



INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

B 12623 E

Mai/Juni

5/6'96

DM 7.- / öS 56.-

sfr 7.- / hfl 9,50

Lit 8600/DR 1.200



JOKER

DIE DOPPELAUSGABE

AUCH MIT BEGLEIT-CD ALS PC JOKER TOTAL
VOLLER
SPIELBARER DEMOS,
SHAREWARE, PATCHES,
SCREENSHOTS, SAVESTÄNDE,
GAG-PROGIS UND
100 SIM CITY 2000-STÄDTEN
FÜR DOS, WINDOWS
&
WIN 95

IM TEST

ZORK NEMESIS
BAD MOJO
FANTASY GENERAL
KINGDOM O'MAGIC
SILENT HUNTER
TRACK ATTACK
F1 MANAGER
DEEP SPACE NINE
RIPPER
TERRA NOVA
FUGGER II

IM PREVIEW

STAR CONTROL III * GENE MACHINE
BLOOD & MAGIC * DEUS EX MACHINA

IM HEFT

DIE CD-LAUFWERKE VON MORGEN
DIE BESTEN MOVIE-SITES IM INTERNET
MUSICAL-REISE ZU GEWINNEN

TIPS - TRICKS - CHEATS - LÖSUNGEN
KOMPLETT GELÖST:
TIMEGATE: KNIGHT'S CHASE
ALBION
EARTHWORM JIM - WORMS
u.v.a.

Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen

GIER MACHT INTRIGEN



TOTALLY

VOICE

ACTIVATED,

TOTALLY

INTERACTIVE.

EXCITING GAMES WITHIN A GAME

VOICE ACTIVATED ENVIRONMENTS

VIRTUAL CORPORATION™

Unverbindliche
49⁹⁵
DM
Preisempfehlung

Virtual Corporation versetzt Sie in eine kaltblütige und raue Welt, in der nur die Starken überleben. In dieser, nicht allzu fernen Zukunft, realisieren neue Computertechnologien visionäre Dimensionen. Alles ist vernetzt.

Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, dem einflussreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Ein atemberaubendes Spiel um Macht und Erfolg beginnt!

Sie starten auf der untersten Stufe der Karriere-Leiter und kämpfen sich an die Konzernspitze vor. Aber, seien Sie wachsam, denn es ist ein harter Weg! Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen und falsche Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie geschickt an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Ihnen nach oben helfen. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Schicksal hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß Skrupellosigkeit ab.

Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows®95 auf CD-ROM und komplett in deutsch. 32-Bit Power für ein beispielloses Echtzeit-Interaktions-Szenario.

Dank modernster Sprach-Technologie ist kein Sprachtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per mitgeliefertem Mikrofon (Tastatur optional).

Systemanforderungen: Windows®95, 486DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640*480 256 Farben), Windows®95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.

Microforum

ein echtes 32bit spiel
für **Windows®95**

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Artwork: digital publishing

TopWare CD-Service AG · Markircher Str. 25 · 68229 Mannheim · Tel.: 0621-4805-0 · Fax: 0621-4805-200

Komplett in deutsch
Ab Mai '96
im Handel
erhältlich!

SCHLECHTE MANIEREN

Als ich vor knapp sieben Jahren den Joker Verlag aus der Taufe hob, waren Spiel und Spaß rund um den Computer noch Sache einer relativ überschaubaren Gruppe von Insidern – mittlerweile ist digitales Entertainment längst ein Massenmarkt geworden. Daß diese Entwicklung nicht nur Vorteile mit sich gebracht hat, darüber lamentiert Mick auf der Meinungsseite dieser Ausgabe. Dem will ich mich hier gewissermaßen anschließen, allerdings insbesondere hinsichtlich eines oft wenig beachteten Nebeneffekts: Je härter der Konkurrenzkampf tobt, desto ruppiger werden offenbar auch die Sitten.

Daß etwa Werbeversprechen von den Herstellern längst nicht mehr immer im vollen Umfang eingelöst werden, gehört heutzutage leider bereits zum guten bzw. schlechten Ton. Und daß so manches mit heißer Nadel gestrickte Spiel den Geschmack und/oder die Intelligenz der Kunden beleidigt, ist ebenfalls schon lange gang und gäbe. Genau wie die ebenfalls kaum geziemliche Praxis, die in solchen Fällen aufklärende Presse bei schlechten Noten für das eigene Produkt zu beschimpfen oder gar mit Anzeigen- bzw. Testmusterentzug unter Druck setzen zu wollen...

Besonders kraß tritt die neue Unhöflichkeit in jüngster Zeit jedoch in unserer ureigenen

Domäne auf: Da verschwenden manche Magazine schon fast mehr Zeilen auf herabsetzende Äußerungen bezüglich der Mitbewerber als auf den eigentlichen redaktionellen Inhalt – während die natürlich irgendwann unausbleibliche Retourkutsche dann prompt auf den Rechtsweg umgeleitet wird, damit Anwälte und Gerichte auch was zu tun bekommen. Ich persönlich habe von jeher versucht, mich da herauszuhalten, auch wenn es mir zugegebenermaßen nicht immer geglückt ist. Jetzt wollen wir aber mal ein deutliches Zeichen setzen und werden in Zukunft daher z.B. auch keinerlei Leserbriefe mehr drucken, die sich gegen die Konkurrenz richten. Irgendwer muß schließlich den Anfang machen.

Die Höflichkeit gebietet es übrigens auch, daß ich mich an dieser Stelle bei Sega für das Editorial der vergangenen Ausgabe entschuldige. Dort habe ich dieser Firma nämlich fälschlich den Werbeslogan „Noch nie hat Krieg soviel Spaß gemacht“ in den Mund gelegt, dabei gehört diese Geschmacklosigkeit zu einem mittlerweile ohnehin indizierten Spiel von Virgin bzw. Sensible Software. Mea culpa! Um weiterhin mit gutem Beispiel voranzugehen, wünscht Euch, hochverehrte Leser, nun wieder viel Spaß mit einem beispielhaft guten Joker,

Euer **Michael**



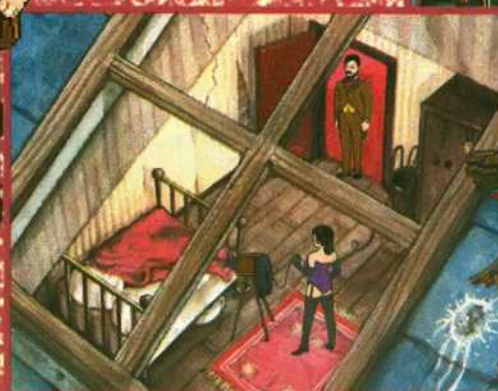
INHALTSVERZEICHNIS

5/6 96

RUBRIKEN

Editorial	3
Undercover	6
Total Digital	6
Cocktail	7
Hot Spot	
Messe: CeBIT '96	8
Titelstory Preview: Star Control 3	10
Titelstory Preview: Blood & Magic	12
Titelstory Preview: Deus Ex Machina	14
Titelstory Preview: Gene Machine	15
Preview: World Rally Fever	16
Preview: Worms Reinforcements	16
Ghostwriter	24
Preisauusschreiben	
Titelstory Starlight Express	28
Top Job	30
Update Service	46
Hardware	
Titelstory Das Phase Drive	48
Titelstory Das erste 8 x CD-Laufwerk	49
Besserwisser-Index	51
Ghost-Comic	52
Besserwisser	53
Zocker-Olymp	64
Special	
Titelstory Die besten Movie-Sites im Internet	66
Smalltalk	
Interview mit Revolution Software	69
Smalltalk Special	
Chis Hulsbeck am Lesertelefon	72
PD-Perlen	74
Tip Top – Der Top Tip	
Die Siedler	99
Überhaupt & Außerdem	100
Joker-Index	102
PC-Parlament	103
Blackout	
Werwolf – Die Apokalypse	104
Grafik-Competition	106
Joker Shop	108
Impressum	110
Mini-Markt	111
Vorschau	114
Inserenten	114

INFOS & BILDER der bisher noch nicht gekannten Art liefern wieder unsere Preview-Seiten – u.a. zur Space-Opera **STAR CONTROL 3** sowie zu den kommenden Abenteuern **DEUS EX MACHINA** und **GENE MACHINE**.
Seiten 10/11, 14 und 15



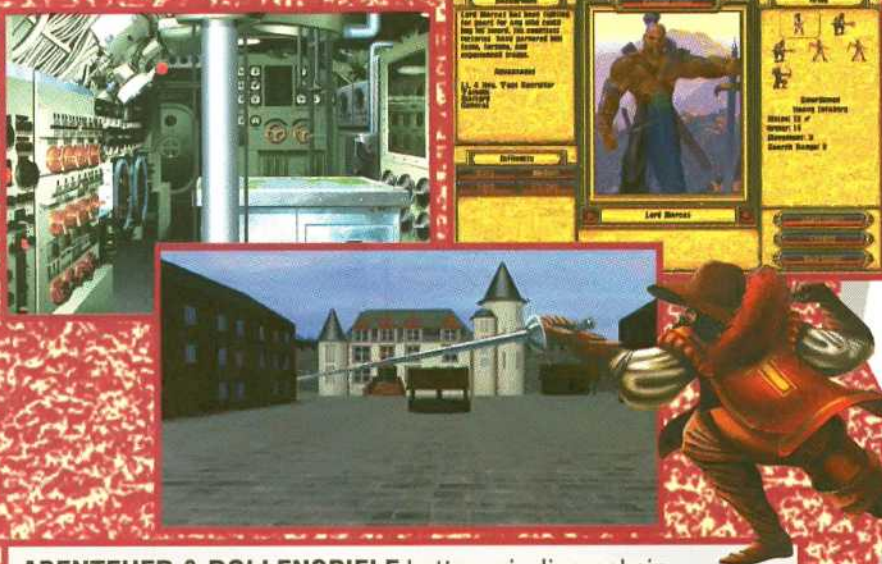
FILM & VIDEO online genießen kann, wer **DIE BESTEN MOVIE-SITES IM INTERNET** kennt. Und das könnt dank eines großen Specials in dieser Ausgabe schon bald Ihr sein! Licht aus und Vorhang auf für die
Seiten 66/67



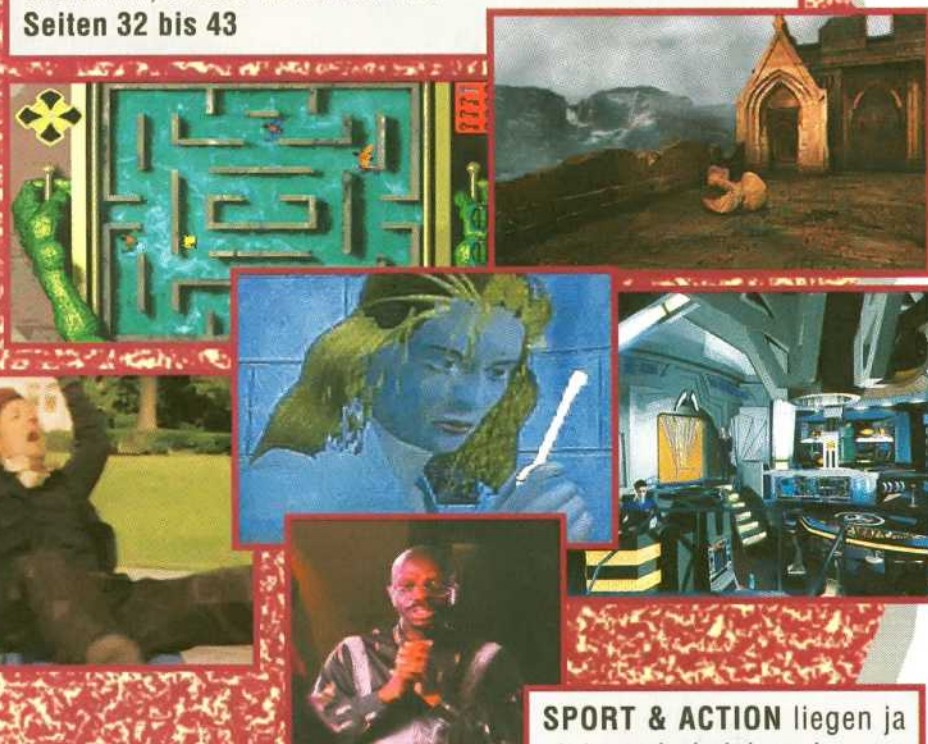
BILD & TON vom Feinsten versprechen **DIE CD-LAUFWERKE DER NEUEN GENERATION** – entweder achtfach schnell oder sogar wiederbeschreibbar! Ob die Versprechen keine leeren sind, erfährt man auf den
Seiten 48 und 49



STRATEGIE & SIMULATION sind angesagt, wenn diese neuen Highlights den Monitor erleuchten: **SILENT HUNTER** (U-Boot-Jagd), **DIE FUGGER II** (Wirtschaftssim) und **FANTASY GENERAL** (Strategical). Die Tests findet Ihr auf den Seiten 18/19, 22 und 78/79



ABENTEUER & ROLLENSPIELE hatten wir diesmal ein knappes Dutzend im Test, darunter so namhafte Genregrößen wie **ZORK NEMESIS**, **KINGDOM O' MAGIC**, **DEEP SPACE NINE**, **D**, **FOX HUNT** und **RIPPER**. Fantasy, Science-fiction, Horror und Krimi, all das wartet auf den Seiten 32 bis 43



SPORT & ACTION liegen ja stets nah beieinander, so auch in diesem Heft: Zunächst schicken wir Euch u.a. in die Freiluft-Dungeons von **TER-RANOVA**, dann geht's z.B. als **F1 MANAGER 96** auf die benzinetränkte Strecke! Seiten 82/83 bzw. 88/89



TESTS

Action Section

Ballern & Geschicklichkeit



Absolute Zero	84
Abuse	86
Batman Forever	84
Cyberia II	85
Cyril Cyberpunk	85
Seek and Destroy	87
Terra Nova	82

Titelstory

Brainstorm

Tüfteln & Taktieren



Fantasy General	78
Think-X	80
War Collage	80

Titelstory

Echtzeit

Fahren & Finanzieren



Die Fugger II	22
Fast Attack	20
Silent Hunter	18

Titelstory

Titelstory

Explorer

Adventures & Rollenspiele



Agent XXL	36
Bad Mojo	41
D	39
Deep Space Nine	37
Detritus	42
Fox Hunt	40
Kingdom O' Magic	34
Ripper	43
Spud!	38
Zeddaz	42
Zork Nemesis	32

Titelstory

Titelstory

Titelstory

Titelstory

Titelstory

Game Over

Multimedia & Infotainment



3D Wohn Designer	77
E-Planner 96/79	76
Unterwasserwelt	76

Schweiß & Tränen

Sport & Management



Football Pro 96	94
F1 Manager 96	88
NFL Quarterback Club 96	94
Sensible Golf	98
TNN Outdoors Bass Tournament	98
Track Attack	92
Unnecessary Roughness 96	94
Virtual Snooker	90

Titelstory

Titelstory

UNDERCOVER INTERNA AUS DER REDAKTION

Wenn diese Rubrik schon „Internetaus der Redaktion“ heißt, dann kann sie auch einen Nachtrag zum CeBIT-Messebericht liefern, der vor allem redaktionsintern von Interesse war: In Hannover wurde ein Prototyp der neuen Amiga-Generation vorgestellt!



Bei der Escom-Tochter Amiga Technologies ist derzeit mächtig was los: Erst hat man den Amigos via „Amiga Surfer“ den Zutritt ins Internet ermöglicht, nun wird gemeinsam mit McDonald's die Werbetrommel gerührt und am Rechner von morgen geschraubt. Auf der Messe war das Modell noch in Probeklamotten (es soll in einem regulären Tower-Gehäuse ausgeliefert werden) und unter dem Codenamen „Walker“ zu sehen, doch eine 68ec030-

CPU mit 4 MB Fast-RAM, die Aufrüstbarkeit auf maximal 128 MB und eine Taktrate von 40 MHz stehen bereits fest. Genau wie ein integriertes Quadrospeed-Laufwerk, die Nachrüstmöglichkeit mit PowerPC-Prozessor und ein Preis zwischen 1.300 und 1.500 Mark. Ein ernsthafter Konkurrent für den Pentium dürfte damit ab September kaum auftauchen, aber doch ein interessanter Alternativ-Computer für Einsteiger.

DIE USK-STATISTIK 5/6 96

Nicht (bzw. noch nicht) geprüft:	14
Ohne Altersbeschränkung:	7
Geeignet ab 6 Jahren:	4
Geeignet ab 12 Jahren:	7
Geeignet ab 16 Jahren:	1
Geeignet ab 18 Jahren:	0

DIE TESTSTATISTIK 5/6 96

„Ich geb's auf...“
(0% - 10%)

0



„Ich kann's nicht riechen!“
(31% - 40%)

0



„Doch, ganz nett“
(61% - 70%)

9



„Ein Megahit!“
(91% - 100%)

0



„Ist mir schlecht...“
(11% - 20%)

1



„Muß das so sein?“
(41% - 50%)

4



„Astreine Software“
(71% - 80%)

8



„Ich kann's nicht mit ansehen!“
(21% - 30%)

0



„Ein Durchschnitts-Langweiler“
(51% - 60%)

5



„Hitverdächtig“
(81% - 90%)

6



Die Hitausbeute 4



TOTAL DIGITAL - DER WEG IN DIE SILBERMINE

AM START

Die PC Total-CD benötigt prinzipiell nur ein Silberlaufwerk, ansonsten ist die Hardwarekonfiguration weitgehend egal. Einzelne Demos können zwar höhere Anforderungen

stellen, aber das war ja schon immer so. Abgesehen von den Neuigkeiten des letzten Monats (neue Oberfläche zur Programminstallation bzw. teils sogar der Direktstart unter DOS und „Windows“, Screenshots und Savestände), die

natürlich nach wie vor mit von der Partie sind, haben wir schon wieder ein wenig Feinschliff angebracht: Der Auto-Installer verfügt jetzt über eine automatische „Win 95“-Erkennung! Tja, und außerdem dürft Ihr Euch auf

satte 100 „Sim City 2000“-Städte freuen, den Themenschwerpunkt mit Gag-Progis und vieles mehr. Wir wünschen daher auch viel Spaß mit der neuen Beilagscheibe!

INHALT DER BEGLEIT-CD

Spielbare Demos

AGENT XXL
ANVIL OF DAWN
ASSAULT RIGS
COMMAND & CONQUER
FLIP OUT! („Win 95“ only)
MAG!!!
DIE SIEDLER 2
STRIKE BASE
TAIL CHASER
TERRA NOVA
THINK X („Windows“)
URBAN RUNNER

Shareware-Spiele

CONQUEST (Strategie)
CYRIL CYBERPUNK (Hüpfer)
DUDE (quasi „Win-Larry“)
HORSES (Pferderennen)
LINEWARS (Action)
POOL MASTER (Billard)
SEEK AND DESTROY (Action)
SPACE ARENA (Action)
TOO MANY GECKOS (Tüftelei)
TWINOID (Breakout für vier Spieler gleichzeitig)
ULTRABLAST („Windows“-Breakout)
VIRUS - THE GAME (Mix)

Tools

COLLABORATEUR (Autorenhilfe)

DVP (Verschlüsselt Daten)
INSTALL (Erstellt Install-Routinen)
MOD-RIP (Zieht MOD-Files aus Demos)
ON THE FLI (Animations-Player)
PAINT SHOP PRO (Bilder-Tool in der 32-Bit-Version)
PAPER SAVER (Druckt vier Textseiten auf eine)
PV (Bildbetrachter)
SCANDOS (Neueste McAfee-Version; DOS)
SCANWIN (Neueste McAfee-Version; „Windows“)
SCAN95 (Neueste McAfee-Version; „Win95“)
SCREENSAVER (Saver-Sammlung)
SPACEMAN (Löscht doppelte Dateien)
WIN-BATCH (Hilft beim Batch-Schreiben unter „Windows“)

Special: Gag-Progis

BIT RECYCLER (Recycelt kranke Bits)
COFFEE BREAK (Animierte Kaffeetasche)
CROWD (Anfeuerungsrufer)
EKG-SCREENSAVER (Macht EKGs vom Rechner)
ELVIS DETECTOR (Warnt rechtzeitig, wenn der King erscheint)
GOTTA GO! (Erfindet Ausreden)
POWER ON (Macht hochwertige Tests)

TAROT (Wahrsagen am Computer)
UNWUCHT (Korrigiert die Unwucht der Festplatte)
WIN-CIGARETTE (Rechner raucht unter „Windows“)
WITCHBOARD (Geisterbeschwörung unter „Windows“)

Patches

ACES OVER EUROPE
AIR WARRIOR
ALIENS
ALLIED GENERAL
ANVIL OF DAWN
CIVNET
CIVILIZATION 2
COMANCHE
DESCENT
ENTOMORPH
INNER SPACE
POWER DOLLS
RIPPER
TERMINATOR: FUTURE SHOCK
TERRA NOVA
WING COMMANDER IV
X-WING

Außerdem

68 SCREENSHOTS
83 SAVESTÄNDE
100 SIM CITY 2000-STÄDTE



LESESTRATEGIE

Drei hilfreiche Bücher aus dem Verlag X Games flatterten uns dieser Tage zu diversen Spielen auf den Schreibtisch: „Command & Conquer“, „Macht und Moneten“ sowie „Magic Carpet 1 & 2“.

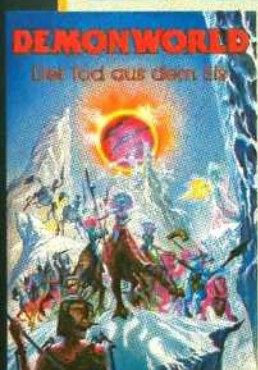
Der „inoffizielle Führer“ zu **Command & Conquer** von Peter Schmitz und Christian Schmidt versammelt auf über 120 farbig illustrierten Seiten taktische Tips und Tricks zu dem populären Westwood-Game, aber auch einige Optionen, die man nicht im offiziellen Handbuch findet. Von denselben Autoren stammt das identisch ausgestattete **Macht und Moneten**, wo sich das dynamische

Duo mit acht Strategicals bzw. Wirtschaftssimulationen („Biing“, „Capitalism“, „Die total verrückte Rallye“, „Lemmings 3D“ etc.) näher befaßt. Das Handbuch für Teppichflieger hat dagegen Werner Schwelling geschrieben. Auf 110 Seiten wird hier jedes Detail der orientalischen Textilträume für Fantasy-Piloten erläutert – nur die „Hidden Worlds“ läßt **Magic Carpet 1 & 2** leider unberücksichtigt. Die Bände kosten jeweils 24,80 DM und sind im Buchhandel erhältlich.



SOFTEIS

Im Februar haben wir das Tabletop-Game **Demonworld** im Blackout vorgestellt, aber mit etwas Glück und der richtigen Produktionstaktik landet es in diesem Jahr nochmals auf den regulären Testseiten: Ikarion sitzt zusammen mit Hobby Produkts nämlich gerade an einer Umsetzung des Fantasy-Kampfes zwischen Menschen und Eisfürsten.



ABENTEUERLICHE GEWINNE

Die bereits 1979 gegründete Softwareschmiede **Sierra On-Line** konnte ihre Einnahmen im letzten Geschäftsquartal um staunenswerte 53 Prozent steigern. Qualität & Service zahlen sich eben aus – die Glückwünsche zu diesem stolzen Ergebnis haben sich die netten Amerikaner redlich verdient!



COCKTAIL



QUADROTURBO

Nicht jeder 486er hat einen Overdrive-Sockel zum taktvollen Aufrüsten, und nicht jeder Besitzer eines 486 SX, DX oder DX2 will sich gleich einen kompletten Pentium leisten. Doch jetzt soll schneller Rat preiswert werden!

Kingston hält nun nämlich den auf dem Am5x86-P75-Mikroprozessor von AMD basierende **TurboChip 133** parat – und verspricht durch simplen Austausch der Chips eine Leistungssteigerung um bis zu 250 Prozent. Das klingt fast zu gut (und für nur 250,- DM auch fast zu preiswert), um wahr zu sein, da das Motherboard auf derlei Operationen ja meist etwas empfindsam reagiert. Was im Einzelfall tatsächlich an neu dazugewonnener Leistung nach außen dringt und sonstige Infos erfragt man daher besser vor dem Kauf unter Tel.: 089/6271 5622 oder <http://www.kingston.com>.



DRUCKREIF

Visitenkarten von der Druckerei sind zwar schön, aber nicht ganz billig, während häßliche Perforationsränder meist den preiswerten Eigenbau verraten. Ein raffiniertes Produkt von Avery Dennison verspricht nun glatte Ränder zu vertretbaren Kosten.

Dabei wurden die selbst bedruckbaren **Visitenkarten L7413** auf einem DIN-A4-Blatt nach einer patentierten neuen Methode befestigt, so daß man nach dem Herauslösen ein wunderbar glattes Stück Karton in der Hand hält. Freilich wird zur Verarbeitung der mit je zehn Karten bestückten Blankobögen unbedingt ein Laserdrucker benötigt – und der Bürofachhandel, wo es Packungen mit 25 Blatt für 49,- DM gibt. Weitere Auskünfte bekommt man unter Tel.: 08165/95490.



Nachdem im letzten Jahr etwa 750.000 Besucher einen neuen Rekord aufgestellt hatten, sahen die Veranstalter und Verkehrspolizisten wohl nur noch einen Ausweg: Die größte (Computer-) Messe der Welt wird geteilt!

Was der neue Ableger **CEBIT HOME** zu bieten hat, wird sich im August zeigen: wir haben uns zwischen dem 14. und 20. März in Hannover auf der Mutter-Messe umgesehen, die sich nach dem Willen der Eintrittspreisgestalter (50,- DM pro Tag und Nase!) wieder stärker an das Fachpublikum richten sollte. Daher glänzten auch die meisten Spielehersteller durch Abwesenheit: lediglich ACCLAIM, BOMICO, CDV, SEGA und MICROFORUM aus Kanada waren neben vielen kleinen Multimedia-Anbietern vertreten – nennenswerte Neuigkeiten hatten aber auch sie kaum im Gepäck.

ACCLAIM präsentierte u.a. das originelle Adventure **Bad Mojo** (Test in diesem Heft) sowie die beiden nicht mehr ganz frischen Action-Knaller „Rise 2“ und „Descent 2“. Dies begab sich in einem Sonderabteil des ESCOM-Standes, was den Insider nicht verwundert – schließlich plant man bald auch eine gemeinsame Tingeltour durch die großen Kaufhäuser Deutschlands, um die ACCLAIM-Produkte einer breiten Öffentlichkeit vorzustellen.



Die Abenteuer einer Kakerlake: Bad Mojo

Voll auf „Windows 95“ setzt inzwischen der Kelsterbacher Distributor BOMICO. Im Rahmen einer entsprechenden Kampagne stellte man anhand von sechs Toptiteln, die ausschließlich unter diesem Betriebssystem laufen (z.B. „Sim City 2000“

oder „Simon the Sorcerer II“), dessen immer noch häufig angezweifelte Spielstärke heraus.

Der Shareware-Vertrieb CDV pushte in Hannover vor allem seine stark von der BPS bedrohte 3D-Dungeonballerei **Duke Nukem 3D**. Ansonsten bemüht man sich hier verstärkt um kommerzielle Vollwert-Versionen von ehemaligen Shareware-Titeln, die man exklusiv auf den ausgehungerten Markt werfen darf.



Anita Gallitzendörfer, die „Duchess Nukem“ von CDV

MICROFORUM wartete mit „Virtual Corporation“ (Test im Aprilheft) auf, dem ersten komplett sprachgesteuerten Adventure der Welt. Auch SEGA war am Stand des Disketten- und CD-Herstellers MAXELL vertreten, aber wohl mehr aus Spaß an der Freud. In Zusammenarbeit mit dem Grafikkarten-Spezialisten DIAMOND (der vor einigen Monaten mit SPEA fusionierte)



Die Massen bei Microforum

will SEGA jedenfalls die **DIAMOND EDGE 3D**-Karte marketingmäßig nach vorn bringen. Denn diese Beschleunigungskarte soll Echtzeit-3D-Grafiken auf dem PC ermöglichen – und das ist genau das, was SEGA für die Konvertierung der eigenen Konsolenhits auf die DOSe noch dringend braucht.



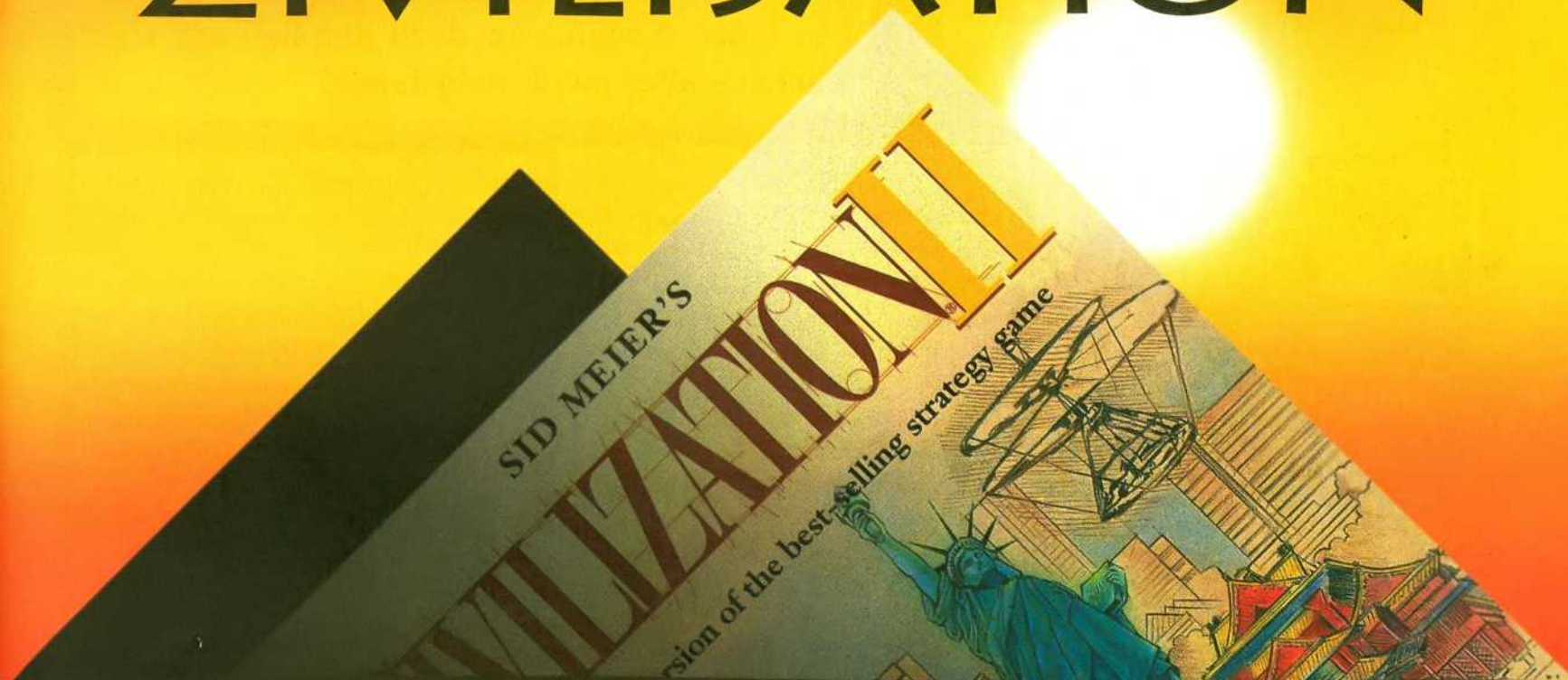
Der Sega-Turm bei Maxell

Tja, und bei JÖLLENBECK wurden schließlich all jene fündig, die nach Joysticks, Boxen oder spektakulären Subwoofern gieren. Woraus sich zwanglos unser Fazit ergibt: Für den Entertainment-Freund ist die CeBIT nur noch von höchst begrenztem Nutzen, um so gespannter darf man natürlich auf die neue CeBIT Home sein! (C. Borgmeier)



Bei Jöllenbecks

DER AUFSTIEG EINER NEUEN ZIVILISATION



Sid Meier's Civilization® II ist die ultimative Version des meistverkauften Strategiespiels aller Zeiten.

Sie treffen neue Völkerstämme, entwickeln neue Technologien - alles in SVGA und in einer neuen, stufenlos zoombaren, isometrischen 3D-Darstellung.

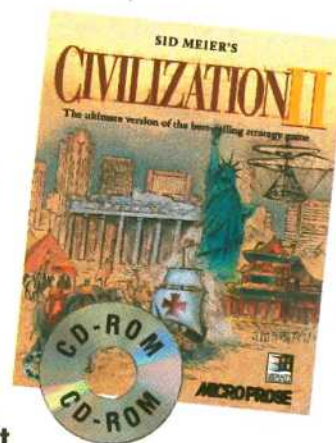


Sie entdecken neue Weltwunder - in Videosequenzen erwachen Leonardo da Vincis Werkstatt, die Freiheitsstatue und Marco Polos Botschaft zum Leben.



Nehmen Sie Einfluß auf historische Ereignisse und erleben Sie in vorgegebenen Szenarien die bewegtesten Epochen der Menschheitsgeschichte.

Eine neue Stufe in der Evolution der Strategiespiele ist erreicht - Civilization II!



UPGRADE-COUPON

Bitte senden Sie Ihre original Civilization-Disketten (oder CD) und einen Verrechnungsscheck über DM 70,- an folgende Adresse:
MPS Software Distribution GmbH, Kennwort "Civilization 2",
Bartholomäusweg 31, D-33334 Gütersloh

MICRO PROSE

Spectrum HoloByte/MicroProse
World Wide Web Site. <http://www.microprose.com>.

EBENFALLS ERHÄLTlich: CIVNET, DIE MULTIPLAYER-VERSION!

STAR CONTROL 3



Die beiden Vorgänger schickte Accolade vor vielen Jahren hinaus ins All, wohin sie die Controllettis vor dem Monitor zumindest in Teil 2 auch gerne begleiteten. Dann versprach man ihnen einen Nachfolger, doch der ließ auf sich warten – aber nicht mehr lange!



Wie es sich gehört, wird Star Control 3 da einsetzen, wo der Vorgänger im Jahre 1992 aussetzte: Die bösen Ur-Quan Masters sind befriedet, die Eierkuchen gebacken, und alles wäre in feinsten Markenbutter, wenn das Universum nicht plötzlich an „interdimensionaler Ermüdung“ leiden würde – ein Phänomen, das auch unter Redakteuren bestens bekannt ist. Doch sind derlei Witzchen über eine derart ernste Angelegenheit eigentlich nicht angebracht, äußert sie sich doch im plötzlichen Verschwinden ganzer Sonnensysteme!

Glücklicherweise gibt es nun aber Grund zu der Annahme, daß die sogenannten „Precursors“ vor ihrem Aussterben noch ein Mittelchen gegen die Sonnen-Schläfrigkeit entdeckt hatten. Ergo bricht der Spieler hier als Chef einer gemischten Flotte in den weitgehend unerforschten Kessarri-Quadranten auf, um die dortigen Artefakte der einstigen Superrasse nach dem Retter in der Not zu durchforsten. Dabei wird man auf fremde Intelligenzen treffen, die je nach dem eigenen Verhalten freundlich oder feindlich reagieren. Von den Endgegner-Aliens der „Hegemonischen Crux“ ist freilich kaum Freundlichkeit zu erwarten, und daß nach deren Zerschmetterung wohl immer noch nicht alles ganz ausgestanden sein dürfte, mag altgediente Raumpiloten ebenfalls nicht sonderlich überraschen – all das kennt man auf die eine oder andere Art seit dem guten alten „Starflight“.

Kurzum, auch Star Control 3 wird wieder eine dieser Weltraumerforschungs-Rollenspielabenteuer-Handelssimulations-Alienbekämpfer-Mixturen nach dem bereits klassischen Rezept von Electronic Arts.

Das soll nun aber keineswegs heißen, daß hier keine Neuerungen im Detail zu erwarten sind, denn davon wird es sogar eine ganze Menge geben: Man wird jetzt beispielsweise richtige Kolonien gründen und im Stil von „Sim City“ aufbauen können, die Hersteller versprechen einen ausgedehnten Abenteuer-Part, und die interstellaren Sträube dürfen inzwischen auch in 3D ausgefochten werden. Wie die Präsentation natürlich überhaupt voll auf der Höhe der Zeit sein wird, aber das läßt sich ja bereits an den Fotos auf dieser Seite recht gut erkennen.

Die Abteilung für Bewährtes wird unterdessen Features wie unterhaltsame Verhandlungen mit den Außerirdischen (neuerdings in schönster deutscher Sprachausgabe) oder eine ordentlich funktionierende Autofight-Option für Actionhasser bereithalten. Und den passenden Test halten bewährterweise wir bereit; mit etwas Glück schon in der nächsten Ausgabe.





Die Jungs von SOTA FX bei der Arbeit

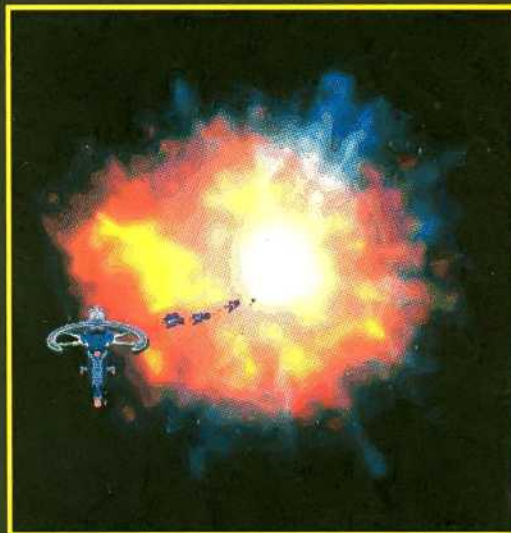
STAR CONTROL – EIN BLICK ZURÜCK UND NACH VORN

Anno 1990 brachte Accolade einen alles in allem eher mißratenen Genre-Mix namens „Star Control“ zur Welt, bei dem es darum ging, in strategisch vorbereiteten und dann actionmäßig ausgeführten Raumschlachten böse Kosmiker zu zerbröseln. Der zwei Jahre später erschienene Nachfolger setzte aber bereits mit starker Betonung des Rollenspielelements auf das von EA für „Starflight“ entwickelte Konzept und erntete weltweit freundliche Beachtung. Selbst hierzulande hatte das nicht eben simple Game eine Menge Anhänger, obwohl es seinerzeit lediglich in einer komplett englischen Version erschien. Unter der Schirmherrschaft von Warner Interactive strickt Accolade nun seit geraumer Zeit an einem dritten Teil, der alles bisher Dagewesene schlagen soll. Genau genommen ist aber gar nicht Accolade der wirkliche Täter, sondern ein Designertrupp aus dem Hause Legend. Und das kam so: Legend-Boß Bates (Bob, nicht Norman!) erzählte Accolade-Chef Al Miller, wie toll er doch „Star Control I & II“ fände. Und weil man bei Accolade zufällig gerade ein Team suchte, das die Entwicklung eines weiteren Sternen-Kontrollers übernehmen konnte, zog der gute Bob postwendend den vakanten Auftrag an Land.

Um das Verflechtungs-Chaos komplett-

zumachen, wurde von den Legendären (verantwortlich für so erfolgreiche Games wie „Companions of Xanth“ oder „Shannara“) augenblicklich eine Company namens SOTA FX damit beauftragt, voll bewegliche Latexmasken von allen 24 im Spiel vorkommenden Alien-Rassen zu basteln, vor der Bluescreen zu filmen und schließlich als Videosequenzen samt Raumschiff-Hintergründen in das Spiel einzubinden. Diese Methode soll nicht nur für besonders realistische Optik sorgen, laut Legend kommt sie zudem sogar alles in allem preisgünstiger als das mühselige Zeichnen von konventionell animierten Figuren.

Last but not least haben sich jedoch auch die Storyschreiber besonders viel Mühe gegeben, eine verzwickte Geschichte zu entwickeln, die mit vielen Überraschungen aufwartet und vom Spieler kitzlige Entscheidungen verlangt. Aber keine Bange, denn wer es sich hier mit einer Rasse verdirbt, hat dafür bei deren Konkurrenten automatisch die besseren Papiere. Dieses Wechselspiel von Freund und Feind geht sogar so weit, daß man im Lauf der Handlung gesichert geglaubte Verbündete aufgrund von internen Querelen verlieren mag, aber ohne weiteres auch einzelne Völker aus der gegnerischen Koalition abwerben kann. Es mag also mehr als das übliche Werbe-Tamtam sein, wenn die Hersteller hier behaupten, daß Star Control 3 ein ganz besonderes Spiel werde... (jn)



Die Geburt eines Aliens: von der Skizze



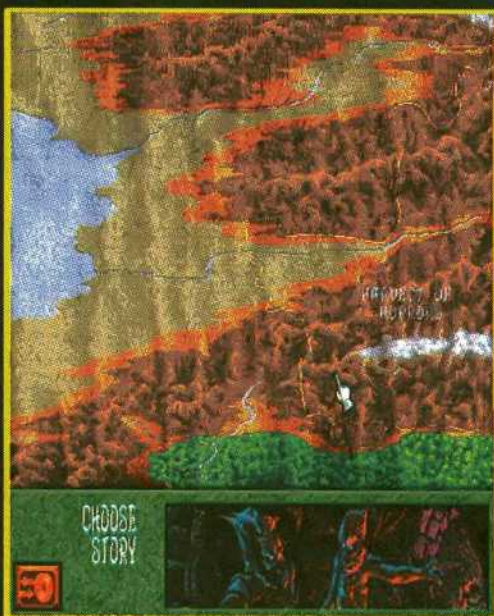
...über eine Rohmaske



...bis zum fertigen Sechsauger

Blood & Magic

Wer seine Echtzeit gern strategisch totschrägt, braucht momentan nicht zu darben: Zwischen dem Trendsetter „Command & Conquer“ und dem ersehnten „Z“ liegt viel Strategienland – und dieses Fantasy-Reich von Interplay.



Rollenspieler werden sich hier gleich heimisch fühlen, ist die beackerte Region doch im AD&D-Umfeld der „Forgotten Realms“ angesiedelt. Richtig, nach SSI hat sich nun Interplay die TSR-Lizenz für (Rollen-) Spiele in der traditionsreichen Welt von Gary Gygax geschnappt – und will daraus ein Echtzeitstrategical machen, wie es die moderne Welt trotz der derzeitigen Popularität dieses Genres noch nicht gesehen hat. Wovon gleich fünf Hintergrundstories zeugen sollen... Sämtliche Geschichten werden in einem umfangreichen Gebiet östlich der großen See und von der „Bloodforge“ handeln. Dieses mächtige Artefakt erlaubt es seinem Beherrscher nämlich, für ein paar lumpige Manapunkte willenlose Golems in die Welt zu setzen. Die wandelnden Lehmhaufen schickt man nun hinaus ins Land, auf daß sie während der Erkundung möglichst ein paar magische Gebäude finden – wo der Spieler die tumulen Schwächlinge erst in echte Kämpfer, Magier, Bogenschützen, Pioniere etc. umformen kann. Es schließen sich allerlei abwechslungsreiche Missionen an, deren Design bereits bei den uns gezeigten Starteinsätzen einen sehr durchdachten Eindruck hinterließ. So ist beispielsweise schon ganz zu Beginn akkurate Planung gefragt, da die Golems im Spiel nicht nur für Kanonenfutter, sondern auch für das stets benötigte Mana sorgen.

Durchdacht ist auch das Zauberwort, wenn man die Steuerung von Blood & Magic umschreiben will. Denn neben den üblichen Standardbefehlen, um seine Untertanen zu dirigieren, zu Angriff oder Rückzug zu blasen, wird eine Auto-kommando-Funktion für die maximale Bequemlichkeit des PC-Feldherrn zuständig

sein. Wer sie aktiviert, kann sich zurücklehnen und beobachten, wie die eigenen Truppen versuchen, auch ohne explizite Befehle zu erraten, welche Aktion als nächstes wohl am sinnvollsten wäre. Gesellige Strategen werden ebenfalls gut bedient, denn an einen Zwei-Spieler-Modus hat Interplay ebenso gedacht wie an eine Netzwerk-Option. Und für die Arbeitstiere gibt es schließlich noch eine Mega-Kampagne mit 15 bei jedem Neustart frisch generierten Schlachten, die alle fünf Handlungsstränge einbeziehen. Daß hier Strategen aller Art bedient werden, steht somit fest; ob es bei der hübschen VGA-Grafik, wie sie auf den Fotos zu sehen ist, bleibt, dagegen noch nicht: Über einer eventuellen SVGA-Auflösung schwitzen die magischen Bluter derzeit noch, genau wie über dem Sound. Zu hören gab es hier bislang nur die Versprechen von atmosphärischen Klängen und einem Erzähler. Andererseits: Ein paar Informationen müssen ja noch für den Test übrigbleiben – und der soll noch diesen Sommer über die Bühne gehen. (mic)



Die apokalypse
riecht nach Metall...
... aber die Menschheit ist noch nicht am Ende!

EARTHSIEGE 2

"Die texturüberzogenen
Objekte in Earthsiege 2
sehen so gut aus, daß
Sie leicht eine Schlacht
verlieren, während Sie
die vielen Details Ihres
HERCs bewundern."

PC Gamer

"Wenn Sie jemals in ein
futuristisches
Robotpanzerkampfspiel
eintauchen wollten, das
den ganzen Spaß einer
ausgewachsenen Simulation
und die schnelle Action eines
heißen Arcade-Games
enthält, dann sind Sie hier
goldrichtig. Ein MUSS."

Strategy Plus Magazine

- Neue Eindrücke mit den Razor-Missionen
- Sehr abwechslungsreiches 3D-Terrain [Mond, Wüste, Stadt]
- Musik in CD-Qualität und phantastische Soundeffekte für totalen Realismus
- 45 Missionen nehmen mit 9 komplett selbst auszurüstenden HERCs immer wieder einen anderen Verlauf
- Hochauflösende Grafiken in SVGA
- Vereinfachtes Cockpit für schnell erlernbare Steuerung
- Atemberaubende Filmsequenzen und Explosionseffekte

Fordern Sie Ihren Multimedia-Katalog auf CD-ROM gratis an!

Name: _____
Adresse: _____
Wohnort: _____
PLZ: _____

Vorname: _____

Source: Sie wissen schon Mr.
Coke/Sierra Deutschland
Robert Bosch Str. 32
63303 DREIEICH
DEUTSCHLAND



S I E R R A

DEUS

EX MACHINA

Auch wenn das Survival-Adventure „Robinson's Requiem“ zuletzt nicht lange am Markt überlebt hat, will Silmarils doch weiterhin spielerisches Neuland erobern – und beschwört nun den „Gott aus der Maschine“.



Zu gönnen wäre den mit der „Ishar“-Trilogie zu Popularität gekommenen Franzosen das Comeback allemal, denn auch die Story ihres neuen, im 22. Jahrhundert angesiedelten Actionadventures geizt nicht mit Originalität: Die menschliche Zivilisation besteht mittlerweile nur noch aus einem Haufen gesetzloser Chaoten, weshalb sich der Spieler in der Rolle eines Mietkillers über volle Auftragsbücher freuen kann. Bei seiner aktuellen Mission winkt ihm sogar ein fürstliches Salär – obwohl er dazu angeblich bloß auf den Planeten Albiciade fliegen und sich dort an die Fersen einer Terroristengruppe heften muß, die mehrere Top-Wissenschaftler entführt hat. Aber die wahren Probleme werden natürlich erst nach der Landung erkennbar...

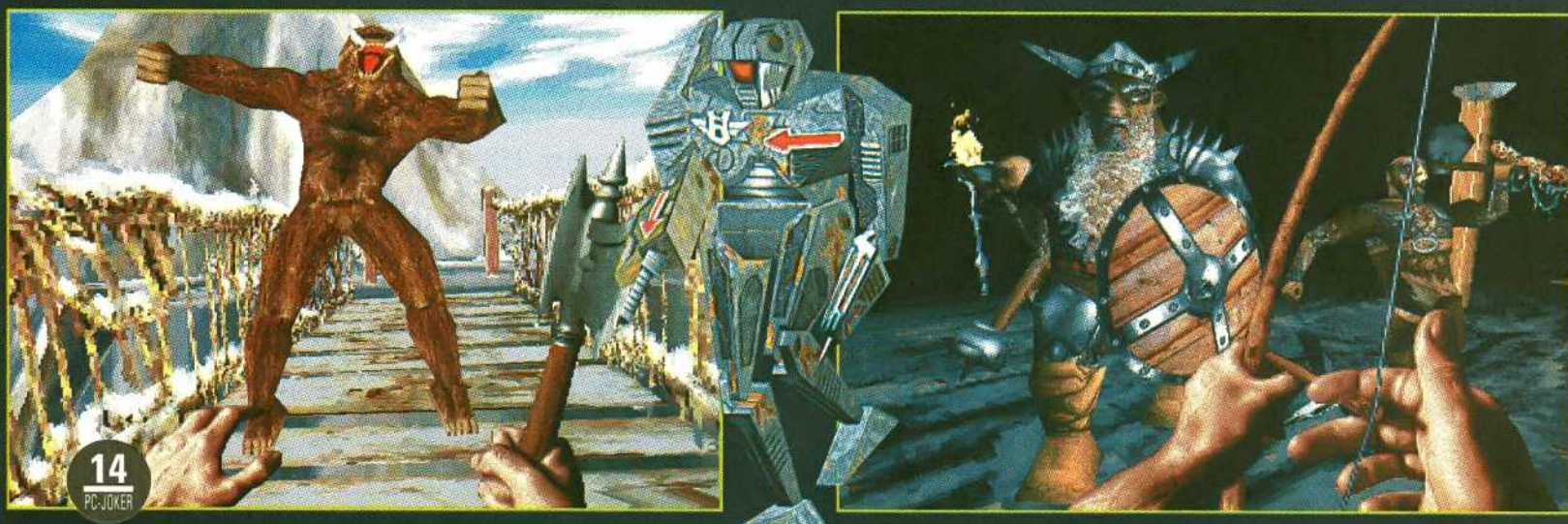
Kaum hat man das Raumschiff verlassen, steht man in einer voll texturierten 3D-Landschaft und schließt erste Bekanntschaft mit den unterschiedlichen Spiel-

elementen von Deus ex Machina. Beispielsweise müssen rund 40 Arten von Monstrositäten in Echtzeit mit Äxten, Schwertern, Lasern oder Flammenwerfern bekämpft werden. Das geschieht zu Lande, unter Wasser und in der Luft. Für dabei erlittene Verwundungen führt der Held immer ein Erste-Hilfe-Kit mit sich, das vom einfachen Trostpflaster bis hin zum Chirurgenbesteck für kleinere Amputationen alles enthält, was man auf exotischen Gestirnen so braucht. Darüber hinaus steht unserem Kopfgeldjäger ein riesiger Fundus von Kostümen und Rüstungen zur Verfügung, damit er die anstehenden Aufgaben unerkannt bzw. gut gepanzert bewältigen kann.

Dazu gehören nicht nur zahllose Knobelien, sondern auch Fallen, die in Echtzeit entschärft sein wollen, Hängebrücken mit Geheimschaltern und Falltüren, die obskursten Maschinen und dergleichen Scherze mehr. Nicht ganz verschweigen

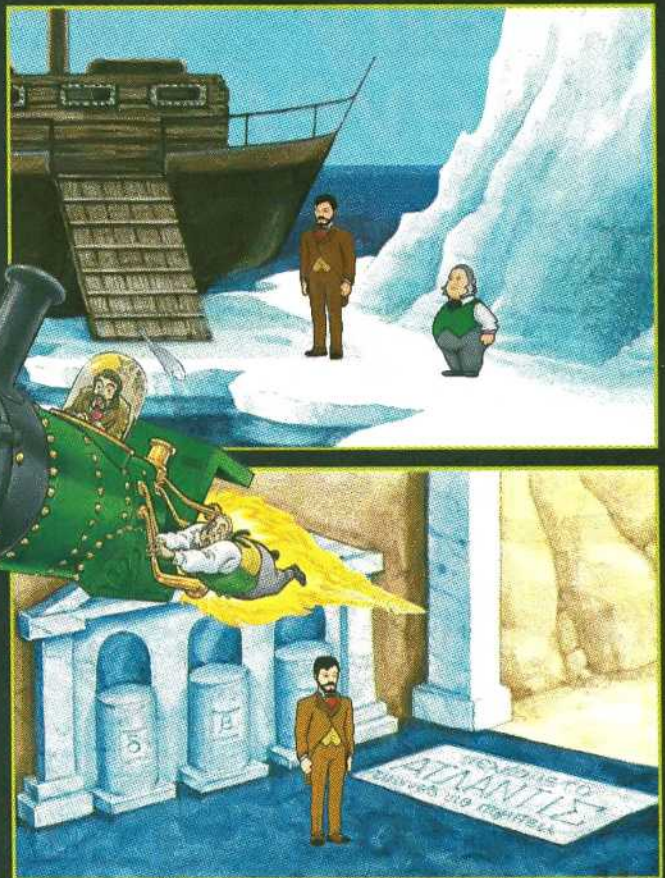
sollte man auch die Actioneinlagen, welche dem Vernehmen nach einen virtuoseren Umgang mit der Steuerung voraussetzen. Dabei darf sich der Abenteurer dann u.a. als Trapezkünstler über schwindelerregenden Abgründen versuchen oder auf allen vieren durch enge Höhlen kriechen.

Ein anspruchsvolles Gameplay also, aber auch eines, das den Spieler mit aufwendiger Präsentation für seine Mühen entlohnen soll. Daher verspricht Silmarils den Auftragskillern von morgen selbst auf kleineren Rechnern fließende Animationen von Mensch, Tier und Landschaft. Die Unterwasserwelten und Dungeons sollen zudem mit schicken Lichteffekten veredelt werden, und 16-Bit-Stereosound plus CD-Musik gibt's noch obendrein. Alles Weitere gibt's mit etwas Glück anhand eines Tests schon in der nächsten Ausgabe – großes Spieldjäger-Ehrenwort! (mic)



THE GENE MACHINE

Das unter Konsoleros wohlbekannte Vic Tokai-Label startet mit diesem Grafikadventure seinen zweiten Versuch zur Eroberung des PC-Markts. Nach dem mißglückten „Mortal Coil“ kann es ja nur aufwärtsgehen...



Das Team von Divide by Zero („Innocent Until Caught“, „Orion Conspiracy“) entwarf die im 19. Jahrhundert angesiedelte Story: Auf einer abgelegenen Südseeinsel hat der größtenwahnsinnige Doktor Dinsey die namensgebende Gene Machine zusammengeschaubt – ein teuflisches Gerät, das nach dem Prinzip „Aus zwei mach eins“ normale Tiere zu ungeheuerlichen Mutationen vermengt. Diese bedauernswerten Kreaturen will der irre Doc nun keineswegs für einen zweiten „Jurassic Park“ verwenden, vielmehr soll ihm sein Privatzoo die Weltherrschaft sichern.

Auf der Gegenseite finden wir mit dem ehrenwerten Mr. Piers einen englischen Gentleman der alten Schule als Retter des Weltfriedens. Gemeinsam mit seinem Diener Mossop und dem Spieler bereist er in klassischer Point & Click-Manier über 100 Orte, um dem Treiben des ambitionierten Tierquälers Einhalt zu gebieten.

London bildet dabei den Ausgangspunkt, anschließend führt die Reise per Droschke, Bahn, Schiff, Zeppelin und sogar U-Boot kreuz und quer durch die ganze Welt, bis schließlich das paradiesische Eiland mit der schändlichen Apparatur erreicht ist. Die Handlung selbst erinnert dabei in gewisser Weise an die Romane von Jules Verne (insbesondere natürlich „In 80 Tagen um die Welt“), selbstredend angereichert um die genretypischen Befragungen, Sammeleien und Rätsel. Außerdem darf zwischendurch auch mal gelacht werden – vor allem über die hinreißenden Dialoge, die sich zwischen dem stocksteifen Piers und den normalen Erdenbürgern entspinnen.

Damit auch in äußerlicher Hinsicht die Atmosphäre des viktorianischen Zeitalters gewahrt bleibt, hat man die Hintergründe der SVGA-Locations mit Wasserfarben gemalt. Alles weitere wurde gerendert, mit Texturen versehen und so dem Stil

der Bilder angepaßt. Als Zeichner konnte dafür u.a. Alistair Graham gewonnen werden, der zur Zeit gerade an dem neuen Dinsey... äh, Disney-Film „The Legend of Fa Mulan“ arbeitet. Und als Art Director fungiert Sue Tong, die auch schon an „Der Wind in den Weiden“ beteiligt war. Selbstverständlich ist auch die musikalische Begleitung ganz im Geiste des vorigen Jahrhunderts gehalten, dazu gibt es Sprachausgabe auf professionellem Niveau, für deren deutsche Lokalisierung Virgin verantwortlich zeichnet. Relativ wenig können wir bis jetzt über die Iconsteuerung berichten, allerdings dürften sich befriedigende Handhabungserlebnisse erst ab einem 486 DX mit 66 MHz einstellen. Doch zur nächsten Ausgabe wissen wir es sicher genauer, soll das Spiel doch bis Ende Mai fertiggestellt sein. In der Zwischenzeit machen wir's eben wie die Briten, trinken Tee und warten ab. (mash)



Bei Team 17 hat man sich nicht auf den von „Worms“ geernteten Lorbeeren ausgeruht, sondern schraubt an einer Datadisk zur wurmstichigen Actionstrategie – und für ein neues Fun-Rennen war auch noch Zeit.

Rally Fever

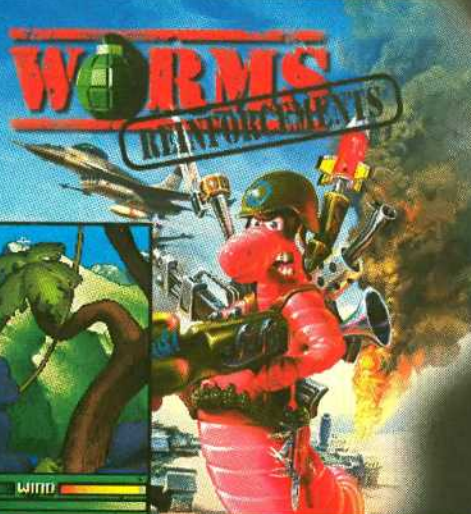


Diese Raserei soll ganz bewußt auf der Gegenseite zu den derzeit so populären Simulationen fahren:

Statt Komplexität und Realitätsnähe warten hier acht Manga-Piloten – darauf, vom Spieler ausgewählt zu werden. Zwecks Spaß am Gas geht's dann im Buggy über 16 Strecken, die in zehn höchst abwechslungsreiche Szenarien eingebettet werden. Da findet sich die unvermeidliche englische Hügellandschaft genauso wie die verschneiten Pässe des Himalayas oder die Innenstadt Tokios. Und auf einen Kurs der Formel 1 muß ebenso wenig verzichtet werden wie auf die sonnigen Strände von Hawaii.

Für ein rasantes Fahrgefühl soll dabei nicht zuletzt eine turboflotte Grafik sorgen, die auf einem Pentium 100 mit über 60 Bildern pro Sekunde neuen Rekorden nachjagt, aber auch auf 486ern mit DX2-Motoren und 66 PS noch für flüssige Animationen sorgt. Inhaltlich darf man sich auf clever agierende CPU-Konkurrenten und mannigfaltige Sammelextras freuen; darunter auch diverse Waffen. Mehr zur wilden Hatz der britischen Teamsters, wenn wir im nächsten Heft zur Testfahrt durchstarten.

TIME 00:09:22



Gute Nachrichten für Kampfwürmer: Bereits in wenigen Wochen soll diese Datadisk die Wartezeit auf das für Weihnachten angekündigte „Worms 2“ überbrücken. Dabei stehen weniger die typischen Erweiterungsfeatures (sechs neue Landschaftstypen, frische Backgrounds und zusätzliche Waffen) im Vordergrund, vielmehr wurde kräftig am ohnehin schon ausgefuchsten Gameplay der erfolgreichen Mixtur aus „Lemmings“ und einem klassischen Artilleriespiel gefeilt.

So wird es neben einer Modem- und Netzwerkoption bald auch einen Solomodus geben, in dem man z.B. nur mit bestimmten Waffengattungen gegen die zunehmend schlaue taktierenden Feindkriecher bestehen muß. Dazu kommen einige Optionen, die bislang der Amigaversion vorbehalten waren; etwa die Möglichkeiten, eigene Hintergrundgrafiken einzubinden oder nicht benutztes Equipment für die nächste Runde aufzusparen. Ebenfalls neu ist, daß man den jeweils aktiven Wurm fortan selbst aussuchen und ihm nach seinem Angriff noch Zeit zur Flucht zubilligen kann. Dazu gibt's optional eine verlängerte Spieldauer bis zu neun Gewinnsätzen. Daß darüber hinaus noch etliche Kleinigkeiten verbessert oder neu eingeführt werden, versteht sich bei einem Chartbreaker wie „Worms“ quasi von selbst. Warten wir also ab, bis die Verstärkung (u.a. zielsuchende Tauben und ein explodierendes Schaf am Bungee-Seil!) tatsächlich eingetroffen ist. (mz)



DOWN AWAY

KOMPLETT IN DEUTSCH!

**BEST ADVENTURE-
AND ROLEPLAYING TITLE 1995**
COMPUTER LIFE

INNOVATION AWARD GOLD
CONSUMER ELECTRONICS SHOW

MURPHY 1995
OSKAR FÜR INTERAKTIVE MEDIEN
BESTER SCHAUSPIELER:
JIMMIE F. SKAGGS "JUSTUS"

★★★★★
(BESTMÖGLICHES ERGEBNIS)
ELECTRONIC ENTERTAINMENT

GOLD AWARD 1995
MEDIA INVISION AWARD



**FON: 614 50 614
FAX: 614 50 610
HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT**

**IMAGINATION
PILOTS**



SILENT HUNTER

Nach etlichen Verzögerungen läßt SSI nun endlich den schweigsamen Jäger vom Stapel: eine U-Boot-Simulation, deren Revier ziemlich genau zwischen Sid Meiers Klassiker „Silent Service“ und „Aces of the Deep“ von Dynamix angesiedelt ist.



Im Pazifik ist kein Platz für Pazifisten



Maschinen klar!



U-Boot im Aufschnitt

Thematisiert wird hier die pazifische Seite des Zweiten Weltkriegs, und wenn man seine amerikanische Offiziersuniform zum ersten Mal aus dem Spind holt, zeigt der Kalender den Dezember 1941 an – im August 1945 werden die Klamotten dann wieder an den Nagel gehängt. Der konkrete Einstiegszeitpunkt läßt sich allerdings frei bestimmen, genauso hat man die Wahl zwischen einer umfassenden Großkampagne mit allen Schikanen und diversen Einzeleinsätzen für einen verregneten Nachmittag.

Im Fall des Kampagnenfalles geht es mit einem von acht (zugeteilten) Bootstypen auf ausgiebige Patrouillenfahrten, deren Dauer nur durch den vorrätigen Sprit begrenzt wird. Nach der Rückkehr erwarten den mehr oder weniger erfolgreichen Tonnage-Versenker die Beförderung und ein Highscore-Eintrag. Wesentlich flotter lassen sich die Aufträge zum Versenken eines bestimmten Kriegsschiffs, Flugzeugträgers etc. absolvieren. Es gibt aber auch Spezialmissionen, bei denen z.B. gestrandete Piloten gerettet, aufklärende Fotosa-

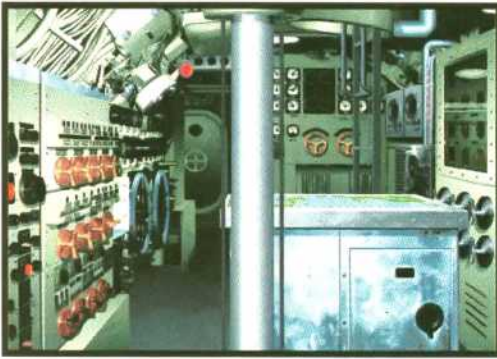
faris unternommen oder Küstenlinien beschossen werden müssen. Darüber hinaus enthält das Spiel noch 15 historisch verbürgte Einsätze des U-Boot-Veteranen William Gruner zum Nachtauchen. Wer mehr darüber und über das gesamte Drumherum erfahren will, kann sich zudem etliche Videointerviews mit Kapitän Gruner zu Gemüte führen.

Unabhängig von der jeweiligen Einsatzart beginnt die Jagd immer auf einer zoombaren Übersichtskarte des aktuellen Missionsgebietes, wo alle weiteren Aktionen koordiniert werden. Anschließend nähert man sich dem angepeilten Gegner möglichst lautlos, geht auf Tauchstation und greift zur Identifizierungstabelle, um die verwundbarste Stelle seines Opfers herauszufinden. Nun werden die verschiedenen Kursdaten des feindlichen Schiffs von Hand oder mit dem Zielcomputer ermittelt, damit man dem Torpedo die richtige Laufzeit, -tiefe und -richtung vorgeben kann. Sobald es die Situation über der Meeresoberfläche zuläßt (also vor allem keine Zerstörer mehr in unmittelbarer Nähe sind), kann man auch auftauchen und mit der Bordkanone ein paar Schießübungen veranstalten.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich bei Silent Hunter in ungewöhnlich weiten Grenzen variieren: Frei einstellbar sind z.B. die Intelligenz der eigenen Crew und die des Gegners, dazu die Größe des Feindverbandes, die Ausfallquote der Torpedos, die



Alle Mann auf Tauchstation!



Die Brücke dient als Hauptmenü

Authentizität der verwendeten Seekarten, die Sichtverhältnisse, die verfügbare Munition und so weiter und so fort – bis hin zur eigenen Unverwundbarkeit. An der Präsentation gibt's ebenfalls kaum etwas auszusetzen, denn auf höchster Detailstufe bietet die SVGA-Optik sehr schöne Schiffe, ein realistisch gestaltetes Instrumentarium und nett animierte Wellen. Auch den Sound muß man durchweg als gelungen bezeichnen, und die Steuerung ist über alle Zweifel erhaben.

So schön das alles ist, es wäre noch viel schöner, würde man es nicht bereits aus „Aces of the Deep“ kennen. Tatsächlich ist Silent Hunter aber über weite Strecken kaum mehr als ein SVGA-Aufguß dieses Spiels: Abgesehen von den unterschiedlichen Szenarien gleichen sich das Gameplay im allgemeinen und die Optionsmenüs im speziellen schon verblüffend. Und selbst die Idee mit den Veteranen-Interviews hatte Dynamix bereits letztes Jahr. Wer hier nach Neuheiten sucht, wird eher auf der technischen Seite fündig, denn man



Flammende See

kann z.B. ab 1943 auf den sogenannten Bathythermographen (der die thermischen Wasserschichten aufzeichnet) zurückgreifen. Außerdem hat SSI die Torpedokontrolle um die Lauftiefe erweitert und die bislang wohl akkuratere Versoftung der verschiedenen Radarsysteme abgeliefert. Was in der Praxis freilich nur manuell arbeitenden Kapitänen auffallen wird. Der langen Rede kurzer Sinn: Silent Hunter macht einen Riesenspaß und hat durch seinen ungemein variablen Schwierigkeitsgrad sowohl dem blutigen Anfänger als auch dem ausgefuchsten Profi eine Menge zu bieten, und das für sehr lange

Zeit. Besonders Neulingen im Genre kann man diese Simulation daher und vor allem auch wegen ihrer reizvollen Präsentation ans Herz legen. Die Besitzer von „Silent Service“ und/oder „Aces of the Deep“ sollten es sich indessen zweimal überlegen, ob ihnen die schicke SVGA-Grafik wirklich einen knappen Hunni wert ist, denn inhaltlich werden sie keine Überraschungen erleben. (mic)

Des Wahnsinns fette Beute



Silent Hunter (SSI)

Ansehnliche U-Boot-Simulation zwischen „Silent Service“ und „Aces of the Deep“.

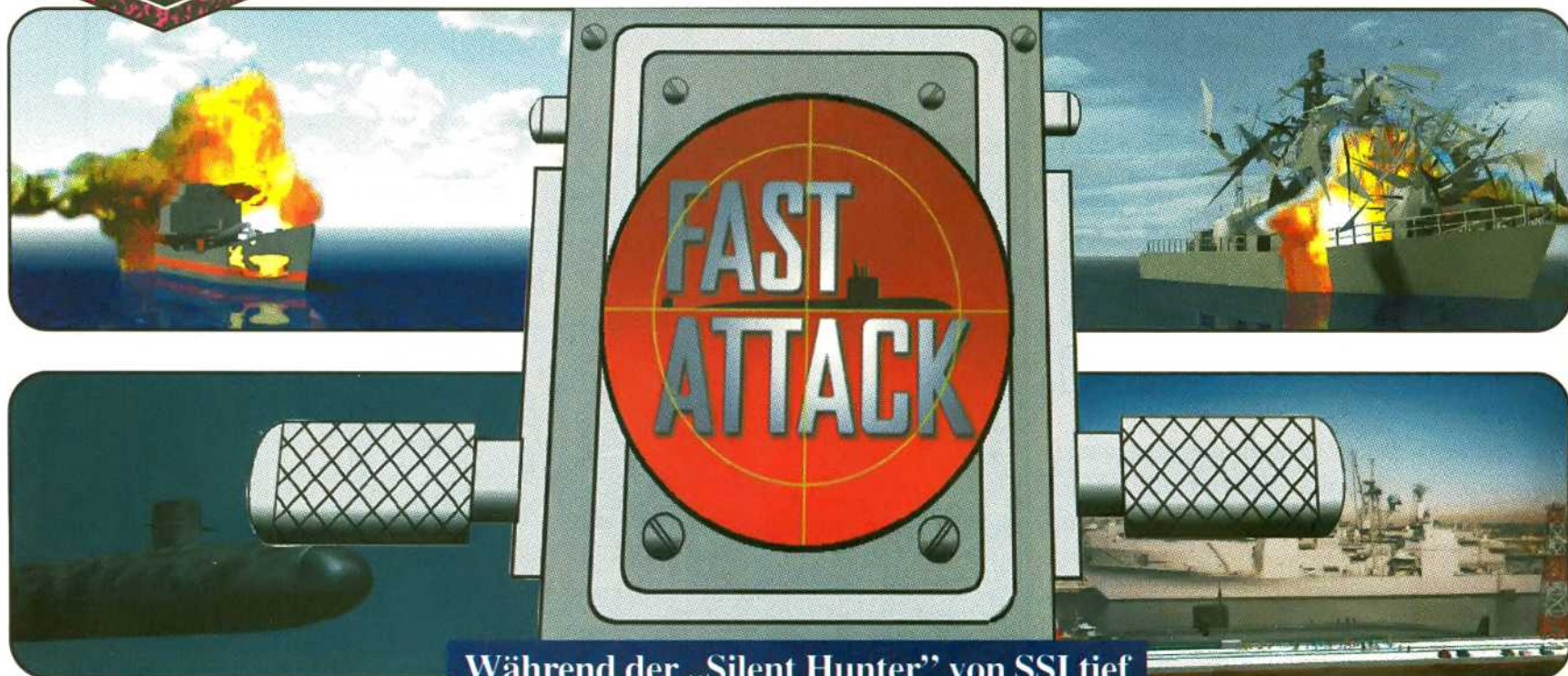
GRAFIK	80%
SOUND	79%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	84%



82%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SBlaster/Pro/16/AWE 32, Pro Audio/16, Gravis Ultrasound, Ensomiq Soundscape, General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung



Während der „Silent Hunter“ von SSI tief in den Zweiten Weltkrieg abtaucht, verleiht Sierra dem Spieler hier das Kommando über ein U-Boot der neuesten Atomklasse – das alte „Red Storm Rising“ läßt grüßen!

Das Entwicklungsteam von Software Sorcery („Master of Magic“) schickt den PC-Kapitän mit einem 6881-U-Boot der Los Angeles-Klasse auf Tauchfahrt zum Persischen Golf, ins Japanische Meer, an die Adria oder zu dem legendären GIUK-Gap zwischen Grönland und England. In rund 60 Missionen macht man nun mittels der bewährten MK48-Torpedos Jagd auf Tanker, Minen oder Kriegsschiffe, setzt Harpoon-Raketen als Blockadebrecher ein und greift mit Tomahawks sogar mal Flughäfen an.

Obwohl an Gegnern kein Mangel herrscht, besteht die Hauptbeschäftigung hier aber nicht im Ballern, sondern dem Aufspüren der Angriffsziele via Sonar oder Satellit und der anschließenden ballistischen

Feinarbeit. Der Umgang mit den Scannern, Plottern und übrigen Apparaturen des Feuerleitsystems verlangt dabei viel Geduld und Übung – sonst kommt bei der Bestimmung von Kurs, Entfernung und Geschwindigkeit des angepeilten Objekts meist nicht viel heraus. Weitere Aufgaben ergeben sich aus der Überwachung der thermischen Wasserschichten, dem Funkverkehr oder anfallenden Kurskorrekturen. Auf dem untersten Schwierigkeitsgrad erfolgt die komplette Feinderfassung jedoch automatisch, außerdem gibt es elf Übungseinsätze zum Aufwärmen. Die wahren

Profis können dagegen versuchen, alle Szenarien hintereinander zu absolvieren, um so bis zum Admiral aufzusteigen. Grafisch machen die meist am Screen zu sehenden Instrumente recht wenig her, immerhin wird die eintönige Optik aber durch schicke Rendereinlagen bei Abschüssen oder besonderen Ereignissen aufgelockert. Dazu gibt's englische Sprachausgabe, langweilige Musik und eine trotz des komplexen Gameplays kinderleichte Steuerung. Mit ein paar Stunden Einarbeitungszeit sollte man (trotz Online-Lexikon) dennoch rechnen, denn das knappe Handbuch ver-

schweigt mehr, als es erklärt. Wer aber bereit ist, sich wirklich in die Materie hineinzuknien, der wird mit dieser anspruchsvollen Simulation viel Freude haben. Speziell die Freunde des Genre-Urahns „Red Storm Rising“ finden hier eine interessante Alternative zu „Silent Hunter“. (mic)

Fast Attack (Sierra/Software Sorcery)

Spannende, aber beinharte Tiefsee-Sim in der Tradition von „Red Storm Rising“.

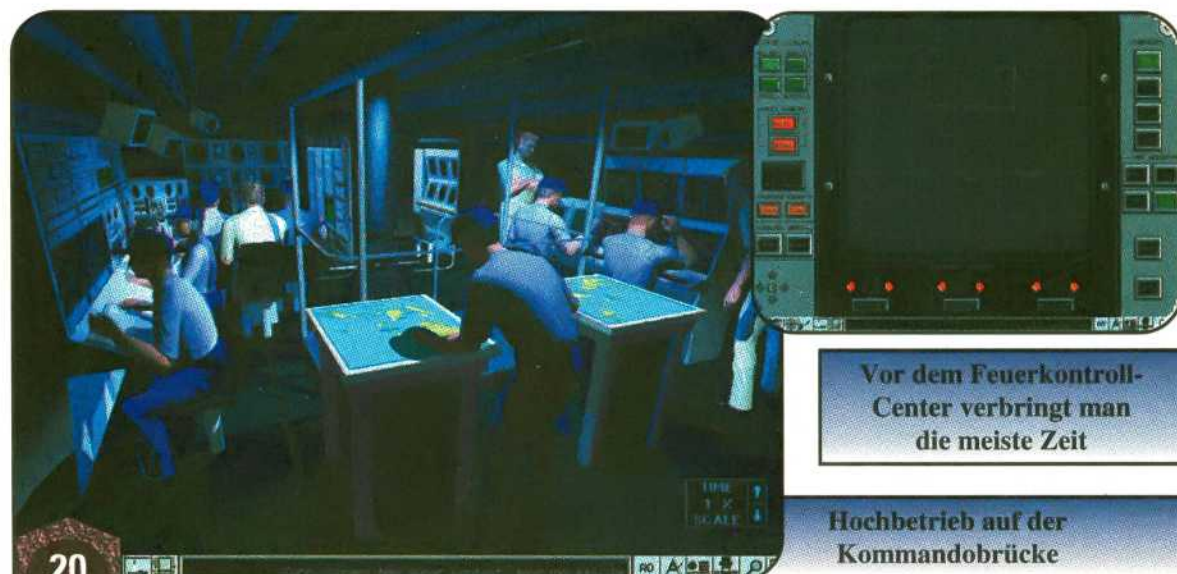
GRAFIK	69%
SOUND	64%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	83%



78%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung



Vor dem Feuerkontroll-Center verbringt man die meiste Zeit

Hochbetrieb auf der Kommandobrücke

Track Attack.

The race game that changes everything.

die Strecken
die Hindernisse
die Gegner
die Taktik



In Track Attack wird erstmalig das neuentwickelte DTS (Dynamic Track System) verwendet. Das DTS bewirkt eine permanente Veränderung der Rennstrecke: Hügel "morphen" aus der Fahrbahn, Sprungschanzen, Schikanen oder Brücken entstehen ... und viele weitere Überraschungen warten auf Sie! DTS bedeutet: Vergessen Sie alles, was Sie bisher an Rennspielen gesehen haben!



Netzwerk-, Modem-, und Direct-Link-Option,
Q-Sound, unglaubliche 3D-Graphik, 39 sich
permanent verändernde Rennstrecken und ein
phantastisches Gameplay - das ist Track Attack!

MicroProse World Wide Web Site:
<http://www.microprose.com>

MICRO PROSE

Die Fugger

II

Das anno 1988 von Lars Martensen und Matthias Kriesell für den C64 erschaffene „Die Fugger“ gilt als Ahnherr aller Wirtschaftssimulationen – für die Fortsetzung reisten die Simulanten der ersten Stunde gemeinsam mit Suflowern zurück in ein zeitgemäß aufpoliertes PC-Mittelalter.



Die hübsche Übersichtskarte



Auf ins Gefecht



Mittelalterliche Produktion

Nach wie vor ist die Handlung in Deutschland angesiedelt, nach wie vor wird im jährlichen Rundenmodus gehandelt. Doch stehen neuerdings 15 Waren und zehn Städte zur Verfügung, um die mittelalterliche Konjunktur in Schwung zu bringen. Ziel der Produktion und des Verkaufs sind natürlich Gewinne, mit denen sich die bis zu sechs menschlichen Handelsherren in höchste politische und kirchliche Ämter einkaufen sollen. Ganz ähnlich wie bei dem Brettspiel „Risiko“ kann dabei jeder Teilnehmer vor dem Start eine von 30 der Packung beiliegenden und mit drei Schwierigkeitsgraden ausgestatteten Auftragskarten ziehen – damit er weiß, mit welcher erwirtschafteten Geldsumme oder in welcher der insgesamt 40 gesellschaftlichen Positionen vom Bischof bis zum Grafen er sich als Sieger betrachten darf.

Aller Anfang ist bekanntlich schwer, insbesondere dann, wenn er wie hier aus ein wenig Klimpergeld sowie einer Niederlassung mit etwas Lagerraum besteht. Zunächst werden nun per Maus/Menü-Steuerung ein paar Arbeiter angeheuert, damit die Produktion beginnen kann. Die Menge der hergestellten Güter wird dabei jede Runde aufs neue willkürlich errechnet („Die Kornernnte war dieses Jahr mäßig...“), der Verkauf vor Ort ist möglich. Viel höhere Gewinne verspricht freilich die Verfrachtung der Waren zu den an-

deren Städten, weshalb beliebig viele Wagen, Fesselballons, Schiffe und Tauchboote erstanden oder ersteigert werden können. Dazu benötigt man allerdings stets auch ein paar Söldner, weil allüberall von der Konkurrenz angeheuerte Banditen den Transporten auflauern. Im Falle eines Überfalles wird ein aus der schrägen Draufsicht gezeigter Kampfscreen eingeblendet, in dem die Kontrahenten automatisch und in Echtzeit aufeinander losgehen. Diese Gemetzel lassen sich jederzeit unterbrechen, um den einzelnen Recken Befehle wie „Angriff“ oder „Rückzug“ zu erteilen. Und natürlich kann man auch selber Räuber beauftragen und auf vorgegebenen Wegstrecken positionieren. Ganz ähnliche Actionszenen drohen aber auch, wenn man in einen Ehrenhandel verstrickt wird oder eine feindliche Niederlassung belagern will.

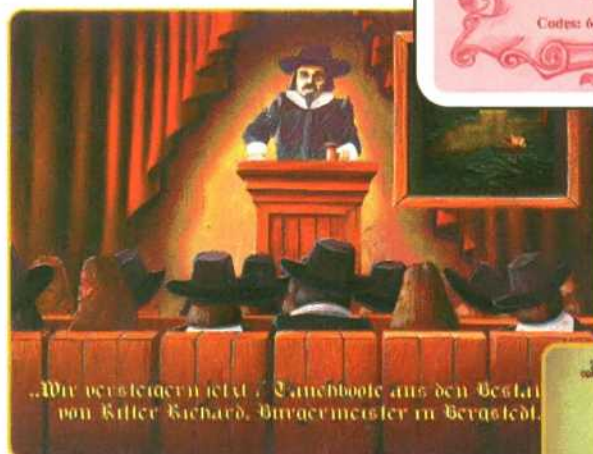
Wenn der Rubel dann langsam anrollt (wozu auch Bankkredite beitragen), sollte man damit beginnen, sich ein Domizil zu errichten: Aus der kleinsten Hütte kann durch nachträglichen Ausbau irgendwann ein Palast mit Gärten, Parks und Nebengebäuden werden. Eine solche Prachtvilla ist nicht nur gut fürs Renommee, sondern lockt auch heiratswillige Damen an – die erst für eine schöne Mitgift und dann für den Nachwuchs sorgen. Der wird benötigt, damit der Familienbetrieb nicht nach 20 bis 40 Runden zusammen mit dem Gründer

stirbt. Mehr als drei, maximal vier Generationen überlebt das Unternehmen jedoch so oder so nicht.

Im Sinne der Zukunftsplanung sind also rechtzeitig Direktoren zu engagieren, die sich um die Bewirtschaftung der inzwischen neu gegründeten Zweigstellen kümmern. Auch großzügige Spenden an Kirche und Staat sind der Karriere sehr förderlich, genau wie die Diskreditierung der Konkurrenz durch feingesponnene Intrigennetze mit Spionen, Attentaten etc. Wer sich für derlei Schweinereien durch Abblatzahlungen an den Klerus der weltlichen Gerichtsbarkeit entzieht, kann guten Gewissens die hochhoffiziellen Stellenangebote akzeptieren. Sie werden allerdings erst eintrudeln, wenn bereits stattliche Summen erarbeitet wurden, was wegen der überwiegend negativen Zufallsereignisse wie Brände, Seuchen usw. nicht ganz einfach ist – ein Glück, daß diese Katastrophen auch abgeschaltet werden können, denn drei Großfeuer nacheinander führen auch den Tüchtigsten in den Ruin. Oder zumindest für ein Jahr in den Schuldenturm, falls er die Bestechungsgelder für die Geschworenen nicht aufbringen kann. Und wer ganz viel Pech hat, stirbt vielleicht noch grundlos vor der Vermählung weg... Das zynische, wenn auch komplexe Gameplay präsentiert sich in selten animierten, aber stets hübsch anzusehenden SVGA-Menüs; manchmal kommen auch eingestreute 3D-Renderfilmchen zur Auf-führung. Die historisch korrekten (und ebenfalls abschaltbaren) Meldungen über die Politik des europäischen Mittelalters sowie das schön gemachte Handbuch voller Hintergrundinfos werden insbesondere den geschichtlich interessierten Spieler be-



Preisest den Herrn



Wer bietet mehr?

geistern, und der Sound aus zeitgenössischen Flötentönen und etwas Sprachausgabe geht auch in Ordnung. Allerdings leidet die Motivation insgesamt ein wenig unter dem etwas stereotypen und nicht eben simplen Handlungsablauf, den unpräzisen Statistiken und der nicht immer komfortablen Steuerung. Trotzdem: Den zahlreichen Freunden solcher Simulationen wie „Hanse – Die Expedition“ oder „Der Patrizier“ haben die neuen alten Fugger eine ganze Menge zu bieten! (md)



Hier herrscht der Fugger



Feiert wilde Feste!
Euer Auftrag ist es, viele grandiose Feste zu geben; bewirkt dabei wenigstens 500 Gäste.
Codes: 9434, 0164 oder 3742



Ein abgekartetes Spiel



Das Ehrengericht tagt

Die Fugger II (Sunflowers)

Die modernisierte PC-Neuaufgabe des Handelsklassiker vom C64.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

64%
68%
68%
74%



72%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 -56 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA in wahlweise 256 o. 32.768 Farben
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Roland LAPC-1, Mozart Wavetable
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch



Ein letztes Mal falle ich heute über Eure Zuschriften her, dann geht's auf Kurzurlaub in die Spukvilla meines Kumpels Caspar. Ja, auch Gespenster brauchen Urlaub – was die oft gehörte Frage beantwortet, wozu es eigentlich unsere Doppelausgaben braucht.

VERRAMMELTE FENSTER

Drei Ausgaben Herstellerumfrage zu „Win 95“, drei Ausgaben lang habe ich mich einerseits halb totgelacht über diese teils blinden Aussagen und war andererseits auch etwas enttäuscht. Da wird geschrieben: „Man kommt um Win 95 nicht herum.“ Dieser Satz sagt doch alles! Das System ist beschauert, aber Microsoft schmeißt es mit Gewalt auf den Markt, also wird's halt gekauft. Das klingt schon sehr nach Beeinflussung der Gehirnzellen, um es mal ganz direkt zu sagen.

Ich habe Euch schon öfter geschrieben, daß ich „Win 95“ zum Kotzen finde und nicht einsehe, für solch ein miserables System mein perfekt laufendes DOS und OS/2 kaputtzumachen. In meinen sieben Jahren als PC-Besitzer hat sich eine recht gute Auswahl an Spielen angesammelt – zwar warte ich schon noch seit längerem auf „Civilization II“, aber wenn es das nur für „Windows“ gibt, dann hat MicroProse eben einen Käufer weniger. In diesem Sinne liegt dem Brief auch ein Kündigungsschreiben für mein Abo bei: Wenn Eure Leser Euch „Win 95“-Fanatikern folgen wollen, dann sollen sie das, aber nicht mit mir! Ich werde unterdessen versuchen, in meinem recht großen AntiWin-Bekanntenkreis eine Briefkampagne an die Hersteller zu starten, auch wenn es nicht allzuviel bringen dürfte. befürchtet Steffen Geiger aus Schriesheim.

Wenn einem die Nachricht nicht paßt, erschießt man am besten den Boten – das hat schließlich Tradition, nicht wahr? Anders gesagt: Jetzt wären also wir daran schuld, daß Dir die Ergebnisse unserer Hersteller-Umfrage zu „Win 95“ nicht gefallen. Zumal von Fanatismus unsererseits kaum die Rede sein kann, schon eher von durchaus diversierter

Berichterstattung. In der Tat blickt nämlich längst nicht jeder Joker-Redakteur mit ungetrübter Begeisterung durch die 95 neuen Fenster, auch wenn von einem „miserablen (Betriebs-) System“ ebenfalls kaum die Rede sein kann. Doch macht es ohnehin wenig Sinn, sich neuen Entwicklungen gegenüber zu sperren. Erst recht nicht, wenn sie auf derart breiter Basis akzeptiert werden, wie unsere Umfrage eben gezeigt hat. Viel Glück in der Wagenburg, Dein Ghost

NOCH MEHR VERRAMMELTE FENSTER

Ich habe mit Interesse Eure Interviews mit den verschiedenen Softwareherstellern über das schlechteste Betriebssystem aller Zeiten gelesen und muß sagen, daß es mir ein absolutes Rätsel ist, warum so viele Programme mittlerweile für eben diese Benutzeroberfläche (was anderes ist „Windoof 95“ nämlich nicht) geschrieben werden. Wenn Ihr mal OS/2 zum Vergleich heranziehen würdet, dann würdet Ihr Euch wundern, was unser guter alter Bill Gates alles abgekupfert hat – und das auch noch verdammt schlecht. Das einzig Positive an dieser Software ist die Spieleunterstützung! Ich habe „Win 95“ momentan installiert, um es mir mal anzuschauen, und werde wieder auf OS/2 umsteigen, sobald diese E-Mail abgeschickt ist. Es ist nämlich unglaublich, wie oft mir das Teil schon abgestürzt ist, wie oft ich den Rechner neu starten mußte, wieviel Software total miserabel läuft und wie besch... der Hardware-Assistent arbeitet! schimpft Oliver Wanders aus dem Internet.

Mag „Win 95“ in Deinen Augen auch „das schlechteste Betriebssystem aller Zeiten“, mag die Spieleunterstützung „das einzig

Positive“ daran sein – genau auf sie kommt es für uns letzten Endes halt an. Und das wird wohl oder übel auch für Dich und Steffen gelten, falls Ihr zukünftig nicht vom Software-Nachschub abgeschnitten sein wollt. Und seien wir doch mal ehrlich: Hieß es nicht auch schon seit Jahren, DOS sei nur veralteter Müll, „Windows 3.x“ ohnehin Mist und „OS/2“ eine Fehlgeburt? Am Ende muß man nehmen, was man kriegt, und da ist „Win 95“ nicht das Schlechteste. Denn wenngleich es offenbar einzelne Hardware-Konfigurationen gibt, die hier erhebliche Probleme verursachen, hat der praktische Betrieb innerhalb der Redaktion doch gezeigt, daß Abstürze und andere Ärgernisse eher ab- denn zugenommen haben. Wenn wir dem neuen Betriebssystem jetzt noch eine Warmlaufphase bis zur nächsten Version zugestehen (wie man das in solchen Fällen einfach machen muß), dann ist der ganze Zwist hoffentlich bald Schnee von gestern. In versöhnlicher Urlaubsstimmung, Dein Ghost

IM BANNE DES JOKERS

Ich hätte da eine kurze Anmerkung zum Brief von Jens Fragezeichen aus der Ausgabe 3/96. Warum kauft er sich eigentlich überhaupt noch den PC JOKER, wenn er ihm doch zu teuer ist? Ich will es Euch sagen (und Jens soll es ruhig zugeben): Der Joker hat auch ihn in seinen Bann gezogen, und er kann nicht mehr leben ohne ihn! Tja, der Joker zieht halt jeden in seinen Bann, man kann nichts dagegen machen... erläutert uns Rouven Schüler aus dem Internet das Joker-Mysterium.

Wie wahr: Selbst ich kann nicht mehr ohne den Joker leben, dabei bin ich doch schon längst tot! Derzeit zieht es mich allerdings

nicht in seinen Bann, sondern in den Urlaub... Gebannt, aber entspannt, Dein Ghost

DER TERMINATOR

Auf der Begleit-CD zum Heft 3/96 war das sehr gute Terminal-Programm „Terminate“, für das ich mich gerne registrieren lassen würde. Leider ist die angegebene Firma Mediacom dafür aber nicht mehr zuständig und konnte mir auch keine Auskunft geben, wer dies nun ist – könnt Ihr's?

will Thomas Roigk aus Hohenleipisch wissen.

Wir können: Die Vollversion gibt es zur kommerziellen Nutzung für 119,- DM und zum privaten Gebrauch für 89,- DM in Dänemark. Man wende sich an...

DAN BBS APS
Kastanie Allee 14
2620 Albertslund
Denmark

Gruß an Dich und alle übrigen Terminatoren, Dein Arnold Schwarzenghoster

ABGEKARTETES SPIEL

Als begeisterte „Magic“-Zockerin habe ich mich sehr gefreut, als ich zum ersten Mal davon hörte, daß bei MicroProse eine Computerspiel-Version dieses tollen Games in Arbeit sei. In den letzten Monaten schien es dann auch langsam konkret zu werden, aber seit einiger Zeit hört man gar nichts mehr davon. Hoffentlich ist das Projekt nicht eingestellt worden? fürchtet die internette Isabell Hagen.

Keine Sorge, aufgeschoben ist nicht abgeboten: „Magic – The Gathering“ soll nunmehr im Juni erscheinen – in der nächsten Ausgabe ist also mit einem

Test der Digiversion des TC-Bestsellers zu rechnen. Apropos, hast Du schon die schicke neue Joker-Box für Trading Cards im Shop entdeckt?
Mit Beschwörung eines Grußes, Dein Ghost

DER ZEITMESSER

Ich hätte eine Anregung zu Eurem qualitativ hochwertigen Magazin: Aus Euren Spieltests geht zwar hervor, daß für die Motivationsnote mitentscheidend ist, wie lange es dauert, bis man ein Game durchgespielt hat, allerdings vermisste ich Angaben dazu, wieviel Zeit man durchschnittlich investieren muß, damit man überhaupt erst mal sinnvoll spielen kann. Einige Simulationen sind ja beispielsweise erst dann spielbar, wenn man sich wirklich mal ein Wochenende dransetzt...

Ich betrachte mich als Durchschnittsnutzer und will aufgrund meines Berufes und des damit verbundenen Zeitmangels einfach mal hin und wieder ein kleines Spielchen einlegen; Programme mit hoher Einarbeitungszeit nützen mir also nicht so furchtbar viel. Sicher gibt es in unserer hektischen Zeit noch viele andere Leser, die eine entsprechende Angabe begrüßen würden.
glaubt Thorsten Wiefel, aus Zeitmangel via Internet.

Die Zeit mag für eine derartige Angabe reif sein, es fragt sich nur, ob wir es auch sind. So arbeiten hier im Verlag natürlich Spiele-Profis – soll man also auf unsere Einarbeitungszeit noch was draufschlagen? Und wenn ja, wieviel? Wie ist mit „nackten“ Presstestmustern ohne Handbuch zu verfahren? Und wie hilfreich wären letzten Endes grobe Hinweise wie „Ein Wochenende“, „Mehrere Stunden“ oder „Wenige Minuten“? Kurzum: Was meinen die übrigen Leser dazu?
Rat-, aber auch zeitlos, Dein Ghost

SOMMER, STRAND & SPIELEFLUT

Eigentlich ist es schon komisch: Bisher hatten wir immer eine Softwareflaute im Sommer und eine Softwareflut zu Weihnachten. Dieses Jahr habe ich aber

den Eindruck, als würden wir momentan immer noch auf der Weihnachtswelle schwimmen, und wenn ich mir so anschau, was noch alles angekündigt ist, dann wird es mir um den Sommer auch nicht bange. Bilde ich mir das jetzt vielleicht bloß ein, oder stimmt es wirklich?
wundert sich Thomas Krüger aus CompuServe.

Noch ist der Sommer ja nicht richtig da, und noch zählt Klasse mehr als Masse. Aber wie sagt der große bayerische Monarch Kaiser Franz: Schaun mer mal. Es zählt bereits die Sommersprossen, Dein Ghost

ANSCHLAG GENEHMIGT!

Wer ist eigentlich dieser Typ mit der Ghaddafi-Frisur, der immer die erste Seite des Besserwissers unsicher macht?
raunzt Helmut Wienand aus AOL.

Das ist Ga-Daffy Duck alias Ole Albers.
Dein Ghost alias Dr. Sommer

DIE LÖSUNG

Hallo, Ghost, das mit der Rasierklinge zum Ablösen der Cover-CD meint Ihr doch wohl hoffentlich nicht ernst? Es gibt doch viel bessere und einfachere Wege, die Scheibe loszueisen! Man braucht z.B. lediglich einen Fön: Nun klappt man die Titelseite auf und erhitzt von hinten die Stelle, an der die CD festgeklebt ist. Nach kurzer Zeit läßt sie sich ohne Rückstände oder Risse abziehen, was ja wohl wesentlich einfacher und ungefährlicher ist als die Schnitzerei mit Rotbart Rostfrei. Dasselbe Verfahren kann man übrigens auch beim Öffnen der eigentlichen Tasche verwenden, und schon hat man eine unbeschädigte CD, eine unbeschädigte CD-Hülle und einen unbeschädigten PC-JOKER!
strahlt Thorsten Hessler aus Grönberg.

Hiermit schlage ich Dich für den Nobelpreis vor, Du nobelster aller Noblen: Mit heißer Luft können nämlich auch meine Kollegen sehr viel besser umgehen als mit scharfen Klingen!
Dein Gebläse-Ghost

INFOGRAAMES

multimedia

präsentiert

Sprechen Sie mit Ihrem Computer
erlernen Sie in der Unterhaltung mit Ihrem Computer spielerisch und schnell eine neue Sprache



Der neue Weg zum Erlernen einer Sprache. Das neuartige **Multimedia Sprachen Lernen Plus** kann sich mit seiner automatischen Spracherkennung nicht nur richtig mit Ihnen unterhalten, es korrigiert Sie auch geduldig. So können Anfänger und Fortgeschrittene von 9 bis 99 Jahren durch den Dialog mit dem Computer schneller und intensiver lernen. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Themenbereiche werden durch mündliche und schriftliche Spielformen unterhaltsam vermittelt.

in den Sprachen:
Englisch, Französisch,
Spanisch und
Deutsch.



Auf
CD-ROM
für PC



Im
guten Fachhandel
erhältlich

Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5 · 50670 Köln





DAS EI DES KOLUMBUS

Im März habt Ihr mal geschrieben, daß Ihr keine alten Hefte nachdrucken wolltet, damit die Sammlerpreise stabil bleiben. Was haltet Ihr von allen schlaugen Geistern verlassenen Schreiberlinge denn von der Idee, diagonal über das Titelblatt einen „Nachdruck“-Hinweis anzubringen? Jeder kann seine Sammlung dann erweitern, und trotzdem bleiben die Sammlerpreise konstant!

verabschiedet sich immer hilfsbereit Harry Stiehl aus Langenfeld.

Nette Idee, aber jetzt mal im Ernst: Der Nachdruck älterer Ausgaben verbietet sich aus schieren Kostengründen. Da die Hefte dann naturgemäß nur in sehr geringer Auflage (nach-)gedruckt werden könnten, würden sie praktisch unbezahlbar – wie Dir jeder bestätigen wird, der schon mal Visitenkarten in Auftrag gegeben hat.

Mit nachdrücklichen Grüßen, Dein Ghost

AUFRÜSTUNG UM JEDEN PREIS?

Als Besitzer eines 486 DX/2 gehört man heutzutage ja schon fast zu den Underdogs, an und für sich benötige ich also einen neuen Rechner oder wenigstens eine durchgreifende Aufrüstung. Andererseits spricht sich meine Geldbörse vehement dagegen aus, und irgendwie sehe ich es auch nicht recht ein, mir alle naslang neue Hardware für teures Geld zuzulegen. Gibt es nicht irgendeine Möglichkeit, die mir zu mehr PS unter der Abdeckhaube verhilft, andererseits aber deutlich unter 500,- DM kostet? hofft Jonathan Bauer aus dem CompuServe.

Tja, vielleicht gibt es die in Deinem Fall ja tatsächlich: Wirf doch mal einen Blick in den aktuellen Cocktail.

Prost, Dein Ghost

KEIN DREAMTEAM

Aus dem Testbericht zu „Teamchef“ ließ sich leider nicht klar ersehen, ob die wahrschein-

lich nicht originalgetreuen Spielernamen editierbar sind. Das wäre für mich nämlich ein wichtiges Kaufkriterium! gesteht Geza Miler aus dem CompuServe-Netz.

Schlechte Nachrichten: Der Teamchef hat leider keinen Editor im Team.

Dein Teamgeist

DIE BRANCHENFIBEL

Vor einiger Zeit hatte ich mal echt Probleme, weil ich das Game einer Firma kaufte, die ich hier besser nicht nennen will. Das Ding war nämlich leider im Eimer, und es kostete mich viel Mühe, Porto und Nervenkraft, die Kollegen vom deutschen Vertrieb dieser Company dazu zu bringen, mir die kaputte CD in eine funktionierende umzutauschen (der Händler stellte sich übrigens noch viel sturer – an mir wird der nichts mehr verdienen). Als fast ebenso schwierig erwies es sich allerdings, diesen deutschen Vertrieb überhaupt erst mal ausfindig zu machen; erst ein Anruf bei Eurer Hotline brachte den Erfolg. Schönen Dank übrigens. Doch langer Rede kurzer Sinn: Könntet Ihr nicht mal eine Liste abdrucken, welche Softwarehersteller jetzt eigentlich in Deutschland mit welchen Distributoren zusammenarbeiten? bittet uns Lars Petersen aus Kiel.

Tja, solche Listen haben wir tatsächlich schon mal gelegentlich für den internen Gebrauch erstellt, nehmen jedoch seit geraumer Zeit entnervt Abstand davon: Derlei Verhältnisse ändern sich schneller, als Joe sein Hemd wechselt! Ersatzweise kann ich Dir die Service-Seiten im INSIDER empfehlen, wo Du jede Menge Telefonnummern von Softwareherstellern bzw. Vertrieben findest.

Dein listiger Ghost

TIEFAUSLÄUFER ÜBER DEN ALPEN

Vor zwei Wochen kaufte ich mir „Wing Commander III“ und war hellauf begeistert. Nun würde ich mir gerne die beiden ersten Teile inklusive der Mission-

Disks besorgen, scheitere aber immer wieder kläglich: Hier in Österreich ist es sowieso unmöglich, ältere Software zu bekommen, und wenn ein deutscher Versandhändler wenigstens den zweiten Teil noch im Sortiment hat, dann darf man Gift darauf nehmen, daß er nicht nach Österreich liefert! Vielleicht könnt Ihr mir weiterhelfen? Oder Eure Leser? Natürlich übernehme ich alle Versandkosten...

verspricht Wolfgang Krebl, Mühlgasse 19, A-8502 Lannach bei Graz.

Normalerweise würde ich Dir ja den Weg über die Kleinanzeigen empfehlen, aber weil bald Urlaub ist, Du bereits so viel leiden mußt und wir außerdem die deutsch-österreichische Freundschaft stärken wollen, hab' ich Deine Anfrage bezüglich der Leser einfach mal als Einverständnis zum Adressenabdruck interpretiert. Der Rest ist Völkerverständigung...

Egalité, Fraternité, Pfefferminztee, Dein Ghost

DAS SIXPACK

1) Wißt Ihr schon Näheres zu „Lands of Lore 2“, auf das ich nun schon seit Jahren vergeblich warte?

2) Was haltet Ihr von der Idee, eine Programmierseite oder ähnliches im PC JOKER zu bringen, auf der dann auch Leser ihre Tips austauschen könnten?

3) Ich würde mich sehr über ein Special zu alten Rollenspielklassikern freuen (z.B. „Wizardry 7“, „Ultima 7“ oder „Lands of Lore“), da dieses Genre in letzter Zeit leider nicht sehr häufig mit Nachschub versorgt wird.

4) Ein DOS-Installer wäre auf der Total-CD meiner Meinung nach praktischer, da von dort aus auch DOS-Spiele direkt gestartet werden könnten.

5) Wie oft pro Tag muß Ghost seine Ketten ölen?

6) Wie reich ist Michael wirklich?

löchert uns Andreas Dornbusch aus dem Internet.

1) Jüngste Herstellermeldungen lassen verlautbaren, daß die zweite Lore im Herbst durchs Land rollen wird.

2) Der Idee einer Programmierseite stehen wir als Spielema-

gazin eher skeptisch gegenüber, dafür gibt es wohl geeignetere Medien als den Joker.

3) Die Idee eines Rolli-Specials gefällt uns hingegen gerade in diesen Zeiten recht gut, sie wird daher auch bereits eifrig diskutiert.

4) Auch bezüglich des DOS-Installers teilen wir Deine Meinung – weshalb es einen solchen inzwischen ja auch gibt.

5) Geölte Ketten mögen am Fahrrad eine gute Sache sein, widersprechen jedoch jeder gespenstischen Tradition: Schauriges Quietschen untermalt trefflich die Forderung nach Gehaltserhöhung oder einem zusätzlichen Urlaubstag pro Jahrhundert!

6) Michael ist so reich, daß es reichlich reicht. Reicht das?

Dein Reichsghost

EIN REQUIEM FÜR ROLLIS

Daß es in Amerika schlecht um Rollenspiele steht, wie Ihr in Eurem letzten Heft schreibt (siehe Interview mit SSI-Boß Chuck Kroegel bzw. Pro & Contra), wundere ich nicht, und Chucks Vermutung, dies würde mit dem Aufkommen der 3D-Ballerdungeons zusammenhängen, halte ich für absolut zutreffend. Was ist von Leuten auch anderes zu erwarten, die mit Konsolen großgeworden sind, auf denen es ohnehin kein einziges vernünftiges Rollenspiel gab? Jetzt haben sie einen PC und zocken natürlich am liebsten doome Actiongames. Was übrigens ein bezeichnendes Licht auf die Unhaltbarkeit bundesdeutscher BPS-Entscheidungen wirft, aber das nur am Rande...

Wichtiger scheint mir in dem Zusammenhang jedoch, daß ich die Zukunft des Rollenspiels auch in Deutschland alles andere als rosig sehe: Man wird sicherlich auch hier bald endgültig auf den Präsentations-Zug aufspringen und ebenso gefällige wie leichtgewichtige Quasi-Filme anbieten. Schade, aber ich fürchte, hier muß ich Mick recht geben – auch wenn mir's gar nicht paßt!

ärgert sich Lothar Möller aus dem Internet.

Auch wenn ich den Querverweis auf die BPS in diesem Zusam-

menhang nicht recht verstehe, würde ich das Ende des Abendlandes doch noch nicht ganz so nah wöhnen: Rollenspiele sind eines der traditionsreichsten Genres überhaupt und als solches wohl nicht so leicht umzubringen – auch nicht vom derzeit nicht nur unter den englischen Herstellern grassierenden Rennerwahns. Ich glaube vielmehr, daß es auch hier wieder zu einer Renaissance kommen wird, so wie es zu jeder Zeit mal mehr, mal weniger angesagte Genres gegeben hat.

Stets optimistisch, Dein Ghost

EIN LOB DER TELEKOMMUNIKATION

Nachdem Ihr als einzige meine Fragen vom letzten Schrieb beantwortet habt, muß ich Euch wirklich mal ein ganz großes Lob aussprechen: Ihr gehört zu den wenigen Redaktionen, die überhaupt auf E-Mails reagieren! freut sich Student IA von der FH Wedel aus dem Internet.

Ich gehe mal zwanglos davon aus, daß Du mit „Ihr“ mich meinst – im (durchaus angebrachten) Pluralis majestatis. Ja, Ihr Studenten wißt einfach noch, was sich gehört. So wie wir.

Seine Hoheit, Ghost XIV

URLAUBSGRÜSSE & ANSICHTSKARTEN

...schicke ich grundsätzlich nur meinen nächsten Verwandten (Weingeist, Geist der Vernunft und Ludwig XIV), doch dürft

auch Ihr mit einem persönlichen Gespensterbrief aus meiner Feder rechnen, wenn Ihr mir schreibt. Allerdings nur, wenn Eure Anregungen und Fragen nicht interessant genug waren, um sie demnächst hier auf diesen Seiten in aller Öffentlichkeit zu beantworten. Und selbst dann nur, wenn Ihr RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Anwortscheine) beigelegt habt und Euer Absender zu entziffern war. Mit gewissen Einschränkungen gilt das auch für E-Mail, denn auf diesem Wege können leider keine Abo- und Shop-Wünsche, Teilnahmen an Preisausschreiben oder ähnliches bearbeitet werden. Damit wünsche ich mir nun einen schönen Urlaub und Euch viel Spaß beim Abpausen der folgenden, teils wunderhübsch emaillierten Adressen!

**JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER“
BRETONISCHER
RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

**E-MAIL
COMPUSERVE:
100332,322**

**E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com**

**ODER
joker mags@aol.com**

**E-MAIL AOL:
joker mags**

**E-MAIL T-ONLINE:
089463700**



Bestelltelefon: 0771 64440

QUICK



SOFT

Zieht Euch warm an!

**COOLE
PREISE**

		PC3,5	ROM			PC3,5	ROM
3D Ultra Pinball	DV	59.37	Inferno - Epic 2 (B)	DV	32.97		
A4 Networks	DV	85.77	Kingdoms of Germany	DV	65.97	65.97	
Abaron	DV	59.37	Klick'n Play	DV	85.77	85.77	
Action Soccer	DV	72.57	Klick'n Play Game Pack	EV		65.77	
AD&D Collection 2: Master	EV	72.57	König der Löwen	DA	59.37		
Advanced Civilization	EV	85.77	Kyandia 3 - Malcom's Re	DV		92.37	
Air Havok Controller	DV	79.17	Lands of Lore (B)	DV		36.27	
Al-Qadim	EV	65.97	Lands of Lore 2	DV		*85.77	
Aladdin	DA	65.97	Last Dynasty	DV		85.77	
Albion	DV		Leisure Suit Larry Coll. 1-6	DA		85.77	
Alien Legacy	DA	79.17	Little Big Adventure	DV		85.77	
Aliens	DA		Lode Runner online	DV		79.17	
Alone in the Dark 3	DV		Lost Eden	DV		79.17	
Amerika 1861 - 1865	DV		Lucas Arts Classic Advent	DV		85.77	
Apache Longbow	DV		Lucas Arts Top Adventures	DV		92.37	
Archibald Applebrook	DV		Maabus	DA		85.77	
Around Hollywood	DV		Made in Germany	DV		65.97	
Ascendancy	DV		Mechwarrior 2 (w95)	EV		85.77	
Asterix	DV		Monkey Island 2	DV	46.17		
Atari 2600 Action Pack	DV		Monopoly (w)	DV		65.97	
Atlas	DV		Myst	DV		65.97	
Aufschwung Ost Deluxe	DV		Nascar Racing	DA	85.77	79.17	
Battle Cruiser 3000 AD	DV		Nascar Racing Track Pac	DA	32.97	39.57	
Battle Isle 3	DV		NBA Jam T. E. Ltd. Edition	DA		85.77	
Beneath a steel Sky	DA		NBA Live 96	DV		85.77	
Bermuda Syndrom	DA		Need for Speed	DV		79.17	
Bestseller Games4: Indy 4	DV	9.99	NHL Hockey 96	DV		79.17	
Blind	DV	85.77	Oldtimer	DV		65.97	
Bleifuß (Screamer)	DV		Panzer General 2	DV		72.57	
BMH Supporter	DV	32.34	Perfect General 2 Scenario	EV		39.37	
Bundesligamanager 3.0 Ha	DV	85.77	PGA Tour Golf 96	DA		85.77	
Burning Steel + Data 1-3	DV		PGA Tour Golf 96 Data CD	DV		39.57	
Buzz Aladdin's Race	DA		Phantasmagoria	DV		92.37	
C64-Actionpack	EV		Pinball Illusions	DA	59.37	59.37	
Cäsar 2	DV		Pinball Wizard 2000	DV		72.57	
Capitalism	DV		Pirates Gold (B)	DV		32.97	
Carrier Strike Force	DV		Pitfall: The Mayan Adv.	EV		79.17	
Chewy-Esc von F5	DV		Pole Position Formel 1	DV	85.77	92.37	
Comanche vs Werewolf	DV		Police Quest Swat	DA		79.17	
Command + Conquer Mis	DV		Prince of Persia Collection	DA		59.37	
Command: Aces of the Deep	DV		Prisoner of Ice	DV		85.77	
Conquerer AD 1086	DV		Privateer	DA		26.37	
Crusader: No Remorse	DV		Pro Pinball - The Web	DA		59.37	
Daedalus Encounter	DV		Raven Project	DV		85.77	
Dark Universe - Hüter des	DV	85.77	Rebel Assault 2	DV		85.77	
Das Amt	DV		Ring der Nibelungen	DV		72.57	
Delta V	EV	79.17	Rise 2 Resurrection	DV		85.77	
Der Druidenzirkel	DV		Shannara	DV		*79.17	
Der Seelenturm	DV		Simon the Sorcerer 2	DV	79.17	79.17	
Descent 2	DA	*85.77	Skat-As	DV	52.77		
Desert + Jungle Strike	DA		Space Marines	DV		79.17	
Destruction Derby	DA		Space Quest 6 (WIN)	DV		85.77	
Die Box	DV	46.17	Star Crusader	DV	79.17		
Die Fugger 2	DV	79.17	Star Trek: TNG - Final Unity	DV		98.97	
Die Siedler 2	DV	79.17	Steel Panthers	DA		72.57	
Die Siedler	DV	32.97	Strike Commander	DA		39.57	
Die total verrückte Rallye	DV		System Shock enhanced	DV		26.37	
Dime City	DV		T.F.X EF 2000	DV		85.77	
Discworld	DV	79.17	Talisman	DV		85.77	
Dragonsphere	DA		Teamchef	DV		85.77	
DSA2 - Sternenschweif	DV	79.17	Terranova	DA		79.17	
Earth Worm Jim	DA	65.97	The 11th Hour	DV		92.37	
Evasive Action	DV	65.97	The Dig	DV		79.17	
Fade to Black	DV		Thunderhawk 2	DV		79.17	
Fields of Glory	DV		Thunderscape	DA		72.77	
Fifa Soccer 96	DV		Time Gate - Knight's Chase	DV		92.37	
Flight of the Amazon Queen	DV	72.57	Top Gun - Fire at will	DV		85.77	
Frankenstein	DV	92.37	Touche - 5th Musketeer	DV		72.57	
Fußball Total	DV	65.97	Turrican 2	DV		59.37	
Grand Prix 2	DV	*92.37	Ufo: Enemy unknown	DA	39.57	39.57	
Grand Prix Manager	DV	85.77	Virtual Pool	DA		92.37	
Hand of Fate	DV		Warcraft 2	DV		79.17	
Hanse - Die Expedition	DV	39.57	Warhammer	DV		65.97	
Hardball 5	EV	*85.77	Willi Lemkes Fußballman	DV		72.57	
Heimdal 2	DA		William Shatner's Tek War	EV		*72.57	
Hi Octane	DA		Wing Commander 4	DV		98.97	
History Line 1914-18 Clas	DV		X-Wing enhanced	DV		72.57	
Hugo 3	DV	79.17	Zorro	DV		65.97	
Indy Car 2	DA						

Lieferung per Postnachname; zzgl. 12 DM; Vorrauskasse(Scheck): 9 DM, Versandkostenfrei ab 250 DM. 5 DM Mindermengenzuschlag bei bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.

Bestellannahme: **Quicksoft GmbH**
Mo-Fr **Fon: 0771 64440** **Am Rappenschneller 16**
10-18h **Fax: 0771 64449** **78183 Hüfingen**

Weil Greenwood Euch **MAG!!!**

DIE MAG-COMPETITION: STARLIGHT EXPRESS

Der Bahnsteig ist noch völlig offen, aber das Ziel der Reise steht bereits fest: Anlässlich der neuen Verlagssim „MAG!!!“ lädt Greenwood den Hauptgewinner dieses Wettbewerbs mitsamt Begleitung zu Andrew Lloyd Webbers Hit-Musical „Starlight Express“ nach Bochum ein – MAGnifico!

Wer also gemeinsam mit Freund oder Freundin eine Show der Sonderklasse (für das auf Rollschuhen vorgetragene Fantasy-Spektakel „Starlight Express“ wurde eigens eine Halle umgebaut) erleben will, der liest auf dieser Seite goldrichtig – wer alles über „MAG!!!“ und damit den Anlaß dieses Wettbewerbs lesen will, der schlägt einfach den Test in der letzten Ausgabe nach. Hier gibt es aber nicht nur den schicken Kurztrip inklusive Anreise und Hotel für zwei zu gewinnen, sondern auch zwei Hex-

speed-CD-RÖMer für Euren PC! Dazu zwei 16-Bit-Soundkarten und die freie Software-Auswahl: entweder ein Exemplar der launigen Wirtschaftssimulation „MAG!!!“ oder „ranSoccer“, „ranTrainer 2“ oder die feine „Sim Box“ mit den Programmen „ranTrainer“, „Der Planer“ und „Mad TV“ – selbstredend alles auf CD-ROM. Ohne die korrekte Antwort auf eine kleine PREISFRAGE bleibt Ihr allerdings auf alle Fälle daheim, und zwar ohne neue Hard- und Software. Denkt also gut nach, und dann sagt uns...

WOFÜR STEHT DER TITEL „MAG!!!“ EIGENTLICH?

Kenntnisse der englischen Sprache, des (digitalen) Verlagswesens und neudeutscher Abkürzungen mögen hilfreich sein, der Rechtsweg ist es gewiß nicht – weil ebenso ausgeschlossen wie die Mitarbeiter von Greenwood und des Joker Verlags hinsichtlich der Teilnahme. Als Einsendeschluß haben wir den 28. Mai 1996 festgelegt, einen Reiseternin für den Hauptgewinner dagegen noch nicht. Das folgt dann in persönlicher Absprache und in Abstimmung mit seinen/ihren persönlichen Wünschen. Ihr habt also über Pfingsten Zeit, um in aller Ruhe Eure Postkarten zu bemalen. Um bei der Verlosung dabeizusein, pinselt Ihr das gesuchte Lösungswort darauf, einen leserlichen Absender sowie folgende Adresse:

DER HAUPTTREFFER

Zwei Karten zum Mega-Musical „Starlight Express“ inklusive Zugfahrt und Doppelzimmer in einem Bochumer Hotel. Achtung: Zumindest ein Volljähriger sollte an der Reise teilnehmen.

JOKER VERLAG
„MAG-COMPETITION“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

DIE CD-RÖMER

Auf dem zweiten und dritten Rang warten je ein sechsfach schnelles CD-ROM-Laufwerk für Euren PC!



DIE SOUNDKARTEN

Die Musik spielt bei diesem Wettbewerb nicht nur auf dem ersten Platz, denn für den vierten und fünften im Bunde gibt es je eine klangvolle 16-Bit-Soundkarte!



DIE FREIE WAHL

Mehr als nur Trostpreise sind die CD-Spiele auf den Rängen sechs bis zehn – denn Ihr habt die Wahl zwischen der neuen Verlagssim „MAG!!!“, „ranSoccer“, „ranTrainer“ und der „Sim Box“, einem Sampler mit gleich drei populären Games! Also gebt bitte für den Fall des Falles Euren Wunschgewinn an.



POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? Bis zu 200 Spieler in einem Spiel!

- Fantasy - Legends, Epic
- Science Fiction - CTF 2187
- History - World Conquest



Beispiel: **LEGENDS** simuliert eine Welt mit Städten, Ruinen, Monstern, vielen Rassen und Religionen, 300 Zaubersprüchen, Schätzen und vieles, vieles mehr. Also Gratisinfo anfordern oder Regelwerk um 350.- ÖS bestellen und 10 Runden lang kostenlos hineinschnuppern.

SSV Klapp-Bachler OEG, PF 1205h
A-8021 GRAZ, ☎ 0316/919327
Fax 910318, BBS 9193274

Nicht genug

Lesen, Schreiben, später eine Ausbildung und Arbeit: Kinder brauchen Zukunftsperspektiven dort, wo sie leben. Auch in den Ländern der Dritten Welt. Deshalb bedeuten MISEREOR-Projekte mehr als eine Schale Reis. Sie gehen der Armut auf den Grund. Die Menschen nehmen die Zukunft selbst in die Hand. Das ist es, was Hilfe wirkungsvoller macht.

Coupon

Bitte schreiben Sie mir: Was kann ich mit MISEREOR gegen die Ursachen der Armut tun?

Name, Vorname

Straße, Nr.

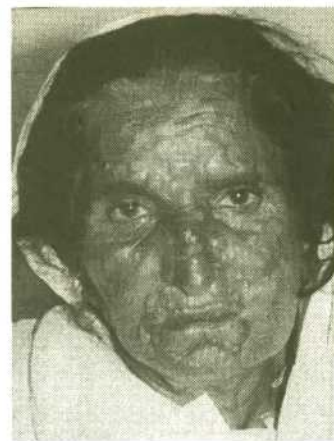
Plz, Ort

MISEREOR, Postfach 1450, 52015 Aachen



Foto: MISEREOR/ANA

MISEREOR
wirksamer helfen
Postbank Köln 556-505



Khadija hat 16 Monate lang Lepramedikamente eingenommen. Das hat 50DM gekostet. Jetzt ist Khadija geheilt.

Mit Ihrer Spende könnte es noch mehr Khadijas geben.

Spendenkonto

9696

Städt. Sparkasse Würzburg

DAHW

Deutsches
Aussätzigen-Hilfswerk e.V.

Ein medizinisches und soziales Hilfswerk

Nähere Informationen 97067 Würzburg

DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER



AB SOFORT AUCH MIT JAHRGANG 95!

DER KOMPLETTE PC JOKER JAHRGANG 93, 94 ODER 95 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR **50,-DM!***

Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn
(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

* Jahrgang 95 ohne die AUSGABEN 4/95 und 6/95, daher nur 45,- DM!

Lesercharts



1. (5) BUNDESL. MAN. HATTR.
2. (2) TIE-FIGHTER
3. (-) SIM CITY 2000
4. (1) BIING!
5. (4) X-WING
6. (7) COLONIZATION
7. (9) WORMS
8. (-) DSA 2: STERNENSCHWEIF
9. (3) CIVILIZATION
10. (6) PSYCHO PINBALL

Business Charts: CD-ROM



1. (-) WING COMMANDER IV
2. (1) WARCRAFT 2
3. (-) FIFA SOCCER 96
4. (2) REBEL ASSAULT II
5. (3) ALBION
6. (5) COMMAND & CONQUER
7. (9) NEED FOR SPEED
8. (6) PANZER GENERAL 2 (ALLIED GENERAL)
9. (-) GABRIEL KNIGHT 2
10. (-) TOP GUN - FIRE AT WILL

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Lesercharts: CD-ROM



1. (-) WARCRAFT 2
2. (1) COMMAND & CONQUER
3. (3) STAR TREK: NEXT GENERATION
4. (5) REBEL ASSAULT II
5. (4) WING COMMANDER III
6. (2) NHL 96
7. (-) DISCWORLD
8. (-) BATTLE ISLE 3
9. (8) SIMON THE SORCERER II
10. (6) FIFA SOCCER 96

Business Charts



1. (1) DAS DSCHUNGELBUCH
2. (3) WORMS
3. (4) BIING!
4. (-) PSYCHO PINBALL
5. (2) RALLYE CHAMPIONSHIPS
6. (7) CRUSADE
7. (-) INORDINATE DESIRE
8. (5) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
9. (10) CARIBBEAN DISASTER
10. (8) BUNDESL. MAN. HATTR.

Joker Personal Tops

JOE



SPACE BUCKS



MANFRED



CIVILISATION II

MARKUS



BIG RED RACING



MARTIN



KINGDOM O'MAGIC

MAX



GRAND PRIX 2



MICK



SILENT THUNDER

OLE



DER DRUIDENZIRKEL



RICHY



WING COMMANDER IV

STEFFEN



NBA LIVE 96



Rechtzeitig zur ersten Doppelausgabe des Jahres habt Ihr die Charts noch mal so richtig durchgeschüttelt – die Neuplazierungen bleiben ja nun auch für zwei Monate einzementiert, da konnte das gewiß nicht schaden. Den „Bundesliga Manager Hat Trick“ von Software 2000 kann allerdings nichts erschüttern, er hat es sich trotz (oder gerade wegen) seines Alters auf dem Spitzenplatz Eurer Disk-Liste bequem gemacht. An vorderster Front Eurer CD-Favoriten ist mittlerweile das nagelneue „Warcraft 2“ in Deckung gegangen, doch mußte Blizzard gleichzeitig mit diesem Blitzstart die Top-Position an der Ladenkasse für Origins Space-Oper „Wing Commander IV“ räumen. Aber daß hier auch und gerade der vierte Akt den Beifall des

Publikums finden würde, war ja zu erwarten. Ebenfalls nicht ganz unerwartet kommt, daß die Disk-Käufer sich nach wie vor mehrheitlich für Virgins „Dschungelbuch“ entscheiden – denn das tun sie nun ja schon seit Monaten... Aber wie soll sich entscheiden; wer die nette Versoftung von Deutschlands beliebtestem Disney-Film schon besitzt? Nun, vielleicht hilft hier ein Blick auf die aktuellen Lieblinge der Joker-Redakteure weiter. Und wenn auch das nichts nützt, dann versucht es doch einfach mal mit Glück. Wir verlosen nämlich

1 x Thexder (Win 95)
1 x Shivers
1 x Mechwarrior 2 (Win 95)

unter allen, die uns ein Kärtchen mit ihren derzeitigen Spiele-Favoriten schicken. Die Anzahl der Nennungen spielt dabei keine Rolle, nur wenn sie nicht nach CD- und Diskversionen sortiert sind, lacostet Euch das die Chance auf eine Teilnahme. Damit der Briefträger dann seinen Job ordnungsgemäß erledigen kann, fehlen noch ein leserlicher Absender (an den wir im Fall des Falles Euren Wunschgewinn schicken, schreibt den Titel also ruhig dazu) sowie folgende Anschrift:

Joker Verlag
„Top Job“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ein Film-Produzent, der es in Hollywood an die Spitze schaffen will, muß eiserne Nerven, gediegene Finanzen und ein gutes Händchen für die aktuellen Filmtrends haben, um in der harten Konkurrenz bestehen zu können. Kaufen Sie interessante Filmkonzepte, sorgen Sie für eine rationelle, dabei aber hochprofessionelle Umsetzung des Stoffs und die passende Werbekampagne. Verlustreiche Flops können Sie sich nicht erlauben. Nur mit außerordentlichen Managementfähigkeiten werden Sie in diesem riskanten Geschäft Geld verdienen!

DER PRODUZENT

Die Welt des Films



Erhältlich für PC CD-ROM, PC 3,5", Amiga ECS, Amiga AGA

FEATURES:

- über 6.000 Filmkonzepte
- 30 Drehbuchautoren
- Verschiedene Film- und Tonstudios
- 5 Filmcrews, 40 Musiker
- 120 Regisseure und Schauspieler
- Filme vorbereiten und produzieren
- Finanzmanagement
- Werbekampagnen und Zweitvermarktung
- Talkshows und Preisverleihungen
- Problemlösung am Drehort
- 200 mögliche Zusatz-Ereignisse
- 5 Schwierigkeitsstufen
- Statistiken für 200 Spielrunden
- 1 bis 5 Spieler
- Komplett in Deutsch

CD-ROM-Version:

- über 20 Tonstudio-Tracks und Geräuschcollagen
- Umfangreiche Sprachausgabe



Sie mögen Wirtschaftssimulationen?

Testen Sie!

**Spielbare
CD-ROM-Demo**

erhältlich gegen DM 10,- Vorkasse
(bar, Scheck oder in Briefmarken) bei

Selling Points GmbH

Kennwort: Produzent-Demo

Postfach 2863, 33258 Gütersloh.

Zeit für Zork

Vor anderthalb Jahren hat Activision die klassische Text-adventure-Saga mit „Return to Zork“ multimedial wiederbelebt, jetzt hat man die Infocom-Legende erfolgreich weitergestrickt – wie sich wahlweise unter DOS oder „Win 95“ überprüfen läßt.

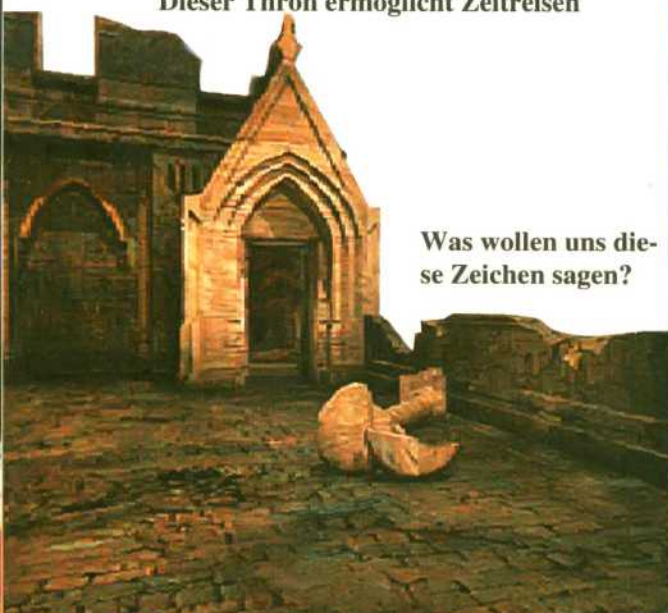
ZORK NEMESIS



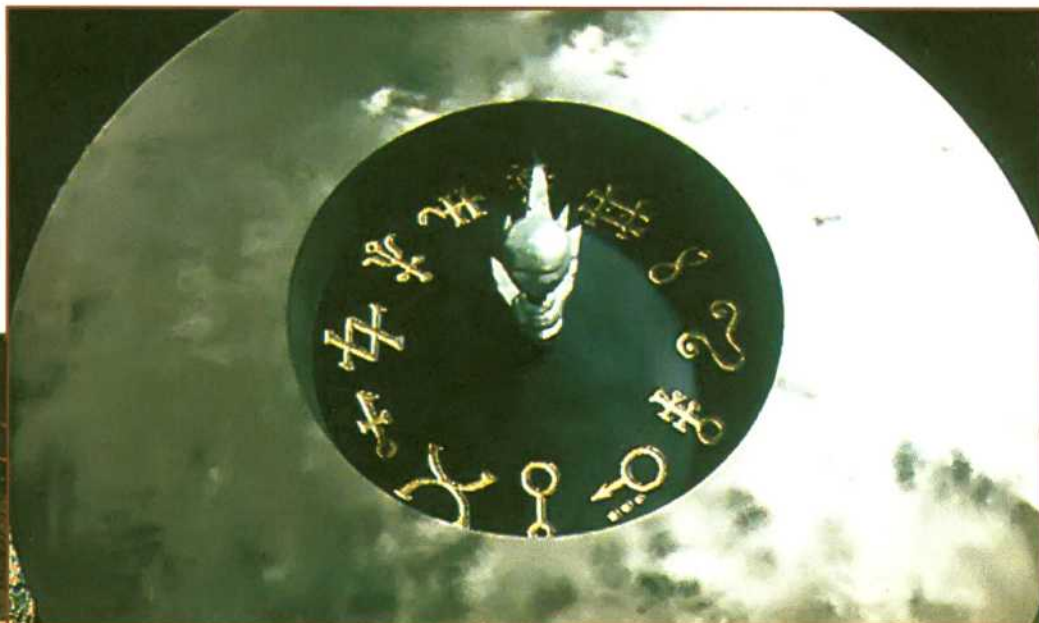
Hier fängt alles an



Dieser Thron ermöglicht Zeitreisen



Was wollen uns diese Zeichen sagen?



Der Dreh- und Angelpunkt des Ganzen ist wieder einmal das „Great Underground Empire“ bzw. was davon noch übrig ist. Denn in den Ostländern geschieht zur Zeit Merkwürdiges, weshalb sie vom Vizeregenten auch zur Sperrzone erklärt wurden, den „Forbidden Lands“. Genau dorthin begibt sich nun der Spieler, um den Verbleib von vier vermißten Personen zu ermitteln, die auf den ersten Blick nichts miteinander zu tun haben. Doch bald zeigt sich, daß General Thaddeus Kaine, die Musikerin Sophia Hamilton, Bischof Francois Malveux und der Wissenschaftler Dr. Erasmus Sartorius gleichermaßen die Alchemie betreiben – eine strengstens verbotene Kunst im Great Underground Empire! Noch viel schlimmer ist allerdings, daß hinter dem Verschwinden des experimentierfreudigen Kleeblatts ein übler Dämon namens Nemesis steckt: Er hat alle vier ins Koma fallen lassen und quält nun ihre Seelen. Sie zu erlösen ist denn auch allererste Heldenpflicht und beansprucht die komplette erste CD des vier Scheiben langen Spiels.

Unmittelbar nach Programmstart steht der Spieler auch schon vor dem Tempel der Agrippa, den der Dämon als Seelengefängnis mißbraucht. Mit Hilfe des veränderlichen Mauscursors (der auch alle aufgesammelten Gegenstände verwaltet) versucht er nun, dem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Erste Hinweise liefert das Handbuch bzw. der darin enthaltene Grundriß des Heiligtums: In verschiedenen Ecken des Tempels beginnt jeweils eine Kette von Rätseln, die zu den einzelnen Verdammten führen. Zum Einstieg muß man z.B. eine Farbstern-Tüftelei knacken oder ein paar Wandteppiche in die richtige Position bringen. Die nachfolgenden Aufgaben gestalten sich allerdings erheblich schwieriger und werden dem Helden auch nicht so offen präsentiert. Als Beispiel sei der herumstehende Thron genannt, bei dem es sich in Wirklichkeit um eine Zeitreisemaschine handelt...

Um auch Zork-Neulingen die Chance zu geben, sich in dieser seltsamen Abenteuerwelt erst einmal zurechtzufinden, steht ihnen ein spärlich bekleidetes Orakel bei den kniffligsten Fragen mit mehr oder weniger verschlüsselten Hinweisen zur Seite. Spätestens nach der Lösung der vierten Unteraufgabe, also der Befreiung des letzten Alchemisten, ist aber Schluß mit der



Der Trauung trauriger Schluß

Helferei: Sobald der Sprung durch ein künstliches Planetenmodell zur nächsten Location gelungen ist, muß man alle weiteren Aufgaben mit eigener Geisteskraft lösen. Okay, hin und wieder stolpert man schon mal über ein Buch, dem sich mit etwas Phantasie recht nützliche Hinweise zum weiteren Fortgang der Handlung entnehmen lassen.

Dafür nimmt auch die Schwierigkeit der Rätsel im Lauf der Zeit gewaltig zu, so daß man ruhig mehrere Wochen einplanen sollte, bis sämtliche Verwicklungen um die nach und nach auftretenden Personen entwirrt sind – ganz abgesehen von den verschiedenen Klöstern, Musikschulen und Burgen, die hier besichtigt werden wollen.

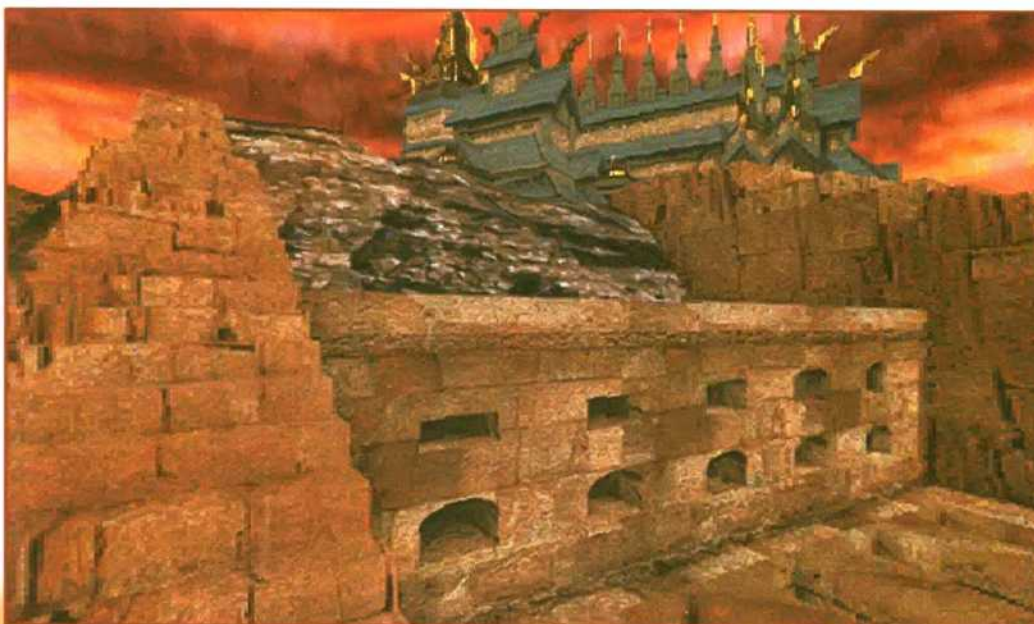
Wer sich selbst Activision nennt, darf bei der Präsentation natürlich nicht knausern. Dementsprechend gibt es hier sehr schön gezeichnete und gerenderte 3D-Grafiken zu bestaunen, bei denen erstmals die „Z-Vision-Surround“-Technologie angewandt wurde. Man kann sich in der SVGA-Umgebung daher relativ flott und stufenlos in alle Himmelsrichtungen bewegen bzw. drehen, zum Teil auch nach oben oder unten. Dazu gesellen sich rund 50 Minuten



Die Bibliothek

an Videosequenzen (leider im sparsamen Doppelzeilenverfahren) und ein sehr atmosphärischer Soundtrack. Die auf Wunsch auch im Q-Sound erklingende Musikbegleitung entstand übrigens unter der Leitung der Sounddelux Media Labs, zu deren Flötentönen sich bereits ein gewisser Sly Stallone als „Cliffhanger“ betätigt hat. Last not least sei schließlich noch die einwandfrei funktionierende Maussteuerung lobend erwähnt.

So gelungen die technische Seite des Games auch sein mag, zum spielerischen Ausnahmeerlebnis wird Zork Nemesis erst durch das perfekt durchkonstruierte Gameplay, in das sich die durchweg logischen Rätsel fast nahtlos einfügen. Also kein stumpfsinniges Herumlaufen zwischen verschiedenen Räumen und auch keine Fummelei in einem überladenen Inven-



Das ist kein Perpetuum mobile

tory! Außerdem sind die Aufgaben immer interessant gemacht und verkommen nie zur lästigen Pflichtübung. Man muß allerdings deutlich darauf hinweisen, daß hier nur Abenteurer mit exzellenten Englischkenntnissen eine Chance haben – da einige

der Akteure nuscheln, hilft auch ein Lexikon kaum weiter. Wer weder die Sprachbarriere noch die knallharten Rätselnüsse fürchtet, sollte also sofort zuschlagen, alle anderen warten besser die komplett deutsche Version ab. (mic)



Zork Nemesis (Activision)

Gelungene, wenn auch extrem schwierige Fortsetzung der legendären Zork-Saga.

GRAFIK	82%
SOUND	84%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	88%



86%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Experten
Preis: ca. 119,- DM

DATENTRÄGER:	4 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 bis 84 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben und Hicolor)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10, General MIDI
⌨EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version für Mai geplant

Kingdom O'Magic

Im Königreich der Magie müssen drei unterschiedliche, nicht-linear aufgebaute Missionen erledigt werden – entweder mit der zauberhaft begabten, aber sonst ziemlich hilflosen Blondine Shah-Ron oder mit dem schlagkräftigen Echsenmann Thidney, den nur ein leichter Sprachfehler quält. Die Handlung setzt dabei grundsätzlich auf Bewährtes: Point & Click-Steuerung, Multiple-choice-Gespräche, nützliche Dinge sammeln und Rätsel lösen. Außerdem werden die Hauptaufgaben (u.a. die klassische Suche nach dem Heiligen Gral) durch kleine Unterspiele wie das Geschicklichkeitsgame „Maze O'Frustration“ aufgelockert. Dazu kommen einige Rollenspiellelemente wie Echtzeit und Stärkekpunkte. Daher haben die

Geschäfte nachts geschlossen, statt dessen kann man die örtliche Disco besuchen oder sich eine Mütze voll Schlaf genehmigen, die wieder Kraft und Punkte gibt. Denn an den Hitpoints nagen z.B. aggressive Zwerge, die mit den aufgeklauten Waffen und insgesamt zwölf Zaubersprüchen zu bekämpfen sind. Damit das Abenteuerleben nun nicht zu ernst wird, hat man zusätzlich noch tausenderlei schrille Gags eingebaut, die selbst „Discworld“ blaß aussehen lassen: satanische Backwaren, Fernsehen im Schloß, Ringgeister in einem Spiel ohne Ringe...

Schade bloß, daß die grob aufgelöste VGA-Grafik leider recht unansehnlich ist. Vor allem die Figuren wirken künstlich; nur bei den eingestreuten

Bei Sales Curve Interactive („Lawnmower Man“, „Cyberwar“) muß man auf alles gefaßt sein: Statt einem öden Rasenmäher gibt's diesmal ein Abenteuer mit Rollenspiellelementen und wüstem englischen Humor.



Übersicht dank Iconleiste

Angriff der Killerlebkuchen

Das Haus der faulen Diebgeschüssel



Renderanimationen und Videoschnipseln macht die Optik wieder etwas Boden gut. Auch der Sound rauscht ein bißchen, aber im übrigen ist von den stets genau zur jeweiligen Szene passenden Musikstücken und FX ausschließlich Gutes zu vermelden. Dasselbe gilt für die hervorragende englische Sprachausgabe (die deutsche Version kommt noch) und die kooperative Steuerung: Interessante Stellen zeigt der Mauscursor automatisch an, und beim Anklicken erscheinen sofort alle sinnvollen Optionen in Icon-Form.

Fazit: Letztendlich stellt Kingdom O' Magic zwar nicht gerade ein Muß für die Abenteurer der alten Schule dar, aber die Fans von abenteuerlich skurrilem Humor sollten hier unbedingt zuschlagen! (mash)

Kingdom O'Magic (Sales Curve Interactive)

Völlig abgedrehtes Abenteuer mit leichten Präsentationsschwächen.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

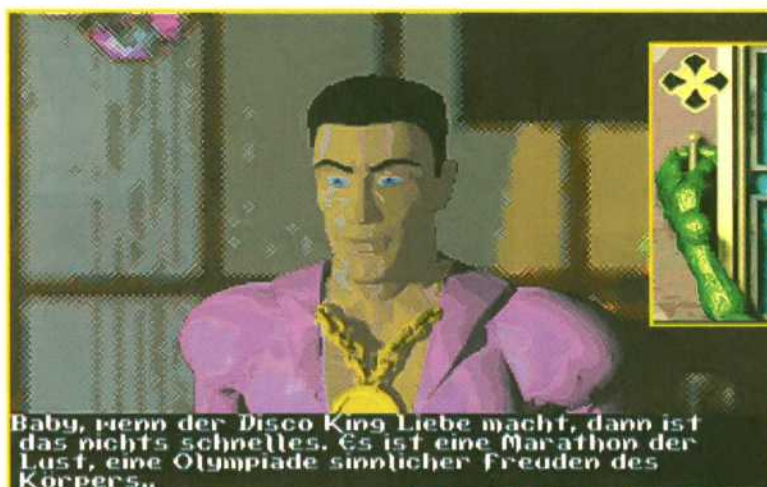
64%
75%
80%
79%



77%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 5 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Spectrum, Ultrasound, Soundscape
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch, Sprachausgabe englisch



Cool: der Disco-King



Eines der Unterspiele



Noch cooler, eine Toilette mit Warpantrieb



Igittigitt!

Jetzt am Kiosk



NR.2

**AUF
PC CD-ROM**



DM 19,80 / sfr 19,80 / ös 158,-

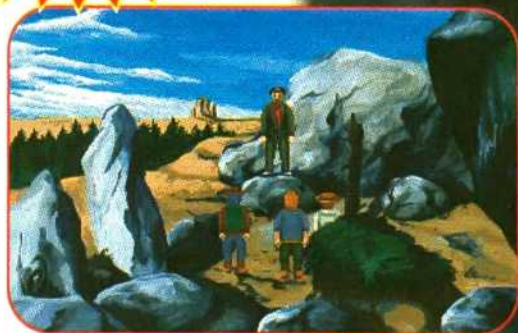
HIT Collection



NEU

DER SCHATZ IM

SILBERSEE



**WUNDERSCHÖNE GRAFIK
KOMFORTABLE BEDIENUNG
SPANNENDE RÄTSEL & ABENTEUER**

**KARL MAYS
GROSSER KLASSIKER
ALS GROSSES
COMPUTERABENTEUER
IN DER
VOLLVERSION AUF
PC CD-ROM**

SPIELSPASS TOTAL!

**MIT ALLEN ORIGINALEN
BEIGABEN WIE ANLEITUNG
UND HINTERGRUNDSTORY,
TEST UND KOMPLETTLÖSUNG!**



**KOMPLETT
DEUTSCH
!**

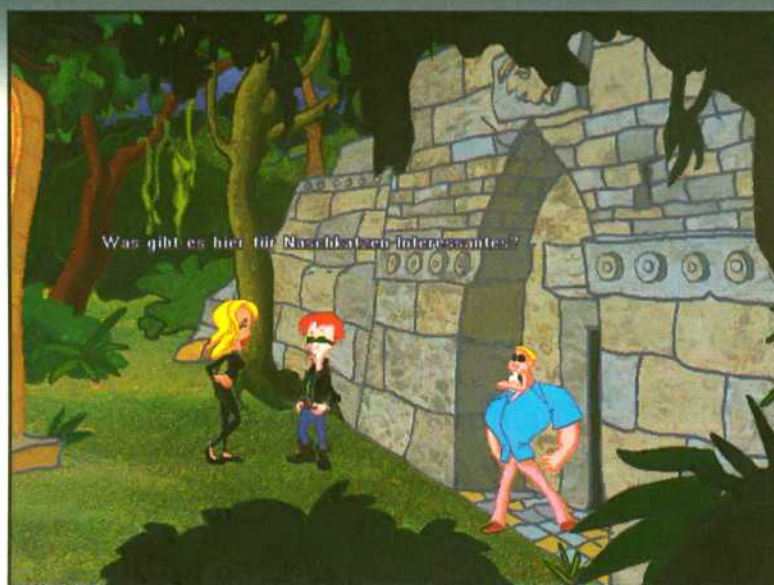
DER SCHATZ IM SILBERSEE AUF PC CD-ROM

AGENT

Das Adventure zur Ritter Sport-Schokolade ist zwar nicht ganz die süßeste Versuchung, seit es Werbung gibt, dürfte aber dennoch bald in aller Munde sein: So viele Spielkalorien für so wenig Geld erhält man nicht alle Tage!



Ein recht gesprächiger Greis...



Wer kennt diesen netten Herrn?

Der Held heißt Bunt, Gunter Bunt. Eben war er noch ein ganz gewöhnlicher Teenager, der gerne Agentengeschichten liest und sich mit seinem Vermieter Dr. Notorisch über Ordnungsfragen streitet. Doch eine Verwechslung bringt ihm nun tatsächlich einen Spezialauf-

trag der UN-Behörde CHOC ein: Unser Schmalspurspion soll vier Kristallquadrate aus der Zeit des legendären Aztekenherrschers Montezuma aufspüren und ihr jahrhundertaltes Geheimnis ergründen. Während man sich mit Hilfe der simplen Maussteuerung

durch die exotischsten Plätze dieser Welt knobelt, wird schnell klar, daß die Auftraggeber von Agent-XXL eine kunterbunte Schokomischung aus allen möglichen James Bond-Filmen zusammengestellt und durch den Kakao gezogen haben. Bereits der Vorspann birgt ein nicht ganz ernst gemeintes Remake des berühmten Vorbilds, das erste Quadrat steckt zufälligerweise im Nabel einer türkischen Bauchtänzerin, und später gibt es sogar ein Wiedersehen mit dem beliebten Beißer...

Die launig gezeichnete Grafik enttäuscht allerdings manchmal durch etwas grobe Animationen, und bei der Soundkulisse ergibt sich ein ähnlich zwiespältiges Bild: Die gelungene Musikkbegleitung paßt stets zur jeweiligen Örtlichkeit, doch die emotionslose deutsche Sprachausgabe versprüht allenfalls den Charme von Diätschokolade – von wenigen Ausnahmen wie dem Missionar mit der Reich-Ranicki-Stimme einmal abgesehen. Das Gequassel und/oder die Bildschirmtexte lassen sich aber auch ganz abschalten, weil die witzigen Multiple-choice-Dialoge letztlich nur als schmückendes Beiwerk zu der sehr linear aufgebauten Handlung gedacht sind. Die Rätsel sind dabei meist logisch, aber nicht immer, denn wer kommt etwa schon ohne weitere Hin-

weise darauf, daß man einen Gummipfeil zweimal auf die Zimmertür abfeuern muß? Kurz und praktisch: Agent-XXL ist schön bunt, leicht zu bedienen, humorvoll und preiswert – aber nach Vollwert-Maßstäben natürlich nur ein kleiner Abenteuerhappen für zwischendurch. (mz)

Agent-XXL (westka Kommunikation)

Nettes Werbe-Adventure für Bond- und Schokofans.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

66%
69%
75%
64%



67%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 20,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 386 DX (VGA) bzw. 486 DX (SVGA)

SPEICHER: 4 MB RAM (VGA) bzw. 8 MB RAM (SVGA), 40 bis 205 MB auf der HD oder direkt von CD

GRAFIK: VGA/SVGA

SOUND: Alle gängigen Soundkarten

EINGABE: Maus

AUSGABE: Komplett deutsch

BEZUG: westka Kommunikation
„Agent-XXL“
Deutz-Mühlheimer-Str. 165
51063 Köln



Zeit zum Aufräumen!



STAR TREK

DEEP SPACE NINE

HARBINGER

Nach Interplay und Spectrum Holobyte versuchte sich nun Viacom an einer Trekkie-Versoftung – und das mit mehr Erfolg, als der Company bei der multimedialen Umsetzung des Streifens „Congo“ beschieden war.



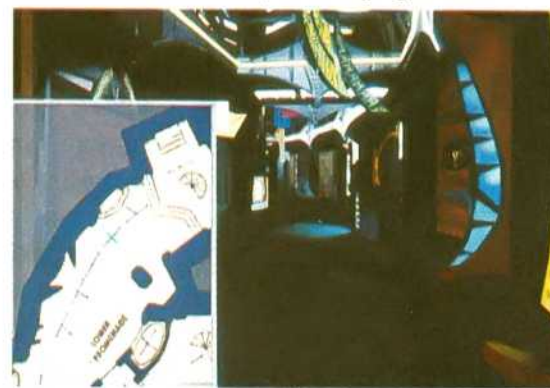
Action im Weltall



Die Zentrale von DS9, auch Ops genannt



Ob Dabo-Mädchen Jani etwas weiß?



Die Promenade mit Karte

Am TV-Screen ist die Serie um die Raumstation Deep Space Nine unter den Fans nicht unumstritten, kommt die dritte Enterprise-Generation doch ohne die Enterprise aus. So wie das dritte Star Trek-Adventure ohne die lose verbundenen Episoden der beiden Quasi-Vorgänger auskommt: In Captain Siskos Reich ist der Handlungsrahmen für den Spieler weiter gesteckt, denn er soll als Abgesandter Bannik dem Botschafter Karrig bei der Kontaktaufnahme zu den Scythianern beistehen. Doch dann wird Karrig plötzlich ermordet, die Scythianer greifen an, und das sind noch längst nicht die einzigen merkwürdigen Vorkommnisse...

Fragen über Fragen türmen sich auf, die durch Multiple-choice-Gespräche, gründliches Erforschen der Station und das Lösen von Farbrätseln geklärt werden wollen. Zudem stehen kleine Actionsequenzen an, in denen man zum Phaser greifen oder sich auf vorgerenderten Bahnen mit feindlichen Drohnen anlegen muß. Die Orientierung in der bildweise umschaltenden 3D-Grafik (in First Person-Perspektive) wird dabei durch eine einblendbare Karte erleichtert, wichtige Gegenstände erkennt der Mauszeiger beim Darüberfahren. Optisch erlebt man hier abwechselnd Himmel und Vorhölle: Der Vorspann stammt 1:1 aus der TV-Serie, dafür

wirken die Animationen im Spiel selbst hölzern und die Hintergründe eigenartig flach. Immerhin wurde die düstere Atmosphäre recht gut eingefangen, und bei der Sprachausgabe haben sich nicht nur die Hauptdarsteller Avery Brooks und Nana Visitor höchstes Lob verdient (eine deutsche Version ist in Vorbereitung). Auch die übrige Soundbegleitung aus Effekten und Musik wirkt professionell, während man sich an die Steuerung erst gewöhnen muß – vor allem, weil selbst gut sichtbare Orte und Gegenstände nur selten auf direktem Weg erreichbar sind.

Unter dem Strich bleibt also ein durchaus gefälliges Abenteuer für



Die schönste Box diesseits des Spiralnebels

Trekkies. Allerdings eines, dessen diverse Kinderkrankheiten den Sprung über die von „A Final Unity“ recht hoch gelegte Meßlatte zu vereiteln wissen. (mash)

Star Trek Deep Space Nine Harbinger

(Viacom New Media/
Stormfront Studios)

Atmosphärisches Adventure zur TV-Serie, allerdings nicht ganz frei von Kinderkrankheiten.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

74%
82%
69%
75%



73%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER: 2 CDs

PROZESSOR: Ab einem 486 DX 2/66

SPEICHER: 8 MB RAM, 10 MB auf der HD

GRAFIK: SVGA

SOUND: SB/Pro/ 16/AWE 32, Spectrum, Ultrasound, Soundscape

EINGABE: Tastatur, Maus

AUSGABE: Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung



Wem es im heißen deutschen Frühling schon wieder zu warm wird, der ist bei GameTeks coolem Comic-Abenteuer gut aufgehoben: Der junge Titelheld sucht noch Begleiter auf seiner Reise vom Nord- zum Südpol.



Die Rentier-Rambos



Hilfe, ich bin kein Fruchtzweig!



Bombenbau in der Inventory-Werkstatt



Unser Held in voller Größe

Spuds Großvater fabriziert mit einer magischen Maschine Spielzeug in der Arktis; so weit, so weihnachtlich. Doch eines unschönen Tages wird Opi von den mutierten Rentieren des teuflischen Doktor Chillplane entführt, was für den Hauptdarsteller eine Befreiungstour rund um den Globus nach sich zieht. Wenn die Reise trotzdem recht schnell vorbei ist, dann weil die Programmierer nur einen kurzen Zwischenstopp auf einer Tropeninsel vorgesehen haben.

Über Jetlag braucht hier also niemand zu klagen, und über mangelnde Übersicht kann man sich dank der revolutionären 360-Grad-Rundumsicht erst recht nicht beschweren: Die Augen des Helden folgen stets brav dem Mauszeiger (und das bereits auf einem 486 SX recht flott), und wer einen VR-Helm sein eigen nennt, darf das teure Stück ebenfalls anschließen. Zu sehen gibt's allerdings nur recht grob gerenderte VGA-Locations und dazu gelegentlich einen ihrer ordentlich animierten Bewohner. Diese Polarbären, Pinguine, Drachen etc. haben Sprachausgabe, Infos, Gegenstände und in unangenehmen Fällen auch das vorzeitige Game Over auf Lager. Die generell eher dürftige Präsentation sammelt auch bei der nervigen Musikuntermalung und den sporadisch ertönenden Sound-FX kaum Pluspunkte. Die Steuerung ist dafür okay, wenn man von der umständlichen Installation absieht. Überraschend originell sind dagegen die Knobelaufgaben und besonders das für ihre Lösung bereitgestellte Handwerkszeug. Mit etwas Logik sind die Rätsel zwar bald geknackt, aber wo sonst gibt es für diesen Zweck schon eine eigene Werkstatt? Hier ist das Inventory näm-

lich ein richtiger Raum mit einem Regal für die Sammelobjekte, einer Maschine zum Laden/Speichern der (drei) Spielstände und eben auch einer Werkbank: Darauf bastelt man z.B. aus aufgeklauten Häschen mit einem Wecker und Dynamit hoppelnde Zeitbomben! Außerdem gibt es einen netten Gnom mit Werkzeugkasten, der durch seine Brückenbaukunst die tiefsten Fallgruben entschärfen kann.

Auf den zweiten Blick hat Spud! also durchaus seine Vorzüge, aber ganz recht macht es das Spiel trotzdem niemand: Für jüngere Kids ist es wegen einiger recht brutaler Szenen nur bedingt geeignet, und für gestandene Zocker hält es zu wenige Herausforderungen bereit. (st)

Spud! (GameTek)

Abenteuerlicher Render-Comic mit netten Gags, aber wenig Tiefgang.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

60%
60%
66%
58%



60%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	4 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version erscheint demnächst



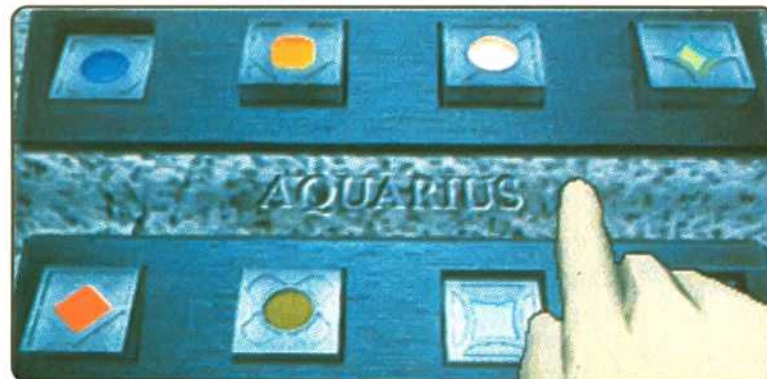
Leichen im Keller

Schauplatz der Handlung ist ein Hospital im Los Angeles des Jahres 1997. Hier verschanzte sich der Oberarzt Dr. Richter Harris, nachdem er unter den Patienten ein grauenhaftes Blutbad angerichtet hat, dessen Zeuge man im Intro geworden ist. Der Spieler übernimmt nun die Rolle von Laura Harris, die ihren Vater binnen zweier Echtzeitstunden aufspüren soll. Doch kurz nach dem Betreten des Krankenhauses verwandelt sich dieses plötzlich in ein wahrhaft krankes Haus – und alsbald wird auch klar, daß dieses mittelalterliche Spukschloß die schrecklichen Kindheitserinnerungen der blonden Schönheit beherbergt, welche wiederum im Zusammenhang mit dem Massaker stehen...

Von den Cursortasten vorwärtsgetrieben, wandert Laura Schritt für Schritt und prächtig animiert durch die Gemächer, Verliese und Vorgärten. Dabei gibt es sehr schöne Kamerafahrten und Zwischensequenzen zu sehen, in denen man des öfteren mit vermoderten Leichen, altertümlichen Folterinstrumenten und surrealen Traumsequenzen konfrontiert wird. Via Leertaste werden Schlüssel, Bücher oder Werkzeuge betrachtet, benutzt und im Inventar verstaut; dort befindet sich auch eine Uhr, die sekundengenau Auskunft über die verbleibende Zeit erteilt – und ein Tipgeber, den man insgesamt dreimal in Anspruch nehmen darf. Die Rätsel sind jedoch nicht übermäßig schwierig und beschränken sich meist auf das Aufhebeln verschlossener Türen oder das Decodieren von Zugangscodes. Dafür hängt der Handlungs-

verlauf entscheidend davon ab, zu welchem Zeitpunkt bestimmte Aktionen durchgeführt werden, so daß man auch beim zweiten oder dritten Durchgang nicht auf eine Gänsehaut verzichten muß.

Die mit etwas Sprachausgabe und bedrohlicher Musik unterlegte Schauernärr lebt vor allem von den vielen kleinen Schockeffekten. Allerdings werden diese von der grob aufgelösten 3D-Renderoptik abgeschwächt, zumal die Grafik nur den halben Bildschirm füllt. Die Handhabung ist völlig unproblematisch, abgesehen natürlich von dem unverzeihlichen Verzicht auf eine Save-Option. Denn solche Zwei-Stunden-Vorstellungen haben kaum eine Zukunft, erst recht nicht zum Preis von einer Mark pro Minute. (md)



Codeeingabe erwünscht



Ein prunkvoller Garten



Acclaims von der 3DO-Konsole umgesetztes Echtzeit-Adventure muß man mangels Save-Option in einem Zug durchspielen – es erwarten den Spieler pro Sitzung exakt zwei Stunden im (Kranken-) Haus des Schreckens.



Die attraktive Hauptdarstellerin

D (Acclaim)

Sehr gruseliges, aber auch sehr kurzes Echtzeit-Adventure ohne Save-Option.

GRAFIK	74%
SOUND	74%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	62%



66%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 119,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM, 4 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Roland RAP-10, Pro Audio, Soundscape
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

FOX HUNT

DER BONSAI-BOND



Auf der Packung verspricht Capcom drei CDs lang Interaktion, Komödie und Spionagethriller in einem, untermauert von schicken Fotos. Und in der Tat: Abgesehen von der Interaktion fehlt es diesem „Windows“-Bond an nichts.



Rolling Home

Eher zufällig gerät Jack Fremont mitten in eine Agentenstory und steht nun vor der undankbaren Doppelaufgabe, die Menschheit zu retten und seine Traumfrau zu erobern. Seine mangelnde Übung im Heldenfach kann er allerdings kaum verbergen: Meist sitzt man ohne jede Eingriffsmöglichkeit vor dem Bildschirm und sieht Jack fassungslos dabei zu, wie er von einem Fettnäpfchen ins nächste trampelt...

Immerhin darf sich der Spieler selbst durch die einzelnen Locations klicken, wobei Jack die eingesammelten Gegenstände aber automatisch benutzt. So richtig interaktiv wird's erst bei den zahlreichen Actionsequenzen, bei denen es nicht nur

auf das Auswendiglernen der entsprechenden Tastaturbefehle, sondern vor allem auch auf Geschwindigkeit ankommt. Hier macht eben Übung den Meister, und für die Mühe wird man dann ja auch mit hervorragenden Kurzvideos belohnt. Da bleiben weder technisch noch schauspielerisch irgendwelche Wünsche offen, zumal sich die professionell gedrehten Filmchen wahlweise im vollen Format oder in halber Fenstergröße betrachten lassen – ein sinnvolles Feature, da für den Fullscreen-Modus ein schneller Pentium mit Quadro-RÖMer unabdingbar ist.

Wie bereits angedeutet, bietet der humorvolle Capcom-Thriller spielerisch allenfalls Magerkost. Daß man sich dabei (zumindest für eine gewisse Zeit) trotzdem glänzend amüsiert, liegt

einmal an den vielen brillanten Gags der schwarzhumorigen Sorte. Ein großes Lob haben sich aber auch die Leistungen von

Andrew Bowen verdient, der den Zufallsspion so hingebungsvoll spielt, als ob es um sein Leben ginge. Dabei werden ihm zum Teil schier übermenschliche Anstrengungen abverlangt: Mal kämpft er mit einem Rollstuhl mit Düsenantrieb, dann regnen Ambosse auf ihn herab, und zwischendurch muß er sich auch noch auf einen höchst ungewöhnlichen Clinch mit einigen Go-go-Girls einlassen. Um dabei auch die flotten Wortwitze immer mitzubekommen, sollten allerdings schon gute Englischkenntnisse vorhanden sein.

Fox Hunt ist also alles andere als ein Spiel fürs Leben, schon eher ein launiger Zeitvertreib für zwischendurch. Wer sich den teuren Spaß leisten kann, wird aber für ein paar Stunden hervorragend unterhalten. (ole)

Schöne Aussichten



Der Abgrund ruft...



Toilettentiefseetaucher

Fox Hunt (Capcom)

Mehr oder minder interaktive Agenten-Komödie für Slapstick-Liebhaber.

GRAFIK	88%
SOUND	82%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	55%



62%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 119,- DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein P90
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM
GRAFIK:	SVGA (Hicolor)
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch

bad mojo

Klempner, Igel, Würmer, Tentakel oder rote Punkte als Computerspielhelden: alles schon dagewesen. Doch so richtig neu und aufregend in der Hauptrolle eines Adventures ist... die Kakerlake!

Wie man zum Ungeziefer wird, zeigt das Intro, warum, erfährt man erst nach und nach im Spiel. Aber auf jeden Fall erlebt man die Welt hier unter „Windows“ von ihrer schmutzigsten Seite:

Die Geschichte handelt in einem Haus voller Unrat und den gemeinsten Fallen und Feinden. Denn Insektengift, Spinnen, Ratten oder Staubsauger können einem kleinen Krabbler das Bildschirmleben trotz jederzeitiger Speichermöglichkeit ganz schön vermiesen. Es ist auch kaum zu glauben, welche Ausmaße eine normale Bar annimmt, wenn man selbst nur ein paar Zentimeter groß ist, und sogar gewöhnliche Pfützen werden hier oft zu einem gewaltigen Problem. Im Interesse der Lebensnähe kann die über Cursor-tasten gesteuerte Heldin mit



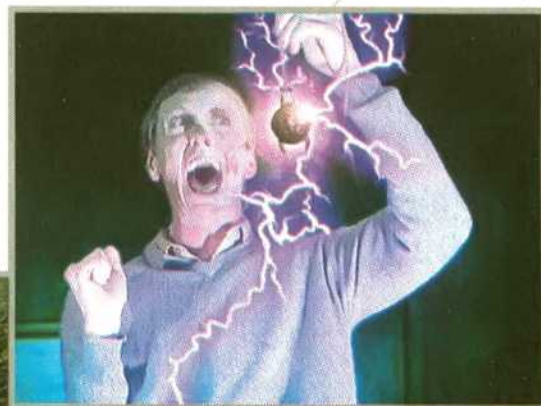
Pfui Spinne!

ihren sechs Beinchen nämlich zwar wunderbar laufen oder an den Wänden hochklettern, aber nicht hüpfen. Um- und Vorsicht sind beim Lösen der teils recht originellen Rätsel also oberste Insektenpflicht. Doch trifft man zwischendurch auch friedliche Lebewesen, die nützliche Tips zur Bewältigung der 800 Screens absondern. Außerdem können kleine Schaben halt überall mithören, und Nahrungsprobleme tauchen wegen der begrenzten Spielzeit ebenfalls nicht auf. Trotzdem spricht

schon einiges dafür, diesem Dasein bald wieder zu entkommen – was allerdings nur über zwei der drei Lösungswege möglich ist.

Die Grafik schwelgt hier in den ekelhaften Details einer verwahrlosten Behausung, und das meist in der Draufsicht, während vornehmlich beim Hoch- und Runterkrabbeln zu einer 3D-Perspektive gewechselt wird. Dazu kommen Videos von künstlerisch wie technisch ansprechender Qualität, aber leider kein Scrolling zwischen den Screens. Zur akustischen Begleitung wurden gruselige FX und ein beklem-

mender Soundtrack ausgewählt, die simple Steuerung legt dem Erkundungsdrang keine Hinder-nisse in den Weg. Ansonsten sind noch



So sieht man hier als Mensch aus

viele Gags und originelle Infos zu den übrigen Hausbewohnern zu vermelden.

Fazit: Bad Mojo ist ein ebenso ungewöhnliches wie kafkaeskes Spielerlebnis, dem empfindsame Menschen allerdings mit der gleichen Zuneigung begegnen werden, die man auch sonst für Küchenschaben aufbringt. (mm)

Bad Mojo (Pulse/Acclaim)

Wenn Kafka ein Adventure geschrieben hätte, das wäre wohl dabei herausgekommen.

GRAFIK	79%
SOUND	77%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	76%



75%

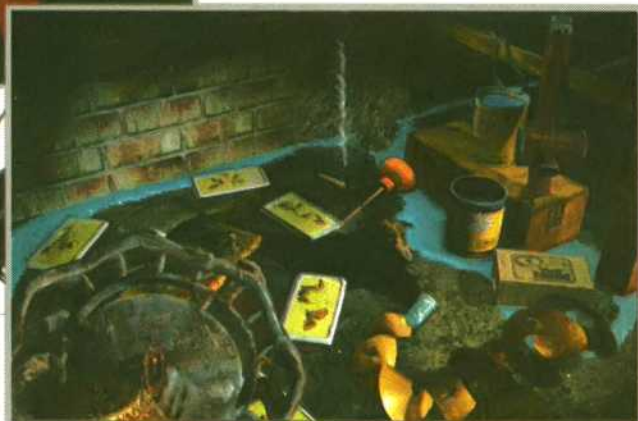
USK-Freigabe: noch nicht gepr.
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein P 100
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch



Das Jahr der Ratte?

Franz Kafka läßt grüßen



Zeddas – Servant of Sheol

Was für eine Mogelpackung: Da verspricht das Artwork gruselige Rendermonster und Damen mit XXL-Anatomie, doch im Spiel selbst ist wenig bis gar nichts davon zu entdecken – sondern bloß dürre Adventure-Kost.

Nach der auf Mittelalter getrimmten Einführung findet sich der Spieler in einer schrittweise umschaltenden Dämonenfestung wieder, die eigentlich bloß einen Schönheitsfehler hat: Sie ist so tot wie Grasbrunn nach 22 Uhr.



Das Grauen im Fenster

Erste Heldenpflicht ist hier die Befreiung einer in einem Gemälde gefangenen Schwertmeisterin, es müssen Gegenstände gefunden und Buchtexte übersetzt werden. Dabei greift einem gelegentlich eine nette alte Dame mit Kristallkugel unter die Arme, hinsichtlich einer gruseligen Atmosphäre läßt das Programm den User aber allein – mit so schaurigen Gegnern wie fliegendem Geschirr! Für Schrecken sorgt indessen das Gameplay, denn die wenigen Gesprächspartner stellen wieder und wieder dieselben (englischen) Fragen, und ein ums andere Mal ist derselbe Weg zurückzulegen, weil Steuerung und Inventory-Handling unglücklich gelöst sind.

Die Stimmung des Spielers ist also verständlicherweise bald ebenso düster wie die gerenderten Grafiken und die Begleitmusik. Kurzum, Zeddas ist in der Tat ein Mysterium:

Wer soll sich für eine derart plan- und witzlose Schnitzeljagd begeistern? (mz)

Zeddas

(Caravan Interactive)

Nichtssagender Mix aus 3D-Rolli und Renderadventure für „Windows“.

GRAFIK	68%
SOUND	74%
STEUERUNG	46%
MOTIVATION	37%



44%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch

Detritus: The Daemons Quest

Für Hobbyprogrammierer, die vor dem Wechsel in die Profifliga erst mal Erfahrungen sammeln wollen, ist der Sharewarebereich die ideale Plattform. Nur den Debütanten von Myndgaemz wurde das leider nicht rechtzeitig gesagt... Wenn die Programmierer noch

Probleme mit dem Programmieren haben, kriegt der Spieler welche beim Spielen. Und Helden sind ohnehin schon traditionell Problemfälle, selbst wenn es sich um Heldinnen handelt: Ein böser Dämon hat Toni entführt, weshalb die 16jährige Nikki jetzt ohne Lover dasteht. Damit die Son-

ne bald wieder scheint, sucht sie nun die Unterstützung dreier Gottheiten – wozu der Spieler wiederum allerlei Kram zusammensuchen muß.

Dabei findet er sich in rund 60 mies digitalisierten Bildchen wieder, darf ein paar Gespräche führen und sich ansonsten fragen, warum er sein gutes Geld nur in ein solch schlechtes Programm gesteckt hat: Nirgendwo bewegt sich mal ein Pixel, die Sprach-Samples sind zum Schreien, und das Gameplay ist ein übler Scherz. Das einzige, was bei der Bewältigung der gottgefälligen Aufgaben stets zuverlässig klappt, sind die Systemabstürze...

Fassen wir zusammen: Detritus ist ein Möchtegern-Adventure mit verworrener Handlung, aber kaum Handlungsmöglichkeiten, und verbreitet mehr Verzweiflung denn Atmosphäre. Könnte es am Ende sein, daß sich schlicht

kein PD-Händler gefunden hat, der damit seinen Ruf ruinieren wollte?! (mic)

Detritus

(Manyk/Myndgaemz)

Abenteuerlich mißglückter Versuch eines Adventures.

GRAFIK	39%
SOUND	33%
STEUERUNG	56%
MOTIVATION	7%



15%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX
SPEICHER:	4 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, AWE 32
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch



Arme Nikki, armer Spieler



RIPPER

Zwei Jahre Entwicklungszeit, ein Vier-Millionen-Dollar-Budget und drei Stunden Video auf sechs CDs sind schon ein Wort – trotzdem vermag der mit Spannung erwartete PC-Krimi von Take 2 nicht restlos zu überzeugen.

Action in der Cyberworld



Verdächtige unter sich



Drehbuchautor und Konzeptchef F.J. Lennon („Hell“, „Star Crusader“) engagierte für dieses interaktive Mammutprojekt 30 mehr oder minder populäre Hollywood-Akteure wie Burgess Meredith, John Rhys Davis und sogar Christopher Walken. Letzterer mimt den vom Spieler betreuten Reporter Jack Quinlan, der anno 2060 in New York eine Mordserie untersucht, die viele Parallelen zu den Untaten des legendären Londoner Frauenmeuchlers Jack the Ripper aufweist. Die in vier Kapitel unterteilte Recherche führt den Helden dann nicht nur aufs Polizeirevier, in ein Krankenhaus und zahlreiche Privatwohnungen, sondern auch in die Cyberwelt, wo u.a. Spaziergänge durch das viktorianische London anstehen.

Die sehenswert gerenderten Locations werden per anklick-

barer Übersichtskarte besucht, an Ort und Stelle gibt's dann oft noch sehr schöne Kamerafahrten. Dabei begegnet man praktisch überall diversen Hackern, Polizisten oder Ärzten, die über Anklicksätze zu befragen sind. Von diesen Interviews hängt es auch ab, wie und zu welchem Ende die Handlung voranschreitet – insgesamt sind vier unterschiedliche Varianten möglich. Der Auflockerung dienen unterdessen eingestreute Actionsequenzen, bei denen z.B. virtuelle Cops mit gezielten Mausclicks unter Beschuß genommen werden. Alles wunderbar, wären da nicht die megaschweren Rätsel, die mit Hilfe dürftigster

Hinweise gelöst werden sollen: Etwa drei Dutzend Male müssen ultrakomplizierte Zugangscodes und andere Knobelien geknackt werden, um an die benötigten Gegenstände und Paßwörter zu gelangen.

Die prächtige Präsentation (Fullscreen-Videos, Musik von Blue Oyster Cult, durchgehende Sprachausgabe) ist auf dem Pentium ein Ereignis, während die Besitzer eines 486ers erhebliches Geruckel in Kauf nehmen müssen. Das Handling klappt ebenfalls tadellos, mal abgesehen von den häufig anstehenden CD-Wechseln. Kurzum, der bald auch komplett deutsch mordende Ripper ist ein spannungsgeladener

Hochgenuß – vorausgesetzt, man hat die Komplettlösung neben seinem Pentium liegen... (md)

Ripper (Take 2/Gametek)

Interaktiver Kriminalfilm mit hohem Staraufgebot und noch höherem Schwierigkeitsgrad.

GRAFIK	88%
SOUND	84%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	65%



70%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 119,- DM

DATENTRÄGER: 6 CDs

PROZESSOR: Ab einem 486 DX 50, besser zumindest ein P90

SPEICHER: 8 MB RAM, 18 MB auf der HD

GRAFIK: SVGA

SOUND: SB/Pro16/AWE 32, Pro Audio, Roland RAP-10, Soundscape, AdLib Gold, Turtle Beach

EINGABE: Maus

AUSGABE: Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung



Die Behausung eines „Hackers“

Bitte, bitte, nur einen kleinen Tip



KOSTENLOS FÜR NEUABONNENTEN!

der DRUIDENZIRKEL

Im Abo gibt's den PC JOKER schneller und preiswerter – und wer jemanden kennt, der diese Vorteile mitsamt der schicken Begleit-CD nützen will, erhält dafür die Vollversion von Attics brandneuem Rollenspiel-Abenteuer „Der Druidenzirkel“ von uns als Geschenk!

DAS ABO

Als Abonnent bekommt man alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für nur 63,- DM (bei Lieferung ins Ausland: 75,- DM). Der Versand erfolgt eine Woche vor Auslieferung an den Kiosk, wobei das Porto selbstverständlich auf unsere Kosten geht und die Magazine fortan in wettersicherer, aber dennoch umweltschonender Klarsichtverpackung vom Briefträger geliefert werden. Das gilt natürlich auch für den PC JOKER TOTAL, wobei hier die Ersparnis sogar noch größer ist: Mit der rrandvollen Scheibe voller Demos, Patches, Tools, Shareware und noch mehr kostet das Heft im Abo für ein Jahr nur runde 130,- DM (Ausland: 145,- DM) gegenüber den hierzulande kiosküblichen 148 Mark! Vor Ablauf werdet Ihr rechtzeitig von uns informiert, so daß eine termingerechte Kündigung kein Problem darstellt – andernfalls verlängert sich das Abonnement zu Eurer Bequemlichkeit automatisch. Zudem gibt es bei jeder Verlängerung eine attraktive Treue-Prämie!

DIE PRÄMIE

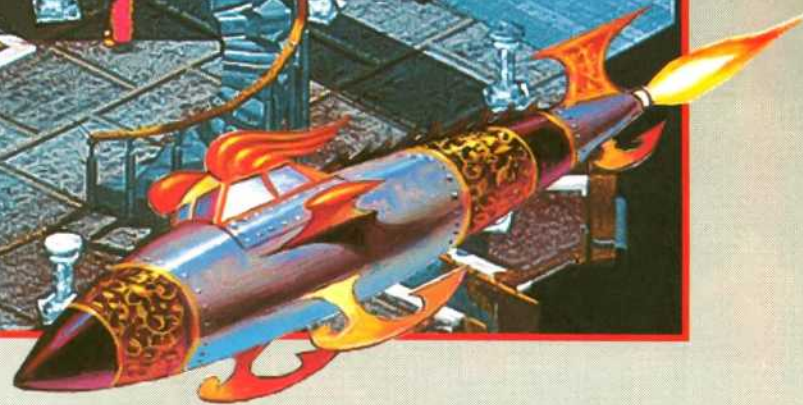
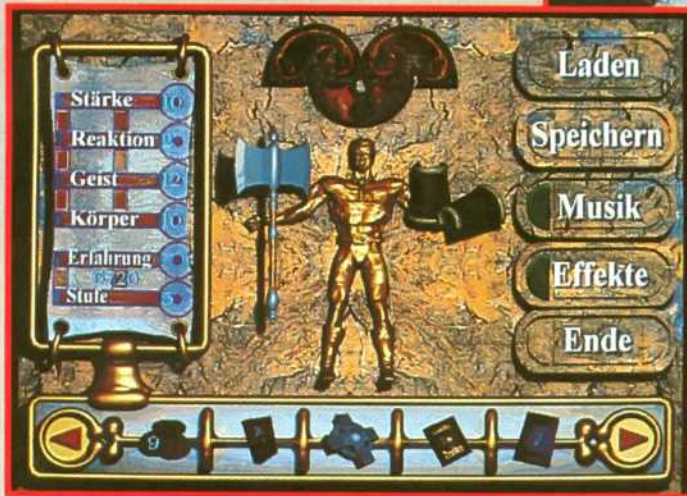
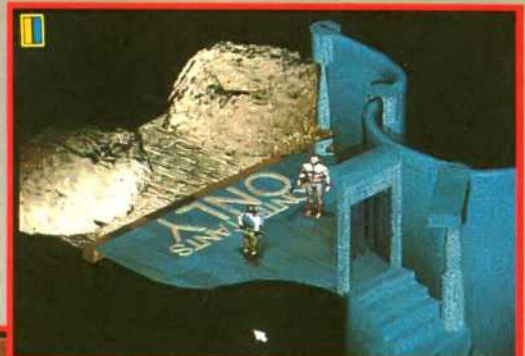


Wer uns einen neuen Abonnenten für den PC JOKER TOTAL benennt, unabhängig davon, ob er selbst bereits ein Abo hat oder nicht, erhält von uns gratis und geschenkt die volle Verkaufsversion (auf PC CD-ROM mit separater Anleitung und Begleitmaterial in der Originalverpackung) von Attics brandneuem Rollenspiel-Abenteuer „DER DRUIDENZIRKEL“! Für ein neues Abo des PC JOKER ohne Begleit-CD bekommt man die Vollversion von „DER DRUIDENZIRKEL“ gegen einen Aufpreis von nur 20,- DM!



DER DRUIDENZIRKEL

Bei Attic („Das Schwarze Auge I & II“) schickt man den Spieler hier in einer starken Mixtur aus Rollenspiel und Adventure auf die Suche nach dem verschollenen Mitglied eines alten Druidenordens. Sie führt den mit magischen Fähigkeiten sowie vier ausbaufähigen Charaktereigenschaften ausgestatteten Protagonisten per komfortabler Maussteuerung durch wunderhübsch gerenderte Gegenden in isometrischer 3D-Grafik. Dabei gilt es, zahlreiche Gegenstände zu finden, spannende Kämpfe auszutragen und im Multiple-choice-Verfahren allerlei Gespräche zu führen. Laßt Euch von der phantastischen Atmosphäre, den sehenswerten Animationen, der Sprachausgabe und Begleitmusik sowie vor allem von der packenden Story dieses aufwendigen Spiels verzaubern!



GESCHENKEMPFÄNGER UND ABONNENT DÜRFEN ZWAR NICHT EIN UND DIESELBE PERSON SEIN, DOCH KÖNNEN AUCH NICHT-ABONNENTEN (FREUNDE, VERWANDTE ETC.) NEUE LESER WERBEN!!!



PC JOKER ABO-COUPON



Als Dank für meine Empfehlung senden Sie mir bitte **Der Druidenzirkel** (Geschenkempfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. (Bei einem Abo für DM 63,- erhalte ich die Prämie gegen Aufpreis von DM 20,-. Prämie und Rechnung erhalte ich nach Eingang der Abogebühr.) Die Auslieferung erfolgt sofort, wenn das Abonnement bezahlt ist an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Schicken Sie bitte



für nur 130,- DM den **PC Joker Total**
inkl. Total-CD (Ausland 145,- DM)



für nur 63,- DM den
PC Joker (Ausland 75,- DM)

oben angekreuztes Abo ab der nächsterreichbaren Ausgabe für mindestens 1 Jahr regelmäßig per Post frei Haus an untenstehende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Kontonummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

☐ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung
auf Postgirokonto: Nr.. 444 714-806 BLZ 700 100 80

☐ Per Vorkasse (Scheck oder Bargeld liegt bei)

Datum, 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Datum, 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei PC-Joker, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechtes durch meine zweite Unterschrift:

Joker Verlag

Abo-Service

PC Joker

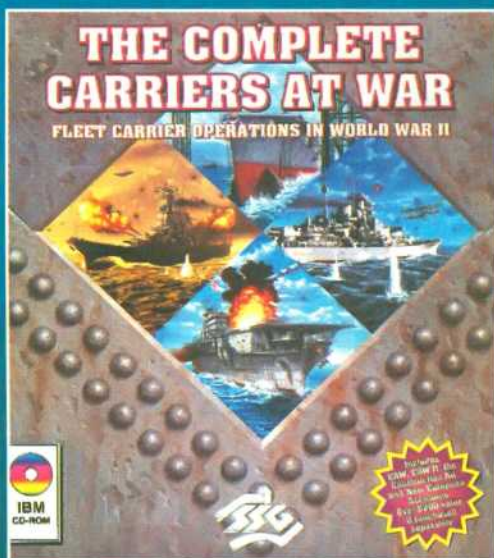
Bretonischer Ring 2

85630 Grasbrunn



Megapak 5: Hier kann man sich von jedem Genre eine Scheibe abschneiden

Des Seemanns Braut: The Complete Carriers at War



Die Packung leuchtet allein im Dunkeln: Alone in the Dark – Die Trilogie



Jetzt auch auf den billigen Plätzen: FIFA Soccer

Eine Doppelausgabe verlangt nach doppelt vielen Erweiterungen, Übersetzungen und Budgetversionen, ganz klar. Also findet Ihr diesmal zwei Seiten mit entsprechenden Highlights – und die erste Hälfte des Sommers wäre schon mal gerettet!

BUDGETSOFT & COMPILATIONS

Erst im März haben wir Euch den „Megapak 4“ als Top-Tip vorgestellt, jetzt hat Koch Media bereits die nächste Folge dieser Sampler-Serie veröffentlicht. Damit wartet erneut ein sagenhaftes Preis/Leistungs-Verhältnis, denn im **Megapak 5** findet man mit „FX Fighter“ und „Primal Rage“ schon mal zwei der besten PC-Prügelspiele überhaupt. „Terminal Velocity“ steht für astreine 3D-Action, mit „Pinball Fantasies Deluxe“ kann man sich gepflegt die Silberkugel(n) geben, und der „Pool Champion“ verspricht solides Billard am Screen. Strategen treten in dessen der „Jagged Alliance“ bei, bestreiten die „Great Naval Battles 4“ oder bekämpfen die „Warlords Deluxe“. Alles relativ neue Spiele, genau wie der Rolli „Entomorph“. Gut, „Flight Unlimited“ liegt nur in der auf einen Flieger abgespeckten Version bei, aber trotzdem sind die geforderten 99,- DM für diesen CD-Streifzug quer durch alle Genres ein Angebot, das man kaum ablehnen kann.

Strategische Seefahrt reinsten Wassers wartet dagegen mit **The Complete Carriers at War** von SSG, das hierzulande Electronic Arts für rund 100 Mark vom Stapel läßt. Die Compilation enthält den ersten und zweiten Teil der „Carriers at War“, dazu ein Construction-Kit sowie neue europäische Kampfgebiete. Und auch wenn diese Gefechte im Nordatlantik und dem Mittelmeer historisch nicht ganz so akkurat über den

Screen flimmern wie die originalen Pazifik-Szenarien, werden Seebären doch auch hier ihren Spaß am Flugzeugträger haben.

Apropos Spaß: Den haben Abenteurer auch heute noch mit **Alone in the Dark – Die Trilogie**, selbst wenn die schick animierten Polygon-Darsteller dieser Grusicals nicht mehr ganz so spektakulär wie einst sind – weshalb sich die 87 Joker-Prozent auf der (im Dunkeln leuchtenden!) Packung der Infogrames-Sammlung auch nur auf den ersten und besten Teil der Saga beziehen bzw. bezogen.

Nun aber zu verbilligten Einzelposten wie den drei soeben wiederveröffentlichten Joker-Hits aus Electronic Arts' Classic-Reihe. Die Rede ist von **FIFA Soccer**, **NHL Hockey 95** und der Teppich-Sim **Magic Carpet Plus** (mit Datadisk!). Dazu kommen aktuell noch zwei Beinahe-Hits, nämlich **Little Big Adventure** und **Theme Park**. Also alles sehr feine Spiele, die da für 39,- DM pro Stück zu haben sind. Wer die Anleitungen dazu in gedruckter Form anstatt in digitaler Form haben möchte, muß allerdings jeweils noch einen Zehner drauflegen. Noch besser macht es vielleicht Virgin mit der White Label-Serie, wo es ältere Highlights trotz schöner Verpackung samt Papier-Manual noch preiswerter gibt. So verlangt man hier gerade mal 29 Marker für Adventures wie **Alone in the Dark**, **Star Trek: Judgement Rites** (allerdings ist das nicht die mit Videos etc. aufgepeppte Limited Edition von Interplay) oder **Shadow of the Comet**. Sogar für fünf Mäuse weniger gibt es das exzellente

Westwood-Abenteuer **Kyandia 3**, den mittelpfächtigen Actionschocker **Creature Shock** und den multimedialen Genremix **The Daedalus Encounter**. Kommen wir jetzt zum Regal mit Software zu 29,95 DM pro Stück, wo aus Sierras Originals-Reihe **Gabriel Knight** (Voodoo-Abenteuer), **Rüsselsheim** (Wirtschaftssim) und **The Even More Incredible Machine** (Tüftelei) zu finden sind. Gleich daneben stehen zum gleichen Preis die aktuellen Produkte von Bomicos Softprize-Label, also die feine Space-Opera **Inferno** und das Wirtschaftswunder **Aufschwung Ost**. Für ganz sparsame Abenteurer bleibt zum guten Schluß noch der Weg zum Kiosk, wo die Joker Hit-Collection 2 mit **Der Schatz im Silbersee** auf CD-ROM wartet. Der Welt einziges Adventure nach einem Roman von Karl May gibt's hier für nur 19,80 DM – in der deutschen Originalversion von Software 2000 mitsamt Anleitung, Hintergrundstory, Joker-Test und Komplettlösung!

JETZT IN DEUTSCH

Empire hat das Strategical **Red Ghost** nun einge-deutscht, was es aber leider auch nicht besser macht. Da würden wir die geforderten 89,- DM doch lieber in die von Softgold lokalisierte Version des New World-Rollis **Anvil of Dawn** oder Legends Fantasy-Adventure **Shannara** stecken – zumal dieses von Virgin komplett synchronisiert wurde, und zwar mit den deutschen Stimmen von Sean Connery und Robert Redford. Der Synchronsprecher von Tom Hanks kam dagegen bei Sonys zauberhaftem Abenteuer **Discworld** zum Einsatz.

MEHR & BESSER

Für 49,- DM erhalten Häuslebauer die NBG-CD **S!Zone** mit 800 Städten für „Sim City 2000“ sowie 250 Ansiedlungen für „Sim City Classic“ samt Tips, Tricks und Tools. Golfer greifen statt dessen zur 59,- DM teuren Datadisk **The Links at Spanish Bay** für EAs brandneue „PGA Tour 96“. Broderbunds Kultadventure **Myst** gibt es nun in einer zweiten Special Edition: Die limitierte Sonderauflage enthält für 99,- DM auch das offizielle Strategiehandbuch. Ebenfalls limitiert ist derzeit Activisions **Mechwarrior 2** zu haben, wobei hier für 109 Schrauben 14 neue Battlemechs und ein Dutzend Missionen unter DOS im Expansion Pack warten. Allerletzte Meldung: Der Preis für die Special Edition von Adventuresofts **Simon the Sorcerer II** wurde auf 99,- DM gesenkt, ein T-Shirt ist nach wie vor enthalten. (mm)



Zauberhaft preiswert: Gabriel Knight

Ein Solidarbeitrag von 29,95 DM macht's möglich: Aufschwung Ost



Kann für nur 19,80 Mark am Kiosk gehoben werden: Der Schatz im Silbersee

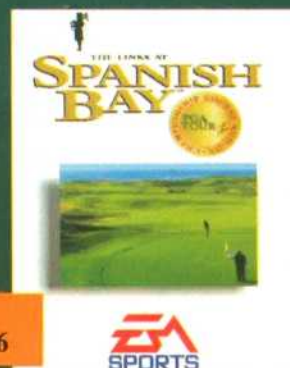


Über 1000 Sim Cities auf einer CD: S!Zone

Eine deutsche Tragödie: Red Ghost



Tom Hanks auf gut deutsch: Discworld



(K)ein Link für 96 PGA-Tourer: The Links at Spanish Bay für PGA Tour 96

Lesen ist Silber, schreiben ist Gold

Panasonic LP 1004CK

Bereits vor zwei Ausgaben versprochen wir einen Test des ersten mehrfach wiederbeschreibbaren CD-ROM-Laufwerks von Panasonic, doch gestaltete sich die Beschaffung eines Rezensionsexemplars ungeahnt schwierig: Nur bei Actebis war dann doch eines der kleinen Wunderkästchen verfügbar.

DIE THEORIE

Das Gerät ist weniger eine technische Revolution (was ein tatsächlich wiederbeschreibbarer CD-RÖMer für rund 1.100 Mark gewiß wäre) als ein technischer Zwitter. Tatsächlich finden sich hier im Gehäuse nämlich ein ganz normales SCSI Quadrospeed-CD-ROM-Laufwerk sowie ein sogenanntes PhaseDrive, das nach der von Panasonic entwickelten Phase Change-Technologie arbeitet. Bei diesem rein optischen Verfahren erhitzt ein Laser die Oberflächenschicht einer Cartridge, wobei je nach Grad der Erwärmung eine amorphe oder kristalline Phase zurückbleibt. Unter dieser Schicht befindet sich eine weitere aus Aluminium, die dann beim Lesen den Laserstrahl reflektiert, der durch den zuvor modifizierten Zustand der darüberliegenden Schicht beeinflusst wird. Voilà, schon lassen sich Daten bis zu 500.000mal überschreiben.

DIE PRAXIS

Zum Laufwerk wird der Adaptec SCSI II-Controller AIC-6360 nebst allen benötigten Kabeln, Treibern und Tools für MS-DOS, „Windows 3.1“, OS/2 und selbst den Macintosh mitgeliefert. Doch während die Treiber für das Laufwerk bequem, weil menügesteuert installiert werden, muß man den für den SCSI-Controller mühsam per Hand einbinden. Fein raus sind dabei die User von „Win 95“, da dieses Betriebssystem vollautomatisch Phase- und CD-Drive erkennt – lediglich die unterschiedlichen Kennungen für ein und dasselbe Laufwerk (je nachdem, ob es als CD-ROM oder

PhaseDrive benutzt wird) bedürfen der Gewöhnung. Doch die fällt leicht angesichts der Tatsache, daß auf so einer auswechselbaren PD-Cartridge im Format einer 5,25"-Disk rund 650 MB an Daten verstaut und jederzeit wieder gelöscht werden können.

Nicht ganz so begeisternd sind die gemessenen Leistungsdaten des CD-ROM-Läufers, denn die mittlere Zugriffszeit betrug 290 Millisekunden und liegt damit, genau wie der Datendurchsatz von 590 KB/Sekunde, im unteren Spektrum vergleichbarer Laufwerke. Und auch das PhaseDrive kann es bei einer Schreibgeschwindigkeit von ca. 320 KB/s bestenfalls mit Doublespeedern aufnehmen, zumindest was den Leistungsbereich angeht. Gelesen wird aber je nach Spurlage mit 518 bis 1141 KB/s.

ist jedoch allemal richtungsweisend. Denn selbst wenn derzeit CD-Läufer samt großer Festplatte schneller und preiswerter arbeiten, amortisiert sich das Panasonic LF 1004CK doch zumindest für Multimedia-Aktivisten, die mal eben ein paar hundert Megabyte zwischenlagern oder gar verschicken wollen, recht bald. Schließlich kommen die PD-Cartridges mit ca. 90,- DM pro Stück relativ günstig und sind im Gegensatz zu anderen Wechselmedien mechanisch sehr belastbar. Für alle, die viel rendern, sampeln oder an der Forsetzung zu „Jurassic Park“ arbeiten, hat Panasonic also eine interessante Alternative abgeliefert, während Otto Normaluser sicher mit den bisherigen Lösungen ausreichend bedient ist. Zumal „Sicherheitskopien“ populärer Spiele hier nicht nur eine große Festplatte zum Zwischenspeichern benötigen, sondern durch den Cartridgepreis am Ende auch kaum rentabel sein dürften. (mic)



Eine PD-Cartridge

DAS URTEIL

Die vorliegende Kombination aus PhaseDrive und CD-ROM-Laufwerk mag noch ihre Kinderkrankheiten haben,

Panasonic LF 1004CK

Datendurchsatz CD-ROM: 600 KB/s (590 KB/s gemessen)

Datendurchsatz Phase Drive: 518 bis 1.141 KByte/s (Lesegeschwindigkeit) bzw. 320 KB/s (Schreibgeschwindigkeit)

Mittlere Zugriffszeit CD-ROM: 290 ms (gemessen)

Lieferumfang: SCSI II-Controller, 1 PD-Cartridge, SCSI-Kabel, CD-Audio-Kabel, Einbaumaterial, Treiber und Tools für DOS, OS/2, „Windows 3.1“ und Apple Macintosh

Preis: ca. 1.100,- DM und rund 90,- DM pro Zusatz-Cartridge

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Optics Storage 8422 IDE

Viele Wege führen nach (CD-) ROM, wobei der auf der Nebenseite beschriebene als bislang einziger mehrmals begehbar ist. Doch der mit Abstand schnellste führt über dieses neue Modell: Als erster Hersteller bietet Optics Storage ein CD-Laufwerk mit achtfacher Geschwindigkeit an!

AUF DIE PLÄTZE...

Nun ist es also soweit: Wer seinem PC soeben ein Hexspeed-Laufwerk gegönnt hat und sich damit an der Spitze moderner CD-Technologie wähnte, hat Pech gehabt. Denn inzwischen ist es den Herstellern auch möglich, CD-RÖMer mit achtfacher Lesegeschwindigkeit zu einem vertretbaren Preis ins Rennen um Marktanteile zu schicken. Vorliegende Neuheit von der CeBIT schlägt an der Kasse beispielsweise mit relativ bescheidenen 499,- DM zu Buche. Dafür erhält der Käufer ein internes ATAPI/IDE-Laufwerk mit regelbarem Kopfhörerausgang und Starttaste für seine DOSe, kann also auch Audio-CDs ohne Extrasoftware direkt abspielen. Doch das ist heutzutage längst Standard, genau wie die hier mitgelieferten Kabel zur Datenübertragung und dem Anschluß an den Audioport der Soundkarte.

Was den Einrichtungskomfort angeht, liegt der neue Hochgeschwindigkeitsläufer sogar leicht unter der Norm, denn genau wie seine preiswerten Kollegen speist er den User mit einem englischsprachigen Handzettel zu den Eigenheiten der Treiber ab – ein richtiges Handbuch gibt es lediglich als Textfile auf der Treiberdiskette, weshalb eine Textverarbeitung oder „Win 95“ bei der Installation mehr als nur hilfreich sind. Letzteres schon deshalb, weil die neuen Fenster das Laufwerk nach dem Neustart von alleine erkennen. Ansonsten läuft die Installation hier nicht vollautomatisch ab, da die Konfiguration bezüglich der Frage, ob das Laufwerk als Master oder Slave betrieben werden soll, von Hand angewählt werden muß. Ein kleines Ärgernis zwar, aber ein höchst überflüssiges, zumal die bootende Festplatte oh-

nehin grundsätzlich als Master fungiert. Als Trostpflaster für Gestreßte liegen der Packung aber noch Diskettenaufkleber bei.

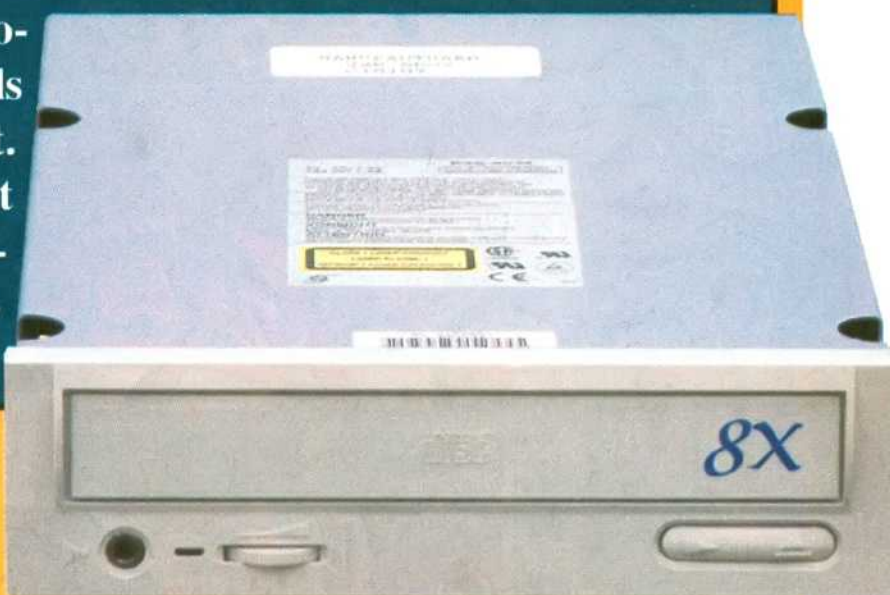
FERTIG...

Ist die Installations-Hürde erst mal genommen, gestaltet sich der Umgang mit dem 8422 IDE allerdings problemlos. Das Gerät ist sehr solide und durchdacht verarbeitet, wie bereits die Führungsschienen mit Narbe um die Steckverbindung zum IDE-Port zeigen – diese Absicherung gegen ein Vertauschen der Anschlußrichtung des IDE-Kabels ist ja leider nach wie vor keine Selbstverständlichkeit. Auch treten selbst unter härtesten Bedingungen (also etwa dem Dauerbetrieb in einer Redaktion) keinerlei Störgeräusche wie Schaben oder das berüchtigte Rattern auf, was ebenfalls auf eine stabile Konstruktion schließen läßt. Aber das darf man bei einem Highend-Modell wie diesem wohl auch erwarten: Spitzenwerte wie die mittlere Zugriffszeit von 150 Millisekunden und der Datendurchsatz von rund 1.200 KB pro Sekunde sprechen wohl für sich.

STOP!

Was aber darf sich insbesondere der verspielte User von der neuen Tempo-Tech-

nologie versprechen? Derzeit noch relativ wenig, denn selbst für die anspruchsvollsten Entertainment-Programme wie z.B. „Wing Commander IV“ reichen Quadrospeed-Läufer noch völlig aus – mit einem Hexspeeder ist man oft schon fast „übermotorisiert“. Doch auch wenn der Nutzen eines solch schnellen Drives vorläufig nur für Datenjongleure (Multimedia-Macher, Render-Fans etc.) gegeben ist, so ist ja noch längst nicht aller Spiele Abend: Wer weiß schon, was etwa „Wing Commander V“ für Ansprüche an die Hardware stellen wird? Andererseits weiß heute aber auch noch niemand, ob bis dato nicht High Density-Laufwerke das Maß aller Dinge sein werden. (mic)



Das 8422 IDE läuft schneller, als „Wing Commander IV“ fliegt...

Optics Storage 8422 IDE

Datendurchsatz: 1.200 KB/s

Mittlere Zugriffszeit: 150 Millisekunden

Controller: ATAPI/IDE

Lieferumfang: Treiber, Flachband-IDE-Kabel, Audio-Kabel, Kurzanleitung, Handbuch auf Diskette, Diskettenaufkleber

Preis: ca. 499,- DM

Das ORIGINAL



AMIGA

ZOKER

4'96

SCHON GETESTET!

NEMAC IV
PINBALL PRELUDE
ZEEWOLF II
WATCHTOWER
MAG!!!
BLACK VIPER

SCHON GELESEN?
DAS MEISTBEKAUFTE AMIGA-MAGAZIN
DER WELT
MIT REFT IM REFT

SCHON GESPIELT!

ALIEN BREED 3D II
WORMS REINFORCEMENTS
ATROPHY
PUTTY SQUAD
SLAMTILT

SCHON GECHECKT!

AMIGA & T-ONLINE
DIE GRAFFITI-KARTE · WEEKEND-TRIP ZU GEWINNEN

KNOW HOW
TIPS · CREATS · PLANE · LÖSUNGEN
SPERIS LEGACY · ZEEWOLF 2
CARIBBEAN DISASTER
U.V.A.

B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
85 56,- / Lit 8600,-
Hft 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 4 APRIL '96

4 399114 907005

JEDEN MONAT NEU AM KIOSK

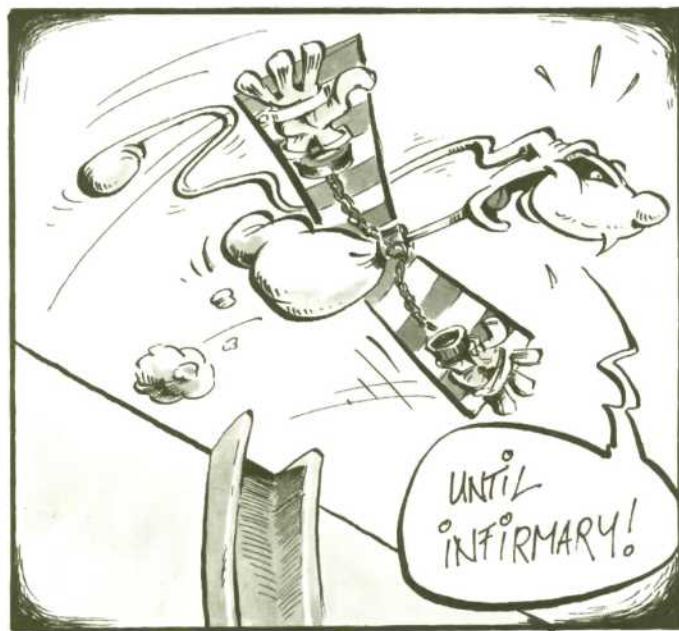
BESSERWISSE INDEX

ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK

Albion	4/96	Cheats	Joker CD	2/95	Tip
Alone in the Dark 2	8/94	Tip	Jungle Strike	8/95	Codes
Alone in the Dark 3	6/95	Tips	Jungle Strike	11/95	Codes
Al-Quadim	8/94	Lösung	King's Quest 7	3/95	Lösung
Anstoß	10/94	Tips	Lawnmower Man	6/94	Tip
Ascendancy	12/95	Tips	Legend of Kyrandia III	2/95	Lösung
Battle Beast	1/96	Tips	Little Big Adventure	3/95	Cheat/Lösung
Battle Isle II	6/94	Codes	Lollypopp	2/95	Codes
Battle Isle II	8/94	Cheat	Magic Carpet	8/95	Cheats
Battle Isle II	10/94	Cheat	Master of Magic	8/95	Tip
Battle Isle II Data	10/94	Tip/Codes	Mechwarrior 2	10/95	Tips
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes	Metal Marines	11/95	Codes
Bling!	11/95	Tips	Metaltech: Earthsiege	3/95	Tip
Blackhawk	12/94	Codes	Might & Magic V	10/94	Tips
Caesar 2	3/96	Tips	Myst	9/94	Lösung
Chewy - ESC from F5	2/96	Lösung	Need for Speed	1/96	Cheats
Christoph Kolumbus	10/94	Tip	Oldtimer	3/95	Cheat
Colonization	1/95	Cheat	One Must Fall	2/95	Tips
Comanche	12/94	Cheat/Tip	Outpost	9/94	Tips, Cheats
Command & Conquer	12/95	Lösung	Panzer General	4/95	Tips
Corridor 7	10/94	Cheat	Phantasmagoria	11/95	Lösung
Creature Shock	2/95	Cheat	Pinball Fantasies	6/94	Tip
Crusader - No remorse	2/96	Code	Pirates!	2/95	Tip
Crusader	3/96	Codes	Pizza Connection	12/94	Cheat
Das Schwarze Auge 2	12/94	Cheats	Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Das Schwarze Auge 2	1/95	Lösung/Tip/Karten	Raptor	8/94	Cheat
Das Schwarze Auge 2	2/95	Lösung/Karten	Rebel Assault II	1/96	Codes
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats	Reunion	9/94	Tips
Der König der Löwen	11/95	Cheat	Rings of Medusa Gold	12/94	Cheat
Der Patrizier	9/94	Tip	Robinsons Requiem	11/94	Tip
Der Planer	8/94	Tips	Robinsons Requiem	4/95	Tips
Der Reeder	9/95	Tips	Shannara	4/96	Lösung
Descent II	3/96	Cheats	Sim City 2000	8/94	Cheat/Tip
Desert Strike	1/95	Codes	Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Desert Strike	2/95	Cheat	Sim Tower	9/95	Cheat
Destruction Derby	4/96	Tip	Space Quest 6	10/95	Lösung
Devil Land	1/95	Cheats	Star Trek: The Judgment Rites	6/94	Lösung
Die Sage von Nietoom	4/95	Lösung	Stonekeep	4/96	Cheats
Die Sage von Nietoom	6/95	Lösung	Subwar 2050	6/94	Tip
Die Siedler	8/94	Codes	Superfrog	6/95	Codes/Tips
Discworld	8/95	Lösung	Superhero League of Hoboken	11/94	Lösung
Doofus	9/94	Codes	Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Dragonsphere	6/94	Lösung	Talisman	3/96	Lösung
Dragon Lore	2/95	Lösung	Terminal Velocity	1/96	Cheats
Dreamweb	11/94	Lösung	The Dig	1/96	Lösung/Karte
Dungeon Master II	10/95	Codes	The Horde	12/94	Cheat
Dungeon Master II	11/95	Lösung	The Last Dynasty	10/95	Lösung
Dungeon Master II	12/95	Karten	The Lost Vikings	6/94	Codes
Ecstática	1/95	Lösung	Theme Park	9/94	Cheat, Tip
Eishockey Manager	10/94	Tip	Theme Park	1/95	Cheat
Elite 2	2/95	Tip	Tie Fighter	10/94	Tips/Codes
Fade to Black	1/96	Lösung	Tie Fighter	12/94	Lösung
FIFA Int. Soccer	10/94	Tips	Tom Long	10/94	Lösung
FIFA Int. Soccer	11/94	Tip	Torin's Passage	2/96	Lösung
FIFA Int. Soccer	9/95	Tip	Transport Tycoon	1/95	Tips
FX Fighter	11/95	Tips	Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
Gabriel Knight	8/94	Tip	UFO	11/94	Cheats
Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung	Ultima VIII	8/94	Cheats/Lösung
Grand Prix Manager	2/96	Cheat	Virtual Casino	4/95	Cheat
Guilty	6/95	Lösung	Vollgas	9/95	Lösung
Hattrick	9/95	Cheat	Wacky Wheels	9/95	Cheat
Hattrick!	10/95	Cheats/Tip	Warcraft	4/95	Tips
Heimdall 2	10/94	Lösung	Warcraft	6/95	Cheats
Hexen	1/96	Cheats	Warcraft II	3/96	Lösung/Cheats
Hi-Octane	11/95	Cheats	Warcraft II	4/96	Cheats
Höhlenwelt Saga	3/95	Lösung	Wing Commander IV	4/96	Tip
Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung	Witchaven	3/96	Tips
Hurra Deutschland!	12/94	Cheats	Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	6/95	Lösung
In Extremis	8/94	Codes	Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	8/95	Lösung
Inferior	8/95	Codes	Worms	1/96	Tips
Inherit the Earth	9/94	Lösung, Karten	X-Com: Terror f.t. Deep	8/95	Cheat
Ishar 3	3/95	Cheat	X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
Jack Jazzrabbit	1/95	Cheats	Yo! Joe!	6/94	Cheat
Jim Power	2/95	Tips	Zeppelin	6/94	Tips

entdecken?

GH@ST IN THE MACHINE



BESSERWISSE

5/6'96



Der Mai ist gekommen, die Pferde schlagen aus. Ihr hingegen dürft wie immer auf diesen Seiten nachschlagen, wenn Ihr Probleme mit Spielen habt, denn auch diesmal haben wir wieder massenhaft brandheiße Tips, Tricks und Lösungen feilzubieten. Dadurch habt Ihr die Games um so schneller durchgezockt und dürft Euch zur Feier des Tages in den Biergarten trollen!

Dabei sind wir wie immer auf Eure Einsendungen angewiesen, denn nur so sind können wir auch weiterhin seitenweise Hilfe in allen Lebenslagen bieten. Versorgt uns also nach wie vor mit Tips, Cheats und Komplettlösungen, wobei vor allem letztere aufgrund ihrer Länge am besten auf der Diskette (als ASCII-Files) aufgehoben sind. Eure Arbeit soll

auch nicht unbelohnt bleiben, denn für jeden **abgedruckten Beitrag** gibt es bis zu **300 Märker**, je nach Umfang und Aktualität. Und wenn Ihr Eure spielerischen Fortschritte dem staunenden Publikum zugänglich machen wollt, so schickt uns kilo(byte)weise Spielstände, die dann auf der nächsten PC Total-CD ihren Platz finden werden. Karten und ähnliches können wir nur nutzen, wenn sie schwarz auf weiß, also auf weißem, unliniertem Papier eingesandt werden. Geschickt werden soll das Ganze an den **Joker Verlag**

„Besserwisser“

**Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Besonders Eilige können ihren Beitrag auch unter der **Fax-Nummer 089/460 49 77** loswerden.

Solltet Ihr selbst mal einen Rat brauchen, so steht Euch **jeden Mittwoch von 16 bis**

Version beibehalten – und die möchten wir Euch auf gar keinen Fall vorenthalten: Zunächst einmal kann man direkt nach dem Auswählen von „New Game“ oder „Resume“ die Tasten „Shift“, „Ctrl“ und „Alt“ auf der linken Seite der Tastatur drücken und sich so eine Mission aussuchen.

In der Missionserklärung wird hingegen durch das Eingeben von „GIMME“ der Abschnitt der aktuellen Mission ausgewählt.

Im Shop wiederum sind auf magische Weise alle Gegenstände durch Eingabe von „CAPO“ umsonst.

Schlußendlich kann man auch noch im Spiel selbst ein wenig schummeln. Folgende Buchstaben müssen jeweils gleichzeitig gedrückt werden: A + M + O: bringt jede Menge Munition

M + E + G + A: bestückt das Gefährt mit den besten Waffen

L + I + F + E: macht das Vehikel unzerstörbar

Gelöst

Albion
Timegate: Knight's Chase

Cheats zu

Seek and Destroy
Worms
Tyrian

Tips und Codes zu

Earthworm Jim
Terminator: Future Shock

19 Uhr unsere **telefonische Hotline** zur Verfügung, wo Ihr Tips zu Soft- und Hardwarefragen erhalten könnt. All das unter den Telefonnummern

089/46 38 23

und

089/460 58 22

Terminator: Future Shock

Auch zu diesem Actiontitel hat Stefan Döbeli ein paar hilfreiche Tips entdeckt. Zunächst muß immer „Alt-#“ gedrückt werden, anschließend dann:

bandaid: neue Munition
firepower: alle Waffen
icantsee: Spionage-Screen
nextmission: Mission beenden
superuzi: stärkere, sprich durchschlagendere Uzi
turbo: erhöht die Spielgeschwindigkeit

Tyrian

Günther Posch hat zwei kleine, aber äußerst effektive Cheats herausgefunden: Werden im Spiel die Tasten F2, F3 und F6 gleichzeitig gedrückt, so wird man unsterblich. Die Tasten F2, F6 und F7 hingegen katapultieren Euch in den nächsten Level.

Worms

Worms ist Euch zu harmlos?

BUNT gemischt und streng SORTIERT

Earthworm Jim

Stefan Döbeli hat einige wirklich nette Cheats zu diesem Game herausgefunden:

iddqd: Creditsscreen, leider keine Unverwundbarkeit
idkfa: leider auch nur neue Credits

hatman: Jim nimmt rapide ab
itsawonderful: Extraleben
onandonando: das Zeitlimit wird aufgehoben
popquizhotshot: mehr Munition

Seek and Destroy

Freundlicherweise haben die Programmierer dieses Spiels die Cheats aus der Amiga-



Stefan Döbeli



Ihr wollt alle Waffen? Kein Problem: Gebt einfach während des Spiels BAABAA ein, und schon sind alle Bonuswaffen wie beispielsweise die

Schafe erhältlich. Rückgängig gemacht wird das Ganze durch das Eintippen des Cheats in umgekehrter Reihenfolge!

ALBION

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1



Janos J6o hat sich durch Raumschiff und Dungeons gekämpft und verrät uns und Euch nun die Lösung:

An Bord der Toronto

Nach dem seltsamen Traum wieder erwacht, sollte man sich zuerst daran machen, Toms Schrank zu plündern. Wurde man von seiner Freundin über die neuesten Geschehnisse unterrichtet, ist es an der Zeit, die Toronto zu durchwandern, mit allen Leuten zu sprechen und alle zugänglichen Räume zu durchsuchen. Man findet unter anderem Stimdrinks, Dietriche und Patronen. Wenn man Toms Freund besucht, nachdem man vorher mit den Wachen vor dem Comraum gesprochen hat, erhält man von ihm einen Hinweis, wie man den Comraum illegal betreten kann. Die Wartungsebene ist recht kurz und enthält keine Feinde. Sämtliche Rätsel beschränken sich darauf, alle im Raum verteilten Schalter und Druckplatten zu betätigen. Trifft man auf den Wartungsroboter, sollte man ihm hinterherlaufen und beachten, daß im dritten Raum ein Schalter gedrückt werden muß, der die Tür im vierten öffnet. Die folgenden Türen lassen sich per Knopfdruck öffnen, und man stößt auf einen leeren Wandschrank an der rechten Wand. Nach erneuter Eingabe des Codes (1042) an der Schleusentür gelangt man in den Comraum. Unter dem zerstörten Be-

dienpult findet Tom eine Pistole. Da die Wachen sie ihm wegnehmen würden, begibt er sich zurück auf die Wartungsebene und verstaubt die Knarre im Wandschrank. Nun kann er seelenruhig an den Wachmännern vorbeimarschieren und sich die Waffe wiederbeschaffen, indem er nochmals die Wartungsebene von der anderen Seite betritt und sie aus dem Schrank holt. Einer kleinen Shuttle-Tour steht nun nichts mehr im Wege (auf die Durchsage warten).

Landung auf dem „Wüstenplaneten“

Hat man sich von der kleinen Shuttle-Panne erholt, sind wieder alle Personen im Haus des Gastgebers zu befragen und alle Räume nach Waffen, Tränken und Ausrüstung abzusuchen. Eine Durchforstung des Vorratskellers fördert neben einer Menge Ausrüstung auch die ersten Monster zutage, allerdings haben die armen Tierchen Pistolenschüssen nichts entgegenzusetzen. Die eingestürzte Wand läßt sich übrigens mit der Spitzhacke wieder freibuddeln. Verläßt man den Keller, sollte man nicht den Helden spielen und die Frage des Clanchefs nach Verletzungen bejahen – man erhält drei Heiltränke. Nun ist es an der Zeit, alle Gebäude der Stadt zu besuchen, am besten vor dem Besuch der Ratsvorsitzenden. Formergilde und Magiorgilde erweisen sich als besonders ertrag-

reich. Gefundene überflüssige Ausrüstung sollte man bei den Händlern verkaufen, aber darauf achten, die besten Iskai-Waffen und Rüstungen zu behalten, da bald eines dieser Wesen zu der Party stößt. Jetzt empfiehlt es sich, im Gebäude des Rates vorbeizuschauen. Auch dort findet man beim Herumstöbern etwas Gold. Die zwei Tage bis zum Beginn des Festes kann man damit verbringen, weiter die Stadt zu erforschen.

Der Anschlag

Nach dem Mord an Akiir bekommt die Gruppe den Auftrag, den Mörder zu finden. Ein Iskai namens Drirr soll dabei helfen. Ist das neue Partymitglied ausgerüstet und trainiert, geht es auf in die Wildnis. Jiris, der Viehzüchter westlich der Stadt, erklärt den Weg zur Ruine. Dort angekommen, sollte man das Gebäude bis in den letzten Winkel absuchen, da viel Ausrüstung zu finden ist. Der weiße Ring und das Flammenschwert sind übrigens verflucht. Es gibt zwei verschiedene Fallentypen, die sich aber problemlos entschärfen lassen: Die leuchtenden Tentakel deaktivieren sich, sobald eure Fackel erlischt oder weggeworfen wird, und die Bodenmäuler lassen sich mit erbeuteten Kron-dir-Fleischbrocken schließen. Steht man schließlich dem Bewußtsein Argims gegenüber, öffnet er den Weg zu den Resten des Attentäters und vielen guten Waffen. Argim bittet Euch außerdem um einen Musikkristall, der im Gemischtwarenhandel zu erwerben ist. Seine Aufforderung, zwei Quellen der Farbe mit einem der Wege des Lichts zu verbinden, bezieht sich darauf, im Raum mit den leuchtenden Bodenpilzen von einem Regenbogenbusch zum anderen zu laufen. Es öffnet sich ein Durchgang zu zwei Ausdauer und Schnelligkeit erhöhenden „Lichtern der Göttin“. Ein drittes Licht befindet sich hinter einer mit der Hacke einzuschlagenden Wand links neben der neu entstandenen Öffnung. Eure Aufgabe in der alten Dji-Fahd-Gilde ist nun beendet, und Ihr könnt in die Stadt zurückkehren, um im Ratsgebäude mit Frill, dem Geschichtsgelehrten, zu sprechen. Er erwähnt einen gewissen Bradil, den man in der Formergilde aufsuchen sollte. Es kommt zum Kampf und zur überraschenden Aufklärung des Attentats. Sowohl Bradir als auch Fasiir, an-

zutreffen in der Dji-Kas Gilde, zeigen sich erkenntlich, spricht man sie anschließend noch einmal an. Man sollte die nun wieder gewachsene Party in der Stadt ausrüsten und trainieren, wobei Sira bei Fasiir neue Sprüche lernen kann. Erfahrung und Zaubersamen lassen sich finden, unternimmt man eine Safari auf den Rest der Insel. Seid Ihr zur Weiterreise bereit, begeben sich Ihr Euch zur Ratsvorsitzenden.

Bei den Kelten

Angekommen im Keltendörfchen, erhaltet Ihr vom Stammeskönig einen ziemlich delikaten Auftrag, der Euch zu den Druiden von Arjano führt. Folgt wie beschrieben dem Flußlauf, und Ihr gelangt in ein zweites Dörfchen, wo es unter anderem auch einen Waffenladen gibt. Nördlich davon liegt die unterirdische Anlage der Druiden. Dummerweise ist genau der Druide, dessen Hilfe Ihr benötigt, im Labyrinth der alten Anlage verschollen. Hat sich Mellthas Euch angeschlossen, sollte man erst kurz die Räumlichkeiten absuchen und die umherliegenden Heiltränke einstecken. Sprecht den Druiden an, er führt Euch zum Eingang des Gewölbes. Es sei aber angeraten, erst die Insel abzulaufen und bei den umherstreifenden Monstern Erfahrung zu sammeln. Unterhalb des Dorfes befindet sich ein Durchgang im Gebirge, der zu dem Dörfchen Aballon führt. Auf dem Weg durch die Schlucht wird man zwar mitunter mehrmals überfallen, aber die reichliche Beute, die man den Räubern abnimmt, ist den Spaß wert. In Aballon ist Essen zu Billigpreisen erhältlich, und auch der örtliche Ramschhändler hat einige interessante Sachen im Angebot. Hier sollte man den Musikkristall erwerben. Das wichtigste ist aber Ferina, die in ihrem Haus eure Nahkampffertigkeit trainiert. Seit Ihr mit Proviant und Fackeln ausgerüstet, geht es zurück nach Arjano. Der Wächter des Haines oberhalb der Hütte zeigt sich mit einer Kristallwurfaxt für den Musikkristall erkenntlich.

Die Gewölbe unter Arjano

Eins sei hier vorangestellt: Die Monster sind teilweise übertrieben schwer zu besiegen, die richtige Kampfaufstellung und Bewaffnung ist lebenswichtig. Sobald man Geld für bessere Waffen und Rüstungen hat be-

ziehungsweise befördert wird, sollte man das Labyrinth verlassen und erst einmal etwas für die Konstitution der Helden tun. Solange man den vermißten Druiden noch nicht gefunden hat, ist in Arjano die Heilung kostenlos. Für Euren Druiden solltet Ihr einen oder mehrere Dämonvertreiben-Sprüche in der Bibliothek erwerben und lernen. Das kann zwar auch von einem der Lehrer in Arjano gelehrt werden, aber dazu dürfte sein Level noch zu niedrig sein. Doch nun auf in den Kampf!

Direkt neben dem Eingang befindet sich ein Brunnen, in dem Ihr einige der umherstehenden Eimer füllt und sie verwendet, um die Feuerfallen zu löschen. Übrigens braucht Ihr auch später wieder gefüllte Wassereimer. Nehmt am besten vier mit und sorgt für Nachschub an Brunnen. Die neun Bodenplatten im Osten müssen kreuzförmig gedrückt werden, so daß die vier Eckfel-

wurden. Im Raum mit den drei Schaltern müssen alle drei gedrückt werden, um einen Durchgang zu öffnen. Der Dolch mit dem Kristallgriff ist verflucht. Den südlichen, mit einer Flammenfalle (Wassereimer benutzen!) versperrten Gang entlang geht es tiefer hinab. Im Raum mit der Glaswand läuft Ihr zuerst zweimal über die Druckplatte und weicht den Flammen aus. Im sich verschiebenden Zwischenraum kann jetzt ein Schalter gedrückt werden, der den Zugang zu zwei erstklassigen Items freilegt. Jetzt weiter über die Druckplatte, bis der Durchgang frei ist. Die rechts dahinter liegende Platte löscht die Flammen im Raum. Jetzt geht es hinab in die Fallgrube, indem man am besten ein Seil benutzt. Die Gitter mit den Warniaks dahinter können geöffnet werden, und teilweise findet man auch Items im Gerümpel. Nur die westliche Warniakgruppe bewacht jedoch ei-

bitter nötig, ansonsten geht es tiefer hinab. Im Raum mit den eingesperrten Bestien sind mit äußerster Vorsicht nur die grünen Platten zu drücken, sonst werdet Ihr zu Hackfleisch verarbeitet. Die beiden Bodenplatten hinter dem neuen Durchgang öffnen den Weg zu neuen Items. Nach der amüsanten Diskussion um die blaue Druckplatte geht es noch eine Etage tiefer. Hier ist zu beachten, daß mit einer Spitzhacke brüchige Wände zerstört werden können. Im Raum mit dem verschlossenen Gitter und den drei Schaltern läßt jeder einzelne einen arg zähen Tierdämon frei. Sind alle Schalter gedrückt, öffnet sich das Gitter. Wer sich die schweren Kämpfe vorerst sparen will, löscht nördlich des Raums die Feuerfalle und arbeitet sich durch mit der Hacke zerstörbare Wände zu einem Knopf vor, der das Gitter sofort öffnet. Jetzt geht es in den Saal rechts hinter dem Gitter. Wie richtig

vermutet, ist die grüne Platte eine Falle. Nichtsdestotrotz werden die Stäbe aus der Kiste benötigt. Die beste Lösung ist es, über die roten Druckplatten hinwegzustürmen und das Gitter schnellstens hinter Euch zu schließen. Ein Kampf ist sinnlos, denn dem Monster seid Ihr noch längst nicht gewachsen. Westlich geht es in einen Raum voller Fallgruben, der vor-

sichtig durchquert werden sollte. Weit eleganter ist es aber, sich mittels Seil die erstbeste Grube hinunterzulassen. Unten kann man etwas Gold einsacken und einige schwächere Gegner bekämpfen. Durch das nördlichste Deckenloch kommt man wieder an die Oberfläche.

Jetzt harren die Stäbe ihres Einsatzes an den magischen Barrieren. Hinter einer befindet sich ein kleiner Schalter, der nördlich einen Durchgang öffnet. Südlich gelangt man in die unterste Etage, in der auch endlich der Druide befreit wird. Hierdurch habt Ihr Euch das Amulett wirklich redlich verdient und könnt



der nicht berührt werden. Die einzelne Druckplatte rechts daneben läßt die Stacheln verschwinden, und der Hebel dahinter beseitigt die anderen Bodenfallen links. Die drei nebeneinanderliegenden Druckplatten müssen von links nach rechts überlaufen werden. Der herumliegende Hebelgriff öffnet im Osten den Durchgang in die tieferen Etagen. Gleich am Anfang sollte man nicht den kleinen Schalter an der rechten Wand übersehen, der einen versteckten Durchgang öffnet – viel Spaß mit dem Geschwader Warniaks!

Im großen Saal öffnet sich die südwestliche Tür, wenn alle Bodenplatten gedrückt

nen Schalter. Dieser läßt den Angst-Dämon los, der aber eher ein willkommenes Trainingsobjekt für den Dämonenvertreiben-Spruch des Druiden ist. Mit dem Schlüssel in der Truhe hinter ihm geht es tiefer in das Gewölbe. Die Scheiben im Raum mit der Truhe lassen sich mit Hilfe des Schalters in der nordwestlichen Ecke heben. Ein weiterer Sonnendolch wird darin gefunden. Vorsichtig, unter Ausnutzung der Zwischenräume, geht es an der Feuerballfalle zum nächsten Dämon. Versucht am besten, ihn einzufrieren (Frostsplitter) oder zu verbannen.

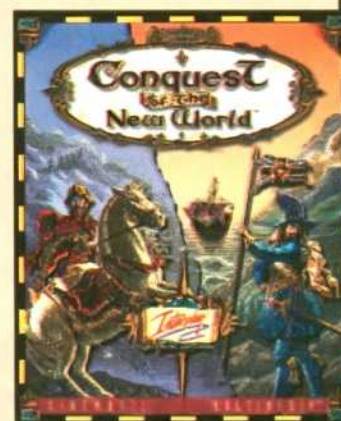
Um jetzt wieder zurückzukommen, sind Wassereimer

Conquest
of the New World

Fordern Sie mal wieder Ihren Kopf heraus! Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

Conquest of the New World

Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie zur Entdeckung, Eroberung und Kolonialisierung von Amerika.



Und versuchen Sie sich an den Problemen und Gefahren, denen auch schon Cortez und Pizarro ausgesetzt waren. Vor Ihnen sind schon viele gescheitert – können Sie es schaffen?

Conquest of the New World
das Strategie-Spiel

Jetzt erhältlich für
PC CD-ROM.

Interplay

DISTRIBUTED BY
AKKlaim
Entertainment GmbH

Wie Sie es machen bleibt Ihnen überlassen



es dem Stammeskönig in die Hand drücken. Mit der königlichen Erlaubnis und 200 Goldstücken steht einer Passage nach Beloveno nichts mehr im Wege.

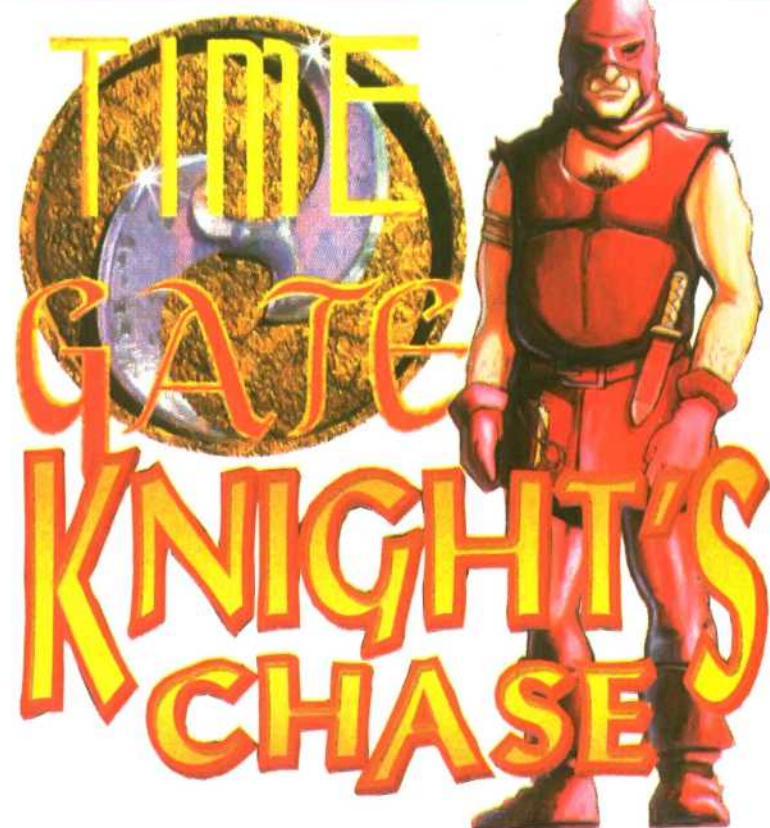
Der Kontinent Maini

In Beloveno angekommen, ist wie üblich erst einmal die Stadt zu besichtigen. Als Begleiter bieten sich Siobhan, die Kriegerin, oder Khunag, der Ex-Ken-

get Kamulos-Magier an. Ich empfehle, sich vorerst für Siobhan zu entscheiden. Im Keller ihres Wohnhauses besteht außerdem ein kleines Warniak-Problem. Im Gasthaus, im Rathaus und von Kariah, dem Freudenmädchen, erhält man Informationen über die korrupten Ratsmitglieder Riko und Gard. Hinweise werden Euch auch nach Kounos führen, wobei der Weg über den Paß kaum zu verfehlen ist. In der Gaststätte taucht jeden Morgen zwischen acht und neun Uhr der Kampftrainer Garadd auf, der neben Nah- und Fernkampf auch kritische Treffer zu kritischen Preisen trainiert. Mit Kontos Leibwache Nodd sollte man sich jetzt

noch nicht anlegen, sondern erst die Höhle südlich des Dorfes erkunden. Obwohl sich hier auch einige Kritah-Monster herumtreiben, stellen diese putzigen Tierchen im Gegensatz zum Umfang des Labyrinths kaum ein Problem dar. Es dauert einige Tage, das Labyrinth abzusuchen, aber Geld, Edelsteine, Kräuter, Ringe, die Kristallaxt und und und sind die Mühe wahrlich wert. Das ebenfalls gefundene Schattenschwert ist zwar magisch, aber leider verflucht.

Und das soll's dann auch gewesen sein für dieses Mal. Den zweiten Teil der Lösung könnt Ihr im nächsten PC Joker in zwei Monaten lesen!



KOMPLETTLÖSUNG

Christian Giegerich wollte dankenswerterweise die komplette Lösung für dieses Zeitreiseabenteuer nicht für sich behalten – voilà:

Tja, da steht er nun, William Tibbs, bereit, in eines der drei größten Abenteuer seines Lebens einzusteigen. Vom Startpunkt aus schreiten wir über den Innenhof in die Eingangshalle, wo William auf zwei schwerarbeitende Ingenieure stößt. Im Raum, in dem ihm das „japanische Fernsehen“ vorgeführt wird, schnappt er sich die Kopfhörer von der rechten Kommode. Im westlich liegenden Ausstellungsraum betrachten wir das nördlich hängende Gemälde genauer und schnappen uns

das in der Ecke stehende Schwert. Dieses (der Schild ist schon dabei) sollten Anfänger einmal in die Hand nehmen und die verschiedenen Schläge ausprobieren, damit der Kampf später ohne Probleme verläuft. Einen Raum weiter bei der Kasse angelangt, nehmen wir das ferngesteuerte Katapult und die CD von der Theke. An der nördlichen Wand befindet sich ein Terminal, bei dem der Stecker an der Seite in die Buchse gesteckt werden muß. Auf den nun funktionierenden Computer benutzen wir die CD. Dank der Kopfhörer wird die folgende Zwischensequenz mit Sprache unterlegt.

Als William anschließend das Büro des Direktors betritt, be-

kommt er die Durchsage „Sehr verehrte Damen und Herren! Unser Museum wird nun geschlossen!“ gerade noch mit; Momente später ist er darin gefangen. Einmalig! Nach Informationen suchend, durchkramt er die beiden Schreibtischschubladen des Direktors (Leertaste so lange gedrückt halten, bis etwas gefunden wurde) und stößt auf eine Magnetkarte, einen Schlüssel und eine Zeitung. In letzterer findet er einen Bericht über einen Museumseinbruch, bei dem Einbrecher die Alarmanlagen mit Hilfe eines Schaumfeuerlöschers außer Gefecht setzten. Über die Kasse geht's nun zurück in den Ausstellungsraum, wo inzwischen die Lasersperren aktiviert wurden. Auf allen vier kriecht Tibbs zunächst zum Tisch in der Mitte des Raumes und schließlich um ihn herum (es empfiehlt sich hier, öfter abzuspeichern) in Richtung Fenster. Dort robbt er an der Steinstatue entlang zur vor ihm liegenden Wand und von hier aus zur Tür. Jetzt steht er wieder in der Eingangshalle. Hier durchsucht er die Werkzeugkiste und steckt den Schrau-

benzieher ein. Mit letzterem wird die Tür zum „japanischen Fernsehen“ wieder geöffnet und im Raum selbst der Schaumfeuerlöscher (rot; linke Ecke) ins Inventar befördert.

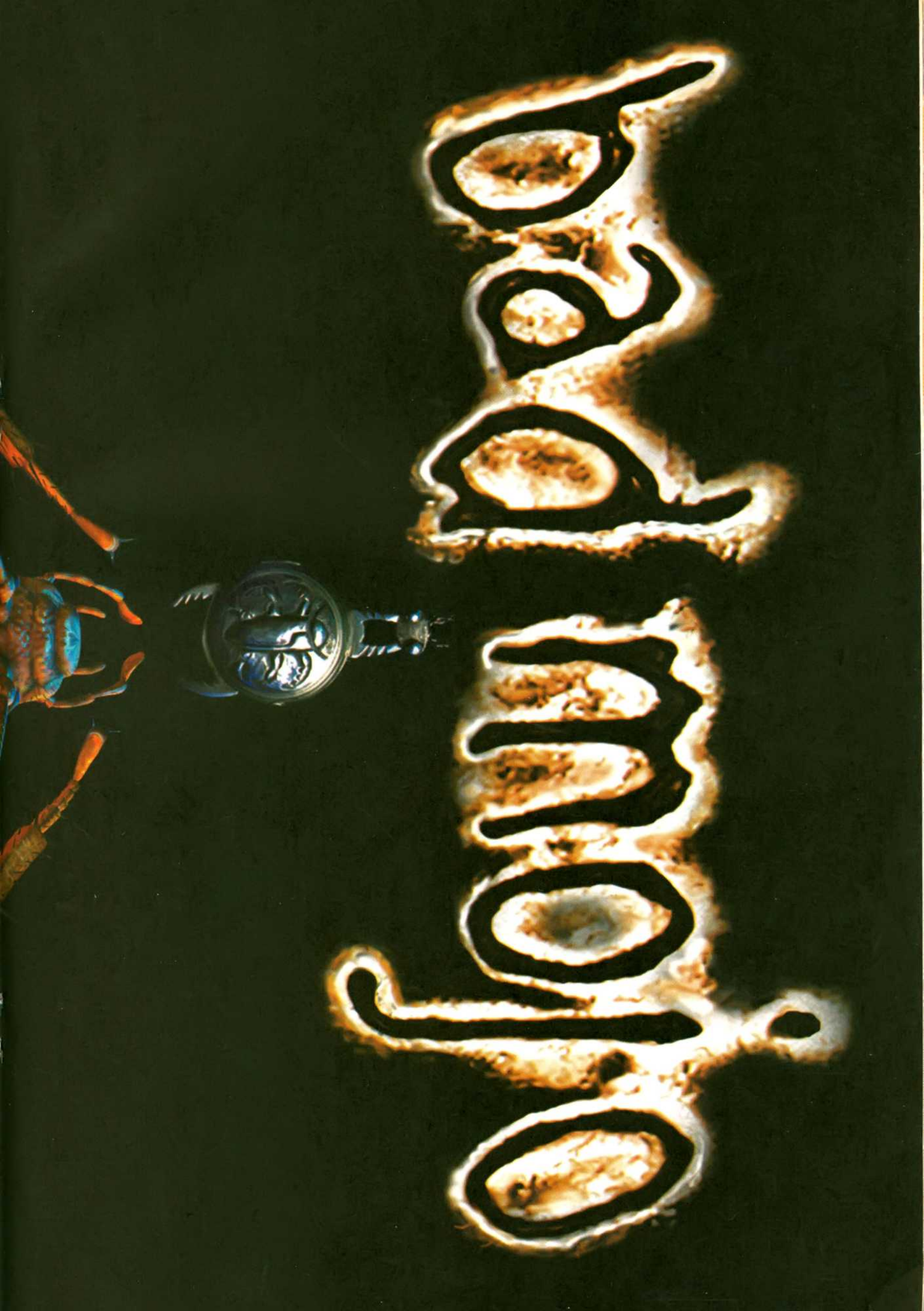
Mit dem im Büro aufgestöberten Schlüssel schließen wir, wieder in der Eingangshalle, den grauen Sicherungskasten an der rechten Wand auf und besprühen die Sicherungen mit dem roten Feuerlöscher. Die Laserbarriere wird abgeschaltet, und wir können nun in ein weiteres Bild vordringen... Hier treffen wir zum ersten Mal auf Wolfram, der uns sogleich einen Ritter auf die Fersen hetzt und sich danach wieder verzieht: Das erste Duell steht an. Um dieses erfolgreich und mit möglichst wenig Verlusten zu bestehen, greifen wir am besten zum Schwert. Außerdem darf keiner der beiden Duellanten in die Lasersperren gedrängt werden, da sonst ein Alarm ausgelöst und Tibbs verhaftet wird. Schon bald ist der Ritter Geschichte. William öffnet den Glasschrank, der sich links vom Eingang befindet, mit seiner Magnetkarte (Fundort: Büro)



TOON WORKS









Microsoft

MASTERS OF THE NEW ART™

und entnimmt ihm die Munition. Jetzt ist es an der Zeit, das ferngesteuerte Katapult loszulassen. Nachdem er es auf den Boden gestellt hat, wird es mit der Munition geladen (Katapult im Inventar „benutzen“). Im östlichen Raum, den er mit dem Katapult betritt, findet er eine weitere Lasersperre vor. Fahrt hier rechts in das „Laserlabyrinth“, und bahnt Euch einen Weg in die Nähe des roten Schalters (Meldung: „Ok, jetzt kann ich schießen“), den Ihr abknallt und somit die Lasersperren ein weiteres Mal außer Gefecht setzt.

Tibbs sammelt jetzt das Katapult wieder ein und krallt sich das große Schwert an der Wand (im „Laserlabyrinth“-Raum). Im Kreuzgang angelangt, trifft er auf einen weiteren schwarzen Ritter. Ihm wird mit dem neu gefundenen Schwert der Garaus gemacht. Im Nordosten des Kreuzganges fällt eine Tür auf, die farbig hervorgehoben ist. Nähert Tibbs sich, verliert er seine Beherrschung und schreit

Zeit später im Mittelalter wiederfindet...

Als Kreuzritter William Theobald von Mondidier wird er hier gleich von Wolfram der Hexerei beschuldigt und in den Kerker geworfen. Hier schnappt er sich die Laute und wirft sie dem Mitgefangenen in der Zelle gegenüber zu, der sofort munter drauflos spielt. Dies lockt eine der Wachen an. Als sie sich Berwald, dem stummen Barden, zudreht, schlägt ihm William mit der Faust in den Rücken, und Berwald gibt ihm den Rest. Ist die Wache verschwunden, schnappt man sich den Zellschlüssel vom Boden und schließt die Tür damit auf. In Berwalds Zelle findet sich noch eine Wasserflasche. Mit dem Schwert, das die Wache liegen gelassen hat, bewaffnet sich William und streckt damit die im Gang patrouillierende Wache ebenfalls nieder. Aus deren Überresten fischt er den Schlüssel der Wachstube und schließt damit das rechte Gitter auf, was einen weiteren

Ist Tibbs eine Treppe nach oben gestiegen, findet er sich in einem Aufenthaltsraum wieder. Den vorbeilaufenden alten Mann läßt er still und heimlich passieren, ohne sich zu bewegen. Ist der Greis in der rechten Tür verschwunden, horcht William neugierig an dieser und wird Zeuge der Beschwörung. Am Kaminsims findet sich ein Schlüssel, mit dem gleich die nördliche Tür, die zum Stall der Burg führt, aufgeschlossen wird. Hier treffen wir auf einen kleinen, hinterhältigen Ziegenbock, der uns ruckzuck um einige Lebenspunkte ärmer machen kann, sollten wir uns zu lange in seiner Nähe aufhalten. Durch die rechte Tür gelangen wir in die Speisekammer, wo wir uns den Eimer, den Schinken und eine weitere Weinflasche krallen. Am Wasserfaß gegenüber dem Ausgang schnappen wir Schafspelz und Hirtenstab und füllen den Eimer mit Wasser. Damit weichen wir geschickt dem Ziegenbock aus und löschen das Feuer im Aufenthaltsraum. Der nun erkaltete Kamin wird erklimmen. Im Glockenturm treten wir genau einen Schritt nach vorne und benutzen den Schafspelz, worauf wir uns gekonnt über den Abgrund schwingen (erst im nachhinein erscheint der Vorgang logisch!). Drüben wählen wir den linken Weg und biegen nach Betreten des Holzbalkens ein weiteres Mal links ab. Nun befinden wir uns über Wolframs Zimmer, der sich gerade ein Nickerchen gönnt. Wenn wir jetzt den rechten Weg einschlagen, erreichen wir das Zimmer des alten Mannes, dem wir mit Hilfe des Hirtenstabes (Achtung: William muß am Rand des Balkens stehen!) seine Kutte klauen.

Jetzt geht's geradeaus weiter. An der Balkenkreuzung tippelt William vorsichtig, ganz vorsichtig an die rechte Seite des oberen Balkenendes, wo er sich automatisch nach unten hangelt. Hier öffnet er den Eisenschrank und entnimmt ihm Hologramm und Buch. Das Kruzifix an der

Nordwand wird in die Nische gedrückt: Ein Durchgang springt auf. Im Schreibsaal findet William an der linken Wand drei Schreibpulte vor. Auf dem zweiten liegt ein leeres Pergament, das sich hervorragend zum Abschreiben des Buchs eignet. Letzteres wird neben das Papier auf den Tisch gelegt. Am hintersten der drei Pulte schnappt er sich das Stilett und bricht damit den Kristall aus dem Buch heraus. Am Lehrerpult (Stufen hinaufsteigen) nimmt er die Gänsefeder und vom Schrank des Lehrers die hölzerne Schatulle. Auf dem Experimentiertisch, der ebenfalls im Zimmer steht, stibitzt er Tierkohle, Wasser, Galle, Pech und die leere Schale. Das Rezept auf dem vordersten Pult überfliegt er kurz und stellt fest, daß drei der eben gefundenen Reagenzien zur Herstellung von Tinte benötigt werden. Welche, muß er allerdings selbst herausfinden. Im Inventar schüttet man Galle, Tierkohle sowie Wasser in die leere Schale und benutzt die Tinte anschließend. Nun stellt sich Tibbs vor sein Pergament und schreibt mit der Gänsefeder das Buch geschwind ab (wurde die Tinte richtig zusammengemischt, dürfte sie nicht verschwinden). Jetzt ist es übrigens an der Zeit, die Kutte überzuziehen. Nachdem man das abgeschriebene Pergament sowie das Buch eingesteckt hat, speichert man kurz ab und begibt sich wieder in die kleine Kammer.

Hier werden Buch und Holzkassette (Inventar: ablegen) in den Eisenschrank gelegt, anschließend geht's sofort zurück in den Schreibsaal, wo die Fackel neben der Doppeltür in die Wand gedrückt wird. Der Geheimgang schließt sich nun wieder, und die Doppeltür öffnet sich. Dem Mönch, der hereinstolz kommt (Achtung, spätestens hier muß die Kutte übergestülpt sein!), folgt Tibbs auf Schritt und Tritt. Der Alte macht seinen Spaziergang durch den Kreuzgang, den wir noch



laut und deutlich nach seiner Juliette, was zwei Schläger auf den Plan ruft. Nähert er sich diesen, wird er niedergeschlagen und anschließend in den geheimnisvollen Brunnen im Zentrum des Kreuzgangs gestoßen. Zeit und Raum drehen sich um unseren Helden, der sich kurze

Wächter auf den Plan ruft (Vorsicht: Armbrust!). Wurde auch ihm der Garaus gemacht, durchstöbert Tibbs die Wachstube und findet eine Weinflasche, welche getrunken werden kann (zwei Lebenspunkte). Das Eisengitter wird nun geöffnet und durchschritten.

MOGUNTIA SOFT		Soft & Hardware Versand		Alte Mainzer Str. 157 55129 Mainz		TEL: 06131/832875	
Assault Rigs Burning Steel IV Civilization 2 Colony Wars Com. & Conq.Data Der Planer Cyberia Dark Eye Descent 2 Die Fugger 2 Die Siedler 2 Duke Nukem 3D	74,90 69,90 79,90 74,90 29,90 74,90 77,90 84,90 79,90 79,90 77,90 79,90	Fifa Soccer 96 Gabriel Knight 2 NBA Live 96 Panzer General 2 PGA European Tour Pole Position Riddle of Master Lu Shannara Silent Thunder Teamchef Terranova Wing Com. IV	69,90 79,90 79,90 69,90 79,90 89,90 79,90 74,90 84,90 84,90 79,90 99,90	Zubehör: Suncom FX 3000 Gravis Firebird Logitech Wingman Extr. Aktivboxen 100W Creative 6x CDROM	99,- 115,- 85,- 79,- 219,-	Formula 1 Gr.Pr. 2 97,90,- CDROM 4x 119,-	
		RAM 4MB PS/2 159,-				Soundblaster 16 Value 159,- PC Komplettsysteme Lösungsbücher Kostenlose Versandliste anfordern!! Versandkosten: Vorkasse (Scheck/bar) 7,-/NN 10,-DM ab 200,- Bestellwert freil! Mo-Fr 10-20Uhr; Sa 12-15Uhr	

aus der Gegenwart kennen. Sobald die Meldung „Schnell! Die Tür rechts!“ erscheint, schlüpft man durch sie hindurch und findet sich in einem großen Saal wieder. In der Ecke links vom Eingang steht ein kleiner Topf. Tibbs schnappt sich diesen und zerdonnert das gute Stück rücksichtslos an der Wand. Die

einer der beiden übrig läßt, wird die Tür zur Leichenhalle geöffnet. Dort stellt sich William rechts an die „frische“ Leiche und verschiebt sie anschließend, worauf er ein goldenes Herz erhält. Dieses benutzt er mit der Steinstatue rechts neben dem Altar. Jetzt heißt es schnell sein: Um dem heranastpfenden Wolf-



Scherben sind uninteressant, doch der Schlüssel, der zum Vorschein kommt, erweist sich an der Tür neben dem Topffundort als nützlich: Durch sie gelangt William in ein Labor, wo die Regale durchstöbert werden: Brechnuß, Dachshaar, Reagenzglas, Krötenschleim und Schlafkraut wechseln den Besitzer. Das Buch auf dem Tisch liest er im Inventar durch und stößt dabei auf ein Rezept für ein Betäubungsmittel, mit dem eben aufgestockten Reagenzien braut er es zusammen. Beim Schuster findet er einen Kneif, beim Bäcker einen Laib Brot. Über letzteren gießt er sogleich das Betäubungsmittel und betritt anschließend den Kerker im Nordwesten. Dem Gefangenen dort wirft er das Brot in die Ecke, der Tempelritter macht sich gierig darüber her und schläft anschließend ein.

Mit dem Kneif spachtelt William nun den Rubin aus der Steinstatue „Roland“, die sich ebenfalls im Kerker befindet. Auf die gleiche Weise erbeutet er im großen Saal bei „Archambaud de Saint Armand“ einen Onyx und bei „Geoffroi de Saint Omer“ einen Smaragd. In der Abstellkammer entfernt er die drei Diamanten von den „Hugues de Payns“-Statuen und zu guter Letzt noch die im Labor bei „Payen Thibault de Mondidier“. Sind alle Steine erbeutet, werden noch die beiden im Saal auftauchenden Wachen getötet. Mit dem Schlüssel, den

ram zu entfliehen, sprintet William an die Ostwand und untersucht den herausragenden Ritter genauer. Plötzlich wird es schwarz um unseren Helden, und er findet er sich in der Folterkammer wieder.

Hier lehnt sich Tibbs geschickt nach rechts, worauf seine Fesseln durchschmoren. Hat er den Wächter aus dem Nebenzimmer besiegt, schnappt er sich den Ring sowie den komischen roten Stein vom Tisch. Ein Geheimgang tut sich auf, als er die beiden Fackeln neben dem Folterrad vertauscht. Durch ihn gelangt er in einen weiteren Teil des Dungeons, wo er den Weg nach links einschlägt und auf Gallios, den wir schon aus dem Intro kennen, trifft. William hört die letzten Worte des sterbenden Ritters, nimmt sich danach dessen Schwert und hebt das Kreuz aus Rosenholz und den geheimnisvollen Zeithandschuh vom Boden auf. In der Truhe liegen eine weitere Mönchskutte, das Hologramm und ein leerer Lederbeutel, die wie gehabt ins Inventar befördert werden. In den Beutel steckt Tibbs übrigens möglichst sofort den roten Stein, das Auge Wolframs. Am Altar, der ebenfalls an einer Wand des Raumes steht, findet er „seine“ neun Steine wieder. An der gegenüberliegenden Wand entdeckt er einen Türumriß, der mit Hilfe des Rings in Null Komma nix zum Durchgang umgewandelt wird.

Nachdem er die Mönchskutte umgelegt und sein Schwert gezogen hat, steigt William die Stufen nach oben. Hier müssen vorerst zwei Teufelsanbeter abgemurkst werden, in der Nordwestecke der Bücherei findet er zwei der sieben Grabstätten der Tempelritter vor. „Roland“ wird der Rubin ins Grab gelegt, worauf man ein Messer erhält. Dem „Champagne“ gebührt der Kristall, hierfür gibt's ein Elixier, das Tibbs zwei Lebenspunkte wiedergibt. Die Tür im Nordosten führt zum Speisesaal. Hier ist allerdings Vorsicht geboten. Sobald man den Raum betreten hat, läuft man an der Wand entlang zu dem linken Tisch, wo man sich die Teller greift. Mit diesen in der Hand kann man sich prima als Kellner ausgeben und in die Küche marschieren, wo im Hinterzimmer ein weiterer Satansanbeter niedergestreckt wird. Auch hier stehen zwei Grabstätten.

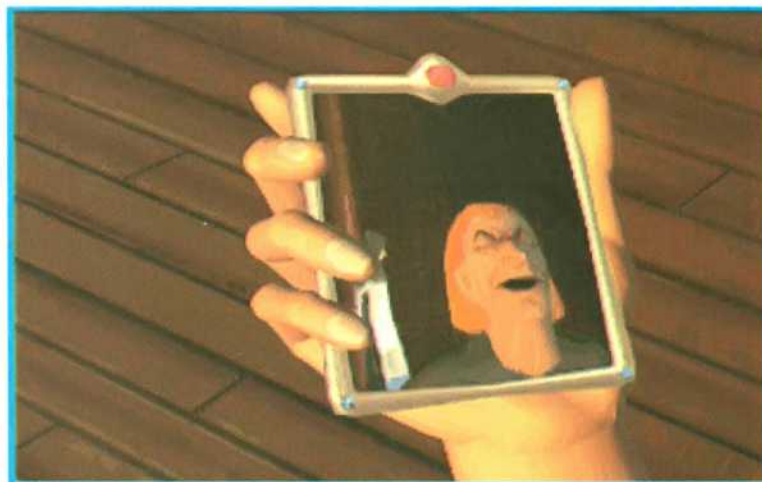
Dem Leichnam von „Geoffroi“ steckt Tibbs den Smaragd, dem von „Archambaud“ den Onyx zu. Für seine Dienste erhält er einen „Schlüssel zur Hölle“ und einen Morgenstern. Über die Küche, wo die Tür mit dem Höllenschlüssel aufgeschlossen wird, erreicht er den Friedhof. Dem gerade erwachenden Zombie weicht er geschickt aus, rennt an dem großen Gebäude mit der grünen Teufelskreatur vorbei und erreicht schließlich zwei weitere Rittergräber. Stellt er sich an deren Seite, bleibt er vor dem heranschlurfenden Zombie geschützt: Der Untote zieht träge seine Kreise über den Hof. Die Überreste von „Payen“ bekommen den Amethyst, die von Bisot den Opal. Kettenhemd und Axt wandern ins Inventar. Das Kettenhemd kann gleich übergezogen werden, um den Schaden zu verringern. Währenddessen schlagen sich ein paar Meter weiter der Zombie und die Teufelskreatur. Hat letztere gesiegt und wendet sich William zu, zieht dieser unerschrocken sein Rosenkreuz hervor und hält

es in die Höhe (Leertaste gedrückt halten). In den Überresten des Ungetüms erspäht Tibbs einen Teufelszahn, mit welchem er die große Doppeltür der Kathedrale öffnet. Steigt er dort die Treppen empor, trifft er wieder auf den gewitzten Berwald, seinen ehemaligen Mitgefangenen, welcher ihn durch einen Geheimgang wieder in den Dungeon führt.

Nachdem er seine Axt gezogen hat, schreitet William zu Gallios' ehemaligem Unterschlupf. Wurde hier der kleine rote Teufel in den Himmel befördert, geht's über die Bibliothek zurück in den Kreuzgang. Nordwestlich wird die Wache niedergestreckt und durch die offene Tür die Kapelle aufgesucht. Alle Klappstühle werden umgeklappt und dabei die Zahlen I, II und IV registriert. Nun wird die siebte Steintafel (VII) in die Wand gedrückt, worauf sich die große Doppeltür öffnet. Ein weiterer Ritter wird erledigt, aus seinen Überresten wird Juliettes Armband mitgenommen.

Über die Treppen erreicht Tibbs Berwalds Versteck, wo er das erste der drei Gewichte schnappt und über die Kante stößt. Dadurch gelangt er auf das Dach, wo er den Diamanten auf das Rittergrab benutzt und das Horn aufhebt. Wenig später findet er sich in einem Käfig wieder. Berwald wird getötet, auf Tibbs stürzt sich der Folterknecht. Ein kleiner Stoß genügt, damit der Käfig geöffnet werden kann und unser Held somit freikommt. Nachdem er sich die bronzene Keule gegriffen hat, rennt er zum vor ihm stehenden Tisch und steckt das Rosenkreuz und das Horn ein, letzteres wird aus reiner Verzweiflung sofort geblasen. Wenige Momente später ist Tibbs von einer herrlich strahlenden, goldenen Rüstung umhüllt. Nun ist es ihm ein leichtes, den Übeltäter um die Ecke zu bringen. Der hinterhältige Armbrustschütze, der ihn die ganze Zeit vom Balkon aus beobachtet hat, verdrückt sich





währenddessen klammheimlich. Tibbs rennt jetzt zum südwestlich liegenden Altar, der kurzerhand in die Wand gedrückt wird. Die Tür im Norden springt auf. Durch sie gelangt der Tempelritter auf den Balkon. Man folgt dort dem Weg so lange, bis man das zerbrochene Fenster erreicht, aus dem der Obermottz geflüchtet ist. Eine Zwischensequenz später

tritt William Tibbs zum finalen Kampf gegen den „Superritter“ an. Ihn gilt es über die winzig kleine Brüstungslücke zu schubsen (richtig niederstrecken läßt er sich nicht). Da der Kontrahent einige beinharte Schläge auf Lager hat, empfiehlt es sich, vorher abzuspeichern. Am besten kämpft es sich hier mit Hand und Fuß (wir empfehlen die harte Linke). Ist der Ober-

mottz Geschichte, findet man sich in der Kirche wieder. Auf dem Weg nach unten fällt William die riesige Doppeltür auf. Um sie zu öffnen, bewegt er die rechte Fackel (erloschen). Im nächsten Raum klettert er die Treppen empor und setzt, oben angelangt, das Rosenkreuz in die Ritterstatue ein. Anschließend verschiebt er das kleine Taufbecken im Minialtar, worauf sich im großen Saal (Käfig) ein Geheimgang auftut. Durch diesen gelangt man in Wolframs berühmt-berüchtigtes Labor. Der Beschwörungsraum, den William zuerst betritt, wird vollständig nach nützlichen Gegenständen abgegrast: In den Regalen findet sich etwas Weihwasser, ein Schuß Zinnpulver, ein Eimer sowie ein Seil. Letzteres befestigt er sogleich am Eimer. Einen Raum weiter, im Labor selbst, klaubt er etwas Antimonpulver vom Tisch und ein Reagenzglas auf. Im Regal steht außerdem noch eine Schachtel Bleikörner. Dem Ofen entnimmt William die brennende Fackel, das auf dem Schreibtisch liegende Rezept verrät ihm einiges über die Herstellung eines Öffnungstranks, den er aus Bleikörnern, Zinnpulver, Weihwasser und Antimonpulver zusammenbraut. Im Beschwörungsraum macht er das Pentagramm (Achtung: nicht betreten!) mit der Fackel wirkungslos und benutzt den Öffnungstrank an dem geschlossenen Buch der Statue (von linker Seite an Statue benutzen). Durch den nun offenen Durchgang gelangt er endlich zu Juliette, wo er am Brunnen mit Hilfe des Eimers etwas Wasser schöpft und das Mädel damit aufweckt. Nach einem kleinen Schmatzer geht die Freundin das Siegel für den Zeithandschuh holen und wird dabei von Wolfram geschnappt. Gleichzeitig hetzt dieser einen weiteren Teufel auf Tibbs los, der dem jedoch mit einigen gezielten Hieben den Garaus macht. Sofort hetzt William die Treppe hinauf, wo er an Wolfram vorbei weiter hinauf zum aufgebrochenen Fenster rennt. Hier bemerkt er ein altes Steinkreuz in der Ecke, das er kurzerhand vor das Fenster auf die Kreuzmarkierung schiebt. Bösewicht Wolfram gibt darauf (vorerst) den Löffel ab, und William kann, nachdem er das Siegel auf den Handschuh gepreßt und diesen angezogen hat, mit Juliette zusammen in seine eigene Zeit zurückkehren...

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:

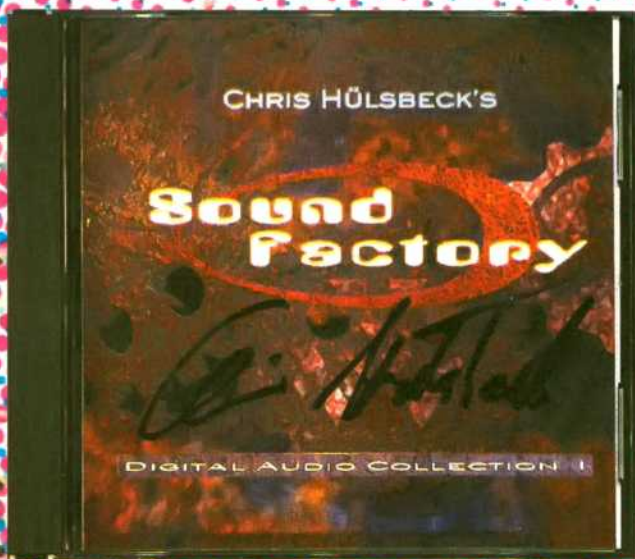


- 04668 GRIMMA,**
Gerichtswiesen PEP
Tel. 0341-5643284
- 06122 HALLE/NEUSTADT,**
Lise Meitner Straße EKZ Tel. 0345-6902147
- 15890 EISENHÜTTENSTADT,**
Fürstenbergerstraße 39 Tel. 03364-72595
- 15234 FRANKFURT/ODER,**
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888
- 70567 STUTTGART**
Holdermannstraße 2 Tel. 0711-7170838
- 66386 St. INGBERT**
Alte Bahnhofstraße 1 Tel. 06894-2055
- 39112 MAGDEBURG,**
Heidestraße 5 Tel. 0172-39033146
- 41236 MÖNCHENGLADBACH,**
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951
- 47441 MOERS,**
Neuer Wall 2 -4 Tel. 02841-21704
- 48151 MÜNSTER,**
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
- 81475 MÜNCHEN,**
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556
- 52349 DÜREN,**
Josef Schregel Straße 50 [Zentrale]
BATTLETECH ZENTRUM
GAMES WORKSHOP Tel. 02421-28100
- 54290 TRIER,**
Pferdemarkt 7 Tel. 0651-9940656
- 56564 NEUWIED,**
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320
- 75172 PFORZHEIM,**
Zerrennerstr. 11 Tel. 07231-17275
- 49078 OSNABRÜCK,**
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792
- 96052 BAMBERG,**
Untere Königsstraße 10
GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210
- 99084 ERFURT,**
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO

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

Die neue Hülsbeck-CD ist da!



**Als von Chris Hülsbeck handsignierte
Sonderedition exklusiv im Joker Shop!**

Die neue Longplay-Scheibe des großen Digi-Komponisten ist mehr als nur ein musikalischer Hochgenuß:
„SOUND FACTORY“ bietet neben 15 heißen Musikstücken und einer PC-Jukebox noch über 100 MB an Sounds und Samples in den gängigsten Formaten (auch für Amiga & Mac!) sowie den komfortablen Musik-Editor „EASY TRAX“! Sichern Sie sich Ihr handsigniertes Exemplar der „SOUND FACTORY“ zum Preis von 39,- DM im Joker Shop solange der Vorrat reicht!!!

Bestelladresse:

Joker Verlag • „JOKER SHOP“ • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

zocker olymp

TOP JOB

Im Mai, im Mai ist der Winter vorbei. Okay, okay, für diese Wahrheit aus der Binse gehörten wir eigentlich gestraft! Eine Wahrheit ohne Binse ist aber, daß wir wieder drei Gewinner vermelden können: Bei Earthworm Jim (Win 95) läßt sein Würmerl über die Plattformen toben

Michael Torbitzki, Hamburg

Als Eishockey Manager bringt seine digitalen Eismänner auf Trab

Markus Pavlis, Obertshausen

Und beim Zocken der Schauerärm Phantasmagoria gruselt sich mit wahrer Wonne

Peter Grotzke, Gehrden

BLACKOUT

Kinder, was werdet Ihr diesmal wieder verwöhnt! Zwei von Euch dürfen sich jetzt unsere zahlreichen Rezensionsexemplare unter den Nagel reißen – also aufgemerkt: Die Geschichten aus dem Drachenland-Verlag bekommt

Ursula Steudle-Junken, Neu-Ulm

Und mit der Redaktion Abenteuer-Sets abenteuer sich durch die Abende

Martin Pütz, Zülpeich

PC PARLAMENT

Eure guten Ratschläge haben uns die Fünfprozenthürde locker nehmen lassen – nachzulesen einige Seiten weiter hinten. Also lassen wir zur Feier des Tages auch wieder was springen: Als Conrad B. Hard rückt in Fade to Black den Morphs auf die gestaltwandlerische Pelle

Thorsten Bisch, Mainz-Kostheim

Im wunderhübschen Joker-Shirt tanzen um den Maibaum

Martin Bindnagel, Billigheim-Sulzbach

Helene Sobania, Büdelsdorf

Rainer Birwe, Essen
Vor von den Bäumen fallenden Maikäfern schützt die Ghost-Mütze die Häupter von

Markus Westner, Schwäbisch Gmünd

W. Gehl, Norderstedt

Andree Michaelis, Steyerberg

COLONY WARS COMPETITION

Der Planet, auf dem Colony Wars 2492 spielt, heißt Ansgar-15, und die Gewinner heißen... Pustekuchen, zur Steigerung der Spannung kommen erst die Preise und dann die Namen: Der Hauptgewinn, eine Woche im Aktivcamp in Haiming/Ötztal, mit River Riding, Rafting, Eissafari und weiteren netten Aktivitäten, geht an

Christoph Schmalz, Sparnack
Den 2. Preis, die 16-Bit Wave-table-Soundkarte Soundscape Pro Elite mit jeder Menge Features, hat ergattert

S. Cichocki, Göppingen
Preis Numero drei, nämlich ebenfalls eine Soundscape Pro Elite, bloß mit ein paar Extras weniger, gewinnt

Dethlef Fischer, Winnert
Last not least heimsen den 4. und 5. Preis, nämlich den Wavetable-Aufsatz Soundscape DB, ein

Michael Herzog, Recklinghausen

Alejandro Rodriguez, Hannover

Und damit hat sich's ausgeschrieben, weiter geht's in zwei Monaten. Bis dahin wünschen wir Euch viel Erfolg bei der Maikäferjagd und ein gepflegtes Biergartenwetter. Ach ja, richtig: mächtig Spaß mit den Preisen!

Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in
46485 **Wesel**
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

**Der
Knüller!
Shannara**

Erscheinungstermin
Anfang Mai!
Deutsche Version
DM 69,99



CD-ROM

7th Guest	DA 19,99
11th Hour	DV 84,99
3 D Lemminge	DA 84,99
3 D Pinball	DA 64,99
5th Musketeer	DV 67,99
AH - 64 Longbow	DVx84,99
Across the Rhine	DV 54,99
Albion	DV 69,99
Alien Odyssey	DA 67,99
Alone i. t. dark T. 1-3	DV 69,99
Angel Devoid	DAx67,99
Anvil of Dawn	DV 69,99
Apache Longbow	DV 74,99
Arcade Amerika	DV 79,99
Assault Riggs	DA 67,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 84,99
Batmann Forever	DA 78,99
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DAx77,99
Battlecruiser 3000	ADDV x64,99
Beaves & Butthead	DA 64,99
Bermuda Syndrom	DV 69,99

CD-ROM

Grand Prix Manager	DV 84,99
Hardball 5	DA 79,99
Heart of Darkness	DVx84,99
Heroes of Might & Magic	DV 74,99
Hugo 3	DV 64,99
Imperium Romanum	DV 79,99
Indy Car Racing 2	DA 74,99
Jagged Alliance	DV 89,99
John Madden Football 96	DAx79,99
Johnny Bazookatoon	DA 67,99
Kingdom of Magic	DVx69,99
Load Star	DAx77,99
Lost Eden	DV 74,99
Mad TV 2	DVx74,99
Made in Germ. Compil.	DV 39,99
MAG	DV 69,99
Magic Carpet 2	DV 44,99
Magic the Gathering	DVx97,99
Manic Karts	DA 29,99
Master of Antares	DV 84,99
Mechwarrior 2	DV 74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	DV 74,99

Unsere Hit's!

**Conquest
of the new
world** Deutsche
Version
**nur
DM 78,99**

**DESCENT
2** Deutsche
Anleitung
**nur
DM 78,99**

**Cyberia
2** Deutsche
Version
**nur
DM 69,99**

**Die
Fugger 2** Deutsche
Version
**nur
DM 74,99**

**Die
Siedler
II** VENI, VIDI, VICI
Erscheinungs-
termin
ca. 15. April!
Deutsche Version
nur DM 74,99

**Gabriel
Knight 2** Deutsche
Version
**nur
DM 77,99**

**Riddle of
Master LU** Deutsche
Version
**nur
DM 74,99**

**Formula
One
Grand
Prix 2** Erscheinungstermin
ca. Mitte April!
Deutsche Version
**nur
DM 97,99**

**Master of
Antares** Deutsche
Version
**nur
DM 84,99**

**Kombination: Formula One Grand
Prix 2 + Thrustmaster
T2 Lenkrad** **nur DM 319,99**

**Terra
Nova** Deutsche
Anleitung
**nur
DM 69,99**

**Civilisation
2000** Deutsche
Version
**nur
DM 89,99**

**Warcraft 2
Missiondisk** Deutsche
Version
Anfang Mai, Vorbestellung empf.
**nur
DM 24,99**

CD-ROM

Stonekeep	DV 84,99
Super Star Wars	DV 59,99
Syndicate 2 / Wars	DV i.V.
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Teamchef	DA 84,99
Terra Nova	DA 69,99
Terminator Future Shock	DV 74,99
The Dark Eye	DA 77,99
The Dig	DV 77,99
The Hive	DA 64,99
This means War	DVx84,99
Thunderhawk 2	DV 74,99
Tie Fighter SVGA	DV 79,99
Tilt	DA 51,99
Tom & Jerry	DV 49,99
Topware Gold	DV 34,99
Time Gate/Night Chase	DV 77,99
Tomcat Alley	DVx51,99
Torrens Passage	DV 79,99
Transport Tycoon deluxe	DV 84,99
Trivial Pursuit	DV 74,99
UEFA Champion League	DA 74,99
Vollgas	DV 79,99
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	DVx24,99
Warhammer	DV 69,99
Werewolf vs. Comanche	DV 74,99
Westwood Compilation:	DV 69,99
• Kyandia 1 - 3	
• Lands of Lore	
• Dune 2	
Wing Commander 3	DV 79,99
Wing Commander 4	DV 99,99
Woodruff	DV 64,99
Worms	DV 64,99
WWF Wrestlemania	DA 79,99
X - Wing	DV 69,99
Z	DV i.V.
Zork Nemesis	i.V.

weitere Angebote

Sam & Max	DV 29,99
Sim Ant	DV 34,99
Sim City Enhanced	DV 24,99
Sim Earth	DV 34,99
Sim Life	DV 34,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99
Soccer Kid	DV 19,99
Space Hulk	DV 29,99
Space Quest 4	DA 19,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Strike Command. + Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
T.F.X.	DA 29,99
Theme Park	DV 29,99
U.F.O.	DV 39,99
Ultima 7 Compil.	DA 29,99
Ultima Underworld 1 + 2	DA 29,99
Wing Armada	DA 29,99
Wing Comm. 2 + Data	DA 29,99

**Wir führen
Spieleslösungen
der Firma
Hint-Shop 14,90**

Zubehör

Original Soundblaster	
16 Value P&P	169,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad	
4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad Syste enthält:	
4-Player Game Interface und	
2 Pads mit je 8 Button	
inclusive NHL Hockey 96	
deutsch	179,99
Gravis Gripp Pads /	
2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Produkte	
Thrustmaster Lenkrad T2	
incl. Gas u. Bremse	229,99
Thrustm. Joyst. Mark II	129,99
Thrustm. WCS Mark II	179,99
Thrustm. Joystick F16	
Programmierbar	239,99
Thrustm. Fußpaddles	199,99
CD-ROM Mitsumi	
FX 400 E-IDE	149,99
CD-ROM Goldstar	
6fach Speed E-IDE	229,99

**Wir führen Sony
Play-Station
Spiele**
und Zubehör in großer Auswahl.

**Händleranfragen
erwünscht!**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der
Installation Ihrer Software?
Kein Problem, denn wir lassen
UNSERE KUNDEN nicht im
Regen stehen! Insider wissen,
bei Konfigurationsproblemen
Call&Play HOTLINE anrufen
und nach "Frank Klein" fragen.
Probieren Sie es doch einfach
mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 13
Auch in Sachen Hardware
helfen wir gerne!

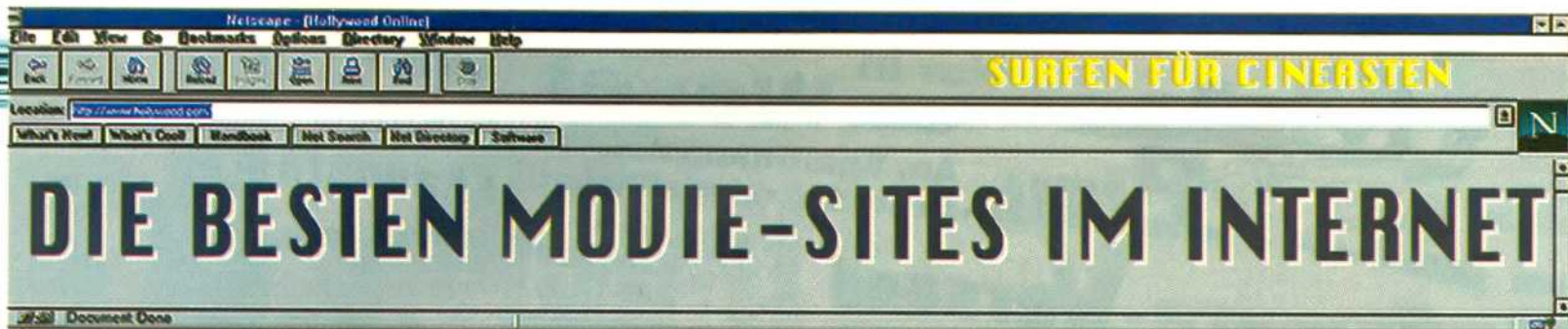
Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Big Red Racing	DA 69,99
Bling	DV 59,99
Bleifuß	DV 49,99
Braindead 13	DV 64,99
Burning Steel 4	DV 69,99
Caesar 2	DV 74,99
Carrier Strike Force	DV 74,99
Championship Manag. 2	DV 89,99
Chewy ESC from F5	DV 59,99
Chronomaster	DA 74,99
Civilisation 2000	DV 89,99
CivNet	DV 89,99
Comix Zone	DVx49,99
Command & Conquer	DV 79,99
Comm. & Conq. Data	DV 29,99
Command Aces/Win.95	DV 74,99
Conquerer A.D. 1086	DV 74,99
Conquest o.L. New World	DV 78,99
Cronicle of the Sword	DVx74,99
Crusader No Remorse	DV 79,99
Cyberia 2	DV 69,99
Cybermage	DV 79,99
Daggerfall	DVx79,99
Darker	DA 74,99
Deep Space Nine	DAx77,99
Defcon 5	DV 74,99
Der Druidenzirkel	DV 64,99
Der Planer 2	DV 69,99
Der Seelenturm	DV 67,99
Descent 2	DA 78,99
Descent 2 Missionbuilder	DAx37,99
Destruction Derby	DA 84,99
D - Info	DV 34,99
Die Fugger 2	DV 74,99
Die Siedler 2	DV 74,99
Discworld	DV 74,99
Duke Nukem 3 D	DAx77,99
Dungeon Keeper	DVx84,99
Earthworm Jim / Win. 95	DV 64,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99
Entomorph:Po.t. D.	DA 69,99
Extreme Games	DA 49,99
Extreme Pinball	DA 54,99
F1 Manager	DV 69,99
Fantasy General	DA 69,99
Fifa Soccer 96	DV 79,99
Fighter Duell	DA 67,99
Flugsimulator 5.1	DV109,99
Form. One Grand Prix 2	DV 97,99
Frankenstein	DV 84,99
Fritz 4 Schach	DV124,99
Gabriel Knight 2	DV 77,99
Gender Wars	DV 69,99
Gene Wars	DVx79,99
Mechwarrior 2 Data	DA 39,99
Metal Lords	DV 79,99
Millenia	DV 59,99
Mission Critical	DA 74,99
Monopoly	DV 59,99
Myst	DV 64,99
NBA Jam Tournament	DA 79,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
Panzergeneral 2	DA 69,99
Pax Imperia 2	DV i.V.
PGA Tour Golf 96	DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
PGA European Tour	DA 79,99
Phantasmagoria	DV 79,99
Pinball Wizard 2000	DA 67,99
Pitfall / Wind. 95	DA 74,99
Pole Position	DV 87,99
Police Quest SWAT	DV 74,99
Prince o. Persia 1 + 2	DA 47,99
Pro Pinball the Web	DA 49,99
Psycho Detective	DA 72,99
Psycho Pinball	DV 69,99
Quake	EV i.V.
Ran Soccer	DV 74,99
Ran Trainer 2	DV 69,99
Ravenproject	DV 53,99
Raymann	DA 64,99
Rebel Assault 2	DV 79,99
Red Ghost	DV 79,99
Riddle of Master LU	DV 87,99
Ridge Racer	DVx51,99
Ripper	DV 79,99
Rise of the Robots 2	DA 78,99
Rivers of Dawn	DA 67,99
Schleichfahrt	DVx77,99
Sea Legends	DV 74,99
Sens. World of Soccer	DV 74,99
Shannara	DV 69,99
Shell Shock	DVx74,99
Shine	DVx94,99
Shivers	DV 74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Sim City 2000 Compil.	DV 89,99
Sim Isle	DV 79,99
Sim Tower	DV 74,99
Sim Town	DV 64,99
Simon the Sorcerer 2	
incl. T-Shirt	DV 59,99
Space Marines	DV 74,99
Star Gate	DVx44,99
Star Trek 3 Final Unity	DV 69,99
Steel Panther	DV 69,99

Versandbedingungen:

Ab DM 250,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV = Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV = voll englisch · i.V. = in Vorbereitung
x = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



Wer gern ins Kino geht, der sollte auch unbedingt mal dem WWW ins Netz gehen: Nirgendwo sonst findet man eine derartige Menge an Datenmaterial, Bildern und sonstigen Infos rund um die große Leinwand!

DATENBANKEN

Deutsch sprechende Filmfans erwartet unter <http://www.movieline.de> ein Archiv zu 35.000 Streifen, Szene-News, eine Hitliste, Quiz-Fragen und die Empfehlungen der Woche. Dazu gibt's die Spielpläne von 17 deutschen Städten (plus Wien und

Zürich) inklusive der Adressen und Rufnummern zum Vorbestellen. Noch umfangreicher ist die englische **INTERNET MOVIE DATABASE**, die man unter <http://www.leo.org/Movies> erreicht. Obwohl diese Site hierzulande nur als „Mirror“ vorhanden ist, halten regelmäßige Updates die Daten immer auf der Höhe des Geschehens. Hier findet man u.a. ausführliche Besprechungen zu knapp 63.000 Filmen, TV-Features ihrer Schauspieler oder kann sich Mailings schicken lassen.



FILM-COMPANIES

Hier sitzt man quasi direkt an der Quelle, entsprechend aktuell sind auch die präsentierten Neuheiten. Die Branchenriesen Warner, Disney und Sony residieren unter <http://www.movies.warnerbros.com>, <http://www.disney.com> bzw. <http://www.spe.sony.com/Pictures>. Gerade eben erst im Netz aufgetaucht ist die **20TH CENTURY FOX**, die unter <http://www.fox.com> z.B. eine Studiotour

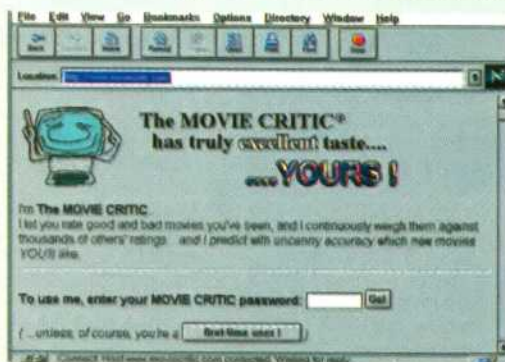
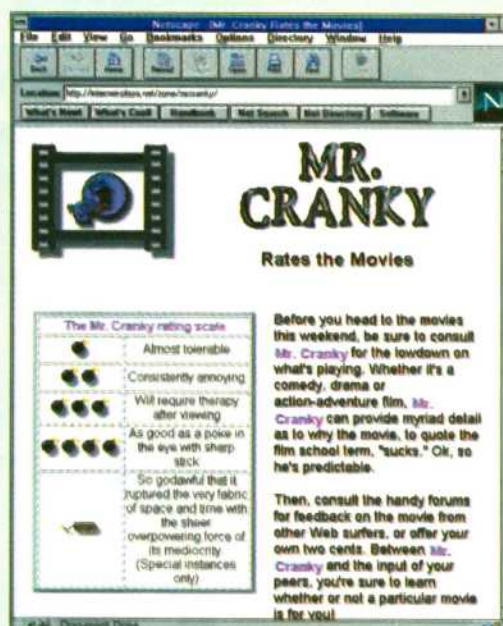
und das „Movie Talk Cafe“ anzubieten hat. Die zum eigenen Vertriebsreich gehörenden Studios hat **UNITED INTERNATIONAL PICTURES** unter <http://www.uip.com> hübsch mit Links zusammengefaßt, man kann sie aber genauso gut einzeln ansteuern: **PARAMOUNT** (<http://www.paramount.com>), **METRO GOLDWYN MEYER** und **UNITED ARTISTS** (<http://www.mgmua.com>) sowie **UNIVERSAL** (<http://www.mca.com>).



KRITIKEN

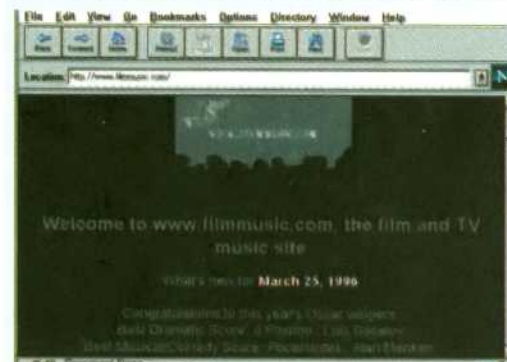
Der Marcel Reich-Ranicki unter den Filmkritikern schlägt auf der Webpage **MR. CRANKY RATES THE MOVIES** zu: Das Männchen mit dem „Pacman“-Gesicht läuft besonders bei Verrissen zu Hochform auf, der Besuch von <http://internet-plaza.net/zone/mrclanky> ist nahezu ein Muß für Cineasten. Einen Schritt weiter in Richtung Interaktion geht <http://www.moviecritic.com>, wo man auch seine eigene Ansicht zu aktuellen Kinohits abliefern kann. Allerdings muß man erst ein paar

„Testkritiken“ vorweisen, bevor man sein Paßwort erhält. Aber danach bietet **MOVIE CRITIC** seinen Gastkritikern jeden erdenklichen Service und hat nach einer gewissen Zeit z.B. sogar eine Einschätzung darüber parat, wie man diesen oder jenen Film wohl beurteilen wird.



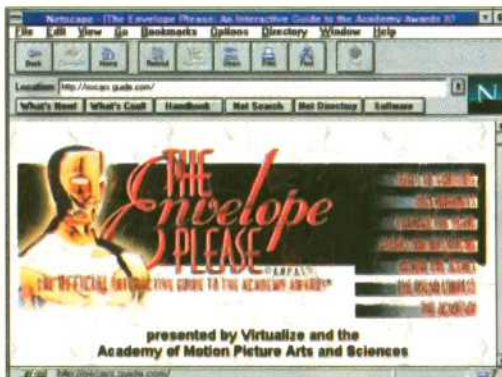
FILMMUSIK

Unter <http://www.filmmusic.com> darf man nicht nur in über 5.000 Soundtracks stöbern, sondern kann direkt zu bestimmten Komponisten etc. weitersurfen – wo dann noch mehr wohltonende Links warten.



AUSZEICHNUNGEN

Klar, daß die höchste Auszeichnung der Branche eine eigene Site besitzt: <http://oscars.guide.com>. Auch klar, daß außer der diesjährigen Siegerliste zusätzlich Interviews, ein Blick hinter die Kulissen und Wissenswerte über die Oscar-Geschichte vorrätig sind. Unklar ist uns dagegen, warum die offizielle Oscar-Page die Gewinner des Jahres erst etliche Tage nach der Verleihung aufführt...



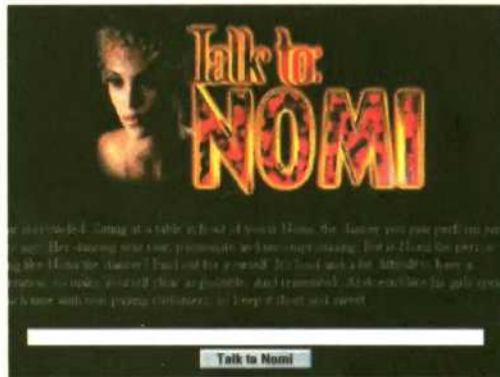
DIVERSES

Der Inhalt mancher Server verweigert sich jeder Zuordnung, aber unter den Tisch fallen lassen sollte man sie nicht. So ist **HOLLYWOOD ONLINE** als allgemeine Datenbank nur zweite Wahl, doch bei gerade anlaufenden Streifen wird man rundum verwöhnt – u.a. mit Multimedia-Kits, Sounds, Bildern zum Downloaden sowie Kurzinterviews mit den Stars. Die Adresse: <http://www.hollywood.com>. Ein ähnlich buntes Angebot mit dem Schwerpunkt auf brandaktuellen Filmkritiken verbirgt sich hinter **FILM.COM** (<http://www.film.com>). Dagegen hat **MR.SHOWBIZ** unter <http://www.mrshowbiz.com> Starbiographien, Klatsch und täglich (!) frische News auf Lager. Last not least sei auf die professionell gemachte Homepage eines Users (<http://ourworld.compuserve.com/homepages/ewing>) hingewiesen, die neben allerlei anderen Dingen auch das Kinoprogramm von sehr vielen deutschen Städten enthält.



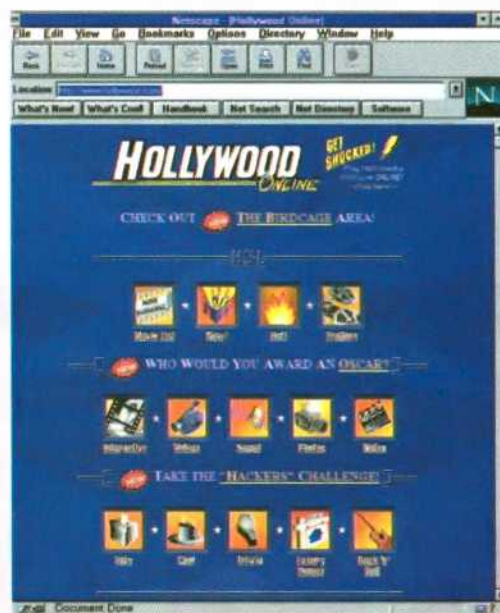
EINZELNE FILME

Bestimmte Movies werden sogar mit einer eigenen Site geehrt; schon zu den Klassikern in dieser Rubrik gehören **TOY STORY** (<http://www.toystory.com>) und **SHOWGIRLS** (<http://www.showgirls.com>). Und was man unter der zuletzt genannten Adresse entdeckt, ist um Längen besser als der dazugehörige Kinoflop, man kann hier sogar simulierte Cybertalks führen. Ganz neu im Programm sind z.B.

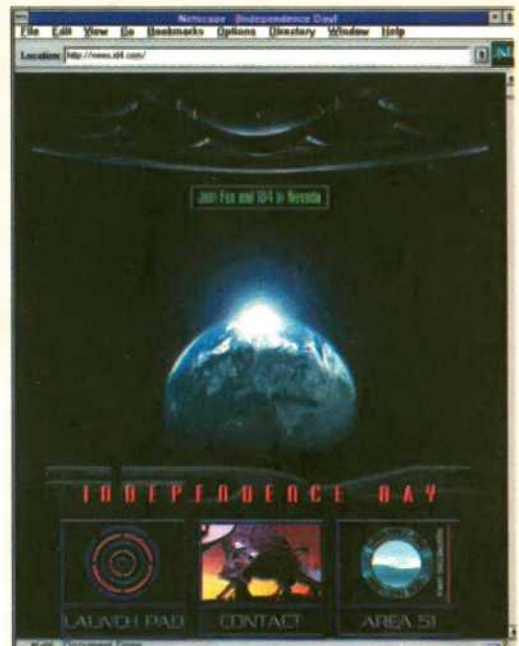


ZITATE

Hasta la vista, Surfer: Wer dieses und andere (englische) Zitate aus bekannten Filmen erst erraten oder gleich nachlesen will, kommt an <http://www.cse.psu.edu/~noonan/movie.html#play> nicht vorbei.



GIRL 6 (<http://www.girl6.com>), der aktuelle Brüller von Spike Lee, und **INDEPENDENCE DAY** (<http://www.id4.com>). Noch neuer ist der Stoff, der sich hinter <http://www.missionimpossible.com> (Serienverfilmung mit Tom Cruise) bzw. <http://www.primalfear.com> (Thriller mit Richard Gere) verbirgt. Ebenfalls recht nett, weil auch ein bißchen interaktiv, ist die Webpage <http://www.brokenarrow.com>.



SUCHEN UND FINDEN

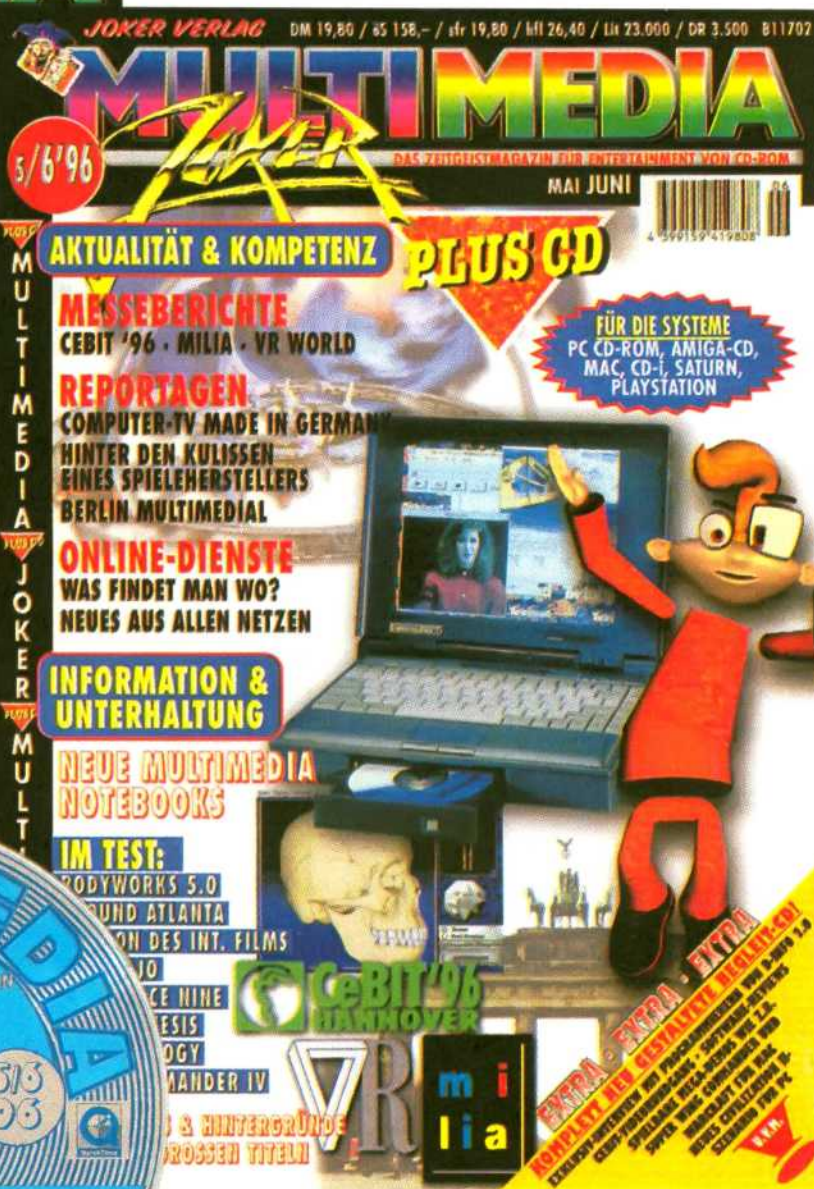
Im Prinzip tut's jedes x-beliebige Suchwerkzeug, aber der Cineast von Welt wird unter http://www.yahoo.com/Entertainment/Movies_and_Films glücklich, wo er allen Komfort wie Baumstruktur, Querverweise etc. erhält. Wer hingegen die musikalischsten Sites im Internet sucht, wird in unserer nächsten Ausgabe fündig! (mm)



nie war er

SO

Wertvoll!

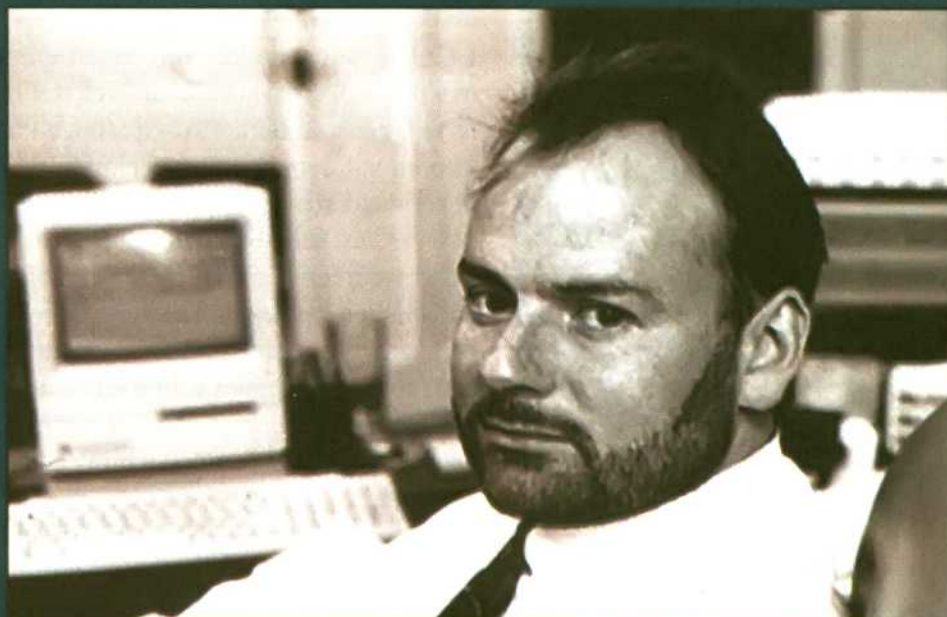


AKTUELLE REPORTAGEN, HINTERGRÜNDE, MARKTÜBERSICHTEN,
ONLINE-NEWS UND SOFTWARE-TESTS

JETZT GANZ NEU AM KIOSK!

ein offenes Gespräch mit: Charles Cecil von Revolution Software

Drei Spiele in fünf Jahren sprechen nicht gerade für Massenproduktion – das kleine, aber feine britische Softwarelabel will die Abenteuerwelt lieber mit Klasse revolutionieren!



Der Revolutionsführer: Charles Cecil

Ab September sollen Comic-Adventures mit einem Präsentationsaufwand im Bereich eines Disney-Films nicht mehr die alleinige Domäne von Branchengrößen à la Sierra sein. Das neueste, bis dato unter dem Arbeitstitel „Broken Sword“ angekündigte Werk der Engländer (nach „Lure of the Temptress“ und „Beneath a Steel Sky“) wird deswegen jedoch kein reiner Grafikblender. Dafür bürgt schon „Revolutionsführer“ Charles Cecil, ein Zocker der alten Schule, der „interaktive Filme“ für Humbug hält – in seinen Augen zählen allein knackige Rätsel, eine originelle Story und gut gezeichnete Grafiken, wie man es z.B. von „Monkey Island“ und anderen Lucas Arts-Klassikern her kennt. Der 34jährige Firmenboß hat aber auch privat kein Leben von der Stange geführt...

?: Charles, erzähl uns zur Einstimmung auf euer anstehendes Adventure doch mal das Abenteuer deines eigenen Lebens!

CC: Ich wurde 1962 in London geboren, aber gleich danach gingen meine Eltern nach Afrika, um im damaligen Belgisch Kongo eine Ölförderanlage zu leiten. Im Jahre 1964 fand dort eine überaus blutige Revolution statt, bei deren Ausbruch alle Europäer evakuiert wurden. Wir lebten allerdings tief im Dschungel, Hunderte von Meilen von der nächsten Stadt entfernt – normalerweise kam dort nur das Postboot

hin, welches einmal im Monat den Kongo hochtuckerte. Meine Mutter und ich durften gerade noch das Flugzeug nach Leopoldville besteigen, aber mein Vater mußte das Boot nehmen. Weil meine Mutter im neunten Monat schwanger war, wurde uns dann aber die Weiterreise verweigert, so daß wir die ersten Revolutionskämpfe im Flughafengebäude von Leopoldville überstanden. Draußen flogen die Kugeln, die übrigen Europäer hatten sich längst aus dem Staub gemacht, und außer uns waren nur noch einige Nonnen und französische Fallschirmspringer zurückgeblieben...

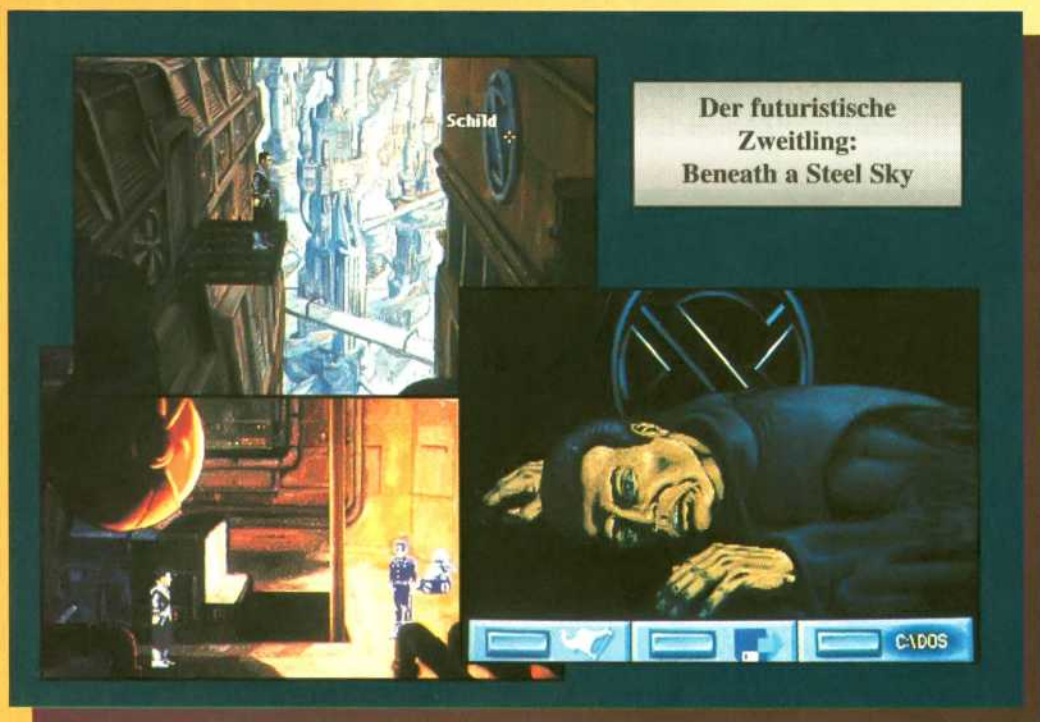
?: Guter Gott, das ist ja Stoff genug für ein bis zwei Adventures – und das bereits im zarten Alter von zwei Jahren! Ist dein Le-

ben auch weiterhin so aufregend verlaufen?

CC: Gott sei Dank nicht, denn als unsere Familie über Nigeria schließlich nach England ging, kehrte Ruhe ein. In Manchester studierte ich Ingenieurwissenschaften und Management, wobei mir aber nur letzteres Spaß gemacht hat. Nebenbei arbeitete ich für Artic Computing, wo Adventures für den ZX 81 und den Spectrum entwickelt wurden. Als dann aber in den Achtzigern große Firmen wie U.S. Gold und Ocean die Szene betraten, hatten solche Zwerge keine Chance mehr. Also übernahm ich Konvertierungsarbeiten für finanzstärkere Companies. Auf diese Weise kam ich zu U.S. Gold, wo mich später Activision abwarb und zum Development Manager machte. Dann machte Activision jedoch dicht (die Company wurde inzwischen aufgekauft und floriert heute wieder prächtig), und ich gründete meinen eigenen Laden – zusammen mit einem alten Freund von Artic, meiner jetzigen Frau Noirin Carmody und unserem Spieleautor David Cummins.



Der fantasyvolle Erstling: Lure of the Temptress



?: Euer aktuelles Projekt heißt „Broken Sword“. Vielleicht aber auch nicht, denn erst war es als „Knight of the Broken Sword“ angekündigt, und inzwischen wird bereits wieder ein neuer Name kolportiert.

CC: Die Titel um zerbrochene Schwerter klangen uns letztlich doch zu sehr nach Mittelalter, schließlich spielt das Game in der Gegenwart. Deswegen nennen wir es nun „Baphomets Fluch“.

?: Verflucht modern hört sich das aber auch nicht an.

CC: Na ja, immerhin ist die neuzeitliche Handlung ja vor einem historischen Hintergrund angesiedelt. Es wird dabei um die Templer gehen, also jenen geistlichen Ritterorden im mittelalterlichen Frankreich, welcher der Ketzerei beschuldigt und schließlich verboten wurde. Einige der festgenommenen Templer gestanden unter der Folter, daß bei ihren Ritualen auch Sodomie getrieben wurde – und daß sie zur Durchführung bestimmter Zeremonien die Darstellung der Jungfrau Maria durch einen Götzen namens Baphomet ersetzt hätten. Wieviel von diesen erzwungenen Geständnissen tatsächlich wahr ist, läßt sich heute kaum noch überprüfen, und gerade die verschiedenen Beschreibungen von Baphomet weichen stark voneinander ab.

?: Wie seid ihr für eine Comic-Verschwörung, wie sie „Baphomets Fluch“ wohl letztlich wird, ausgerechnet auf die Templer verfallen?

CC: Gerade dieser Orden hat einiges an Geheimnissen zu bieten. Die Templer waren eigentlich Franzosen, die dann nach England geflohen sind und sich dort reformiert

haben. Daraus sind dann wiederum die nicht minder geheimnisumwitterten Freimaurer entstanden. Und all diese Geheimniskrämerei kommt uns sehr zustatten, denn da gibt es kaum gesicherte Fakten, aber dafür um so mehr Legenden, die die Phantasie eines Spieleautors natürlich mächtig anregen!

?: Das hört sich aber trotzdem alles mehr nach einer trockenen Geschichtsstunde als nach einem modernen Adventure an...

CC: Keine Angst, die kleine Prise Historie soll der Sache nur die richtige Würze geben, ganz ähnlich, wie bei „Indiana Jones und der Tempel des Todes“ ein paar Fakten und viele Mythen über die Bundeslade vermischt wurden. Wir alle lieben diesen Film und wollen mit unserem Spiel um Templer, Faschisten, Bomben und Intrigen mindestens genausoviel Spannung erzeugen.

?: Gut, dann kehren wir mal auf den sicheren Boden der technischen Tatsachen zurück. Genauer gesagt der Maltechnik. Ihr habt nun von VGA auf SVGA umgestellt und zudem extra einen Comiczeichner aus den renommierten Don Bluth Studios angeheuert – wie hat man sich den kreativen Prozeß denn praktisch vorzustellen?

CC: Auf alle Fälle völlig anders, als wir es bisher gemacht haben! So haben wir nun eigens verschiedene Grafiker für die Arbeit mit Papier und am Bildschirm engagiert. Denn für die Mimik der auftretenden Personen ist die gute alte Handarbeit nach wie vor erste Wahl, während man die Bewegung des ganzen Menschen mit dem Rechner besser hinbekommt. Das Gesamtergebnis erreicht durchaus ein optisches Ni-

veau à la Film und Fernsehen. Ich finde das großartig!

?: Bei dem großartigen Endergebnis sind wir aber noch nicht ganz, denn zuerst würde uns interessieren, wie zusammenwächst, was zusammengehört.

CC: Die Animationen werden auf einzelnen Folienblättern erstellt, die sich mit Hilfe von genau fixierten Aussparungen und Zapfen auf dem Scanner deckungsgleich übereinanderlegen lassen. Dabei befinden sich die Tuschelinien auf der einen Seite der Folie, während die Farben auf der anderen aufgetragen werden, um nachträgliche Änderungen zu erleichtern. Am Computer werden die eingescannten Bilder dann auf die richtige Auflösung und Größe gebracht, nötigenfalls noch nachbearbeitet und natürlich animiert.

?: Und wann können wir all das selbst überprüfen?

CC: Das Spiel steht zwar schon im großen und ganzen, aber sicherheitshalber haben wir den Veröffentlichungstermin auf Anfang September gelegt, um das Gameplay in aller Ruhe ausfeilen zu können.

?: Der Held der Geschichte ist ein Amerikaner in Paris – ein Zugeständnis an den wichtigen US-Markt?

CC: Es ist schon so, daß Hollywood etc. für uns Europäer ein ganz normaler Bestandteil des Lebens ist, während der Kulturaustausch in umgekehrter Richtung kaum funktioniert. Daher haben wir das Spiel tatsächlich bis zu einem gewissen Grad „amerikanisiert“, aber ich denke, daß wir dabei einen guten Kompromiß zwischen alter und neuer Welt gefunden haben.

?: In diesem Zusammenhang fällt auf, daß der Spieler beim Vorgänger „Beneath a Steel Sky“ sogar zwischen britischem und amerikanischem Englisch wählen konnte. Waren euch die paar Unterschiede denn so wichtig?

CC: Das lag eher an den Betatestern in Amerika, die für sie ungewohnte Schreibweisen (z.B. optimise bzw. optimize) als Fehler reklamierten. Aber bei „Baphomets Fluch“ wird es nur ein Englisch geben.

?: Und was kommt nach dem Fluch?

CC: Unter Umständen eine Fortsetzung, wir stellen aber auch Überlegungen in Richtung 3D an.

?: Eine 3D-Grafik à la Gremlins „Normality“, oder habt ihr eher die typischen Actiondungeons im Visier?

CC: Der Ansatz von Gremlin gefällt mir sehr gut, aber wir wollen erst mal abwar-

ten, bis der technische Fortschritt über diese schrecklich eckigen Polygon-Figuren hinweggegangen ist. Die Charaktere von Infogrames' „Time Gate“ finde ich z.B. nicht besonders gelungen.

?: Wie wäre es mit einem Wechsel zur First Person-Perspektive?

CC: Davon halte ich ziemlich wenig, weil dadurch das cineastische Gefühl völlig verlorengeht.

?: Genug der Optik, reden wir über die Akustik. Euer Musiker soll ja eine Berühmtheit sein, aber wir Kunstbanausen haben trotzdem noch nie was von ihm gehört. Wer ist Barrington Pheloung?

CC: Nicht weniger als der erfolgreichste zeitgenössische Komponist in Großbritannien, ja vielleicht sogar in Europa. Er hat viele Film-Soundtracks verfaßt, u.a. für „Truly Madly Deeply“ und „Nostradamus“. Außerdem macht er Musik für TV-Serien, schreibt Ballettwerke und Symphonien. Computerspiele hat er allerdings nie besonders ernst genommen – bis wir ihm „Baphomets Fluch“ zeigten und ihn total dafür begeistern konnten. Ich kenne Barrington übrigens schon seit Jahren per-

sönlich, wir haben sogar mal im gleichen Cricketteam gespielt.

?: Von den privaten Freunden zu den geschäftlichen Konkurrenten; wie beurteilt der Software-Revolutionär die jüngsten Taten der Branchen-Aristokratie?

CC: Die letzten Adventures von Lucas Arts und Sierra haben mich offen gesagt schon ein bißchen enttäuscht. „Command & Conquer“ und „Warcraft 2“ gefielen mir da besser, in der nächsten Spielgeneration werden wir wohl eine Verbindung aus Abenteuer und Echtzeit-Strategie erleben.

?: Wäre das auch in deinem ganz persönlichen Feierabend-Interesse?

CC: Leider komme ich kaum noch zum Spielen am Computer, meine beiden Kinder nehmen mich zu sehr in Anspruch. Ansonsten treibe ich Sport, spiele Fußball oder Tennis und lerne Karate. Dabei geht es übrigens brutaler zu als bei jedem Videospiel, das ich bisher zu Gesicht bekommen habe!

?: Wie sieht's mit Kino aus? Immerhin hast du vorhin bereits einen Indy-Film lobend erwähnt.

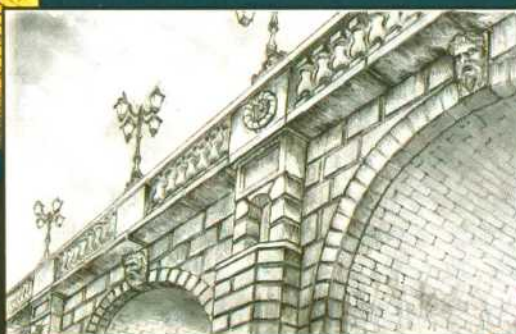
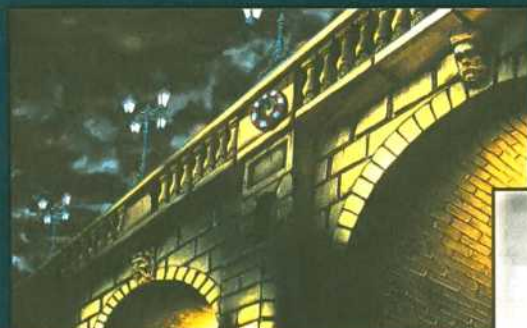
CC: Ich liebe Filme! Hier sind meine letz-

ten Kinoerlebnisse in der Kurzkritik: „Pulp Fiction“ ist brilliant, von Tarantinos frischen Ideen kann die ganze Branche noch viel lernen. Nicht so beeindruckt hat mich der ziemlich ähnliche Vorgänger „Reservoir Dogs“, was wohl daran liegt, daß ich ihn erst nach dem Geniestreich mit John Travolta gesehen habe. „Die Stadt der verlorenen Kinder“ fand ich ebenfalls hervorragend – tolle Bilder, wundervoll dreidimensional. Ich hatte mir nur eine bessere Geschichte erhofft, das bekommen die Franzosen einfach nicht so gut hin. Sehr stark war auch „Die üblichen Verdächtigen“, weil man dabei die ganze Zeit darüber nachdenkt, was als nächstes passieren könnte. Ganz im Gegensatz zu „Seven“, wo im Prinzip alles vorhersehbar ist.?: Unversehens sind wir damit auch schon am Ende unseres interessanten Gesprächs angelangt, für das wir uns herzlich bedanken möchten – verbunden mit unseren solidarischen Grüßen an die übrigen Kräfte der Revolution! (mm)

DIE SOFTOGRAPHIE VON REVOLUTION SOFTWARE

Lure of the Temptress (1992)
Beneath a Steel Sky (1994)
Baphomets Fluch (1996)

Die filmreife Zukunft: Baphomets Fluch – in Entwürfen und fertigen Bildern



LESER FRAGEN – PROMINENTE ANTWORTEN CHRIS HÜLSBECK AM REDAKTIONSTELEFON



Am 22. März wurden aus Lesern Interviewer: Wie im Februarheft angekündigt, stand ihnen Soundmagier Chris Hülsbeck bei unserer Telefonaktion drei Stunden lang Rede und Antwort. Hier nun das Interessanteste für PC-User aus dieser in Deutschland bislang einmaligen Initiative.

Chris Hülsbeck ist 28 Jahre alt, musikalischer Autodidakt und verdient sich seine Brötchen bekanntlich auch und gerade als Komponist von Spielemusiken. Zu den über 60 Games, die von ihm bereits vertont wurden, gehören Klassiker wie „To Be On Top“, „Great Giana Sisters“, „Jim Power“ oder das erst kürzlich für den PC umgesetzte „Turrican 2“. Chris' Karriere begann 1986, als er einen von Rainbow Arts ausgeschriebenen Wettbewerb für Nachwuchsmusiker gewann, um anschließend u.a. für Factor 5, Psygnosis und Loriciel als freier Notenschöpfer zu arbeiten. Dann wurde er Teilhaber bei Kaiko, aber nachdem diese deutsche Spieleschmiede 1993 von Software 2000 übernommen wurde, legte er erst mal eine zweijährige kreative Schaffenspause ein. Inzwischen hat er seine eigene Firma „Chris Hülsbeck Media-production“, mit der er momentan z.B. an der Soundkulisse des von Neon programmierten und über Ocean vertriebenen Actionspiels „Tunnel B 1“ bastelt. Trotzdem nahm sich der vielbeschäftigte VIP die Zeit, um die neugierigen Fragen unserer Leser persönlich zu beantworten – viel Spaß mit einem Best-of-PC-Medley aus drei Stunden Telefonterror.

David aus Bergisch-Gladbach: *Ich will mir in nächster Zeit eine neue Soundkarte kaufen, kannst du mir eine nennen, die für Spiele besonders gut geeignet ist?*

CH: Spontan fällt mir da die Soundblaster AWE 32 ein, die zu sämtlichen Soundblaster-Formaten kompatibel ist. Zudem gibt es mit der „Value Edition“ eine preis-

werte Version, die nur einen Chip weniger hat, den man aber für die normalen Sounds überhaupt nicht benötigt.

Uschi aus Büsingen: *Ich würde auch gerne selber Musik machen und bin vor allem an Tekkno interessiert. An Equipment besitze ich nur einen PC mit MIDI-Soundkarte, was brauche ich denn jetzt noch an Ausrüstung?*



CH: Zunächst mal benötigst du einen leistungsfähigen Sequenzer, ich empfehle „Cubase“ von Steinberg. Das ist schlicht das Standardprogi für alle Digi-Musiker, mit dem auch ich seit Jahren arbeite. Dazu ist natürlich noch ein Eingabegerät fällig, ideal wäre hier ein Tasteninstrument mit MIDI-Schnittstelle. Ich selber bin begeistert von dem Kurzweil K 2000, denn dieser multifunktionelle Sampler ersetzt praktisch ein komplettes Studio und kostet in normaler Ausstattung, also mit RAM für On-Board-Sampling und massenweise Sounds, rund 4.500 Marker. Etwa 90 Prozent all meiner auf CD veröffentlichten Stücke wurden mit dieser Wunderkiste erstellt!

Sascha aus Zweibrücken: *Ich wollte fragen, wann es wieder mal eine Sound-Competition von dir gibt?*

CH: Wir sind momentan noch mit der

Auswertung der letzten Competition beschäftigt, zu der wir mehrere hundert Zuschriften erhalten haben. Momentan erstellen wir einen Sound-Editor auf PC-Basis mit MIDI-Funktionen etc., der gegen Jahresende fertiggestellt sein dürfte. Danach wird es wohl auch wieder eine neue Sound-Competition geben.

Anton aus Freiburg: *Ich war für die letzte Competition leider etwas zu spät dran, habe aber einen Sound mit „Octamed“ erstellt und war von der Soundqualität begeistert. Könnte ich dir den Sound noch zuschicken, oder wohin kann man sich sonst wenden, wenn man in dieser Branche tätig werden will?*



CH: Auf jeden Fall zu mir damit, denn ich hör' mir immer alles an, was ich geschickt bekomme – und wenn es sich um gutes Material handelt, dann werde ich mich bei dir melden. Prinzipiell kann mir jeder seine Sounds und Samples an folgende Adresse schicken: **Chris Hülsbeck Medienproduktion, Postfach 1321 in 63203 Langen.**

Margit aus München: *An welchen Projekten arbeitest du denn gerade, und wann können wir mit einer neuen CD rechnen, Sound Factory hat mir nämlich sehr gut gefallen?*

CH: Eine neue CD steht wahrscheinlich



erst nächstes Jahr an, denn derzeit arbeite ich gerade an der Musik für das Actionspiel „Tunnel B 1“ von Neon/Ocean, das auf PC, Playstation und Saturn erscheinen wird.

Oscar aus Berlin: Ich habe im Internet die „inoffizielle Chris Hülsbeck Homepage“ gefunden. Weißt du da überhaupt irgendwas davon, und was hältst du grundsätzlich von den Datenautobahnen?

CH: Ich bin ein begeisterter Online-Surfer und glaube, daß das Internet insbesondere für Musiker in Zukunft spannende Betätigungsfelder bietet, etwa das hochinteressante „Web-Radio“. Von der „Chris Hülsbeck Homepage“ höre ich aber zum ersten Mal – allerdings habe ich tatsächlich vor, in nächster Zeit eine eigene Homepage zu erstellen!

Fritz aus Köln: Schreiben dir die Spielefirmer eigentlich bei deinen Auftragsarbeiten vor, welche Art von Musik sie gerne hätten, oder hast du da vollkommen freie Hand?

CH: Man spricht natürlich vorher grob die Richtung ab, ansonsten bin ich jedoch relativ frei. In der Praxis schaue ich mir zunächst die Grafiken und nach Möglichkeit auch das ganze Spiel ein bißchen an; anschließend entwerfe ich einige dazu passende musikalische Phrasen, die sich die Firmen anhören. Die sagen dann meistens „ja, das gefällt uns“, manchmal auch „das sollte man vielleicht noch ein bißchen anders machen...“, und nach diesen Vor-

gaben richte ich mich natürlich. Wichtig ist dabei immer, daß die Musik nicht für sich alleine stehen soll, sondern ähnlich wie bei einem Film in erster Linie die Bilder unterstreichen muß.

Peter aus Wuppertal: Wie läuft das denn mit den einzelnen Instrumenten bei deinen Kompositionen, spielst du z.B. Streicher mit einer Violine ein?

CH: Nein, ich sitze eigentlich nur am Keyboard. Und da gibt es verschiedene Möglichkeiten: Mit einem Synthesizer kann man künstliche Klangsynthesen erstellen, die aber natürliche Instrumente nur nachahmen. Einfacher ist es, vorgegebene Samples zu benutzen, das sind bereits fertige digitalisierte Instrumente oder Sounds, die man mit allerlei Tricks wie Filtern und Echobeimischungen noch verfremden kann. Unbearbeitete Samples benutze ich in der Praxis höchst selten.

Izmir aus Hannover: Von welchen Stilrichtungen läßt du dich beeinflussen?

CH: Eigentlich höre ich alles querbeet, außer vielleicht Opern-Gesang und ätzende Metal-Sachen. Für einen Musiker ist es wichtig, sich möglichst viele unterschiedliche Sachen anzuhören. Besonders Augenmerk lege ich auf Filmmusik, mein absoluter Gott ist der Film-Komponist John Williams, auf dessen Konto u.a. die Musik von „Schindlers Liste“, „Krieg der Sterne“, „Jurassic Park“ und „Indiana Jones“ geht.

Markus aus Düsseldorf: Ich habe mal

irgendwo gelesen, daß du keine Noten lesen kannst – das kann doch nicht wahr sein?!



CH: Es stimmt nur zum Teil, ich kann nämlich keine Noten vom Blatt spielen, weil ich nicht die übliche musikalische Ausbildung genossen habe, sondern mir alles selber beigebracht habe. Aber natürlich weiß ich, wie die Akkorde und Noten auf meinem Keyboard heißen – die Partiturarbeit nimmt mir Gott sei Dank mein Sequenzer ab.

Jurek aus Leipzig: Gibt es irgendein musikalisches Traumprojekt, das du gerne verwirklichen würdest?

CH: O ja! Ich würde wahnsinnig gerne mal ein Stück mit einem richtigen Orchester einspielen, erste Vorgespräche in dieser Richtung laufen schon. Leider ist so was mit einem extrem hohen Kostenaufwand verbunden, aber wenn ich mal eine entsprechende Auftragsarbeit bekäme, würde mich das schon sehr reizen!

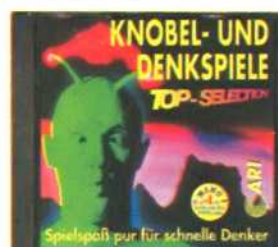
PD-PERLEN

Alles neu macht der Mai: Zu seinen ersten und prominentesten Opfern gehören dieses Jahr die PD-Perlen, welche von nun an mit nutzwertoptimiertem Inhalt und einer übersichtlichen Tabelle samt Bewertungen glänzen!

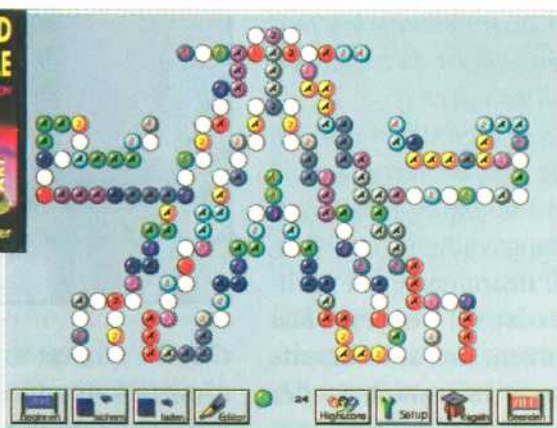
Unter Sharewarefreunden ist die erfolgreiche Flügelpferd-Reihe von Canyon bekannt wie ein bunter Hund, und auch die kürzlich auf der CeBIT vorgestellte Doppel-CD **Pegasus Vol.3** besitzt wieder alle Vorzüge, die bereits die Vorgänger auszeichneten. Die über 1.700 alphabetisch und thematisch sortierten Progis darauf sind nämlich nicht nur größtenteils hochaktuell, sondern decken auch praktisch sämtliche Genres ab: Ob DFÜ, Utilities, Grafik, Datenbanken oder Programmierertools, stets bekommt man eine reichhaltige Auswahl geboten – die je zur Hälfte für DOS und „Windows“ bestimmt ist. Auf der zweiten CD befindet sich mit der Vollversion von „Law & Order“ zudem eine Sammlung deutscher Gesetzestexte. Auch die Zocker werden nicht vernachlässigt, sie dürfen sich auf über 200 Spiele und zahlreiche Vollpreisdemos freuen. Der einzige Wermutstropfen besteht hier aus der unpraktischen Menüoberfläche, mit der sich leider keine Unterordner anlegen lassen.



Sehr informativ, aber auch sehr unpraktisch: das Pegasus-Menü

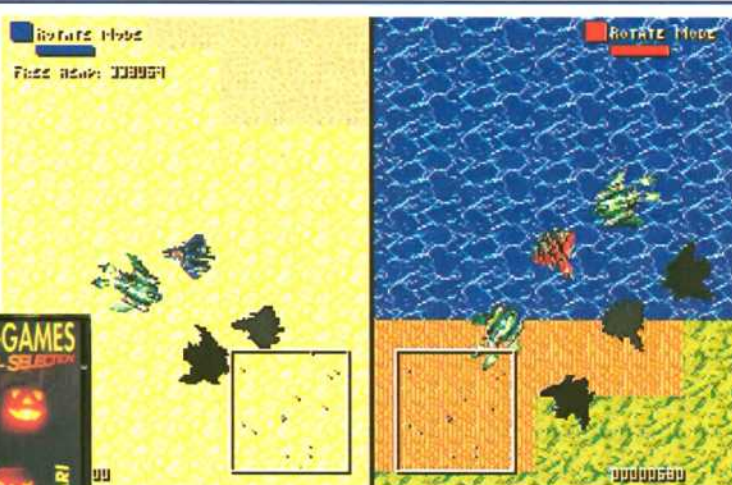


Eines der wenigen Knobel-Highlights: das Risiko-ähnliche Oktavian

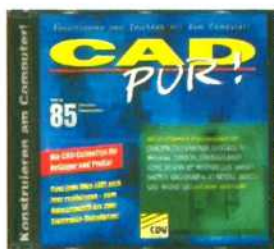


Aris **Knobel- und Denkspiele** sind über 150 an der Zahl und laufen jeweils zur Hälfte unter DOS und „Windows“. Die mit allen Komfortschikanen aufwartende Menüoberfläche zählt hier zu den Pluspunkten, dafür überzeugt die Spieleauswahl selbst deutlich weniger: Zum größten Teil haben die Tüfteleien bereits einige Jährchen auf dem Buckel, dazu bestehen sie zumeist aus der x-ten Variation sattsam bekannter Spielprinzipien wie „Mahjongg“, „4 Gewinnt“, „Risiko“ oder „Mastermind“. Die zehn ebenfalls mitgelieferten Virens Scanner sind zwar recht aktuell, doch ändert das nichts daran, daß man 20 Marker auch wesentlich sinnvoller anlegen kann.

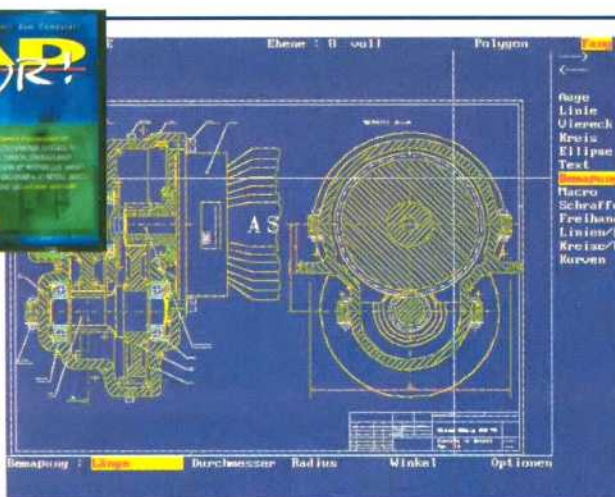
Ebenfalls von Ari stammen die **Multi-Player-Games** mit einer direkt von CD startbaren Menüoberfläche und rund 150 alphabetisch sortierten Gesellschaftsspielen für „Windows“ oder DOS. Bis auf wenige Ausnahmen wird hier (genau wie bei den übrigen Vorstellungen) immer deutsch gezockt, und zwar von maximal acht Spielern, die sich auch per Modem oder Netzwerk ins Geschehen einschalten können. Geboten wird dabei praktisch alles, was in geselliger Runde Spaß macht: von Quizveranstaltungen, Strategie- und Ballerspielen über Bowling bis hin zu Schach und anderen Brettspielen. Wie bei den Knobelien aus demselben Hause handelt es sich zwar überwiegend um ältere Ware, aber die sorgfältige und durchdachte Zusammenstellung dieser Compilation macht dieses Manko wieder wett.



Two-Player-Ballvergnügen mit RAD

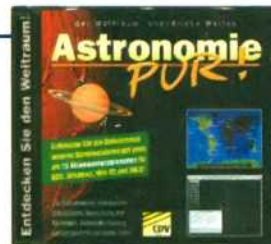


Ein Ge- triebe von Geddy- CAD



Für Konstruktionsprofis und solche, die es werden wollen, ist **CAD Pur!** von CDV das ideale Digi-Werkzeug. Sie erhalten 85 Modellierprogis, mit denen sich Maschinenbauteile, Wohnungen und zahllose elektrische Geräte wie etwa Lautsprecherboxen anhand fertiger Beispiele entwerfen und in 3D darstellen lassen. Dazu gibt es praktikable Grafikkonvertierer, ordentliche Renderprogis und flotte Plotter-Emulatoren; selbst die Besitzer von Hercules-Karten und die OS/2-Betreiber wurden nicht vergessen. Alles in allem ist **CAD Pur!** damit eine höchst abwechslungsreiche Sammlung von zumeist deutschen, teilweise recht einfachen, zum Teil aber auch hochprofessionellen Zeichenhilfen, die sich über eine tadellos bedienbare Menüoberfläche mit ausführlichen Kommentaren abrufen lassen.

Sternengucker dürften von CDVs **Astronomie Pur!** begeistert sein, erwarten sie doch über 75 (zumeist) hochwissenschaftliche Programme, die sich allesamt mit den Geheimnissen des Universums beschäftigen. Da lassen sich z.B. Planetenlaufbahnen anzeigen und berechnen, man darf in digitalen Planetarien Platz nehmen, sich die Planetenstellungen abhängig von Zeitzonen anzeigen lassen oder sehr realistische Flüge mit dem Space-Shuttle zu fernen Sternen unternehmen. Es können Umlaufbahnen simuliert und Satellitenbahnen berechnet werden, dazu gibt es zahlreiche Tabellen und NASA-Sternenkarten. Für Neulinge in der Materie stehen informative Tutorials bereit, die einen ersten Eindruck vom Universum vermitteln und Fachbegriffe wie Ephemeriden, Meridiandurchgänge und Konjunktionen mit anschaulichen Beispielen verdeutlichen. Gut, bei den meisten Progis ist man zwar zum Zuschauen verdammt, aber selbst das bereitet hier noch viel Vergnügen.



VGA Star zeigt die Erde aus der Sicht des Weltalls



Das vorbildliche Plug & Play-Menü gefällt hier noch am besten

Windows 95 aufrüsten Vol.1 von CDV hat Fensterfreunden auf den ersten Blick einiges zu bieten. Der Löwenanteil besteht jedoch aus kleineren Tools, Datenbanken, Virenschernern, Dateimanagern sowie Programmen, mit denen sich „Wave“-Sounddateien oder lustige Icons erzeugen lassen. Zu den meisten der etwa 150 für den 32-Bit-Betrieb optimierten Programmen wurde auch ein Bildschirmfoto auf dem vorbildlich bedienbaren Plug & Play-Menü abgelegt. Das spielerische Angebot ist dagegen vergleichsweise mager, denn die insgesamt 25 Zeitvertreibe bestehen praktisch ausnahmslos aus altbekannten „Mahjongg“- „Kniffel“- Karten- und Brettspielumsetzungen. Der anfängliche Eindruck täuscht also, denn letzten Endes ist das Angebot doch etwas dünn – auf ein rundum überzeugendes Sharewareangebot speziell für „Win 95“ darf also weiterhin gewartet werden... (md)



	Pegasus Vol.3	Knobel- und Denkspiele	Multi-Player-Games	CAD Pur!	Astronomie Pur!	Win 95 aufrüsten Vol.1
Hersteller	Canyon	ARI	ARI	CDV	CDV	CDV
Preis	39,- DM	20,- DM	20,- DM	20,- DM	20,- DM	25,- DM
Hardwareanforderungen	386 SX, 4 MB RAM	386 DX, 2 MB RAM	386 DX, 2 MB RAM	386 DX, 4 MB RAM	386 DX, 4 MB RAM	486 DX, 8 MB RAM
Menüoberfläche	DOS/Windows	DOS/Windows	DOS/Windows	DOS/Windows/OS2	DOS/Windows	Windows
Programmanzahl	ca. 1.700	ca. 150	ca. 150	ca. 85	ca. 75	ca. 150
Schwerpunkt	Gemischt	Denkspiele	Gesellschaftsspiele	CAD	Astronomie	Tools
Handhabung	66%	75%	75%	78%	78%	85%
Urteil	82%	59%	69%	72%	70%	56%

E-PLANER 96/97

Der multimediale „Erlebnisaner für Deutschland“ von DVP & Modern Games versammelt auf zwei CDs die wichtigsten Veranstaltungen im gesamten Bundesgebiet – oder zumindest das, was manche dafür halten.

Der E-Planer teilt den Stoff nach den 16 Bundesländern ein, dazu kann man mit der Suchfunktion via Datum, Ort oder einen selbst eingegebenen Suchbegriff nach bestimmten Events fahnden. Erfaßt wurden rund 8.000 Veranstaltungen, die sich in 10.000 Einträgen, 2.000 Fotos und 120 Videos niederschlagen.

Die Auswahl ist alles andere als vollständig und richtet sich zudem eher an ein gesetzteres Publikum, dem Weinproben immer noch

wichtiger sind als der schrillste Techno-Rave. Aber auch im Detail fallen hier nicht nur die Rechtschreibfehler unangenehm auf: Warum werden z.B. Städte wie Essen oder Bochum („Starlight Express“) überhaupt nicht aufgeführt? Außerdem wären

nähere Infos zum Inhalt der „Creativa 96“ in Dortmund sicher sinnvoller gewesen als der schlichte Verweis auf den Veranstalter. Auch die enthaltenen Filme über Düsseldorf oder den Bayerischen Wald bilden da keinen echten Ersatz... Die Videos im AVI-Format wurden gut digitalisiert, dafür glänzen die Menüs weder mit Übersichtlichkeit

noch mit einer berauschenden Optik. Trotzdem sind die Hardwareanforderungen keineswegs von Pappe, denn ein Pentium mit Quadrospeed-Laufwerk darf es ruhig sein, falls man bei der Planung nicht einschlafen will – ein kurzer Anruf beim Fremdenverkehrsbüro ist daher oft schneller und stets preisgünstiger. (mash)



E-Planer 96/97

Lückenhafter „Windows“-Veranstaltungskalender für das gesamte Bundesgebiet.

PRÄDIKAT:

Besonders oberflächlich

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 49,- DM
Hersteller: DVP & Modern Games

Die Erlebnisplanung beginnt auf einem 486 DX/40 mit 4 MB, „Windows“, dazu kompatibler 16-Bit-Soundkarte und einem Doublespeed-Laufwerk.

UNTERWASSERWELT

Für Taucher und solche, die es werden wollen, ist diese lehrreiche Unterwasserfahrt durch die Riffe tropischer Gewässer gedacht – wobei die Information hier wesentlich mehr Raum einnimmt als die Interaktion.

Aber es kann ja schließlich nicht schaden zu wissen, ob die possierlichen Schuppentiere, die einen gerade umkreisen, Plankton- oder Fleischfresser sind. Daher läßt sich die knapp 20 Minuten lange Aneinanderreihung von Unterwasserszenen jederzeit unterbrechen, um nähere Informationen über die gerade durchs Bild schwimmende Meeresfauna einzuholen.

Dazu schaltet der Bildschirm von einer Art U-Boot-Innenansicht auf einen

trockenen Textscreen um; nur gelegentlich verziert hier ein Foto die wissenschaftliche Abhandlung. Per Suchfunktion lassen sich nun auch alle verfügbaren geographischen, biologischen oder tauchspezifischen Infos direkt abrufen.

Wesentlich schwieriger ist es, anschließend den Weg ins kühle Naß wiederzufinden, denn ein entsprechendes Rückkehr-Icon ist nirgends zu entdecken. Dabei macht gerade der im (Fast-) Vollbildmodus zu betrachtende Film den Reiz dieses interaktiven Aquariums aus: Technisch gekonnt in Szene gesetzt, werden die unterschiedlichsten maritimen

Lebensformen vorgestellt – bloß bleibt der Lautsprecher dabei stumm wie ein Fisch. Zum Lieferumfang gehören auch ein Tauchkalender und eine Bonus-CD mit Demos diverser Softwaretitel. Der harte Kern der Interessierten kommt somit schon auf seine Kosten, dem normalen Freischwimmer bieten die gängigen Tierfilme dagegen einen höheren Unterhaltungswert. (mz)



Unterwasserwelt

Mit detaillierten Informationen und Tauchertips angereicherter Dokumentarfilm auf CD-ROM.

PRÄDIKAT:

Besonders feucht-fröhlich

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 39,- DM
Hersteller: Koch Media

Für den Tauchgang genügt bereits ein 386 DX mit 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, SVGA-Karte und „Windows 3.1“.



Mit Data Beckers neuem Raumgestalter kann man Zimmer, Wohnungen und sogar ganze Häuser entwerfen und komplett einrichten – ohne dabei die Muskeln oder den Geldbeutel zu überfordern. „Windows“ macht's möglich.

3D WohnDesigner

Im Konstruktionsmodus entsteht der Grundriß...

Wer es sich am bzw. mit dem PC gemütlich machen will, entwirft zunächst einmal im Konstruktionsmodus einen Grundriß der gewünschten Räumlichkeiten. Die am Reißbrett mittels Maus, Icons und Pulldown-Menüs entstandene Basis muß dann noch beschriftet und mangels einer zentimetergenauen Eingabemöglichkeit freihändig mit Mauern bestückt werden – ersatzweise stehen zwölf Fertigteilmodelle bereit. Nachdem jetzt noch Fenster, Säulen und Türen in beliebiger Breite und Höhe eingesetzt wurden, kann man in den dreidimensionalen Einrichtungsmodus wechseln.

Hier lassen sich nun die Wände und Böden mit etwa 400 Tapeten und Teppichen aus einblendbaren Gegenstandsbibliotheken (oder in

selbsterstellten Varianten) verschönern. An Einrichtungsgegenständen stehen über 1.000 nach der Raumart sortierte Möbel zur Verfügung, und sogar virtuelle Personen darf man in der Behausung platzieren, um sie dann wie jeden x-beliebigen Stuhl oder Schrank vergrößern, umfärben, drehen oder gruppieren zu können. Während man dies im „Drag & Drop“-Verfahren bewerkstelligt, kann jederzeit zwischen einer von oben gezeigten 2D-, der 3D- und der Grundrißansicht gewechselt werden. Sind die Gemächer dann fertig eingerichtet, fängt der Spaß erst richtig an: Das mehr oder minder stilvolle Ambiente darf in alle Richtungen gedreht und ge-

zoomt werden. Und wer auch die Lampen nicht vergessen hat, kann sein Meisterwerk sogar im Nachtdesign bestaunen. So werden dem Innenarchitekten vor dem Monitor aufschlußreiche Eindrücke über das Zusammenspiel verschiedenster Materialien (wie etwa Holz und Plastik) und die Harmonie der Gesamtkomposition aus Raumstruktur, Tapete, Teppichbelag und Möblierung vermittelt. Zum krönenden Abschluß läßt sich die Wohnung dann aus der Ich-Perspektive von jedem Standpunkt aus virtuell durchwandern.

Wegen seiner vielen Op-

tionen ist der 3D Wohn Designer das wohl detailgetreueste Produkt am Markt für digitale Einrichtung; zudem macht ihn seine schicke und ausdrucksstarke Optik in 256 Farben oder True-Color zu einem der realitätsnahesten. Nur beim Handling haben sich die Programmierer leider verplagt: Wegen der arg komplexen Bedienung und des lückenhaften Handbuchs sitzt man trotz Online-Hilfen hier noch am Reißbrett, wenn man sich in seiner neuen Wohnung sitzt! (md)

3D Wohn Designer

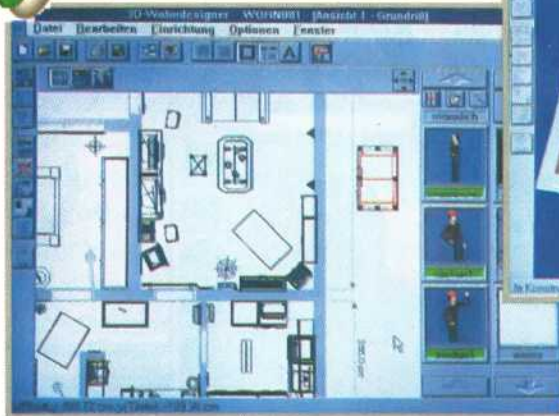
Semiprofessionelle Wohnraumgestaltung unter „Windows“.

PRÄDIKAT:

Besonders ansehnlich

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Data Becker

Benötigt wird zumindest ein 486 DX/2 mit 8 MB RAM, SVGA-Karte, 2 MB auf der HD und „Windows 3.1“, ideal wäre ein P133 mit True-Color-Optik, 16 MB RAM, 96 MB und „Win 95“ auf der Festplatte.



...für das perfekt eingerichtete Eigenheim



Digi-Villa zu vermieten

Ein Schrank aus nächster Nähe



Präsidenten lügen nicht: Bei seinem Antrittsbesuch kündigte uns der neue SSI-Oberbefehlshaber Chuck Kroegel mit dieser Konfliktsimulation ein Schlachtfest der Extraklasse an – und in der Tat hat PC-Strategie noch selten so gemundet!

Fantasy General



Im Sturm auf die Festung

Die Welt im Überblick



Alle Heerführer auf einen Blick



Nun hat dieses in jeder Hinsicht phantastische DOS-Spiel ja mit dem „Panzer General“ eine wahre Legende in der Ahnengalerie – und so was verpflichtet natürlich, selbst wenn der direkte Vorfahre (also „Allied General“ bzw. „Panzer General 2“) dann unter dem Befehl von „Windows“ wegen Trägheit vor dem Feind und anderer Programmpatzer seinen Hitstern einbüßte.

Egal, denn Fantasy General kann alles besser, nur das Geschichtenerzählen nicht: Die Rahmenhandlung um die Mobilmachung des bitterbösen Shadowlord ist alles andere als originell. Doch irgendeinen Grund muß der Spieler wohl haben, sich in die Uniform zu zwängen – und sei es nur der, die fünf Kontinente der Fantasy-Welt Aer in einer großangelegten Kampagne vor der Fuchtel bzw. dem Heer eines der üblichen Erzschorken zu bewahren. Dabei hat man zu Beginn die Wahl zwischen vier unterschiedlichen Charakteren als Alter ego. So sind Ritter Calis und Lord

Marcas begnadete Strategen, aber magische Nullen, während sich die Talente bei Zauberer Krell und seiner Kollegin Mordra genau umgekehrt verteilen. Wirkung zeigt die Wahl vor allem bei den eingangs zur Verfügung stehenden Truppen, denn während da etwa Calis auf eine solide Mischung aus Kavallerie und Infanterie zurückgreifen kann, setzt Morcar auf einen Haufen schleimiger Monster. Zudem beschwören die hiesigen HexerInnen gleich mal automatisch ein paar archaische Unterstützungseinheiten (wandelnde Bäume etc.), wo andernfalls herkömmlichere Verstärkung auf den Plan gerufen wird. Allerdings ebenso selbständig.

Doch ob Magier oder Militarist, angesichts der Übersichtskarte des zu erobernden Kontinents sind vor dem Monitor dann wieder alle gleich. Da dieses

Spiel keinem linearen Ablauf folgt, darf sich der Feldherr nun zunächst nach eigenem Gutdünken eines der dargereichten Schlachtfelder aussuchen. So kann man sich dem Endziel (der Zerstörung des jeweiligen Kontinentalherrschers) auf direktem Wege nähern oder erst in kleineren Scharmützeln Erfahrungspunkte sammeln, die sich dann in den späteren Gefechten der beteiligten Einheiten positiv auswirken. Auch hier ist das Ergebnis aber optisch stets dasselbe, nämlich ein Feld der Ehre, das sich im klassischen



Wabendesign des Vorgängers präsentiert.

Auf den allseits bekannten Hexfeldern werden als erstes alle Einheiten plziert, dann kann man daran gehen, den Gegner rundenweise durch geschicktes Verschieben seiner Mannen zu neutralisieren. Dazu werden unter Berücksichtigung der Geländebeschaffenheit und der spezifischen Stärke der Trupps Angriffe gestartet, Verteidigungslinien errichtet, Zauber gesprochen und angeschlagene Verbände versorgt. Darüber hinaus existieren jedoch auf jeder Karte mehrere Punkte, die meist nicht nur von besonderem taktischen Interesse, sondern zudem noch für so manche Überraschung gut sind. Denn je nach der Fähigkeit der einnehmenden Truppe lassen sich dort Goldschätze, magische Artefakte oder sogar Verbündete finden. Vor allem dem Gold kommt dabei eine besondere Bedeutung zu, denn neues Kanonenfutter will stets in klingender Münze abgegolten werden. Zu-

dem darf man einen Teil des so erworbenen Reichtums zwischen den Schlachten in die Forschung stecken, was zu fortlaufenden Verbesserungen der finanziell beglückten Waffengattungen führt. Aber nicht nur, daß so aus simplen Bogenschützen irgendwann wahre Killermaschinen werden, nein, nach dieser Methode lassen sich auch bereits bestehende Verbände preisreduziert in die neuen Typen umwandeln. All das muß nun aber nicht unbedingt während der zeitraubenden Kampagne durchexerziert, sondern kann auch in fünf Einzelszenarien oder gar 63 Instantschlachten erlebt werden – letztere stehen auch zwei Spielern offen. Für zusätzliche Abwechslung sorgt ein halb-automatischer Szenarioeditor, der nach einigen Vorgaben wie Rundenzahl, Startkapital, Terraintyp etc. neue Kampfgebiete generiert, die dann ebenfalls von zwei Streithähnen umgeackert werden können. Grafisch darf man sich indessen gegenüber dem guten alten „Panzer General“ kaum Abwechslung erwarten, da wieder nur ordentliche SVGA-Waben, Armeen und Gelände in 2D sowie ein paar Zwischenbildchen geboten werden; hier freilich mal im Fantasy-Ambiente. Sehr viel opulenter ist aber die Soundbegleitung ausgefal-

len, wobei vor allem die Choräle nebst Orchester und die markige Sprachausgabe für Stimmung sorgen. Die vorzügliche Maussteuerung wurde wiederum weitgehend unverändert vom Oldie übernommen.

Trotz aller Parallelen ist SSI hier also das Kunststück geglückt, die populäre „General“-Reihe noch populärer zu machen: Neue Features, neue Feldherren, immer neue Forschungsschwerpunkte und Taktiken der CPU-Gegner lassen zusammen mit den Möglichkeiten des Editors immer wieder neue Spiele entstehen – so daß Fantasy General das Potential hat, auf Monate hinaus bestes Strategen-Entertainment zu garantieren! (mic)



Wo ist der Feind?



Her mit den kleinen Monstrositäten!



Forschung muß sein

Fantasy General (SSI)

Erstklassige Fantasy-Schlachten nach dem Konzept von „Panzer General“.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

66%
84%
80%
88%



85%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRAGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	8 MB RAM, 7 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10, CD-Audio
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Planung

Die nächste Steinzeit



Viel Lob haben wir vor vier Jahren über die hübschen Steinchen von „Think Cross“ ausgeschüttet – vom selben Programmiererteam, aber einem anderen Label kommt nun der inoffizielle Nachfolger. Das vom Klassiker „Puzznic“ inspirierte Gameplay wurde dabei

praktisch nicht verändert, auch wenn man jetzt die Wahl zwischen sechs Schwierigkeitsstufen hat: In den 168 direkt anwählbaren Levels müssen jeweils sämtliche Steine vom Screen entfernt werden, indem man gleichartige Klötzchen zusammenschiebt. Bei der Kontaktaufnahme lösen sie sich in Wohlgefallen auf; eine Ausnahme bildet nur der Tricky Mode, wo die Biester statt dessen unverrückbare Mauern bilden. Aber auch der Normalfall hat

schon genügend Gemeinsamkeiten auf Lager – angefangen mit den Gesetzen der Schwerkraft, die zusammen mit dem vertrackten Leveldesign zu den „unmöglichsten“ Situationen führen können. Darüber hinaus sind z.B. noch Dummsteine, Aufzüge oder

Lasersperren im nervenzerreißenden Angebot. Der gleichmäßig ansteigende Schwierigkeitsgrad, die hübsch gerenderte, animierte SVGA-Grafik, der Sound aus 21 Tracks und die problemlose Handhabung tragen gemeinsam die Verantwortung dafür, daß man sich hier auch an scheinbar unlösbaren Aufgaben immer wieder gern versucht. Also genau das Richtige für die ausgehungerten grauen Zellen eines Tüftelfans, gerade in steinarmen Zeiten wie diesen. (mz)

THiNK-X for Windows (JooWood Productions)

Durchdachte und abwechslungsreich präsentierte „Windows“-Tüftelei.

GRAFIK	62%
SOUND	68%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	69%



68%

USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: 6 Stufen
Preis: ca. 49,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/40
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

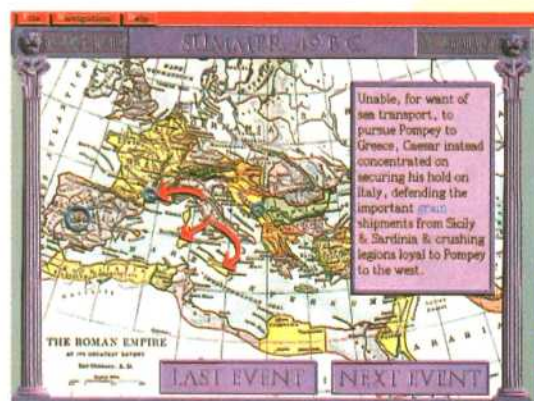
THE WAR COLLEGE

Anno 1987 schuf Ezra Sidran mit dem „Universal Military Simulator“ ein komplexes Standardwerk für Computerspieler wie echte Strategen. Seine Kriegshochschule geht nun noch ein paar Schritte weiter – zu weit?

Denn diese als Spiel getarnte Doktorarbeit über historische Strategen ist einfach bloß noch langweilig: Man darf die bis ins Detail wiedergekauften Schlachten um Pharsalus, Austerlitz, Antietam und Tannenberg auf Seiten von Cäsar, Napoleon, General Lee und Hindenburg bestreiten oder in die Uniform ihrer jeweiligen Gegner schlüpfen – allein bzw. via Modem/Netzwerk auch zusammen mit ei-

nem befreundeten Akademiker.

Die Gefechte werden auf zweifach zoombaren Reliefkarten ausgetragen, wo man seine Truppen formiert und befiehlt: Angriff, Verteidigung, Befestigung, alles da. Während die Uhr im Minutentakt weiterrückt, werden die Einheiten nicht über die üblichen Hexfelder dirigiert, sondern sind frei beweglich. Variablen wie Treffergenauigkeit oder Kampfmoral sowie ein integriertes Geschichtsbuch sorgen dabei für einen historisch korrekten Ablauf. Die Karten mit ihren roten und blauen Klötzchen, die fehlenden Soundeffekte und vor allem das langatmige Gameplay sorgen unterdessen für das große Gähnen. Fazit: Trotz durchdachter Steuerung und guter CD-Musik ist War College bestenfalls für UMS-Fans ein heißer Tip. (mic)



Die digitale Lehrstunde

Der taktische Schnittmusterbogen



The War College

(Gametek/Intergalactic Development)

Staubtrockene Konfliktsimulation aus der UMS-Schule.

GRAFIK	46%
SOUND	60%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	38%



44%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Wirklich spielbar erst ab einem 486 DX2
SPEICHER:	8 MB RAM, 279 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	CD-Audio
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch; deutsche Version in Vorbereitung

Jet Stream

Internet: <http://www.trv.de/JetStream>
Bestellannahme rund um die Uhr,
auch am Wochenende.

Hard & Software Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

DV - deutsche Version
DA - deutsche Anleitung
EV - englische Version
(*) - bei Druck noch nicht verfügbar
(V - Vorbestellung empfohlen)
a. A. - auf Anfrage

Händleranfragen
erwünscht

Abholung zu Versandpreisen nur in der
Versandzentrale Linkenheim möglich.

Ladenlokal: Bahnhofplatz 3, 76646 Bruchsal

BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE-KÜHL#

TEL: (07247) 946170

(07247) 946171

(07247) 946172

FAX: (07247) 3549

PC CD-Rom

11th Hour DV 69,99

3D Lemminge	DA 69,99
3D Ultra Pintall	DV 64,99
Albion	DV 79,99
Alien Virus	DA 49,99
Alone in the Dark 1+2+3	DV 69,99
Anvil of Dawn	DA 64,99
Apache Longbow	DV 69,99
Arcade Amerika	DV 74,99
Ascendancy	DV 74,99
Assault Rigs	DA 69,99

Battle Cruiser 3000 AD
DV* 64,99

Blind	DV 59,99
Bleifuß	DV 54,99
Braindead 13	DV* 64,99
Buried in Time	DV 69,99
Burning Steel 4	DA 69,99
Caesar 2	DV 79,99
Civilization 2	DV 72,99

C&C Mission CD
DV 29,99

Command Aces of the Deep	DV 79,99
Conqueror A.D. 1086	DV 79,99
Crusader	DV 79,99
Cyberspeed /Win95	DV 64,99
Das schwarze Auge 3	DV* 79,99
Der Druidenzirkel	DV 59,99

Vorkasse DM 6,00 (Bauscheck (bis DM 400,-) oder Überweisung). Bei Nachnahme (DM 10,50) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).

Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal.

Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.

Der Planer 2	DV* 74,99
Der Reeder	DV 44,99
Magic Carpet 2	DV 69,99
Manic Karts	DA 34,99
Mechwarrior 2 /Win95	DV 79,99
Mechwarrior 2 Exp.-Pack	DV 39,99
Metal Marines	EV* 59,99
Myst Special Edition	DV 59,99
NBA Jam Tournament	DA 84,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
Panzer General 2	DA 64,99
PGA 486 Tour Golf 96	DA 69,99
Phantasmagoria	DV 84,99
Pitfall /Win95	DV 79,99
Pole Position	DV 74,99
Police Quest SWAT	DV 74,99
Pool Champion/Win95	DA 54,99
Primal Rage	DV 69,99
Pro Pinball - The Web	DV 49,99
Quest for Fame	EV 89,99
Ran Soccer	DV 69,99
Ran Trainer 2	DV 59,99
Raven Project	DV 49,99
Rayman	DA 69,99
Rebel Assault 2	DV* 79,99
Riddle o. Master Lu	DV 84,99
Ripper	DV 79,99
Rise of the Robots 2	DA 84,99

Decent 2
DA 84,99

Die Fugger 2	DV 79,99
Die Siedler 2 - veni, vidi, vici	DV 72,99
Discworld	DV 74,99
Duke Nukem 3D	DV* 79,99
Earth Siege 2 /Win95	DA* 79,99
Entomorph	DA 64,99
Fade to Black	DV 74,99
FIFA Soccer 96	DV 79,99

Formula One GP 2
DV* 99,99

Frankenstein - T.I.E. /Win95	DV 89,99
Front Page Football 96	EV 69,99
Gabriel Knight 2	DV 84,99
Gene Wars	DV* 79,99
Grand Prix Manager	DV 79,99
Hexen	DA 44,99
Hi Octane	DV 29,99
Human Recall	DV 49,99
In The 1st Degree	DA 79,99

Kingdom of Magic
DV* 69,99

Kings Quest 7	DV 34,99
Lion	DA* 64,99
MAG!!!	DV 69,99

Shannara
DV* 74,99

Silent Thunder /Win95 DA 84,99

Sim Town DV 64,99 Z DV* 69,99

This means War!
DV 89,99

Thunderhawk 2	DV 64,99
Thunderscape	DV 59,99
Tie Fighter + Data SVGA	DA 64,99
Tilt	DA 49,99
Top Gun - Fire At Will	EV 84,99
Torin's Passage	DV 84,99
Urban Runner	DV* 84,99
Warcraft 2	DV 79,99
Warhammer-im Sch... /Win95	DA 64,99
Westwood Comp.	DV 64,99
Wing Commander 3	DV 79,99

Wing Commander 4
DV 94,99

Wolf	DV 64,99
WWF Wrestle Mania	DA 79,99

SONY-Playstation

SONY Playstation	509,00
Alien Trilogy	84,99
Defcon 5	84,99
Fifa Soccer 96	84,99
Shell Shock	84,99

Sega Saturn

SEGA Grundgerät	639,00
Alien Trilogy	89,99
FIFA Soccer 96	84,99
Rayman	84,99
SEGA Rally	94,99

Joysticks

Gravis Game Pad	37,99
Gravis Firebird	119,99
Formular T2 Lenkrad+Pedals	239,99
CH Pedals	109,99
CH Pro Throttle	199,99
CH Flight Stick Pro	124,99
Wingman Extreme	87,99
MS Sidewinder 3D Pro+Fury3	99,99

Hardware

4-Speed CD Rom	150,00
6-Speed CD Rom	230,00
Quantum Fireball 1,2GB	400,00
Cherry Tastatur Win 95	70,00
Pentium Board+Intel P100	650,00
PS/2 4MB Ram Modul	150,00
PS/2 8MB Ram Modul	300,00
Sound Blaster 16 Vibra	180,00
Sound Blaster 32 pnp	290,00

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern.

Warcraft 2
CD-ROM, DV

77,95

Rebel
Assault 2
CD-ROM,
EV

72,95

Grand Prix
Manager

CD-ROM, DV

82,95

FIFA Soccer 96
CD-ROM, DV

ANGEBOT DES MONATS

72,95

Indy Car Racing 2
CD-ROM, DA

72,95

Command &
Conquer

Mission-CD, CD-ROM

NEU 29,95

Panzergeneral 2

CD-ROM
DA

Space
Marines

CD-ROM,
DV

69,95

DV - Deutsche Version
DA - Deutsche Anleitung
X - bei Drucklegung noch nicht
lieferbar, bitte vorbestellen

Quadro Speed CD-ROM

149,95

CD-ROM 4x Mitsumi FX400	219,95
CD-ROM 6x	349,95
RAM 4 MB 70ns PS/2 SS	199,95
RAM 8 MB 70ns PS/2 DS	429,95
16 Bit Stereo Soundkarte	89,95
Aztech 32 + Waverider	229,95
Logitech Wingman Extreme	89,95

Gravis	
Game Pad	35,95
Gravis Analog Pro	55,95
Gravis Firebird	119,95
Suncom Analog Edge 2	54,95
Suncom FX 2000	84,95
Suncom FX 3000	109,95

11th Hour	DV 89,95	EA-Sports Rugby	DA 77,95	Pole Position	DV 87,99
Aces of the Deep	DV 82,95	Earthsiege	DV 84,95	Police Quest Swat	DV 74,95
Albion	DV 79,95	F1 Grand Prix 2	X 99,95	Popu 2 + Pmpong	DA 28,95
Aliens	DV 67,95	Fade to Black	DV 86,95	Powerhouse	DV 62,95
Alone i.t. Dark 3	DV 85,95	Falcon Gold	DA 49,95	Prisoner of Ice	DV 69,95
Alone i.t. Dark 1+2	DV 58,95	Flight o.t. Amazon	DV 78,95	Privateer & Strike C.	DA 79,95
Apache Longbow	DV 79,95	Hardball 4	DA 77,95	Shannara	X 78,95
Battle Isle 3	DV 79,95	Hattrick Ikaron	DV 75,95	Simon t. Sorc. 2	DV 74,95
Bermuda Syndrome	DV 72,95	Hi Octane	DV 32,95	Star Trek Final U.	DV 95,95
Betrayal at Krond.	DV 64,95	Human Recall	DV 69,95	Steel Panthers	DV 72,95
Blind	DV 62,95	Klick & Play	DV 85,95	Talismann	DV 72,95
Bitmap Br. Comp.	DA 79,95	Lands of Lore II	X 89,95	Tank Commander	DV 29,95
Bleifuß	DA 54,95	Lost Eden	DV 79,95	Terminal Velocity	DA 65,95
Bundesl. Man. 3	DV 69,95	Magic Carpet 2	DV 75,95	This Means War	X 79,95
Bundesl. Man3Sup	DV 49,95	Master of the Gathering	X 95,95	Tilt	DA 62,95
Buried in Time	DA 75,95	Master of Magic 3,5	DV 39,95	Time Gate	DV 79,95
Caesar II	DV 84,95	Monty Python	EV 79,95	Tower Assault	DA 55,95
Christoph Kolumb	DV 88,95	Mortal Coil	DV 62,95	Transport Tycoon del.	DV 84,95
Command & Con.	DV 89,95	NBA Live 95	DA 79,95	Un. Roughness	DA 76,95
Der Druidenzirkel	DV 64,95	Oldtimer	DV 45,95	USS Ticonderoga	DV 29,95
Der Planer 2	X 79,95	Orion Conspiracy	DV 86,95	Vollgas	DV 79,95
Descent	DA 77,95	Panzer General 2	DV 69,95	Westwood Comp.	DV 74,95
Die Siedler 2	X 79,95	Phantasmagoria	DV 89,95	Whales Voyage 2	DV 85,95
Dune II - Arrakis	DV 32,95	Pinball Dreams	DA 65,95	Wing Commander 4	X 99,95
Dungeon Keeper	X 86,95	Pinball Fantasies	DA 65,95	Woodruff and...	DV 74,95
				Worms	DV 67,95

Nur Versand - kein Laden, Bestellannahme Mo-Fr 10-18 Uhr

Vorkasse (EC-Scheck) 6,95 - Nachname 9,95 (zzgl. NN-Geb.) - Ausland: Vorkasse (EC-Scheck) 19,95

Alle Artikel so lange Vorrat reicht - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
Alle Softwaretitel sind PC CD-ROM's

STORE

Tel. 0941 - 400194 24h - FAX 0941 - 4613340

Sudetendeutsche Str. 20 · 93057 Regensburg

3D-Dungeons ohne Türen

TERRANOVA

STRIKE FORCE CENTAURI

Von Looking Glass wird man zwar des öfteren überrascht, aber praktisch nie enttäuscht: Auf „Ultima Underworld“, „System Shock“ und „Flight Unlimited“ folgt nun strategische Action in einem Grafikstil, der bislang den 3D-Ballerdungeons vorbehalten war.

Die „Neue Erde“ besteht aus vier Weltraumkolonien, die gerade von Piraten angegriffen werden. Ihre Verteidigung fällt in die Zuständigkeit der namensgebenden Spezialeinheit Strike Force Centauri, als deren Chef natürlich der Spieler fungiert. Er führt seine Leute durch insgesamt 39 Missionen, in denen man allmählich auch mehr über die teilweise verblüffenden Hintergründe dieses Kolonialkriegs erfährt. Als ebenfalls recht informativ erweist sich das Terminal im Hauptquartier mit seiner digitalen Bücherei, den E-Mails etc. Hier kann sich der Krieger z.B. über die vier Szenarien oder die eigene Ausrüstung schlau machen. Gerade letzteres ist nicht unwichtig, denn jeder SFC-Soldat steckt in einer High-Tech-Rüstung mit diversen Ballermännern, Granatwerfer, Zielcomputer, Funk und anderen technischen Mätzchen. Der Spaß beginnt dann mit der Zu-

sammenstellung und Bewaffnung des dreiköpfigen Einsatzteams (plus Chef), was in der Regel ganz unproblematisch ist – außer bei den Spezialaufträgen, wo tunlichst die passenden (Reparatur-, Sprengstoff- etc.) Experten aus dem 13 Leute umfassenden Fundus gewählt werden müssen. Anschließend macht man sich an die Erledigung des jeweiligen Missionsziels, wobei einem das Spiel viel Freiraum bei der praktischen Durchführung gewährt: Man kann mit dem ganzen Haufen kurzerhand losstürmen und seinen Begleitern einfach den Befehl zum kompromißlosen Angriff erteilen oder einen anständigen Schlachtplan entwickeln und dann jeden einzelnen Kämpfen mit gezielten Kommandos versorgen. Auch wenn die zweite Methode auf Dauer natürlich mehr Erfolg verspricht, sind die Untergebenen hier doch schlau genug, um sich eine Weile selbständig durch-

zuschlagen. Noch intelligenter agieren freilich die CPU-Gegner, weshalb letzten Endes eben doch umsichtige Kommandeure gefragt sind.

Während der militärtaktische Teil von Terra Nova stark an „Wing Commander IV“ erinnert, könnten die vier riesigen und sehr abwechslungsreichen (saftig grüne Hügel, Mondlandschaften etc.) Planetenoberflächen glatt aus dem Physiklabor stammen: Die unterschiedlichen Schwerkraftverhältnisse auf den einzelnen Planeten führen etwa dazu, daß auf dem einen enorme Sprünge möglich sind, während man anderswo nur mühsam vorwärts kommt. Auch die Gesetze der Ballistik finden Anwendung, denn die Waffen erzeugen einen Rückstoß und die Geschosse eine Druckwelle – wer hätte in einem der üblichen Texture-Kerker schon je annähernd so realistische Erfahrungen gemacht? Nicht

Die Basis



Ein Gegner: vorher....

...nachher



Ab in den Flieger und heimwärts



Der Fullscreen

minder lebensnah sind hier Wind, Wetter und die sonstigen Naturereignisse. So gibt es z.B. Regen, Schnee, Gewitter, reflektierende Wasserflächen und durchscheinende Rauchfahnen.

Auch rein optisch können die meist recht hügeligen Landschaften überzeugen, obwohl die Grafik unter SVGA nur eine Auflösung von 240 x 400 Pixeln bietet. Eher stört da schon das leichte Ruckeln im Vollbildmodus, das selbst auf einem Pentium 100 nicht vollständig verschwindet. Etwas enttäuschend sind auch die knapp 40minütigen Videozwischensequenzen – nicht so sehr wegen der akzeptablen Schauspielerleistungen, sondern weil darin bloß eine banale Verräterstory der völlig einfallslosen Art erzählt wird. Qualitativ sind die Movies aber okay, genau wie das Intro und das sonstige Render-Beiwerk.

In die kombinierte Maus/Tastatur-Steuerung muß man sich allerdings erst

einarbeiten, zumal die Anleitung zu wünschen übrig läßt. Für die Suche nach den jeweils richtigen Tasten gibt es aber glücklicherweise auch eine Online-Hilfe, so daß man nach der anfänglichen Aufwärmphase doch noch den Weg ins Handhabungsglück findet. In Sachen Sound ist lediglich die begleitende Stereomusik ein bißchen lau, dafür können die detailverliebten 3D-Effekte im Q-Sound-Verfahren und die umfangreiche Sprachausgabe um so mehr begeistern. Schließlich und endlich gibt es noch einen komfortablen Szenario-Editor sowie die Ankündigungen für die deutsche Version (bald), einen Mehrspieler-Pack (August) und den zweiten Teil (irgendwann).

Unter dem Strich bleibt ein dickes Kompliment für Looking Glass übrig, wo man sich anscheinend in jedem Genre auf Anhieb bestens zurechtfindet: Terra Nova ist die konsequent realistische Weiterentwicklung der bisher üblichen 3D-Action und bietet Spannung und Atmosphäre im Überfluß! (mm)

Terra Nova (Looking Glass/Softgold)

Strategische 3D-Action mit Simulationscharakter – ein Fest für Baller-Realos!

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

79%
79%
77%
89%



85%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren

Schwierigkeit: für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P60, empfohlen sei ein P133
SPEICHER:	8 MB RAM, 42 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Ultrasound, General MIDI, Roland RAP-10 und SCC-I
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch, Umtausch gegen die kommende deutsche Version für 30,- DM



Explosiv, die Gegend!



Hohe Berge

ABSOLUTE ZERO

Gegenüber dem brandheißen „Wing Commander IV“ markiert Domarks Space-Opera zwar nicht den absoluten Nullpunkt, präsentiert sich aber deutlich kühler: Grafik-Fans mag hier durchaus das Blut in den Adern gefrieren!

Dabei heizt der stetig fortgesponnene Handlungsstrang die Atmosphäre ja noch kräftig an: Auf dem Jupitermond Europa wird eifrig nach Rohstoffen gebuddelt, als aus dem ewigen Eis fremde Lebensformen auftauchen und über Nacht eine der wichtigsten Minenanlagen ausradieren...

Dieser Ausnahmezustand versetzt den Spieler nun nach und nach in die Rollen der

sieben Hauptcharaktere bzw. in die Cockpits ihrer jeweiligen Flug- und Fahrzeuge. In den späteren 30 Action-Missionen gebietet man dann über 15 verschiedene Waffensysteme, doch die Grafik bleibt bis zuletzt ein Schuß in den Ofen. Am SVGA-Screen präsentiert sich die Tristesse eines Eismondes hier in ihrer ganzen Pracht, und was die zwar mit Gouraud-Shading versehenen, dafür aber nicht texturierten Canyons an Motivation übriglassen,

zerstört bereits nach wenigen Einsätzen die drückende Überlegenheit der Gegner. Dank des überspannten Schwierigkeitsgrades und der laschen Präsentation (die Briefings gibt's nur in Sprachausgabe, Zwischensequenzen fehlen weitgehend, und es wird häufig zwischen VGA und



Bei Nacht sind alle Schlachten blau

SVGA umgeschaltet) macht Absolute Zero seinem Namen somit leider alle Ehre: ein digitaler Eiszapfen. (mz)

Absolute Zero (Domark)

Sternenkrieg für AOK-Commander.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

48%
62%
60%
54%



56%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Experten
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/50
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Handbuch deutsch

BATMAN FOREVER



Bereits im Kino hat Mausmann Val Kilmer gegenüber seinem Vorgänger Michael Keaton F(1)edern lassen müssen, das Spiel zum Film ist nun noch uninspirierter: eine öde Prügelei im Stil des Arcade-Oldies „Double Dragon“.

Acclains Advanced Technologies Group bürgt für zukunftsweisende Computeroptik – zumindest auf der Leinwand, wo die für den dritten Batman-Streifen generierten FX ja durchaus zu gefallen wußten. Um so tragischer sehen dagegen die hiesigen Zwischenmovies und Ani-

mationen aus: Wenn sich Maus und Kollege Robin durch die scrollenden Straßen von Gotham City kloppen, sucht man unwillkürlich nach dem Marionettenspieler hinter dem Monitor... Weil man den nicht findet, läßt man seinen Ärger eben mit Fausthieben, Fußtritten, Sprengladungen, dem Batarang und ein paar Special-Moves an den oft im Zweierpack anrückenden Gefolgsleuten von Two-Face und dem Riddler aus. Dazu muß sich der Held auch mal mittels Bat-

Seil zur nächsthöheren Plattform emporhangeln oder Türen und Tonnen verhaun, um Energie-rationen, als Fragezeichen getarnte Spiel-Tips sowie wenig spektakuläre Extrawaffen zu ergattern.

Aufgrund dümmlicher Angriffformationen, der unhandlichen Steuerung und des einfalllosen Leveldesigns kommt hier trotz guter Soundkulisse und des nett gemeinten Duo-Modus nie Spannung auf. Daher: Batman, go home! (rl)



Batman Forever (Acclaim)

Belangloses Prügelispiel zum Movie-Hype des letzten Jahres.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

60%
66%
54%
46%



49%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	8 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad, Gravis Grip
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch

Schöner wird's nicht



CYBERIA II: THE RESURRECTION

Vor anderthalb Jahren scheiterte Xatrix Entertainment kläglich an dem Versuch, auf den erfolgreich von „Rebel Assault“ besetzten Action-Zug aufzuspringen. Und auch beim Nachfolger hat man den Anschluß verpaßt.

Die Vorgeschichte um Hacker & Rebellen ist hier so überflüssig wie ein Kropf, in der Praxis muß einfach wie gehabt eine Actionsequenz nach der anderen durchballert werden. Mal nimmt der Held als Fußgänger mit Pistole und Fadenkreuz Wachposten aufs Korn, dann zerbröseln er mit einem gepanzerten Vehikel die bösen Feinde – und sehr gelegentlich harret ein Minirätsel der „Senso“-Klasse seiner Lösung.

Für welchen der drei Schwierigkeitsgrade man sich dabei

entscheidet, ist ziemlich egal, denn man erlebt auf jeden Fall ein Wechselbad aus kinderleichten Abschnitten, die sich fast von selbst spielen, und extrem frustrierenden Passagen mit kaum erkennbaren Gegnern und ähnlichen programmiertechnischen Gemeinheiten. Die VGA-Rendergrafik ist nett, die Soundeffekte (plus deutsche Sprachausgabe) sind ordentlich, die Musik ist be-

langlos. Und abgesehen von dem hin und wieder hakenden Fadenkreuz funktioniert im Gegensatz zu früher nun auch die Steuerung ganz gut.

Trotzdem kann hier von einer Kaufempfehlung kaum die Rede sein: Der Genre-Fan schlägt besser bei „Rebel Assault 2“ oder „Wetlands“ zu, denn Cyberia II kann nichts, was die Konkurrenz nicht besser könnte. (mic)



Wieder- oder Totgeburt?

Cyberia II: The Resurrection (Virgin/Xatrix Entertainment)

Render-Action der überflüssigen Art.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

76%
70%
64%
55%



58%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 119,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

CYRIL CYBERPUNK

Die ersten brauchbaren Jump & Runs für den PC kamen aus dem Sharewarebereich, erst später hüpfte die kommerzielle Konkurrenz auf die Überholspur. Kann der sprungstarke Cyril das wieder ändern?

Er hat nicht die geringste Chance, denn trotz seines

lenweit hinterher: Das Level-design ist zwar grundsollide gemacht, die Steuerung geht locker von der Hand, und die durchaus abwechslungsreiche Grafik (Dschungel, Höhlen usw.) mit den ordentlich animierten Sprites ist genauso adrett wie die akustische Begleitkulisse – bloß hat man

schicken Hoverboards läuft der Junge mit dem flotten Namen dem Zeitgeist mei-

das eben alles schon oft gesehen und nicht selten besser als hier. Exakt dasselbe gilt für die genreüblichen Sammelboni, ausbaufähigen Waffen etc.

Erschwerend kommt der viel zu leichte Schwierigkeitsgrad hinzu, denn während dieser bei seinem in mancher Hinsicht vergleichbaren Kollegen „Johnny Bazookatone“ noch von unfair bis unmöglich reichte, hat man die 32 Levels von Cyril Cyberpunk selbst im härtesten Modus bald komplett kennengelernt. Immerhin erlaubt der beiliegende Editor das Erstellen weiterer Hüpfabschnitte in Eigenregie, aber das ist natürlich nur ein schwacher Trost...

Somit muß auch unser Urteil relativ grausam ausfallen, obwohl das Spiel für eine gewisse Zeit ja durchaus gute Laune verbreitet: Für 60

Märker gibt es längst Besseres als dieses arg hausbackene Hüpfical. (ole)

Cyril Cyberpunk (Reality Studio/CDV)

Nettes Jump & Run für zwischendurch.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

58%
60%
68%
50%



55%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 60,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486
SPEICHER:	Ab 4 MB RAM
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster, Pro Audio, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Komplett englisch



Surfin' USA!

85
PC-JOKER

ABUSE

Was man sich am PC eigentlich schon vom enttäuschenden „Turrican II“ erhofft hatte, das liefert jetzt die Crack Dot Com-Crew des ehemaligen ID-Manns Dave Taylor: hochexplosive Plattformaction!

Im Jahre 2012 werden Häftlinge als Versuchskaninchen für die Entwicklung eines Gen-Präparats mißbraucht (Abuse = Mißbrauch), das mehr oder minder harmlose Verbrecher in aggressive Monster verwandelt: Die Mutanten sehen aus wie Giger-Aliens, rennen bzw. hüpfen wie Zehnkämpfer, beißen

wild um sich und werfen allerlei Explosivstoffe durch die Gegend. Als das mutierte Gen selbst Amok läuft und wahllos jedermann innerhalb des Gebäudes infiziert, bleibt nur noch der Griff zur Knarre...

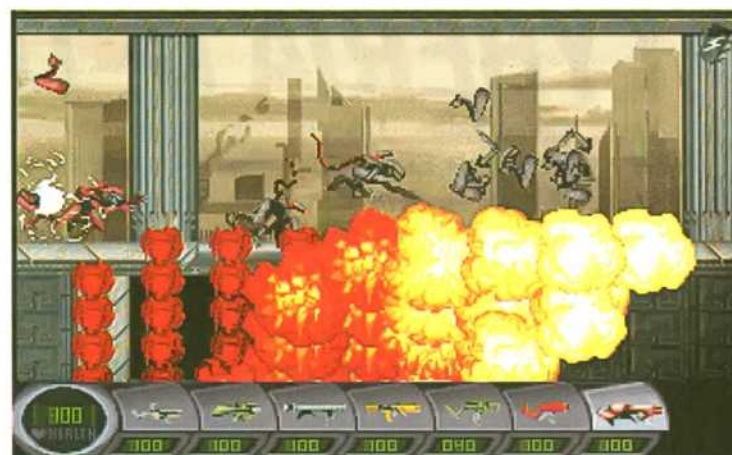
Netzwerker dürfen sich dabei von bis zu sieben Mitspielern unterstützen lassen und bekommen es (wie Solo-Söldner auch) mit einer un-

gewöhnlichen, aber praxisnahen Steuerung zu tun: Der Held wird mit den Cursorkeys über das multidirektional scrollende Schlachtfeld gelenkt, während man das Fadenkreuz per Maus bedient. Daran muß man sich erst gewöhnen, doch dann genießt man es, gleichzeitig laufen und in alle Richtungen schießen zu können. Zumal sich so auch scheinbar ausweglose Situationen meistern lassen; etwa, wenn man vor einem heranrollenden Riesenbagger flüchten und zugleich ein Dutzend weiterer Angreifer abwehren muß, die von allen Seiten heranstürmen.

Erzielte Etappensiege sind an Zwischenstationen abspeicherbar, die in den insgesamt 23 durchdacht angelegten Levels großzügig verteilt wurden. Der Weg zum großen Finale führt teilweise durch recht labyrinthische Abschnitte und ist gepflastert mit Geheimkammern, Energieriegeln, Jet Packs, Sprintstiefeln und vielen weiteren Sammelgoodies. Außerdem findet man diverse Extrawaffen wie Laserkanonen, Flammen- bzw. Granatwerfer – aber auch Lavafallen, Minenfelder, tödliche Teleporter und andere böse Überraschungen. Ein Intro hingegen ist nirgends zu entdecken, und die VGA-Grafik wirkt trotz der liebevollen

Animationen und hübschen Licht- sowie manchmal etwas blutrünstigen Schockeffekte ein wenig düster. Aber wenn sich die USK nicht daran stört, warum sollten wir dann päpstlicher sein als der Papst?

Summa summarum ist Abuse also einen kleinen Mißbrauch wert: Bei knackigem Ballersound warten überzeugendes Leveldesign, ein unterhaltsamer Multiplayer-Modus und vor allem jede Menge Action. (rl)



Die Taschenlampe kannst du jetzt abschalten...



Das Labyrinth der tausend Tode



Unter Beschuß

Abuse

(Crack Dot Com/Electronic Arts)

Unterhaltsame Plattform-Action von hoher Komplexität.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

67%
79%
82%
77%



78%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 486er

SPEICHER: 8 MB RAM, 20 MB auf der HD

GRAFIK: VGA

SOUND: SB/Pro/16/AWE, Soundscape, General MIDI-Musik

EINGABE: Tastatur, Maus

AUSGABE: Komplett deutsch



Gesucht, gefunden und vergessen

Amiga nichts verändert:

Das Spielsprite bewegt sich bei erträglicher Sounduntermalung (inkl. einiger Sprachsamples, die recht spät vor

Steuerung wie das gleichzeitige Lenken von Rädern und Gefechtsturm oder das Seitwärtsfliegen am besten mit einem Vier-Button-Pad zu bewältigen sind. An Gegnern mangelt es selten, schon eher an Chancen, seine sechs Bildschirmleben auf Dauer erfolgreich zu verteidigen.

Ein echter Reifall ist Seek & Destroy somit nicht, aber eben ein Spiel für die Fans dieses Genres. Und deshalb wartet auf unserer Begleit-CD ja

auch eine Schnupperversion... (ole)

Seek and Destroy (Epic Megagames)

Rotierende Balleraction in bescheidener Präsentation.

GRAFIK	51%
SOUND	57%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	63%



60%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 35,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	Ab 4 MB RAM
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Komplett englisch



Die Wüste bebt

Der hiesige Action-Heli ist bereits vor gut zwei Jahren am Amiga bzw. dem CD³² gestartet, jetzt erst hat ihn Epic Megagames („Epic Pinball“) auf den PC gelotst – kein Wunder, wenn er hier nun etwas deplaziert wirkt. Im Stil von „Jungle Strike“ & Co. geht es hier darum, Gebäude abzufackeln, Sabotageakte zu verüben oder auch Gefangene zu befreien. Abgesehen von der neu hinzugekommenen Möglichkeit, auch mit einem Panzer in den Krieg zu ziehen und dem gleichzeitigen Wegfall der Duo-Option hat sich dabei gegenüber dem

Treibstoffverknappung bzw. Schäden an der Panzerung warnen) über karge Landschaften, die flüssig um es herum rotieren; hin und wieder wird eine Zwischengrafik gezeigt. Aus der Draufsicht verfolgt man nun Feindhelis oder überrollt Soldaten, wobei die Feinheiten der

MAGIC – the JOKER-BOX

DIE STARKE **DESIGNER-BOX**
FÜR **TRADING CARDS** IST DA!



SIEHT **SUPER** AUS,
FASST **SAMMELKARTEN** OHNE ENDE
UND KOSTET **NUR 11,80 DM**

BESTELLADRESSE:

JOKER VERLAG • „JOKER SHOP“ • BRETONISCHER RING 2 • 85630 GRASBRUNN

NACHNAHMESENDUNG IST NUR IM INLAND MÖGLICH, BEI VORKASSE (GELD ODER SCHECK LIEGT BEI) BITTE 6,50 DM POSTGEBÜHREN IM INLAND BZW. 10,- DM FÜR AUSLANDBESTELLUNGEN DAZURECHNEN.

F1 Manager 96

Auf der Siegerstraße



Aus Managersicht hat die digitale Rennsaison ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht: Nach „Pole-Position“ und „Grand Prix Manager“ kommt nun der dritte Formel-1-Streich, für den das erfolgverwöhnte Simulations-Team von Software 2000 verantwortlich zeichnet.

REALISMUS

Weil in Eutin Lebensnähe seit jeher groß geschrieben wird, bekommt man hier (und momentan nur hier!) nicht bloß alle originalen Strecken und Fahrer der 96er Saison frei Monitor geliefert; auch das Drumherum wie etwa die Einkaufspreise für die Motoren ist direkt aus dem prallen Rennfahrerleben gegriffen. Man engagierte nämlich den Sauber-Fahrer Heinz-Harald Frentzen als Berater, der den Programmierern mit Rat, Tat und Insiderwissen zur Seite stand.

MANAGEMENT

Schon am Start überzeugt das Game durch ein schickes Intro und anschließend eine reichhaltige Optionsauswahl: Endlosspiel ja/nein, gewünschte Siegbedingung und die Auswahl zwischen verschiedenen Rennställen oder einer ganz eigenen Firma – zugleich legt man dadurch den Schwierigkeitsgrad fest. Anschließend geht's ins Managerbüro, wo bereits der nächste Schwung Optionen wartet. Diese betreffen u.a. die Sponsorenpflege, Bankgeschäfte, Produkt-Merchandising, Trainingsläufe und Personalfragen. Fahrer, Ingenieure und Mechaniker sind in fünf Tauglichkeitsgraden vorrätig, bei den Schraubern kommen dazu noch fünf Berufsgruppen.

Ungemein praktisch ist der elektronische Notizblock, auf dem man seine persönlichen Kommentare zu einzelnen Fahrern, Kursen („Kurvenreiche Strecke – auf Bodenhaftung achten!“), Terminen oder beliebigen anderen Themen verewigen kann. Freude machen auch die detaillierten Sai-



Ganz schön windig!

Gleich geht's los!



son-Statistiken und die übersichtliche Bilanz, mit deren Hilfe selbst Buchhaltungsmuffel sofort erkennen, ob sie noch etwas für die Finanzen tun müssen.

ENTWICKLUNG

Auch für Schreibtischtäter gehört der Kontakt mit der technischen Basis zur Pflicht, daher führt unser nächster Weg ins Ent-

wicklungszentrum. Dort steht normalerweise zwar schon (mindestens) ein fahrtüchtiger Bolide herum, aber um konkurrenzfähig zu bleiben, muß er natürlich ständig verbessert, an bestimmte Strecken angepaßt oder komplett neu zusammengeschweißt werden. Für diesen Zweck ist das Chassis in neun Module unterteilt, die sich einzeln variieren lassen. Aus dem umfangreichen Fundus an vorgegebenen De-



signideen (die nach diversen Kriterien sortierbar sind) sucht sich der Boß die ihm genehmen Nasen, Frontflügel oder Unterböden heraus und läßt sie von seinen Mitarbeitern entwickeln. Sowohl die Qualität des Prototyps als auch die des fertigen Produkts hängt dabei wieder von zahllosen Rahmenbedingungen ab, etwa der verfügbaren Zeit, der Anzahl und dem Können der Mitarbeiter, den verwendeten Werkstoffen usw.

Anschließend wandert das Teil ins Lager, wo auch die nicht selbst hergestellten Motoren, Bremsen usw. zum Einkauf bereitstehen. In der Montagehalle entsteht dann aus den Einzelteilen ein kompletter Bolid, der selbstverständlich im Windkanal noch getestet und optimiert werden muß.

DAS RENNEN

Nach den taktischen Vorentscheidungen im Rennbüro (Boxenstopps, Tankmenge, Reifenwahl etc.) verfolgt man den Wettbewerb zunächst per Fernüberwachung und Telemetrie vom Kommandostand des Managers aus. Auf Wunsch können jedoch jederzeit drei Beobachtungsmodi aktiviert werden: die Draufsicht, die Kameraperspektive und vor allem der 3D-Blickwinkel aus der Sicht eines beliebigen Fahrers. Die dabei verwendete Vektorgrafik mit einstellbarem Detailgrad mag zwar nach Arcademaßstäben nichts Berühmtes sein, aber im Managergenre ist sie konkurrenzlos!

Bei Boxenstopps erscheint ein hübsches Bild mit hektisch herumwuselnden Mechanikern, wer will, darf sogar selbst Hand anlegen. Auch der Austausch von Verschleißteilen während des Rennens ist möglich, so wie man überhaupt flexibel auf den aktuellen Stand der Dinge reagieren kann bzw. muß – indem man seinem Fahrer z.B. die Anweisung rüberfunkt, doch weniger aggressiv zu fahren, einen Kollegen vorbeizulassen etc.

DAS GAMEPLAY

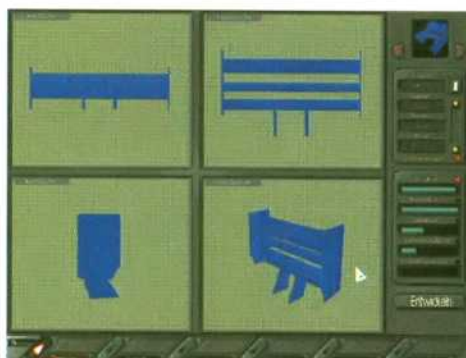
Die Formel 1 ist kein Matchbox-Rennen, sondern eine ziemlich komplexe Angelegenheit, entsprechend viele Screens und Knöpfe gibt es hier. Aber durch eine geschickte Buttongestaltung, die von überall her per Maus anklickbaren Grundfunktionen und eine vernünftige Online-Hilfe findet sich der Spieler trotzdem schnell zurecht. Zudem kann man den gesamten Technikram auch einem Ingenieur über-



Selbst die Fabrik ist schick



Sauber, sauber: Da strahlt der Frenzen!



Beim Designer



Bilder vom Rennen



Boxenstopp

F1 Manager 96

(Software 2000)

Ein Spitzensimulator des Rennengeschäfts, läuft auch unter „Win 95“.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

79%
83%
80%
87%



86%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 90,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 486 DX2, besser ein Pentium

SPEICHER: 8 MB RAM, 25 MB auf der HD

GRAFIK: VGA

SOUND: SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32, CD Audio

EINGABE: Maus

AUSGABE: Komplett deutsch

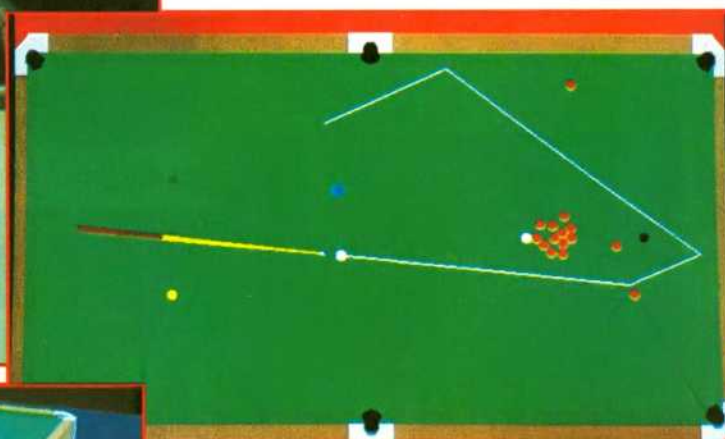
lassen, der für seine Dienste natürlich bezahlt sein will. Den Spielablauf selbst stellt man sich am besten ereignisorientiert vor: Jede Aktion dauert so lange, wie sie eben dauert, nur während der Rennen ist Echtzeit angesagt. Es sei denn, man hätte zum Temporegler gegriffen.

Bei einer derart klaren Rennsituation können wir uns am Ziel kurzfassen: Der F1 Manager 96 glänzt mit sehenswerten SVGA-Grafiken, 45minütiger CD-Musik, professioneller Sprachausgabe und einem weltmeisterlichen Gameplay – ein klarer Fall für den Lorbeerkrantz! (jn)

VIRTUAL SNOOKER

Nachdem Celeris/Interplay im letzten Herbst mit „Virtual Pool“ neue Maßstäbe am digitalen Billardtisch gesetzt hat, kommen nun alle Anhänger der auch hierzulande immer beliebteren Großraumvariante zu ihrem Recht.

Steve Davis schreibt Geschichte



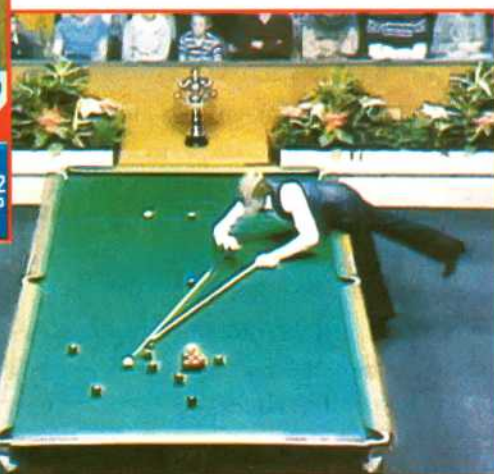
Frames Points Break
0 0 0
0 0 0
3 0 0

View Rotate View
Replay Rate 1/2
Cue Angle 1°

Entscheidung am grünen Tisch



Ein Fall für Taschenspieler



Äußerlich ähneln sich die beiden Sport-Sims wie eine Kugel der anderen, nur daß diesmal eben das anspruchsvolle Snooker gespielt wird – wie das in Perfektion geht, demonstriert der sechsfache Weltmeister Steve Davis äußerst eindrucksvoll via Video: Beim abwechselnden Versenken der 15 roten und sechs andersfarbigen Kugeln sammelt er 147 Punkte am Stück, was unter Insidern als „Maximum Break“ gehandelt wird. Und natürlich erteilt der Meister darüber hinaus auch noch speziellere Trainingslektionen in Sachen Stoßtechnik oder Positionsspiel. Ja, wer sich nur ungern durch gedruckte Anleitungen wühlt, dem wird hier sogar das komplette Grundlagenwissen von den Regeln bis hin zur Handhabung beispielhaft in kleinen Filmchen mit Sprachausgabe vermittelt.

Um die graue Theorie dann in die grüne Digi-Praxis umzusetzen, darf entweder ein Sportsfreund (auch via Modem oder Netzwerk) herausgefordert werden, oder man duelliert sich mit neun unterschiedlich versierten Computergegnern. Ebenfalls möglich ist das Üben verschiedener Spielsi-

tuationen, die sich mit frei platzierbaren Kugeln schnell auf den Filz zaubern lassen. Dafür steht übrigens genau dieselbe Maus/Tastatur-Steuerung zur Verfügung wie bei „Virtual Pool“. Maß genommen wird also wieder bequem durch das Zoomen und Drehen des Tisches, recht gut geeignet zum Anvisieren ist aber auch die Draufsicht. Im Trainingsmodus besteht zudem die Möglichkeit, sich den Kugellauf durch Hilfslinien anzeigen zu lassen. Hat man dann noch den Anstoßpunkt fixiert, um dem Ball z.B. den richtigen Effekt mitzugeben, wird er mit einer schwungvollen Mausbewegung in Bewegung gesetzt – je flotter man dabei den Nager übers Pad schiebt, desto stärker fällt der Stoß aus.

Außer den lebensnahen Grafiken und Sound-FX gibt's also auch wieder die geniale Handhabung des Vorgängers inklusive diverser Optionen wie Speicher- und Replayfunktion, Anpassen von Grafikdetail und -auflösung, einstellbarer Spiel-länge etc. Und auch und gerade deshalb ist dieser Heimtrainer für Snooker-Fans ein absolutes Muß! (st)

Virtual Snooker (Celeris/Interplay)

Das „Maximum Break“ unter den Snooker-Simulationen.

GRAFIK	68%
SOUND	55%
STEUERUNG	88%
MOTIVATION	82%



80%

USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 109,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386 SX
SPEICHER:	4 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Pro Audio, Ultrasound, General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Handbuch deutsch, Spiel englisch

Haben Sie mal eben Feuer?



S.A.D.
THINGS ARE DIFFERENT ON A CD

Pegasus Vol. 3
incl. „Law and Order“
Gesetzessammlung
(2-CD-Set)



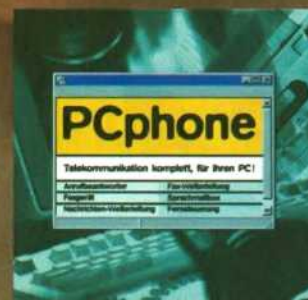
Naturkatastrophen
Ursachen, Verlauf,
Wirkung, Simulation
und Vorsorge



Für Promotion und Marketing Ihrer CD und Ihren Ideen sind wir der kompetente Partner um dieser Branche mal so richtig einzuheizen. Wir sind zwar keine Pyromanen, aber für Ideen und Anregungen von Händlern oder auch Verbrauchern sind wir Feuer und Flamme.

Also senden Sie uns Ihre Unterlagen, oder rufen Sie einfach kurz an.

PCphone
Telekommunikation
komplett
für Ihren PC



Deutschland:
S.A.D. GmbH
Schulze-Delitzsch-Weg 12
D-89079 Ulm
Fon: 0731/94666-31
Fax: 0731/94666-33

Österreich:
S.A.D. GmbH
Bahnhofstraße 180
A-8783 Gaishorn am See
Fon: 0043 (0)3617/2566-0
Fax: 0043(0)3617/2566-4

USA-Spezial
Route 66
Sightseeing USA
Pacific Coast



Track Attack



Ein Foto-Finish fürs Album



Die anwählbaren Strecken



Die detailärmste Grafikstufe



Vorsicht, tieffliegende Gegner!

Nach der akribischen Realitätsnähe von „Grand Prix 2“ legten die Fahrer bei MicroProse für diese Action-Raserei einen ganz anderen Gang ein – und präsentieren das erste Autorennen mit veränderbaren Strecken!

Okay, auch beim Update zu „Hi-Octane“ morphen die Pisten lustig vor sich hin, doch das geschah ohne des Spielers Zutun, während er hier durch das Überfahren der herumliegenden Icons selbst als Auslöser fungiert. Je nach Symbol wachsen dann urplötzlich Rampen aus dem Boden (um den Sprung auf höhere Fahrbahnebenen zu ermöglichen), es tun sich Tunnels oder Abkürzungen auf, und aus dem Nichts erscheinen Stachelwände, die beim unfreiwilligen Vollkontakt gnadenlos das Blechkleid aufschlitzen!

Weil die Gegend also nicht ganz ungefährlich ist, darf man sein aus vier Modellen ausgesuchtes Wägelchen bis zur Unkenntlichkeit mit Rammschutz, Karosserieverstärkungen und Seitenschwellern zukleistem. Wenn es die Finanzlage anschließend noch zulässt, sollte man an griffigere Reifen und

eine leistungsfähigere Maschine denken. Denn mit der Standardausrüstung ist es nicht ganz einfach, das routiniert fahrende Computerfeld in den drei Läufen pro Kurs zu deklassieren. In jedem Rennen gehen dabei vier Mitglieder des sechzehnköpfigen Fahrerpools an den Start, in dem sich bis zu zwei (Modem) bzw. vier (Netzwerk) menschliche Piloten befinden können. Nur die Besten kommen auch weiter, während die Nieten auf den billigen Plätzen gleich doppelt bestraft werden: Ihnen entgehen nicht bloß Ranglistenpunkte, sondern auch die fetten Geldprämien, welche man so dringend für die Reparatur- und Tuningarbeiten benötigt. Bleiben die Erfolge aus, gerät man also immer mehr ins Hintertreffen gegenüber der wohlhabenden Konkurrenz – ein Glück, daß die Bank das Geld für die allerwichtigsten Reparaturen vorstreckt.

Jeder Kurs enthält die obligatorische Boxengasse, bei deren Durchfahren das Fahrzeug auf der Stelle generalüberholt wird. Das allerdings im doppelten Sinne, denn die Gegner warten natürlich nur auf so eine günstige Gelegenheit, um sich auf Nimmerwiedersehen abzusetzen. Zumindest gilt das für die CPU-Piloten, denn bis menschliche Rennfahrer sich an die Eigenheiten der ins-



Mit den Dornen ist nicht zu spaßen!

gesamt 13 Strecken gewöhnt haben, vergeht schon einige Zeit. Klar, denn Untergrund, Streckenführung und Boni-Verteilung sind sehr unterschiedlich. Aus diesem Grund ist neben der kompletten Saison und den Einzelrennen auch ein Trainingsmodus im Angebot, damit man die erforderlichen Schlittertechniken, den Nitro-Einsatz etc. ungestört üben kann. Denn bereits das grundlegende Handling der Boliden hat so seine Tücken: Zum Beispiel kann man sich auf rutschigem Boden nicht unbedingt auf den Tacho verlassen, der immer die Geschwindigkeit der Antriebsräder anzeigt, auch wenn diese gerade durchdrehen. Und wenn man in den eng geschnittenen Tunnelpassagen nur einmal von der Ideallinie abweicht, rutscht man von da an meistens bloß noch an den abge-schrägten Wänden entlang...

Während die eben genannten Probleme für ehrgeizige Fahrer eher eine Herausforderung darstellen, ist der fehlende SVGA-Modus ein echtes Manko. Die Grafikgeschwindigkeit überzeugt sogar auf PS-starken Pentiums nur unter DOS, und die verschiedenen Kameraperspektiven, Licht- und Schatteneffekte etc. trösten nicht über die grobpixelige Darstellung hinweg. Wenn sich dadurch nämlich vor manchen Kurven nicht genau sagen läßt, ob die Strecke anschließend nach rechts oder links weiterführt, zerrt das gewaltig an den Nerven und damit an der Dauermotivation. Und nachdem wir schon beim Meckern sind, hier gleich noch ein paar

störende Details: Sobald man sich auf eis-glatter Fahrbahn einmal bergauf festgefahren hat, verwandelt sich die Actionraserei un-versehens in einen Rangierbahnhof der mühseligen Art. Und die Boxengassen mit der rettenden Reparaturwerft liegen des öfteren ausgerechnet auf einer höheren Ebene, die nur per Schanze erreichbar ist – aber eben nicht von ramponierten, also meist auch etwas langsameren Autos.

Glücklicherweise überwiegen insgesamt doch die guten Nachrichten, angefangen mit dem bisher unbestätigten Gerücht, daß MicroProse noch eine SVGA-Version als Update nachliefern wolle. Auch die acht rockigen Begleitmelodien, die man direkt von CD abspielen und per Knopfdruck in Q-Sound wiedergeben kann, sind nicht von schlechten Eltern – wer ihrer trotzdem überdrüssig wird, darf jederzeit eine Musik-CD seiner Wahl einlegen. Auch die Motoren- bzw. Reifen-FX geben keinen Grund zur Beschwerde, desgleichen die gesprochenen Kommentare der Konkurrenten. Vor allem aber weiß das durch und durch abwechslungsreiche Gameplay zu gefallen, denn auch nach längerer Spieldauer stößt man hier immer wieder auf kleine Überraschungen wie Teleporter, ulkige Startvarianten etc. Summa summarum ist MicroProse mit Track Attack also nicht unbedingt der ganz große Geniestreich geglückt, aber doch eines der ungewöhnlichsten Rennspiele bisher. (mz)



Eine wellenschlagende Brücke?!



Das war's denn wohl...



Hübsch, was?



Auf ein Neues!

Track Attack (MicroProse)

Originelles, wenn auch gewöhnungsbedürftiges 3D-Rennspiel für DOS und „Windows“.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

69%
80%
69%
77%



74%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 30 bzw. 100 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA (SVGA-Karte wegen der Menüs erforderlich)
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Joystick, Joypad, Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

FOOTBALL PRO

'96 SEASON

Unnecessary Roughness '96

Wenn drei Football-Sims auf einmal in der Redaktion einlaufen, bietet sich natürlich ein Vergleichstest an: Wirklich neu im PC-Stadion ist jedoch nur der Quarterback, bei den zwei anderen handelt es sich um aktualisierte Updates.



NFL Quarterback Club '96



Football Pro '96



Unnecessary Roughness '96

DER NEUZUGANG

Diese Konsolenumsetzung spielt sich deutlich actionlastiger, als man es sonst von den Football-Games am PC kennt. Folglich geht die Einarbeitung recht flott, und die dünne Anleitung reicht dafür auch völlig aus. Das solide Gameplay bietet dann alle wesentlichen Features (man kann einzelne Spieler dirigieren, es gibt zahllose Beobachtungskameras, rund 800 Spielzüge etc.) und wartet mit 50 historischen Spielsituationen als Zugabe auf. Daß die 30 NFL-Teams vollzählig vertreten sind, ist hier ebenso selbstverständlich wie bei den Kollegen. Die poppigen Menüs enthalten nur wenige, aber alle wichtigen Statistiken – wer es tiefgründiger mag, muß zu den strategieverliebten Konkurrenten greifen:

DIE UPDATES

Zunächst sei kurz erwähnt, daß Electronic Arts „John Madden Football '96“ gestrichen hat und erst am Jahresende die 97er Auflage veröffentlicht. Dafür bietet Accolade mit Unnecessary Roughness '96 schon das x-te Update an, wobei sich die Verbesserungen in engen Grenzen halten: Es gibt nun 1.300 Spielzüge und acht Stadien, flüssigere Animationen und die aktuellen Saisondaten. Der Preis dafür ist aber arg heiß, denn ein Upgrade von älteren Versionen ist nicht drin. Das gilt ärgerlicherweise auch für das Sierra-Produkt, bei dem die verschönte Grafik, das aktualisierte Datenmaterial und die nun über 10.000 Spielzüge ebenfalls teuer bezahlt sein wollen.

DIE BEWERTUNG

Optisch fällt der NFL Quarterback Club wegen seiner groben SVGA-Auflösung von 320 x 400 Pixeln ein wenig aus dem Rahmen, und beim Sound nehmen sich die drei auch nicht viel. Das Handling ist bei der Konsolenkonvertierung natürlich am einsteigerfreundlichsten, doch dank der gut gemachten dicken Handbücher stellt auch die Bedienung der beiden Sportstrategen nach der Einarbeitung kein Problem mehr dar. Unbedingt haben muß man freilich keines der drei Programme. (mm)

NFL Quarterback Club '96 (Acclaim) Unnecessary Roughness '96 (Accolade) Football Pro '96 (Sierra)

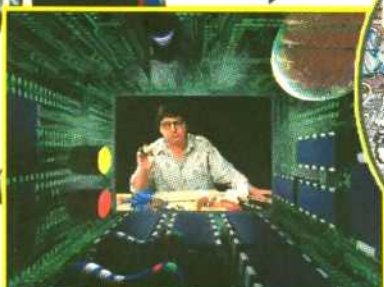
Einmal actionorientiertes und zweimal strategisches Football ohne nennenswerte Unterschiede.

	NFL	Unnecessary	Football
GRAFIK	60%	63%	62%
SOUND	62%	64%	62%
STEUERUNG	72%	68%	68%
MOTIVATION	64%	62%	62%
	65%	64%	63%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: variabel
Preis: 75,- DM / 94,- DM / 89,- DM

DATENTRÄGER:	Je 1 CD
PROZESSOR:	Jeweils ab einem 486 DX, besser ist ein 486 DX4/100
SPEICHER:	Je 8 MB RAM und ca. 10 MB auf der HD
GRAFIK:	Jeweils VGA/SVGA
SOUND:	Jeweils Soundblaster/16 und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Maus, bei Quarterback auch Gravis Grid-Pads
AUSGABE:	Komplett englisch, bei Quarterback deutsche Anleitung

WOZU SONST HAT MAN EIN CD-ROM?



Datenbank

mit ALLEN bisher veröffentlichten Tips, Cheats, Karten und Komplettlösungen!

Multimedia-Game

von, mit und über die Redaktion: eine gnadenlose Gaudi zum Ablachen!

Tolle **Hintergrund-Infos**, heiße **Demos**, Multimedia-Shopping und und und!

Interaktives **Video-Interview** mit Michael: 150 kluge Fragen – 150 dumme Antworten!

Interaktiver **Ghost-Comic** mit Sound für Gags ohne Ende!

Joker Clip Art

zur freien Verwendung für Briefbögen, Grußkarten etc.!

Nur noch
29,- DM!

DIE JOKER-CD

DAS ULTIMATIVE KULT-EREIGNIS

Für nur noch **29,- DM** (zzgl. 6,50DM Porto Inland/
10,- DM Porto Ausland) bei:

JOKER VERLAG

„JOKER SHOP“ · BRETONISCHER RING 2

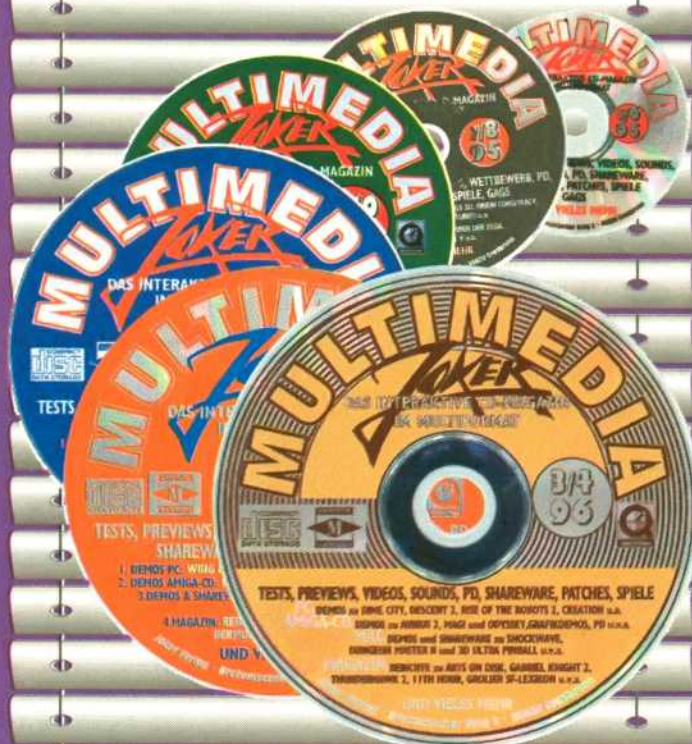
D-85630 GRASBRUNN

Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.

DIE TOLLE BEGLEIT-CD VERPASST? KEIN PROBLEM!

Da wollten Sie also Geld sparen und haben sich den **MULTIMEDIA JOKER** ohne die interaktive „Begleitscheibe“ besorgt – nur um jetzt festzustellen, daß Ihnen da wirklich ein Schnäppchen entgangen ist...

Keine Sorge, wir haben so was schon gehabt und deshalb ein Kontingent für „Spätzünder“ reserviert. Soweit auf Lager, können Sie unter nachstehender Adresse jede Ausgabe der **MULTIMEDIA JOKER CD** zum Preis von nur 12,- DM pro Stück nachbestellen, dazu kommen dann noch 6,50 DM für Verpackung und Porto (bei Sendungen ins Ausland: 10,- DM). Trotzdem lohnt der Aufwand: Eine so aufwendig gestaltete Multiformat-Scheibe, randvoll mit Demos, Sounds und vielem mehr (man beachte das Inhaltsverzeichnis im Wegweiser auf Seite 61), gibt es für so wenig Geld nie wieder!



BESTELLADRESSE:

JOKER VERLAG

„JOKER SHOP“

BRETONISCHER RING 2

D-85630 GRASBRUNN

Bitte die Ausgabe der gewünschten CD bzw. CDs notieren;
Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.

PC-Spiele

CD	Disk
Abuse (dt.)	69,99 *
Addams Family Pinball	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *
Albion (dt.)	89,99 *
Alien Trilogy	89,99 *
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99 *
Ancient Empires (dt.)	79,99 *
Arcade Amerika (dt.)	79,99
Ascendancy (dt.)	89,95
Assault Rigs	69,99
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99 *
Bad Mojo	79,99 *
Baldies (dt.)	69,99 *
Batman Forever	89,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69,99 *
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Battle Race	89,99 *
Bazooka Sue	89,99 *
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99
Big Red Racing (dt.)	79,99 *
Bling! (dt.)	69,99
Bleifuß – Screamer	59,99
Caesar 2 (dt.)	79,99
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99 *
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99
Chronicles of the Sword	79,99 *
Chronomaster (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	99,99 *
CivNet (dt.)	99,99
Colony Wars 2492 (dt.)	89,99
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99
Command & Conquer	99,95
Command & Conquer Data CD	29,99
Command & Conquer Level Editor	29,99
Congo	79,99
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *
Corps Killer	79,99 *
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95
Cyberia 2 (dt.)	89,99 *
Cyber Judas	79,99 *
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99
D (dt.)	89,99 *
Daggerfall (dt.)	99,99 *
Death Gate	79,99 *
Deathkeep AD&D	79,99 *
Defcon 5	79,99
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *
Descent 2	79,99
Destruction Derby	99,95
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99 *
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99 *
Discworld (dt.)	89,95
Doppelkopf (Windows, dt.)	39,00
Duke Nukem 3D	79,99 *
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99 *
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99 *
Ecco the Dolphin	59,99 *
Elisabeth I. (dt.)	99,99 *
ESPN Extreme Games	59,99 *
Evocation (dt.)	79,99
Extreme Pinball	59,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99 *
Fantasy General	69,99 *
Fast Attack (dt.)	69,99 *
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,95

PC-Spiele

CD	Disk
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *
Fritz 4 (Schach)	139,99
Front Page Sports: Football 96	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99 *
Gender Wars (dt.)	79,99 *
Gene Wars (dt.)	89,99 *
Grand Prix Manager (dt.)	89,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Heart of Darkness	99,99 *
Heroes of Might & Magic (dt.)	79,95
Hugo	69,99
IndyCar Racing 2	79,99
Kaiser Deluxe	69,95
Kingdom of Magic (dt.)	79,99 *
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99 *
Lode Runner Online (dt.)	79,99
Lost Eden (dt.)	79,95
Madden Football '96	89,99 *
Magi (dt.)	79,99 *
Magic the Gathering (dt.)	99,99 *
Manic Karts	39,99
Master of Orion 2 (dt.)	89,99 *
Maximum Surge	79,99 *
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99
Monopoly	69,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed (dt.)	89,95
NHL Hockey '96	89,95
Normality Inc. (dt.)	79,99 *
Panzer General 2 – Allied General	69,99
Per.Oxyd	49,95
PGA European Tour Golf	89,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pinball 95 (Maxis)	49,99
Pinball Wizard 2000	69,99
Pitfall (Win 95)	79,95
Pole Position (dt.)	89,99
Project Paradise	89,99 *
Pro Pinball – The Web	49,99
ranTrainer 2 (dt.)	79,99
Rayman (dt.)	79,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99 *
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *
Ridge Racer	59,99 *
Ripper (dt.)	79,99 *
Rise 2: The Resurrection	89,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	89,99 *
Schleichfahrt (dt.)	89,99 *
Sensible World of Soccer	79,99
Shannara (dt.)	79,99 *
Shell Shock	79,99 *
Sid Meier Coll.: Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr. Tycoon Deluxe	89,99
Silent Hunter	79,99 *
Silent Thunder (Win 95)	89,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95
Space Academy	79,99 *
Space Bucks (dt.)	69,99 *
Space Hulk – The Blood Angels	89,99 *
Star Trek: Deep Space Nine	79,99
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95
Steel Panthers (dt.)	79,95
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *
Stonekeep (dt.)	85,00
S.T.O.R.M.	89,99 *
Syndicate Wars (dt.)	89,99 *
Teamchef (dt.)	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
TFX EF 2000 (dt.)	85,00
The Dig (dt.)	79,99 *
This Means War! (dt.)	89,99 *
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter	69,99
Tilt	59,99
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	89,99
Tiny Troops	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	79,99
Torin's Passage (dt.)	89,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Twisted Metal	69,99 *
Unnecessary Roughness '96	89,99
Urban Runner (dt.)	89,99 *
Virtual Snooker	79,99 *

PC-Spiele

CD	Disk
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95
War College (UMS 3, dt.)	79,99 *
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99
Warhammer (dt.)	79,99
Warplanes 2	109,99 *
Werewolf vs. Comanche (dt.)	79,95
Westwood Comp.: Lands of Lore	79,95
Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	59,95
Wellands (dt.)	59,95
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
Worms	69,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95
Z	69,99 *
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat) CD Disk

CD	Disk
1942 – Pacific Air War Gold	39,95
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: Aces over Europe	49,95
Aces of the Pacific, Red Baron	19,99
Aces over Europe	19,99
Aliens	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99 *
Aufschwung Ost (dt.)	29,99 *
Battle Bugs	19,99 *
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99 *
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Civilization	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99 *
Critical Path (dt.)	29,99
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95
Der Clou incl. Profidisk (dt.)	29,95
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Die total verrückte Rallye (dt.)	19,99
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95
Ecstasia	39,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Fade to Black (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	39,95
FIFA Soccer (dt.)	29,99 *
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hexen	AKTIONSPREIS 49,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno (dt.)	29,99 *
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 1-6 Collection	39,99
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99 *
Lemmings 3 (All New World)	39,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99 *
Lode Runner (dt.)	19,99
Lollypop (dt.)	19,99
Made in Germany: Anstoss, Battle Isle 2, Sternschweif	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	49,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	39,95
Mega-Tri-Pak: USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape	29,99
Nascar Racing (engl.)	39,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99 *
North & South	9,95
Novastorm	39,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Perfect Sports: Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup	29,99
Pirates Gold (dt.)	39,95
Police Quest 4 (dt.)	19,99 *
Populous 2 & Powermonger	29,95
Prisoner of Ice (dt.)	39,99
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95

PC-Preishits (solange Vorrat) CD Disk

CD	Disk
Sim Box: Der Planer, Mad TV, ranTrainer	29,99
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95
Space Quest 4	19,99
Space Quest 5	19,99 *
Star Trek: Final Unity Limited Ed.	59,99
Star Trek: Judgement Rites	29,99 *
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Super VGA Harrier & Mig 29	9,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99 *
TV-Show: Bingo	9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt	9,95
TV-Show: Riskant	9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95
Ultima 7 Classic Compilation	29,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Virtuoso (dt.)	9,99
WarCraft: Orks & Humans (e.)	39,99
Wing Commander 2	29,95
X-COM Terror from the Deep (dt.)	29,99

Software der anderen Art CD Disk

CD	Disk
Alfred Biok – Meine Rezepte	59,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
D-info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
MTV Unplugged	49,99
PC-Fahrschule	39,95
Pegasus 3.0 (Doppel-CD)	29,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
RTL Samstag Nacht	49,99

Video CD's für MPEG-PC's & CD!

James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Sex, Lügen & Video	39,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

CD-ROM 6fach-Speed, IDE	239,99
Soundblaster 16 Value Edition IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	299,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	je 16,95
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
Yamaha DB 50 XG Wavetable-Aufsatz	219,99
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks

CH F16 Combat Stick	169,99
CH Flightstick Pro	129,95
Competition Pro 3DEE Joystick	189,99
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Gravis Multiport + 2 Grip Pads + NHL 96	169,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	109,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustmaster Wizzard Pinball Controller	79,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	499,99
Alien Trilogy *	89,99
Gex *	89,99
Mickey's Wild Adventure	89,99
Need for Speed	89,99
Road Rash	89,99
Total NBA '96	99,99
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack 4. Edition	60 Karten	dt. 16,99
Booster Pack 4. Edition	15 Karten	dt. 5,49
Starter Pack Eiszeit	60 Karten	dt. 16,99
Booster Pack Eiszeit	15 Karten	dt. 5,49
Chronicles	12 Karten	engl. 4,99
Renaissance	8 Karten	dt. 3,49
Heimatländer	8 Karten	dt. 3,99
Homelands	8 Karten	engl. 2,99



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



FRÜHLINGSERWACHEN!

Fast geschenkt!

Flight Unlimited
Terminal Velocity
FX Fighter
Pinball Fantasies
Jagged Alliance
Primal Rage
Pool Champion
Warlords 2 Deluxe
Entomorph
Great Naval Battles 4

CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!

komplett **79,99**

Nach der Missions-CD
nun der zweite Streich:

Command & Conquer Level Editor

Incl. 200 fertige Levels!

CD-ROM

29,99

Fade to Black

kompl. dt., CD-ROM

29,99

Unser Tip des Monats:

Die Siedler 2

Veni, vidi, vici

Der lang ersehnte Nachfolger zu
Blue Byte's genialer Wirtschaftssimulation
– voraussichtlich ab 19.4.96 –

CD-ROM *

69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Descent 2 Earthsieg 2

Tauchen Sie ein in eine
fantastische 3D-Action-
Höhlenwelt, in der nicht
nur ein schneller Finger
am Abzug, sondern auch
Köpfchen gefragt ist.

CD-ROM

79,99

Dynamix setzt mit
Earthsieg 2: Skyforce
endlich die Metaltech-
Reihe fort! Ein Muß für
Fans von aufwendigen
Roboter-Schlachten!

CD-ROM *

79,99

Die neuen EA Classics!

Fifa Soccer

CD-ROM *

Little Big Adventure

CD-ROM *

NHL Hockey 95

CD-ROM *

Theme Park

CD-ROM *

je **29,99**

* voraussichtlicher Liefertermin: 19.4.96

Kaum zu glauben!

Drei Top-Spiele im Komplettpaket
zum teuflisch guten Knüllerpreis!

Anstoss Anstoss World Cup Jack Nicklaus Golf

CD-ROM

komplett **29,99**

Die Fugger 2

Lassen Sie in der mittelalterlichen Welt des
Handels, der Intrigen und der Politik das
Imperium der Fugger wieder auferstehen!

CD-ROM **79,99**

Civilization 2

kompl. dt., CD-ROM *

99,99

Ab
03.05.96
endlich
auch in
Koblenz

Media Point

Koblenz

Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale

Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Kreditkarten ...

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



SENSIBLE GOLF

Im Vergleich zu hochklassigen DOSen-Golfen wie „PGA“ oder „Links“ wirkt dieses Spiel zunächst mehr als simpel – aber man soll ja auch Bücher nicht unbedingt nach ihrem Cover beurteilen...

So besticht die Grafik im Stil des putzigen Kanonenfutters aus demselben Hause nicht gerade durch den genreüblichen Realismus. Darüber hinaus bestehen nur geringe Unterschiede zwischen den 25 Parcours, und viele der jeweils 18 Löcher wiederholen sich sogar mehrmals.

Schwerer als das Shareware-

Outfit und der laue Sound wiegt die nicht übermäßig ge- glückte Steuerung: Der Weg zum Green beginnt mit dem Festlegen der Schlagrichtung via einblendbare Übersichts- karte, dann sind gute Reaktio- nen beim korrekten Abstop- pen der auf dem Schlag-o-Me- ter hin und her flitzenden Markie- rung gefragt. Beim Putten sind zudem noch die von Pfei- len angezeigten Bodenuneben- heiten zu beachten.

Immerhin entschädigt die Op- tionsvielfalt ein wenig, denn das Können der CPU-Kon- kurrenz ist einstellbar, es gibt eine Save-Option und etliche Spielmodi. Dazu zählt auch eine komplette Saison, wobei alle 72 Teilnehmer von Zockerhand gesteuert in ein bis

sportler werden sich hingegen kaum für Sensible Golf er- wärmen können.(st)



Husch, husch, ins Körbchen!

vier Mann starken Gruppen um Preis- gelder kämpfen. Highscore-Einträge sucht man aber ver- gebens.

Was bleibt, ist ein kleiner Partyspaß für Gruppengolfer – ernsthaftere Nobel-

Sensible Golf (Sensible Software/Virgin)

Bescheiden präsentierte Gaudi- Sim mit spielerischen Handikaps.

GRAFIK	42%
SOUND	48%
STEUERUNG	56%
MOTIVATION	52%



50%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER: 2 Disketten

PROZESSOR: Ab einem 486er

SPEICHER: 8 MB RAM, 2 MB auf der HD

GRAFIK: VGA

SOUND: Soundblaster und Kompatibel

EINGABE: Joystick

AUSGABE: Komplett englisch



Nachdem vor kurzem bereits Sierra mit dem komplexen „Trophy Bass“ auf den Barsch gekommen ist, ködert nun auch Electronic Arts alle Hobbyfischer mit einem Angeltornier ohne Haken und Ösen.

Besonders unerfahrene Petri- jünger wird es freuen, daß hier weniger die übertriebene De- tailtreue als die eigentliche „Action“ im Mittelpunkt steht. Köderwahl, Wetter oder Ta- geszeit spielen somit bloß eine Nebenrolle, viel wichtiger ist das gezielte Auswerfen und ge- fühlvolle Einholen: Ungeduld wird mit der Reißleine bestraft,

und die scheinbar schon siche- re Mahlzeit wedelt hämisch mit der Schwanzflosse. Aber das muß gar nicht passieren – die Anzeigen für Spannung und verbliebene Länge der Leine sowie das allgemein recht sim- ple Handling verhindern der-

Preisgelder gegen bessere Ru- ten, Rollen, Leinen und Köder eintauscht. Dort kann auch der alte Kahn in Zahlung gegeben werden, und schon schippert man mit einem schicken, so- narbestückten Boot über die hübschen SVGA-Seen. Wenig- er toll sind die übrigen VGA-Screens bzw. Mini-Videos, auch die Soundkulisse dümpelt etwas träge dahin. Ein unkomplizierter, erhol- samer Angeltrip ist den- noch garantiert. (st)



artige Betriebsun- fälle in der Regel. Was zappelt sonst noch im Netz? Zum Beispiel Trai- ningsausflüge, Tur- niere und Shops, in denen man die an Land gezogenen



Ein Prachtstück am Haken

TNN Outdoors Bass Tournament '96 (Electronic Arts)

Schnörkelloses Wettfischen für sportliche Petrijünger.

GRAFIK	64%
SOUND	59%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	62%



63%

USK-Freigabe: nicht gepr.
Schwierigkeit: f. Anfänger
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 386 DX/40

SPEICHER: 4 MB RAM, bis zu 39 MB auf der HD

GRAFIK: VGA/SVGA

SOUND: SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Gravis Ultrasound

EINGABE: Tastatur, Maus

AUSGABE: Screentexte englisch, Handbuch deutsch

TIP TOP

Seit fast zwei Jahren besiedeln Blue Bytes Knuddelmännchen nun schon die DOSe, bald werden sie von ihren Nachfolgern abgelöst – doch jetzt erst hat es sie auch in die Silbermine verschlagen. Und das zu einem CD-Preis, der den Klassiker neuerlich zum Top-Tip für Weltenschmiede macht!



DIE SIEDLER

DIE VORGESCHICHTE

Als im Sommer 1994 die PC-Version dieser strategischen Globalsimulation samt überarbeitetem SVGA-Look auf den Markt kam, hatte es das Spiel am Amiga bereits zu Kultstatus gebracht. Jetzt wird es von den Mülheimern für nur 29,- DM auf CD wiederveröffentlicht – zusammen mit spielbaren Demos von „Battle Isle 2“ und „Die total verrückte Rallye“ sowie Trailern zu „Battle Isle 3“, „Chewy“ und „Albion“.

DIE SIEDLER

Als gottgleicher Herrscher eines mittelalterlichen Reiches soll der Maus-Dompteur seine Untertanen durch zehn Trainings-szenarien und 30 Missionen führen. Dazu wird zunächst ein standesgemäßer Wohnsitz nebst ausgeklügeltem Wegenetz in strategisch günstiger Lage errichtet – wer nicht gerade am Rand seiner Region siedelt, tut sich später mit der Expansion leichter. Das Volk will unterdessen über Mühlen und Farmen mit Nahrungsmitteln versorgt sein, außerdem werden Kohle und

Siedeln in VGA...



Erz benötigt, um etwa in der Stahlkoche-rei Waffen zu fertigen. Spezialisierte Geo-logen weisen dabei den Weg zu wichtigen Rohstoffen, andere Schutzbefohlene küm-mern sich um den Ackerbau. Den bis zu drei Kontrahenten aus einem Pool von zehn CPU-Gegnern mit unterschiedlichsten Eigenschaften oder auch einem menschi-chen Mitspieler am Splitscreen begegnet man am besten mit ausgebildeten Rittern, während das Land mit Garnisonen und Türmen befestigt wird.

Je nach Rechner bekommt man es hier mit 4.000 bis 64.000 entzückend animierten Einzelschicksalen zu tun. Damit die Über-sicht da nicht verlorengeht, gibt es einer-seits Menüs und Infoscreens, andererseits kann die Iso-Grafik jederzeit zwischen VGA und SVGA umgeschaltet werden, was eine vergrößerte Karte zur Folge hat.

DAS FAZIT

An Spieltiefe mangelt es hier also nicht, schon eher an zeitgemäßer Präsentation; insbesondere, was den Sound und die ein wenig umständliche Steuerung betrifft. Doch derlei Mankos macht das nach wie vor geniale Konzept wieder wett: Für das ganz kleine Geld wartet nun die ganz große Abwechslung – und nicht zuletzt die opti-male Vorbereitung auf das anstehende „Die Siedler II“. (mash)

...und in SVGA



Der Splitscreen für den Duo-Modus



Das Reich im Überblick

Die Siedler (Blue Byte)

Ein ganzer Mikrokosmos auf CD: die preiswerteste Sucht, seit es Si-mulationen gibt!

GRAFIK	68%
SOUND	62%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	86%



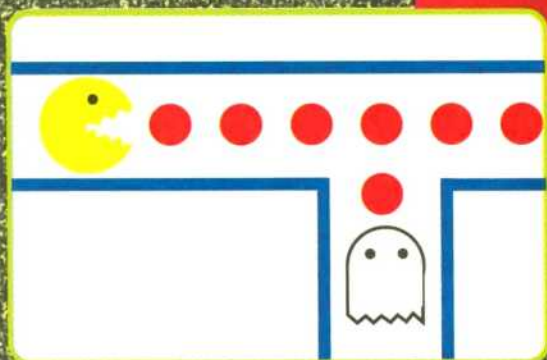
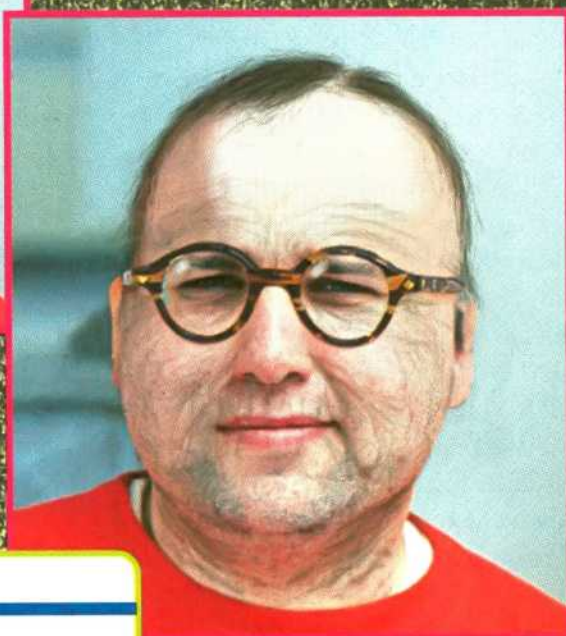
81%

USK-Freigabe: o. Altersb.
Schwierigkeit: variabel
Preis: 19,80 DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem AT
SPEICHER:	4 MB RAM, 5 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA/VGA
SOUND:	SB/Pro, Spectrum/4/16
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Komplett deutsch

Überhaupt & Außerdem

Unser Mick wird zwar in diesem Jahr erst 32 Lenze jung, doch plagt ihn beim Blick zurück auf die Anfänge seiner Computerspielleidenschaft bereits die Wehmut. Aber wer empfindet die zunehmende Kommerzialisierung in diesem Bereich eigentlich nicht als Plage?



Multimedia hin, „Wing Commander IV“ her, früher schien es einfach viel mehr tolle Spiele zu geben. Auf alle Fälle gab es mehr neue Ideen, während die Innovation vielerorts längst zugunsten der Präsentation aufgegeben wurde – man hat heutzutage oft den Eindruck, als würde es weltweit überhaupt nur noch einen einzigen Hersteller geben, so konturlos ist der Markt geworden. Daher will ich die Meinungsseite diesmal mit einem nostalgischen Rückblick auf vermeintlich bessere Zeiten beginnen:

Die Epoche des digitalen Entertainments startete mit Nolan Bushnell, der so um 1970 herum den allerersten elektronischen Spielautomaten erfand. Die Legende will, daß er das Gerät, welches später unter dem Namen „Pong“ eine echte Unterhaltungsrevolution einläuten sollte, in seiner Garage zusammenbastelte. Die von Bush-

nell gegründete Firma Atari existiert jedenfalls heute noch, wenn auch längst unter anderer Leitung und mit relativ wenig Erfolg. Letzteres läßt sich von Apple nicht behaupten, auch wenn der dortige Mitbegründer Steve Wozniak den ersten Rechner dieses Typs angeblich ebenfalls in einer Garage zusammengeschaubt hat. Doch inzwischen haben Garagen als Hardware-Labors wohl endgültig ausgedient – genau wie ihre Besitzer, die sogenannten Turnschuh-Millionäre.

Sicher, all diese Visionäre, deren persönliches Engagement seinerzeit noch Wirtschaftsberge versetzen konnte, erlitten auf lange Sicht Schiffbruch. So mußte Bushnell Mitte der 70er Jahre Atari an Time Warner verkaufen, und auch Wozniak wurde (von ehemaligen Managern des Coca Cola-Konzerns) aus der eigenen Firma vertrieben. Die Frage lautet aber, ob

dies mangels Kommerzialisierung oder als Folge davon geschah. Denn was heute noch an wahrhaft kreativen Geistern durch den Markt spukt, das hat sich längst dem Kommerz untergeordnet. So war Richard Garriotts „Ultima 8“ nicht mehr halb so richtungsweisend wie der noch von ihm allein und per Hand entwickelte erste Teil von Origins Rollenspiel-Saga. Und selbst Sid Meiers unbestritten tolles „Colonization II“ wärmt letzten Endes nur die Features des wegweisenden Vorgängers nochmals auf. Ganz davon abgesehen, daß Sid heutzutage nur noch selten persönlich zum Keyboard greift und sein einstiger Weggefährte „Wild Bill“ Stealey (die beiden haben zusammen MicroProse gegründet) den Erfolgen vergangener Tage hinterherhechelt.

Kurzum, seit Electronic Entertainment zum Massenmarkt geworden ist, scheint kein Platz mehr für Einzelschicksale zu sein. Statt dessen sitzen nun überall die Marketingstrategen am Ruder, was zwar häufig der Quantität, aber höchst selten der Qualität der Produkte zugute kommt: Wenn bislang branchenfremde Großkonzerne (wie derzeit üblich) in den Multimedia-Markt drängen, dann haben sie zwar stets das nötige Kleingeld für große Lizenzen und noch größere Werbekampagnen, aber am Know How fehlt's oft genug hinten und vorne. Eine Entwicklung, die sich irgendwann als Bumerang für die gesamte Wachstumsbranche erweisen könnte! Weil nämlich inzwischen auch etablierte Hersteller nur noch dann am Markt überleben können, wenn sie im marketingorientierten Vakuum produzieren, mag es gut sein, daß sich der User bald mit Grausen abwendet. Der Erfolg alternativer Konzepte wie z.B. von Trading Cards-Spielen à la „Magic – Die Zusammenkunft“ mag durchaus auch in diesem Sinne interpretiert werden.

Abschließend möchte ich daher der Hoffnung Ausdruck verleihen, daß bald wieder ein neuer Pioniergeist unter den Herstellern umgehen möge. Denn wenn es schon so weit gekommen ist, daß der Repräsentant eines großen Spielentwicklers im Gespräch mit der Fachpresse allen Ernstes General MIDI für ein japanisches Strategical hält, ist die Zeit für eine Erneuerung wohl überreif!

Euer Mick



Hugsimulator 5.1 (dt.)
Flugsimulator 5.1 + Hawaii (engl.)
Flight Shop
Tower
Scenery Caribbean Islands (Disk.)
- Europe 1
- Hawaii
- Hong Kong
- Japan (Disk.)
- Kärnten (Disk.)
- Madrid
- New York (Disk.)
- Paris (Disk.)
- Salzburg (Disk.)
- Tyrol (Disk.)
- Viva Las Vegas
- Wien (Disk.)
Multimedia Scenery München II
Scenery-Bundle I (Hawaii, Japan, Carib.)
- II (New York, Paris)
Apollo Collection 1 - Airbus
Apollo Collection 2 - Boeing
Aircraft Collection 1 - Rekordflugzeuge
RENO 2 - Tools für FlightSims
RENO 3 -
RENO 4 -

109,90 DM
109,90 DM
89,90 DM
98,50 DM
51,90 DM
64,90 DM
51,90 DM
55,90 DM
51,90 DM
59,90 DM
59,90 DM
51,90 DM
51,90 DM
59,90 DM
59,90 DM
78,90 DM
59,90 DM
64,90 DM
79,90 DM
109,90 DM
59,90 DM
59,90 DM
59,90 DM
59,90 DM
34,95 DM
34,95 DM
34,95 DM

Hug kevue interaktiv (Airbus A 340)
Luftfahrt interaktiv 1/95
Luftfahrt interaktiv 2/95
Take OFF
Top-Selection: Flight & Fun

AH-64 Longbow (dt.)
T.F.X. Tactical Fighter
T.F.X. EF 2000 Eurofighter
Top Gun - Fire at Will

CH F 16 Combatstick
CH F 16 Throttle
CH Flightstick Pro
CH Pro Pedals
CH Virtual Pilot
CH Virtual Pilot PRO
Gravis Analog black
Gravis Analog PRO
Gravis Firebird
Gravis Phoenix
Gravis Thunderbird
Logitech Wingman
Logitech Wingman Light
Logitech Wingman Extreme
Microsoft Sidewinder 3D
Suncom Flight Max
Suncom FX 2000
Suncom FX 3000

99,90 DM
29,80 DM
29,80 DM
29,95 DM
19,95 DM

99,95 DM
37,77 DM
99,95 DM
105,00 DM

179,90 DM
179,90 DM
149,90 DM
229,90 DM
179,90 DM
209,90 DM
45,90 DM
59,90 DM
129,90 DM
194,90 DM
99,90 DM
69,90 DM
49,90 DM
97,90 DM
109,90 DM
129,90 DM
69,90 DM
119,90 DM

Thrustmaster Flight Control System Mark II
Thrustmaster F-16 Flight Control System
Thrustmaster Weapon Control System Mark II
Thrustmaster F-16 Weapon Control TGS
Thrustmaster Pro Flight Stick
Thrustmaster Rudder Control System
Thrustmaster XL - Action

134,90 DM
269,90 DM
225,90 DM
289,90 DM
246,90 DM
245,90 DM
69,90 DM

Dienstleistungen (Auszug)

!!!!!!!!!!!!!!

Video digitalisieren pro Minute Film
Übertragung (S-)VHS Compact auf (S-) VHS
CD-ROM - Erstellung

ab 12,00 DM
ab 5,00 DM
ab 40,00 DM

Sonstiges auf Anfrage!!!

Bestell-Telefon&Fax: 05302 / 6195

Dienstl.-Telefon: 05302 / 901026

Dienstl.-Fax 05302 / 4917

SHOP: Hildesheimer Str. 22
38159 Vechelde

Ladenpreise können
abweichen.

Flight Unlimited Flight
Unlimited Win. 95

109,90 DM
115,00 DM

versandkosten: i/n 3,50 + NN-Gebühr, Vorkasse 8,50 AD 300,00 DM bestellwert versandkostenfrei. Ausland nur gegen Vorkasse + 20,00 DM Porto Es gelten unsere AGBs

Kuhn

Ihr sucht Software
oder wollt Sie loswerden?



Anrufen - Wir haben (fast) alles!

Die 2 Hand Software-Datenbank



Schönebergerstr. 13
40789 Monheim a.R.
Tel: 02173 - 95 49 52
Fax: 02173 - 95 49 53

Schreibt Eure Software auf eine Liste und schickt sie uns mit dieser Anzeige zu.

Wir benötigen folgende Angaben: Name / Medium / Sprache / Preis / Telefonnummer / Tausch möglich?

Eure Software wird für einen einmaligen Betrag von 10,-DM Bar (keine Briefmarken) in eine Datenbank aufgenommen und telefonisch vermittelt. Sollte jemand Interesse haben, senden wir ihm gegen 2DM in Briefmarken eine Liste zu oder wir geben ihm Deine Telefonnummer

Bedingungen gelesen und anerkannt. Unterschrift

Taten statt Warten



Umweltschutz geht uns alle etwas an - Frauen wie Männer. Denn aktiver Umweltschutz bedeutet Sicherung unserer gemeinsamen Zukunft und trägt zugleich zum Erhalt der Lebensgrundlagen kommender Generationen bei. Deshalb: Wenn Sie mehr wollen als bloß schöne Worte, engagieren Sie sich! Der Einsatz lohnt sich: Greenpeace Aktionen sorgen weltweit immer wieder für Aufsehen, weil sie ganz direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 DM in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

02014

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 12/94 AUF EINEN BLICK

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
1830	8/95	Simulation	27%	Death Gate CD	2/95	Aberneuer	85%	Lords of Midnight Die Zitadelle	9/95	Aberneuer	63%	Silverload	9/95	Aberneuer	63%
1944 Across the Rhine	9/95	Simulation	63%	Death of Glory	1/95	Strategie	74%	Lords of the Realm	12/94	Strategie	66%	Simon The Sorcerer II	9/95	Aberneuer	85%
2 Fast 4 You	9/95	Sport	63%	Der Drudenkopf	2/96	Aberneuer	72%	Lost Eden	8/95	Verschiedenes	66%	Sim Isle	11/95	Simulation	78%
3D Lemmings	10/95	Strategie	65%	Der König der Löwen	1/95	Action	85%	Lost Signals	8/95	Aberneuer	26%	Sim Tower	8/95	Simulation	72%
3D0 Blast	1/95	Anwender	bes. kompatibel	Der Meister	8/95	Sport	48%	Lothar Matthäus Super Soccer	1/95	Sport	72%	Skaphander	11/95	Action	55%
3D Interior Designer	1/95	Anwender	bes. räumlich	Der Reeder	8/95	Simulation	80%	Maabus	8/95	Aberneuer	32%	Slam City	8/95	Sport	41%
3-D Ultra Pinball	12/95	Simulation	72%	Der Ring der Nibelungen	4/96	Aberneuer	40%	Machivelli the Prince	8/95	Strategie	64%	Slipstream 5000	8/95	Sport	85%
5th Fleet	1/95	Strategie	26%	Der Seelenturm	2/96	Aberneuer	68%	Magi!	4/96	Simulation	72%	Soccer Superstars	3/95	Sport	47%
5th Musketeer	12/95	Aberneuer	69%	Descent	2/95	Verschiedenes	81%	Magic Carpet 2	10/95	Simulation	86%	Solitaire Antics	2/95	Strategie	52%
A IV Networks	9/95	Simulation	67%	Descent II	4/96	Action	80%	Manic Karts	4/96	Sport	56%	Space Bucks	4/96	Simulation	71%
Abandon	3/96	Action	55%	Design your own Railroad	2/95	Verschiedenes	8%	Marco Polo	10/95	Simulation	35%	Space Federation	2/95	Verschiedenes	66%
Ace of Cards	10/95	Strategie	33%	Destruction Derby	1/96	Sport	70%	Marco Polo Travel Center	3/96	Anwender	bes. Reise-tastig	Space Marines	1/96	Strategie	80%
Aces of the Deep	12/94	Simulation	82%	Die Box	3/95	Compilation	gut	Mc Kenzie & Co.	2/96	Verschiedenes	51%	Space Quest 6	9/95	Aberneuer	78%
Across the Rhine	9/95	Simulation	63%	Die Höllewelt Sage Die Leuchtende Kristall	CD12/94	Aberneuer	82%	Mechwarrior 2	9/95	Simulation	78%	Stalingrad	4/95	Strategie	48%
Action Soccer	9/95	Sport	78%	Die Sage von Nietzom	3/95	Aberneuer	52%	Merzoberranz	1/95	Aberneuer	76%	Starbust	6/95	Action	48%
Air Havoc Controller	9/95	Simulation	73%	Die total verteilte Rallye	8/95	Verschiedenes	63%	Mephisto Genius 2.0	4/95	Strategie	85%	Star Rangers	12/95	Action	76%
Airpower	10/95	Simulation	74%	Die Werner CD-ROM	10/95	Anwender	bes. freisch-Herb	Metal Manies	3/95	Simulation	46%	Star Trek The Next Generation	8/95	Aberneuer	81%
Aldridn	2/95	Action	86%	Dime City	12/95	Simulation	80%	Metaltch: Battledrome	2/95	Simulation	63%	Star Wars Screen Entertainment	3/95	Anwender	bes. beeindruckend
Albion	12/95	Aberneuer	89%	Director's Lab CD	6/95	Verschiedenes	bes. popig	Metaltch: Earthsage	1/95	Simulation	72%	Steel Panthers	12/95	Strategie	80%
Alens	2/96	Aberneuer	55%	Discworld	6/95	Aberneuer	86%	MGA Impression Plus/UE	1/95	Anwender	bes. rasant	Steward	3/95	Verschiedenes	72%
Allied General	2/96	Strategie	82%	Discworld CD	6/95	Aberneuer	91%	Micro Machines 2	9/95	Sport	80%	Stonekeep	1/96	Aberneuer	75%
Alex Dampier Pro Hockey 95	8/95	Sport	52%	Domus	2/95	Strategie	56%	Microsoft Scenes	2/95	Anwender	bes. tologan	Stone Racers	3/95	Sport	73%
Alien Odyssey	12/95	Verschiedenes	66%	Doppelkopf für Windows	10/95	Strategie	9%	Milenna	12/95	Strategie	73%	Superhot	4/95	Action	59%
All new World of Lemmings	1/95	Verschiedenes	80%	Doppelpass	3/95	Compilation	super	Mirage	9/95	Verschiedenes	35%	Superkarts CD	6/95	Sport	63%
Allen Breed Tower Assault	8/95	Action	72%	Dragon Lore CD	1/95	Aberneuer	83%	Mission Critical	1/96	Aberneuer	66%	Super Stardust	4/95	Action	68%
Allen Logic CD	2/95	Aberneuer	80%	Dungeon Master II	9/95	Aberneuer	67%	Mission Super I.Q.	1/96	Aberneuer	51%	Super Street Fighter II Turbo CD	6/95	Sport	85%
Alien Olympics	4/95	Sport	41%	Dunkle Schatten	2/95	Aberneuer	72%	Monopoly	1/96	Strategie	59%	SU-27 Flanker	2/96	Simulation	36%
Alien Virus	1/96	Aberneuer	59%	Dusty Dimer	4/96	Aberneuer	33%	Mortal Coil	2/96	Verschiedenes	61%	Talman	1/96	Aberneuer	78%
Alone in the Dark 3 CD	2/95	Aberneuer	73%	Earthseige 2	4/96	Simulation	80%	MTV Unplugged	4/96	Anwender	bes. stromlos	Tank Commander CD	3/96	Sport	85%
Al Unser Jr. Arcade Racing	11/95	Sport	53%	Earthworm Jim	3/96	Action	82%	Multimedia Celebrity Poker	11/95	Strategie	68%	Teachnch	4/96	Action	63%
Amerika 1861-1865	9/95	Strategie	44%	Earthworm Jim 2	4/96	Action	85%	Music Center 96	3/96	Anwender	bes. musikalisch	Tempest 2000	4/96	Action	63%
Angel David	4/96	Aberneuer	48%	Ecatistica CD	12/94	Aberneuer	87%	Music DJ	8/95	Anwender	bes. hilferichtig	Terminal Velocity	4/95	Action	74%
Arvil of Dawn	2/96	Aberneuer	85%	Eine kurze Geschichte der Zeit	10/95	Anwender	bes. wissenswert	Nascar Racing	12/94	Simulation	65%	Terminator: Future Shock	4/96	Action	57%
Apache Longbow	10/95	Simulation	85%	Empire II - The Art of War	11/95	Strategie	55%	Navy Strike	9/95	Sport	81%	TFX Eurofighter 2000	12/95	Simulation	86%
Arcade America	4/96	Action	56%	Entertainment Pack	3/95	Compilation	schwach	NBA Jam Tournament Edition	11/95	Sport	85%	The Beast Within	2/96	Aberneuer	86%
Arcade Classics	1/96	Action	25%	Evocation	1/96	Aberneuer	75%	NBA Live 95	4/95	Sport	86%	The Big Red Adventure	4/95	Aberneuer	36%
Archibald Applebrook's Abenteuer	12/95	Aberneuer	70%	Extractions	9/95	Verschiedenes	56%	Need for Speed	11/95	Sport	84%	The Blue Planet 2000	9/95	Strategie	62%
Armored Fist	12/94	Simulation	79%	Extreme Games	4/96	Sport	77%	New Horizons	9/95	Strategie	72%	The Daidalus Encounter	8/95	Verschiedenes	60%
Are You Ahead o.L. Dark? CD	10/95	Strategie	83%	Extreme Pinball	2/96	Simulation	72%	NHL 96	11/95	Sport	92%	The Dark Eye	3/96	Aberneuer	78%
Ascendancy	2/96	Action	52%	Fade to Black	10/95	Action	89%	Nocropolis CD	1/96	Aberneuer	79%	The Dig	1/96	Aberneuer	74%
Assault Rigs	12/95	Anwender	bes. fehlerhaft	Fatal Racing	12/95	Sport	79%	Noctropolis CD	1/96	Aberneuer	79%	The Fortress of Dr. Radiati	2/95	Action	29%
Astronomische Entdeckungen	6/95	Verschiedenes	bes. nostalgisch	FIFA Soccer 96	1/96	Sport	89%	Noctropolis CD	1/96	Aberneuer	79%	The Goldmine Engine	3/95	Verschiedenes	42%
Atan 2500 Action Pack I. Wind. CD	9/95	Simulation	35%	Fighter Wing	2/95	Simulation	53%	Noctropolis CD	1/96	Aberneuer	79%	The Hive	1/96	Action	44%
Atlas	9/95	Simulation	35%	Flight Commander 2	2/95	Strategie	72%	Odell Down Under	11/95	Anwender	bes. wildig	The Hubble Space Telescope	4/96	Anwender	bes. weitblickend
Atomic Age	4/96	Anwender	bes. strahlend	Flight Light	3/95	Simulation	48%	Oldtimer CD	12/94	Oldtimer	85%	The Incredible Machine 2	3/95	Strategie	73%
Award Winners	3/95	Compilation	sehr gut	Flight Unlimited	8/95	Simulation	87%	One Must Fall 2097	1/95	Sport	72%	The Last Dynasty	9/95	Verschiedenes	49%
Baor of the Evil Eye	10/95	Strategie	69%	Frontier - First Encounters CD	6/95	Verschiedenes	88%	Online mit Jesus	4/95	Anwender	bes. bibelst	The Machines	1/96	Action	39%
Bayon	3/96	Action	65%	Frontlines	6/95	Strategie	72%	Operation Body Count	3/95	Action	35%	The Martian Chronicles	3/96	Aberneuer	39%
Battle Beast	11/95	Sport	64%	Frontlines CD	6/95	Strategie	73%	Operation Crusader	12/94	Strategie	57%	The Orion Conspiracy	9/95	Aberneuer	45%
Battleground: Gettysburg Volume II	3/96	Strategie	53%	Front Page Sports Baseball '94	12/94	Sport	72%	Operation Europe	9/95	Strategie	55%	The Perfect General II	9/95	Strategie	73%
Battle Isle 3	10/95	Strategie	73%	Fuji-Tools	2/96	Anwender	bes. mitteilndig	Overdrive	10/95	Sport	62%	The Pure Wargame	8/95	Strategie	42%
Bazooka Sue	12/94	Aberneuer	87%	Fun Special	12/95	Anwender	bes. schadenfroh	Panic in the Park	11/95	Aberneuer	29%	The Raven Project	2/96	Action	71%
Beat the Hoolid	8/95	Verschiedenes	43%	Football Total!	1/95	Sport	85%	Panzer General	1/95	Strategie	87%	The Riddle of Master Lu	2/96	Aberneuer	79%
Beavis and Butt-Head	3/96	Aberneuer	74%	Futur Dimension CD	6/95	Action	75%	Papazz!	9/95	Verschiedenes	74%	The Scottish Open	9/95	Sport	64%
Bermuda Syndrome	1/96	Action	79%	Fuzzy's World	10/95	Sport	55%	Parasiten	4/96	Anwender	bes. multimed	The Skins Game at Bghom	11/95	Sport	38%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Gadget CD	3/95	Aberneuer	82%	Paws of Fury	9/95	Sport	58%	The Steam War	2/96	Strategie	75%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Gazillionaire	8/95	Simulation	57%	PGA European Tour	4/96	Sport	81%	Thunderhawk 2 Firestorm	3/96	Simulation	74%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Golden 10	3/95	Compilation	super	PGA Tour 96	11/95	Sport	81%	Thunderhawk 2 Firestorm	3/96	Simulation	74%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Gone Fatin CD	3/95	Simulation	63%	Phantasmagoria	10/95	Aberneuer	88%	Til	1/96	Simulation	81%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Grand Prix 2	4/96	Sport	85%	Picture Perfect Golf	10/95	Sport	49%	Time Gate: Knight's Chase	1/96	Action	81%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Grand Prix Manager	2/96	Sport	81%	Pinball 95	3/96	Simulation	69%	Tomcat Alley	4/96	Action	70%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Grand Slam Bridge II	4/95	Strategie	80%	Pinball Illusions	10/95	Simulation	83%	Top Gun-Fire at Will	2/96	Simulation	72%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Great Naval Battles Vol. II CD	6/95	Simulation	80%	Pinball Illusions CD	10/95	Simulation	83%	Torin's Passage	1/96	Aberneuer	85%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Great Naval Battles Vol. IV	2/96	Simulation	72%	Pinball Wizard 2000	3/96	Simulation	66%	Tower	1/96	Strategie	60%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Guilty	4/95	Aberneuer	77%	Pinball World	1/96	Simulation	68%	Train Engineer	2/95	Verschiedenes	59%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Guilty CD	4/95	Aberneuer	77%	Pitfall: The Mayan Adventure	9/95	Action	88%	Transport Tycoon	12/94	Strategie	89%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Hammer of the Gods	4/95	Strategie	65%	Pole Position	1/96	Sport	85%	Transport Tycoon Deluxe	12/95	Simulation	85%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Hardball 4	3/95	Sport	87%	Police Quest	2/96	Verschiedenes	55%	Trail by Magic	2/96	Aberneuer	44%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Hardball 5	12/95	Sport	86%	Police Quest 2	2/96	Verschiedenes	55%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Hattrick!	8/95	Sport	89%	Power III	3/95	Compilation	gut	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Hell CD	2/95	Aberneuer	81%	Power Drive	2/95	Sport	39%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Heroes of Might and Magic	11/95	Strategie	65%	Power Game II	3/95	Compilation	gut	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Herzog	2/96	Simulation	72%	Powerhouse	9/95	Simulation	67%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Heisen	1/96	Aberneuer	69%	Power-The Game	3/95	Strategie	59%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Hi-Octane	9/95	Sport	77%	Premier Manager 3	4/95	Sport	62%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	High Seas Trader	8/95	Simulation	63%	Primal Rage	10/95	Sport	81%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Hollywood Pictures	8/95	Simulation	66%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	H.R. Giger Screensaver	4/95	Anwender	bes. schauung	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Hugo	4/95	Action	33%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall	2/96	Aberneuer	27%	Pro Pinball	1/96	Simulation	54%	Tricky Dicky Games	6/95	Action	64%
Big Red Racing	6/95	Simulation	79%	Human Recall											

Der Himmel über Grasbrunn hängt voller Feigen: In Brandenburg gelang der JOKER-Partei ein echter Durchmarsch von ehemals 3,1 auf nunmehr 6,9 Prozent! Schade nur, daß die Große Koalition trotzdem weiterbesteht – ohne uns...



Die Parteien-Landschaft

PIRATEN (PIR)

Der Name ist Programm: „Gesetz“ ist für die Jungs ein Fremdwort, das fröhliche Chaos ihr Leitmotiv, und wenn sie und ihr abgetauchter Boß Johnny Cyberpunk sich um eins nicht scheren, dann um die Interessen der Softwarehersteller!

FREIE USER (FU)

Eine Noch-Massenpartei, die ebenfalls eher die Interessen der Software-User vertritt und es nicht immer ganz genau mit der Legalität nimmt. Dennoch tendiert der Haufen des neuen Parteichefs Ossi Fontäne mehr zu halbwegs gesitteten Regeln und Verhältnissen.

JOKER PARTEI (JOKE)

Die Partei des großen Vorschwebenden Ghost. Fordert Computer mit Netz und doppeltem Boden (wegen der Abstürze) sowie die ökologisch einwandfreie Verwertung von Ölteppichen als Bodenbelag im Berliner Reichstag. Die Interessen der Zocker liegen uns naturgemäß näher am Herzen als die der Hersteller, wir sind tendenziell gesetzestreu und weder chaotisch noch bürokratisch.

NIX IST FIX (NIF)

Nicht erst seit den letzten Niederlagen bekannt als „Die Labileren“ – eine hochinteressante Gruppierung, die niemals weiß, was sie will. Ob es nun um Gesetzestreue geht, um Philosophie oder die Interessen-Frage, stets bekommt man vom neuen Vorsitzenden Martin Maria Mölle-Mann (mmmm) ein klares „Najein oder was?“ zu hören.

LEGALE ANWENDER (LA)

In mancherlei Hinsicht sind die kreuzbraven Legalisten das Gegenstück der FREIEN USER, wenden sich jedoch gleichermaßen an Anwender wie an Hersteller. Ihr größtes Manko dürfte die etwas farblose Spitzenkandidatin und Bundes-PC-Kanzlerin Sabine Sauertopf sein...

MONEYMAKERS (MM)

Die Herstellerpartei schlechthin: Tüchtige, junge Dynamiker unter der Schirmherrschaft des Freiherrn Tanja Bravenleuth, immer für eine Piratenjagd zu haben, sofern dabei Geld zu verdienen ist. Das Gesetz ist ihnen heilig, und all ihre Aktivitäten wickeln sie hübsch ordentlich ab.

Die wundersame Stimmenverdopplung verdanken wir natürlich wieder Euch und Euren klugen Finanzplänen für den Wahlkampf: Der Beitrag für unsere derzeit 14.539 Parteigenossen wurde auf 66,- DM im Monat gesenkt, Potsdam-City hat immer noch 49.000 Plakate auf den Bauzäunen, 545 Amigos freuen sich nach wie vor über Amigas, und die 47 Vierfarbanzeigen in diversen Magazinen sind längst vergessen – genau wie die vier sündteuren Rundfunkspots über den örtlichen Geistersender. Doch hat eine Wahlkampfkostenrückerstattung von 64.000 Markern für einen nahezu unveränderten Kontostand von 3,9 Millionen gesorgt.

Beste Voraussetzungen also für Thüringen, wo nächstes Mal die Wahlzettel gekreuzigt werden. Zumal wir dort auf einem weichen Polster von 4,5 Prozent aufbauen können und die Thüringer prinzipiell als gespensterfreundlich gelten: Man denke nur an so bedeutende Geister wie Goethe in Weimar. Und immerhin will unser großer Vorschwebende Ghost ja sogar dafür eintreten, daß das Tür-Ringen demnächst olympische Disziplin wird! Ihr hingegen dürft nun die Tür zu Eurem Oberstübchen eintreten und einmal mehr mit folgenden Fragen ringen:

- 1) Wie hoch soll der Mitgliedsbeitrag sein?
- 2) Wie viele Wahlkampfplakate wollt Ihr an die Schloßkirche zu Wittenberg schlagen? Pro 1.000 Stück kosten sie 1.000 Mark.
- 3) Kleine Geschenke sind besser als keine Geschenke: Wieviele wollt Ihr den Großen des Luther-Landes für 20,- DM pro Stück zukommen lassen?
- 4) Wie viele Hochglanzanzeigen möchtet Ihr schalten? Kosten bloß 4.000 Mark pro Seite.
- 5) Wieviele Wahlspots wollt Ihr von Radio E(h)r(fur(ch)t ausstrahlen lassen? Kostenpunkt: 200.000 Mark pro Sendung.
- 6) Ob man uns für eine Koalition braucht, scheint fraglich. Falls aber doch: Mit wem hättet Ihr gern das Vergnügen?

Nach dieser vergnüglichen Fragestunde rufen wir nun den Ernst der Sache herbei: Hey, Ernst, komm mal rüber und bring die Sachen mit! Ah, das sind ja...

**1 x NHL 96
3 x Joker-Shirt
3 x Ghost-Mütze**

All diese Sozialleistungen verlosen wir schnell und unbürokratisch unter allen, die uns die Ergebnisse ihrer Überlegungen auf einer Postkarte übermitteln. Wir zählen dann wie gewohnt alles aus, füttern unseren Parteienmanager mit den Mittelwerten und drucken die von ihm errechneten Wahlergebnisse demnächst in diesem Theater. Doch sollt Ihr zum guten Schluß noch wissen, daß Eure Zuschriften natürlich schon heute den Ansprüchen des Bundesspezialhilfegesetzes von 1998 genügen müssen – ohne leserlichen Absender und korrekte Anschrift geht also gar nix. Letztere wollen wir Euch aber in einer sensationellen Goodwill-Aktion ausnahmsweise mal vorab verraten:

**Joker Verlag
„PC-Parlament“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

Wahlergebnis Brandenburg

	2/94	12/94	6/96
Wahlbet.:	82,0%	79,0%	78,0%
FU:	43,9%	42,7%	41,4%
LA:	34,4%	35,4%	35,1%
JOKE:	2,1%	3,1%	6,9%
NIF:	4,7%	5,9%	4,9%
PIR:	7,0%	4,3%	4,0%
MM:	4,4%	5,0%	3,9%
Sonst.:	3,6%	3,6%	3,8%

Tja, dieses Traumergebnis hätte normalerweise locker für ein frei-jokiges Bündnis gereicht, wie Ihr es in Eurer Antwort auf die Koalitionsfrage auch gewünscht hättet: 57 Prozent waren für die Freien User als Partner. Doch war Landespaten Stolper dagegen, er ließ die Verhandlungen platzen und legalisierte erneut seine Beziehungen zu den Legalen. Na, der wird schon noch sehen, was er davon hat!

Blackout

Spiele

ohne Strom

Um Euch für die beiden kommenden Monate mit Rollenspielabenteuern zu versorgen, haben wir diesmal unsere beste Gänsehaut übergestreift. Darüber trägt der Tester von Welt bei Vollmond noch ein Wolfsfell – und zeigt seine kariösen Fangzähne.

WERWOLF - DIE APOKALYPSE

Der Werwolf als solcher ist im Grunde ein netter Kerl – behauptet jedenfalls dieser Rollenspiel-Schocker von Feder & Schwert/White Wolf. Der Werwolf als solcher lebt darüber hinaus auf derselben, ansonsten durchaus realistischen Erde, die schon von den Langzähnen aus „Vampire“, einem weiteren Gothic-Horror-Rolli von White Wolf (s. Blackout 9/94), bevölkert wird. Insofern kann dieses neue Game durchaus als Ergänzung verstanden werden, ähnlich wie etwa „In Nomine Satanis“ und „Magna Veritas“ ein und dieselbe Medaille aus zwei unterschiedlichen Perspektiven beleuchten.

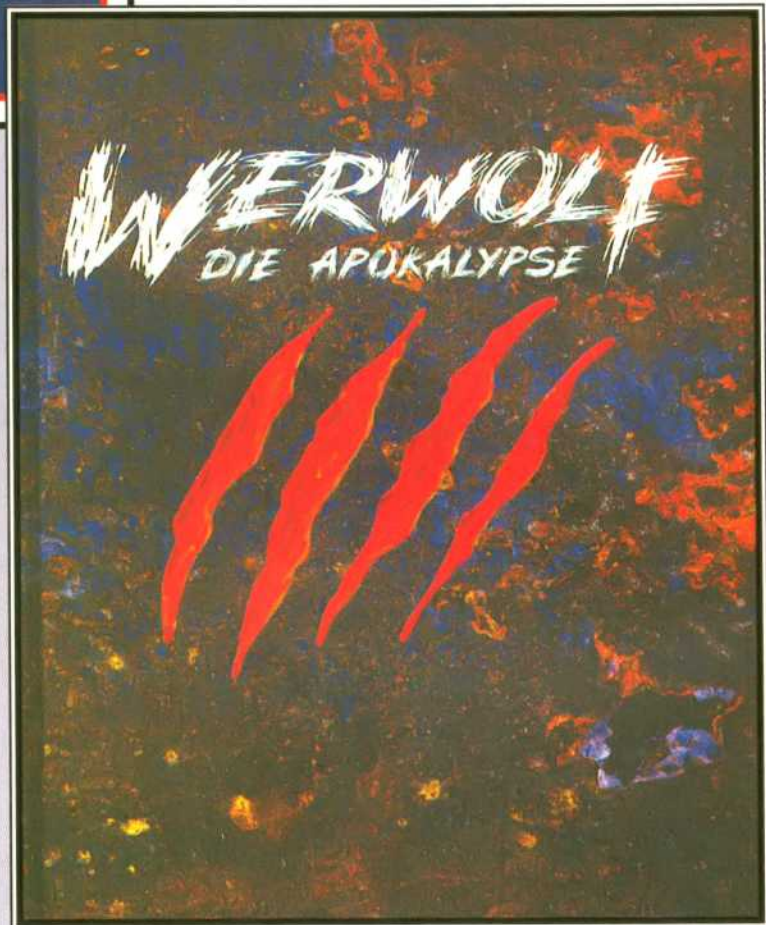
Während aber die Blutsauger als tragische Bösewichte wider Willen durchs (Ab-) Leben flattern müssen, ist das Weltbild der Gestaltwandler viel simpler: Sie führen Krieg gegen den „Wurm“. Der wird sowohl als Prinzip des Bösen wie auch als durchaus reales Monster verstanden, welches Gaia, also die Erde, zu schänden trachtet.

Städte und insbesondere die dort lebenden Vampire werden als Werke des Wurm bekämpft; ja, sogar einzelne Menschen (denen Wolfsmenschen sonst nicht prinzipiell feindlich gegenüberstehen) können Inkarnationen des Bösen sein.

Soweit die graue Theorie. In der gräulichen Wirklichkeit treten die Vierpfoter, die sich selbst „Garou“ nennen, jedoch nicht nur als Lichtgestalten auf; sie kennen sehr wohl Verrat, Grausamkeit,

Vorurteile und Stammesfehden. Schon deshalb, weil es eine nahezu unübersehbare Vielzahl von „Schubladen“ gibt, in die ein Werwolf zu stecken wäre: die 13 Stämme etwa, seine Herkunft (Mensch- oder Wolfgeborener), die Vorzeichen (eine Art astrologischer Prägung in Verbindung mit praktischen Aufgabengebieten) und dergleichen mehr. Wenn man sich also alles in allem an die Indianer Nordamerikas erinnert fühlt, so wäre das sicher kein ganz verkehrter Vergleich, zumal auch hier viel von Totems, Geistern und einer Geisterwelt namens Umbra getuschelt wird.

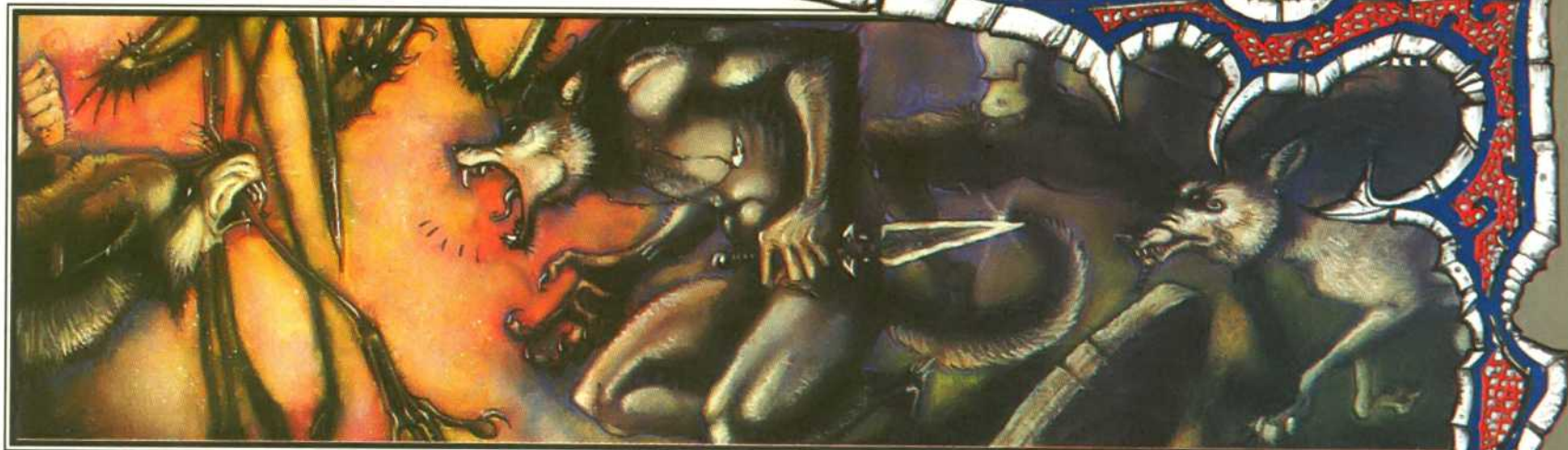
Die grundsätzlichen Regeln des Systems sind dabei gar nicht so besonders kompliziert. Letzten Endes wird nämlich alles mit zehnteiligen Würfeln ausgefochten, wobei Fähigkeitswerte und Schwierigkeitsfaktoren das jeweilige Limit vorgeben. Andererseits muß der Spieler mit sehr vielen Fähigkeiten, Attributen und sogenannten „Vorteilen“ bzw. „Gaben“ zurechtkommen, die auf verschiedenste Art erworben, ausgebaut und angewendet werden können. In bezug auf das Umbra gibt es zudem jede Menge übernatürlicher Features, die hier die Stelle der konventionellen Magie einnehmen, während last not least die Kämpfe taktisch geprägt sowie erstaunlich detailliert und würfelinintensiv daherkommen. Das interessante System der Erfahrungspunkte soll



ebenfalls nicht unerwähnt bleiben. Hier ist nämlich vom „Ruf“ die Rede, und dieser gute Ruf gliedert sich in die Teilbereiche Ruhm, Ehre und Weisheit. Was immer man also an Taten vollbringt, es führt zu genau aufgeschlüsselten Zuwächsen oder eben Abstrichen bei der Reputation.

Einiges Lob muß man zu guter Letzt der Aufmachung des Bandes zollen: Nicht nur, daß sich hier eines der umfangreichsten und fundiertesten „Wie-stelle-ich-was-auf-die-Beine“-Kapitel für den Spielleiter findet, zudem verdeutlicht eine als Comic aufgezeichnete und mit allerlei Erläuterungen versehene Beispielpartie auf originelle Weise den Ablauf einer Werwolf-Sitzung. Die Literatur- und Kinohinweise zum Thema sind ebenfalls erwähnenswert, und das Beispiel-Szenario um den New Yorker Central Park („Wolfen“ läßt grüßen...) animiert direkt zu ersten eigenen Werwolf-Partien.





SCHAFE IM WOLFSPELZ

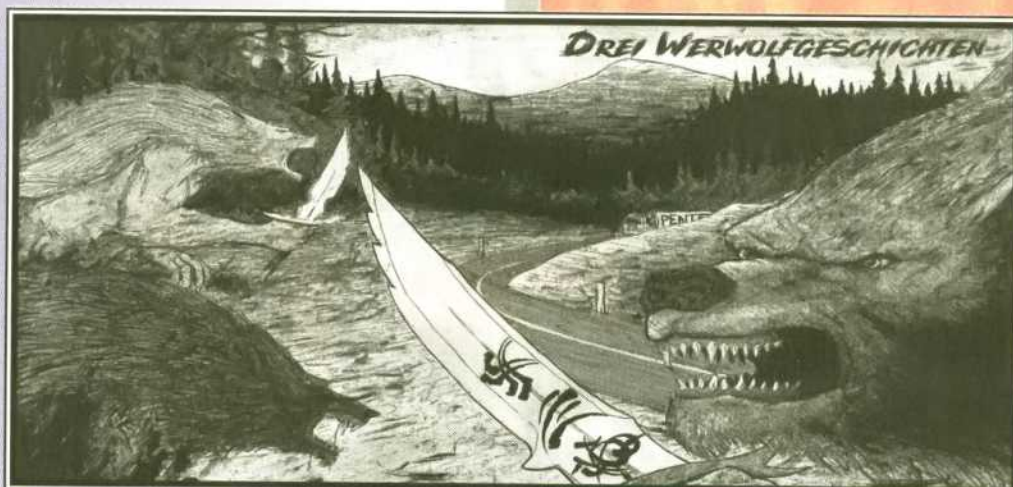
Wer jetzt Lust bekommen hat, auch mal den Mond anzuheulen, der muß sich nicht unbedingt von einem Werwolf beißen lassen, um gratis in diesen Genuß zu kommen – denn zuverlässig wie immer verlosen wir unser Rezensionsexemplar! Die Preisfrage sollte für den Fan der Thematik denkbar einfach (und auf einer Postkarte) zu beantworten sein: Wie heißt die berühmte Werwolf-Horrorkomödie von John Landis? Letztes Mal war nach „Siegfried“ und „Alarich“ bzw. „Alberich“ gefragt, und wer's wußte, der darf jetzt mal nach seinem Namen im Zocker-Olymp suchen. Sollten Ihr hingegen eine Zieladresse für den gesuchten Filmtitel suchen, dann hat die Suche bereits in wenigen Zeilen ein Ende. Vorher hätten wir da aber noch eine kleine Bitte: Schreibt uns doch mal, wie Euch die neuen Meinungs-Bewertungen gefallen! (jn)

Die Adresse:

**Joker Verlag
„Blackout“
Bretonischer Ring 2
D-85630
Grasbrunn**

TECHNISCHE DATEN

Fest gebunden, 351 Seiten, komplett deutsch, zahlreiche SW-Illustrationen, 69,- DM. Bezug: Feder & Schwert, Wasserwerkstr. 204, 68309 Mannheim. Weiteres Material (Abenteuer, Quellenbücher etc.) befindet sich in Vorbereitung.



**JOE
MEINT..**

Gothic-Horror-Szenarien können ja schon von Haus aus mit viel Atmosphäre aufwar-

ten, aber Werwolf ragt selbst in diesem Untergenre noch heraus! Natürlich ist so etwas schwieriger zu spielen als irgendein beliebiges Fantasy-Abenteuer, aber dafür ist es auch lohnender. Für alle Gleichgesinnten, denen „Vampire“ dann doch zu düster und morbide war, ein echter Leckerbissen!



**MICK
MEINT..**

Ein Rollenspiel ist für mich ein Abenteuer mit anständigen Helden, Zwergen und Elfen, die sich abstrampeln,

um Prinzessinnen zu retten und/oder um reich und berühmt zu werden. Zudem muß es leicht verständliche, aber variantenreiche Kampfregeln haben. Wer ähnlich denkt, sollte von diesem pseudoreligiösen Titel Abstand nehmen – schließlich heißt es RollensPIEL und nicht RollenARBEIT oder gar RollenWELTUNTERTANG!



**STEFFEN
MEINT..**

Super, das ist ja fast schon ein Cyberpunk-Szenario! Zumindest backgroundmäßig sind die Paralle-

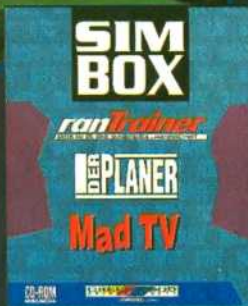
len zu „Shadowrun“ jedenfalls unübersehbar, und da mir Micks heile Welt der Zwerge und Elfen ohnehin auf den Senkel geht, werde ich mich mit Werwolf bestimmt etwas näher befassen. Der einzige Nachteil dürfte sein, daß man hier wohl schon einen ziemlich erfahrenen Dungeon Master benötigt.

An die Pinsel, fertig, los!

Diesmal gewähren wir Euch ja zwei Monate, um Nachschub für die nächste Ausstellung mit Leserkunst zu schicken – dafür erwarten wir dann aber auch wieder zumindest so schicke Bilder, wie Ihr sie hier seht!



Das nach Motiven aus „Command & Conquer“ mit dem „3D Studio“ kreierte Kampfgirlie von Björn Inderbiethen hat uns schon wegen des surrealistischen Stils am nachhaltigsten beeindruckt. Daher gehen die pralle „Sim Box“ und unsere Gratulation zum Haupttreffer auch nach Hamburg!



Diese geraytracete Stadtsilhouette in schönster Iso-Perspektive hat Martin Woitzik aus Lichtenfels in vier Stunden mit „Highlight Pro“ auf seinem 486 DX/2 errichtet. Bei uns hast Du damit immer Mieterschutz, Martin!

„Gruppenbild mit Ghost“ könnte man die gelungene Bleistiftzeichnung der 16jährigen Katja Höft aus Woldegk betiteln, auf der ein „Warcraft“-Orc mit einer Schönheit aus „Dime City“ flirtet. Kein Wunder, daß unser Gespenst da seinen Segen gibt.

Ihr sollt die Arbeit schließlich auch nicht umsonst machen (obwohl Ihr wegen des Ozonlochs vor Eurem PC ohnehin besser aufgehoben seid als in freier Wildbahn), denn bei Abdruck winken Ruhm, Ehre, feine Shareware-CDs sowie ein prima Vollpreisprogi als Hauptgewinn – diesmal sind es gleich drei starke Simulationen in Greenwoods „Sim Box“. Ob Comic, Blei- oder Buntstiftzeichnung auf unliniertem Papier, ob Ölfarbe auf Leinwand oder Digi-Kunst auf Diskette; prinzipiell ist uns zur regelmäßigen Joker-Vernissage alles willkommen. Nur SELBSTGEMACHT UND SELBSTERDACHT muß Euer Beitrag sein, was Ihr uns bitte schriftlich bescheinigt. Ein paar Angaben zur Person und dem verwendeten Handwerkszeug wären ebenso nützlich wie eine leserliche Adresse auf dem und Rückporto im Umschlag: schon geht die Post ab an den...

Joker Verlag
„Grafik Competition“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



Teuflische sechs Stunden benötigte Wolfgang Weidler aus Fürstenau für seinen prächtigen Vampirlord, den er zunächst mit Bleistift auf Papier bannte, um ihm dann am Rechner mit „Picture Publisher“ den farbigen Rest zu geben. Eine bissige Arbeit, was?



Dieser prächtig gerenderte Tie-Fighter befindet sich in direktem Anflug auf das Studio von Lucas Arts. Gestartet hat ihn der 17 Jahre junge Christian Marthen in Oberhausen – falls George also noch Nachwuchs sucht...

Wiedmann

Versand Service GmbH

PC/IBM-Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BETRAVAL AT KRONDOR KOMPL. DEUTSCH	19,90
BUNDESLIGA MANAG. HATTRICK SUPPORTER K.D.	9,90
CRYSTAL CALIBURN (FLIPPER) DT. ANL.	9,90
DELTA -V- 3,5"	15,90
DER TRAINER KOMPL. DT.	9,90
DSCHUNGBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DT.	9,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
REUNION KOMPL. DT.	9,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	15,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	15,90
SUBWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL -OUTPOST- (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETIER KOMPL. DT.	69,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	19,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	49,90
AFTERLIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS. *	69,90
AIR HAVOC CONTROLLER	29,90
AIR POWER	29,90
ALBION KOMPL. DT.	69,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALIEN LOGIC (SSI) - SKYREALMS -	29,90
ALIEN ODYSSEE DT. ANLEITUNG	24,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH *	79,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL. DT.	75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCH-VERSION	89,90
APACHE AB-64 LONGBOB KOMPL. DEUTSCH	39,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	19,90
ARDENNEN - DIE GROSSE SCHLACHT - KPL. DT.	79,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGGS DT. HANDB.	69,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL. DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL III	59,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH *	89,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AWARD WINNERS PLATINUM COLLECTION	29,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	59,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECHESS COLLECTION DT. ANL.	19,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BATTLEISLE 3 INKL. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	24,90
BATTLES IN TIME (QOP)	69,90
BEAVIS & BUTT-HEAD - VIRTUAL STUPIDITY - DT. ANL.	65,90
BEMUDJA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BIBEL KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	39,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	69,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER I KOMPL. DEUTSCH	14,95
BURN CYCLE KOMPL. DEUTSCH	19,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	49,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	29,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. *	69,90
CHEWY. ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	59,90
CHRONICLES OF THE FWORD KOMPL. DT. *	79,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	75,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH *	89,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH - MICROPROSE -	69,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION	99,90
INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	49,90
COMMAND & CONQUER K.D. INKL. LÖSUNGSBUCH	69,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERY	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
COMMAND & CONQUER LEVEL EDITOR (DV/EV)	24,90
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	85,90
CONGO. DESCENT INTO ZINJ *	89,90
CONQUEROR AT 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD	99,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE - GREENWOOD - KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH *	75,90
CYBERMAGE-DARKLIGHT AWAKENING-KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	39,90
CYBERSTORM *	79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
D.K. KOMPL. DEUTSCH	85,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DAS SCHWARZE AUGEN (DSK) KOMPL. DT.	29,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION II - KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DEATHPEAK AD & D DT. ANLEITUNG *	69,90
DEEP SPACE NINE DT. ANLEITUNG	79,90
DEFCON V	69,90
DER REEDER KOMPL. DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	29,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH *	75,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	24,90
DISCOWORLD DT. ANL.	39,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP) K.DT.	39,90
DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DREAMWEB	29,90
DUKE NUKEM 3D (SHARVARE)	14,95
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT. *	85,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL. DT.	49,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANLEITUNG	29,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT. *	69,90
EARTH WORM JIM - ACTIVISION - WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2 *	79,90
ECOO THE DOLPHIN KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	49,90
ENTOMORPH - THE PLAGUE	49,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG *	59,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Preishits nur solange Vorrat reicht! - 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! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

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

Laden in KASSEL

Fünffensterstraße 9

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG

Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰,

Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰ Uhr



Hauptstraße 5

A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich

Tel.: 027 63/20 47 · Fax 027 63/20 31

Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr

Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

CD-ROM-GAMES

PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	69,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG	39,90
PITFALL - MAYAN ADVENTURE - (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (VIRGIN)	29,90
POWERHOUSE V 1 2 - SIMULATION KOMPL. DT.	19,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	39,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE K.DT. INKL. LÖSUNGSBUCH	45,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
REBEL PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PROTOTYPE KOMPL. DEUTSCH	24,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	89,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	35,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	69,90
RAVENLOFT 2 - STONE PROPHET - DT. ANL.	29,90
REALMS OF CHAOS DT. ANLEITUNG	49,90
REBEL ASSAULT KP DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION	29,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RED GHOST KOMPL. DT.	89,90
RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR -	29,90
RENEGADE - RETURN TO JACOBS STAR - SSI -	65,90
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL. DEUTSCH	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER/WIN 95	9,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG	54,90
RIPPER KOMPL. DT. *	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	69,90
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG *	69,90
ROAD WARRIOR DT. ANLEITUNG	69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL. DT.	85,90
ROBOT COT	39,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
RTL SAMSTAGS NACHT KOMPL. DT. *	45,90
RUSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!)	29,90
SAM & MAX HIT THE ROAD - LUCAS ARTS - K. D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA KOMPL. DT. *	75,90
SCHLEIFFAHRT KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL. DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SENSELESS GOLF DT. ANL.	59,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	89,90
SHADOWCASTER KOMPL. DT.	29,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	89,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH]	89,90
SHANNARA ENGL. VERSION	59,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SHIVERS DT. ANL.	79,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT.	69,90
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.	89,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	85,90
SILENT THUNDER	85,90
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH /	
A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM ISLE - MAXIS -	79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM MONKEY / WINDOWS DT.ANL.	59,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	69,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCERER 2 K.D. INKL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPEACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	24,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
SPACE QUEST 6 INKL. LÖSUNGSBUCH	29,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG *	59,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER /	
PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	39,90
SPYGLASS: THE GREAT GAME KOMPL. DT. *	85,90
STAR CRASHER KOMPL. DT. INCL. DATA	19,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTION	99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	49,90
STAR TREK: JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	69,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES - (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL. DT.	69,90
STARJUMP SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STEEL PANTHERS - SSI -	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. - INTERPLAY -	89,90
STORM KOMPL. DT. *	79,90
STRIKE COMMANDER - CLASSICS - DT. ANL.	34,90
STRIKE BASE KOMPL. DT. *	69,90
STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH *	75,90
SU-27 FLANKER	49,90
SUPER TETRIS PLUS 50 GAMES	29,90
SUPER STAR WARS KOMPL. DEUTSCH *	65,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	35,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	19,90
TEAMFISH KOMPL. DT.	85,90
TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	29,90
TEMPEST 2000 DT. ANL.	59,90
TEK-WAR DT. ANL.	59,90
TERMINAL VELOCITY - VOLLVERSION -	49,90
TERMINATOR FUTURESCHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERMINATOR FUTURESCHOCK ENGL. VERSION	69,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	24,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT.ANL.	79,90
T.F.X. EUROPEAN EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INKL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	65,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90

CD-ROM-GAMES

THIS MEANS WAR!	69,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG *	54,90
THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM - KOMPL. DT.	75,90
THUNDERSCAPE - SSI -	39,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT - PINBALL - DT. ANL.	39,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT - K. D.	29,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TOP GUN „FIRE AT WILL“ ENGL. VERSION	79,90
TORINS PASSAGE KOMPL. DT.	29,90
TOTAL DISTORTION KOMPL. DT.	69,90
TOWER-FLUGLOTSSENSIMULATION-WIN 95 DT.ANL.	89,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL. DT.	29,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	85,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH	19,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
UNDER A KILLING MOON inkl. LÖSUNG DT.HANDB.	24,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) *	89,90
U.S.S. - CONQUERORGA KOMPL. DT.	89,90
VOLLAGAS KOMPL. DT.	85,90
WACKY WHEELS	24,90
WAR AT SEA COLLECTION (QOP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT. *	24,90
WARCRAFT II - TIDES OF DARKNESS - K. D.	69,90
WARGAME COLLECTION -SSI-	79,90
WARHAMMER - FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D.	79,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
VERWURFELS VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	69,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/	
- KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VOYAGE II - DIE ÜBERMACHT - K. D.	19,90
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA.	
1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	DM 5,99
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT. I	59,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANDER 2 - CLASSIC DT. ANLEITUNG-	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	39,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT.	99,90
WING OF GLORY DT. ANL.	29,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	29,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	49,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95)	69,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	29,90
X-WING COLLECTORS KOMPL. DT.	79,90
„Z“ (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.]	79,90
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS *	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

60 JAHRE VW-KÄFER - GESCHICHTE IN BILD + TON	39,90
ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95) *	99,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERAKTIV-	39,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 - ONLY-	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
DAS GROSSE LEXICON KOMPL. DT. (COMPACT-VERLAG)	29,90
D-FAX	29,90
D-INFO 2.0	35,90
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
GOETHE IN WEIMAR KOMPL. DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL.	DT.79,90
HAYDN - AUF DEN SPUREN VON - KOMPL. DT.	59,90
HENRY KASKA: MEIN BOXLEXIKON	69,90
KELLERS MYST KATALOG 1996	39,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - KOMPL. DT.	95,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-v JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
QUEST FORAME (AEROSMITH)	89,90
VISTA PRO WINDOWS KOMPL. DT.	109,90
VOODOO LOUNGE - ROLLING STONES -	49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER -	249,90
FORMULA T2 LENKRAU - THRUSTMASTER -	199,90
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INKL. NHL 96	129,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STCK)	59,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK - TRUSTMASTER -	219,90
PHONEBLASTER V.34 DT. HANDBUCH	569,90

NEU FÜR TC-SPIELER!

**JETZT AUCH
JAHRGANG 95**



**Nr. 300001
DAS SAMMLER-ANGE-
BOT:** der komplette PC
Joker Jahrgang 93, 94
oder 95* mitsamt einem
schicken Sammelordner!
Für sagenhafte 50,- DM

*Jahrgang 95 nur 45,-
DM, da PC 4/95 und 6/95
vergriffen.



**Nr. 777777
JOKER-BOX:** Trading
Cards sind eine feine Sache,
nur wohin mit all den vielen
Sammelkarten? Natürlich
in die brandneue Joker-Box
– das Teil sieht stark aus, ist
stabil und faßt Karten ohne
Ende!
Für magische DM 11,80



**Nr. 900007
JOKER-TELEFONKARTE:** Von diesen
Karten mit Einheiten im Wert von 6,- DM
und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es
garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt;
der Katalogwert beträgt ca. 80,- DM!
Für gut angelegte 29,- DM pro Karte



**Nr. 800001
JOKER-CD:** Das ultimative Kult-Ereignis mit
Lösungs-Datenbank, Video-Interview, Clip-Art,
Demos, interaktivem Ghost-Comic, abgedrehtem
Joker-Game, Infos, Musik und vielem mehr!
Ehemals für kultige 49,- DM, jetzt nur noch 29,- DM

**Nr. 50003
EXKLUSIV-EDITION:** Nur bei uns und nur in streng limitier-
ter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage“
samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar
vom Autor handsigniert! Nur noch leserliche 19,- DM pro Band



**Nr. 60001
GHOST-MÜTZE:** Selbst wer im Kopf nur wenig
Geist hat, kann jetzt einen auf dem Kopf haben: Das
exklusive, sommer- und wintertaugliche Käppi mit
unserem exklusiven, sommer- und wintertauglichen
Ghost ist da!
In Rot oder Weiß für gespenstisch günstige DM 6,50
pro Kopfschmuck

**Nr. 900006
DISKETTEN-AUFKLE-
BER:** Endlich sind sie da,
die Disk-Sticker im
exklusiven PC Joker-
Design! Holt Euch die
coolen Teile mit dem
linierten Schriftfeld, dem
praktischen „Druck ums
Eck“ und dem liebens-
werten Ghost!
Für gut haftende DM 4,-
pro Bogen (acht Stück)



**Nr. 70002
JOKER-BÜCHER:** Die größten Hits aus beiden Joker-
Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich
aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem hand-
signierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer
persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs!
Bloß noch 19,80 DM pro Band (für Widmung bitte
Vermerk mit Namen)



**Nr. 500002
MOUSEPADS:** We-
dem Joker schon immer
mal übers Maul fahren
wollte, wird mit unsere
exklusiven Mausmatt-

glücklich: eine vierfarbig bedruckte
Zierde für jeden Computertisch, ein
Vergnügen für jeden Digi-Nager!
Für gut abgerollte DM 15,-

**Nr. 900008
SAMMELORDNER:** Dieser
schicke Sammelordner wurde
exklusiv für den PC Joker de-
signiert. Er besteht aus stabilem
Spezialkarton, ist standfest
und rundum farbig bedruckt,
faßt mehr als einen Jahrgang
und hat ein praktisches
Griffloch. Einfach
klasse, das
Teil!
Stilvolle
Ordnung
für ordentli-
che DM 15,-



**Nr. 200000 / Nr. 400000
SPEZIALITÄTEN:** Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas
ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils
über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und
Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo
zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird!
Speziell günstig für nur noch 6,- DM pro Heft



**Nr. 70000
SOUND FACTORY:** Hier und nur hier gibt es die neueste Scheibe
des Soundmagiers Chris Hülsbeck in von ihm persönlich signierter
Sonderauflage – mit 15 Musikstücken, PC-Jukebox, 100 MB an
Sounds und Samples in den gängigsten Formaten sowie dem Musik-
Editor „Easy Trax“ Für klangvolle 39,- DM pro CD

HERABGESETZT!!



Nr. 300000 PC Joker
Nr. 310000 PC Joker-Total
JOKER-SAMMLUNG: Sofort die fehlenden Ausgaben nachbestellen, ehe sie ausverkauft sind:
Die vergriffenen Hefte bringen jetzt schon Höchstpreise am Sammlermarkt!
Für die gewohnten DM 7,- pro Ausgabe



Nr. 390000
PC JOKER-TOTAL-CD: Die rrrrandvolle Beilag-Scheibe mit aktuellen, spielbaren Demos, heißer Shareware, coolen Patches etc. zum Nachbestellen.
Für nicht gerundete 7,80 DM pro Stück

Nr. 100000
HORIZONTERWEITERUNG: Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker“ aufzuschlagen!
Für ungeschlagene DM 7,- pro Heft



Nr 910000
JOKER HIT COLLECTION: Die Vollversion eines Mega-Spiels auf PC CD-ROM mit Anleitung, Komplettlösung, Test etc. bietet Spielspaß total!
Für unterhaltsame 19,80 DM



Nr. 600000 ohne CD
Nr. 660000 mit CD
MULTIMEDIA JOKER: Rundum Entertainment von der CD sowie auf Wunsch eine geniale „Beilagscheibe“ voller Demos, Sounds und Gags.
Für multimediale DM 19,80 mit CD und nur DM 7,- ohne CD

Nr. 670000
MULTIMEDIA BEGLEIT-CD: Für all diejenigen, die den Multimedia Joker ohne CD gekauft haben und doch nicht auf das gute Stück verzichten wollen, da es auch für Amigas mit CD-ROM viel zu bieten hat.
Für unverzichtbare 12,- DM pro CD



AKTIONSPREISE:
30,- DM für 3 CDs
40,- DM für 5 CDs

Ich bezahle: ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) **WICHTIG:** DM 6.50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.
Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

	Nr. 100000 Amiga Joker	☐ 11/91 ☐ 9/92 ☐ 10/92 ☐ 11/92 ☐ 12/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93
		☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 5/93 ☐ 7/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93
		☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 5/94 ☐ 7/94
		☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95
		☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96
		☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 5/96
	Nr. 200000 Sonderheft	☐ Strategie ☐ Adventures
	Nr. 300000 PC Joker	☐ 1/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93
		☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94
		☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95
		☐ 3/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96
		☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96
	Nr. 300001 Sammler-Angebot	☐ PC 93 & Sammelo. ☐ PC 94 & Sammelo. ☐ PC 95 & Sammelo.
Name	Nr. 310000 PC Joker Total	☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
	Nr. 390000 PC Joker Total-CD	☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
	Nr. 400000 Megablast	☐ 1/92 ☐ 4/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94
Straße/Hausnr.	Nr. 500002 Mousepads	☐ Stück
	Nr. 50003 Whale's Voyage Rollenspielb.	☐ Stück
PLZ/Ort	Nr. 60001 Ghost-Mütze	☐ rot ☐ weiß
	Nr. 600000 Multimedia Joker	☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96
	Nr. 660000 Multimedia Joker + CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96
Datum/Unterschrift	Nr. 670000 Begleit-CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96
	Nr. 70000 Sound Factory	☐ Stück
	Nr. 70002 Joker-Bücher	☐ Amiga Joker Hits ☐ PC Joker Hits
	Nr. 777777 Joker TC-Box	☐ Stück
	Nr. 800001 Joker-CD	☐ Stück
	Nr. 900006 Disksticker	☐ Bogen á 8 Stück
	Nr. 900007 Joker-Telefonkarten	☐ Stück
	Nr. 900008 Sammelordner	☐ Stück
	Nr. 910000 Joker Hit Collection	☐ Nr.1 (Die Höhlenwelt) ☐ Nr.2 (Der Schatz im Sielbersee)

Einfach einsenden an: **JOKER VERLAG · JOKER SHOP · BRETONISCHER RING 2 · 85630 GRASBRUNN**
WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT — KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

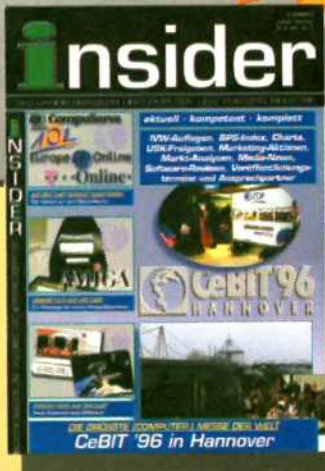
insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO

**für nur
30,- DM**

**Gegen
Gewerbenachweis
gratis!**



Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das

Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Internia zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/93 45-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

**Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorkasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 44714-806 BLZ 700 100 80 ☐

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Freie Mitarbeit
Carsten Borgmeier

Redaktionsassistent
Dorothea v. Pronay

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien, Niederlande und Griechenland

Aktuelle Auflage IV/95
Verbreitung: 149.756



Erscheinungsweise
PC JOKER erscheint 10 x jährlich, zum jeweils vorletzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben, 5/6 und 7/8

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben):
PC Joker DM 63,- /
Ausland: DM 75,-. PC Joker
Total (mit CD) DM 130,-/
Ausland: 145,-. Bestellungen
bitte über die Verlagsanschrift.
Das Abonnement gilt für
mindestens ein Jahr. Es
verlängert sich automatisch um
ein weiteres Jahr, falls es nicht
gekündigt wird (jederzeit zum
Ende des Bezugsjahres
möglich). Einzahlungskonto:
Postgiroamt München, Kto.Nr.
444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum

Layout
Prolit Studio GmbH

Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
Pulse/
Acclaim/
Prolit Studio

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea v. Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

**Druck und
Gesamtherstellung**
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
oder 4605822

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

Telefax: (089) 4604977

Compuserve:
100332,322

Internet:
100332.322@compuserve.com

KLEINANZEIGEN

Biete Hardware

Verkaufe Mainboard 486 mit DX-2-66 Prozessor und 256 KB Cache und 1 MB Grafikkarte u. E-IDE Controllerkarte (bis Pio Mode 4) für DM 250,-. Tel.: 07362/3371 ab 17 Uhr (Peter)

Achtung, Achtung! Verkaufe brandneue Levels für Command & Conquer, nie im Handel erhältlich. Verkaufe zum absoluten Sonderpreis von DM 2,-. Nach Tobis fragen. Fax: 07802/50364, Tel.: 07802/981946

Biete Software

CD-ROM: Star Trek TNG + Lösung 60 DM, Last Dynasty + Cappy, Falcon 3.0 Gold je 50 DM, Cyberia + Lösung, Dark Forces, Inferno, Terror from the Deep je 40 DM. Tel.: 02865/1845

PC-Spiele und andere Software abzugeben. Liste bei: Himmeler Andy, Lindenbauer. 5/2/1/6, A-1110 Wien

Verkaufe CD: Ascendancy 30,-, Descent, Magic Carpet, Sam & Max, Terminal Velocity, Dungeon Master 2 je 25,-, Rebel Assault 10,-. Tel.: 06131/71572 (Roland)

Shareware-Diskette für PC mit Rechentrainer, Games und verschiedenen Grafiken (Grafitti) für 5,- DM. Schreibt an: Boris Krünitz, Ostlandring 3, 23858 Reinfeld. Es lohnt sich!

Verkaufe Stonekeep CD + Frankenstein Demo für 63,-

DM, Temption CD dt. (vier Spiele) z.B. Lands of Lore, Indy Car für 40 DM, Nova-storm CD dt. für 40,- DM. Tel.: 03414614352

Verkaufe Civnet CD 40 DM, Soundwave 32 150 DM. Tausche Warcraft 2 gegen The Dig. 02433/85282

- Verkäufe - verkaufe - Software für Amiga & PC! - Kopierstationen für SNES - Tel.: 0172/5276591

Ev. Tausch CD L.B. Adv. Nascar, Pirates g. Ace Collection à 35,-. Legend of Kyrandia, J. Tennis Open 25,-, Disk Larry 5, J.W. Snooker, F 15 Strike Eagle, Die Siedler à 25,-, Silent Service, History Line 15,-. Tel.: 0450375423

D. of Serpents, Lost in LA, B. Bugs je 10 DM. CD: Rebel Assault, 7. Guest, Hurra Deutschland, Anstoß + WC, Cyberrace je 10 DM, Zebok, Dreamweb, Little Big Adventure je 20 DM, The 11th Hour 50 DM. Alle Spiele in Deutsch. Tel.: 035842/27375

Tausche FX-Fighter (leider ohne Sound) + Gravis Gamepad gegen Crusader oder Warcraft 2 oder Mechwarrior II oder 85 DM. Tel.: 04471/5600 ab 18.30.

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Verkaufe CD: Capitalism, Pole Position, Stronghold, Conquer Ad 1086 für je 45,- DM. Tel.: 0531/67661, nur

am Wochenende.

Shareware-Diskette für PC mit Rechentrainer, Games und verschiedenen Grafiken (Grafitti) für 5,- DM. Schreibt an: Boris Krünitz, Ostlandring 3, 23858 Reinfeld. Es lohnt sich!

Verkaufe PC-Originale: Das Schwarze Auge 2, Battle Isle 3, Ascendancy, X-Com Terror from the Deep, System Shock, Syndicate, Monkey Island 2, Colonization, Comanche, Ultima Underworld 2, X-Wing, Tornado, Day of the Tentacle, Sam and Max, Darksun 2, Might and Magic 4, Ultima 7, Strike Commander, Elite 3 First Encounter, Command and Conquer etc. Liste gegen 2,- DM RP. Ole Brandenburg, Heerstr. 83 b, 14055 Berlin, Tel.: 030/3041503

- Verkäufe - Verkäufe - Software für Amiga & PC! - Kopierstationen für SNES - Tel.: 0172/5276591

Verk. CD-ROM: Kings Quest 7 (Dt.) 40 DM, Simon the Sorcerer 2 (Dt.) 40 DM, Disk 3.5: Ultima 8 (Dt.) 35 DM. Suche: Pole Position, Warcraft 2, Vollgas, Discworld, Formula 1 GP 2, Star Trek N.G. Alle in deutsch auf CD-ROM. Tel.: 05608/2624

Verkaufe PC-Spiele: Bleifuß 40, Biing (3,5) 35 DM, Flight Unlimited 50 DM, Chewy 50 DM, Torins Passage 55 DM u. Psycho Pinball 40 DM. Kathrin Martinek, Kirchwiesstr. 41, 66851 Bann. Tel.: 06371/12391 (König)

CD: Pinball Dreams, CD-Speed je 30 DM. Disk: Theme Park, Sim Life, Bundesli-

ga Manager Hattrick, Software Manager, World of Business je 25 DM + 10 DM NN-Gebühr. Tel.: 03571/406088

Verkaufe Rebel Assault 2 59 DM, Vollgas 49 DM, Magic Carpet 45 DM. Tel.: 03381/661769

CD-ROM: Bermuda Syndrome 40 DM, Battle Bugs 30 DM, Crusader 40 DM, Aliens 50 DM. Alles komplett deutsch. Tel.: 05175/7606 ab 18.00, Susanne

Erben der Erde 50 DM, Slipstream 5000 50 DM, NHL Hockey 40 DM, Populous II 30 DM, Ectatica Diskette 50 DM. Tel.: 02434/928192

Verkaufe für PC auf CD: Command and Conquer 50,- DM, Jagged Alliance 50,- DM, Crusader 50,- DM, Magic Carpet 45,- DM, Bitmap Compilation 40,- DM, Panzer General 30,- DM, Hell 25,- DM. Tel.: 06241/74726

Alone in the Dark 3, Day of the Tentacle, beides CD für je 50 DM, Simon the Sorcerer (CD) für 20 DM. Michael Jordan in Flight (Diks) für 30 DM, Creature Shock (CD) für 60 DM. Jakob Toelcke, Max-Brauer-Allee 2, 22765 Hamburg

CD-ROM: Aliens, Skaphander, X-Wing je 50,-, Theme Park, Bureau 13 je 20,-, Tekwar, Hi-Octane, Magic Carpet Plus, Bloodwings je 40,-. Tel./Fax: 02333/80720

PC-Originale: Heimdall 1+2 DM 30,-, Rise of the Robots, Return of Medusa, Little Divil jew. DM 20,-, Might & Magic 4 DM 10,-,

Soundkarte 16 Bit DM 80,-, SB Pro kompatibel. Tel.: 06104/66233, öfter probieren

PC-Originale CD: A IV Networks 40,-, Indy Car Racing 20,-, Disk: Special Forces 20,-, Disk: Chronik des 20. Jahrhunderts 115,-, CD: Englisch-Vokabel-Trainer mit Sprachausgabe 20,-. Tel.: 0214/75884

Biete Burntime 10,- DM, Mad TV 20,- DM. Suche Warcraft I für höchstens 40,- DM. Harry Stiehl, Carl-Becker-Str. 17, 40764 Langenfeld

Verkaufe Originale: The Dig (engl.), Dungeon Master 2, Prisoner of Ice + Lösung je 35,-, Betrayal at Krondor, Day of the Tentacle, Temptation, Rebel Assault I je 20,-. 02351/380106 ab 19.00 Uhr

Verkaufe Lands of Lore, Battle Isle 2, Outpost, Doppelspaß, Taskforce, TFX, Battle Bugs, Populous + Powermonger, 1869, Oldtimer usw. Alle Spiele auf CD. Preise am Telefon. Tel.: 0172/6610598

Verkaufe CD-ROMs: Star Trek TNG 60 DM, Pro Pinball 40 DM, Space Quest 6 50 DM, The Daedalus Encounter 50 DM, Xenobots 3.5" 20 DM. Tel.: 05641/3639

Verkaufe Monkey Island I CD 20,-, Eishockey Manager 20,-, Pinball Fantasies 30,-, Die Siedler CD 30,-, Kings Quest 6 CD 30,-, Indy 4 25,-, Historyline 20,-, PC Auto 30,-. Tel.: 04361/1238

Verkaufe CD-ROM: GPM 50,-, TFX 25,-, Privateer 20,-, Tornado 20,-, Kyrandia 15,-, Strike Commander 25,-, Rasant 35,-, Zeppelin 25,-, über 50 Games, Liste anfordern: Bernardinello, Wulfringserberg 73 a, 58640 Iserlohn, Tel/Fax: 02371/460680

Verk. WC 3(50), NHL 96 (50), FIFA 96 (50), The Dig (40), Bleifuß (35), Aces of the Deep (50), Simon the Sorcerer 2 (35). Tel.: 089/5808601 ab 16.30 Uhr

CD-ROMs: Crusader, Cybermage, Stonekeep, TFX 2000, Combat Classics 3, Fury 3, The Need for Speed, Swotl, SSN-21, Seawolf. Suche Gabriel Knight II, Simon. Tel./Fax: 09922/60224 ab 18 Uhr

Verk. C und C Zusatz + Fury 3 zusammen 60,-, Heroes of Might and Magic 40,-, Panzer General 2 f. 40,-, Ascendancy 35,-, Ultima 7 + Dawn Patrol zusammen f. 40,-. Kein Tausch. Preis ohne Versandkosten. 09461/1293

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Biete: CD Al Unser Jr., Woodruff, Battle Isle 2 + Scenery CD Das Erbe des Titan; Disks: Brainblaster, Monkey Island, Larry 6, CD: Verkaufspreise zwischen 10 und 50 DM. Lucas Lieberherr, Hauptstr. 558 A, CH-4313 Möhlin AG

Suche Software

Suche U-Boot- oder Schiffsimulation für PC, nur CD-ROM, 8 RAM. Bitte Liste oder Brief an David Mottl/Kempf, Ebertstr. 162, 26382 Wilhelmshaven

Suche folgende Original-Spiele für PC: Conquest of Camelot, Police Quest 1 (alte Version), King's Quest 1 (alte Version). Zahle gut! Tel.: 06164/54424

Suche für PC folgende CD-

ROMs: NHL 96, The Dig, NBA 96, Need for Speed, Civilization 2, Formula One GP 2, Manic Karts, B13, Mechwarrior 2, Vollgas sowie netzwerkfähige Spiele. Ruft an unter der Nummer 06405/1666

Suche dringend das PC-Spiel (e): Airbus SA 320 Europa Edition oder Airbus A 320 USA Edition oder am besten beide. Zahle gut! C. Buecher, Tel.: 06386/5120 oder Fax: 06386/7801

Suche dringend Ports of Call und Bundesliga Manager Professional. Zahle gut. Markus Imkamp, Händelstr. 2 c, 04571 Rötha

Tausche

Habe: Phantasmagoria, Fade to Black, TFX: Eurofighter 2000. Suche: Warcraft 2, Bleifuß, Need for Speed, Gabriel Knight 2! Tausche auch Command & Conquer deutsche Version gegen englische Version! Tel.: 06249/8834

Tausche: Day of the Tentacle, Tornado, Eishockey Manager, Rise of the Robots oder Simon the Sorcerer 2 gegen Command & Conquer oder Warcraft 2 (alles CD und Original). Tel.: 03334/494 täglich ab 20 Uhr

Suche US Navy Fighter Gold, Apache Longbow, Thunderhawk 2 u.ä. Biete zum Tausch drei Originale aus meiner Sammlung pro Spiel! Verkaufe Power Play, PC Joker, ASM, PC Games ab 1989. Liste ab 16.00 Tel.: 02822/52415

Kontakte

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere

Mitglieder. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

PC-Club sucht bundesweit Interessenten. Bei uns gibt es keine Altersgrenze, und auch Anfänger sind bei uns willkommen. Also sofort Info anfordern. Bitte 5 DM Rückporto. P. Kirsten, PSF 100219, 16748 Henningsdorf

Der War Craft 2 Club sucht Mitglieder. Jeden Monat gibt es eine Clubzeitschrift und ein selbst erstelltes Szenario. Mehr Infos im Antwortbrief. Dennis Rottler, Hansjakobstr. 28, 78658 Zimmern

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge KOSTENLOS und UNTERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Wir suchen für professionelle Spiele Programmierer, Grafiker, Musiker und Storywriter. Demos an XANTI, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück oder Mailbox 0541/17664

Verschiedenes

Verkaufe alte AJ-Ausgaben (teilweise noch mit Poster) 4/90 - 12/92 für DM 4,- pro Ausgabe. Anfragen an 0511/464816

Verkaufe über 50 Lösungen und ca. 700 Cheats! Für PC, Super Nintendo, Mega Drive, Sega Saturn usw. Sonderangebote für PC: Command & Conquer 3,-, Chewy ESC From F5: 3,-, Torins Passage: 3,-. Preisliste gegen 1 DM Porto bei: Dennis Nelke, Wittenerstr.

328, 44577 Castrop Rauxel

SUPER! Neue PCs und diverses Zubehör - alles, was Sie wollen - zu unglaublich niedrigen Preisen. Sie sparen ca. 80%. Infos gegen DM 10,- bei Oliver Mergarten, Attilastr. 87 G, 12247 Berlin erhältlich.

Stop! Wolltest Du schon immer mal Manager eines Fußballvereins der Bundesliga oder ein Ritter im Mittelalter sein? Infos bei: F + F Postspiele Bäumler, Ringstr. 9, 85250 Unterzeitlbach

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge **KOSTENLOS** und **UNVERBINDLICH** zum Testen. Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Lösungen: Kyrandia 1-3, Goblins 1-3, Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Darkseed, Simon the Sorcerer 1+2, Ultima 7, Kings Quest 7, Zak McKracken, Little Big Adventure je 5,- DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Verkaufe Komplettlösungen zu vielen alten und neuen Rollenspielen und Adventures. Liste gratis bei Patrik Badent, Goethe 2, 88281 Schlier oder Tel.: 07529/6518 ab 18 Uhr

Verkaufe PC Joker, fast komplett, und Spiele. Liste gegen DM 2 Rückporto. Erwarte auch Ihre Angebotslisten. Jürgen Meyer, Am Gründl 3, 91093 Hessdorf

Verkaufe sämtliche PC Joker-Ausgaben seit 6/91. Angebote ab 18 Uhr an Tel.: 05482/97127

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge **KOSTENLOS** und **UN-**

VERBINDLICH zum Testen. Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Verkaufe über 500 Lösungen. Sonderangebote je 6 DM: Monkey 1 u. 2, Indy 3 u. 4, Maniac Mansion 1 u. 2, Hook (nur Vorkasse) von Mo. bis Fr. ab 9 bis 19 Uhr: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Brandes

Postfach 3044 31262 Lehrte
Tel. 05175-95201
Fax 05175-95203
T-Online: Brandes#

11 th Hour	86,25
5 th Musketeer	65,55
Albion	77,05
Batmann Forever	77,05
Biing!	63,25
Chronomaster	67,85
Command & Conquer	77,05
C & C Mission Disk	27,60
Congo	79,35
Conquerer A.D 1086	74,75
Cyberia 2	72,45
Daggerfall	77,05
Descent 2	83,95
Die Fugger 2	71,30
Die Siedler 2	82,80
Discworld	72,45
F1 Grand Prix 2	90,85
Gabriel Night 2	79,00
Hugo 3	63,25
Imperium Romanum	82,80
MAG !!	67,85
Millenia	66,70
NBA Live 96	72,45
Pinball Wizard 2000	67,85
Pole Position	80,50
Rayman	69,00
Rigide Racer	55,00
Rise 2 - Resurrection	79,35
Shannara	71,30
Shell Shock	71,30
Silent Hunter	77,05
Star Trek: Deep Space Nine	79,35
Teamchef	82,80
Terminator-Futre Shock	73,60
Terra Nova	73,60
The Dig !	79,35
This means War	81,65
TopGun- Fire at will	93,15
Warcraft 2	79,35
Wing Commander 4	94,30
Z	69,00

und noch vieles mehr !

Gesamtpreisliste anfordern !

Versandkosten:

Vorkasse 6,- Nachnahme 8,50

ab 150,- versandkostenfrei

Händleranfragen erwünscht ! !



kostet

Deine private Kleinanzeige im PC-Joker.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück** oder **-Schein** belegen (kein Scheck, keine Briefmarken) und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Mini-Markt Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- ☐ Biete Hardware
☐ Biete Software
☐ Tausch

- ☐ Suche Hardware
☐ Suche Software
☐ Kontakte

☐ Verschiedenes



Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

DEN NEUEN JOKER GIBT'S AB 21. JUNI

Zur zweiten und letzten Doppelausgabe des Jahres verdoppeln wir nochmals unsere Anstrengungen! In der Heftfolge für Juli/August erwarten Euch z.B. ein **EXKLUSIV-INTERVIEW MIT SIERRA-CHEFIN ROBERTA WILLIAMS** (die Power-Frau der Branche), ein Blick auf **DIE COOLSTEN MUSIK-SITES IM INTERNET** sowie ein Blick zurück ohne Zorn – auf **DAS GROSSE ROLLENSPIEL-SPECIAL**. Keine Frage, daß sich dazu wieder interessante Previews, gewinnträchtige Wettbewerbe, geprüfte Lösungshilfen, ausgefeilte Hintergrundberichte und natürlich massenhaft Tests aktueller Software gesellen werden. Nicht zu vergessen die gewohnt rrrandvolle Begleit-CD zum **PC JOKER TOTAL**. Also vergeßt Ihr nicht, ab 21. Juni am Kiosk oder noch heute auf der Abo-Seite (wo beschleunigte Heftlieferung, ein dicker Preisnachlaß und eine Super-Prämie auf Stammkunden warten) vorbeizuschauen!

HIGHLIGHTS DER KOMMENDEN AUSGABE

AH-64D LONGBOW (Flugsimulation)

ALIEN TRILOGY (Action)

CHAOS OVERLORDS (Strategie)

CREATION (Simulation)

DESTINY (Strategie)

DEUS EX MACHINA (Adventure)

**DSA III: SCHATTEN ÜBER RIVA
(Rollenspiel)**

**MAGIC – THE GATHERING
(TC-Versoftung)**

MEGARACE II (Sport)

NORMALITY (Adventure)

PAX IMPERIA II (Strategie)

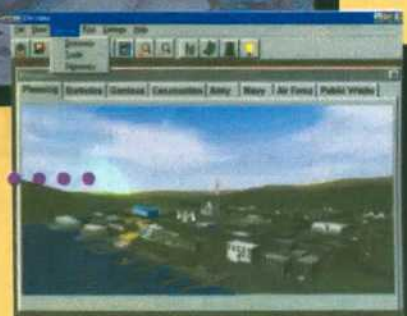
SHELLSHOCK

(Panzersimulation)

SPYCRAFT (Adventure)

**THEME HOSPITAL
(Simulation)**

Z (Strategie)



INSERTENTENVERZEICHNIS

AB Union	116
Acclaim	1,53,55
Brandes	113
Call + Play	65
Compu soft	101
Games 4 Europe	31
Infogrames	25
Jet Stream	81
Joker Verlag	29, 35, 45, 50, 64, 68, 87,95,110
Kuhn	101
Magellan	17
Maguntia Soft	61
Media Point	96,97
MicroProse	9,21
Multimedia Soft	63
PC Store	81
Philip Morris	115
Quicksoft	27
S.A.D. Software	91
Sierra	13
SSV	29
Topware	2
Wial	107

Poster
Poster

Acclaim
Microforum



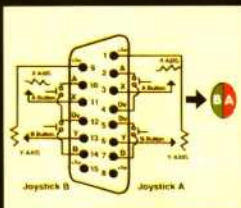
VALENTIN

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

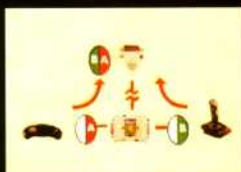
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



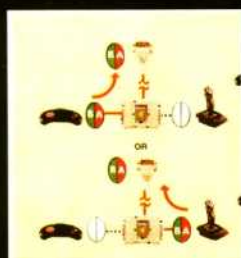
AlfaTwin

The auto-switch & two-player switch for IBM PC joysticks

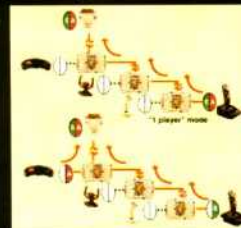
Ein vollkompatibler Gameport unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Seitenruder, Schubkontrolle oder Coolie Cab werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.



„Zwei-Spieler-Modus“ - „Gemeinsam spielen an einem Gameport“. Beide Joysticks können gleichzeitig im „Zwei-Spieler-Modus“ betrieben werden, wenn es das Spiel erlaubt.



„Ein-Spieler-Modus“ - „Automatischer Joystick-Umschalter“. Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung.



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer. *Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß Ihr Gameport alle Zusatzfunktionen des Joysticks unterstützen.

Pressestimmen: Deutschland
„Durch die einfache „Plug and Play“-Installation und den günstigen Preis von DM 39.— empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler.“

PowerPlay 9/95

Japan
„Um den PC zu einer populären Spielehardware zu machen, ist es unentbehrlich, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, mit Pad gegen Tastatur zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin.“
DOS/V 3/96

England
„AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar“
CD ROM today 6/95

Weitere Alfa Data Produkte



Alfa Crystal (Trackball)



AlfaCommander Pro



AlfaPilot Plus



AlfaThunder



AlfaJoy



ALFA DATA Deutschland

AB Union GmbH

AB Union GmbH * Lise-Meitner-Str.1 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Head Office: 3F, No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330

Händleradressen

Soft & Sound Software GmbH
Oldenburger Str. 44
10551 Berlin
030/39731363

Mecomp Handelsges. mbH
Wandsbeker Marktstr. 164
22041 Hamburg
040/689109-90

Cross Computer System GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
0231/53311355

Viewcom
Dr. Wilhelm-Roelen Str. 386
47179 Duisburg
0203/485485

Software Corner Kuhn GmbH
Goerdeler Str. 38
52066 Aachen
0241/533131

Radio Weiss Complay
Hauptstr. 91
50226 Frechen

Radio Weiss Complay
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221/252457

Radio Weiss Complay
Severinstr. 192
50676 Köln

Radio Weiss Complay
Wiesdorfer Platz 4
51373 Leverkusen

Strixner & Holzinger
Elektronik Computer
Vertrieb GmbH
Schillerstr. 23
80336 München
089/549008-0

PC Fun Computerspiele
Vertrieb GmbH
Schillerstr. 22
80336 München
089/591269