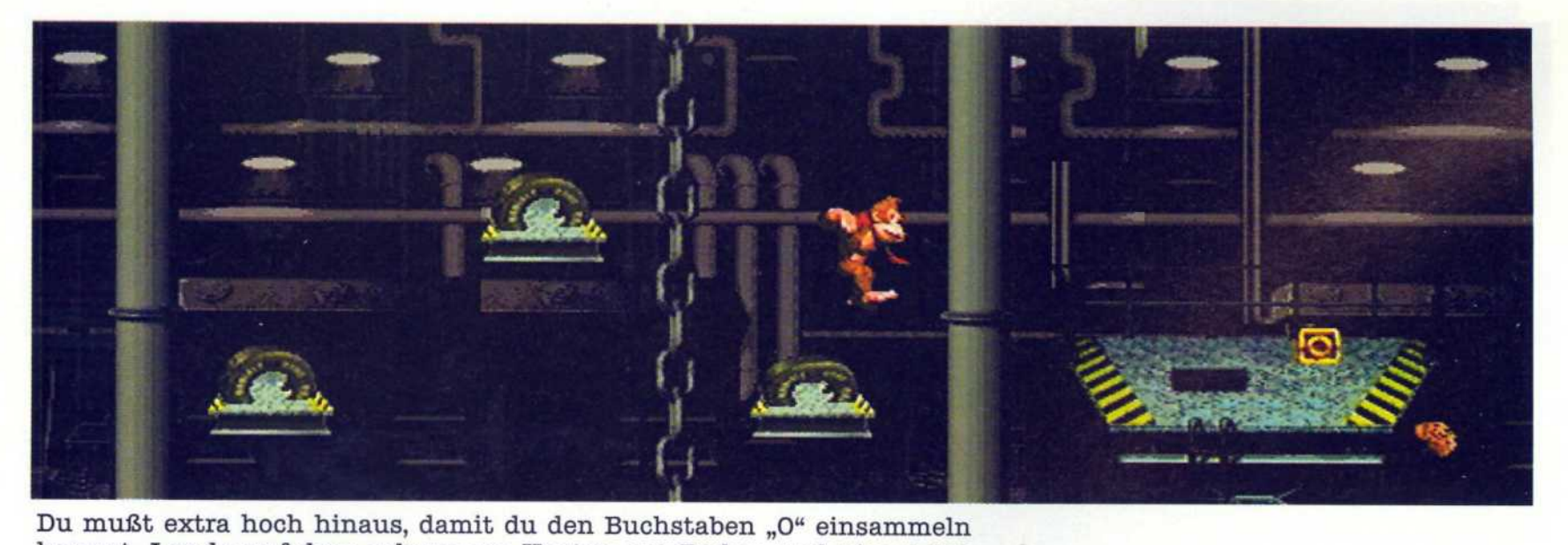
DONKEY KONG COUNTRY

Blackout Basement...

In diesem Level sind zwei Geheimräume

Sei extrem vorsichtig auf diesem Terrain. Das Licht flackert und geht immer an und aus. Gehe in kleinen Schritten vorwärts und versuche, immer festen Boden unter den Füßen zu haben.

Um in den ersten Geheimraum zu kommen, mußt du auf diese beweglichen Plattformen hüpfen. Achte auf deine Füße, die Plattformen verschwinden, sobald du darauf-stehst. Auf der letzten und vierten mußt du stehenbleiben und mit ihr nach unten in den Geheimraum fahren.



Du mußt extra hoch hinaus, damit du den Buchstaben „O" einsammeln kannst. Lande auf dem schwarzen Kasten am Boden und nimm das goldene „O".

...Blackout Basement

Du landest wieder im Level, und es offenbart sich dir ein stählernes Fäßchen. Nimm es mit und wirf es gegen diese Wand, um den Eingang in den zweiten Geheim-raum freizulegen.

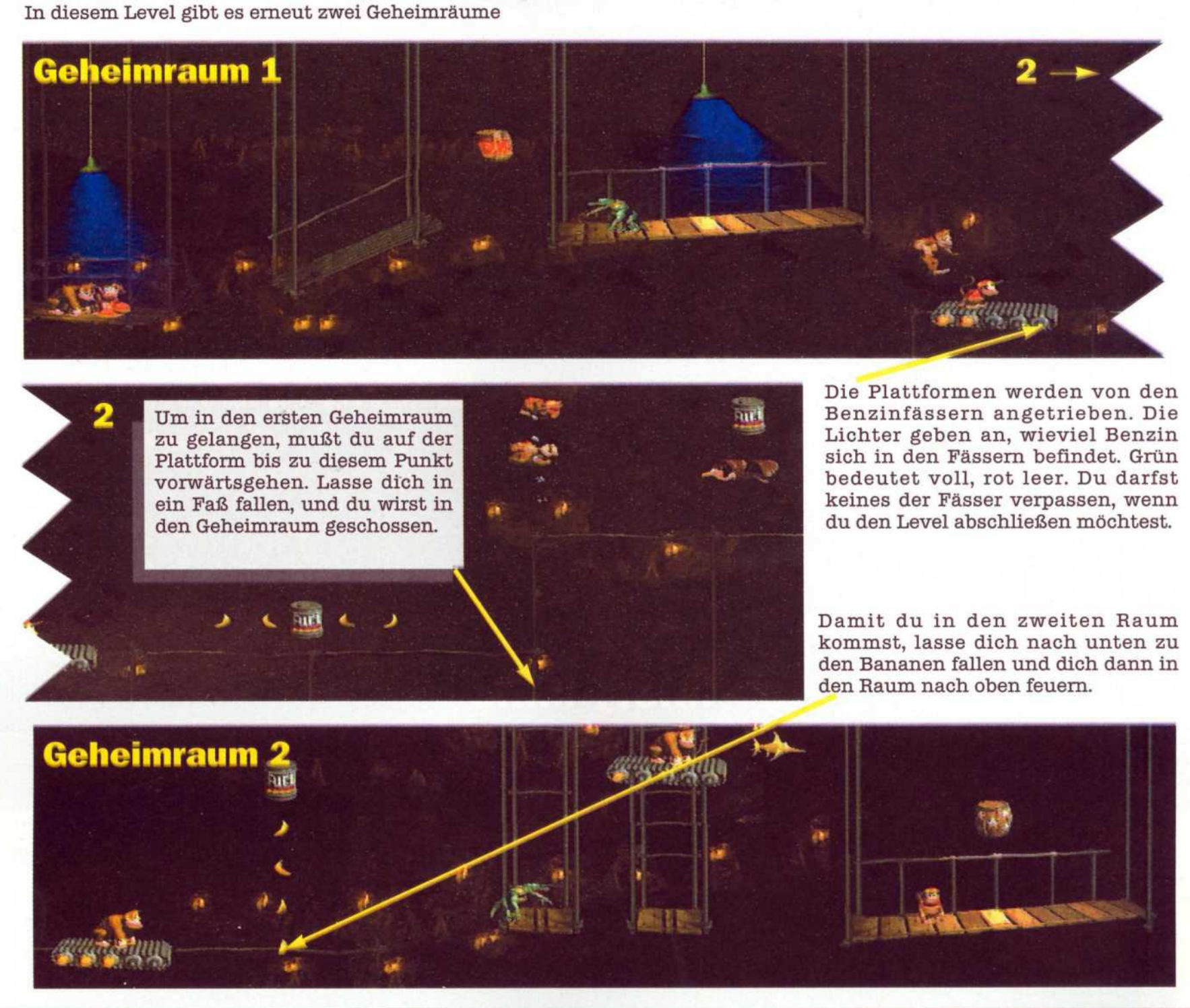
Dumb Drum

Die Trommel zögert kurz bevor sie zu Boden fällt. In der Zwischenzeit mußt du jeweils einmal auf die Köpfe der Gegner springen. Jedesmal wenn du einen erwischt hast, fällt die Trommel herunter und bringt dir Extrazeit.

DONKEY KONG COUNTRY

Tanked Up Trouble

In diesem Level gibt es erneut zwei Geheimräume



Um in den ersten Geheimraum zu gelangen, mußt du auf der Plattform bis zu diesem Punkt vorwärtsgehen. Lasse dich in ein Faß fallen, und du wirst in den Geheimraum geschossen.

Die Plattformen werden von den Benzinfässern angetrieben. Die Lichter geben an, wieviel Benzin sich in den Fässern befindet. Grün bedeutet voll, rot leer. Du darfst keines der Fässer verpassen, wenn du den Level abschließen möchtest.

Damit du in den zweiten Raum kommst, lasse dich nach unten zu den Bananen fallen und dich dann in den Raum nach oben feuern.

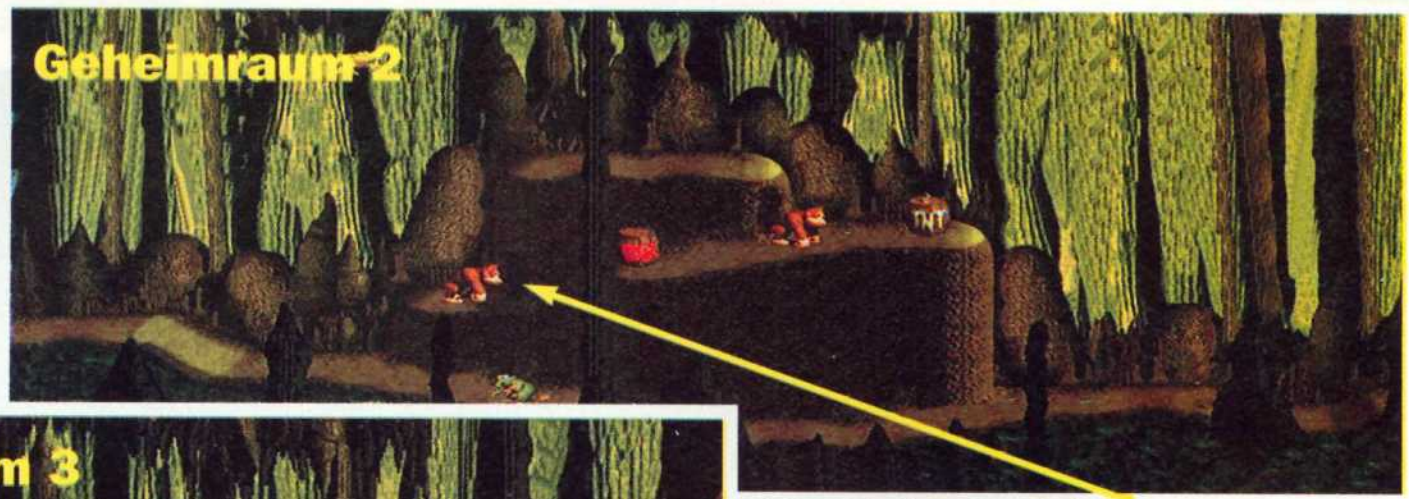
Manic Mincers...

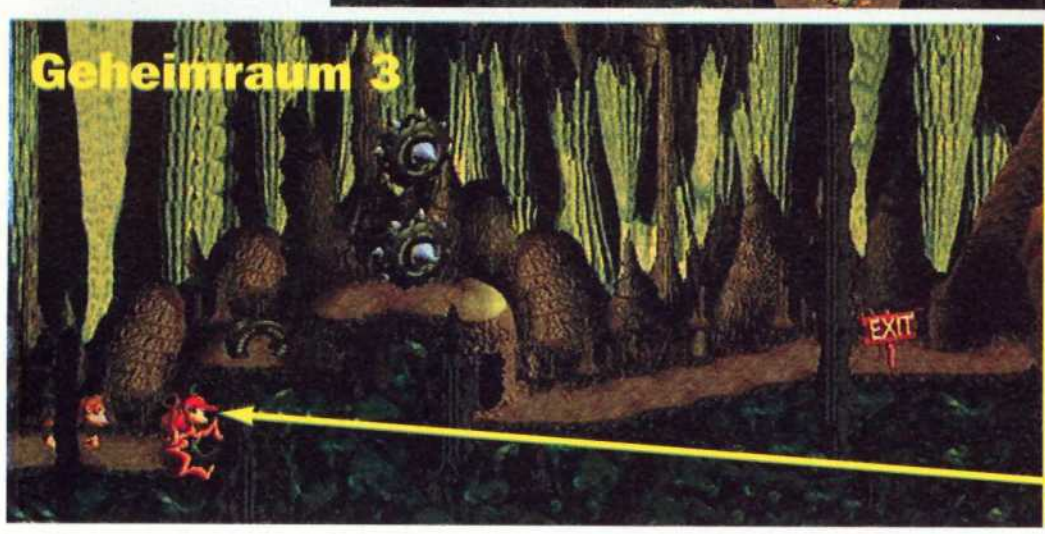
Hier findest du drei Geheimräume

Springe mit Donkey Kong auf die Krushas und nimm das Faß von der vorherigen Ebene. Wirf nun das Faß nach rechts gegen die Wand. Es erscheint der Eingang zu dem verborgenen Zimmer.

DONKEY KONG COUNTRY

...Manic Mincers





Dies ist eigentlich kein Raum, sondern mehr eine Abkürzung, um in den nächsten Geheimraum zu kommen. Springe auf diese Kante und gehe durch die dunkle Tür auf der rechten Seite. In dem Raum findest du den Buchstaben „G".

Wenn du die Abkürzung hinter dir gelassen hast, kannst du nun das TNT-Faß, das auf der Kante hinter dem Ausgang liegt, mitnehmen. Bringe es zu der bezeichneten Stelle und schmeiße es gegen die Wand. Dahinter kommt der geheime Eingang zum Vorschein.

Misty Mine

Hier findest du zwei Geheimräume

Klettere an dem Seil nach unten. Du siehst ein DK-Faß und eine Plattform zu deiner Linken. Springe darauf, gehe durch den Bogengang, und du bist mitten im Bonusspiel.

Hebe das TNT-Faß auf, wenn du den Expressobonus oben in der Luft siehst, und laufe dann nach rechts. Springe über die Falltüren und passe dabei gut auf, daß das Faß nicht explodiert. Wirf das Faß nun wieder gegen die Wand, und der Bonusraum wird sichtbar.

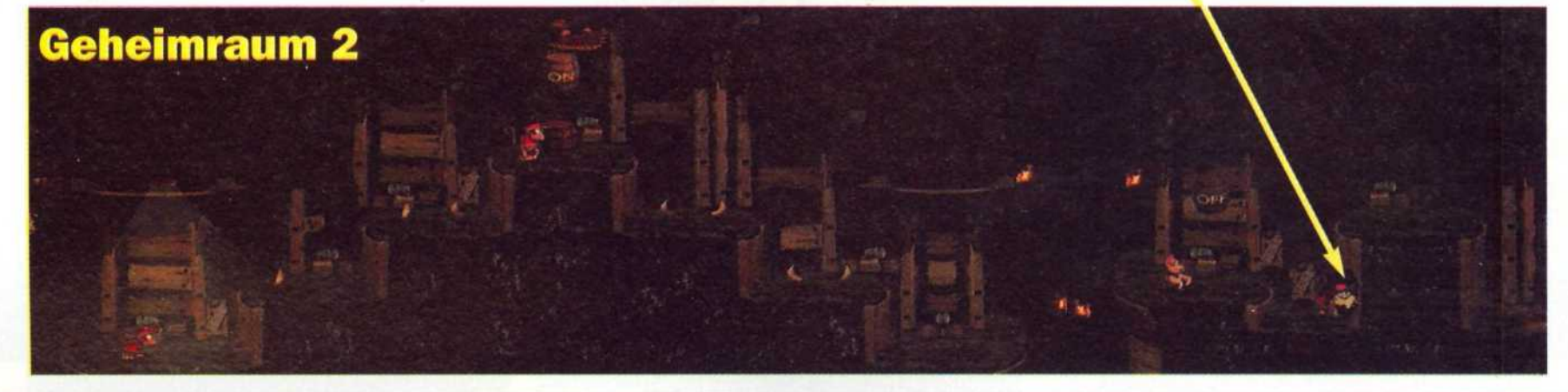
DONKEY KONG COUNTRY

Loopy Lights

Auch hier findest du wieder zwei Geheimräume

Wenn du nach Loopy Lights kommst, lasse dich in den Minenschacht fallen, und du wirst in den ersten Raum katapultiert. Dort findest du den Buchstaben „K".

Den Raum hier kannst du nur schwer erreichen. Er erfordert viel Mut und Geschicklichkeit. Nimm zuerst die Tonne unter dem Necky. von hier aus gehe mit dem Faß nach rechts. Sei extrem vorsichtig, wenn die Lichter leuchten, mußt du die Tonne auf diese Kante werfen, um in den zweiten Geheimraum zu kommen.

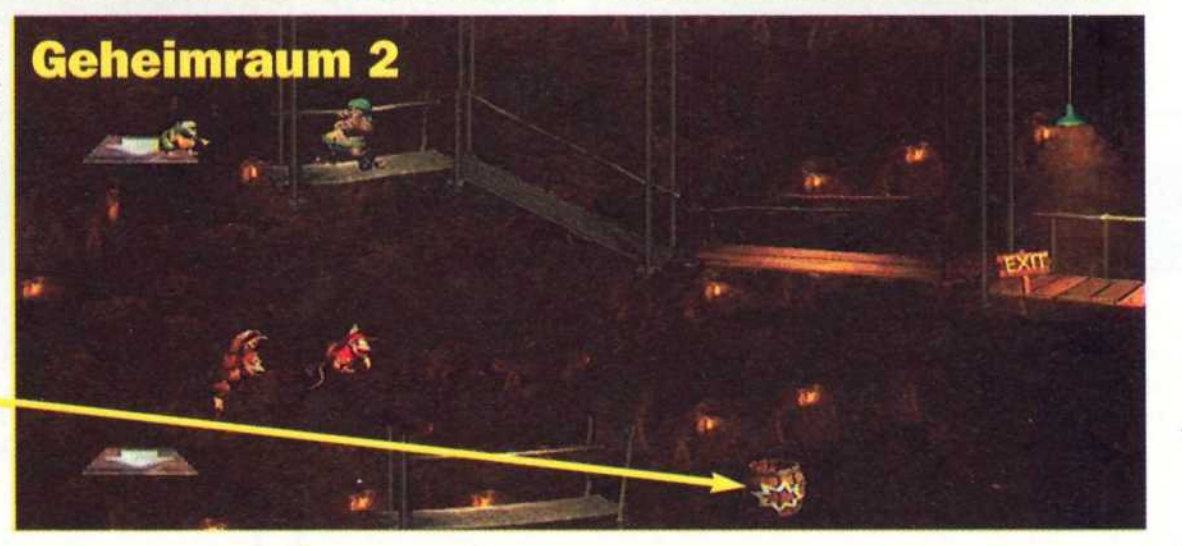


Platform Perils

In diesem Level gibt es zwei Geheimräume

Rolle das Faß auf den Krusha, um dich seiner zu entledigen. Springe nun auf die bewegliche Plattform rechts. Renne von hier aus schnell nach rechts unter die Plattform, auf der du begonnen hast. Die versteckte Plattform bringt dich zu einem Kanonenfaß, und du wirst in den Geheimraum geschossen.

Die letzte gewellte Plattform bringt dich nach unten. Wieder mußt du dich beeilen. Setze Diddys Rolling Jump ein, um die untere Plattform zu erreichen, die obere verschwindet nämlich wieder. Von hier aus kannst du sicher in das Kanonenfaß springen.



DONKEY KONG COUNTRY

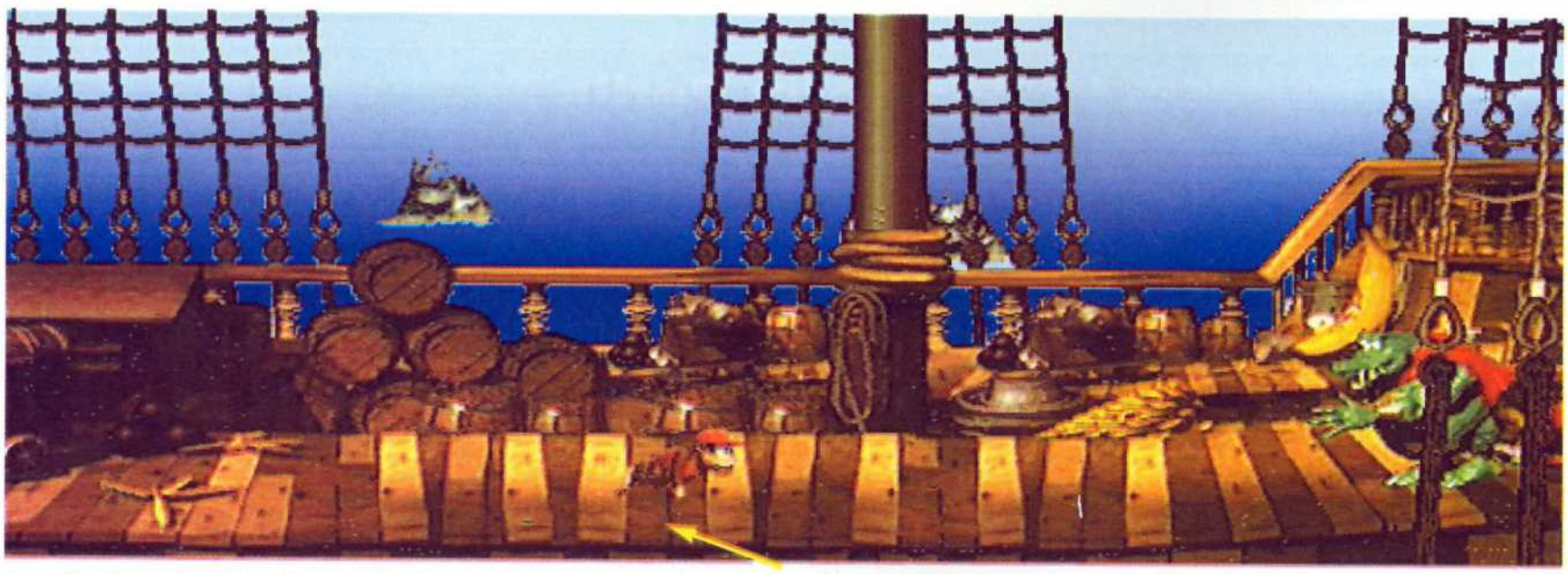
Neckys Revenge

Um Necky endgültig zu besiegen, mußt du den Reifen in der Mitte des Raumes benutzen. Er bringt dich weit nach oben, und du kannst über die Nüsse hüpfen, die Necky nach dir wirft. Katapultiere dich fünfmal auf Neckys Kopf, und du hast ihn besiegt.

The Complete Game

Wenn du alle Geheimräume des gesamten Spiels gefunden hast, gehe zur Karte und schaue dir den endgültigen Namen an. Steht ein Ausrufezeichen hinter dem Wort, hast du alle Buchstaben gefunden. Du mußt 101-prozentig erfolgreich sein. Ein Stern (das 101te Prozent) erscheint dann, wenn das Spiel beendet ist.

Gang - Plank Galleon



Am Beginn der Attacke mußt du dich vor King K Rool aufstellen und springen, um den Kronen auszuweichen, die er nach dir wirft. Er rennt auf dich zu. Springe dreimal auf seinen Kopf und wehre die Kanonenkugeln, die vom Himmel fallen, ab. Springe erneut dreimal auf des Königs Kopf, und es hagelt Credits. Du hast immer noch keine Zeit zu relaxen, der König greift immer noch an. Hüpfe wieder dreimal auf seinen Kopf. Diesmal verfolgt er dich auch noch zusätzlich. Ducke dich, damit dich das Gewicht des Monarchen nicht erdrückt.

50 Lives

Um 50 Leben zu bekommen, rufe den Save-/Erase-Schirm auf. Wähle Erase an und drücke die Knöpfe B, A, R, R, A und den L-Knopf. Wenn du jetzt ein gespeichertes oder ein neues Spiel beginnst, hast du 50 Leben.

Sound Test

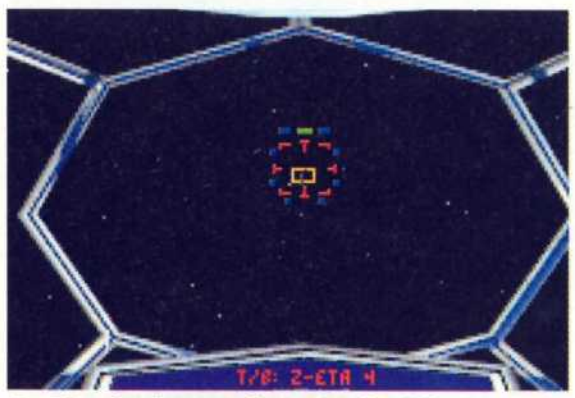
Auf dem Save-/Erase-Schirm mußt du die Erase-Option anwählen und die folgenden Knöpfe drücken: Unten, A, R, B, Y, Unten, A und Y. Fahre fort Auswahl zu drücken, um die verschiedenen Sounds abzuspielen und verändern zu können.

DEFENDER OF THE EMPIRE

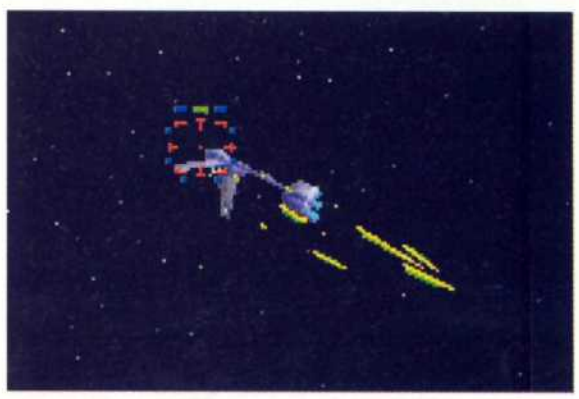
Hier kommt die erste Beilage zu Tie-Fighter. In diesem Lösungshandbuch führen wir euch durch drei Schlachten, die ihr gegen den verräterischen Zaarin schlagen müßt.

Schlacht 8 - Mission 1

1. Nachdem du dich aus dem Hyperweltraum gerettet hast, mußt du all deine Energie in deine Schutzschilde transferieren und deine Laser wieder voll aufladen. Fliege mit geringer Geschwindigkeit, bis der erste Gegner auftaucht.

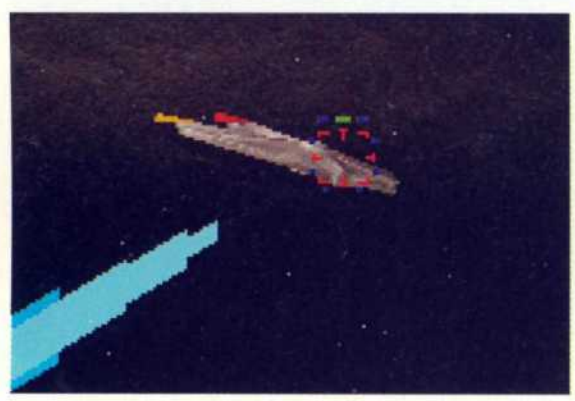


2. Wechsle zu den Aufschlagzündraketen und ziele auf den ersten der Tie-Bomber. Schicke deine Flügelmänner hinter dem zweiten Tie-Bomber her.

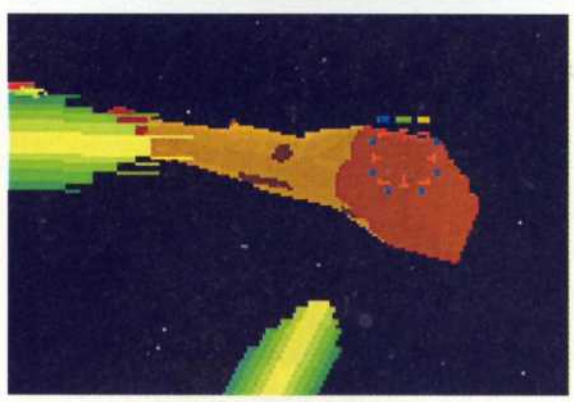


3. Sobald die Tie-Bomber vernichtend geschlagen wurden, nimm den Raketenwerfer auf der Fregatte Raptor ins Visier. Greife sie mit deinen Ionenkanonen und zusammen mit deinen Flügelmännern an.

Mission 2



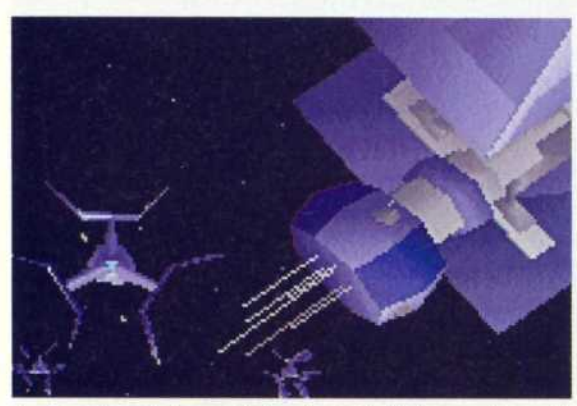
1. Zusammen mit deinen Flügelmännern solltet ihr nun die Modularträger einen nach dem anderen vernichten und gleichzeitig den Correliantransport verfolgen. Beschießt ihn so lange mit den Lasern, bis der Schild herabfällt.



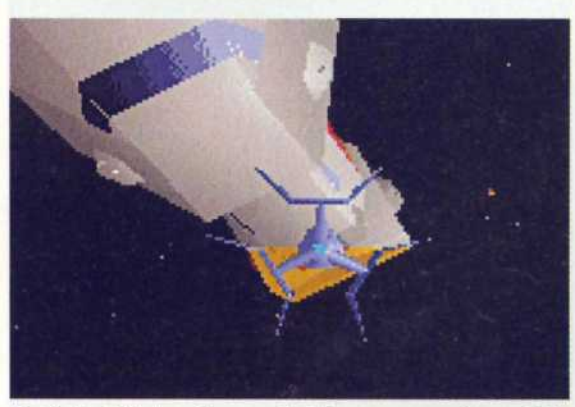
2. Wechsle nun zu den Torpedos und versuche, jede Corvette mit je zwei Torpedos zu treffen. Vernichtend schlagen kannst du die Corvettes mit deinen Lasern.

3. Eile deinen Flügelmännern zu Hilfe und vernichtet zusammen die Modularträger mit den Ionenkanonen. Wenn sie verwundet sind, schicke deine Flügelmänner zum nächsten Angriffsziel und versetze den Modularträgern den Todesstoß.

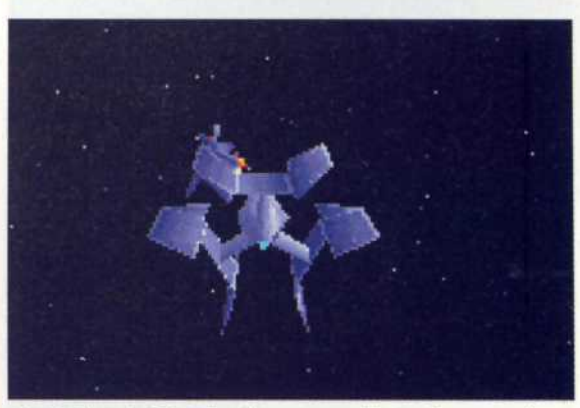
Mission 3



1. Lade deine Schutzschilde auf und beschleunige hinter der Fabrik auf maximale Geschwindigkeit. Wähle die schweren Raketen und vernichte die Corvette so rasch es geht.



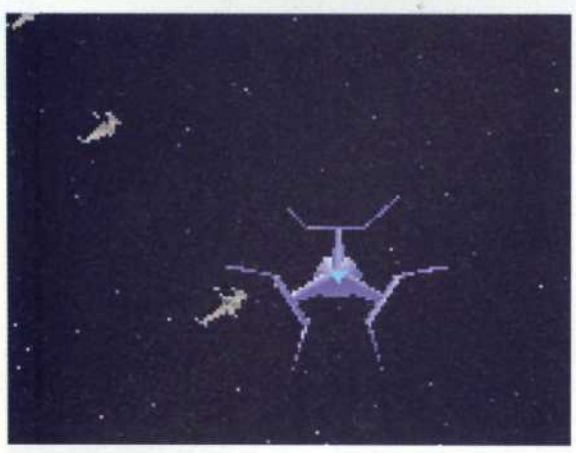
2. Sobald der Carrack-Kreuzer auftaucht, bombardiere ihn mit den verbleibenden Raketen und setze ihn einigen deiner Laserangriffe aus. Stoppe deine Attacken in dem Moment, in welchem sich der Transporter in Gang setzt.



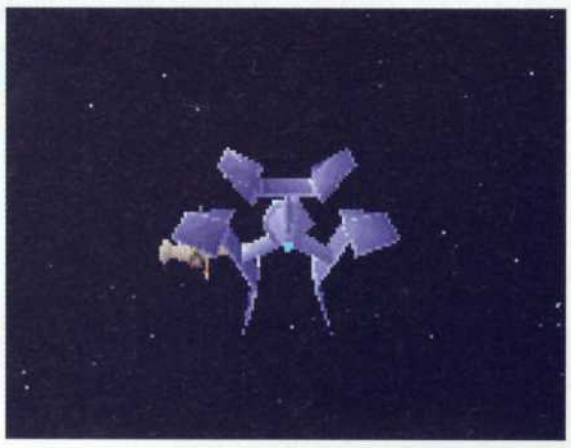
3. Deine Flügelmänner sollen den ersten der Transporter angreifen, während du dir die anderen zwei vornimmst. Wenn du deine Aufgabe erfüllt hast, verfolge die Kanonenboote mit deinen Lasern und suche dann deine Flügelmänner.

DEFENDER OF THE EMPIRE

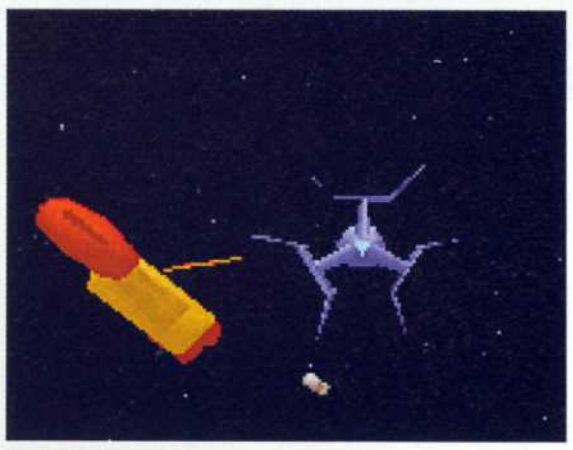
Mission 4



1. Beschleunige auf Höchstgeschwindigkeit. Ignoriere die Y-Wings und verfolge die B-Wings. Beschieße sie mit Doppelraketen und einem kleinen Platzregen deines Laserfeuers. Verliere auch hierbei keine Zeit.

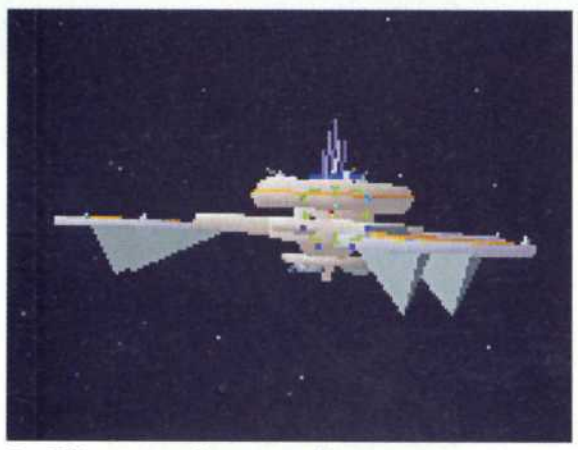


2. Greife nun die zweite Gruppe der B-Wings und Y-Wings an. Diese stellen für dich die größte Bedrohung dar. Beeile dich und halte dich möglichst nicht mit den Headhuntern auf.

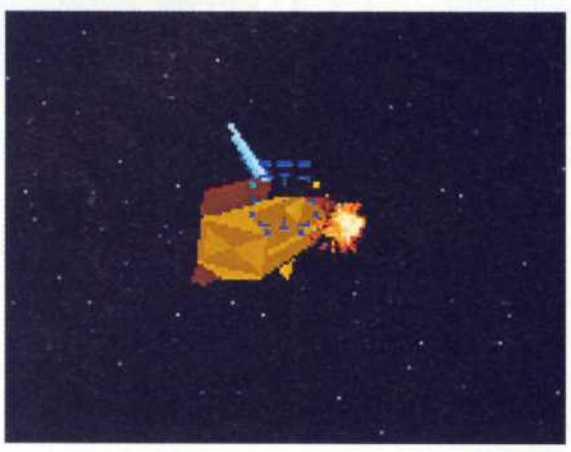


3. Wenn alle Starfighter vernichtet sind, wende dich der Corvette zu. Setze deine verbleibenden Ionenkanonen und Raketen ein, für diese Mission benötigst du keine weiteren Waffen mehr.

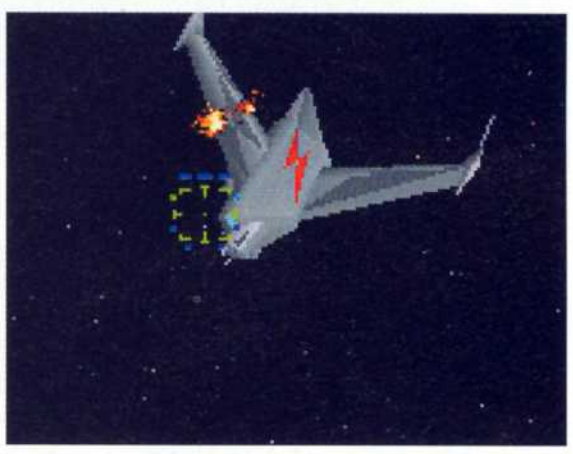
Mission 5



1. Fliege sofort zu dieser Plattform. Setze deine Laser auf maximale Ladung und reaktiviere deine Schutzschilde, bis sie vor Energie knistern. Beschieße die Plattform mit einigen Raketen und setze den Raketenwerfer außer Gefecht.

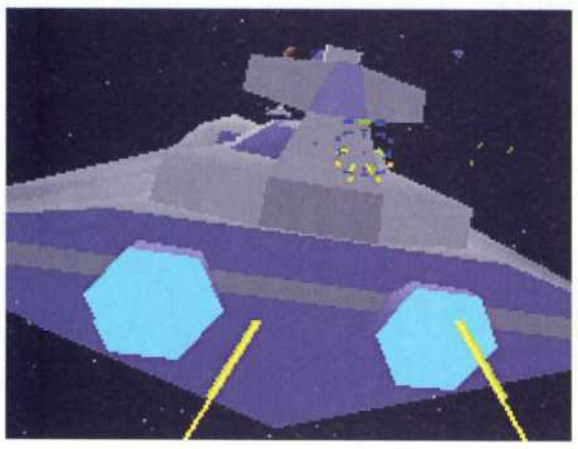


2. Nachdem sich die Plattform in Nichts aufgelöst hat, erscheint ein Transporter mit äußerst interessantem Feindpersonal an Bord. Du vernichtest den Transporter, indem du ihn minutenlang mit den Ionenkanonen bombardierst.

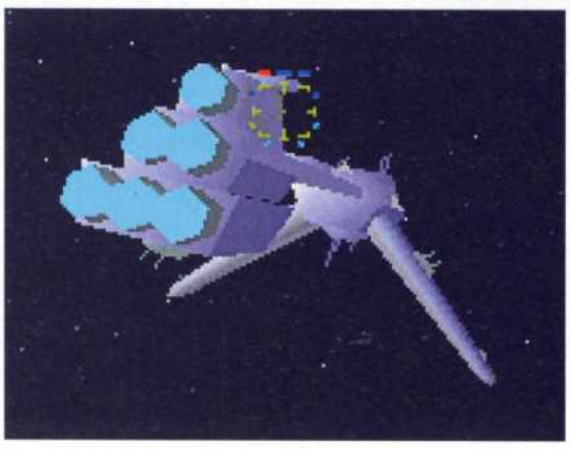


3. Deine nächsten Ziele sind die X- und T-Wings. Entferne dich nicht zu weit von deinen Alliierten, sonst bist du den Fliegern hoffnungslos ausgeliefert. Solltest du in einen Zweikampf verwickelt werden, ziehe dich zurück und wende dich einem, dem anzugreifenden Transporter nähergelegenen Ziel zu.

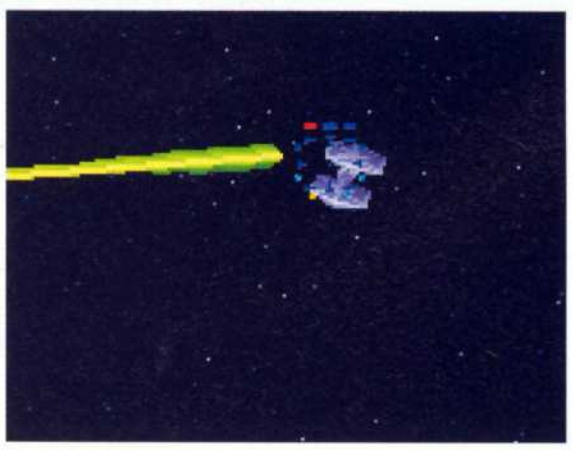
Mission 6



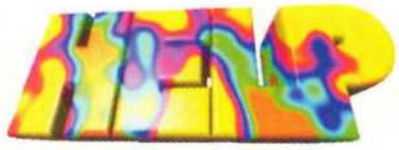
1. Den Interdictor mußt du mit schweren Weltraumbomben angreifen. Befehle deinen Flügelmännern, dich und die Tie-Bomber zu unterstützen, damit Zaarins Raumschiff vernichtend geschlagen werden kann.



2. Ignoriere die feindlichen Starfighter, die versuchen, euch aufzuhalten. Um die Flut der feindlichen Flugzeuge zu stoppen, müßt ihr den Interdictor kontinuierlich unter Beschuß nehmen, bis er zerstört ist.



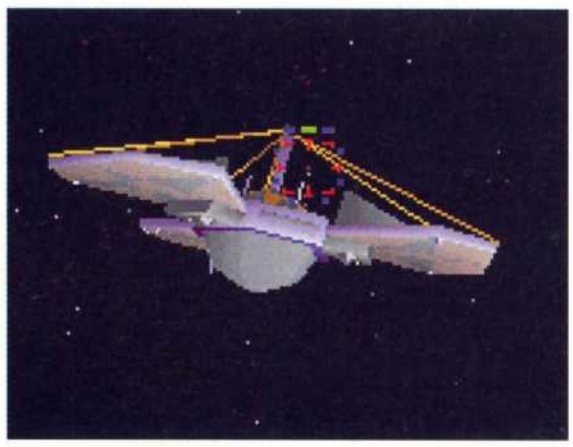
3. Wieder solltest du die Starfighter außer Betracht lassen und dich der Fregatte annehmen. Schwäche sie mit den Ionenkanonen und zerlege sie anschließend in ihre Bestandteile.



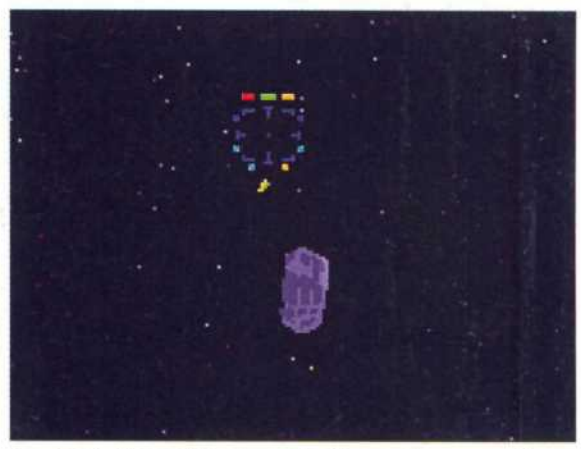
DEFENDER OF THE EMPIRE

Schlacht 9 - Mission 1

1. Die erste der Frachtfähren kannst du nicht zerstören. Konzentriere dich also darauf, nahe genug an die Plattform heranzukommen. Von hier aus kannst du besser angreifen.

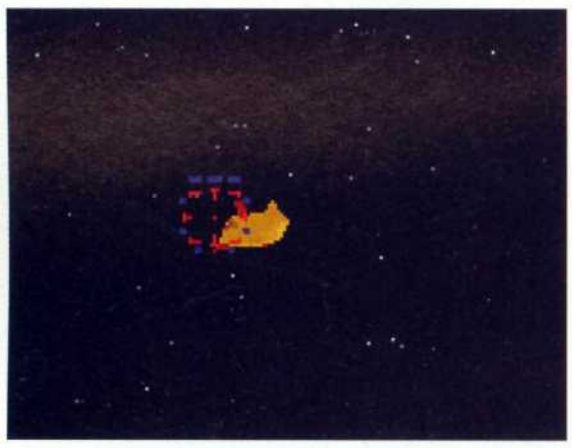


2. Jede der Fähren muß mit zwei Raketen und einer kleinen Laserfeuersalve getroffen werden. Deine Gefolgsmänner sollten dir den Rücken freihalten, während du deine Angriffe fliegst.

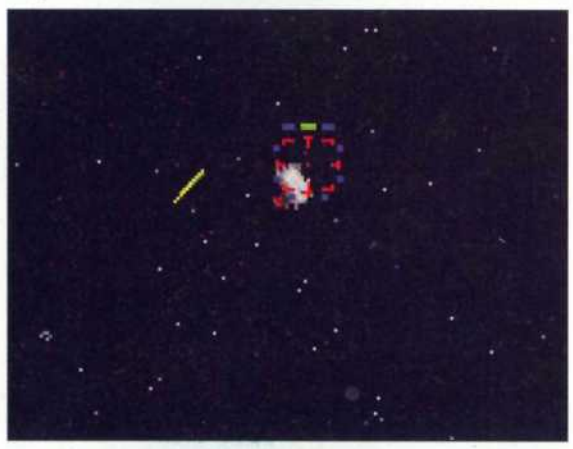


3. Auf dem Weg zwischen der zweiten und der dritten Frachtfähre mußt du viermal auf die Plattform feuern. Versuche, außer Reichweite der Warhead-Raketenwerfer zu bleiben, und vernichte ihn mit deinen Raketen.

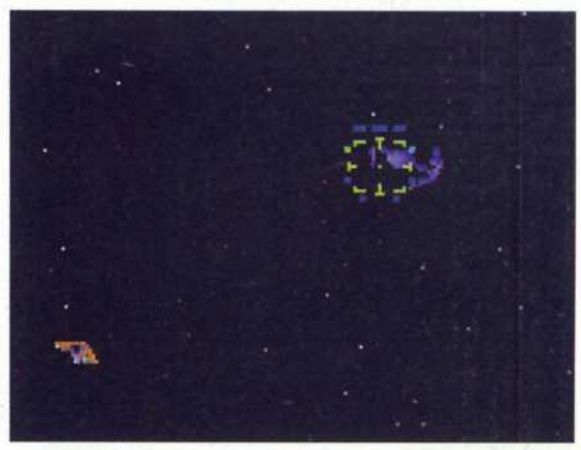
Mission 2



1. Wende deinen Flieger, so daß du dich in die entgegengesetzte Richtung bewegst. Wechsle zu den Raketen und beschieße damit die Assaulttransporter.

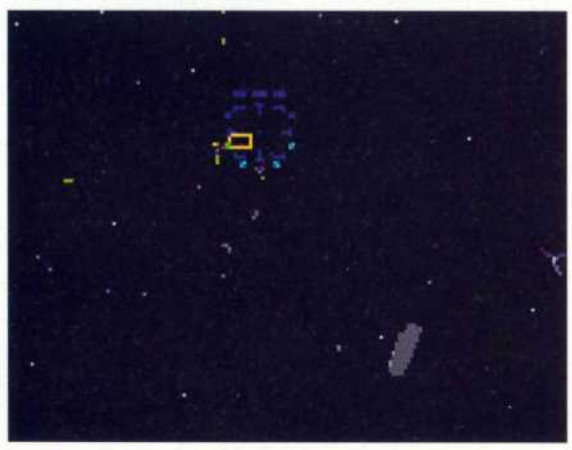


2. Verlangsame dein Tempo, bis du mit der gleichen Geschwindigkeit wie die Transporter fliegst. Eröffne das Feuer, bis sie alle vernichtet sind. Bleibe nahe dem Sternenzerstörer, so erreichst du dein Ziel schneller.

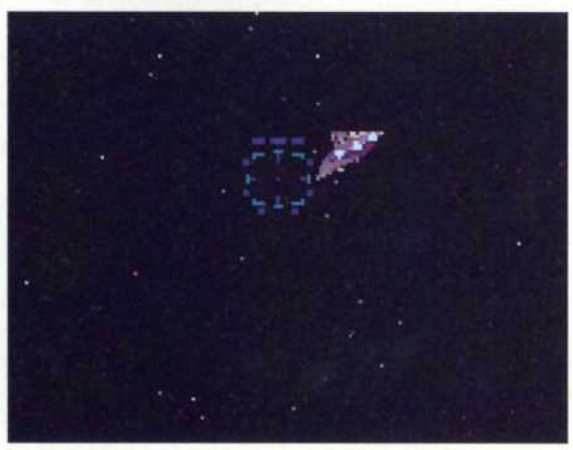


3. Setze deinen Tractor-Strahl auf maximale Leistungsfähigkeit, wenn es nun gilt, die Tie-Abwehr vernichtend zu schlagen. Verstreue deine Flügelmänner und greift von mehreren Seiten gleichzeitig an.

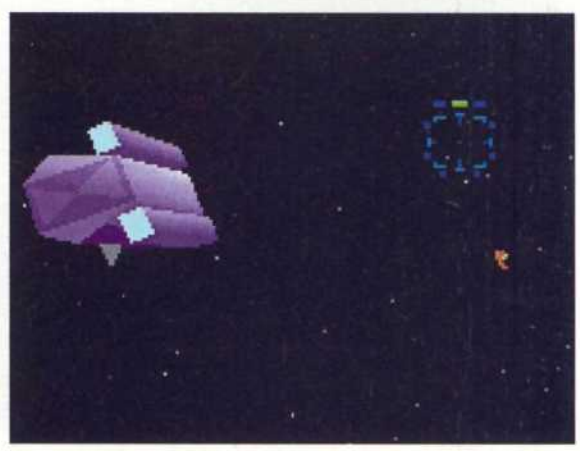
Mission 3



1. Bleibe nahe der Plattform und lade deine Schutzschilde auf, während du auf die erste der angreifenden Armeen wartest. Die Assault-Kanonenboote solltest du mit mäßiger Geschwindigkeit angreifen.



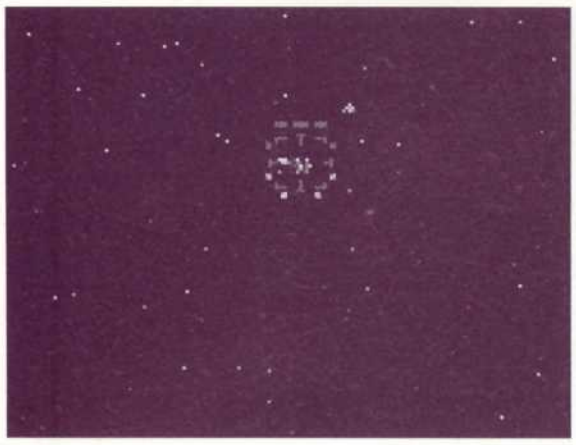
2. Wenn der Imperiale Sternenzerstörer auftaucht, fliege mit Höchstgeschwindigkeit darauf zu, schneide den Starfightern den Weg ab und hindere sie auf diese Weise daran, die Plattform zu erreichen.



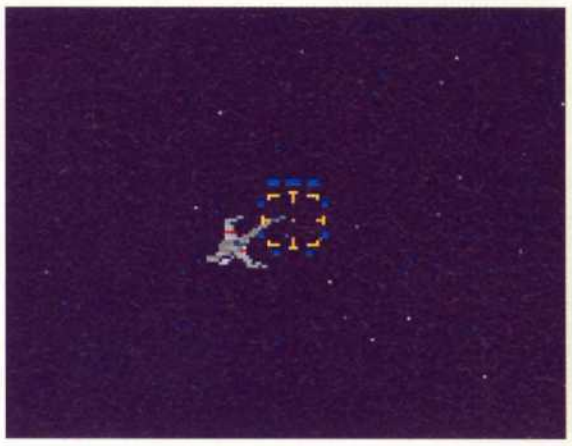
3. Die Feindtransporter stellen eine große Gefahr für die Stabilität der Plattform dar. Vernichte sie mit den Zwillingsraketen.

DEFENDER OF THE EMPIRE

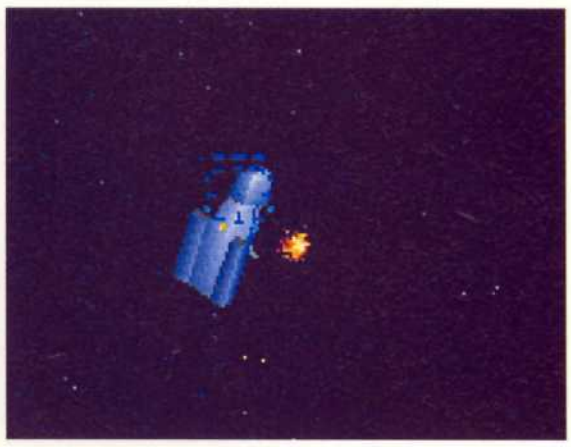
Mission 4



1. Verlangsame das Tempo auf ein Drittel der Normalgeschwindigkeit und ziele auf die herannahenden A-Wings. Du solltest drei von ihnen treffen, bevor sie an dir vorbeifliegen. Transferiere die gesamte Laserenergie auf die Schilde und setze die Laser auf maximale Schußkraft herauf.

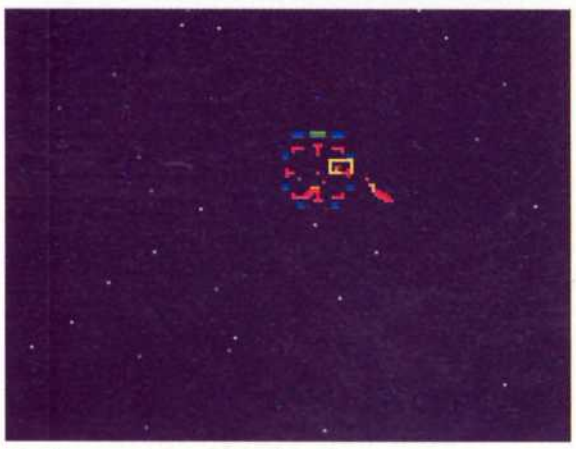


2. Wenn die B-Wings auftauchen, beschleunige, fliege auf sie zu und befehle den Flügelmännern, die A-Wings anzugreifen.

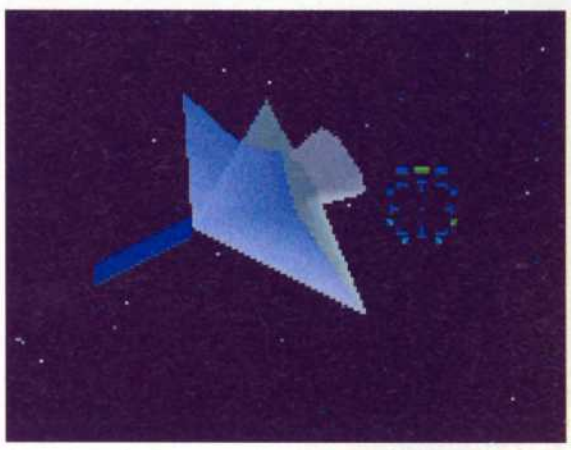


3. Die B-Wings sind die größte Herausforderung und am schwierigsten zu besiegen. Vergewissere dich, daß keiner von ihnen übrig bleibt und dir gefährlich werden kann, bevor du dich den drei Transportern zuwendest.

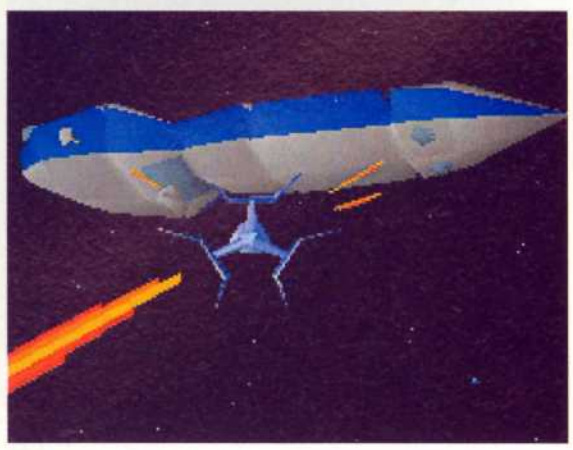
Mission 5



1. Zuerst mußt du die Transporter angreifen. Zwei deiner Raketen müssen sie jeweils treffen, erst dann kannst du dich neuen Dingen widmen.

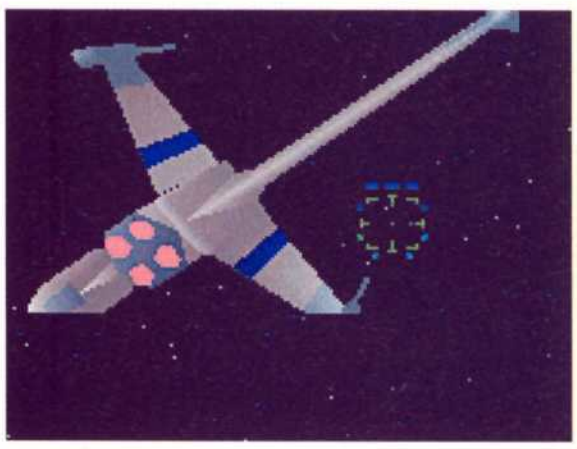


2. Vernichte zwischenzeitlich noch zwei der Minen. Damit du möglichst wenig Schaden davonträgst, ist es nötig, mit voller Geschwindigkeit durch das Minenfeld zu fliegen.

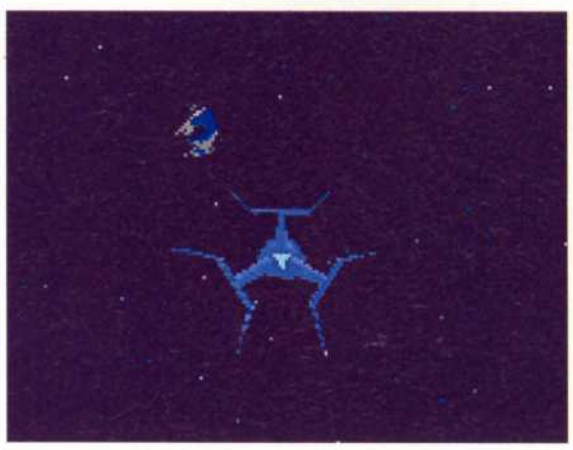


3. Nachdem du die Transporter gestoppt und das Minenfeld geräumt hast, gilt es nun, einigen Sternensuchern das Fürchten zu lehren. Danach holst du zum Vernichtungsschlag gegen den Kreuzer aus.

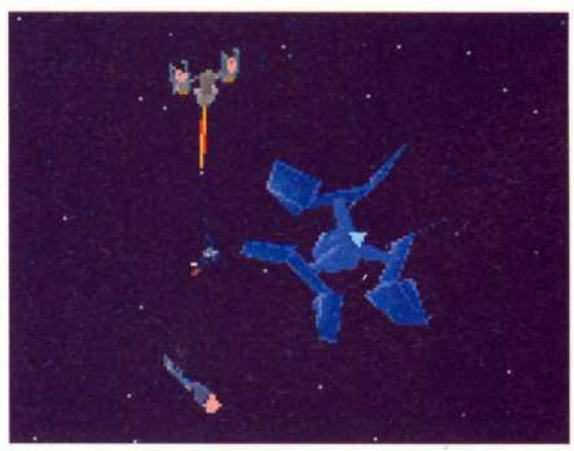
Mission 6



1. Vernichte die B-Flügler mit den Raketen und lasse dich evtl. von deinen Leuten unterstützen. Bringe deine Motoren auf Höchstleistung, damit du die feindliche Gruppe erreichst, bevor sie deinen Alliierten den Lebenssaft entziehen.



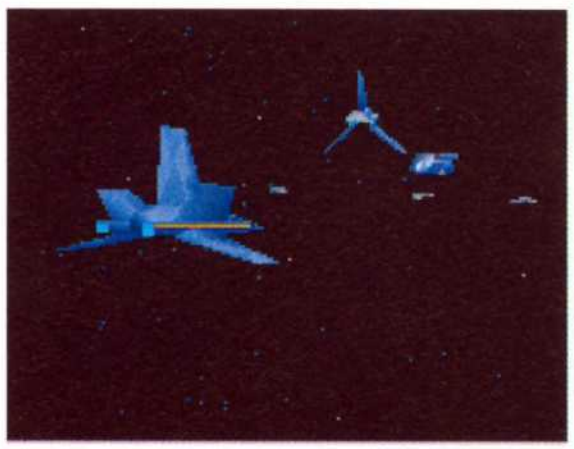
2. Mische die Gruppe der A-Wings, die die B-Wings unterstützen, auf und assistiere dann dem Kanonenboot beim Kampf gegen die X-Wing-Geschwader.



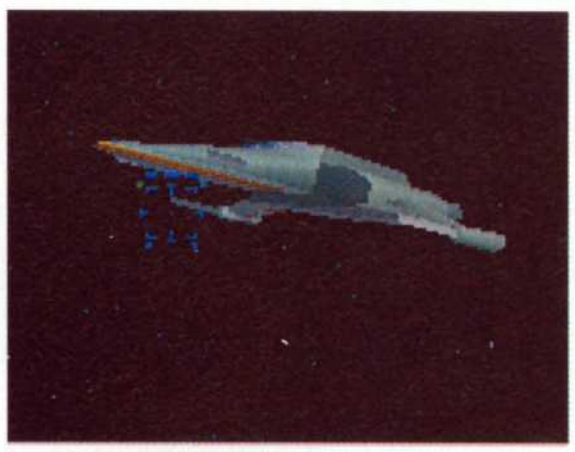
3. Die T-Wing- und Y-Wing-Geschwader sollten so schnell wie möglich angegriffen werden. Unterbrich die Angriffe gegen die A/X-Wings und halte stattdessen Ausschau nach den T/Y-Wings.

DEFENDER OF THE EMPIRE

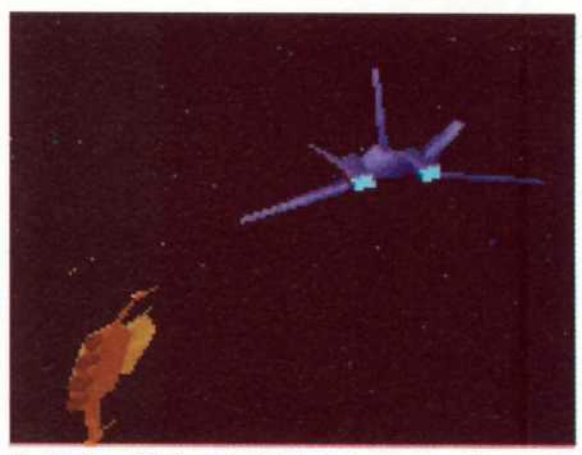
Schlacht 10 - Mission 1



1. Bearbeite die Transporter so schnell wie möglich mit deinen Ionenkanonen, während du mit langsamer Geschwindigkeit voranfliegst. Sobald du den Befehl zum Angriff erhältst, solltest du reagieren.



2. Hier mußt du die drei Sternenjäger vernichten, bevor sie sich wieder in Bewegung setzen. Setze einzelne Raketen ein und vergewissere dich am Schluß, ob du ebenfalls den Sternenjäger Nummer Sechs ausgeschaltet hast.

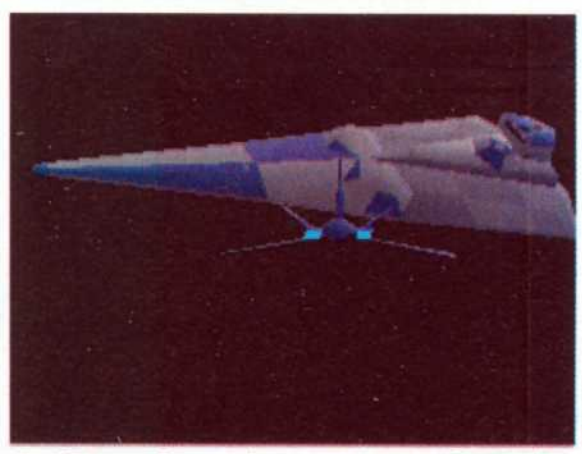


3. Halte dich direkt hinter dem Shuttle und folge ihm zum Treffpunkt.

Mission 2

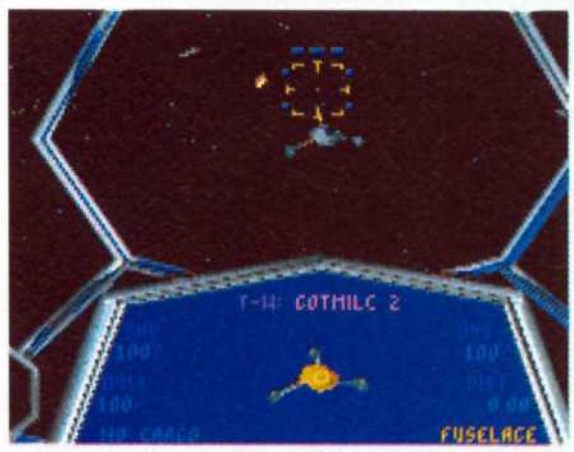
1. Bleibe neben dem Red Claw, bis der erste Tie-Defender auftaucht. Lade deinen Traktor-Beam auf und fliege direkt auf den Tie-Defender zu.

2. Setze deine einzelnen Raketen ein und eliminiere ein paar der Defender, bevor du in eine direkte Schlacht gerätst. Versuche, immer erst alle Defender einer Gruppe zu vernichten, bevor du dich der nächsten Gruppe annimmst.

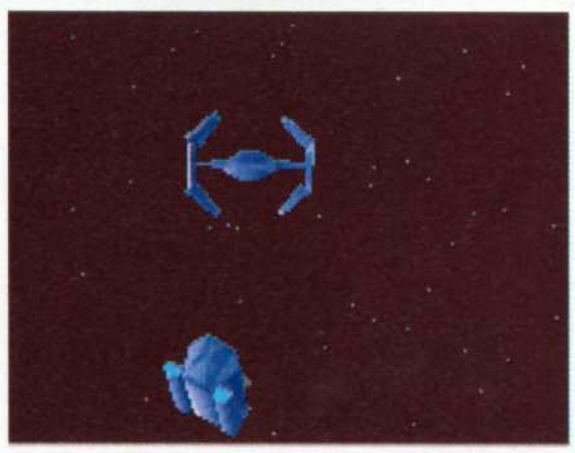


3. Kämpfe weiter gegen die Tie-Defender und warte auf diese Weise, bis die zweite und die dritte Corvette erscheinen. Nun erhältst du mächtige Unterstützung und kannst dem Red Claw weitgehend Schutz bieten.

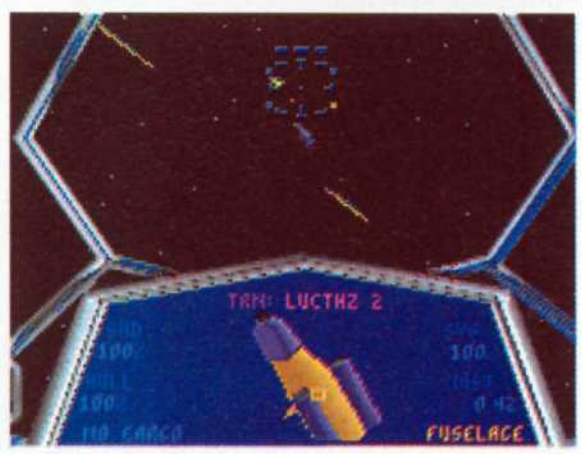
Mission 3



1. Beschleunige das Raumschiff und fliege auf die T-Wings zu. Deine Laser sollten natürlich ihre maximale Leistungsfähigkeit für dieses neue Unterfangen haben. Eröffne so schnell wie möglich das Feuer und wehre die Raketen, die auf den Modularfrachter hinter dir abgeschossen werden, ab.



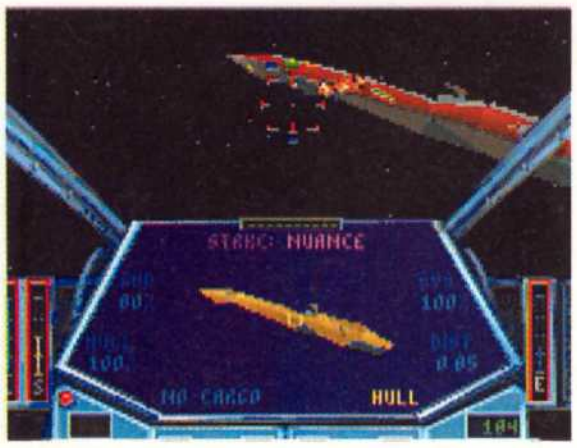
2. Wende dich erst den T-Wings zu, wenn du sicher sein kannst, daß alle Raketen abgeschossen wurden. Sobald die erste Gruppe besiegt ist, gib Gas und fliege auf die Pflanze zu.



3. Richte dein Augenmerk auf die Transporter und schlage die Gruppe mit Hilfe deiner Raketen und Gefolgsmänner in die Flucht. Bleibe neben der Pflanze und fange die Feindflugzeuge ab.

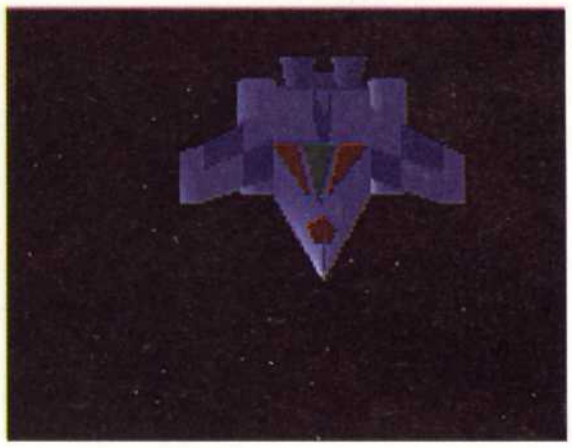
DEFENDER OF THE EMPIRE

Mission 4



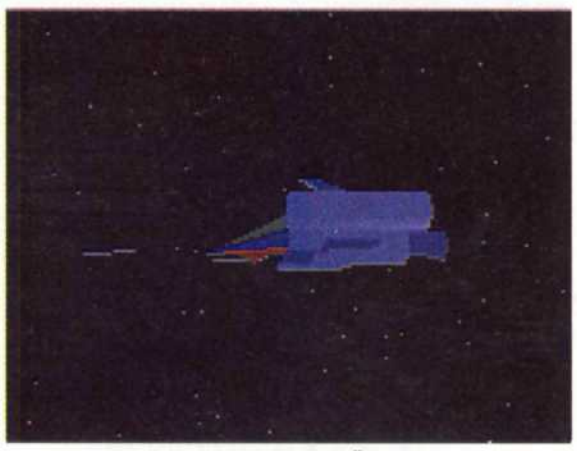
1. Das Raketenboot ist bis an die Zähne bewaffnet. Du bist also in der Lage, den Kreuzer anzugreifen und vernichtend zu schlagen, bevor der Feind reagieren kann. Greife mit den Spacebomben und den Lasern an und lasse erst nach, wenn der Schutzschild zerstört ist.

2. Wenn der Kreuzer endgültig kampfunfähig ist, kannst du dich den Transportern zuwenden und sie in einem Hagel deines Raketenfeuers in die Luft sprengen. Rechne mit zwei Raketen pro Transporter.

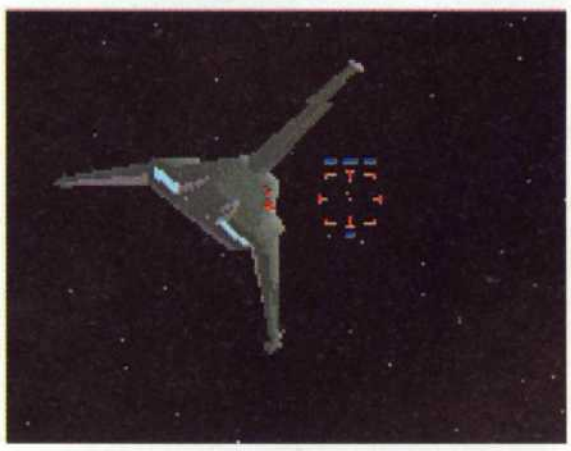


3. Bevor du die Mission abschließt, fliege zu der Sonde und zerstöre sie mit einer einzelnen Lasersalve. Als Belohnung bekommst du einen Extrabonus.

Mission 5



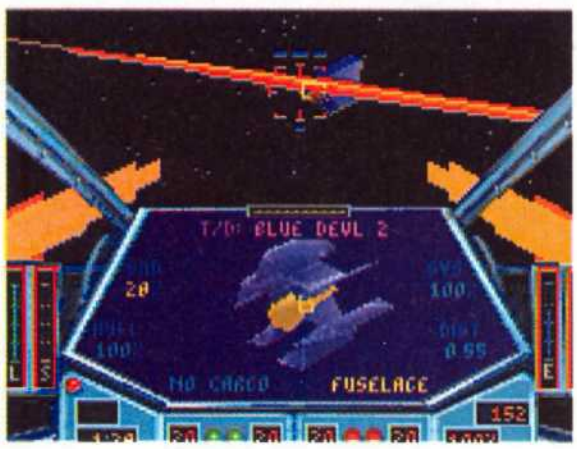
1. Beschleunige auf Überschallgeschwindigkeit und setze erneut deine Laserkanonen ein. Visiere dein Ziel, den Carrack Cruiser an und feuere die Spacebomben und Raketen ab, bis alles vernichtet ist.



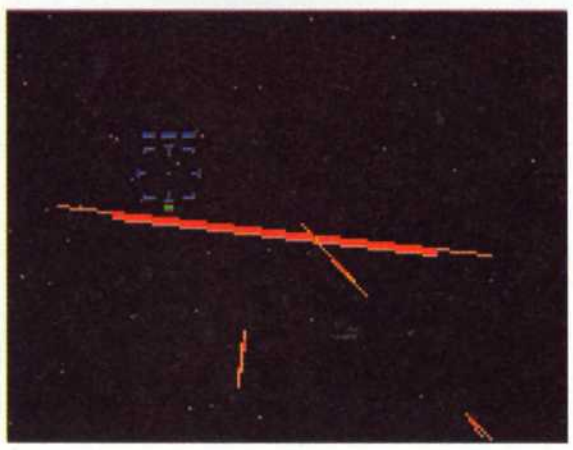
2. Wenn das Shuttle auftaucht, fliege mit Überschallgeschwindigkeit und zerbrösele das Luftschiff in seine Bestandteile.

3. Kehre zu den Kreuzern zurück und erledige sie. Fliege zum Hauptraumschiff zurück und tanke Waffen und Munition auf.

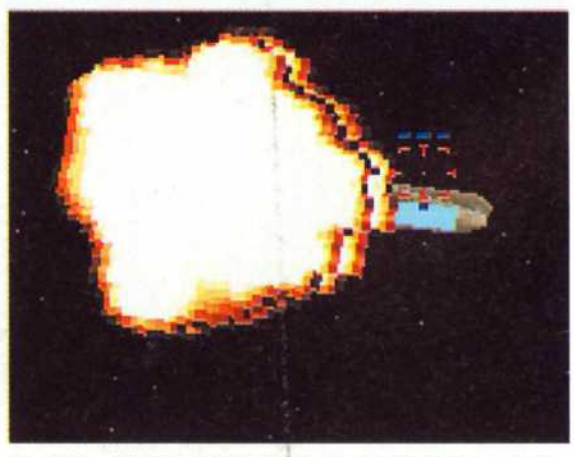
Mission 6



1. Versuche, so viele Tie-Defender wie möglich auf deiner Mission und auf dem Weg zur Fabrik zu vernichten. Beschieße sie mit den einzelnen Raketen, bevor sie die Chance haben, ihre Kräfte neu zu sammeln.



2. Du solltest 50 % der Minen ausschalten, bevor du dir die Fabrik vornimmst. Auf diesem Weg kannst du den Weg für die Tie-Bomber freiräumen.



3. Sobald die Fabrik beschädigt wurde, taucht ein Correliantransporter auf. Bahne dir einen Weg und vernichte den Transporter mit zwei deiner Raketen. Unterstütze auf diese Weise die Kanonenboote.

KAIKO
Flamingo Tours
... and the world is yours
WERBUNG
KEINE WERBUNG
VARIABEL
ROUTE 1
ROUTE 2
ROUTE 3
Die Branche boomt, aber der Markt ist gnadenlos. Und Sie stecken mittendrin.
Das Hotel überbucht, beim Golfcruising streikt auf dem Luxusliner das Personal, die Gelder für den neuen Charter-Jet sind immer noch blockiert, und die Konkurrenzanalyse inkl. Travelling-Trend-Strategy steht ebenfalls noch aus. Probleme? Aber nicht doch.
Als erfolgreicher Reise-Veranstalter, der ganz nach oben will, haben Sie derartige Schwierigkeiten natürlich im Griff. Das Ein-Mann-Unternehmen, mit dem Sie gerade gestartet sind, ist ja nur das Sprungbrett zum weltweit tätigen Travelling-Executive-Manager.
Vorausgesetzt, Sie treffen die richtigen Entscheidungen, wenn es um Übernahme von Reisebüros, Saisonverträgen mit Hotels, die Auswahl von Top- und Trend-Reisezielen geht oder die Transport-Kapazitäten mit Bussen, Flugzeugen oder Schiffen "ausgelotet" werden müssen.
Auch bei der Entwicklung von Strategien für Marketing, Werbung und Promotion ist Ihre Kreativität gefragt - vor allem wenn das nötige "Kleingeld" knapp ist.
Mit "Business as usual" kommt man da natürlich nicht weiter. Ihre Konkurrenz weiß schließlich auch, was sich auf dem Markt tut. Doch die zahlreichen Postkarten Ihrer zufriedenen Kunden sind ein eindeutiger Beweis Ihres Erfolges.
Features
Realistische Wirtschaftssimulation für 1-4 Spieler
Auswahl aus über 400 Hotels in 75 verschiedenen Reisezielen
Digitalisierte Urlaubsbilder aus allen Ecken der Welt
Virtuelle "Entdeckungsreisen" mit fundiertem geografischen Hintergrund
Ereignisse wie Streiks oder Hotelüberbuchung
Umfassende statistische Auswertung an jedem Monatsende
Postkarten aus allen Zielgebieten für das Erfolgserlebnis
3 verschiedene Schwierigkeitsgrade
Highscoreliste
KAIKO
...play your game!
KAIKO Software GmbH, Raiffeisenstr. 24, 63225 Langen
Hotline 05241/98 6019 (Mo-Fr 11-13/!6-18⁰⁰)

Discworld

Eine tolle Scheibe!

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

Was schwebt auf dem Rücken einer Schildkröte durchs Weltall, gestützt auf den Rücken vieler turmhoher Elefanten? Die Scheibenwelt!

Dort leben noch Drachen, Hexen und Zauberer... und auch Rincewind, der Held dieser Geschichte, der in seinen besten Momenten etwas an Catweasel erinnert. Rincewind wird von seinem Chef, dem Oberzauberer, auf die Suche nach einem bösen Drachen geschickt, um diesen zu beseitigen. Was unser etwas tolpatschiger Held auf dieser abenteuerlichen Reise alles erlebt, daran kann der Spieler in Discworld teilhaben. Man lernt die kauzigsten Ureinwohner kennen, sucht dunkle Höhlen und geheimnisvolle Labyrinthe auf; und schließlich gelangt man tatsächlich zusammen mit Rincewind an den Rand der Welt und sogar noch darüber hinaus.

Gut als Buch = Gut als Spiel?

Die Fantasy-Romane um die Scheibenwelt des englischen Autors Terry Pratchett haben sich bereits mehr als sieben Millionen mal in über 18 Sprachen weltweit verkauft. Was liegt also näher, als ein Computerspiel daraus zu machen und damit ähnlich gut abzuräumen? Doch kann das gutgehen? Betrayal at Krondor des Fantasy-Autors Raymond E. Feist konnte zumindest einen Achtungserfolg erzielen und gilt als Geheimtip bei Rollenspielern. Discworld kommt nun nicht im Rollenspiel-Gewand daher, sondern als Adventure und hat die besten Chancen, einer der Adventure-Hits 1995 zu werden. Denn bei der Mischung der Adventure-Zutaten stimmt bei Discworld wirklich fast alles.

Urige Typen - Tolle Grafiken

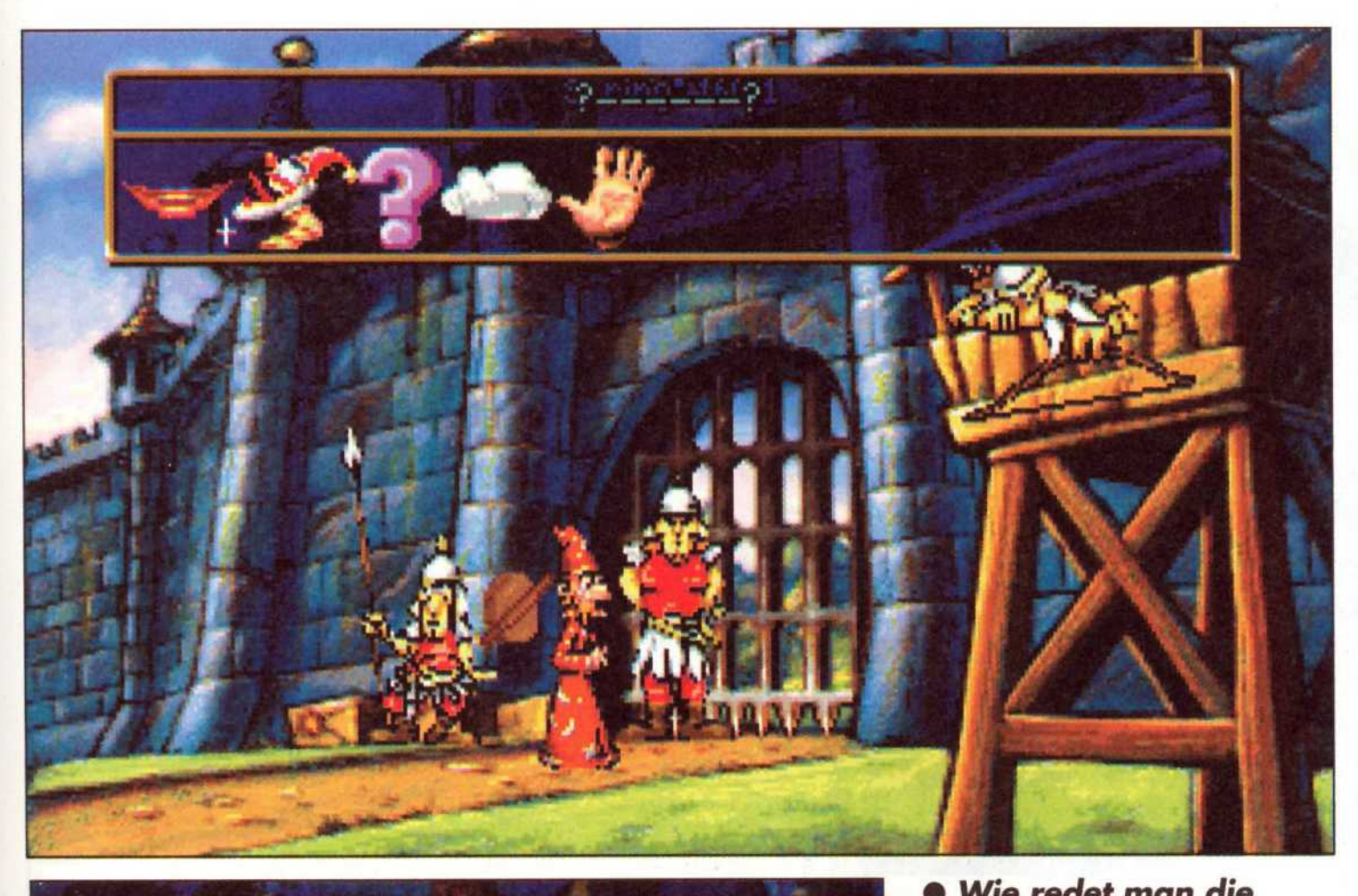
Das Geschehen wird dem Spieler im Vollbild-Modus präsentiert, d. h. keine Menueleiste, keine Inventory- oder Verbenleiste stört den Blick auf die Spielhandlung. Die Untertitel werden, wenn man nicht darauf verzichten möchte, direkt eingeblendet und sind, je nachdem wer

Aufgepaßt 1

Wenn man zu neugierig ist,

bekommt man in der Schei-

benwelt eins vor die Scheibe.



● ***Der Chef schickt Rincewind auf die Suche nach dem Drachen.***

spricht, farblich unterschiedlich dargestellt. Das Inventory wird, wie bei den letzten Spielen aus der Ultima-Reihe von Origin, per Doppelklick auf die Spielfigur aktiviert. An dieser Stelle sei ein ganz witziges Detail erwähnt: Rincewood hat, um zusätzliche Sammelstücke transportieren zu können, einen sechsbeinigen Koffer spendiert bekommen, der ihm (fast) überallhin folgt und alles, was nicht niet- und nagelfest ist in guter Adventure-Tradition aufnehmen kann.

Ähnlich King´s Quest VII wartet auch Discworld mit sehr gut animierten Figuren auf, die einem Zeichentrickfilm entsprungen sein könnten. Und wie kauzig und urig diese Typen aussehen, davon kann man sich am besten

● ***Wie redet man die Wächter nun an, um durch's Tor gelassen zu werden?***

ein Bild aus den Screenshots dieses Artikels machen - beschreiben lassen sich diese Ureinwohner der Scheibenwelt nur schwer. Überhaupt ist die grafische Gestaltung superb gelungen. Die einzelnen Szenarien erstrecken sich teilweise über mehrere Bildschirme, und es wird butterweich in alle Richtungen gescrollt, sobald Rincewind an den entsprechenden Monitorrand gelangt.

Per Mausklick unterwegs in der Scheibenwelt

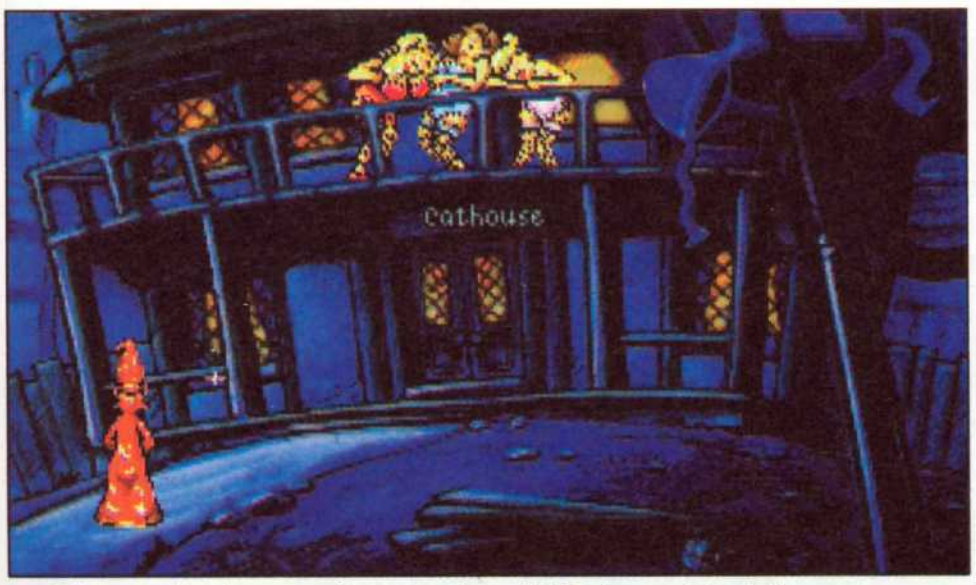
Per Maus navigiert es sich bequem durch die ganze Scheibenwelt. Eingetippt muß nichts werden außer dem Namen des zu sichernden Spielstandes. Ein Klick mit der linken Maustaste, und Rincewood setzt sich in Richtung des sternchensprühenden Mauszeigers in Bewegung; ein Klick mit der rechten Maustaste und Rincewood liefert uns eine ausführliche Beschreibung des unter dem Mauszeiger befindlichen Gegenstands. Und führen wir mit der linken Maustaste einen Doppelklick aus, so wird der entsprechende Gegenstand benutzt. Wenn es sich um keinen Gegenstand, sondern um eine Person handelt, so nimmt

ROOTS

Will man Discworld mit einem anderen Spiele vergleichen, so gibt es, was das Aussehen der Hauptfigur betrifft, Ähnlichkeiten mit Simon the Sorcerer. Bei Kyrandia 3

kann man, ähnlich wie bei Discworld, einstellen, wie die Antworten des Protagonisten ausfallen - freundlich oder drohend... Betrayal at Krondor hat auch einen Fan-

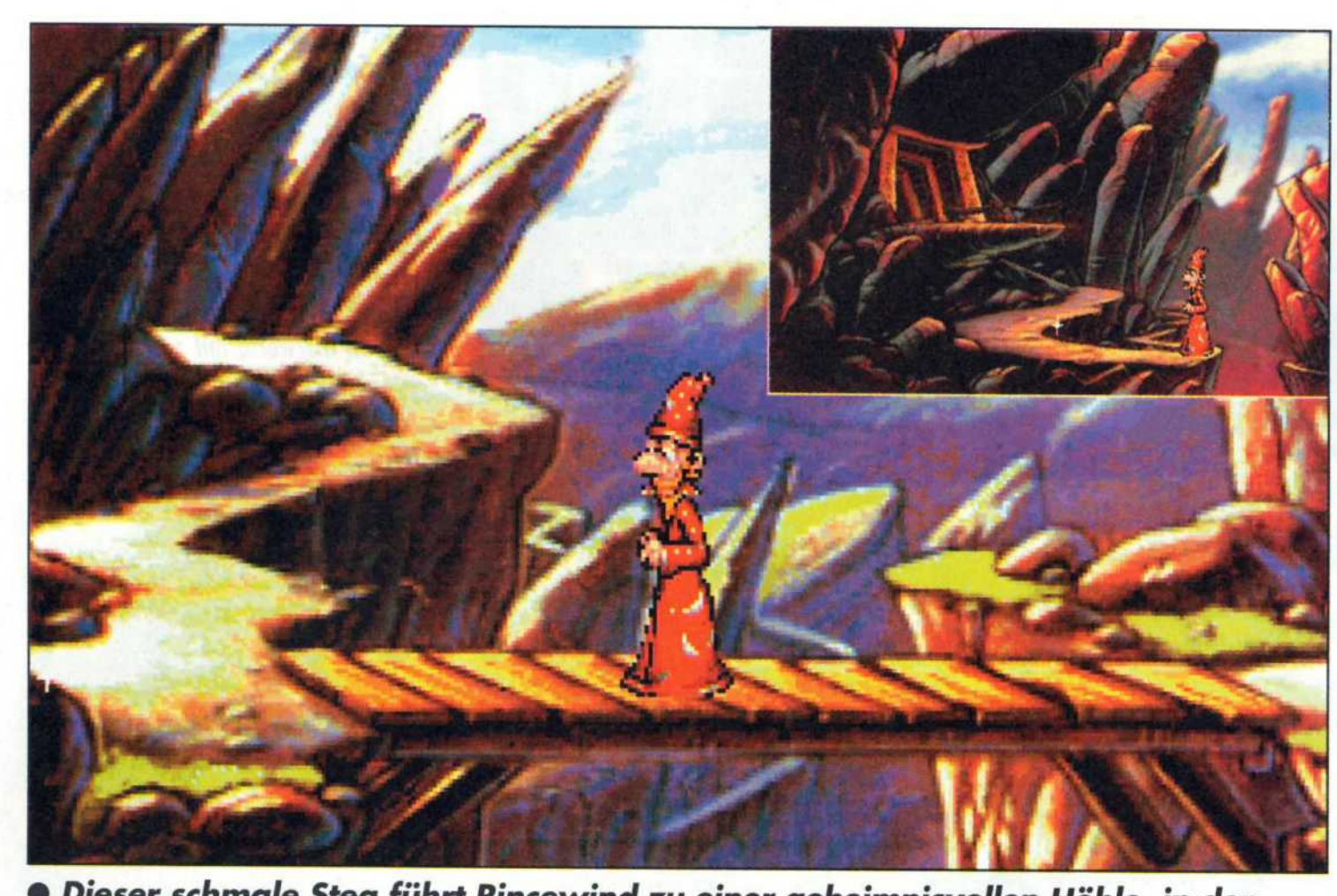
tasy-Autoren zum Vater, bietet die Story aber in Form eines Rollenspiels dar. Bei all diesen Ähnlichkeiten ist Discworld aber durchaus eigenständig.



● ***Rincewind vor einem einschlägigen Etablissement.***

Der Überblick

Verschiedene Landkarten helfen, schnell von einem Ort zum anderen zu kommen.



● *Dieser schmale Steg führt Rincewind zu einer geheimnisvollen Höhle, in der einige feurige Überraschungen auf den kleinen Zauberer warten.*

● *Die Perspektiven und die Sicht des Spielers auf das Geschehen wechselt ständig. Dabei zoomen sich die Spielfiguren von Pixel- fast auf Bildschirmgröße.*

Aufgepaßt 2

Bis ans Ende der Welt und

noch darüber hinaus führen

Rincewind seine Abenteuer.

Rincewood ein Gespräch mit der betreffenden Person auf - falls diese uns was zu sagen hat. Diese Gespräche laufen weitgehend automatisch ab und sind eines wie das andere zum totalen Ablachen bestens geeignet - eine Pointe jagt hier wirklich die andere.

Bequeme und umfangreiche Abenteuer

Für den Eingriff in den Gesprächsverlauf - es müssen ja auch Rätsel gelöst und nicht nur Witze gerissen werden - bietet Discworld ein ähnliches System wie Kyrandia 3, bei dem über Stimmungsbarometer eingestellt wird, ob Malcolm freundlich antwortet, ob er lügt o. ä. Doch

Aufgepaßt 3

Die Begegnung mit dem Gevatter Tod in luftiger Höhe fährt Rincewood gehörig in die Glieder.
O-Ton Gevatter: Spuck doch in die Hände.
O-Ton Rincewind: Dann wird es hier ja noch glitschiger und ich stürze ab.
O-Ton Gevatter: Wäre das denn wirklich so schlimm?
Ob Rincewind dieser Situation entkommt, und wenn ja, lebend?

VIEWPOINT

Discworld ist meiner Ansicht nach ein echter Adventure-Knaller. Psygnosis hat die besten Aussichten, damit den Adventure-Hit 1995 gelandet zu haben. Discworld zieht den Spieler von Beginn an in seinen Bann. Über manche Dialoge konnte ich mich biegen vor Lachen, über manche mußte ich schmunzeln; die Stimmung, die Terry Pratchett in seinen Romanen über die Discworld aufkommen läßt, wurde hervorragend eingefangen. Wer Spaß hatte an Kyrandia 3 oder wer ein Fan der Fantasy-Romane von Terry Pratchett ist, der MUSS hier einfach zugreifen.

Adrian Vogler

Discworld gibt sich dabei etwas flexibler: man kann nicht nur Icons auswählen, die steuern, ob Rincewind sich freundlich mit dem Gegenüber unterhält, ob er ihn etwas fragt oder ob er versucht, durch Drohungen etwas herauszubringen, sondern je nach Spielsituation kommen weitere Icons hinzu, um es Rincewind z. B. zu ermöglichen, gezielt nach der Enzyklopädie der Drachen zu fragen.
Diese Flexibilität ist auch nötig, denn die Scheibenwelt ist groß, und es gibt viel zu sehen und zu erforschen. Vom Umfang her gehört die Scheibenwelt nämlich eher zu einem der größeren, wuchtigeren Vertreter des Adventure-Genres. Also keine Angst, der Sierra-Effekt, daß das Spiel an einem kurzweiligen Nachmittag bereits durchgespielt ist, tritt bei Discworld nicht auf. Und trotz der Länge sei nochmal gesagt: an Langeweile wird man in der Gemeinschaft mit Jung-Rincewood auch nicht leiden müssen.

CD-ROM voll ausgenutzt

Das Spiel erscheint auf CD-ROM (eine Disketten-Version wird es voraussichtlich nicht geben) und nutzt die Möglichkeiten des Mediums voll aus. Gespielt werden kann von der CD-ROM selbst, nur die gesicherten Spielestände werden auf der Festplatte abgelegt. Und selbst mit einem simplen DoubleSpeed-Laufwerk kommt man in den vollen Genuß des Scrollings der ausschweifenden Szenarien. Nur ab und an, wenn Jung-Zauberer Rincewind ein neues Gebiet betritt, muß kurz nachgeladen werden; aber das hält sich dann auch in (zeitlich) vertretbaren Grenzen.

Komplette Sprachausgabe

Wie es sich für ein Adventure heutzutage gehört, bietet Discworld volle Sprachausgabe während des ganzen Spiels. Die einzelnen Rollen werden von professionellen Komödien-Darstellern gesprochen. Für die Hauptrolle des Rincewind ist Psygnosis ein besonderer Glücksgriff gelungen: Der Monty Python-Mitbegründer Eric Idle - bekannt aus „Das Leben des Brian" - leiht dem Jung-Zauberer seine unverwechselbare Stimme. Um in den vollen Genuß der Sprachausgabe zu kommen, muß man zugegebenermaßen über gute Englischkenntnisse verfügen. Doch glücklicherweise kann man die deutschen Untertitel zuschalten, und am Ende des Spieles hat man sich nicht nur gut unterhalten, sondern einen kompletten Englisch-Kurs absolviert - besser als in jedem Sprachlabor.

Adrian Vogler

● ***Anfangs trifft man in den Dungeons nur auf die freundlichen Vertreter der Zwergenrasse...***

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

BTX: Althoff#
TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192
Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele Diskette 3.5	
Aladdin	H 58,90
Alien Olympics*	D 59,90
Armored Fist	H 63,90
Battle Bugs	D 64,90
Battledrome	D 41,90
Biing !*	D Anfr.
Blackhawk	D 65,90
Bundesliga Manager 3	***D 77,90***
Cannon Fodder 2	H 60,90
Colonization	D 87,90
CyClones*	H 76,90
Das Schwarze Auge 2	D 76,90
Doppelpaß	D 76,90
Earth Siege	***D 82,90***
Ecstatica	D 71,90
FIFA Int. Soccer	D 66,90
Formula One GP	H 39,90
Lemmings 3	***H 58,90***
Links 386	H 89,90
Links 386 Kurse je	E 41,90
Lion King	H 61,90
Lode Runner-The Leg.	D 64,90
L.Matthäus Super Socc	D 64,90
Master of Magic*	***D 86,90***
KA-50 Hokum*	H 71,90
Menzoberranzan*	H 76,90
Metal Marines*	D 59,90
NASCAR Racing	H 71,90
Panzer General	***H 76,90***
Pinball Illusions*	H Anfr
Skyrealms of Jorune*	H 77,90
Super Str. Fighter 2 T*	D 64,90
System Shock	D 76,90
Tie Fighter	H 76,90
Tie Fighter	D 87,90
Transport Tycoon	D 87,90
T.TycoonWorld Editor*	D36,90
Wake of the Ravager*	***H 75,90***
Warcraft	***H 77,90***
Wing Armada	H 76,90
X- Wing Collection	D 64,90

PC- Spiele CD- ROM	
Alien Olympics*	D 59,90
Alone in the Dark 1	D 38,90
Alone in the Dark 1+2	D 61,90
Alone in the Dark 3	***D 82,90***
Armored Fist	H 71,90
Battle Race*	H 64,90
Biing!*	D Anfr.
Bioforge*	***D 86,90***
Civilization+Colonizat.	D 87,90
Commander Blood	D 71,90
Cyberia	***H 88,90***
Cyber War	D 96,90
CyClones*	H 76,90
Dark Forces*	a. Anfr.
Das schwarze Auge 2	D 76,90
Death Gate*	E Anfr.
Descent	H Anfr.
Die Höhlenwelt Saga	D 85,90
Die Sage von Nietoom	D 47,90
Doppelpaß	D 77,90
Dune 2 - Battle for Arr.	D 36,90
Earth Siege	***D 82,90***
Elite 2 - Fronteer	D 39,90
FIFA Int. Soccer	D 66,90
Form.1GP/ D.L. Golf	H 59,90
Hell	D 84,90
Jungle Strike*	E 70,90
Kings Quest 7	***D 85,90***
Kyrandia 3 - Malc.Rev	***D 78,90***
Lemmings 3	H 65,90
Little Big Adventure	D 87,90
Lode Runner - The Leg	D 76,90
Magic Carpet	***D 86,90***
Magic Carpet	E 75,90
Master of Magic*	***D 87,90***
Master of Orion/U.F.O.	H 65,90
Menzoberranzan*	H 78,90
M.Pythons c.Waste o.ti.	E 79,90
Myst	H 84,90
NBA Live 95-Basketb.	H Anfr.
NHL Hockey '95	H 76,90

NASCAR Racing	***H 76,90***
Noctropolis*	H 88,90
Panzer General	***H 77,90***
Pinball Illusions*	H Anfr
Pinball Wizard 2000*	H 64,90
Privateer&Strike Com.	H 83,90
RR Tycoon D./Civilisat	H 59,90
Rebel Assault	***D 75,90***
Renegade-Battle f.J.S*	***H 76,90***
Sim City 2000 (+Kat.)	D 88,90
Skyrealms of Jorune*	***H 76,90***
System Shock Enh.	D 82,90
Star Trek-Interakt.Man	E 96,90
Star Trek-Next Gen.*	D 95,90
Temptation*	H 88,90
The Incred. Machine2*	H Anfr.
Transport Tycoon	D 87,90
US Navy Fighters	***D 87,90***
USS Ticonderoga*	H 77,90
Wake of the Ravager*	H 77,90
Warcraft	***H 77,90***
Wing Armada	H 76,90
Wing Commander 1+2	H 66,90
Wing Commander 3	***D 99,90***
Wing Commander 3	E 86,90

Shareware- Vollversionen:		
B.Stone/D.Nukem 2	CD	59,90
Depth Dwellers	CD	39,90
Doom 2 Utilities	***2CDs***	***36,90***
Doom 2 - Magic	CD	29,90
Epic Pinball 1-3	CD	79,90
Heretic*	***CD***	***72,90***
Hocus Pocus	CD	42,90
Jazz Jackrabbit	***CD***	***79,90***
	3.5	***59,90***
One Must Fall	***3.5***	***49,90***
Raptor	CD	52,90
Wacky Wheels	CD	57,90
	3.5	54,90

Tip des Monats:

Creature Shock	**CD 85,90**
Wings of Glory	**CD 72,90**
Rise o.t. Triad	**CD 72,90**

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

Nachnahme +9,90 (+3.-Zahlkarte)
Vorkasse +6,90
auf Rechnung +7,50 ab 2. Bestellung
Ausland nur EC-Scheck Vorkasse + 15.00 DM
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Psycho Pinball

Verrückte

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

Flipper-Simulationen kann man nie genug haben - insbesondere dann, wenn sie schick aussehen und mit originellen Überraschungen aufwarten. Die Codemasters-Crew aus England hat für den PC ein Paket mit vier phantasievoll gestalteten Tischen geschnürt.

Enthalten sind die Rummelplatz-Variante „Psycho", „Wild West", die Unterwasserwelt „The Abyss" und ein Horror-Szenario namens „Trick´n Treat". Den Begriff „Simulation" darf man bei dieser Kollektion nicht allzu wörtlich nehmen. Zwar weisen die Automaten samt und sonders die Merkmale ausgewachsener Flipper auf (Bumper, Rampen, Ballfallen usw.), doch damit hat sich´s auch schon mit den Gemeinsamkeiten. Von ausgesprochen realistischen Versionen à la Eight Ball Deluxe unterscheidet sich Psycho Pinball allein schon durch das ausgeflippte Design. Bei „The Abyss" wird das Kugelverhalten gar vom Wasser beeinflußt, was jedoch nichts an der Dynamik dieses Tisches ändert. An allen Ecken und Enden laufen Kettenreaktionen (z. B. Seebeben) ab, die man mit geschickten Treffern nur noch initiieren muß. Viele Elemente sind zeitgesteuert oder treten nur dann auf, wenn mehrere Kriterien gleichzeitig erfüllt sind.

Mit „Psycho" steht zudem ein waschechter Multitable-Flipper zur Verfügung, der unter bestimmten Voraussetzungen zu den drei anderen Tischen verzweigt. Dort kann man so lange weiterflippern, bis sich die Kugel im „Aus" verirrt. Besonders clever: Geboten werden nicht nur die üblichen Boni, sondern mit etwas Glück darf man sich sogar an kleinen „Spielen im Spiel" beteiligen, wie z. B. Blackjack im Western-Saloon, einer Art Muschel-Senso oder beim Hütchenspiel auf dem Jahrmarkt.

VIEWPOINT

Viermal abwechslungsreiches Flipper-Vergnügen für zwischendurch - Psycho Pinball ist die längst fällige Wachablösung für Pinball Fantasies und Konsorten. Gegenüber der oft viel zu konservativen Konkurrenz nutzten die Programmierer alle (Narren-) Freiheiten, um in Sachen Gameplay möglichst viel aus dem Genre herauszuholen. Grafik und Sound setzen neue Maßstäbe - hier gibt´s mehr zu gucken und zu hören als bei einer Parade in Disneyland.

Petra Maueröder

Ein feucht-fröhliches Quartett mit Überraschungseffekt

Selbstverständlich bietet Psycho Pinball die üblichen Tugenden dieses Genres: Tilt- und Multiball-Funktion, wählbare Tastenbelegung, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, Mehrspieler-Modus usw. Die Grafikqualität ist in zwei Stufen wählbar:

e Kugeln

Neben den üblichen 320 x 200 Pixeln steht ein zweiter Modus mit höherer Auflösung zur Verfügung. Auf einem herkömmlichen 486er ließen sich jedoch keine nennenswerten Unterschiede zwischen den beiden Versionen feststellen: Die Kugel saust stets wie ein geölter Blitz über den Bildschirm, und der sichtbare Ausschnitt scrollt dabei in mindestens genauso beeindruckendem Tempo mit.
Die Musikbegleitung orientiert sich natürlich an der Thematik der Tische: Ausgelassenes Volksfest-Tschingderassabum und kernige Country Music, bei der die Füße automatisch im Takt mitwippen, wechseln sich ab mit dem atmosphärischen Blubbern und Gluckern von „The Abyss" und der gespenstisch-düsteren Friedhofsstimmung.

Währenddessen wird man von abgedrehten Soundeffekten förmlich überschüttet: Wer bei dem Klingeln, Rattern, Klicken, Tuten und Pfeifen nach ein paar Stunden exzessiven Flipperns nicht zum Psycho-pathen wird, muß schon ein sehr widerstandsfähiges Nervenkostüm vorweisen. Nichtsdestotrotz tönt der gesampelte Soundtrack recht blechern aus dem Lautsprecher - und dies ist gleichzeitig der einzige Kritikpunkt an Psycho Pinball, das sich wegen der exzellenten Spielbarkeit als Alternative zu den etablierten Produkten empfiehlt.

Petra Maueröder

INFO BITS

Flipperaction,
Mind. 486er, 4MB
VGA/SVGA-Karte
Tastatur
SoundBlaster
Adlib
Besonderheiten: Multiplayer:
1 - 4 Spieler am selben PC

GRAFIK 085
SOUND 070
FUN 084

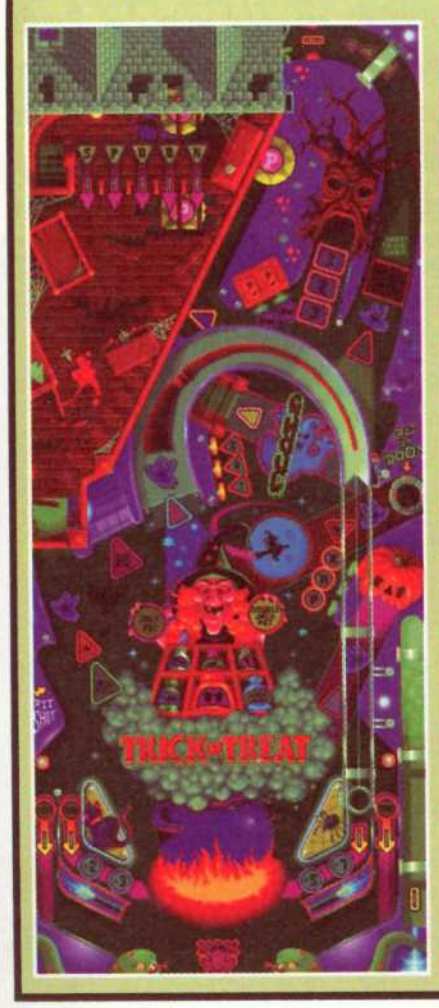
GENIALES MULTITABLE-SPIEL

Psycho Pinball bietet die Möglichkeit, drei Tische einzeln anzuwählen oder die Multitable-Variante mit vier Flipper-Layouts zu spielen. Dabei startet Ihr im „Psycho"-Flipper (rechts). Über verschiedene Rampen und Bumpers, könnt Ihr Eure Kugeln auf einen der drei anderen Tische schießen. Die Zugänge sind als kleine Zirkuszelte dargestellt.

1 Trick & Treat bietet ein gruseliges Horror-Szenario. Schießt die Kugel in das obere Stockwerk (oben links) und sammelt fleißig Bonuspunkte.

2 Reward spielt in einem kleinen Western-Städtchen. Mit der Kugel müßt Ihr die Bank knacken, das Gefängnis sprengen oder im Saloon Black Jack spielen.

3 The Abyss ist ein ozeanisches Vergnügen, dessen wahnwitzige Rampenkonstruktion hervorsticht. Vorsicht vor Wassereinbrüchen am Tisch.



Super Karts

Formel S(pielspaß)

■ Hersteller: Virgin/Manic Media . Preis ca.: DM 120,- ■

Es heißt so ähnlich wie Super Mario Kart, spielt sich fast genauso spritzig und ist das Debütwerk eines jungen englischen Programmierer-Teams: Super Karts von Virgin verwandelt den heimischen PC in eine digitale Go-Kart-Bahn, auf der sich bis zu acht Spieler tummeln dürfen!

● *Diese sandige Wüstenpiste zählt noch zu den Strecken mit griffiger Unterlage.*

● *Hat man sich einmal auf den verzwickten Rundkursen verfranst, ist es besser gleich neu zu starten.*

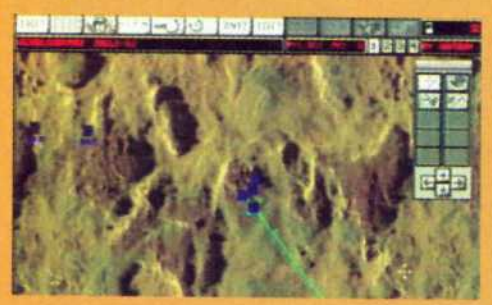
Jeder hat mal klein angefangen: Der Mann, der kürzlich zum Formel 1-Weltmeister gekürt wurde, hat seine Runden noch vor ein paar Jahren in einem Go-Kart im heimatlichen Kerpen gedreht. Die kleinen Flitzer, liebevoll gepflegt und bis zum Geht-nicht-mehr mit modernster Technik vollgestopft, erfreuen sich immer größerer Beliebtheit - und das nicht erst seit dem Ausbruch des Schumi-Fiebers. Wer an dieser Gaudi bequem vom Sofa aus mit dem Joystick bzw. Gamepad teilhaben wollte, griff bislang zum SNES-Knüller Super Mario Kart. Auf dem PC konnte allenfalls Apogees Wacky Wheels einen Achtungserfolg verbuchen - ein echter Super-Hit steht also noch aus. Wie stehen die Chancen für Super Karts?

Jäger und Sammler on the Road again

Bei diesem Rennspiel, das von der britischen Programmier-Crew Manic Media entwickelt wurde, darf man in einem Go-Kart Platz nehmen und über einen der insgesamt acht Parcours rasen. Mit von der Partie sind jeweils sieben teils hochkarätige Fahrer, die Euch um den Sieg und die dazugehörige Prämie bringen wollen. Die

✖ Armored Fist CD

Mit der CD-Version des Voxelspace-Panzersimulators belegt Ihr nicht nur weniger Festplattenspeicher (empfohlenermaßen 6MB), sondern



kommt auch während des Intros und im Spielverlauf in den Genuß phantastischer gerenderter Full-Motion-Video-Szenen. Obwohl die Grafik um Bruchteile die Hubschrauberreferenz Comanche verfehlt, ist das Gameplay außerordentlich gelungen und trotz Komplexität gut überschaubar. **ih**

PC CD-ROM • NovaLogic • ca. DM 130,-

Grafik 87% Sound 57% Fun 86%

✖ Bureau 13

Das komplett englische Bureau 13 enthält sowohl Adventure- als auch Rollenspielelemente. Mit zwei von sechs möglichen Charakteren (Pfarrer, 200jähriger Vampir, weiblicher Maschinenmensch usw.) macht Ihr Euch in einer modernen Stadt auf die Suche nach einem gefährlichen Attentäter namens Withers. Trotz einer interessant anderen Game-

Engine und klarer Sprachausgabe wurden die Figuren erbärmlich animiert, die Screens lieblos gezeichnet und mit Spritefehlern überhäuft. Schade drum! **ih**

PC CD-ROM • Gametek • ca DM 130,-

Grafik 55% Sound 73% Fun 55%

✖ Cyclones

Jeder Hersteller muß mindestens einen 3D-Baller-Clone herausbringen. Dieser jedenfalls kann grafisch und vom Spielspaß her leider nicht

ganz mit dem Original mithalten. Vor allem die Steuerung der wilden Alienjagd verlangt mindestens drei zu koordinierende Hände. **lg**

PC • SSI/Mindscape • ca. DM 130,-

Grafik 72% Sound 68% Fun 70%

✖ Gadget

In diesem interaktiven Movie werdet Ihr in die nostalgischen 20er und 30er Jahre entführt, reist mit einem Zug zu verschiedenen Schauplätzen

Die Konkurrenten

Kevin Moore — *USA*
Todd Mate — *Australien*
Charlie Smith — *England*
Luiz Sanchez — *Brasilien*
Klaus Krugel — *Deutschland*
Mustafa Gee — *Indien*
Aki Sun — *Japan*
Ivan Zoomski — *Rußland*

Bahnen sind in verschiedenen Ländern (England, Australien, Brasilien, Japan, Rußland usw.) angesiedelt und weisen neben dem oft tückischen Verlauf der Strecke ortsabhängige Besonderheiten auf: Vereiste Abschnitte, Wasser- und Schlammgräben, nasse Straßen und Schnee erfordern Eure ganze Aufmerksamkeit. Auf keinen Fall ausweichen sollte man den überall versteckten Extras, die sich meist in unübersichtlichen Kurven oder weitab von der Ideallinie befinden. Wird eines der Utensilien durch einfaches Darüberfahren eingesammelt, erhöht sich z. B. kurzzeitig die Geschwindigkeit.

Wieso kompliziert, wenn´s auch einfach geht?

Der schärfste Rivale eines NASCAR Racing-Spielers ist nach wie vor die Steuerung. Und genau hier liegt der Vorteil von Super Kart gegenüber einer Simulation - das Manic Media-Spiel ist herrlich unrealistisch und denkbar einfach in der Bedienung. Euer fahrbarer Untersatz nimmt es nicht krumm, wenn ihr ihn mal etwas zu stark an die Bande drückt oder einen Gegner kurzerhand von der Strecke abdrängt. Ein Tastendruck genügt, um sich wieder ins Geschehen einzuklinken. Verschiedene Modi und Einstellungen sorgen für langanhaltende Motivation: Ob alleine gegen den PC oder ein Rennen in trauter Zweisamkeit mit Joystick und Tastatur - Super Karts erlaubt jede denkbare Kombination. Wer etwas mehr Zeit mitbringt, darf auch alle acht Strecken in einer sogenannten „Saison" hintereinander absolvieren oder wahlweise nur an den „Hinrunden" teilnehmen. Desweiteren läßt sich die Rundenzahl ebenso verändern wie das Können der gegnerischen Fahrer. Während eines Rennens

● *Die Strecke im nebligen London führt durch enge Gassen. Nur die Zielgerade kann gut zum Überholen genutzt werden.*

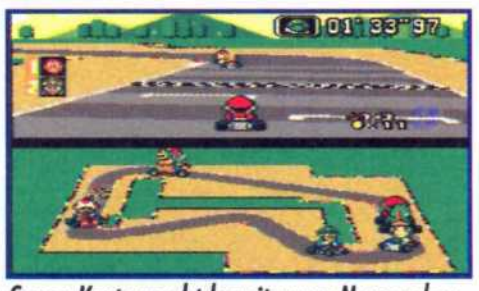
● *Durch kleine Extras auf der Strecke, das „s" in der Bildmitte, könnt Ihr Eure Flitzer mit Turbos oder mehr Grip versorgen.*

VIEWPOINT

Potzblitz! So ein knuffiges, kleines Rennspiel hat uns gerade noch gefehlt. Keine Frage: Super Karts gehört zu den typischen „Zwischendurch"-Programmen, die man hin und wieder hervorkramt, um ein paar Stündchen Spaß zu haben. Ganz im Gegensatz zu Papyrus (die NASCAR Racing-Macher, ebenfalls bei Virgin unter Vertrag) hat sich das Manic Media-Team mehr um das Gameplay als um High-Tech-Grafik bemüht - weshalb ich Super Karts wesentlich sympathischer finde als hyper-realistische Simulationen. Vor allem im Mehrspieler-Modus fährt das Go-Kart-Spektakel zur Höchstform auf.

Petra Maueröder

ROOTS



Super Karts macht bereits vom Namen her keinen Hehl daraus, daß es sich als weitläufiger Verwandter des Nintendo-Straßenfegers Super Mario Kart sieht. In Sachen Spielspaß wird das betagte Konsolen-Original zwar nicht ganz erreicht, aber im PC-Bereich hievt sich Manic Media damit mangels ernstzunehmender Konkurrenz souverän an die Spitze des Genres.

● *Wie im Formel 1-Geschäft beginnen die Rennen in Super Karts mit einem spannenden Ampelstart.*

---

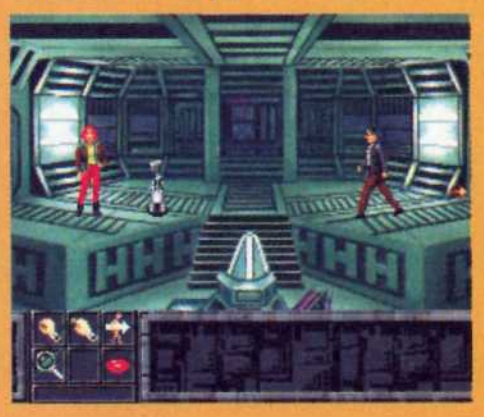
und erfahrt dort von Wissenschaftlern schier unglaubliche Dinge über z. B. einen sich der Erde nähernden Kometen oder ein kleines Raumschiff. Irgendwie erinnern die gelungenen, stimmungsvollen Grafiken an die Welt eines Jules Verne. Etwas anspruchlos für die kleinen grauen Zellen ist Gadget schon, aber kurzweilig und ganz einfallsreich. **ih**

PC CD-ROM • Synergy • ca. DM 120,-

Grafik 80% Sound 70% Fun 77%

✖ Guilty

Dieses Adventure versetzt Euch in das 22. Jahrhundert, wo Ihr die Invasion einer Alien-Raumflotte verhindern müßt. Euer Weg führt Euch dabei von einer Raumstation über eine Dschungelwelt bis hin zu einem Minenplaneten. Neben gut gestalteten Zwischensequenzen und vielen



verschiedenen Schauplätzen erfreut noch die einfache Maussteuerung. Lediglich der Sound wirkt mit der Zeit eintönig. Ebenfalls zu erwähnen ist, daß zwischen zwei Helden mit jeweils verschiedenen Lösungswegen gewählt werden kann. **tw**

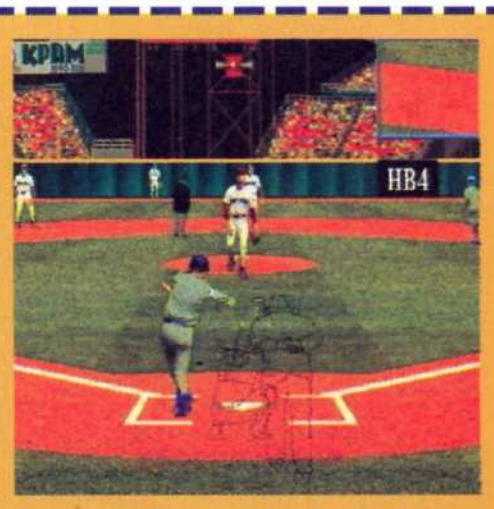
PC CD-ROM • Psygnosis • ca. DM 120,-

Grafik 70% Sound 50% Fun 73%

✖ Hardball 4

PLAY TIME STAR

Mit sehr guter (SVGA)-Grafik, digitalisierten Animationen aller Beteiligten, packenden Soundeffekten und der typischen Menüvielfalt präsentiert sich dieses Baseballspiel. Neben der optischen Brillanz ist die hervorragend gelöste Steuerung das



herausstechendste Merkmal. Freunde des Genres dürfen blindlings zugreifen, alle anderen können sich von den Eigenarten des seltsamen Sports in keinem anderen Spiel derart gefangennehmen lassen. **lg**

PC • Accolade • ca. DM 120,-

Grafik 89% Sound 75% Fun 85%

All around the World

Von Rußland über Indien bis ins sonnige Kalifornien führt die Weltreise, die Euch bei einer kompletten Saison bevorsteht. Die Beispiele zeigen, daß die Grafiker jeder Strecke ein eigenes Outfit - passend zum jeweiligen Land - verpaßt haben. Bevor das Rennen gestartet wird, verrät Euch ein landeskundiger Insider, auf was Ihr bei der Strecke achten müßt.

darf man die Kamera-Position mit Hilfe der Funktionstasten anpassen, um jederzeit einen optimalen Überblick zu behalten.

Boxenstop in der Technik-Abteilung

Man merkt der Game-Engine an, daß die Programmierer ihr Hauptaugenmerk auf das Tuning der 3D-Grafik gelegt haben - CPU-belastende Details wurden vorsichtshalber so sparsam wie möglich dosiert. Dennoch ist z. B. die Rennstrecke in Los Angeles mit Werbeplakaten gepflastert, und schattige Bäume säumen die engen Gassen. Bei riskanten Bremsmanövern fliegt Euch der Sand um die Ohren und bei einem Frontalcrash mit einer Palme werden kleine Späne abgeraspelt. Eher stiefmütterlich wurden hingegen die tristen Hintergründe behandelt, die mehr eine Alibifunktion erfüllen. Doch wer hat schon Zeit, während eines nervenaufreibenden Rennens in Sightseeing-Manier die Landschaft zu begutachten? Bei Performance-Problemen schaltet man z. B. die Schäfchenwolken am Horizont einfach ab und erreicht so ein etwas höheres

● Etwas klischeeschwanger wird die bundesdeutsche Strecke als versmogtes Industriegebiet dargestellt.

PC Neuheiten

✖ Operation: Body Count

Als Einzelkämpfer einer Elite-Einheit müßt Ihr in 3D-Ich-Perspektive ein von Monstern belagertes Hochhaus erstürmen. Ein verwirrendes Gängelabyrinth, verschiedene Waffen und die Suche nach dem Zugang zum nächsten Stockwerk charakterisieren jeden Level. Trotz Netzwerk-Option ist die technische Ausarbeitung derart mißlungen, da OPC von jedem Shareware-Spiel dieser Art um Längen überholt wird. **tw**

PC CD-ROM • Capstone • ca. DM 100,-

Grafik 40% Sound 30% Fun 20%

✖ Picture Perfect Golf

Ähnlich z. B. World Cup Golf werden auch hier die Szenen nicht berechnet, sondern ein zur aktuellen Lage des Balles passendes, digitalisiertes Bild von der CD geladen. Eine Neuheit ist das Fehlen der Spielerfigur, was offenbar ein realistischeres Gefühl zum Grün vermitteln sollte, aber leider nicht tut. Die Steuerung wirkt vertraut und ist leicht zu handhaben. Leider ist nur ein Kurs verfügbar, obwohl weitere in Kürze erscheinen sollen. Der Sound wirkt ebenso dürftig wie die Farben einen ausgewaschenen Eindruck machen. **ih**

PC CD-ROM • Lyriq • ca. DM 120,-

Grafik 74% Sound 65% Fun 72%

✖ Pirates! Gold für Windows

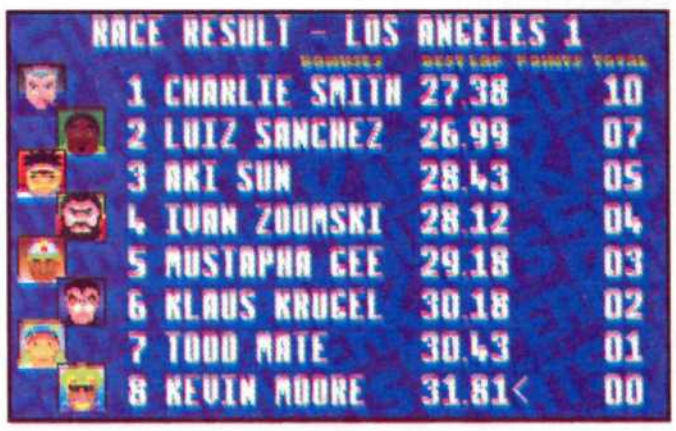
Absolut spielgleich zur DOS-Variante präsentiert sich die Windows-Version von Pirates! Gold. Als Freibeuter macht Ihr die Meere unsicher und versucht, möglichst viele Titel, Ländereien und natürlich Gold einzuheimsen. Trotz der Windows-Einbindung mit all ihrem Komfort ist

Bargeld lacht!

Aufrüsten oder für die Endabrechnung sparen - das ist hier die Frage. Wer fleißig grüne Scheinchen sammelt, kann seine Kiste nach jeder Runde mit diversen Zusätzen tunen. Allerdings ist es eine Überlegung wert, ob man das Geld nicht stattdessen spart, um nach Abschluß der Saison mit einem fetten Kontostand die Mitspieler auf die hinteren Plätze zu verweisen.

Die bessere Hälfte

Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm feinsäuberlich in der Mitte gesplittet und jeder Fahrer kann sein individuelles Rennen in einer der Hälften mitverfolgen.



● *Im Season-Modus erhält man natürlich nach jedem Einzelrennen die aktuelle Punktetabelle eingeblendet.*

Tempo. Ab einem 486 DX/2-Rechner erreicht die Super Karts-Grafik Optimalwerte. Weniger bedeutsam ist die Leistung des eingebauten CD-ROM-Laufwerks, denn die Ladezeiten halten sich auch bei SingleSpeed-Geräten in engen Grenzen.

Euer ständiger Begleiter bei den spaßigen Wettbewerben ist der flotte Audio-Soundtrack, der wunderbar zu der Dynamik des Spiels paßt. Hingegen könnten die Effekte mangels Quantität und Qualität noch etwas Feinschliff vertragen; lediglich das engagierte „Brumm-Brumm" der Go-Karts (die Geräuschkulisse entfernt oder nähert sich je nach Standort) vermittelt so etwas wie Renn-Atmosphäre.

Petra Maueröder

● *Verschiedene Kameraeinstellungen sind möglich. Vernünftig fahren kann man allerdings nur in der Rückansicht.*

Achter-Bahn

Wem die nötige Hard- und Software zur Verfügung steht, darf mit einem NetBIOS-kompatiblen Netzwerk mehrere PCs zusammenschließen. Auf diese Weise können Turniere mit maximal acht Teilnehmern veranstaltet werden, was das Vergnügen natürlich potenziert!

INFO BITS

InfoBits
486er empfehlenswert
4 MB RAM
AdLib, SoundBlaster
Unterstützt u. a. Joystick, Thrustmaster, GamePad
Besonderheiten: bis zu acht Spieler im Netzwerk

GRAFIK 070
SOUND 055
FUN 081

der Klassiker heute leider nicht mehr ganz up to date. **lg**

PC • MicroProse • ca. DM 130,-

Grafik 64% Sound 48% Fun 63%

The Big Red Adventure

Das Adventure im neuzeitlichen Rußland glänzt mit comichaften SVGA-Grafiken und viel Spielwitz. Einige Hardliner versuchen, die kommunistische Regierung wieder an die Macht zu bringen. Mit drei stark gegnerischen Figuren müßt Ihr dies natürlich verhindern. **lg**

PC • Core Design • ca. DM 120,-

Grafik 78% Sound 72% Fun 76%

Bischoff & Partner

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

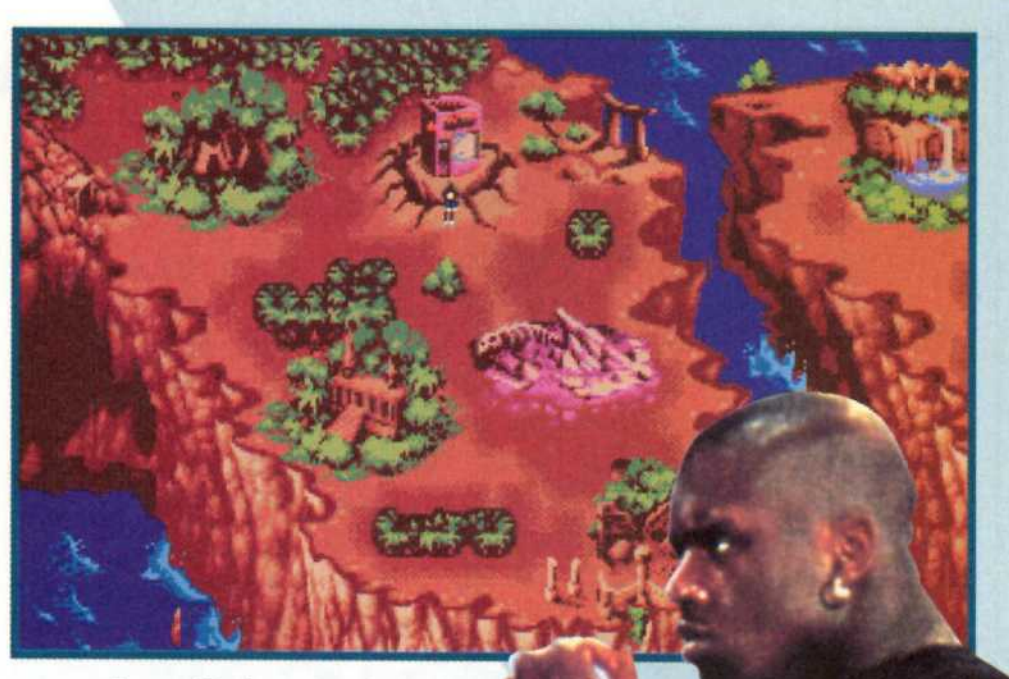
		PC	Amiga			PC	Amiga			PC	Amiga
Aladdin	DA	62 DM		Die Siedler	DV	81 DM	49 DM	Nascar Racing	DA	74 DM	
Armored Fist	DA	68 DM		FIFA Intern. Soccer	DV	71 DM	56 DM	Sim City 2000	DV	86 DM	Vorb.
Black Hawk	DV	69 DM		Ishar 3	DV	68 DM	62 DM	System Shock	DV	81 DM	
Bundeslg. Manager 3	DV	86 DM	81 DM	Lemmings 3	DA	62 DM	56 DM	Tie Fighter	DV	91 DM	
Colonisation	DV	91 DM		Lion King	DA	62 DM		Transport Tycoon	DV	91 DM	
Das schwarze Auge 2	DV	81 DM		L. Matthäus Sup. Soc.	DV	68 DM	68 DM	Warcraft	DA	84 DM	

Über 2500 Titel lieferbar!! Liste anfordern!!

CD-ROM		PC	CD-ROM		PC	CD-ROM		PC
Aces of the Deep	DV	82 DM	Die Höhlenwelt Saga	DV	86 DM	Nascar Racing	DA	81 DM
Alone in the Dark 3	DV	86 DM	Hell - A Cyberpunk Thriller	DA	86 DM	Panzer General	DA	81 DM
Armored Fist	DA	74 DM	Inferno	DV	93 DM	System Shock enh.	DV	86 DM
Comanche	DV	79 DM	Kings Quest 7	DV	89 DM	Transport Tycoon	DV	91 DM
Creature Shock	DV	91 DM	Little Big Adventure	DV	91 DM	US Navy Fighter	DV	91 DM
Cyberia	DA	89 DM	Magic Carpet	DV	91 DM	Wing Commander 3	DV	103 DM
Das schw. Auge 2	DV	81 DM	MetalTech - Earthsiege	DV	84 DM	Wings of Glory	DV	81 DM

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

● *Die VooDoo-Priesterin hat fiese Tricks auf Lager.*



● *Shaq fightet sich von Insel zu Insel.*

Shaq Fu

NBA-Kämpfer

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

Ein Basketball-Spieler als Titelheld eines Prügelspiels? Shaquille O´Neil, der „Bad Boy" der NBA, liebt knallharte Action nicht nur unter den Körben. Neben dem roten Leder hat er noch eine zweite Leidenschaft: den Kampfsport.

In Oceans Beat ´em Up kann die Shaq Attack endlich all das tun, was ihr das Regelwerk der NBA verbietet. Shaq Fu präsentiert sich dabei als ein etwas anderes Beat ´em Up. Seine überragenden sportlichen Fähigkeiten setzt Ihr im Kampf gegen finstere Mächte und scheinbar unbezwingbare Gegner ein.

Völliger Schwachsinn: Wer denkt sich nur immer die Background-Stories aus?

Vor langer Zeit sann der machthungrige Zauberer Sett darüber nach, die Erde zu erobern. Dazu schuf er aus seinem Schatten einen treuen Mörder, das Biest, welcher für ihn den Pharao von Ägypten vernichtete. Sett bestieg getarnt den Thron, konnte jedoch den Sohn des Pharaos nicht täuschen. Dieser rief befreundete Hexenmeister zur Hilfe, und sie überwältigten Sett, verbannten ihn in eine Pyramide. Setts ergebener Diener Biest jedoch befreite seinen Meister, welcher sich nun an Nezu, einem Nachkommen des Pharaos, rächen will. Sett, Biest und ihr Heer finsterer Gesellen sind zu einer letzten verheerenden Schlacht bereit. Just zu

Der schöne Große und die Biester

Riesiger Topsportler mit gewaltigen Sprungfähigkeiten und der Anfänger des Jahres in der Shaq Fu-Welt.

SHAQ
Größe: 2,16 m
Gewicht: 136 kg
Alter: 22 Jahre
Herkunft: USA

Er wurde von Biest auf einem obskuren Schlachtfeld gefunden.

COLONEL
Größe: 1,95 m
Gewicht: 162 kg
Alter: 42 Jahre
Herkunft: Bio Corporation

Ein untoter Zauberer, welcher vor 1.000 Jahren bei Sett in die Lehre ging.

MEPHIS
Größe: 1,74 m
Gewicht: 75 kg
Alter: unbekannt
Herkunft: unbekannt

Die „Blue Box"

1. Vor einer großen blauen Leinwand nehmen die späteren Spielfiguren in groben Kostümen Aufstellung...
2. ... und führen ihre Bewegungen auf Regieanweisung durch.
Diese werden dann später zu den einzelnen Animationsphasen der Sprites.
3. Sofort wird am Monitor kontrolliert, ob alle Bewegungen sauber ausgeführt wurden und ob die Aufnahmen so für die weitere Bearbeitung mit dem Computer bereitgestellt werden können.
4. Die vor dem blauen Hintergrund gefilmten Sequenzen werden anschließend digitalisiert. Und hier kommt das spezielle Blue Box-Tricktechnik-Verfahren zum Einsatz. Jegliche blaue Fläche des Filmmaterials kann nun durch einen eingespeisten Hintergrund ersetzt werden. Der Vordergrund kann also in einen beliebigen Hintergrund „gestanzt" werden. Allerdings ist bis zu diesem Screenshot noch einiges an Retuschearbeit und vor allem an Sprit-Programmierung nötig.

dieser Zeit bestreitet Shaq gerade ein Wohltätigkeitsspiel mit dem Allstar-Team in Tokio. Vor dem Spiel bummelt er durch Tokios Downtown und bleibt vor einem kleinen Kung Fu Dojo stehen. Ein alter Mann grüßt und bittet ihn, einen kleinen Jungen namens Nezu zu retten. Dazu müsse er nur durch ein Portal treten. Shaq kommt seinem Wunsch nach und findet sich auf einer fremden Insel wieder... Hier trifft er auf verschiedene Kämpfer, die er in maximal drei Versuchen besiegen muß, um auf die nächste der insgesamt drei Ebenen der Insel zu gelangen und schließlich im letzten Kampf gegen Sett anzutreten.

Duelle und Turniere stehen im Mittelpunkt

Neben der Möglichkeit, im Story-Mode in der zweiten Welt größter Shaq Fu Meister aller Zeiten zu werden, könnt Ihr Euch auch in Duellen (jeweils Best of Three) mit dem Computer oder einem Eurer Freunde messen. Die Option Turnier erlaubt sogar ein richtiges Ausscheidungsturnier mit bis zu acht Konkurrenten, bei dem in Viertel- und Halbfinale bis zur Endrunde der Champion ermittelt wird. Im Gegensatz zum Einzelspieler-Duell, bei dem der Gegner sozusagen ausgelost wird, kann hier jeder seine Figur wählen. Um völlig gleiche Bedingungen zu wahren, ist ebenfalls die Wahl eines einheitlichen Kämpfers, z. B. Shaqs, möglich. Habt Ihr Euch

● ***Bei Leotsus Feuerbällen wird es sogar dem mächtigen Biest viel zu warm ums Herz.***

Der schöne Große und die Biester

Der letzte Großmeister einer alten asiatischen Kriegskunst. Er verwendet des öfteren einen Stab.

LEOTSU

Größe:	1,65 m
Gewicht:	54 kg
Alter:	500 Jahre
Herkunft:	Ferner Osten

Der Anführer, ein teuflischer Zauberer, wurde vor Zeitaltern in einer anderen Dimension besiegt und begraben.

SETT

Größe:	1,86 m
Gewicht:	96 kg
Alter:	3.000 Jahre
Herkunft:	unbekannt

Es ist der Gewaltigste unter Sett´s Dienern und wurde von Sett aus seinem eigenen Schatten geschaffen.

BIEST

Größe:	1,86 m
Gewicht:	186 kg
Alter:	unsterblich
Herkunft:	unbekannt

Shaq Fu in der 500er Version

Weder die tollen Animationen noch der Sound verlieren auf dem kleinen Bruder ihre Klasse. Bemerkbar macht sich der Unterschied in der etwas groberen Grafik bei den Figuren und besonders bei der Farbarmut der Hintergründe, was härter zu Buche schlägt und der Stimmung einiges raubt.

500er Version

1200er Version

● *In den phantasievollen Locations kommen die magischen Special Moves besonders gut zur Geltung.*

für den Modus entschieden, so werdet Ihr gleich mit dem größten Minuspunkt von Shaq Fu konfrontiert - der ständigen Diskettenwechselei. In dieser Hinsicht kann Oceans Game es mit jeder herkömmlichen DJ-Ausbildung aufnehmen. Pro Kampf ist durchschnittlich ein viermaliges! Wechseln des Datenträgers nötig, wobei man das ungute Gefühl nicht los wird, der Rechner durchsuche dabei die Disketten verzweifelt nach den passenden Kämpfern und Hintergründen.

Tolle Animationen durch Digi-Grafik

Bevor der Kampf in seine heiße Phase geht, werfen sich die Konkurrenten noch coole Sprüche an den Kopf, um dem jeweils anderen klarzumachen, was sie von ihm halten, oder ihm zu verraten, was ihm nach der unvermeidlichen Niederlage droht. Ist die Stimmung dann genug aufgeheizt, hebt sich der Vorhang zur ersten Runde. Die Animation der digitalisierten Kämpfer ist hervorragend gelungen (siehe Kasten). Nicht nur Shaq mit seinem Tänzeln ist nett anzusehen, auch die anderen Fieslinge, allen voran die feurig rote Kreatur Biest, wurden gut in die gezeichnete Umgebung eingebaut und bewegen sich schnell und harmonisch. Die Schauplätze der Kämpfe sind stets etwas düster und mystisch angehaucht, was im Story-Mode noch mehr durch das Suchen des nächsten Gegners auf der Insel unterstützt wird und dem Spiel wenigstens etwas Hintergrund vermittelt. Die Kämpfe sind zwar hart, aber auf jede übertriebene Brutalität wurde verzichtet. Neben den üblichen Ausweich-, Schlag- und Trittbewegungen gibt es jede Menge Special Moves, die man selbst schnell entdeckt. Darin liegt der halbe Reiz dieses Spieles. Da nicht nur Shaq über diese besonderen Fähigkeiten verfügt, sondern auch Eure Gegner bevorzugt mit Special Moves angreifen, bedeutet jeder Bruchteil Unaufmerksamkeit und jeder kleine Fehler eine erhebliche Abnahme des Gesundheitsbalkens. Der Schwierigkeitsgrad von Shaq Fu ist nicht gerade niedrig, aber dafür ist es erlaubt, im Zweikampf den Gegner mittels eingeblendetem Behinderungszähler zu schwächen. Damit kommen auch weniger Versierte auf ihre Kosten. Trotz dieser besonders grafisch guten Voraussetzungen läßt

VIEWPOINT

Besonders motiviert hat mich der Story-Mode. Die kleine Drumherum-Geschichte hebt das Spiel ab von anderen, blutigen, mich nicht lange begeisternden Beat 'em Ups. Wäre da nicht die frustrierende Diskwechselei, Shaq Fu könnte ein Lieblingsprügelspiel werden.

Ingolf Held

Guardian

Aliens haben die Erde überfallen. Letzte Rettung kann nur Euer Einsatz bringen. Als Kampfflieger rast Ihr durch 3D-Szenarien etwas simpler, aber dafür umso schnellerer Polygongrafik. Das Abschießen der unzähligen Feinde erfordert wegen der fast an die Spielbarkeitsgrenze gehenden Geschwindigkeit viel Übung, ist für Joystickartisten aber ein Mordsspaß. Etwas mehr Abwechslung und besserer Sound hätten Guardian gutgetan. **ih**

Amiga 1200 • Acid Software • ca. DM 80,-

Grafik 74% Sound 60% Fun 72%

König der Löwen

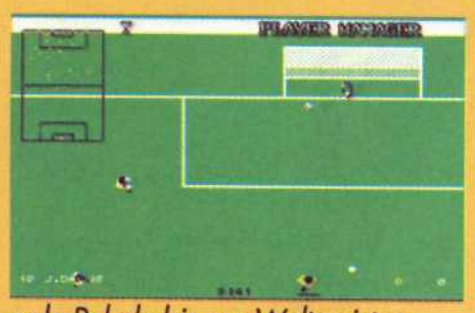
Leveldesign und Animation des anfangs sehr jungen, später aber gefährlich ausgewachsenen Helden Simba sind gelungen. Aufgrund der schwierigen Steuerung und einiger technischer Macken erreicht das Jump & Run nicht die Qualität Aladdins. Zu tun bekommt Ihr es mit Echsen und Igeln, müßt Hyänen vertreiben, Flüsse mit der Hilfe von Affen überwinden und spektakulär vor einer Gnuherde fliehen. Nicht nur für Disney-Fans: Zugreifen. **ih**

Amiga 1200 • Virgin • ca. DM 80,-

Grafik 82% Sound 85% Fun 73%

Kick Off 3 European Challenge

Ancos Kick Off-Reihe ist um einen Nachfolger reicher. Neu sind europäische Spitzenteams und internationale Pokale bis zur Weltmeisterschaft. Trotz Optionenvielfalt verweisen Mängel wie ruckelige Animationen, langweiliger Sound, die gegenüber isometrischen Realisierungen unübersichtlichere Seitenperspektive und die fehlenden Namenslizenzen Kick Off 3 European Challenge ins Mittelfeld des Genres. **ih**



Anco • Amiga 1200 • ca. DM 80,-

Grafik 65% Sound 60% Fun 63%

Shaq´s Special Moves

Ohne diese speziellen Schläge habt Ihr nicht die Spur einer Chance gegen Eure Gegner. Folgende Kombinationen werden Euch helfen, nicht gleich ausgeknockt zu werden.

Schutzschirm
gegen die Special Moves anderer Fighter: Down + Fire

Überwurf
(versetzt den Gegner in Wut): Forward + Fire

Inferno Kick
(besonders wirkungsvoller Fußkick): Down Forward + Fire

Shaq-Uriken
(schleudert Mini-Tornado): Forward Back Forward + Fire

das Gameplay stellenweise ein wenig zu wünschen übrig. Bewirkt wird dies durch eine etwas ungenaue Steuerung der Figuren und verhindert bei manchen Kämpfen den richtigen Rhythmus zum Warmwerden.

Ein Wutindikator läßt den Kämpfer zum Berserker werden

Um dem Kampf noch mehr Würze zu geben, wurde bei jedem Fighter eine sogenannte Fopp-Bewegung vorgesehen. Wendet man diese an, so reizt das den Gegner, und sein Wutbalken steigt. Gelingt es sogar mehrmals nacheinander, so kocht das Gegenüber vor Zorn, wird gefährlich und völlig unberechenbar, ist dadurch aber auch wesentlich leichter zu verletzen. Insgesamt hat Ocean mit seinem „Multi-World-Fighting-Game" einen ernstzunehmenden Konkurrenten im Genre auf die Beine gestellt, und den vielen Fans, vor allem denen von Shaquille, ist ein persönlicher Test nur ans Herz zu legen.

Ingolf Held

● *Shaquille O´Neil steht in Shorts einem ehrwürdigen Kampfsport-Großmeister gegenüber.*

✖ Jungle Strike

Im Nachfolger von Desert Strike muß man einen Atomanschlag südamerikanischer Drogenbosse auf die USA verhindern. In acht komplexen Missionen voller vielfältiger Aufgaben stehen außer dem Comanche-Hubschrauber auch ein F 117-A Stealth Fighter, ein Hovercraft und ein Motorrad zu Verfügung. Die grafische Aufmachung wurde unverändert übernommen, ist aber nach wie vor ansehnlich. Action-Freaks werden auch an Jungle Strike Gefallen finden. **ih**

Amiga 500 • Ocean • ca. DM 80,-

Grafik 75% Sound 50% Fun 76%

✖ Kingdoms of Germany

In diesem Vikings-ähnlichen Strategie-Epos gilt es, sich gegen mehrere Mitbewerber zum Herrscher über das mittelalterliche Deutsche Reich hochzuarbeiten. Im Vordergrund stehen geschickte Kriegsführung, der Bau von Burgen und Häfen sowie die Ausbeutung von Bodenschätzen. Schlampiger Umgang mit der Historie, technische Unzulänglichkeiten und mangelnde Abwechslung sorgen dafür, daß das Produkt im Genre keine Chance hat. **ha**

Amiga • Starbyte • ca. DM 80,-

Grafik 62% Sound 55% Fun 52%

✖ Top Gear 2

Wirklich neu an Top Gear 2 ist nur der Name. Die Aufmachung wurde gegenüber den legendären Lotus-Spielen nicht verändert. D. h. rasante, aber inzwischen langweilige Grafik, gute Spielbarkeit, Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen und 64 einfallslose Rennstrecken mit Bonus-Icons und ein wirklich ätzender Sound erwarten Euch. Insgesamt gerade noch akzeptabel, aber antiquiert und schon tausendmal gesehen. **ih**

Amiga 1200 • Gremlin Inter. • ca. DM 80,-

Grafik 60% Sound 20% Fun 58%

PLAY TIME STAR

Dawn Patrol

Pioniere des Luftkriegs

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

Typisch Mensch! Kaum hatten die Gebrüder Wright es geschafft, sich mit einer klapprigen Kiste für längere Zeit vom Boden zu erheben, überlegte man schon, wie man die neue Erfindung im Krieg nutzen konnte. Rowan Software und Empire führen uns nun vor, wie man sich vor 80 Jahren in der Luft gegenseitig die Köpfe einschlug.

„Fallschirme sind schlecht für die Moral", befanden die britischen Kommandeure im Ersten Weltkrieg und ließen ihre Piloten kurzerhand ohne dieses lebensrettende Utensil in die Lüfte steigen. Damit konnten sie sicher sein, daß kein Luftkämpfer aus Angst vorzeitig sein teures Flugzeug verließ und die Flucht nach unten antrat. Denn Angst konnte es einem wirklich werden in den windigen Gebilden aus Tuch und Holz, die lediglich mit einem armseligen Maschinengewehr ausgestattet waren. Zudem verliefen die ersten Luftkämpfe recht chaotisch: da schoß man schon mal einen Verbündeten ab, weil man ihn nicht als solchen identifizieren konnte - es dauerte nämlich eine Weile, bis es den kriegführenden Parteien gelang, ihre Flugzeuge klar mit den jeweiligen Nationalfarben zu kennzeichnen. Dementsprechend kurz war damals die Lebenserwartung eines Piloten.

Doppeldecker statt Düsenjet

Mit Dawn Patrol legt der britische Entwickler Rowan Software nach Overlord und Reach for

● *Wie in einem Buch kann man sich durch Dawn Patrol „blättern", Infos sammeln und Missionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad wählen.*

● *Zugegeben: die grafische Darstellung der Flieger ist nicht gerade sehr detailreich, aber das Fluggefühl läßt trotzdem kaum Wünsche offen.*

✖ Dreamweb

Endzeit-Adventure im Hardcore-Stil aus der Vogelperspektive. Die Spielfigur Ryan ist die letzte Rettung der Welt, er muß die sieben mystischen Wächter des weltbeherrschenden Dreamweb besiegen.

Dabei wird auf Leib und Leben keinerlei Rücksicht genommen. Morbide Atmosphäre durch tollen Soundtrack. Durchschnittliche Grafik und fummelige Maussteuerung. **cm**

Amiga • Empire • ca. DM 99,95

Grafik 60% Sound 75% Fun 78%

✖ Bump 'n' Burn

Action ohne Ende wird versprochen. Leider hat man die langen Ladezeiten der Diskettenversion beibehalten, so daß man vor Rennbeginn schon mal kurz für kleine Königstiger gehen kann. Auch die

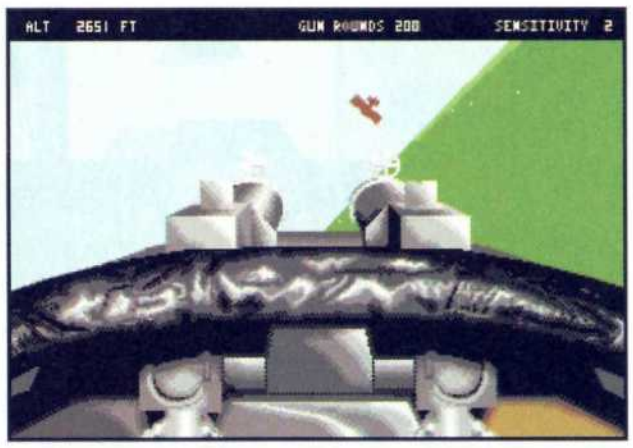
Grafik wurde eins zu eins von der Amiga 500-Version übernommen, lediglich ein paar kleine Musikstücke und spartanische Sprachausgabe wurden dem Silberling gegönnt. **rg**

Amiga CD32 • Grandslam • ca. DM 100,-

Grafik 67% Sound 75% Fun 65%

✖ Defender of the Crown II

In der Zweitauflage des Actionklassikers sollt Ihr König Richard von Löwenherz aus der Gefangenschaft



● *Wenn feindliche Flugzeuge am Horizont auftauchen, wird's richtig spannend: Man hat wirklich das Gefühl, mitten im Kampfgeschehen zu sein.*

● *Einen derart waghalsigen Sturzflug hätte auch der Rote Baron nicht vollführt - dabei bricht schon mal ein Flügel ab!*

Manfred von Richthofen

Eine wichtige Rolle spielt in Dawn Patrol der deutsche „Kriegsheld" Manfred von Richthofen, der wegen seines roten Dreideckers von den Alliierten auch der „Rote Baron" genannt wurde. Richthofen galt in den Jahren 1916 bis 1918 als der erfolgreichste deutsche Jagdflieger. Am 21. 04. 1918 wurde er in der Nähe von Vaux-sur-Somme abgeschossen und starb im Alter von knapp 26 Jahren.

the Skies seine dritte Flugsimulation mit realem historischen Hintergrund vor. Waren Overlord und RftS noch im Zweiten Weltkrieg angesiedelt, so beschäftigt man sich nun bei Dawn Patrol mit den allerersten Luftkämpfen. Die Leute von Rowan haben eine plausible Erklärung dafür, warum sie lieber zurückblicken, statt Simulationen mit modernen High-Tech-Düsenjets zu entwickeln: Die alten Flugzeuge waren einfach wesentlich langsamer, so daß man mit dem Feind viel intensiveren Kontakt hatte als in den heutigen Jägern, die in Sekundenbruchteilen aneinander vorbeizischen. Auch bei der Bewaffnung hatte man sich mit sehr viel bescheideneren Mitteln zufriedenzugeben: keine intelligenten Lenkraketen standen damals zur Verfügung. Um zu überleben, mußte man stattdessen während des Flugs meisterhaft mit dem Maschinengewehr umgehen können.

Digitales Geschichtsbuch

Wie schon bei Overlord, gab sich Rowan Software auch bei Dawn Patrol sehr viel Mühe, dem Spieler neben der reinen Flugsimulation auf unterhaltsame Weise eine Menge historisches Wissen zu vermitteln. Diesmal wählte man zur „Verpackung" die Form eines Buchs, in dem man auf dem Bildschirm nach Herzenslust schmökern kann. Abgehandelt werden in einzelnen Kapiteln u. a. der erste Luftkrieg, die wichtigsten Flugzeugtypen und die berühmtesten Fliegerasse des Ersten Weltkriegs. Auf jeder Seite findet der Spieler neben interessanten Fakten zum gewählten Thema auch Fotografien von Piloten oder Flugzeugen und hat überdies die Möglichkeit, eine den realen Vorkommnissen nachempfundene Mission zu fliegen. Und da wären wir beim eigentlichen Thema...

Der Rote Baron hebt ab

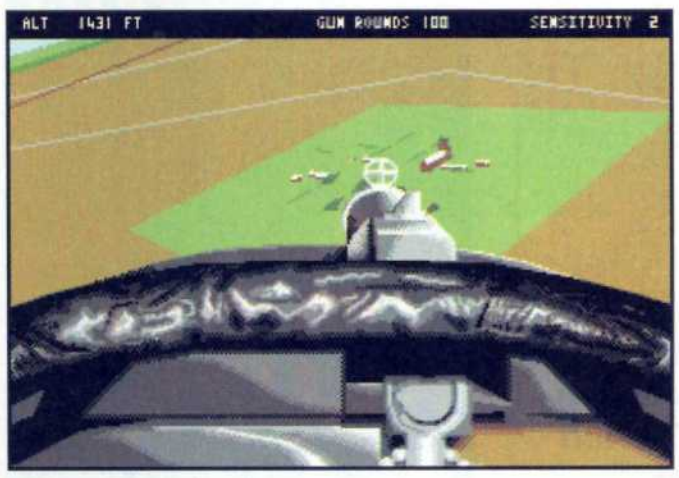
Zunächst fällt die im Vergleich zu anderen Flugsimulationen spartanische Ausstattung auf: keine Instrumentenbatterien, kein riesiges Waffenarsenal. Doch das ist nebensächlich. Was zählt, ist die Art, wie sich das Flugzeug in der Luft steuern läßt, und nicht zuletzt die Spannung, die sich aus dem Kampf mit gegnerischen Fliegern ergibt. Und da schneidet Dawn Patrol ziemlich gut ab.

Die Bewegungen des Flugzeugs gestalten sich für Amiga-Verhältnisse äußerst flüssig - da ist kaum ein Ruckeln spürbar. Nicht besonders eindrucksvoll erscheint dagegen zunächst die

VIEWPOINT

Dawn Patrol ist eine Klasse für sich: eine ausgereifte, actiongeladene Flugsimulation, die ausnahmsweise mal gewissenhaft mit historischen Fakten umgeht. Störend empfand ich allerdings die Kritiklosigkeit, mit der in Programm und Handbuch Kriegshelden wie Richthofen verherrlicht werden.

Herbert Aichinger



● ***Nicht nur aus der Luft wird man bedroht: so manche Bodenstation verfügt über Flak-Geschütze, die einem ganz schön einheizen!***

befreien. Doch das Lösegeld zu berappen ist keine leichte Aufgabe. Ihr besucht Ritterturniere, erobert feindliches Gebiet oder überfallt ein Burgen. Fühlt Ihr Euch alleine nicht stark genug, so könnt Ihr während des Spieles dreimal die Hilfe von Robin Hood in Anspruch nehmen. **rg**

Amiga CD32 • Commodore • ca. DM 70,-

Grafik 74% Sound 83% Fun 70%

✖ Dragonstone

Bekannte Action-Adventure-Kost. Zudem schmälern technische Mankos den Spaß. Auf Aktionsgeräusche neben dem Hintergrundsound hat man vorsichtshalber ganz verzichtet, und auch die Spielfigur weigert sich des öfteren, die einfachsten Handlungen durchzuführen. Dennoch bietet Dragonstone relativ viel Abwechslung, und eingebaute Rätsel stellen weitere Herausforderungen dar. **rg**

Amiga CD32 • Core Design • ca. DM 99,95

Grafik 68% Sound 35% Fun 60%

✖ Roadkill

Bei diesem Autorennen ist der Name absolut Programm, denn im Kampf um den ersten Platz ist so ziemlich alles erlaubt. In der Draufsicht im Format MicroMachines wird der Rundkurs abgefahren und werden Raketen auf die Gegner abgeschossen. Brillant an diesem Spiel ist der Vorspann, der jedoch ein wenig brutal das Ziel des Spiels veranschaulicht. Mager ist dagegen das eigentliche Spiel, das über das Prädikat „Nett" nicht hinauskommt. **me**

CD32 • Acid Software • ca. DM 80,-

Grafik 65% Sound 65% Fun 62%

Nah an der Realität

Wenn man die Ausstattung des originalen Cockpits einer S.E.5 mit den Grafiken von Dawn Patrol vergleicht, erkennt man, wieviel Wert die Entwickler von Rowan auf Authentizität gelegt haben.

Bodendarstellung, die kaum mehr bietet als ein Dutzend andere Flugsimulationen: grob hingeklotzte Flächen aus eingefärbten Polygonen. Das ist jedoch schnell vergessen, sobald die ersten gegnerischen Flugzeuge am Horizont auftauchen. Dann entwickelt das Spiel eine ungeheure Dynamik, die einen für lange Zeit an den Bildschirm fesselt. Leicht gerät man im Kugelhagel in Panik und ist froh, wenn es einem gelingt, den hartnäckigen Widersacher mit einer gezielten MG-Salve zu Boden gehen zu lassen.

Hüten sollte man sich allerdings vor allzu gewagten Flugmanövern. Rowan hat nämlich sogar die geringe Belastbarkeit der antiken Fluggeräte mit berücksichtigt. So kann einem leicht beim halsbrecherischen Sturzflug ein Flügel abbrechen, womit dann das Schicksal des Fliegers besiegelt wäre...

Rundum gelungen präsentiert sich auch die Soundkulisse, die mit realistisch donnerndem MG-Geknatter und zeitgemäßer „Grammophon-Musik" aufwarten kann.

Herbert Aichinger

● Das Ende eines erfolglosen Einsatzes. Da hilft nur der Fallschirm...

INFO BITS

Flugsimulation
Steuerung: Tastatur, Joystick
Wahlweise 16 oder 32 Farben
Disketten: 3
Besonderheiten: Viele individuelle Einstellmöglichkeiten.

GRAFIK 074
SOUND 081
FUN 082

Amiga Neuheiten

✖ Skeleton Krew

In dem sechs Levels plus Bonuslevels umfassenden Endzeit-Actionspiel steuert Ihr wahlweise ein Mitglied der dreiköpfigen Elite-Einheit „Skeleton Krew", die halb Mensch, halb Maschine sind. Eure Aufgabe ist es, Monster City, wo dunkle, feindliche Mächte ihr Unwesen treiben, zu befreien. Das Spielgeschehen wird in einer übersichtlichen isometrischen 3D-Perspektive dargestellt. Die Spielfiguren sind zudem gut animiert. Fetzige Musik mit eindrucksvollen Soundeffekten komplettiert die gute Spielatmosphäre. Actionfreaks sollten hier zugreifen. Einziges Manko: Die ungewöhnliche Steuerung. **rg**

Amiga CD32 • Core Design • ca. DM 99,95

Grafik 79% Sound 83% Fun 75%

AM

1) SPACE HULK
Ein verlassenes Raumschiff ist von außerirdischen Truppen besetzt worden. Extrem gefährlich und mit riesiger Geschwindigkeit versuchen sie, ihre Gene in menschlichen Körper zu plazieren...Sie müssen das verhindern!
alle Amigas, ab Kickstart 1.2 **DM 39,95**

2) DONK
Folgt der Samuarai-Ente DONK! durch 7 fabelhafte Welten auf der Suche nach den kostbaren Juwelen.●
1 MB nötig, Amiga 500, 500+, 600, 1200, 4000 **DM 19,95**

3) ULTIMA V
Panik bricht aus in Britannia, als sich die Nachricht verbreitet, der Herrscher Lord British sei bei seiner letzten Expedition verschollen. Blackthorn übernimmt die Regentschaft, und mit ihm regiert die Gewalt und Unrecht. Nun liegt das Schicksal Britannias in Deinen Händen. Nur Du kannst die mysteriösen Umstände der Expedition aufklären und Britannia von der Schreckensherrschaft befreien. ■
Amiga 512 kB, nicht Amiga 1000, ab Kickstart 1.2 **DM 19,95**

4) DOOFUS
Insgesamt 12 Spielstufen in drei verschiedenen Welten warten bei diesem farbenfrohen Jump´n´Run-Spiel darauf, von Dir entdeckt zu werden. Zahlreiche Gegner und gefährliche Fallen machen Dir und Deinem Hund das Leben schwer und können oft nur mit Hilfe von Bonus-Gegenständen gemeistert werden. Bist Du bereit für diese Mission? ●
Amiga 512 kB, nicht Amiga 1000, ab Kickstart 1.3 **DM 29,95**

5) EDD THE DUCK 2
Mit Edd der Ente durch Dodge-City. Jump´n´ Run.●
Amiga 500, 500+, 600, 1200 **DM 9,95**

6) UNIVERSAL WARRIOR
Wilkommen in Alpha-City - Ihr werdet schon erwartet... Futuristisches Arcadespiel.●
Amiga 500, 500+, 600, 1200 **DM 9,95**

7) LORDS OF DOOM
Überneht in „Lords of Doom" die Rollen der zwei Freunde Sharon und Charlie in ihrem verzweifelten Kampf gegen die Ziet und gegen das Böse. Versucht die zwei am Leben zu erhalten. Ein Adventure, das Euch garantiert in Atem halten wird.●
Amiga 500, 500+, 600, 1200, 2000, 4000 **DM 9,95**

8) SPORT TOP 10:
WORLD SOCCER, INTERNATIONAL ICE HOCKEY, AMERICAN TAG TEAM WRESTLING, WORLD CRICKET, KENNY DALGLISH SOCCER MANAGER, INTERNATIONAL TENNIS, CARNAGE, INTERNATIONAL TRUCK RACING, WORLD RUGBY, GRAEME SOUNESS SOCCER MANAGER ●
Amiga 500+, 600, 1200 **DM 29,95**

IGA-HITS

10 Spiele in einer BOX!

■ Engl. Anleitung
● Dt. Anleitung

SONSTIGES:

17) **10 BESTEN AMIGA-SPIELE**
AUS AMIGO! UND AMIGA FUN (o. Abb.) **DM 20,-**

18) **ÜBERRASCHUNGSPAKET**
AMIGASPIELE FÜR ALLE , DIE SICH NICHT ENTSCHEIDEN KÖNNEN (o. Abb.) **DM 20,-**

19) **ÜBERRASCHUNGSPAKET**
AMIGASPIELE FÜR ALLE , DIE SICH NICHT ENTSCHEIDEN KÖNNEN (o. Abb.) **DM 40,-**

9) LEMMINGS 2
Führt 12 Lemmings-Stämme durch eine abenteuerliche Reise quer über die Lemmings-Insel. Trefft Hochland-Lemminge, Weltraum-Lemminge, Strand-Lemminge, Zirkus-Lemminge und viele, viele andere mehr auf ihrem Weg, die Insel zu retten... ●

1 MB nötig, alle Amigas **DM 29,95**

10) EISHOCKEY MANAGER Limited Edition
Glückwunsch, Ihr habt es geschafft. Den „Eisbären" habt Ihr das Fell über die Ohren gezogen, die „Haie" haben sich die Zähne an Euch ausgebissen. Nächste Woche müsst Ihr in der Brehmstraße antreten. Wie stellst Du die Mannschaft taktisch ein? Welches Trainingsprogramm absolviert Ihr? Puckjäger und Penalties und Playoff-Runden bestimmen ab sofort Dein Leben. Du bist der Manager - entscheide Du! ●

1 MB nötig, alle Amigas **DM 39,95**

11) SPACEWARD HO!
ist ein Spiel, in dem Du den Weltraum erobern mußt. Du beginnst mit einem raumfahrenden Volk, das es gerade erst geschafft hat, seinen Planeten zu verlassen. Doch sei sehr vorsichtig, denn... Spaceward Ho! macht süchtig! ●

1 MB nötig, alle Amigas, Kickstart ab 1.2 **DM 29,95**

12) INDIANA JONES IV
The Fate of Atlantis - 1939 - Agenten sind auf der Suche nach der versunkenen Stadt Atlantis. Sie wollen die geheimnisvollen Kräfte der alten Kultur für Ihre finsteren Zwecke mißbrauchen. Es liegt an Indy, dieses zu verhindern. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt... ●

1 MB nötig, alle Amigas **DM 69,95**

13) DOC CROCS
Begleite Join Doc Croc, das verrückte Krokodil, und seine Kumpanen in einem verrückten Abenteuer. Jump´n´Run. ●

für AMIGA 500+, 600 **DM 9,95**

14) FIST FIGHTER
Kampfspiel im Ein- oder Zweispielermodus. Mit variablen Kämpfern und unterschiedlichen Plätzen. Mach´ Dich bereit für den ultimativen Straßenkampf! ●

für AMIGA 500, 500+, 600, 1200 **DM 9,95**

15) Jockey Wilson´s DARTS CHALLENGE
beinhaltet alles, was ein Dartspiel braucht: Zweispielermodus, Spiel gegen die Zeit und die ultimative Herausforderung: ein Kampf gegen den Champion selbst: Jockey Wilson! ●

für AMIGA 500+, 600 **DM 9,95**

16) Jockey Wilson´s COMPENDIUM of DARTS
Hier kann man Jockey Wilson in sechs verschiedenen Dartvariationen herausfordern. ●

für AMIGA 500, 500+, 600, 1200 **DM 9,95**

Dieses Angebot gilt nur solange der Vorrat reicht! Druckfehler vorbehalten. Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an COMPUTEC Verlag, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg.

AMIGO! JETZT NEU!

Ab Ausgabe 1/95 gibt es **AMIGO!** in einer neuen, sichereren Verpackung.

Auf Diskette:
- noch bessere Spiele,
- noch mehr Spannung,
- noch mehr Action!

Ab 07.04. im Zeitschriftenhandel!

Hiermit bestelle ich folgende(n) Artikel:

Stck.	Spiel/Artikel	Preis
	GESAMTSUMME (bei Vorkasse Unkostenbeitrag nicht vergesssen!)	

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

❒ per VORKASSE, Verrechnungsscheck bzw. Bargeld über den entsprechenden Betrag habe ich beigelegt (Kosten für die bestellten Artikel **plus** DM 5,- Unkostenbeitrag Inland, bzw. DM 20,- Unkostenbeitrag Ausland)

❒ per NACHNAHME, d.h. ich zahle das Geld bei Warenübergabe **plus** DM 10,50 Nachnahmegebühr. (Gilt nur im Inland!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

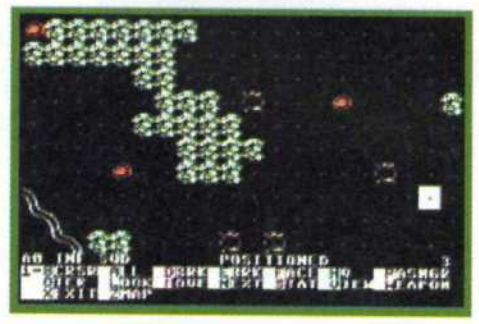
PLZ, Wohnort

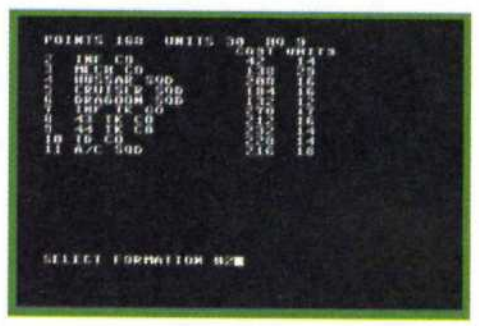
Panzer Strike

Für Puristen

Wer ein gutes, historisches Strategiespiel sucht, viel Zeit hat, aber wasserscheu ist, der sollte sich einmal Panzer Strike ansehen. Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges bietet das Programm die Möglichkeit, einige Schlachten nachzuvollziehen oder sich selbst mittels „Construction Set" die gewünschte Kombination zusammenzustellen. Schon dadurch garantiert das Programm einen lang anhaltenden Motivationsfaktor. Ob man dabei die Rolle der Deutschen, Briten, Italiener, Franzosen oder Russen übernimmt, bleibt dem persönlichen Geschmack vorbehalten. Freizeitrambos sind mit diesem Produkt allerdings ganz falsch beraten, das sich an kühle Taktiker wendet, welche auch bereit sind, das sehr umfangreiche (leider englische) Handbuch zu lesen. Mehr als 250 Waffengattungen wollen erst einmal überschaut und sinnvoll befehligt werden. So ganz nebenbei erfährt man auch Wissenswertes über den historischen Hintergrund. Dieses Spiel ist auch nichts für hektische Zeitgenossen. Ein einzelnes Szenario ist schon in 1 - 2 Stunden zu bewältigen. Für ein vollständiges „Campain Game" sollten aber schon 5 - 30 Stunden veranschlagt werden. Die Grafik wurde ziemlich vernachlässigt, der Sound ist kaum vorhanden. Allerdings spielt das bei dieser Art Programm auch kaum eine Rolle. Wer mit Schach deutlich unterfordert ist, sich am militärischen Gehabe nicht stört und viel Zeit mitbringt, ist der richtige Kunde für Panzer Strike.

Rainer Rosshirt





● ***Die etwas mangelhaften Detaildarstellungen der Landschaft erfordert leider viel eigene Phantasie. Über Geschmack kann man zwar streiten, aber sie erfüllen ihren Zweck.***

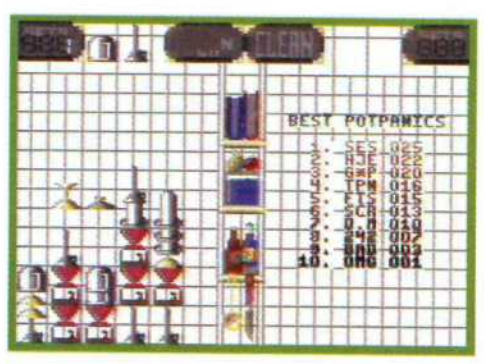
C64 • SSI • ca. DM 35,-

Grafik 40% Sound 36% Fun 64%

Alle Muster wurden zur Verfügung gestellt von:
Independent Softworks
Markenhofstr. 22
79199 Burg am Wald
Tel.: 0 76 61-9 31 11

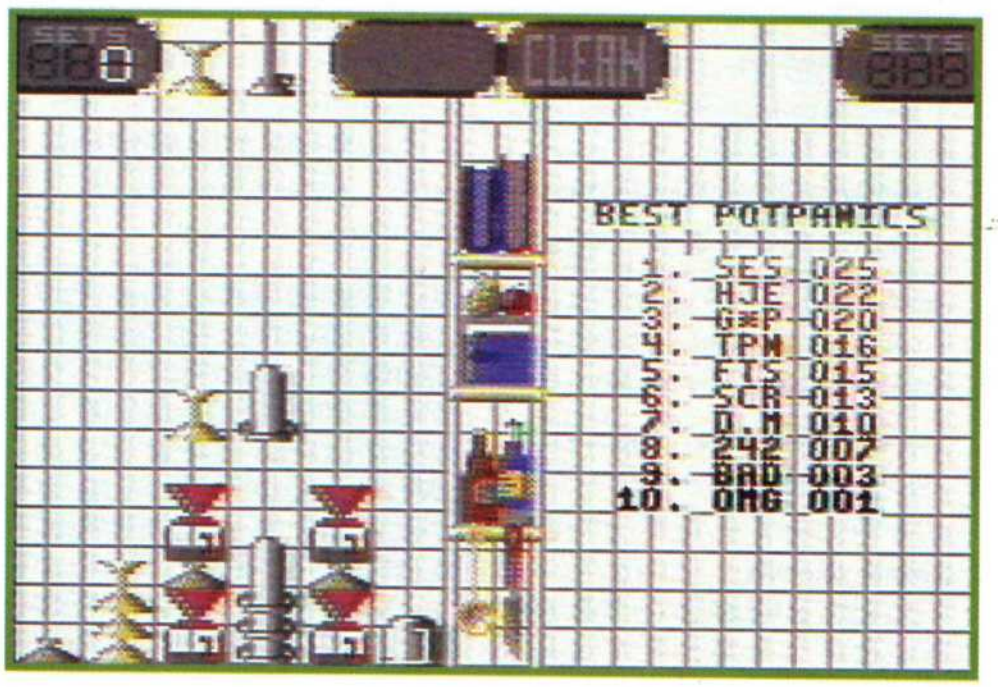
Pot Panic

Für Hochstapler



Falls Ihr zu den friedfertigen Zeitgenossen gehört, etwas Spaß haben möchtet, keine große Einarbeitung wünscht, aber dennoch die grauen Zellen in Wallung bringen möchtet, empfehle ich Pot Panic. Ein nettes Spielchen für zwischendurch. Kurz zur Handlung: Während Gäste im Nobelrestaurant „Le Gourmant" auf ihr 7-Gänge-Menü warten, stapelt sich in der Küche das Geschirr zu bedrohlich schwankenden Türmen. Könnt Ihr die Ehre des Besitzers Monsieur Perdü retten und das drohende Fiasko verhindern? Schnelligkeit und Übersicht beim Ordnen und korrekten Stapeln der Töpfe und Pfannen sind hier gefragt. In Bündeln von je drei Stück kommt Geschirr von oben herabgeschwebt, kann mit dem Stick bewegt und sollte am Boden gestapelt werden. Wenn von einer Art fünf gleiche Gegenstände zusammenkommen, verschwinden diese. Sollte allerdings der Stapel die Küchendecke erreichen, ist das Spiel beendet. Wer hier Ähnlichkeiten mit Tetris entdeckt, liegt durchaus richtig. Aber auch gut geklaut kann eine etwas angestaubte Idee viel Freude bereiten. Selbstverständlich wurde auch der Zwei-Spieler-Modus nicht vergessen. Nette, bunte Grafik und ein putziger Soundtrack runden den positiven Gesamteindruck ab. Ein Spiel, das sich für alle Altersgruppen eignet, auch wenn es nicht an den Suchtfaktor des großen Vorbilds herankommt. Aber wer wird bei dem Preis schon so kleinlich sein?

Rainer Rosshirt



● ***Nicht von ungefähr kommt die verblüffende Ähnlichkeit zu „Tetris". Frech abgekupfert - aber dennoch fast ein eigenständiges Spiel.***

C64 • Kingsoft • ca. DM 19,-

Grafik 68% Sound 65% Fun 69%

The Story of Thor

Der Prügelknabe

■ Hersteller: Ancient/Sega . Preis ca.: DM 149,95 ■

Das Team rund um die Prügel-Saga Streets of Rage konnte das japanische Musikgenie Yuzo Koshiro erneut verpflichten und widmete sein ganzes Können ausnahmsweise einem Action-Adventure.

Sega scheint auf den Geschmack gekommen zu sein: Nach dem genialen Abenteuerspektakel Landstalker und dem erst kürzlich erschienenen Zelda-Killer Soleil bringt der japanische Videospielkonzern das bereits dritte Action-Adventure mit deutschen Texten heraus. Im Gegensatz zu den bisherigen RPG-Titeln wurde das Gameplay allerdings kräftig auf Action getrimmt, denn statt einem bloßen Schwerthieb verfügt Euer Held über viele, ausgefeilte Kampftechniken, die man bisher nur von horizontal scrollenden Beat ´em Up-Spielen gewohnt war. Dieses herausstechende Merkmal ist allerdings nur eine von vielen kreativen Ideen, die die pfiffigen Designer speziell für Segas neues Adventure-Spiel ertüftelt haben.

1001 Nacht

Eine märchenhafte Aladdin-Romantik bildet den Schauplatz dieses 24 MBit umfassenden Abenteuers. In einem idyllischen Landstrich namens Oasis tobte vor Hunderten von Jahren ein sagenumwobener Krieg zwischen dem mächtigen König Reharl und dem finsteren Fürsten Agito. Beide verfeindeten Herrscher bezogen ihre Macht hauptsächlich aus magischen Amuletten. Im Laufe der Zeit eskalierte der Krieg schließlich so sehr, daß beide Anführer sich gegenseitig umbrachten. Nach all den Jahren ranken sich die Legenden um den Verbleib der magischen Schmuckstücke. Euer Abenteuer beginnt mit der Entdeckung des goldenen Amuletts. Prinz Ali, der offizielle Thronfolger des Königreiches Oasis, und ein ambitionierter Schatzsucher stoßen bei einer Erkundungstour unvermutet auf ein magisches Amulett und kehren mit stolzgeschwellter Brust zurück. Doch hier erwartet Prinz Ali eine faustdicke Überraschung: Eine wilde Horde von Feinden attackiert den Blondschopf in einem Dorf. Der Grund für die heimtückische Tat wird ihm nach einem Gespräch mit dem Weisen des Dorfes gewahr: Ein böser Dämon ist seit kurzem im Besitz des Gegenstücks und möchte nun mittels des noch fehlenden goldenen Amuletts die absolute Herrschaft über die Welt erreichen. Somit wird aus dem Königssohn ein Held wider Willen.

The Art of Fighting

Auf den ersten Blick bietet Story of Thor die genreüblichen Elemente eines Action-Adventures. Mittels Joypad könnt Ihr Euren Heldensprite in acht verschiedene Richtungen über eine Oberwelt dirigieren, die in drei verschiedene Kategorien unterteilt ist. In Städten und Dörfern geht es noch vergleichsweise gemütlich zu, da feindlich gesinnte Mitmenschen in der Regel nicht auftauchen. Deshalb bleibt auch immer genügend Zeit für eine ausgiebige Konversation mit den Einwohnern (deutsche Texte!), um wichtige Informationen zu erhalten. Manche von ihnen gewähren Euch sogar einen Einblick in ihre Privatsphäre. Dies ist oftmals eine gute Gelegen-

● *Die Spritedichte ist streckenweise enorm, ohne daß die CPU dabei merklich in die Knie geht.*

● *Selbst die Phasen zwischen zwei Dungeons wurden mit actionreichen Szenarien überbrückt.*

heit, diverse Items wie Lebensenergie in Form von Nahrungsmitteln oder auch Waffen einzusammeln.

Actionbetont geht es hingegen während der Überland-Reisen zu. Hier attackieren beispielsweise gesetzlose Ritter oder mutierte Ratten. Doch Ali ist keineswegs wehrlos. Auf Knopfdruck zieht der blaublütige Junge gekonnt seinen relativ kleinen Dolch und hält sich so Feinde vom Leib. Mit einem bloßen Schwerthieb gaben sich die Entwickler von Ancient allerdings nicht mehr zufrieden: Wie bei ihrer Streets of Rage-Trilogie könnt Ihr mehrere Special Moves durch aufwendige Joypadkombinationen auf die Feinde loslassen (siehe Extrakasten), so daß die ansonsten eher beiläufige Monsterprügelei hier regelrecht kultiviert wird und einiges zum Spielspaß beiträgt.

ROOTS

Die actiongeladene Kombination aus Adventure- und Beat 'em Up-Elementen stellt im Prinzip ein Novum im Konsolenbereich dar. Im direkten Vergleich zum Genre-Kollegen Landstalker mangelt es an Atmosphäre und Liebe zum Detail.

DER BEWEGUNGSKÜNSTLER

Mit Ali schufen die Designer wohl einen der agilsten Heldensprites der Videospielgeschichte, was vor allem an seinen individuellen Kampfkünsten liegt. Hier ein Ausschnitt aus seinem Repertoire:

Einfacher Schlag: Die Schlagtaste nur kurz antippen.

Starker Schlag: Die Schlagtaste längere Zeit gedrückt halten.

Rundschlag: Vor dem Schlag 360°-Drehung vollführen.

Tritt: Aus dem Sprung heraus zuschlagen.

Sprungattacke: Zurück, vor + Schlagtaste drücken.

✖ ATP Tour Tennis

Detailverliebte Tennis-Simulation. Viele aktuelle und Altstars stehen zur Wahl. Ein eigener Tenniscrack kann zudem erstellt und gespeichert werden. Die Animation fiel unbeabsichtigt komisch aus, während die Soundeffekte realistisch wirken. Die Spielbarkeit ist nicht sonderlich variabel, aber insgesamt gelungen. Bälle im Halbfeld sind allerdings schwer auszumachen und die Computergegner spielen schwach. US

Mega Drive • Sega • ca. DM 129,95

Grafik 62% Sound 71% Fun 76%

✖ Die Schlümpfe

Die blauen Zwerge müssen im Spielverlauf vier Artgenossen befreien. Das Gameplay bietet altbekannte Jump & Run-Elemente und beschränkt sich auf die nötigsten Pick Ups. Die stilgerechte grafische Ausführung, das beinharte, aber stets faire und abwechslungsreiche Leveldesign sowie das mehrfache Wechseln des Schlumpf-Akteurs heben das Modul in die obere Riege. US

Mega Drive • Infogrames/Sega • ca. DM 119,95

Grafik 71% Sound 68% Fun 71%

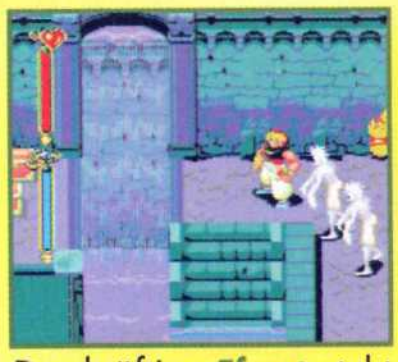
✖ Dungeon Master II - Skullkeep

Fortsetzung des legendären Rollenspiels. In der Ich-Perspektive wandelt Ihr mit Eurer vierköpfigen Party durch Höhlen und Wälder, vertrimmt Monster und löst Rätsel. Befehle werden mittels eines Cursors in bester Point & Click-Manier ausgeführt. Sehr komplex und anspruchsvoll, von der Spielanlage jedoch zäh (lange Ladezeiten) mit viel Leerlauf und einer farblosen Grafik. US

Mega CD II • JVC • ca. DM 129,95

Grafik 58% Sound 70% Fun 65%

EURE VIER WEGBEGLEITER



Der kräftige **Efreet** steht für das Feuer und verdrischt mit seinen mächtigen Armen mit Vorliebe auftauchende Feinde.

Dieses düstere **Schattenwesen** folgt Euch auf Schritt und Tritt und organisiert auf Kommando auch unerreichbare Items.

Die kleine **Fee** Dytto beherrscht vor allem die weiße Magie. So heilt sie Euch, wenn Ihr die A-Taste zweimal drückt.

Erst später schließt sich Euch diese unersättliche **Pflanze** an, auf deren Speiseplan auch störende Stahltüren stehen.

VIEWPOINT

Story of Thor ist erfrischend anders: Durch ein reichhaltiges Schlagrepertoire wird das Monstervertrimmen hier regelrecht zelebriert. Die ungewöhnlich detaillierten Grafiken entfernen sich zudem vom sonstigen Knuddelstil bekannter Action-Adventures. Insgesamt ein unkompliziertes und ideenreiches Modul, das auch Abenteuermuffel motivieren dürfte.

Ulf Schneider

Um noch mehr Abwechslung in die Keilerei zu bringen, könnt Ihr die Unholde auch mit eingesammelten Gegenständen bearbeiten, wobei Extrawaffen, wie ein hartes Stahlschwert, nur eine limitierte Anzahl von Schlägen vollführen können.

Die letzte Spielumgebung bilden schließlich die Dungeons. Neben zahlreichen Durchschnittsmonstern lauern hier zum Abschluß noch extrafiese Obermotze am Ende eines Dungeons herum. Neben dem gekonnten Umgang mit der Waffe sind hier auch zahlreiche Rätsel zu lösen, die meistens daraus bestehen, Schlüssel zu entdecken oder Schalter in die richtige Position zu bringen. Durch die gelungene Kombination aus Action und Geschicklichkeit sind Dungeons die abwechslungsreichsten und spannendsten Abschnitte des Spiels.

Hilfreiche Geister

Der besondere Clou bei Story of Thor ist sicherlich der Einsatz des goldenen Zauber-Amuletts. Mittels dieses praktischen Utensils seid Ihr in der Lage, insgesamt vier verschiedene Geister zu steuern, die jeweils für ein bestimmtes Element stehen. In einem Wasserschrein entdeckt Ihr zum Beispiel als erstes eine

● ***Die Übersetzung der Texte ins Deutsche geriet teilweise etwas kindlich (oben).***
● ***Dieser Raum ist das reinste Paradies für einen Waffennarren (unten).***

✖ Ecco 2 CD

Unterwasser-Abenteuer mit einem Delphin als Heldensprite. Mittels des Sonars und seiner Schnauzattacke müssen Puzzle-Aufgaben gelöst bzw. zahlreiche Meeresbewohner bekämpft werden. Sieben zusätzliche Zwischensequenzen in schönster gerenderter Computergrafik sowie eine herrlich meditative Sounduntermalung verleihen dem ungewöhnlichen Adventure eine exzellente Atmosphäre. **US**

Mega CD II • Sega • ca. DM 129,95

Grafik 86% Sound 87% Fun 85%

✖ Kids on Site

Edutainmentspiel der sinnlosen Art. Auf einem Bauplatz sollen auf spielerische Art vier Fahrzeuge mit drei Befehlen gesteuert werden. Platte Gags und aufmunternde Sprüche sorgen zwischendurch für infantile Heiterkeit. 20 Minuten Nettospielzeit, ödes Gameplay und vor allem die englische Sprache macht diese Spielerei hierzulande sinnlos für die anvisierte Zielgruppe. **US**

Mega CD II • Digital Pictures • ca. DM 119,95

Grafik 70% Sound 70% Fun 29%

✖ Mega Swiv

Futuristische Ballerei mit zwei verschiedenen Vehikeln zur Auswahl: Der Jeep kann in verschiedene Richtungen schießen, während der Helikopter mit dem unwegsamen Terrain keine Probleme hat. Das Leveldesign wirkt etwas hausbacken und wiederholt sich zudem. Lediglich der 2-Spieler-Modus und die streckenweise gelungenen Endgegner sorgen für ein kurzweiliges Ballervergnügen. **US**

Mega Drive • Time Warner Interactive/SCI • ca. DM 119,95

Grafik 61% Sound 56% Fun 60%

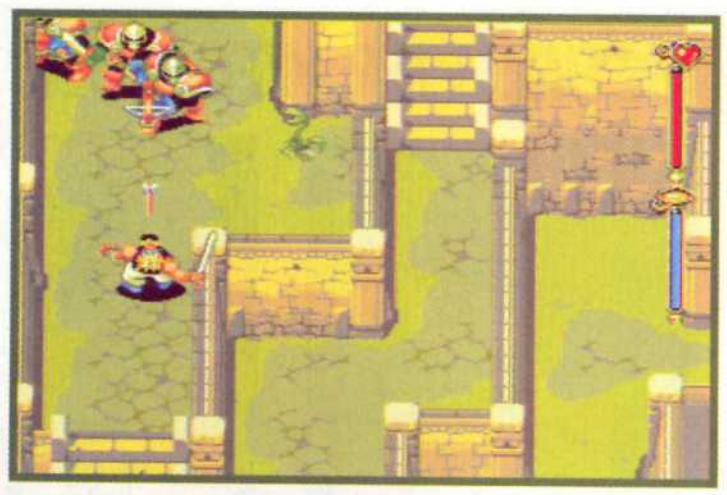
✖ NFL Quarterback Club

Poppig aufbereitete American Football-Version mit einigen Gimmicks

MALERISCHE ENDGEGNER

Obermotze haben bei Story of Thor durch die fast bildschirmfüllende Größe einen besonders spektakulären Auftritt, wie beispielsweise der wunderbar in Szene gesetzte Feuerdrache beweist. Auch das Gameplay kann sich in dieser Phase sehen lassen, denn jeder Boss ist nur mit einer gewissen Taktik überlistbar. Die Riesenkrabbe sollte zum Beispiel nur von hinten attackiert werden.

● *Erst im Verlauf des Spiels könnt Ihr massives Gestein zu verschieben.*



● *Armbrustschützen sind unangenehm, wenn Ihr in einem Infight steckt.*

kleine Fee namens Dytto, die sich Euch anschließt. Durch die A-Taste könnt Ihr den Geist nun kontrollieren und einige tolle Aktionen, wie beispielsweise eine Heilung, bewirken. Die Fähigkeiten der Geister unterliegen allerdings ein paar Einschränkungen: Sie können nämlich nur dann ins Leben gerufen werden, wenn Ihr mit Eurem Energiestrahl das entsprechende Element anschießt, was nicht immer ganz einfach ist, da in manchen Gegenden beispielsweise nicht ein einziger Wassertropfen zu finden ist. Außerdem verbrauchen die Geister magische Energie, die durch einen zweiten Balken unterhalb Eurer Lebensenergie angezeigt wird. Sobald Euch die magische Energie ausgeht, verschwindet Euer kleiner Freund automatisch, was in manchen Situationen ziemlich unangenehme Folgen hat. Daher solltet Ihr auch sehr bedächtig mit Euren magischen Aktionen umgehen, um den praktischen Weggefährten nicht allzuschnell wieder zu verlieren.

Technische Glanzleistung

Gerade in technischer Hinsicht trägt das Modul deutlich die Handschrift des Streets of Rage-Programmierteams. Statt Knuddelsprites mit Japan-typischen Kindchen-Gesichtern (große Augen, kleine Nasen) wirken die Sprites eher realistisch. Beeindruckend ist zudem, wie abwechslungsreich und farbenfroh die gesamte Oberwelt gestaltet wurde. In keiner Phase des Spiels fallen unangenehme Farbkompositionen oder layouttechnische Schwächen auf, so daß Story of Thor mit die durchgestylteste Optik im Adventure-Bereich bietet. Der vielleicht einzige grafische Schwachpunkt sind die Animationen der Sprites, die im Konsolenbereich bestenfalls im oberen Durchschnitt anzusiedeln sind. Zu der gelungenen Grafik gesellt sich eine Sounduntermalung à la Yuzo Koshiro: mal bringt eine düstere Bassline knisternde Spannung ins Geschehen, mal erklingen feierliche Fanfarenklänge, wenn Euer Held sich in die Wildnis begibt. Altbekannt dürften die Soundeffekte sein, da viele Voice-Samples einfach von Streets of Rage übernommen wurden, was nicht immer glücklich war, denn die Kampfgeräusche klingen nach heutigem Standard etwas blechern. **Ulf Schneider**

INFO BITS

Action-Adventure,
24 MBit,
1 Spieler,
moderater Schwierigkeitsgrad
Besonderheiten: deutsche Texte, Batterie, Musik von Yuzo Koshiro

GRAFIK 087
SOUND 081
FUN 088

am Rande. Neben einem ordentlich spielbaren Team-Modus kann man in einem speziellen Modus mit einem Quarterback mehrere Disziplinen wie Treffsicherheit absolvieren. Kleinere Mängel im Gameplay (Pass Interference kann fast nach Belieben provoziert werden) verhindern letztendlich eine höhere Wertung. US

Mega Drive • Acclaim • ca. DM 149,95

Grafik 70% Sound 68% Fun 78%

Ristar

Segas kleines Sternwesen und neuer Spiele-Star gibt auch auf dem Game Gear in einem hervorragend inszenierten Jump & Run-Spiel seinen Einstand. Mittels seiner weit ausstreckbaren Arme ebnet sich der agile Akteur seinen Weg durch zahlreiche Planeten. Die Technik ist gerade zu sensationell für den Game Gear: sauberes, ultraschnelles Scrolling, Grafik fast in16 Bit-Qualität. Die Levels wirken durchdacht, machen viel Hüpflaune und erreichen auf Segas Kleinstem fast das hohe Niveau der Sonic-Spiele. Eines der besten Geschicklichkeitsspiele für Segas Kleinsten. US

Game Gear • Sega • ca. DM 89,95

Grafik 86% Sound 78% Fun 84%

Road Runner-Desert Demolition

Rasantes Jump & Run-Spiel mit den beiden Zeichentrickfilm-Stars. Ihr dürft wahlweise mit dem Road Runner oder Willie E. Coyote auf Reisen gehen. Die gesamte Spielumgebung wurde comicgerecht umgesetzt und bietet neben viel Tempo gelungene Animationen, witzige Extras sowie eine Musik, die sich nach den Aktionen der Sprites richtet. Die Liebe zum Detail ist dem Spiel anzusehen. Leider huscht man aber allzuschnell durch die Levels einem frühen Ende entgegen. US

Mega Drive • Sega • ca. DM 119,95

Grafik 72% Sound 71% Fun 64%

SUPER!

SEGA Magazin

JETZT KOSTENLOS TESTEN!

PINS ABGREIFEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

TEST-ABO

☒ **Ja, ich will SEGA MAGAZIN testen.**

Eine Ausgabe kostenlos (DM 59,-/ Jahr; Ausland 83,-/ Jahr), dazu erhalte ich **kostenlos die abgebildeten 5 PINS in der Geschenkbox** (Art.-Nr. 800), die ich in jedem Fall behalten darf.

Gefällt mir SEGA Magazin, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich „SEGA MAGAZIN" im Abonnement zum Vorzugspreis von 15% gegenüber den Einzelkauf am Kiosk. Versandkosten übernimmt der Verlag!

Gefällt mir SEGA Magazin wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag - gleich nach Erhalt des Heftes - kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Meine Adresse: *(bitte in Druckschrift ausfüllen)*

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ *Wohnort*

Telefon (für evtl. Rückfragen)

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

Widerrufsbelehrung:
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.*

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

Bitte beachten: Testabonnent kann nur sein, wer in den letzten **6 Monaten** nicht Abonnent vo SEGA MAGAZIN war.

SM PT04

Widerrufsbelehrung:
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, 90327 Nürnberg.

NBA Jam Tournament Edition

Schneller, höher,

■ Hersteller: Acclaim . Preis ca.: DM 179,- (SNES), DM 149,- (MD) ■

Oftmals haben Updates erfolgreicher Spiele nicht entscheidend mehr zu bieten als das jeweilige Vorbild, dies scheint auf den ersten Blick auch bei der Tournament Edition von NBA Jam der Fall zu sein.

● *Schade, daß Larry Bird nicht mitspielen darf. Rückenprobleme zwangen ihn zum Rücktritt aus der NBA.*

Bei genauerem Hinsehen zeigt sich jedoch, daß das Gespann Acclaim/Iguana zum zweiten Mal ein Fun-Sport-Game der Güteklasse 1a aus dem Boden gestampft hat. Werfen wir jedoch zunächst einen kleinen Blick zurück auf das NBA All Star Game 95 vom 12. Februar in Phoenix, Arizona. Der Westen, angeführt von Sir Charles Barkley und dem Modellathleten Karl Malone, demontiert die Eastern-Conference mitsamt Shaquille O´Neil durch traumhafte Kombinationen und sensationelle Dunks am laufenden Band. Jeder halbwegs Sportbegeisterte dürfte spätestens nach diesem Game der Superlative Gefallen am Basketball gefunden haben, auch wenn in deutschen Landen immer noch König Fußball uneingeschränkt das Zepter schwingt. Auf Konsole zumindest hat sich durch das Original-NBA Jam und EAs NBA Live der Abstand in der Beliebtheitsskala der Sport-Freaks nahezu auf Null reduziert, so daß es nur eine Frage der Zeit war, bis Acclaim mit

✖ Road Rash 3

Beim 95er Update von EAs wilder Bikerhatz fallen vorrangig der wesentlich höhere Schwierigkeitsgrad und das noch mehr auf Action ausgelegte Spielprinzip auf. Der Rest fällt unter die Rubrik Feintuning. komplett neue Grafiken bei den Strecken, mehr Waffen, Upgrades für die Bikes - mehr Schein als Sein. Trotzdem bleibt diese "Einfach-Simulation", hauptsächlich wegen ihrer ausgereiften Steuerung, weiterhin im 16 Bit-Bereich die unangefochtene Nr. 1! **sg**

Mega Drive • EA • DM 129,-

Grafik 67% Sound 57% Fun 79%

✖ Slam City

Interaktives Basketballspiel. In der Ego-Perspektive kämpft man gegen vier Straßen-Cracks, um anschließend Scotty Pippen höchstpersönlich fordern zu dürfen. Im Prinzip ein reines Reaktionsspiel, bei dem man im richtigen Augenblick eine bestimmte Aktion ausführen muß. Anfangs noch ziemlich witzig, auf Dauer wiederholen sich die Situationen aber, und das Abwehrverhalten ist zu undurchsichtig. **us**

Mega CD II • Digital Pictures • ca. DM 119,95

Grafik 72% Sound 70% Fun 58%

✖ Stargate

Denkspiel der simplen Machart: Herunterfallende Symbole sollen in einem runden Tunnel so geordnet werden, daß Türme mit drei gleichen Mustern entstehen. Pro Level müssen sieben vorgegebene Symbole auf diese Weise abgeräumt werden. Nach anfänglicher Suchterscheinung sinkt die Motivation schnell, da die Abwechslung aufgrund mangelnder Möglichkeiten auf der Strecke bleibt. **us**

Game Gear • Acclaim • ca. DM 99,95

Grafik 54% Sound 59% Fun 71%

besser?

der Tournament Edition auch Midways aktuellsten Spielautomaten konvertieren ließ - wie gewohnt gleich für mehrere Systeme. Den Anfang machen nun die 16 Bit-Versionen für das SNES und MD, die sich bis auf hardware-bedingte Unterschiede gleichen wie ein Ei dem anderen.

Neue Männer braucht das Land

Die 27 NBA-Teams bestehen nun nicht mehr nur aus zwei Akteuren, sondern haben drei bis fünf Spieler in ihren Reihen. Gespielt wird natürlich wie gewohnt mit einem Duo, das Ihr jedoch in den Viertelpausen je nach Leistung oder Erschöpfungszustand auswechseln könnt, wodurch das ursprünglich rein auf Action ausgelegte Spielprinzip nun auch etwas taktisches Geschick verlangt. Untermauert wird dies durch die neuen Spielerattribute, die mit einer achtfachen Gliederung die doppelte Anzahl an Informationen gegenüber dem Original beinhalten. Durch das genaue Studium dieser Statistiken findet man auch recht schnell sein eigenes Lieblingsteam, hohe Dunking-Werte sind für spektakuläre Monster-Dunks unerläßlich, Distanz-Fanatiker achten dagegen auf die Three Point-Einstufung. Dies gilt allerdings nur dann, wenn der normale Tournament-Modus gespielt wird. Im Options-Menü habt Ihr nämlich auch die Möglichkeit, den Juice-Mode, Bonuszonen und Power Ups zu aktivieren, wodurch die Spielerwer-

● ***Das Endresultat wird einmal in Viertelergebnisse und in einer gesamtumfassenden Spielstatistik eingeblendet.***

VIEWPOINT

Die Fun Sport-Meßlatte setzt wie bisher Acclaim mit NBA Jam, nur durch die Tournament Edition eben noch ein Stückchen höher. Sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht wirken beide Versionen ausgereifter als das Vorgänger-Modul. Kritikpunkte sind glatte Fehlanzeige, vor allem im Vier-Spieler-Modus konkurrenzlos gut!

Stephan Girlich

PRACTICE MODE

In dieser Trainings-Option habt Ihr die Möglichkeit, ohne störenden Gegner Alley-Hoops, Monster-Dunks oder Drei-Punkt-Würfe einzustudieren, zudem kann die Wirkungsweise des Turbos nach Herzenslust ausprobiert werden.

● ***Pippen und Malone - zwei Superstars heben ab!***

● ***Nach dem Anwurf verdünnisiert sich der Pfeifenmann.***

✖ Striker

Optionsverliebtes Fußballspiel mit dürftiger Technik und drei einstellbaren Perspektiven. Neben der Rasenvariante darf man auch in der Halle kräftig bolzen oder sich mit reinem Elfmeterschießen begnügen. Das Gameplay ist durchschnittlich und bietet Fußball-Action der einfachen Art. Vor allem die mäßigen Fähigkeiten des Torwarts und die schwachen Computergegner sowie die viel zu kleine Spielfeldgröße lassen wenig Dribbellaune und Wettkampffieber aufkommen. **us**

Mega Drive • Sega • ca. DM 119,95

Grafik 51% Sound 70% Fun 55%

✖ True Lies

Ein aus einer leicht verschobenen Vogelperspektive dargestelltes Shoot´em Up. Auch auf dem Mega Drive ist von dem explosiven Kinovorbild nur ein müdes Feuerwerk übrig geblieben. Technisch zwar sehr solide, allerdings mit hammerhartem Schwierigkeitsgrad versehen, leidet das Spiel insbesondere unter dem monotonen Levelaufbau.

Da reißen auch die netten Digi-Bilder nicht mehr viel heraus. Allenfalls besserer Durchschnitt. **sg**

Mega Drive • Acclaim • DM 140,-

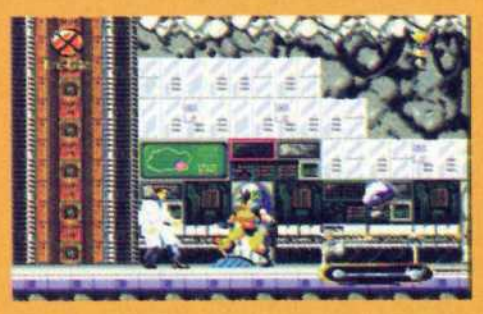
Grafik 60% Sound 57% Fun 56%

✖ Wolverine

Actionbetontes Jump & Run-Spiel mit einem X-Men-Helden als Akteur. Mit einem reichhaltigen Schlagrepertoire muß sich der Wolfsmensch durch eine Reihe von extrem langen Levels prügeln. Das Leveldesign ist konventionell und bietet eine gute Grafik, aber schwache Sounduntermalung. Letztendlich sind einige unfaire Stellen (viel zu kurzes Zeitlimit) das Hauptmanko des Spiels. **us**

Mega Drive • Acclaim • ca. DM 119,95

Grafik 70% Sound 55% Fun 61%



POWER UP-ICONS

Aktiviert Ihr im Options-Menü den Juice-Mode, finden sich auf dem Parkett insgesamt sieben Power Up-Symbole, durch die Ihr Euren Spielern gewaltig unter die Arme greift.

P: Power
Steigert das Durchsetzungsvermögen und erleichtert vor allem die Abwehrarbeit.

T: Turbo
Für die Dauer des Symbols ständiger Turboeinsatz möglich.

3: Three Point
Steigert die Trefferquote auf nahezu 100%.

D: Monster-Dunkings
Ermöglicht die blickfangträchtigen Monster-Dunks von jeder Stelle des gesamten Courts.

S: Speed
Erhöht die Laufgeschwindigkeit bis auf das Vierfache.

F: On Fire
Aktiviert den On Fire-Status.

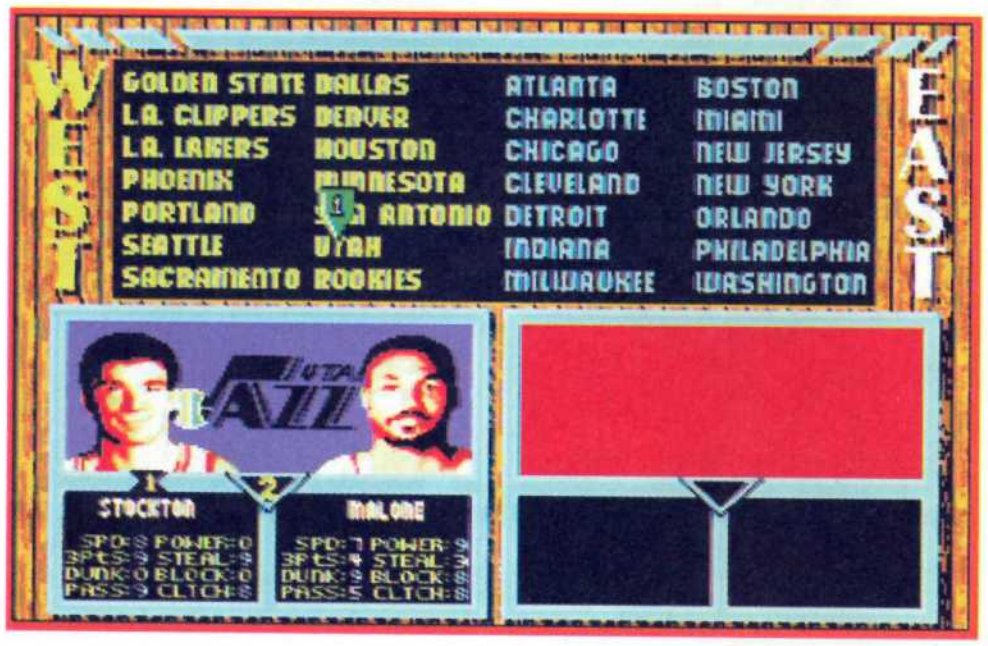
B: Bomb
Schleudert die restlichen drei Spieler zu Boden und schafft so freie Bahn oder bringt Euch in Ballbesitz.

te beträchtlich an Bedeutung verlieren. Zum einen flitzen die baumlangen Ballkünstler mit bis zu vierfacher Geschwindigkeit übers Parkett, durch das Berühren oder Aufsammeln von insgesamt sieben verschiedenen Symbolen läßt sich zudem das Leistungsvermögen auf vielfältige Art und Weise steigern (siehe dazu Kasten).

Alles beim alten und doch komplett neu

Die Spiele selbst laufen nach altbewährtem Muster ab. Ihr betrachtet das Geschehen von der Seite und dirigiert Euer Team wie gewohnt mit drei Tasten von Korb zu Korb. Der Einsatz des Turbos ist erfahrungsgemäß mit Vorsicht zu genießen, da der permanente Gebrauch die Regenerationszeit des dafür zuständigen Energiebalkens enorm ansteigen läßt. Ein imaginärer Sprecher ist ebenfalls wieder mit von der Partie und kommentiert die abgefahrenen Aktionen mit einem passenden Spruch, so daß letztendlich trotz der etwas schwächlichen Zuschauerkulisse für eine tolle Atmosphäre gesorgt ist. An den optisch ungemein wirkungsvollen On Fire-Status

● ***Malone und Stockton (bester Paßgeber in der NBA-Geschichte) spielen für Utah.***



● ***In der Abwehr ist Timing bei den Rebounds besonders wichtig.***

✖ Power Drive

Das von Rage Software für U.S. Gold entwickelte Rennspiel aus der Vogelperspektive wartet wie auf dem Mega Drive mit sechs unterschiedlichen Fahrzeugen und umfangreichen 48 Strecken auf. Realistisches Fahrverhalten, verschiedene Untergründe, Skill-Test, Nacht-, Schnee- und Regenfahrten, Prämien, Reparaturen, all das zusammen motiviert wie gehabt leider nur eine gewisse Zeit. Für Micro-Machines-Fans interessant, trotzdem unbedingt anspielen!

sg

Super NES • U.S.Gold • DM 130,-

Grafik 69% Sound 46% Fun 67%

✖ SeaQuest

Unter der Regie von THQ setzte Malibu Games Steven Spielbergs wenig erfolgreiche Unterwasser-Serie um. Als Kapitän des hochtechnisierten Untersee-Bootes SeaQuest rettet Ihr Menschen, zerschlagt Drogenringe oder schweißt das Leck eines gesunkenen Öltankers zu. Neben dem futuristischen U-Boot

steuert Ihr je nach Einsatzart der Missionen sechs andere kleinere Gefährte durch die Tiefen der Ozeane. SeaQuest gefällt durch seine solide Aufmachung, der extrem hohe Schwierigkeitsgrad aber schrammt nur knapp an der Frustrationsgrenze vorbei. Für Tiefsee-Fetischisten und Tüftler.

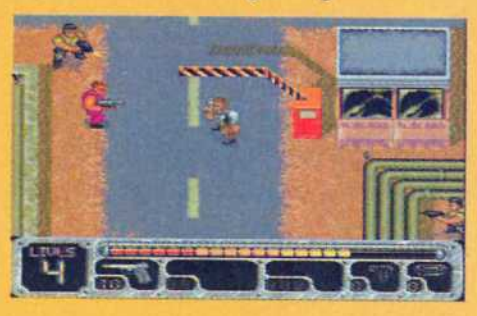
sg

Super NES • THQ • DM 149,-

Grafik 78% Sound 70% Fun 72%

✖ True Lies

Auch auf dem Super Nintendo schlüpft Ihr in die Rolle von Arnold Schwarzenegger und ballert Euch aus der Vogelperspektive durch die in 16 Levels aufgeteilte Story des Kinovorbildes. Viele Power Ups und einige Schlüssel sind helfende Utensilien im Kampf gegen die oft übermächtig erscheinende Feindesschar. Der hohe Schwierigkeitsgrad und



● ***Magic Johnson ist ebenfalls nicht mehr mit von der NBA Jam-Partie.***

haben die Iguana-Entwickler natürlich auch gedacht: nach drei Treffern in Folge eines Spielers, ohne daß der Gegner Punkte erzielen konnte,

ROOTS

Der Vorgänger NBA Jam sorgte letztes Jahr für eine regelrechte Basketball-Hysterie auf den 16 Bit-Geräten. Gnadenlose Parkett-Action und vor allem die spektakulären Dunkings waren in aller Munde.

landen so gut wie alle Wurfversuche im Korb und verbrennen zudem das Netz. Die restlichen Neuerungen fallen wohl eher in den Bereich Facelifting. So wurde die Zahl der eingeblendeten Coaching-Tips von 16 auf 28 erhöht und statt 12 können nun 38 (!) versteckte Charaktere aus Sport, Musik und Politik über ein Paßwort als Spieler aufgerufen werden.

Über selbiges werden auch persönliche Rekorde festgehalten.

Stephan Girlich

● ***Schon in der Halbzeit werdet Ihr mit ausführlichen Statistiken versorgt.***

IM VERGLEICH

	NBA Jam	NBA Jam Tournament Edition
Spieler/Team	2	3-5
Spieler insgesamt	54	22
Spielerattribute	4	8
Auswechseln	nein	ja
Versteckte Charaktere	12	38
Coaching Tips	16	28
Halftime Show	ja	nein
Tournament	ja	nein
Timer einstellbar	nein	ja
Wurf-Timer einstellbar	nein	ja
Verlängerungs-Timer einstellbar	nein	ja
Bonus-Zonen	nein	ja
Power Ups	nein	7
Juice-Mode	eingeschränkt	ja
Verletzungen	nein	ja
Practice	nein	ja
Gleiche Team Match Ups	nein	ja
Superstar Match Ups	nein	ja
Spielstände speicherbar	Paßwort	Paßwort/Batterie
Modulkapazität	16 Mbit	24 Mbit

Super NES

INFO BITS

Fun Sport
24 Mbit
1-4 Spieler
Paßwort, Batterie
Besonderheiten:
Multiplayer über Multitap

GRAFIK 081
SOUND 080
FUN 089

Mega Drive

INFO BITS

Fun-Sport
24 Mbit
1-4 Spieler
Paßwort, Batterie
Besonderheiten:
Multiplayer über Sega Tap

GRAFIK 081
SOUND 079
FUN 089

der langweilige, da zu gleichförmige Spielaufbau drücken jedoch wie auf dem Mega Drive schnell auf die Motivationskurve. Nur für echte Baller-Freaks und unerschütterliche Fans des Hollywood-Stars interessant .

sg

Super NES • Acclaim • DM 159,-

Grafik 63% Sound 59% Fun 55%

✖ Star Trek: Star Fleet Academy

Als junger Kadett der Star Fleet Academy stürzt Ihr Euch in diese gelungene Gentre-Mixtur aus Strategie und Action. Grafisch werden zwar sicher keine neuen Maßstäbe gesetzt, durch eine sehr durchdachte Benutzerführung und die erfreulicherweise intelligente Steuerung der verschiedenen Raumschiffe dürften sich letztendlich jedoch nicht nur die vielen Fans der Star Trek-Serien angesprochen fühlen. Aufgrund des guten Gesamteindrucks ist es insgesamt einen Tick besser als das Next Generation-Konkurrenzmodul von Spectrum Holobyte.

sg

Super NES • Interplay • DM 140,-

Grafik 67% Sound 66% Fun 72%

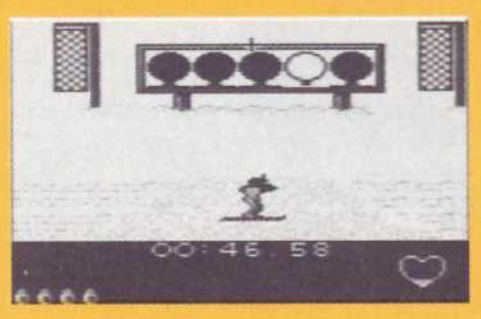
✖ Winter Gold

Abfahrt, Slalom, Skispringen, Bobfahren, Biathlon, Trickski und Eiskunstlaufen, das sind die sieben Disziplinen, die auf diesem Game Boy-Modul angeboten werden. Wie schon die etwas betagteren 16 Bit-Vorbilder kann auch diese Version nicht überzeugen, was wiederum der wenig ausgereiften Steuerung zuzuschreiben ist. Grafisch wird allenfalls nur Durchschnitt geboten und der Sound nervt mit undefinierbarem Gedudel.

sg

Game Boy • U.S.Gold • ca. DM 69,-

Grafik 47% Sound 38% Fun 28%



Pocky & Rocky 2

Nippon-Ballerei

■ Hersteller: Natsume . Preis ca.: DM 129,95 ■

Nachdem der erste Teil hierzulande eher ein Schattendasein führte, sollen beim Nachzügler neuartige Ideen dem putzigen Shoot ´em Up-Duo endlich zum Durchbruch verhelfen.

Der kleine Junge Pocky und sein Waschbär Rocky, die beiden Hauptakteure dieses Shoot ´em Up-Spiels, schlittern in eine altbekannte Kidnapping-Story hinein: Prinzessin Luna heißt dabei die holde Weiblichkeit und Gimpa ihr niederträchtiger Entführer. Die abgedroschene „Hilfe, rette mich!"-Hintergrundstory ist allerdings so ziemlich das einzige, was an dieser Ballerei konventionell bzw. genre-üblich ist. Denn statt wilder Raumschiff-Hatz oder strikt horizontalem Scrolling wuselt ihr alleine oder im Duett durch fernöstliche Landschaften und begegnet dabei Spielelementen, die in dieser Kategorie von Spielen eher ungewöhnlich sind.

Solo für Zwei

Bereits vor dem eigentlichen Spielbeginn werdet Ihr mit dem ersten außergewöhnlichen Feature konfrontiert: Vor jedem Level habt Ihr die Möglichkeit, eine zusätzliche Spielfigur auszusuchen, die Euch dann im Spiel auf Schritt und Tritt verfolgt und Euch, vergleichbar mit einer Drone, tatkräftig bei der Rettungsaktion unterstützt. Jeder der drei anwählbaren Wegbe-

● *Die kleinen Konversationssequenzen sind bei diesem Spiel ohne größere Bedeutung.*

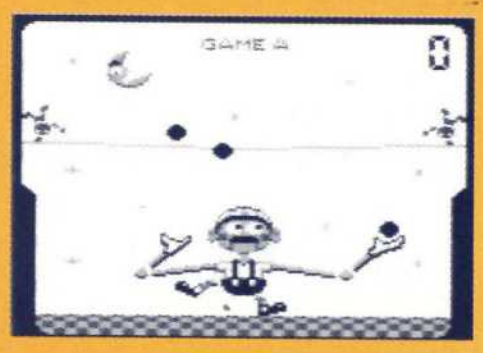
● *Das Scrolling wechselt oftmals nach der Hälfte des Levels.*

✖ Clayfighter 2 Judgment Clay

Acht verschiedene Knetfiguren in einem verrückten Beat´em Up-Thriller. Die Grafik wurde digitalisiert und sieht sehr ansprechend aus. Die Spielbarkeit fordert Anfänger wie Profis gleichermaßen und geht insgesamt in Ordnung. Letztendlich fehlt dem Prügelepos aber der nötige Feinschliff sowie „wahre" Endgegner und farbliche Varianten eines normalen Charakters, der ohnehin im Spiel vorkommt. **US**

SNES • Interplay • ca. DM 159,95

Grafik 79% Sound 72% Fun 72%



✖ Game Boy Gallerie

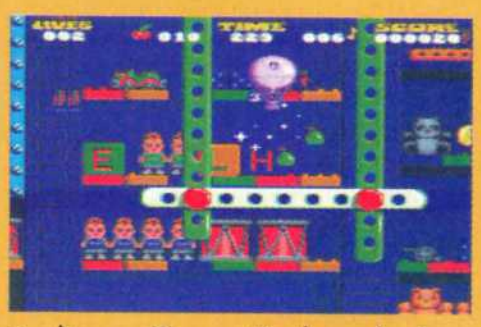
Fünf uralte LCD-Spiele wurden noch einmal reaktiviert: „Hau den Maulwurf", Zement-Maschine, Bälle-Jonglieren, ein Memory-Spiel sowie Brücken bauen. Die spielerische Einfalt ist geblieben: Meistens könnt Ihr eine Spielfigur lediglich um wenige Positionen verschieben (Gähn!). Die Grafik ist dürftig, das Original-Gepiepse kann glücklicherweise durch eine halbwegs vernünftige Musik ersetzt werden. Nur für Nostalgiker. **US**

Game Boy • Nintendo • ca. DM 69,95

Grafik 28% Sound 43% Fun 20%

✖ Jelly Boy

Antiquierte Hopserei für die jüngeren Jahrgänge. Ein Stück Gelee verwandelt sich durch Power Ups in diverse Gegenstände und erledigt dabei Jump & Run-spezifische Aufgaben in einer Spielzeugwelt. Viele Levels mit wenig Spielwitz sind umrahmt von einer Technik, die sich auf 8 Bit-Niveau bewegt. Der Schwierigkeitsgrad wurde zudem zu hoch angesetzt, da die Steuerung sehr sensibel ausfiel. **US**



SNES • Ocean • ca. DM 119,95

Grafik 53% Sound 55% Fun 51%

ROOTS

Grafisch, aber nur bedingt spielerisch werden hier Erinnerungen an The Legend of the Mystical Ninja wach, wobei Rocky & Pocky 2 auf die Hüpfmöglichkeiten gänzlich verzichtete und stattdessen das Gewicht auf's bloße Ballern legte.

gleiter verfügt über individuelle Fähigkeiten, die sich vor allem durch eine unterschiedliche Bewaffnung äußern. So bewirft beispielsweise der Waschbär Rocky seine Feinde mit Blättern, und er verfügt zudem über eine hohe Grundgeschwindigkeit. Doch damit haben die Spieldesigner die zweite Spielfigur noch nicht vollkommen ausgereizt. Drückt Ihr nämlich die R-Taste, packt Pocky automatisch seinen Freund und mißbraucht ihn anschließend als wirkungsvolles Wurfgeschoß, das dem getroffenen Feind durch eine mächtige Explosion ordentlich Lebensenergie abzieht - eine Taktik, die vor allem bei lästigen Endgegnern nützlich ist. Auf Knopfdruck könnt Ihr Euch sogar für kurze Zeit in den entsprechenden Wegbegleiter verwandeln und so dessen individuelle Angriffskünste ausnutzen. Natürlich verfügt auch unser Held über ein ansehnliches Waffenrepertoire. Seine bevorzugte Waffe sind dabei Spielkarten (Ihr merkt schon, es geht hier vergleichsweise harmlos zu), die er im rasanten Tempo seinen Feinden entgegenschleudert. Durch Power Ups läßt sich diese Waffe in drei Stufen ausbauen, so daß aus den kleinen Karten ein treffsicherer Streuschuß bzw. überdimensionale Wurfgeschoße werden. Last but not least hat Pocky noch einen Fächer im Gepäck, mit dem er sich auch im Nahkampf gut behaupten kann. Routinierte Zocker sind damit sogar in der Lage, feindliche Schüsse abzuwehren, so daß dem Fächer auch ein defensiver Charakter zukommt.

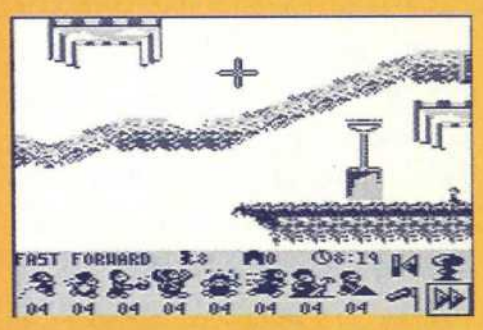
● ***Diese betörende Schneekönigin setzt Euch im sechsten Level besonders hart zu.***

Der Trainingslevel

Im ersten Level könnt Ihr auf Wunsch in sieben Runden die verschiedenen Angriffstechniken erlernen. Die abschließende Beurteilung erfolgt in Prozentpunkten.

● ***In dieser Szene wurde gerade der Freund als Wurfgeschoß mißbraucht und sprengt mit einer großen Explosion die störende Barrikade weg.***

✖ Lemmings 2



Der Denkspielklassiker als portable Version. Unzählige todessüchtige Lemmings müssen mittels eines Fadenkreuzes und diversen Befehlen zum Ziel dirigiert werden. Über 40 verschiedene Lemming-Eigenschaften werden angeboten, um die 12 Stämme zu retten. Die umständliche Steuerung und systembedingte Unübersichtlichkeit machen die ursprüngliche Genialität des Games fast vollständig zunichte. **US**

Game Boy • Psygnosis • ca. DM 69,95

Grafik 60% Sound 60% Fun 54%

✖ John Madden '95

Umsetzung der bekannten American Football-Simulation. Spielt mit einem NFL-Profiteam um den Superbowl. Viele Statistiken und Spielzüge versuchen den Eindruck zu erwecken, daß es sich um eine Simulation handelt. Die unübersichtliche Grafik und das viel zu hohe Spieltempo degradieren den Spieler allerdings zum bloßen Zuschauer. Geglückte Aktionen scheinen zufällig. **US**

Game Boy • THQ • ca. DM 69,95

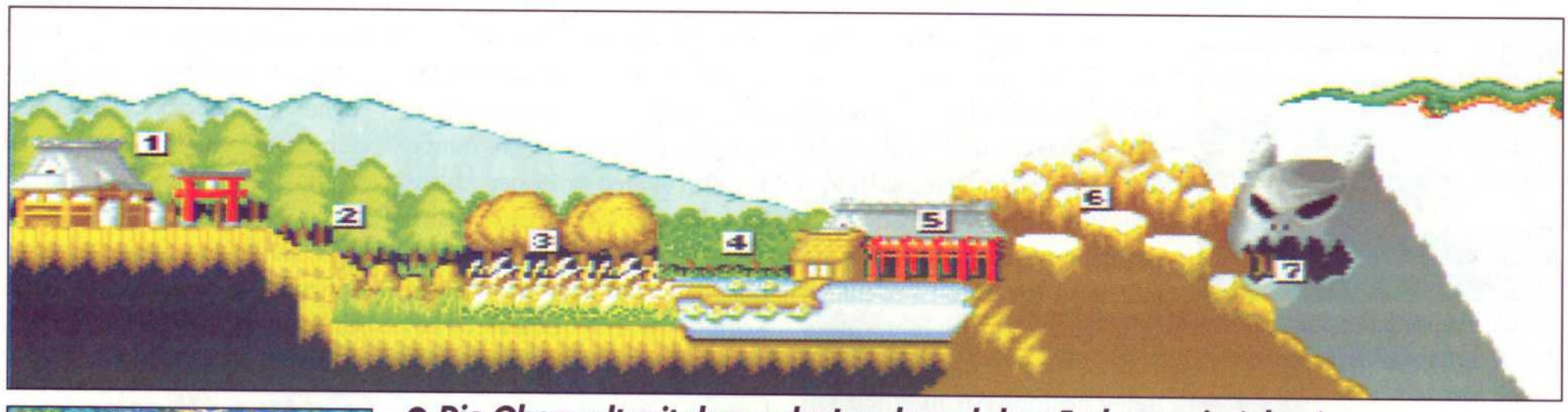
Grafik 59% Sound 68% Fun 47%

✖ Mr. Tuff

Ein Abrißroboter im Kampf gegen Militärdroiden. Hüpfender- und vor allem schlagenderweise bahnt sich der Held seinen Weg durch die vielen Abschnitte, stets auf der Suche nach neuen Extrawaffen. Die Levels sind kurz, immer fair und ansatzweise einfallsreich. Die Technik pendelt sich auf gutem Durchschnittsbereich ein. Letztendlich reiht sich Mr. Tuff brav in die Reihe der unzähligen Hüpfereien ein. **US**

Super Nintendo • Ocean • ca. DM 129,95

Grafik 60% Sound 62% Fun 61%



● ***Die Oberwelt mit den sechs Levels und dem Endszenario (oben). Das Angriffsmuster der Bosse ist relativ leicht zu durchschauen (links).***

Kleinere RPG-Einlagen

Das Leveldesign ist für das Shoot ´em Up-Genre höchst ungewöhnlich. Zum einen zwingt Euch kein Dauerscrolling zum ständigen Weitergehen, zum anderen gibt es auch Gabelungen, so daß Ihr Euch innerhalb eines Levels für eine Route entscheiden dürft. Hin und wieder stehen auch diverse Häuser in den kunterbunten Landschaften herum, die zum Einkehren einladen. Hier erhaltet Ihr oftmals nur weitere Informationen über Euren Widersacher, was für den Spielablauf ziemlich irrelevant ist. Manchmal begegnet Ihr aber auch einem von drei weiteren Wegbegleitern, die sich Euch fortan anschließen werden und sich durch noch speziellere Fähigkeiten auszeichnen. Praktisch sind vor allem aber die kleinen Shops. Hier könnt Ihr Euer gesammeltes Geld, das die besiegten Feinde mitunter hinterlassen, gegen hochkarätige Items eintauschen. Neben den konventionellen Pick Ups, wie Lebensenergie in Form eines Kleidungsstücks oder eines Extralebens, gibt es auch Schlüssel in unbegrenzten Mengen zu kaufen. Mittels dieser Schlüssel könnt Ihr die begehrten Schatzkisten öffnen, die hin und wieder abseits in den Levels herumliegen und besonders nützliche Items beinhalten.

Die drei Gefährten

Waschbär Rocky benutzt seine vegetarische Kost als Waffe.

Little Ninja ist sehr flink und läßt Wurfsterne sprechen.

Bomber Bob bewirft die Feinde mit Zeitbomben. Die große Trägheit ist sein gravierender Schwachpunkt.

Japanische Grafikkunst

Die grafische Gestaltung dieser putzigen Knallerei fiel so kindergerecht wie bunt aus. Kein Tropfen Blut ist zu sehen und Gewalt wurde entweder stark verschleiert oder tunlichst vermieden. Feinde verpuffen zum Beispiel einfach nach einer Kollisionsabfrage, und selbst die größeren Mittel- und Endgegner sehen meistens viel zu harmlos aus, als daß man sie als wirkliche Feinde identifizieren könnte. Im ersten Level beispielsweise versperrt Euch eine breite Mauer den Weg, von der babyartige Zyklopen herunterfallen und Euch in unbeholfener Art und Weise attackieren. Untermalt wird dieses abwechslungsreiche Grafiklayout von passenden fernöstlichen Musikklängen, die für dieses Spiel allerdings etwas verfremdet wurden und durch einen dezenten Beat beschwingt poppig im Hintergrund dudeln.

Ulf Schneider

VIEWPOINT

R & P 2 ist ein unbeschwertes, ideenreiches Schießspiel, das sich durch seine Manga-Grafik deutlich von den übrigen Shoot ´em Up-Spielen abhebt. Vor allem zu zweit bereitet diese muntere Ballerei auch längerfristig Vergnügen, wobei man den Schwierigkeitsgrad aufgrund des Paßwortsystems auf keinen Fall zu niedrig einstellen sollte.

Ulf Schneider

INFO BITS

Shoot ´em Up, 16 MBit, 1-2 Spieler gleichzeitig, Paßwortsystem, 6 Levels und ein Trainingslevel, einstellbarer Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 079
SOUND 075
FUN 077

✖ Puzzle Bobble

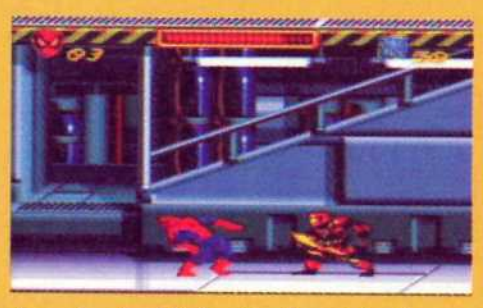
Schießlastiges Denkspiel mit zwei Drachen als Hauptdarsteller. Mittels einer drehbaren Seifenblasenkanone muß ein riesiges Blasengebilde durch gezielte Schüsse dezimiert werden, indem drei gleichfarbene Blasen miteinander verbunden werden. Temporeich, witzig und unglaublich motivierend. Während der 1-Spieler-Modus zu kurz geraten ist, geht zu zweit so richtig die Post ab. Jetzt schon ein Klassiker! **US**

Neo Geo • Taito • ca. DM 399,-

Grafik 54% Sound 55% Fun 88%

✖ Spiderman TV

Spiderman im Kampf gegen ein ganzes Rudel von Superschurken. Das Game bietet Jump & Beat der geradlinigen Art. Die Steuerung ist überladen und unpräzise, so daß der Fight gegen die Feinde einer Filigranarbeit gleichkommt. Die Grafik ist eher schlicht, während Spidy exzellent animiert wurde.



Eine bedrohliche Techno-Musik hämmert zudem im Hintergrund. Letztendlich eine frustierend schwere Actiongranate. **US**

SNES • Acclaim • ca. DM 129,95

Grafik 67% Sound 63% Fun 63%

✖ Stargate

In einem Schacht müssen Türme oder Reihen mit drei gleichen Symbolsteinen gebildet werden, damit sie für neue Steine Platz machen. Da in jedem Level sieben Symbole weggeräumt werden müssen, ist Konzentration, und Vorausplanung vonnöten. Die Faszination hält nur kurz an, da die spielerischen Möglichkeiten begrenzt sind. **US**

Game Boy • Acclaim • ca. DM 69,95

Grafik 53% Sound 58% Fun 71%

MEGA FUN hat die Schocker für Zocker!

Zockerregel 10: Ist der Zocker voll schockiert - ist das besser als wenn er friert! (Dialekt!)

MEGA FUN - Jeden Monat den Überblick über alle Konsolen und Handhelds + + + Interessante Specials & News zu kommenden Top-Hits + + + Ausführliche Tests + + +

Wieder mit 32 Seiten Tips&Tricks zum Herausnehmen und Sammeln.

Das unabhängige Videospielemagazin für konkurrenzlose DM 5,80

Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!

Wario Blast Featuring Bomberman

Explosives Duo

■ Hersteller: Nintendo/Hudson Soft . Preis ca.: DM 69,- ■

Bomberman und kein Ende. Fast fünf Jahre mußte die GB-Fangemeinde auf ein neues Abenteuer mit den knuddeligen Sprengstoff-Experten aus dem Hause Hudson Soft warten, als kleine Entschuldigung dürft Ihr dafür Nintendos Vorzeige-Bösewicht Wario ordentlich Zunder geben.

Verantwortlich für dieses Aufeinandertreffen der beiden Konsolen-Stars ist natürlich wieder einmal Wario, der durch Zufall eine geheime Pforte entdeckt, die eine Verbindung ins Reich der Bombermänner darstellt. Wario wäre nicht Wario, würde er sich nicht sofort auf den Weg machen, um die Madbomber zu unterjochen und zu befehligen. Nun liegt es an Euch, einem von beiden unter die kurzen Arme zu greifen, auf den Spielverlauf hat die Wahl des Helden jedoch keine Auswirkungen.

● *Der letzte Endgegner verwandelt sich zweimal und hat ein paar Überraschungen auf Lager.*

Alles wie gehabt

Der Story-Modus erstreckt sich über insgesamt acht Levels, die in jeweils vier Runden aufgeteilt sind. In der ersten müßt Ihr nur einen Gegner wegsprengen, in der zweiten zwei und in der dritten drei, zu guter Letzt wartet natürlich noch der obligatorische Endboss auf Euch, der wie gewohnt mit einigen Überraschungen aufwartet. Die Szenarien sind grafisch nicht besonders üppig in Szene gesetzt und scrollen allesamt über ca. vier Screens. Als Standard-Extras könnt Ihr von Anfang an Explosionserweiterer, Extra-Bomben (maximal vier) und auch den wenig hilfreichen Totenkopf freisprengen, die fünf restlichen (siehe Kasten) kommen jeweils einzeln nach einem der ersten fünf Levels hinzu, ein Paßwort nach jeder Runde hält Zwischenergebnisse fest.

PLAY TIME STAR

✖ Cannon Fodder

Die Sensible Soccer-Rambos ziehen nun auch auf dem Super NES in die Schlacht. Aus der Vogelperspektive dirigiert Ihr einen Minitrupp durch

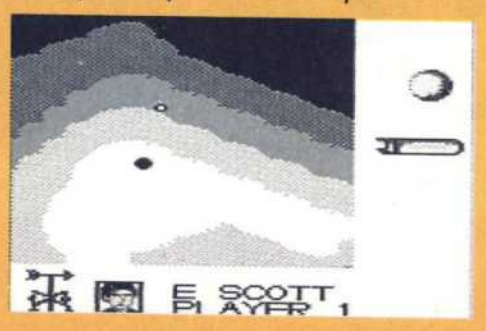
insgesamt 30 kontinuierlich schwieriger werdende Levels. Der putzigen Aufmachung steht ein äußerst gewaltvolles Spielprinzip gegenüber, das schon auf dem Amiga für Kontroversen gesorgt hat. Technisch ohne Makel, daher Geschmackssache. sg

Super NES • Virgin • ca. DM 139,-

Grafik 74% Sound 72% Fun 75%

✖ Golf Classic

Hinter diesem vielversprechenden Titel verbirgt sich ein katastrophales Golfspiel. Optionen und Spielaufbau sind zwar o.k., bei der Schlagsteuerung müssen die Programmierer jedoch in einem Zustand geistiger Umnachtung gewesen sein, da sich der kleine Ball im Grunde überhaupt nicht kontrollieren läßt, weil weder für die Richtung noch für die Schlagstärke Anhaltspunkte gegeben sind. sg

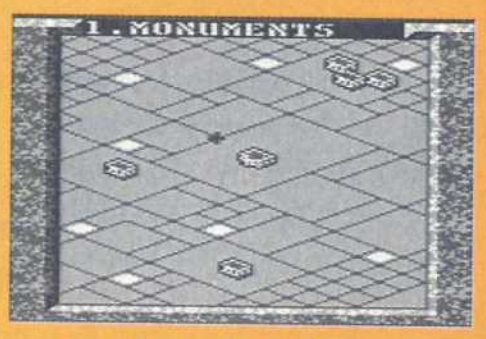


Game Boy • Malibu Games • ca. DM 69,-

Grafik 53% Sound 46% Fun 26%

✖ Jungle Strike

Der verrückte Madman muß nun auch auf dem GB nach Strike-üblicher Manier gestoppt werden. Der Spielablauf hält sich eng an die



erfolgreichen 16 Bit-Kollegen. Iso-Perspektive, gegliederte Missionen, Extras, hoher Schwierigkeitsgrad, alles wie gehabt. Die Spielbarkeit ist wider Erwarten trotz des kleinen Screens ausgesprochen gut, mit SGB exzellent. Für Taktiker und geduldige Baller-Freaks Pflicht. sg

Game Boy • Ocean • ca. DM 69,-

Grafik 68% Sound 51% Fun 78%

● *Mit einem Motorrad könnt Ihr Hindernisse überspringen.*

● *Die Power Ups können im Battle Modus ein- oder ausgeschaltet werden.*

Super Game Boy-Pflicht

In den Genuß des Battle-Modus kommen leider nur die Besitzer eines Super Game Boys, für vier menschliche Bombenleger gleichzeitig ist gar noch ein Multitap nötig. Es will mir nicht ganz einleuchten, warum auf eine Option über Link-Kabel gänzlich verzichtet wurde, da der Story-Modus für sich alleine mit Sicherheit nicht zum Kauf ausreichen dürfte und nicht jeder GB-Besitzer auch ein SNES samt benötigtem Zubehör sein eigen nennen kann. Nun gut, die Wege der Nintendo-Herren sind unergründlich, der Battle-Modus dagegen schon. Acht verschiedene Hintergründe, mit oder ohne Extras, 2 - 4 Spieler, mehr gibt es nicht zu sagen, aber mehr braucht es auch nicht, um verdammt viel Spaß zu machen.

Stephan Girlich

● ***Nach jeder überstandenen Runde werdet Ihr mit dem bekannten Victory-Bildchen belohnt.***

VIEWPOINT

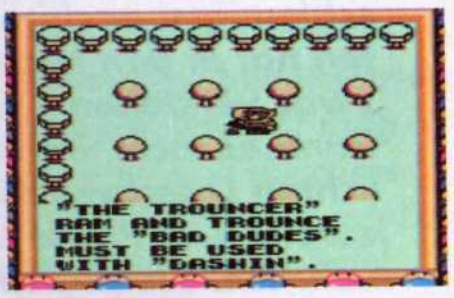
Das Bomberman/Wario-Duo schlägt sich auch auf dem GB hervorragend, die wenig glückliche Mehr-Spieler-Option mal außer acht gelassen. Technisch ohne Mängel, vor allem der Sound weiß zu gefallen, spielerisch motivierend wie eh und je - Bomberman ist und bleibt Kult. Trotzdem muß ich mich fragen, ob es letztendlich nicht sinnvoller wäre, gleich auf das SNES-Modul zurückzugreifen, denn wie oft spielt man Bomberman schon alleine.

Stephan Girlich

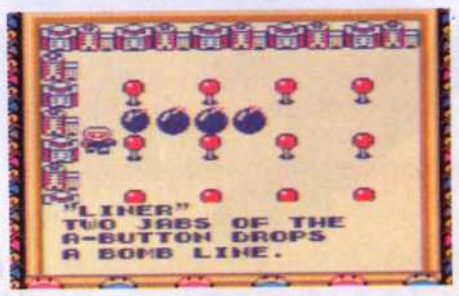
SPECIAL-POWER UPS

Kicks: ***Damit können Bomben bis zu einem Hindernis weggekickt werden.***

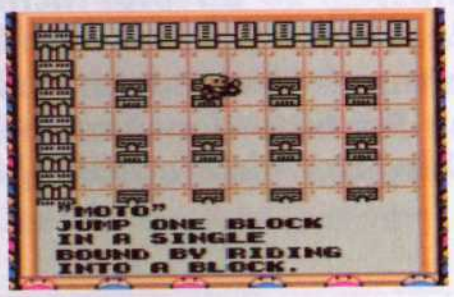
Dashin: ***Beschleunigt Euren Helden kurzfristig.***



The Trouncer: ***Funktioniert nur in Verbindung mit dem „Dashin" und ermöglicht Euch, Gegner einfach über den Haufen zu rennen.***



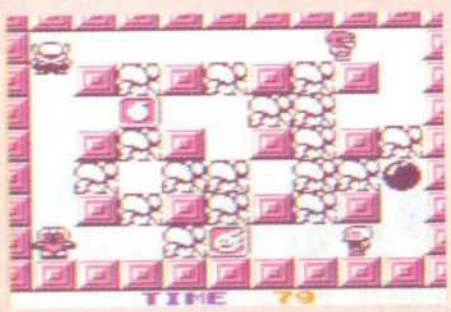
Liner: ***Eine geschlossene Reihe Bomben legen.***

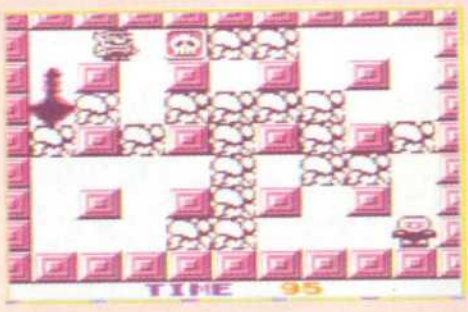


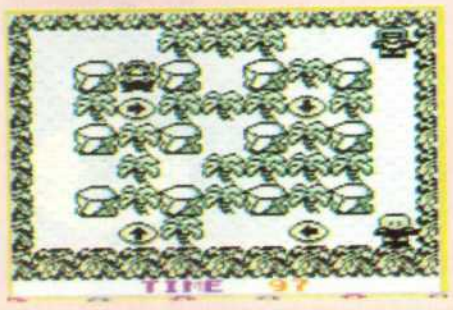
Moto: ***Damit könnt Ihr einzeln stehende Hindernisse überspringen.***

● ***Jede Runde verläuft nach dem Best of Three-Prinzip.***

EINS, ZWEI, DREI, VIER...





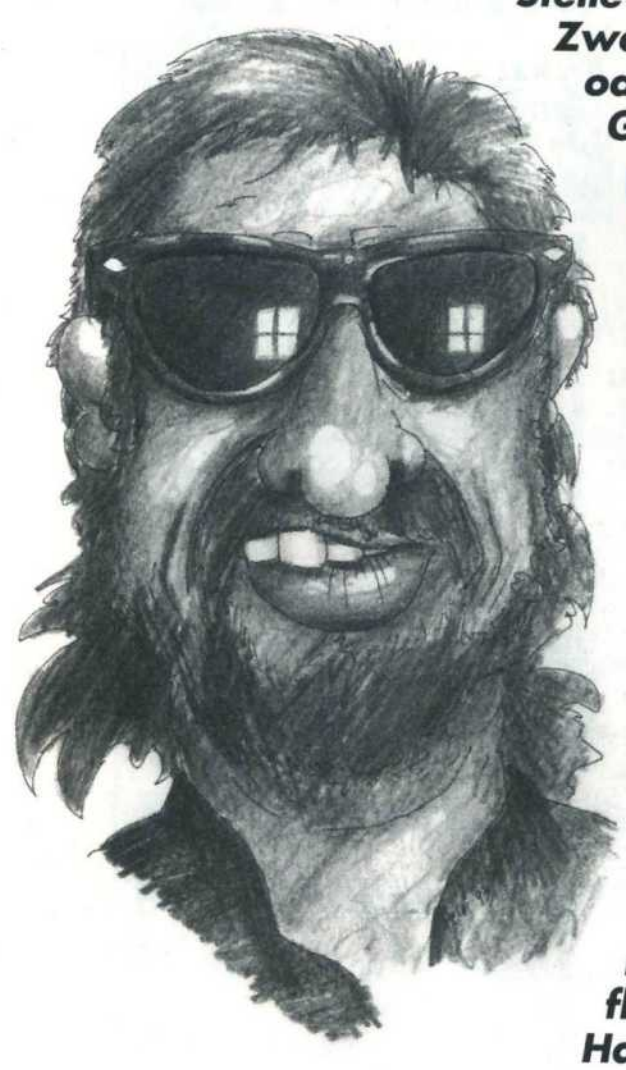


Wie steht es in der Anleitung: „Was wäre Bomberman aber ohne seinen Battle-Modus?". Richtig, ein nettes Wuselspiel, nicht mehr und nicht weniger. Erst bei mehreren menschlichen Teilnehmern zeigt sich das gewaltige Fun-Potential des Hudson Soft-Klassikers, so auch diesmal. Der Ein-Spieler-Modus ist von geübten Zockern relativ zügig gemeistert und verliert dadurch natürlich schnell an Reiz, der Battle-Modus lebt dagegen wie alle Multi-Player-Games vom Wettbewerbsgedanken, von Langeweile also keine Spur. Voraussetzung für dieses Party-Vergnügen ist allerdings, daß Ihr ein SNES mitsamt Super Game Boy und auch ein Multitap (ansonsten nur maximal zwei Spieler) zur Verfügung habt, da auf eine Link-Option seltsamerweise verzichtet wurde.

INFO BITS

Arcade Action
1-4 Spieler
Paßwort
Besonderheiten:
Multiplayer-Option nur mit Multitap und Super Game Boy

GRAFIK 061
SOUND 075
FUN
083



Nun ist es endlich amtlich! Unsere Miss Joystick ist... an dieser Stelle sollte man sich einen kleinen Tusch denken... Spatzel aus Zweibrücken! Entweder sind unsere Leser besonders tierlieb oder sie haben einen merkwürdigen Geschmack in puncto Frauen. Euer Wunsch sei mir Befehl - zumindest in diesem Punkt. Allerdings muß selbst ich zugeben, daß mir das seidige Fell und das putzige Näschen gefallen haben. Leider hat Spatzel nicht geschrieben, auf welchem System sie zu spielen pflegt, was sie schleunigst nachholen sollte! Themawechsel... Die Menge der Zuschriften hat in den letzten Monaten etwas nachgelassen. Ich kann Euch zwar verstehen - wer will schon etwas mit mir zu tun haben - aber so kann es nicht weitergehen. Darum werden nun unter den veröffentlichten Leserbriefen der nächsten Ausgaben (man beachte den Plural!) jeweils fünf Preise verlost. Wobei hier weniger der Zufall entscheidet - mehr ich. Die preisträchtigen Briefe sollten besonders lustig, interessant oder informativ sein. Bestechungs- und Einschleimversuche wandern in den Mülleimer. Überall kann man Autos, Traumreisen oder Millionen gewinnen. Wie langweilig! Nur bei mir gibt es die ganz besonderen Preise. Diese Preise sind garantiert geschmacklos, nutzlos und überflüssig, zu absolut nichts zu gebrauchen, aber dennoch umweht von einem Hauch der Exklusivität. Was es ist, wird nicht verraten - Rückgabe und Umtausch sind jedoch ausgeschlossen! Zu den riesigen Nebenwirkungen befragen Sie bitte den Arzt Ihres Apothekers.

Der Eure bis die Hölle gefriert: RR

Die Miss Joystick-Kandidaten

Daniela

Sandra + Anja

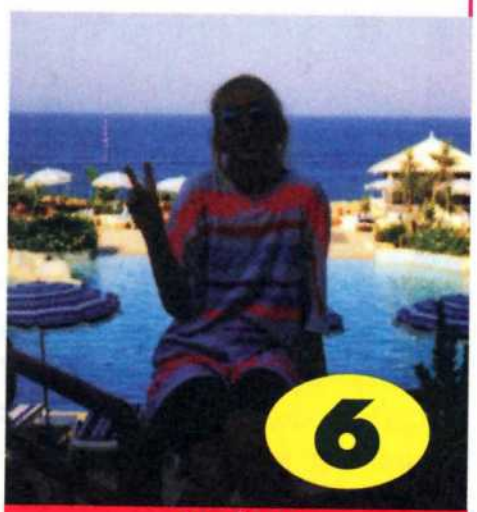
Spatzel

Sandra

Ann-Christin

Lisa

Silke



Andrea

Hier also noch einmal alle unsere Teilnehmerinnen für unsere Ms. Joystick-Wahl. Das Rennen machte ganz klar „Spatzel", was auch kein Wunder ist, da sie doppelt so viele Beine hat.

LOCH IM BAUCH

Hallo Rainer!
Ich habe ein paar Fragen zu meinem PC CD-ROM.
1. Ich habe im April Geburtstag und will mir ein CD-ROM-Spiel zulegen. Kannst Du mir eine Flugsimulation empfehlen (außer Wing Commander 3)?
2. Ich schaue am Freitag im Fernsehen immer X-Base an. Da haben sie ein Preview über Command & Conquer gezeigt. Dieses Spiel hat mir gut gefallen, doch leider habe ich das Erscheinungsdatum nicht mitbekommen. Kannst Du mir sagen, wann C&C auf den Markt kommt?
3. Was kostet die PlayStation in Deutschland?
4. Wird der Saturn wirklich DM 899,- kosten?
5. In einer früheren Ausgabe habt Ihr die PlayStation im Duell gegen den Saturn beschrieben. Inhalt war, daß entweder Sega Sony niederschlägt oder die PlayStation den Saturn abhängt. Hauptsächlich war dann noch Virtua Fighter gegen Ridge Racer getestet. Als ich den Bericht durchlas, konnte ich keine klare Antwort finden. Kannst Du mir weiterhelfen, welches System jetzt eigentlich besser ist?
Mit freundlichen Grüßen:
Michael Wiesinger

1. Mich kannst Du da nicht fragen. Ich kann FluSis nicht ausstehen. Hier in der Redaktion sind sich aber alle einig, daß Strike Commander blind zu empfehlen wäre.
2. Eigentlich sollte es im März erscheinen.
3. Momentan muß man dafür noch mit Import-Schwarzmarktpreisen von wucherhaften DM 1.200,- bis zu halsabschneiderischen DM 2.000,- bluten. Wenn das Gerät offiziell in Deutschland auf den Markt kommt, soll es allerdings mit ca. 700 milden DM abgegolten sein.
4. Mit der Schätzung wirst Du ziemlich sicher rechthaben.
5. Ich denke gar nicht daran, diese Frage so pauschal zu beantworten - ist auch schlecht möglich. Was sich durchsetzen wird, ist nicht zuletzt vom Angebot an Software abhängig. Jaguar-User können ein trauriges Lied davon klagen. Hier kann man nur abwarten und beobachten. Lies weiterhin die Serie „Das Duell", in jeder Ausgabe werden hier neue Informationen über beide Systeme verglichen, so daß sich mehr und mehr ein klareres Bild abzeichnet. Da mein Nachname nicht Nostradamus ist, verweigere ich jegliche, momentan höchst kühne und gewagte Voraussage.

STIMMVERGABE

Hi Rossi!
Ihr seid mit Abstand die beste.... (hier kommt noch eine 10-zeilige Schleimschmiererei, die ich Euch - und vor allem mir - ersparen möchte. Anm. v. RR). So, Rossi, da Du der bestbezahlte LM (Leserbriefmaster) bist, sollst Du auch was tun für Deine DM 8.000,- monatlich. Fragen beantworten!
1. Was hältst Du vom C 64?
2. Wo hast Du Deine Edelsonnenbrille her?
3. Wie findest Du die Supersparmenüs bei McDonalds?

4. Du als der schönste LM (Na, weißt Du noch, was das heißt?) kannst mir sicher doch sagen, wem Du bei der Wahl zur Miss Joystick Deine Stimme geben würdest?!
So, das wär's fürs erste. Möge die gefrorene Hölle mit Dir sein:
Mr. Sonic McCool

P.S.
Sei bitte so nett und schicke mir die Ausgabe der Play Time, in welcher mein kreatives Schriftwerk abgedruckt wird. Ich sehe mich allerdings nicht in der Lage, es zu bezahlen. Aber Ihr habt ja Geld, so daß Ihr mir dieses Heftchen sicherlich gerne schenken - Betonung auf schenken - werdet.

Igitt - müssen diese ellenlangen Schleimereien eigentlich wirklich sein? Ist ja echt peinlich! In Zukunft wird davon nur ein einziger Satz übrig gelassen, der Rest fällt der Kürzung zum Opfer. Nicht, daß ich oder wir etwas gegen Lob haben, aber man kann auch übertreiben! Zudem ist es für andere Leser auch nicht besonders unterhaltend. Um die 8.000,- bekomme ich tatsächlich, allerdings keine DM, sondern Lire. Ein altes italienisches Sprichwort sagt: „Vielleicht verdienen wir nicht das, was wir wollen, aber Hauptsache wir bekommen nicht das, was wir verdienen!" Hm.. ich bin mal wieder dabei abzuschweifen...
1. Was habe ich dieses Kästchen geliebt - damals. Nicht, daß ich ihm etwas Schlechtes nachsagen will, aber inzwischen ist der nette Kleine wirklich nicht mehr konkurrenzfähig.
2. Brillen der Marke „Ray Ban" gibt es bei allen gutsortierten Optikern gegen Überlassung eines mittleren Vermögens. Ich habe seit meiner Kindheit (ja, das war schon in diesem Jahrhundert) darauf gespart.
3. Da ich bekanntlich nur fünf lebenswichtige Organe besitze - drei davon sind Mägen -, kann ich selbst so etwas verkraften.
4. Meine Stimme steht hier nicht zur Frage - Eure sollte den Ausschlag geben. Zudem werde ich mich hüten, hierzu etwas zu sagen, da alles gnadenlos gegen mich verwendet werden kann - und auch wird!

P.S.
Natürlich bin ich nett. Allerdings nur ich - nicht mein Chef Red. Der hat auch Geld. Was nicht zuletzt darauf zurückzuführen ist, daß er seine Hefte verkauft, nicht verschenkt. Wobei hier die Betonung auf „verkauft" liegt. Aber weil ich ein weiches Herz habe, werde ich das Heft, in welchem Dein „kreatives Schriftwerk" zu finden ist, aus eigener Tasche bezahlen und Dir schicken. Allerdings warte ich immer noch auf ein „kreatives Schriftwerk" von Dir. Schick mir doch mal eines - das werde ich dann auch abdrucken.

LOS AMIGOS

Hallihallo Rossi!
Rainer, Du hast mich enttäuscht! BVB nix Bier von Bayern, Ballverein Borussia. Äh, naja. Eure Zeitschrift finde ich echt... es geht. Im Ganzen ist die PT recht ordentlich. Doch da gibt es so ein Ding, das mich etwas stört. Der Konsolenteil wächst, und bald wird der Amiga-Teil auf die Größe des C 64-Blattes geschrumpft sein, oder? Nun habe ich noch ein paar Fragen:
1. Wie Du sicher gemerkt hast, besitze ich einen Amiga. Und da der Amiga-Teil immer kleiner wird, frage ich mich, ob ich umsteigen soll.
2. Ich stehe wirklich auf die Adventure-Spiele von Lucas-Arts (nicht wörtlich nehmen!). Ist denn Rebel Assault oder Wing Commander 3 vom PC auf den Amiga umsetzbar? Nicht, oder?
3. Wie findest Du den FCB?
4. Da ich (16) die Wirtschaftsschule besuche und mein Taschengeld so aussieht wie anscheinend Dein Gehalt, weiß ich nicht, wie ich zu einem Pentium kommen soll. Hast Du eine Idee?
Das war's. Oh, tun mir die Griffel weh! Darf ich noch ein paar Grüße loswerden? Oh, danke! Hiermit grüße ich Bianca, Jessica und David.
Der Eure bis die Fische ertrinken: Toni Zigri

1. Daß es momentan um den Amiga nicht gerade rosig bestellt ist, sollte es sich allgemein herumgesprochen haben. Wie - und ob - es weitergeht, wird sich erst zeigen müssen. Ich kann mir nicht vorstellen, daß ein nennenswerter Markt fallengelassen wird. Formel: Wenn Amiga = Umsatz, dann Nachschub = sicher, dann goto Zukunft. Ja... man kann ja nicht immer geistreich sein, gönnt auch mir meine verbalen Tiefflüge! Wenn es über den Amiga etwas zu berichten gibt, dann tun wir das auch. Aber wir können - und wollen uns nix aus den Fingern saugen. Momentan tut sich auf dem Konsolenmarkt einfach mehr. Nimm das doch nicht persönlich. Noch ist nicht aller Tage Abend (ich bin wirklich urlaubsreif).
2. Dazu sollten wir erst einmal klären, was ein „Amiga" eigentlich ist. Ein A500 mit einem MB und einem zweiten Laufwerk? Hier wird die Vorstellung absurd. Auf einem „aufgemotzten" A4000 sollte es aber ohne weiteres möglich sein. Merkst Du was?
3. FCB? Falsche Camper Blödeln?? Fröhliches Chamäleon Blau??? Farbige Cumulus Bewölkung???? Was sollen eigentlich in letzter Zeit die ständigen Abkürzungen? Verschont mich!
4. Wirke ich so, als ob ich Dir erklären könnte, wie man zu einem Pentium kommt? Ich könnte Dir höchstens erklären, wie man zu einem Schnupfen kommt.
An Deine Grüße an Bianca und Jessica schließe ich mich an. David kannst Du alleine grüßen.

VERRECHNET

Hallo Rainer!
Seit zwei Jahren lese ich die Play Time und finde sie.... (Naaiiinn! Hört doch endlich mit dem Geglibber auf. Ein kurzes „...finde ich perfekt" tut uns sehr gut und ist auch ausreichend. Anm. v. RR). In der PT 3/95 ging es im zweiten Leserbrief um den Pentium. Nun gehöre ich zu den Glücklichen (oder Unglücklichen?), die ein solches Gerät (vom Vater) benutzen. Leider scheint mein alter Herr nichts von der Umtauschaktion zu wissen und weigert sich, den Prozessor austauschen zu lassen, da er angeblich korrekt arbeitet (der Vater oder der Prozessor? Dumme Zwischenfrage von RR). Nun wollte ich von Dir wissen, wie stark sich dieser Fehler denn nun wirklich auswirken kann.

Für Hilfe wäre ich Dir sehr dankbar.
Viele Grüße: Tobias Kammrath

Der eingebaute Rechenfehler des Pentiums entbehrt zwar nicht einer gewissen Komik (nun soll die Konkurrenz erst einmal versuchen, das nachzubauen), aber an der allgemeinen Panikmache möchte ich mich nicht so recht beteiligen. Ich gehe mal davon aus, daß den Fehler die wenigsten User überhaupt bemerken. Da er eigentlich nur in ellenlangen Berechnungen auftritt, wird er Dich auch kaum belästigen. Selbst meine Steuererklärung hat ein solcher Computer korrekt errechnet (DM 1,254). Wenn Du nun bei Wing Commander 3 ständig danebenballerst, hast Du allerdings eine wirklich prima Ausrede!

ALTE BEKANNTE

Happy Birthday, Rainer!!!
Dank meiner genialen Spione habe ich selbstverständlich erfahren, daß Du am ZENSIERT. Geburtstag hattest. Wenn Du jedoch glaubst, ich würde Dich nur deshalb mit meinen Fragen verschonen, so bist Du vollkommen schief gewickelt. Für was hältst Du mich eigentlich? Sehe ich so aus, als würde ich fotoscheuen Leserbriefonkeln kostenlosen (!!!) Urlaub beschaffen? Niemals! Extra für Dich wieder einmal ein paar Fragen:
1. Warum weigerst Du Dich, die Play Time einer Schönheitsoperation zu unterziehen? Du druckst meine Briefe nicht mehr ab!
2. Wann darf ich mit „All Terrain Racing" (lechz) für meinen Amiga rechnen?
3. Was findest Du so toll an weiblichen Lebewesen? Sicher, Mädchen sind hübsch und oft auch rührend naiv, aber ist das denn schon Grund genug, in der 1/95 gleich 3 (in Worten: drei!) Leserbriefe von ihnen abzudrucken, zumal sie Dir mit Prügeln und dem Abschneiden wichtiger Organe drohen?
4. Woher bekomme ich das Geld für einen anständigen PC?
5. Ein Lob an Hermann! Er hat sich in letzter Zeit enorm gebessert.
6. Was ist an Donkey Kong Country so toll? OK, die Grafik ist plastischer als sonst, aber reicht denn das schon für 96%? 90 hätte vollauf gereicht!
7. Wie beurteilst Du mein geniales Schreiben?
Und wieder verabschiede ich mich mit meinem bewährten Pseudonym:
Der Waldböckelheimer Nervfunk

Mußt Du Nase wieder davon anfangen? Denkst Du etwa, es ist angenehm, immer wieder daran erinnert zu werden, daß man schon wieder ein Jahr älter geworden ist? Ich bin in diesem Punkt etwas empfindlich. Bei älteren Herren ist das eben so. Zum Glück hast wenigstens Du ein paar Fragen. Das bringt Abwechslung in die Leserbriefe. Da wir noch etwas Kaffee haben, bringen wir es hinter uns.
1. Weil ich in letzter Zeit immer eine Alternative hatte. Leider kamen in diesem Monat so wenig Briefe, daß ich selbst vor Deinem nicht zurückschrecken kann. Hart ist das Leben an der Küste!
2. Leider ist es um

„ATR" recht still geworden. Selbst mehrere Versuche telefonischer Nachforschung, ein Voodoo-Zauber und eine Befragung des Orakels blieben ohne Erfolg. Sobald ich etwas in Erfahrung bringen kann, werde ich Dich aber darüber unterrichten. Vertrau mir...
3. Was ich an ihnen so toll finde, darf ich hier leider nicht schreiben. Unerhebliche, kleine Nachteile muß man da eben in Kauf nehmen.
4. Ich könnte Dir nicht einmal sagen, woher Du das Geld für einen unanständigen PC bekommst. Arbeit soll aber im allgemeinen dabei sehr hilfreich sein.
5. Das sagt seine Freundin auch.
6. Du hast recht - wir haben das Game eigentlich etwas zu hoch bewertet. Es hätte 95,7% bekommen sollen.
7. Toll - wirklich toll! Es hat genau die Länge, die mir zum Füllen dieser Seite gefehlt hat. Wenn Du nun noch einen interessanten Inhalt auf die Reihe bekommen könntest, wäre das der Beginn einer wundervollen Freundschaft.

MÄRCHENSTUNDE

An Dich!
Wieder einmal begebe ich mich auf eine lange Reise (geistig), fernab in ein Land, welches noch so beschaffen ist wie unseres vielleicht niemals war. Nur hier begegnen mir kleine, grüne, hilfsbereite Wesen wie z. B. Hermann oder sein noch hilfsbereiterer Freund Arnold. Ich entdecke viele lustige Trolle oder auch Schreiberlinge, wie man sie hier nennt. Zusammen mit ebenso netten „Miss Spaßstöckchen" leben diese in einer Gemeinschaft, die nur dank eines armen Hirten namens Ross zu dieser prächtigen Welt aufblühen konnte. Eigentlich war Ross ein ebenso armer Schreiberling wie Hunderte seiner Freunde, aber eines Tages erlangte er mehr Wissen. Man munkelte, es sei mit Hilfe eines Orakels geschehen, so daß er nicht nur Fragen stellen, sondern diese auch beantworten konnte! Als sich solch ein mentaler Wandel in ihm vollzog (Verunendlichfachung von Erfahrungspunkten), brach eine neue physische Epoche an - er wurde so weise, daß er einen langen Bart bekam und nur noch sein Haupt sein eigen nennen durfte. So denn schützte er sein kostbares, leserbriefstudierendes Augenlicht vor negativer Strahlung (Chef Red) und verbarg es hinter getöntem Glas. Was aber tun, dachte er, ohne eine Hand? Wie sollte er seine Antworten auf das Papyros niederschreiben? Aus Liebe zu den vielen, ihn täglich um Rat anflehenden Schreibern beschloß er, seine Seele für eine Hand zu verkaufen. Sodann stieg der zu Weisheit gelangte Hirte namens Ross in die Tiefen der Unterwelt hinab, um einen Pakt mit dem Dämon zu schließen. Und als es gerade Play Time für ihn war, brach der orkähnliche Dämon plötzlich das Ritual ab und sagte: „Hirte, da Du Dein Papyros von einem Stamm namens Blähteim erhältst, werde ich Dir auch so helfen (er war Aboist)!" So wendete sich alles zum Guten, und bis dato schreibt der Teufel all das beseelte Wissen des Hirten nieder und läßt es sogar per eigenem Versand (die Tsop) allen Wesen zukommen. Ich hoffe, Ihr könnt nun alle verstehen, warum die Hölle niemals gefrieren darf. So, meine Schreiberlingsarbeit wäre getan, für Fragen sind andere zuständig, ich suche mir erst einmal eine dieser netten „Miss Spaßstöckchen", um mir einige Anregungen für das nächste Stück Papyros zu holen.
Thompson

P.S. Spenden gibt es keine, schließlich hast Du erst neulich (PT 3/95) zwar die Verniedlichungsform verwendet - aber es trotzdem groß geschrieben... Was? „Gehältchen"!
P.P.S. Da wir nun ja alle ganz genau oder überhaupt rein gar nicht wissen, was „P.S." heißt, würde mich Deine Interpretation von „P.P.S." doch stark interessieren!?

War der arme Schreiberling schon über alle Maßen gestraft durch ein unglückseliges Schicksal, welches ihm auferlegte, immer und immer wieder Leserbriefe für ein hungerlöhnchen zu beantworten, ellenlange Schachtelsätze, die sich des Verstehens der Leser ebenso gänzlich entzogen wie dem des Lektors (hallo Härbärt, blickst Du noch durch? - Wenn man es global betrachtet und alle in Erwägung zu ziehenden, einer näheren Betrachtung für würdig erachteten Aspekte wohlwollend geprüft hat und berücksichtigt: Nee! Anm. Härbärt) zu bilden und im düsteren Kellergewölbe, welches der gar grausame Chef Red gern als „Romantikbüro" bezeichnet, sein Dasein zu fristen, konnte es an manchen Tagen besonders schlimm kommen. An solch grausamen Tagen war die Anzahl der Leserbriefe so erbärmlich, daß selbst die zweifelhaften Auslassungen eines ominösen „Thompson" abgedruckt werden mußten. Der arme Schreiberling konnte nur hoffen, daß die im Vorwort in Aussicht gestellten Preise die Auswahl nennenswert steigern würde, oder sich einen Strick nebst zugehörigem, kräftigem Dübel besorgen.
P.S. Wie konnte mir nur dieser Lapsus unterlaufen.
P.P.S. „P.P.S." bedeutet natürlich „Punktuell Puerilitätisches Schreiben". Für alle, die in der Schule nicht aufgepaßt haben: Puerilität ist das lateinische Wort für ein kindliches Wesen. Play Time lesen bildet!

HÖRPROBE

Hallo Rainer!
In einer der letzten Ausgaben der Play Time habe ich gehört, daß Origin schon an einem vierten Teil von Wing Commander arbeiten soll. Warum habt Ihr darüber noch nichts berichtet? Das werdet Ihr doch wohl hoffentlich nachholen! Ansonsten bin ich aber mit Euch ganz zufrieden.
Viele Grüße: Marcus Gerrrer

Du hast in einer Ausgabe der Play Time etwas gehört? Diese kühne Behauptung wirbelte bei uns viel Staub auf. Unsere Sekretärin Marion (sie ist blond!) horchte angestrengt an 45 alten und 37 neuen Ausgaben, jedoch ohne etwas anderes zu hören als allgemeines Gelächter und zu Boden fallende Redakteure. Um unsere Marion zu retten, möchte ich Dich bitten, uns die Ausgabe der Play Time, in welcher man etwas hören kann, zuzuschicken.

CHARTS

SER

1	**Die Siedler**	**816 Punkte**
	Blue Byte	Diverse
2	**Anstoß**	**539 Punkte**
	Ascon	Diverse
3	**SimCity 2000**	**381 Punkte**
	Maxis	Diverse
4	**Syndicate**	**354 Punkte**
	Electronic Arts	Diverse
5	**Rebel Assault**	**332 Punkte**
	LucasArts	PC
6	**Mortal Kombat**	**317 Punkte**
	Diverse	Diverse
7	**XXXX**	**310 Punkte**
	ID Software	PC
8	**Sam & Max**	**270 Punkte**
	LucasArts	PC
9	**X-Wing**	**254 Punkte**
	LucasArts	PC
10	**Privateer**	**218 Punkte**
	Origin	PC

MAN

1	**Die Siedler**	**66 Punkte**
	Blue Byte	Diverse
2	**SimCity 2000**	**38 Punkte**
	Maxis	Diverse
3	**XXXXX XXXXXX II**	**20 Punkte**
	Diverse	Diverse
3	**Theme Park**	**20 Punkte**
	Electronic Arts	Diverse
5	**Wing Commander III**	**17 Punkte**
	Electronic Arts	PC CD-ROM
6	**XXXX**	**12 Punkte**
	ID Software	PC
6	**XXXX II**	**12 Punkte**
	ID Software	PC
6	**Privateer**	**12 Punkte**
	Electronic Arts	PC
9	**Bund. Man. Hattrick**	**11 Punkte**
	Software 2000	Diverse
10	**Syndicate**	**10 Punkte**
	Electronic Arts	Diverse

Leser bestimmen ihre eigene Hitliste!

Was auf Eurer Festplatte wird am häufigsten gespielt? Welches Modul landet ständig in Eurem Konsolen-Schacht? Hier seid Ihr aufgerufen, die besten Spiele für die Leser-Charts selbst zu bestimmen. Es funktioniert ganz einfach: Tragt im untenstehenden Coupon Eure drei Favoriten ein, vergeßt nicht, Euer System anzugeben (Amiga, PC, Super NES, Mega Drive usw.), und ab damit in den Briefkasten! Unter allen Einsendern verlosen wir ein brandaktuelles Spiel für Euer Spielsystem aus einem Test der neuesten PLAY TIME.

COUPON
Play Time Leser-Charts

1. _____
2. _____
3. _____

MEIN SYSTEM: _____

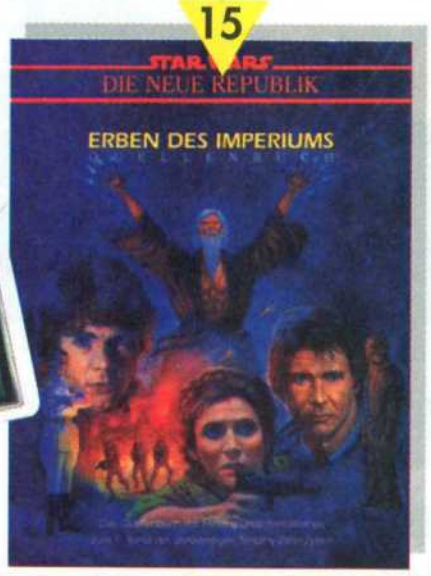
Absender: _____

_____

_____

Senden an: Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PLAY TIME • Kennwort: Leser-Charts
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Wer hätte das gedacht, eine völlig neue Rubrik in der Play Time. Von nun an werden jeden Monat ältere Klassiker, aber auch neueste Brett- und Rollenspiele sowie Miniaturen und Modelle aller Art angeboten. Ein wechselndes Sortiment mit durchwegs niedrigen Preisen, wenn dadurch nicht umständliches Stöbern bei ausverkauften Fachhändlern überflüssig wird...



1 SPELLFIRE
Starter Deck (in Deutsch)
Best.-Nr.: TSR1116G
Preis. DM 18,-

2 SPELLFIRE
Booster Deck (in Deutsch)
Best.-Nr.: TSR1117G
Preis: DM 5,50

3 STAR TREK
Starter Deck
Best.-Nr.: DEC00150
Preis: DM 17,30

4 STAR TREK
Expansion
Best.-Nr.: DEC00151
Preis: DM 15,80

5 MAGIC THE GATHERING
Fallen Empire Expansion
Best.-Nr.: WOC16505
Preis: DM 2,70

6 AD&D
MENZOBERRANZAN
Best.-Nr.: TSR1083G
Preis: DM 70,-
Menzoberranzan, die ruhmreiche Stadt der Drow, nun endlich enthüllt! Drei Bücher, „Die Stadt", „Die Häuser" und „Das Abenteuer", sind in dieser Box neben vielen anderen wichtigen Utensilien (vier großen zusammenpassende Karten der Stadt und Umgebung...) enthalten.

7 AD&D
DIE DROW AUS DEM UNTERREICH
Erweiterungsband/Softcover
Best.-Nr.: TSR9326G
Preis: DM 36,-
Hier erwachen die Drow zum Leben, werden ihre Kultur und ihre Kräfte erstmals dargestellt. Dieses Quellenbuch bietet: neue Zauber, neue magische Gegenstände, Einblicke in Lolths Geheimnisse, Monster und vieles, vieles mehr!!

8 AD&D
UNTER DER DUNKLEN SONNE
Erweiterungsbox

UNSERE BESTELLBEDINGUNGEN:

Mindestbestellwert: DM 45,-
zuzüglich Versandpauschale: DM 12,-
ab DM 250,- Bestellwert erfolgt der Versand kostenfrei
Versand erfolgt per Post und per Nachnahme
(Dieses Angebot gilt nur im Inland!)

Hiermit bestelle ich folgende(n) Artikel:

Stck.	Artikel	Best.-Nr.:	Preis
		Gesamtsumme	

Meine Adresse: *(bitte in Druckschrift)*

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Obenstehenden Coupon bitte ausfüllen, ausschneiden und schicken an:
Computec Verlag • Play Time Bazar • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Best.-Nr.: TSR2400G
Preis: DM 55,-
Wagt Euch ins Feuer der Dunklen Sonne und betretet die bisher anspruchsvollste AD&D-Spielwelt. Im Sand von Athas trifft man unter anderem auf drei neue Rassen und drei neue Klassen.

9 AD&D WAFFEN UND AUSRUESTUNG

Erweiterungsband/Handbuch für Spielleiter
Best.-Nr.: TSR2123G
Preis: DM 35,-
Zur Freude und Erleichterung aller Spieler und Spielleiter gibt dieses Buch Auskunft über jede Menge Ausrüstungsteile und Waffen. Mit seinen zahlreichen Illustrationen bietet es wertvolle Beschreibungen und Tabellen für eine Vielzahl von Rüstungen, Waffen und Roßpanzern.

10 AD&D MONSTERKOMPENDIUM I

Best.-Nr.: TSR2102G
Preis: DM 55,-
Was wäre ein Fantasy-Rollenspiel ohne Monster? Das Monsterkompendium I präsentiert Spielern und Spielleitern auf 132 Seiten neue und überarbeitete Monster der 1. Auflage. Neue Illustrationen, ausführliche Beschreibungen und vollständige Angaben sind für jedes Monster in diesem Band vorhanden.

11 PLUESCH, POWER & PLUNDER (PP&P)

Best.-Nr.: EP100000B
Preis: DM 22,-
Das Rollenspiel um Teddies und andere Knuddeltiere, aber solche, die es in sich haben! Warum die kleinen Plüschis zum Leben erwachten, wie und wo sie leben, wird in ausführlichen Hintergrundberichten beschrieben und bietet einen guten Einstieg in die Stofftiersphäre!

12 IN NOMINE SATANIS

Best.-Nr.: ET00666I
Preis: DM 26,-
In Nomine Satanis, ein Dark-Fantasy-Rollenspiel, bittersüß und rabenschwarz! Nur etwas für Leute mit guten Nerven und Sinn für sehr, sehr schwarzen Humor. Spielt den Dämonenprinzen aus der Unterwelt, Eure Heimat ist die Hölle!

13 MAGNA VERITAS

Best.-Nr.: ET00666M
Preis: DM 26,-
Magna Veritas, ein Dark-Fantasy-Rollenspiel, ebenso bittersüß und rabenschwarz wie „In Nomine Satanis", nur spielt Ihr hier den Engel und kämpft gegen Dämonen und Untote. Allerdings braucht man auch hier starke Nerven und vielleicht noch mehr Sinn für tiefschwarzen Humor!

14 Star Wars DAS ROLLENSPIEL

Best.-Nr.: 4000
Preis: DM 55,-
Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis. Wer kennt diesen Satz eigentlich nicht? Das Rollenspiel zu „Krieg der Sterne" fängt dank seiner einfachen und flexiblen Regeln, seinen ausführlichen Informationen und den vielen Farbseiten das volle Flair der Filme ein.

15 Star Wars ERBEN DES IMPERIUMS

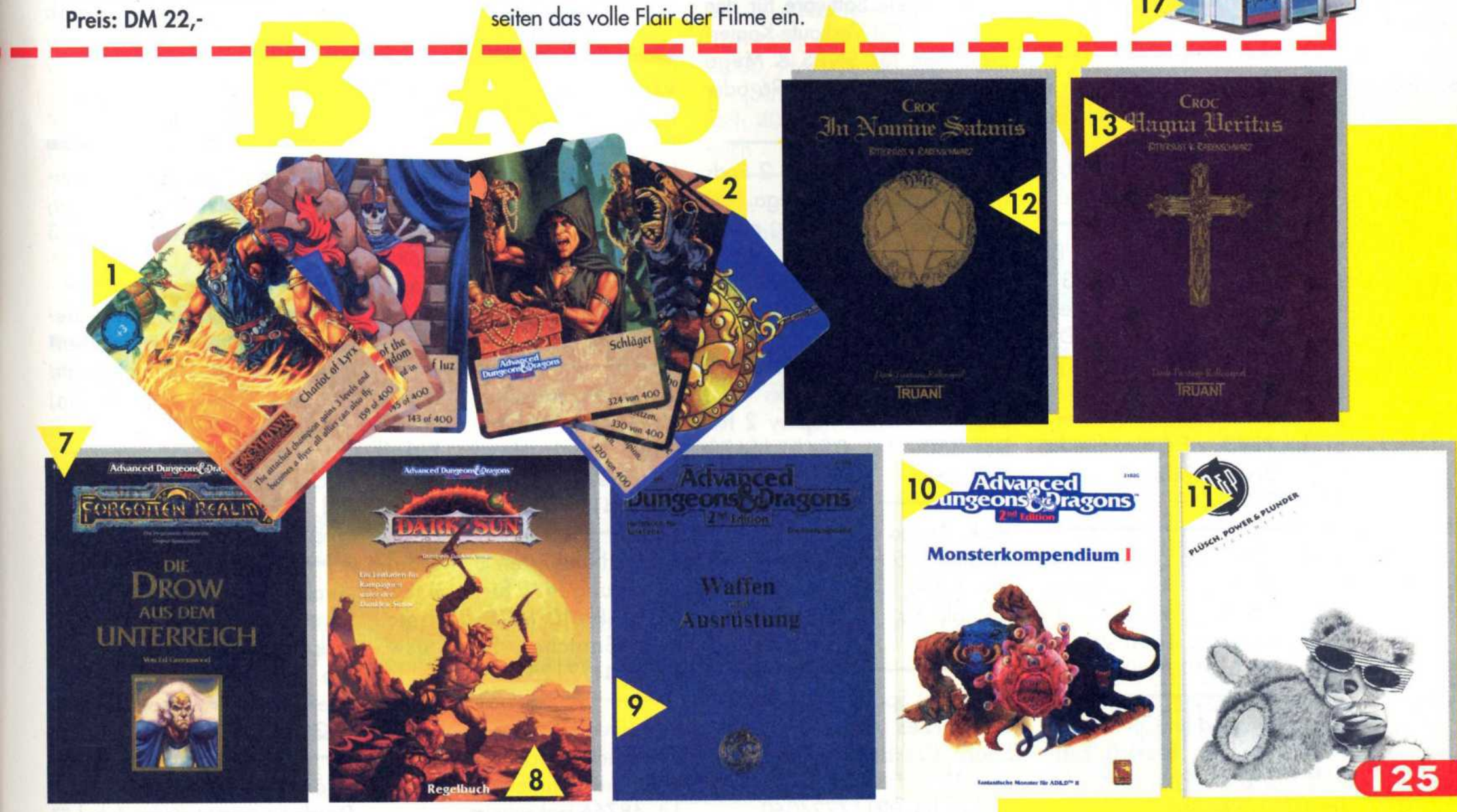
Best.-Nr.: 4030
Preis: DM 42,-
Der Quellenband mit Hintergrundmaterial zum ersten Band der Trilogie von T. Zahn. Für jede Gruppe, die nach Endor spielt, schon fast ein absolutes Muß.

16 Star Wars SPIELLEITERSET

Best.-Nr.: 4010
Preis: DM 22,50
Der Sichtschirm faßt alle wichtigen Tabellen und Listen zusammen und präsentiert sie in übersichtlicher Form. Das Heft enthält außerdem Abenteuer-Entwürfe und jede Menge Szenario-Outlines.

17 MAGIC JACK

Best.-Nr.: FUN01000
Preis: 29,80
Der „Magic Jack" ist ein brandneues Spielzeug aus der Kategorie der „Brain-Jogging-Games", das alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Der Spieler wird durch immer neu gestellte Aufgaben und das Herantasten an deren Lösungen ständig zum Weiterspielen angespornt, wodurch dauerhafter Spielspaß garantiert ist. Ein anspruchsvolles Spielzeug für jedes Alter (6-60 Jahre), das Kombinationsgabe und räumliches Denken ebenso fördert wie Strategie und Durchhaltevermögen!



PLAY TIME BASAR

PC

Verk. AOE, AAOTP, Inca 2, SQ5, FIFA, Zeppelin, Burntime, Syndicate + Data, Eish. Man., Anstoß WM usw. je DM 50,- Tel. 07531/17258

Verk. od. tausche: PQ4, 1942, Magic Carpet, Subw. 2050, suche: Pizza Connection, Mad News, A.W.E. Tel. 06172/75566

Verk. SoundBlaster 16 Basic (mit Registrierkarte) und Sound Galaxy Wavetable Kit Tel. 05874/1574 VB DM 400,-

Wer schenkt mir seinen Computerschrott? - Software, Hardware! Ruft an Tel. 02408/2434 M. Pitz

Verkaufe Top-PC-Spiele, z. B. Wing Commander 3. Schreibt an Marco Eggerling, Wilhelm Leuschner Str. 95, 64347 Griesheim Tel. 06155/77266

Verk. 386SX33, 4 RAM, 80 MB, CD-ROM, 5,25 u. 3,5 Laufwerk, Maus, Softw., Spiele, 1/2 Jahr gebraucht DM 1.200,- Tel. 034606/20177 Frank verlangen

Suche Fields of Glory für PC 3,5" Disk. Keiho Stengel, Tel. 07579/1459

Verk. 286/16 MHz, 14" SVGA-Monitor, SoundBlaster, 3,5" u. 5,25" LW, Maus, 45 HDD, Zubehör, Tisch VB DM 450,-, Tel. 03693/890327

Suche dringend für Commodore PC 10 II Startdiskette und MS-DOS-Programm VB Tel. 0331/964365

Suche entweder 486DX4/100 oder Pentium günstig im Kreis Recklinghausen. Julian Weber, Rebhuhnweg 1, 45721 Haltern

Verk. Protostar, Bloodnet u. Eye of the Beh.-Trilogie auf CD sowie Seal Team, privat, X Wing u. a. Tel. 07071/41482

Verk. PC 286/16 MHz, 3,5" u. 5,25" LW, 80 MB HD, DOS, Windows, MS Works, SoundBlaster, Tastatur DM 650,- Tel. 06362/2539

Suche Roland SCC1, Roland Rap 10, Turtle Beach Multisound o. Monterey (preisgünstig) Tel. 03733/57895

Suche Komplettlösung zu: Ultima 8, Alone in the Dark. An: Frank Seepe, Diezerstr. 53, 65549 Limburg

AMIGA

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! Verkaufe Kopierstationen für SNES & Mega Drive Tel. 05731/96596 oder 49451

Tausche MD + 3 Sp. + 2 Pads geg. guterhaltenen Amiga 500 mögl. mit viel Zubehör, mögl. Drucker. A. Kirschsein, Werfring 13, 15890 Eisenhüttenstadt

Amiga 500 + 170 Disks + 1 MB RAM + 2 Joysticks + 2. Laufw. + Action Replay 2 für DM 350,- Tel. 05451/6698 oder 6638

Verk. Amiga 500 Plus, Floppy, Monitor, 150 Spiele, 20 Orig. DM 1.200,- Alex Dengler, Dr. Boecale Str. 10, 92331 Parsberg

Originale: Space Hulk DM 30,-, Schwarzes Auge DM 30,-, Space Crusader + Data Disk DM 30,-, Eishockey M. und andere Tel. 0211/724060

Neueste Demo, Musicdisx usw., Abo möglich! Infodisc kostenlos! C. Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneberg

Über 3.000 Cheats, Tips, Codes usw. Auf 2 Disx! Nur DM 10,-! DM 10,- an Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneberg

Verk. A600 HD mit 7 Originalspielen u. Zubehör für DM 280,-. M. Pabst, Poststr. 64, 06556 Borxleben. Suche PC!

Verkaufe A500 (1 MB) + Monitor + ext. Laufwerk + 24 Nadeldrucker + 200 Disks für DM VB 700,- Tel. 06172/44614 ab 16 Uhr

Verk. A500 (1 MB) + ROM 2.0 + TV Tuner + ca. 3.500 Disks + Bücher + Drucker NP DM 1.200,- für DM 700,-, viel Zubehör Tel. 0451/8993063

Verk. A500 + 1 MB + 2 Lw. + A750 CD Lw. + 5 CDs + Drucker + 300 Disk + 14 Orig. Spiele + Zubehör! DM 1.000,- Tel. 05327/3157

Verk. Hacker II, Spherical zus. DM 20,- und 1 MB Speicherw. für DM 40,- Tel. 035722/6825 nach Enrico fragen ab 15 Uhr

SNES

Verk. SNES mit 12 Spielen, 2 Pads, Maus NP DM 1.300,- für VB DM 650,-, Ronny Ehrenhardt, Straße der Jugend 13, 04571 Rötha

Verkaufe SNES + 5 Top-Spiele + zwei Autofire-Joypads. Till Sudbrack Blocksberg 27, 21465 Reinbeck

Verkaufe/tausche SNES + MD-Module. Habe z. B. WWF Raw, Black Hawk, Pitfall u. viele andere mehr. Tel. 0641/791740

Suche Neuheiten u. Modulsammlungen für SNES-NES-GB-MD-MCD-32X etc. z. B. Snatcher, Soleil usw. Tel. 0641/71250

Verkaufe NES m. 2 Controllern u. 2 Spielen nach Wahl. Dennis Rothacker, Hinter den Bergen 14, 68766 Hakenheim

Modulkopierer 95er Modelle, Profighter XII & Dualfighter für SNES, MD & GB. Spiele von Disk laden!! Tel. 06182/22593

Verk. SNES/Pal, 3 Spiele: SimCity, Super Mario All Stars, S. Ghouls `n´ Ghosts, VB DM 250,-. Stefan Moritz, Bärwalder Str. 17, 01127 Dresden

Verk. Alien 3, Jurassic Park, Zelda, Castlevania IV, Die Schlümpfe, Bust´s Loose, je DM 50,- Tel. 04526/8318

MEGA DRIVE

Mega Drive Super Street Fighter II neu originalverpackt, DM 120,-, Game Gear James Pond II DM 50,-, Tel. 0731/721960 Benjamin

Suche Aleste, Greylancer u. Tigerheli, zahle ca. DM 70,- je Sp. Nils Täger, Wesenberger Weg 13, 17235 Klein Trebbow

Nur Schweiz: Verk. Sega MD + 32X + 16 Spiele, 2 für 32X und 14 für MD. Muß abgeholt werden. FR 1.200,- Tel. 01/8531546

Verkaufe: Super Street Fighter 2 für MD für DM 120,- und James Pond 2 für GG für DM 50,-. Beides neu + orig.-verp. Tel. 0731/721960

C64 C128

C64 Club, Zeitschrift. An/Verkauf von Spielen. M. Vernau, Bottchenbachstr. 29a, 06543 Wippra

Suche seriösen C64-Software-Tauschpartner in Hessen! André Pöpperl, Riesengebirgstr. 10, 35285 Gemünden, Tel. 06453/1380

Suche Anleitung z. Spiel Druid. Tel. + Fax 06409/1797. Ich rufe zurück. Bobby

Suche MSE V1.0 u. V2.0, Checksummer 64V3, User Help V1.0 und Kopierprogramme (alles für C64) Ralf Bretthorst, Pr. Stroehen 25, 32369 Rahden

Suche C64 mit Floppy evtl. Drucker sowie weiteres Zubehör

und Literatur, preisw. Tel. 03533/510486 ab 18 Uhr

Suche dringend Drucker für C64! Ruft mich an und verlangt Christian. 18-20 Uhr Tel. 07231/355230

Suche für C64 MIDI-Interface. B. Toczkowski, Almstadtstr. 33, 10119 Berlin Tel. 030/ 2479876

C128D (Blech) + C128 + Moni + 2x 1572 + BTX-Modem + CPM Software + viel Zubehör. DM 498,- komplett. Tel. 0211/348847

Suche Drucker für C64. Typ egal, funktionstüchtig für Höchstpreise. Angebote nur unter Tel. 03984/802130

Suche 1581 Floppy, 3,5" und das Spiel Pirates für C64. Sascha Bimmerlein, Bötckestr. 273, 55252 Kastel

Suche Software für C64. Sven Rimann, Süderstr. 13, 25746 Heidt

Suche für den C64 einen Eprom-Brenner, Merlin, Rex, Dela. Keinen von Conrad, der geht nicht. Tel. 04106/2824

Suche das Spiel Colony. Zahle gut! Telefon 0911/458237, werktags 19-21 Uhr

Verk. C64 + FL + Drucker + Papier + Monitor + Datasette + Maus + 2 Diskbox + 2 Joys + ca. 30 Disks + Handb. VB DM 500,- Tel. 02244/80216

CD32

Verk. für CD32: Whale´s V., Lotus Trilogie, Castles 2 je DM 30,-, J. Sycker, Blockmannstr. 15, 01069 Dresden

GAME BOY

Suche Modulsammlungen u. Neuheiten für GB-SNES - MD - MCD - 32X etc. Tel. 0641/71250 Kirsten

Verk. Game Boy mit 8 Spielen wie z. B. SML 2, Kirby 2 u. a., Mario Bräseke, Straße der Freundschaft 26, 19357 Karstädt

GAME GEAR

Verk. GG-Spiele: NBA Jam DM 50,-, MicroMachines DM 50,-, Mortal Kombat DM 45,-, Ottifants DM 40,- Tel. 0521/874089

NES

Verk. NES mit 8 Spielen, div. Magazinen u. Berater für DM 250,-, Tel. 0351/2513557 fragt nach Gregor

Verkaufe NES mit 5 Spielen + Reinigungsdisk + 4 Spieleradapter + 4 Pads für DM 300,- VB Tel. 02244/80216

KONTAKTE

Multi-User-Club „Syndicate" sucht Mitglieder! Informationen kostenlos bei: S. Sponsel, Kirchstr. 30, 93092 Barbing

Spieleclub jetzt mit eigenem Adventure. Mach mit geg. DM 1,- Infos. T. Meyer, Fraunhofer Str. 15, 47057 Duisburg

DIVERSES

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! Verkaufe Kopierstationen für SNES & Mega Drive!! Tel. 05731/96596 oder 49451

Suche Nebenverdienst von Zuhause aus (z. B. Schreibarbeiten, Versandarbeiten u.a.), auch Ausland, Hoffmann, Gothaerstr. 64, 98574 Schmalkalden

Top Nebenverdienst mit dem PC. Gratis Info v. B. Stuhler, Raiffeisenstr. 16, 70794 Filderstadt Fax 0711/7778976

Komplettl., Codes, Action Replay Codes für PC,MD,MCD,SNES, schickt DM 5,- und Name des gewünschten Spieles an: Mario Eggimann, Bifangstr. 20, CH 5022 Rombach

Hoher Heimnebenverdienst! DM 100,- bis DM 200,-/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. DM 1,- Rückp. (in Briefm.): Serter Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC!! Verkaufe Kopierstationen für SNES & Mega Drive Tel. 05731/96596 oder 49451

Super Nebenverdienst von Zuhause aus (ganz legal). Info gegen Rückporto bei: Alexander Sötter, Grenzbachstr. 9, 22177 Hamburg

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

Biete Top Nebenverdienst mit PC. Info geg. frank. Rückumschlag: Matthias Kornatz, Wandjesstr. 9, 47139 Duisburg

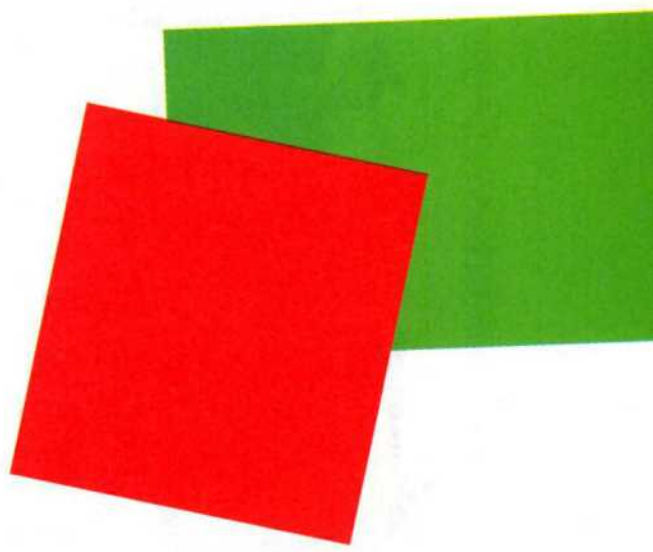
Nebenverdienst mit PC von Zuhause. Info gegen DM 2,- in Briefmarken. Sofortstart gegen DM 15,- bar/Scheck (Adresse)

Superverdienst von Zuhause (Versandarbeiten): Stephan Wild, Gottschedstr. 34, 04109 Leipzig

Super Möglichkeit, Geld zu verdienen. Hohes Gehalt Info gg. DM 2,- bei Ch. Kuhnert, Ludwig Jahn Str. 8, 06773 Gräfenhainichen

Die Möglichkeit! Wie man täglich 100 Briefe mit je DM 10,- bekommt und dadurch die Menschheit rettet! Anleitung und Nachdruckrechte gegen DM 10,-/Schein. Pejic + Co., Münchener Str. 22, 51103 Köln

Bis zu DM 100,- Nebenverdienst täglich! Für jeden sofort durchführbare leichte Tätigkeit, ganz legal. Info gegen frankierten Rückumschlag. Frank Kottwirtz, Lettiner Weg 5, 06193 Morl



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

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

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

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PLAY TIME

Die Schlacht durch das wilde Getümmel auf der Spielwarenmesse hat sich gelohnt. Habt Ihr schon unseren Basar entdeckt?! Selbst für Nicht-Rollenspieler ist etwas dabei. Dieser Würfel, der aus 26 kleinen, frei beweglichen Würfeln besteht, hat es wirklich in sich. Aber bleiben wir bei den RPGs. Das Star Wars-Rollenspiel scheint langsam Gestalt anzunehmen. Neben dem hier vorgestellten „Erben des Imperiums" wird bereits das nächste Extra angekündigt, „Angriff auf Hoth".

Alexander Geltenpoth

Erben des Imperiums
Spielhilfe für Star Wars

Jeder Star Wars-Fan hat sicherlich schon die Timothy-Zahn-Trilogie gelesen und möchte jetzt diese neugewonnenen Informationen natürlich auch für sein bevorzugtes Rollenspiel einsetzen.

„Erben des Imperiums" bietet jedoch mehr als nur ein paar Hintergrundinfos. Sämtliche wichtigen Charaktere werden sowohl beschrieben als auch in Ihren Werten offenbart. Allein die allgemeine Darstellung der drei Sturmtruppen-Arten beanspruchen zwei Seiten. Gleiches gilt für zahlreiche Planeten und ihre Bewohner. Was leider immer noch fehlt, ist eine große Karte der teilweise erkundeten Galaxis. Das ist natürlich längst nicht alles, die 135 Seiten sind wirklich prall mit allem gefüllt, was nicht mehr im Grundregelwerk Platz fand. Ein paar neue Kräfte der Macht werden erklärt und dürften den einen oder anderen Jedi auf die dunkle Seite ziehen. Viele Raumschiffe jeder Art und Größe sind sowohl skizziert als auch kurz umrissen. Ebenso sind einige Waffen, Fahrzeuge (z. B. die Speederbikes) und technische Gegenstände erklärt. Aufgelockert wird dieses umfangreiche Zusatzpaket durch passende Statements bekannter Charaktere. Alles in allem läßt sich sagen, daß „Erben des Imperiums" zusammen mit dem „Spielleiterset" jene Lücken ausfüllen, die trotz des ausführlichen Grundregelwerks geblieben sind.

Hersteller:	Welt der Spiele
Telefon:	069 / 50 40 71
Preis:	ca. DM 45,-

Förmlich

Sehr geehrter Herr Geltenpoth!
Als jahrelanger begeisterter Rollenspieler ... möchte ich Ihnen und Ihren Lesern einige Tips zum Thema „Solospiel" geben, die sicherlich nicht so viele kennen:

1. Es gab vor Jahren hier in Deutschland die Serie „Einsamer Wolf" Band 1-12 bei Goldmann. Diese Serie wurde hier damals eingestellt ... Tatsache ist aber, daß man über den amerikanischen Verlag „Red Fox" die Serie bis Band 22 bekommt ... alle zwei bis drei Monate erscheint ein neuer Band.
2. Es gab bei Thienemann (in festem Einband) und bei Goldmann (als Taschenbuch) die Abenteuer-Spielbücher von Ian Livingstone und Steve Jackson in der deutschen Übersetzung.

Goldmann und Thienemann haben diese Serie seit Jahren eingestellt. In England gibt es mittlerweile 57 Bände davon, der letzte ist gerade Anfang Februar erschienen. Bezugsquelle für Fans: Puffin Verlag (der mit dem Pinguin).
3. Wußtet Ihr eigentlich, daß es sogar „Sonic den Igel" in Englisch als Gamebook gibt? Vom gleichen Verlag wie oben übrigens. Anbei schenke ich Euch einen echt coolen Band als Beweisstück A. Von Sonic gibt es in England mittlerweile vier Bände, dann gibt's noch Eternal Champions (genau, das Beat 'em Up als Solospiel) und ebenfalls vom gleichen Verlag erscheinen demnächst (ohne Witz) die Lemmings Band 1 und 2. Ihr seht also, die Amis und Engländer sind in solchen Sachen viel verrückter als wir.
Okay, Herr Geltenpoth, für heute möchte ich mich verabschieden. Ich bedan...

Ihr und Euer
Bernd Schulmeyer

P.S. Rainer Rosshirt ist echt witzig und schlagfertig mit seinen Antworten, obwohl er schon mal cooler war (aber noch biste gut drauf, Rainer). Peace!

Sehr geehrter Herr
Schulmeyer,
im strahlenden Licht Ihrer Weisheit baden zu dürfen, ist zuviel der Ehre, deswegen mußte ich Ihren Brief auch gnadenlos kürzen. Vielen Dank für den Sonic, tatsächlich war eine Serie wie diese Herrn Ippisch schon bekannt. Rainer meinte übrigens, ich zitiere: „Man wird eben älter". Tja, da muß ich ihm recht geben (nein Rainer, ich lösch das nicht weg). Da Ihr Brief ja keinerlei Antwort bedarf (was mir nur recht ist), verbleibe ich im Dunkeln mit Sonnenbrille, in banger Hoffnung auf die nächsten, noch glänzenderen Ergüsse aus Ihrer Feder.
P.S. Als jahrelanger begeisterter Rollenspieler haben Eure Herrlichkeit sicherlich Verwendung für das in Ihrer Nähe selbstverständlich verblassende „Handbuch der Erwachten Wesen, Band 1".

ED - SR

Hallo Alex,
1. Was ich beim Lesen des englischsprachigen Shadowrun-Quellenbuchs „Tir Tairngire" entdeckte, dürfte nicht nur mir, sondern auch einer ganzen Menge von SR/ED-Spielern zu denken geben. Damit beziehe ich mich auf eine gewisse Jenna Ni'Fairra. Diese Elfendame hat in ihren Gemächern ein sehr altes Gemälde hängen, das eine weibliche Person zeigt, die ihr ungeheuer ähnlich sieht, bis auf einen Unterschied - aus ihrem Körper wachsen Dornen. Ist sie eine Blutwald-Elfe? Warum ist der Name der elfischen Sprache in beiden RPF-Systemen „Sperethiel"? Wieso läuft mir, wenn ich höre, daß die Elfen in Tir ihre Regierung „wieder"-einsetzen, ein leichter Schauer über den Rücken? Aber wenn ED und SR so eng miteinander verbunden sind, was ist dann mit den „Büchern von Harrow"? Sind Insektengeister Dämonen, Vorboten der Plage? Werden in Seattle demnächst Windlinge durch die Lüfte sausen, T'Skrangs aus den Tümpeln kriechen und Obsidianer aus den Wolkenkratzern treten? Auf jeden Fall bieten sich hier Spielern und SL jede Menge Themen für interessante Spielabende an.
2. Warum dauert es so lange, vorhandenes RPG-Material ins Deutsche zu übersetzen?
3. Stimmt das Gerücht, Teile der alten SR-Bestände würden überhaupt nicht mehr ins Deutsche übersetzt?
4. Wann kommt „Harlequin"?
5. Falls Du bei der Spielwarenmesse irgendwelchen neuen einsamen, herrenlosen SR- und ED-Kram auffindest, würde ich mich gerne seiner annehmen.
6. Übrigens sagt Paulus im zweiten Brief an die Korinther, 9,7: Einen fröhlichen Geber hat Gott lieb. Bis bald

Dein Sebastian

Ich möchte gar nicht wissen, was Du schon alles abgegriffen hast, aber ein guter Brief muß belohnt werden.
zu 1: Wie jeder weiß, ED und SR sind vom selben Hersteller. Wen wundert es da noch, daß einige Spielinhalte nahezu identisch sind. Natürlich kann jeder nach Gutdünken ED mit SR kombinieren.
zu 2: Der Übersetzer muß sich mit dem Spiel auskennen wie der Verfasser selbst, und dann müssen auch noch alle Übersetzungen (bei mehreren Spielhilfen) die gleichen Wörter benützen, um nicht unnötig Verwirrung zu stiften.
zu 3: Welche alten SR-Materialien meinst Du damit? Soweit ich informiert bin, sind die Originale selbst oder sogar Überarbeitungen bereits geplant.
zu 4: Hab ich auf der Spielwarenmesse schon gesehen, nächste Ausgabe, okay?
zu 5: Leider konnte ich da nichts Interessantes abgreifen, aber trotzdem bekommst Du noch aus unseren alten Beständen ein ED-Spielleiterset.
zu 6: Sagte er also? Was bekomme ich dann von Dir? Oder bist Du nicht fröhlich?

Wanted! Dead or Alive!

Suche eine Gruppe im Umkreis Guntersblum, bei der ich mitspielen kann. Habe Erfahrung mit DSA und AD&D. Bitte meldet Euch bei:
Thorsten Demandewicz,
Götzenstraße 18
67583 Guntersblum
Telefon: 0 62 49 / 78 29

Inserentenverzeichnis 3/95

Acclaim 15, 131
Althoff Computer 87
Bischoff & Partner 93
BMG 21
Brinkmann 17
Computec Verlag ..... 37, 45, 49, ... 101, 107, 115
Cybersoft 19
Greenwood 9
Grobis Gameshop 41
Groß Elektronik 35
Konami 25, 132
M.C. Game 43
Mediapoint 27
Multimedia Soft 29
Paradize Software 7
Software 2000 ..... 30, 31, 83
Spea 2
Spieltraum 129
Top Games 13
Wial 39

DIE SCHLUEMPFE

Peyos niedliche blaue Waldbewohner wirbeln sechs Monate nach der Super NES-Version endlich auch auf dem Mega Drive herum. Wie sich die Suche nach den von Gargamel verschleppten Artgenossen präsentiert, lest Ihr in der nächsten Play Time.

CEBIT 1995

Unterhaltungselektronik, Computer- und Kommunikationstechnik wachsen immer mehr zusammen. Während Videospiele, als Spielzeug deklariert, weiterhin außen vor bleiben, wird auf der diesjährigen CeBit in Hannover die Präsenz der Entertainment Software weiter zunehmen. Wir besuchen für Euch die Monster-Messe und picken die spielrelevanten Highlights für Euch heraus.

STONEKEEP

Das 3D-Rollenspiel tauchte schon vor zwei Jahren auf verschiedenen Spielemessen auf und sorgte damals für großes Aufsehen. Seit dieser Zeit warten wir gespannt auf den Grusel-Spaß aus den Interplay-Dungeons. Von Monat zu Monat wurde der Release immer weiter hinausgeschoben, auch von einer Einstellung des Projekts war schon die Rede. Ob die lange Entwicklungszeit der fertigen Version geschadet hat, sehen wir in der nächsten Ausgabe. In den letzten zwei Jahren hat sich die technische Qualität der PC-Spiele jedenfalls rasant verändert.

Play Time 5/95

erscheint am 5. 4. 95

Impressum:

Computec Verlag GmbH & Co.KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

für C64-Kombi:
CP Verlag GmbH & Co.KG
(Anschrift siehe oben)

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co.KG
"Play Time"
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)

Redaktion Deutschland: Thomas Borovskis, Hans Ippisch, Rainer Rosshirt, Oliver Menne, Uwe Kraft

Redaktion USA: Markus Krichel

Redaktions-Assistenz: Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter: Lars Geiger, Stephan Girlich, Ingolf Held, Petra Maueröder, Ulf Schneider, Adrian Vogler, Thomas Wiesner

Bildredakteur: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Layout: Hansgeorg Hafner, Patrick Hodge, Bettina Kaim, Simon Schmid, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Gestaltung des Tips&Tricks-Teils: Quay Graphics, Dorset

Namensfindung:
Profund Werbung, Fürth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
(verantwortlich für den Anzeigenteil)

VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47; 47 058 Duisburg
Telefon: 02 03/305 11 11;
Telefax: 02 03/305 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon: 09 11/968 32-19;
01 71/621 31 46;
Telefax: 0911/642 63 33

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel-Artwork: © Coktel Vision

Abonnement:
Play Time kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 69.- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).
C64-Kombi kostet im Abonnement (12 Ausgaben) DM 144,- (inkl. 7% Mehrwertsteuer).

Manuskripte und Einsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in Play Time veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Wir danken Future Publishing und der Redaktion des Edge Magazine für die freundliche Unterstützung.

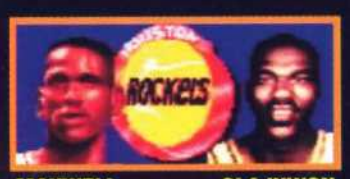
Hotline: Mo.-Fr., 13-16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62
Abobetreuung: Tel. 09 11 - 5 32 51 79
Leserservice: Tel. 09 11 - 6 42 77 63

NOW YOU ARE ON FIRE!

NBA JAM

T.E.
TOURNAMENT EDITION

STARKS EWING


MAXWELL OLAJUWON

MAJERLE MANNING

KUKOC PIPPEN

GILL KEMP

BOGUES JOHNSON

MEHR NBA-STARS • MEHR VERSTECKTE SPIELER • MEHR SUPER JAMS

27 NBA-TEAMS INKLUSIVE ROOKIE- UND ALL-STAR TEAM 122 NBA-SPIELER

FLIEG UBER DAS SPIELFELD MIT DEM SUPER SLAM DUNK

VERSENK DEN 7-PUNKTE-WURF VOM HOT SPOT AUS

BRANDNEUE JAMS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™ GAME GEAR™

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

MIDWAY

Acclaim

THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYWRITTEN DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 1994 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. SUB-LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL SEALS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO. SEGA, MEGA DRIVE AND GAME GEAR ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.
ACCLAIM IS A DIVISION OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.® & © 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Wer wird Deutscher Meister mit KONAMIs

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™

Mitmachen und mitgewinnen!

KONAMI®

Superstarker Videospiele Spaß

Das ist die SNES-Fußballsensation.

Das Videospiel, das Maßstäbe neu setzt.
Was hat das Game, was andere nicht haben?
Digitalisierte Spieler und Bewegungen!
Internationale Superstars, die jeder Fußballfan optisch klar wiedererkennt!
Tolle Optionen: WM-Turnier, Liga-Modus, Szenario-Modus, Training, Elfmeterschießen ... Fallrückzieher, Flanken, knallharte Tacklings, TV-Kameraperspektive, Zeitlupe, «Live-Kommentar» und grandiose Stadionatmosphäre.
Das sind nur einige Facts. Selber spielen überzeugt weit mehr.

Das schreibt die Fachpresse:
SUPER PRO 2/95:
Wertung 91 %
MEGA FUN 2/95:
„ ... technisch brillant ... perfekt spielbar ... unglaublich realistisch ...".
„ ... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ...". Wertung: 90%
PLAYTIME 3/95:
„ Hut ab vor KONAMI, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele". Wertung: 90%
VIDEO GAMES, Dirk Sauer 3/95:
„ ... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt".
NINTENDO FUN VISION 3/95:
„Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen."
Gold-Funny-Award

Jeder kann mitmachen und mitgewinnen!

- **Im März, Qualifikations-Wettbewerbe in 12 deutschen Städten.**
- **Finale um die Deutsche Meisterschaft in Berlin mit den 12 Stadtmeistern. Reisekosten, Hotel auch für eine Begleitperson werden von KONAMI übernommen.**
- **Der Deutsche Meister erhält einen riesigen Soccer-Spielhallenautomaten mit 2 Monitoren, für bis zu 4 Spieler.**
- **Aktuelle Hinweise „Wer wird Deutscher Meister mit KONAMI" in den Spielwarenabteilungen bei Karstadt und Hertie beachten.**
- **Berichte und Reportagen findet Ihr außerdem in der „MEGA FUN", „PLAYTIME" und in der Sendung X-Base im ZDF.**

KARSTADT

PLAY TIME

F&P 95/047

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

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.