

PC **TOKER** **total**

ENTERTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

B14135

SEPTEMBER

9'96

DM 14,80

öS 118,-

sfr 14,80



30 TESTS * PRIVIEWS * SPECIALS

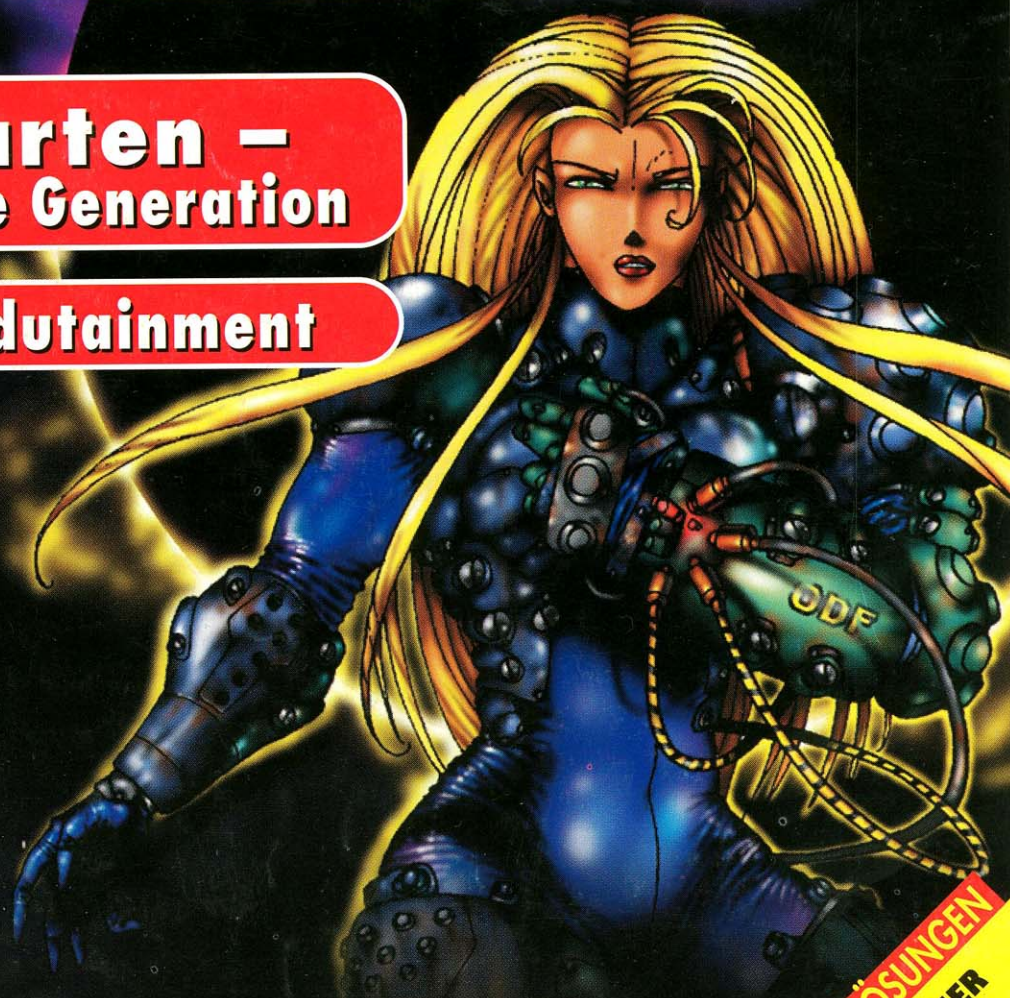
Z * Afterlive * Time Commando

Synnergist * Phantasmagoria II

Schleichfahrt * Toonstruck

**3D-Grafikkarten –
was kann die neue Generation**

Marktübersicht: Edutainment



TIPS • TRICKS • CHEATS • LÖSUNGEN
BAD MOJO • URBAN RUNNER
ELISABETH I. • OFFENSIVE
KARTEN ZU SIEDLER II
u.v.a.

Stell Dich den Herausforderungen!

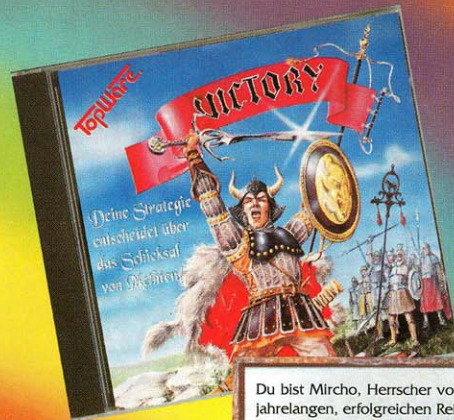
Phantastische Welten erwarten Dich!



Teil II der Nordland-Trilogie. Tödliche Gefahr für Lo-wangen! Die Bedrohung durch die Orks schien schon gebannt, doch nun droht erneut Unheil für Aventuriens Norden. Die Schwarzpelze brechen in die fruchtbare Sveltebene ein und niemand kann ihren Heerwurm aufhalten. Die letzten Verteidigungsreihen sind überrannt...! Wenn keine Einigung erzielt wird, und sei es mit Hilfe der Götter, fällt das Land unter die Knechtschaft der finsternen Horden...!

29,95^{DM}

Unverbindliche Preisempfehlung
pro CD-ROM



Du bist Mircho, Herrscher von Methien und kehrst nach jahrelangen, erfolgreichen Reisen als mächtiger Kämpfer, zusammen mit einer handvoll Männern in Deine Heimat zurück. Das Orakel hat Dir die Macht verliehen, von der Du schon immer geträumt hast. Du mußt entsetzt feststellen, daß sich das Land verändert hat. Deine Heimat wurde überfallen - Du siehst Dein Dorf brennen. Die Einwohner sind tot. Blind vor Wut schwörst Du Rache. Eine blutige, erbarmungslose Rache all jenen, die für diese Schandtats verantwortlich sind ...! Deine Strategie entscheidet über das Schicksal von Methien.



Teil I der Nordland-Trilogie. Im äußersten Nordwesten Aventuriens, einer von Fjorden durchzogenen Küstenlandschaft mit dichten Wäldern und steilen Bergketten, liegt Thorwal. Die Stadt droht, von tausenden Orks übernommen zu werden. Es beginnt die Suche nach der Schicksalsklinge, dem legendären Zyklopienschwert. Die einzige Hoffnung, die wilden Horden aufzuhalten. Thorwals Schicksal liegt in Deiner Hand!

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

SCHNELLER, HÖHER, WEITER

Keine Ahnung, wie Deutschland bei den Olympischen Spielen in Atlanta abgeschnitten hat – während ich diese Zeilen schreibe, hat das Ereignis dank unserer Produktionszeit ja noch nicht einmal angefangen. Zudem bin ich zugegebenermaßen doch mehr ein Schreibtischsportler. Von den olympischen Tugenden verstehe ich freilich trotzdem oder gerade deshalb eine ganze Menge: Andauernd kommt neue Hardware heraus, mit der man schneller, höher und weiter gelangt. Andauernd gilt, daß dabeisein alles ist. Bloß daß unsereins dafür Gold hergeben muß, anstatt welches zu bekommen...

Wenn sich die Jugend der Welt also vor dem Computer vereint (via Modem und Internet ist das heutzutage ja durchaus wörtlich zu verstehen), dann nicht immer ganz ohne Groll ob der Kosten dieser Disziplin. Beispielsweise tobt auf unseren Leserbriefseiten nun schon seit Monaten ein erbitterter Kampf um Sinn und Nutzen von „Win 95“, der mir diesbezüglich symptomatisch erscheint. Klar, nicht jeder kann und will es sich leisten, mit der rasanten Entwicklung des Marktes für elektronisches Entertainment mitzuhalten. Ja, auch mich hat es ganz schön Überwindung gekostet, endlich meinen privaten DX 2/66 einzumotten und durch eine DOSe mit Pentium inside zu ersetzen. Und der galoppierende Preisverfall am Hardwaremarkt ist dabei mehr Ärgernis als Trost: Erstens habe ich für mein digitales Altmetall vor wenigen Jahren ein kleines

Vermögen hingeblättert, zweitens ist es heute keine Mark mehr wert, und drittens kostet der neue Rechner trotz Sonderangebot nicht zu knapp – während ich mir viertens heute schon an den Fingern einer Hand ausrechnen kann, wann er wieder veraltet ist.

Doch was wäre die Alternative, frage ich Euch? Richtig, wer sich stets nur rund zwei Jahre alte Hard- und Software zulegt, der kommt billig weg. Bloß, wer will das schon? Keiner, noch nicht einmal die größten „Win 95“-Hasser aus dem Ghostwriter! Ich natürlich schon von Berufs und Berufung wegen erst recht nicht, dazu sind allein die in dieser Ausgabe getesteten Highlights viel zu verlockend. Mit ihnen und dem Rest des Magazins wünsche ich Euch nun viel Vergnügen. Denn wie gesagt: Dabeisein ist alles!

Euer **Michael**



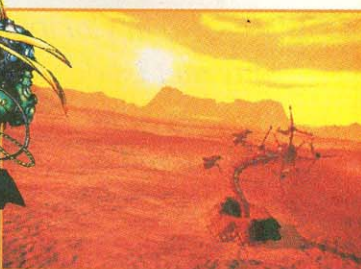
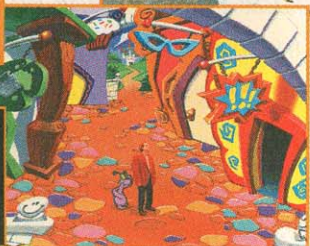
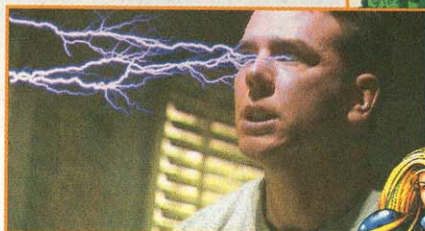
RUBRIKEN

	Editorial	3
	Undercover	6
	Total Digital	6
	Cocktail	7
	Hot Spot	
	Preview: Neues von Psygnosis	8
	Preview: Neues von Core Design	10
Titelstory	Preview: Toonstruck	12
Titelstory	Preview: Phantasmagoria II	13
Titelstory	Preview: Schleichfahrt	14
Titelstory	Solar Crusade	15
	Ghostwriter	24
	Preisauusschreiben	
	F1 Manager '96	28
	Top Job	30
	Joker-Index	42
	Special	
	Rollenspiele am PC	43
	Update Service	48
	Hardware	
Titelstory	Neue 3D-Grafikkarten	50
	Neue Produkte im Spotlight	52
	Besserwisser	53
	Besserwisser-Index	64
	Zocker-Olymp	64
	Smalltalk	
	Interview mit Criterion	66
	Ghost-Comic	69
	PD-Perlen	70
	Marktübersicht	
Titelstory	Edutainment	72
	Tip Top – Der Top Tip	
	Quest for Glory Anthology	101
	Postspiel	
	Das Joker-Imperium	102
	Stromausfall	
	Parlainth	104
	CityTech	105
	Grafik-Competition	106
	Joker Shop	108
	Impressum	110
	Mini-Markt	111
	Vorschau	114
	Inserenten	114

INHALT



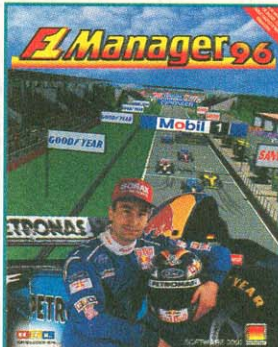
PREVIEWS: Alle **NEUHEITEN VON PSYGNOSIS & CORE DESIGN**, dazu erste Aus- und Einblicke auf bzw. in das Comic-Adventure **TOONSTRUCK**, die Schauernmär **PHANTASMAGORIA II**, die futuristische U-Boot-Sim **SCHLEICHFAHRT** und den Ballerknaller **SOLAR CRUSADE!**
Seiten 8 bis 15



HARDWARE: Wir hatten für Euch **3D-GRAFIKKARTEN DER NEUEN GENERATION** auf dem Prüfstand und **NEUE PRODUKTE IM SPOTLIGHT**. Alles im (Joystick-) Griff, Sound (-Karte) ab und voll im Bilde auf den
Seiten 50/51 und 52



PREISAUSSCHREIBEN: Leser mit Benzin im Blut können bei der **F1 MANAGER '96 COMPETITION** ein Fahrertraining am Nürburgring, die signierte Rennkappe von Hans-Harald Frentzen und jede Menge rasanter Software gewinnen! Start frei auf den
Seiten 28/29

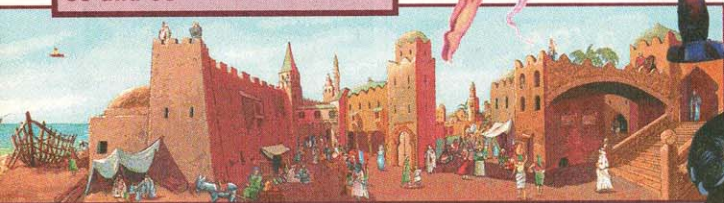


ALT

STRATEGIE & SIMULATION:

Höllische Finanzverwaltung mit **AFTERLIVE**, königlicher Handel mit **ELISABETH I.**, kriegerische Luftfahrt mit **HIND**, Robo-Schlachten mit **MISSIONFORCE: CYBERSTORM** oder geniales Taktieren mit **Z** – in dieser Ausgabe ist für jeden das richtige dabei!

Seiten 16/17, 20/21, 32/33, 85 und 88



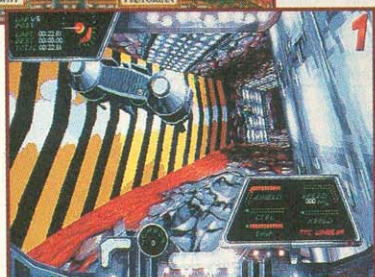
ABENTEUER & ROLLENSPIEL: Wer Action liebt, nimmt am **TIME COMMANDO** teil, in **DEATHKEEP** spielen Helden eine Rolle, und **NORMALITY** ist alles andere als ein normales Adventure – das Abenteuer beginnt mit den

Seiten 36/37, 38 und 78/79



SPORT & SPASS: Die Lachmuskeln können mit **MONTY PYTHON AND THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL** trainiert werden, alle übrigen u.a. beim **BATTLE RACE**, mit den **OLYMPIC GAMES** oder **LINKS LS**. Wir golfen mit den Keulen auf den

Seiten 82, 95 und 97



TESTS

Action Section

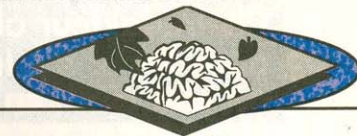
Ballern & Geschicklichkeit



Fire Fight	100
Quadrax	100

Brainstorm

Tüfteln & Taktieren

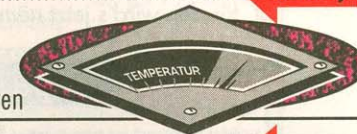


Baku Baku Animal PC	84
Karma	84
MissionForce: CyberStorm	85
Offensive	86
Z	88

Titelstory

Echtzeit

Fliegen, Flippern & Finanzieren



Afterlive	16
Cyber Judas	18
Elisabeth I.	20
Hind	32
Pinball Prelude	32
Shellshock	22

Titelstory

Titelstory

Explorer

Adventures & Rollenspiele



Auf der Suche nach dem Ultimate Mix	40
DeathKeep	38
Legends	80
Normality	78
Synnergist	39
Time Commando	36

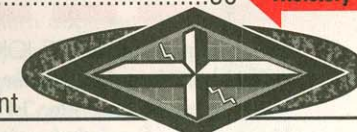
Titelstory

Titelstory

Titelstory

Game Over

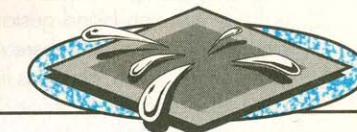
Multimedia & Infotainment



Lexikon des internationalen Films	76
Marktübersicht: Edutainment	72

Schweiß & Tränen

Sport & Management



Baseball Pro '96 Season	98
Battle Race	90
Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf	94
Frank Thomas Big Hurt Baseball	98
Greg Norman Ultimate Challenge Golf	96
Links LS	96
Olympic Games	94
Pray for Death	92
Virtua Fighter PC	93

Titelstory

Twilight

Exotisches & Genre-Mixturen



Monty Python and the Quest for the Holy Grail	82
---	----

UNDERCOVER INTERNA AUS DER REDAKTION

Hier könnten wir Euch alles über das Liebesleben unseres Redaktions-Zerberus Daisy verraten oder Joes schönste Heimatlieder aufzählen – da der Hund aber sterilisiert und unser Chefredakteur als Sänger völlig untalentierte ist, plaudern wir doch lieber die Interna unseres Schwesternmagazins aus...

Die Rede ist von der zweiten Ausgabe von **ONLINE KOMPAKT**, dem brandneuen Surfer-Mag aus dem Joker Verlag. Wer frevelhafterweise die erste Nummer verpaßt hat, für den wird's jetzt nämlich



höchste Schwebelbahn: Die (noch) aktuelle Heftfolge hilft Euch mit professionellen Tips, Zeit und Geld im Netz zu sparen, hat die neuen HTML-Editoren nach dem WYSIWYG-Prinzip zwecks Erstellung einer eigenen Homepage im Test, bringt ein Special über die Vorzüge der neuen Online-Programmiersprache Java, eine riesige Marktübersicht über Literatur für Surfer sowie natürlich 50 Seiten mit

den aktuellsten und besten Adressen aus dem Internet, den Online-Diensten und der Mailbox-Szene. Dazu kommen brandheiße News und noch einiges mehr; auch auf unserer unter <http://www.cinefic.de/ok> erreichbaren Homepage. Und das alles liegt bereits seit 26. Juli für nur 5,- DM am Kiosk, während am 30. August schon wieder das nächste Heft ansteht! Kurzum, wer dieses Magazin nicht

spitze findet, der hat vermutlich gar kein Modem – und kann sich nun ganz auf die aktuellen Statistiken zu den Tests in diesem Heft konzentrieren.

DIE USK-STATISTIK 9/96

Nicht (bzw. noch nicht) geprüft:	12
Ohne Altersbeschränkung:	6
Geeignet ab 6 Jahren:	1
Geeignet ab 12 Jahren:	5
Geeignet ab 16 Jahren:	6
Geeignet ab 18 Jahren:	0

DIE TESTSTATISTIK 9/96

„Ich geb's auf...“ (0% – 10%) 0	„Ich kann's nicht riechen!“ (31% – 40%) 2	„Doch, ganz nett!“ (61% – 70%) 8	„Ein Megahit!“ (91% – 100%) 0
„Ist mir schlecht...“ (11% – 20%) 0	„Muß das so sein?“ (41% – 50%) 1	„Astreine Software“ (71% – 80%) 12	
„Ich kann's nicht mit ansehen!“ (21% – 30%) 1	„Ein Durchschnitts-langweiler“ (51% – 60%) 3	„Hitverdächtig“ (81% – 90%) 3	



TOTAL DIGITAL – DER WEG IN DIE SILBERMINE

AM START

Die Beilagscheibe des PC JOKER TOTAL benötigt prinzipiell nur ein Silberlaufwerk, ansonsten ist die Hardwarekonfiguration weitgehend egal – einzelne Demos (Achtung: „F1 Manager '96“ muß ausnahmsweise von Hand gestartet werden) mögen zwar höhere Anforderungen stellen, aber das liegt nun mal in der Natur der Sache. An speziellen Happen hätten wir diesmal 88 Screenshots aus dem Software-Angebot der vorliegenden Ausgabe anzubieten, garniert mit je drei Missionen zu „Command & Conquer“ bzw. „Top Gun – Fire at Will“. Dazu gesellen sich ein Special zu naturwissenschaftlichen Progis, jede Menge Tools, Patches und Shareware-Games. Wir wünschen gute Unterhaltung!



INHALT DER BEGLEIT-CD

Interaktive Demos

DSA III – SCHATTEN ÜBER RIVA
F1 MANAGER '96
FUGGER II
HIND
KICK OFF '96
MISSIONFORCE: CYBERSTORM
MUTATION OF J.B.
NORMALITY
TIME COMMANDO
TOMB RAIDER (selbstläufig)
TOTAL MANIA
URBAN RUNNER (Trailer)

Shareware-Spiele

CAPTURE THE FLAG (Strategie)
CREEP CLASH (Prügelei)
DARGHUL (Rollenspiel)
MYSTERIUM (Rollenspiel)

OPERATION INNER SPACE („Windows“-Ballerei)
ROYAL VIDEO POKER (Pokerspiel)
SHOWMAN (Action)
SPACE ARENA („Windows“-Action)
ULTIMATE BLACKJACK (Blackjack)

Tools

95COPY (Kopierprogramm für „Win 95“)
ADRFIX (Adressenverwaltung)
CLIPBOOK PRO (erweitert die Zwischenablage)
FF CARDS & LABELS (Drucker für Karten und Aufkleber)
IDARC (identifiziert gepackte Files)
MAILMAKER (E-Mail-Programm für Offline)

MEGAWORD („WinWord“ Add-on für „Win 95“)
MONEYMAN (Finanzprogramm)
SCAN FÜR DOS (Neueste McAfee-Version; DOS)
SCAN FÜR „Windows 95“ (Neueste McAfee-Version; WIN 95)

Special: Naturwissenschaftliche Programme

CHEM DB (Chemikalien-Datenbank)
CHEMIESTAR (Lernprogramm)
CURVEFITS (Graphen-Programm)
FRACINT 19.2 (generiert Fraktale)
GIFT (Giftstoffe-Lexikon)
MOUNT ST. HELENS (Infotainment)
ORTHOGRAPHIC EARTH

(zeigt die Erde vom Weltall aus)
PLANETEN (Planetenuhr)
PLANETWATCH (Infotainment)

Patches

11TH HOUR
BATTLEGROUND WATERLOO
DESCENT II
LINKS 386 CD
SILENT HUNTER
STEEL PANTHERS
TOTAL MANIA
WIZARDRY GOLD

Außerdem

88 SCREENSHOTS
10 SAVESTÄNDE
3 MISSIONEN FÜR „COMMAND & CONQUER“
3 MISSIONEN FÜR „TOP GUN – FIRE AT WILL“



ERSTE HILFE AUS ÖSTERREICH

Die menschenfeindliche Gebirgslandschaft mit wenig Platz für breite Straßen macht aus der Alpenrepublik ein Dorado für Sanitäter: Sinnigerweise gibt's nun auch einen digitalen Erste-Hilfe-Kurs made in Austria.

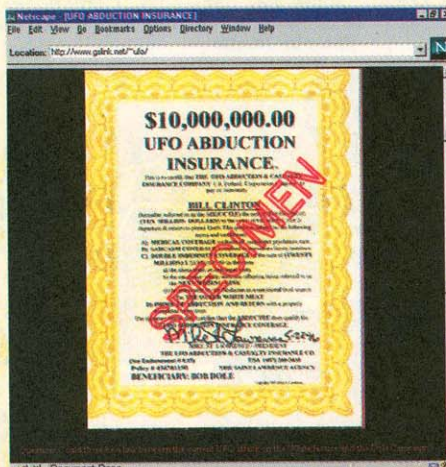
Das 20 Kapitel umfassende Lernprogramm von Chocolate Multimediaproductions ist mit Fotos, Videos, Sprachausgabe und dem gemeinsamen Segen von

ÖAMTC bzw. Österreichischem Rotem Kreuz ausgestattet. Und natürlich „kann diese CD-ROM Leben retten“, wie es die Werbung behauptet – vorausgesetzt, man hat sie vor dem Fall der Fälle auch wirklich durchgearbeitet...



ZWEI IRRE INTERNET- ADRESSEN

Die ständig wachsende Gemeinde der Netsurfer kann seit einiger Zeit auf zwei unter Umständen lebenswichtige Adressen zugreifen. So bietet die unter <http://www.gslink.net/~ufo/> zugängliche **UFO ABDUCTION INSURANCE** für nur 20 Dollar eine Versicherung gegen die Entführung durch Außerirdische an – Mulder und Scully haben bestimmt schon zugegriffen. Und falls sich dann kein Alien sehen läßt, surft man eben zum Site **CURSING IN SWEDISH** und lernt unter <http://www.bart.nl/~san te/enginevek.html> in acht Lektionen fluchen wie ein alter Schwede.

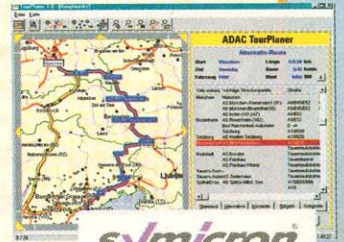


DREI BUNTVERMISCHTE MELDUNGEN

Auch die **ADAC-Geschäftsstellen** setzen in Zukunft auf das digitale **Kartenmaterial von Map & Guide**, um den Mitgliedern noch detailliertere Informationen über Streckensperrungen, Mautgebühren etc. bieten zu können.

Die 1995 in München erstmals veranstaltete Computermesse **bits & fun** hat einen ausländischen Ableger bekommen: Zwischen dem 4. und 7. Dezember 1996 findet in Slowenien die **bits & fun - Ljubljana** statt.

Symciron hat in der ersten Instanz den **Rechtsstreit gegen Microsoft** verloren: Das Landgericht München sah in der Verwendung der Bezeichnung „Microsoft Internet Explorer“ keine Verletzung des vom Kläger eingetragenen Warenzeichens „Explora“.



symciron

VIER HILFREICHE BÜCHER

Drei neue „Clue Books“ von Carsten Borgmeier und „Wing Commander 4: The Unofficial Guide“ vom Autorenteam Peter Schmitz/Christian Schmidt wollen Gamblern derzeit den spielerischen Alltag etwas erleichtern. Der inoffizielle WC4-Führer (120 Seiten, 24,95 DM) ist bei X Games erschienen und mit vielen bunten Bildschirmbildern illustriert. Lediglich SW-Fotos lockern dagegen die

Texte der jeweils gleich ausgestatteten (50 bis 70 Seiten, 14,80 DM) Ratgeber aus dem NBG Verlag auf: **Civilization II**, **Command & Conquer: Der Ausnahmezustand** und noch einmal **Wing Commander IV: The Price of Freedom**. Aber wer bei einem Spiel festhängt, dem wird ohnehin mehr an Fakten denn an Illus gelegen sein, stimmt's?



UM FÜNF IST FEIERABEND

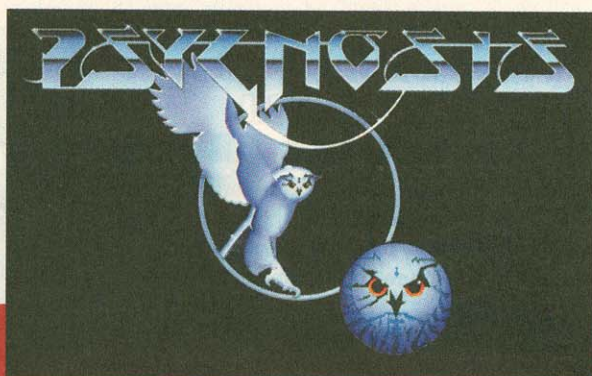
...nachdem man vorher in acht Stunden alles über seinen Rechenknecht gelernt hat: Das verspricht jedenfalls Hartmut Woerlein in seinem bei tewi veröffentlichten Werk „Alles über Ihren Computer... in 8 Stunden“.

Möglicherweise lautet der Titel auch „Lernen Sie in nur 8 Stunden“, denn so ganz schlau wird man aus der wirren Cover-Gestaltung nicht. Und der Inhalt der folgenden 200 Seiten ist auch bloß auf den ersten Blick besser strukturiert – zum Glück umfaßt der Ladenpreis von 39,- DM eine Geld-zurück-Garantie!



1
PC-JOKER

NEUES VON



Gerüchten zufolge will sich Sony von der Konzerntochter Psygnosis schon wieder trennen - und das, obwohl die Briten nicht weniger als zehn hochinteressante Neuigkeiten für das Restjahr angekündigt haben!

DAS AUTO-QUARTETT

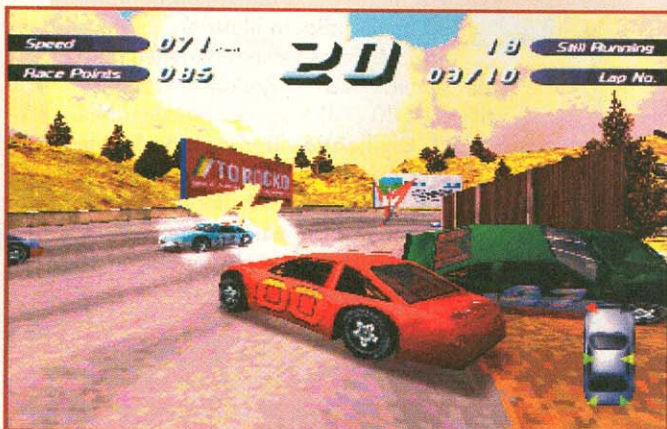
Begeisterte Crash-Piloten dürfen sich bei **DESTRUCTION DERBY 2** auf weitere Nascar-Boliden sowie extrem lange Rennpisten mit Hochgeschwindigkeitskurven und dreidimensionalen Streckenelementen freuen. Neuerdings lassen sich zudem Zeitlupenaufnahmen der besten Szenen bzw. Rennen erstellen, und mit dem „Smash'em up Construction Set“ kann man eigene Stuntkurse bauen, um so noch dramatischere Kollisionen zu provozieren. Ansonsten gibt es einen Saison-Modus in der Meisterschaftsliga und die schon für den Vorgänger versprochene Netzwerkoption. Aus demselben Programmierstall kommt das kaum weniger materialmordende

MONSTER TRUCK mit gnadenlos getunten Jeeps, Pickups etc. als Hauptdarstellern. Mit Hilfe eines Kompasses und bei völliger Bewegungsfreiheit lotst man die mechanischen Alpträume auf XXL-Rädern durch voll texturierte 3D-Sandstürme, Hurricanes, Nebelwälder und endlose Wüsten. Und damit nicht allein das Wetter für Abwechslung sorgt, gibt's auch Demolier-Wettbewerbe, Kurz- und Langstreckenrennen sowie Stunt-Shows.

Alles, was die Formel-1-Saison 1995 zu bieten hatte, soll man dann bei **FORMEL 1** wiederfinden: die originalen Kurse, Fahrer und Rennställe. Als Kommentator wurde gar der legendäre Bleifußindianer Jochen Maas verpflichtet, ansonsten schmeicheln sich entweder digitalisierte Motorengeräusche oder die rockigen Klänge der Hochgeschwindigkeitsgitarriken Joe Satriani

und Steve Vai ins Ohr. In der Vorabversion konnte der bereits fahrfertige Arcade-Modus durch seine ausgezeichnete Spielbarkeit überzeugen; die „richtige“ WM-Simulation soll dagegen in erster Linie mit Realitätsnähe (inklusive Regenfahrten) glänzen.

Das Anti-Gravitations-Rennen „WipeOut“ enttäuschte im letzten Jahr wegen der mißglückten Steuerung, und genau das soll sich nun beim Nachfolger **WIPEOUT 2097** drastisch ändern. Angekündigt sind zudem neue Rennklassen, ein verfeinerter Arcade-Modus mit Boxenstopps und Checkpoints sowie noch gemeinere Waffensysteme - u.a. Plasma-Bolts und Donnerbomben. Über jede Strecke dürfen dabei bis zu zwölf der rabiaten Gleiter hetzen, wovon wiederum maximal zwei von menschlicher Hand gesteuert werden.



Destruction Derby 2



Monster Truck



Formel 1



WipeOut 2097

VIER WEGE INS ABENTEUER

Das auf den Romanen von Terry Pratchett basierende und erst kürzlich eingedeutschte Gag-Adventure „Discworld“ war ein großer Erfolg für den eigentlich nur mäßig begabten Zauberer Rincewind. Noch mehr freut er sich darüber, daß Gevatter Tod inzwischen amts-müde geworden ist, denn so darf er jetzt bei **DISCWORLD II: MISSING PRESUMED** dessen Arbeitsplatz übernehmen. Außer ihm sind weitere 60 Charaktere mit von der humorig abenteuerlichen Partie, allesamt wurden sie in den SVGA-Farbtopf getunkt. Die deutsche Stimme Rincewinds stammt übrigens von Arne Elsholz, der sonst Tom Hanks synchronisiert, während in der englischen Fassung der ehemalige Monty Python-Star Eric Idle magische Worte murmelt.

DIE STADT DER VERLORENEN KINDER be- ruht nicht nur auf dem gleichnamigen Film, auch als Entwickler konnte man mit dem preisgekrönten Regie-Duo Jeunet und Caro („Delicatessen“) zwei Leute vom Fach gewinnen. Die digitale Hauptrolle spielt die zehnjährige Miette, die an 100 geren- derten Schauplätzen nach den verschwun- denen Kleinen sucht. Ihr stehen rund zwei Dutzend weitere, im Motion-Capture-Ver- fahren aufgenommene Darsteller zur Seite. Aus prominenter Feder stammt auch die atmosphärische Soundkulisse, denn sie wird von „Twin Peaks“-Komponist Angelo Badalamenti beige-steuert.

Die Freunde des schwarzen Humors kom- men schließlich bei dem mit Puzzle- und Actionelementen ausgestatteten Grusical **ZOMBIEVILLE** auf ihre Kosten. Dort dürfen sie als Reporter in einer Militärbasis her-

umschnüffeln, um Hinweise auf heimlich durchgeführte Atomtests oder gar Untote zu entdecken. Zwischendurch stoßen sie auch auf eingeblendete FM-Zwischenvi- deos, während pausenlos mit Sprachaus- gabe zu rechnen ist. Und die Soundbeglei- tung dient hier mal nicht nur der akusti- schen Belebung, denn die Lösung vieler Rätsel soll genaues Hinhören erfordern.

Fantasyvolles Puzzeln ist dafür in dem sur- real angehauchten „Windows“-Adventure **BLUE ICE** angesagt: Ein Königskind mit steinernem Herz bereist die vom ewigen Eis bedeckte Welt Icia und taucht dabei tief in die eigene Vorstellungswelt ein. Mehrere Dutzend Schauplätze mit Hunderten von Kno-beleien gilt es zu besuchen – wer sämtliche Rätsel gelöst hat, darf an einem weltweit ausgeschriebenen Wettbewerb teilnehmen.



Discworld II: Missing Presumed



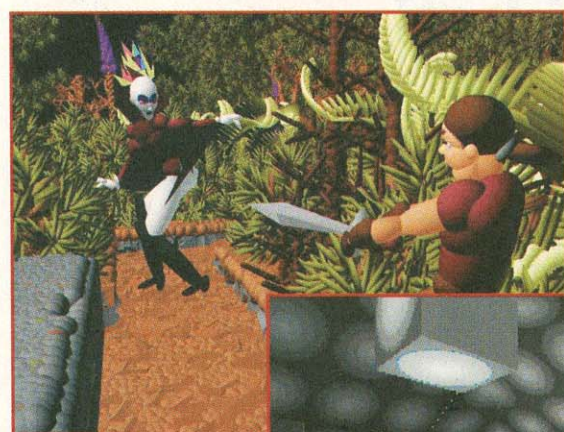
Die Stadt der verlorenen Kinder



Blue Ice



Zombieville



Ecstatica II



Sentient

EIN DOPPELTER GENRE-COCKTAIL

ECSTATICA II ist die Fortsetzung des 1994 erschie- nenen 3D-Actionaventures mit aus Ellipsoiden zu- sammengesetzten Darstellern. Die automatisch wechselnde Kameraperspektive rückt sie stets ins rechte Licht, während der Spieler durch eine mittel- alterliche Welt voller Höhlen, Dörfer, Wälder und Friedhöfe streift. Hier erwarten ihn die Schergen ei- nes dämonischen Magiers, die sein Alter ego in Echtzeit mit Faust, Schwert oder Zauberspruch be- zwingen muß.

Weitaus komplexer geht es bei dem Rollenspiel/Adventure-Mix **SENTIENT** zu, der mit zahllosen Handlungssträngen aufwartet, die wohl nur ein Detektiv entwirren kann: Auf einer Raumsta- tion muß man ein gefährliches Virus unschädlich machen und nebenbei einen Mord aufklären, für den alle 60 (eigenständig handelnden) Besatzungs- mitglieder als Täter in Frage kommen. Die Verhöre finden in über 200 Render-Korridoren statt, wo noch ein ganzer Schwung weiterer Rätsel auf seine Erlösung wartet. (md)

NEUES VON

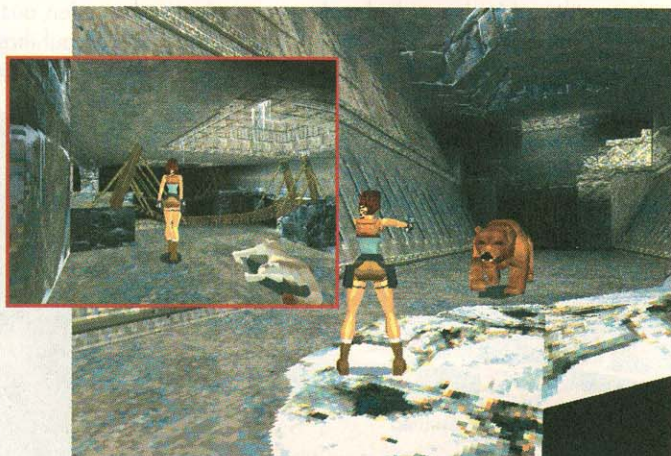
CORE

DESIGN LIMITED

Der kürzlich erfolgte Zusammenschluß mit Domark und U.S. Gold zur Firmengruppe Eidos hält Core Design nicht von der eigentlichen Bestimmung ab: Noch vor Weihnachten veröffentlicht man wieder drei actionreiche 3D-Titel.

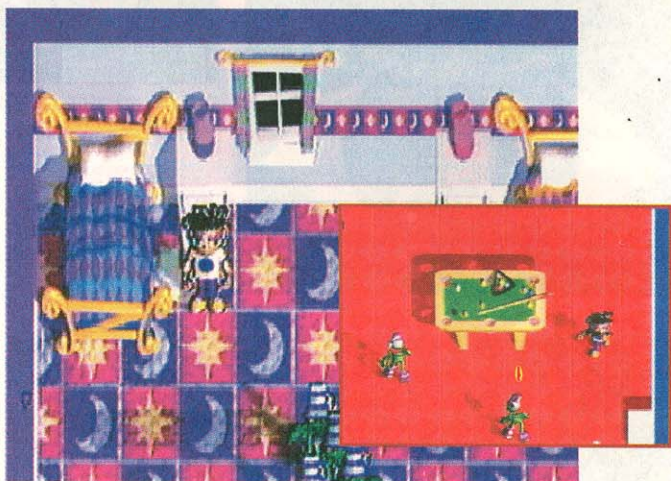
TOMB RAIDER

Die Lack & Leder-Amazone Lara Croft sucht in diesem actiongeladenen 3D-Adventure nach einem magischen Artefakt, das irgendwo in vier riesigen Höhlenwelten voller Ruinen, Paläste, Tunnels und Gewässer verborgen ist. Unfreundliche Polygon-Tiere nimmt Lara dabei mit ihren Karatetechniken, unterwegs aufgelesenen Bleispritzen oder einer Prise Magie aufs Korn. Zusätzlich muß die Grabräuberin allerlei knifflige Rätsel lösen und tödlichen Fallen ausweichen. Ähnlich wie bei „Alone in the Dark“ wird die tastaturgesteuerte Schönheit von automatisch wechselnden Kameraperspektiven ins rechte Licht gerückt: Für die lebensnahen Bewegungen der Hauptdarstellerin sorgen nicht weniger als 2.000 Animationsstufen, dazu gibt es sorgfältig berechnete Lichtquellen und locker eingestreute FM-Videos.



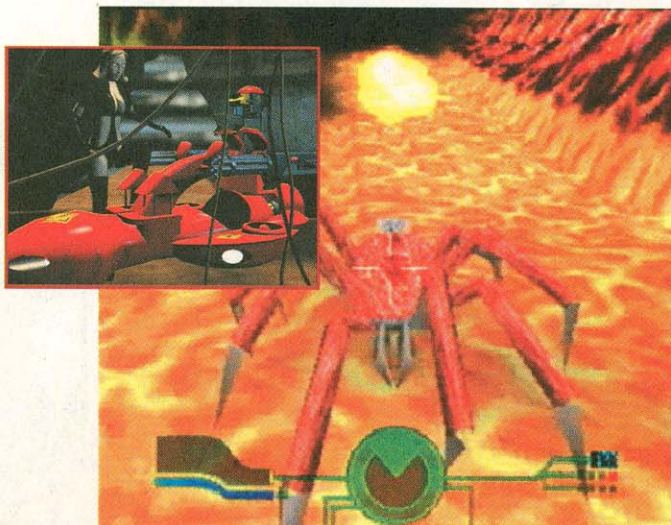
SWAGMAN

Die achtfährigen Zwillinge Zak und Hannah werden in diesem originellen Actionadventure ständig von Alpträumen geplagt. Dafür verantwortlich ist der böse Swagman – er hält nämlich jene zehn guten Elfen gefangen, die normalerweise die schönen Träume bringen. Um sie zu befreien, müssen die maus- oder tastengesteuerten Zwillinge insgesamt 17 Locations bereisen, die alle aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Der Spaß beginnt in der elterlichen Wohnung, den abwechslungsreichen Höhepunkt bildet natürlich das bizarre Alpträumreich des Kidnappers. Dort verwandelt sich das niedliche Heldenduo plötzlich selbst in zwei mächtige Traumbestien, die ihren Angreifern mit eingesammelten Killer-Frisbees, Kirschbomben und Blitzlichtern Saures geben. Tja, besser gut gekämpft als schlecht geträumt!



BLAM! MACHINEHEAD

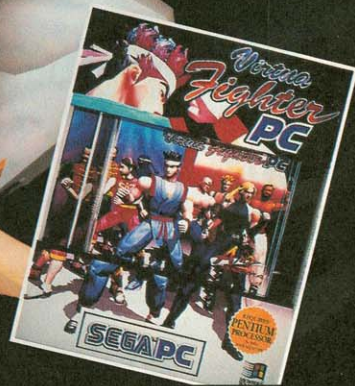
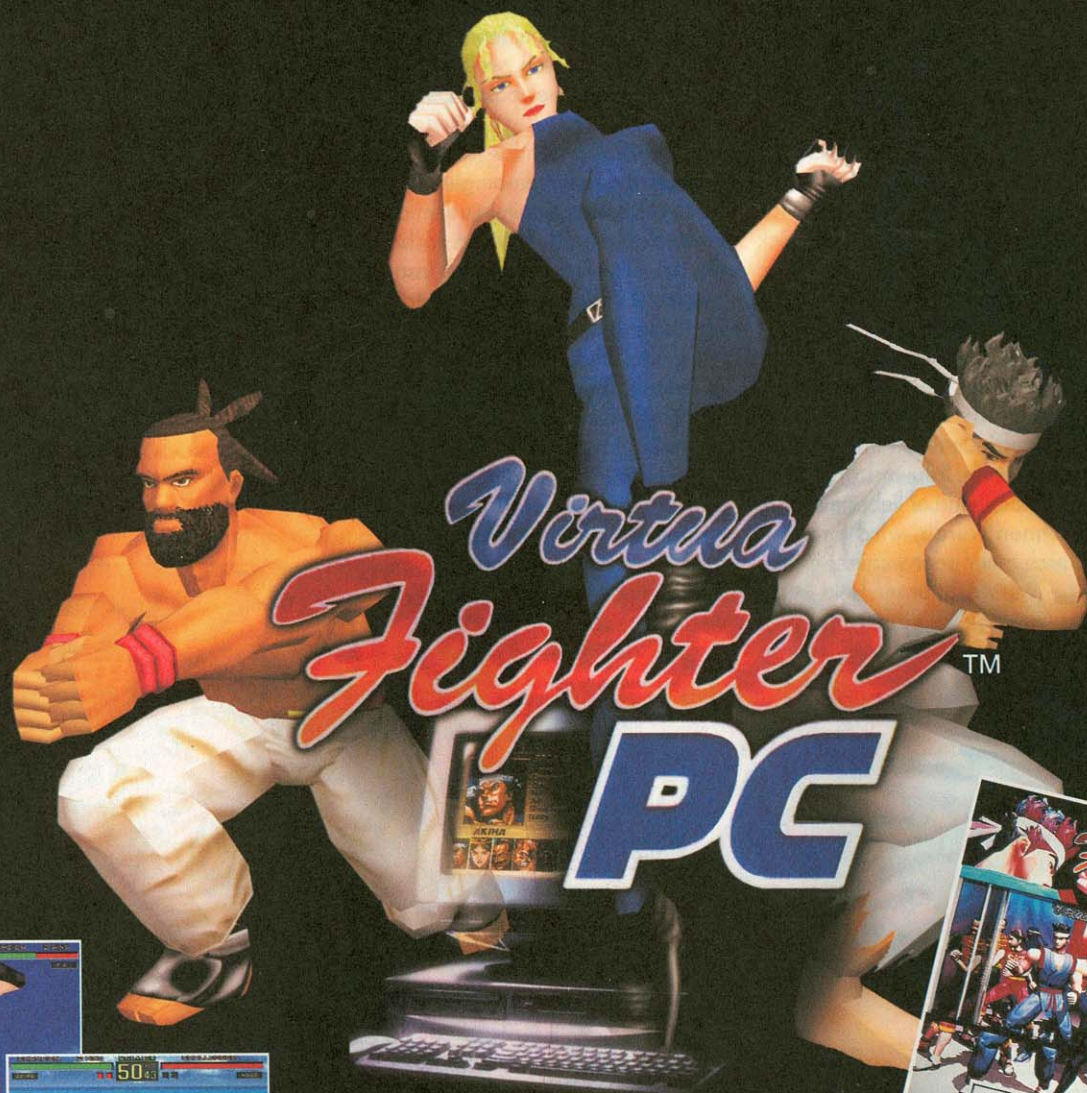
Core Designs Projekt Nummer drei verzichtet schließlich völlig auf jedwede abenteuerliche Verkleidung und bietet Action pur: Nur unterbrochen durch die Einsatzbesprechungen in Form von eingeblendeten FM-Videos, jagt Dr. Kimberley Stride mit ihrem Hover-Bike durch 15 Spielabschnitte, in denen neben den auszuschaltenden Zielen auch sonst noch allerlei Feinde herum-schwirren. Man erblickt das Geschehen immer aus ihrer Sicht und genießt in den engen Tunnels, Wüstenlandschaften etc. volle Bewegungsfreiheit – was auch bitter nötig ist, denn es wimmelt überall von Polygon-Mutanten, stählernen Spinnen und sonstigen Insekten, die man mit den mitgeführten Laserknarren, Raketen, Minen etc. bekämpft. Außerdem darf sich Dr. Stride gewissermaßen als Pfadfinderin betätigen und findet so mit etwas Glück nicht nur diverse Termitenhügel und Kernreaktoren, sondern auch unterirdische Cyber-Highways, über die sie mit ihrem futuristischen Bike brows..., äh, brausen kann. (md)



SEGA

Vor Dir steht ein Berg.
 Ein Berg mit Fäusten.
 Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.
 Du hast noch eine Sekunde
 Das ist Deine einzige Chance.

Walz ihn nieder.



**JETZT
 ERHÄLTlich!**

INTERNET: <http://www.sega.com>

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon Grafik. Wir haben den Arcade Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen. Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D Engine. Damit stehen Dir lebensgroße SEGA Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die

...and you thought it was just a game.

Gürtellinie: „Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA Hit aus“. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. **Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC - wir haben für jeden ein Exemplar.**



TOONSTRUCK

Mit diesem abenteuerlichen Großereignis stellt Virgin einen neuen Hausrekord auf: Stolze sieben Millionen US-Dollar Entwicklungskosten machen das Adventure zum bislang teuersten Projekt der englischen Jungfrauen!

Insgesamt 230 Leute werkten drei Jahre lang an diesem Spiel, das im Oktober auf drei CDs in deutscher Sprache ausgeliefert wird. Dabei weist das Mammutprojekt unverkennbar Parallelen zu dem Kultstreifen „Falsches Spiel um Roger Rabbit“ auf – und das nicht nur, weil der populäre Hollywood-Mime Christopher Lloyd auch hier eine (Haupt-) Rolle inne hat:

Als einziger menschlicher Akteur wird sich der Star aus Kassenknüllern wie „Zurück in die Zukunft“ oder „Addams Family“ in der Rolle des erfolgreichen Zeichners Mal Block (haha) durch einen höchst turbulenten Digi-Cartoon schlagen müssen. Aber was ist er auch mit seinem Leben als Schöpfer der „Fluffy Schnuckelhäschen Show“ nicht zufrieden? Da ihn der Kinderkram nach zehn Jahren hoher Einschaltquoten anödet und er lieber morbide Comics zeichnen würde, wird ihm sein Herzenswunsch mehr oder weniger erfüllt: Eines Morgens erwacht unser Held in einer Zeichentrickwelt, die zur Hälfte aus der Staffage seiner TV-Serie, zur anderen

aus seinen nun erschreckend realen Duster-Phantasien besteht. Jetzt muß der Mann also den Heimweg in die wahre Welt durch diese beiden Szenarien antreten (hintereinander), wobei ihm aber die Umsturzpläne eines bösen Diktators in die Quere kommen.

Man wird den nahtlos in das knallbunte Bildschirmgeschehen eingebundenen Mal Block (im ersten Kapitel zudem den Hasen Flux) daher mittels Maus in bewährter Point & Click-Tradition durch insgesamt 78 zumeist bildweise umschaltende und mit zahllosen Hintergrundanimationen aufwartende Schauplätze scheuchen. Dort erwarten ihn über 50 mit rund 11.000 Animationsphasen gesegnete Charaktere der überwiegend tierischen Art; etwa Sado-Kühe oder Bodybuilding-Bulldoggen. Mit diesem Zoo können dank diverser Icons umwerfend komische Wortgefechte ausge-

tragen werden. Dazu gesellen sich mehr als 100 Gegenstände, die

eingesackt, miteinander kombiniert und teils auch mehrmals eingesetzt werden sollen – was in der Summe rund 80 Rätsel sowie automatisch ablaufende Full-Screen-Videos von insgesamt 90 Minuten Dauer ergibt. Wer mag, darf sich zudem auf sechs actionreiche Echtzeitaktionen einlassen.

Die mit abgedrehten Gags gespickte Geschichte dürfte dabei gleichermaßen von der begnadeten Mimik des köstlich agierenden Christopher Lloyd, der launigen Story und der sehenswerten Optik leben. Die Ohren dürfen sich indessen auf deutsche Sprachausgabe sowie über 200 zumeist klassisch angehauchte Musikstücke freuen. Nicht nur deshalb könnte Toonstruck auch bei älteren Spielern Anklang finden: Was sich die Toons hier alles erlauben werden, ist für das Vorabendprogramm doch um einiges zu makaber! (md)



PHANTASMAGORIA II

A PUZZLE OF FLESH



Mit dem Vorgänger hat Roberta Williams die Konkurrenz das Gruseln gelehrt: Das weltweit erfolgreichste Adventure fand über eine Million Käufer! Und bald zieht Sierra die Daumenschrauben noch fester an...

In der Tat soll das so populäre Konzept der Verknüpfung von filmischen und interaktiven Elementen den Grundstock für eine ganze Reihe neuer Sierra-Abenteuer bilden. Den Anfang wird gegen Weihnachten Phantasmagoria II machen, und zwar sowohl unter DOS als auch unter „Windows“.

Wer im Dezember auszieht, um mit dem „fleischigen Puzzle“ das Gruseln zu lernen, den werden gut 30 Stunden Gameplay und mehr Schockeffekte denn je erwarten. Dafür holte die kalifornische Company über 30 Schauspieler in das hauseigene Studio – einzelne Szenen wurden auch an Originalschauplätzen gedreht und nachträglich mit digitalen FX aufgepeppt. Für die ebenfalls verwendeten virtuellen Kulissen hat man SGI-Workstations bemüht, auf denen die neueste Effektssoftware bei der Gestaltung gerenderter 3D-Umgebungen zum Einsatz kam.

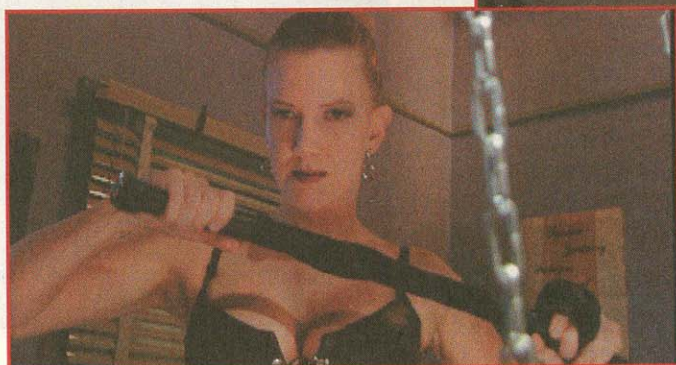
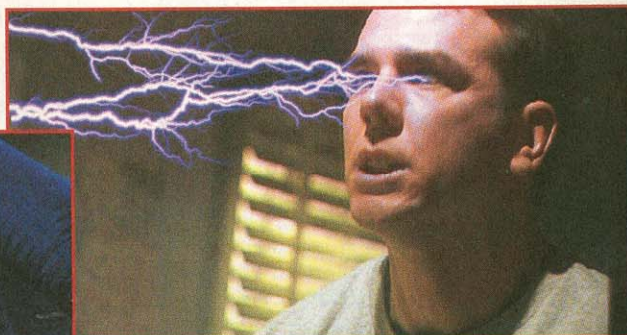
Im Mittelpunkt der Handlung steht diesmal Curtis Craig, seines Zeichens ehemaliger Insasse einer Nevenheilanstalt. Doch nun

setzt die bereits überwunden geglaubte Identitätskrise von neuem ein: Erst wird der Ärmste von alptraumhaften Visionen (sprechende Ratten, blutende Wände...) heimgesucht, dann geschieht eine Mordserie, an der er allem Anschein nach nicht ganz unbeteiligt ist. Zwecks Ursachenforschung wird der Spieler zunächst also Craigs Familiengeschichte und dann das umfangreiche Gemäuer seines Arbeitgebers durchstöbern. Denn „WynTech“ hat nicht nur in die Ereignisse verstrickte Schönheiten auf der Gehaltsliste, sondern auch Leichen im Keller. Und das ist durchaus wörtlich zu verstehen!

Die Steuerung erfolgt dabei schrittweise in der vom Vorgänger erprobten Point & Click-Methode, wobei jede Bewegung durch bildschirmfüllende Videosequenzen veranschaulicht wird – falls man sie nicht auf einen Mausbefehl hin überspringt. Natürlich gilt es auch, Gegenstände aufzufinden und sinnvoll

anzuwenden sowie komplett mit Sprachausgabe unterlegte Anklicksatz-Gespräche zu führen. Die langsam, aber unerbittlich ansteigende Spannung bezieht das Game daraus, daß der Spieler lange darüber im unklaren gelassen wird, ob die schauerlichen Ereignisse nun tatsächlich stattfinden oder nur dem kranken Hirn seines digitalen Alter egos entsprungen sind. Für Abwechslung sollen unterdessen allerlei eingestreute Echtzeit-Aktionen sorgen, denen kleine Online-Tips die Schärfe nehmen.

Kurzum, das mit orchesterlicher Musik garnierte und bereits auf einem 486er mit 8 MB RAM lauffähige Grusical dürfte für viel Freude unter dem Tannenbaum sorgen – nicht zuletzt auch bei der BPS, da für Deutschland zusätzlich eine um die schlimmsten Blutbäder gekürzte Fassung geplant ist. (md)

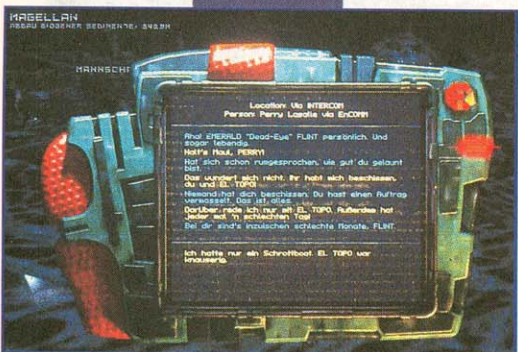


SCHLEICHFAHRT

HOT SPOTS



Für das Firmendebüt im Bereich der 3D-Simulationen will Blue Byte tief in die Tiefen des Ozeans abtauchen – in den Shops wird demgegenüber in wenigen Wochen ein futuristisches U-Boot auf CD-ROM auftauchen.



Das Szenario klingt schon mal recht vielversprechend: Ein Atomkrieg im 21. Jahrhundert zwingt die Überlebenden auf den Meeresboden, wo sie es alsbald mit neuen Gefahren zu tun bekommen. Ihnen wird sich der Spieler als Söldner Emerald „Dead Eye“ Flint mit seinem anfangs karg ausgerüsteten U-Boot entgegenstellen. Seine Sporen und sein Geld kann er sich dabei in Diensten der örtlichen Machthaber, des Militärs oder gar als freiberuflicher Pirat verdienen. Zunächst einmal dürfte es angeraten sein, sein Cash in die Aufrüstung der schwimmenden Zigarre zu investieren. So stehen

für betuchte Kapitäne z.B. 30 unterschiedliche Waffensysteme von Torpedos und Wasserbomben bis hin zu Geschütztürmen zur Verfügung. All das wird Flint gut gebrauchen können, da die komplexe Handlung von Faktoren wie den ansässigen Großkonzernen und Glaubensgemeinschaften sowie politischen Ereignissen beeinflusst wird. Das Programm wird über 100 verschiedene Charaktere beinhalten, mit denen man in den jeweiligen Unterwasserstationen aufschlußreiche Multiple-choice-Gespräche führen kann. So gelangt man nicht nur an für den weiteren Spielverlauf unentbehrliche Informationen, sondern erfährt auch mehr über das traurige Schicksal der Menschheit an sich. Die submarinen Enklaven sind aber auch der einzige Ort, an dem Schäden am Boot ausgebessert werden dürfen.

Die eigentlichen Missionen sollen sich von anfänglichen Routineaufträgen wie dem Säubern einer Region von Wrackteilen über actionreichen Personenschutz und Sondereinsätze bis hin zu einem Blick auf die mittlerweile legendäre Oberfläche steigern. Apropos Blick: Alle im Spiel auf- bzw. abtauchenden Objekte wurden aus texturierten Polygonen angefertigt, selbst den Meeresboden hat man in Mülheim komplett tapeziert. Unsere Vorabversion hinterließ grafisch auch einen sehr guten Eindruck – 640 x 480 Pixel in 256 Farben zeigen das Geschehen und die Zwischensequenzen, während in den Menüs bei gleicher Auflösung sogar 64.000 Farben zum Einsatz kommen. Soviel Pracht verlangt freilich zumindest nach einer VLB-

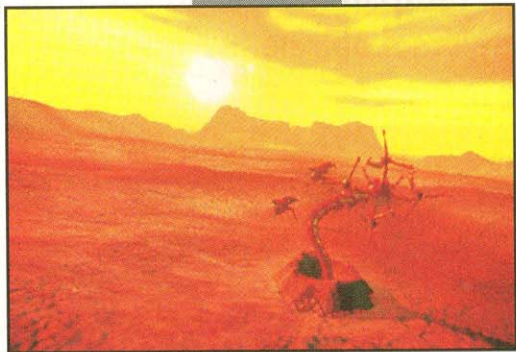
Grafikkarte und einem DX2/66; wir würden vorsichtshalber schon mal zu einem Pentium raten.

Ansonsten wäre noch von atmosphärischer Soundbegleitung sowie insbesondere einer neuartigen Unterwasser-Engine zu berichten. Letzterer ist es zu verdanken, daß bei der Schleichfahrt neben dem hydrodynamischen Widerstand auch Strömungen berücksichtigt werden. Wir üben daher vorab bereits das nicht ganz unkomplizierte Navigieren, um Euch mit Neptuns Hilfe schon in der kommenden Ausgabe einen kompetenten Test liefern zu können. (mash)



**Nach-
dem der Render-
Pionier „Chaos Control“
seinerzeit eher optisch als
inhaltlich überzeugte, will In-
fogrames die nachfolgende
Ballerei nicht nur größer und
schöner, sondern auch we-
sentlich spielbarer
machen.**

SOLAR CRUSADE



Am grundsätzlichen Verfahren hat sich dadurch freilich nichts geändert: In der Entwicklungsphase wird die zoomende 3D-Kulisse Frame für Frame auf Silicon Graphics-Workstations vorberechnet und anschließend als Film auf der CD-ROM abgelegt. Von dort kann sie dann während des Spiels ständig nachgeladen und um die gerade benötigten Angreifer, Schüsse, Explosionen etc. ergänzt werden. Diese Methode schränkt zwangsläufig die Handlungsmöglichkeiten bzw. den Bewegungsspielraum des Hauptakteurs relativ stark ein, aber dafür wird er im Cockpit

seines Raumschiffs auch mit einer unvergleichlich schönen Aussicht belohnt.

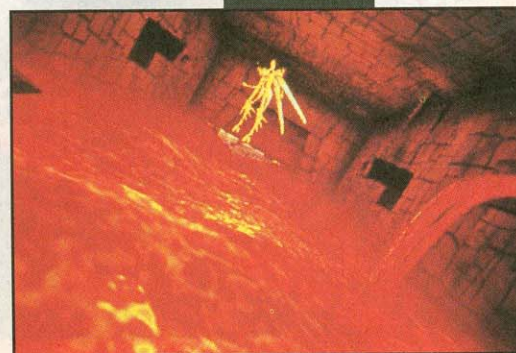
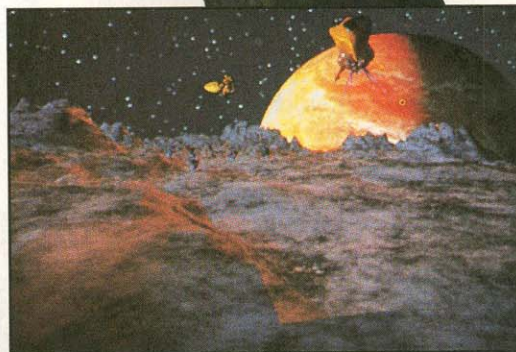
Wenn in der Vorgeschichte Außerirdische auftauchen, braucht man über die Story in der Regel kein weiteres Wort zu verlieren, also richten wir unser Augenmerk gleich auf die Handlung selbst: Wie gewohnt entert man zunächst das Cockpit eines Schlachtenraums und ballert dort aus allen Rohren auf die heranzoomenden Feinde. Weil das allein auf Dauer etwas eintönig wäre, darf man im weiteren Verlauf auch einen Kampfroboter steuern; außerdem hat Infogrames zur Bekämpfung der Langeweile einen Teammodus eingebaut, bei dem zwei Menschheitsretter simultan in die Schlacht ziehen können. Dazu kommt ein brandneues Extrawaffen-System, das sogar ein gewisses taktisches Element ins Spiel bringen soll.

Selbstverständlich wurde die Angreiferschar gegenüber dem kontrollierten Chaos komplett umgearbeitet und um äußerst clever agierende Endgegner ergänzt. Schließlich hat auch die Zahl der Szenarien deutlich zugenommen – angekündigt sind acht Standardwelten (Mars, Unterwasser, Höhlensystem etc.)

und sechs zusätzliche Geheimlevels. Am meisten Vorfreude löst jedoch die Nachricht aus, daß die Flugroute nicht mehr ganz so starr vorgegeben ist, wie es in diesem Genre bisher allgemein üblich war, sondern durch zahlreiche Kreuzungen dynamisiert werden soll. Von diesem Schock wird man sich bei den eingestreuten, insgesamt 20minütigen Moviesequenzen wieder erholen können. Sie sind mit Hilfe aufwendiger Animationsverfahren (Motion Capturing)

ebenfalls auf SGI-Workstations entstanden. Last but not least werden die rund 90.000 gerenderten Einzelbilder von einem durchgehend in CD-Qualität gehaltenen Begleitsound untermalt.

Der nächste Baller-Kreuzzug aus Frankreich könnte also durchaus ein echter Knaller werden – Genauerer darüber wissen wir mit etwas Glück vielleicht schon in der nächsten Ausgabe. (rl)



DIE STEUERSÜNDER

AFTERLIFE

CHAOS IM JENSEITS

Eines muß man den Jungs von Lucas Arts lassen: Himmel und Hölle als Wirtschaftssimulation, die Idee hatte bislang wirklich noch keiner! Dabei liegt sie doch eigentlich nahe, denn auch Finanzminister müssen ja einmal abtreten...

DAS KONZEPT

Der göttliche Geistesblitz hinsichtlich der

Grundidee mag den Lucas-Artisten denn auch als Rechtfertigung dafür dienen, bei ihrem Genre-Erstling ansonsten recht ungeniert in fremden Gefilden gewildert zu haben: Rein spielerisch handelt es sich bei Afterlife quasi um einen unehelichen Bruder von „Sim City 2000“. Himmel wie Hölle präsentieren sich also als Stadt, die mit Infrastruktur zu versehen ist und auf lange Sicht mehr Geld abwerfen als verschlingen sollte.

Okay, gut geklaut ist immer noch besser als schlecht erfunden, aber warum mußte die Dokumentation zum Spiel gar so dürftig ausfallen? Das an sich gute und witzige Online-Tutorial erläutert nämlich nur grundlegende Prinzipien, während die beiden Kurz-Manuals kaum mehr als Halbsätze für wichtige Zusammenhänge finden und so allerlei Verwirrung stiften – etwa, was die guten bzw. schlechten Vibrationen angeht, die von vielen Gebäuden ausgestrahlt werden. Davon abgesehen ist der hiesige Planet recht (über-) irdisch: Die ansässigen Aliens sind nur allzu menschlich, insbesondere, was ihren Neid, ihre Habsucht oder gar Wollust betrifft. Andererseits sind sie aber auch wieder fleißig, bescheiden oder großzügig. Der himmlische Konstrukteur darf nun sieben Sünden bestrafen und ebenso viele Tugenden belohnen, wozu auf der durch Flüsse unterteilten Astralebene erst mal Baugrund auszuweisen wäre. Dort entstehen dann wie von selbst normale Gebäude, während Spezialbauwerke wie Engelsunterkünfte oder Infrastruktur wie Straßen bzw. die zur Wiedergeburt führende Eisenbahn einzeln und eigenhändig zu errichten sind.



Himmel...



...und Hölle

DAS GAMEPLAY

Grundsätzlich gilt es zwar, sich in beiden

überirdischen Teilbereichen zu profilieren, doch ist man gut beraten, sich zunächst auf den leichter zu managenden Himmel zu beschränken – schon angesichts der mageren Steuern, die jede arme Seele abzusondern hat, sind schwarze Zahlen höllisch schwer zu schreiben. Sobald die himmlischen Gefilde dann allmählich profitabel arbeiten (also nach einigen Jahrhunderten), könnte man daran denken, sich den bösen Herausforderungen der prasserischen Hölle zu stellen. Taktik ist indessen oben wie unten gefragt, denn wer z.B. keine Engel bzw. Dämonen selbst ausbildet, muß sie für teures Geld importieren, und wer ihnen keine Wohnungen baut, muß Fahrtkostenpauschale berappen...

Richtig einfallsreich wird's dann beim Planetenmanagement, da die noch lebendigen Aliens ja wie gesagt den unterschiedlichsten Lasten und Tugenden frönen. Diesen Unwägbarkeiten der Zivilisation ist der Götze vor dem Monitor nicht hilflos ausgeliefert, sondern kann die technische und geistliche Entwicklung seiner Schützlinge in gewissen Grenzen auch selbst beeinflussen. So

wird man erstaunlicherweise bald dafür Sorge tragen wollen, daß sich der Anteil der sündigen Wollüstigen erhöht, denn das bedeutet erstens zahlungskräftigen Nachschub für die Hölle, und zweitens steigt die planetare Bevölkerung so schneller als gewöhnlich – was auf die Dauer auch wieder mehr Kunden bringt.

Schließlich ist es auch nicht einfach mit der Ausweisung von Baugebieten getan. Die angesiedelten Gebäude werden sich nämlich erst dann ausreichend rasch zu effektiven Komplexen entwickeln, wenn man in regelmäßigen Abständen für jedes einzelne Bauwerk einen Schieberegler einstellt. Dieser wiederum entspricht dem Verhältnis der dort hausenden permanenten bzw. zeitweiligen (also an die Wiedergeburt glaubenden) Seelen. Der innere Zusammenhang von Ursache und Wirkung will sich uns hier zwar partout nicht recht erschließen, aber was hilft's: Wer seine Bilanzen liebt, der schiebt! Zwar kann man den Job auch an eine Automatik abgeben, doch kommt das geradezu teuflisch teuer.



Astrale Bauwerke aus der Nahansicht



Eine arme Seele



Das Planetenfenster



Das Schaubild der Religionsverteilung

DIE TECHNIK

Würzende Katastrophen fehlen bei Afterlife ebenso wenig wie andere populäre Versatzstücke des

Genres: unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, verschiedene Geschwindigkeiten der Echtzeituhr, jede Menge Tabellen und Diagramme. Die vielfältigen, in mehreren Stufen zoombaren Iso-Gebäude wirken bunt und phantasievoll, gehen aber letzten Endes doch nicht über den bereits vor zweieinhalb Jahren von „Sim City“ etablierten Standard hinaus – für optischen Genuß ist eher die große Menge prächtiger Zwischenbilder zuständig. An der Maussteuerung gibt es nichts zu mäkeln, und musikalisch klingt es mal himmlisch beschwingt und dann wieder höllisch mystisch aus den Boxen; dazu kommt nett gemachte Sprachausgabe.

DAS FAZIT

...können wir daher kurz halten: Am Ende ist Afterlife vielleicht nicht halb so innovativ wie erwartet, aber doch doppelt so unterhaltsam wie (bei einem Genreeinstand) befürchtet! (jn)

Afterlife (Lucas Arts)

Thematisch originelle Wirtschaftssim um höhere Mächte; läuft unter DOS und „Win 95“.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

74%
77%
74%
75%



76%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
3 Stufen
ca. 89,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 486 DX/2, besser ein Pentium

SPEICHER: Ab 8 MB RAM, 1 MB bis 84 MB auf der HD

GRAFIK: SVGA

SOUND: SB 2.0/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape

EINGABE: Maus, Tastatur

AUSGABE: Komplett deutsch

Cyber Judas

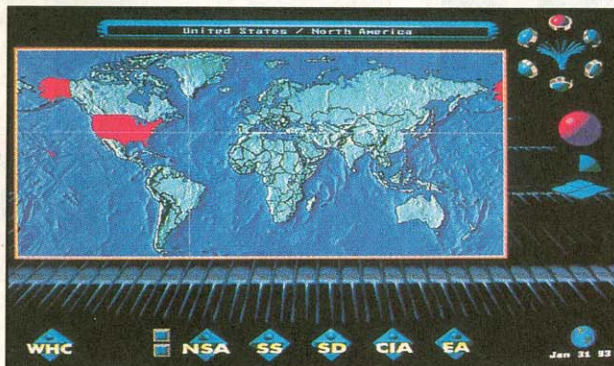
Vor dreieinhalb Jahren scheiterte Empire mit der mißglückten Polit-Sim „Shadow President“, jetzt will man erneut an die Macht. Doch wie es aussieht, bleibt auch der Nachfolger im Schatten der Konkurrenz.



Auch du, mein Sohn Brutus?



Die „Subventionsgießkanne“ als Pullout-Menü



Die Welt im Überblick



Wieder übernimmt der Spieler das Amt des US-Präsidenten, der hier aus irgendeinem Grund im Cyberspace haust. Nun werden diplomatische Verbindungen geknüpft und per Mausclick finanzielle Zuwendungen sowie das eigene Budget verteilt. Aber auch militärische Aktionen bis hin zum Nuklearschlag lassen sich anordnen.

Der hiesigen Echtzeit-Regierung (mit einstellbarer Geschwindigkeit) stehen sechs Berater aus den Sparten Wirtschaft, Militär etc. zur Seite; je nach gewähltem Spiel handelt es sich dabei um loyale Mitarbeiter, Vertreter eigener Interessen oder gar Intriganten. Auf der komplexesten Stufe bekommt es das Staatsoberhaupt mit dem titelgebenden Cyber Judas in den eigenen Reihen zu tun, der nur die Diskreditierung seines Brötchengewerbers im Sinn hat. Der Verräter wird dann versuchen, ihn durch Aktionen bis hin zu Mordanschlägen in Verruf zu bringen. Umgekehrt kann der Volksvertreter seine personalisierte Nemesis aber auch aufspüren, etwa, indem er in die Datenbanken der Ratgeber einbricht, um dort Beweise zu sammeln – wobei er sich freilich nicht erwischen lassen darf. Ist der „Maulwurf“ überführt, kann er vor Gericht gestellt werden. Und falls das nicht klappt, dann hilft vielleicht die Weitergabe brisanter Informationen an die Presse oder ein kleines Attentat weiter...

Wie bereits „Shadow President“ basiert auch diese Simulation wieder auf dem „CIA World Factbook“ von 1993, in dem immer noch behauptet wird, das durchschnittliche Einkommen der Deutschen liege 25 Prozent

unter dem der US-Bürger – soviel zur Realitätsnähe dieses grafisch unspektakulären (bis auf die höhere Auflösung und wenige Render-Einlagen hat sich seit dem Vorgänger nichts getan) Spiels. Zu hören gibt es etwas Musik, kleine Effekte und ein bißchen Sprachausgabe; die Bedienung beschränkt sich auf das Lesen schier endloser Textwüsten und das Durchklicken komplizierter Menüs, wobei die sieben Hot Spots nur eine geringe Hilfe darstellen. Fazit: Der Präsidentschaft im Cyberspace fehlt es an Atmosphäre und Unterhaltungswert, vielleicht sollte man Judas mal ans Ruder lassen? (mash)

Cyber Judas (Empire)

Eher dürrtiger Nachfolger der Polit-Sim „Shadow President“.

GRAFIK	52%
SOUND	55%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	55%



56%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 bis 25 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Sound-scape, Pro Audio Spectrum/16, Ultrasound
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch

Kommt Zeit, kommt Rat,
kommt Attentat!

start game: miroMEDIA 3D

Enter the 3D-World!

Inklusive miroMEDIA Manager*

miro television + Rec + miro TV

*Die Benutzeroberfläche für Multimedia.

miroMEDIA 3D
GRAPHICS & VIDEO

CoBIT HOME ELECTRONICS
HANNOVER 20.8.-1.9.1994
Halle 4 - Stand C40

miro

miro D (05 31) 2113-100 - miro A (1) 701 55 - miro CH (01) 741 05 15 - <http://www.miro.com>

miroMEDIA 3D
Der neue High-Performance Multimedia-Beschleuniger macht 3D-Grafik und Spiele zum faszinierenden Erlebnis.

- PCI-Board mit 64-Bit-Chip S3-VIRGE
- Superschnelles 2 MByte EDO DRAM
- Software-MPEG-Playback
- TV-Direktanschluß für DOS-Spiele und Video direkt am Fernsehgerät
- Inkl. fantastischem 3D-Action-Game

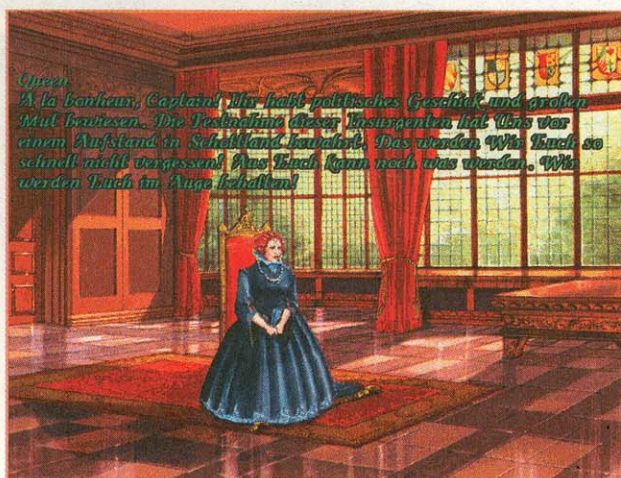
S3d Onboard
S3 Incorporated

Elisabeth I.

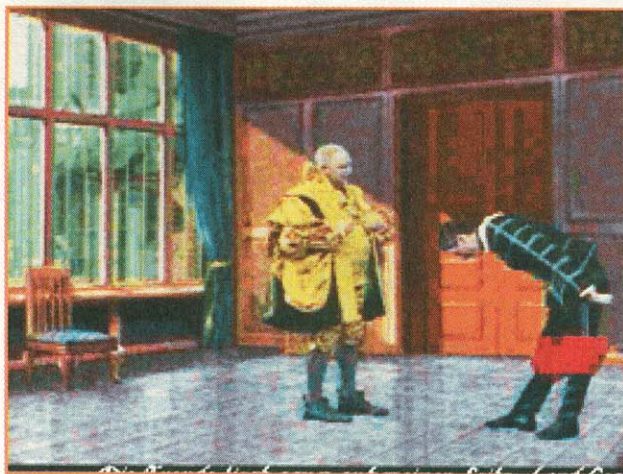
Schon vor drei Jahren sollte ihr digitaler Amtsantritt erfolgen, doch Ascons Handelskönigin stellte die Geduld ihrer Untertanen auf eine harte Probe. Als Lohn kriegen sie nun deutlich mehr als das erwartete Warengeschacher auf hoher See geboten.

Die feucht-fröhliche Wirtschaftssim im spätmittelalterlichen Gewande knüpft mehr oder weniger da an, wo Ascons Debütwerk „Patrizier“ anno 1992 aufhörte: Das historisch exakt recherchierte Geschehen beginnt im Jahre 1558 mit der Inthronisierung der Titelheldin und endet 1588 mit der großen Seeschlacht zwischen England und Spanien, bei der Sir Francis Drake die spanische Armada vernichtend schlug. In den 30 Jahren dazwischen darf sich jeder der maximal vier menschlichen Elisabethaner eine goldene Nase verdienen – und das auf Wunsch sogar abwechselnd als ehrbarer Kaufmann oder ruchloser Freibeuter. Gleichzeitig sollte er durch geschickte Diplomatie und politische Intrigen die Karriereleiter hinaufsegeln, bis er es zum ersten Berater der Queen gebracht hat. Mit diesem Posten versehen, ist er gleichzeitig Gesamtgewinner des rundenweise betriebenen Seehandelskriegs.

Von den insgesamt zwölf europäischen Hafenstädten (Hamburg, Barcelona, Edinburgh etc.) in diesem Spiel lernt man als erste London kennen, wo sämtliche Teilnehmer nach dem Intro landen. Denn die englische Metropole beherbergt den für alle gleichen, mehrere Screens umfassenden Heimathafen mit seinen diversen Gebäuden, die als Untermenüs fungieren. Eine Pinasse und etwas Taschengeld erhält man als Grundausstattung, die insgesamt 30 vorrätigen Waren gibt's dagegen beim Händler, zu dem man sich nun per durch Hotkeys unterstützter Maussteuerung begibt, um dort Tuch, Wein, Silber, Kanonenkugeln etc. zu ordern. Anschließend löst ein Klick auf die Seekarte die automatisch vollzogene Überfahrt zum gewünschten Zielhafen aus, wo man versuchen muß, den



Die Queen ist erfreut



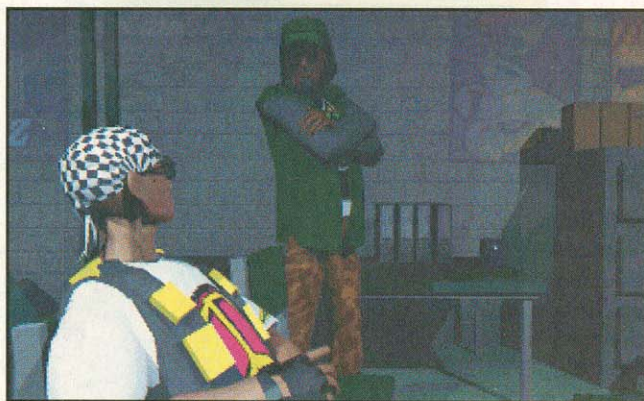
Grüß Gott, Herr Karl ...!

ganzen Krempel wieder loszuschlagen. Die persönliche Gewinn- und Verlust-Rechnung wird dabei durch den eingblendeten Einstandspreis für die einzelnen Warenposten erleichtert. Allerdings schwanken die Marktpreise erheblich, weshalb man sich besser überall Räumlichkeiten für eine Zwischenlagerung anmietet. Kräftig verdienen läßt sich auch mit den von Zeit zu Zeit offerierten Warentermingeschäften; darüber hinaus kann man selbst bis zu sechs weitere Produkte herstellen – vorausgesetzt, man hat sich die entsprechenden Manufakturen zugelegt.



SHELLSHOCK

Die Panzerknacker



Jus' keepin' da peace?

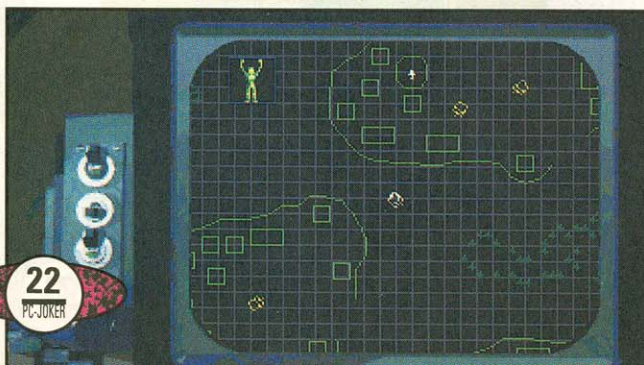


Für eine Handvoll Helis mehr...



IN DIE WERKSTATT GEHEN

Die Elite-Rapper



Die taktische Karte mit Zoomfunktion

Nun legt Core Design den Nachfolger zu „Thunderhawk 2“ vor, wobei die Action-Simulanten mit der neuen Konsolen-Konvertierung aber nicht in die Luft gehen dürfen – sondern als Panzerfahrer auf dem Boden der 3D-Tatsachen bleiben.

Man packt den Spieler also in den Tank anstatt in einen Kampfhubschrauber, wo er als jüngstes Mitglied der Eliteeinheit „Da Wardenz“ gegen den internationalen Terrorismus zu Felde ziehen soll – frei nach dem Motto seiner hippen Truppe: Jus' keepin' da peace...

In der eher unfriedlichen Praxis stehen dazu die übliche Bordkanone, ein Schnellfeuergeschütz sowie unbegrenzt Munition zur Verfügung. Sollte es gegen feindliche Helikopter gehen, erweisen sich limitiert vorrätige Luftabwehraketen als nützlich; zudem kann einmal pro Mission Luftunterstützung von einer A-10 angefordert werden. Mit den gegnerischen Panzern oder Kanonenbooten wird man zur Not aber auch alleine fertig, und die Aufgabenstellungen der 20 Aufträge sind ebenfalls nicht gerade anspruchsvoll: Abgesehen von Sondereinsätzen wie der Eskortierung eines Konvois muß einfach immer nur die gesamte Gegend leergeballert werden.

Unterwegs finden sich Sammelkisten mit schönen Dingen wie Schutz vor Radar oder Level-Warps. Dazu werden Erfolge in harter Münze entlohnt, für die es im Shop mehr Tempo, bessere Traktion und Panzerung sowie SAMs für das eigene Vehikel oder auch Benzin für die A-10 gibt. Ein Netzwerkmodus für bis zu acht Panzerfahrer fehlt ebenfalls nicht, wohl aber eine hochwertige Präsentation: Der pixeligen VGA-Grafik im Spiel selbst ist die Herkunft von der Playstation ebenso anzumerken wie dem infantilen Humor der gerenderten Zwischensequenzen. Der Sound dagegen

kann sich durchaus hören lassen, denn selbst wenn die Hip Hop-Musik nicht jedermanns Sache sein mag, wissen die Effekte und die deutsche Sprachausgabe doch zu gefallen. Was Shellshock am Ende jedoch als Spitzenspiel disqualifiziert, das ist das unausgeglichene Gameplay. So sollte man hinsichtlich der Steuerung den Joystick am besten gleich vergessen, und selbst mit der grundsätzlich sauber arbeitenden Tastatur ist der Weg zum Sieg oft mit Frust gepflastert: Unfares Terrain-Design, hinterhältige Feindformationen und ein unabänderlicher Schwierigkeitsgrad lassen im Panzer wenig Freude aufkommen. (mash)

Shellshock (Core Design)

Actionlastige 3D-Panzersimulation
ohne echte Höhepunkte.

GRAFIK	69%
SOUND	77%
STEUERUNG	61%
MOTIVATION	58%



63%

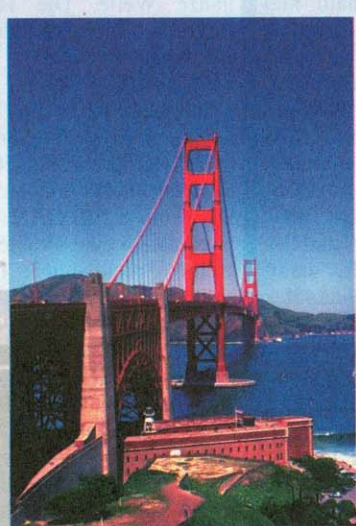
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: f. Fortgeschr.
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, bis zu 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Spectrum 16, Soundscape, Ultrasound, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Komplett deutsch



S.A.D.
 THINGS ARE DIFFERENT ON A CD

Wundern dauert etwas länger...



Sie wundern sich über Unmengen an „Wer weiß was drin steckt“-Angeboten auf dem CD-Markt, wir wundern uns über Produkte, die eigentlich gar nicht verkauft werden dürften, und Herr Müller wundert sich warum jetzt schon wieder dieser blau-graue Pfeil in seiner CD-Sammlung auftaucht.

Wundern Sie sich nicht mehr, sondern achten Sie auf den Pfeil , der Ihnen die Richtung für einen guten Kauf zeigt.

Deutschland:
 S.A.D. GmbH
 Rötelsbachstraße 91
 D-89070 Ulm-Eisingen
 Fon: 07305/9629-0
 Fax: 07305/9629-33

Österreich:
 S.A.D. GmbH
 Bahnhofstraße 180
 A-8783 Gaißhorn am See
 Fon: 0043 (0)3617/2566-0
 Fax: 0043(0)3617/2566-4

Pegasus Vol.4
 Feinste 16- und 32-Bit-Software für Genießer auf 2 CD's
DM 39,95
 unverbindliche Preisempfehlung



EU-Atlas
 Das Straßenverzeichnis für Europa auf CD-ROM, jetzt ganz einfach
DM 39,95
 unverbindliche Preisempfehlung



Der Mensch
 Eine multimediale Reise durch den menschlichen Körper
DM 49,95
 unverbindliche Preisempfehlung



PC Dolmetscher
 Deutsch-Englisch
 Englisch-Deutsch
 Übersetzungssoftware die mitdenkt. Satzanalyse, Wortanalyse, Wortgenerator.
 Fast 58.000 Einträge in zwei Wörterbüchern.
DM 49,95
 unverbindliche Preisempfehlung

Pegasus Online
 "Surfige" Shareware für alle Onliner, mit "Schnupper"-Zugängen von AOL, CompuServe, Europe Online und T-Online
DM 39,95
 unverbindliche Preisempfehlung



Pegasus WIN 95 Vol. 2
 Aktuelles zum Thema WINDOWS 95 in der zweiten Version jetzt brandaktuell
DM 39,95
 unverbindliche Preisempfehlung



Routenplaner Deutschland-Europa
 Über 58.000 Orte in Deutschland. Auch Erhältlich für Österreich-Europa, Schweiz-Europa
je DM 49,95
 unverbindliche Preisempfehlung



Naturkatastrophen
 Ursachen, Verlauf, Wirkung, Simulation und Vorsorge
DM 89,95
 unverbindliche Preisempfehlung

Übrigens sind wir auch Vertriebspartner der
DeTeMedien



Mag die Frage noch so geistlos sein, unsere Antwort wird in jedem Fall geistreich ausfallen. Tja, das ist einer der vielen Vorteile eines Redaktionsgespensts: Geistige Armut kann uns so keiner vorwerfen. Willkommen beim aktuellen Ghostwriter!

DER ZOMBIE IM FENSTER

Als ich die Leserbriefe der letzten Nummern las, freute mich doch, daß es da tatsächlich noch ein paar intelligente Wesen gibt, die „Win 95“ verabscheuen. Was ist denn dran an dem Teil? Die grundsätzliche Idee ist von Apple geklaut und zudem noch miserabel umgesetzt. Billy Gates dachte wohl, er könne aus den Macken von OS/2 Kapital schlagen und alles besser machen – aber all diese Verschlimmbesserungen („Plug’n’Pray“) helfen nichts, wenn die Grundstruktur marode ist. Mag ja sein, daß für Programmierer allerhand Bibliotheken angeboten werden, aber was heißt das schon, wenn man täglich dreimal einen Nervenzusammenbruch bekommt, weil sich das System mal wieder verabschiedet hat. Selbstredend nur bei älteren DOS-Spielen, an denen Microsoft und Mr. Gates sich nicht hatten bereichern können...

Kurzum, Eure angeblich „diversierte“ Berichterstattung stinkt gewaltig, und das nicht nur mir: „Win 95“ wurde von Euch von Anfang an in den höchsten Tönen gelobt! Wenn also nicht alle in der Redaktion zu den Fenster-Fans gehören, warum hat es dann nicht schon längst mal ein Streitgespräch gegeben?! Überhaupt ist die Spieleverträglichkeit unter „Windows 95“ sogar eher schlechter als unter OS/2, und Euer Kommentar zur „Fehlgeburt“ OS/2 war ja wohl auch schlichtweg falsch. Oder meint Ihr, die gesamte Fachwelt habe sich geirrt, als sie den Tag, an dem OS/2 veröffentlicht wurde, als „the night Chicago died“ bezeichnete („Chicago“ war damals der Projektname für „Win 95“). Demnach ist eher „Windows 95“ das tote Betriebssystem: es geistert wie ein Zombie durch die Computerwelt. glaubt Stefan Weigand aus Greding.

Von Zombies verstehe ich etwas, denn alle meine Kollegen im Verlag gehören dieser Spezies an: Auch wenn es unter „Win 95“ mit Plug’n’Play in der Tat häufig noch Probleme (speziell in bezug auf den Sound älterer Games) gibt, so kann der damit eingeschlagene Weg in Richtung mehr Komfort kaum verkehrt sein – so wie „Chicago“ ja offensichtlich lebt, während OS/2 auch wegen seiner eklatanten Spieleunverträglichkeit bestenfalls noch vegetiert. Immerhin über 95 Prozent aller Programme werden weltweit derzeit für „Win 95“ geschrieben! Mehr gibt es zu diesem Thema eigentlich gar nicht zu sagen. Außer vielleicht noch: Bereits für die Ausgabe 2/96 war das angesprochene Streitgespräch vorgesehen und als eine Art Redaktionskommentar zur damaligen Herstellerumfrage bezüglich „Win 95“ sogar schon fixfertig geschrieben. Dann mußte es aber in letzter Minute dem dieses Jahr außergewöhnlich hohen Game-Aufkommen geopfert werden.

Dein aufopfernder Ghost

ALLE MACHT DEN DOOFEN?

Zunächst wollte ich kurz auf Euer neues Outfit zu sprechen kommen, denn als mir das letzte Heft ins Haus flatterte, verzogen sich meine Gesichtszüge: Mit diesem Cover sieht der PC Joker nicht mehr aus wie ein Nobel-Magazin, sondern wie ein billiges Imitat. Aber auf die Bewertungen kann man sich (außer in ganz seltenen Fällen) verlassen. Nun aber zum Leserbrief von Ole Brandenburg, den ich recht interessant fand. Ich muß ihm schon recht geben, wenn er sagt, daß die „Win 95“-Generation überfordert ist, sobald

mal die CONFIG.SYS geändert werden muß. Natürlich ist „Windows 95“ sehr einfach zu bedienen, aber führt das nicht eher dazu, daß die User erst recht verblöden? Sobald mal ein Demo (z.B. von Eurer CD) auf der DOS-Ebene gestartet werden muß, verzweifeln sie, weil sie oft nicht mal die DOS-Befehle kennen. Mit „Win 95“ wird die Computerbenutzung so leicht gemacht wie damals am Amiga – aber wehe, es funktioniert mal irgendwas nicht mehr, dann muß sofort der Fachhändler her. Ich bin kein absoluter „Windows“-Gegner, aber nachdem ich mich von Haus aus mit DOS recht gut auskenne, wäre es auch mir lieber gewesen, man hätte die Gelder in dieses System gesteckt. Außerdem ist es eine durchaus fragwürdige Entwicklung, wenn man ohne Modem und Streamer heutzutage schon schief angeschaut wird. bedauert Christoph Gütter aus Aitrach.

Natürlich hat das extrem rasche Fortschreiten der Technologie auch seine Nachteile, natürlich macht Bequemlichkeit faul. Andererseits mußte der PC nun mal zum von jedermann bedienbaren Massenartikel werden, sollte nicht ein großer Teil der Bevölkerung von der wichtigsten Entwicklung des 20sten Jahrhunderts ausgeschlossen bleiben – hierzu leistet „Win 95“ einen nicht zu unterschätzenden Beitrag, weshalb man es trotz aller Kinderkrankheiten nicht verdammen sollte (zumal DOS mit seiner Bereichsbeschränkung auf 640 KB Speicher nun mal komplett veraltet ist). Kurzum: Wer sich schief anschauen läßt, ist selber schuld, was letzten Endes auch für unser überarbeitetes Cover gilt. Dein stur geradeaus blickender Ghost

IM LUFTLEEREN RAUM

Ich verfolge die Diskussion über „Win 95“ schon eine ganze Weile. Die Hersteller freuen sich hier natürlich über die leichtere Arbeit – und soweit es mich angeht, bin ich (zumindest in bezug auf Anwendungen) auch ganz zufrieden. Allerdings habe ich keinen Superrechner, sondern einen DX 4 mit 8 MB RAM. Und da beginnen meine Probleme, soweit es Spiele angeht: Die meisten wollen gar nicht erst laufen oder stürzen laufend ab oder sind so langsam, daß ich mir vorkomme wie weiland am Amiga. Unter DOS hingegen keine Probleme. Klar, die extra für „Win 95“ konzipierten Games tun’s bei mir auch, aber sonst? Also brauche ich doch einen 300-MHz-Superpentium? Irgendwie kann das doch wohl auch nicht gut für die Hersteller sein. Wenn „Win 95“ also wirklich die Spiele-Benutzeroberfläche der Zukunft werden will, dann müssen Bill Gates und seine Mannen schon noch einiges tun.

Und gleich noch ein Appell an die Hersteller: Benutzt doch nicht immer gleich die allerneueste und allerschnellste Hardware zum Programmieren. Oder baut die Routinen wenigstens so auf, daß auch nach unten hin noch etwas Luft bleibt. Zum Bleistift sieht der Kampfscreen bei „Wing Commander IV“ unter SVGA nicht viel anders aus als bei „WC III“. Trotzdem ruckelt und zuckelt er hier wie ein epileptischer Breakdancer, was dort nicht der Fall war.

Und über Euer Heft schließlich kann ich ohnehin nicht meckern. Klar gibt es Rubriken, die mich überhaupt nicht interessieren, aber andere werden sie schon mögen, und die sollen schließlich auch ihren Spaß haben.

endet C. Henk aus Berlin.

*Ich fürchte, Du irrst: Was könnte es für die Industrie Besseres geben, als wenn sich die User andauernd neue Hardware kaufen müssen, um die neue Software nutzen zu können? Dieser Teufelskreis kostet Geld und ist somit ärgerlich, doch anders scheint die Entwicklung eben nicht voranzukommen. „Etwas Luft nach unten hin“ bei neuen Games würden freilich auch wir mit Blick auf unsere luftgefüllten Geldbörsen begrüßen!
Dein luftiger Ghost*

DER FENSTER-FAN

Den Leserbrief „Fenster-Fanatismus“ vom letzten Heft kann ich so absolut nicht stehen lassen. Dessen Autor erweckt irgendwie den Eindruck, als sei er stolz darauf, die Startdateien ändern zu können?! Nun, ich verwende „Win 95“, verstehe aber trotzdem ein bißchen was von der Materie; z.B. durch gelegentliches Programmieren in Assembler. Und ich frage mich, wozu man eigentlich alles unnötig kompliziert machen muß. Statt sich drüber zu freuen, daß endlich mal eine Firma ein ausgereiftes, stabiles, schnelles und bedienerfreundliches Betriebssystem auf den Markt bringt, muß sich Ole Brandenburg doch tatsächlich über dessen Benutzerfreundlichkeit beschweren. Er scheint „Win 95“ noch nie benutzt zu haben, sonst würde er nicht so reden – alle 95-User, die ich kenne, sind vollauf zufrieden, darunter sogar Skeptiker wie ein IBM-Mitarbeiter.

Das System verkörpert meiner Meinung nach den besten Kompromiß zwischen Stabilität, Speicheranforderungen und Kompatibilität. Ich habe schon Alternativen getestet (etwa OS/2 Warp) und weiß daher, wovon ich schreibe. Das einzige Betriebssystem, das genauso einfach oder sogar noch einfacher funktioniert, ist Amiga-OS, aber das gehört wohl nicht hierher. Und was soll denn dieser Satz: „Gelder, die in die Entwicklung von „Win 95“ flossen, hätte man auch zur Verbesserung von DOS verwenden können.“? Warum sollen wir denn noch länger ein total überholtes, absolut bedienerunfreundliches, kryptisches OS von 1982 (!) verwenden? Der Mensch scheint noch nie richtig

für DOS programmiert zu haben, sonst wüßte er, warum alle Programmierer „Win 95“ wollen: Allein schon die DOS-Speicherverwaltung ist ein einziger Krampf! Jetzt dagegen ist nix mehr mit 640-KB-Grenze, Speichersegmentierung und was der Scherze mehr waren. Und was hätte man denn wohl an DOS verbessern sollen? Eine hübsch blinkende Eingabeaufforderung einbauen? Also, da wären die Gelder ja wohl verschwendet worden...

Gut, es stimmt, daß all diese Verbesserungen längst überfällig waren (und zum Teil schon anno Schnee am Amiga zum Standard gehörten), aber das ist doch kein Grund, sie noch länger hinauszuschieben! argumentiert Andreas Hackelöer per AOL-Mail.

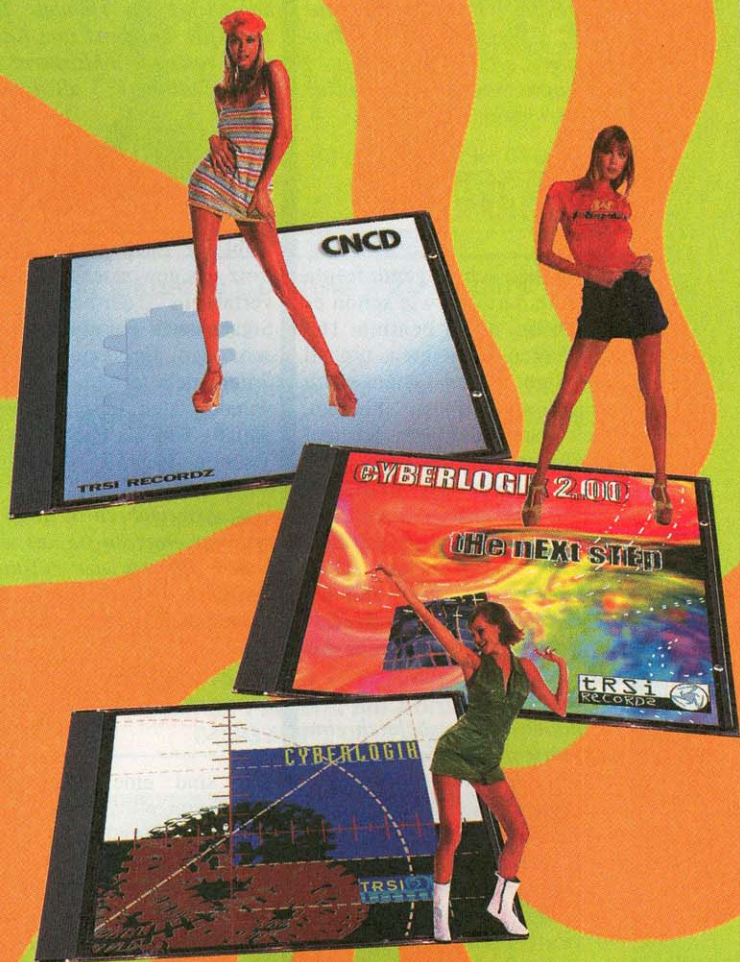
Auch wenn Du uns in der Sache natürlich aus der Seele sprichst, bekommen wir beim Lesen Deines Briefs ein wenig Angst vor der eigenen Courage: Von den 95er-Usern, die wir kennen, sind keineswegs alle von diesem Betriebssystem nur begeistert – wie diese Seiten ein ums andere Mal beweisen. Doch bestätigen Deine Zeilen unseren schon länger gehegten Verdacht, daß es sich hier wohl in erster Linie um die ganz normalen gesellschaftlichen Widerstände gegen neue Entwicklungen handelt. Ich meine, die fünfstelligen Postleitzahlen schienen zu Beginn ja auch den Weltuntergang einzuläuten, heute ist es „Win 95“ und morgen wahrscheinlich die Rechtsschreibreform...

Dein Nostradamus

DIE ZEIT HEILT ALLE WUNDEN

Ich möchte mich mal auf die Seite derer stellen, die „Win 95“ befürworten. Mag sein, daß es noch ein paar Probleme gibt, aber die werden nach dem ersten Update wohl erledigt sein, und spätestens dann ist „Windows 95“ besser als die gute alte DOS-DOSE. Und das Problem der erforderlichen Power-Hardware löst sich ohnehin bereits von selbst. Kann sich noch jemand daran erinnern, wie die Leute seinerzeit Origin wegen den Hardware-Anforderungen von „Wing Commander II“ in die Klapsmühle stecken wollten?

demo ab, sound läuft!



**3 brandneue Audio-CDs
aus der Demoszene jetzt
exklusiv im Joker Shop**

Hört sich gut an: eine Longplay-Scheibe aus TRSI-Produktion (jeweils 60 bis 75 Minuten Musik der verschiedensten Stilrichtungen)

– gibt es schon für **29,- DM**

– alle 3 gar für nur **75,- 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 Auslandsbestellungen dazurechnen.



kommentiert Andreas Haub aus Freiberg.

Dem habe ich nichts hinzuzufügen, o Weiser aus dem Morgenland.

Mit einem hochachtungsvollen Kettenrasseln, Dein Ghost

ZU SCHNELL GEFREUT

In Träumen schwelgend, freute ich mich darüber, wie schön es wohl wäre, einen Pentium 166 mein eigen zu nennen, um all die tollen, neuen Games auch richtig spielen zu können. Doch dann plumpste ich auf den Boden der Tatsachen, denn was soll ich in dem Fall wohl mit meinen tollen alten Programmen machen? „Silent Service II“ z.B. ist ja jetzt schon bloß noch spielbar, wenn ich meinen DX/2 heruntertakte... befürchtet Thomas Schwab aus Althütte.

Da haben wir tatsächlich eine Kehrseite der Medaille: Spätestens nach zwei Hardwaregenerationen (also rund acht Wochen...) ist heutzutage der Punkt erreicht, wo alte Programme dem Spielspaß wortwörtlich davonlaufen. Für Nostalgiker empfiehlt es sich daher, entweder im Shareware-Pool nach Softwarebremsen zu tauchen oder den alten Rechner als Zweitgerät zu behalten.
Dein Hardware-Museumswärter Ghost

ULTIMATIV SCHNELL

„Ultima VII/1“ lief auf meinem alten 486er mit optimalem Tempo, auf meinem neuen P100 ist es aber unspielbar schnell geworden – speziell bei den Kämpfen hat man keine Chance mehr. Gibt es (z.B. als Shareware) eine einigermaßen günstige Softwarebremse, die die Geschwindigkeit des Rechners am besten stufenlos nach unten reguliert? Außerdem würde mich interessieren, ob in absehbarer Zeit ein Rollenspiel mit Rundenkampfsystem erscheinen soll.

forscht Michael Schalk aus Baar.

Softwarebremsen findest Du als preiswerte Shareware und „DSA III: Schatten über Riva“ demnächst im Handel: Dank TopWare übrigens zum Kampfpreis von nur 49 Märkern! Dein ultimativ allwissender Ghost

EINFACH BRUTAL

Habt Ihr Euch jetzt eigentlich trotz des gewonnenen Gerichtsverfahrens dermaßen vom Staatsanwalt einschüchtern lassen, daß Ihr keine brutalen Spiele mehr testet? wundert sich (aus gegebenem Anlaß) Thomas Fuchs aus dem T-Online-Netz.

Gerichtsverfahren in allen Ehren, nur ersetzen sie uns leider keinen Pfennig der entstandenen Verluste...

Brutal ehrlich, Dein Ghost

IM NETZ VERSTRICKT

Wir sind eine Spielgemeinschaft von etwa fünf bis zehn Personen. Wir alle sind mit dem Schreibstil des PC Jokers sehr zufrieden, und ich bin der Meinung, daß er eines der kompetentesten Spielermagazine überhaupt ist. Leider ist er jedoch auch das einzige Mag., das in seinen Bewertungskästchen immer noch nicht aufführt, ob ein Programm Multiplayer-Optionen hat oder nicht. Uns interessieren aber nur Games, die sich im Netzbetrieb spielen lassen, und wir haben keine Lust, jeden Test ganz durchzulesen – zumal es auch schon vorgekommen ist, daß Ihr auf eine vorhandene Option überhaupt nicht hingewiesen habt. Und bei der Messenachlese im letzten Heft schreibt Ihr ja sogar selber, daß der Multiplayertrend immer stärker wird.

Zweitens finde ich es total unfair, daß man als neuer Abonnent ein tolles Spiel als Belohnung bekommt, aber als treuer Dauer-Abonnent nur ein schwachsinniges Demo. Positiv aber wiederum, daß der Abonnent bei Euch sein Heft wirklich ein paar Tage vor dem Erscheinungstermin erhält.

resümiert Peter Fauland aus Schwanberg in Österreich.

Zehn Personen (knapp unsere halbe Leserschaft) können wir nicht im Regen stehen lassen: Die gewünschte Überarbeitung der Boxen wird soeben geprüft, und im Fall einer Abo-Verlängerung genügt ein Telefonat mit unserer charmanten Abo-Fee Petra, um die Sache nach Deinen Wünschen zu regeln. Versprochen, Dein Ghost

NOTIZEN AUS TRANSILVANIE

1) Hey, Ghost, als staatlich anerkannter Vampir aus Transilvanien würde ich gerne mal mit Dir plaudern. Als Schlafplatz bevorzugen wir hier z.B. meist das Shadow-RAM. Wirklich sehr gemütlich; solltest Du auch mal probieren. Hast Du eigentlich einen Meister, oder geisterst Du selbständig? Ich könnte nämlich schon noch jemanden wie Dich gebrauchen. Für Reinigungsarbeiten und so. Die Bezahlung erfolgt dann alle 100 Jahre durch meinen Kumpel Nostazifus. Und wo verbringst Du eigentlich Deinen Urlaub? Wenn Du dieses Jahr noch nichts vorhast, könnte ich Dich zum „Antiknoblauch- und Vampirjäger-Festival“ einladen. Es gibt Blutfrikadellen mit einem Hauch Baldrian; für Halbwüchsige bis zu 200 Jahren ist der Eintritt frei.

2) Natürlich hat so ein Computerhacker wie ich auch noch ein paar sachliche Fragen, z.B. die, ob bereits eine Fortsetzung zu „Albion“ geplant ist.

3) Ich muß zugeben, daß „Windows 95“ wirklich saugeil ist. Vor allem die Benutzeroberfläche, die einem ehemaligen Amiga-Fan wie mir schon gefallen kann. Was würde ich für 'ne Workbench am PC geben...

4) Ich finde es nicht so gut, daß es jetzt auch den PC Joker Pur gibt. Denn wer den Joker kennenlernen will (gibt es noch jemanden, der ihn nicht kennt?), der kauft sich erst mal eine normale Ausgabe. Und wenn sie ihm gefällt, dann kauft er sie halt weiterhin. Ihr könntet statt dessen noch eine zweite Joker-CD oder mehr Zubehör zu Trading Cards herausbringen.

schlägt Nosfer..., äh, Andrei Teusianu aus Collenberg vor.

1) Ich geistere in Festanstel-

lung für Michael, der mir immerhin alle 50 Jahre ein Täßchen Ektoplasma dafür bezahlen will – nur noch schlappe 45 Jährchen, und ich weiß, ob er Wort hält! Dann soll es auch zwei Nächte lang Urlaub geben...

2) Sorry, aber von einem neuen „Albion“ ist derzeit nicht die Rede.

3) Man nehme seinen Rechner und stelle ihn unter die Werkbank in Papis Garage. Bingo, schon hat man eine Workbench am PC!

4) Alter Neidhammel!
Mit kollegialen Grüßen, Dein Ghost

LÜBECKER ALLERLEI

1) Als erstes möchte ich loswerden, daß mir Euer neues Layout sehr wenig zusagt. Gerade das war es doch, was Euch von den anderen Magazinen abgehoben hat: Hübsch und übersichtlich. Gut, die neue Kopfzeile ist noch okay, aber durch die fehlenden Farbhintergründe wirkt's allerdings jetzt viel bunter und unübersichtlicher. Und die Schrift! Ich flehe Euch an, nehmt wieder die alte. Da muß man ja nach einem Artikel immer eine Pause einlegen, um keinen Augenkrampf zu bekommen!

2) „Die Siedler II“ soll das „Spielereignis des Jahres“ sein? Nun, es ist sicher ein sehr gutes Programm, aber der zweite Aufguß einer Idee kann doch nicht das Beste gewesen sein, was die Branche dieses Jahr anzubieten hat?!

3) Die Lösung, die Ihr jetzt für die Beilag-CD gefunden habt, ist wirklich hervorragend! Auf einmal kann ich wieder die ganze Titelseite bewundern, ohne diese häßlichen Löcher und roten Flecken, welche die Rasierklinge in meiner Hand zu hinterlassen pflegte. Glückspunsch!

4) Ihr gebt in der Bewertungsbox zwar an, wenn ein Programm spielstärkemäßig einstellbar ist, aber vielleicht solltet Ihr das noch genauer tun, z.B. „von Fortgeschrittene bis Könner“.

5) Was haltet Ihr davon, die empfohlene Rechnerkombination in die Box mit aufzunehmen.

Wenn ein Game ab einem DX/2 läuft, heißt das ja noch nicht, daß DX/2-Besitzer hier bedenkenlos zuschlagen können.

6) Zum Thema „antiquiertes DOS“: Wenn dieses Betriebssystem so veraltet ist, warum sind dann Spiele unter DOS so viel flüssiger und auch auf langsamen Rechnern schneller? Außerdem werden Programme doch variabler, wenn jeder seine eigenen Grafikroutinen entwickelt, anstatt auf vorgefertigte zurückzugreifen, was natürlich einfacher ist. meint Florian Sonnenburg aus Lübeck.

1) Weniger Farbe hat das Heft bunter gemacht? Nichts gegen konstruktive Kritik, aber das mußt Du uns mal genauer erklären. Gleiches gilt für den neuen, erheblich besser lesebaren Schrifttyp.

2) Na, noch ist das Jahr ja nicht vorüber.

3) Danke für die Blumen. Dabei haben wir diese Lösung nur gewählt, weil Michael das Beilegen von Heftpflastern zu teuer war!

4) Bei variablen Spielstärken kann man wohl getrost davon ausgehen, daß für jeden die passende Herausforderung dabei ist, oder?

5) Wo es Sinn macht, wird die Optimalkonfiguration stets angegeben.

6) Zum einen stellt „Win 95“ ganz andere Hardwareanforderungen als DOS (was die Spiele natürlich ausbremst), zum zweiten sind die allermeisten 95er-Games momentan bloß auf diesem Betriebssystem lauffähig, nicht aber dafür optimiert. Was die größere Variabilität der

Grafikroutinen betrifft, bleibt die Zukunft abzuwarten.

SCHREIB MAL WIEDER!

Brieffreunde gesucht: Ob Ihr uns nun loben oder kritisieren wollt, ob Ihr Anregungen oder Fragen habt, ich lese alles und beantworte alles – entweder hier oder, falls RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender zu entziffern ist, mit einem persönlichen Gespensterbrief. Und sofern keine Abo- und Shopwünsche, Teilnahmen an Preisausschreiben etc. damit verbunden sind, gilt das grundsätzlich in ähnlicher Form auch für E-Mail. Hier meine diversen Adressen:

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

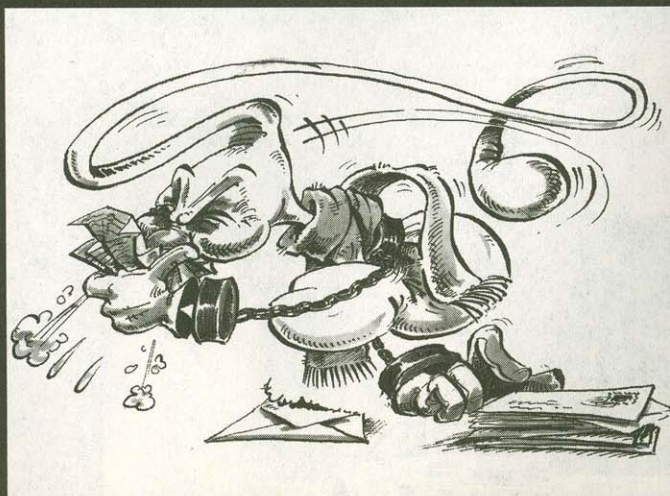
**E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com**

**ODER
joker mags@aol.com**

**E-MAIL AOL:
joker mags**

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

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



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

Brandaktuelle CD-ROM's zu Super-Preisen!

Mephisto Genius 2	69,95 DM
Steel Panthers	49,00 DM
Sukhoi SU27 für Windows 95	78,00 DM
F1 Manager 96	79,90 DM

... und viele andere.

L&W CD-ROM-Direktversand

Hauptstr.38, 24626 Groß Kummerfeld
Tel.: 04393 / 3152, Fax: 04393 / 1894

Fax-Abruf rund um die Uhr **Fax-Polling**
Übersicht über aktuelles Gesamtangebot. (1 Seite)

Kombi-Fax:

04393 / 9972 5815 wählen, beim Piepston Start drücken.

Modem od. Faxgerät mit Abruffunktion:

04393 / 9972 0815 wählen.

Das Sammlerstück

**MIT EINGEBAUTER
WERTSTEIGERUNG!**

EXKLUSIV



Die **JOKER-TELEFONKARTE** mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,- DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

nur 29,- 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 Auslandsbestellungen dazuschlagen.

Echt

abgefahren?

Mitmach

Auch professionelle Formel-1-Piloten wie Heinz-Harald Frentzen haben ihr fahrerisches Können im harten Training erworben. Dank großer Fahrpraxis beherrschen sie ihr PS-starkes Sportgerät in den meisten Extremsituationen und reagieren instinktiv richtig bei auftretenden Gefahren.

Damit auch Sie im täglichen Straßenverkehr sicherer werden, lädt Software 2000 Sie ein zu einem Intensivkurs im Fahrsicherheitszentrum Nürburgring. Hier üben Sie unter der Anleitung von erfahrenen InstruktorInnen optimale Brems- und Lenktechniken und das richtige Reagieren bei Aquaplaning und Glatteis. Lernen Sie auf der modernsten Schulungsstrecke Europas die Möglichkeiten und Grenzen Ihres Fahrzeugs kennen und werden Sie zum souveränen Teilnehmer im Straßenverkehr.

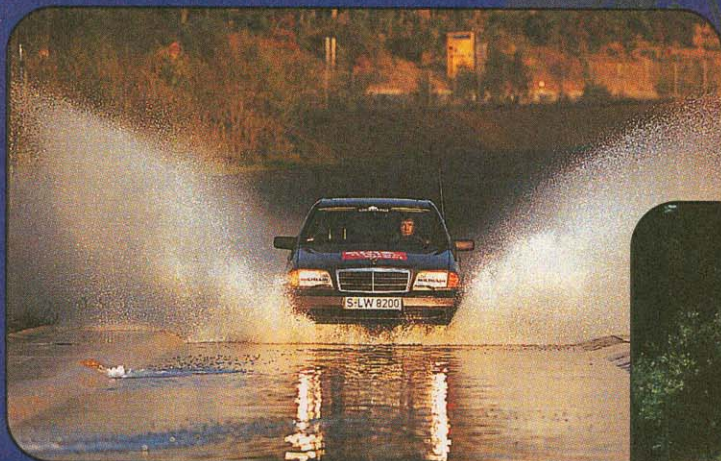
Franz Fabian

Franz Fabian, Geschäftsführer Fahrsicherheitszentrum Nürburgring

**auto
motor
sport**

Fahrsicherheitszentrum Nürburgring

In Zusammenarbeit mit dem ADAC-Mittelrhein



F1-Manager 96 Competition

Hier dreht sich alles um
F1-Manager 96

Frage:

Wie heißt der Rennstall von Heinz-Harald Frentzen?

Und das gibt's zu gewinnen:

1.-4. Platz: Je ein 2-tägiges Fahrsicherheitstraining
auf dem Nürburgring

5. Platz: Eine von Heinz-Harald Frentzen signierte
Mütze plus „F1-Manager 96“

6.-10. Platz: Je einmal „F1 Manager 96“

gas geben

nur selber fahren ist schöner

Richtige Antwort per Post an:

Joker Verlag

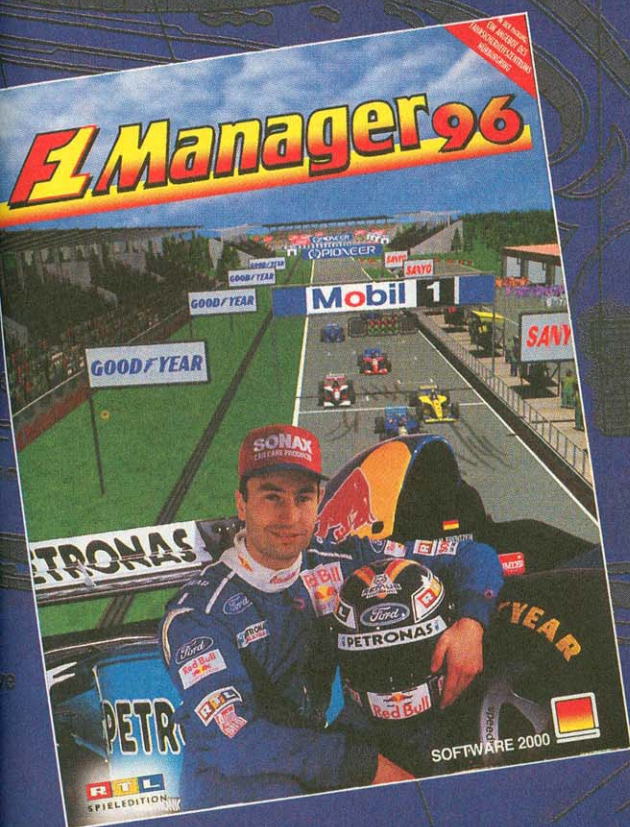
„F1-Manager Competition“

Bretonischer Ring 2

D-85630 Grasbrunn

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Für die Gewinner des Fahrsicherheitstrainings wird die Übernachtung im Hotel gestellt, die Anreise erfolgt naheliegenderweise mit dem eigenen Fahrzeug. Dieses wird während des Trainings (inkl. theoretischer Einführung und Instruktion per Funk) nicht übermäßig beansprucht. Die Terminierung ist variabel und wird mit den Gewinnern persönlich abgestimmt. Einsendeschluß ist der 13.9.1996, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



SOFTWARE 2000



Bremssirecke mit Aqua-

Lesercharts



1. (2) BIING!
2. (9) PSYCHO PINBALL
3. (-) SIMON THE SORCERER II
4. (3) WORMS
5. (7) BUNDESL. MAN. HATTR.
6. (6) SIM CITY 2000
7. (4) X-WING
8. (-) ALONE IN THE DARK 2
9. (-) SIMON THE SORCERER
10. (10) INDIZIERT

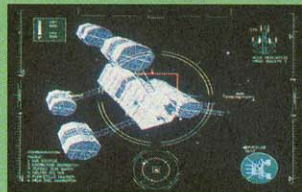
Business Charts: CD-ROM



1. (-) DIE SIEDLER II
2. (-) WARCRAFT II
3. (1) DER AUSNAHMEZUSTAND
4. (2) CIVILIZATION 2
5. (3) WING COMMANDER IV
6. (6) COMMAND & CONQUER
7. (4) WARCRAFT II
8. (-) AH-64D LONGBOW
9. (-) SILENT HUNTER
10. (5) DESCENT 2

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Lesercharts: CD-ROM



1. (4) WING COMMANDER IV
2. (-) BLEIFUSS
3. (-) FIFA SOCCER 96
4. (1) COMMAND & CONQUER
5. (2) WARCRAFT II
6. (3) REBEL ASSAULT II
7. (-) NHL 96
8. (8) NEED FOR SPEED
9. (-) DESCENT 2
10. (-) GENDER WARS

Business Charts



1. (3) POLE POSITION
2. (1) HUGO 3
3. (6) ACES OF THE DEEP MISSIONDISK
4. (2) DAS DSCHUNGELBUCH
5. (10) BUNDESL. MAN. HATTR.
6. (4) WORMS
7. (7) KÖNIG DER LÖWEN
8. (5) WARCRAFT: ORCS AND HUMANS
9. (8) BIING!
10. (9) PSYCHO PINBALL

Joker Personal Tops

JOE



DIE SIEDLER II



MANFRED



ELISABETH I.

MARKUS



VIRTUA FIGHTER PC



MARTIN



AH-64D LONGBOW

MAX



WORMS REINFORCEMENTS



MICHAEL



SPYCRAFT

WALTRAUD



URBAN RUNNER



RICHY



VIRTUA FIGHTER PC

STEFFEN



DER PRODUZENT



Kaum läßt man Euch mal zwei Monate in der prallen Sommerhitze aus den Augen, schon steht kein Stein mehr auf dem anderen: Sämtliche Charts können zum Herbstbeginn mit neuen Spitzenreitern aufwarten!

Damit müssen wir uns wohl zunächst einmal bei allen Software-Vandalen für die im letzten Heft bemängelte „Sommerlethargie“ entschuldigen – auch wenn Ihr mit reLines „Biing!“ einen alten Bekannten zurück an die Spitze der Diskliste geholt habt. Im schillernden Teil des Universums fliegt dagegen mal wieder Colonel Blair an erster Stelle. Na, es hätte uns ja auch gewundert, wenn es Origins „Wing Commander“ in der vierten Auflage mal nicht bis in den CD-Olymp ge-

bracht hätte. An den Ladentischen wiederum mußte TV-Gnom „Hugo“ die „Pole Position“ an Ascons gleichnamige Formel-1-Sim abgeben, und auch hier ist deutsches Silber wieder Gold: Blue Bytes „Siedler II“ konnte Westwoods Missions-CD „Der Ausnahmezustand“ vom Thron schubsen und sich vom Start weg an erster Stelle positionieren. Tja, auch so was nennt man wohl Command and Conquer... Wir hingegen bieten Euch noch einen raschen Blick auf die aktuellen Redaktionsfavoriten, ehe wir das Kommando an Fortuna abgeben.

kann nämlich gewinnen, wer uns schriftlich seine derzeitigen Lieblingsspiele mitteilt – wie immer säuberlich nach CD- und Disk-Version getrennt. Ebenfalls nützlich wären Angaben zum Wunschgewinn, ein leserlicher Absender sowie nachfolgende Adresse, während die Anzahl der Nennungen eher egal ist. Von Briefbomben und Bestechungsversuchen bitten wir in dessen abzusehen, da Ghost als Glücksfee agiert und Gespenster gegen derlei Manipulationen bekanntlich immun sind. Stimmt's, Ghost? Hey, der Kerl brennt gerade mit Michaels Ferrari durch!

1 x F1 Manager 96
1 x Quest for Fame
1 x Ecstatica

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

Chronik

Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...

... Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt. Vermögender Kaufmann mit Schiff(en) und ausgeprägtem Sinn fürs Geschäftliche angenehm. Gute Seefahrtenkenntnisse sowie Entscheidungsfreude im Sinne der Krone Bedingung.



Top-Rendersequenzen, Videos und Sprache machen aus dieser komplett deutschen Simulation ein Historien-Epos, wie es seit DER PATRIZIER kein zweites gibt.

Das sagt die Presse:

PC Action: „An dieser Wirtschaftssimulation können sich andere ... ein Beispiel nehmen“ **84%**

PC Power: „... gehört Elisabeth I. zum Besten, was es derzeit an Handelssimulationen auf dem deutschen Markt gibt.“ **89%**

Power Play: „Ein Programm, an dem für Freunde des Genres momentan kein Weg vorbeiführt.“

PC Joker: „... so, wie es sein soll: ... ein Gameplay, das auch Landratten das Wasser im Munde zusammenlaufen läßt.“ **83%**



Spielbare CD-ROM-DEMO anfordern gegen DM 5,- Vorkasse (bar oder Scheck) bei Ascon, ELISABETH-Demo, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh.

MS-DOS CD-ROM

ASCON



Ascon Online: Ascon GmbH@AOL.com

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 055 23/5 65 10, Fax. 055 23/6 47 94

FUNSOFT

total gut!

Jeden MONAT gibt's für

14,80 DM am Kiosk

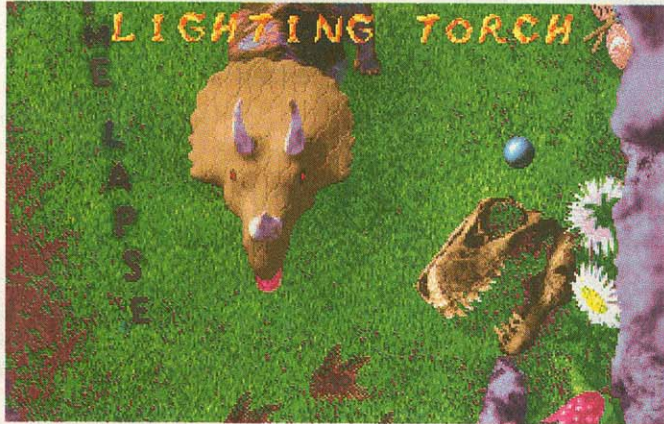


total

DIE OPTIONALE VERSION DES KLASSISCH GUTEN PC JOKER MIT CD-ROM! HOLT EUCH FÜR NUR 7,80 DM AUFPREIS EINE GARANTIERT RRRRRANDVOLLE SILBERSCHEIBE MIT TOP-BENUTZEROBERFLÄCHE, VOLLVERSIONEN, SHAREWARE, SPIELBAREN DEMOS, AKTUELLEN PATCHES UND VIELEM MEHR!!!



PINBALL PRELUDE



Und wann geht's richtig los?!

Das Debütwerk von Effigy verzichtet aus freien Stücken auf die auch am Flippertisch inzwischen allgemein üblichen 3D-Rendergrafiken und setzt statt dessen ganz altmodisch auf Spielbarkeit pur.

Solide Hausmannskost kommt auch bei der Themenstellung der drei enthaltenen Flipper auf Tableau, während diese selbst durchaus mit originellen Features aufwarten: In der „Vergangenheit“ rauscht ein Wasserfall vor sich hin, dazu kann man mit der Silberkugel kleine Fackeln anzünden. Die „Gegenwart“ besteht hingegen aus einem Fußballplatz – was sich einfach dadurch erklärt, daß das Game während der EM erschienen ist. Am meisten ist jedoch in der „Zukunft“ los, wo man es mit fünf Laserschwertern bzw. Paddles, verrückten Rampen und einer Art Roulettetisch für die maximal zehn Bälle zu tun bekommt.

Die Grafik sieht selbst bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln nicht so wahnsinnig aufregend aus; aber nett animiert ist sie, und hübsche Transparenzeffekte gibt's ebenfalls. Ja, sogar kleine Videos wurden in die recht flott in alle Richtungen scrollenden Tische eingebaut. Musik und FX passen gut zum Geschehen, auch die Steuerung geht ein-

wandfrei von der Hand. Wer also noch nicht ganz dem Renderwahnsinn verfallen ist und eine ebenso spielbare wie eigenständige Pinballsims ohne Anleihen bei den 21st Century-Flippern sucht: Hier wäre eine. (mm)

Pinball Prelude (Effigy)

Nett gemachte und gut spielbare
Flippersim der nostalgischen Art.

GRAFIK	63%
SOUND	72%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	69%



68%

USK-Freigabe: nicht gepr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	2 Disks
PROZESSOR:	Ab einem 386 DX/40
SPEICHER:	4 MB RAM, 6 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16 und Kompatible
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	englisch



Knapp ein Jahr nach „Apache Longbow“ schickt Digital Integration nun den russischen Mil MI-24 Hind-Helikopter in den Bildschirmhimmel. Durch den politischen Seitenwechsel hat sich an der digi-technischen Front aber wenig geändert: Ein würdiger Nachfolger bittet um Starterlaubnis.

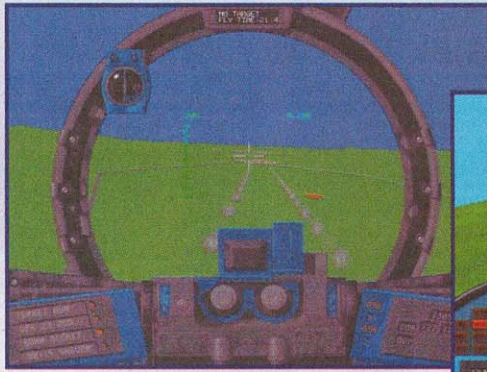


Dem Konvoi geht's gleich schlecht...

Als fliegender Westler muß man sich freilich erst mit der ungewohnten Aufgabenstellung anfreunden, schließlich kämpft man in Afghanistan, Kasachstan und Korea nach hiesigen Maßstäben genau auf der falschen Seite, wenn es dort gegen Rebellen, Abtrünnige und andere „Verräter“ geht. In allen drei Einsatzgebieten stehen wahlweise zehn Einzelmisionen oder eine komplette Kampagne auf dem Stundenplan. Besonders eilige Piloten können zudem den vom Vorgänger bekannten Arcade-Modus anwählen, in dem die Punktejagd nach einem

Eintrag in der Highscoreliste nicht von Nebensächlichkeiten wie dem Starten oder Landen beeinträchtigt wird. Via Modem bzw. Nullmodem kann man auch zu zweit mit- oder gegeneinander fliegen, im Netzwerk dürfen gar bis zu 16 Menschen in die Luftschlacht ziehen. Lobenswerterweise wurden die besonderen Fähigkeiten des Hind-Helis bei der Missionsgestaltung gebührend berücksichtigt. Es gibt daher nicht nur die üblichen Seek-and-Destroy-Aktionen, man muß z.B. auch Landminen legen, SCUD-Stellungen angreifen, Truppen

Diese Feindbasis ist bald Geschichte



Raketen los!



Der Hind von außen



Welche Waffen wählen wir heute aus?

ins Kriegsgebiet transportieren und Verletzte wieder hinaus-schaffen. Wer das Handwerk dafür erst mal gründlich erlernen möchte, darf in 20 Trainings-missionen den Umgang mit den vielfältigen Waffensystemen und dem Stahlvogel selbst üben. Im Unterschied zum vorher versoffe-ten AH-64 stehen hier neben den 23-mm-Kanonen, starren und gelenkten Raketen ja auch Bomben in diversen Spielarten zur Verfügung. Das Briefing ist dagegen erneut eine reine Textveranstaltung. Nach der Beendigung des Einsatzes wird man wieder bewertet und zuwei-len auch befördert oder gar mit Orden behängt. Um das Debriefing aber überhaupt zu

erleben, sollte man seine Route genau planen und dann unter Ausnutzung des Geländes immer schön niedrig fliegen – und vor allem die Anzeige von näherkommenden Feinden auf der Instrumententafel ständig im Auge behalten...

Gemäß der Firmentradition ist die Optik wieder einmal kriege-risch-spartanisch: Texturen auf den Polygon-Objekten sucht man fast genauso vergebens wie eingestreute Videos; einzig die Menüs genügen auch gehö-benen Ansprüchen. Einen gewissen Ausgleich bietet da der orchestrale Soundtrack zusammen mit der realistischen Sprachausgabe. Genretypisch läßt sich der Mil MI-24 am

besten mit Flightstick und Pedalen steuern – was im Echflugmodus richtiggehend in Arbeit ausartet, weil das Biest reichlich groß und entsprechend träge ist.

Fazit: Wie bereits sein US-Vorgängermodell fliegt der rus-sische Hind in der Präsen-tationswertung seinem Origin-Konkurrenten „AH-64 D Long-bow“ meilenweit hinterher, doch glänzt er mit einem einzigarti-gen Spieldesign. Wo sonst am PC-Himmel findet man Features wie etwa das Anlasern feindli-cher Schiffe, damit sie vom nachfolgenden Bomber unter Beschuß genommen werden können? Nirgends, eben. (mash)

DER MIL MI-24 HIND-HELIKOPTER

Der schwere Sturmhubschrauber der GUS-Streitkräfte wurde von den Programmieren bisher arg stiefmütterlich behandelt. Dabei macht seine enorme Feuerkraft den Hind trotz Schwächen in der Elektronik und Beweglichkeit zu einer überaus mächtigen (Angriffs-) Waffe. Die Daten sprechen für sich: Der über 30 Meter lange Helikopter wiegt etwa zwölf Tonnen und kann bis zu acht Soldaten sowie 2.000 kg Waffen transportieren.



Hind (Digital Integration)

Realistische Heli-Sim in der Tradition von „Apache Longbow“.

GRAFIK	69%
SOUND	81%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	84%



80%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX 2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 27 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Pro Audio Spectrum, Soundscape, Ultrasound
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick, CH Flightstick, Thrustmaster FCS, Pedale
AUSGABE:	Komplett deutsch

PC-Games

Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Arcade Amerika (dt.)	AKTION! 49,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
Atropolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.)	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomet's Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,99
Battle Race *	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuss	59,99
Caesar 2 (dt.)	AKTIONSPREIS! 49,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
ClanDestiny (dt.) *	79,99
Comm & Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm & Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm & Conquer 2 (dt.) *	89,99
Comm & Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Inside Soccer	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader - No Regret (dt.) *	69,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Judas *	79,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,99
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,99
Doppelkopf (dt.)	39,00
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
EarthSiege 2: Skyforce	69,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,99

CD

Fire Fight	59,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars *	79,99
Gene Machine *	69,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Hanse *	39,99
Hardline *	69,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holmes 2: Rose Tatroo (dt.) *	89,99
Hulgo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Karma (dt.)	69,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Lighthouse (dt.) *	79,99
Mad TV 2 (dt.)	69,99
Magical Gathering *	59,99
Manic Karts	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megacore 2 (dt.) *	79,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Myst (dt.)	69,99
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,95
NHL Hockey '96	89,95
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Games *	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Pelko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball - The Web	79,99
Psycho Pinball	89,95
Quest for Glory Collection	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	69,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
SafeCracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	79,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	79,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (Win 95)	99,95
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk - The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Spud (dt.) *	69,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver	59,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	79,99
Strike Base (dt.) *	59,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	39,99
TFX EF 2000 (dt.)	89,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
The Muppets Inside *	69,99

CD

The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Time Fighter (dt.) *	79,99
Time Commando (dt.) *	89,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touché - 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Virtua Fighter	75,99
Virtual Corporation incl. Mikro (dt.)	49,95
Virtual Snooker	79,99
Volgas - Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: Lands of Lore	79,95
Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	79,95
White Lines: IndyCar 1 + Track Pack	59,99
Grand Prix 1, Super Karts	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Willi Lemkes Fußball Manager	69,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	69,99
Z *	69,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Games

1942 - Pacific Air War	39,99
1944 - Across the Rhine (dt.)	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron	49,95
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Team 2 (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Championship Manager 2 (dt.)	19,99
Chewy - Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader - No Remorse (dt.) *	29,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	29,99
Desert & Jungle Strike	komplett 19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,99
EarthSiege 1 (dt.) *	19,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution - Humans 3 (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Freddy Pharkas (dt.) *	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hexen	AKTIONSPREIS 49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.) *	29,99
IndyCar Racing	19,99
Inferno (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99

CD

Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	29,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Made in Germany: Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	39,99
Maximum Road Race	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Panzer General 2	49,99
Perfect Sports: Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (dt.)	39,95
Pole Position (dt.)	PC 3,5": 39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai - Great Moments (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Sim Box: Der Planer, Mad TV, ranTrainer	29,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Star Trek: 25th Anniversary	29,95
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Star Trek: Panzer-Bausatz	39,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	49,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun - Fire At Will (dt.)	49,99
Track Attack (dt.)	49,99
U.F.O. - Enemy Unknown (dt.)	39,95
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2	komplett 29,95
Virtual Pool	29,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibbe of Azim. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

Alfred Birolek - Meine Rezepte	59,99
Around Atlanta	49,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Dogz - der Pausenhund	29,99
D-Route	29,95
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
Monty Python: Holy Grail	69,99
Organic Art - Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame - Aerosmith	29,95
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Klingons	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Telekom Vol.1 (10 Anz.-progr.!!!)	79,99

Lernsoftware

ADI Lernsoftware	je 79,99
Die Schildkröte und der Hase	69,99
Erstes Lesen mit den Muppets	39,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	109,99
Ravensburger: Meine Traumburg	89,99
Ravensburger: Verkehrte Welt	89,99
Romy im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

CD

CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
Yamaha YST M15-Lautsprecher	129,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Multimedia-Zubehör

Alfa Twin - Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird 2" *	139,99
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi Wingman Extreme	99,95
Logi Wingman Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Trustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games	
lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:	
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Legend of Kyrandia 3	19,95
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Stonekeep	19,95
System Shock	19,95
The Dig	14,80
WarCraft 2	39,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	19,95

Video CD's für MPEG / CD-I

James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean - Final Frolics	29,99
Star Trek - Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Descent	89,99
Fade to Black	89,99
International Track & Field	99,99
Need for Speed	99,99
Pro Pinball	79,99
Resident Evil *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Space Hulk	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Booster Pack 4. Edition	60 K. dt. 16,99
Booster Pack 4. Edition	15 K. dt. 5,49
Booster Pack Eiszeit	15 K. dt. 5,49
Allianzen	12 K. dt. 4,99
Chronicles	12 K. e. 4,99
Fallen Empires	8 K. e. 2,99
Renaissance	8 K. dt. 3,49
Heimatländer	8 K. dt. 3,99
Homelands	8 K. e. 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</

HEISSE ZEITEN!

Fast geschenkt!

Die Gamebox:

Turrican 2, Lollypop, Mad TV, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Winzer, Transworld, Traders, M.U.D.S., Rings of Medusa 1 und 2, Tie Break, Super Soccer, Abandoned Places, Logo, Black Gold, Sarakon, Spy vs Spy 3, Bad Cat plus 30 weitere Titel!

50 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **39,99**

Boxenstop! Martini Racing CD-ROM

25,99

Formula 1 Grand Prix 2

dt., CD-ROM
99,99

Unser Tip des Monats:

Virtua Fighter

Sega definiert mit dieser gelungenen Umsetzung neue Maßstäbe bei den Beat 'em Up-Spielen!

CD-ROM

75,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

"Z"

Genießen Sie mit diesem grafisch anspruchsvollen Echtzeit-Strategiespiel viele umherfliegende Trümmer und erdschütternde Explosionen!

dt., CD-ROM *
69,99

Woodruff

Wir präsentieren Sierra's Gobliins-Nachfolger zum absoluten Knallerpreis! Dieses geniale Comic-Adventure sollte in keiner Spiele-Sammlung fehlen!

dt., CD-ROM
39,99

Microprose total!

Teamchef

dt., CD-ROM

49,99

Top Gun – Fire At Will

dt., CD-ROM

49,99

Track Attack

dt., CD-ROM

49,99

Wir machen Spitzensoftware preiswert!

Caesar 2

dt., CD-ROM

49,99

Aces of the Deep

dt., CD-ROM

49,99

Starfighter 3000

Die neue Generation der Weltraumkampfsimulation verleiht Ihnen die Kontrolle über das tödlichste aller Fluggeräte des 31. Jahrhunderts.

89,99DM

Space Quest 6

dt., CD-ROM

35,99

Kreditkarten ...

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

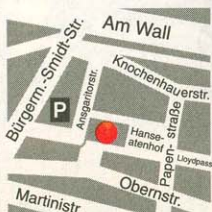


Seit
02.08.96
endlich
auch in
Bremen!

Media Point

Bremen

Hanseatenhof 9
Fußgängerz. / im Lloydhof
am Parkhaus Am Brill
Straßenbahn 2,3 Am Brill



Media Point

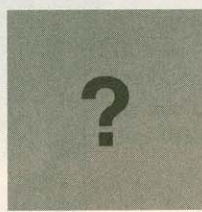
Koblenz

Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
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



Das Rezept dieser Mixtur aus Action- und Abenteuerelementen stammt von Adeline-Boß Frédéric Raynal, der 1992 mit „Alone in the Dark“ das Genre der Polygon-Adventures mit verschärftem Handlungsbedarf begründete. Die automatisch wechselnden Kameraperspektiven waren damals das Salz in der Suppe und sind es noch – auch und gerade weil die Programmierkunst inzwischen wieder mächtig Fortschritte gemacht hat: Sämtliche Protagonisten und Gegenstände hat man für Time Commando perspektivisch korrekt in 3D gezeichnet, mit Texture Mapping und Gouraud Shading versehen, realistisch beleuchtet und in Echtzeit animiert. Die selbständige Anpassung des Programms an die verfügbare CPU sorgt dann für samtweiche Animationen. Inhaltlich wird der Spieler in eine von Computern beherrschte Zukunft entsandt, weshalb vor allem das Intro nicht ganz von ungefähr an den cineastischen Animations-Pionier „Tron“ erinnert. So muß man sich hier als Techniker Stanley Opar in die virtuelle Datenwelt eines virusinfizierten Rechners begeben, um den digitalen Störenfried aufzuhalten. Dazu durchwandert der Hauptdarsteller insgesamt acht jeweils in zwei Abschnitte aufgesplittete und chronologisch angeordnete Zeitzonen (Urzeit, Altes Rom, Mittelalter, Ferner Osten, Piraten, Wilder Westen, Erster Weltkrieg und Zukunftswelt), bis zu guter Letzt der Cyberspace-Showdown mit dem Virus höchstselbst auf ihn wartet.

Die einzelnen Levels bestehen dabei praktisch immer aus einem einzigen gigantischen Kameraschwenk und lassen sich wahlweise per Stick, Pad oder (frei belegbarer) Tastatur begehen. Während die Uhr tickt, sammelt Stanley dort möglichst viele der auffällig großen Computerchips ein, mit denen er die am Wegesrand stehenden Terminals füttern soll – das zögert die Virusverseuchung nämlich hinaus und verschafft ihm so etwas zusätzliche Zeit. Dazu lauern allerorten tierische und menschliche bzw. metallische Gegner auf den Epochen-Touristen: In der Steinzeit bekommt man es z.B. mit Höhlenbären, Säbelzähntigern und Neandertalern zu tun, im Wilden Westen warten Rothäute oder Revolverhelden, und in der Zukunft bereiten sich fehlgesteuerte Roboter zum Kampf vor. Da man die acht Zeitzonen immer mit leeren Händen betritt, müssen die ersten Feinde (von denen bis zu drei auf einmal angreifen) noch im Stil von „Toshinden“ mit Karateschlägen niedergestreckt werden. Nach und nach kann man aber auch jeweils fünf zeittypische Waffen erbeuten, also

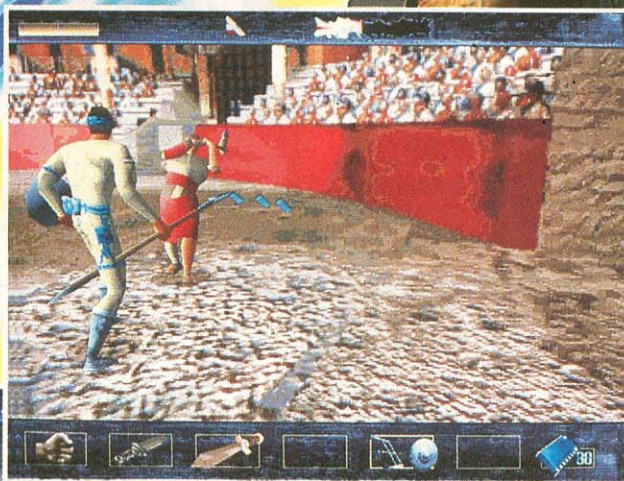
TIME COMMANDO

Nach dem 1993 erschienenen „Little Big Adventure“ hat man sich bei Adeline Software viel Zeit mit dem nächsten Abenteuer gelassen – aber dafür ist das actionreiche Resultat auch ein optisches Erlebnis geworden!

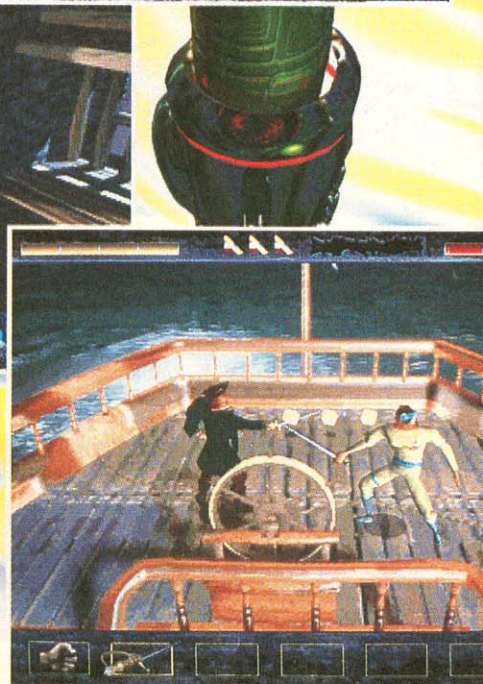


Hier ist der Urzeit-Bär los

Stanley als römischer Gladiator



Höchst ritterliche Schwertkunst



Ein Dgenduell auf hoher See

COMMANDO

EXPLORER — GAMES FÜR ABENTEURER

Achtung, Rothaut in Sicht!



Der Ferne Osten mal ganz nah

etwa Keulen, Speere, Degen, Wurfsterne und Schießprügel.

Den Gesundheitszustand des Helden und seiner Widersacher zeigt stets eine Batterie am oberen Bildrand an, die sich durch eingesammelte Boni wieder aufladen lässt. Man darf unterwegs sogar weitere Akkus und Zusatzleben aufklauben, allerdings kann der Held nicht unbegrenzt viele Items mit sich herumschleppen. Ansonsten sollte man vor allem sämtliche Vasen, Truhen und Wände genau untersuchen, denn so findet man oftmals den Schalter für eine Geheimtür, hinter der sich ebenfalls nützliche Extras verbergen. Leider wird diese wichtige Tätigkeit durch die technische Anlage des Spiels nicht gerade erleichtert: Da man wie gesagt ständig innerhalb einer ununterbrochenen Kamerafahrt agiert (die nach bestandenen Kämpfen meist automatisch ein wenig voranscrollt), ist es unmöglich, auch nur um ein einziges Bild zurückzugehen. Nachträgliches Stöbern kann man damit ver-

Dieser Roboter ist gleich Altmittel

gessen, während nie vergessen werden darf, Umsicht walten zu lassen. Denn an einigen Stellen lauern zudem Fallen wie plötzlich aus dem Boden schießende Speere oder bodenlose Abgründe, die nur mit einem gewagten Sprung zu überwinden sind.

In erster Linie zeichnet sich dieses Zeit-Commando durch seine brillant gerenderte und animierte Optik mit sehr abwechslungsreichen 3D-Perspektiven aus. Das hat zwar den Nachteil, daß manche Kämpfe aus höchst ungünstigen Blickwinkeln ausgefochten werden müssen, aber der überwältigende Anblick ist nahezu jede Mühe wert – ein Pentium 120 vorausgesetzt, denn mit schwächerer Hardware werden die Kameraschwenks zu langsam. Die Soundkulisse mit ihrer spärlichen Sprachausgabe ist demgegenüber eher unspektakulär, paßt jedoch immer perfekt zu der entsprechenden Epoche. Und steuern läßt sich die Geschichte schließlich absolut problemlos, insbesondere via Keyboard.

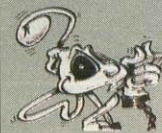
Fazit: Auch wenn Abenteuer alter Schule über das actionorientierte Gameplay ein wenig die Nase rümpfen mögen, so wird sich die gegenwärtige Generation der Computerspieler an diesem Augenschmaus doch kaum sattsehen können. (md)

Time Commando (Adeline/Electronic Arts)

Fulminant präsentiertes 3D-Actionadventure für DOS und „Win 95“.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

91%
74%
82%
76%



80%

USK-Freigabe:
Variabel:
Preis:

nicht geprüft
4 Stufen
ca. 109,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, besser ein P120
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, besser 16 MB RAM; 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (dreifach variabel bis zu 640 x 480 Pixeln)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Sound System, Pro Audio 16 und alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett deutsch

Grabenkämpfe im Weltkrieg

DeathKeep

Wo vor knapp einem Jahr ein zugegeben originelles, aber völlig unübersichtliches Automapping den Spaß an der Freud' verleidete, ist's diesmal... dasselbe in Grün: Zwar wird derweil ein anderes System verwendet, aber der Orientierung dient es auch hier nur in Maßen. Dazu gesellen sich einige Schwachpunkte im Gamedesign. So wird man z.B. gleich nach den ersten Metern ein Opfer ordinären Glatteises, und es dauert eine Weile, bis man den vermeintlichen Bug in der Steuerung als gewollt enttarnt. Ganz schön fies, wo der Spieler doch noch dabei ist, sich an die nervöse und zudem unhandliche Be-



dienung über Maus und Tastatur zu gewöhnen...

Inhaltlich bekommt er es jedenfalls mit einem weiteren Vertreter der einst von „Bard's Tale“ gegründeten Rollenspiel-Schule zu tun – hau druff und

Schluß! Sicher, hin und wieder muß man auch ein paar Hüpf-Prüfungen über sich ergehen lassen, aber damit hat sich's dann auch schon. Die Story gefällt sich dementsprechend in Beliebigkeit. Es soll halt irgend-ein böser Magier zur Strecke gebracht werden, weshalb insgesamt 25 Dungeons von ihren Monstern und Schätzen zu befreien sind. Dabei wäre das Abenteuer als leichte Sommerkost ja durchaus ver-

Wieso gelingt es SSI bloß immer wieder, eigentlich ganz nette Rollis durch Kleinigkeiten zu deklassieren? Das galt zuletzt für „Thunderscape“, und es gilt beim vermutlich letzten AD&D-Game der Company noch immer!

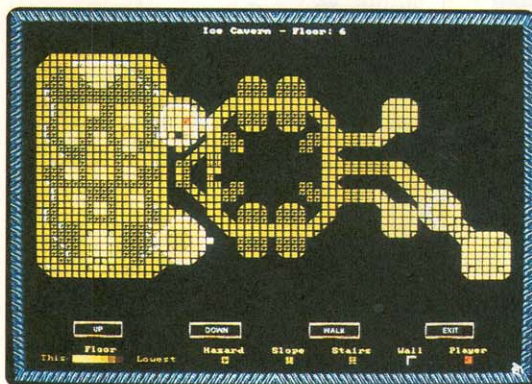


Ein Monster



Ein Teleporter

chen für zwischendurch werden können. Was die angeführten Ärgernisse nur um so ärgerlicher macht! (jn)



Das Automapping stellt Level-Ebenen durch farbliche Abstufungen dar



Das Inventory

DeathKeep (SSI)

Actionorientiertes Rollenspiel mit Schwächen, nur für „Win 95“.

GRAFIK	69%
SOUND	75%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	60%



63%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB Video-RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle zu „Windows 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Deutsch geplant, keine Multiplayer-Option

Eine Entwicklungszeit von fünf Jahren wurde für dieses hochkomplexe Abenteuer aufgewendet, unter dessen schlichter VGA-Hülle sich eine tiefenpsychologisch angehauchte Story mit kafkaesken Abgründen verbirgt.

SYNERGIST



Besuch beim Curry-Dealer

Schauplatz der in fünf Kapitel aufgeteilten Handlung ist das Städtchen New Arhus im Jahre 2010. Dort wird der Reporter Tim Machin erst von schlimmen Alpträumen geplagt, kurz darauf stolpert er über die Leiche eines seiner Informanten. Das ist der noch relativ einfach gestrickte Auftakt zu einer Gratwanderung zwischen Traum und Realität mit zahllosen Handlungssträngen – ihr konkreter Verlauf hängt entschei-

dend davon ab, wann der Spieler welche Aktionen durchführt.

Dazu lotst man den lausig animierten Pressehelden mit der üblichen Point & Click-Technik durch seine Redaktion bzw. diverse Bars, Apartments und düstere Hinterhöfe. In den über 70 Lokalitäten knüpft er Kontakte mit allerlei dubiosen Gestalten, wobei jedoch oft bereits ein einziger falscher Satz die Recherche tödlich enden lässt. Aber irgendwie muß sich unser Reporter ja schließlich über wichtige Anlaufstellen informieren, die dann automatisch in den mitgeführten U-Bahn-Plan eingetragen und so später per simplem Mausklick besucht werden.

Außerdem sollte er allüberall die winzigen und in der schummrigen Szenerie oft kaum erkennbaren Gegenstände einsammeln. Auch wenn deren spätere Verwendung al-



Der Boß ist wohl wütend?!

lein schon wegen ihrer Vielzahl eine Wissenschaft für sich darstellt...

Das Geschehen ist nicht nur wegen seiner Abhängigkeit von den Aktionen des Spielers so verschachtelt, daß man schon viel detektivisches Gespür braucht, um darin nicht verlorenzugehen. Spannend ist die Geschichte trotzdem, und dazu überraschend problemlos steuerbar. Von der Präsentation darf man sich dafür nicht zuviel erwarten, obwohl das (wahlweise auch in SW lauffähige) Adventure mit jeder Menge Animationen, formatfüllenden Zwischensequenzen und Videoclips aufwartet, in denen 75 Schauspieler ihr Bestes geben. Dazu kommen die englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln und ein fünfzigminütiger, jazziger Soundtrack.

Fazit: Synergist ist ein dicht erzähltes und streckenweise

durchaus unterhaltsames Verwirrspiel, doch als solches für die Freunde geradlinigen Gameplays denkbar ungeeig-

Synergist: Der Blaue Staub (21st Century)

Düsteres Krimi-Adventure in eher schlichter Optik.

GRAFIK	60%
SOUND	69%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	63%



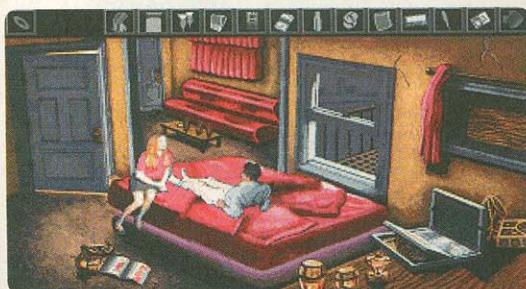
66%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Könner
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2
SPEICHER:	4 MB RAM, 4 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio/16, Soundscape, Roland RAP-10, General MIDI
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Sprachausgabe englisch, Untertitel und Handbuch deutsch



Ein Gespräch unter Feinden

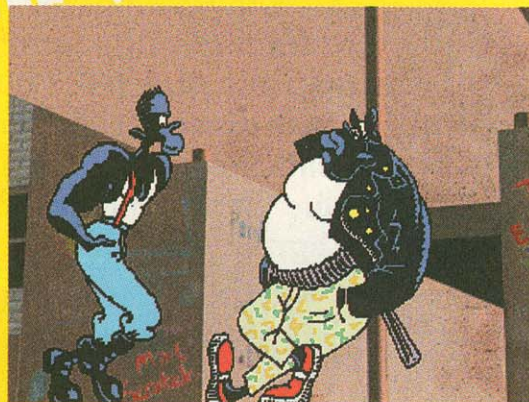


Ein abgetakeltes Apartment

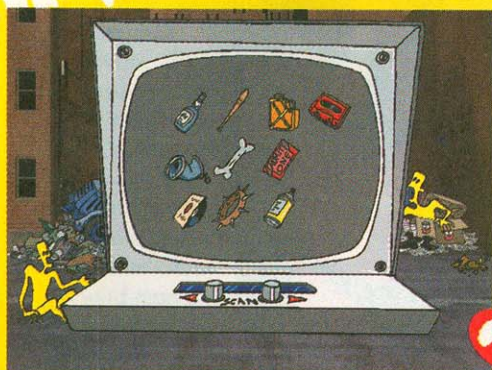


AUF DER SUCHE NACH DEM

Wer den Rhythmus im Blut und „Win 95“ auf der Festplatte hat, den lädt Games 4 Europe hier zu einem musikalischen Abenteuer ein. Die Akustik weist dabei denn auch Hit-Qualitäten auf – und leider nur sie.



Let's groove, man



Inventur im Inventar

ULTIMATE MIX



Das mit viel Marketing-Rummel in Szene gesetzte Spiel basiert auf dem gleichnamigen Comic-Album der französischen Zeichner Fonk und Philips; der insgesamt zwanzigminütige und auch auf Audio-CD erhältliche Soundtrack ist dagegen Funk- und Rap-Koryphäen wie etwa Kurtis Blow, Grandmaster Flash und Afrika Bambaata zu verdanken. Bei solch illustren Namen dürfte es auch kaum verwundern, daß sich bei der im Szene-Jargon gehaltenen Geschichte alles um den guten Ton dreht:

Der schwarze Funk-Fan und Sympathieträger Moses Vidars ist auf der Suche nach dem ultimativen Mix, um damit dem

ruchlosen Grafen von Voidospunk während eines DJ-Wettkampfes heftig Konkurrenz zu machen. Schauplatz der Rap-Odyssee ist das Fantasy-Städtchen Nunk Town, das schwer unter einer von oben verordneten musikalischen Dürre zu leiden hat. Via Maus sowie einen anklickbaren Stadtplan bereist man Hinterhöfe, Discos, Bars und schräge Absteigen, die von zumeist unanymierten Groovern bevölkert sind. Um mit den Leuten plaudern zu können, stehen drei Gesprächs-Icons zur Verfügung – deren Betätigung außer einem Schwall anglistischer Szene-Brocken („Hey man, echt groo-

vy funky-boy...) aber meist nur wenig Sachdienliches zum Vorschein bringt. Noch verwirrender sind die zwar originellen, weil auf Musik basierenden, jedoch oftmals unlogischen Rätsel. So erweist sich etwa das Zusammenbasteln eines Liedes mittels Sequenzer als sehr interessant, während der Klang wiederholt weggeschmissener Bierdosen merkwürdigerweise einen warmen Geldregen zur Folge hat. In Nunk Town offenbart sich die unnötig komplizierte und schwammige Steuerung als echter Motivationskiller, und auch die Grafik macht wenig her: Die sehr schlicht gezeichnete und mäßig animierte Präsentation entspricht zwar der Comicvorlage, trotz der Übergänge durch kleine AVI-Filme aber kaum dem Stand der Zeit. Stets dem Zeitgeist ver-

pflichtet fühlen sich demgegenüber der starke Sound sowie der durchgehend gesprochene Szene-Slang. Fazit: abenteuerlicher Digi-Rap auf mittelprächtigem Niveau. (md)

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix (Games 4 Europe)

Musikalisches Comic-Adventure für „Win 95“-Rapper.

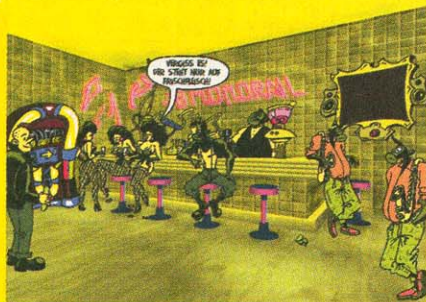
GRAFIK	52%
SOUND	86%
STEUERUNG	55%
MOTIVATION	59%



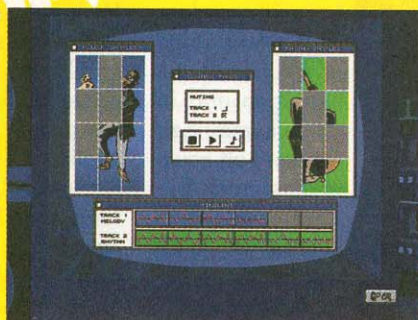
57%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 bis 200 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	„Win 95“- und Soundblaster Pro-kompatible 16-Bit-Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch



Eine illustre Szene



Ein Hit entsteht

INFOGRAMES ENTERTAINMENT

präsentiert

Du bist Jagdpilot gegen Kesh Rans' Kampfgeschwader in den unwirklichen Schluchten des Mars, als eine völlig neue Gefahr aus der unendlichen Tiefe des Alls die Zukunft des gesamten Universums zu vernichten droht.



8 bizarre 3D-Welten



Eine unerbittliche Schlacht



Unglaubliche Gegner



Atemberaubende Geschwindigkeit



Geschicklichkeit

stay alive.



FLAR CRUSADE



Im guten
Fachhandel
erhältlich

Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5 · 50670 Köln



INFOGRAMES
ENTERTAINMENT



CD-i
PC
CD ROM

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 04/95 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
1630	8/95	Simulation	27%	Das TV-Karriere Spiel	11/95	Simulation	29%	Machiavelli the Prince	8/95	Strategie	64%	Star Rangers	12/95	Action	76%
1944 Across the Rhine	9/95	Strategie	63%	Das multimed. Jahr. Motorsport '95	8/95	Anwender	bes. rasant	Magill	4/96	Simulation	72%	Star Trek Klingon	8/96	Anwender	bes. klingonisch
2 Fast 4 You	9/95	Sport	63%	Deadline	8/96	Strategie	50%	Magic Carpet 2	10/95	Simulation	86%	Star Trek The Next Generation	8/95	Anwender	81%
3D Lemmings	10/95	Simulation	63%	Deep Space Nine Harbinger	6/96	Abenteurer	73%	Magic Karts	4/96	Sport	56%	Star Wars Screen Entertainment	3/95	Anwender	bes. beeindruckend
3-D Ultra Pinball	12/95	Simulation	72%	Delcon 5	8/96	Verschiedenes	49%	Marco Polo	10/95	Simulation	35%	Steel Panthers	12/95	Strategie	80%
3D Wohn-Designer	6/96	Anwender	bes. ansehnlich	Der Druidenzirkel	2/96	Abenteurer	72%	Marco Polo Travel Center	3/96	Anwender	bes. Reise-lustig	8/96	Anwender	bes. bestechend	
5th Musketeer	12/95	Abenteurer	69%	Der Fondsmanager	8/96	Simulation	45%	McKenzie & Co.	2/96	Verschiedenes	51%	Stonekeep	1/96	Abenteurer	75%
A IV Networks	9/95	Simulation	67%	Der Meister	8/95	Sport	48%	Medwanior 2	9/95	Simulation	78%	S.T.O.R.M.	8/96	Action	66%
A.T.F.	8/96	Simulation	76%	Der Produzent	8/96	Simulation	76%	Mephisto Genius 2.0	4/95	Strategie	85%	Strike Base	8/96	Verschiedenes	62%
Abaron	3/96	Action	55%	Der Reader	8/95	Simulation	80%	Micro Machines 2	9/95	Sport	80%	Superfog	4/95	Action	59%
Absolute Zero	6/96	Action	56%	Der Ring der Nibelungen	4/96	Abenteurer	40%	Millenia	12/95	Strategie	73%	Superkarts CD	6/95	Sport	63%
Abuse	6/96	Action	78%	Der Seelenturm	2/96	Abenteurer	68%	Mirage	9/95	Verschiedenes	35%	Super Stardust	4/96	Action	68%
Ace of Cards	10/95	Strategie	33%	Descent II	4/96	Action	80%	Mission Critical	1/96	Abenteurer	66%	Super Street Fighter II	8/95	Sport	49%
Across the Rhine	9/95	Simulation	63%	Destruction Derby	1/96	Sport	70%	Mission Super I.Q.	1/96	Abenteurer	70%	Super Street Fighter II Turbo CD	6/95	Sport	85%
Action Soccer	9/95	Sport	78%	Detritus	6/96	Abenteurer	15%	Monopoly	1/96	Strategie	59%	SU-27 Flanker	2/96	Simulation	36%
Agent-XL	6/96	Abenteurer	67%	Die Fugger II	6/96	Simulation	72%	Mortal Coil	2/96	Verschiedenes	61%	Talisman	1/96	Abenteurer	76%
AH-64D Longbow	8/96	Simulation	87%	Die Siedler II	8/96	Simulation	86%	MTV Unplugged	4/96	Anwender	bes. stromlos	Tank Commander CD	6/95	Simulation	72%
Air Havoc Controller	9/95	Simulation	73%	Die total verrückte Rallye	8/95	Verschiedenes	63%	Multimedia Celebrity Poker	11/95	Strategie	68%	Teamchef	3/96	Sport	85%
Airpower	10/95	Simulation	74%	Die Werner CD-ROM	10/95	Anwender	bes. frisch-schweb	Music Center 96	3/96	Anwender	bes. musikalisch	Tempest 2000	4/96	Action	63%
Aladdin	2/95	Action	86%	Dime City	12/95	Simulation	72%	Music DJ	9/95	Anwender	bes. hilfsbereit	Terminal Velocity	9/95	Action	74%
Albion	12/95	Abenteurer	89%	Director's Lab CD	6/95	Verschiedenes	bes. poppig	Navy Strike	9/95	Simulation	65%	Terminator: Future Shock	4/96	Action	57%
Aliens	2/96	Abenteurer	55%	Discworld	6/95	Abenteurer	86%	NBA Jam Tournament Edition	11/95	Sport	81%	Terra Nova	6/96	Action	88%
Allied General	2/96	Strategie	82%	Discworld CD	6/95	Abenteurer	91%	NBA Live 95 CD	6/95	Sport	85%	TFX: Eurofighter 2000	12/95	Simulation	86%
Alex Dampier Pro Hockey 95	8/95	Sport	52%	Dungeon Master II	9/95	Abenteurer	67%	NBA Live 96	8/96	Sport	86%	The 11th Hour	2/96	Verschiedenes	55%
Alien Odyssey	12/95	Verschiedenes	66%	Dusty Dimmer	4/96	Abenteurer	33%	Need for Speed	11/95	Sport	85%	The Beast Within	2/96	Abenteurer	86%
Alien Breed: Tower Assault	8/95	Action	72%	Earthsiege 2	4/96	Simulation	80%	Necarius	9/95	Strategie	72%	The Big Red Adventure	4/95	Abenteurer	36%
Alien Logic CD	2/95	Abenteurer	80%	Earthworm Jim	3/96	Action	85%	New Horizons	10/95	Verschiedenes	60%	The Blue Planet 2000	9/95	Strategie	60%
Alien Olympics	4/95	Sport	41%	Earthworm Jim 2	4/96	Action	85%	NFL Quarterback Club '96	6/96	Sport	65%	The Dædalus Encounter	8/95	Verschiedenes	62%
Alien Virus	1/96	Abenteurer	59%	Ein Ucer der Dolphin	4/96	Action	69%	NHL 96	11/95	Sport	92%	The Dædalus Encounter	8/96	Abenteurer	47%
Al Unser Jr. Arcade Racing	11/95	Sport	53%	Eine kurze Geschichte der Zeit	10/95	Anwender	bes. wissenschaftl.	Online mit Jesus	4/95	Anwender	bes. bibelhaft	The Dark Eye	3/96	Abenteurer	78%
Amerika 1861-1865	9/95	Strategie	44%	Empire II - The Art of War	11/95	Strategie	55%	Operation Europe	9/95	Strategie	55%	The Dig	1/96	Abenteurer	74%
Angel Devild	4/96	Abenteurer	48%	Endorphin	2/96	Abenteurer	24%	Overdrive	10/95	Abenteurer	62%	The Hive	1/96	Action	44%
Anvil of Dawn	2/96	Abenteurer	80%	Entomorph	1/96	Abenteurer	75%	Panic in the Park	11/95	Abenteurer	29%	The Hubble Space Telescope	4/96	Anwender	bes. weitblickend
Apache Longbow	10/95	Simulation	85%	E-Planner 96/97	6/96	Anwender	bes. oberflächlich	Paparrazzi	9/95	Verschiedenes	74%	The Last Dynasty	9/95	Verschiedenes	49%
Archiebald Applebrook's Abenteuer	12/95	Abenteurer	78%	Extraction	3/96	Abenteurer	50%	Parasiten	4/96	Anwender	bes. multimedia	The Machines	1/96	Action	39%
Are You Afraid o. d. Dark? CD	8/95	Abenteurer	55%	Extravision	9/95	Verschiedenes	56%	Paws of Fury	9/95	Sport	58%	The Maritan Chronicles	3/96	Abenteurer	39%
Ascendancy	10/95	Strategie	83%	Extreme Games	4/96	Sport	77%	PGA Bowling	8/95	Sport	48%	The Orion Conspiracy	9/95	Abenteurer	45%
Astronaut Rigs	2/96	Action	62%	Extreme Pinball	2/96	Simulation	72%	PGA European Tour	4/96	Sport	81%	The Perfect General II	9/95	Strategie	73%
Astronomische Entdeckungen	12/95	Anwender	bes. fehlerhaft	F1 Manager 96	6/96	Sport	86%	PGA Tour 96	11/95	Sport	81%	The Raven Project	2/96	Abenteurer	42%
Atari 2600 Action Pack I. Wind. CD	6/95	Verschiedenes	bes. nostalgisch	Fade to Black	10/95	Action	89%	Phantasmagoria	10/95	Abenteurer	88%	The Ride of Master Lu	2/96	Abenteurer	79%
Atlas	9/95	Simulation	35%	Fantasy General	6/96	Strategie	85%	Picture Perfect Golf	10/95	Sport	48%	The Rise & Rule of Ancient Empires	9/95	Simulation	60%
Atomic Age	4/96	Anwender	bes. strahlend	Fast Attack	6/96	Simulation	78%	Pinball 95	3/96	Simulation	69%	The Scottish Open	9/95	Sport	38%
Bad Mojo	6/96	Abenteurer	75%	Fatal Racing	12/95	Sport	70%	Pinb. Fant. Deluxe: Mania Tables CD	6/95	Simulation	83%	The Skins Game at Bighorn	11/95	Sport	38%
Balor of the Evil Eye	10/95	Strategie	69%	FIFA Soccer 96	11/95	Sport	90%	Pinball Illusions	10/95	Simulation	83%	THINK-X for Windows	6/96	Strategie	68%
Banyon	3/96	Action	65%	Fightin' Duel	2/96	Simulation	47%	Pinball Illusions CD	10/95	Simulation	86%	This Means War	2/96	Strategie	75%
Batman Forever	6/96	Action	49%	Flight o. t. Amazon Queen CD	9/95	Abenteurer	74%	Pinball Wizard 2000	3/96	Simulation	66%	Thunderhawk 2 Firestorm	3/96	Simulation	74%
Battle Arena Toshinden	8/96	Sport	85%	Flight Unlimited	8/96	Simulation	87%	Pinball World	1/96	Simulation	68%	Thunderscape	10/95	Abenteurer	77%
Battle Beast	11/95	Sport	64%	Football Pro '96	6/96	Sport	63%	Piranha	8/96	Action	57%	Tilt	1/96	Simulation	81%
Battleground Ardennes	8/96	Action	68%	Fox Hunt	6/96	Abenteurer	62%	Pitfall: The Mayan Adventure	9/95	Action	88%	Time Gate: Knight's Chase	1/96	Abenteurer	71%
Battleground: Gettysburg Volume II	3/96	Strategie	53%	Frankenstein	4/95	Action	57%	Position	1/96	Sport	85%	Tomcat Alley	4/96	Action	80%
Battle Isle 3	10/95	Strategie	73%	Frankenstein CD	4/95	Action	58%	Police Quest SWAT	2/96	Verschiedenes	55%	TNN Outdoors Bass Tournament '96	6/96	Sport	63%
Beat the House	8/95	Verschiedenes	43%	Frankenstein II	12/95	Abenteurer	81%	Pool Champion	2/96	Sport	63%	Tommy	9/95	Anwender	bes. kickig
Beavis and Butt-Head	3/96	Abenteurer	74%	Fritz 4	2/96	Strategie	88%	PowerHouse	9/95	Simulation	67%	Top Gun-Fire at Will	2/96	Simulation	72%
Bermuda Syndrome	1/96	Action	79%	Frontlines - First Encounters CD	6/95	Verschiedenes	88%	Premier Manager 3	4/95	Sport	62%	Torin's Passage	1/96	Abenteurer	85%
Beyond the Dark Portal	8/96	Strategie	86%	Frontlines CD	6/95	Strategie	73%	Primal Rage	10/95	Sport	81%	Total Mania	8/96	Strategie	61%
Big Red Racing	4/96	Sport	78%	Fuji-Tools	2/96	Anwender	bes. mittelmäßig	Prisoner of Ice	8/95	Abenteurer	80%	Tower	1/96	Strategie	60%
Bing!	6/95	Simulation	79%	Fun Special	12/95	Anwender	bes. schadenfroh	Pro Pinball	1/96	Simulation	74%	Track Attack	6/96	Sport	74%
Bioforce CD	6/95	Abenteurer	82%	Future Dimension CD	6/95	Action	75%	Prototype	4/96	Action	78%	Transport Tycoon	12/94	Strategie	89%
Bitte nicht stören!	11/95	Anwender	bes. informativ	Fuzzy's World	10/95	Sport	55%	Psychic Detective	4/96	Abenteurer	57%	Transport Tycoon Deluxe	12/95	Simulation	85%
Bleifuss	12/95	Sport	88%	FX Fighter	9/95	Sport	75%	Psytechnica	8/95	Action	46%	Trial by Magic	2/96	Abenteurer	44%
Blind Date	2/96	Verschiedenes	29%	Gazillionaire	8/95	Simulation	50%	Q-Pop	10/95	Strategie	59%	Tricky Quik Games	6/95	Action	64%
Blod Schlamm-schlacht 3D	8/95	Action	63%	Gearheads	8/96	Strategie	52%	Quantum Gate II: The Vortex	9/95	Verschiedenes	63%	Trivial Pursuit	2/96	Strategie	75%
Bloodwings	9/95	Action	35%	Geared Wars	8/96	Strategie	75%	Quest for Fame	4/96	Verschiedenes	39%	Trophy Brass	2/96	Sport	67%
Blown Away	3/96	Verschiedenes	62%	Grand Prix 2	4/96	Sport	85%	Quirks	12/95	Strategie	39%	Turman II	1/96	Action	61%
Bow	4/95	Action	51%	Grand Prix Manager	2/96	Sport	81%	RadiX	3/96	Action	68%	Tyrian	8/96	Action	66%
Bob Dylan: Highway 61 Int. CD	6/95	Verschiedenes	bes. musikalisch	Grand Slam Bridge II	4/95	Strategie	60%	ranSoccer	1/96	Sport	69%	Ultimate Backgammon	10/95	Strategie	48%
Brain Dead 13	4/96	Action	38%	Great Naval Battles Vol. III CD	4/95	Simulation	80%	Rapid Assault	8/96	Action	37%	Unnecessary Roughness '95	9/95	Sport	64%
Brach 3	12/95	Strategie	46%	Great Naval Battles Vol. IV	2/96	Simulation	72%	Ravenloft 2: Stone Prophet CD	6/95	Abenteurer	72%	Unnecessary Roughness '96	6/96	Sport	64%
Brett Hull Hockey 95	8/95	Sport	78%	Gully	4/95	Abenteurer	75%	Rebels of Chaos	1/96	Action	85%	Unterwasserwelt	6/96	Anwender	bes. leuchtend
Bundesligisten 94/95	1/96	Anwender	bes. fANatisch	Gully CD	4/95	Abenteurer	77%	Rebels of Chaos II	3/96	Action	54%	Urban Runner	8/96	Abenteurer	81%
Burned in Time	10/95	Abenteurer	68%	Guitar Hits	8/96	Anwender	bes. griffig	Redshift	3/96	Verschiedenes	33%	USS Ticonderoga CD	6/95	Simulation	66%
Burnt: Cycle	10/95	Abenteurer	68%	Hammer of the Gods	4/95	Strategie	65%	Renegade	4/95	Simulation	53%	Virtual Casino	4/95	Verschiedenes	61%
Cæsar II	1/96	Simulation	82%	Hardball 5	12/95	Sport	86%	Return Fire	8/96	Action	69%	Virtual Chess	10/95	Strategie	56%
Caribbean Disaster	1/96	Simulation	73%	Hattrick!	8/95	Sport	89%	Revolution X	8/96	Action	28%	Virtual Corporation	4/96	Abenteurer	28%
Capitalism	11/95	Simulation	87%	Heroes of Might and Magic	11/95	Strategie	65%	Ripper	6/96	Abenteurer	70%	Virtual Karts	2/96	Sport	45%
Casino De Luxe	4/96	Verschiedenes	43%	Hexen	1/96	Abenteurer	69%	Rise 2 - Resurrection	3/96	Sport	86%	Virtual Pool	8/95	Sport	85%
Chaos Overlords	8/96	Strategie	54%	Hi-Octane	9/95	Sport	77%	Road Warrior	1/96	Action	65%	Virtual Snooker	8/95	Abenteurer	63%
Chewy - Esc von F5	12/95	Abenteurer	73%	High Seas Trader	8/95	Simulation	63%	Robot City	4/96	Abenteurer	44%	Vollgas	8/95	Abenteurer	83%
Chronicles of the Sword	8/96	Abenteurer	68%	Hollywood Pictures	8/95	Simulation	68%	Rock Encyclopedia	4/96	Anwender	bes. informativ	War College	6/96	Strategie	44%
Chronomaster	4/96	Abenteurer	69%	H.R. Giger Screensaver	4/95	Anwender	bes. schauig	Rugby World Cup 1995	9/95	Sport	62%	Warcraft II	2/96	Strategie	87%
Cinematica 96	3/96	Anwender	bes. Film-reif	Hugo	4/95	Action	33%	Screamball	10/95	Simulation	62%	Warhammer	2/96	Strategie	69%
Civilization II	4/96	Simulation	88%	Human Recall	2/96	Abenteurer	27%	Sea Legends	12/95	Verschiedenes	59%	Warlords II Deluxe	11/95	Strategie	69%
Claim to Power	3/96	Strategie	43%	Ice & Fire	3/96	Action	24%	Seek and Destroy	6/96	Action	60%	Warlords II	8/95	Sport	68%
Classic Pun	9/95	Strategie	16%	IHave No Mouth, And I Must Scream	2/96	Abenteurer	58%	Sensible Golf	6/96	Sport	50%	Wayne Gretzky a. I. NHLPA All Stars	4/96	Sport	57%
Clearing House	11/95	Simulation	66%	Imperium Romanum	2/96	Abenteurer	68%	Sensible World of Soccer	12/95	Sport	83%	Welcome to the Future	3/96	Abenteurer	69%
Club Dead CD	6/95	Abenteurer	41%	Indiana Jones Desktop Adventures	8/96	Action	34%	Separation Anxiety	3/96	Action	42%	Werewolf vs. Comanche 2.0	11/95	Simulation	83%
Colony Wars 2492	4/96	Strategie	70%	IndyCar Racing II	2/96	Sport	81%	Shanghai: Great Moments	9/95	Strategie	79%	Wetlands	12/95	Action	75%
Combat Air Patrol	10/95	Simulation	58%	Interactive Fly Fishing School	11/95	Anwender	bes. reich an Ködern	Shannara	2/96	Abenteurer	85%	Whale's Voyage II	10/95	Verschiedenes	79%
Comix Zone	4/96	Action	54%	In the 1st Degree	12/95	Verschiedenes	44%	Shivers	1/96	Abenteurer	56%	Whizz	4/95	Action	72%
Command & Conquer	9/95	Strategie	88%	Iron Assault CD	6/95	Action	79%	Shockwave Assault	2/96	Action	65%	Whoop	11/95	Action	49%
Commodore 64: 15 Pack	3/96	Verschiedenes	43%	Jagged Alliance	8/95	Verschiedenes	80%	Silent Hunter	6/96	Simulation	82%	Will Lemkes Fußballmanager	3/96	Sport	60%
Conquer the Movie	3/96	Abenteurer	66%	Jeff Jet	6/95	Abenteurer	72%	Silent Steel	9/95	Verschiedenes	74%	Wing Commander IV	4/96	Simulation	88%
Conqueror A.D. 1086</															

ROLLENSPIELE **special**

Teil II: Die Blüte

Nach den im letzten Heft behandelten Anfängen des Genres wenden wir uns diesmal den weiten Ebenen der folgenden Jahre zu: Die Reise führt von der grafischen Revolution um die Dekadenwende über die Hochblüte des Genres anno 1992/93 bis zum anschließenden Niedergang.

EIN KURZER ÜBERBLICK

Bis Ende der 80er Jahre war die Situation weitgehend durch die Formel „Ein Hersteller – ein Spielsystem“ gekennzeichnet, weshalb wir im ersten Teil unseres Specials keine Schwierigkeiten mit der Strukturierung hatten – **Ultima** war halt **Ultima** und **Bard's Tale** eben **Bard's Tale**. Doch das Leben sollte bald auch für die Hack & Slay-Barbaren an Komplexität gewinnen...

Schon 1988 zeichnete sich mit dem Erscheinen der Klassiker **Dungeon Master** von FTL und **Pool of Radiance** aus der AD&D-Schmiede SSI ein Wechsel ab: Die

Programme wurden tiefschürfender, forderten zunehmend die kleinen grauen Zellen des Spielers und boten endlich auch optisch einen akzeptablen Standard. Okay, grafisch waren **Pool of Radiance** und seine unmittelbaren Nachfolger gegenüber dem älteren **Bard's Tale** ein Rückschritt, aber hinsichtlich ihrer Story und Komplexität läuteten sie doch eine neue Generation ein. In der Folge diversifizierten sich die Angebote: Origin etwa blies mit **Ultima Underworld** konzeptionell frischen Wind ins Genre, und auch SSI bemühte sich ab 1993 in einer Vielzahl von Versuchen, die eingefahrenen Gleise zu verlassen. Dazu kamen in-

teressante Experimente wie **Betrayal at Krondor** von Dynamix, und auch die deutschen Hersteller konnten schließlich den internationalen Standard einholen – heute, nach dem weitgehenden Zusammenbruch des US-Rollenspielmektes im vergangenen Jahr (wofür in erster Linie das Aufkommen der hiezulande meist indizierten 3D-Balldungeons verantwortlich sein dürfte), sind sie sogar Branchenführer! Doch darauf kommen wir dann im nächsten Heft detaillierter zu sprechen, denn hier soll zunächst die lange Zeit vorherrschende Auslandsproduktion näher unter die Lupe genommen werden.

EINE FRAGE DER PERSPEKTIVE

Die beliebteste Sichtweise der Computer-Rollenspieler ist und bleibt die Nabelschau: An der Kasse machten meist 3D-Grafik und Ich-Perspektive das Rennen. Verständlich, denn so läßt sich die Handlung wohl am intensivsten, weil unmittelbarsten erleben. Die Hoffnung auf hautnahe Abenteuer wurde von SSI Ende der 80er Jahre freilich noch häufig enttäuscht, denn was die Company damals so zu bieten hatte, erforderte doch noch viel Vorstellungsvermögen – insbesondere am PC. Dennoch markierten die berühmten „Briefmarken-Dungeons“ von **Pool of Radiance** und all den anderen klassischen AD&D-Rollis in gewisser Weise einen Durchbruch. Hier wurde nämlich erstmalig die von **Bard's Tale** und in primitiver Form auch von **Wizardry** verwendete Perspektive mit richtig ausgefeilten Stories verknüpft, was sicher am Erbe des ursprünglich in Pen & Paper-Form erfolgreichen Systems lag.

Diese Schritt für Schritt zu durchmessenden Dungeons blieben über Jahre hinweg die Norm, an der sich alles zu messen hatte. Rein optisch allerdings gerieten die AD&D-

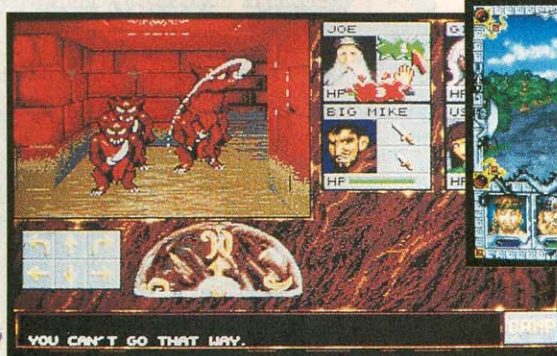
Programme angesichts von Konkurrenten wie der **Might & Magic**-Saga von New World Computing oder dem zunächst nur am Amiga bzw. Atari ST erhältlichen **Dungeon Master** von FTL spätestens zu Beginn der 90er Jahre endgültig ins Hintertreffen. Deshalb lieferte das geniale Programmier-team von Westwood für SSI auch 1991/92 die ersten beiden Folgen von **Eye of the Beholder** ab – die ein AD&D-Szenario erstmalig mit verschwenderischer VGA-Farbenpracht und Echtzeit-kämpfen im Stil von **Dungeon Master** verknüpften. Damit war wiederum ein neuer Standard gesetzt, dem SSI in der Folge jedoch selbst nicht gerecht werden konnte: Westwood wanderte nach dem zweiten Beholder zu Virgin ab und schuf dort mit **Lands of Lore** den wohl bislang ausgereiftesten Vertreter des Echtzeit-Rollenspiels, während die US-Company selbst mit etli-



Pool of Radiance (EGA)



Might & Magic II (Amiga)



Eye of the Beholder (VGA)

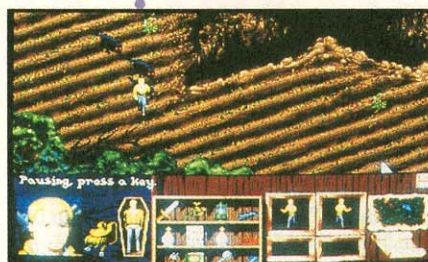


Might & Magic III (VGA)

chen Experimenten (**The Summoning, Veil of Darkness, Dark Sun**) aus der Vogelperspektive neue Käuferschichten zu erschließen trachtete. Ehe sie dann z.B. mit **Ravenloft** reumütig, aber nicht unbedingt erfolgreicher, zum Party-3D zurückkehrte. Bei Origin war man unterdessen den umgekehrten Weg gegangen. Eigentlich als die „Schau-von-oben-Company“ schlechthin bekannt, setzten sich die Mannen um Richard Garriott bereits im Jahre 1991 mit **Ultima Underworld** an die Spitze der 3D-Bewegung. Nicht nur, daß man sich mit diesem Spiel erstmals ernsthaft an der noch weitgehend ungewohnten Darstellungsweise versucht hatte, man machte auch gleich Schluß mit der traditionellen Schritt-für-Schritt-Darstellungsweise. Origins Unterwelt war in jeder noch so schrägen Richtung frei begehbar, zudem begeisterten Rampen, realistische Höhenunterschiede und sogar Schwimmakrobatik den hier geforderten Einzelhelden. Ein Standard wurde daraus freilich zunächst nicht – aber nur, weil es gut zwei Jahre lang niemanden gab, der es den „Originalen“ hätte nachmachen können! Erst 1993/94, als das Genre seinen Zenit schon überschritten hatte, erschienen mit **Betrayal at Krondor** von Dynamix und **The Elder Scrolls** von Bethesda dann die ersten ernstzunehmenden Nachahmer. Insbesondere die Krondor-Versoffung hatte in bezug auf die hier verwendete Vektorgrafik wie auch hinsichtlich der romanhaft aufgebauten Story eine Menge Eigenständigkeit vorzuweisen. In der Folge spaltete sich das Genre dann in gerenderte Grafikpracht bei antikem Hack & Slay (**Stonekeep** von Interplay oder das in diesem Heft getestete **Death-Keep**) einerseits und die eigentlich aus der reinen Action-Schublade stammenden 3D-Ballerdungeons andererseits auf. Aber haben wir da nicht etwas vergessen? Richtig, die Minderheit der Draufsicht-Games. Hier besetzte weiterhin Origin mit der originalen **Ultima**-Reihe die Position des Leithamels, wenngleich Britannia erst in der sechsten Inkarnation (je nach System ab 1990) ein ansehnliches Outfit zu bieten hatte. Mit dem gesplitteten Titel **Ultima VII** konnte die Serie dann 1992/93 – also parallel zur Blüte des gesamten Genres – ihren bisherigen Höhepunkt feiern, denn der achte Teil der eigentlich strategisch-rätselfastig angelegten Serie mußte wegen seiner Hüpf-Elemente arge Schelte einstecken. Abgesehen von den Avatar-Abenteuern konnte sich die Vogelperspektive vor allem bei den deutschen Genrebeiträgen von Thalion und Blue Byte durchsetzen, aber das soll ja wie gesagt das Thema der kommenden Ausgabe sein.



Lands of Lore (VGA)



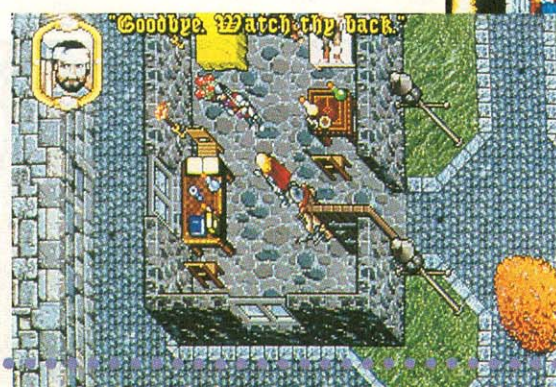
Veil of Darkness (VGA)



Ravenloft (VGA)



Stonekeep (VGA)



Ultima VII (VGA)



Dark Sun (VGA)



Ultima Underworld (VGA)



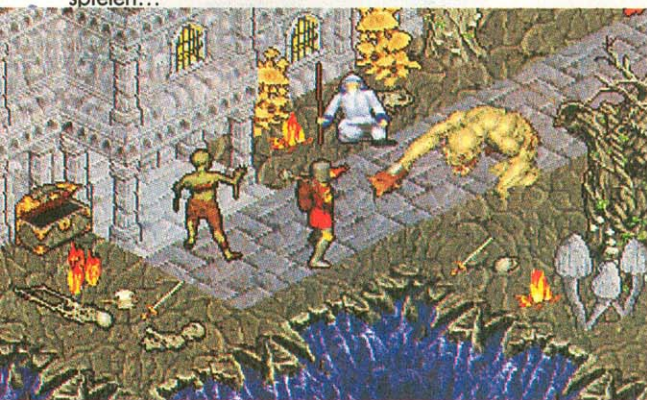
Betrayal at Krondor (VGA)



Ultima VI (VGA)

ES LEBE DER KLEINE UNTERSCHIED

Jenseits der gewaltigen Umwälzungen im grafischen Bereich waren jedoch auch kleinere Fortschritte beim Gameplay zu verzeichnen. So etwa hinsichtlich der Frage, ob per Party oder als Einzelheld geabenteuernt wird. Die große Mehrheit der Designer setzt und setzte da vermutlich deshalb auf Gruppen, weil sie dem Spieler einfach mehr Möglichkeiten der Interaktion bieten. Und in der Tat hat in jüngster Zeit ja auch einzig Origin mit der **Underworld-Reihe** bzw. **Ultima VIII** erwähnenswerte Individualisten vorzuweisen. Mehr eine Art Glaubenskrieg scheint hingegen die Spaltung in Befürworter von Echtzeitkämpfen bzw. Freunde rundenweiser Taktik-Prügeleien zu sein. Der Trend geht dabei eindeutig in Richtung seichter Action (der letzte richtig schwere, große Knobelbrocken war wohl das 1993 erschienene **Wizardry VII**), allein SSI bringt noch hin und wieder ein Programm mit strategischem Kampfsystem heraus. Jedenfalls, wenn man von den deutschen Herstellern absieht, die auch in diesem Punkt eine Sonderrolle spielen...



Ultima VIII (VGA)

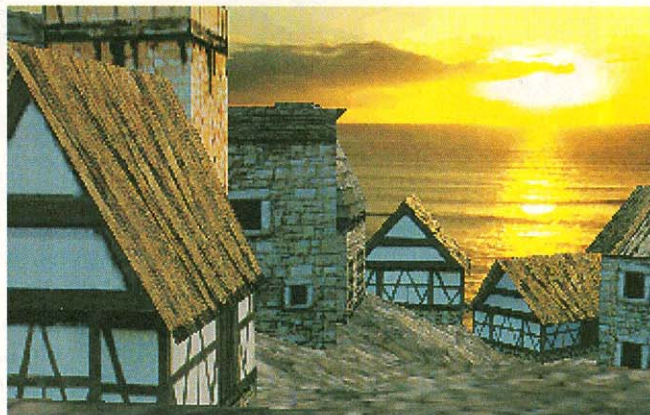


Wizardry VII (VGA)

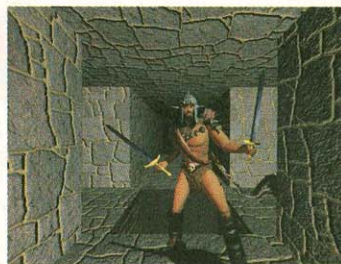
DIE ZUKUNFT

...des Rollenspiels sieht im Augenblick leider nicht unbedingt rosig aus; an der Ladenkasse haben die 3D-Ballerdungeons längst die Schlacht gewonnen. So produziert SSI nur noch deshalb weiter, um sich nicht völlig vom Genre zu verabschieden, Blue Byte hat vorläufig keine Pläne, Attic verkaufte die Rechte für **DSA III: Schatten über Riva** an TopWare, und sporadische Einsprengsel wie **Dungeonkeeper** von Bullfrog bzw. **Lands of Lore II** von Virgin werden das Steuer kaum herumreißen können – zumal beide seit Jahr und Tag immer wieder neu angekündigt und verschoben werden. Blicke noch **Ultima IX**, das sich wieder auf die alten Werte besinnen soll, doch noch ein ganzes Weilchen auf sich warten lassen wird.

Wer also keinen Internet-Zugang hat, um dort zu Weihnachten **Ultima Online** zu genießen, wird seine Hoffnungen wohl auf die beiden von Sierra bzw. 7th Level angekündigten Krondor-Nachfolger konzentrieren müssen... (jn)



DSA III: Schatten über Riva (SVGA)



Lands of Lore II (SVGA)



Ultima Online (VGA)

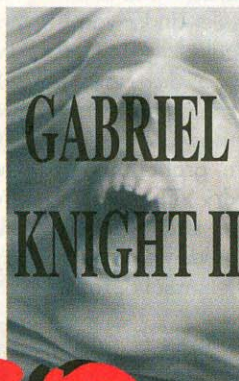
ROLLENSPIELE IM SPIEGEL DER ZEIT

	88	89	90	91	92	93	94	95	96
SSI (klassisch)									
SSI (neue Formen)									
SSI (Beholder I-III)									
Ultima VI-VIII									
Ultima Underworld									
Might & Magic II-V									
Betrayal at Krondor									
Lands of Lore									
The Elder Scrolls									
Stonekeep									
Wizardry VI-VII									

WIR TAUSCHEN AKTUELLE HIT-SPIELE GEGEN NEUABONNENTEN!

GABRIEL KNIGHT II oder TEAMCHEF

Im Abo gibt's den PC JOKER schneller und preiswerter – und wer jemanden kennt, der diese Vorteile mitsamt der rrrrandvollen Begleit-CD nützen will, erhält dafür gratis die Vollversion eines Top-Spiels seiner Wahl!



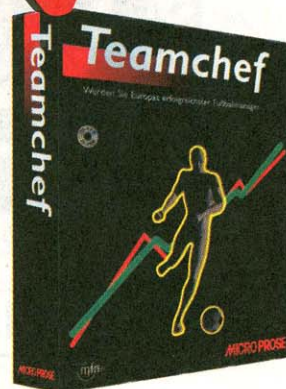
DAS ABO

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 sowohl für die reguläre Ausgabe von PC JOKER als auch für den PC JOKER TOTAL, wobei hier die Ersparnis sogar noch größer ist: Mit der schicken Scheibe voller aktueller 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 PRÄMIEN



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 deutschsprachige Verkaufsversion (auf PC CD-ROM mit separater Anleitung und Begleitmaterial in der Originalverpackung) von Sierras genialem Adventure GABRIEL KNIGHT II – oder wahlweise die von TEAMCHEF, dem starken Fußballmanager aus dem Hause MicroProse. Für ein neues Abo des PC JOKER ohne Begleit-CD bekommt man eine der beiden Vollversionen gegen einen Aufpreis von nur 20,- DM!



FREIE AUSWAHL

Wer sich für Sierras komplett deutsches Multimedia-Abenteuer GABRIEL KNIGHT II entscheidet, bekommt es mit Werwölfen, dem bayerischen Märchenkönig, einer komfortablen Maussteuerung, kniffligen Rätseln und vor allem todschicker Präsentation zu tun: Dieses packende Adventure bietet durchgehend Videoanimationen und deutsche Sprachausgabe – nicht umsonst erhielt es erst im Februar dieses Jahres stolze 86 Prozent in der Gesamtwertung nebst einem Hit im Joker-Test!

Fußball-Fans greifen hingegen zum TEAMCHEF von MicroProse, einer ebenfalls durchgehend deutschsprachigen Managersimulation mit Hitqualität (85 Prozent im Test der März-Ausgabe). Insbesondere die zahlreichen innovativen Features wie etwa ein ausbaufähiges Profil des Spielercharakters und Wirtschaftselemente bis hin zur Umwandlung des betreuten Vereins in eine AG machen dieses hochkomplexe, aber dennoch komfortabel zu bedienende Programm zu dem digitalen Sportereignis im EM-Jahr!



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

Selbstverständlich bekommt Ihr auch bei Aboverlängerung eine dieser Vollversionen. Jedoch gilt auch hier die Zuzahlung von DM 20,- beim PC Joker-Abo für DM 63,-. Anruf genügt, und Eurem Wunsch wird umgehend entsprochen.



PC JOKER ABO-COUPON



Als Dank für meine Empfehlung senden Sie mir bitte **Gabriel Knight II** oder **Teamchef**. 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

☐ **Gabriel Knight II**

Straße, Nr.

☐ **Teamchef**

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 Vorauskasse (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

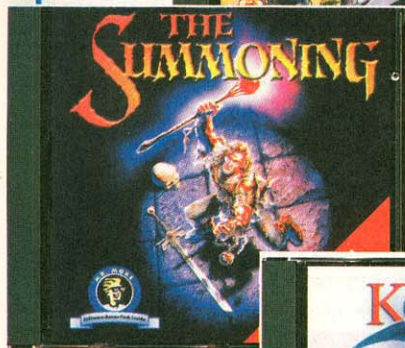
Bretonischer Ring 2

85630 Grasbrunn

UPDATE SERVICE



Jedes Spiel für
20 Mark bei tewi



Langsam fallen wieder die Blätter – die Preise am Markt für Budget-Software fallen dafür um so schneller! Derlei Preisbrecher stellen denn auch den Löwenanteil dieser zwei Seiten, dazu gesellen sich erneut allerlei Übersetzungen, Verbesserungen und Erweiterungen – sowie erstmals eine tolle Verlosung!

PREISWERT

Der üppige Reigen für Preisbewußte startet mit einem ganzen Schwung älterer Spiele, die tewi neu für nur 19,95 DM pro Stück auf den Markt wirft. Alle werden sie in einer schlichten CD-Hülle nebst ultrakurzer Anleitung ausgeliefert. Für das total verunglückte Rennen der **Cyberbikes** gilt allerdings, daß auch geschenkt noch zu teuer wäre: Nicht umsonst zierte nur das Bild eines Zwischenscreens die Verpackung des vormals von Gametek veröffentlichten Progis – und es spielt sich so mies, wie es aussieht. So ziemlich das genaue Gegenteil ist **Der Clou!**, denn die launige Langfinger-Sim der NEOlogen aus Österreich vermag PC-Ganoven auch heute noch zu fesseln. Core Designs **BC Racers** ist mit dem Untertitel „Prähistorische Rallye“ treffend beschrieben und empfiehlt sich dank Splitscreen vor allem für zwei gesellige Neandertaler. In der Wirtschaftsimulation **Christoph Kolumbus** von Software 2000 können sogar bis zu vier Weltenentdecker ihr Glück machen, leider wurde hier aber nicht die Version mit den tollen Audio-Tracks von Chris Hülsbeck auf CD-ROM gepreßt. SSIs Iso-Rollis **Veil of Darkness** und **The Summoning** wiederum wirken inzwischen bereits ein wenig angejährt, sind aber für Fans knackiger Echtzeit-Knobelei nach wie vor ihr Geld wert. Last und not least sei noch vor dem Strategical **Dominus** gewarnt, für das

U.S. Gold bereits bei der Erstveröffentlichung im Februar 1995 kaum Abnehmer fand. Kommen wir nun zu den SIERRA ORIGINALS, wo derzeit die Mech-Simulation **Earthsiege** (mitsamt Demo des zweiten Teils) und Al Lowes witziges Wildwest-Adventure **Freddy Pharkas** für 29,95 DM offeriert werden. Die Company von Ken und Roberta Williams hat aber noch mehr mit Euch vor: Der „Super Sierra Sommer“ zieht sich bis Mitte Oktober hin und hält allerlei große Spiele für kleines Geld parat. Innerhalb dieses Zeitraums gibt es etwa die Action-Tüfteleien **Battle Bugs** und **Loderunner** für nur 39,90 DM, dito die Riesenrobis im **Battledrome**. Für einen Zehner mehr wandern die Adventures **Last Dynasty**, **King's Quest 7** und **Space Quest 6** sowie die Strategicals **Powerhouse** und **Outpost** (Version 1.5.1) über den Ladentisch. Na, das ist doch ein Wort, oder?

UMSONST

...ist nicht nur der Tod (welcher ohnehin das Leben kostet), sondern für die Gewinner unserer kleinen SIERRA COMPETITION auch das weiter hinten im Heft getestete **Baseball Pro '96**: Wir haben drei Exemplare dieses „Mega-Updates“ für die Glückspilze unter Euch reserviert, genau wie einen vom Designer-Team signierten Baseball. Dazu kommen noch unser aktueller Top Tip **Quest for Glory Anthology**, das schon im letzten Heft getestet

UPDATE SERVICE

Multimedia-Adventure **Urban Runner** sowie je dreimal drei Super Sierra Sommer-Titel nach Wahl! Und alles, was Ihr dafür tun müßt, ist, uns unter Ausschuß des Rechtsweges flugs eine Postkarte mit dem Kennwort „Sierra“ zukommen zu lassen. Na, dann sucht mal schön unsere Adresse im Heft, und möge Fortuna mit Euch sein.

DEUTSCH

Endlich ist nun auch die strategische Wirtschaftssim **Capitalism** in einer lokalisierten Version erhältlich – mit der Einschränkung, daß man von Software 2000 da für 99,- DM zwar deutsche Texte, aber nach wie vor englische Symbole (z.B. I für Eisen) erhält. Zum gleichen Preis gibt es die qualitativ weitaus schlechteren Empire-Strategicals **Die große Schlacht in den Ardennen** („Battleground Ardennes“) und **Die große Schlacht um Gettysburg** („Battleground Gettysburg“). Sierras exzellente Mech-Schlacht **Earthsiege 2** und die mittelpärchtige Völkersimulation **Rise and Rule of Ancient Empires** sind nun ebenfalls übersetzt worden, allerdings werden hier gar happige 129,- DM pro Spiel fällig. Activisions scrollendes Adventure **Zork Nemesis** ist inzwischen gleichfalls in Deutsch erhältlich, und zwar für 119,- DM. Nie komplett lokalisiert wird dagegen **Quest for the Holy Grail**, auch wenn es den deutschen (Film-) Titel „Ritter der Kokosnuß“ bekam. Verständlich, denn der typisch britische Humor der Monty Pythons läßt sich nun mal nicht eindeutschend – doch immerhin legt Bomico hier für runde 100 Mark eine übersetzte Kurzanleitung bei. Gar komplett gestrichen hat man bei Softgold die deutsche Version des SCI-Geschlechterkriegs **Gender**

Wars, aber dafür haben die Kaarster ja endlich die Lucas Arts-Games **The Dig** und **Rebel Assault II** germanisiert.

ANDERS

Empires Flipper **Pro Pinball: The Web** wurde für „Win 95“ umgesetzt; die 79,95 DM teure Version enthält zusätzlich die DOSen-Auflage. Wer zu spät kommt, den bestraft der Redaktionsschluß, daher erfährt Ihr auch erst jetzt (also Monate nach der EM) daß „Ran Soccer“ als **UEFA Euro 96 England** für 89,- DM wieder veröffentlicht wurde. Neben Sammlern und Fans wird dieses Spiel wohl vor allem Österreicher und Schweizer interessieren, da es für derlei „Minderheiten“ sogar extra kommentiert wurde! Inhaltlich hat sich dagegen nicht viel geändert, wodurch „FIFA Soccer 96“ nach wie vor das beste PC-Soccer am Markt bleibt.

ZUSÄTZLICH

Golfer mit 49 Bällen in der Hosentasche werden sich sicher über das **Sawgrass Championship Add-On** für Electronic Arts' „PGA Tour 96“ freuen. Und für SirTechs „Jagged Alliance“ wird demnächst eine Zusatz-CD namens **Deadly Games** erscheinen, die Multiplayer-Support bietet. Schon länger im Handel ist dagegen die **Warcraft II Expansion Disk** namens „Beyond the Dark Portal“, welche den Fans des Echtzeit-Strategicals von Blizzard 24 neue Levels und 50 spezielle Mehrspieler-Karten beschert. Zudem wurden andere Landschaften und Heldenfiguren eingebaut, was für 39,95 DM die Wartezeit bis zum Erscheinen des Nachfolgers durchaus versüßen hilft. (mm)



UEFA
EURO 96
England

© 1994 UEFA TM

OFFICIAL
LICENSED
P R

Besser spät als nie:
Ran Soccer heißt
jetzt UEFA Euro 96
England

Deutscher Kapitalismus mit englischen Icons

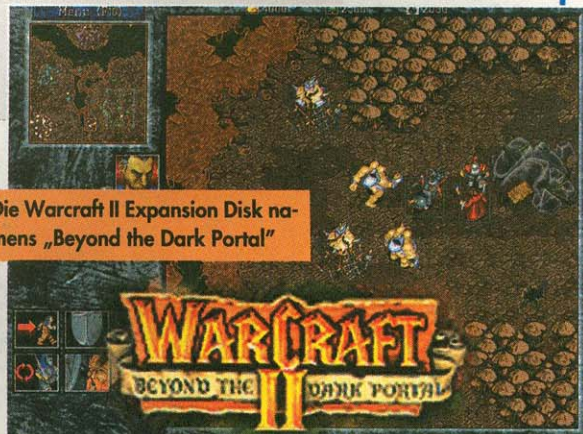
CAPITALISM

Das ultimative Strategiespiel um Geld, Macht und Reichtum

TPC **SAWGRASS**
CHAMPIONSHIP COURSE ADD-ON
FOR PGA TOUR 96



Mehr Golf dank Sawgrass



Die Warcraft II Expansion Disk namens „Beyond the Dark Portal“

3D-BESCHLEUNIGERKARTEN DER NEUEN GENERATION

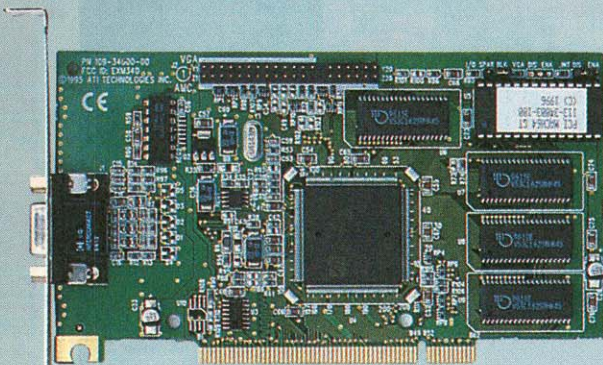
Wenn es um die Darstellung bewegter 3D-Bilder geht, muß der PC immer noch mit einem Geschwindigkeitsdefizit gegenüber den Spielkonsolen leben – aber nicht mehr lang: Wir haben zwei besonders interessante Prototypen einer neuen Generation von Grafikchips unter die Lupe genommen!

ALLGEMEINES

Den Chips **3D Rage** von ATI und **ViRGE** von S3 soll gelingen, was ihren Vorgängern bisher nicht so recht gelungen ist: die Entwicklung zu einem ernstzunehmenden Standard am Markt. So ist Creative Labs' „3D-Blaster“ ja nur als Add-on-Lösung für VLB-Rechner gedacht, während die „Edge“-Karte von Diamond bei der normalen VGA- bzw. SVGA-Performance enttäuscht. Und die „Matrox Millenium“ wird leider von keinem einzigen Spiel unterstützt, zudem hat sie Probleme mit einigen SVGA-Treibern...

Zu den bemerkenswerten Features der neuen Chips gehören nun z.B. **MIP-Mapping** (Texturen werden beim Heranzoomen höher aufgelöst und dadurch nicht grobpixeliger), **Texture Filtering** (näherkommende Pixel werden durch einen Unschärfefeffer optisch geschönt) und das **Z-Buffering** (pro Bildpunkt werden drei statt zwei Koordinaten gespeichert). Außerdem werden die entsprechenden Grafikkarten auch Microsofts „Direct3D“ unterstützen, das standardmäßig in der Schnittstelle DirectX enthalten ist. Das vereinfacht vor allem den Spieleprogrammierern die Arbeit, da sie fortan einfach „Direct3D“ verwenden können, um die speziellen Fähigkeiten von **ViRGE** bzw. **3D Rage** auszunutzen. Umgekehrt soll die für „Direkt3D“ optimierte Soft aber auch keine Probleme mit „normalen“ Grafikkarten haben – sie läuft dann lediglich etwas langsamer.

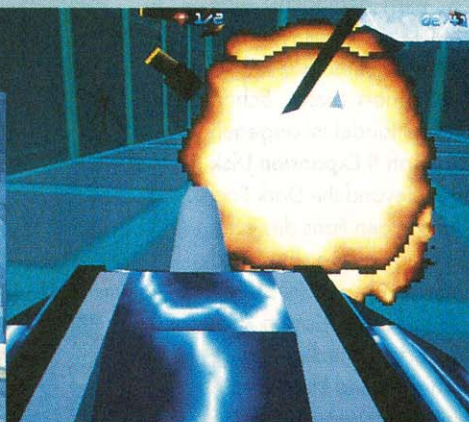
3D RAGE



Die uns für einen ersten Vorabtest zur Verfügung gestellte und schon fast marktreife **3D Xpression**-Karte war mit 45ns-EDO-RAM ausgerüstet und soll später mit einem noch schnelleren SDRAM-Speicher versehen werden. Da ihr Chip auf der ATI mach64-Familie basiert, brauchen im regulären Betrieb unter DOS oder „Windows“ keine (bösen) Überraschungen befürchtet zu werden, denn die 3D-Technologie wurde nur zusätzlich aufgesetzt – was auch für die neuen, alten Treiber gilt. Speziell angepaßte Software wie z.B. die PC-Titel „Actua Soccer“ und „MechWarrior 2“ oder die Playstation-Konvertierungen „Assault Rigs“ und „WipEout“ läuft unter dieser Konfiguration deutlich schneller und geschmeidiger (die BattleTech-Sim etwa überzeugt so trotz aller Texturen bereits ab einem P90); insbesondere die Umsetzungen wissen daher erheblich besser zu gefallen als ihre regulären PC-Pendants.

Zum Lieferumfang wird, wie bei ATI üblich, ein Software-MPEG-Player gehören, der blockige Bilder durch entsprechende Skalierung verhindert und im Fullscreen-Modus relativ ruckfrei arbeitet. Ein Hardware-MPEG-Decoder läßt sich nachrüsten, genau wie ein TV-Tuner-Board. Die Karte erzeugt eine maximale Auflösung von 1.280 x 1.024 Pixeln bei 256 Farben, im True-Color-Modus immerhin noch von 800 x 600 Bildpunkten. Sobald die speziellen Fähigkeiten des 3D-Chips zum Einsatz kommen, gibt es bei 800 x 600 Pixel 256 Farben zu sehen und in der SVGA-Standardauflösung (640 x 480) gar stolze 65.536 Töne.

Jetzt auch mit Texturen schnell: WipEout

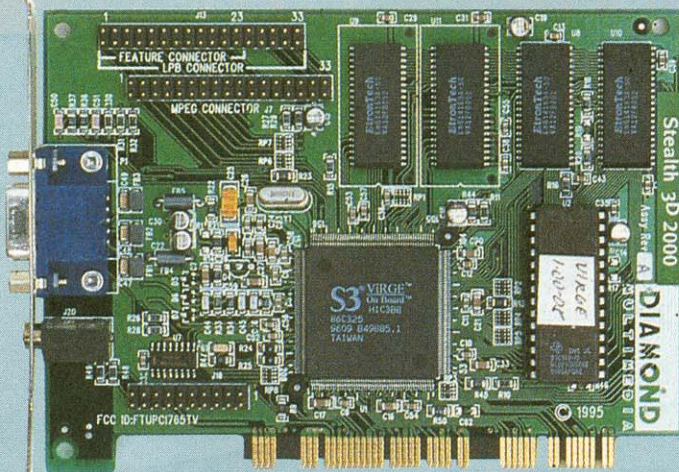


Mit Texture-Filtering: Assault Rigs

Kicken in 3D: Actua Soccer



S3 ViRGE



Hier stand uns eine Vorabversion der **Diamond Stealth 3D 2000** mit 2 MB EDO-RAM Grafikpuffer zur Verfügung; und auch diese Karte sollte mittlerweile bereits im Handel erhältlich sein. Sie setzt ebenfalls auf bewährte Technologie: Der ViRGE-Chip basiert auf dem Trio 64V+ und bringt im Vergleich mit der ATI-Konkurrenz unter DOS eine um rund 15 Prozent bessere Leistung. Dieser Wert wurde mit Tools wie „Vidspeed“ oder „3DBench“ ermittelt und ist mit Vorsicht zu genießen; schließlich handelte es sich hier wie dort noch nicht um eine Endversion. Was übrigens für Hard- wie Software gilt, weshalb wir auf die Nennung der exakten Meßwerte lieber verzichten.

Fest steht jedenfalls, daß speziell programmierte Titel wie „Descent II“ oder „Terminal Velocity“ im Feldversuch mit der Karte zwar nicht schneller, aber dank Texturen-Filterung doch weitaus schöner als bislang gewohnt liefen. Von dem aus

gutem Grund eher unbekannten „Havoc“ konnten wir uns ebenfalls einen Eindruck verschaffen, und viele weitere Spiele sind bereits in Vorbereitung: „Alien Trilogy“, „Tomb Raider“ (ein Demo der regulären Version findet sich übrigens auf der Begleit-CD dieser Ausgabe), „Battle Race“ oder „Destruction Derby“, um nur einige zu nennen. Und auch die Liste der Hardwarehersteller, die diesen Standard zukünftig unterstützen wollen, ist recht aufschlußreich bezüglich seiner Marktchancen. Denn namhafte Firmen wie Diamond/Spica, ELSA, miro, Orchid Technology oder Hercules haben bereits Zusagen erteilt.

Descent II auf dem ViRGE: Der „Unschärfefekt“ ist gut zu erkennen



Noch schärfer durch Unschärfe: „Terminal Velocity“



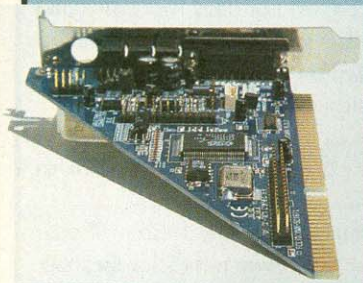
Mäßige 3D-Action: Havoc

FAZIT

Ob sich Beschleunigerkarten generell durchsetzen können, wird freilich stark davon abhängen, ob DirectX auf breiter Basis Anhänger unter den Spielsoftproduzenten findet. Genauer wird man wohl zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft wissen, wenn die ersten Games erscheinen sollen, die alle Optionen auch wirklich voll ausnutzen. Positiv anzumerken ist bereits heute, daß es sich bei den beiden vorgestellten Modellen nicht um Exoten handelt, sondern um Grafikkarten, die auch im real existierenden Alltag unter DOS oder „Win 95“ sehr stabil arbeiten – im Gegensatz zu beispielsweise der „3D Blaster“. Um auch für die schöne, neue 3D-Welt in SVGA und HiColor gerüstet zu sein, wären lediglich 4 MB Grafikspeicher wünschenswert, um den Hauptprozessor nicht so stark zu belasten. Aber wir stehen hier ja auch erst am Anfang einer vielversprechenden Entwicklung. (mash)

NEUE PRODUKTE IM SPOTLIGHT

BUDGET-SOUND VON PEARL AGENCY



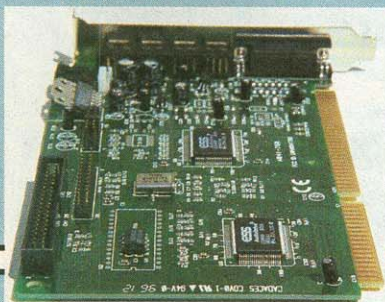
Diesen Herbst schlägt Pearl mit einer feinen Soundkarte zum Tiefstpreis ganz neue Töne an: Für nur 79,- DM bringt man das extravagant gestylte 16-Bit-Modell **Hypersound Plug 'n' Play Full duplex** auf den Markt. Zum Preis von unter 30 Mark gibt's dazu noch ein 3D-Soundmodul für räumlichen Klang; eine WaveTable-Erweiterung ist ebenfalls im Angebot. Der Game/MIDI-Port gehört hier standardmäßig genauso zum guten Ton wie Line-In-, Mikro- oder Lautsprecheranschlüsse und Stereosampling in 44,1 kHz. Und weil die Karte zum Soundblaster- wie zum Microsoft Sound System kompatibel ist, dürfte es sich dabei um ein echtes Schnäppchen handeln.

Fehlt eigentlich bloß noch der nötige Schalldruck, und den liefert der 60 Watt starke Pearl Mega-Subwoofer für 199 Märker. Das nicht ganz billige und etwa 6,5 kg schwere Gerät läßt sich dank umschaltbarer Stromversorgung übrigens auch ins Auto einbauen.



NEUER SOUND VON MEDIA VISION

Auch vom Hersteller der „Pro Audio Spectrum“-Karten gibt es nun ein Plug'n'Play-Modell im unteren Bereich der Preisskala: Die **PROZonic-Karte** ist für 99,- DM ebenfalls zum Soundblaster- bzw. dem MS Sound System kompatibel, sampelt in 16 Bit mit 44,1 kHz und verfügt über eine Schnittstelle für einen Wave-Blaster-Aufsatz sowie einen 3D-Soundchip. Die externen Anschlüsse entsprechen denen der Pearl-Karte, doch der interne Verstärker ist mit sechs anstatt 0,5 Watt etwas kräftiger.



MULTIMEDIA VON CREATIVE LABS

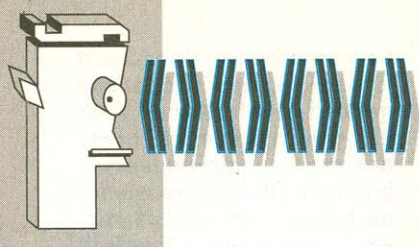
Von den Erfindern des Soundblaster-Standards kommt eine Kombi-Karte, die alle Kommunikationsbedürfnisse befriedigen soll: Im **PhoneBlaster-Paket** für 499,- DM steckt neben Passivlautsprechern und einem Mikro eine voll duplex-fähige „Soundblaster 16“ mit integriertem 28.800er-Faxmodem. Damit kann man im Internet also faxen und telefonieren, zudem ist ein Probe-Account bei CompuServe enthalten. Anschlüsse für Line-In und -Out, ein Mikrofon oder das analoge Telefon finden sich hier selbstredend ebenso wie ein MIDI0/Joystick-Port oder die Möglichkeit, eine WaveTable-Tochterplatine aufzustecken. Allerdings ist die Karte fast so lang wie ein PC selbst, weshalb man vor dem Kauf lieber erst mal überprüfen sollte, ob sich hinter dem 16-Bit-ISA-Steckplatz nicht etwa der Hauptprozessor befindet...



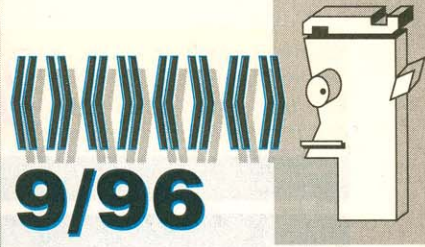
ALLES IM GRIFF DANK AB UNION

Mit zwei Produkten will die AB Union nun PC-Piloten und Multiplayern das Spielen erleichtern. So ist der **AlfaCommander-Pro** ein programmierbarer Joystick, der neben den zwei regulären Feuerknöpfen über drei weitere sowie einen Coolie-Hat verfügt. All das läßt sich mit Tastaturbefehlen frei belegen, wobei vier Konfigurationen abspeicherbar sind. Das Gerät wird an Joystickanschluß und Tastatur geklemmt und bietet für seinen stolzen Preis von 129,- DM noch eine Schub- und eine Ruderkontrolle. Indessen verdoppelt der **AlfaTwin** den Gameport, wodurch sich fortan bis zu drei Twins hintereinanderschalten lassen, um maximal vier Spieler an einem Anschluß zu versorgen. Die geforderten 39,- DM sind hier also nicht schlecht investiert. (mash)





BESSERWISSE



9/96

Als erstes mal ein Dankeschön für Eure tatkräftige Unterstützung! Dadurch konnte ich mich in mein neues Amt gut eingewöhnen, und so gibt es an dieser Stelle wie gehabt allerlei schöne Hilfestellungen und Tips – und all das jetzt endlich wieder monatlich!...



wir werden sie auf der nächsten PC Total-CD veröffentlichen. Karten und Zeichnungen können wir übrigens nur dann gebrauchen, wenn sie schwarz auf weiß, also am besten mit Tusche 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 19 Uhr** unsere **telefonische Hotline** zur Verfügung, wo Ihr Tips zu Software und Hardwarefragen erhalten könnt. All dies unter den Telefonnummern

089/46 38 23

und

089/460 58 22

Gelöst

Bad Mojo
Urban Runner

Cheats zu

Elisabeth I.
Magic Carpet 2
Warcraft II

Codes zu

Offensive

Karten zu

Die Siedler II

Und damit das auch weiterhin so gut funktioniert, solltet Ihr Euch jetzt nicht auf die faule Haut legen, sondern uns mit Tips, Tricks & Co. zuschütten. Wie immer hätten wir Eure Lösungen aufgrund ihrer Länge am liebsten auf Diskette. Die Dateien sollten als ASCII-Files abgespeichert sein, denn die Makros aus den Textverarbeitungs-Programmen von Hand zu entfernen, ist, das dürft Ihr uns glauben, eine

richtige Knochenarbeit! Und bitte verschont uns mit Beiträgen zu indizierten bzw. indizierungsgefährdeten Spielen, denn die wollen und dürfen wir nicht berücksichtigen. Die ganzen Mühen sollen sich für Euch natürlich auch lohnen, denn **für jeden abgedruckten Beitrag gibt es bis zu 300 Märker**, je nach Umfang und Aktualität. Und auch Savestände sind uns jederzeit willkommen,

BUNT gemischt und streng SORTIERT

Elisabeth I.

Mittels Hex-Editor schafft Armin Menzel aus Hagen schnell aus dem Nichts Reichtum und Wohlstand, und zwar auf folgende Weise:

Im Elisabeth-Verzeichnis existiert ein Unterordner SAVE-DEU, aus dem der zu verändernde Spielstand geholt wird (nicht vergessen: vorher auf jeden Fall eine Sicherheitskopie machen!). Nun ändert man folgende Zeile:

00000210: 00 02 FF FF FF
00 00 00 - 00 00...

Wichtig sind hier die drei „FF“-Zahlenpaare; auf diese Weise verfügt man näm-

lich sofort über mehr als 16 Millionen Pfund – und das dürfte dann doch locker reichen...

Magic Carpet 2

Markus Schumacher aus Wiehl-Oberbantenberg hat einige kleine Cheats zum zweiten Teil von Bullfrogs fliegenden Teppichen: Zunächst muß das „I“ gedrückt und dann WINDY eingegeben werden, um den Cheat-Mode zu aktivieren:

Alt + F1: Der Zugang zu allen Sprüchen wird ermöglicht.

Alt + F2: Der Mana-Vorrat wird erhöht.

Alt + F3: Alle Spieler werden zerstört.

Alt + F4: Alle Schlösser werden vernichtet.

Alt + F5: Alle Ballons werden zerstört.

Alt + F6: Unser Zauberer wird geheilt.

Alt + F7: Alle Kreaturen sterben.

Alt + F8: Die Anzahl der Zaubersprüche und Erfahrungspunkte wird erhöht.

Offensive

Und nochmals Armin Menzel: Oceans Strategiespiel hat ihm so gut gefallen, daß er es sowohl für die Alliierten als auch auf deutscher Seite durchgespielt hat – hier sind die passenden Levelcodes:

Level	Alliierte	Deutsche
1.)	UHFNE	GNBQD
2.)	FBGBA	NUCWE
3.)	CHRJN	DABDD
4.)	JQHEX	GSCGE
5.)	NTIDC	GBBXD
6.)	MUKNN	HXAME
7.)	UNGHP	GTAND
8.)	ADMKE	VIALC
9.)	OGOAB	GLBJD
10.)	IBWDE	LPCKD
11.)	BHADE	MAAHD

12.)	LOREI	GXCSE
13.)	SAGUE	FQACD
14.)	BCUJI	VWAAAB
15.)	HCGKE	HPBSE
16.)	LDKIE	RIATE
17.)	BHSDE	GUBEE
18.)	NBGSR	ULCSE
19.)	DATJU	SJBED
20.)	IOGPD	PKGCG

Warcraft II

Ein paar neue Cheats zu Blizzards beliebtem Strategie-Spiel liefert uns Markus Haubner: Zunächst wird ENTER eingetippt, und dann folgende Wortkombinationen:

DECK ME OUT: Der Technologielevel wird verbessert.

UNITE THE CLANS: Verhilft zum sofortigen Sieg.

TIGERLILY: Aktiviert den Modus, in dem jeder Level direkt angewählt werden kann, und zwar indem folgende Angaben benutzt werden:

ORCx: Ork-Mission (x steht dabei für die Levelnummer)

HUMANx: Menschen-Mission (hier gilt das gleiche für x)

BAD MOJO

KOMPLETTLÖSUNG



Manuel Haupt hat alle Wirren und Mühen des Kakerlaken-Daseins auf sich genommen und das glückliche(?) Ende der Ungeziefer-Sim erreicht. Dank dieser Komplettlösung könnt Ihr dies bald auch schaffen.

Zu Anfang erst einmal ein paar Tips und Tricks für Kakerlaken:

Orientierung ist das A und O, also nie den Überblick verlieren!

Das Leben einer Kakerlake ist mit vielen Fallen gepflastert; daher sollte man auf Feuer, Farböpfe, spitze Gegenstände, chemische Substanzen und das Katzenvieh achten. Andere Artgenossen zeigen oft versteckte Gänge und Schauplätze; also Augen auf! Trifft man auf ein Augensymbol, sollte man sich draustellen, man erhält so oft wichtige Hinweise von einem Kollegen.

Da dem Insekt nur drei Leben zur Verfügung stehen, empfiehlt es sich, oft abzuspelchen.

Zu Beginn des letzten Teils findet sich Roger auf einem Experimentiertisch wieder. Kommt er dem Boden zu nah, hört er ein bedrohliches Knurren und sollte schleunigst wieder nach oben kommen, will er nicht im Magen der Katze enden...

Der Keller

Nach der Verwandlung findet sich Roger Samms in der Kanalisation wieder und benutzt

gleich das einzig zugängliche Rohr vor ihm. Im Nordwesten klettert er durch die kleine Öffnung und trifft auf einen Kakerlakenclan. Dessen Oberster gibt ihm wichtige Informationen, woraufhin man nach Osten, unter dem Herd durch und bei dieser Gelegenheit über den Standfuß in Richtung Boden krabbelt. Dort wird den Fallen elegant ausgewichen und die tote Ratte bestiegen. Das Bild wird nach Osten verlassen; jetzt stößt man auf eine schlecht gelaunte und hungrige Spinne. Diese wird Roger los, indem er zu dem glimmenden Zigarrenstummel rennt und diesen in Richtung Blutsauger dreht. Im Süden erreicht Samms eine Kakerlakenfalle, die er auch gleich betritt. Mit Hilfe der leblos daliegenden Kakerlaken überquert er die rosa Flüssigkeit – möglichst, ohne danebenzutreten. Das letzte Hindernis wird mit dem weißen Plastikteilchen, das zur rechten Kakerlake hingeschoben wird und so eine provisorische Brücke bildet, überwunden. Den Tisch klettert man hinauf und biegt bei der nächsten Gelegenheit nach links ab. Vorsichtig nähert man sich dem Kabel und klettert daran auf der linken Seite bis zum Farbtopf hinunter. Auf der Tischplatte wird der Kabelschnur so lange gefolgt, bis man eine Steckdose erreicht. Kommt man dieser etwas näher, wird ein Kurzschluß verursacht und der Föhn aktiviert. Wenn man nun die links liegende Streich-

holzschachtel betritt, findet man sich dank eines Wirbels in einem anderen Teil des Raumes wieder.

Hat man wieder festen Boden unter den Füßen, findet man im linken Teil des Raums eine Mausefalle, bei der man auf das Augensymbol steigt und so die gefangene Maus befreit. Hat man die Ratschläge erhalten, wird der Zeitungstapel im Süden aufgesucht, der ebenfalls noch ein paar Informationen parat hält. Man verläßt den Stapel nach Westen und betritt damit den Nachttisch. Im Inneren des Radios überbrückt man den losen Draht, worauf der Kasten losdudelt. Entnervt betritt Eddie die Bildfläche und stellt seine Bierdose neben dem Radio ab. Ist er wieder verschwunden, steigt man auf das Radio und stößt die Dose mit den Schlaftabletten um, wodurch eine herauskullert. Diese wird in die Bierdose befördert und Eddie legt sich in der folgenden Zwischensequenz schlafen. Nun geht es wieder auf den Fußboden, wo in der Nähe des Bettes eine Zigarrenschachtel näher untersucht wird. Nachdem man einiges über Eddies Vergangenheit erfahren hat, krabbelt man über die Steckdose an der Südwand ins Badezimmer.

Das Badezimmer

Nach der Begegnung mit dem Geist seiner Mutter findet sich Roger im Badezimmer wieder. Im Inneren der Tücherbox wird ein Hebel betätigt, was eine

Kettenreaktion auslöst. Somit ist der Weg zum Boden jetzt frei und er setzt seinen Weg in Richtung Osten fort, bis er abermals auf ein Augensymbol stößt. Dieses wird wieder bestiegen, und weitere Hinweise von einem Silberfisch können entgegengenommen werden. Danach geht es südwestlich zur Toilette, wo mit Hilfe eines weiteren Symbols mit einer Ameise Kontakt aufgenommen wird. Anschließend erklimmt man den Badezimmerschrank, über dem sich eine Pinwand mit zahlreichen Infos befindet. Im westlichen Teil des Badezimmers ist der Rattenkönig zu Hause. Roger sieht, wie er sich an einer anderen Kakerlake zu schaffen macht, und durchschaut den fieseren Charakter des Nagers. Daher schleicht er sich vorsichtig zur Wand unterhalb des Rattenlochs und klettert sie hinauf. Durch das Loch gelangt man zum Waschbecken, über das man zum Erste-Hilfe-Kasten kommt. Im dessen oberem Teil findet Roger einen Wegwerf Schlitz für gebrauchte Rasierklingen, durch den er sich in den hinteren Teil des Badezimmers quetschen kann. Die Bartschneider bringen ihn spontan auf die Idee, damit dem Rattenkönig die Lichter auszublenden! Mit der Schraube schiebt er den Haufen über die Kante, worauf ein Dutzend Rasierklingen in die Tiefe fallen. Zurück auf dem Fußboden, kann die Rattenhöhle betreten werden. Durch diese erreicht Roger wieder den Kanal und nach einer weiteren Begegnung mit seiner Mutter die Küche.

Die Küche

Ist das Labyrinth gemeistert, klettert Roger den Kühlschrank an dessen Ende hinab, läuft abermals über den Fußboden und dann den Herd hinauf, wo er eine Kakerlake trifft, die ihm wie gewohnt einige Ratschläge erteilt. Zurück auf dem Boden, findet er im Osten der Küche einen Wischmop, der von der rechten Seite erklimmt wird, von wo aus er springend auf die Küchenzeile gelangt. Hier sollte nun die gesamte Landschaft erforscht werden, und bald trifft Roger auf einen aufgeschlitzten, aber noch atmenden Fisch, der via Augensymbol Ratschläge erteilt. Nun weiter nach Osten und über das riesige Messer zum Herd. Nach-

URBAN RUNNER

KOMPLETTLÖSUNG

Hobbydetektivin Andrea Schnitzer hat sich in Rekordzeit durch dieses Krimi-Adventure gerätelt; ihre Lösung wollen wir Euch nicht vorenthalten.

Der Fabrik Keller

Die erste Aufgabe besteht darin, dem Killer zu entkommen und aus der Fabrik herauszufinden. Dazu begibt man sich zunächst ins Untergeschoß, um dem dortigen Schrank einen Angelhaken samt Schnur zu entnehmen. Dann geht es nach oben zur Treppe, an der man die Angelschnur befestigt. Nach einem schüchternen Klopfen an der Tür erfolgt eine automatisch ablaufende Sequenz, in welcher der Killer die Stufen herunterpurzelt. Ihn kann man nun um eine Nagelfeile erleichtern, mit der sich ein loser Backstein im hinteren toten Winkel lösen läßt, und dank des dahinter verborgenen Griffs kann man die Tür öffnen und die Leiter emporsteigen.

Das Obergeschoß der Fabrik

Hier gilt es, stets in Bewegung zu bleiben, da sonst der Killer erbarmungslos zuschlägt. Im Zimmer mit den Karteischränken erst mal das Licht anknipsen und dann die Regale nach dem Lageplan absuchen. Wenn man sich diesen näher betrachtet, erkennt man einen potentiellen Fluchtweg, der durch das Wasserbecken führt. Neben der grünen Tür befindet sich ein Schaltkasten, aus dem man eine Sicherung nimmt, die man nacheinander für das Wandschild, den Aufzug und die Wasserpumpe benutzt. Im Zimmer mit dem Wandschild klickt man dieses an, dadurch kann man auf einem Plakat die Farbfolge für den kleinen Aufzug erkennen (rot-rot-grün-rot). Jetzt benutzt man die Sicherung mit dem Aufzug, gibt dort den korrekten Code ein und greift sich die Gebrauchsanweisung für die Pumpe. Nach einer genaueren Betrachtung erkennt man, daß dort eine Seite fehlt, man findet sie unter einer Bank im Karteischrankzimmer,

wo sie als Fußstütze mißbraucht wird. Jetzt benutzt man die Sicherung mit dem Wasserpumpenraum und aktiviert die Pumpe mit Hilfe der nunmehr kompletten Gebrauchsanweisung: Der Druckregler muß auf „2“ eingestellt werden, der Druckflußregler auf „576“, danach kann man den Schalter für den Abfluß anklicken und durch das nunmehr leere Wasserbecken flüchten.

Zu Hause

In der eigenen Wohnung wird man von einem Killer erwartet, dieser wird erst mal durch einen Fotoblink geblendet und danach mit dem Handball traktiert. Während er ein Nickerchen macht, demoliert Max seine Pistole, schnappt sich den Film und das vom Rocker zurückgelassene Streichholzpackchen. Außerdem finden sich ein Polizeiausweis, ein Zimmerschlüssel, ein Taschenkalender, eine Armbanduhr und ein Foto. Nun bekommt man es mit drei Halbstarken zu tun. Zunächst öffnet man die Toilettenür und knipst dort das Licht an. Das Brett wird eingesackt, und man begibt sich ins Versteck. Sobald einer der Rocker die Toilette betreten hat, versiegelt man die Tür mit dem Brett. Im nächsten Zimmer schaltet man den Strom aus und klickt das herunterhängende Kabel an. Der Ölkünstler wird unter dem Kabel geleert und der Strom wieder eingeschaltet, der Rest läuft automatisch.

Im Hotel

In der Hotelhalle findet man einen Ohrring und stellt fest, daß der Schlüssel abhanden gekommen ist. Nach einigen kleinen Verhören der Gäste unter Hinzuziehung des falschen Polizeiausweises wird die Diebin entlarvt, und sie gibt den Schlüssel zurück. Zwar verwehrt eine Angestellte zunächst den Eintritt ins Zimmer 227, aber mit dem Ohrring läßt sie sich schnell bestechen. Nun klickt Max das Zimmer 225 an und fragt bei der Rezeption, ob er es mieten könne. Während die Diebin die Empfangsdame ab-

lenkt, entfacht er mit Hilfe der Streichhölzer ein kleines Feuer im Papierkorb, und während die Hotelangestellte mit dem Löschen beschäftigt ist, riskiert er einen kurzen Blick ins Gästebuch. Wenn man die Streichholzschachtel mit dem Foto verbindet, erhält man die Telefonnummer des Zansibar-Clubs und kann die Adresse im Speicher abrufen. Die Telefonnummer kann man mit dem Telefon benutzen, um so zu erfahren, daß Zimmer 225 auf den Namen Lagrange reserviert ist. Ein weiteres Telefonat mit der Hotelrezeption storniert die Vorbuchung, so daß endlich das Zimmer angemietet werden kann. Drinnen speichert man die Nummer, die neben dem Telefon liegt, ab und kann so (per Telefon) eine Pulle Sekt ordern. Nun wird kurz mit Zimmer 227 telefoniert, danach wird (nochmals per Telefon) bei der Lobby eine Flasche Sekt für Zimmer 227 bestellt. Sobald der Page an die Tür von 227 klopft, klickt man die Dame auf der Türschwelle an, worauf eine schöne Filmsequenz folgt.

Im Billardsalon und in Carlos Büro

Man kommt hinein, indem man dem Türgorilla zunächst einen Gegenstand, dann die Uhr anbietet; nach der Billardpartie erhält man ein Stück Kreide. Vor dem Bürohaus wird die Kreide mit der Eingangscode-tafel benutzt, der Code besteht aus vier Zahlen. Man nähert sich der Besucherin und bedrängt sie („Nun machen Sie schon“), um die letzten Zahlen des Eingangscode zu erhalten (429). Mit Hilfe der durch die Kreide sichtbar gewordenen Fingerabdrücke bekommt man den vollständigen Eingangscode (A429, B429 oder O429). In der Eingangshalle klickt man den Wasserbecher auf dem Schreibtisch an und benutzt ihn mit der rechten Hand des Wächters, so daß dieser aufwacht und das stille Örtchen aufsucht. Nun kann man auf dem Schalter den Aufzugsknopf und danach den Aufzugsruftknopf bedienen. Im Flur öffnet Max die Schranktür und klickt den Locher an, dies fördert einen Schlüssel mit der Aufschrift „Tony“ zutage. Das Konfetti wird nochmals angeklickt, dann wird der Schlüssel mit Marcos' Büro benutzt. Drinnen

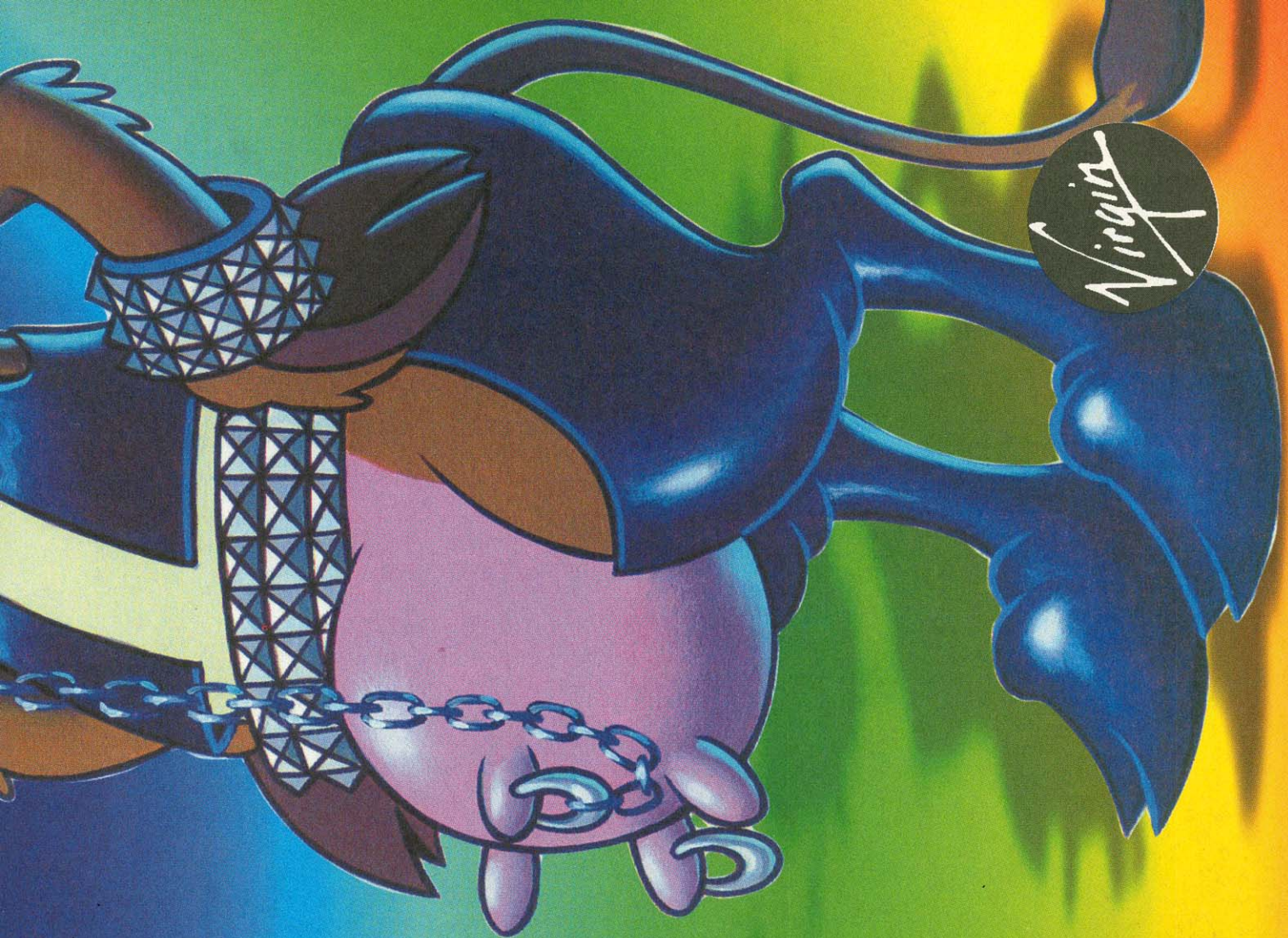
verschieben wir erst mal die Tür und klicken das Geheimdokument auf der Magnettafel an. Dadurch kommt ein Magnet zum Vorschein, der eingesackt wird. Im Bleistiftbecher finden sich zudem Tinte und ein Steckkabel. Das Kabel wird mit dem Safegehäuse benutzt, und der elektronische Kalender wird ans Kabel angeschlossen. Der Code (227) wird in den elektronischen Kalender eingegeben, nachdem dieser eingeschaltet wurde. Als Paßwort gibt man A.D.D.A. an, dies öffnet den Safe und ruft einen Wächter auf den Plan. Danach wird das Licht ausgeschaltet, die Bürotür abgeschlossen, und man versteckt sich im Kabuff. Den Riegel des Kabuffs verschiebt man von innen mit dem Magneten. Wenn die Luft rein ist, kann man wieder hervorkommen.

Damenwahl

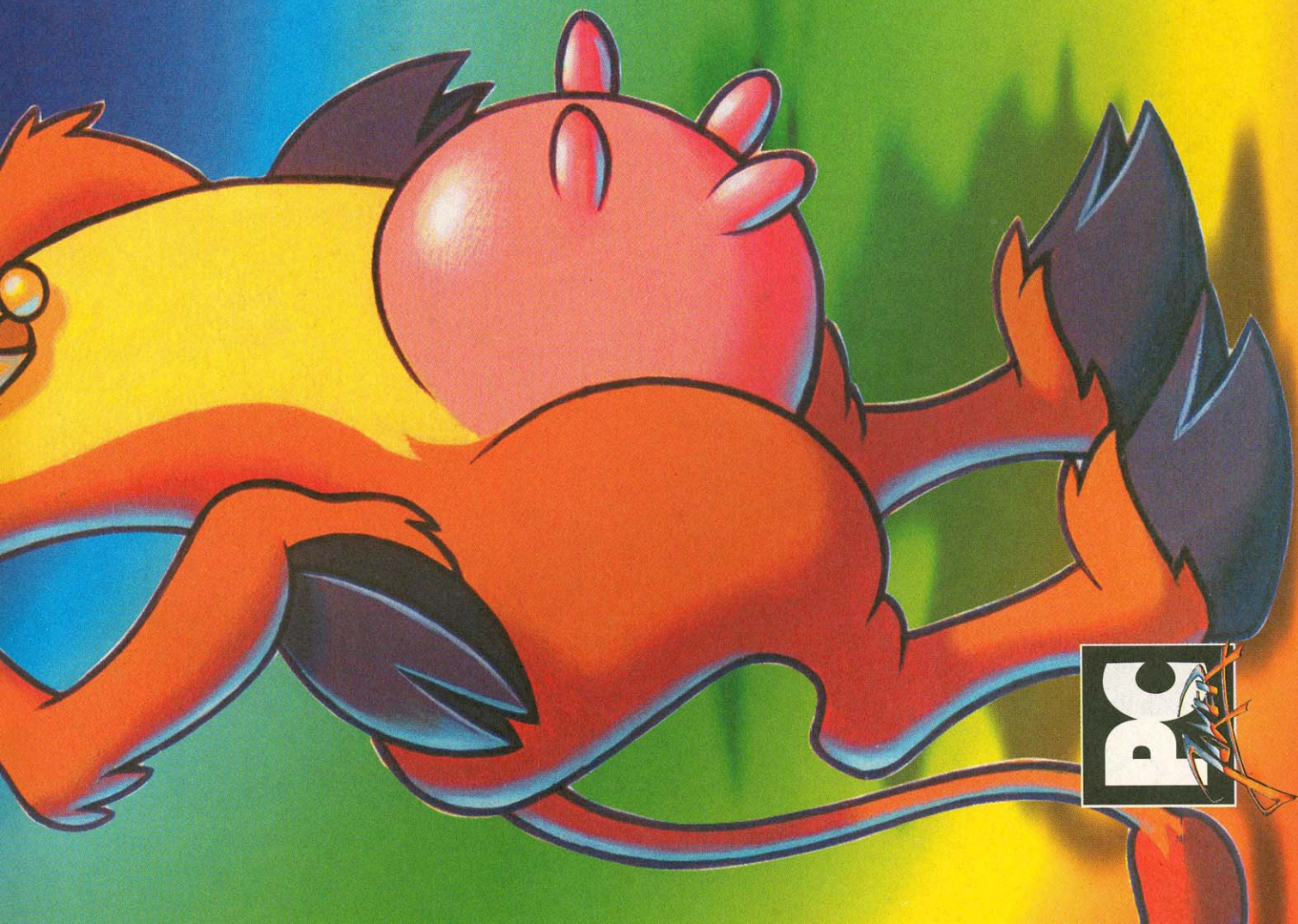
Ich habe mich für Adda entschieden, die in der Jacke eine Pille und einen Reinigungsbon findet, auf dem die Aufschrift „Hr. Felix“ steht. Diese wird in den Speicher übernommen. Man ruft die Postkarte aus dem Speicher ab, die Rückseite enthält eine Telefonnummer. Die Vorderseite klickt man an und nimmt die Greifzange. Man steigt aus dem Lieferwagen und benutzt die Greifzange mit dem Lieferschein, der auf dem Tisch rechts im Büro liegt; er kommt ebenfalls in den Speicher. Man ruft ihn nun im Speicher ab und klickt die Telefonnummer der Lagerhalle an – es ist die Nummer des Lagerverwalters. Hinten in der Halle klickt man das kleine Auto an und klettert hinein. Per Autotelefon wird der Lieferant angewählt, aufgrund des Bons bekommt man die Telefonnummer des Lieferwagens. Diese Nummer wählt man, woraufhin der Verwalter das Büro verläßt. Per Lagertelefon wählt man die Nummer erneut an, und der Verwalter geht wieder in sein Büro. Nun kann man beide Telefonhörer zusammenschließen. Ohne abzuwarten, klickt man nach rechts in die Sackgasse, rennt zum Auto und klickt nach oben, um darüber hinwegzuspringen.

Hotel mit Inspektor

Man versteckt die Pille in der Karamelschale und benutzt im Inventar die Geheimtinte



Virgin



PC



TIME COMMANDO



LOST TRUCK



mit dem Geheimdokument. Die Whiskeyflasche an der Bar wird angeklickt und der falsche Polizeiausweis als Flaschenetikett mißbraucht. Wenn der Inspektor den Kofferraum von Max' Wagen öffnet, benutzt man die Geheimtinte mit der Decke, und sobald sich der Bulle über den Kofferraum beugt, klickt man letzteren sofort an. Im Redaktionsraum klickt man das Feld „vorsichtig beobachten“ an, daraufhin bemerkt man, daß der Inspektor wieder da ist. Die Post und der Klebestift werden angeklickt, danach die Wasserflasche, um das Wasser zu erhitzen. Die Post kann nun über dem Wasserdampf geöffnet werden. Die Botschaft von Max wird mit dem geöffneten Briefumschlag und der Klebestift mit der getarnten Botschaft benutzt, dann geht es in Freddys Büro. Man übergibt ihm die Post, der Inspektor überprüft sie, stellt fest, daß alle Briefe verschlossen sind, und reicht sie Freddy.

Der Friedhof

Wenn man dem Chauffeur einen Whiskey anbietet, erzählt dieser etwas über die Ärztin. Bei der Trauertruppe werden Dr. Dramish und ihr Handschuh angeklickt, der Friedhof wird in Richtung der in der Straße geparkten Autos verlassen. Wenn man alle Wagen anklickt, erkennt man den von Dr. Dramish (der mittlere). Der Handschuh kann durch die Fensterscheibe hindurch angeklickt werden. Man benutzt den Schlüsselanhänger mit den Reifenventilen, um dort die Luft herauszulassen. Bevor man ins Auto steigen kann, muß man den Kofferraum anklicken, es folgen die Partitur (im Speicher) und das Herzmittel im Handschuhfach. In der Inventarliste benutzt man das Medikament mit dem Whiskey. Diesen Mix gibt man dem Chauffeur, dadurch ist Adda gerettet.

Bei Dr. Dramish

Man klickt den Stock, der gegen das Portal lehnt, an und benutzt ihn mit der Karamelle. Damit kann man nun im Briefkasten angeln. Den Brief der Versicherung übernimmt man in den Speicher übernehmen und liest dort den Absatz über die Kameras. Das Fernglas wird auf den Baum und den Garten angewendet. Jede der drei Überwachungskameras muß angeklickt werden, dann kann man sich zum Dienstboteneingang begeben. Das per Fernglas entdeckte Vogelnest anklicken, denn dort liegt der Schlüssel für die Hintertür, die man öffnet und durchschreitet. Vor dem Labor klickt man die Schublade des Schränkchens an, dort findet Adda ein Tonbandgerät. Aus dem Papierkorb nimmt man die Papierfet-

zen und die Stecknadel. Das Tonband wird mit dem Vogelnest benutzt, um die Melodie aufzunehmen. Vor dem Labor klickt man die Brille an und benutzt sie mit dem Notentippcode: Es erscheinen Buchstaben. Die Melodie hört man öfter an, mit Hilfe der Partitur kann man sie dann in Buchstaben übersetzen (E E F G G F E D), die als Notentippcode eingegeben werden können. Im Labor klickt man die Tasche des Laborkittels an und entnimmt ihr die Isolierstange. Nun macht man die nicht geschützten Kabel unter dem kleinen Geldschrank ausfindig und benutzt die Zange, um die Kabel abzuschälen. Das Steckkabel wird für die isolierten Kabel benutzt, dadurch gibt es einen Kurzschluß, und der Tresor öffnet sich. Aus diesem nimmt man die Mikrofilme und legt sie unter das Elektronenmikroskop, dadurch kommt man an die Codes, die in den Speicher wandern.

Vom Cafe zum Institut

Sobald die Stimme im Telefon aufhört zu sprechen, wird das Feld „In Deckung springen“ angeklickt. Auf der Straße benutzt man die Brille für den Abfalleimer. Die Visitenkarte des Inspektors benutzt man für die Hände des Glücksspielers, er setzt eine Uhr als Gewinn des nächsten Spiels aus. Es muß dreimal erraten werden, wo sich die Dame befindet. Am Schloß wird die Lupe mit dem Geheimdokument benutzt, die Inschrift lautet 421. Den Schlüsselanhänger (Paul oder Tony) gebraucht man den Zahlen gemäß: viermal am linken Schloß, zweimal am mittleren und einmal am rechten. Das Zeitsignal, das sich vor dem Zimmer befindet, wird angeklickt. Dann nicht die Tür öffnen, sondern nach rechts gehen; durch die Glasscheibe sieht man Max und Dr. Dramish. Nun wird das Zeitsignal auf dem Fenstersims benutzt und zur Tür gegangen, und sobald die Klingel loschrrillt, wird die Tür angeklickt. Im Zimmer benutzt man das Messer aus Addas Handtasche für Kevork, dann wird die letzte Botschaft von Dr. Dramish aufgeschrieben, ein x auf dem Fußboden. Jetzt gebraucht man den Magneten für die Schließanlage der Tür, die dadurch entriegelt wird, und Max kann entkommen.

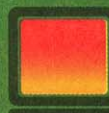
Geheimsaal

Die Lupe wird für die Uhr benutzt, danach wird diese gemäß dem Plan des Elite-Ordners eingeschaltet und auf das Stellrad gedrückt. Man nimmt das Stellrad und drückt dessen Spitze auf die Mitte der Uhr, dadurch zeigen alle Zeiger auf 12 Uhr. Nun wird das Stellrad an seinen ursprünglichen Platz zurückgestellt, die Uhr umgedreht und der innere

Der Countdown läuft..

30. Juni 1996

Die
deutsche
Fußballelf
wird
Europameister



Kranz angeklickt: Drei Zapfen erscheinen als Relief auf der Rückseite der Uhr. Den äußeren Stellkranz klickt man an, dadurch stellt sich die Markierung auf einen Zapfen ein. Die Einstellung wird bestätigt, indem man auf den äußeren Stellkranz drückt. Wenn man diesen Vorgang zweimal wiederholt, erscheinen Ziffern als Relief auf der Rückseite der Uhr. Die aktivierte Uhr wird nun für die Schließanlage benutzt. Über die Gegensprechanlage hört man Kevorks Drohungen. Um die drei Angreifer abzuwehren, nimmt man den Taschenlaser und den Zerstäuber für Insektizide aus den Schubladen. Im Inventar wird die Fernsteuerung auf das Zimmer eingestellt, in dem sich der Inspektor aufhält (A 2). Die programmierte Fernsteuerung wird für den Auslöser benutzt, und um Kevork auszuschalten, wird das Insektizid eingesetzt; für den Killer muß der Laser erhalten.

Finale

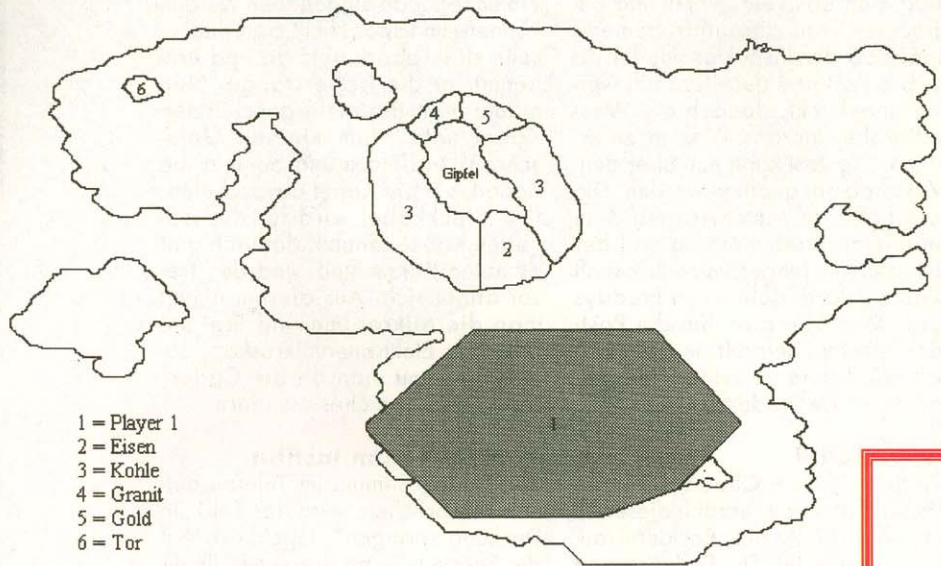
Man schaltet die Konsole ein und bastelt die aus dem Papierkorb genommenen Papierfetzen mit der Lupe zur elektronischen Karte zusammen. Die Karten werden nacheinander betrachtet, bis die des Plans erscheint. Dieser wird nun in das Lesegerät eingelegt, es ist der vierte Plan von links. Die Bedienungsschalter werden wie auf dem Plan angegeben angeordnet: Die Steckmodule auf der Karte sind: S 2, S 3 und S 6, entsprechend muß man die Bedienungsschalter benutzen. Man kann die Mikrofilmcodes in einer beliebigen Reihenfolge eingeben, aber jeder einzelne muß mit dem richtigen Schlüsselanhänger aktiviert werden. Die ersten beiden Codes sind MIV und CLI (1004 und 151). Kevorks Code ist X (10). Es fehlt noch der Schlüsselanhänger von Kevork; dies erfährt man, indem man seine Hosentasche anklickt, sobald er tot ist. Nun wird der Code Tony eingegeben: 1004, seinen Schlüsselanhänger auf das Feld „betätigen“ drücken; den Code Paul eingeben: 151, mit seinem Schlüsselanhänger bestätigen; den Code Lev eingeben: 10, mit seinem Schlüsselanhänger bestätigen. Danach stoppt das Videoband, und es erfolgt der Abspann.

SIEDLER II

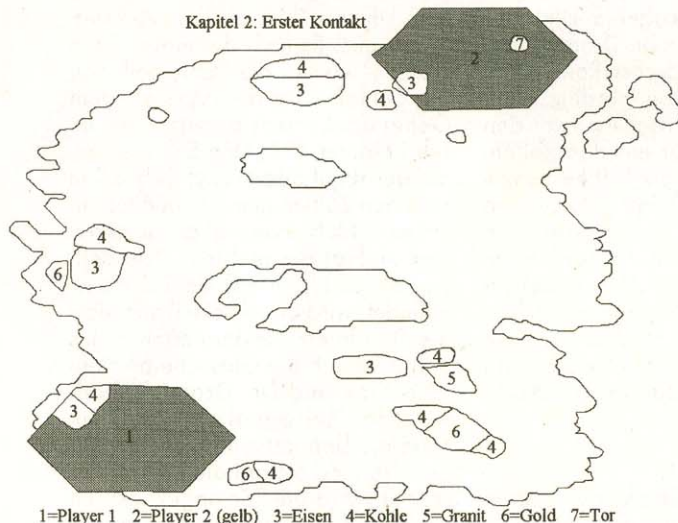
KARTEN

Martin Krause hat alle zehn Kapitel des Kampagnen-Modus von Blue Bytes' Epos durchgespielt und uns die dazugehörigen Karten geschickt – die ersten sechs findet Ihr hier, der Rest folgt in der nächsten Ausgabe.

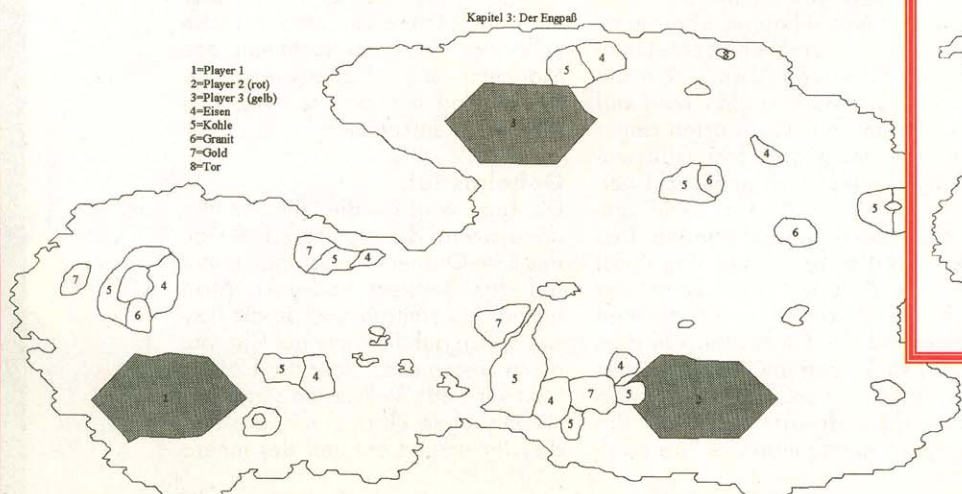
Kapitel 1: Es geht los

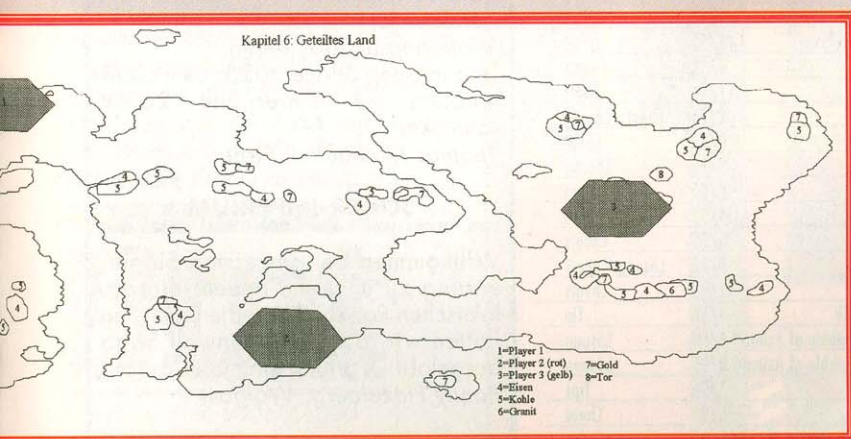
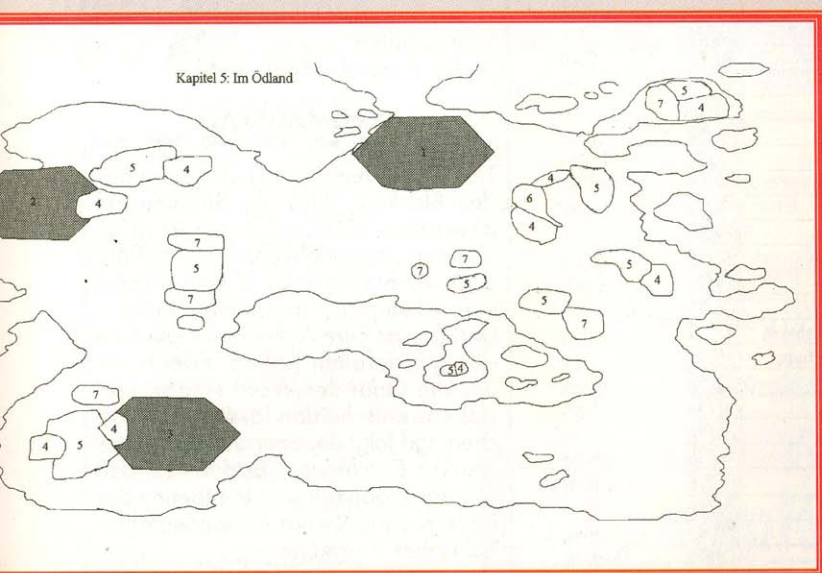
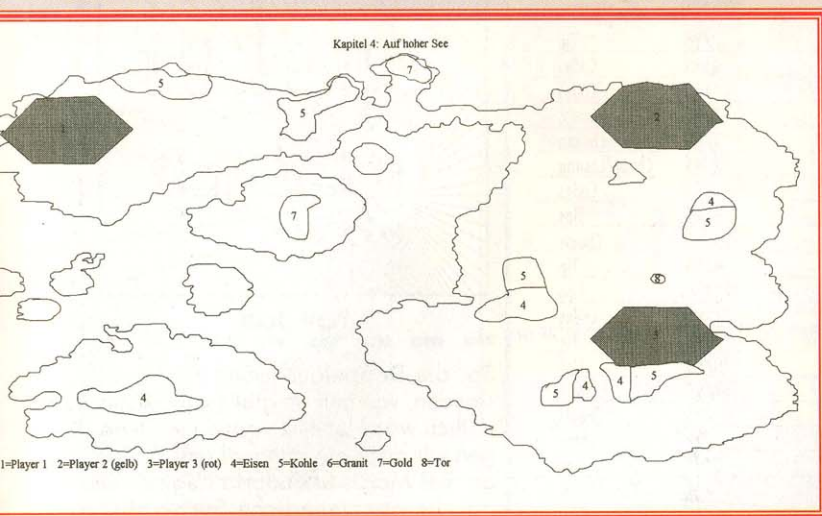


Kapitel 2: Erster Kontakt



Kapitel 3: Der Engpaß

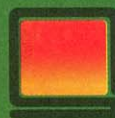




18. August 1996

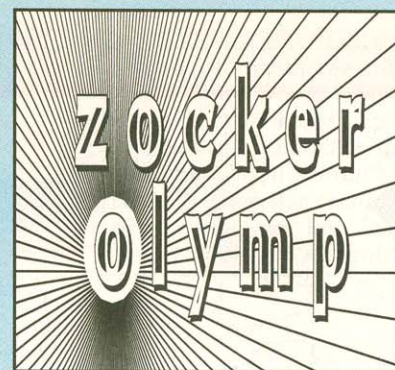
Die
Bundesliga
Saison
96/97
beginnt

SOFTWARE 2000



BESSERWISSE INDEX

ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK



TOP JOB

So, die Doppelausgaben sind überstanden, von nun an gibt's wieder monatlich was Nettes zu gewinnen. Fangen wir doch einfach mal am Anfang an: Bei Magic of Endoria begibt sich auf die abenteuerliche Suche nach den magischen Kristallen

Jochen Stender, Ratingen

Bei Christoph Kolumbus stößt unversehens auf Amerika

Carsten Völlmecke, Dortmund

Und last but not least besteht mit Top Gun - Fire at Will heiße Kämpfe in kühlen Lüften

Stefan Kolatzki, Bockenem

STROMAUSFALL

Tja, Raider heißt jetzt Twixx, und aus dem Blackout ist halt der Stromausfall geworden. Aber ansonsten ist ja alles beim alten geblieben - soll heißen, daß wir hier wieder unsere Rezensionsexemplare loswerden wollen.

Und da uns Eure Antworten eigentlich alle gut gefallen haben, haben wir uns die Qual der Wahl erspart und das Los entscheiden lassen: Mit Drachenjagd folgt der Spur des Lindwurms

Markus Bruchmann, Bad Kreuznach
Mit der Ergänzung zu In Nomine Satanis/Magna Veritas hat ein wahrhaft höllisches Vergnügen

Dennis Humburg, Staufenberg

Über Die Völker Earthdawns liest sich weiteres Wissen über einige exotische Rassen an

Rifat Durmaz, Dietenheim
Dem Vermächtnis von Alderaan auf der Spur ist

Wolfgang Scholz, Berlin

Und in Deep Space 2025, dem Quellenbuch zu Cyberpunk 2020, schmökert

Thomas Kirchhübel, Pirna

JOKER-IMPERIUM

Willkommen bei der ersten Siegerehrung zu unserem neuen intergalaktischen Postspiel! Für die DOSisten hatten wir ja Die Höhlenwelt Saga ausgelobt - Fortuna meinte es gut mit Ronny Finzelberg, Wolgast

Damit lassen wir es bewenden - wir wünschen Euch viel Spaß mit den Preisen und sagen tschüs bis zum nächsten Mal!

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

Unsere Frau
in Bogotá/Kolumbien:
Yanette Bautista



Foto: Andrea Quenter

Ein Stein in den Schuhen der Folterer und Mörder...

Sie stand auf der Sonnenseite: Gute Ausbildung. Sicherer Job bei einem internationalen Konzern. Eine fröhliche Familie. Bis zum Freitag, den 28. August 1987. Da wird **Yanette Bautistas** Lebensgefährte von schwerbewaffneten »Zivilisten« entführt, zwei Tage später ihre Schwester. Keiner taucht mehr auf. Wie Tausende andere, die unbequem wurden. »Sie zieht die Stöckelschuhe aus, um endlich die Erde zu betreten.« Und setzt Himmel und Hölle in Bewegung. Die Konsequenzen:

Morddrohungen, Beschattung, Terror. Zeitweise muß sie ihre drei Kinder verstecken. Mit anderen Angehörigen von Verschwundenen versucht sie seither, das Klima von Einschüchterung und Unterdrückung aufzubrechen. Heute ist die 37jährige Präsidentin der angesehenen Menschenrechtsorganisation ASFADES. Zusammen mit »Brot für die Welt« setzt man sich hier durch ganz praktische Arbeit dafür ein, den Armen ihre Würde zu erhalten.

DEN ARMEN GERECHTIGKEIT

Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500
(BLZ 370 100 50)
Vorgedruckte Zahlscheine bei
Banken/Sparkassen.
Service-Telefon
07 11/21 59-2 42/-5 61



HANNOVER 28.8.-1.9.1996
CoBIT HOME
ELECTRONICS

Sie finden uns in Halle: 3 Stand: B 61/1

DEUTSCHE SHAREWARE



Deutschsprachige Shareware
Autoren- & Händlervereinigungen
5. Originalausgabe

10 Vollversionen und 1800 weitere
Progr. auf 2 CDs

- Über 1.800 Shareware-Programme direkt von den Autoren der DS
- 10 Vollversionen (!!!)
- ausführliche Dokumentation zu jedem Programm
- nur deutschsprachige Programme
- jetzt mit neuer Menüführung
- unverbindliche Preisempfehlung Doppel-CD **DM 29,95**

T-Online: ARI #

Internet:

<http://www.graphologic.de/ari>

Achtung: wieder lieferbar

60 Stadtpläne

Aachen	Hannover
Augsburg	Karlsruhe
Bamberg	Köln
Bielefeld	Leipzig
Bonn	Mannheim
Braunschweig	Münster
Chemnitz	Nürnberg
Darmstadt	Regensburg
Düsseldorf	Saarbrücken
Frankfurt	Schwerin
Gießen	Stuttgart
Hamburg	Ulm
Halle	Wuppertal
Hildesheim	Zürich

- 60 Städte im sofortigen Zugriff
- detaillierte Vektoransicht der Straßen
- Zoom- und Druckfunktion
- Suchoptionen für Städte, Straßen und Objekte
- Online Hilfe • und vieles mehr
- Unverbindliche Preisempfehlung **DM 24,95**

Diese und viele weitere ARI-CDs finden Sie im gut sortierten Fachhandel sowie in Kauf- und Warenhäusern

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13
47877 Willich
Tel.: 02154-9476-0 Fax: 02154-947642



28. Oktober 1996

Der
Bundesliga
Manager
97
erscheint

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AN DIE POST
Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -
COUPON
BUNDESLIGA MANAGER 97
gegen 4,-DM in Briefmarken.

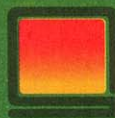
Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN

SOFTWARE 2000



SMALLTALK

ein offenes Gespräch mit:

David und Jonathan
vor dem berühmten
Defender-Automaten



Criterion Studios

Von unseren heutigen Gesprächspartnern habt Ihr vermutlich noch nie etwas gehört – was auch kein Wunder ist, denn ihre frisch gegründete Firma gibt erst in diesem Oktober ihr Debüt auf dem Spielmarkt!



Jonathan Small taucht mit dem Team unter

Das im südlich von London gelegenen Guildford beheimatete Unternehmen existiert seit Januar dieses Jahres und hat 40 Mitarbeiter, von denen etliche natürlich schon etwas länger in dieser Branche tätig sind. Allen voran der 32jährige Managing Director David Lau-Kee, der vorher u.a. zu den verantwortlichen Köpfen für die 3D-Grafikbibliothek von Renderware gehörte, die gleichermaßen für Spiele, Browser und CAD-Tools genutzt wird. Unser zweiter Interviewpartner ist der 25jährige Jonathan Small – er hat 1990 das Ballerspiel „The Oath“ für den Amiga programmiert; hierzulande wurde es von Attic („Das Schwarze Auge“) veröffentlicht.

Wir haben uns mit den Jungs natürlich vor allem über die Spiele unterhalten, mit denen sie die Welt demnächst beglücken wollen. Zumal uns bei einem ersten Blick auf die kommenden Titel gewisse Ähnlichkeiten mit den Produkten eines anderen Softwarelabels auffielen, dessen Firmensitz sich zufälligerweise just am selben Ort befindet...

?: Euer „Scorched Planet“ erinnert etwas an „Magic Carpet“, und auch „Sub-Culture“ kann eine entfernte Verwandtschaft mit Bullfrogs „Creation“ nicht verleugnen. Wollt ihr dem Team von Peter Molyneux auf seinem ureigenen Terrain Konkurrenz machen?

DLK: Der Vergleich mit Bullfrog ehrt uns, denn wir haben eine hohe Meinung von unseren prominenten Nachbarn! Aber es geht nicht darum, sie nachzuahmen. Vielmehr legen wir genau wie sie einfach großen Wert auf die klassischen Tugenden des Gamedesigns, und dazu gehört vor allem die Spielbarkeit. Nur damit kann man nämlich aus schlichten Games wirklich überzeugende Multimediaerzeugnisse machen – und nicht die heute am Markt meist überwiegenden primitiv gestrickten Videofilmchen mit spielerischen Spurenelementen.

JS: Wir haben gegen die Ochsenfrösche sogar schon einmal Fußball gespielt – und gewonnen!

?: Um auch mit „Scorched Planet“ am Markt gewinnen zu können, braucht es also Spielbarkeit. Woher soll sie kommen?

DLK: Beispielsweise kann man dabei die

Oberfläche des Planeten Dator 5 sowohl überfliegen als auch befahren. Und das nahezu übergangslos, weil das dafür eingesetzte Vehikel in Echtzeit gemorphet wird.

JS: Und im Multiplayer-Modus können sich bis zu acht Leute damit amüsieren.

DLK: Außerdem haben wir die 18 Missionen so gestaltet, daß sie ein Maximum an Abwechslung bieten. Im einfachsten Fall muß man dabei wie in dem uralten Arcade-Klassiker „Defender“ seine Männchen retten, aber später kommen noch etliche Rätsel und Überraschungen hinzu. Der Spieler soll also nicht nur wild um sich schießen, sondern das Gefühl bekommen, eine richtige Welt zu bereisen.

JS: David hat sogar einen „Defender“-Automaten im Büro aufgestellt, mit dem wir des öfteren zocken. Obwohl ich persönlich das gute alte „Thrust“ fast noch lieber mag.

?: Nachdem ihr euch anscheinend bestens in der Spielegeschichte auskennt, müßtet ihr eigentlich schon ziemlich lange im Geschäft sein?

JS: Nun ja, ich spiele und programmiere seit meinem zehnten Lebensjahr!

Zuerst hatte ich einen Spectrum, dem anschließend ein Amiga folgte, auf dem auch „The Oath“ entstand. Leider konnte Attic wegen der vielen Raubkopien kaum nennenswerte Stückzahlen von diesem Ballerspiel verkaufen. Ich durfte mir deshalb erst mal einen Job bei einer großen Öl- und Gas-Firma besorgen, um dort deren Wartungsprogramme zu schreiben. Es hat aber nicht lange gedauert, bis mir klar wurde, daß dies kaum mein Lebensinhalt sein kann. Und als sich dann die Chance bei Criterion Software ergab, bin ich natürlich liebend gerne wieder in die Welt der Spieleentwicklung gewechselt.

DLK: Ich dagegen habe meinen Doktor in Computerwissenschaften gemacht und mich dann mit der Interaktion zwischen Mensch und Maschine beschäftigt.

?: Na, dieses Wissen läßt sich doch sicher auch prachtvoll für Computerspiele nutzen?

DLK: Genau! Warum soll man sich mit wissenschaftlichen Theorien quälen, wenn man anders viel mehr Spaß haben kann?

?: Wie sieht es denn mit dem konkreten Spaßfaktor bei eurem feuchtföhlichen Genremix „Sub-Culture“ aus?

JS: Die technischen Möglichkeiten erlauben inzwischen das Schaffen von sehr realistischen Unterwasserwelten auf dem Computer. Dabei müssen nicht nur die Lichteffekte stimmen, wir haben uns auch viel Mühe mit einem korrekten physikalischen Modell gegeben – damit das Gefühl, sich unter Wasser zu bewegen, auf dem Screen wirklich überzeugend rüberkommt. Und da „Elite“ zu meinen liebsten Lieblingsspielen zählt, haben wir uns beim Aufbau ein bißchen an diesem SF-Klassiker orientiert: Die Story ist in fünfzehn Geschichten eingeteilt, die wiederum aus einzelnen Missionen und Mitteilungen bestehen. Es gibt auch mehrere alternative Ausgänge, aber man kann das Game im Prinzip ebensogut ewig weiterspielen.

DLK: Der Spieler darf auch wie

bei „Elite“ bessere Waffen, Bergungsgeräte und anderes Equipment kaufen – oder er findet es zufällig. Zudem lassen sich verschiedene Ereignisse miteinander verschachteln, wodurch es z.B. ohne weiteres passieren kann, daß man plötzlich mehrere Aufträge auf einmal hat.

?: Und woran liegt es, daß die Grafik von „Sub-Culture“ vor allem in der Bewegung so viel schöner aussieht als die von „Scorched Planet“?

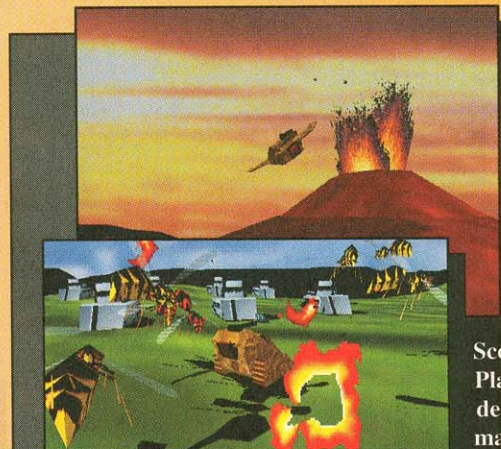
DLK: Na, auch wir lernen dazu! Und weil Criterion – genau wie Renderware übrigens – eine Tochtergesellschaft von Canon ist, hatten wir dank unser finanzkräftigen Mutterfirma auch die nötige Zeit, um dieses Game richtig auszufeilen. Aus diesem Grund konnten wir dafür in Ruhe rund zwei Dutzend völlig unterschiedliche Kreaturen ausarbeiten und in eines der Szenarien ein verzwicktes Tunnelsystem mit exakt simulierten Wasserströmungen einbauen. Aber was die Optik von „Scorched Planet“ betrifft, sollte man unbedingt erwähnen, daß wir das Spiel noch speziell für einige 3D-Beschleunigungskarten aufbohren.

?: Laut Microsoft sind solche individuellen ProgrammROUTINEN für bestimmte Grafikkarten durch deren Universal-Schnittstelle „Direct3D“ doch überflüssig geworden?!

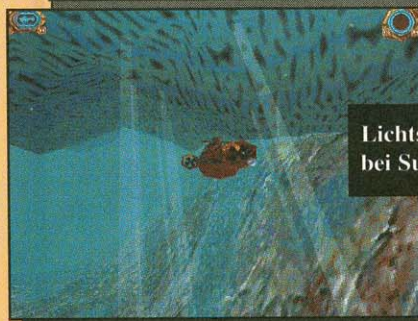
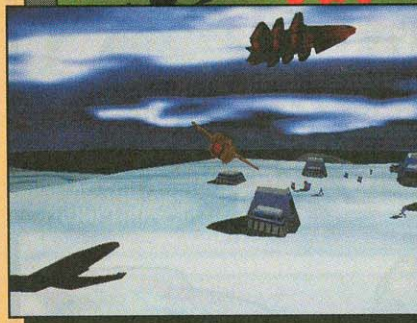
DLK: Von wegen! „Direct3D“ taugt nicht mal annähernd soviel wie der Werberummel, der darum veranstaltet wird. In ein paar Jahren mag sich die Situation geändert haben, aber derzeit sind die einzelnen 3D-Karten einfach noch zu unterschiedlich. Vorläufig führt also kein Weg daran vorbei, daß man ihre Vorzüge jeweils individuell unterstützen muß, um vernünftige Ergebnisse zu erzielen. Und so wird's auch bei „Scorched Planet“ gemacht.

?: Welche dieser Karten ist eurer Meinung nach die beste?

DLK: Die „Matrox Mystique“ bietet die meiste Leistung fürs Geld, daher wollen wir „Scorched Planet“ auch im Bundle mit ihr anbieten.



Scorched Planet in der Normal-Ausführung



Lichtspielereien bei Sub-Culture



AquaTak: Ist das wirklich ein Anhalter?



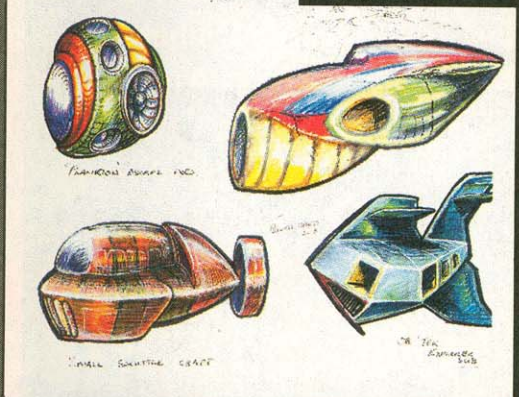
AquaTak: Rasen und ballern mit dem Powerboat

DIE SOFTOGRAPHIE DER CRITERION STUDIOS

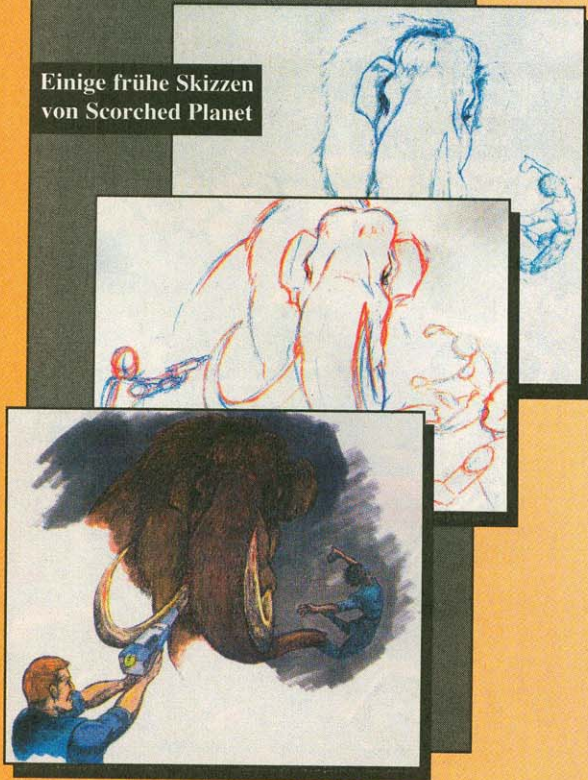
Scorched Planet (1996)
Sub-Culture (1996)
Aqua`Tak (1997)



Einige frühe Skizzen
von Sub-Culture



Einige frühe Skizzen
von Scorched Planet



Die „3DFX“ ist ebenfalls sehr gut – doch so richtig toll werden erst die programmierbaren 3D-Grafikkarten sein, mit deren Auftauchen am Markt jedoch nicht vor 1997 zu rechnen ist.

JS: Die heutige Generation der Grafikkarten eignet sich bestens für Transparenz- bzw. Nebeneffekte und zum Verbessern der Auflösung. Aber eben nicht unbedingt auch zum Erhöhen der Framerate.

?: Genug der Technik und noch mal kurz zurück zu „Sub-Culture“. In Amerika wird das Game ja vermutlich „Dive“ heißen – warum der Namensunterschied?

JS: Daran ist Steven Spielberg schuld!

DLK: Ja, denn der Filmregisseur und -produzent betreibt in den USA auch mehrere Erlebnisrestaurants unter dem Namen „Dive“. In Amerika ist es kein Problem, ein Spiel mit demselben Titel zu veröffentlichen, aber für Europa mit seinen anderen Copyright-Vorschriften haben wir sicherheitshalber einen weniger riskanten Namen gewählt.

?: Okay, ansonsten habt ihr noch eine Powerboat-Rennsimulation namens „Aqua`Tak“ in der Mache, die vermutlich erst nächstes Jahr das Licht der Öffentlichkeit erblickt. Was könnt ihr darüber denn jetzt schon sagen?

JS: Hier schwebte uns eine Raserei in der Qualität des von mir innig geliebten „Ridge Racer“ vor. Aber anders als die dortigen Boliden sind unsere Boote bewaffnet, außerdem bauen wir zahlreiche Kniffe und Gags ein: geheime Abkürzungen, Sprungschanzen, winkende Mädchen auf Yachten oder Gorillas, die Greenpeace-Plakate hochhalten, wenn sie beschossen werden.

DLK: „Aqua`Tak“ wird unser erstes Produkt exklusiv für „Windows 95“ mit reiner und somit sehr detaillierter SVGA-Grafik. So werden z.B. auf den Windschutzscheiben der Boote neben den Einschüssen auch die nährstoffreichen Hinterlassenschaften von Möwen erkennbar sein. Es gibt fünf Strecken, von denen man sich eine erst erspielen muß, sowie einen

Multiplayer-Modus mit Splitscreen für zwei Fahrer bzw. bis zu sechs im Netzwerk. Uns fallen bestimmt noch mehr motivationsfördernde Features ein, aber bis alles soweit ist, fließt garantiert noch viel Wasser die Themse hinunter.

?: Wer Augen hat, zu sehen, erkennt auch, daß in euren Büros gerade an einem weiteren Spiel gearbeitet wird – sind dazu ebenfalls schon Fragen erlaubt?

DLK: Oh, dieses Projekt ist eigentlich noch streng geheim! Es sei nur soviel verraten, daß wir ein Game mit Motorrädern machen wollen, das aber mal kein Rennspiel ist. Beim Design haben wir uns von dem Film „Bladerunner“ und den bekannten Manga-Comics beeinflussen lassen, das fertige Spiel wird deshalb auch einen japanischen Namen tragen.

?: Gut, das war's. Jedenfalls beinahe, denn zum Schluß würden wir gerne noch ein paar persönliche Details über euch erfahren.

JS: In meiner Freizeit spiele ich Fußball oder Badminton, mein Lieblingsstreifen im Kino ist „Abyss“, und musikalisch stehe ich vor allem auf Smashing Pumpkins, Screaming Trees, Massive Attack und Leftfield. Beim Tauchen war ich auch schon – zuletzt im Schwimmbad für das Teamfoto von „Sub-Culture“, wobei wir alle ganz schön viel Wasser geschluckt haben!

DLK: Mein derzeitiges Lieblingshobby ist das Skifahren, vor allem in Frankreich und Österreich. Mit dem Motorrad brette ich auch gern durch die Gegend: Einmal bin ich 450 Meilen durch Death Valley gefahren, weil mir in Las Vegas jemand erzählt hat, daß nur noch in Santa Cruz ein „Defender“-Automat stehen würde! Im übrigen suche ich nach wie vor die Frau fürs Leben. Falls also eine eurer Leserinnen Interesse an einem mittelalterlichen Engländer in leitender Position hat...

?: Wir geben das einfach mal so weiter und wünschen euch beiden dazu natürlich in jeder Hinsicht viel Glück! (mm)

TJA! SO KANN' MAN SICH TAUSCHEN.
ES IST VON 'FIXED-DISK-HEADCRASH'



SCHURUBB!

HM?!

KNLIRR!

PAH!

ABER DAS EINE MUSS
MAN IHM LASSEN: ER HAT
DEN MOONWALK BESSER DRAUF
ALS JACKO PERSÖNLICH!

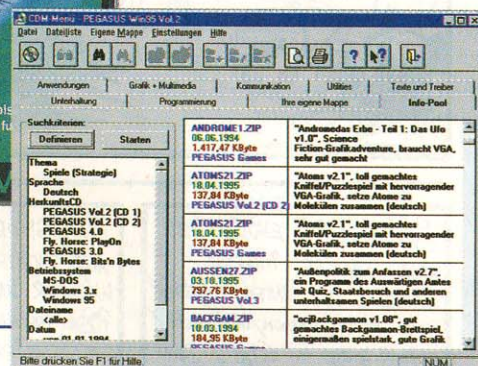
PD-PERLEN

Während der letzten Monate haben die Shareware-Anbieter auf ihren „Neuerscheinungen“ vornehmlich sattsam bekannte Software anders zusammengestellt – die kritische Auswahl ist daher wichtiger denn je!

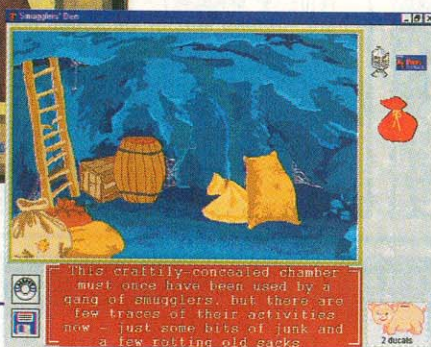
Canyons Pegasus-Reihe gehört normalerweise zu den gelungensten Shareware-Serien, was für die relativ teure **Pegasus Win 95 Vol.2** aber nur mit großen Einschränkungen gilt. Denn einmal kann man die 60 vorrätigen Karten-, Würfel- und Break-out-Spiele gefrost vergessen, zum zweiten gestattet die ansonsten recht ansprechende Menüoberfläche kein direktes Anlegen von Unterordnern. Auf der Habenseite findet man immerhin eine reichhaltige Auswahl an Texteditoren, Quellcodes, Miro- und Elsa-Grafikkartentreibern sowie leistungsstarke Bildbearbeitungssoft. Auch das Shareware-Suchsystem „Info-Pool“ mit über 35.000 deutsch kommentierten Einträgen weiß zu gefallen – reslos zu überzeugen vermag diese „Win 95“-Compilation dennoch nicht.



Die digitale Fundgrube:
der Info-Pool

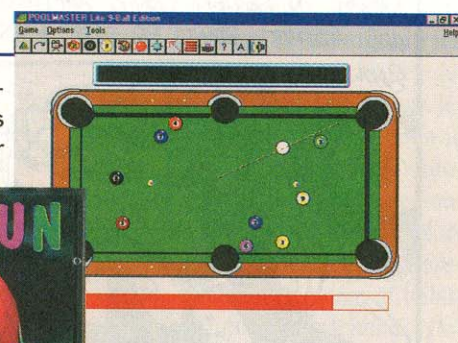
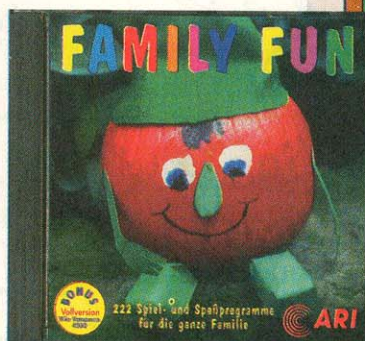


Das Weihnachts-
abenteuer: Santas
Secret Valley



Weit schöner gemacht ist dagegen **Playware-Freunde** von ODS. Hier werden zwar „nur“ 80, zumeist unter „Windows“ laufende Spiele älteren Datums geboten, diese sind aber durch die Bank einer genaueren Betrachtung wert. Beim Blick durch altmodische Digi-Fenster entdeckt man nämlich einige eher unbekannte, aber trotzdem ansehnliche Abenteuer-, Karten- und Brettspiele. Dazu kommen zehn DOS- und elf brandneue „Win 95“-only-Titel, wenn auch die deutsch kommentierte, wohlsortierte und mit Screenshots ausgestattete Menüoberfläche bei uns unter Microsofts aktuellem Betriebssystem den Dienst verweigerte. Wichtiger ist aber, daß die preisgünstige Sammlung praktisch keine Füller, sondern lauter Shareware-Highlights bietet – und als Extra noch hübsche Demos von „Die Siedler 2“ sowie „Wing Commander 4“.

Family Fun von Ari will mit insgesamt 230 Progis aus den Bereichen Lernsoft, Edutainment, Spiele und Datenbanken die ganze Familie unterhalten. Die Aufteilung des Inhalts scheint allerdings aus dem vorigen Jahrhundert zu stammen. So verbergen sich hinter der Rubrik „Frauen“ diverse Kochrezepte, Ernährungsplaner und Einkaufsratgeber, während für die „Männer“ z.B. Blondinenwitze, Flirtkurse und zahlreiche Datenbanken zum Thema Fußball, Aktien, Autos und Bier reserviert sind. Einen besseren Eindruck hinterläßt die reichhaltige Auswahl an Lernsoft für die Jüngsten (Rechnen, Malen, Lesen etc.), im spielerischen Bereich muß man dagegen mit ein paar in Ehren ergrauten Brettspielumsetzungen (Dame, Mühle, Schach, Risiko usw.) vorlieb nehmen. Auch einige Virens Scanner bzw. Pack-Programme sind noch enthalten, aber ob das reicht, um wirklich die gesamte Familie bei Laune zu halten?



Billard ganz familiär: Poolmaster

Unser heutiger Tagessieger stammt ebenfalls von Ari und heißt **Deutsche Shareware 5. Ausgabe**. Auf den zwei CDs befinden sich ausschließlich deutschsprachige Programme – darunter zwar viel Überflüssiges, aber eben auch eine erkleckliche Anzahl von brauchbaren Texteditoren, Mailboxprogrammen und Bildbearbeitungs-Tools. Verspielte Naturen werden insgesamt 190mal bedient, zumeist mit Knobeleien und Denksportaufgaben schon et was älteren Datums. Zusätzlich gibt's schließlich noch zehn Anwendungsprogramme in der Vollversion, mit denen man z.B. seine Festplatte aufräumen oder Bankgeschäfte verwalten darf. Fazit: Selbst wenn man das Füllmaterial abzieht, bleibt hier sehr viel Interessantes zu einem absolut fairen Preis übrig.

WELTHANDBALL 2003 [c] 1999
Datei Einstellungen Management Transferraster Trainer Tabelle Hilfe Fertig

2. Bundesliga 2. Spieltag!

Platz	Verein	Punkte	Tore	Diff.	Gesamt	Durchsch.
1	TV Eitra	6	45 : 30	15	1,273	1,273
2	TSV Nierfeld	6	44 : 32	12	1,254	
3	TSV Herdecke	6	43 : 32	9	754	
4	UFL Frodenbach	6	37 : 24	7	1,083	
5	BCF Borsdorf	4	37 : 32	5	1,254	
6	TVSEN Essen	4	34 : 23	1	1,248	0
7	VEL Pfullingen	3	31 : 20	4	105	105
8	SGPinning/Schneidh.	3	30 : 31	-1	1,550	1,550
9	TV Rutenberg	3	32 : 35	-3	1,292	1,292
10	TSV Göttingen	2	29 : 29	0	806	806
11	HSG Nordhorn	1	27 : 28	-1	989	0
12	HSG Osterndorf	1	33 : 38	-5	672	672
13	TVS Schutterfeld	0	39 : 41	-2	1,102	1,102
14	SG Leutershausen	0	36 : 41	-5	1,407	1,407
15	LTV Wuppertal	0	32 : 43	-11	1,406	0
16	Kirchroth Bogen	0	21 : 42	-21	1,066	0

Auf geht's dray



Welthandball, ein sehr origineller Handball-Manager

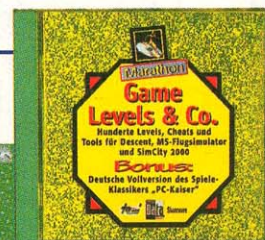


Eine der wenigen Perlen in der Knobelkiste: Geometrix



Nur eingefleischte Nostalgiker mit einem unüberwindbaren Hang zu CGA-Grafik und PC-Piepsern werden angesichts der **Knobelkiste** aus der Sybex-Serie „Sharebert's Evergreens“ in Jubel ausbrechen. Weil zudem eine Menüoberfläche fehlt, muß man sich mit einem separat zu installierenden Texteditor mehr schlecht als recht über den dürftigen Inhalt informieren. Gerade mal drei Dutzend Spiele aus den Jahren 1989 bis 1994 (von denen mehrere automatisch in denselben Ordner kopiert werden...) warten hier auf ihre Wiederentdeckung – denn alle waren bereits auf der „Sharebert“-Diskettenausgabe vertreten. Dazu gehören etliche „Tetris“-Klone, simple Kreuzworträtsel, kleine Puzzeleien sowie allerlei Varianten von „Sokoban“, „Scrabble“ oder „Vier gewinnt“. Fazit: Finger weg!

Marathon Game Levels & Co. von Tewi verbirgt sein bunt gemischtes, aber leider ziemlich veraltetes (Informations-) Angebot hinter einer umständlich zu bedienenden Menüoberfläche. Über sie lassen sich u.a. 140 Szenarien für „Sim City 2000“ bzw. je 50 für Microsofts Flug-Simulator „FS 5.1“ und die Multi-Player-Ballerorgie „Descent“ aufrufen. Des weiteren gibt es über 300 Cheats, strategische Hinweise, Komplettlösungen, Shareware-Tools und allgemeine Tips zu Vollpreis-Spielen aus den Jahren 1993 bis 1995 von A wie „A-Train“ bis W wie „Wing Commander 3“. Als Bonus wurde die DOS-Vollversion „PC Kaiser“ draufgepackt – dem legendären (C64-) Urahn aller Wirtschaftssimulationen. Last not least seien die beiden enthalten Software-Lexika mit jeweils 400 Beschreibungen von Shareware- und Vollpreis-Spielen erwähnt, deren Nutzen für regelmäßige Joker-Leser jedoch verhältnismäßig gering ist. (md)



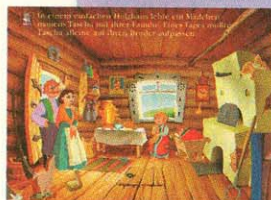
Auch Großvater war schon im Großhandel tätig: PC Kaiser



	Pegasus Win 95 Vol.2	Playware-Freunde	Family Fun	Deutsche Shareware 5. Ausgabe	Knobelkiste	Marathon Game Levels & Co
Hersteller	Canyon	ODS	ARI	ARI	Sybex	Kelly Data
Preis	39,- DM	15,- DM	30,- DM	30,- DM	20,- DM	30,- DM
Hardwareanforderungen	486 DX 8 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	386 DX 2 MB RAM	486 DX 4 MB RAM
Menüoberfläche	Win 95	Windows 3.1	DOS/ Windows	DOS/ Windows		Windows
Programmanzahl	ca. 550 insg. 405 MB	ca. 80 insg. 207 MB	ca. 230 insg. 154 MB	ca. 1.800 insg. 860 MB	insg. 40 MB	ca. 280 insg. 62 MB
Schwerpunkt	Gemischt	Spiele	Gemischt	Gemischt	Knobeleien	Spieletips
Handhabung	68%	66%	75%	75%	22%	59%
Urteil	62%	78%	46%	80%	24%	46%

EDUTAINMENT HEUTE: DAS LEHRREICHE DUTZEND

Nahezu jeder Hersteller hat heute Edutainmenttitel im Sortiment, doch was ist vom lehrreich verspielten Genre zu halten? Um diese Frage zu beantworten, haben wir eine repräsentative Auswahl aktueller Programme für „Windows“ unter die Lupe genommen. Allen gemeinsam ist darüber hinaus eigentlich nur, daß sie jeweils auf einer CD und in Deutsch daherkommen.



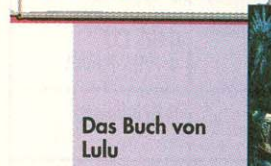
Baba Jaga und die Zaubergänse



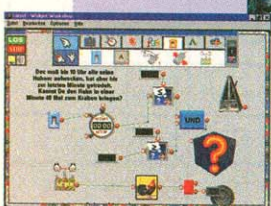
Marty und das Abenteuer mit dem Käse



Reise zum Mittelpunkt der Erde



Das Buch von Lulu



Widget Workshop

MÄRCHENSTUNDE BABA JAGA UND DIE ZAUBERGÄNSE



Auf der Basis eines russischen Volksmärchens entwickelte Davidson die Geschichte der kleinen Tascha, die ihren Bruder Niki aus den Händen der titelgebenden Hexe befreien muß. Das aus zwölf einzeln anwählbaren Bildern bestehende Geschehen wird mit eingblendeten Texten, einem freundlichen Sprecher und vielen lustigen Liedern recht professionell präsentiert. Das interaktive Element beschränkt sich dabei allerdings auf das Anklicken von rund 500 Gegenständen, was dann Animationen von insgesamt ca. 30 Minuten Dauer zur Folge hat. Die Aufmachung im Disney-Stil gefällt genauso wie die kinderleichte Mausbedienung, nur leider ist das Märchen recht schnell zu Ende und bietet wie gesagt nur wenig Eingriffsmöglichkeiten.

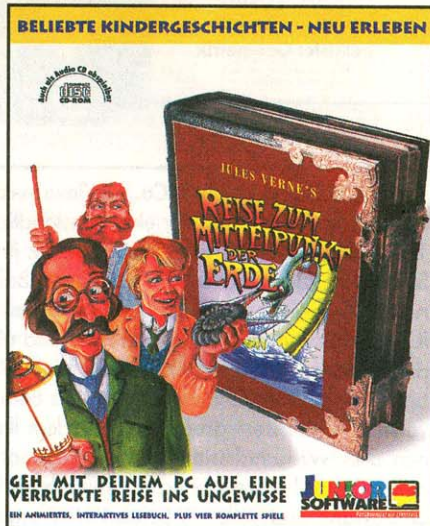
MARTY UND DAS ABENTEUER MIT DEM KÄSE

Weder Maus noch Tastatur werden bei diesem Maxis-Titel benötigt, der sich auf Wunsch komplett mit dem beigelegten Mikrofon bedienen läßt. Die zwölf einzeln anwählbaren Kapitel handeln vom jungen Mäuserich Marty und seiner Suche nach einem Stückchen Käse. Wahlweise kann man die ganze Geschichte auf einen Sitz konsumieren oder (in der interaktiven Version) per Mikro-Befehl selbst vorantreiben. Das kindgerechte Abenteuer ist mit netter Sprachausgabe und schlichten Grafiken versehen, die Sprachsteuerung erweist sich in der Praxis jedoch als kaum überzeu-



gend: Bei exotischen Soundkarten verweigert das Mikro den Dienst, außerdem mißverstehen es die niedliche Begleitmusik bei voll aufgedrehter Empfindlichkeit gern als Befehlseingabe. Zieht man den Regler runter, muß man seine Anweisungen dagegen buchstäblich hineinbrüllen...

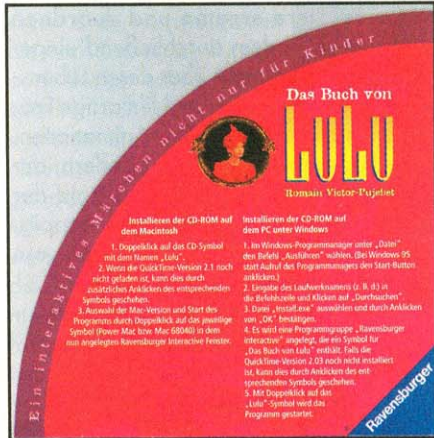
REISE ZUM MITTEL- PUNKT DER ERDE



Eng an den Roman von Jules Verne angelehnt, hat das Software 2000-Label Euro-press die wundersame Expedition ins Erdinnere versoffet. Auf dem Bildschirm erblickt man ein zehn Kapitel umfassendes und reich bebildertes Buch, durch das der User mit der Maus blättern kann, während mehrere Sprecher den Text vortragen. Einige der Bilder reagieren mit kurzen Animationen auf Mausklicks, zudem verbergen sich hinter markierten Textstellen noch Erläuterungen zu den verwendeten (Urzeit-) Begriffen. Als Bonus gibt es vier separat ansteuerbare Spielchen, in denen man z.B. unter Zeitdruck in einer verwinkelten Bibliothek Bücher auffinden und Wissensfragen beantworten muß. Oder man schippert mit einem Floß übers Meer, um dort via Tastatur und in Echtzeit Saurier abzuballern. Aber auch das ändert nichts daran, daß

diese Umsetzung der literarischen Vorlage nicht mal annähernd das Wasser reichen kann: Zu bescheiden ist die Präsentation, zu gering sind die Handlungsmöglichkeiten mit der zögerlich reagierenden Steuerung.

DAS BUCH VON LULU



Unter den Fittichen von Ravensburger Interactive sorgte kein Geringerer als der Bodensee-Barde Martin Walser zusammen mit seiner Tochter für die deutsche Übersetzung dieses preisgekrönten französischen Märchens. Es handelt von der Prinzessin Lulu, die den auf der Erde notgelandeten Roboter Mnemo bei seiner Heimkehr unterstützen soll – was sich zu einer längeren Reise durch diverse Dschungel-, Wüsten- und Eiswelten auswächst. Auch hier kann man wieder (mit sehr viel Bewegungsfreiheit) unter Einschaltung der Maus in einem hübsch illustrierten Buch herumwandern. Zur Veranschaulichung des Geschehens agieren dann witzig animierte Zeichentrickfiguren und eine Schauspielerin vor gemalten Hintergründen. Ergänzend lassen sich unzählige Animationen aktivieren, was die stilvoll präsentierte und einfach bedienbare Geschichte Lulus nicht nur für die Jüngsten zu einem wahrhaft märchenhaften Erlebnis macht.

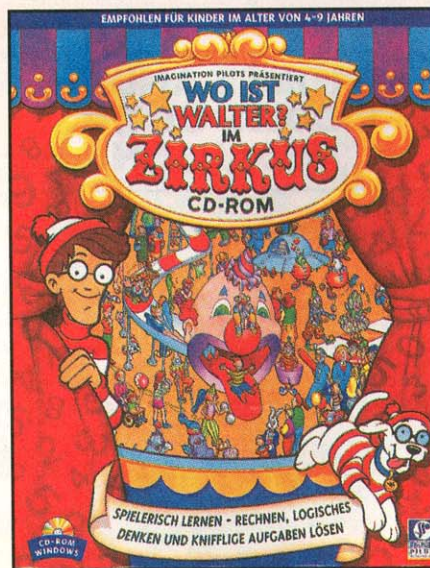
UNTERRICHTSSTUNDE WIDGET WORKSHOP

Physikunterricht einmal anders: Bei dem ähnlich wie „The Incredible Machine“ gestalteten Experimentierbaukasten von Maxis darf man mit Hilfe zahlloser Schalter, Weichen, Uhren, Soundmodule etc. verschiedene Experimente mit Licht, Farben, Geräuschen, Zeit und Schwerkraft durchführen. Dazu gehören etwa 23 Rätsel, bei denen man die von oben gezeigten Bauteile



le per Maus im komfortablen Drag & Drop-Verfahren richtig auf dem Bildschirm platzieren und anschließend untereinander verbinden muß. Nach demselben Strickmuster lassen sich beliebig viele eigene Experimente entwickeln – so wird der Nachwuchs spielerisch an die Grundlagen der Naturwissenschaften herangeführt. Das gelingt trotz der schlichten Optik aufs schönste, was nicht zuletzt ein Verdienst des informativen Handbuchs ist, in dem etliche Beispielbausätze als Anregung für eigene Forschungen enthalten sind.

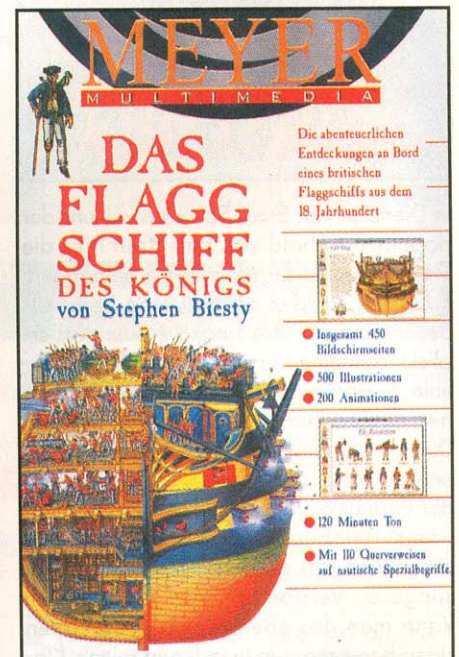
WO IST WALTER? IM ZIRKUS



Die lehrreiche Knotelei der Imagination Pilots beruht auf der gleichnamigen ZDF-Serie. Um dem netten Walter bei der Organisation der nächsten Zirkusvorstellung unter die Arme zu greifen, wählt man zuerst einen der vier möglichen Hauptdarsteller (Clown, Dompteur...) aus, dann geht's auch schon an die Lösung der zumeist mathematisch angehauchten Aufgaben. So müssen etwa Zahlenkombinationen erraten, Klänge zugeordnet oder Personen nach ihrer Größe sortiert werden. Geschult wird dabei vor allem das logische und ab-

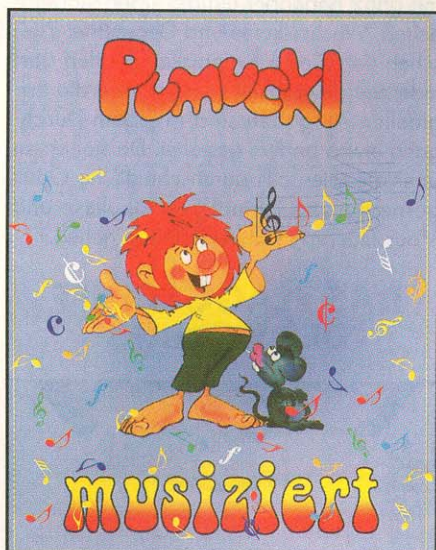
strakte Denken, dazu lernt man unter Anleitung einer sympathischen Online-Stimme ganz nebenbei einiges über Maßeinheiten, Wechselkurse und Geometrie. Zwischen den fünf Schwierigkeitsgraden darf jederzeit gewechselt werden, und die originellen Aufgaben sind in jedem Durchgang etwas anders gestaltet. Da sieht man über die allenfalls durchschnittliche Optik gerne hinweg, zumal Soundkulisse und Maussteuerung voll in Ordnung gehen.

DAS FLAGGSCHIFF DES KÖNIGS



Aus dem (Lexikon-) Verlagshaus Meyer Multimedia stammt dieser Informationsrundgang durch ein englisches Segelschiff des 18. Jahrhunderts. Im Mittelpunkt stehen zehn gemalte Querschnitte des Schiffskörpers mit seinen acht Decks, die sich über einen anklickbaren Plan genauestens erkunden lassen. Praktisch zu jeder Planke sind mehrere erläuternde Sätze vorhanden, aber auch die Aufgaben der einzelnen Crewmitglieder (vom Smutje bis zum Admiral) werden ausführlich geschildert. Dazu kommen zahlreiche Querverweise zwischen den verschiedenen Decks bzw. Personen, etwa 200 ziemlich magere Animationen und ein kleines Spiel, bei dem man blinde Passagiere ausfindig machen soll. Aber trotz der jugendgerecht erklärten und ordentlich präsentierten Materialfülle (500 gezeichnete Illustrationen, ein bißchen Sprachausgabe und stimmungsvolle Geräusche) ist der Gesamteindruck nicht überwältigend: Recht viel mehr als in einem vergleichbaren Bilderbuch erfährt man letztlich doch nicht.

PUMUCKL MUSIZIERT

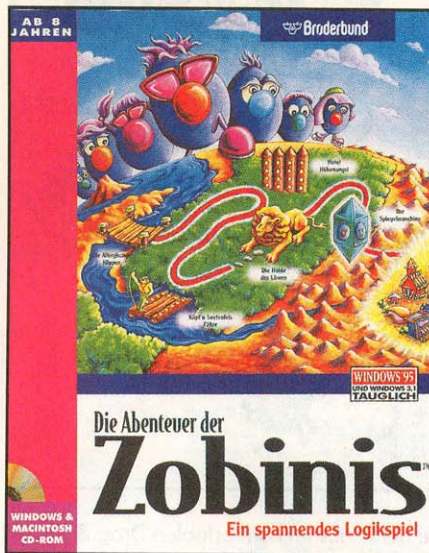


In Diensten von Escal Software will uns der populäre Kobold von Ellis Kaut hier die Grundbegriffe der Notenlehre beibringen: Geboten werden sowohl eine Lern- als auch eine Spielabteilung; hier wie dort erblickt man eine Klaviertastatur plus Notenlinie. In der Lernabteilung werden nach einer gesprochenen Einführung rund ein Dutzend Kinderlieder angespielt, die man entweder auf der Klaviatur oder direkt in der Partitur Note für Note nachbilden muß – als Belohnung darf man sich anschließend das gesamte Lied in einer gesungenen Version anhören. Im Spielteil kann man das eben erworbene Wissen dazu benutzen, um (wiederum mittels Klaviatur und Notenblatt) selbstkomponierte, ein-tönige Liedchen zu erstellen. Leider ist die optische Umsetzung äußerst mäßig, die Bedienung sehr träge und die Aufgabenstellung manchmal etwas undurchsichtig. Zu allem Überfluß hat man nur die Wahl zwischen vier einstimmigen und häßlich klingenden Orgeltönen: eine ganz schöne Katzenmusik...

SPIELSTUNDE

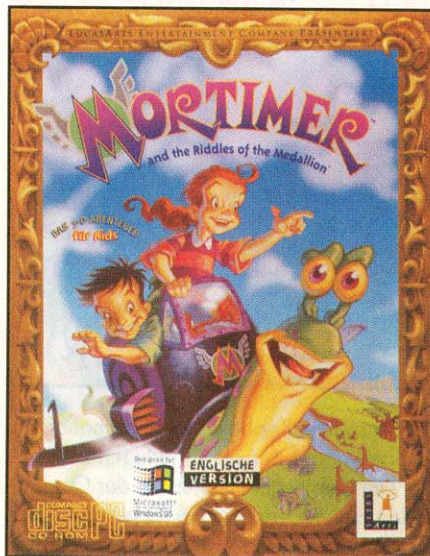
DIE ABENTEUER DER ZOBINIS

Bei der putzigen Broderbund-Knochelei stellt man sich zunächst eine sechzehnköpfige Heldentruppe zusammen, bei der alle beteiligten Zobinis über unterschiedliche Nasen, Augen, Frisuren und Füße verfügen. Diese Bande soll man nun möglichst verlustfrei mit der Maus durch die zwölf Rätsellevels mit ansteigendem Schwierig-



keitsgrad lotsen. Die Aufgaben können etwa darin bestehen, daß man in einem „Mastermind“-ähnlichen Verfahren herausfindet, welchen Pizzabelag ein wählerisches Monster bevorzugt. Oftmals kommt man auch nur mit einem ganz bestimmten Zobini weiter, denn manche Brücken oder Wege reagieren z.B. allergisch auf Nasen, die ihnen nicht gefallen. Außer den originalen Rätseln fallen auch die hübsch animierten Grafiken und die pflegeleichte Maussteuerung angenehm auf. Aber vor allem wurde die pädagogische Absicht – das Schulen des mathematischen und logischen Denkvermögens – in ein sehr unterhaltsames Spiel à la „Lemmings“ verpackt.

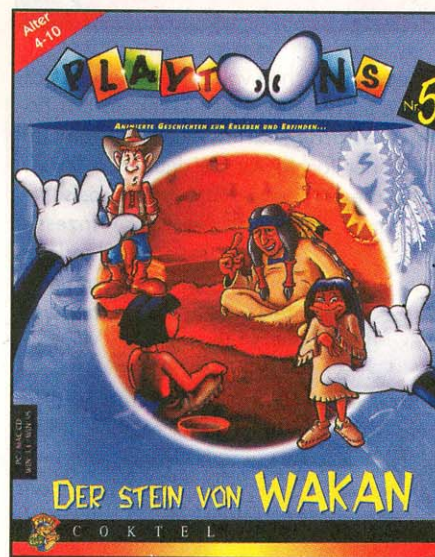
MORTIMER AND THE RIDDLES OF THE MEDALLION



Ausschließlich unter „Win 95“ kommt Lucas Arts' digitales Zoologiebuch in Fahrt, bei dem sich Flugsequenzen im Stil von „Rebel Assault“ mit Räteleinlagen abwechseln. Mit der fliegenden Schnecke Mortimer durchheilt der User auf vorgegebenen Flugbahnen insgesamt vier Ter-

rains: Wüste, Wald, Savanne und Arktis. Via Maus oder Joystick erweckt er dabei versteinerte Tiere durch gezielten Beschuß wieder zum Leben, während die feindlichen Mücken und Frösche auf das Gebälger ganz normal reagieren – also das Zeitliche segnen. Die eingestreuten Rätsel bestehen u.a. aus Schüttelreimen, mit denen man Tiere erraten und zuordnen muß, um so in dem anschließend eingeblendeten Video mehr über deren Lebensweise zu erfahren. Die trickfilmartige Präsentation brilliert mit tollen Animationen, Sprachausgabe und lustigen Liedern; der Schwierigkeitsgrad ist jedoch trotz der guten Steuerung ausgesprochen happig. Zudem ist das ganze Programm ein bißchen sehr actionlastig ausgefallen.

DER STEIN VON WAKAN



Die fünfte Folge von Coktels „Playtoons“-Reihe ist in der Welt der Indianer angesiedelt: Einmal kann man sich hier durch die Geschichte der jungen Rothaut Blauer Bär klicken, wobei die Gegenstände in den zwölf Bildern dann nett animiert werden. Der zweite Spielteil besteht aus einem Baukasten, mit dessen Hilfe man sich seine eigene Version dieser Story in maximal 20 Bildern zusammenstricken darf. In die vorgegebenen Hintergründe können dazu zahllose Objekte und bis zu sechs Personen integriert, animiert und per Texteingabe oder angeschlossener Mikrofon auch zum Reden gebracht werden. Außerdem verwöhnt man die Nachwuchsregisseure mit fünf auswählbaren Musikstücken, einer kinderleichten Bedienung samt Online-Hilfe sowie einer nahezu oscarverdächtigen Präsentation.

Das kleine Alien Toto ist unter die Menschen gefallen und bereist nun via Weltkarte zehn Länder dieser Erde, von Australien bis nach Grönland. An Ort und Stelle gibt's dann spärlich bebilderte Informationen über die entsprechende Region und pädagogisch wertvolle Mini-Spielchen. Beispielsweise müssen unter Zeitdruck die Landesflaggen den jeweiligen Elementen klanglich sortiert werden. fällt dabei halbwegs überbunden sind indessen äußerlich sich auf unterem PD-Niveau



TITEL	BABA JAGA UND DIE ZAUBERGÄNSE	MARTY UND DAS ABENTEUER MIT DEM KÄSE	REISE ZUM MIT- TELPUNKT DER ERDE	DAS BUCH VON LULU	WIDGET WORKSHOP	WO IST WALTER? IM ZIRKUS
Präsentation	75%	59%	33%	78%	42%	63%
Handhabung	78%	37%	58%	75%	75%	78%
Interaktion	29%	35%	46%	66%	88%	80%
Motivation	61%	47%	50%	77%	82%	74%
Urteil	60%	44%	47%	75%	80%	75%
Altersgruppe	3-9 Jahre	ab 3 Jahren	ab 4 Jahren	ab 6 Jahren	ab 8 Jahren	4-9 Jahre
Preis	69,-	99,-	49,-	98,-	99,-	99,-
Hersteller	Davidson	Maxis	Europress	Ravensburger Interactive	Maxis	Imagination Pilots
erforderliche Hardware	486 SX, 4 MB RAM, „Win- dows“ nebst kompatibler Soundkarte	486 DX, 8 MB RAM, 1 MB auf der HD, „Windows“ nebst kompatibler Sound- karte	486 DX, 8 MB RAM, „Win- dows“ nebst kompatibler 16-Bit-Soundkarte	486 DX, 8 MB RAM, 1 MB auf der HD, „Windows“ nebst kompatibler Sound- karte	386 DX, 8 MB RAM, 4 MB- 10 MB auf der HD, „Win- dows“ nebst kompatibler Soundkarte	486 DX, 8 MB RAM, „Win- dows“ nebst kompatibler Soundkarte
Eingabe	Maus	Maus, Mikro	Maus, Tastatur	Maus	Maus	Maus
Besonderes	Hybrid CD – läuft auch auf Mac, Packung liegt ein be- bildertes Lesebuch bei	Hybrid CD – läuft auch auf Mac, Packung liegt ein Mi- krofon bei	Auch als Audio-CD abspiel- bar	Hybrid CD – läuft auch auf Mac	Hybrid CD – läuft auch auf Mac, Packung liegen Lupe, Kompaß und Thermometer bei	Basiert auf der gleichnami- gen ZDF-Serie

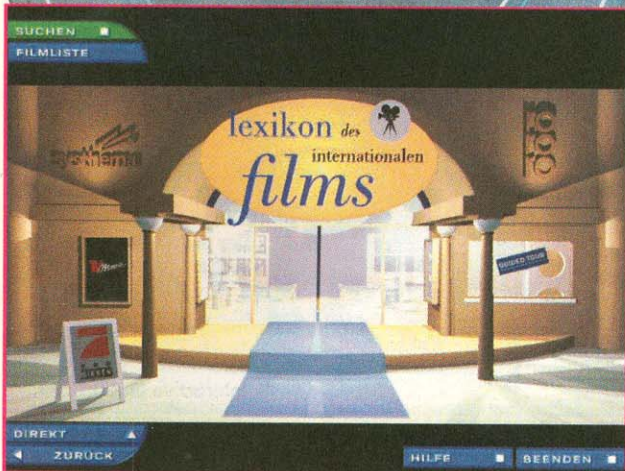
TITEL	DAS FLAGGSCHIFF DES KÖNIGS	PUMUCKL MUSIZIERT	DIE ABENTEUER DER ZOBINIS	MORTIMER AND THE RIDDLES OF THE MEDALLION	DER STEIN VON WAKAN	TOTO INTERACTIVE QUEST
Präsentation	50%	39%	74%	83%	74%	27%
Handhabung	72%	43%	76%	71%	80%	65%
Interaktion	24%	66%	84%	84%	82%	59%
Motivation	39%	45%	82%	76%	82%	33%
Urteil	41%	47%	81%	78%	81%	36%
Altersgruppe	ab 8 Jahren	ab 4 Jahren	ab 8 Jahren	ab 5 Jahren	4-10 Jahre	3-13 Jahre
Preis	98,-	49,-	119,-	79,-	79,-	49,-
Hersteller	Meyer Multimedia	Escal Software	Broderbund	Lucas Arts	Sierra/ Coktel	Aim Productions
erforderliche Hardware	386 SX, 4 MB RAM, 2 MB auf der HD, „Windows“ nebst kompatibler Sound- karte	486 DX/2, 4 MB RAM, 7 MB auf der HD, „Windows“ nebst kompatibler Sound- karte	486 DX, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, „Windows“ nebst kompatibler Sound- karte	Pentium 60, 8 MB RAM, 1 MB auf der HD, „Win 95“ nebst kompatibler Sound- karte	486 DX, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, „Windows“ nebst kompatibler Sound- karte	486 DX, 8 MB RAM, 1 MB auf der HD, „Windows“ nebst kompatibler 16-Bit- Soundkarte
Eingabe	Maus	Maus, Tastatur	Maus	Maus, Tast., Stick	Maus	Maus, Tastatur
Besonderes	Packung enthält Bonus-CD mit Demos weiterer Meyer Multimedia-Titel	CD beinhaltet Demos weite- rer Pumuckl-Spiele	Hybrid CD – läuft auch auf Mac, der Packung liegt ein Verschiebepuzzle bei	Deutsche Version ist für Dezember angekündigt	Hybrid CD – läuft auch auf Mac, Einbindung weiterer „Playtoons“-Folgen möglich	Der Packung liegt ein Malbuch bei, CD beinhaltet 5-sprachige Versionen (D,E,I,F u. NL)

lexikon des internationalen films

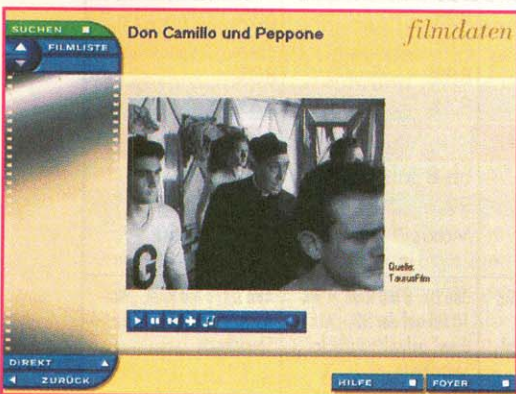
Die ganze Welt des Films auf CD-ROM

Kennen Sie Kino?

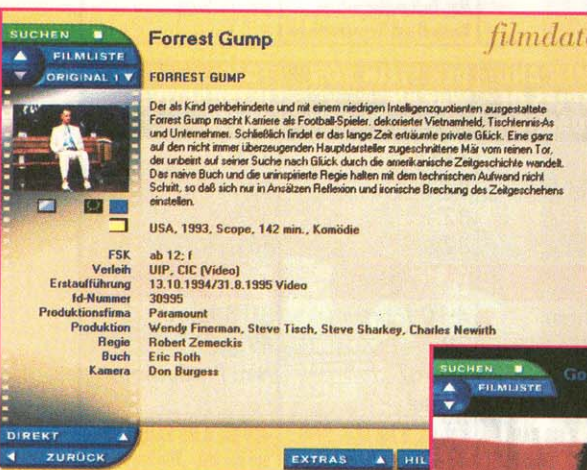
Mit diesem „Windows“-Lexikon von Systhema/Rowohlt bekommt der Cineast ein fundiertes Multimedia-Nachschlagewerk an die Hand, das inhaltlich sogar über das gleichnamige Print-Original hinausgeht: Film ab!



Eintritt ins Kino-Archiv



Als die Bilder laufen lernten



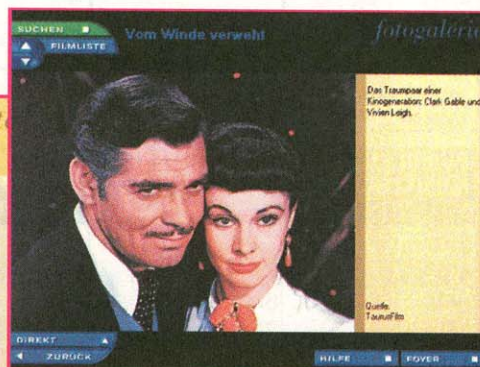
Einer von 41.000 Kommentaren

Das gedruckte Vorbild wird vom Katholischen Filmdienst herausgegeben und umfaßt mittlerweile zehn Bände – in Zelluloid umgerechnet sind das alle 41.000 Kinofilme, die zwischen 1910 und 1995 das Licht der Leinwand erblickt haben! Sie werden jeweils in aussagekräftigen Kurzkritiken vorgestellt, auch die insgesamt 125.000 beteiligten Protagonisten (Schauspieler, Regisseure, Kameraleute...) sind namentlich benannt. Im Unterschied zu den Büchern kann man hier die einzelnen Werke zwar nicht nach ihren Originaltiteln aufspüren, dafür hat man die Rezensionen um die zwischenzeitlich verliehenen Preise (Oscars, Palmen, Bären, Leoparden...) ergänzt und 370 weiterführende Artikel aus der Zeitschrift „film-dienst“ bzw. dem Buch „Spuren des Religiösen im Film“ aufgenommen.

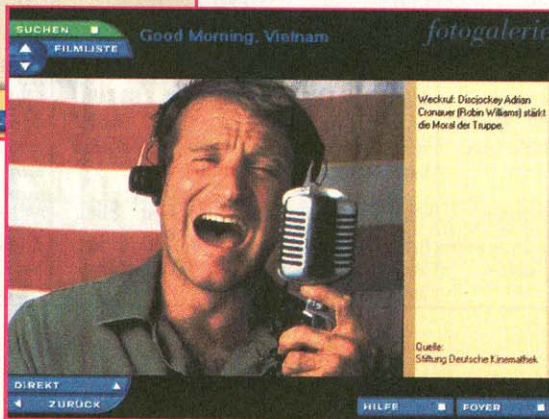
Nach dem Programmstart erblickt man also einen schön gerenderten Kinopalast, der sich per Maus und Tastatur schrittweise erkunden läßt. Durch die umfangreichen Such-, Filter- und Sortierfunktionen ist dabei jeder Streifen blitzschnell auffindbar:

Die einzelnen Filme können alphabetisch oder nach Besetzung, Regie, Buch, Kamera, Schnitt, Musik und Produktion sortiert aufgerufen werden, es lassen sich eigene Datenbanken erstellen, und auch die direkte Eingabe von Personennamen oder den deutschen Titeln ist möglich. Für optische Abwechslung sorgen insgesamt 30 Minuten Video mit Ausschnitten aus (zumeist älteren) Kintopp-Klassikern sowie eine Bild-Bibliothek mit 1.700 Fotos.

Gegenüber der etwa gleich teuren Druckausgabe brilliert das Digi-Lexikon vor allem mit seinen umfangreichen Such- und Sortierfunktionen; so lassen sich z.B. per simplem Mausklick sämtliche Filme eines bestimmten Kameramanns aufrufen – inklusive der entsprechenden Kritiken. Aber auch die äußere Aufbereitung weiß zu gefallen, denn das Programm wird in einer schmucken Filmrolle ausgeliefert, die Bild- und Tonqualität ist einwandfrei und die Bedienung ebenso einfach wie zweckmäßig. Damit wäre also der seltene Fall eingetreten, daß ein Digi-Lexikon seiner Druckvorlage sowohl optisch als auch inhaltlich überlegen ist. PC-Besitzer dürfen sich zudem über die geringen Zugriffszeiten freuen, während die Hybrid-CD auch auf einem Power Mac noch relativ lange nachläßt. (md)



Eine Film-Legende



Lexikon des internationalen Films

Hervorragendes und auf der gleichnamigen Buchausgabe basierendes Film-Nachschlagewerk.

PRÄDIKAT:

Besonders wertvoll

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 149,- DM
Hersteller: Systhema/Rowohlt

Benötigt werden zumindest ein SVGA-fähiger 486 DX mit 8 MB RAM, 15 bis 92 freie MB auf der Harddisk, „Windows“ nebst kompatibler Soundkarte und ein Double-speed-Laufwerk.

Hunger...



Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.

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

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

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

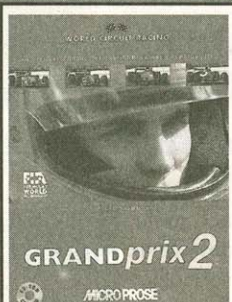
Der Knüller!
"Z"
Deutsche Version
DM 74,99



CD-ROM	
7th Guest	DA 19,99
5th Musketeer	DV 67,99
After Life	DA 74,99
AH - 64 Longbow	DV 79,99
Alone i. t. dark T. 1-3	DV 69,99
Anvil of Dawn	DV 69,99
Arcade Amerika	DV 29,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Azarel Tears	DVx69,99
Bad Mojo	DV 79,99
Baku Baku	DA 54,99
Baphomets Fluch	DVx74,99
Batmann Forever	DA 69,99
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DA 69,99
Blind	DV 59,99
Bliefuß	DV 49,99
Blood and Magic	DV i.V.
Blown Away	DV 74,99
Caesar 2	DV 74,99
Central Intelligence	DAx74,99
Civilization 2	DV 79,99

CD-ROM	
Mechwarrior 2/Win. 95	DV 74,99
Mechwarrior 2 Data	DV 39,99
Mega Pack 5	DA 79,99
Mega Race 2	DV 54,99
MissionForce Cyberstorm	DV 84,99
Monopoly	DV 59,99
Myst	DV 64,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
Normality	DV 74,99
Offensiv - HSV	DV 59,99
Offensiv-Bay. München	DV 59,99
Offensiv - Düsseldorf	DV 59,99
Offensiv - Schalke	DV 59,99
Offensiv - Bielefeld	DVx59,99
Offensiv - Dortmund	DVx59,99
Olympic Games	DA 67,99
Olympic Soccer	DA 67,99
Pax Imperia 2	DV i.V.
PGA European Tour	DA 79,99

Unsere Hit's!



**Formula One
Grand Prix 2**
Deutsche Version
nur **DM 104,99**

Form. One Grand Prix 2 + Form. One Grand Prix 1
+ Thrustm. Lenkrod T2 mit
Gas- und Bremspedale **DM 299,99**

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

Civil War General	DV 79,99	PGA Tour Golf 96	DA 79,99
Command & Conquer	DV 79,99	PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99	Phantasmagoria	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DVx89,99	Phantasmagoria 2	DV i.V.
Command Aces/Win.95	DV 74,99	Pole Position	DA 87,99
Conqueror A.D. 1086	DV 74,99	Powerplay Hockey	DAx59,99
Conquest o.t. New World	DV 79,99	Privateer 2	DV i.V.
Cronicle o. t. Sword	DV 74,99	Pro Pinball the Web	DA 49,99
Crusader No Regret	DVx64,99	Psycho Pinball	DV 69,99
Cyberia 2	DV 69,99	Rebel Assault 2	DV 79,99
Daggerfall	DV 74,99	Return Fire WIN 95	DV 79,99
Darker	DA 74,99	Return of Arcade	DA i.V.
Das schwarze Auge 3	DVx39,99	Riddle of Master LU	DA 74,99
Deadline	DV 39,99	Ripper	DV 79,99
Der Produzent	DV 74,99	Rivers of Dawn	DA 67,99
Die große Schlacht in den Ardennen	DV 69,99	Schleichfahrt	DVx74,99
Die Hard Trilogy	DVx74,99	Shannara	DV 69,99
Die Schlümpfe	DV 69,99	Shell Shock	DV 59,99
Descent 2	DA 78,99	Shivers	DV 74,99
Destruction Derby	DA 84,99	Silent Hunter	DV 69,99
Diablo	DVx84,99	Silent Thunder	DV 89,99
Die Fugger 2	DV 74,99	Sonic	DA 49,99
Die Siedler 2	DV 69,50	Space Bugs	DV 64,99
Discworld	DV 74,99	Space Hulk 2	DA 79,99
Dungeon Keeper	DVx74,99	Speed Haste	DA 59,99
Earth Siege 2	DV 79,99	Star Gate	DVx44,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99	Star Trek Klingon	DA 67,99
Elisabeth 1	DV 89,99	Star Trek Tech. Manuel	DV 69,99
Euro 96 Soccer	DV 74,99	Star Wars Collection	DV 54,99
F1 Manager	DV 69,99	• Rebel Assault 1	
Fantasy General	DV 69,99	• X-Wing	
Fast Attack	DV 64,99	• Star Wars Screensaver	
Fifa Soccer 96	DV 79,99	Stonekeep	DV 84,99
Firefight	DA 59,99	S.T.O.R.M.	DVx79,99
Flugsimulator 5.1	DV 99,99	Strike Base	DV 54,99
Formula One GrPrix 2	DV104,99	Syndicate 2 / Wars	DV 79,99
Gabriel Knight 2	DV 77,99	T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Gear Head	DV 49,99	Terra Nova	DA 69,99
Gender Wars	EV 49,99	Terra Nova	DVx69,99
Golden Gate Killer	DV 69,99	Terminator Future Shock	DV 69,99
Hard Line	DVx59,99	The Dig	DV 74,99
Heart of Darkness	DVx84,99	Think X	DV 39,99
Heroes of Might & Magic	DV 54,99	Thunderhawk 2	DV 74,99
Hugo 3	DV 64,99	Tie Fighter SVGA	DV 69,99
Hugo 4	DVx67,99	Time Commando	DVx74,99
Hugo Screensaver	DVx34,99	Tilt	DA 51,99
Indy Car Racing 2	DA 74,99	To Shin Den	DV 64,99
Jagged Alliance 2	DV i.V.	Torrins Passage	DV 79,99
Lemmings Paint Ball	DA 29,99	Trivial Pursuit	DV 74,99
Lighthouse	DV 84,99	Urban Runner	DV 69,99
Load Star	DAx77,99	Vollgas	DV 54,99
Manic Karts	DA 29,99	Viking Conquest	DV 67,99
Martini Racing	DV 24,99	Virtual Karts	DV 19,99
Mechwarrior 2	DV 74,99	Virtua Fighter	DA 74,99

Command & Conquer 2
"Alarmstufe Rot"
Deutsche Version
Erscheinungstermin
2. Oktober
nur **DM 89,99**

**Virtua
Fighter**
Deutsche Anleitung
nur **DM 74,99**

**Gender
Wars**
Englische
Version
nur **DM 49,99**

LIGHTHOUSE
Deutsche Version
nur **DM 84,99**



**MISSION
FORCE
CYBER
STORM**
Deutsche
Version
nur **DM 84,99**

Time Commando
nur **DM 74,99**

CD-ROM	
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	DV 24,99
Warhammer	DV 69,99
Westwood Compilation: DV	69,99
• Kyandia 1 - 3 • Dune 2	
• Lands of Lore	
Wing Commander 4	DV 79,99
Worms	DV 64,99
Worms Data	DV 34,99
Zorck Nemesis	DVx84,99
"Z"	DV 74,99

Weitere Angebote	
Steel Panther	DV 39,99
Strike Command. + Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
Theme Park	DV 29,99
Ultima Underworld 1+2	DA 29,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Wing Armada	DA 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
X - Wing	DV 29,99

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV 19,99
Albion	DV 34,99
Alone in the Dark 1	DV 24,99
Armored Fist	DV 29,99
Ascendancy	DV 49,99
Battle Bugs	DV 29,99
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DA 34,99
Betrayer at Kronrod	DV 19,99
Beneath a Steel Sky	DV 19,99
Bioforge	DV 29,99
Caesar 1	DA 19,99
Chewy ESC from F5	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Crusader No Remorse	DVx29,99
Daedalus Encounter	DV 24,99
Das schwarze Auge 1	DV 24,99
Das schwarze Auge 2	DV 24,99
Dawn Patrol	DV 24,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Die Siedler 1	DV 34,99
Dune 2	DV 29,99

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

Sony Playstation z.B.:	
Earthworm Jim 2	DV 89,99
Fade to Black	DV 89,99
Impac Racing	DA 84,99
Olympic Games	DA 79,99
Olympic Soccer	DA 79,99
Powerplay Hockey	DA 79,99
Pro Pinball the Web	DA 84,99
Resident Evil	DV 89,99
Ridge Racer Revolution	DA 94,99
SpaceHulkBlood Chapter	DA 89,99
Syndicate 2 Wars	DVx89,99
Tilt	DV 79,99
Time Commando	DVx89,99
To Shin Den 2	DA 99,99
Track + Fields	DA 99,99

Zubehör	
Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
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 System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99

**Thrustmaster-Lenkrod T2
incl. Gas u. Bremse** 219,99

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

**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 Konfigurationsprobleme
Call&Play HOTLINE anrufen
und nach "Frank Klein" fragen.
Probieren Sie es doch einfach
mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 13

Verbandsbedingungen: 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!

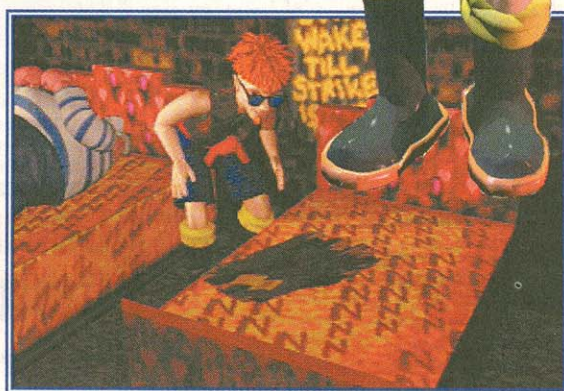


NORMALITY

Normalerweise sehen ja 3D-Ballerorgien so aus, aber was ist schon normal? Die englischen Gremlins haben jedenfalls ein abenteuerliches und dabei keineswegs gewaltverherrlichendes SF-Adventure in die flott scrollenden Kulissen des Actiongenres gepackt.

Der steuerungstechnische Normalfall im Abenteuerland ist ja seit Jahren die von Sierra eingeführte Point & Click-Methode, an die sich mehr oder weniger die gesamte Branche hält. Das wollte man hier nicht ein weiteres Mal nachäffen und hat statt dessen ein trickreiches Maus/Tastatur-Handling ganz eigener Art eingebaut, mit dem sich die detailreichen 3D-Räumlichkeiten mindestens genauso gut erforschen lassen: Sämtliche Aktionen (Reden, Anschauen, Benutzen etc.) können entweder bequem per Hotkeys oder mit Hilfe einer jederzeit einblendbaren Voodoo-Puppe durchgeführt werden. Ein Großteil der Untersuchungsgegenstände ist auch perspektivisch korrekt dargestellt und läßt sich problemlos von allen Seiten unter die Lupe

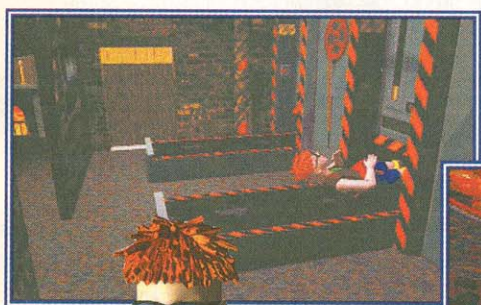
nehmen. Gibt es noch mehr Erfreuliches und Ungewöhnliches zu entdecken? Normal ja! Wenn man Terry Gilliams Film „Brazil“ mit George Orwells „1984“ über Nacht in einen dunklen Raum sperrt, kommt am nächsten Morgen ungefähr folgende Story herausgewankt: Der futuristische Stadtstaat Neuropolis wird von den Schergen des ruchlosen Diktators Paul Nystalux beherrscht. Dessen sogenannte Normpolizei achtet peinlich genau darauf, daß das Volk den bösen langen Tag vor dem Fernseher verbringt. Der vom Spieler beaufsichtigte Punker Kent verstößt jedoch bereits im Intro gegen diese Vorschrift und wird daher zu Hausarrest mit TV-Dauerkonsum in seiner schmutzigen Bude verdonnert. Falls man nun Lust hat, dem armen Jungen zur Flucht zu verhelfen, kann dieser anschließend in Kontakt mit



Kent unterwegs

einer Untergrundbewegung treten – woraus sich dann normalerweise ein Massenaufstand im Staate Neuropolis ergeben sollte...

Von den unmittelbar Beteiligten verlangt die Revolution zunächst mal eine gewisse körperliche Kondition, denn über 120 Orte, die sich auf sieben Schauplätze (Kents Apartment, eine Matratzenfirma, eine Sendestation, ein Stadion etc.) verteilen, muß unser Punker wahlweise zu Fuß oder unter Heranziehung des beklickbaren Stadtplans erkunden. Bildet dabei ein schneller Pentium das digitale Fundament, darf man sich auf soft scrollende und reich mit Einzelheiten verzierte SVGA-Szenarien freuen, während



Das duale System der Zukunft?



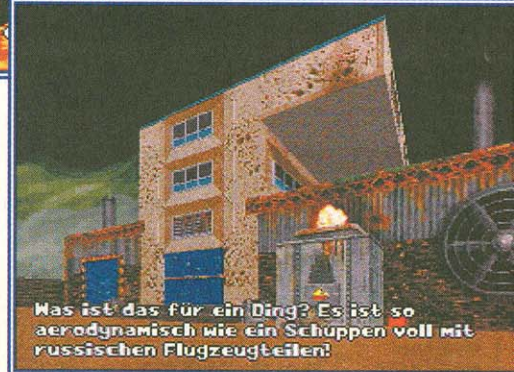
Es summt leise, das weist darauf hin, daß Strom verbraucht.

Der Matratzenhorchdienst im Einsatz



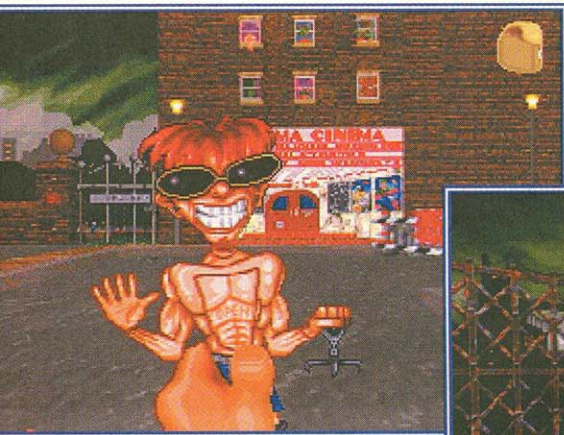
Es ist ein Plüsch-Himmel Junggeselle Spezial, garantiert für 500.000 unanständige Nächte.

Kents schmutzige Kaschemme in VGA



Was ist das für ein Ding? Es ist so aerodynamisch wie ein Schuppen voll mit russischen Flugzeugteilen!

Lauter Müll-Container



Die Voodoo-Puppe, ein höchst ungewöhnliches Steuergerät



Ein echter Generationskonflikt



Das prall gefüllte Inventar



Hier spricht die Norm-Polizei!

am 486er selbst der grobkörnige VGA-Modus nur recht gemächlich in Bewegung kommt. Völlig hardwareunabhängig ist jedoch das äußerst realitätsnahe Gefühl, das durch ein leichtes Auf- und Abwippen während des Dahinschreitens erzeugt wird.

Beim Untersuchen der oft labyrinthisch angelegten Räume kann der Blick dank der fortschrittlichen 3D-Technologie stufenlos über den Boden, die Wände hoch und zur Decke wandern. Die entdeckten Exkremente, Müllskulpturen oder (einmal zu oft benutzten) Handtücher verstaut man leicht angewidert im unbegrenzt aufnahmefähigen Inventory, aus dem sie automatisch wieder verschwinden, sobald sie einmal sinnvoll angewendet wurden. Die aufgefundene Knobelkost ist durchweg genretypisch und beginnt mit leichten Aufwärmübungen, denen dann immer knackigere Rätselnüsse folgen. Beispielsweise müssen komplizierte Apparaturen zusammengebastelt werden, deren Einzelteile an vielen verschiedenen Orten versteckt sind – erschwerend kommt noch die ausgesprochen magere Hinweislage hinzu. Zur Belohnung läuft aber nach jeder gelungenen Aktion eine der über 100 Videosequenzen ab, bei denen im Full-Motion-Capture-Verfahren aufgenommene und nachgerenderte Schauspieler die entsprechende Handlung und ihre oftmals

überraschenden Folgen vorführen. Die normalerweise ziemlich wortreichen Anklicksatzgespräche mit den Norm-Polypen, Revoluzzern und Standard-Prolos kann man nach Belieben mit oder ohne deutsche Sprachausgabe führen – Testredakteure, welche die englische Originalversion noch im Ohr haben, vermissen dabei allerdings so manches Wortspiel, das im Übersetzungskampf den kürzeren gezogen hat. Nicht unterkriegen lassen haben sich dafür die verschrobenen Figuren und das trashige Szenario: In diesem Punker-Paradies wimmelt es von abbruchreifen Immobilien, Toiletten der Seuchenklasse eins, Fliegenschwärmen und purem Müll. Und gewandert wird nicht nur durch finstere Gassen, sondern auch durch Lüftungsrohre oder Abfallzerkleinerungsanlagen. Die Bewegungen des auftretenden Personals wirken dabei manchmal eher hölzern; um so plastischer erscheinen dem gegenüber die regelmäßig auch animierten und mit zahllosen Objekten vollgepfropften Räumlichkeiten. Ebenfalls tadellos ausgefallen sind die Bedienung des Ganzen und die begleitende, ulkige Pop-Musik.

Okay, ganz normal ist dieses Spiel also nicht – aber Spaß macht es tierisch, originell ist es auch und handwerklich gelungen obendrein. Nicht schlecht für ein Adventure, oder?! (md)

Normality (Gremlin/Softgold)

Handwerklich sauberes 3D-Adventure mit trashigen Gags und ungewöhnlichen Spielelementen.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

77%

79%

84%

82%



80%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
2 Stufen
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 486 DX/2, besser ein P133

SPEICHER: Ab 8 MB RAM, 16 bis 58 MB auf der HD

GRAFIK: VGA, SVGA

SOUND: SB/Pro/16/AWE 32/Soundscape, General MIDI, Roland MT-32

EINGABE: Maus, Tastatur

AUSGABE: Komplett deutsch

LEGENDS

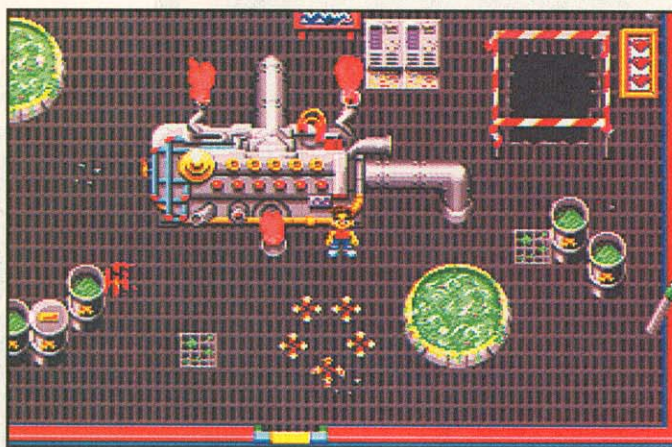
Die Präsentation von Krisalis' knallbuntem Actionadventure dürfte am PC kaum je zur Legende werden, aber das Gameplay stimmt – was hier übrigens nicht die einzige Gemeinsamkeit mit Nintendos Konsolenklassiker „Zelda“ ist.

Was haben Waschmaschinen im alten Ägypten oder MGs auf Schloß Camelot zu suchen? Eigentlich nichts, und gerade darüber amüsieren sich ein paar fiese Außerirdische königlich: Auf Zeitreisen haben sie diese Mitbringsel hinterlassen und damit ein heilloses Chaos angerichtet. Der Spieler soll nun in vier Epochen wieder für geordnete Verhältnisse sorgen und dem Oberalien beim abschließenden Showdown in dessen Raumschiff endgültig den Spaß verderben. Erste Heldenpflicht ist stets das Auffinden einer von jeweils drei Waffen pro Abschnitt – man muß sich schließlich gegen die zahlreichen Gegner verteidigen können, welche (von den drei bis vier Oberwichten pro Level einmal abgesehen) mehr Leben als jede Katze zu haben scheinen. Dafür hinterlassen die meisten von ihnen nach jedem Exitus ein oder mehrere Herzchen, die verlorene Lebensenergie zurückbringen. Zudem wollen Passanten verhöhrt und diverse Aufträge erledigt werden. Willkommene Abwechslung vom Überlebens-

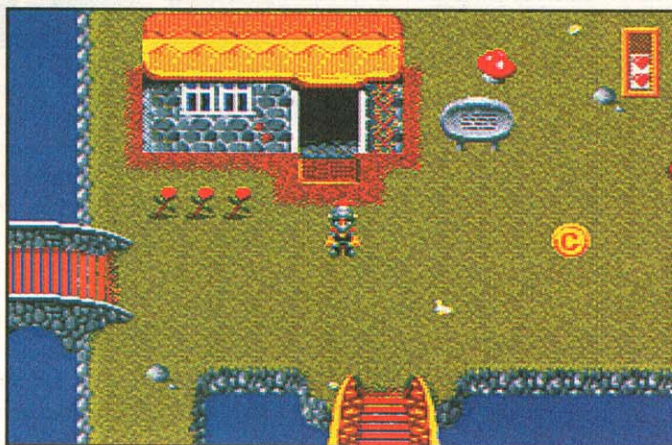
kampf und dem Aufsammeln und Benutzen von Gegenständen bieten spielerische Einlagen, die von einer Partie „Tank Attack“ oder einer Dartrunde bis hin zu echten Subgames um zusätzliche Continues reichen. Das Bildschirmleben läßt sich also z.B. mit einer ägyptischen Variante von „Space Invaders“ oder einem Plattformers à la „Hunchback“ verlängern. Sehr schön, nur leider ist das Ruckeln beim Marsch über die multidirektional scrollende Landschaft nie zu übersehen. Andererseits hat man die Sprites passabel animiert und liebevolle Details, einen rund 60minütigen Soundtrack sowie eine sehr or-

dentliche Steuerung eingebaut: Während Stick bzw. Pad lenken, holt die Tastatur Übersichtskarte, Inventory und die letzten 32 Texte auf den Screen; letztere auf Wunsch auch in umlaufreiem Notdeutsch. Schwerer wiegt das Fehlen einer Speicheroption; der Spieler erhält lediglich ein Paßwort für jeden bewältigten Zeitabschnitt.

Trotz Witz und Abwechslungsreichtum kann es Legends somit am PC kaum mit der aufwendig produzierten Konkurrenz aufnehmen – weshalb den Herstellern wohl nur die Hoffnung auf die zeitgleich erschienene Amigaversion bleibt. (st)



Endlich im Raumschiff



Bunt und knuffig



Legends (Krisalis/Manyk)

Preisgünstiges Actionadventure im Stil des Konsolenklassikers „Zelda“.

GRAFIK	55%
SOUND	64%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	58%



60%

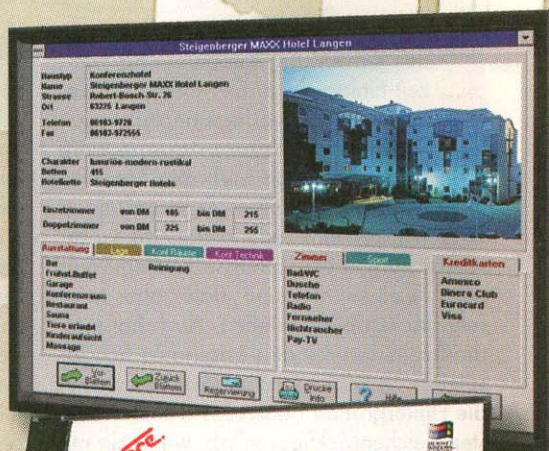
USK-Freigabe: nicht gepr.
Schwierigkeit: f. Fortgesch.
Preis: ca. 49,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	4 MB RAM, 5 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB und Kompatible, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Joypad
AUSGABE:	Screenertexte deutsch, Anleitung englisch

Klein Winnetou im Wilden Westen

Ihr Schlüssel zu 22.000 Hotels

Wo übernachten Sie heute ?



Unverbindliche
49⁹⁵
DM
Preiseempfehlung



TRAVELBOX Deutschland

Mit diesem elektronischen
Hotelführer auf CD-ROM finden

Sie weit über 22.000 Hotels, Gasthöfe und Pensionen in mehr als 5.600 Orten Deutschlands. Sie erhalten umfangreiche Informationen und über 4.500 erstklassige Farbfotos, die Ihnen das Hotel schon vor der Buchung näher bringen. Beliebige kombinierbare Suchkriterien und Auskünfte, beispielsweise nach Postleitzahlen, Regionen, Städten, Preisen, bevorzugter Ausstattung, den gebotenen Freizeit- und Sportmöglichkeiten oder der vorhandenen Gastronomie und Ausstattung schützen Sie vor Überraschungen und liefern eine exakt definierte Auswahl. Die klar strukturierte Bedienerführung und einfache Handhabung unter Windows bringen schnell das gewünschte Ergebnis. Zur besseren Verständigung erhalten Sie die Software gleichzeitig in drei Sprachen: Deutsch, Englisch und Französisch.

Und hier die Chance, die Top-Hotels live zu erleben! Wir verlosen einmal pro Monat, gemeinsam mit SRS Hotels, jeweils ein Wochenende in einem STEIGENBERGER-Hotel in Deutschland. Und mit ein wenig Glück sind Sie dabei! Teilnehmer schicken einfach nebenstehenden, ausgefüllten Coupon (oder eine Kopie) im frankierten Umschlag an uns:

TopWare CD-Service AG • D-68229 Mannheim • Markircher Str. 25
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Auf der TRAVELBOX CD-ROM
finden Sie über
neunzig SRS Hotels.



STEIGENBERGER RESERVATION SERVICE

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Gewinnen mit TRAVELBOX

Ritter ohne Furcht und Adel



Anno 1974 legte der britische Flugzirkus Monty Python mit „Die Ritter der Kokosnuß“ seinen ersten abendfüllenden Film vor – nur 22 Jahre später folgt die ebenso verschrobene „Windows“-Version von 7th Level.

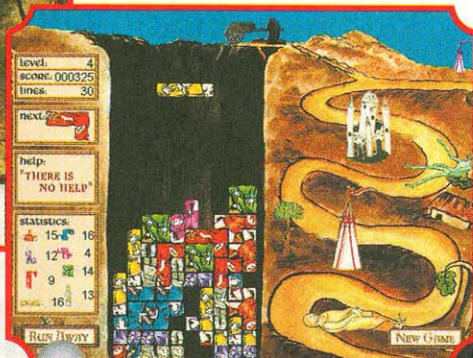
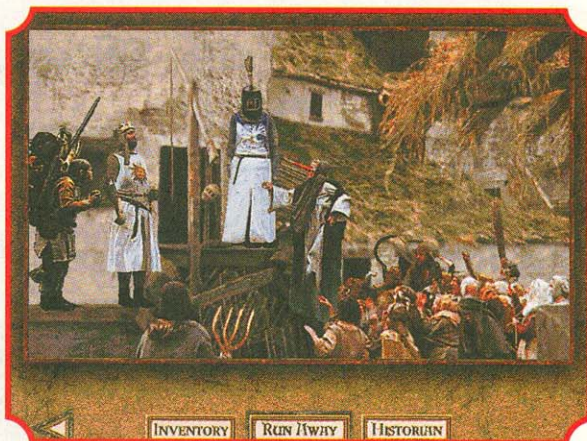
Federführend bei der wilden Mixtur aus Adventure, Knebeli und Echtzeit-Einlagen war Ex-Monty Eric Idle, und wie in der Filmvorlage begleitet man hier den sagenhaften König Artus im Jahre 932 auf seiner Suche nach dem Heiligen Gral. Diese führt durch insgesamt neun Örtlichkeiten vom Seuchendorf bis zu diversen Burgen und Schlössern, die jeweils nur aus einem einzigen, dafür aber fotorealistischen Bild bestehen. Auch hat man die Szenerien mit den originalen Schauspielern bevölkert, und zusätzlich sondern die Hintergründe pausenlos die abstrusesten Zeichentrickfiguren ab, wenn sie mit der Maus traktiert werden.

Handlungstechnisch müssen einfach an jedem Ort ein paar Gegenstände aufgestöbert werden, damit man (nach der Überleitung durch einen schrilligen Erzähler) ins nächste Bild wandern darf. Viel aufregender als die simpel gestrickte Sucherei sind daher die Geschehnisse am Rande. So kann man etwa mit gezielten Maus-

klicks aufflatternde Tauben um ihre Eier erleichtern, die Akteure werfen ständig mit hämischen Bemerkungen um sich, und nicht zuletzt sorgen rund zwei Dutzend Ausschnitte aus dem Originalfilm für Heiterkeit – deutlich mehr Heiterkeit übrigens, als dessen mißglückte Synchronisation einst verströmt. Außerdem darf man sich durch die Beteiligung an fünf makabren Unterspielchen Tips zu den versteckten Objekten verdienen. Dabei muß man z.B. per Tastatur à la „Tetris“ Pestleichen aufeinanderstapeln oder erraten, welche von vier Hexen als nächste eingäschert wird...

Und sobald man mal eingesehen hat, daß die wenigen Spielelemente eigentlich bloß als Aufhänger für die zahllosen Gags dienen, wird auch die gewollt schaurig-schöne und ruckelig animierte Optik akzeptabel. Im scharfen Kontrast dazu stehen die gepflegte Sprachausgabe, die abwechs-

lungsgreiche Begleitmusik und vor allem die britisch korrekte Maus/Tastatur-Steuerung. Wer also auf ein ordentliches Gameplay verzichten kann, aber dafür fundierte Englischkenntnisse und viel Verständnis für schwärzesten Humor mitbringt, der und nur der wird sich hier königlich amüsieren. (md)



Monty Python & the Quest for the Holy Grail (7th Level)

Irrwitzige Versoffung der „Ritter der Kokosnuß“ für „Windows“.

GRAFIK	67%
SOUND	79%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	59%



64%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Anfänger
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486/DX2
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 1 bis 46 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Very british

Wir sichern Eure

auf

CD-ROM

...und zwar von:

• **CD-ROM** AMIGA/PC/MAC **60,- DM**

• **Externer SCSI-Festplatte** PC/MAC **90,- DM**

• **SyQuest-Medien (max. 3)*** PC/MAC **130,- DM**

• **DAT-Band*** PC/MAC **100,- DM**

Abschnitt ausschneiden
und einsenden an:

Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Tel: 089/4606106
Fax: 089/4603215

Hiermit beauftrage ich die Prolit-Studio GmbH, die auf folgendem Datenträger enthaltenen Daten ☐ Ext. SCSI-Harddisk ☐ SyQuest-Wechsel-HD* ☐ DAT-Band* ☐ CD-ROM ☐ anderes Medium*:

auf eine Gold-CD (WORM mit 640 MB) zu sichern und versichere, daß ich rechtmäßiger Nutzer/Eigentümer der eingesandten Daten/Programme bin und die CD nur zu Sicherungszwecken verwenden werde.

Die Rücksendung erfolgt per Nachnahme zzgl. NN-Gebühr oder Verrechnungsscheck, plus Versandkosten 9,50 DM

Name: _____

Straße: _____

PLZ und Ort: _____

Ort/Datum/Unterschrift _____

Die Prolit Studio GmbH kann keine Gewähr für die 100% Kompatibilität aller angelieferten Datenträger mit unserem Duplikationssystem übernehmen und folglich eine erfolgreiche Kopie nicht garantieren.

*in diesem Fall sowie bei nicht IBM-PC- oder MAC-Formaten bitten wir vorab um telefonische Rücksprache



Der berühmte Regisseur Billy Wilder hat für die Entertainment-Branche das elfte Gebot formuliert: Du sollst nicht langweilen! So gesehen hat Navigo hier eine Todsünde unter „Windows“ begangen...

Die fernöstliche Story dieser Knebeli im Stil von „11th Hour“ basiert auf den real existierenden Felskritzereien der Tun-Huang-Höhlen, denen zufolge unter der Erde eine magische Heilquelle existiert – die man nach Ablauf des Movie-Intros finden soll. Auf der Suche nach dem Wunderwässerchen wandert man per Mausclick schrittweise durch aus der Ich-Perspektive

gezeigte Rendergrotten. Da es sich dabei meist um Einbahnstraßen handelt, stößt der Forscher automatisch auf die insgesamt 15 Rätsel. Das sind Verschiebepuzzles, Brett-Logeleien oder Rechenaufgaben von einem so gewaltigen Schwierigkeitsgrad, daß selbst die Ratschläge des im Bild integrierten Mönchdarstellers kaum weiterhelfen. Auch die unpräzise Steuerung ist der Motivation nicht eben dienlich, während Optik und esoterische Musikbegleitung durchaus brauchbar sind. Daß man zudem fortlaufend in Wort und Text mit buddhistischen Weisheiten traktiert wird, macht den vegetarischen Braten aber auch nicht fett.

Ein schlechtes Karma also, dem man sich gottlob durch großräumiges Umwandern dieser faden Hybrid-CD für PC und Mac entziehen kann. (md)



Fliegende Frühlingsrollen?!

Karma – Der Fluch der 12 Höhlen (Navigo)

Fernöstlich-esoterisch präsentierte Multimedia-Rätsel unter „Windows“.

GRAFIK	65%
SOUND	67%
STEUERUNG	59%
MOTIVATION	33%



37%

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

DATENTRÄGER:	1 Hybrid-CD für PC/Mac
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 42 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

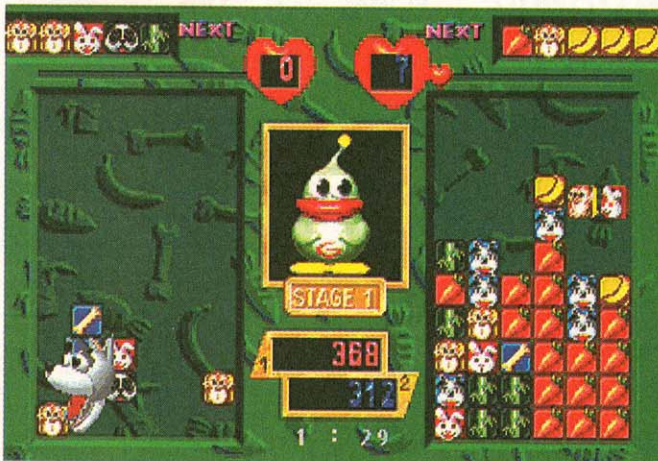
Baku Baku Animal PC

Anno 1988 ging die genial-knobelige Steinerei „Tetris“ um die Welt, jetzt ist sie wieder da – sollte Segas neuer Aufguss des russischen Oldies unter „Win 95“ tatsächlich noch Anhänger finden?

Die Unterschiede zum Original halten sich in Grenzen, was damit auch ganz zwanglos für den Unterhaltungswert dieser steinigen Viecherei von der Saturn-Konsole gilt: Statt Klötzchen fallen nun eben Tiere nebst zugehörigem Futter in Würfelform von oben in den Screen. Sobald dabei Nahrung und Verwerter nebeneinander zu liegen kommen, folgt das große Fressen, und es entsteht Platz für neue Stapelbauten. Werden drei oder mehr Würfel

auf einmal vertilgt, tauchen sie in der Spielhälfte des Gegners wieder auf, wobei grundsätzlich am Splitscreen gegen die CPU oder einen fleischlichen Kontrahenten geknobelt wird. Schön, daß sich die Action-Tüf-

telei um Punkte anhand diverser Parameter dem eigenen Können anpassen läßt; gar nicht schön, wie lieblos sie präsentiert wird: Es warten ein winziger Render-Zoo, langweilige Musik und fade Effekte. Das Drehen und Wenden der Mini-Würfel geht zwar ganz gut von der Hand, aber wen interessiert das noch? Es ist schließlich kaum vorzustellen, daß jemand 60 Marker in ein komplett überholtes Spielkonzept investiert, von dem schon seit Jahren viel schönere Versionen im Shareware-Pool dümpeln. (mash)



Auf den Hund gekommen...

Baku Baku Animal PC (Sega)

Der 8274ste Klon des Klassikers „Tetris“ als öde Viecherei unter „Win 95“.

GRAFIK	44%
SOUND	46%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	27%



33%

USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 59,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 6 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Gamepad
AUSGABE:	Screen englisch, Handbuch deutsch

MISSION FORCE

CyberStorm

Was bei Activision „BattleTech“ heißt, hört bei Dynamix auf den Namen „Earthsiege“: In diesem SF-Szenario haben Sierras Dynamos nun ein sehr ansprechendes Strategical für „Windows“ angesiedelt.

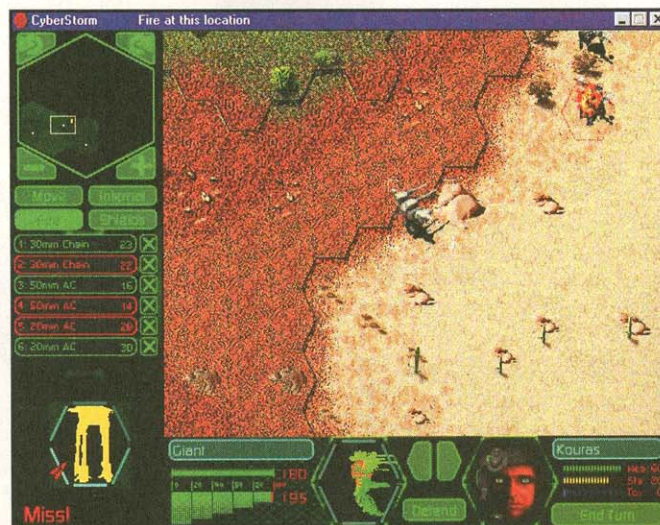


Die Bedrohung der Menschheit durch die Cygriden im 25. Jahrhundert wird diesmal also nicht „simulativ“ wie bei „Earthsiege 1 & 2“, sondern rundenweise beantwortet. Dazu stehen dem Spieler anfangs nur zwei relativ kleine HERCs zur Verfügung, erst später kann er seine Streitmacht um weitere Kampfkolosse (in acht verschiedenen Typen) aufstocken und mit Sensoren, Waffen etc. bestücken. Im Cockpit der Riesenroboter sitzen die Bioderms – künstliche Wesen mit übermenschlichen Reflexen, aber begrenzter Lebensdauer, deren acht Charakterwerte sich durch Kampf oder Training verbessern lassen.

All das hat natürlich seinen Preis, doch eingesammeltes Erz bringt genauso Geld in die Kriegskasse wie jeder vernichtete Cygride. Für erfolgreich abgeschlossene Missionen winken zudem Prämien und manchmal auch Beförderungen, die dann den Zugriff auf stärkere HERCs bzw. Bioderms mit besonderen Eigenschaften erlauben. Die Palette der einzeln anwählbaren und jedesmal neu erstellten Aufträge reicht dabei vom simplen Erzabbau bis zum Zerstören des feindlichen Hauptquartiers. Ist letzteres gelungen, geht es in einem neuen Sonnensystem weiter, wozu die HERCs aber wegen der anderen Umweltbedingungen entsprechend umkonfiguriert werden müs-



Training für die Bioderms



Keine Gnade für den Feind

sen. Andernfalls funktionieren z.B. bestimmte Waffensysteme nicht mehr oder nur noch eingeschränkt. Einschließlich der gerenderten Stahlkolosse ist die Optik durchaus gelungen, bloß die

zoombaren Schlachtfelder wirken oft etwas „krümelig“. Musik und Sound-FX sind schön bedrohlich, die ausgefeilte Maussteuerung macht zusammen mit den übersichtlichen Menüs eine Fehlbedie-

nung nahezu unmöglich. Aber vor allem ist das Game in taktischer Hinsicht eine Herausforderung, weil auch und vor allem gegen bis zu acht Netzmitspieler (via Modem ist ein menschlicher Gegner zugelassen) jeder Zug gut überlegt sein will. Fazit: Zum Sprung in Hit-Regionen fehlt Cyberstorm eigentlich nur ein groß angelegter Kampagnenmodus. Taktisch raffinierte Unterhaltung können wir aber auch so versprechen. (mash)

Missionforce: Cyberstorm (Sierra/Dynamix)

Schön gemachte Strategie aus dem „Earthsiege“-Szenario.

GRAFIK	69%
SOUND	77%
STEUERUNG	84%
MOTIVATION	77%



USK-Freigabe: nicht gepr.
Schwierigkeit: f. Fortgesch.
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX 2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 9 bis 200 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows 3.1/95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

OFFENSIVE

The Ultimate Strategic Command Game

Damals in den Ardennen

Der Erfolg solcher strategischen Echtzeit-Hits wie „Command & Conquer“ oder „Warcraft II“ ließ die Marktstrategen von Wave Software nicht ruhen; sie bescheren uns nun einen weiteren Vertreter des konfliktreichen Genres.



Sollen sie nur kommen...



Die Briefing-Karte



Strandparty in der Normandie

Im Gegensatz zur populären Konkurrenz wird hier vor einem realen Hintergrund gekämpft, denn das Szenario zieht sich von der Landung der Alliierten in der Normandie anno 1944 bis zu ihrer Rheinüberquerung im Frühjahr 1945. Die historischen Gegebenheiten bestimmen dabei den konkreten Spielverlauf in den 20 Missionen, die der Spieler wahlweise auf alliierter oder deutscher Seite erlebt. Ein von ihm errungener Sieg hat daher z.B. keinen Einfluß auf die nachfolgende Schlacht, und konsequenterweise werden auch keine Spielstände gespeichert, sondern Levelcodes vergeben. Ebenso hängt es von der damaligen Verfügbarkeit ab, wel-

che militärische Hardware in den einzelnen Gefechten zum Einsatz kommt: Maximal 25 verschiedene Einheiten vom einfachen Infanteristen bis hin zum Panzer stehen bereit. Gelegentlich lassen sich auch See- oder Luftstreitkräfte zur Unterstützung anfordern – aber Armeen einfach dazukaufen oder sonstige aus dem Boden stampfen kann man hier nicht. Die Steuerung der Truppen in der isometrisch aufgebauten Grafik ist recht einfach: Um die jeweiligen Soldaten etc. wird mit der Maus ein Rahmen gezogen, dann wählt man einen der vier Befehle aus und klickt den gewünschten Zielort an, fertig. Es kann allerdings passieren, daß die Moral einer

Einheit mal in den Keller rutscht und sie deswegen vorübergehend auf kein Kommando mehr reagiert. Ansonsten gibt es noch eine jederzeit aufrufbare Karte, auf der alle Orte direkt anwählbar sind; zudem werden Scharmützel, die außerhalb des eigenen Sichtfeldes stattfinden, mit einer ungefähren Richtungsangabe angezeigt.

Gut, die zweifach zoombare VGA-Optik wirkt leicht veraltet, sorgt aber für Übersicht und enthält schöne Details. Die MIDI-Musik klingt ohne Waveable-Soundkarte ziemlich quäkig, dafür gibt es ansprechende Effekte und eine gut digitalisierte Sprachausgabe. Und last not least gehört auch die Maussteuerung zu den soliden Vertretern ihrer Zunft. Für begeisterte Echtzeit-Strategen ist diese Offensive also eine durchaus unterhaltsame Möglichkeit, um sich das Warten auf „Command & Conquer 2“ zu verkürzen. (mash)



Das Gefechtsfeld in der taktischen Übersicht

Offensive (Wave Software Limited/Ocean)

Historische Konfliktsimulation in Echtzeit.

GRAFIK	62%
SOUND	60%
STEUERUNG	73%
MOTIVATION	75%



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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX 2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 8 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Spectrum/16, MT-32 Soundscape
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

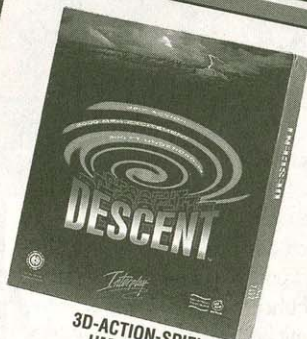
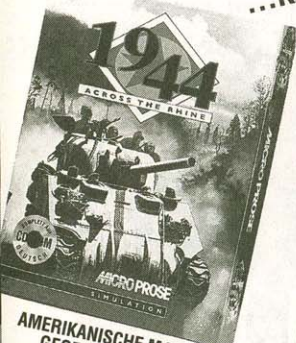
GLUPSCH

NICHT STAUNEN...

...KAUFEN!

2090

DM PRO STÜCK

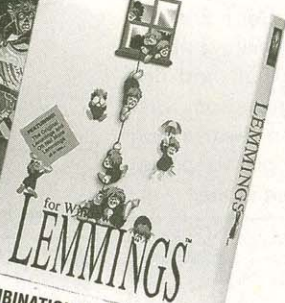


AMERIKANISCHE M4 SHERMANS
GEGEN DEUTSCHE TIGER:
PANZERSCHLACHTEN IM 2.
WELTKRIEG

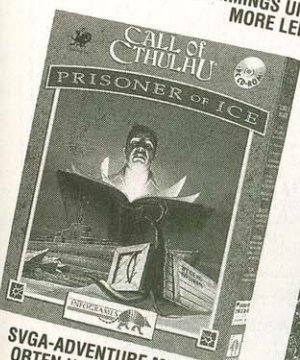
3D-ACTION-SPIEL MIT 360 GRAD
UMGEBUNG, KÜNSTLICHER
INTELLIGENZ UND 30
SCHWIERIGKEITSGRADEN



3D-ACTION-SPIEL MIT
RIESIGEN LEVELN,
ZAHLREICHEN GEGNERN
UND FALLEN



KOMBINATION DES PREISGEKRÖNTEN
LEMMINGS UND DER ZUSÄTZLICHEN OH NO!
MORE LEMMINGS FÜR WINDOWS



SVGA-ADVENTURE MIT 150
ORTEN UND NEUARTIGEN
3D-ANIMATIONEN



1942 PACIFIC AIR WAR + F-14 FLEET
DEFENDER + WINGS OF GLORY



FORMULA 1 GRAND PRIX + FIFA
SOCCER '95 + PGA TOUR GOLF
486

BERLIN

Kantstraße
Bahnhofstr.
U-Bahn
Joachimstaler Str.
Ku-Damm
U-Bahn

Uhlandstraße 181-183
Tel. (030) 88682264

BREMEN

HBF
BEIM HANDELSM.
BAHNHOFSPL.
HOCHSTR. BREITENWEG
HOCHSTR. REMBERTING
STADTGRABEN
HERGEN-ALSTADTSTR.
HERGEN-ALSTADTSTR.
AM WALL
AM WALL

Bahnhofplatz 9
Tel. (0421) 1692978

HILDESHEIM

HBF
JANSEN STR.
HANNOVERSTR.
BERNWARDSTR.
KAISERSTRASSE
BAHNHOFSSALLEE

Bernwardstr. 7A
Tel. (05121) 515519

BIELEFELD

PAULUSSTR.
KAPALLEHSTR.
HEFFERDORF STR.
FRIEDRICH-EBERTSTR.
ALFRED BOZISTR.
OBERTORWALL
FRIEDR. VERLEGERSTR.
NEDERWALL

Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442

HAMBURG

BINNEN-ALSTER
RAYHAUS-MARKT
JOHANNISTR.
GR. BURSTAH
BURSTAH
OST-WEST STR.
GRASKELLEN
DOOMSMARKT

Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

NIENBURG

HBF
BAHNHOFSTR.
VERDENER STR.
BISMARCKSTR.
WIEDELSTR.
WESER
HAFEN
BRÜCKENSTR.
SCHLOß PLATZ

Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

BONN

KÖLNSTR.
SAUNDANE
BERLINER FREIHEIT
BELDERBERG
OXFORDSTR. SÜTTNER-PL.
FRIEDRICHSTRASSE

Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677

HANNOVER

HBF
MARKTSTR.
KAMMSTRASSE
STADTGRABEN
HOCHSTRASSE
RAT-HAUS
WILHELMSTR.
COLEMANSTR.

Marktstr. 45
Tel. (0511) 322936

UND SO WIRDS
GEMACHT:

1. UUUUUURSCHREI
2. WIEDER BERUHIGEN
3. NICHTS
WIE HIN
(ODER BE-
STELLEN)



SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910 416
Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar
- Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden-
preise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme:
9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandko-
stentfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Scha-
denersatz verlangen. Kein Auslandsversand - keine indizierte Spiele!

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirm- text	Sprach- ausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt



Vier Jahre haben die Bitmap Bros. für dieses Echtzeit-Strategical gebraucht – daher muß sich ihr Spätgeborenes nun an Genrekurrenten wie „Command & Conquer“ oder „Warcraft II“ messen lassen.



Viel Sieg, viel Bier, äh, Rocket Fuel

Das ist echte Kameradschaft!



Auf dem Programm steht der ewige Kampf zwischen Rot und Blau: In Diensten von General Zod befehligt der Spieler eine Armee roter Roboter und säubert mit ihr in fünf Welten 20 Schlachtfelder von allem, was die falsche Farbe hat.

Außer sechs unterschiedlich bewaffneten und begabten Robbi-Sorten gibt es Jeeps, Truppen-transporter, drei Panzermodelle und vier Geschütz-Arten. Die Gebäude (Fabriken, Werkstätten, Radarstationen) sind alle fest installiert, und das wirtschaftliche Element spielt, anders als bei den Genrekollegen, überhaupt eine verschwindend geringe Rolle. Um so wichtiger ist der Zeitfaktor: Pressing ist angesagt, denn zögerliche Feldherren sind sofort aus dem Rennen – es gewinnt meist derjenige, der am schnellsten herrenloses Kriegsgerät und möglichst viele Sektoren in Beschlag nimmt. Fehler sollte man sich allerdings nicht erlauben, denn die nützt der Computergeg-

ner sofort aus und wendet das Blatt sogar bei material- und geländemäßiger Unterlegenheit so vielleicht noch mal zu seinen Gunsten. Dadurch bleibt die Geschichte bis zum Schluß spannend, was auch und gerade im Multiplayermodus für zwei (Nullmodem, Modem) bzw. vier (Netzwerk) Befehlshaber gilt. Die im Grunde eher mittelpprächtige Draufsicht-Präsentation macht durch die herrlich komischen Render-Zwischensequenzen und die von knalligen Geräuschen untermalten Animationen wieder

einigen Boden gut. Witzigerweise melden sich auch die Roboter gern zu Wort und kritisieren des öfteren die Führungsqualitäten des Spielers mit hämischen Kommentaren. Die MIDI-Musik ist dafür wieder weniger aufregend, und bei der Bedienung sind ebenfalls ein paar Schönheitsfehler festzustellen: Der Bau neuer Einheiten kostet mehr Zeit, als man eigentlich hat, und das Scrolling ist arg langsam. Und ein Sektor kann zwar schon durch einen einzigen versprengten Blechsoldaten erobert wer-



Gleich geht es den blauen Blechdosen an den Kragen!

den, der die dazugehörige Fahne berührt – falls diese aber nicht pixelgenau angeklickt wird, bleibt er u.U. ungerührt daneben stehen.

Gut, letztlich mögen das alles Kleinigkeiten sein, aber bei der Konkurrenz wurden sie eben besser gelöst... (Frank Neibur/mash)

Z (Warner Interactive/Bitmap Brothers)

Solide Echtzeit-Strategie ohne größere Innovationen.

GRAFIK	71%
SOUND	69%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	77%



74%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Experten
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16), 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

Bei Explosionen gibt es schöne Animationen

WARNING!



DEADLY VIRUS APPROACHING!

TRACER™

DAS
STRATEGIE-SPIEL
FÜR DEN
CYBER FREAK



CYBER SPACE - DIE LETZTE GRENZE. TRACER ENTFÜHRT SIE IN DIE VIRTUELLE WELT DES 21. JAHRHUNDERTS. IN EINER ECHTEN 3D UMGEBUNG KÄMPFEN SIE AUF MEHR ALS 50 LEVELS GEGEN EINE TODBRINGENDE, KÜNSTLICHE INTELLIGENZ. SIE RASEN DURCH DIE VERSCHIEDENSTEN SCHWIERIGKEITSSTUFEN - IMMER GEJAGT VON EINEM TÖDLICHEN VIRUS, DER IHNEN STÄNDIG AUF DEN FERSEN IST.

7th LEVEL®

FUTURE ENDEAVORS

INTERNET: WWW.7THLEVEL.COM AND WWW.ENDEAVORS.COM • COMPUSERVE, MSN AND AOL: USE SEVENTH

BATTLE Race

Wer wollte schon immer mal ein Gleiterrennen à la „Slipstream 5000“ durch die Dungeons von „Descent“ veranstalten? Ikarion macht's hier möglich – wenn auch mit kleinen Einschränkungen.

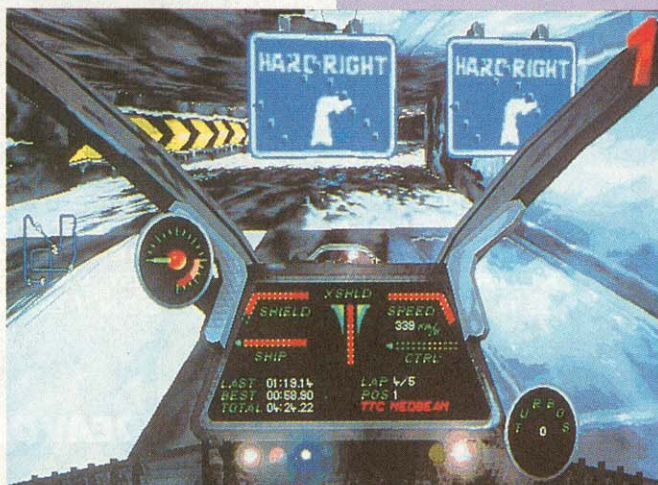


Bahn frei!

Im 23. Jahrhundert hat die Menschheit gemeinsam mit diversen Alienrassen einen neuen Kultsport entdeckt: Kampfrennen, die größtenteils in unterirdischen Höhlensystemen abgehalten werden. Hier tragen dann natürliche Hindernisse wie Säure- und Lavaseen ebenso zur Erheiterung der Zuschauer bei wie bewegliche Tore oder hinterhältig platzierte Säulen. Die insgesamt 24 Strecken verteilen sich auf vier Planeten, was nach heutigen Maßstäben ebenso vielen Ligen entspricht.

Mit einem von 30 Piloten hat man als Solist nun das gesamte Feld von hinten aufzurollen, was mit der anfangs etwas kargen Ausstattung des Eigenglei-

ters nicht ganz einfach ist. Doch Siegern winken saftige Prämien, so daß der rasende Sarg binnen Kürze zur fliegenden Festung hochgerüstet werden kann. Im Lauf des Spieles



So viele Schilder, so wenig Übersicht...



Ein Ausflug ins Grüne

erweitert sich das Angebot des nach jedem Rennen zugänglichen Shops kontinuierlich, bis die Triebwerke zuletzt schneller sind als das menschliche Auge. Mangels Reaktionszeit lernt man dann die leistungsfähigeren Schildgeneratoren zu schätzen, daneben erleichtern Steuerhilfen das fliegerische Handwerk. Was der Sache allerdings den letzten Schliff verleiht, das sind die unterschiedlichen Waffen- und deren Abwehrsysteme, die nicht selten das Rennen auf der Zielgeraden noch einmal herumreißen können.

Soweit die vielversprechende Theorie, jetzt zur Praxis, die leider nicht alles halten kann. Denn falls nicht ein wirklich flotter Pentium-Chip und ein 3D-Grafikbeschleuniger unter der Haube stecken, wird das Gleiten schnell zum Ruckeln. Und das beeinträchtigt in der SVGA-Auflösung stark die ansonsten einwandfreie Steuerung per Tastatur oder Stick, während der Pixelbrei unter VGA so zäh

wird, daß sich oft nicht mehr erkennen läßt, in welche Richtung ein Warnschild vor einer scharfen Kurve deutet. Das ist vor allem deshalb schade, weil die wilde Jagd durch enge Gänge ja durchaus Spaß machen könnte, die Audiotracks gut zum Spielgeschehen passen und sogar an vier Kurse für bis zu acht Netzwerkspieler gedacht wurde.

Fazit: Ein Fall für stark motorisierte Rudelpiloten. (mz)

Battle Race (Ikarion)

3D-Rennen für Highend-Rechner.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

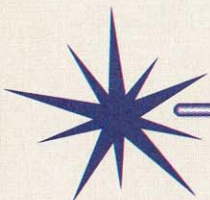
68%
74%
69%
67%



68%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

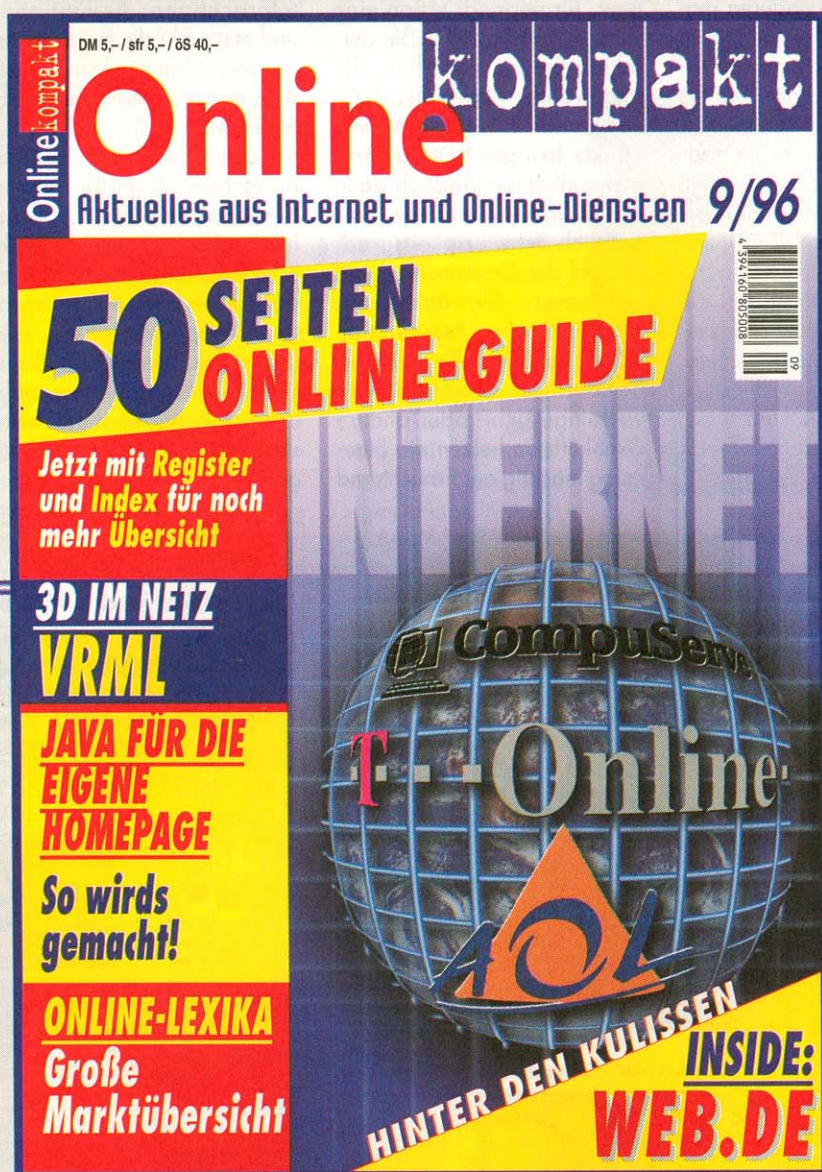
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, unterstützt 3D-Blaster und S3 Virge
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 2, 51 oder 147 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA/VGA
SOUND:	S3 und Kompatible, Audiotracks
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Schubregler, Gamepad
AUSGABE:	Englisch, deutsche Anleitung



**VOLL INFORMATIV,
VOLL ÜBERSICHTLICH,
VOLL **

**DER ULTIMATIVE
NETGUIDE
FÜR SURFER**

NEU



**REPORTAGEN
+ NEWS + TESTS
UND VOR
ALLEM JEDE
MENGE SITES
FÜR JEDEN
GESCHMACK
MONATLICH
AUF 84 SEITEN**

**AB 30. AUGUST FÜR
NUR **5,-** DM AM KIOSK!**

PRAY FOR DEATH

Kämpfer aller Zeiten und Länder in einem Prügelspiel, dessen Details frech aus zwei indizierten Konkurrenzkloppereien zusammengeklaut wurden: eine lustige Sache – wenn nur die Steuerung mehr taugen würde...

Eine lange, wenn auch nicht sonderlich spektakuläre Renderanimation gestattet zunächst einen Blick hinter die Kampfkulissen: Gevatter Tod höchstpersönlich hat dieses Turnier inszeniert, bei dem ausnahmslos längst verstorbene Seelen antreten. Dem Sieger winkt ein neues Leben, was mit den Verlierern geschieht, wird vornehm verschwiegen.

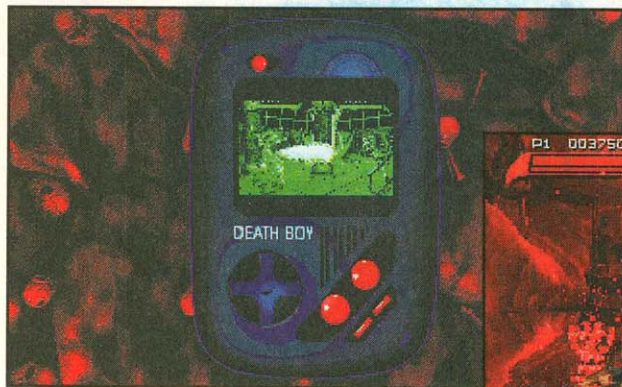
Zu den insgesamt zehn Teilnehmern gehören u.a. ein altägyptischer Hundegott, ein Höllendämon und ein tentakelbewehrtes Schleimmonster. Sie alle verfügen über je zwei

Schläge und Tritte sowie diverse Special-Moves in Form von Geschossen und anderen magischen Gimmicks. Noch um einiges reizvoller sind die sogenannten Multihitcombos, die sich zudem durch relativ simple Bewegungen des Joypads aktivieren lassen. Um einem Mißbrauch dieser höchst effektiven Attacken vorzubeugen, stehen zur Verteidigung spezielle Paraden bereit, die (mit etwas Glück) dem Angreifer gehörig einheizen können. An Einsatzmöglichkeiten herrscht ebenfalls kein Mangel, denn wo sonst findet man neben den üblichen Story-

Survival- und Tag-Team-Varianten sowie diversen Duell- bzw. Turniermodi schon eine richtige Liga, in der außer perfekten Siegen vor allem die angewandten Specials, Combos und Finishing-Moves Punkte bringen? Dazu kommen selbstverständlich noch die üblichen Optionen hinsichtlich Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Gewinnsätze und sichtbarer Blutrünstigkeit. Auch in Sachen Präsentation scheint zunächst alles in Butter: Bombastische Audiotracks und vielfältige Licht- oder andere Grafikeffekte heizen die Stimmung mächtig an. Ernüchternd

wirken dagegen die grobpixelige VGA-Auflösung, die mittelprächtigen Animationen und erst recht die frei konfigurierbare, aber sogar mit einem 4-Button-Pad noch hakende Steuerung.

Kurzum, die äußerst gewöhnungsbedürftige Bedienung bildet hier eine hohe Einstiegschürde. Aber wer eisern durchhält, entdeckt im Lauf der Zeit dann eben auch eine Unmenge von Spielvarianten, Geheimcodes, Moves und Gags. Wer so was mag (etwa tödliche Kombattanten mit Killerinstinkt...), der wird's also mögen. (mz)



Klein, grün, schwer: der „Death Boy“-Modus

Der Tod steht sich gut



Mensch gegen Maschine



Ich hau' dir in die Augen, Kleines



Pray for Death (Virgin/Light Shock Software)

Originelle Prügelei mit guten Ansätzen, aber durchwachsener Steuerung.

GRAFIK	74%
SOUND	80%
STEUERUNG	56%
MOTIVATION	65%



67%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 69,- DM

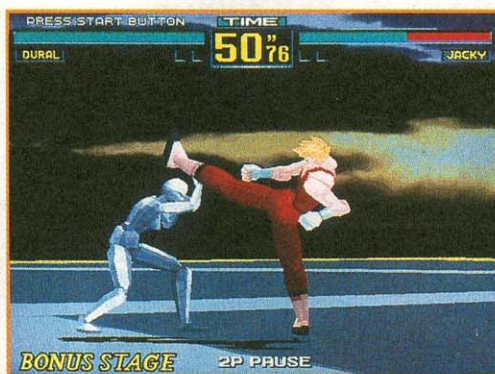
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 12 bis 70 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16, Soundscape, Thunderboard, Wave-jammer
EINGABE:	Pad, Tastatur
AUSGABE:	Komplett fünfsprachig

Virtua Fighter

In der Spielhalle sorgte Segas Beat 'em Up einst als erste echte 3D-Prügelei für Furore, hatte dann nicht unerheblichen Anteil am Verkaufserfolg der Saturn-Konsole und soll jetzt auch „Win 95“ im Sturm erobern.

Erst in der letzten Ausgabe wurde mit „Toshinden“ die Meßlatte für Vektorkloppereien am PC ein ganzes Stück höher gelegt, doch auch Segas Kämpfen sind erwartungsgemäß keine Schwächlinge. Acht von ihnen stellen sich von Anfang an zur Auswahl, die metallische Bonusgegnerin Dural gibt es hingegen erst nach erfolgreichen Gefechten gegen alle Computerrecken zu sehen. Als Alternative zu den regulären Arcade- und Duell-Matches stehen ein Demomodus, der Ranking-Mode mit Leistungsbewertung und die Team-Variante zur Verfügung. Bei letzterer treten in beliebiger Mensch/Maschine-Kombination jeweils drei oder fünf Schläger pro Mannschaft gegeneinander an. Im Optionsmenü sind

zudem Entscheidungen bezüglich der Rundendauer (zehn bis 60 Sekunden oder unendlich), der Spielerenergie und des Schwierigkeitsgrades zu treffen, ehe der Ring endgültig freigegeben wird. Wie heftig es nun zur Sache geht, hängt mit davon ab, welchen PC man sein eigen nennt: Mit de-



Dural ist ein buchstäblich stahlharter Gegner

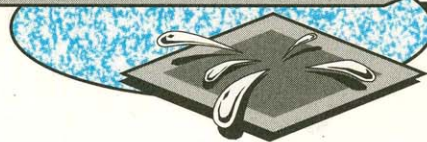


Die Kameraperspektive ist (fast) frei wählbar

sein. Unabhängig davon wird das Ohr von prima Sound-FX und fetzigen CD-Tracks verwöhnt, während rasante Kamerafahrten das Auge fesseln. Lediglich die Hintergründe sind etwas karg, doch läßt die Action ohnehin kaum

aktivierten Texturen ist tempomäßig bereits auf einem P90 die Hölle los, will man aber auch unter SVGA alle Details am Screen wiederfinden und trotzdem nicht auf flüssige und schnelle Animationen verzichten, sollte die Taktrate schon dreistellig

Zeit für Landschaftsbetrachtungen – mit Hilfe der drei Knöpfe für Block, Faustschlag und Tritt lassen sich zahllose Spezialbewegungen, Kombinationen und Würfe an den Mann bzw. die Frau bringen. Daß das Spielgeschehen selbst dabei prinzipiell zweidimensional bleibt, stört nur am Rande, da sich die Positionen der Kontrahenten ständig verändert und auch „Ring Outs“ möglich sind. Die Entscheidung zwischen



Morgengymnastik am Strand

den ewigen Rivalen „Virtua Fighter“ und „Toshinden“ fällt also schwer, doch wer auf Feuerbälle oder sonstige Phantastereien im digitalen Kampfsport verzichten kann, der darf hier unbesehen zuschlagen. (mz)

Virtua Fighter PC (Sega)

Das mit Abstand realistischste Kampfsportspiel am PC.

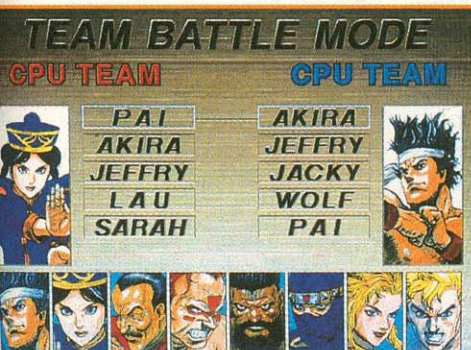
GRAFIK	79%
SOUND	80%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	84%



81%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P75, für alle Grafik-Features ein P133
SPEICHER:	8 MB RAM, 60 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Joypad, Tastatur
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch



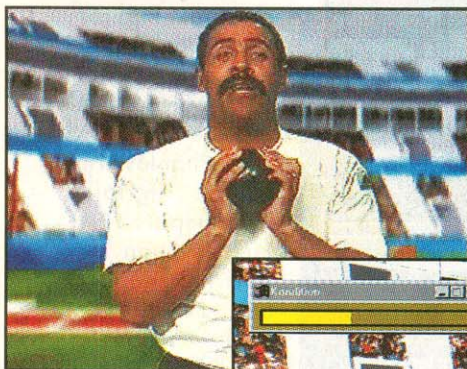
Fighter-Shopping im Team-Battle-Modus



Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf

VS Olympic Games

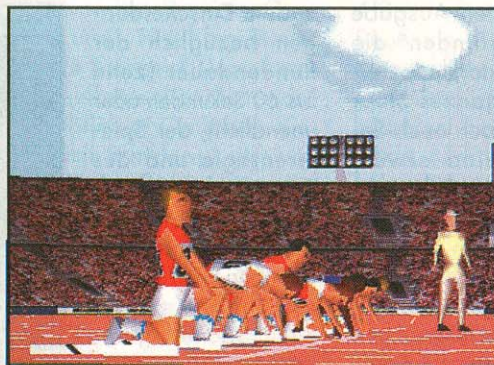
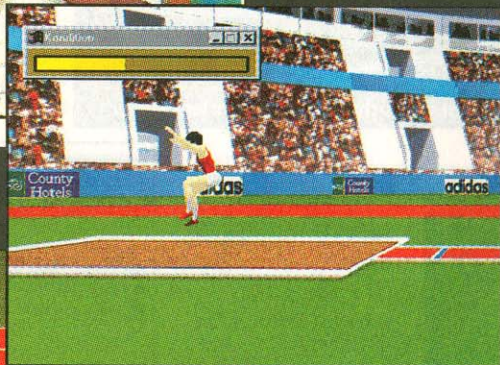
Das Verlöschen der olympischen Flamme in Atlanta war gewissermaßen der Startschuß für die einschlägigen Lizenzprodukte – und wie in der Realität sind die Leistungsunterschiede oft gewaltig...



Daley Thompson spricht
– mit norddeutscher
Synchronstimme!

Zehnkampf: Ein
schwarzer Tag für die
Leichtathletik...

Zehnkampf: Alle Läufer
sind im Ziel, das Rennen
geht trotzdem weiter!?



Auf die Plätze...

Der olympische Hammer

GBF



DIE QUALIFIKATION

Der schon öfter versoffene britische Ausnahmeathlet geht diesmal für Software 2000 und nur unter „Windows 95“ an den Start. Dabei erlaubt er maximal acht Sportlern aus Fleisch und Blut die Teilnahme an seinen zehn Leichtathletikdisziplinen. Diese dürfen ihre fünf körperli-

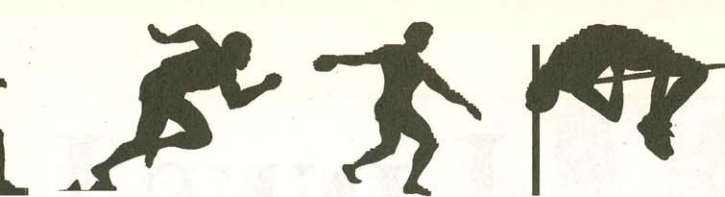
chen Attribute zunächst trainieren, bevor sie in einen einzelnen Wettbewerb oder die ganze Saison einsteigen.

Dagegen wartet die Sommerolympiade von U.S. Gold gleich mit 15 Disziplinen auf, an denen sich (per Netzwerk) ebenfalls bis zu acht Heimsportler beteiligen können. Auf dem Programm stehen neben den Lauf-, Sprung- und Wurfklassikern auch Fechten, Schwimmen, Schießen und Gewichtheben. Mit den Vorbereitungen ist man wesentlich schneller fertig als beim Decathlon, denn außer dem Herkunftsland und dem Namen interessieren hier keine persönlichen Daten.

DER WETTBEWERB

Mister Zehnkampf scheint nicht im Krafraum, sondern in einem Multimedia-Studio trainiert zu haben: In etwas einfallslosen, aber technisch ordentlichen Kurzvideos plaudert er ausgiebig über seinen sportlichen Werdegang. Leider geht's dann in den Wettkämpfen fast genauso „multimedial“ weiter – die Eingreifmöglichkeiten beschränken sich auf einige Mausclicks zum (hoffentlich) richtigen Zeitpunkt. Zu allem Überflus sind die vorberechneten Animationen von ausgesuchter Scheußlichkeit, und das einzige strategische Element des Games besteht aus den

Konditionspunkten, die im Falle übergroßer Anstrengung bereits vor dem Ziel erschöpft sind. Ganz anders und vor allem besser machen es die Olympic Games. Bereits die Anforderungen der einzelnen Disziplinen unterscheiden sich hier wohlthuend voneinander: Während z.B. beim Schnellfeuern ein gutes Auge gefragt ist, verlangt der Hochsprung viel Timing. Und beim 400-m-Lauf schlägt dann die Stunde der Strategen, die das ideale Verhältnis zwischen Tempo und Ausdauer finden müssen. Wer die altbekannte Rüttel-Methode nicht mag, kann dabei auch auf eine ruhigere Steuerungsvariante ausweichen, die dafür viel Rhythmusgefühl verlangt. In Sachen Präsentation bekommt man



SCHWEISS & TRÄNEN — GAMES FÜR SPORTLER



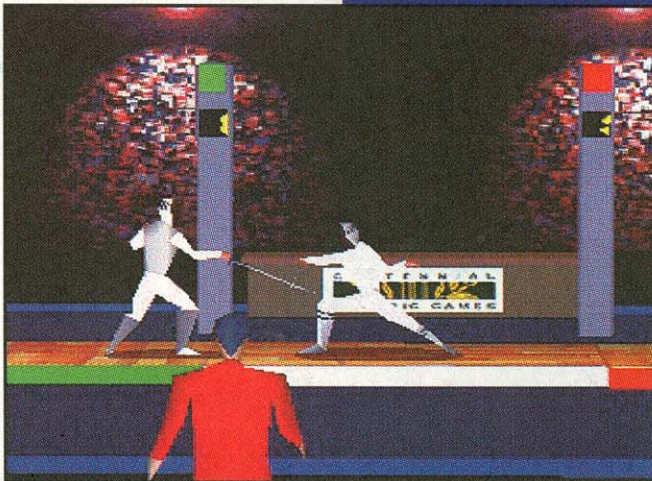
schließlich hübsch animierte Polygon-Athleten, flotte Kameraraschwenks über relativ detailarme Schauplätze sowie englisch gesprochene Kommentare offeriert.



Die Entscheidung könnte nicht klarer ausfallen: Mit Masse,

Klasse, abwechslungsreichen Sportarten und einer ausgezeichneten Steuerung haben sich die Olympic Games die Goldmedaille verdient. Ansonsten war da noch ein Fehlstart von Daley Thompson, für den er sich bei den Programmierern bedanken kann... (mz)

Olympic Games: Was ficht dich an?



Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf (Software 2000)

Grafisch und spielerisch erbärmliche Leichtathletik-Sim.

GRAFIK	46%
SOUND	33%
STEUERUNG	42%
MOTIVATION	25%



29%

USK-Freigabe: o. Altersb.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2 66
SPEICHER:	8 MB RAM, 11 MB bis 146 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle von „Windows“ unterstützten Soundkarten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

Olympic Games (U.S. Gold)

Abwechslungsreiche Wettkämpfe und langanhaltende Motivation sind garantiert.

GRAFIK	69%
SOUND	67%
STEUERUNG	83%
MOTIVATION	80%



78%

USK-Freigabe: o. Altersb.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX4/100, Pentium für SVGA
SPEICHER:	8 MB RAM, 55 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB und Kompatible, Gravis Ultrasound, Microsoft Soundsystem
EINGABE:	Tastatur, Joypad
AUSGABE:	Bildschirmtexte deutsch, Sprachausgabe englisch

Das ORIGINAL



JEDEN
2. MONAT
NEU AM KIOSK

AMIGA

ZOKER
8/96

DAS COMPUTERMagazin DER NEUEN GENERATION

B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
45 Stk. / Lfr 8800,-
Lfr 9,50 / Lfr 1200,-
sfr 55,-
Nr. 8/9
AUGUST / SEPTEMBER '96

GROSSES INTERVIEW MIT VISCORP/AT

HAT DER AMIGA EINE ZUKUNFT?

DER MEGA-DUNGEON

Alien Breed 3D II
The Killing Grounds

BALLERN HOCH ZWEI

XP8
Samba Partie

DIE SOMMER-ABENTEUER

Legends
Valhalla 3

GROSSER SONDERTEIL

KNOW HOW
102 - CREATING PLANE LOUDER
THE BOON KOPPI - 108
HOLLYWOOD VICTORIES - 108
LEGENDS - 108
WATCHDOG
u.v.a.



GREG NORMAN

Ultimate Challenge Golf

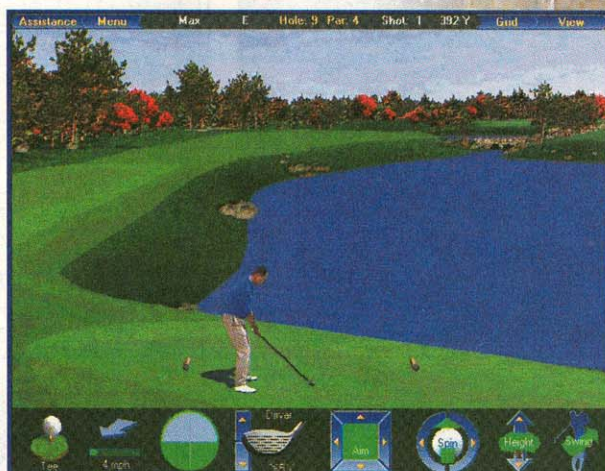
Mangelnden Mut kann man dem altgedienten Profi Greg Norman kaum vorwerfen: Er fordert niemand Geringeren als den langjährigen Spitzenreiter unter den Golfsims heraus – und dessen aktuelle Ausgabe liegt weit unter Par!

AUFWÄRM-ÜBUNGEN

Seit Mitte der 80er Jahre („Leaderboard“) beherrschen die Golfversionen von Access das Feld, so daß sich mancher schon fragte, ob „Links 386 Pro/CD“ überhaupt noch zu verbessern sei. Um die Fachpresse vom Gegenteil zu überzeugen, lud man sie ins englische Blackpool ein, wo sie beim berühmten Turnier „The Open“ selbst den direkten Vergleich mit der Realität ziehen konnte. Auch wir waren dort und wissen seither ganz genau, wie hilflos man bei solchen Veranstaltungen ohne Fernglas ist. Der Herausforderer ersparte sich dagegen solchen Werberummel – immerhin ist von Greg Norman bekannt, daß er schon 1990 einmal seinen guten Namen für das eher mittelmäßige „Ultimate Golf“ von Gremlin hergab.

GREG NORMAN

Trotz der vollmundigen Eigenwerbung („die realistischsten 3D-Grafiken“) setzt Greg auf ganz normales SVGA und die üblichen, hier von ihm selbst kommentierten Video-Flybys. Dazu gesellt sich ein unveränderlicher Replaymodus mit der gleichen Perspektive wie im Spiel. Neben dem Arcade wurde auch ein Simulationsmodus ohne den gewohnten Balken eingebaut, bei dem man „nach Gefühl“ schlagen muß. In diesem Fall kann man die individuellen Fähigkeiten der Beteiligten auch über einen Katalog mit 44 Merkmalen bis ins Detail selbst bestimmen. Dazu gibt es die Wahl zwischen drei Bällen und einen Lernmodus, in dem schwierige Situationen in englischer Sprachausgabe erklärt werden. Beim Gelände kann man sich zwischen „Dorset Cliffs“ im Frühling, Sommer oder



Neben Greg kann man auch eigene Golfer anlegen

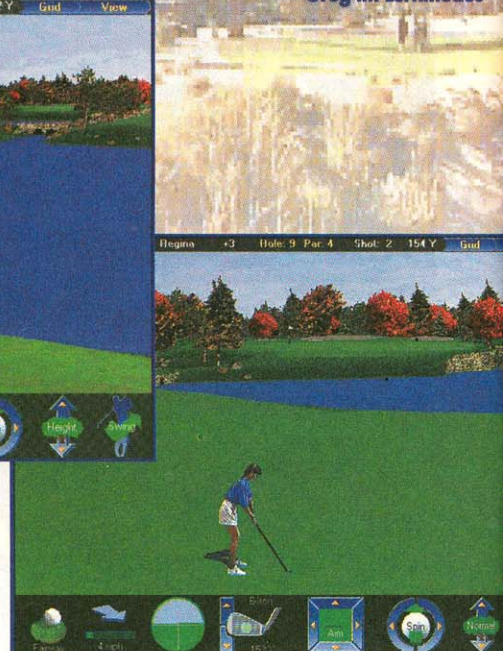
Herbst und dem „Medalist Golf Club“ entscheiden, welchen der Meister höchstpersönlich zusammen mit Pete Dye entworfen hat. Außerdem darf man nach eigenem Gutdünken Wind und Regen zuschalten, was sich in der Praxis aber bald als Lachnummer erweist: Das Plätschern aus der Soundkarte wirkt wenig überzeugend, wenn die Grafik auf dem Screen strohtrocken bleibt! Musik erklingt nur zwischen den Kursen, während die Steuerung unauffällig und reibungslos ihren Dienst versieht. In der Summe steht Greg Norman also für grundsolides Digi-Golf mit netten Optionen – für die absolute Oberklasse reicht es freilich nicht.

LINKS LS

Schon die Vorgänger boten SVGA-Bilder und ein Gameplay vom Feinsten, aber jetzt wurde alles noch ein bißchen lebensnäher. Dafür sorgen z.B. Grafikauflösungen bis zu 1.600 x 1.200 (bei 65.000 Farben) bzw. 1.280 x 1.024 Pixel (16,7 Mio. Farben),



Greg im Lernmodus



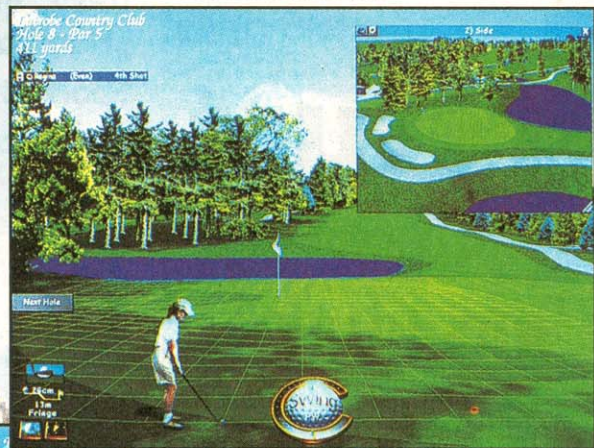
was noch kein anderes Computerspiel zu bieten hatte! Um tatsächlich die volle Pracht zu Gesicht zu bekommen, braucht man allerdings eine 4-MB-Grafikkarte und wenigstens einen 17"-Monitor...

Wer über derlei hochwertiges Equipment verfügt, kriegt dann aber auch so beeindruckende Animationen wie die erfreuten oder enttäuschten Gesichter der Spieler zu sehen. Letztere kann man wieder selbst entwerfen, vier werden bereits mitgeliefert – unter ihnen die Golflegende Arnold Palmer, der auch die drei enthaltenen Kurse („Kapalua Village“ und „Plantation“ auf Hawaii sowie den „Latrobe Country Club“ in Pennsylvania) entworfen hat. Und selbst wenn man auf dem Gelände einen halben Kilometer „out-of-bounds“ ist, läuft man immer noch durch vorzüglich gerenderte Landschaften mit Schatten und allem Drum und Dran; ältere Add-on-Kurse lassen sich natürlich auch für Links LS verwenden. Zu



Der ging daneben

Gnäh Frau beim Putten



Der Golfer im Replay



Die Views sind jetzt toll konfigurierbar



Merkmale en masse



den sieben möglichen Grafikansichten gehört u.a. sogar ein Chat-View für den Netzbetrieb, bei entsprechend hoher Auflösung können gleich mehrere Fenster einblendend werden. Last not least darf man hier mit Hilfe der „Virtual World Engine“ sogar das Clubhaus erforschen. Genausoviel Mühe hat man sich mit der absolut realistisch klingenden Soundbegleitung gegeben: Die Effekte ertönen in Stereo, und ein Editor erlaubt den zusätzlichen Einbau eigener WAV-Files. Weil schließlich auch in Sachen Multiplayerbetrieb (vom Nullmodem bis zum Internet) und Regelvarianten (Stroke bzw. Match Play, Best Ball, Skins) keine Wünsche offen bleiben, kann das Fazit nur lauten: So sehen Sieger aus! (mm)

Greg Norman Ultimate Challenge Golf (Friendly/Grolier)

Herausforderung ja, aber sicher nicht die ultimative.

GRAFIK	74%
SOUND	69%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	75%



74%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 69,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33, besser ein Pentium 90
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 15 bis 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640x480 bei 65.000 Farben)
SOUND:	Alle von „Windows“ unterstützten Soundkarten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch

Links LS (Access/Eidos)

Die alte und neue Legende unter den Golfsimulationen.

GRAFIK	92%
SOUND	83%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	87%



86%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 119,- DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein Pentium 100
SPEICHER:	8 MB (DOS) bzw. 16 MB RAM („Win 95“); 40 bis 150 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (VESA 2.0), 800x600 bis 1.600x1.200 Pixel
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch



Frank Thomas Big Hurt Baseball

BIG HURT

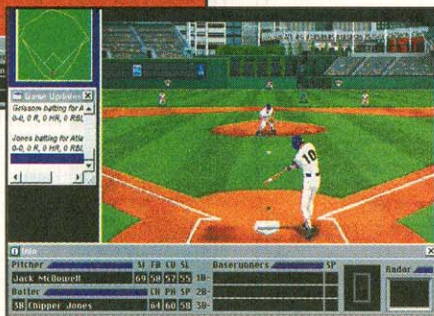
Bei Acclains Baseballdebüt sticht zunächst die relativ grob gerenderte Grafik ins Auge – das nahezu einzige Technik-Manko eines ansonsten hübsch präsentierten Games voller flotter Kamerarashwenks durch die Stadien der Major League. Inhaltlich läßt sich der Abstand zu „Hardball 5“ freilich kaum übersehen: nur 27 Statistik-Kategorien, eingeschränkte Schlag- und Wurf Auswahl, nicht so treffende Kommentare etc. Durch die vielen actionfreundlichen Optionen wie z.B. die einstellbare Zahl der Innings ist das Spiel jedoch ideal für „Arcade-Baseballer“ geeignet. Und natürlich für Neulinge in der Digi-Variante des populären US-Sports.

BASEBALL PRO

Die 96er Edition wurde von Sierra für „Windows“ umgearbeitet, was u.a. frei konfigurierbare Grafikfenster zur Folge hat – ein großer Monitor ist allerdings Voraussetzung für den vollen Genuß. Die Optionsvielfalt war schon früher ein Markenzeichen dieses Titels aus der Front Page Sports-Reihe (justierbare Kameras in den 28 Stadien, umfangreiche Replayfunktion usw.), und an statistischem Material herrscht erst recht kein Mangel: Die aktuellen Saisondaten sind in nicht weniger als 2.000 Kategorien sortiert! Zudem sorgt der Karriere-Modus für Spaß über mehrere Spielzeiten hinweg; nur mit einer trotz texturiertem SVGA wenig spektakulären Präsentation muß man leben. Aber gerade sportliche Demoskopen werden dies hier prima können. (mm)



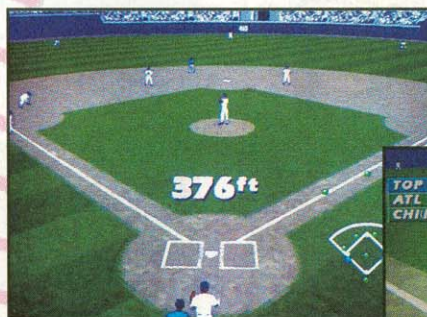
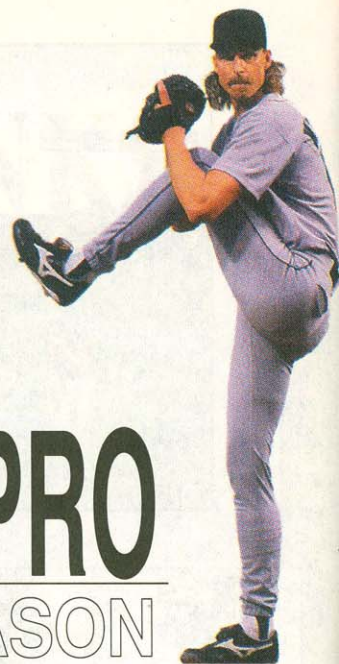
Die Perspektive ist schick, aber unübersichtlich



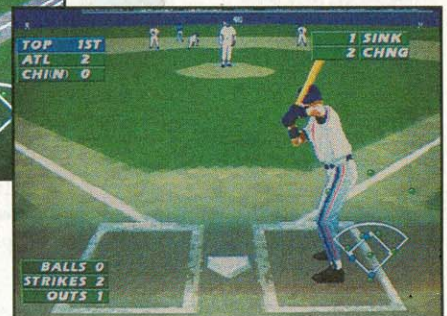
Baseball im Fenster

Die Genre-Referenz heißt auch nach diesem Doppeltest noch „Hardball 5“, aber nicht nur im US-Sport ist ja gerade der Kampf um die Plätze oft besonders spannend!

BASEBALL PRO '96 SEASON



Homerun!



Sei vorsichtig, Frank

Frank Thomas Big Hurt Baseball (Acclaim) Front Page Sports: Baseball Pro '96 Season (Sierra)

Gute Baseballsim für Actionfans und Genreneulinge. (Frank Thomas)
Viele Up-to-date-Statistiken für „Windows“-Baseball. (Front Page Sports)

Frank Thomas Big Hurt		Front Page Sports	
GRAFIK	76%	GRAFIK	68%
SOUND	74%	SOUND	66%
STEUERUNG	75%	STEUERUNG	70%
MOTIVATION	76%	MOTIVATION	68%
75%		68%	
USK-Freigabe:	ohne Altersb.	USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel	Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,- DM	Preis:	ca. 89,- DM
DATENTRÄGER:	1 CD	DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P75, ein P90 sei empfohlen	PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, P90 empfohlen
SPEICHER:	8 MB RAM, 5 MB bis 40 MB auf der HD	SPEICHER:	8 MB RAM, 26 MB bis 100 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA	GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Gravis Ultrasound, Roland RAP-10	SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Stick, Pad, Gravis Grip	EINGABE:	Maus, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett englisch	AUSGABE:	Komplett englisch

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: **(0 24 03) 211 88**
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Berggrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

3D Ultra Pinball	A	64,99
3D Game Alchemy für ID Produkte	E	67,99
5th Musketeer (Touché)	V	69,99
11th Hour	V	69,99
Abuse	V	69,99
Aces Collection	V	77,99
(Aces over Europe, A.o.t. Pacific and Red Baron)	V	77,99
Aces of the Deep	V	77,99
Across the Rhine (1944)	V	77,99
Addams Family Pinball	A	74,99
After Life	A	76,99
AH 64D Longbow	V	79,99
Air Bucks	A	24,99
Albion	V	34,99
Aliens	V	49,99
Alien Trilogy	NEU	79,99
Alien Virus	V	84,99
Alone in the Dark 1	V	29,99
Alone in the Dark Trilogy	V	67,99
America 1861 - 1865	V	84,99
Ancient Empires	NEU	77,99
Angel Devoid	A	9,99
Anvil of Dawn	V	74,99
Apache Longbow	V	74,99
Arcade America	A	79,99
Armored Fist	V	35,99
Ascendancy	V	55,99
Assault Rigs	A	67,99
Asterix	V	65,99
ATF US (X Fighters)	V	79,99
ATF Data: NATO Fighters	V	in Verb.
Aufschwung Ost	V	31,99
Bad Day on Midway	A	74,99
Bad Moyo	A	73,99
Baldies	NEU	71,99
Baron	A	54,99
Batman Forever	V	79,99
Battle Beast WIN	V	79,99
Battle Bugs	V	29,99
Battlecruiser 3000 AD	V	64,99
Battledrome	V	29,99
Battle Isle 3 WIN3.11/WIN95	V	69,99
Battle Race	A	79,99
Beavis & Butthead WIN 95	A	74,99
Beneath a Steel Sky	V	24,99

**Komplettlösungen
in riesiger Auswahl
ab DM 11,99**

Bermuda Syndrom	V	84,99	Firefight WIN95	NEU	A	59,99
Betrayal at Krondor	A	24,99	Flight Compilation	V	A	44,99
Big Red Racing	V	59,99	(1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)	V	A	39,99
Blind!	V	65,99	Flight of the Amazon Queen	V	V	39,99
Bioforce Classics	V	29,99	Flight Unlimited	V	V	54,99
Bitmap Brothers Compilation	A	29,99	Formula One Grand Prix	A	A	35,99
(u.a. Cadaver, Chaos Engine, Gods, Speedball 2, Xenon)			FPs Baseball oder Football 96 je	A	A	64,99
Blutbad	A	51,99	Freddy Pharkas	A	A	24,99
Blind Date WIN	V	29,99	Fritz 3 Der Schachweltmeister 95	V	A	43,99
Blood and Magic	A	in Verb.	Fritz 4 besser als sein Vorgänger V	V	V	129,99
Blown Away	V	89,99	FS 5.1 Hauptprogramm	V	V	107,99
Braindead 13	V	64,99	FS 5.1 Hauptprogramm E	E	V	114,99
Bundesliga Manager 3	V	69,99	(inclusive Szenarien Paris und New York)			
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99	FS5 Airbus Family	V	V	49,99
Buried in Time WIN	V	74,99	FS5 Boeing Family	V	V	49,99
Burning Steel 4	A	69,99	FS5 Business Jets	A	A	49,99
Business Compilation	V	34,99	FS5 British Isles	A	A	49,99
(Transport Tycoon und Theme Park)			FS5 British Isles 2	A	A	49,99
Buzz Aldrin Race into Space	A	24,99	FS5 Designer 2.0	V	V	71,99
Caesar 1	V	24,99	FS5 Deutschland Nord	A	A	49,99
Caesar 2	V	77,99	FS5 Europa 1	A	A	54,99
Capitalism	A	77,99	FS5 Europa 2	NEU	A	64,99
Caribbean Disaster	V	38,99	FS5 Flight Adventures 1	NEU	A	65,99
Casino de Luxe	NEU	47,99	FS5 Flight Shop	A	V	79,99
Champion Chip Manager 2	V	59,99	FS5 Great Airlines	A	A	49,99
Chaos Control	V	75,99	FS5 Hawaii	E	A	49,99
Chaos Overlords WIN95	E	68,99	FS5 Hong Kong	A	A	49,99
Chewy - Flucht von FS	V	34,99	FS5 HQ Aircraft Coll. 1 (60 Flugzeuge)	A	A	56,99
Chronicles of the Sword	NEU	75,99	FS5 Kanarische Inseln	A	A	59,99
Civilization	V	39,99	FS5 Las Vegas	A	A	64,99
Civilization 2	NEU	78,99	FS 5 Madrid	A	A	49,99
Civ Net	V	59,99	FS5 Moving Map 2.0 Navigation	V	V	77,99
Civil War General	V	77,99	FS 5 München	V	A	24,99
Clayfighter 2	NEU	A	FS5 Rekordflugzeuge	A	A	49,99
Comanche Compilation (incl. Missions)	V	39,99	FS5 Schiratti Commander	A	A	62,99
Comix Zone	V	51,99	(incl. Delhi+Budapest)			
Command: Aces of the Deep WIN95	V	77,99	FS5 Szenary-Object Designer NEU V	V	V	85,99
Command & Conquer	V	79,99	FS 5 Szenario Pack	E	V	71,99
Command & Conquer Mission Disk	V	29,99	(beinhaltet Hawaii und Karibik)			
Command & Conquer LevelEditor II	V	29,99	Fun & Games	A	A	54,99
Command & Conquer II: Red Alert V	84,99		Fussballhits 96	V	V	79,99
Congo - Descent into Zinj	A	68,99	(Goal, Striker, Champ, Manager, Sens, Soccer, FIFA, Antstoss, Kick off 3.)			
Conquest of the New World	V	79,99	Gabriel Knight	V	V	24,99
Conqueror A.D. 1086	V	77,99	Gabriel Knight 2	V	V	24,99
Crash Shock	V	24,99	Gender Wars US-Version NEU	E	A	64,99
Crusade	V	24,99	Gene Machine	A	A	64,99
Crusader Classics	V	29,99	Goblins 1&2	V	V	24,99
Crusader - No Regret	NEU	V	Goblins 3	V	V	24,99
Cyber Judas	NEU	A	Grand Prix Manager WIN	V	V	59,99
Cyberia	V	37,99	Hand of Fate - Kyrandia 2	V	V	24,99
Cyberia 2	V	75,99	Hardball 5	V	V	79,99
Cybermage - Darklight Awakening	V	79,99	Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition E	V	V	74,99
Cyberstorm WIN95	NEU	A				

Hattrick	V	79,99
Heroes of Might & Magic	V	54,99
Hexen	E	49,99
Hexen Data: Dark Kings...	E	34,99
Hi - Octane	V	27,99
Historyline	V	29,99
Hoyle's Classic	E	71,99
Hugo	V	71,99
Imperium Romanum	V	84,99
Inca 1	V	24,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V	64,99
Indy Car Racing	V	24,99
Indy Car 2 - Enhanced Version	A	74,99
Inferno	V	39,99
International Tennis Open	V	79,99
Island Casino	NEU	69,99
Jagged Alliance	V	35,99
Jagged Alliance - Deadly Games	V	in Verb.
Johnny Bazookatone	A	67,99
Judge Dredd	A	39,99
Karma	NEU	75,99
Kick Off 96	NEU	39,99
Kingdom - The far Reaches	A	29,99
Kingdom of Magic	V	69,99
Kid's Kid (Incredible Machine, Woodruff)	V	74,99
King's Quest 6	A	24,99
King's Quest 7	V	34,99
King's Quest Collection (1-6)	A	68,99
Klik n Play Gamepack WIN	V	19,99
Knight's Chase (Time Gate)	V	47,99
Knights of Xentar	V	29,99
Kyandia 3 - Malcolm's Revenge	V	24,99
Labyrinth of Time	A	29,99
Lands of Lore	V	35,99
Lands of Lore 2	V	89,99
Larry 6	V	77,99
Larry Collection Teil 1,2,3,5	A	67,99
Lemmings 1&2	V	29,99
Lighthouse WIN	V	77,99
Links 360 Pro & Harbour Town & Belfry	A	74,99
Links 360 Data CD's je	E	49,99
Little Big Adventure	V	29,99
Little Big Adventure 2	V	in Verb.
Lost in Time	V	24,99
Lucas Arts Classic Adventures	V	39,99
(Loom, ZakMcCracken, Maniac Mansion, Monkey Island und Indiana Jones 3)	V	39,99
Lucas Arts Classic Simulations	V	39,99
(Battlehawk 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons o L.L.)	V	39,99
Lucas Arts Top Adventures	V	39,99
(Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 und Monkey Island 2)	V	67,99
Mad News incl. Extrablatt	V	79,99
Mad TV 2	Sep./Okt.	79,99
Made in Germany Collection	V	39,99
(Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)	V	74,99
MAG!	V	29,99
Magic Carpet incl. Data	V	29,99
Magic Carpet 2	V	45,99
Magic the Gathering WIN95	V	104,99
MAGIX Music Maker	NEU	69,99
Manic Karts	A	35,99
Martini Racing	V	27,99
Master of Magic	V	29,99
Master of Orion 2 - Battle for Antares	V	in Verb.
Mechwarrior 2 Special Edition	V	79,99
(inclusive Mission)	V	79,99
Mechwarrior 2 WIN95 Pentium Ed.V	V	79,99
(inclusive Netzwerkfunktion)	V	44,99
Mechwarrior 2 Mission	V	44,99
Megapack 3	A	79,99
Megapack 4	A	81,99
Megapack 5	A	82,99
(Flight Unlimited,FX-Fighter, Jagged Alliance, Primal Rage Terminal Velocity und Warlords 2 Deluxe)	V	82,99



Z WANTS YOU
DEUTSCHE VERSION
DM 74,99

Micro Machines 2 Special Edition	A	49,99
Mission Critical	A	74,99
Monopoly	V	59,99
Mortimer WIN95	NEU	64,99
Myst	V	69,99
Nascar Racing	A	29,99
NBA JAM Tournament Edition	A	34,99
NBA Live 96	V	79,99
Need for Speed Special Edition	V	79,99
NFL Quarterback Club	A	89,99
NHL Hockey 95 Classic	V	29,99
NHL Hockey 96	V	79,99
Noctropolis Classic	V	29,99
Normality	V	75,99
Offensive	V	79,99
Oldtimer	V	24,99
Olympic Games	A	67,99
Olympic Soccer	A	67,99
Organic Art - Screensaver	NEU	54,99
Panzer General 2 ab WIN3.11	A	34,99
Pax Imperia 2 WIN95	V	in Verb.
PBA Bowling	A	54,99
PGA 486 Classic	V	29,99
PGA Tour Golf for Windows	V	29,99
PGA European Tour	A	79,99
PGA Tour Golf 96	V	79,99
PGA Tour Golf Data z.B. Sawgrass	A	34,99
Phantasmagoria (7 CD's)	E/V	84,99
Phantasmagoria 2	E/V	in Verb.



Micro Machines 2 Special Edition	A	49,99
Mission Critical	A	74,99
Monopoly	V	59,99
Mortimer WIN95	NEU	64,99
Myst	V	69,99
Nascar Racing	A	29,99
NBA JAM Tournament Edition	A	34,99
NBA Live 96	V	79,99
Need for Speed Special Edition	V	79,99
NFL Quarterback Club	A	89,99
NHL Hockey 95 Classic	V	29,99
NHL Hockey 96	V	79,99
Noctropolis Classic	V	29,99
Normality	V	75,99
Offensive	V	79,99
Oldtimer	V	24,99
Olympic Games	A	67,99
Olympic Soccer	A	67,99
Organic Art - Screensaver	NEU	54,99
Panzer General 2 ab WIN3.11	A	34,99
Pax Imperia 2 WIN95	V	in Verb.
PBA Bowling	A	54,99
PGA 486 Classic	V	29,99
PGA Tour Golf für Windows	V	29,99
PGA European Tour	A	79,99
PGA Tour Golf 96	V	79,99
PGA Tour Golf Data z.B. Sawgrass	A	34,99
Phantasmagoria (7 CD's)	E/V	84,99
Phantasmagoria 2	E/Vin Verb.	

Pinball Illusions	A	55,99
Pinball Wizard 2000	V	67,99
Pinball World	A	63,99
Pirates Gold	V	39,99
Pitfall WIN95	V	79,99
Pole Position	V	89,99
Police Quest 4	A	24,99
Police Quest Collection Teil 1-4	A	67,99
Police Quest SWAT	A	71,99
Pool Champion WIN95	A	46,99
Populous 2 + Powermonger	V	29,99
Powerflight (F15, F117, Gunship 2000)	A	63,99
Power, Corruption & Lies	A	59,99
(Beneath a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)	A	29,99
Primal Rage	A	47,99
Prince of Persia Collection	A	47,99
Print Artist Druckprogramm	NEU	34,99
Prisoner of Ice	V	39,99
Privateer Classic	V	29,99
Pro Pinball - The Web	V	53,99
Psychic Detective	NEU	74,99
Psycho Pinball	A	71,99

VERSAND 99 (02403) 21188

Quantum Gate 2 - The Vortex	A	29,99
Quest for Fame	A	89,99
Quest for Glory Collection	A	64,99
Radix	A	51,99
Ran Soccer	V	77,99
Ran Trainer	V	29,99
Ran Trainer 2	V	71,99
Ravenloft 2 - Stoneprophet	A	39,99
RayMan	V	64,99
Realms of Chaos	A	49,99
Rebel Assault	V	35,99
Rebell Assault 2	V	84,99
Red Ghost	V	79,99
Renegade - Battle for Jacobs Star	A	29,99
Return Fire WIN95	NEU	74,99
Revolution X	NEU	79,99
Riddle of Master Lu	V	74,99
Ripper	NEU	79,99
Rise 2: The Resurrection	A	79,99
Road Rash WIN95	V	59,99
Russelsheim	V	24,99
S.T.O.R.M.	NEU	73,99
Saga of Aces	V	65,99
Sam & Max	V	35,99
Schleichfahrt	V	85,99
Sea Legends	V	79,99
Sensible Golf	A	49,99
SWS Europ.Championchip	V	54,99
Shadow of the Comet	V	24,99
Shanghai Great Moments	V	79,99
Shannara	NEU	74,99
Shellshock	NEU	74,99
Shivers	V	77,99
Shockwave Assault WIN95	V	79,99
Silent Hunter	NEU	69,99
Silent Storm	V	47,99
Silent Thunder WIN	NEU	84,99
Sim Box	V	29,99
(Mad TV, Der Planer und Ran-Trainer)	V	31,99
Simon the Sorcerer	V	65,99
Simon the Sorcerer 2 Ltd. Edition	V	79,99
Simon the Sorcerer 2 WIN95	V	79,99
Space Bucks WIN	E	65,99
Space Hulk	V	29,99
Space Hulk WIN95	NEU	73,99
Space Marines	V	34,99
Space Quest 4	A	24,99
Space Quest 6 - Roger Wilco	V	34,99
Space Quest Collection (1-5)	A	68,99
Speed Haste	E	54,99
Speed Rage	NEU	74,99
Spiderman	A	89,99
Spiele der Welt	V	38,99
Sport Compilation	A	34,99
(Formula One Grand Prix, F1 95 + PGA Tour Golf 486)	V	29,99
SSN 21 - Seawolf Classic	A	29,99
Star Rangers	V	34,99
Star Trek: 25th Anniversary	V	29,99
Star Trek: A Final Unity	V	69,99
Star Trek: Deep Space Nine	A	69,99
Star Trek: Deep Space Nine	V	79,99
Star Trek: Generations	V	99,99
Star Trek: Judgement Rites	A	29,99
Star Trek: Judgement Rites Ltd.enh.	A	89,99
Star Trek: Klingon	A	74,99
Star Trek Interactive Technical Man.	V	99,99
Steel Panthers	V	39,99
Stonkeper	V	59,99
Strike Base	NEU	55,99
Strike Commander Classic	A	29,99
SU - 27 Sukhoi DOS und WIN95	A	69,99
Super Bubsy WIN95	A	74,99
Super Stardust	A	43,99
Star Wars Collection	NEU	54,99
(X-Wing, Rebel Assault II und Star Wars Screensaver)	V	29,99
Super Street Fighter 2 Turbo	A	29,99
Syndicate Plus Classic	V	29,99
Syndicate Wars Ende Sept.	V	in Verb.
System Shock Classic	V	29,99
Talisman	V	34,99
TekWar	V	49,99
Tempest 2000	A	67,99
Terminal Velocity	A	79,99
Terminator Future Shock	V	75,99
Terra Nova - Strike Force Centauri	A	74,99
TFX	V	33,99
TFX EF2000	V	84,99
The Dig	V	77,99
The Incredible Machine	V	24,99
Theme Park Classic	V	29,99
Thexder WIN95	V	61,99
This Means War WIN95	V	72,99
Think X	V	38,99

SCHNELL BESTELLEN! ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT.

CD-SUPERSONDERANGEBOTE	
Albion	V 34,99
Ascendancy	V 55,99
Business Compilation	V 34,99
Desert Strike+Jungle Strike	V 19,99
Fade to Black	V 29,99
Flight Compilation	V 35,99
Jagged Alliance	V 27,99
Martini Racing	V 34,99
Panzer General 2 WIN	V 34,99
Sport Compilation	V 39,99
Steel Panthers incl. Panzermodell	V 49,99
Teamchef	V 49,99
Thundercape	V 49,99
Top Gun „Fire at Will“	V 46,99
Warhammer:Im Schatten.WIN95	V 49,99
Wing Commander 3	V 39,99
Wing Commander 4	V 79,99

Thunderhawk 2	V	74,99
Thunderscape	V	49,99
Tie Fighter	NEU	77,99
Tilt	V	51,99
Time Commando	NEU	73,99
TNN 96 Fishing	A	69,99
Top Gun „Fire at Will“	V	49,99
Torin's Passage	V	84,99
Toshinden	A	68,99
Tracers	NEU	64,99
Track Attack	V	54,99
Transport Tycoon Deluxe	V	59,99
Trivial Pursuit	V	74,99
Tyrian	A	69,99
UEFA Champion League	A	51,99
Ultima Underworld 1&2	A	29,99
Ultirapack 1	V	84,99
(Universal Lexikon Bertelsmann, Geogra. Telefont., Faszination, 60 Stadtpläne, Weltatlas, Hotelreiser, Universalsübersetzer für Deutsch, Englisch, Italienisch und Französisch, Wörterbuch der Rechtschreibung und Lotus Ami Pro)	V	29,99
Unnecessary Roughness 95	A	29,99
Unnecessary Roughness 96	A	74,99
Urban Runner (Lost in Town)	V	64,99
US Navy Fighter Classic	V	29,99
USS Ticonderoga	A	34,99
Virtua Fighter WIN95	NEU	74,99
Virtual Karts	V	34,99
Virtual Pool	A	89,99
Virtual Snooker	A	89,99
Vollgas (Full Throttle)	V	55,99
Warcraft 2	V	79,99
Warcraft 2 Expansion	V	27,99
Warhammer - Im Schatten...WIN95	V	49,99
Warlords 2 Deluxe	E	71,99
Werewolf vs. Comanche	V	79,99
Westwood Compilation	V	74,99
(Kyandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)	V	59,99
Wetlands	A	29,99
Wing Commander Armada Classic	A	64,99
Wing Commander 1&2	A	64,99
Wing Commander 2 Classic	V	34,99
Wing Commander 3 Classic	V	39,99
Wing Commander 4	V	79,99
Wing Commander 4	E	99,99
WINKAT mit Sprachausgabe	V	44,99

Wizardry Gold	V	in Verb.
Wolf - The Simulation	V	67,99
Wolfpack	V	24,99
World Cup Golf	V	79,99
World Rallye Fever	A	65,99
Worms	V	65,99
Worms Data:Reinforcements	V	39,99
WWF Wrestlingmania	A	89,99
X - Wing Collection enhanced	V	35,99
Z - Wants You	NEU	74,99
Zork - Nemesis	V	74,99
(schon jetzt ein Kult)	V	74,99

**Komplettlösungen, Playstation
und Hardware in reicher
Auswahl und zu
super - günstigen
Preisen!!!**

Der Versand erfolgt ausschließlich
per Nachnahme. Die Versandkosten
betragen inklusive Nachnahme
DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr
(DM 3,-). Softwarebestellungen ab
DM 250,- ohne Versandkosten.
Bei Annahmeverweigerung
berechnen wir eine
Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen
vorbehalten. Diese Preisliste
ersetzt alle vorherigen. Stand siehe
diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute unter
Angaben Ihres Computertypen
kostenlos und unverbindlich unsere
neuesten Preislisten an. Darin
enthalten ist auch ein reich-
haltiges Angebot an **Joysticks und
Hardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88

FIRE FIGHT™

Feuer frei!



Ein Waldbrand

Zurück zu den Wurzeln: Aus der Zusammenarbeit von Electronic Arts mit Epic resultiert ein anspruchsvolles Shoot 'em Up in der Tradition des früheren EA-Knallers „Desert Strike“.

Während beim Erstschock ein Hubschrauber gegen einen wüsten Diktator zum Einsatz kam, handelt der feurige Nachfolger vom Kampf eines

futuristischen Hoovercrafts gegen Rebellen. Ansonsten ist alles beim alten geblieben:

Man rauscht über in alle Richtungen scrollendes Iso-Terrain, wählt zwischen sechs Waffensystemen und beschießt heranahnde Aggressoren oder die Bauten des Feindes. Nach Vortreffern bleiben oft wandelbare Symbole zurück, deren Zustand beim Aufsammeln dar-

über bestimmt, ob der Energievorrat aufgefrischt oder etwa Zielsuchraketen, Mega-Projektile, Smartbombs und begrenzt haltbare Schutzschilde nachgeschoben werden. Immer mit an Bord ist ein einfacher Radarscanner mit Wegweisung sowie auf Wunsch ein automatischer Generator für Schildenergie.

Eine exzellente Steuerung, die feine Akustik und die nur dezent ruckelnde Render-Optik sorgen hier für Laune, obwohl in den 18 (auf vier Planeten verteilten) Solo-Missionen letztlich immer nur Geiselbefreiungen bzw. Vernichtungskommandos zu absolvieren sind. Abwechslung für gesellige Piloten verspricht ein Multiplayer-Modus für bis zu vier Teilnehmer per Modem- oder Netzwerk. Na denn: Feuer frei! (rl)

Fire Fight (EA/Epic)

Anspruchsvolle Iso-Ballerei für „Win 95“.

GRAFIK	76%
SOUND	72%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	70%



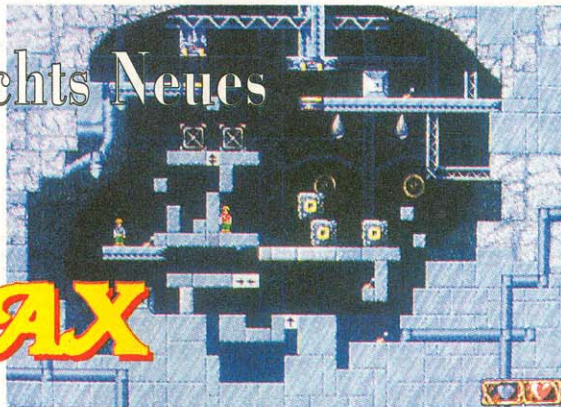
73%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P60, besser ein P90
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM (besser 16 MB), 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA/VGA
SOUND:	Alle zu „Win 95“ kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Maus, Stick, Tastatur
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung mehrsprachig

Im Osten nichts Neues

QUADRAX



Aufschwung Ost?

Software aus Osteuropa erreicht nur in den seltensten Fällen die hiesigen Gefilde – Ausnahmen wie der Knobelklassiker „Tetris“ und diese slowakische Actionpuzzelei bestätigen die Regel.

Aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse müssen wir Euch die Vorgeschichte schuldig bleiben, welche die Anleitung in schönstem Slowakisch erzählt. Daß sich die Programmierer von den englischen Lemmings bei Psygnosis inspirieren ließen, wird aber auch so klar: Der Spieler muß zwei Figuren

(die er abwechselnd kommandiert) durch insgesamt 100 Plattformlabyrinth latschen, die noch nie etwas von Scrolling gehört haben, jedoch per Code anwählbar sind. Wenn die beiden Hauptdarsteller vernünftig zusammenarbeiten, schaffen sie es auch, sich durch den trickreich aufgebauten Knobel-Dschungel zu schlagen. Dazu müssen sie z.B. Steine verschieben und zur Treppe umfunktionieren, Teleporter aktivieren, Schlüssel suchen und Tore entdecken. Im weiteren Verlauf kommen noch

Einbahnleitern, Wasserfälle und andere Gemeinheiten hinzu, was zusammen mit dem geschickten Leveldesign einen erheblichen Suchteffekt ergeben könnte.

Leider wird das durchdachte Gameplay durch die hoffnungslos veraltete Präsentation aber stark entwertet: Das nervtötende Begleitgedudel, die mageren Animationen und die generell niveaulose Grafik dürften erfolgreich verhindern, daß sich um Quadrax allzu viele Fans aus dem verwöhnten Westen scharen. (rl)

Quadrax (Riki)

Spartanisch präsentierte Puzzle-Action mit versteckten Reizen.

GRAFIK	42%
SOUND	31%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	55%

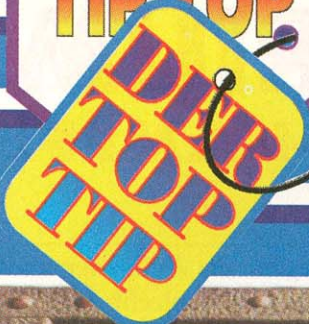


48%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 59,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	1 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatibile
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	Spiel und Anleitung slowakisch

TIP TOP



Die Suche nach Ruhm fristete trotz der Mischung aus Adventure- und Rollenspielelementen stets ein Dasein im Schatten anderer Sierra-Serien – zu Unrecht, wie diese liebevoll zusammengestellte Sammlung beweist.

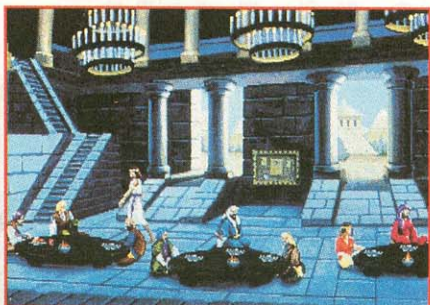
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY



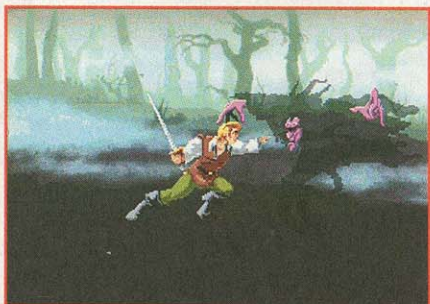
QfG I (VGA) – So you want to be a Hero



QfG II – Trial by Fire



QfG III – Wages of War



QfG IV – Shadows of Darkness

RUHM ODER RUM?

Die Reihe im Schatten von Larry Laffer und Roger Wilco hatte von Anfang an mit Problemen zu kämpfen. So erschien der erste Teil zunächst unter dem Titel „Hero Quest“ und mußte dann umgetauft werden, weil Milton Bradley bereits die Namensrechte besaß. Zudem arbeitet das Designer-Ehepaar Lori und Corey Cole heute nicht mehr für Sierra – angeblich wurden die beiden gefeuert, weil sie sich im Interesse des Abenteuer-Realismus wochenlang nicht wuschen und in der Wildnis kambierten. Zuletzt haben die Coles übrigens das feine „Shannara“ für Legend gemacht, doch auch ihr Frühwerk ist keineswegs zu verachten. Im Gegenteil, das hier mit der EGA-Urversion und in der neu überarbeiteten VGA-Fassung (inkl. Anklick-Vokabeln) gleich zweimal vertretene Game darf auch heute noch als eines der witzigsten Adventures überhaupt betrachtet werden!

DIE WEGE ZUM RUHM

In allen Spielen der Serie kann man als Kämpfer, Magier oder Dieb starten, wodurch sich ganz zwanglos je drei Lösungswege ergeben. Um dabei seine Fähigkeiten rolltypisch zu verbessern, bietet Teil eins namens „So you want to be a Hero“ den Besuch in einer Art Heldenschule an, der direkte Nachfolger „Trial by Fire“ schickt den Abenteuerer dann in die Wüste. Teil drei (ab hier verzichtet die Reihe auf Texteingabe) behandelt die „Wages of War“ im afrikanischen Dschungel, und mit „Shadows of Darkness“ fand die Saga im düsteren Fantasy-Reich Mordavia ein vorläufiges Ende. Interessant dabei: Man kann sein Alter ego jeweils vom Vorgänger importieren.

DIE RUHMREICHE CD

Für knapp 100 Taler warten hier also vier weithin unterschätzte, weil sehr unterhalt-

same Abenteuer unter DOS und teils auch „Windows“, dazu Bonusversionen sowie allerlei Bug-Korrekturen. Das macht unter dem Strich ein rundes Dutzend Lösungswege, mehr Spaß als die meisten modernen Multimedia-Abenteuer zusammen sowie einen prima Vorgeschmack auf die für 1997 geplante Fortsetzung der mehr oder weniger ruhmreichen Serie. (mm)

Bitte klicken Sie auf die Spiele, die Sie installieren möchten.

Klicken Sie auf die INFO Taste, um Informationen darüber zu erhalten, wie MS-DOS Spiele in Windows gestartet werden können.

Die Daten für jedes Spiel werden unten aufgeführt. Beispiel: QG1 Remake = Erfordert 7 MB Speicherplatz und läuft als MS-DOS Programm. Es unterstützt keine Sprache.

- ☐ QG1 Original, 16 Farben, 3 MB, MS-DOS
- ☐ QG1 Remake, 256 Farben, 7 MB, MS-DOS
- ☐ QG2, 5 MB, MS-DOS
- ☐ QG3 Englisch, 8 MB, MS-DOS
- ☐ QG3 Französisch, 8 MB, MS-DOS
- ☐ QG3 Deutsch, 8 MB, MS-DOS
- ☐ QG3 Italian, 8 MB, MS-DOS
- ☐ QG3 Spanish, 8 MB, MS-DOS
- ☐ QG4 Deutsch, 15 MB, MS-DOS

Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- ☐ Die QG4CD Sprachversion nicht installieren
- ☒ QG4, Sprache, 1 MB, WIN
- ☐ QG4, Sprache, 25 MB, WIN

Die Installationsübersicht:
Welche Version darf's denn sein?

Quest for Glory Anthology (Sierra)

Viele Abenteuer mit einigen Rollenspielelementen für wenig Geld.

GRAFIK	72%
SOUND	74%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	79%



76%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
variabel
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386 DX/25
SPEICHER:	4 MB, bis zu 85 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB, Pro Audio, Roland MT-32, General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Teile 1 und 2 komplett englisch, Teile 3 und 4 wahlweise auch deutsch

DAS JOKER-IMPERIUM

DER GALAKTISCHE POSTSPIEL-KAMPF: AMIGA VS. PC

Die erste Runde unseres brandneuen Postspiels ist abgeschlossen, die Ergebnisse liegen vor: Amiganer und PC-Freunde haben denselben größeren Fehler begangen, stehen jedoch ansonsten gar nicht schlecht da. Und weil sich der Patzer in dieser Runde ja korrigieren läßt, gratulieren wir beiden Seiten zum (halbwegs) gelungenen Start ins All!

DIE REGELN

...des Wettkampfes sind grundsätzlich ganz simpel: Amigos und DOSisten vertreten in zwei verschiedenen, zufällig generierten Galaxien die Menschen (Heimatstern Sol) und treffen dort bald auf Aliens, mit denen sie in Krieg oder Frieden leben sollen – unser ausgetüfteltes Score-system sorgt dabei für vergleichbare Positionsbewertungen. Im Gegensatz zu den bisherigen Postspielen werden wir Euch zum Joker-Imperium immer wieder neue

Fragen stellen, die Ihr bitte auf einer Postkarte beantworten wollt. Wir zählen die Einsendungen dann aus, gehen nach Euren Wünschen vor und lassen die zugrundeliegende Computersimulation anschließend so lange weiterlaufen, bis etwas passiert, das Euer Eingreifen erforderlich macht. Auch wenn dabei mal längere Perioden übersprungen werden, verpaßt Ihr also nichts. Auf diese Weise werden sich ungleichzeitige Entwicklungen

nicht vermeiden lassen, bei denen mal die eine und mal die andere Gruppe ein paar Jährchen bzw. Runden voraus ist. Aber das betrachten wir als Vorteil, denn schließlich ist nichts so spannend wie die Ungewißheit, was wann wo geschehen mag... Und natürlich gibt es auch in jeder Ausgabe etwas zu gewinnen, denn unter allen Einsendern verlosen wir diesmal:

Fields of Glory für den Amiga
Earthworm Jim (Win 95) für den PC

DIE BEIDEN GALAXIEN

In jedem der beiden Sternenhaufen hausen (Euch eingeschlossen) sechs intelligente Rassen, welche die je 24 Sterne unter sich aufteilen müssen. Momentan zeigen wir hier nur die Sonnen, die für Euch auch erreichbar, also höchstens sechs Lichtjahre von Sol oder einer Kolonie entfernt sind. Die Farben der Sonnen lassen auf die Planeten schließen, denen man dort begegnen

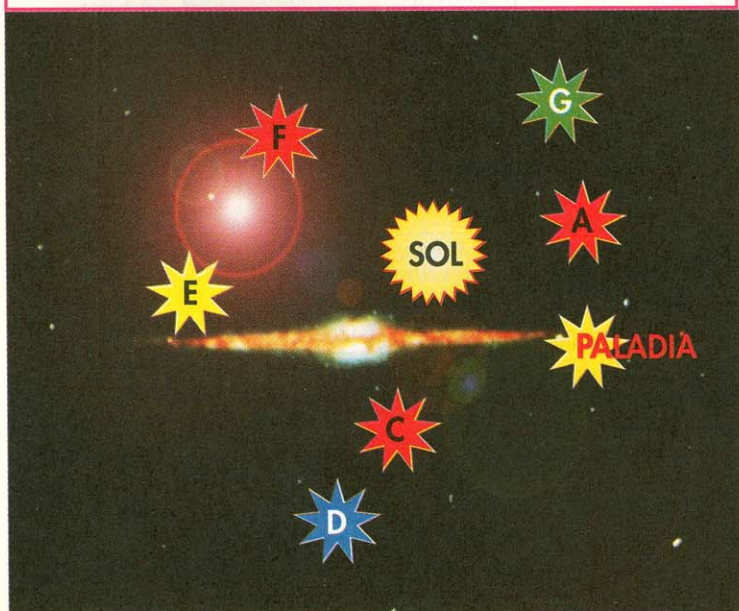
könnte: Gelbe Sterne bieten eine hohe Chance auf erdähnliche Welten, rote und grüne Sonnen liegen ebenfalls noch ganz gut im Rennen. Blaue, weiße oder violette hingegen verfügen über zwar eher lebensfeindliche, dafür aber häufig rohstoffreiche Himmelskörper.

AMIGA-GALAXIS: Die Entfernung von Sol zu den Sonnen A, B und C beträgt

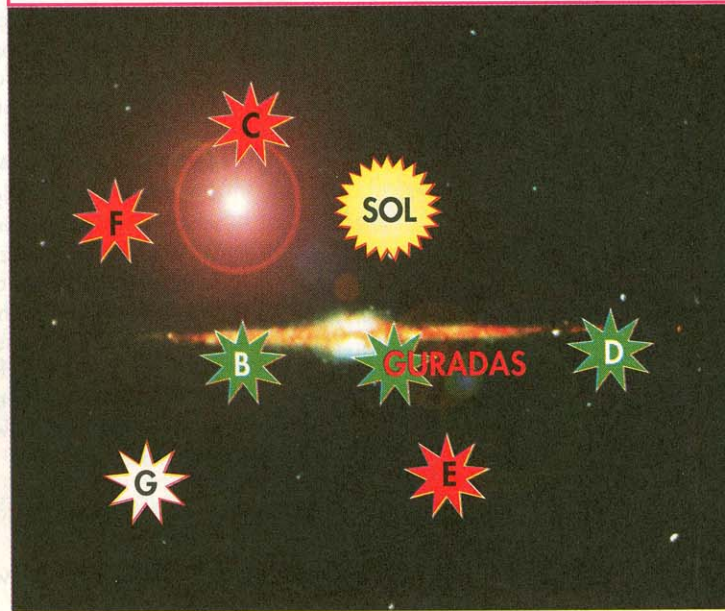
drei Lichtjahre, D, E und F sind je fünf Lichtjahre entfernt, und G bringt es gar auf deren sechs.

PC-GALAXIS: Stern A ist zwei Lichtjahre von Sol entfernt, zu B und C ist man drei Lichtjahre unterwegs, D bringt es auf vier, E auf fünf und F auf sechs Lichtjahre. G hingegen ist sechs Lichtjahre von der neuen KOLONIE GURADAS entfernt.

AMIGA-GALAXIS



PC-GALAXIS



DIE AKTUELLE LAGE

Die Amiganer schreiben das Jahr 2303, in der PC-Galaxis ist es erst 2302. Amiga-Sol hat 5,8 Mrd. Einwohner, PC-Sol 5,4 Mrd. Folgende Entscheidungen wurden von Euch getroffen:

1) Gelderverteilung SOL

	AM	PC
SCHIFFBAU	28%	30%
VERTEIDIGUNG	9%	6%
INDUSTRIE	18%	26%
ÖKOLOGIE	21%	17%
FORSCHUNG	24%	21%

Prinzipiell lägen beide Gruppen damit ganz gut, doch haben es leider beide verabsäumt, dem Bereich Ökologie die letztes Mal geforderten 36 Prozent einzuräumen. Daher trat ein Notfallprogramm in Kraft, das die entstandenen Umweltschäden beseitigte und neuen vorbeugt – gegen erhebliche Extrakosten, die von anderen Etats abgezweigt werden mußten. Die tatsächliche Verteilung der verfügbaren Mittel entspricht also bei weitem nicht mehr Euren Vorgaben!

2) Schiffbau

Es wird laut Mehrheitsbeschluß in beiden Gruppen ein neues KOLONIESCHIFF gebaut. Das ist klug, doch beträgt die veranschlagte Bauzeit (unter Berücksichtigung der reduzierten Etats) bei den Amiganern 56 Jahre von jetzt ab, bei den PClern sogar 64 Jahre – hier wie da erheblich zu lang...

3) Forschungsgelder

	AM	PC
COMPUTER	8%	8%
BAUWESEN	20%	27%
SCHUTZSCHIRME	13%	9%
PLANETOLOGIE	9%	10%
ANTRIEBE	28%	36%
WAFFEN	22%	10%

4) Flugaufträge

	AM	PC
ERKUNDER 1	Stern A	Stern B
ERKUNDER 2	Stern C	Stern F
KOLONIESCHIFF	Stern B	Stern A

Amiga: Das KOLONIESCHIFF erreichte Stern B, fand eine bewohnbare Trockenwelt (ausreichend für max. 7

Mrd. Menschen), wurde demontiert und gründete eine Siedlung namens PALADIA. Auf Paladia wurden Artefakte einer ausgestorbenen Zivilisation entdeckt, u.a. ein funktionsfähiger Tiefenraum-Scanner, der die Reichweite von Ortungsgeräten auf 5 Lichtjahre für planetare Anlagen und 1 Lichtjahr für Schiffs-Orter erhöht. **Auf Paladia zukünftig ausgegebene Forschungsgelder werden den doppelten Nutzen bringen!** ERKUNDER 1 fand keinerlei Planeten bei Stern A, ERKUNDER 2 fand eine bewohnbare Wüstenwelt bei Stern C (max. 3,5 Mrd. Menschen).

PC: Das KOLONIESCHIFF erreichte Stern A, fand eine bewohnbare Wasserwelt (max. 7,5 Mrd. Menschen), wurde demontiert und gründete eine Siedlung namens GURADAS. Dadurch rückte eine weitere Sonne (der weiße Stern G) in Reichweite. Stern G ist 6 Lichtjahre von Guradas entfernt. ERKUNDER 1 und ERKUNDER 2 sind beide noch unterwegs.

DER SCORE

Amiga: Bevölkerung: 10 Pt., Wirtschaft: 19 Pt., Erfindungen: 3 Pt., Erkundungen: 3 Pt., Kolonien: 1 Pt., Gesamt: 36 Pt.

PC: Bevölkerung: 6 Pt., Wirtschaft: 17 Pt., Erkundungen: 1 Pt., neue Sterne: 1 Pt., Kolonien: 1 Pt., Gesamt: 26 Pt.

Stand: Ein nur scheinbarer Vorsprung für die Amigos, da sie ihrer Entwicklung schließlich ein Jahr voraus sind.

DIE FRAGEN

Nun also zu den Fragen, wobei Amiganer ein deutliches „AMIGA“ auf ihre Antwortpostkarte malen, während DOSisten eben „PC“ draufschreiben:

1) Wie möchtet Ihr den Staatsetat von Sol (bzw. den Eurer jeweiligen Kolonie) prozentual auf die Bereiche SCHIFFBAU, VERTEIDIGUNG, INDUSTRIE, ÖKOLOGIE und FORSCHUNG verteilen?

Zur Verfügung stehen bei den Amiganern 61 Mrd. Credits (Sol) sowie 1 Mrd. Credits (Paladia). Antwortet bitte für beide Welten getrennt, beachtet die Besonderheit Paladias in bezug auf Forschungsgelder und sorgt für ausreichende Finanzierung des Ökologie-Sektors auf Sol (derzeit wären 28 Prozent des

Etats erforderlich), während die Kolonie noch keine Öko-Gelder benötigt. PCler gebieten über 59 Mrd. Credits (Sol) sowie 1 Mrd. Credits (Guradas). Die Öko-Marge liegt hier ebenfalls bei 28 Prozent des Sol-Haushalts, Guradas braucht in dieser Hinsicht noch kein Geld.

2) Falls Ihr auf Euren Kolonien Schiffbaugelder bewilligt habt, sollen sie für den Bau eines ERKUNDERS, eines JÄGERS, eines ZERSTÖRERS, eines BOMBERS oder eines KOLONIESCHIFFES verwendet werden?

3) NUR FÜR AMIGANER: Was soll mit den beiden ERKUNDERN geschehen?

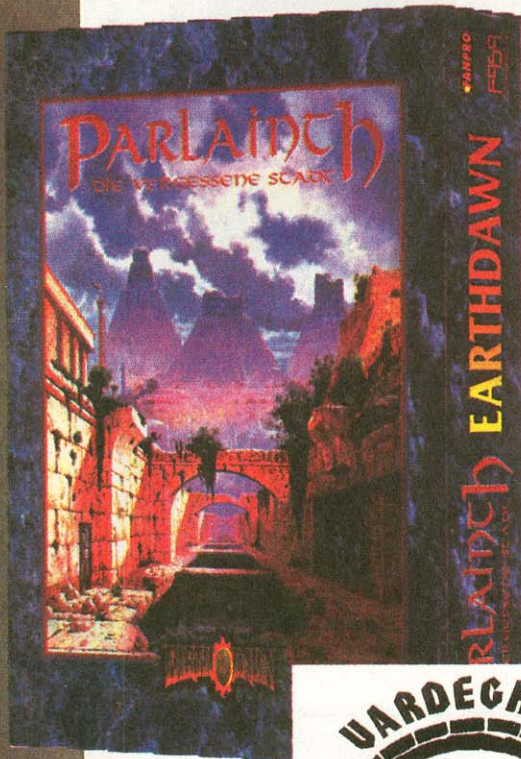
Nummer 1 kann nach Sol bzw. Paladia zum Auftanken fliegen, nach Stern C (um Erkunder 2 Gesellschaft zu leisten) oder bleiben, wo er ist. Nummer 2 könnte ebenfalls auf Sol oder Paladia tanken, bei Stern A Nummer 1 die Zeit vertreiben, den Stern D erforschen oder bleiben, wo er ist.

Die Karte mit den Antworten schickt Ihr bitte samt leserlichem Absender an unser galaktisches Verwaltungszentrum:

Joker Verlag
„Joker-Imperium“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Stromausfall

PARLAINTH DIE VERGESSENE STADT



Eines der großen Themen des Fantasy-Szenarios „Earthdawn“ ist bekanntlich die gerade überwundene Dämonenplage: Über Jahrhunderte hinweg herrschten gräßliche Unwesen über eine prähistorische Erde und zwangen Menschen, Zwerge und Trolle in die absonderlichsten Verstecke. Einen besonders originellen Weg wählten da die Einwohner von Par-



beim Eheberater – auch unsere Tests für stromlose Zeiten befassen sich diesmal mit zwei sehr unterschiedlichen Kandidaten: einem Rollenspielszenario aus ferner Vergangenheit und einem Strategical in ferner Zukunft.

lainth, indem sie sich samt ihren Metropolen kurzerhand in den Astralraum absetzten. Leider zu spät, denn die Dämonen waren bereits unter ihnen. Als die Stadt dann in späteren Zeitaltern wieder in das normale Leben zurückbeschworen wurde (mehr über diesen Teil der Story findet man in dem Roman „Der magische Ring“ von C. Kubasik, Heyne Verlag), war nur noch ein verwirrendes Labyrinth aus zerfallenden Ruinen, monsterhaltigen Dungeons und unfassbaren Reichtümern davon übrig – auf letztere haben es nun natürlich die Abenteurer abgesehen.

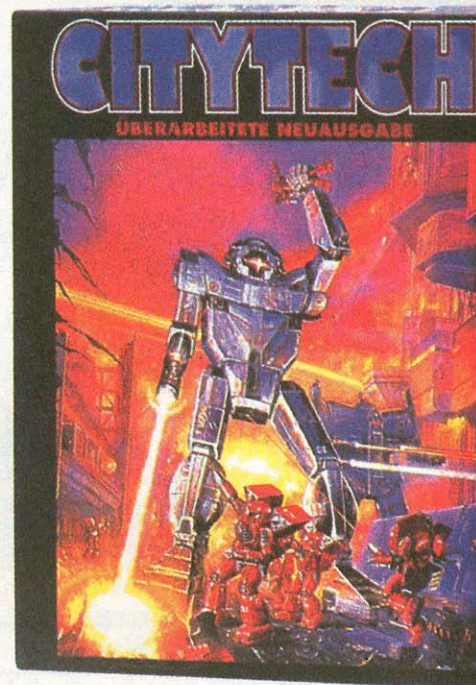
Dieses prächtige Umfeld schrie geradezu danach, zu einer Supplement-Box verarbeitet zu werden, welche wir nun in Hän-

den halten. Als erstes fällt dem Schatzsucher beim Öffnen ein bunt bemalter „Stadtplan“ entgegen, der allerdings mehr einem Flickenteppich ähnelt. Kein Wunder, denn die Ruinen von Parlainth sind ja vorläufig noch weitgehend Terra incognita. Was inzwischen bekannt ist und den Spielern auch zu gegebener Zeit mitgeteilt werden sollte, findet sich dagegen in einem 70sei-

tigen, hübsch illustrierten Büchlein. Weitere 80 Seiten sind ausschließlich für den Spielleiter gedacht und behandeln Hintergründe, Abenteuer-Ideen, Schätze oder auch parlainthische Unholde. Tja, und dann gibt es noch insgesamt 23 schick gedruckte, bruchstückhafte Dokumente wie bzw. Kartenteile, welche von den Helden zwecks besserer Vorbereitung gegen einen kräftigen Obolus beim nächsten Krämer erstanden werden können.

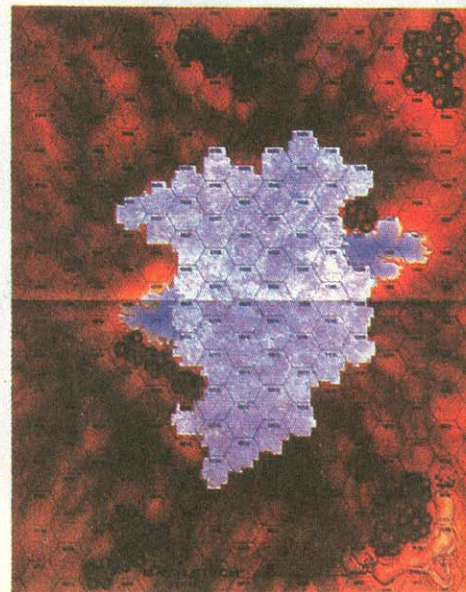
Fazit: Ein liebevoll aufgemachter, inhaltsreicher Titel, der seinen nicht eben leichtgewichtigen Preis durchaus wert ist.

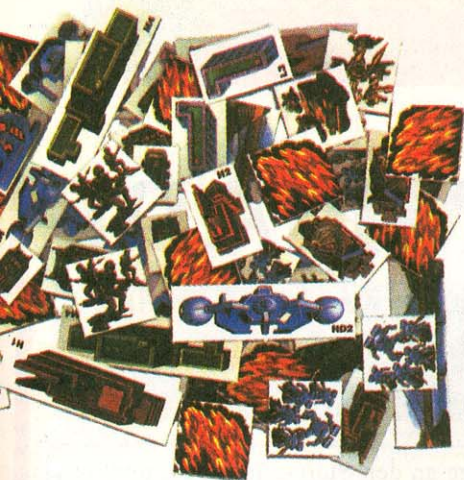
Gegensätze ziehen sich bekanntlich an, und das gilt nicht allein



CITYTECH

Jetzt aber zu einem Ableger des allseits bekannten „BattleTech“-Strategicals, der lange in den Abgründen von Raum und Zeit verschollen war, mittlerweile jedoch wieder in einer vollständig überarbeiteten Ausgabe zu kaufen ist. Im Unterschied zum Mutterszenario geht es hier nicht al-





lein um die schieren Auseinandersetzungen gigantischer Kampfmaschinen, sondern um die taktisch natürlich besonders schwierigen Metzeleien in dicht bebaute Gelände – einschließlich Bodenfahrzeugen, Flugis und Infanterie. Alle dazu notwendigen Zusatzregeln, Tabellen und Mech-Beschreibungen werden in einem etwa 80 Seiten starken Heft erläutert; das grundsätzliche „BattleTech“-Regularium benötigt man freilich ebenfalls. Was hier lobenswerterweise aber wenigstens mal auf der Packung steht.

Die Wabenspielflächen bestehen zwar leider immer noch aus etwas stärkerem, bunt bedrucktem Papier (die weiße Rückseite kann zur Konstruktion eigener Gelände verwendet werden), doch dafür liegen 16 stattliche Plastik-Mechs diverser Typen bei, die natürlich noch bemalt werden können. 24 „Panzerdiagramme“ für Battle-Mechs, Flieger und Fahrzeuge (wichtig für den stets erforderlichen aktuellen Schadensüberblick) gibt's obendrein, dazu ordentlich bedruckte Counter, mit denen Gebäude, militärische Einheiten oder explodierte Areale dargestellt werden. Für die an Einzelheiten Interessierten sei

noch gesagt, daß CityTech in die Epoche der Clankriege einzuordnen ist, einem etwas später angesiedelten Szenario, in dem es die sattsam bekannten Häuser der Inneren Sphäre mit den von außen hereinbrechenden Clans zu tun bekommen. Diese Nachfahren einer 300 Jahre zuvor geflohenen Flotte haben sich derweil zu beängstigenden Super-Kriegern entwickelt, denen selbst die Eliteregimenter der Mechs nur wenig entgegenzusetzen haben...

DÄMONEN UND KAMPFROBOTER ZU GEWINNEN!

Wie immer verlosen wir an dieser Stelle wieder unsere Rezensionsexemplare unter all jenen, die uns auf einer Postkarte zumindest eine dieser beiden Fragen beantworten können: Wie heißen die meist unterirdischen Fluchtbauten, welche recht zuverlässig vor den „Earthdawn“-Dämonen schützen? Wie viele PC-Spiele aus dem originalen „BattleTech“-Szenario sind bislang erschienen? Letztes Mal war nach AD&D-Szenarien wie „Dark Sun“, „Ravenloft“ oder auch „Forgotten Realms“ gefragt, und diesmal ist nur noch wichtig, daß wir Euren Absender und der Briefträger unsere nachstehende Adresse entziffern können. (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



TECHNISCHE DATEN

Parlath: Spielbox mit zwei 70- bzw. 80seitigen Quellenbänden, einem Stadtplan im Posterformat, edel aufgemachten „Dokumenten“ und neuen Schätzen.

CityTech: Spielbox mit Zusatzregeln für den Häuserkampf, Panzerdiagrammen, Plastikfiguren und Pappcountern. Zwei einfache Waben-Spielflächen sowie zwei W6 liegen ebenfalls bei.

Preis: jeweils 69,- DM

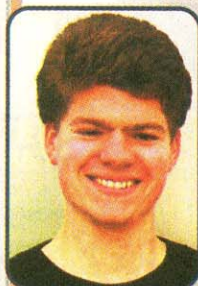
Bezug: Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath



JOE MEINT:

Earthdawn ist ein reizvolles, aber vom hier ausgeklammer-ten Regelwerk her nicht ganz leichtes Fantasy-Rollenspiel mit Horror-Elementen.

Bei **Battletech** handelt es sich hingegen um ein SF-Strategical der beinaherten Sorte: Massig Tabellen und Trefferformeln machen das Spiel für Einsteiger zur Tortur – aber für die vielen Fans erst zum Genuß.



MARKUS MEINT:

Earthdawn hat ein intelligentes und abwechslungsreiches Szenario zu bieten, wie diese Ergänzungsbox einmal

mehr unter Beweis stellt. Für meinen Geschmack ist es aber alles in allem etwas zu würfelflastig.



MARTIN MEINT:

BattleTech ist eine gute Kombination aus Komplexität und Spielbarkeit, was auch für die CityTech-Ergänzung

gilt. Man muß natürlich militaristische SF-Szenarien mögen und darf nicht vor umfangreichen Regelwerken zurückschrecken.

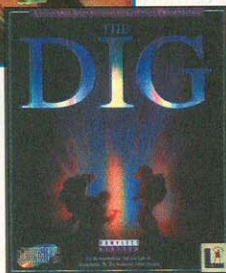
COMPETITION

DIE KUNST-OLYMPIADE

Anders als in Atlanta können kreative Athleten bei uns zwar keine Medail-
len gewinnen, aber dafür mindestens ebensoviel Ruhm – und obendrein so
manch wertvollen Sachpreis!

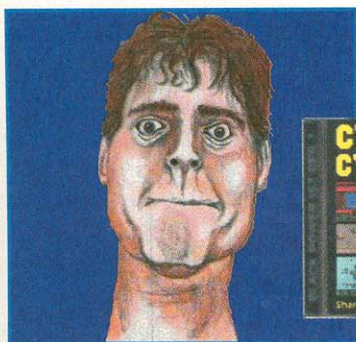


Obwohl zwei Skelettkrieger um ihre Gunst ringen, scheint die Dame ja nicht eben begeistert zu sein. Wir hingegen waren es und haben das mit „Highlight“ geraytracete Bild von Martin Woitzik aus Lichtenfels zum Highlight des Monats gekürt: Viel Spaß mit dem Hauptpreis, Martin!

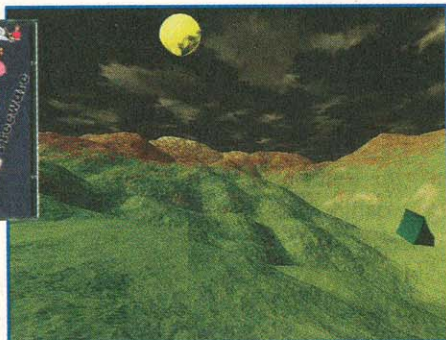
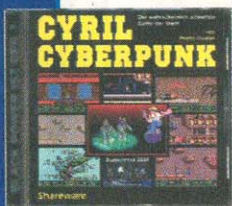


Wer bei unserer Vernissage an den Start gehen will, muß lediglich folgende Wettbewerbsbedingungen beachten: Wir akzeptieren jede Ausrüstung vom Bleistift bis zum Computer, solange das Ergebnis auf unliniertem Papier bzw. einer Diskette bei uns eintrudelt. Nur **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** muß das Kunstwerk sein, was Ihr uns bitte auch schriftlich bestätigt. Gefragt wären zudem ein paar erhellende Angaben zur eigenen Person (Alter, Adresse...) und zum verwendeten Handwerkszeug. Als Lohn der Mühe winken dann feine Shareware-CDs sowie als Hauptgewinn ein feines Vollprogramm – wie diesmal die deutsche Version des feinen Adventures „The Dig“ von Lucas Arts. Dabeisein (und Rückporto) ist alles, und zwar beim:

Joker Verlag
„Grafik Competition“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



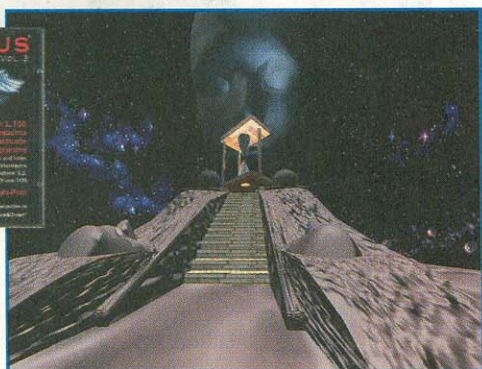
Ein wahrhaft schonungsloses Selbstporträt sandte uns der 18jährige Alex Kardos aus Ruschweg zu. Zunächst ging er dabei mit dem Bleistift zu Werke, ehe ein Scanner und „Paintshop Pro“ zur Nachbearbeitung ran durften.



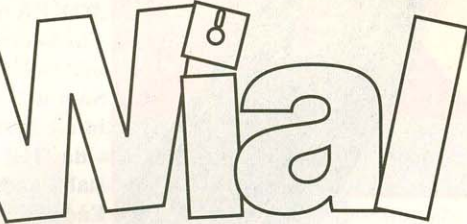
Der 16 Lenzje junge Ralf Kalkowski aus Schwaig hat mit „Vistapro“ und „Paintshop pro“ eine romantische Vollmondnacht in stimmungsvollen Grüntönen entworfen. Der Titel paßt auch: „Einsames Zelt“.



Lediglich einen Bleistift benötigte die 17jährige Nadine Teuber aus Buxtehude für diese flotte „Rabenmutter“, die glaubt, im Wald zu stehen.



„Time“ stammt von Meikel Clasen aus Eisenhüttenstadt und wurde mit „Truespace“ auf einem 486 DX gerendert. Beeindruckt haben uns an diesem Werk nicht nur die atmosphärische Kulisse, sondern gerade auch die versteckten Gesichter.



Versand Service GmbH

PC/IBM-Disketten

DELTA - V. 3.5"	15,90
HUGO DTANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.D.T.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	29,90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	19,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	59,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	29,90
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AIR BUCKS DT. ANLEITUNG	29,90
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH *	75,90
ALBION INCL. LÖSUNGSHILFE KOMPL. DT.	39,90
AL UNSEER JR. ARCADE RACERWIN 95 KP. DT.	29,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAII/JAPAN/KARIBI	69,90
AMERICAN AIRCOMPL. KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861 - 1865 KOMPL. DT.	75,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANGL. DEVOID KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	39,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL. DT.	69,90
FREDDY FEARFEST 2 KOMPL. DEUTSCH	89,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	29,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	29,90
AUFSCHEUNUNG OST KOMPL. DEUTSCH	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AZARUS TEAR KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	29,90
BATARI 2000 ACTION PACK VOL. II	24,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BATTLEPROME KOMPL. DEUTSCH	29,90
BATTLEGROUND: ATLANTIS (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: WATERLOO	69,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCENERY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INKL. LÖSUNGSSCHUCH K.D.	69,90
BATTLELAGE DT. ANLEITUNG	29,90
BATTLES IN TIME (QOP)	69,90
BEAVIS & BUTT-HEAD - VIRTUAL STUPIDITY: DT. ANL.	65,90
BERMUDE SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DEUTSCH	69,90
BETRAYAL AT KRONDORF DT. ANLEITUNG	59,90
BINGI KOMPL. DT.	29,90
BIOFORCE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLISS KOMPL. DT.	79,90
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	49,90
B.O. O. KOMPL. DT.	49,90
BRAINDEAD 13	29,90
BUNDESIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURIED IN TIME: OURSIN 2 KOMPL. DT.	24,90
BURNING STEEL II DT. ANLEITUNG	29,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	29,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CARRIBBEAN DISAST. KOMPL. DEUTSCH	35,90
CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D.	35,90
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. *	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	69,90
CHESSMASTER 5000 *	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖSUNG K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INC. LÖSUNG	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	79,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH - MICROPROSE	39,90
CLANDESTINE KOMPL. DEUTSCH *	69,90
CLIMBERS 2492: OLYMPIA 2	29,90
COMBAT CLASSICS 3: INKL. GUNSHIP 2000/	79,90
HISTORY LINE & CAMPAIGN	29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER 2:	29,90
ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH *	69,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGS	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMODORE 64 ACTION PACK	19,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	79,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADER (GREENWIND) KOMPL. DEUTSCH	65,90
CRUSADER - NO REGRET - KOMPL. DT. *	29,90
CRUSADER - NO REMORSE CLASSIC - K.D.T.	29,90
CYBERIA	29,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERLADAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERSPEED DT. ANL.	19,90
CYBERSTORM KOMPL. DEUTSCH	79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DEADALUS ENCOUNT KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	49,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAY OF TENTACLE - M. MANISION II-KOMPL. DT.	35,90
DEADLINE DT. ANLEITUNG	45,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	29,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL. DEUTSCH	69,90
DER REEDER KOMPL. DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT 2: LEVELS OF THE WORLD -	69,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESCENT 2: MANION BUILDER DT. ANL. *	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPL. DEUTSCH *	79,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	75,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG	75,90
DISCOWORLD KOMPL. DT.	49,90
DRUIDENRIKEL KOMPL. DT.	79,90
DASI: DIE SCHWACHKUNDE KOMPL. DT.	29,90
DASI: STERNENSCHEIF KOMPL. DEUTSCH	29,90
DOZ - SCREENSAVER -	29,90

CD-ROM-GAMES

DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT. *	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL. DT.	49,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	59,90
EARTH WORM JIM - ACTIVISION - WIN 95 K.D.	59,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	29,90
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	89,90
ENTOMORPH	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3.0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL - SSI - KOMPL. DEUTSCH	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	49,90
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY.	29,90
1942 PACIFIC AIR WAR - F-14 FLEETDEFENDER	29,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 INCL. PARIS & NEW YORK	54,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	69,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAII/JAPAN/KARIBI	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID	49,90
TOWER-FLUGTSIMULATION-WIN 95 D.A.	89,90
BAC-FLIGHT SHOOTER FÜR FS 5.1 DT. ANL.	39,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL. VERSION	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL.	299,90
THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	299,90
FREDDY FEARFEST 2 KOMPL. DEUTSCH	89,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2: DT. INCL. LÖSUNGSSCHUCH	39,90
GEARHEADS KOMPL. DEUTSCH	49,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLINS 3	29,90
GOOD FISH	39,90
GREEN IN COLLECTION INCL. NIGEL MANSELL	49,90
ZOO I, LOTUS TURBO 3, PREMIER MANAGER	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARBALL 4	39,90
HARBALL 5	39,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	49,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	39,90
HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	59,90
HI-OCANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	19,90
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
HUGO 3: HUGO II ANALOG LEVELS KOMPL. DT.	35,90
HUGO SCREENSAVER	35,90
INCA I KOMPL. DEUTSCH	29,90
INDY CAR RACING 4 FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INTERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
ISARH TRILOGY DT. ANLEITUNG	24,90
JAGGED 2: LULLABY KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. *	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	49,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUDGE DREDD DT. ANLEITUNG	79,90
JURASSIC PARK	65,90
KAISER DE LUXE KOMPL. DT.	69,90
KARMA (NAVIGO) - FLUCH DER 12 HOEHLN - K.D.	69,90
KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95	59,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
KLICK N PLAY KOMPL. DEUTSCH	29,90
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KYRANIDIA 2 - HAND OF FATE - DT. ANLEITUNG	34,90
KYRANIDIA 2: HAND OF FATE - REVENGE - KOMPL. DT.	24,90
LANDS OF LORE 2	89,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LANT DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEMMINGS 3 - A N. W. OF LEMMINGS - D.A.	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	89,90
LINKS 386 COGSILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	49,90
LITL D.V.	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	19,90
LULLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATHEUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE: INCL. JONES 4	29,90
SAM & MAX / REBEL ASSAULT 0.0 TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOUR ADVENTURE INK. INDY 4 /	59,90
DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENORIA KOMPL. DEUTSCH	69,90
MAGIC THE GATHERING *	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS.	39,90
STERNENSCHEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.S.I. 2	79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	29,90
MARTINI RACING (BLEIFUS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 *	69,90
MECHWARRIOR II (WIN) EXPANSION KOMPL. DT.	85,90
MEGA RACE (KOD MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG *	59,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT. HANDB.	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MONDOO (GREENWIND) KOMPL. DT.	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONTY PYTHON - QUEST FOR HOLY GRAIL -	69,90
MONTY PYTHON COMPL. LEUTE OF TIME	29,90
MORTIMER (WIN95) - LUCAS ARTS -	65,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	59,90
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	39,90
NIGHTCRAWLER KOMPL. DT.	29,90
NORRALLITY INC. KOMPL. DT.	19,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	65,90
OLYMPIC GOLD DT. ANLEITUNG (BMG)	65,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	65,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	65,90

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

Laden in AUGSBURG

Fünffensterstraße 9

Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr

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



Versand in Österreich

Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31

Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr

Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

Hauptstraße 5

A-3161 St. Veit/Gölsen

CD-ROM-GAMES

ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER *	69,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	39,90
PATRIOTIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PBA BOWLING (WIN95)	55,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PERFECT PINBALL (RALVIE & CYCLEMANIA) D.A.	79,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90
PITFALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PITFALL - MAYAN ADVENTURE - (WIN 95) K.D.T.	39,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
POLICE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
PRIMAL PAGE DT. ANLEITUNG	24,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH	24,90
POOL CHAMPION	29,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
POWERPLAY HOCKEY DT. ANLEITUNG	59,90
PRIMAL PAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	39,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	39,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB.	34,90
PRINCE OF PERSIA - THE WEB - DT. ANL.	49,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	39,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
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
REBEL ASSAULT KPD.T. UNTERITTEL	89,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	69,90
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU K.D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF MASTER LU K.D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)WIN 95	9,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
ROBOT CITY DT. ANLEITUNG *	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	45,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	29,90
RUSSELLSHOCK KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STADTE FÜR SIM CITY 2000!)	29,90
SARFACKER DT. ANLEITUNG *	39,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD - LUCAS ARTS - K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	39,90
SCHLEICHAFT KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SCHLUMPF: TELETRANSPORTERS/SCHLUMPF K.D.	29,90
SEALTEAM	29,90
SEALWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GULF LUFTWAFFE	24,90
SELENIUM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SENSIBLE SOCCER EM 96 SPECIAL EDITION	69,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANGHAI GREATEST MOMENTS KOMPL. DT.	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	75,90
SHANNARA ENGLISCHE VERSION	69,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	69,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	69,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL - INTERAKT. FILM - KOMPL. DT.	59,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	59,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCERER 2 K.D. INCL. LÖS.-BUCH	39,90
SIMON THE SORCERER 2: LULLABY KOMPL. DT.	59,90
SLEIPNIR 2000 KOMPL. DEUTSCH	59,90
SLOTPRAME 5000 DT. ANLEITUNG	69,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK	59,90
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK OF BLOOD ANGELS	59,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH K. DT.	39,90
SPACESHIP 2000 DT. ANLEITUNG	59,90
SPEED RACE DT. ANLEITUNG	69,90
SPEEDS BUNDLE INCL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G.P.	29,90
SPYGLASS: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL *	29,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBINGER	69,90
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE *	75,90
STAR TREK: KINGS	79,90
STAR TREK 25TH ANNIV./SPRACHAUSGABE	39,90
STAR TREK: FINAL UNITS COLLECTORS EDIT.	39,90
STAR TREK: JUDGEMENT NIGHTS ENHANCED	35,90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES - (WHITE LABEL)	39,90
STAR TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KLIN-LEXI	69,90
STARFIGHTER SUPER EDITION DT. ANL.	24,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	79,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. K.D. INTERAKT. FILM, SCREENSAVER K.D.T.	59,90
STEEL PANTHERS - SSI	79,90
STONEKEEP KOMPL. DT. - INTERPLAY-	89,90
STROM KOMPL. DT. *	79,90
STRIKE COMBAT - CLASSICS	79,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	79,90
STREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS - DOS/WIN95 KOMPL. DT. *	79,90
SYNDICATE WARS - DOS/95 KOMPL. DEUTSCH	54,90
TALISMANER DT. DEUTSCH	54,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
THE 1000	

NEU FÜR TC-SPIELER!

**JETZT AUCH
JAHRGANG 95**



Nr. 300001
DAS SAMMLER-ANGEBOT: 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 limitierter 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



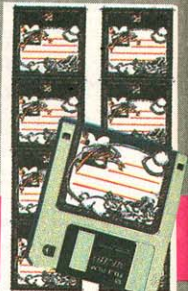
Nr. 60001
GHOST-MÜTZE:
In Rot oder Weiß für gespenstisch günstige DM 6,50 pro Kopfschmuck

Nr. 800030
DEMO-SOUNDS: Das Beste, was die Demo-Szene an Soundtracks zu bieten hat, auf drei heißen Audio-CDs – im Profistudio neu abgemischt und quer durch alle Stilrichtungen!
Für 29,- DM pro Scheibe bzw. das komplette Trio für nur 75,- DM

NEU!



Nr. 900006
DISKETTEN-AUFKLEBER:
Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Stück)

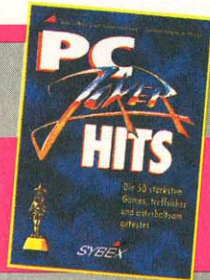


NEU!

Nr. 700000
ONLINE KOMPAKT: Der ultimative Net-Guide als monatliches Surfer-Mag mit massig neuen Sites, Newsgroups und Downloads – sowie obendrein aktuellen Specials, Reportagen und Tests!
Für die kiosküblichen 5,- DM pro Ausgabe



Nr. 70002
JOKER-BUCH: Die größten Hits aus den PC-Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Edition: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten 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:
Für gut abgerollte DM 15,-

Nr. 900008
SAMMEL-ORDNER:
Stilvolle Ordnung für ordentliche 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

HERABGESETZT!!



**J
O
K
E
R

S
H
O
P**



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 PCs 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	☐ 7/96	☐ 9/96	
Nr. 200000	Sonderheft	☐ Strategie	☐ Adventures					
Nr. 300000	PC Joker	☐ 1/93	☐ 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	☐ 6/96	☐ 8/96	
		☐ PC 93 & Sammelo.	☐ PC 94 & Sammelo.	☐ PC 95 & Sammelo.				
Nr. 300001	Sammler-Angebot							
Nr. 310000	PC Joker Total	☐ 1/96	☐ 2/96	☐ 3/96	☐ 4/96	☐ 6/96	☐ 9/96	
Nr. 390000	PC Joker Total-CD	☐ 3/96	☐ 4/96	☐ 6/96	☐ 9/96			
Nr. 400000	Megablast	☐ 1/92	☐ 4/93	☐ 1/94	☐ 2/94	☐ 3/94	☐ 4/94	
Nr. 500002	Mousepads	☐ Stück						
Nr. 50003	Whale's Voyage Rollenspielb.	☐ Stück						
Nr. 60001	Ghost-Mütze	☐ rot	☐ weiß					
Nr. 600000	Multimedia Joker	☐ 8/95	☐ 10/95	☐ 12/95	☐ 2/96	☐ 4/96	☐ 6/96	
Nr. 660000	Multimedia Joker + CD	☐ 6/95	☐ 8/95	☐ 10/95	☐ 12/95	☐ 2/96	☐ 4/96	☐ 6/96
Nr. 670000	Begleit-CD	☐ 6/95	☐ 8/95	☐ 10/95	☐ 12/95	☐ 2/96	☐ 4/96	☐ 6/96
Nr. 700000	Online Kompakt	☐ 7/96	☐ 8/96	☐ 9/96				
Nr. 70002	Joker-Buch	☐ PC Joker Hits						
Nr. 777777	Joker TC-Box	☐ Stück						
Nr. 800001	Joker-CD	☐ Stück						
Nr. 800030	Demo-Sounds	☐ Cyberlogik 2.00	☐ Cyberlogik	☐ CNCD				
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 Silbersee)					

MEINE ADRESSE:

Name _____
Straße/Hausnr. _____
PLZ/Ort _____
Datum/Unterschrift _____
Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
„JOKER SHOP“
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

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 (msh)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Freie Mitarbeit
Frank Neibur

Redaktionsassistentin
Dorothea v. Pronay

Joker Shop
Petra Laubengerger

Abo-Verwaltung
Petra Laubengerger

Layout
Proli Studio GmbH

Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
Infogrames
Proli Studio

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea v. Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion, Satz
Proli Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden
für Inland (Groß-, Einzel- und
Bahnhofsbuchhandel), Österreich,
Schweiz, Italien, Niederlande und
Griechenland

Aktuelle Auflage II/96
Verbreitung: 116.942



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 Verlagsan-
schrift. Das Abonnement gilt für
mindestens ein Jahr. Es verlän-
gert sich automatisch um ein we-
iteres Jahr, falls es nicht gekündigt
wird (jederzeit zum Ende des
Bezugsjahres möglich). Ein-
zahlungskonto: Postgiroamt Mün-
chen, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ
700 100 80

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bau-
anleitungen werden gerne von
der Redaktion angenommen. Sie
müssen frei von Rechten Dritter
sein. Sollten sie schon anderwei-
tig zur Veröffentlichung angebo-
ten worden sein, so muß das
angegeben werden. Mit der Ein-
sendung gibt der Verfasser die
Zustimmung zum Abdruck in den
Publikationen des Joker Verlags.
Honorar nach Vereinbarung. Für
unverlangt eingesandte Manu-
skripte wird keine Haftung über-

nommen. Der Verlag behält sich
das Recht vor, Einsendungen im
Falle einer Veröffentlichung
ohne Angabe von Gründen zu
kürzen oder nach eigenem Gut-
dünken 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

Telefax: (089) 4604977

Compuserve:
100332,322

Internet:
100332.322@compuserve.com

**Hotline jeden Mittwoch zwischen
16.00 und 19.00 Uhr unter den
Nummern der Redaktion.**

DAS MAGAZIN, AUF DAS EINE GANZE BRANCHE GEWARTET HAT!

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

Name / Vorname

Konto-Nr.

Straße / Hausnummer

Geldinstitut

PLZ / Wohnort

Bankleitzahl

Datum / 1. Unterschrift

per Vorkasse:

Scheck oder Bargeld liegt bei: ☐

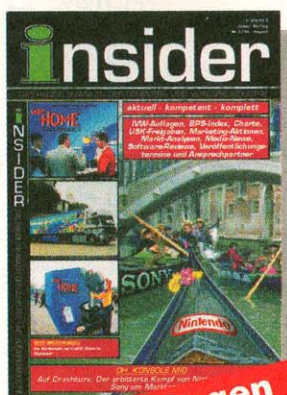
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von
acht Tagen bei insider, Joker Verlag,
Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die recht-
zeitige Absendung des Widerrufs. Ich
bestätige die Kenntnisnahme des Wider-
rufsrechts durch meine zweite Unter-
schrift:

nach Rechnungserhalt durch: ☐

Überweisung auf Postgirokonto:

Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Datum / 2. Unterschrift



**Gegen
Gewerbenachweis
gratis!**

**HALBJAHRES-
ABO**
für nur
30,-DM

Endlich auch in Deutschland, aus
Deutschland und für Deutsch-
land: Jeden Monat die wichtig-
sten News und Infos von Insider
für Insider! Im Heft finden Sie
internationale Charts, die ak-
tuellen BPS-, USK- und IVW-
Listen, die Namen und Telefon-
nummern aller wichtigen An-
sprechpartner bei Verlagen, Ver-
trieben und Herstellern, das Neu-
este aus den Fachverlagen und
Softwarekonzernen, Ankündi-
gungen, Vorstellungen, Inter-
views, Features, Hintergrundbe-
richte und natürlich auch ein
bißchen Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale
Medium, um sich über Branchen-
Interneta zu informieren und sich
selbst zu präsentieren, um Part-
ner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Wer-
bekonditionen (Tel. 04221/93 45-0,
Hr. Borgmeier), oder fordern Sie
Unterlagen sowie – gegen Gewer-
benachweis – Ihr Gratis-Abonne-
ment an:

**Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

KLEINANZEIGEN

Biete Hardware

Notebook 486 DX 2/66, HD 350 MByte, 9,5" Dual-Scan Color, PCMCIA, 3 Monate alt, 100% in Ordnung, für VHB 2200,- zu verkaufen. Tel.: 0172/7415160

486 DX, 40 MHz, 8 MB RAM, 340 MB Festplatte, Soundkarte 16 Bit, Double Speed CD-ROM, 1,44 Floppy, 1 MB Spea Grafik-karte + MS-DOS 6,22 u. WfW 3.11. Preis: 850 DM. Tel.: 030/4562397

486 DX2, 60 MHz, 8 MB RAM, Colini T., 1 MB Grafik, S-Blaster Pro, 2fach CD-ROM, Monitor, 170 MB Festplatte, CD-Spiele: C&C, Star Trek TNG, Warcraft 2, Creature Shock u.a., VP: 1700 DM. Tel.: 03745/5809 (Frank)

Biete Software

Orig. PC (CD-ROM): Soccer Kid 20 DM, Ishar 2 20 DM, Int. Tennis 10 DM, Int. Soccer 10 DM, Lost in Time 20 DM, FIFA Soccer 30 DM, Ran Soccer 50 DM, A.D. Pro Hockey 20 DM, NHL Hockey 20 DM, Sensible World of Soccer 55 DM, Ran Trainer 2 55 DM, NHL Hockey 95 30 DM, NBL Live 96 70 DM. Orig. PC (3,5" Disk): Dragon's Lair 15 DM, NHL Hockey 20 DM + NN-Gebühr. Tel.: 0212/202353

Verkaufe: RTL Samstag Nacht, WC 4, Simon 2, Terminal Velocity, Gabriel Knight 2, Gold 2. Suche: Die Siedler 2, Civilization 2, Riddle of Master Lu,

Zork Nemesis. Tel.: 05021/12676
PC-Software, Disk oder CD-ROM. Postfach 520, A-1100 Wien

Verkaufe CD Steel Panthers für 65 DM. Jan Gartung, Hoher Weg 4, 31226 Peine, Tel.: 05171/57084

Verk. Indy 4, Day of Tentacle, Battle Isle, Burning Steel 3, Monkey Island 2, alle CD je 20 DM. Lucas Arts Combat Classics 30 DM, Elite Plus, Empire D. je 20 DM. Burning Steel 2 25 DM. Tel.: 0421/2239229

CD-ROM: NBA 96, NHL 96, Terra Nova, Warhammer. Fabian Palme, Hans-Sachs-Str. 33, 911301 Forchheim

Verk. Disk ADD 25,-, Larry 5, S. Service 2, Hist. Line je 10,-, CDs Extreme Games 30,-, Kings Qu. 7 20,-, S. Shock 20, L.o. Kyrandia 3, Dragon Lore, Shadow C. 10,-, Entomorph 15,-. Tel.: 0450375423

Orig. + NN Scenerys f. Flugsimulator 5.0 je Stck. 30,-; Washington, Paris, Karibik, Japan, Hawaii, Apollo Aircraft Col. 2, Flugsim 5.1. Diskettenversion englisch 50,- DM, Joystick 50,-. 02822/52415 ab 16.00 Uhr

PC-Software, Disk oder CD-ROM. Postfach 520, A-1100 Wien

Löse Spielesammlung auf: Grand Prix Manager, Der Clou!, DoTT, Rebel Assault, Transport Tycoon, The Lost Files of Sherlock Holmes u.v.m. Tel.: 06591/5294 tägl. ab 15 Uhr (Andreas). PS: Alles 100% ok!

CD-ROM: Teamchef, Grand Prix Manager, Civ. 2: 50

DM. Warcraft, Capitalism: 40 DM. Das Amt, Bloodnet, Harpoon Classic, Caribbean Disaster, Oldtimer (Disk): 25 DM. Alles Originale. Tel.: 02636/2910

Verkaufe: UFO 15 DM, Stonekeep 30 DM, Albion 30 DM, Cybermage 30 DM. Alle Spiele in Deutsch und auf CD-ROM. Tel.: 03301/55225

Verk. CD: DSA 2, NBA 95 à 30 DM, Mechw. 2 + Exp. 50,-, WC 3, Stonekeep, Phantasmagoria à 40 DM, Action Soc. 25 DM. Tausche auch gegen: Star Trek: A Final Unity, Ecstasica. Tel.: 06302/5524 ab 18 Uhr, M. Stecken

CD-ROMs: Descent CD, Pro Hockey 95 CD, Ran Sat 1-Fußball CD, Secret of Monkey Island CD, Star Trek CD, Winter Olympics CD. Disks: Der Schatz im Silbersee, Die Siedler, Indianapolis 500, International Sports Challenge zu verkaufen. Tel.: 0172/7415160

Disk: ADD 30,-, Larry 5 10,-, CDs: EF 2000 50,-, S. Shock 20,-, Warlord 2 15,-, Perf. Gen. 2 + Editor 40,-, Crusader 40,-, J. Alliance 20,-, Rise o.f. Robots 25,-, PGA Golf 45,-. Tel.: 0450375423

Viele Programme für den PC. Liste gratis anfordern. G. Panyrek, Postfach 9, A-1153 Wien

Verkaufe Pole Position CD (ungebraucht, aus Geschenk) für 60 DM. Tel.: 05241/38374

Biete: CD-ROM Pole Position, Thunderhawk 2, GP Manager, F1 Grand Prix sowie diverse andere Titel.

Verk. auch billige Amiga-Originale. Tel.: 07231/67490

KQ 7 40,-, Simon 2 40,-, PG 20,-, PQ 3 20,-, Kyrandia 1+2 30,-, Kyrandia 3 30,-, GOB 3 30,-, Ultima 8 30,-, Hattrick 30,-, Erben 30,-, Might & Magic 3-5 40,-, 7th Guest 20,- und andere. 04320/386 ab 18 Uhr

Verk. Monkey Island 1 CD 15,-, Creature Shock dt. Vers. CD 25,-, Kyrandia 3 CD 20,-, Der Patrizier CD 30,-, Kings Quest VI CD 30,-, History Line 15,-, Suche Death Gate. Tel.: 04361/1238

NEU NEU NEU: Larry 1-6 auf CD nur 49 DM; SE-COND HAND: Capitalism CD, CivNet CD, Warcraft 2 je 49 DM; D/Generation nur 19 DM. Vorkasse + 6 DM, Nachnahme + 12 DM. Tel.: 09628/8459

Verkaufe Software auf CD-ROM, z.B. Dungeon Master 2, Simon 1+2, Kyrandia 3, Magic Carpet 1+2, Rebel Assault 1+2, NHL Hockey 95+96, Hattrick (Ikarion), Slipstream 5000, FIFA Soccer 96, Civilization II, Vollgas, LBA, NBA live, Bioforge, Prisoner of Ice, Sim Tower, Discworld, Crusader - No Remorse, Star Trek - A Final Unity und viele andere. Kompletlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, schriftlich oder kostenlos per Fax unter Tel./Fax 08374/9532 anfordern.

Verkaufe PC CD-ROM Spiele: Warcraft 2 + Mission Disk 75 DM, Crusader - No Remorse 45 DM, Hi-Octane 17 DM, alles vollständig und 100% heil. Tel.: 05052/3239

PC CD-ROM-Spiele: TFX 2000, Silent Thunder, SSN-21 Seawolf, Gabriel Knight II, Combat Classics 3, Fury 3, Beneath a Steel Sky, Skunny Kart, MS Dinosaurier u.v.m. Liste per Fax. Tel/Fax: 09922/60224
PC-Originale CD: Stonekeep, Cybermage, Hexen, EF 2000, Witchaven je 45 DM, Ultima 7 kompl. u. Ultima 8 je 40 DM, Slipstream 2000, Tie Fighter, X-Wing kompl. je 30 DM. Tel.: 06352/2331

CD-ROM: Aliens A Comic Book Adventure, Evocation, Shannara, Urban Runner. Alles kompl. deutsch, je 50,- DM. Battle Bugs kompl. deutsch 20,- DM. Tel.: 05175/7606 ab 18.00 Uhr, Susanne

Verkaufe Software auf CD-ROM, z.B. Biing!, Tie Fighter, Grand Prix Manager, Pitfall (Win 95), Wrestlemania, Need for Speed, Lost Eden, Warcraft 2, Jagged Alliance, Stonekeep, Ran Soccer, Apache Longbow, Under a Killing Moon, Action Soccer, Int. Tennis Open, Day of the Tentacle, Doppelpass, Earthsiege, Steel Panthers, Sam & Max und viele andere. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, schriftlich oder kostenlos per Fax unter Tel./Fax: 08374/9532 anfordern.

Verk. für PC: Vollgas, NBA 96, NHL 96, FIFA 96, Bleifuß, Need f. Speed, TFX 2000, Mechw. 2 + Zusatz, Prisoner of Ice, Civ. 2, Civ Net., Rebel Assault, 7th Guest, FIFA Soccer. Preise: 20 - 60 DM. Tel.: 06405/1666

Verkaufe TFX, Oldtimer, Lands of Lore, Sim Ant, Battle Bugs, Task Force, F-15 3, 7th Guest, GS 2000, Empire Del., Bloodnet, Spacew. HO, Hannibal. Preise zw. 10-30 DM.

Tausche auch. Tel.: 06669/8671
350 Levels für Warcraft 2 + 100 Levels für C&C + 70 Levels für Descent 1/2 + 20 Cities für Sim 2000, zusammen nur 25 DM; Larry 1-6 auf CD nur 45 DM; CivNet CD 39 DM; D/Generation nur 18 DM; VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/8459

Verk. folgende Spiele - CD - für 30 DM: Shannara, Frankenstein, Caesar 2. Alle Spiele K.D. Weitere Spiele in Engl. Under a Killing Moon, Phantasmagoria. Tel.: 02181/499853 ab 18 Uhr. PS: Gabriel Knight 2 K.D. 30,-

Alle auf 3,5": Mad TV, Links 386 Pro, Elvira 2, Ultima 6, Wizardry 6, The Blues Brothers für je 15 DM; für 5,25": Spellcasting 303, Star Trek 1, Wizardry 7, Darkseed je 15 DM. Tel.: 0421/251724
Super CDs: Crusader, Space Quest 6, Fade to Black je 40 DM und NBA 96, Rebel Assault 2, Die Siedler 2, Deep Space 9, Beavis & Butthead, Vollversion je für nur 50 DM. Ruf mal an: HB-251724

Super CDs: Critical Path, DSA 2, Jump-David Bowie, Quest & Fun, Hell, Eye of the Beholder 3, Inferno, Sexy Acts 1, Creature Shock, Strip Poker, Pamela Anderson je für nur 20 DM. Ruf an: 0421/251724

Super CDs: Bioforge, Girls on CD 1+2, Rebel Assault 1, Legend of Kyrandia 3, Warcraft 2 Add-on + 150-Levels-CD, Wing Commander 2, 7th Guest für je 35 DM und Foxy Clips für 25 DM! Tel.: 0421/251724

Verkaufe auf CD: Terra Nova, Wing Commander 3, Mechwarrior 2 je 60 DM. Bleifuß, Little Big Adventure je 50 DM.

Alone in the Dark 3, Descent 2 je 70 DM. Wing Commander 4 80 DM. Turbo C++4.5 110 DM. Suche: Delphi 2.0 Stand., max. 160 DM. Tel.: 0341/6894909

Suche Software

Suche alte und neue Flugsimulationen. Ch. Peters, Ahornstr. 2 a, 45964 Gladbeck, Tel.: 02043/22789

Suche PC-Spiele auf Diskette, z.B. Strategie Dune 2, Reunion, Handelssimulationen oder anderes. Liste bitte an P. Spicks, Frankenstr. 60, 414662 Neuss, oder Anruf: 02131/542797

Suche dringend für PC Pizza Connection. Zahle gut. Tel.: 0911/555098

Suche CD-ROM Phantasmagoria (dt.) und Teamchef. Zahle bis DM 40,- pro Spiel. Michael Reindl, Lena-Christ-Str. 2, 82008 Unterhaching. Tel.: 089/6114964

Suche Originalspiele: Elvira 1+2, dt. Version, kpl. mit Handbüchern; Preis: VHS. Angebote an: R. Lewandowitz, Tel.: 06134/69384 (evtl. AB)

Suche dringend die Spiele Theme Park und Winzer. Tel.: 05341/390122, Benjamin Kozlowski

Suche Wing Commander 3 - nur englische Version. Übernehme alle Kosten - Brief, Telefon nach Österreich. Wolfgang Krebl, Mühlgasse 19, A-8502 Lannach. Tel. (Vorwahl Österreich) 03136-81938

Suche Software: ATP Disk-Version D oder CD-ROM-Version. Tel.: 030/4952414, Peter Tietze, Lindauer Allee 46, 13407 Berlin

Tausche

Tausche Rebel Assault 2 oder Druidenzirkel gegen Warcraft 2 oder Command & Conquer. Sebastian Hombrink, Tel.: 05921/37287

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg. 100% Antwort.

Achtung, Achtung!! Verkaufe neue C. u. C.-Levels für 2 DM. Verk./tausche NBA 96 (55), Hi-Octane (35) gegen Civ. 2, Micro 2, Mechwarrior 2, WC 4, F1 GP 2 und andere. 07802/981946, nach Tobi fragen.

Tausche (einschließlich Lösung) Simon the Sorcerer I und II, Myst und Orion Conspiracy gegen Spiele der gleichen Art. Horst Roth, Tel.: 07195/52397

Kontakte

Hallo, Abenteurer! Wir suchen Rollenspieler für AD&D und eigene. In Battenberg, Frankenberg und Marburger Raum. Tel.: 06452/3545

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg. 100% Antwort.

Wir sind ein Team und suchen Prog. in TP, Musiker und Graf. Man muß kein Profi sein, man muß nur durchschn. Kenntnisse haben. Und noch ein Prog. wird für die Prog. in SVGA gesucht. Fax: 07851-481506

Mod Pur, der Club rund um Mod, 3M und XM Mods, sucht noch Mitglieder. Die Mitgliedschaft ist kostenlos! Infos bei Andreas Berthe, Am VKP 4, 17309 Pasewalk.

Verschiedenes

Deutsche Lösungen zu: The Dig, Monkey 1+2, Indy 3+4, Larry 1-5, Simon 1+2, Mission Critical, Bermuda Syndrome uva. bei: K. Vicic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel.: 0201/222875. Liste gegen Rückporto.

Verkaufe Cluebooks & Komplettlösungen zu den meisten PC-Games, von Bard's Tale bis Dungeon Kepeer alles vorhanden. Telefon ab 18 Uhr: 07529/6518. Liste und Information gratis.

Verk. über 666 Lösungen (Liste anfordern). Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 3, Sam & Max, Maniac Mansion 1, Kyrandia 3, Beneath a St. Sky (nur Vorkasse) von Mo. bis Fr. von 9 - 19 Uhr: T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

STOP! Wolltest Du schon immer mal Fußballmanager, Raumschiffkapitän oder ein Ritter im Mittelalter sein? Infos bei: F + F Postspiele Bäumler, Ringstr. 9, 85250 Unterzeitlloch

Suche Mechwars und Zubehör für Battletech sowie Demon World + Quellenbücher. Suche Zubehör für DSA (vollständig + guter Zustand). Stefan Konrad, Tel.: 0271/45723

Lösungen: Simon the Sorcerer 1+2, Kyrandia 1-3, M. Island 1+2, Indy 3+4, Goblins 1-3, Ultima 7, Darkseed je 5,- DM. Ultima 3-6, K. Quest 1-4, Police Quest 1-5 je 25 DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln, Tel.: 02203/295638

Verkaufe PC Joker ab Ausgabe 1/93 für 2,- bei Komplettabnahme, sonst Stück 2,50 DM. Indy 4 & 1000 PD-Spiele für 40,- DM. Tel.: 02363/72383

Batman Forever- und Robin-Kostüm zu verkaufen. Infos unter 0251-297584

Science-fiction-Modelle zu verkaufen, riesige Auswahl. Liste und Infos bei Ingo Siemon, Kennwort: PC Joker, Kettelerstr. 25, 48147 Münster, 0251/297584 (Mo-Fr 11-18.30 Uhr)

Achtung, Sammler! Habe alle PC Joker-Hefte von 1/92 bis 12/94. Alle 100% in Ordnung. Preis VB. Infos: Michael Koch, Arnberg, Tel.: 02932/82157 ab 20.00 Uhr.

Achtung! Sammler, aufgepaßt. Verkaufe PC Joker 1/92, 6/92 und 1/93 bis 7/96, Amiga Joker 2/90 - 4/93 + 4 Sonderhefte jeweils nur komplett. VB. Tel.: 06101/33390

666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: The Dig, Zork Nemesis, Monkey 2, Indy 4, Terra Nova (nur Vorkasse). T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Science-fiction-Modelle zu verkaufen, riesige Auswahl. Liste und Infos bei Ingo Siemon, Kennwort: PC Joker, Kettelerstr. 25, 48147 Münster, 0251/297584 (Mo-Fr 11-18.30 Uhr)

Verk. über 500 Lösungen und Tips. 1 Lösung kostet 4 DM und 5 kosten 15 DM. 1 Tip kostet 2 DM, 5 Tips kosten 7,50 DM. Und da man nicht gern wartet, liefern wir in 24 Stunden. Fax: 07851/481506

Verk. über 666 Lösungen (Liste anfordern). Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 3, Sam & Max, Maniac Mansion 1, Kyrandia 3, Beneath a St. Sky (nur Vorkasse) von Mo. bis Fr. von 9 - 19 Uhr: T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459



kostet

Deine private Kleinanzeige im PC-Joker.

Einfach Coupon ausfüllen, Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (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 20. SEPTEMBER

Es wird Herbst, und am Horizont zieht ein wahrer Software-Sturm auf! Das gibt uns Gelegenheit zu einer wahren Flut von Spieltests, brandaktuellen Previews auf die diesjährigen Weihnachts-Highlights, feinen Preisausschreiben, geprüften Lösungshilfen sowie interessanten Hintergrundberichten. So werden wir Euch **LIVE VON DER CEBIT HOME** informieren, ein **INTERVIEW MIT CORE DESIGN** bringen und unsere abenteuerliche Special-Trilogie mit **ROLLENSPIELE MADE IN GERMANY** abschließen. Wer also hautnah über die neuesten Entwicklungen rund um das PC-Entertainment informiert sein will, dem empfehlen wir dringend, ab 20. September am Kiosk vorbeizuschauen – oder noch heute auf der Abo-Seite, wo es nicht nur den **PC JOKER TOTAL** samt seiner rrrrandvollen Begleit-CD schneller, preiswerter und mitsamt einem Hit-Game als Gratisprämie gibt! Und wer uns weiterempfehlen will, dem empfehlen wir, den sagenhaft preisgünstigen **PC JOKER PUR** zu empfehlen...

CEBIT HOME
ELECTRONICS
'96

HIGHLIGHTS DER KOMMENDEN AUSGABE

AMERICAN CIVIL WAR (Strategie)
AZRAEL'S TEAR (Adventure)
BUG! (Jump & Run)
CITADEL (Rollenspiel)
DAS SCHWARZE AUG 3 (Rollenspiel)

DISK WORLD 2 (Adventure)

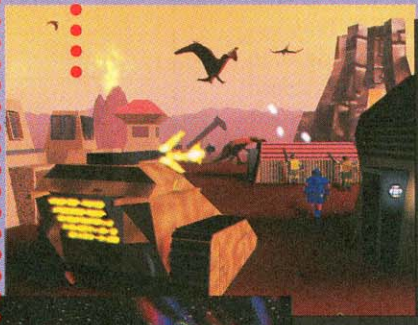
ELDER SCROLLS 2 (Rollenspiel)
GENE MACHINE (Adventure)

MAD TV 2 (Simulation)
MAGIC – THE GATHERING (TC-Konvertierung)
MASTER OF ORION 2 (Strategie)

MINDWARP (Action)
PETKO (Adventure)

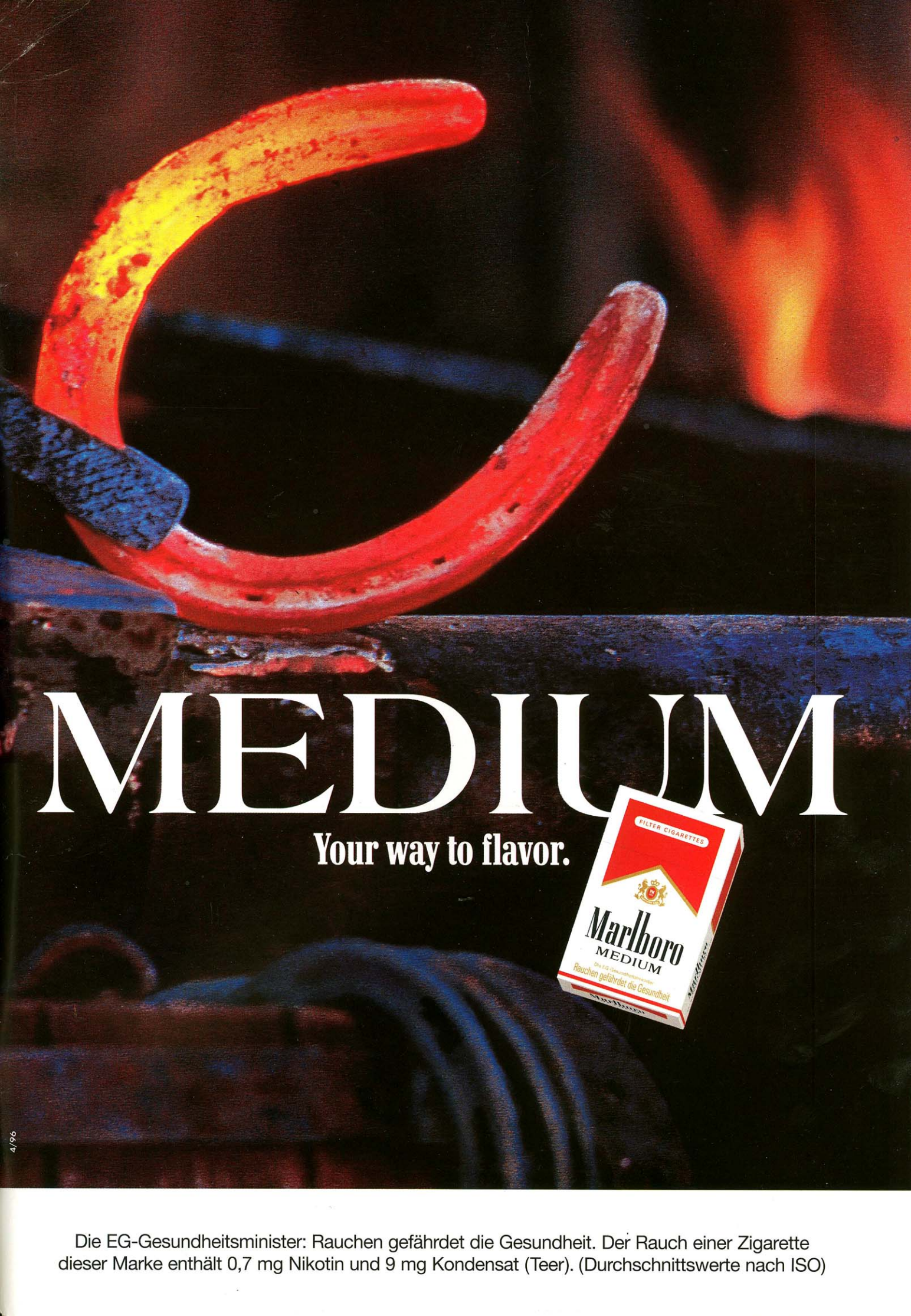
SCHLEICHFAHRT (Simulation)
SCORCHED PLANET (Simulation)
STAR CONTROL 3 (Strategie)
TOONSTRUCK (Adventure)

X-COM APOCALYPSE (Strategie)



INSERENTENVERZEICHNIS

AB Union	116
Ari Data	65
Ascon	31
Call & Play	77
CD-ROM Agentur	55
Infogrames	41
Joker Verlag	25, 27, 31, 46, 47, 91, 95, 110
Lau + Zielke OHG	87
Leichtfuhs	27
MCP	89
Media Point	34, 35
miro Computer Products	19
Philip Morris	115
Prolit	83
S.A.D. Software	23
Sega	11
Selling Points	31
Software 2000	61, 63, 65
SSV	27
TopWare	2, 81
Versand 99	99
Wial	107
Poster	Adeline Software
Poster	Virgin

A glowing red and orange horseshoe is being shaped in a blacksmith's forge. The background is dark with bright orange flames visible on the right side. The scene is lit with dramatic, low-key lighting, emphasizing the heat and texture of the metal.

MEDIUM

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

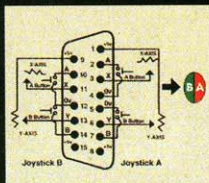
„Das neue Zauberwort für Zweispieler-Games heißt

AlfaTwin“ (PC Spiel 6/96)

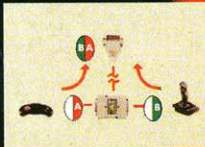
„Eines der lästigsten Probleme des PC wurde endlich

gelöst!“

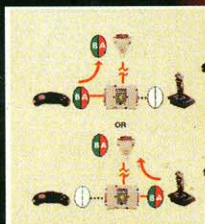
PC Player 7/96



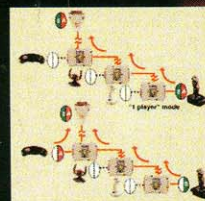
Ein vollkompatibler Gameport (Soundkarte) unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Seitenruder, Schubkontrolle oder Coolie Cab werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.



„Zwei-Spieler-Modus“ - Gemeinsam spielen an einem Gameport (Soundkarte). 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 (Soundkarte) alle Funktionen des Joysticks unterstützen.

Alfa Twin Pressestimmen:

England

„AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar“
CD ROM today 6/95

Japan

„Um den PC zu einer populären Spielehardware zu machen, ist es unentbehrlich, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, im Pad gegen Tastatur zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin.“
DOS/V 3/96

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

„Eines der lästigsten Probleme des PCs wurde endlich gelöst... das knapp 40 Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte.“
PC-Player 7/96

„Das neue Zauberwort für Zweispieler-Games heißt AL-

faTwin... schon im letzten Jahr sorgte die Joystick- weiche für Aufsehen in England.“
PC-Spiel 6/96

„Einfach genial ist auch der Joystickadapter AlfaTwin aus gleichem Hause. Für nur rund DM 40,- erhalten Sie einen intelligenten Joystick-Adapter für zwei Spieler... Hervorragende Bedienbarkeit, ein Preis-Leistungs-Verhältnis der Spitzenklasse und perfekte Funktionalität zeichnen den AlfaTwin aus und machen ihn für den PC-Spieler beinahe unentbehrlich“
PC Action 8/96

**Geschütztes
Gebrauchsmuster**

Ein weiteres Alfa Data Produkt



AlfaCommander Pro

AlfaCommanderPro Pressestimmen:

...sticht die solide Verarbeitung von Anfang an ins Auge: an den Stellen, die hoher Belastung ausgesetzt sind, schützen Metallteile die Innereien... Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand - mittels einer einfachen Pro-

grammerroutine kann der Benutzer häufig gebrauchte Tastaturkommandos oder -kombinationen auf die sieben Joystickknöpfe verteilen und abspeichern... bis zu 28 verschiedene Tastaturkommandos.“
PC-Games 7/96

„Viermal sieben Tastatur Shortcuts können (ohne Software!) auf die Buttons umgeleitet werden, insgesamt ergeben sich also 28 Speicherplätze...“
PowerPlay 7/96



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

http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB-Union

**Händleranfragen
erwünscht**

Händleradressen:

Soft & Sound Software GmbH
Oldenburger Str. 44
10551 Berlin
030/39731363

Prompt Berlin
10623 Filiale Charlottenburg
030/3139193
12099 Filiale Tempelhof
030/75702590
13597 Filiale Spandau
030/3338477
13347 Filiale Wedding
030/45606311
12351 Filiale Rudow
030/60008504
10435 Filiale Prenzlauer Berg
030/4482141

Mecomp Handelsges. mbH
Wandsbeker Marktstr. 164
22041 Hamburg
040/689109-91

Comsoft
Knipperweg 144
24105 Kiel
0431/578180

Lap Computer & Videospiele
Faulenstr. 67
28195 Bremen
0421/167393

Witte
Kopmanshof 69
31785 Hameln
05151/94440

EDV-Systeme Krenn & Co GmbH
Marktplatz 1
43225 Baunatal
0561/9495990

ViCo Multimedia GmbH
Opfernstr. 8
34117 Kassel

ViCo Multimedia GmbH
Judenstr. 10
37073 Göttingen
0551/541471

Cross Computer System GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
0231/5311334-355

Software House
Auf dem Dudel 8
46483 Wesel
0281/25922

Vesalia Computer
Industriestr. 25
46499 Hamminkeln
02852/9140-(10)-(11)-(14)

Viewcom
Dr. Wilhelm-Roelen Str. 386
47179 Duisburg
0203/485485

Software Discount
Neue Linnerstr. 95
47798 Krefeld
02151/20119

Radio Weiss Complay
Hauptstr. 91
50226 Frechen

Multicom Computerlösungen
Mithildenstr. 10
50259 Pulheim
02234/81873

Radio Weiss Complay
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221/252457

Radio Weiss Complay
Severinstr. 192
50676 Köln

Joysoft GmbH
Aachener Str. 1004
50858 Köln
0221-94861214

Radio Weiss Complay
Wiesdorfer Platz 4
51373 Leverkusen

Software Corner Kuhn GmbH
Goederle Str. 38
52066 Aachen
0241/533131

Versand 99 GmbH
Bergrather Str. 16 A
52249 Eschweiler
02403/21188

Multimedia Soft
Josef Schregelstr. 50
52349 Düren
02421/28100

Arxon GmbH
Assenheimer Str.17
60489 Frankfurt
069/978410-0

Soft & Sound Software GmbH
Bahnhofstr. 13
66538 Neunkirchen
06821/26797

Soft & Sound R. u. T. Brust
Kreistr. 18
66578 Schiffweiler
06821/632163

Point of Media
Marshall 48
71634 Ludwigsburg
07141/924566

Schmidt & Fuchs Computertechnik
Hauptstr.17-19
73092 Heiningen
07161/94321-0

PC Fun Computerspiele
Vertrieb GmbH
Schillerstr. 22
80336 München
089/591269

Game It!
Schellenbergstr.44
87488 Betzigau
0831/51167-0

CD ROM-CENTER
Dennerstr. 4
90429 Nürnberg
0911/28770-83

Sympatec
3 mal in Regensburg
0941/43454

CD ROM-CENTER
Hauwaagstr. 20
Erlangen

Großhändler
PAGODA Marketing u. Verfr. C.
Ruhrtoren Str. 9
46049 Oberhausen
0208/201788

Großhändler
HORMA-Computerware
Daimlerstr. 7
77285 Pfalzgrafenstein
07445/2204

Großhändler
Groß Electronic
Passauerstr. 13
94133 Rohnbach
08582/9605-0

Vertrieb Schweiz
AHA CD-ROM Spiele+
3662 Seftigen
033 457001

Vertrieb Österreich
A.R.T. Computeranimation Gm
Feldstraße 13
3300 Amstetten
07472/635660

Großhändler Österreich
Nowatny Datensysteme Gesm
Goldschlagstr. 93
1150 Wien
0043-1-9821005