

PC ZOKER total

ENTERTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

B14135

NOVEMBER

11'96

DM 12,80

öS 102,-

sfr 12,80



JUBILÄUMS AUSGABE

5
Jahre Test-
Kompetenz

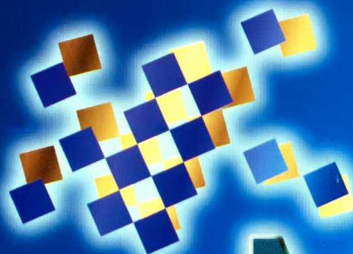
SCHON GESEHEN: Monkey Island 3
Star Trek - First Contact

SCHON GETESTET: Bleifuß 2 • Bug!
Schleichfahrt • F-22 Lightning II
Daggerfall • Mechwarrior 2: Mercenaries

SCHON BESPROCHEN: Peter Molyneux im
Exklusiv-Interview:
„Warum ich Bullfrog verlassen habe“

NUR NOCH
12,80 DM

TIPS • TRICKS • CHEATS • LÖSUNGEN!
DEEP SPACE NINE
TIME COMMANDO
CYBERSTORM
ALBION • 2



DocMan[®]

Daten. Adressen. Büro. Ordnung.

inkl. 500 MB:
Treiber & Add-Ons
100 Musterbriefe
Bankenverzeichnis "D"
PLZ-Verzeichnis "D"

DocMan[®] ist ein innovatives Multitalent und wird Ihnen eine nützliche Hilfe bei der Organisation ihrer Daten sein. DocMan[®] überwacht, steuert und verwaltet Ihre **komplette Kommunikation**. DocMan[®] sammelt Daten und Informationen an einem zentralen Punkt und stellt Sie Ihnen übersichtlich und präzise per Knopfdruck zur Verfügung.

DocMan[®] Basic

- Adressenverwaltung
- Ansprechpartnerverwaltung
- Vorlagenverwaltung
- Wiedervorlagefunktion
- Listen & Etiketten Editor
- Benutzerverwaltung
- Datensicherung
- Daten-Import und -Export
- D-INFO Schnittstelle
- Textverarbeitung
- Selektion für Serienbriefe
- Tabellenkalkulation

DocMan[®] Professional

(alle Module von DocMan[®] Basic)

- Anlagenverwaltung
- Verwaltung von Folgevorgängen
- Projektverwaltung
- MS-Exchange Schnittstelle
- MS-Schedule Schnittstelle mit Adressübernahme
- Individuelle Eingabemaske
- TOBIT! Faxware Schnittstelle
- Delrina WinFAX Schnittstelle
- Drag und Drop Funktion

Bezugsquellen:

art&play
Elbchaussee 58
22765 Hamburg
Tel.: 040 / 399 008 04
Fax: 040 / 399 008 05

video comp
In der Au 25
61440 Oberursel
Tel.: 06171 / 590 70
Fax: 06171 / 590 744

Internet: <http://www.INFO-SYS.de>

ALLES GUTE ZUM GEBURTSTAG!

Mit diesem Heft gibt es den PC JOKER nun exakt fünf Jahre; wenn das mal kein Grund zum Feiern ist? Seit dem November 1991 versorgen wir Euch also getreulich mit Aktuellem, Wissenswertem und insbesondere Unterhaltsamem rund um die DOSe; zunächst zweimonatlich und nun bereits seit langer Zeit in zehn Folgen im Jahr. Doch das muß jetzt ein Ende haben: Anlässlich des Jubiläums wurden Eure vielfach geäußerten Wünsche erhört – ab sofort erscheint Deutschlands dienstältestes PC-Entertainment-Magazin in einem runden Dutzend Ausgaben pro anno!

Das schönste, weil wertvollste Präsent haben wir uns aber für die Käufer der Version mit Begleit-CD aufgespart. Sie brauchen für den bis zum äußersten Rand mit spielbaren Demos, Shareware, Tools, Patches etc. angefüllten Silberling anlässlich der Feierlichkeiten nämlich nur noch 5,80 DM anstatt der bisher gewohnten 7,80 DM Aufpreis zu bezahlen! Anders gesagt: Nie war der PC JOKER TOTAL so wertvoll und dabei so preiswert wie heute. Und das soll auch so bleiben, Monat für Monat und ohne Sommerpause. Meine anderthalb Tage Urlaub pro Jahr kann ich damit zwar zukünftig wohl auch noch abschreiben, aber wat mut, dat mut nun mal. Übrigens: Wer rechnen kann, wird schnell herausgeknobelt haben, daß sich somit für die totalen Abonnenten nichts ändert (außer natürlich, daß sie ab sofort gratis zwei CD-bestückte Hefte mehr im Jahr kriegen), während die Stammkunden der regulären Ausgabe eben just jene zehn Hefte erhalten, für die sie auch bezahlt haben. Um so interessanter wird der Umstieg auf die „Vollversion“ hingegen für

alle, die unsere Arbeit anhand der „Schnupferfassung“ namens PC JOKER PUR kennen und schätzen gelernt haben.

Alles Gute zum Geburtstag also, und zwar von uns an Euch. Schließlich wart Ihr es, die nicht zuletzt mit ständigen Verbesserungsvorschlägen den Erfolg dieses Magazins erst ermöglicht haben. Dafür bedanken wir uns selbstredend auch und gerade in vorliegender Jubiläums-Ausgabe wieder mit brandaktuellen Specials, Previews, Tests und Lösungshilfen. So aktuell, daß ich während des Schreibens dieser Zeilen noch gar nicht so genau über die einzelnen Inhalte informiert bin. Eines weiß ich aber trotzdem mit Sicherheit: Beim Lesen werdet Ihr Euren Spaß haben – und ist Spaß haben nicht genau das, worum sich letzten Endes jeder Geburtstag dreht?

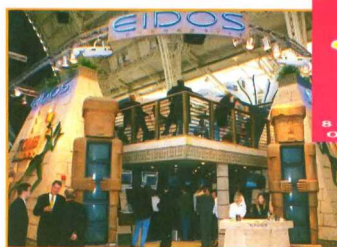
Euer **Michael**



RUBRIKEN

Editorial	3
Undercover	6
Total Digital	6
Cocktail	8
Hot Spot	
Titelstory Messe: ECTS London Herbst '96	12
Ghostwriter	24
Preis Ausschreiben	
Kino-Competition	28
Top Job	30
Update Service	42
Special	
Adventures am PC	44
Hardware	
Matrox Mystique	50
Ghost-Comic	51
Reportage	
Digitale Welten & IMAX 3D	52
Besserwisser	53
Besserwisser-Index	64
Zocker-Olymp	64
Smalltalk	
Titelstory Interview mit Peter Molyneux	65
Joker-Index	70
Überhaupt & Außerdem	71
PD-Perlen	72
Tip Top – Der Top Tip	
Flashback	103
Impressum	104
Inserenten	104
Postspiel	
Das Joker-Imperium	105
Stromausfall	
Neue Supplements für Rollenspieler	106
Grafik-Competition	108
Joker Shop	110
Mini-Markt	112
Vorschau	114

INW



MESSE, MASSE UND KLASSE: Der Hot Spot widmet sich diesmal auf sieben Seiten den Neuheiten der **ECTS LONDON '97** – darunter solche Knaller wie **MONKEY ISLAND 3** und die Filmversion **STAR TREK: FIRST CONTACT!**
Seiten 12 bis 19



FRAGEN UND ANTWORTEN: Warum hat **PETER MOLYNEUX** seiner Hit-Schmiede **BULLFROG** den Rücken gekehrt, wie sehen seine Zukunftspläne aus? Diese brandaktuellen Themen haben wir in einem ausführlichen Interview mit dem abtrünnigen Ochsenfrosch besprochen – nachzulesen auf den
Seiten 65/66/67



GESTERN, HEUTE UND MORGEN: Start frei zu unserer großen Genre-Rückschau **ADVENTURES AM PC**, Test ab für die neue **GRAFIKBE-SCHLEUNIGUNGSKARTE MATROX MYSTIQUE** und Spot auf die **REPORTAGE: DIGITALE WELTEN & IMAX 3D**.
Seiten 44 bis 47, 50 und 52



ALT



ZU WASSER, ZU LAND UND IN DER LUFT: Jetzt bittet Blue Byte die U-Boot-Kapitäne zur **SCHLEICHFAHRT**, der Experimentalfieger **F-22 LIGHTNING II** macht den PC-Himmel unsicher, und **MECHWARRIOR 2: MERCENARIES** läßt nochmals die originalen BattleTech-Rob bis von der Leine! Alle Simulanten aus dem Bett, und marsch, marsch auf die
Seiten 34/35/36, 38/39 und 80



SPASS AM GAS: Vier neue Rennspiele liefern sich einen heißen Kampf um die beste Position am Markt: **BLEIFUSS 2**, **ROAD RASH**, **RALLYE RACING '97** und **MEGARACE 2** – wir haben für Euch den Testsieger ermittelt!
Seiten 20/21/22, 31, 32 und 33

TESTS

Action Section

Ballern & Geschicklichkeit



Aro & Elmi.....	102
Bug!.....	98
Solar Crusade.....	100

Titelstory

Brainstorm

Tüfteln & Taktieren



American Civil War	88
Close Combat	89

Echtzeit

Fliegen, Fighten & Finanzieren



Absolute Pinball	84
Deadlock	82
Der Planer 2	86
F-22 Lightning II.....	38
Master of Orion 2	78
Mechwarrior 2: Mercenaries	80
Schleichfahrt	34

Titelstory

Titelstory

Titelstory

Titelstory

Explorer

Adventures & Rollenspiele



Azrael's Tear	90
Daggerfall	92

Titelstory

Game Over

Multimedia & Infotainment



Die Welt der Ozeane	76
Haie	76
Sound Engine	75
TechnoMaker	74

Schweiß & Tränen

Sport & Management



Bleifuß 2	20
Megarace 2	33
Rallye Racing '97.....	32
Road Rash	31

Titelstory

Titelstory

Titelstory

Twilight

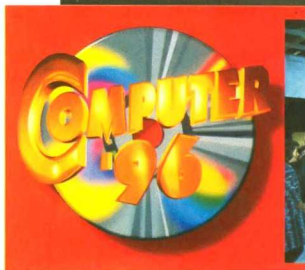
Exotisches & Genre-Mixturen



Hardline	95
Mutant Penguins	96
Strife.....	94

UNDERCOVER INTERNA AUS DER REDAKTION

Ein kurzer, aber gleich in zweifacher Hinsicht wichtiger Hinweis in eigener Sache: Erstmalig werden wir dieses Jahr nicht auf der „Computer '96“ in Köln mit einem Stand vertreten sein – wir benötigen einfach alle Energien für das WEIHNACHTSWUNDER!



anstalter mehr Aussteller, Events und Besucher als im Vorjahr erwartet und wir natürlich im Heft vom Ereignis berichten werden.

DIE USK-STATISTIK 11/96

Nicht (bzw. noch nicht) geprüft:	8
Ohne Altersbeschränkung:	4
Geeignet ab 6 Jahren:	2
Geeignet ab 12 Jahren:	3
Geeignet ab 16 Jahren:	4
Geeignet ab 18 Jahren:	1

DIE TESTSTATISTIK 11/96

„Ich geb's auf...“ (0% – 10%) 0	„Ich kann's nicht riechen!“ (31% – 40%) 0	„Doch, ganz nett!“ (61% – 70%) 5	„Ein Megahit!“ (91% – 100%) 0
„Ist mir schlecht...“ (11% – 20%) 1	„Muß das so sein?“ (41% – 50%) 0	„Astreine Software“ (71% – 80%) 7	Die Hitsausbeute 4
„Ich kann's nicht mit ansehen!“ (21% – 30%) 1	„Ein Durchschnitts-Langweiler“ (51% – 60%) 4	„Hilfverdräht!“ (81% – 90%) 4	



TOTAL DIGITAL – DER WEG IN DIE SILBERMINE

AM START

Die Beilagscheibe des PC JOCKER TOTAL benötigt prinzipiell nur ein Silberlaufwerk, ansonsten ist die Hardwarekonfiguration weitgehend egal – einzelne Demos mögen allerdings höhere Anforderungen stellen. An speziellen Happen hätten wir zum Jubiläum ein Special mit Actionspielen sowie sechs Missionen zu „Top Gun – Fire at Will“ anzubieten, dazu gesellen sich wie immer jede Menge Tools und Shareware-Games. Außerdem vermerken wir hier erstmalig, was die jeweiligen Patches im einzelnen bewirken. Und das alles für nur noch 5,80 DM Aufpreis...



INHALT DER BEGLEIT-CD 11/96

Interaktive Demos

ABSOLUTE PINBALL
AMERICAN CIVIL WAR
BATTLESTAR FLUCH
BATTLECRUISER 3000 A.D.
DRAGON LORE II
HATTRICK WINS!
NET: ZONE
PINBALL CONSTRUCTION
SET
SCORCHED PLANET
SWIV 3D
VERSAILLES 1685
WAR WIND

Shareware-Spiele

AVAVICUS (Adventure)
BATTLE STAR (Strategie)
DAISYS GARTEN (Jump & Run)
GOLPH (Geschicklichkeit)

LABYRINTH (Knobelei)
MASTERMIND PRO (Nomen est omen)
RAGNAROK (Rollenspiel)

Tools

APPLE PC (Apple-Konverter für den PC)
COOL EDIT (Wav-Editor)
DISCOPY FAST (Kopierprogramm)
DIR 95 (Ansehen von Win 95-Dateinamen unter DOS)
FAXMAIL (Fax-Software für Windows)
NOTE WORTHY 2 (Noten-Editorprogramm)
SCAN FÜR DOS (neueste McAfee-Version)
SCAN FÜR OS/2 (neueste McAfee-Version)

SCAN FÜR „WINDOWS“ (neueste McAfee-Version)
SCAN FÜR „WIN95“ (neueste McAfee-Version)
SCAN FÜR „WINDOWS NT“ (neueste McAfee-Version)

Special: Actionspiele

3D-MAZE (Labyrinth-Action)
AIRSTRIKE (Flak-Spiel)
SHUTTLE FIGHTER (SVGA-Ballerei)
TC INVADERS (3D-Variante von „Space Invaders“)
TC TREKWAR („Star Trek“ Action)
VR SLINGSHOT (3D-Ballerei mit VR-Helm-Unterstützung)

FIGHTERS (für Thrustmaster F-16 FLC-S-JOYSTICK)
AH64-D LONGBOW (Update zur Version 1.08)
BASEBALL PRO '96 (Update zur Version 1.01)
BATTLEGROUND WATERLOO (Update zur Version 1.02)
CIVILIZATION II (Update zur Version 2.41)
FLIGHT UNLIMITED (macht das Spiel „DirectX“-tauglich)
TFX: EUROFIGHTER 2000 (Update zur Version 2.4)
WIZARDRY GOLD (Update zur Version 1.1)

Außerdem

58 SCREENSHOTS
6 Missionen für „Top Gun – Fire at Will“

Patches

ADVANCED TACTICAL



Mutant PENGUINS



DIE INVASION TRITT AN!



GAMETEK

Herausgegeben von
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH
Steinmetzstr. 20
41061 Mönchengladbach Germany

**ERHÄLTlich AUF
PC CD - ROM**



NA BRAVO, BPS

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) hat jüngst eine weitere Ausgabe der traditionsreichen Jugendpostille „Bravo“ indiziert – wegen vorgeblich sadistischer Fotos aus einem „Take That“-Video!

Damit, so berichtet die „Süddeutsche Zeitung“, sei „Bravo“ zum dritten Mal innerhalb eines Jahres Opfer der Zensur-schere geworden und könne jetzt vorausindiziert werden – die Leiterin der BPS, Frau **Elke Monsen-Engberding**, wiegelt diesbezüglich freilich ab. Mag es daran liegen, daß seitens des mächtigen Bauer Verlags wohl mit erheblich mehr Widerständen zu rechnen ist, als von kleinen Computerverlagen und Spieleherstellern gewohnt? Egal, denn immerhin reih sich diese Entscheidung nahtlos in eine Kette ähnlicher Haarsträuber ein: 1972 wurde das Jugendblatt von der Behörde z. B. wegen „Verharmlosung der Onanie“ auf den Index gesetzt. Und zwar mit der Begründung, daß Selbstbefriedigung zu Rückenmarkschäden und Hirnerweichung führe! Wir können daher der SZ nur beipflichten, wenn sie den Artikel mit dem Satz „Wo immer sie herkommt, die Hirnerweichung – sicher ist, daß es sie gibt!“ beschließt...

„Sadistisch“ Bundesprüfstelle indiziert „Bravo“- Ausgabe wegen „Take That“-Photos

Sind *Take That* auf dem Sado-Trip? Ist Mark Oh ein Pornograph? Brennende Fragen beschäftigen die Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften. Die hat gerade die *Bravo*-Ausgabe vom 7. März indiziert – wegen „sadistischer“ Fotos aus dem *Take That*-Video zu *How deep is your love* und einem pornographie-nahen Liedtext von Mark Oh. Weder das betreffende Video noch die Platte von Mark Oh seien als jugendgefährdend eingestuft worden, klagt *Bravo*-Verlagsleiter Claus-Dieter Grabner. Die Bundesprüfstelle dürfe eben nur eingreifen, so deren Leiterin **Elke Monsen-Engberding**, wenn ein Jugendamt die In-

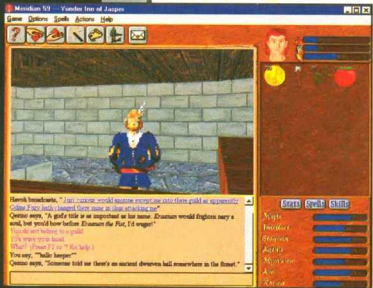
dizierung beantragt hat. Außerdem sei es ein Unterschied, ob man einen englischen Liedtext hört oder eine deutsche Übersetzung liest. Angriff auf die Pressefreiheit! poltert **Claus-Dieter Grabner**. „Das letzte *Take That*-Video ist für uns so wichtig wie für den Spiegel der Rücktritt eines Ministers.“ Alles halb so wild, kontert **Elke Monsen-Engberding**, Leiterin der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften. Zwar hat sich *Bravo* in zwölf Monaten die dritte Indizierung eingehandelt – was bedeutet, daß die Bundesprüfstelle zur Vorab-Indizierung berechtigt wäre. Dann gäbe es Deutschlands größte Jugendzeitschrift künftig nur noch gegen Vorlage des Personalausweises – ab 18. Soll das heißen, daß demiecht auf den Schulhöfen zwei Folgen *Bravo*-Aufklärungsreihe gegen ein Horrorvideo getauscht werden? „Nein“, sagt **Elke Monsen-Engberding**. „Wir können das Heft

voral indizieren – aber wir müssen nicht.“ Schließlich sei das eine Frage der Verhältnismäßigkeit, und wegen „ein oder zwei Beiträgen“ würde man noch nicht das ganze Heft verbannen. Grabner ist trotzdem verstört. Gegen eine der drei Indizierungen werde man sowieso klagen, gegen die neue „mit großer Wahrscheinlichkeit“. Eigentlich ist es solchen Ärger ja gewohnt – die erste Indizierung ereilte *Bravo* 1959 wegen eines Brigitte Bardot-Starschnitts. Noch höher ist aber die Geschichte einer Indizierung aus dem Jahr 1972 – wegen „Verharmlosung der Onanie. Da stand in der Urteilsbegründung allen ernstes, man wisse doch schließlich, daß Masturbation zu Rückenmarkschäden und Hirnerweichung führe.“ Wo immer sie herkommt, die Hirnerweichung – sicher ist, daß es sie gibt. **SUSAN VAHABZADEH**

ge
So
Pr
Pr
un
ha
Di
dr
be
un
Pc
di
N
Fr
Er
sk
se
di

3D-DUNGEONS IM INTERNET

Demnächst wird ein Novum in den Regalen der Softwarehändler liegen: Mit „Meridian 59“ legt das Studio 3DO ein Programm vor, das den ersten voll dreidimensionalen Multi-User-Dungeon (MUD) im World Wide Web (WWW) eröffnet! Die Abenteuer rund um das Fantasy-Städtchen Tos können mit einer erfreulich komplexen Charaktergenerierung, jeder Menge Schätze und Monster sowie eben erstmals schön detailliertem Rundum-3D aufwarten. Zugänglich wird Tos über das Internet für unbegrenzt viele User gleichzeitig sein, welche (und auch das ist neu) aber erst mal die erforderliche Software erwerben müssen. Da ein Großteil der Daten damit auf der heimischen Festplatte lagert, soll das Progi trotz aller Grafikpracht ansprechend schnell arbeiten – sofern die jeweilige Verbindung zum Internet nicht an Stabilität zu wünschen übrig läßt. Apropos Wünsche: Weil hier zur Datenübertragung ein direkter SLIP/PPP-Zugang erforderlich ist, bleiben die abenteuerlichen Wünsche von Abonnenten der großen Online-Dienste wie AOL, CompuServe und T-Online vorläufig leider unerfüllt.



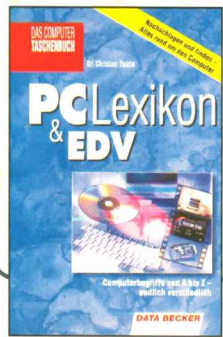
NEUE BESEN KEHREN GUT?

Weil einmal unter „Windows 3.1“ installierte Anwendungen nicht so einfach wieder komplett von der Platte zu löschen sind, gibt es eine unüberschaubare Schar von Shareware-Deinstallern – und neuerdings eben auch den **DeInstaller 2.0** von Boeder. Ob das kommerzielle Tool besser arbeitet als seine semiprofessionellen Mitbewerber, konnten wir bislang leider nicht überprüfen, fest steht jedoch, daß es für 29,95 DM im Handel erhältlich ist. Eine Version für „Windows 95“ soll in Bälde folgen.



DAS VERSPIELTE LEXIKON

PC-Lexika veralten bekanntlich fast so schnell wie die Garantieansprüche beim Gebrauchtwagenhändler, weshalb jedes neue Druckwerk stets willkommen ist. So auch das „PC & EDV Lexikon“ aus dem Data Becker Verlag. Auf knapp 450 Taschenbuchseiten erläutert Dr. Christian Raabe hier dankenswerterweise einmal nicht nur das übliche Fachchinesisch, sondern bespricht auch wichtige Computerspiele – und das durchaus fachkundig! Ein guter Grund mehr, sein zum Preis von 19,80 DM im Fachhandel erhältliches Werk weiterzempfehlen. Weihachten steht schließlich bereits vor der Tür...



MESSE-MUSIK

Die Münchner Messegesellschaft hat anlässlich der „Bits & Fun“ (vom 22. bis 24. November) den „Music Award 96“ ausgeschrieben – prämiert werden komplett am Computer produzierte Dancefloor-Titel.

Wer noch mitmachen möchte, muß sich freilich beeilen, denn Einsendeschluß ist bereits am 31. Oktober. Es winken allerdings auch lohnende Preise: 10.000 Mark kriegt der Sieger, je einen Tausender gibts für die nachfolgenden drei Komponisten. Der verlagsfreie Beitrag darf maximal fünf Minuten lang sein und muß auf DAT oder CD-R bei folgender Adresse eingereicht werden:

Bits & Fun Music Award 96

Messe München GmbH

Messegelände

80325 München



WIE ES EUCH GEFÄLLT

Kurz nach unserem Redaktionsschluß soll bei Sierra die endgültige Entscheidung über „Quest for Glory 5“ fallen – falls der Daumen nach oben zeigt, wäre anschließend das Spielervolk gefragt.

Producer Jay Usher möchte mit seinem Projekt nämlich möglichst genau den Nerv der Zocker treffen. Also plant er, auf dem Sierra-Site im Internet (<http://www.sierra.com/>) eine Abteilung einzurichten, wo die User-Hersteller-Diskussion zum Thema stattfinden möge. Die Hardware-Anforderungen des Adventures sollen dort ebenso vorab verhandelt werden wie die Namen der Charaktere, Kommentare zum Artwork oder eben ganz allgemein geniale Ideen.



ESCOM 2001

ESCOM

Unter obigem Namen sind **90 Filialen** des in Konkurs gegangenen Hardware-Einzelhändlers Escrom seit einigen Wochen **wieder geöffnet**. Die nun unter der Schirmherrschaft von ComTech stehende Handelskette

befaßt sich nach wie vor in erster Linie mit dem Verkauf von preisgünstigen PCs und steht auch für Garantiesprüche von Escrom-Altkunden gerade. Übrigens fließt jetzt bei der französischen Escrom ebenfalls frisches Blut, denn ComTech ist auch dort (mit 65 Prozent Mehrheitsbeteiligung) eingestiegen.

VGA AM TV

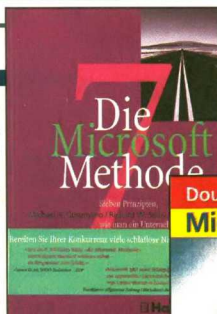
Bei Pearl Agency ist seit neuestem ein mit 198,- DM besonders preisgünstiger externer VGA-TV-Konverter erhältlich. Das **Maxmedia TV II** getaufte Gerät wandelt VGA-Grafiksignale in fernsehfähige Videosignale um (die übrigens auch per Recorder aufgenommen werden können) und arbeitet im PAL-Modus bis zu einer Auflösung von 800 x 600, wobei ein „Flickerresistor“ für flimmerfreie Bilder sorgt. Zu haben ist es bei:

Pearl Agency
Am Kalischacht 4
D-79426 Buggingen

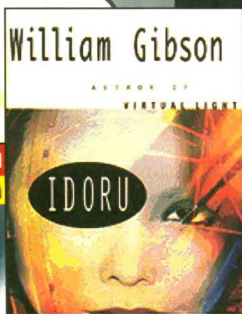
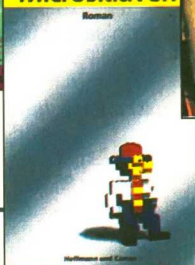


DAS LITERARISCHE TRIO

Wer gerne liest, dem können wir ein paar spannende Stunden versprechen: Im Buchhandel läßt sich Bill Gates derzeit in die Karten gucken, es werden die „Generation Y“ und die Zukunft des Fernen Ostens heraufbeschworen. Lesevorschlag Nummer eins nennt sich treffend **Die Microsoft Methode** (M. A. Cusumano/R. W. Selby, Haufe Verlag, 68,- DM) und gibt die Geheimnisse der Erfolgs hinter der weltgrößten Softwareschmiede preis. Zweitens hat der mit „Generation X“ bekanntgewordene Kultautor Douglas Coupland wieder zugeschlagen: Der Roman **Microsklaven** (Hoffmann & Campe, 48,- DM) beleuchtet die Machenschaften von Microsoft & Co. in einem ganz anderen Licht. Und schließlich macht auch Cyberpunk-Erfinder William Gibson wieder von sich reden, wenngleich seine neongrelle Story aus dem Tokio des nächsten Jahrhunderts vorläufig nur im importierten Original zu haben ist. Aber wer des Englischen mächtig ist, der sollte **Idoru** (Putnam Verlag, 25 US-Dollar) nicht vergessen!



Douglas Coupland
Microsklaven



Windows 95: Es gibt nur wenige Dinge, mit denen



An was auch immer Du gerade denkst: Vergiß es mal für 57 Sekunden. Stell Dir lieber vor, was alles laufen würde, wenn Du Windows® 95 hättest: Du würdest die **hitzigsten Games** Deines jungen Lebens spielen. – Egal? Dann wird Dir auch die **Windows 95 Bonus-CD-ROM** mit spielbaren Demoversionen egal sein. Schade. Die wäre nämlich ab sofort Dein gewesen, wenn Du Dir Windows 95 geholt

hättest (die Einsendung Deiner Registrierkarte hätte gereicht). Aber was entgeht Dir schon? Außer **Captain Quazer**, **Monster Truck**, **Flight Simulator**, **Necrodome**, **Diabolo**, **Deathdrome**, **The Neverhood**, **Time Commando ...** Kurz was anderes: Du kommst mit Windows 95 plus **Internet Explorer** (bedauerlich, ebenfalls auf der Bonus-CD-ROM) auch ins Internet. Das ist toll. Aber nicht unser

man so **Schön** rumspielen kann.



Thema. Also zurück: Spiel nicht irgendwo rum, spiel mit Windows 95. Ehrlich. Denn da läuft's bestimmt auch sonst gut. Und jetzt kannst Du ruhig wieder an was anderes denken. Hallo? Doch noch was. Auf der Demo-CD-ROM gibt's außer Games und dem Microsoft Internet Explorer 3.0 auch noch **Microsoft Netmeeting**, Mail, News Reader und das

Service Pack 1 für Windows 95. Das noch:

<http://www.microsoft.de>. Sehr gut.

Besucht uns auf der SYSTEMS '96 in München vom 21. - 25.10. in Halle 7.



Where do you want to go today?™

Microsoft®



ECTS 96



8 - 10 September
Olympia London

DIE KOMPLETTE MESSENACHLESE



TRENDS

Statt wie bisher alle sechs Monate wird die Fachwelt zukünftig also nur noch einmal im Jahr in die Londoner Olympia-Hallen pilgern. Diese Einschränkung ist aber schon deshalb kein Beinbruch, weil traditionell im Herbst vorwiegend die Beta-Versionen jener Spiele zu sehen waren, die im Frühjahr als Alphas oder nur auf Fotos vorgestellt wurden. Das galt freilich auch (noch) für diese Show, weshalb sich viele Neuheiten bereits auf den Testseiten vorliegender Ausgabe wiederfinden. Als aktueller Messetrend haben sich diesmal Echtzeit-Strategicals herauskristallisiert: So wie in den letzten Monaten 3D-Dungeons am laufenden Band produziert wurden, sind es nun eben Games in der Tradition von Bestsellern wie „Warcraft 2“ oder „Command & Conquer“. Was die großen Hersteller (der Trend zum Zusammenschluß mehrerer Labels unter einem Messedach ist weiterhin ungebrochen) so an Neuheiten in ihren teils wirklich gigantischen Standburgen präsentierten, stellen wir nun ausführlich in alphabetischer Ordnung vor.



21ST CENTURY: FLIPPER & FLIEGER

Nur noch wenige Wochen, dann dürfen Pinball Wizards vorgefertigte und selbst-erstellte Flipper-Elemente (Puffer, Boni, Abprallstärken; alles liegt in den Händen des Users) zur persönlichen Kugelei zusammenschmiegeln: Das **PINBALL CONSTRUCTION KIT** soll noch im November veröffentlicht werden. Im Februar erscheint dann **SLAMTILT**, dessen vier technisch wie optisch eher unspektakuläre Tische wegen ihrer famosen Spielbarkeit soeben am Amiga mit Auszeichnungen überhäuft wurden. Eine echte Innovation ist für den Sommer 97 zu erwarten, da der **FLUGHAFEN MANAGER** die Elemente einer Flug- und Tower-Simulation mit denen des Fluglinienmanagements vereinigen soll.

12

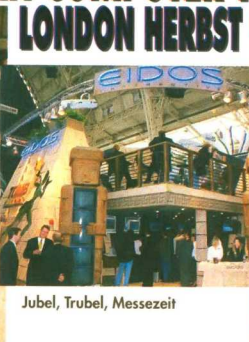
PC-JOKER

Zum letzten Mal fand die ECTS zwischen dem 8. und 10. September als Zweit- ausgabe statt, ab sofort ist der Herbst alleiniger Termin für Europas traditions- reichste Fachmesse in Sachen Digi-Entertainment: Neue Trends und Titel aus London gibt es also nur noch einmal pro Jahr - genügt das?

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW LONDON HERBST 96



Jubel, Trubel, Messezeit



ACCLAIM: SPORT & MORD

Im Zuge der Prügelwelle kommt bald die erste PC-Klopperei mit AD&D-Lizenz auf uns zu: **IRON AND BLOOD** beruht auf dem „Ravenloft“-Zyklus und will Raufbolde aus den Rollenspielern machen. Keinen Korb, sondern deren gleich zwei gibt der amerikanische Hersteller dann den Basketballern mit den Titeln **NBA JAM EXTREME** und **SPACE JAM**. Weiterhin stellten bei Acclaim die Programmierer von Pulse ihr neues 3D-Actionadventure vor: Bei **FLUX** bringt die Einbeziehung von Schwerkraft etwas Originalität ins ausgelagte Genre.



ATTIC: SCHWARZES AUGE & BLAUES MEER

Das dritte Schwarzauge ist noch nicht im Handel (**DSA III: SCHATTEN ÜBER RIVA** erscheint für 49,- DM bei TopWare), da kündigt man uns bereits das vierte PC-Rollenspiel der populären Pen & Paper-Reihe an: **DAS SCHWARZE AUGE IV: AL ANFA** handelt im Süden Aventuriens, ist sturmäßig von seinen Vorgängern unabhängig und wird mit einer brandneuen Grafikengine visualisiert. Gerücheweise war zudem von einem auf den Trading Cards „Dark Forces“ basierenden DSA-Strategical namens **DUELL IN AVENTURIEN** zu hören – möglicherweise will der Lizenzinhaber Fanpro das Projekt aber im Alleingang realisieren. An Eigenentwicklungen plant Attic für das kommende Frühjahr die strategische Handelssimulation **HERRSCHER DER MEERE**

(Schiffahrt im 17. Jahrhundert) sowie das ebenso actionreiche wie netzwerkfähige Strategical **METAL CENTURY**, wo Gefechte im virtuellen Raum des 21. Jahrhunderts auf dem Programm stehen.



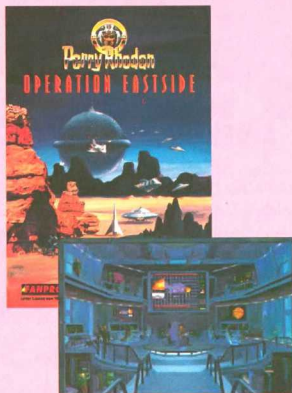
Die Zukunft von Attic: Metal Century



DER ATTIC-ADMINISTRATOR: PERRY RHODAN KOMMT!

Lange wurde von einem Rollenspiel zum berühmtesten Romanhelden der Zukunft gemunkelt, jetzt will der galaktische Großadministrator seine strategischen Qualitäten unter Beweis stellen: Im Frühjahr 97 wird der Zusammenarbeit von Attic Software mit dem Spieleverlag Fanpro die SF-Konfliktssimulation **PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE** ent- wachsen! Bis zu sechs Spieler dürfen dabei anno 2328 in taktischen Run-

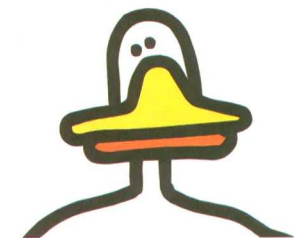
denkämpfen (wahlweise auch im Netzwerk) mit den Blues-Aliens um die Vorrückung im Osten der Galaxis ringen, Handel und Wandel betreiben.



Vom Romanhelden zum PC-Strategen: Perry Rhodan

★ BMG INTERACTIVE: GAGS & GANOVEN

Die „Lemmings“ von DMA Design entwickeln für BMG gerade den Titel **GRAND THEFT AUTO**, eine digitale Gaudi der höchst illegalen Art: Der Spieler soll Autos klauen und rote Ampeln überfahren. Fast noch abgehobener wird **LUNAR GOLF**, das den noblen Sport auf dem Mond ermöglicht. Last but not least kommt mit **DUCK CITY** eine witzige Persiflage auf Basketball, Robocop und andere Genre-Ikonen – für die die Marketingleute der Company jeden freien Fleck der Messe mit Aufklebern zupflastern ließen, was auch für die Kleidung der Besucher galt.



Die Ente im Korb: Duck City

★ CRYO: UNTER EIGENER FLAGGE

Zwar werden im Moment noch Spiele für andere Konzerne entwickelt (etwa die Comic-Umsetzung **AEON FLUX** für Viacom), doch das Rollenspiel **DRAGON LORE II** und die Adventures **RIVERWORLD** (nach dem Roman von Philip José Farmer) und **ATLANTIS** wird man bereits unter eigenem Namen vermarkten. Bis Ende 1997 sollen

unter dem neuen Cryo-Label insgesamt zehn Titel erscheinen.

★ EIDOS: VON ZEIT ZU ZEIT

Der neue Megakonzern wird zwei Echtzeit-Strategicals veröffentlichen: Bei **PLAGUE** stehen die Pestepidemien des Mittelalters im Mittelpunkt, bei **CONQUEST EARTH** dann die Eroberung der Zukunft. Mit **STEEL LEGIONS** will Eidos zudem in die Mechproduktion einsteigen. Für Abenteuer hält man mit **ORION BURGER** und **DIE FÜNFTE DIMENSION** zwei spaßige und mit **TOMB RAIDER** dann noch einen actionorientierten Titel bereit. Letzterer soll bereits das diesjährige Weihnachtsgeschäft ankurbeln, während noch ein Formel-1-Rennen zu sehen war, das momentan noch nicht einmal über einen Namen verfügt.



Bald macht sich Eidos die Erde untertan: Conquest Earth

★ ELECTRONIC ARTS: MASSE MIT KLASSE

Mit den Titeln **FIFA 97**, **NHL 97**, **NBA LIVE 97** und **PGA TOUR 97** hatten die elektronischen Artisten die übliche Ladung mit sportiven Updates im Gepäck – daß diese Taktik nun auch für das Genre der Flugsimulationen übernommen wird, ist hingegen neu: **U.S. NAVY FIGHTERS 97** wird wie die meisten aktuellen EA-Titel nur für „Win 95“ erscheinen. Noch für diesen November ist die Veröffentlichung von **PRIVATEER 2: THE DARKENING** geplant, nächstes Jahr will man dann die Konsolen-Bestseller **SOVIET STRIKE** und **DIE HARD TRILOGY** für den PC umsetzen – die Versoftung der Filmtrilogie mit Bruce Willis ist übrigens das erste Ergebnis einer Partnerschaft mit Fox Interactive, der das Spiel zum Blockbuster **INDEPENDENCE DAY** folgen wird! Zukünftig will EA zudem die Multimedia-Knabeleien von Trilobyte („7th Guest 2“, „11th Hour“) vertreiben, hier wird **CLANDESTINE** den Anfang machen. Und auch am Lizenzmarkt hat der Spielegigant kräftig zugeschlagen: **QUEEN: THE EYE** wird das Game zur Rockgruppe (auf fünf CDs u.a. mit 90 Minuten Musik), und die Rechte an der Fußball-WM 1998 sind ebenfalls bereits unter Dach und Fach. Zu guter Letzt zeigt Richard Garriott am Stand noch UL-

TIMA 9 (Sommer 97) und **ULTIMA ONLINE** (Februar 97), allerdings nur einem handverlesenen Publikum – gottlob gewährte uns Lord British eine persönliche Audienz...

★ GAMETEK: FISH & CHIPS

Die englische Company hat den 3D-Shooter **SURFACE TENSION** in Vorbereitung, wo der Spieler im futuristischen Hovercraft über eine kunterbunte Voxel-Landschaft schwebt, um die Söldner eines bösartigen Industriekonzerns niederzulassen. **SOUL HUNT** wiederum ist eine etwas merkwürdig anmutende Mischung aus Puzzlelei, Abenteuer im Gruselschloß und Fahrbzw. Kampfszenen. Im Unterschied dazu nimmt **NET: ZONE** den direkten Weg ins Herz der Spieler: Das Cyberspace-Adventure verspricht durch einen überraschenden Handlungsverlauf vor rotierbaren Rendekulissen spannende Unterhaltung. Und wem das alles zu aufregend ist, der darf bei der Angelsimulation **FLY FISHING – WESTERN RIVERS** an diversen Flüssen Nordamerikas die Rute nach angeblich KI-gelenkten Forellen auswerfen.



Macht den Weg frei: Surface Tension

★ GAMETEKs GRIFF NACH DEN STERNEN

Der lang erwartete Sternfeldzug **BATTLECRUISER 3000 A.D.** wurde in den letzten Monaten gewaltig aufgepeppt und steht nun im November zum Start bereit. Das programmierte Team Take Two verspricht komplexe Weltraumkämpfe in ausgedehnten Universen, Highend-Optik, hochintelligente Computergegner und Landungen auf Planeten bei kinderleichter Bedienung!



Steht demnächst im Software-Hangar: Battlecruiser 3000 A.D.



GREMLIN: SCHLÄCHTEN & SCHLÄCHTER

Hier zeigte man die dreidimensionalen Gruselwelten von **REALMS OF THE HAUNTING** und den Arcade-Flieger **HARDWAR**. Zudem soll das Playstation-Gemetzel **RE-LOADED** wegen des großen Erfolges des mittlerweile indizierten Vorgängers auch am PC erscheinen.



INTERACTIVE MAGIC: FLIEGEN & FAHREN

Simulationslegende „Wild“ Bill Stealey war trotz seines Flops mit „American Civil War“ (Test in dieser Ausgabe) bester Laure und bot sich am Stand für Multiplayer-Duelle mit **AIR WARRIOR II** an. Luftig wird es auch bei seiner Versoftung des Prototyps **iF-22 LIGHTNING** zugehen, während die Panzersimulation **iM1A2 ABRAMS** mit beiden Raupen fest auf der Erde steht.



Der Netzwerk-Pionier unter den Flugs kehrt zurück: Air Warrior II



INTERPLAY: STRATEGIE & KINTOPP

Zur Endzeit werden Strategen dem **FALL-OUT** rein auf Rundenbasis Herr werden müssen, während sie in der Zukunft von **M.A.X.** dann zusätzlich in Echtzeit taktieren dürfen. Und **WATERWORLD** scheint nicht bloß an der Kinokasse abgeseffen zu sein, denn die dazugehörigen Spiele stecken nach wie vor im Entwicklungsstadium – während man bereits die Versoftung des Leinwand-Remakes von **FLIPPER** ankündigt...



IKARION: SOFTWARE MADE IN GERMANY

Der Kingsoft-Ableger führte fortgeschrittenere Versionen bekannter Titel vor. So hat man für den fortgesetzten Bunti-Simulator **HATTRICK! WINS** das Gameplay komplett überarbeitet, wie sich bald schon am Bildschirm überprüfen läßt. Anfang Dezember folgt die Actionballerei **PROJECT PARADISE** mit ungewöhnlicher 3D-Perspektive; wenige Wochen darauf verspricht das Strategical **DEMONWORLD** dann eine abwechslungsreiche Mischung aus Echtzeit-

und Runden-Gameplay sowie aufwendiger Highend-Grafik zu werden. Für 1997 schwebten zudem Namen wie **DESERT STAR**, **DARK CENTURY**, **GOthic MACHINES** und **PANZER ASSAULT** im Raum, doch der Inhalt war noch nicht greifbar: Erst in einigen Monaten sollen nähere Infos verlautbart werden.



Die Mischung macht's: Demonworld



LUCAS ARTS: DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

Angekündigt wurde **REBELLION**, das erste Echtzeit-Strategical zum Krieg der Sterne: Anfang nächsten Jahres wird man als Rebell oder Commander des Imperiums seine „Macht“ zeigen können, wobei sich insbesondere die angekündigten Missionen sehr vielversprechend anhören – welcher Imperiale würde nicht gerne mal Luke Skywalker persönlich fangen, welcher Rebell würde nicht Darth Vader oder gar den Imperator höchstselbst entführen wollen?



REIF FÜR DIE NEUE AFFENINSEL?

Wenn es einen Titel gab, der auf dieser Messe für Gesprächsstoff sorgte, dann war es die Fortsetzung des Hit-Adventures „Monkey Island 2“: **The Curse of Monkey Island**. Zwar ist hier nicht mehr Designer Ron Gilbert der Schalk im Piratenschiff, doch die Präsentation ließ alenthalben die Münder offenstehen: Das Vorabvideo war zum Verlieben schön und zeigte Animationen wie aus einem Disneyfilm! Natürlich sind auch wieder



Guybrush Threepwood und Elaine Marley mit von der Partie, diesmal muß der populäre Antheil seine Geliebte davor bewahren, vom Klabaوترzombie LeChuck in ein Voodoo-Püppchen verwandelt zu werden! Im Frühjahr sollen 40 bis 60 Stunden Spaß, Spannung und Knochelei auf PC-Freiberuter warten.



MAGIC BYTES: SPIELEN & LERNEN

Mit dem **ABENTEUER RAUMFAHRT: DER GRIFF NACH DEN STERNEN** stößt die Spieleschmiede aus Gütersloh noch im November in die Infotainment-Galaxie vor, während **HAVE A N.I.C.E. DAY** (eine wüste Action-Raserei für maximal acht Netzwerk-Piloten) das angestammte Terrain absichert. Einige Wochen später wird dann im Gangster-Strategical **AL CAPONE** Chicagos Unterwelt der 20er Jahre drangsaliert, optional auch im Netz.



Ein Fall für unbestechliche Strategen: Al Capone



MAXIS: SIM SALABIM

Start frei für neue SIMulationen: Mit **SIM COPTER** heben friedliche Heli-Piloten bald zu Rettungsflügen ab oder unterstützen die Feuerwehr – bei Großbränden, die in 30 vorgefertigten Städten, wahlweise aber auch in aus „Sim City 2000“ importierten Metropolen ausbrechen können! Sportliche Bastler greifen statt dessen zu **SIM GOLF**, wo man eigene Kurse erstellen und bespielen darf.



MICROPROSE: AUF DER SPUR DES FALKEN

Bereits im März nächsten Jahres erscheint eine Flugsimulation mit dem Namen **1943: EUROPEAN AIR WAR**, und im Mai hoffentlich endlich **FALCON 4.0** – wer die traumhaften Bildschirmfotos sieht, wird es kaum noch erwarten können. Weiterhin sind **X-COM: APOCALYPSE** (der Abschluß der mit „UFO: Enemy Unknown“ gestarteten Alien-Trilogie) und **AGENTS OF JUSTICE** mit seinen Iso-Gefechten für Superhelden zu erwarten. Last but not least die gute Nachricht für alle Trekker: Neben der für den Streifen **STAR TREK: GENERATIONS** hat

Eine Klasse für sich!

10 Top - Titel
zum Preis
von Einem

Erlebnis Mensch (Kreuzpointner-Publishing Services)
Umfassendes Lexikon der menschlichen Anatomie

Falk City Guide (CIS Information System)
63 hochwertige Stadtpläne des Falk-Verlages (Deutschland)

Chronik des 20. Jahrhunderts (Bertelsmann)
Das bekannte Nachschlagewerk von Bertelsmann

Großer Autoatlas Deutschland (RV Verlag)
Detailliertes Kartenbild inkl. Routingfunktion

Koch 3D-Wohnungsplaner (Softdesk)
Idealer Helfer zur Planung und Einrichtung Ihrer Wohnung

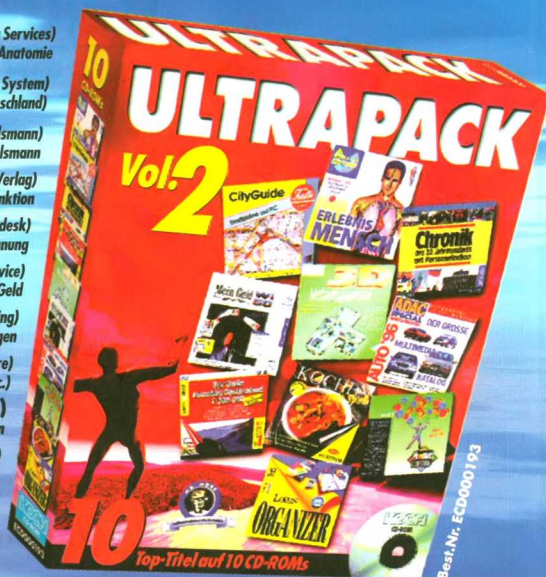
WISO - Mein Geld (Buhl Data Service)
Ratgeber der ZDF-Wirtschaftsredaktion rund ums Geld

ADAC Special Auto '96 (NEW LOOK electronic publishing)
Detaillierte Informationen zu ca. 1400 in Deutschland erhältlichen Serienfahrzeugen

Home Control (Level 2) (Magix Software)
Persönliche Verwaltung (Finanzen, Kfz, Sammlungen, etc.)

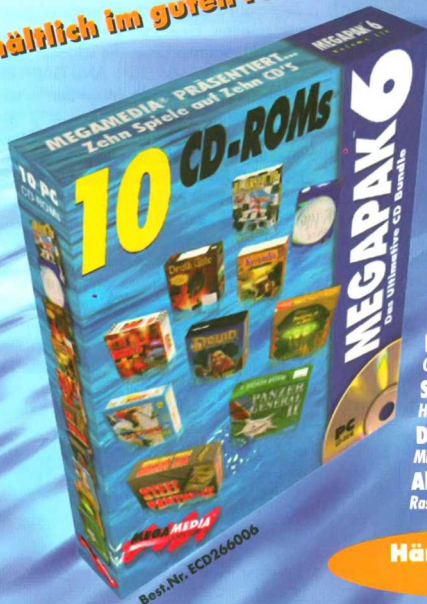
Maggi Kochstudio - Kochen mit Spaß (Pro-Version)
(Flexform) Multimediales Kochbuch mit über 300 Rezepten

Lotus Organizer 1.1 (Lotus Development)
Das flexible Tool zur Termin-, Aufgaben- und Adreßverwaltung



Best.Nr. ECD000193

Erhältlich im guten Fachhandel!



Riddle of Master Lu (Sanctuary Woods)

Der Grafikadventure-Hit des Jahres mit Orient-Atmosphäre

Panzer General 2 - Allied General (Mindscape/SSI)

Erfolgreicher Nachfolger des Strategiehits von SSI

Legend Of Kyrandia 3 (Westwood)

Legendäres Point & Click-Adventure

Pinball 3D - VCR (21st Century)

Die neueste Flippersimulation der Kultfirma 21st Century

Manic Karts (Virgin)

Nachfolger des Buggy-Rennens „Super Karts“
inkl. Mehrspielermodus

Action Soccer (UBI Soft)

Top-realistische 3D-Fußballsimulation

Druid (SirTech)

Geniales Fantasy-Action-Adventure

Steel Panther (SSI)

Hochwertige Taktik-Simulation

Death Gate (Legend Entertainment)

Mittelalterliches Point & Click-Adventure mit Edelgrafik und Spitzenpuzzle

Al Unser Jr. (Mindscape)

Rasante Formel 1-Simulation mit 15 Rennstrecken



**Händleranfragen
erwünscht!**

Im Vertrieb von
KOCH
MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160

Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

sich MicroProse auch die Lizenz für das brandneue Enterprise-Movie **STAR TREK: FIRST CONTACT** gesichert.



Star Trek hoch zwei: Generations und First Contact

**STAR TREK
FIRST CONTACT**

★ BATTLETECH & CO.

Robo-Jockeys dürfen sich gleich auf drei Neuerscheinungen zum Krieg der Stahlkolosse freuen, allerdings erst ab Herbst nächsten Jahres. Zunächst will MicroProse mit **BATTLETECH: HONOUR BOUND** strategische Echtzeit-Schlachten im Stil von „Command & Conquer“ schlagen, dann folgt **BATTLETECH: THE ELEMENTALS** mit 3D-Action im Iso-Look. Und für 1998 steht dann noch ein Geheim-Robbi ins Haus...



Riesige Roboter rollen an: Battletech – Honour Bound

★ MICROSOFT: SPIELEN IM FENSTER

Seit Bill Gates und seine Mannen erfahren haben, daß sich die Tool-Sammlung „Microsoft Plus!“ wegen eines Flipper-Tisches um immerhin zehn Prozent besser verkauft hat und Computerspiele fast 60 Prozent der Endkundenware am PC darstellen, sind dort Games kein unwichtiges Randthema mehr. Zu demnächst erscheinenden Titeln wie **FLIGHT SIMULATOR 6** und **MICROSOFT FUSSBALL** werden sich daher bald die Früchte aus Allianzen mit großen Spieleentwicklern gesellen: Activision, Mindscape, Ocean, Sierra und Sega

veröffentlichen ihre Toptitel allesamt für „Win 95“. DOSen-Fanatiker seien also vorgewarnt, denn in Kürze werden auf neuen Spielen allenthalben Sticker mit der Aufschrift „Windows 95 Hot Game“ prangen...



DOS outside: die Fenster-Sticker

★ MINDSCAPE: NEUES AUS DEM HOTELZIMMER

Mindscape zeigte im messenahen Hotel eine kunterbunte Software-Mischung: Man durfte über das Actionabenteuer **ADVENTURES ON LEGO ISLAND** Bauklötze staunen, die kuriose Katzen-Simulation **CATZ** streicheln und ob des spröden Comic-Schlagabtauschs **SPIDER MAN 2099** die Wand hochgehen. All diese Titel sollen in den kommenden Wochen in den Handel gelangen, während **STRANGE GOLF** dann zum Fest die komischen Seiten des Nobelsports beleuchtet. Für schnellen Multiplayer-Spaß garantieren um Weihnachten zudem die Macher der Kult-Raserei „Micro Machines 2“ mit ihrem neuen 3D-Titel **SUPERSONIC RACERS**. Auf dem Gabentisch sollen aber neben neben dem Internet-tauglichen Schach-Update **CHESSMASTER 5000** womöglich noch diverse SSI-Produkte landen: Bei **STEEL PANTHERS 2** entscheiden taktische Winkelzüge über das Schicksal von Panzertruppen im heutigen Europa bzw. Fernen Osten, es kommt mit **STAR GENERAL** der lang erwartete Nachfolger von „Fantasy General“ zum Zuge, und die Echtzeit-Schlachten von **WAR WIND** darf man ebenfalls nicht vergessen. Außerdem versucht sich SSI an einer 3D-Raserei namens **NECRODOME**.

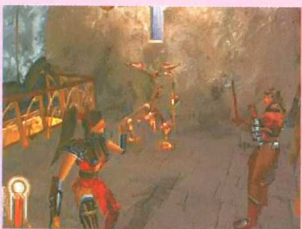
★ LICHT & SCHATTEN BEI MINDSCAPE

Stolz führte man die Produkte der runderneuerten Entwicklungsabteilung Mindscape Bordeaux vor: Erst für Mitte 97 geplant ist das 3D-Actionadventure **NIGHTMARE CREATURES**, dagegen sind die Arbeiten am Grafikabenteuer **DARK EARTH** schon fast abgeschlossen. Das inhaltlich sehr eigenständige Szenario fußt auf einer in Dunkelheit gehüllten Erde des 23ten Jahrhunderts – die wenigen lichten Flecken sind entsprechend hart um-

kämpft. Passenderweise erwarten den Spieler hier phantasievolle Angreifer im Stil von „Alone in the Dark“, aber auch abgefahrene Rätsel. Das Geheimnis um die Lichtlöcher wird sich bei feinstem Echtzeit-Shading in SVGA-High-Color entfalten, untermauert von abwechslungsreichen Dialogen und stimmigen MIDI-Soundtracks.



Der Alptraum beginnt erst nächstes Jahr: Nightmare Creatures



Abenteuerliche Schattenspiele: Dark Earth

★ OCEAN: 20.000 BYTES UNTER DEM MEER

Zweimal Actionadventure, zweimal ganz verschieden: Eine Salami ist der Held in **ANIMAL**, während man die schicken Renderlandschaften von **GUTS AND GARTERS** wahlweise als Frau oder Mann durchwandern darf. Mit **TFX: F-22** hatten die Ozeanisten noch den neuen Flug von DID im Gepäck, und **ZOIKS!** wird die Figuren der Cartoon-Schmiede Hanna & Barbera („Familie Feuerstein“) am Monitor zu digitalem Leben erwecken.



★ ROADSSHOW INTERACTIVE: SPORT VOM ANDEREN ENDE DER WELT

Als einer der ganz wenigen Neulinge am Markt wollen die Australier demnächst mit **RALLY CHALLENGE 1** der beliebten „Sega Rally“ Konkurrenz machen. Dazu gesellt sich **GOLF PRO 2000** – allerdings ohne Kängurus...

★ SALES CURVE INTERACTIVE: DIE VERKAUFSKURVE GEKRIEGT?

Die Engländer wollen den verspielten Weihnachtsregen in diesem Jahr um zwei Titel bereichern: Der Actiondungeon **X5** scheint zwar von eher mäßiger Qualität zu sein, doch die Ballerei **SWIV 3D** sah bereits recht vielversprechend aus. Im neuen Jahr folgen dann das waffenstarrende Crash-Rennen **CARMAGEDDON** und das rundum hübsch präsentierte Abenteuer **HOPKINS FBI**.



Silkworm in der dritten Dimension: SWIV 3D

★ SEGA

Der Arcade- und Konsolen-Pionier hofft, mit einer Reihe von Saturn-Konvertierungen den PC im Sturm zu erobern. Für November geplant sind die witzige Fantasy-Genremixtur **THREE DIRTY DWARVES**, die harte 3D-Ballerei **VIRTUA COP** sowie das grandiose Arcade-Rennen **DAYTONA USA**, wo man sich am Lenkrad eines NASCAR-Boliden gegen einen Pulk schneller Computergegner durchsetzen muß. Außerdem in Vorbereitung: die Motorrad-Raserei **MANX T.T.**, eine CD-Compilation mit den umgesetzten Mega Drive-Titeln **SONIC 3** bzw. **SONIC & KNUCKLES** sowie ein weiteres, bislang noch unbetiteltetes 3D-Game um das hüpfende Sega-Maskottchen.



Macht den PC zur Spielhalle: Daytona USA

★ SEGA-HITS AUS DEM KONVERTER

Pünktlich zum weihnachtlichen Kassensurztz will Sega zwei ganz besonders erfolgreiche Saturn-Titel zum PC bekehrt haben: Bei der **SEGA RALLY** rasen Tourenwagen wie Lancia Delta und Toyota Celica über aufwendige SVGA-Schlammspisten, wobei Optionen für Splitscreen und Netzwerk die Teilnahme mehrerer menschlicher Piloten garantieren. Als **PANZER DRAGON** schwebt man indessen auf dem Rücken eines feuerspeckenden Drachen über allerfeinste 3D-Landschaften und plättet atemberaubende Angreifer – das bislang exklusiv der Diamond Edge-Grafikkarte beigelegte Ballerspektakel wird ab Dezember jedem Pentium-Ritter mit „Win 95“ im Harnisch zugänglich sein.



Über Stock und Stein: Sega Rally



Ein Drache läßt's krachen: Panzer Dragoon

★ SIERRA: ROLLIS SPIELEN EINE ROLLE

Noch vor Weihnachten will man die Rollenspieler mit einem AD&D-Abenteuer namens **BIRTHRIGHT** überraschen, dazu gesellt sich mit **BETRAYAL IN ANTARA** der inoffizielle Nachfolger zu „Betrayal at Krondor“, das einst noch von Dynamix allein



veröffentlicht wurde – die offizielle Fortsetzung nennt sich **RETURN TO KRONDOR** und wird von Raymond Feist für 7th Level entworfen. Doch auch der Kauf der Company Sublogic („Flight Simulator“) trägt bereits erste Früchte: Unter dem Titel **SIERA PRO PILOT** wird im Frühjahr ein Zivil-Flugi erscheinen. Davor kommen aber noch **HUNTER HUNTED** und **CYBERGLADIATORS** in die Läden; ersteres ist ein 2D-Actionspiel mit Splitscreen-Modus für zwei Jäger, letzteres ein Prügelspiel mit Editor für Kämpfer und Moves.

★ STUDIO 3DO: ES WAR EINMAL EINE KONSOLE...

Wie Sega schwenken nun auch diese Konsoleros mangels Marktmasse auf den PC um. Die Erbmasse des 3DOs beschränkt sich hier den Plattform-Helden **CAPTAIN QUAZAR** genauso wie die schmucken 3D-Canyons nebst Heli der **BLADEFORCE**. Aus den **3DO DECATHLON GAMES** wird ein klassischer 3D-Zehnkampf, und last not least geht mit **MERIDIAN 59** ein vielversprechender Multiuser-Dungeon an den Start. Ebenfalls noch vor Weihnachten will man mit New World Computing das Fantasy-Strategical **HEROES OF MIGHT AND MAGIC II** auf den Weg bringen.



Heißer Hubi: Bladeforce



Putziger Plattform: Captain Quazar



Düsterer Dungeon: Meridian 59



TITUS: WEIHNACHTEN IN FRANKREICH

Aus französischen Landen frisch auf den Gabentisch kommen die elf Disziplinen der Comic-Olympiade **WILD ANIMALYMPICS**; dazu gibt's die wahlweise actionbetont oder strategisch spielbare 3D-Panzerhatz **METAL RAGE**. Für Anfang 1997 angekündigt sind zudem die als witzig, aber sonst nicht näher beschriebenen Titel **POWER PIGGS OF THE DARK AGE** sowie **INCANTATION**.



TOPWARE: EINE DETEKTEI FÜR 49,- DM

Im Cartoon-Abenteuer **JACK ORLANDO** läßt TopWare („D-Info“) für die gewohnten 49,- DM demnächst den Detektiv von der Leine. An der realistisch animierten Optik haben laut Hersteller 80 Leute anderthalb Jahre lang gearbeitet – hoffentlich nicht umsonst.



UBI SOFT: RASEN & HÜPFEN

Bei den Franzosen stand die witzige 3D-Raserei **STREET RACER** im Rampenlicht: Bei diesem Konkurrenten zu EAs „Road Rash“ dürfen sich bis zu vier menschliche Rüpel am Splitscreen nach Herzenslust rammen und verprügeln. Darüber hinaus wurde der fortgesetzte Plattform-Hammer **RAYMAN II** angekündigt; außerdem gab man bekannt, das futuristische Render-Renn-

spiel **POD** ab Frühjahr 97 zunächst exklusiv PCs mit Intels neuem MMX-Multi-Mediachip beilegen zu wollen.



Street Racer scheren sich nicht um die Straßenverkehrsordnung



Kommt zusammen mit den ersten MMX-Rechnern: **POD**



VIRGIN: JUNGFRAULICHES AUS ENGLAND

Mit etwas Glück landet Westwoods **COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT** in der nächsten Ausgabe, kurz vor Weihnachten steht zu-

dem der Mega-Rollie **LANDS OF LORE: GÖTTERDÄMMERUNG** auf dem Terminkalender. Eigenentwicklungen der englischen Jungfern sind **NHL POWERPLAY '96** (Eishockey) sowie die knablige Ballerei **GRID RUN**. Und auch an die Abenteuerer wurde gedacht, denn Josh „Freddy Pharkas“ Mandel entwickelt für das vertraglich an Virgin gebundene Label Legend soeben das Adventure **CALLEHAN'S CROSSTIME SALOON** nach einer gleichnamigen Romanvorlage. (H/mm)



Command & Conquer-Alarmstufe Rot



Weihnachten dämmert's den Göttern: Lands of Lore – Götterdämmerung





Werner Krahe (links) und Andreas Niedermeier

Bundi-Partner Jens Onnen abgeblieben?
WK: Tja, für ihn ist das Programmieren nun mal eher Hobby als Job. Das führte bei einem derart ambitionierten Projekt natürlich zu Problemen, und so haben wir uns getrennt.
 ?: Aber daß dein neuer Partner Andreas

im tiefsten Oberbayern wohnt, du jedoch im Ruhrpott, das verursacht keine Troubles?

WK: Nein, wir telefonieren täglich und treffen uns einmal im Monat bei Software 2000 in Eutin. Das klappt recht gut.

?: O.k., jetzt zum ambitionierten Projekt – was zeichnet den neuen Manager aus?

AN: Sofort ins Auge fällt natürlich die neue SVGA-Optik mit 65.000 Farben. Außerdem gibt es eine Menge vorgeordnete Animationen, in deren Genuß man etwa beim Gewinn der Meisterschaft kommt. Und auch die brandneuen 3D-Torszenen können locker mit jedem Action-Soccer mithalten; sie werden in Echtzeit berechnet und sind speicherbar.

?: Es wird gemunkelt, daß der Manager jetzt seinem Verein den Rücken kehren kann?

WK: Ja, der Spieler kann hier aktiv nach einem neuen Club suchen – und bei anhaltender Unfähigkeit auch abgesetzt werden. Ganz wie im richtigen Leben halt...

?: Was ist eigentlich aus dem Online-Manager geworden, der schon für das Vorgängerspiel angedacht war?

WK: Der ist jetzt integriert, und zwar in zwei Varianten: Als Netzwerk-Version für bis zu vier Teilnehmer oder als Turnier auf einem zentralen Server von Software 2000, der wie eine Mailbox funktioniert. Die benötigte Software ist im Progi bereits fest eingebaut. Man braucht wirklich nur ein betriebsbereites Modem, um sich ohne Online-Vorkenntnisse sofort einwählen zu können. Auf der Computer 96 (zwischen dem 15. und 17. November in Köln) darf man das gerne nachprüfen! (jn)



Erste Impressionen vom Bundesliga Manager '97

DAS LETZTE WORT ZUM BUNDESLIGA MANAGER '97

Im Rahmen der Messe verrieten die Programmierer des **BUNDESLIGA MANAGER '97** einige interessante Details zu ihrem neuen Werk: Licht aus und Spot an auf Werner Krahe und Andreas Niedermeier.

?: Werner, wo ist eigentlich dein alter



Es wartet seit Millionen Jahren auf Sie...

Erster Kontakt im November '96.



Das Hochgeschwindigkeitsspiel **Bleifuß 2**

Der Vorgänger bzw. -fahrer war fraglos die populärste PC-Raserei der vergangenen zwölf Monate, konnte man dieses Spiel überhaupt noch verbessern? Das Milestone-Team aus dem Virgin-Stall konnte: Eine aufgebohrte 3D-Grafik und brandaktuelle Features ergeben ein völlig neues Fahrgefühl!

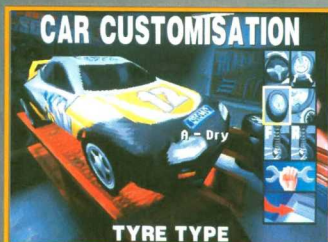
DIE NEUERUNGEN

Die italienischen Bleiße haben radikal alte Zöpfe abgeschnitten und sind dabei auch vor der eigenen Erscheinung nicht zurückgeschreckt: Das Graffiti-Team firmiert jetzt unter dem Namen Milestone – was ja übersetzt nicht ganz umsonst „Meilenstein“ heißt. Auf daß ihr neues Game ein solcher werde, hat man sich bei der Überarbeitung des Erfolgskonzepts an einem nicht minder populären Highlight der digitalen Renngeschichte orientiert; nämlich dem Arcade- und Saturn-Titel „Sega

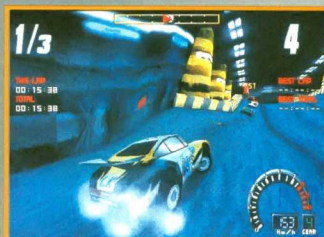
Rally“. Im Ergebnis erlaubt die Steuerung nun deutlich gefühlvolleres Bremsen, und der Spieler kann nach einigen Übungsunden spektakulär um die jetzt sehr viel engeren Kurven driften.

Da nomen auch omen sein soll, müssen die Kurse zwar mit permanentem Vollgas durchheult werden, doch das stark ausgedünnte Teilnehmerfeld verleiht der Veranstaltung nun mehr Duellcharakter: Es kämpfen nur mehr vier auf Teams aufgeteilte Boliden (bis auf die Wagenfarbe sind dabei keine Unterschiede auszumachen) um Positionen. Sitzt der Computer am

Steuer eines oder mehrerer Fahrzeuge, dann erledigt er seinen Job auf Wunsch bravourös, findet auf Anhieb die Ideallinie und schreckt auch nicht davor zurück, seine Gegner unsanft aus der Bahn zu rempeln. Kurzum, die vergleichsweise gemütlichen Spazierfahrten aus dem ersten Teil sind Geschichte, ab sofort muß sich der Bleiße-Pilot seine Erfolge gegen die CPU-Konkurrenz ernsthaft erarbeiten! Am nagelneuen Splitscreen oder via Netzwerk bzw. Nullmodemkabel gar gegen bis zu drei menschliche Mitbewerber zu gewinnen, ist da fast schon einfacher.



Tuning in der Werkstatt



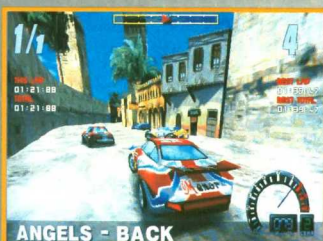
Ein wilder Tunnelritt durch die Bonuspiste



Durch das schottische Hochland



Double-Action im finnischen Schnee



Per Replay durch das malerische Kairo



Am Fullscreen durch die Schweizer Alpen

1/3

 TWO LAPS
 03:52:61
 100%
 03:52:61

4

 BEST LAP

 BEST TOTAL

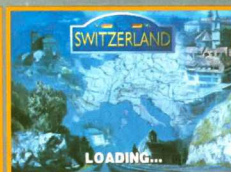
Ein Geisterfahrer im kolumbianischen Dschungel

DER FUHRPARK

Bevor das Startsignal fällt, verlangt das Programm nach einigen Auskünften: Wie geübt soll der Computerlenker sein, wieviel Runden dauert so ein Rennen, will man Schaltgetriebe oder Automatik, und kann die Karosserie (ansonsten folgenlose) Rempelen wegstecken oder soll man ihr eventuelle Beschädigungen ansehen? Danach besteht dann die Qual der Wahl zwischen je einem Heck- bzw. Fronttriebler mit hoher Leistung, aber diffizilem Handling und zwei gutmütigen, jedoch schwächer motorisierten Allradautos. Bleiß-Kenner dürfte es dabei kaum überraschen, daß die Fahrzeuge zwar andere Namen tragen, aber doch wieder verdächtig an real existierende Modelle erinnern: Der Grafikkdesigner hat sich diesmal an Porsche 911, Mazda MX-5, Toyota Supra und Honda CRX orientiert. Ein anschließender Besuch in der Werkstatt zwecks Check von Reifendruck, Aufhängung, Lenkverhalten oder Bremsen ist zwar möglich, wegen der meist bereits optimal gewählten Standard-Bestückung aber nicht unbedingt erforderlich.

DIE PISTEN

Ein erster Blick auf die sechs Strecken offenbart weitere Neuerungen: Die Straßen sind keineswegs mehr so brav betoniert und damit tempotauglich wie früher, statt dessen konfrontieren sie den Fahrer mit unterschiedlichsten Bedingungen an den verschiedensten Veranstaltungsorten. So geht's im feuchten England durch den Matsch, im sandigen Ägypten warten Schotterpisten, und die gut ausgebauten Straßen von San Francisco sind gespickt mit Baustellen, Kehren oder plötzlichen Fahrbahnverengungen. Diese drei Kurse sind jederzeit anwählbar, egal, ob im Rah-



Alle sechs Strecken auf einen Blick

men des Trainings oder im Time Attack-Modus, wo die Stoppuhr den Gegner ersetzt oder eine vorher gespeicherte Altfahrt dem Spieler den Vergleich mit sich selbst ermöglicht. Das verschneite Finnland, die Schweizer Bergwelt und der Dschungel Kolumbiens stehen dagegen ausschließlich im WM-Modus offen, wobei zuvor entsprechend der Platzierung auf den andere Strecken Punkte eingefahren werden müssen.

DER KOMFORT

Die Lizenz zur Weiterfahrt wird dem PC-Piloten hier demnach keinesfalls geschenkt, doch erleichtern ihm die Programmierer mit einer stattlichen Anzahl komfortabler Details die Arbeit hinter dem Volant. So kann das Auge des Betrachters jederzeit eine von vier Positionen einnehmen, die „Kamera“ ist also wahlweise vor der Motorhaube knapp über dem Boden installiert, befindet sich im Cockpit oder weit hinter dem Fahrzeug – neuerdings kann

SCHWEISS & TRÄNEN — GAMES FÜR SPORTLER

sie auch knapp über der Heckscheibe montiert sein, was eine hervorragende Übersicht garantiert. Jedes Rennen läßt sich nach der Zieleinfahrt im Replay begutachten, wobei erneut nach Belieben zwischen den Perspektiven und auch den teilnehmenden Fahrzeugen gewechselt werden darf. Die Wiederholungen von Bestfahrten werden automatisch gespeichert, genauso wie natürlich die dazugehörigen Zeiten, Tabellen oder auch die Options-Einstellungen.

Wer lange genug danach gesucht, wird außerdem einige versteckte Reize finden – etwa den verborgenen Kurs inmitten eines sich wüst windenden Achterbahntunnels oder zwei Jeeps und zwei Sportwagen als Bonuskarossen. Was unverständlicherwei-

se fehlt, sind immer noch ein Rückspiegel sowie die früher vorhandene, einblendbare Straßenkarte. Ihre Stelle nimmt nun ein schmaler Balken ein, der die Positionen der Konkurrenten zueinander aufzeigt.

DIE PRÄSENTATION

Auf die bis heute im PC-Rennzirkus unübertroffene Optik des Vorgängers konnte Milestone sogar noch einen draufsetzen, denn die auf verschiedene Länder verteilten Kurse schöpfen grafisch aus dem vollen: Die Schweizer Bauerndörfer, Alpenhänge und Schluchten etwa sehen allenfalls auf einer Postkarte hübscher aus, und in Ägypten fährt man an den Pyramiden, der Sphinx und exotischen Ansiedlungen vorbei. Nicht minder atemberaubend ist die Kulisse in Kolumbien mit ihren Palmenhainen, wurmstichigen Holzbrücken, Wasserfällen und Inka-Tempeln. Auch wimmelt es allerorten von bewegten Details. Da drehen sich in England die Wasser- und in Finnland die Windräder, im Nahen Osten



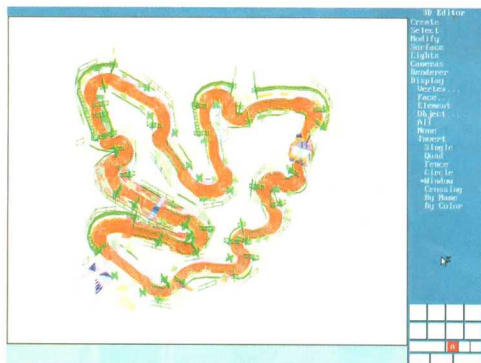
verspeisen Kamele genüßlich ihr Mittagessen, in San Francisco trifft man auf Planier-
raupen und in Kolumbien gar auf einen
Helikopter, der sich in der Luft am Rennen
beteiligt.

Einen Pentium der Oberklasse vorausge-
setzt, mangelt es selbst im High-Color-
Modus mit rund 65.000 Farben nicht an Tem-
po; kleinere Rechner und Fans höchster
Geschwindigkeiten sollten dagegen auf
den VGA- oder SVGA-Modus mit 256
Farben zurückschalten, der die Pixel jetzt
schneller denn je über den Bildschirm

hetzt. Die Geschwindigkeit wird freilich mit
mangelnder Tiefe der 3D-Optik erkauf-
t, weshalb gerade die weitläufige Stadtkulisse
San Franciscos erst relativ knapp vor
dem Betrachter aufgebaut wird. Das macht
den Streckenverlauf hier teils schwer er-
kennbar, doch beschränkt sich das Pro-
blem auf dieses eine Szenario. Hier wie
dort wird der Fahrer von unaufdringlichem
Motorenlärm und höchst realistischen
Sound-FX begleitet; zudem erlaubt der in-
tegrierte Player Zugriff auf andere als die
vorgefertigten CD-Audiotracks.

IM ZIEL

Kurz und sehr gut, Bleifuß 2 ist eine mit
viel Liebe zum Detail inszenierte Au-
genweide, die dank des durchdachten
Tunings am Gameplay auch langfristig
zu motivieren versteht – insbesondere
dann, wenn der Pilot Spaß an spekta-
kulären Drifts hat. Anders gesagt: Wer
dieses Programm erwirbt, der holt da-
mit quasi die Spielhalle auf seinen PC!
(rl)



So haben's die Entwickler gemacht: Streckendesign mit 3D-Studio



Die vier versteckten Bonus-Karossen

Bleifuß 2 (Milestone/Virgin)

Anspruchsvolles Arcade-Racing in derzeit
konkurrenzloser 3D-Grafik.

GRAFIK	94%
SOUND	82%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	88%



87%

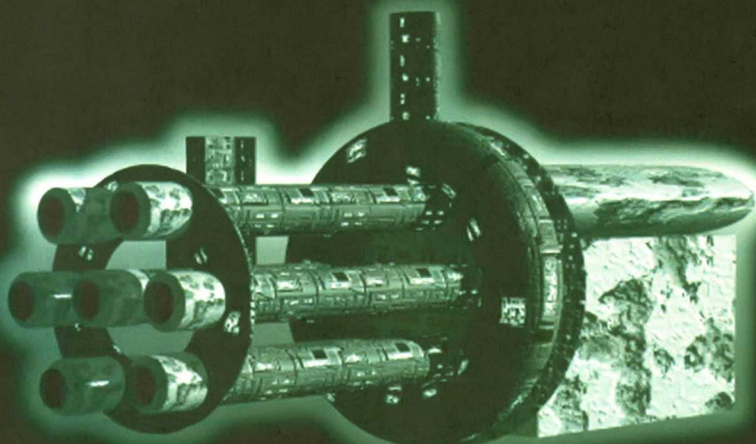
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX 2, ein P150 sei empfohlen
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, etwa 150 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Analog-Stick, Pad, Lenkrod
AUSGABE:	Komplett deutsch

HIT

nur solange
der vorrat
reicht
!!!!!!!

30mm GATLING-GUN



vollautomatisch, 6000 Schuss pro Minute

nur bei

SHATTERED
STEEL

Interplay

Coming your way in October

DISTRIBUTED BY
AKkaim
Entertainment GmbH

© 1995 Interplay Corp. All rights reserved. Shattered Steel is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.



Das Editorial im letzten Heft hat ja mächtig Staub aufgewirbelt: Keine Brutalitäten mehr im Joker? Nie wieder Peitschenhiebe vom Chefredakteur, keine in Ketten gelegten Mitarbeiter mehr? Und dann erst die Spiele! Hier nun Eure Meinung zum umstrittenen Thema...

VERDOOMT UND ZUGENÄHT

Was Ihr Euch im letzten Editorial geleistet habt, schießt wirklich den Vogel ab: Gerade Ihr, die es besser wissen solltet, zieht nun mit allen anderen Massenmedien an einem Strang und stellt 3D-Dungeons als ein Medium zum Abreagieren lange unterdrückter Mordgelüste hin! Natürlich gibt es solche, die schlicht und einfach schlecht sind. Dafür gehören andere, insbesondere die von Euch nicht getesteten Versionen der letzten Monate, zum atmosphärischen, technisch und grafisch Besten, was es zur Zeit überhaupt gibt. Diese Programme als „thematisch ausgelutschte Bildschirmmetzeleien“ zu bezeichnen, ist wirklich voll daneben. Mag sein, daß die Story nicht gerade originell ist, aber so gesehen ist auch „Command & Conquer“ bloß ein Abklatsch von „Dune 2“, und wie oft haben wohl Aliens bereits die Erde überfallen?

Nein, wenn Ihr Euch tatsächlich von einem pingeligen Staatsanwalt dermaßen ins Bockshorn jagen laßt, dann ist es nicht der Fehler der Spielehersteller, sondern Eurer! Im nächsten Heft erwarde ich also eine reumütige Entschuldigung für diesen Fauxpas, den Michael sicherlich in einem Anfall geistiger Umnachtung fabriziert hat!

Ärgert sich Thomas Zizlperger aus dem Internet.

Na, hier findest Du ja nun zunächst einmal Deinen Brief. Zum anderen findest Du beim Optiker eine neue Lesebrille, da Michael ganz eindeutig geschrieben hat, daß wir solche Spiele „nicht mehr in vollem Umfang vorstellen wollen“; nichts weiter. Faktisch bezog sich sein Editorial (genau wie Du) auf das neueste Spiel von id Software, welches nun mal in der Share-

ware-Version bereits vor Monaten indiziert war – mittlerweile hat die BPS auch die Vollversion auf den Index gesetzt. Und Gesetz ist eben Gesetz, da beißt der größte Programmieraufwand keinen Faden ab. Das hat nichts mit einfallslosen Vorgeschichten und erst recht nix mit Bockshörnern zu tun. Zumal Michael sich erst kürzlich im Fernsehen (!) einer Talkshow zum Thema gestellt hat; mehr dazu im aktuellen „Überhaupt & Außerdem“. Dein reueloser Ghost

DAS KOMMT DAVON

Daß Ihr keine brutalen Spiele mehr testet, finde ich nicht so toll, denn jetzt muß ich meine sadistischen Triebe wieder in der Fußgängerzone ausleben... bedauert Jürgen Bullin aus Wernberg.

Mir soll's recht sein – solange Du nicht ausgerechnet die Münchener Fußgängerzone heimsuchst! Mit besten Grüßen aus der Twilight Zone, Dein Ghost

FEIGHEIT VOR DEM FEIND

Hallo, Ihr Feiglinge, Euch scheint die Staatsanwaltschaft ja ganz schön eingeschüchtert zu haben. Oder wie sonst wäre es zu erklären, daß Ihr „Dings“ und „Bums“ habt unter den Tisch fallen lassen? Damit nicht genug, denn jetzt müssen sogar noch die Versandhändler die betroffenen Spiele aus ihren Listen streichen, wenn sie bei Euch inserieren wollen. Findet Ihr nicht, daß Ihr da ein bißchen zu weit geht? Wenn ein Programm indiziert ist, wäre das ja, nach allem, was passiert ist, einigermaßen zu

verstehen (obwohl die Konkurrenz keine derartigen Maßnahmen trifft), aber daß ein Spiel wie jedes andere auch davon betroffen ist, geht doch eindeutig zu weit.

beschwert sich Matthias Rongen aus Bodelshausen.

„Bums“ war noch nie ein Spiel wie jedes andere (hehe, wie doppeldeutig!), da die Shareware-Version seit langem und die Vollversion seit neuestem auf dem Index steht. Daß wir unsere Inserenten hier in Absprache vor Schaden bewahren, geht somit nicht zu weit, sondern sollte für einen seriösen Verlag eine Selbstverständlichkeit sein! Geht meilenweit für seine Freunde, Dein Ghost

STARKER TOBAK

Als Abonnent der zweiten Stunde hatte ich am Editorial der letzten Ausgabe doch schwer zu schlucken. Nun gut, wenn jemand mit dem Slogan „Ist es zu hart, bist du zu weich“ diesen neuen Ballerungeon auf dem Cover ankündigt, dann ist das schon starker Tobak. Aber ihn überhaupt nicht testen? Ihr hättet ja einfach einen „Vorsicht – indizierungsverdächtig!“-Stempel drüberkleben können. Als volljähriger Bürger kann ich nun zwar aus eigener Erfahrung sagen, daß das Programm der Hype des Jahres ist, aber es macht doch Spaß, durch die Gänge zu flitzen und die Monster in die Luft zu jagen.

urteilt Michael Herzog aus Recklinghausen.

Als volljährigem Bürger bleibt es Dir auch unbenommen, Deinen Spaß an explodierenden Monstern zu haben – bloß fällt eben nicht jeder Leser in diese Kategorie. Was aber macht es in der Tat für einen Sinn, die Kids auf

ein Spiel heiß zu machen, mit dessen Erwerb sie sich nach geltendem Gesetz strafbar machen werden? Herrie, wir sind doch beleibe keine Moralapostel, aber rechtlich irrelevante Stempel wie der von Dir vorgeschlagene machen so ein Game ja gerade erst zum „Hype des Jahres“! Nein, was hier nützt, das sind einfach bindende Altersfreigaben.

Dein uralter und urig freier Ghost

WER IST HIER VERANTWORTLICH?

1) Wann kommt der zweite Teil der „Höhlenwelt“-Saga? Und was macht Harald Evers denn momentan? In letzter Zeit hört man gar nix mehr von ihm. In diesem Zusammenhang übrigens: Eure Hit-Collection ist ein echter Hit! „Die Höhlenwelt“ ist sicher eins der am meisten verkanteten Games der Geschichte und der „Schatz im Silbersee“ ebenfalls kein übles Adventure aus deutschen Landen.

2) Mal 'ne Personalfrage: Wohin ist Brigitta verschollen? Seit ich vom AJ auf den PC Joker gewechselt bin, vermisste ich sie sehr!

3) Was ist mit den Sonderheften zu den einzelnen Genres? Die waren das Beste, was je zu Computerspielen gedruckt wurde, aber seit einiger Zeit gibt es keine mehr! Dabei wäre es doch Zeit für Updates.

4) Warum hat man vom „Bundesliga Manager 97“ erst was gehört, als das Demo schon erhältlich war? Normalerweise werden Spiele doch schon drei Jahre vorher angekündigt. Habt Ihr das verschlafen?

5) Zum Schluß noch ein Wort zu Eurer Weigerung, übermäßig brutale Spiele zu testen: Ich bin zwar bekennender Dumm- und Dooft-Nukem-Spieler, sehe aber ein, daß Ihr als Zeitschrift, die auch viel von

Jugendlichen gelesen wird, eine nicht zu unterschätzende Verantwortung gegenüber diesem Teil der Leserschaft habt. Also finde ich es gut, daß Ihr nicht wie andere mit ganzseitigen Anzeigen und seitenlangen Tests für solche Programme die Werbetrommel rührt. Aber ein Hinweis auf solche Teile sollte sich schon bei Euch finden, damit Leute wie ich nicht ganz doof im dunklen Dungeon sterben müssen.

findet Uwe Marquardt aus Elmstorf.

1) „Die Höhlenwelt Saga“ wird wohl leider nicht fortgesetzt, doch schreibt Harald Evers gerade einen Roman zu diesem Szenario. Das ist schön, wie auch, daß Dir die Spiele aus der „Joker Hit Collection“ so gut gefallen haben. Aber es kommt noch besser; ich sage nur: Das WEHNACHTS-WUNDER steht vor der Tür!

2) Brigitta ist, wo sie immer schon war – beim Friseur.

3) Sonderhefte sind derzeit nicht geplant, aber als prima Ersatz bieten sich nun ja unsere Genre-Specials im regulären Heft an.

4) Im Dienst schlafen wir nie, vielmehr war das Preview in der letzten Ausgabe brandaktuell: Zur 97er Saison haben die „Bundesliga Manager“ von Software 2000 eben bis zum letzten Moment dichtgehalten.

5) Erfrischend, mal ein so durchdachtes Statement zu dieser doch arg emotional geführten Diskussion zu hören!

Dein Geist der kommenden Weihnacht

ZURÜCK IN DIE DUNGEONS

1) Leider war auch in der letzten Ausgabe kein Test zu den beiden neuen 3D-Ballerdungeons. Wollt Ihr denn wirklich solche Programme nicht mehr besprechen?

2) Nichtsdestotrotz seid Ihr die beste Computerzeitschrift, die ich kenne, vor allem die Bewertungen stimmen. Ich finde nämlich z.B. auch, daß „Z“ zwar ein gutes, aber kein überragendes Game wie etwa „Command & Conquer“ ist.

3) Ich finde es super, daß Ihr einen geschichtlichen Rückblick zu Rollenspielen gemacht habt. Ist so etwas auch für Action-Games geplant?

hofft Roland Altermatt via Internet aus der Schweiz.

1) Um die Diskussion abzuschließen: Natürlich werden wir auch weiterhin 3D-Ballerdungeons und ähnliche Spiele testen – aber eben nicht, wenn eine Indizierung kurz bevorsteht oder gar bereits läuft. Darauf kann man sich doch einigen, oder?

2) Besten Dank für dieses Lob. Wir werden uns weiterhin bemühen, nicht einfach bloß mit den Wölfen zu heulen, sondern sachlich fundierte Tests zu liefern.

3) Warum nicht? Im Augenblick sind allerdings erst mal die Adventures dran.

Dein Kellergeist Gold Extra

ANGE-Z-ETTELT

1) Anscheinend bin ich wohl zu doof für Ever Abo-Angebot, denn ich kriege das mit der Prämie nicht auf die Reihe: Wenn ich jetzt abonnieren würde, bekäme ich ja wohl keine Prämie, oder? Wenn hingegen meine Mutter, die das Heft weder liest noch kennt, mich als Abonnenten wirbt, so würde ich eines der Vollpreis-Games bekommen, oder? Aber irgendwie ergibt das doch wenig Sinn. Schließlich kennt jeder irgend jemanden, der ihm mal einen Gefallen tut. Falls es aber doch so ist, hättet Ihr wohl bald einen Abonnenten mehr...

2) Wann kommt der Test zu „Z“? Ich meine, die eine Seite im Heft kann's doch wohl nicht gewesen sein, oder? Jede andere Zeitschrift hat dem Game mindestens drei Seiten gewidmet – zu Recht, wie ich finde. Die Neuerungen erwähnt Ihr nur beiläufig, obwohl gerade diese das Spiel doch drastisch von „Command & Conquer“ oder „Warcraft 2“ unterscheiden!

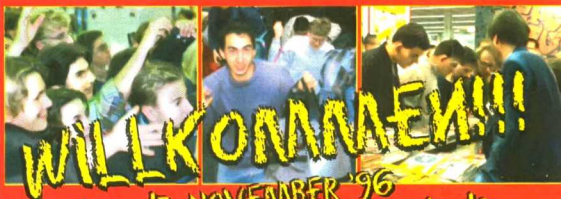
3) Wie teuer kommt eigentlich das Internet? Mal angenommen, ich leihe mir ein Modem und schließe es bei mir an. Jetzt hänge ich mich z.B. um 14.00 Uhr ins Netz und bleibe eine Stunde drin. Fällt meine Mutter bei der nächsten Telefonrechnung dann tot um? Hofft..., ah, fürchtet Ronny Manski aus Köln.

1) Ah, wieder ein Abonnement mehr! Du hast die Sache nämlich

»Eine der erfolgreichsten Computer-Messen Europas«



Computer Online Multimedia Entertainment



15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELEND KÖLN, HALLE 10+12

INFOHOTLINE

TEL: 08642/899953

HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:



ICP GmbH & Co. KG
Fax 08 106 / 34 238



Gesellschaft für
Veranstaltungen und
Marketing mbH
Fax 02 34 / 94 688-44

KARTENSERVICE

— Karten Erwachsene à 23 DM — DM

— Karten Schüler/Studenten à 18 DM — DM

GESAMTPREIS — DM

(Versand nur gegen Vorkasse. Bitte Eurocheck beilegen.)

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Unterschrift:

ICP, Kartenservice, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg



schon ganz richtig durchschaut. Ob Sinn oder nicht; auch diese Vorgehensweise wird uns vom Gesetzgeber vorgeschrieben.

Tja, die Logik ist halt mancherorts nicht nur im Dungeon im Keller...

2) Wir stimmen insofern mit Dir überein, als „Z“ durchaus eine etwas umfangreichere Besprechung verdient hätte. Hier solltest Du Dich indessen bei den Bitmap Brothers oder der Post beschweren, da uns das Rezensionsexemplar quasi erst nach Redaktionschluss erreicht und wir schon Mühe hatten, noch die eine Seite freizuschaukeln. Doch in der Kürze liegt ja auch Würze, und wir sind überzeugt, den noch einen kompetenten Test geliefert zu haben: Daß sich das Game in einigen Punkten (von Anfang an einsehbare Karte, keine Rohstoffe etc.) von seiner Konkurrenz unterscheidet, sagt ja erst mal noch nichts darüber aus, ob es sich hier um einen positiven Unterschied handelt.

3) Für eine Stunde im Internet werden zunächst die Telefongebühren fällig, wobei in Deiner Heimat Köln zum Ortstarif gesurft werden kann. Freilich brauchst Du noch einen Zugangsprovider (dessen Gebühren dann monatlich abgerechnet werden – das geht von einem festen Grundtarif bis hin zu u.U. sogar zusätzlichen Stundeneinheiten, je nach Anbieter), was sich nicht immer von heute auf morgen regeln läßt. Hier ein Tip: Besorg Dir eine CD mit der Zugangssoftware und Freistunden von einem großen Online-Dienst wie AOL oder CompuServe, beantrage dann online den Account und storniere ihn im Zweifelsfall wieder, ehe Kosten entstehen. Auf Dauer kommt ein direkter Zugang, wie er von diversen lokalen Anbietern gewiß auch im Kölner Raum offeriert wird, jedoch in aller Regel billiger. Hier sind dafür aber meist höhere Anfangshürden (Installation etc.) zu nehmen; zudem kannst Du so natürlich auch nicht auf das Angebot der großen Dienste zugreifen.

Dein Abo-Online-Z-Ghost

DER WETTERPROPHET

1) „Z“ war eine totale Fehlbewertung Eurerseits: Ich habe

noch nie ein Echtzeit-Strategical mit so intelligenten Computergegnern gesehen!

2) Ich verstehe die innovationslosen und kurzlebigen Spiele in letzter Zeit nicht. Scheint fast so, als würden die Hersteller unausgegorenes auf den Markt werfen, nur um etwas vorweisen zu können!

3) Übrigens finde ich, daß Eure Bewertungen etwas zu kritisch sind. Wieso? Na, das ist wie mit dem Wetterbericht: Gefallen mir die Temperaturen nicht, suche ich mir einen anderen Sender, wo es wärmer ist...

4) Da Ihr sicher Verbindungen zu vielen Softwarehäusern habt, möchte ich Euch bitten, folgenden Vorschlag weiterzugeben: Warum versoffet nicht mal jemand Wolfgang Hohlbeins „Enwor“-Zyklus als Adventure oder Rollenspiel? regt Alexander Volk aus Neuss an.

1) Mal davon abgesehen, daß eine Spielbewertung natürlich mehr zu berücksichtigen hat als nur die Intelligenz der Computergegner: Wir halten die Kerle aus „Z“ eher für schnell und hart, denn für übermäßig schlau.

2) Das war noch nie anders. Oder anders gesagt: Früher war scheinbar immer alles viel besser.

3) Wie sollen wir denn das nun wieder verstehen? Etwa so, daß Du Dir immer nur den Wetterbericht ansehst, der ungeachtet der Tatsachen stets Sonnenschein voraussagt? Okay: Ob Nebel, Regen oder Schnee, hinter den Wolken scheint in der Tat immer die Sonne!

4) Ja, warum eigentlich nicht? Hörst hier, Ihr Softwarehäuser! Dein Schönwetter-Ghost

WIN OVER

Dieser ganze „Win 95“-Humbug sollte aus den Leserbriefseiten langsam mal verschwinden: Offenbar ist es so, daß jeder andere Erfahrungen mit diesem Betriebssystem macht. Bei mir funktioniert z.B. alles optimal, während ein Kumpel nur Probleme mit den neuen Fenstern hat. Soll halt jeder selbst ausprobieren, ob's ihm paßt – Ende der Geschichte. In bezug auf Euer letztes Edit-

rial denke ich, daß Ihr Ballercaleons und ähnliche Games doch bewerten solltet. Nur weil im spielfrigen Deutschland jeder Titel indiziert oder entschärft wird, kann man diese Teile nicht einfach außen vor lassen. Daß diese Programme darüber hinaus für jeden, der sie wirklich will, zugänglich sind, dürfte ohnehin klar sein; selbst entschärft Version lassen sich im Einzelfall via Hex-Editor wieder zurückmodeln. Und im Ausland lacht man sich über die deutsche Bürokratie zu Tode...

Übrigens: Wann kommen endlich „Creatures“ und „Mechwarrior 2: Mercenaries“? lechzt MGLner via AOL.

Wenn Du den leidigen Streit um „Win 95“ für beendet erlärst, dann schließe wir uns mit Begeisterung an. Ob man im „spielfrigen Deutschland“ bestimmte Titel außen vor läßt, ist hingegen keine Frage der tatsächlichen Beschaffungsmöglichkeiten, sondern eine rein juristische: Zum Kuckuck noch mal, wir DÜRFEN INDIZIERTE PROGRAMME NICHT VORSTELLEN – das muß doch zu kapieren sein, auch wenn sich andere Magazine aus anderen staatsanwaltschaftlichen Zuständigkeitsbereichen eben anders verhalten. Von der(EN) Verantwortung gegenüber jugendlichen Lesern ganz zu schweigen. Aber wer weiß, sobald sich im Ausland wirklich einer totgelacht hat, indiziert sich die BPS ja vielleicht selbst? Last but not least sind die neuen Stahl-Söldner in dieser Ausgabe getestet, die Kreaturen suchen dann die nächste heim. Over and out, Dein Ghost

AND THE WINNER IS...

1) Mit Interesse verfolge ich die Lesermeinungen zu „Windows 95“ – ich hatte es selbst installiert und muß sagen, daß es mir gut gefiel. Leider versagte es nach einer Weile komplett, und ich mußte es wieder entfernen. Ich rate aber dennoch allen: erst ausprobieren, dann dürft Ihr meinetwegen meckern!

2) Nun zu Eurem Cover. Im letzten Ghostwriter war davon

die Rede, daß der PC Joker nun „nicht mehr wie ein Nobelmagazin, sondern wie ein billiges Imitat“ aussehe. Dem kann ich nun gar nicht beipflichten; zudem muß man ohnehin von Zeit zu Zeit sein Outfit modernisieren.

3) Wann kommt die zweite Joker-CD heraus? Wird sie nur für „Win 95“ erscheinen? Sind dann alle Tips und Tricks drauf? bohrt Peter Schirmer aus Dülmen

Punkt eins und (natürlich insbesondere) zwei Deines Briefs können wir nur uneingeschränkt beipflichten, und zu Punkt drei verweise ich einmal mehr auf das WEIHNACHTSWUNDER! Spannend, gell? Dein geheimnisvoller Ghost

BEDAUERLICHE DRECKFÜHLER

Auf dem Cover Eurer September-Ausgabe habt Ihr Euch ja nicht gerade mit Ruhm bekleckert: PrivIEWS anstatt Previews und Afterlive statt Afterlife? Klar, Druckfehler kommen vor, aber ausgerechnet am Cover? Und wieso kostet Euer Total-Joker mit CD eigentlich immer noch 14,80 DM? wundert sich Joschi Heimbürger aus Bayreuth.

Sorry, wir hatten schon mal mit der Rechtschreibreform experimentiert – leider ging der Versuch in die Hose. Als Entschädigung kostet die totale Joker-Variante ja nun weniger. Apropos: Habe ich in diesem Zusammenhang schon das WEIHNACHTSWUNDER erwähnt? Dein wunderbarer Ghost

DAS ORAKEL VON GRASBRUNN

Es war einmal ein hoffnungsvoller PC-Spieler, der sich einen 90er-Pentium zulegte, um gegen die Anforderungen der von der dunklen Seite der Macht verleiteten Spielhersteller gerüstet in den Kampf zu ziehen. Er und sein treuer Rechner hielten dann auch etliche Monate dem Ansturm stand,

COLUMBIA TRISTAR PROUDLY PRESENTS: DIE KINO-COMPETITION



Jede Jahreszeit hat ihr Gutes. Denn je unfreundlicher es draußen wird, um so lieber läßt man sich bei einem Lichtspiel vom meteorologischen Traverspiel ablenken – erst recht, wenn der Kino-besuch umsonst ist!

Daher verlost der Verleih Columbia TriStar hier neben vielen anderen schönen Dingen (Fotoapparate, Videos etc.) auch einen ganzen Stoß Freikarten für zwei Komödien mit hohem Ablenkungswert, die Mitte November in den deutschen Lichtspieltheatern anlaufen.

Die erste ist „Vier lieben dich“ mit Michael Keaton: Doug Kinney will Karriere machen, ein guter Ehemann bzw. Vater sein und in seiner Freizeit was erleben – ein bißchen

viel auf einmal. Daher schlägt ihm ein Genetiker vor, daß er sich einfach klonen und Doug Nummer zwei die Arbeit machen lassen soll, während er sich selbst den schönen Dingen widmet. Das Experiment klappt so gut, daß Doug einen weiteren Klon bestellt, was dann irgendwie zu einem Klon Nummer drei führt. Macht unter dem Strich vier Dougs und jede Menge Popcorn-Spaß! Ähnlich lustig geht's bei „High School High“ zu, wo sich Jon Lovitz als idealisti-

scher Lehrer an der „härtesten Schule der Stadt“ (mit eigenem Friedhof!) bewähren muß. Klingt ein bißchen nach Michelle Pfeiffer und „Dangerous Minds“? Das soll es auch, denn dies ist die Parodie auf eben jenen Streifen – produziert vom einschlägig vorbelasteten David Zucker („Die nackte Kanone“)! Wer hier kostenlos mitlachen will, ist uns aber erst mal eine Antwort schuldig, und zwar auf unsere...

Wer hier kostenlos mitlachen will, ist uns aber erst mal eine Antwort schuldig, und zwar auf unsere...

PREISFRAGE: WIE HEISST DER HAUPTDARSTELLER VON „DIE NACKTE KANONE“?

Die Antwort muß uns auf einer leserlich geschriebenen Postkarte bis zum 10.11.1996 erreichen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, ebenso die Mitarbeiter von Columbia TriStar und die des Joker Verlags.

Unsere Adresse lautet:

Joker Verlag „Kino-Competition“ Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn



DIE PREISE

1. Preis:

Ein Video von „Jumanji“ **plus** ein vierlinsiger Fotoapparat **plus** ein Plakat von „Vier lieben dich“ **plus** je zwei Doppelfreikarten für „Vier lieben dich“ und „High School High“

2. Preis:

Ein Video von „Jumanji“ **plus** ein Plakat von „Vier lieben dich“ **plus** zwei Doppelfreikarten nach Wahl

3. - 5. Preis:

Je ein Video von „Jumanji“ **plus** ein Plakat von „Vier lieben dich“ **plus** eine Doppelfreikarte nach Wahl

6. - 15. Preis:

Je ein Plakat von „Vier lieben dich“ **plus** eine Doppelfreikarte nach Wahl

16. - 30. Preis:

Je ein Plakat von „Vier lieben dich“





S.A.D.

THINGS ARE DIFFERENT ON A CD

Deutschland:

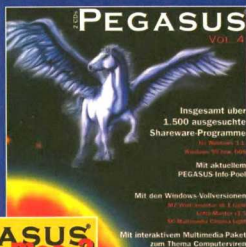
S.A.D. GmbH
Rötelbachstraße 91
D-89079 Ulm-Eisingen
Fon: 07305/9629-31
Fax: 07305/9629-33

S.A.D. GmbH NRW

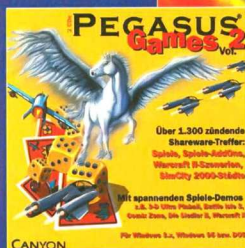
Neusser Straße 524
D-50737 Köln
Fon: 0221/9743-100
Fax: 0221/9743-104

Österreich:

S.A.D. GmbH
Bahnhofstraße 180
A-8783 Gaishorn 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
Unverbindliche Preisempfehlung
39,95 DM
279,- 0S



Pegasus Games Vol. 2

Über 1.300 zündende
Shareware-Treffer für
DOS, Win 3.x, Win95
auf 2 CD's
Unverbindliche Preisempfehlung
39,95 DM
279,- 0S

Der Inhalt zählt!

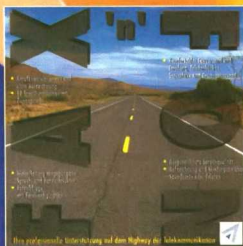


Naturkatastrophen

Ursachen, Verlauf, Wirkung,
Simulation und Vorsorge
Unverbindliche Preisempfehlung
89,95 DM
629,- 0S

FAX 'n' FON

Telekommunikation komplett für
Ihren PC, Anrufbeantworter,
Faxgerät, Sprachmailbox
Unverbindliche Preisempfehlung
29,95 DM
209,- 0S



Arbeitsrecht

Aus der Reihe der
Gesetzes-Texte.
Nomos-Recht-Compact
Unverbindliche Preisempfehlung
19,95 DM
139,- 0S

Arbeitsrecht



Die Gesetzessuche des Deutschen Bundesrechts
Nomos-Recht-Compact

ROUTENPLANER Deutschland und Europa



Routenplaner Deutschland-Europa

Über 58.000 Orte in Deutschland. Auch erhält-
lich für Österreich-Europa, Schweiz-Europa
Unverbindliche Preisempfehlung
49,95 DM / 379,- 0S

Kaufen

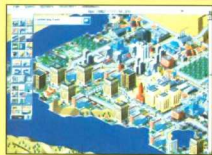


Die CD-ROM zur ARD-Serie Ratgeber Recht
Autor: der Ratgeber-Team's, bearbeitet
Nomos-Recht-Compact

Kaufen

Aus der ARD-Serie
ARD Ratgeber Recht
Unverbindliche Preisempfehlung
39,95 DM
279,- 0S

Lesercharts



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

Lesercharts: CD-ROM



1. (1) COMMAND & CONQUER
2. (4) DIE SIEDLER II
3. (2) WARCRAFT II
4. (6) NEED FOR SPEED
5. (3) WING COMMANDER IV
6. (5) REBEL ASSAULT II
7. (9) NHL 96
8. (-) CIVILIZATION 2
9. (-) Z
10. (-) FORMULA ONE GRAND PRIX 2

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Business Charts: CD-ROM



1. (3) Z
2. (1) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
3. (4) BEYOND THE DARK PORTAL
4. (-) TIME COMMANDO
5. (2) DIE SIEDLER II
6. (6) DER AUSNAHMEZUSTAND
7. (11) CIVILIZATION II
8. (7) COMMAND & CONQUER
9. (8) AH-64 D LONGBOW
10. (-) F1 MANAGER 96
11. (9) WING COMMANDER IV
12. (5) WARCRAFT II
13. (16) HUGO 3
14. (13) VIRTUA FIGHTER PC
15. (18) NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION
16. (-) ELISABETH I.
17. (19) CONQUEST OF THE NEW WORLD
18. (10) DESCENT II
19. (12) DIE FUGGER II
20. (-) DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Joker Personal Tops

JOE		
	DER PLANER 2	
MANFRED		
	THE PANDORA DIRECTIVE	
MARKUS		
	BUG	
MARTIN		
	BAPHOMET'S FLUCH	
MAX		
	ROAD RASH	
MICHAEL		
	LIGHTHOUSE	
WALTRAUD		
	SONIC CD	
RICHY		
	BLEIFUSS 2	
STEFFEN		
	Z	

Ein Blick auf das Thermometer birgt zwischenzeitlich schon wieder die Gefahr der Kältestarre, doch beruhigenderweise blieben die Charts auch zum frostigen Jubiläum munter in Bewegung – sozusagen als kleinen Vorgeschmack auf den zu erwartenden heißen Spiele-Winter.

Freilich ist nicht alles neu, was da so auf den vordersten Rängen glänzt; insbesondere und naturgemäß bei Euren Disk-Favoriten nicht. Beim Speichermedium von gestern ist nämlich das gute alte „Sim City 2000“ der Sieger von heute. Nichts geändert hat sich demgegenüber in Eurer Schillergunst, wo einmal mehr Westwoods Strategical „Command & Conquer“ den ersten Schützengraben besetzt hält – auch dies ein alter Bekannter in der Hit-Abteilung, denn das Game ist nun bereits seit

über einem Jahr in der oberen Chart-Hälfte zu finden! Wir sind ja jetzt schon gespannt, wann, wie und wo da der Nachfolger „Alarmstufe Rot“ auftauchen wird.

An der Verkaufsfront haben sich wie erwartet die Robbis der Bitmap Brothers durchgesetzt, denn „Z“ konnte „Formula One Grand Prix 2“ auf die Vizeposition verdrängen – die kleinen Mängel im Design konnten dem neuen Spitzenreiter zumindest hier (in der Leserliste steht er erst auf Platz 9) nichts anhaben. In der Summe also ein klarer Erfolg für die strategische Truppe. Und damit zumindest drei von Euch nun ebenfalls zu einem Erfolgserlebnis kommen, verlosen wir diesen Monat:

- 1 x Cyber Judas
- 1 x Ishar 2
- 1 x Whale's Voyage II

Hier nun die richtige Teilnahme-Strategie: Ihr bekräftigt in Echtzeit eine Postkarte, einen Brief oder Bierdeckel mit Euren aktuellen Lieblingsspielen und schickt das Schriftstück an nachfolgende Adresse. Taktisch wichtig sind dabei die Trennung nach Disk- und CD-Versionen, ein Leserlicher Absender sowie natürlich ein Vermerk zum Wunschgewinn. Und falls es Euch noch an der rechten Inspiration fehlt, dann guckt Euch doch zunächst einfach mal in den „Personal Tops“ an, womit sich die Redakteure momentan so am liebsten die karge (Frei-)Zeit vertreiben.

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

Das muß kesseln!

ROAD RASH

SCHWEISS & TRÄNEN — GAMES FÜR SPORTLER



Warte nur, bis wir im Tunnel sind!

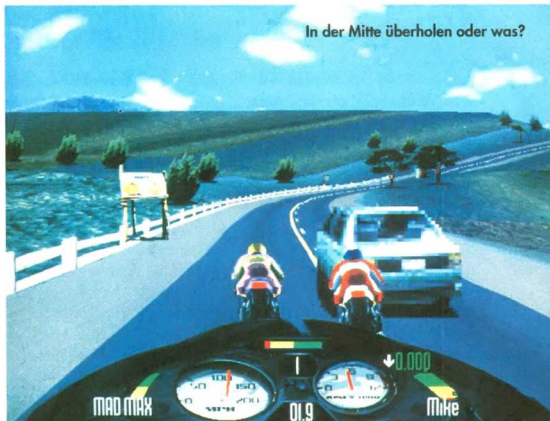
Meist dreht sich bei Rennspielen alles um schnelle Autos und flotte Zwischenzeiten, doch die wilde Zweiradhatz von Electronic Arts gewinnt ganz klar der stärkere Fahrer: Herzlich willkommen bei den Hells Angels!

Auch ohne offizielle Lizenz der Anarcho-Rocker sehen die wüsten Gestalten in diesem „Win 95“-Spiel wie Abgesandte der Hölle aus. Sie bieten ihre Dienste bis zu acht menschlichen Bikern für den Turniermodus an, auf den fünf Strecken sind aber natürlich auch Einzelrennen möglich. Als Neuerung gegenüber den vorausgefahrenen Konsolenversionen (3DO, Playstation, Saturn) wurde zusätzlich der Netzwerkbetrieb eingeführt – damit man seine Gegner quasi auch aus der Ferne schubsen, treten, schlagen und mit Ketten oder Stangen vertrimmen kann...

Solange sich ein Gesetzeshüter in Sichtweite befindet, hält man sich aber mit solchen unsportlichen Einlagen besser zurück, ein Sturz, und man wird verhaftet. Wer umgekehrt zu viele Prügel bzw. Stürze einstecken mußte, landet im Krankenhaus und muß dazu die schmerzliche

hohe Reparaturrechnung für sein Stahlroß begleichen. Am Ende kriegen die Jungs auf den ersten drei Plätzen jedenfalls (fast) alles, was an Geld und Groupies vorhanden ist, die hinteren Ränge müssen sich mit der Schmach und eventuell etwas Handgeld begnügen. Im Turniermodus darf man nach erfolgreich absolvierten Rennen zudem eine längere und schwierigere Version der jeweiligen Strecken befahren und sein hart verdientes Preisgeld in einen besseren Feuerstuhl investieren.

Die schöne SVGA-Grafik verlangt standesgemäß nach einem flotten Rechner, während die eingestreuten Videos zwar witzig, aber optisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit sind. Die Begleitmusik in den Menüs wird von Schwerblut-Rockern wie Soundgarden beigesteuert, die Effekte im Spiel selbst sind ebenfalls gelungen. Wer zu-



The winner takes them all ...

Road Rash (Electronic Arts)

Anarchisches Motorradrennen für skrupellose „Win 95“-Biker.

GRAFIK	78%
SOUND	78%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	76%



77%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem Pentium 75, besser ein P166
SPEICHER:	8 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Pads, Sticks
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version geplant



dem auf eine einwandfreie und individuell konfigurierbare Steuerung Wert legt, muß zur Tastatur oder zu Joypads greifen, denn mit einem Arcade-Stick tut man sich bei diesem rauen Arcade-Spektakel keinen Gefallen – von einer richtigen Rennsimulation kann hier schon mangels Speicherbarer Zeiten nicht die Rede sein.

Fazit: Road Rash ist eine Mordsgaudi und gewiß das Beste, was einem Motorradfahrer derzeit auf dem PC begegnen kann. Wie lange das Game den Spieler im Sattel hält, hängt allerdings stark von seiner Begeisterung für solche Vergnügungen ab. (mm)



RALLYE RACING '97

Virgins Bleifüßen der zweiten Generation ist die Pole Position im Genre wohl kaum abzugagen, doch ein Platz auf dem Treppchen wäre für Software 2000 und das Europress-Team noch drin: Start frei zur englischen RAC!

Über Stock und Stein

Auf der Kölner „Computer 96“ wird Walter Röhl persönlich die Vorzüge dieser Rallyesim preisen, aber vielleicht glaubt Ihr ja auch uns, daß Europress aus den im drei Jahre alten Vorgänger „RAC Lombard Rally“ gemachten Fehlern gelernt hat: Speziell die einst so sensible Steuerung wurde überarbeitet. Wer dennoch Probleme mit den nunmehr sehr viel einfacheren Kurvendrifts hat, darf seinen Boliden vor dem Start in der Werkstatt feinjustieren; hier stehen auch Stoßdämpfer, Reifen, Getriebe und Bremsen für die sechs verfügbaren Tourenwagen (Ford Escort, Renault Mégane, VW Golf, Subaru Impreza, Skoda Felicia und Proton Mira, aber nicht Audi oder Peugeot, wie auf dem Spielecover irreführenderweise abgebildet) zur Disposition. Die Fahrzeuge unterscheiden sich durch Leistung, Handling und Cockpit-Design. Gefahren wird in einem Pulk von Computergegnern auf 28 langen Pisten, von denen jede jederzeit für den Stoppuhr-, Arcade- und Meisterschaftsmodus verfügbar ist. Und nur in letzterem obliegt es nicht dem Spieler, ob Motorschäden oder Überschläge stattfinden. Besonders launig sind natürlich Nullmodem- oder Netzwerk-Rasereien mit maximal acht Teilnehmern, ziemlich unrealistisch dagegen die Wetterbedingungen: Sonnenschein, Regen, Nebel, Schneefall und Nacht dauern unwiderruflich bis zur Zieldurchfahrt an. Auch die nach jedem Rennen abruf-, aber nicht speicherbaren Replays sind unflexibel und erlauben statt TV- oder Verfolger-Perspektive nur

jene Kamerapositionen, die man bereits aus den Rennen selbst kennt; also Cockpit, Front und Heck. Ähnliches gilt für die Landschaftsgestaltung, da die zugegeben sehr flotte SVGA-Grafik ewig gleiche Wälder und Ebenen zeigt – Hügel oder Seen erfreuen nur selten das Auge des Piloten. Es mangelt zudem ein wenig an Farben, Details, Animationen und räumlicher Tiefe. Dafür gibt es Zwischenmovies, einen einblendbaren Rückspiegel, den sprechen den Kopiloten als Wegweiser, einige Musikstücke sowie ein CD-Lexikon mit RAC-Historie. Der deutsch/englische Softwarestorell hat seine Sache also gut, aber nicht optimal gemacht – unter den PC-Rallyes liegt das solide Game dennoch recht ordentlich im Rennen. (rl)



Leise rieselt der Schnee



Das nennt man wohl Verdrängungswettbewerb...



Verbremsst, gekippt und aus dem Rennen

Rallye Racing '97 (Europress/Software 2000)

Solide, aber etwas einförmige 3-D-Rallysim.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

74%
72%
75%
68%



72%

USK-Freigabe: o. Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 486 DX2,
P100 empfohlen

SPEICHER: Ab 8 MB RAM, 65 MB
auf der HD

GRAFIK: SVGA

SOUND: Alle gängigen Sound-
karten, CD-Audio

EINGABE: Maus, Tastatur, Stick,
Lenkrod

AUSGABE: Komplett deutsch



Aalglatt, der Typ



Impressionen aus dem Intro

In der Zukunft ist das Fernsehen auch nicht besser: Die Futuro-Zapper holen sich ihren Kick bei einer Gameshow, deren Moderator tödliche Autorennen anpreist wie lustiges Eierlaufen. Am Monitor sind die Veranstaltungen wieder in gerendeter 3D-Optik zu sehen, die das französische Team im hauseigenen Studio bereitet und auf den zwei CDs abgelegt hat. Während des Spielverlaufs werden diese Sequenzen als FM-Movies abgespult, während das Programm nur die Boliden von Freund und Feind verwaltet. Die Nachteile dieser Methode sind seit dem Vorgänger bekannt. So brettert der Spieler über insgesamt sechs vorberechnete und damit statische 3D-Pisten, auf die selbst üble Crashes keinen Einfluss haben. Auch auf Wechsel der Perspektive muß man als Mega-Pilot

verzichten, dito auf menschliche Konkurrenz. Bei eher unauffälliger Soundbegleitung ist zudem eigentlich ständig Vollgas angesagt, da die Fliehkraft hier zwar nicht vor den Kurven geflohen ist, Kollisionen mit der Leitplanke aber bloß das Energiepolster ankratzen. Davoneilende Fahrer werden mit begrenzter Munition im Zaum gehalten, während man nachfolgende Dränger mit Minen zur Räson bringt – alles Mittel, die selbstredend auch den digitalen Mitbewerbern zur Verfügung stehen. Ob die Strecke nun über den Himalaya, durch eine riesige Stahlhütte oder gar eine Mondbasis führt, im WM-Modus ist jeder Kurs dreimal hintereinander jeweils fünf Runden lang zu befahren. Dabei tauchen gelegentlich Loopings, Kreuzungen, Blockaden oder Explosivfässer auf der Straße auf. Falls derlei Schikanen das Gefährt beschä-

MegaRace 2

Als die CD-ROM noch jung war, fuhr Cryos Rennen der gesamten Konkurrenz davon, jetzt geht der Nachfolger an den Start. Am Konzept hat sich nichts geändert: Video-Racing, bei dem der dickste Ballermann gewinnt.



digt haben sollten, wartet vor jedem Rennen ein Shop mit einem Reparaturservice auf; hier gibt es auch 14 recht originell gestylte Karossen und Zusatzwaffen zu erwerben – und ein kleines Ratespiel zu lösen, in dessen Rahmen siegreiche Fahrer (Lenk-) Waffen umsonst erhalten. Unter dem Strich vermag das simpel gestrickte Gameplay heutzutage freilich nicht mehr so recht zu fesseln, auch wenn die SVGA-Grafik hübsch und flott, der Moderator bissig und seine Assistentin blond ist. Irgendwie sieht MegaRace 2 mit-

telweile einfach ganz schön alt aus... (rl)

MegaRace 2 (Mindscape/Cryo)

Nicht mehr überzeugender Nachfolger (r) eines Multimedia-Pioniers.

GRAFIK	78%
SOUND	69%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	56%



62%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2, besser ein Pentium
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 25 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett deutsch



Ohne Waffen kein Sieg



Aus dem Weg – egal, wie!

SCHLEICHFAHRT

In maritimen Gefilden hat Blue Byte gute Erfahrungen gemacht, denn schließlich gründet der Ruhm der Mülheimer Softwarestrategen auf einer Insel: „Battle Isle“. Und auch ihre spektakuläre U-Boot-Simulation ist ein Hit reinsten Wassers!

Drei Jahre lang haben sich die Digi-Ingenieure der Blaubeißer in dieses futuristische Echtzeit-Spektakel verbissen – dann war der Atomkrieg endlich vorbei, die Überlebenden hatten sich von der verseuchten Erdoberfläche auf den Meeresgrund zurückgezogen, und der Kalender zeigte das Jahr 2661 an. Die in drei

neuen Krieg führen könnte. Nun liegt alles in der Hand des mit allen Wassern gewaschenen U-Boot-Kommandanten Emerald Flint, den die meisten Meeresbewohner nur unter seinem Spitznamen „Dead Eye“ kennen.

Die ersten der insgesamt 69 Missionen bringen dem Friedensstifter dabei noch kaum Ehre, dafür aber um so mehr Bargeld ein: Man darf z.B. Schrott bergen, Waren- und Personentransporte abwickeln oder Patrouillenfahrten übernehmen. Später werden die Aufträge wesentlich umfangreicher und zugleich anspruchsvoller, außerdem muß man sich dann immer öfter mit feindlich gesinnten U-Boot-Flotten anlegen. Der konkrete Handlungsverlauf hängt (ähnlich wie einst bei „Privateer“) aber nicht nur davon ab, wie man seine Missionen absolviert, denn auch die Gespräche mit den Piraten, Konzernherren, religiösen Fanatikern und machthungrigen Politikern haben viel Einfluß auf den Fort- bzw. Ausgang der Geschichte.

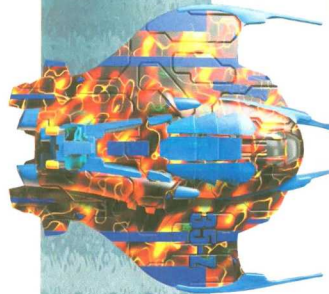
Bevor der Spieler die Menschheit davor bewahren kann, endgültig baden zu gehen, darf er aber erst mal im Intro verfolgen, wie sein Alter ego einen Auftrag vergeigt. Nach dieser netten Einstimmung beginnt das eigentliche Abenteuer in der Unterwassermine Magellan vor der argentinischen Küste. Die Mine besteht aus mehreren Gebäuden, die sich per Mausclick besuchen lassen – das daraufhin eingeblendete frei verschiebbare Bild im Bild ist zwar teilweise animiert, aber leider arg klein. Nach demselben Schema sind auch die Städte, schwimmenden Festungen und das übrige Menschenwerk aufgebaut: Alles in allem gibt es 153 verschiedene Schiffsdocks, Mannschaftsquartiere, Vergnügungsetablisements, Waffengeschäfte etc., in denen sich über 100 Charaktere tummeln. Letztere bringt man mit Anklicksätzen zum Reden, wofür



Hier beginnt das Abenteuer: die Unterwassermine Magellan



Feuer unter Wasser?



Das komplette U-Boot-Quartett von oben nach unten: Hiob (träge), Gator (beweglicher), Zorn (feuerstark) und Succubus (das sündteure Prachtstück)

Machtblöcke aufgeteilte Menschheit bewohnt jetzt 60 Unterwasserstädte, zwischen denen ein reger Warenhandel herrscht. Darin steckt allerdings auch einiges an Konfliktstoff, was sogar zu einem

sie sich mit wichtigen Infos und dem einen oder anderen Auftrag bedanken, der dann automatisch im Logbuch (das eigentlich ein Notebook ist) festgehalten wird.

Zu Beginn muß sich Flint mit der überaus trägen „Hiob“ begnügen, die er aufgrund akuten Geldmangels auch nur sehr bescheiden bewaffnen kann. Später erwarten ihn aber drei deutlich leistungsfähigere U-Boote und dazu 30 individuell programmierbare Waffensysteme wie Torpedos, Partikelkanonen, Geschütztürme, Plasmawaffen, Ortungssysteme, Panzerungen und die entsprechende Software. Die Tauchgänge erinnern dabei stark an das Weltraum-Epos „Wing Commander IV“: Nach dem Start der Maschinen entschwebt man in eine bildschirmfüllende und phantastisch ausgestaltete Unterwasserswelt, die man durch das (ausblendbare) Cockpit seiner schwimmenden Zigarre sieht. Gesteuert wird mit einem Mix aus Stick- und Tastaturbefehlen, die Wegpunkte für den jeweiligen Einsatz sind im Bordcomputer gespeichert – ein prüfender Blick auf die vor Missionsbeginn eingeblendete Seekarte kann freilich trotzdem nie schaden. Außerdem stellt man hier schnell fest, wie realitätsnah die Programmierer die Steuerung des Boots hinbekommen haben: Vor und zurück schwimmt es sich noch recht einfach, aber bei allen Dreh- und Tauchbewegungen macht sich unverzüglich das massive Trägheitsmoment des Schiffskörpers bemerkbar.

Wo man auch hinkommt, fast überall lauern feindliche U-Boote oder am Meeresboden herumkriechende Panzer, die natürlich sofort unter Beschuß genommen werden, sobald sie das bordeigene Sonar entdeckt hat. Mit blindwütigem Drauflosballern erreicht man aber höchstens, daß sich die unglaublich clever agierenden Gegner toltachen. Wegen der Unsicherheit dieser Methode sei zu taktisch klugem Vorgehen geraten: Ein einziger (sündteurer) Torpedo richtet meist mehr aus als endlose Lasersalven, und Panzer kann man mit einer Spezialbombe weglocken, um sie dann überfallartig zu vernichten. Sind die Feinde in der Überzahl, stellt man am besten alle Motoren aus und laßt sich still und heimlich von der Strömung davontreiben – das Spiel trägt seinen Namen also nicht umsonst.

Bei all diesen Manövern sollte man aber den Tiefenmesser fest im Auge behalten, denn wenn man der Meeresoberfläche zu nahe kommt, versagen die Instrumente wegen der hohen Radioaktivität. Ein Umstand, den sich fortgeschrittene Kapitäne aber auch bei der Bekämpfung des Gegners zunutze machen können. Der Abschuß eines Kontrahenten wird dann mit einer tollen Explosion belohnt, die oft sogar den mit Bergen, Gebäuden und zahl-



Torpedos sind wahre U-Boot-Killer

Ziel erfaßt, Gegner im Visier



Zahlungskräftige Kapitäne finden in der Waffenkammer viel Auswahl



Auch unter Wasser gib't wunderschöne Gebäude



Auch aus der Nähe wirken die Objekte sehr plastisch



losen weiteren Details versehen. Meeresboden aufleuchten läßt. Nach erfolgreicher abgeschlossener Mission geht's zurück zur Basis, wo man Reparaturen durchführen und die Bewaffnung ergänzen bzw. verbessern lassen kann.

Wegen der vielen für Landratten ungeübten Einflußfaktoren (Trägheit, Wasserdruck, Auftrieb etc.) ist die Handhabung des U-Boots wahrlich kein Zuckerschlecken, doch dank der integrierten Trainingsmissionen und einer perfekt funktionierenden Steuerung kriegt man die Sache schon in den Griff. Für die richtige Atmosphäre sorgen 20 Musikstücke in 16-Bit-Stereoqualität, etwas Sprachausgabe, faszinierende HiRes-Grafiken und die im Breitwandformat abgespulten Zwischense-

quenzen, welche die Handlung vorantreiben. Die Gesprächsszenen können da trotz ihrer (wenigen) Animationen nicht mithalten, weil die eingeblendeten Bilder wie gesagt viel zu klein sind.

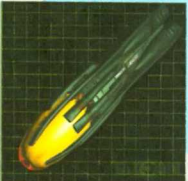
Zum Schluß müssen wir nochmals hervorheben, wie geschickt die Programmierer die Actionelemente mit einer Rahmenhandlung verwoben haben, die auch wesentlich mehr überraschende Wendungen enthält, als man es z.B. von der „Wing Commander“-Serie kennt. Kurzum: Story, Bedienbarkeit und Präsentation, hier ist schlichtweg alles vom Feinsten! (md)



Für Panzer und Bodenkannonen genügt meist eine der unbegrenzt munitionierten Bordkannonen



Die Programmiercrew



SCHLEICHEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Um die Schleichfahrt so lebensnah wie möglich zu gestalten, wurde bei Blue Byte ein enormer Aufwand getrieben: Die Erfahrungen alter U-Boot-Veteranen flossen ebenso in die Simulation ein wie hydrodynamische Informationen, Satellitendaten für die Seekarten und ein (vereinfachtes) physikalisches Modell, mit dem man das Verhalten aller vorkommenden Objekte berechnet hat. So drifteten etwa die einzelnen Schiffe je nach ihrer Größe und Form unterschiedlich stark in der Strömung.

Die Unterwasserwelt besteht aus gouraudschattierten Polygonen, die dann in einer ultraschnellen Vektor-Grafikengine weiterverarbeitet wurden. Trotz SVGA, HiColor (65.000 Farben), HiRes, HiSpeed, Texturen, Beleuchtungseffekten, abschaltbarer Perspektivkorrektur usw. braucht man für einen flüssigen Spielablauf keinen Superrechner mit 3D-Beschleunigungskarte; ein ganz normaler Pentium 90 genügt. Auf einem 486er sollte man dagegen lieber auf die letzten optischen Feinheiten verzichten und den Halbzeilenmodus aktivieren, sonst ruckelt die Geschichte doch zu sehr.



Unterwegs in einem U-Boot-Frachter



Die Seekarten wurden mit Hilfe von authentischen Satellitendaten erstellt

Schleichfahrt (Blue Byte)

Physikalisch exakte U-Boot-Simulation mit viel Atmosphäre, tüchtig Action und einer phantastischen Präsentation.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

89%
82%
87%
91%



87%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
3 Stufen
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2 LB, besser ein Pentium 90
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16 MB), 36 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (65.000 Farben)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, MS Sound System, Soundscope, Pro Audio, Roland RAP-10
EINGABE:	Tastatur, Maus, 2- und 4-Button-Sticks
AUSGABE:	Komplett deutsch

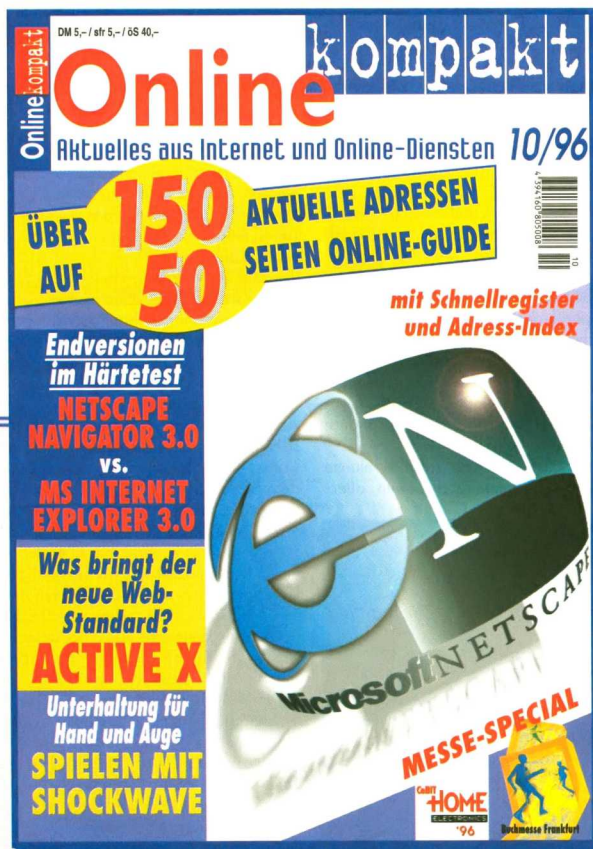




VOLL INFORMATIV,
VOLL ÜBERSICHTLICH,
VOLL **OK**

DER ULTIMATIVE
NETGUIDE
FÜR SURFER

NEU



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

AB 27. SEPTEMBER FÜR
NUR **5,- DM** AM KIOSK!



Der neue Wundervogel der US Air Force war den Byte-Piloten von Novalogic („Comanche“) die erste „ernsthafte“ Flugsimulation des Hauses wert – und dahinter warten schon die nächsten Blitz-Versoftungen auf ihre Startfreigabe.

Noch vor Weihnachten will Interactive Magic (Firmenchef Bill Stealey war früher ja selbst bei der Air Force) einen Flug mit der F-22 herausbringen, Anfang 97 folgen dann Digital Image Design („EF 2000“) und die Mission Studios („Jetfighter II“). Unser Thema heute ist freilich der blitzende Erstschatz von den Erfindern der Voxel-Technologie:



Die eigene von drei Außenperspektiven (ebenfalls möglich: WingMan und FlyBy)

Sobald man sich in den fünf Übungseinsätzen mit dem Handling des Vogels vertraut gemacht hat, kann man via Quickstart auf alle 31 Missionen des Games zugreifen. Wer dabei auf Auszeichnungen Wert legt, muß jedoch den Kampagnenmodus wählen, wo die Aufträge in vier Szenarien schön der Reihe nach zu absolvieren sind: In Indochina geht es u.a. Waffenhändlern an den Kragen, in der Südukraine muß man Atom-Terroristen aufhalten, aber auch im mittleren Osten und auf der russischen Halbinsel Kamtschatka gibt es mächtig Ärger. Konkret stehen z.B. Luftkämpfe mit MiGs (Typ 27 und 29) und sogar dem Eurofighter auf dem Plan; dann müssen wieder „Backfire“-Bomber oder Transportflugzeuge daran gehindert werden, ihre Fracht am vorgesehenen Bestimmungsort abzuliefern. Feindliche Raketenkreuzer darf man ebenfalls zerbröseln, genau wie SAM-Stellungen, Brücken, Kernkraftwerke, Giftgasfabriken und andere Bodenziele.

Grundsätzlich ist es auch möglich, eigene Aufträge zusammenzuschrauben, aller-

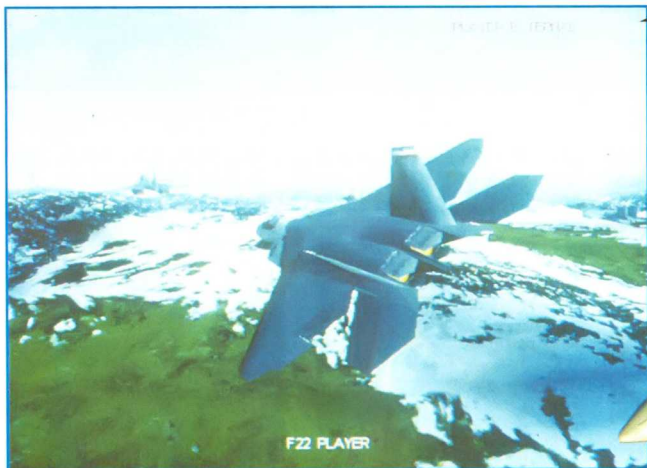
dings ist die Auswahl der Gegner und (Boden-) Ziele eng begrenzt – einen vollwertigen Missionseditor ersetzt diese Option keinesfalls. Im Cockpit gibt es die üblichen Außenansichten, ein HUD, in dem alle wichtigen Daten eingeblendet werden, sowie vier Multifunktions-Displays für den Überblick in Sachen Navigation, Angriffsziele und Bedrohung durch den Gegner. Die jeweilige Bewaffnung wird vom Rechner ausgewählt und kann nicht verändert werden. Das mag den Simulations-Profis zwar mißfallen, doch werden auch sie zugeben müssen, daß Kollege Computer seinen Job beherrscht.

Obwohl im Novalogic-Hangar die Voxel Space-Grafikengine stehen würde, haben die Programmierer hier auf Polygone zurückgegriffen. Die komplett texturierten und schattierten Flugzeuge sehen auch wunderschön aus, nur der Boden wird beim Näherkommen immer pixeliger. Apropos Näherkommen: Es läßt sich einstellen, ob Berge und Schluchten schon von weitem erkennbar sind oder urplötzlich auf dem Screen auftauchen. Beim Grafikdetailgrad sollte man möglichst das Maximum (SVGA mit 640 x 480 Pixel) bevorzugen, was sich in der Praxis aber nur auf einem Pentium mit 133 MHz verwirklichen läßt; schwächer motorisierte DOSen müssen (mehr schlecht als recht) mit 400 x 300 Bildpunkten oder dem VGA-Modus leben. Die begleitenden MIDI-Klänge wirken schon nach kurzer Zeit eher störend, und die spärlich verteilten FX sind kaum besser – richtig gut kommt der Dolby-Surround-Sound bloß im Vorspann und in dem feinen Intro-Video. Steuern läßt sich die F-22 am besten mit dem CH Flightstick oder einem Thrustmaster mit Ruderpedalerie; Nachwuchspiloten dürften trotzdem ihre liebe Not mit der fieseligen Handhabung des Digi-Blitzes haben, der (unabhängig von der Geschwindigkeit) zuweilen übernervös und dann wieder wie ein nasser Sack reagiert.

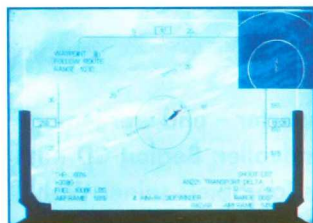
Die Schwächen im Detail ändern aber nichts am insgesamt hochklassigen Eindruck, den die erste F-22-Versoftung hin-



Auch Bodenziele sind sehr beliebt



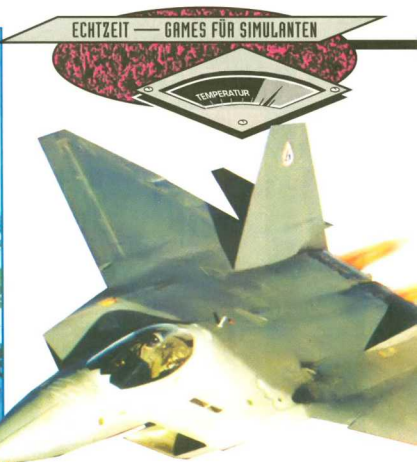
Dieser „Backfire“-Bomber hat bald ausgebombt



Ein feindlicher Transporter im Visier

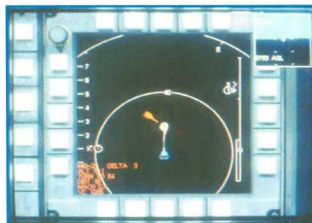


...und jetzt Feuer frei für die AMRAAM-Rakete!



terläßt. Für Profi-Flieger wären lediglich größere Einflußmöglichkeiten auf das Gameplay wünschenswert gewesen, denn die vorhandenen Optionen beschränken

sich fast durchgehend auf Grafik, Sound und Eingabemedium. Aber warten wir erst mal ab, ob es die Konkurrenz besser machen kann. (mash)



Das Angriffs-Display: Anvisierte Feinde werden rot markiert

DIE F-22 LIGHTNING II

Ein Prototyp war bereits 1990 in der Luft, doch seinen offiziellen Jungfernflug wird das modernste Kampfflugzeug der US Air Force erst im Mai 1997 erleben. Es verfügt nicht nur über eine Stealth-Tarnung, die es für feindliches Radar nahezu unsichtbar macht, sondern auch über die Fähigkeit zum „Supercruise-Flight“: Die Triebwerke liefern genügend Schub für ständige Überschallgeschwindigkeit, selbst wenn der Nachbrenner ausgeschaltet bleibt. Außerdem kann die Maschine die nagelneuen JDAMS-Präzisionsbomben („Joint Direct Attack Munitions“) mitführen. Als Namenspatron fungierte übrigens die P-38 „Lightning“, ein zweimotoriges US-Jagdflugzeug aus dem Zweiten Weltkrieg mit für damalige Verhältnisse enormer Steigfähigkeit und beeindruckender Bewaffnung bzw. Panzerung.



Die F-22 Lightning II



Der Namenspatron: die P-38 „Lightning“

F-22 Lightning II (Navalogic)

Überzeugender Kampfflug mit kleinen Schwächen und hohen Ansprüchen an die Hardware.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

84%
69%
77%
82%



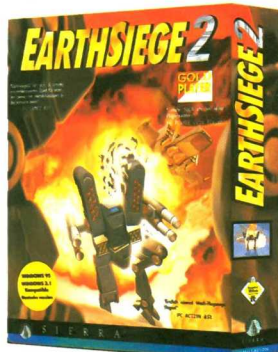
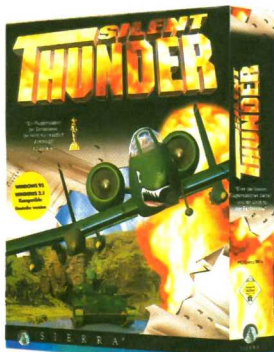
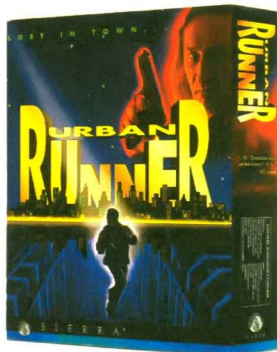
79%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, empfohlen sei ein P133
SPEICHER:	8 MB RAM, 11 bis 41 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA/VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur, 2- und 4-Button-Sticks, Flightstick Pro, Thrustmaster Mk.II, Wingman Extreme
AUSGABE:	Komplett englisch

ALLER GUTEN PRÄMIEN SIND GRATIS FÜR NEUABONNENTEN

URBAN RUNNER* SILENT THUNDER* EARTHSIEGE 2*



* = komplett deutsche Version!

Im Abo gib'ts 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 wieder so 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 eine dieser deutschsprachigen Verkaufsversionen (auf PC CD-ROM mit separater Anleitung und Begleitmaterial in der Originalverpackung) von aktuellen Sierra-Hits: **URBAN RUNNER** ist mehr als nur ein Krimi-Adventure, es ist ein interaktiver Spielfilm vom Feinsten. **SILENT THUNDER** ist eine exquisite Flugsimulation, und bei **EARTHSIEGE II** geht es um spektakuläre Schlachten riesiger Roboter. Für ein neues Abo des PC JOKER ohne Begleit-CD bekommt man eine der drei Vollversionen gegen einen Aufpreis von nur 20,- DM!

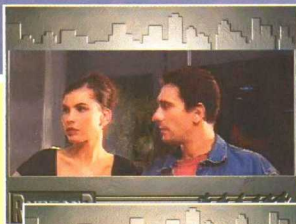
IHR HABT DIE WAHL

Test abgeschnitten – kein Wunder, markiert dieses spannende Krimi-Adventure der Hit-Schmiede Sierra doch einen technischen Meilenstein: Durchgehende Videoanimationen und deutsche Sprachausgabe machen das Knobeln hier zu einem cineastischen Hochgenuß!

Der absolute Hit für Simulanten (86 Prozent im PC Joker 4/96) ist dagegen Sierras Überflieger **SILENT THUNDER**: Wer mit dem „Warzenschwein“ gegen Diktatoren und Drogenbarone vorgeht, darf sich auf durchdachtes Missionsdesign und 3D-Präsentation freuen, wie man sie im Genre kein zweites Mal zu sehen bekommt – ein Muß!

Als BattleTech-Fan greift man wiederum zu **EARTHSIEGE 2**, der ebenso sehens- wie spielsenswerten (80 Prozent im PC Joker 4/96) Robo-Sim aus Kalifornien. Auch hier ist insbesondere die Präsentation der Materialschlachten eine Wucht, aber auch Gameplay und Steuerung wissen zu beeindrucken. Wer SF-Simulationen mag, wird das Game lieben!

Erst in der Ausgabe hat **URBAN RUNNER** mit 81 Prozent im



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



PC JOKER ABO-COUPON



Als Dank für meine Empfehlung senden Sie mir bitte **Urban Runner**, **Silent Thunder** oder **Earthsiege 2**. Geschenkempfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Bei einem Abo für DM 63,- erhalte ich die Prämie gegen Aufpreis von DM 20,-. Prämie und Rechnung erhalte ich nach Eingang der Abogebühr. Die Auslieferung erfolgt sofort, wenn das Abonnement bezahlt ist, an folgende Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Schicken Sie bitte _____

☐ **Urban Runner**

☐ **Silent Thunder**

☐ **Earthsiege 2**



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

Geldinstitut _____

☐ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung

auf Postgirokonto: Nr. 444 714-806 BLZ 700 100 80

☐ Per Vorkasse (Scheck oder Bargeld liegt bei)

Datum, 1. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

Datum, 2. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Kontonummer _____

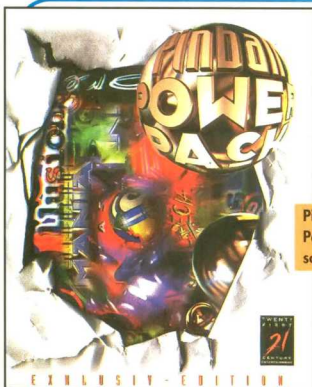
Bankleitzahl _____

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 Absonderung 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



Pinball Power Pack: 20 Flipper-tische für 79,- DM



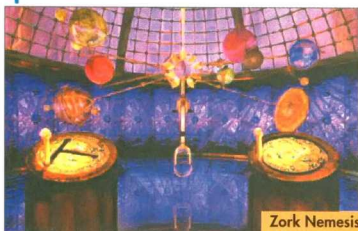
Lost Eden: Die Render-Dinos sind wieder da



Fade to Black: Für 40 Märker kann man sich gar nicht schwarzärtern



Thunderhawk 2 hat den Flugpreis unter 30 Mark gesenkt



Zork Nemesis: Deutsch als Landessprache des Great Underground Empires

Während unsereiner immer noch dem ausgefallenen Sommer nachweint, haben sich die Budgetprofis längst auf die letzte Verkaufsschlacht des Jahres eingestellt: Vor den ersten Schneeflocken fallen bereits die Preise!

GÜNSTIGER

In das **Pinball Power Pack** hat 21st Century fast alle Flipper des Hauses gesteckt: Wer 79 Silberrücken anlegt, darf sich von „Pinball Dreams 1 & 2“ über „Pinball Fantasies“ und „Pinball Mania“ bis hin zu „Pinball Illusions“ durchkämpfen – macht insgesamt 20 Tische!

Virgins White Label hat in Europa gerade das millionste Spiel verkauft, jetzt arbeitet man an der nächsten Budget-Mio.: Das Saurier-Adventure **Lost Eden**, der Render-Flipper **Tilt**, das Multimedia-Abenteuer **Daedalus Encounter** und der Hochseerriegel **Carrier Strike Force** (auch als „Navy Strike“ bekannt) kosten jeweils 29,95 DM. Zum selben Preis veröffentlicht Powerplus nochmals einige bekannte MicroProse-Titel: den Flug **1942: The Pacific Air War** (plus Szenarios), die Wirtschaftssim **Transport Tycoon** (plus World Editor) und das Panzer-Strategical **1944: Across the Rhine**. Einen Zehner mehr verlangt EA Classic für das 3D-Actionadventure **Fade to Black** bzw. für **PGA Tour Golf 486**; im Januar soll dann noch Origins Iso-Abenteuer **Crusader: No Remorse** folgen.

Jetzt wird's wieder günstiger, denn mit Titeln zum Stückpreis von 29,95 DM will Eidos U.S. Golds Budgetlabel Kixx wiederbeleben. Neben unserem aktuellen Top Tip **Flashback** gehören dazu das schräge

Sportereignis **Big Red Racing**, das atmosphärisch dichte Video-Abenteuer **Under a Killing Moon**, die 3D-Ballerei **Terminal Velocity**, das Rock'n'Roll-Jump'n'Run **Johnny Bazoorkone**, die Heli-Sim **Firestorm: Thunderhawk 2** und die Golferei **Links 386 CD**. Tja, und nicht vergessen sei auch die Prügelorgie **Street Fighter II**, bei der uns Kixx mit der normalen, also nicht irgendeiner „Turbo“- oder „Super“-Edition beglückt.

Ein völlig neues Budget-Label möchte dagegen Acclaim unter dem sinnigen Namen Black Market etablieren. Zu den ersten Titeln auf dem Schwarzmarkt zählen die Interplay-Games **Warcraft** (Echtzeit-Strategie), **Descent** (SF-Flug), **Dungeon Master 2** (Rollenspiel) und **Cyberia** (Render-Action). Ergänzt werden sie durch die Acclaim-Eigenproduktionen **WWF Wrestlingmania**, **NBA Jam** und **Batman Forever**, die alle jeweils mit einem knappen Dreißiger zu Buche schlagen.

DEUTSCH

Aus den Übersetzungsbüros kommen in diesem Monat zwei sehr erfreuliche Neuigkeiten: Von Activision und Bomco wurde das legendäre Infocom-Adventure **Zork Nemesis** komplett eingedeutscht – und Virgin hat die Lokalisierung des Access-Krimis „The Pandora Directive“ abgeschlossen, der seit her **Die Akte Pandora** heißt. (mm)

Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.



Software-Versand

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

CD-ROM	
3 Skulls o.t. Toltecs	DV 74,99
AH - 64 Missiondisk	DV 1,99
Anvil of Dawn	DV 69,99
ATV-Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Azazel Tears	DV 69,99
Baphomets Fluch	DV 69,99
Battle Isle 3	DV 39,99
Bleifut	DV 49,99
Bleifut 2	DV 49,99
Botasoccar	DV 49,99
Caesar 2	DV 74,99
Civilization 2	DV 79,99
Civil War General	DV 79,99
Command & Conquer	DV 79,99

CD-ROM	
Formel One Gc Prix 2	DV 89,99
General Knight 2	DV 69,99
Gene Maschine	DV 69,99
Gene Wars	DV 79,99
Golden Gate Killer	DV 69,99
Hard Line	DV 59,99
Hind-Kampfhubschr.	DV 74,99
Hugo 3	DV 64,99
Hugo 4	DV 67,99
Hugo Screensaver	DV 34,99
IMTA2 - Abrams	DV 69,99
Jagged Alliance 2	DV 11,99
Landes of Lore 2	DA 269,99
Lighthouse	DV 79,99
Links LS-Golf	DA 89,99

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

Comm. & Conq. Data	DV 24,99	Mad TV 2	DV 69,99
Comm. & Conquer 2	DV 89,99	Manic Karts	DA 29,99
Conquest o. New World	DV 79,99	Martini Racing	DV 24,99
Crap Night - Flipper	DA 1,99	Mechwarrior 2	DV 74,99
Cronicle o. I. Sword	DV 74,99	Mechwarrior 2 Data	DV 39,99
Crusader No Regret	DV 64,99	Mega Pack 6	DA 79,99
Cyberia 2	DV 69,99	Mega Race 2	DV 54,99
Daggerfall	DV 69,99	MissionForce Cyberstorm	DV 74,99
Das schwarze Auge 3	DV 39,99	Monster Truck	DV 69,99
Dawn II. Damps	DV 69,99	Myst	DV 64,99
Daytona USA	DV 69,99	NBA Live 96	DV 79,99
Deadline	DV 39,99	Need for Speed Edition	DV 79,99
Der Produzent	DV 74,99	NHL Hockey 96	DV 79,99
		NHL Hockey 97	DV 74,99

Unsere MEGA-Knüller lieferbar ab November:

Bleifut 2	DV 54,99
Daytona USA	DV 69,99
Destruction Derby 2	DV 69,99
Discworld	DV 74,99
Flottenmanöver	DV 69,99
Orionburger	DV 69,99
Risiko	DV 69,99
Schleichfahrt	DV 69,99
Sega Rally	DV 69,99
Tomb Raider	DV 59,99
Toontruck	DV 69,99

!!Unbedingt vorbestellen!!

Die große Schlacht in den Ardennen	DV 69,99	Normality	DV 74,99
Die Hard Trilogy	DV 74,99	Olympic Soccer	DA 67,99
Destruction Derby 2	DV 69,99	Orionburger	DV 69,99
Diablo	DV 79,99	Pandora Akte	DV 74,99
Die Fugger 2	DV 74,99	Penzer Dragon	DV 69,99
Die Siedler 2	DV 69,99	PGA Tour Golf 96	DA 79,99
Die Siedler 2 DATA	DV 11,99	PGA Tour Golf 96 Data	DA 39,99
Discworld	DV 74,99	Phantasmagoria	DV 74,99
Discworld 2	DV 74,99	Phantasmagoria 2	DV i.V.
Dungeon Keeper	DV 74,99	Pole Position	DV 69,99
Earth Siege 2	DV 79,99	Powerplay Hockey	DA 59,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99	Pray for Death	DV 39,99
		Privatier 2/Darkening	DV 79,99

Händleranfragen erwünscht!

Elisabeth 1	DV 69,99	Pro Pinball the Web	DA 49,99
F1 Manager	DV 69,99	Realms o. f. Haunting	DV i.V.
F1 / Sony	DV 69,99	Rebel Assault 2	DV 79,99
Fantasy General	DV 69,99	Riddle of Master LU	DV 74,99
Fifa Soccer 96	DV 59,99	Ripper	DV 79,99
Flottenmanöver	DV 69,99	Risiko	DV 69,99
Flugsimulator 5.1	DV 99,99	Road Rash	DV 59,99
Flugsimulator 6.0	EV 99,99	Schlacht von Waterloo	DV 69,99

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

Unsere Hit's!

BAPHOMETS FLUCH

Deutsche
Version

DM 69,99



DAGGER FALL

Ab ca. Mitte Oktober!
Deutsche Version

DM 69,99

Bundes Liga 97 Manager

Erscheint ca. 28.10.96

Deutsche
Version
DM 74,99



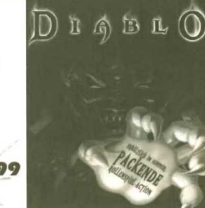
DIE Pandora AKTE

Deutsche Version DM 74,99

DIABLO

Erscheint ca. 15.11.96

Deutsche
Version
DM 79,99



COMMAND CONQUER

ALARMSTUFE ROT

Deutsche
Version
nur DM 89,99

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!!!

CD-ROM

Schleichfahrt	DV 69,99
Sega Rally	DV 69,99
Shamara	DV 69,99
Sherlock Holmes 2	DV 74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Sonic	DA 49,99
Space Hulk 2	DA 79,99
SPUD	DA 64,99
Star Trek Warrior Set	DA 64,99
Stonespeak	DV 49,99
S.T.O.R.M.	DV 69,99
Syndicate 2 / Wars	DV 79,99
TFX 2000 Eurofighter	DV 79,99
Terra Nova	DV 69,99
The Dig	DV 74,99
The Fighter SVGA	DV 69,99
Time Commando	DV 59,99
Tomb Raider	DV 69,99
Toontruck	DV 79,99
Ultra Pack 2	DV 79,99
Virtual Fighter	DA 74,99
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	DV 24,99
Wing Commander 4	DV 79,99
Win Skat	DV 34,99
Worms	DV 64,99
Worms Data	DV 34,99
Zork Nemesis	DA 84,99

DV 74,99

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV 19,99
Alien	DV 34,99
Alion Virus	DV 24,99
Ascendancy	DV 49,99
Battle Bugs	DV 24,99
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DV 34,99
Betrayer at Kronor	DV 19,99
Beneath a Steel Sky	DV 29,99
Bioforce	DV 29,99
Bundes. Manager 2.0	DV 19,99
Christoph Columbus	DV 19,99
Creature Shock	DV 19,99
Das schwarze Auge 1	DV 24,99
Das schwarze Auge 2	DV 24,99
Dawn Patrol	DV 24,99
Day of Tentacle	DV 24,99
Der Reeder	DV 19,99
Die Siedler 1	DV 34,99
Dungeon Master 2	DV 39,99
Earth Siege 1	DV 19,99
Eishockey Manager	DV 19,99
Fate to Black	DV 29,99
Fatal Racing	DV 29,99
Fifa Soccer 95	DV 29,99
Flight Unlimited	DV 39,99
Freddy Pharkas	DV 19,99
Goblins Teil 1 + 2	DV 19,99
Goblins Teil 3	DV 19,99
Höhlenwelt Saga	DV 19,99
Incredible Maschine 1	DV 19,99
Jagged Alliance	DV 29,99
Kings Quest 7	DV 39,99
Landes of Lore	DV 29,99
Little Big Adventure	DV 29,99
Lost Eden	DV 19,99
Lost in Time	DV 19,99
Magic Carpet 1 + Data	DV 29,99
Maniac Karts	DA 29,99
Might + Magic Trilogy	DV 39,99
Monkey Island 1	DV 24,99
NHL Hockey 95	DA 29,99
Outpost 1.5	DA 29,99
Pizza Connection	DV 19,99
Police Quest 4	DV 19,99
Privatier + Data	DA 29,99
Rayman	DV 39,99
Return to Zork	DV 29,99
Russelheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Sim City Enhanced	DV 24,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99
Space Hulk	DV 29,99

Weitere Angebote

Space Quest 4	DA 19,99
Space Quest 6	DV 19,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Steel Panther	DV 39,99
Strike Command. + Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
Therme Park	DV 29,99
Ultima Underworld 1 + 2	DA 29,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Vollgas	DV 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
WWF 2	DA 39,99
X - Wing Comp.	DV 29,99

Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel

Civilization 2	14,80
Battle Isle 3	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Prisoner of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T.1 + 2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Trek Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80

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	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99

Thrustmaster-Lenkrad T2

incl. Gas, Bremse 219,99

Thrustmaster Grand

Prix 1-Lenkrad

preiswerte Variante des

Formula T2 - Die Fußpedale

werden durch zwei Hebel am

Lenkrad ersetzt! 169,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der
Installation Ihrer Software? Kein
Problem, denn wir lassen
UNSERE KUNDEN nicht im
Regen stehen! Inseid wissen,
bei Konfigurationsproblemen
Call/Play HOTLINE anrufen und
nach "Frank Klein" fragen.
Probieren Sie es doch einfach
mal aus.

**Hotline 02 81-9 52 98 - 0
ab 15.00 Uhr**

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!

ADVENTURES

special

Teil I: Wie alles begann



Nach unserem großen Rückblick auf die Entwicklung der Rollenspiele sind nun die Adventures dran. Dabei müssen wir den Blick sogar noch weiter in die Vergangenheit richten, denn das abenteuerliche Genre feiert bald seinen 30. Geburtstag!

Zunächst aber ein Blick auf den Fahrplan: Hier und heute berichten wir von den allerersten Versuchen, interaktive Bücher auf den Bildschirm zu bringen, und kämpfen uns bis zum Jahr 1990 vor. Der zweite Teil wird sich dann in der kommenden Ausgabe der Blütezeit der Grafik-adventures widmen, bevor es im Finale

um multimediale Spiel-Filme und zukünftige Trends geht.

Über all die Jahre hinweg hat sich am grundlegenden Gameplay aber trotz der dramatisch verbesserten Präsentation relativ wenig geändert: Geboten wird meist ein Fantasy-, SF-, Krimi- oder Gruselszenario, oft mit humoristischen und/oder

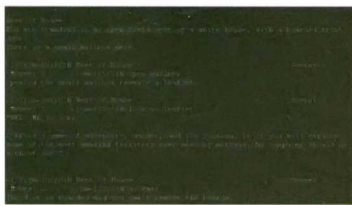
erotischen Elementen. Damit die Geschichte zu einem guten Ende kommt, müssen erst mehr oder weniger zahlreiche Schauplätze besucht, Gespräche geführt und Rätsel gelöst werden, aber auch brachiale Gewalt ist nicht selten ein probates Mittel, um der Lösung näherzukommen.

AM ANFANG WAR DAS WORT: 1968

Anno 1968 schrieb der amerikanische Computerfreak William Crowther für seine Kinder das Programm **The Cave**. Dieses enthielt bereits viele charakteristische Adventure-Elemente, so mußten z.B. einige Rätsel gelöst und genretypische Befehle wie „Go West“ eingegeben werden. In den folgenden Jahren wurde **The Cave** von verschiedenen Programmierern weiterentwickelt, und 1977 fand es unter dem Namen **Adventure II** schließlich den Weg auf

den Großrechner des berühmten MIT („Massachusetts Institute of Technology“). Dort inspirierte es Marc Blank, Dave Lebling und einige andere Studenten, die hier eine völlig neue Möglichkeit zum Erzählen einer Geschichte entdeckten: Anders als bei gedruckten Abenteuern üblich, konnte der Spieler die heldenhaften Entscheidungen selbst treffen und so zugleich über den Fortgang der Handlung (mit-) bestimmen. Mit einer eigens hierfür entwickelten Pro-

grammiersprache schrieben sie dann auf dem instituteigenen Rechner das allererste kommerziell verbreitete Textadventure und taufen es **Zork**.

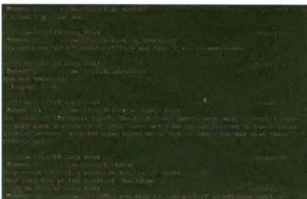


Der Stammvater aller Bildschirmabenteuer: Zork

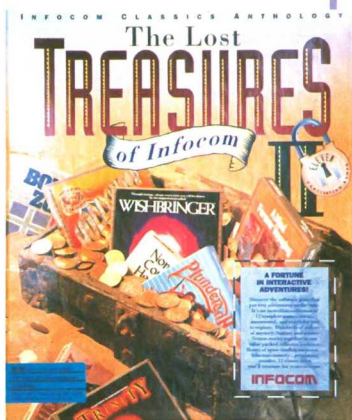
ERSTE GEHVERSUCHE: DIE ZEIT BIS 1983

Zur Vermarktung ihres Games gründeten Marc Blank und Dave Lebling 1980 die (1986 von Activision aufgekaufte) Firma Infocom. Das aus Speicherplatzgründen mittlerweile in drei Teile aufgesplittete **Zork** (**The Great Underground Empire**, **The Wizard of Frobozz** und **The Dungeon Master**) erschien zwischen 1981 und 1983 zunächst für den Tandy und anschließend auf allen anderen damals gängigen Computersystemen (Apple, C64, Atari, Amiga, PC). In den folgenden Jahren produzierte Infocom weitere Textadventures wie **Enchanter**, **Sorcerer** und **Spellbreaker**, deren Parser (siehe Extrakasten) die inzwischen langsam aufkommende Konkurrenz mit seiner Leistungsfähigkeit fast zur Verzweiflung trieb: Was man auch eintippte, das Programm verstand nahezu alles und lieferte dazu oftmals brillend komische Kommentare ab. Verantwortlich dafür waren Autoren vom Schlage eines Steve Meretz-

ky, der später zu Legend abwanderte, um dort u.a. die „Spellcasting“-Serie zu kreieren. Etwa zur selben Zeit saß in Kalifornien eine junge Frau vor ihrem Apple und schuf für das kleine Label Online Systems mit **Mystery House** das erste Grafikadventure der Welt. Online Systems wurde bald in Sierra umbenannt, und die junge Programmiererin war niemand anders als Roberta Williams.

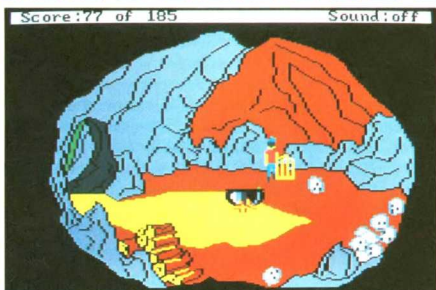


Der Sprücheklopper: Enchanter

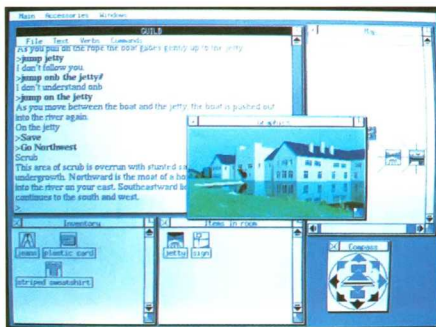


Später als Compilation nochmals aufgelegt: The Lost Treasures of Infocom

DIE LEHRJAHRE: 1984 BIS 1986

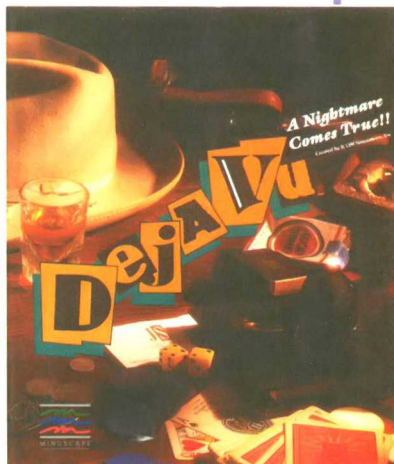


Langsam wird's bunt: King's Quest 2



Der Unterwelt-Klassiker: The Guild of Thieves

Roberta Williams war es auch, die 1984 mit **King's Quest: Quest for the Crown** erstmals richtig Bewegung, sprich Animationen, in das Genre brachte. Im Folgejahr begann dann die Erfolgsgeschichte von Magnetic Scrolls: Die auf dem Sinclair QL erstellte Originalfassung des Debütwerks **The Pawn** setzte noch auf Text pur, während man die anschließenden Umsetzungen für Atari, C64, Amiga, Schneider und PC zusätzlich um rund 30 Bilder ergänzte. Auch der von Magnetic Scrolls verwendete Parser akzeptierte komplizierte Schachtelsätze – und kommentierte sie gerne mit hämischen Kommentaren. Ende 1986 kam dann das Meisterwerk **The Guild of Thieves** heraus, ein genial gemachtes Schelmenstück mit hübschen Bildern, vielen Knoteinlagen und herrlich abgedrehten Gags. Im selben Jahr veröffentlichte



Hier hatte schon die Maus das Sagen: Deja Vu

Activision am C64 die Detektivgeschichten **Murder on the Mississippi** und **Borrowed Time**, welche bereits erste Ansätze einer Menüsteuerung aufwiesen. Ein Jahr später führte dann Mindscape mit **Deja Vu** (für Mac und Amiga) vor, wie ein komplett menügesteuertes Abenteuer aussieht.

DIE REIFEZEIT: 1987 BIS 1988

1987 meldete sich Lankhor aus Frankreich mit **Mortville Manor** zu Wort. Das Spiel selbst ist heute längst vergessen, bildete jedoch gewissermaßen die Basis für das Südsee-Abenteuer **Maupiti Island** (Amiga, Atari, PC). Und dieses wiederum konnte gleich mit mehreren Neuerungen aufwarten: deutsche Sprachausgabe, eine Palette von 256 Farben und ein im Spielverlauf automatisch erweitertes Gesprächsthemen-Menü. Die ersten Flötentöne des Genres (auf Amiga und

Apple) verdanken wir dagegen **Lurking Horror** von Infocom. Aber eigentlich war 1987 das Jahr von Lucasfilm Games (heute: Lucas Arts), der Softwarefirma des Hollywoodregisseurs George Lucas. Denn mit dem bald auf alle wichtigen Computersysteme umgesetzten C64-Abenteuer **Maniac Mansion** erlebte das Genre eine Steuerungsrevolution! Die bis dahin übliche mühselige Tipparbeit wurde dabei nämlich durch 15 anklickbare Verben abgelöst – auf das zugrundeliegende SCUMM-System gehen wir ebenfalls im Extrakasten näher ein. Dem nicht nur namentlich ziemlich verrückten Landhaus folgte die nicht minder abgedrehte SF-Geschichte **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**. Aus deutschen Landen gab es damals dagegen noch recht wenig zu vermelden, lediglich Software 2000 erzielte mit **Holiday Maker** am Amiga einen Achtungserfolg.



Die französische Revolution: Maupiti Island



George Lucas übernimmt das Steuer(n): Maniac Mansion



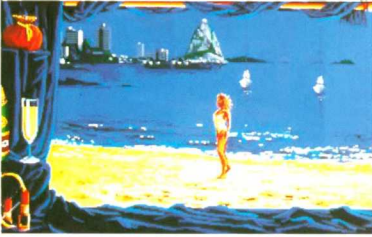
Man abenteuer deutsch: Holiday Maker

ZWISCHENSPIEL: SEX & SERIEN

Aus Qualitätsgründen haben wir das von Sierra bereits 1981 für den Apple entwickelte erotische Textadventure „Soft Porn“ bisher verschwiegen. Das geht jetzt aber nicht mehr, weil sechs Jahre später ein gewisser Al Lowe kam und daraus ein nicht nur grafisch wesentlich befriedigenderes Werk machte: **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge**

Lizards war der Beginn einer einzigartigen Playboykarriere! Ab 1988 reagierte Coktel Vision bzw. die Spieldesignerin Muriel Tramis auf diese humorvolle Aufreißerserie mit den Digi-Erotika **Emmanuelle**, **Geisha** und **Fascination**, die außer einer weiblichen Heldin aber kaum Originelles vorzuweisen hatten. Viel erfolgreicher waren da schon zwei

weitere Sierra-Serien, die ebenfalls 1988 ihren Einstand feierten: Von der **Space Quest**-Saga wurde praktisch jedes erdenkliche Klischee aus dem SF-Bereich veralbert, während der ehemalige Polizist Jim Walls bei **Police Quest 1: In Pursuit of the Death Angel** um eine möglichst authentische Schilderung der täglichen Polizeiarbeit bemüht war.



Fade Erotik: Emmanuelle



Larry in der runderneuten VGA-Fassung



Larry, der bekannteste Schwerenöter der Welt



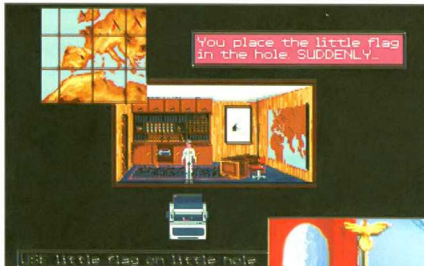
Realismus ist Trumpf: Police Quest 1



Im Weltall hört dich keiner lachen: Space Quest 1

DIE MEISTERJAHRE: 1989 BIS 1990

1989 veröffentlichte das französische Softwarehaus Delphine das SF-Adventure **Future Wars**, dessen ebenso einfache wie geniale Point & Click-Steuerung bald zum Genre-Standard avancierte. Unter dem Überbegriff „Cinematique“ (womit wohl die filmreifen Animationen gemeint waren) kam die neue Bequemlichkeit dann bei der ein Jahr später nachgeschobenen Agentenstory **Operation Stealth** wieder zum Einsatz. Kurz zuvor war indessen Lucas Arts mit **Indiana Jones and the Last Crusade** die erste wirklich überzeugende Filmumsetzung gelungen. Indy kam nämlich mit nur noch zwölf anklickbaren Verben aus, ohne deshalb auf Komplexität zu verzichten: Auf Wunsch konnte der Spieler nun einige Actioneinlagen absolvieren, zu dem existierten hier mehrere Lösungswege, die den Helden jeweils auch zu unterschiedlichen Schauplätzen führten.



Zukunftswisende Steuerungsmethode: Future Wars



Hut, Peitsche und variable Lösungswege: Indiana Jones and the Last Crusade

DER SIEGESZUG DER GRAFIKADVENTURES: 1990

Das 1990 bei Sierra erschienene Fantasy-Adventure **Hero Quest** wurde später aus lizenzrechtlichen Gründen in „Quest for Glory“ umbenannt. Aus Zockersicht interessanter waren hier allerdings die eingeflochtenen Rollenspielelemente (der Held konnte Dieb, Kämpfer oder Magier sein) und die Echtzeitkämpfe, für die als Novum sogar ein separater 3D-Screen eingeblendet wurde. Nach experimentierfreudiger zeigte sich Ubi Soft bei dem grafisch ungewöhnlichen SF-Abenteuer **B.A.T.**, das unter der Last der

integrierten Rollenspiel- und Actionelemente fast zusammenbrach. Interplay („Bard's Tale“) wiederum war es vorbehalten, William Gibsons Cyberpunk-Kultbuch **Neuromancer** für C64, PC und Amiga zu versofeten. Der vorläufige Höhepunkt des Genres kam dagegen ohne literarische Vorlage aus: Lucas Arts legte mit **The Secret of Monkey Island** das bislang ausgereifteste Adventure überhaupt vor. Angefangen bei der prächtigen Präsentation über die kinderleicht zu bedienende Point & Click-Steuerung bis hin zu den affenscharfen Gags, die

wundersamerweise sogar in der deutschen Version erhalten blieben, stimmte hier einfach alles! Kein Wunder, daß die Lucas-Artisten seither von einer weltweiten Fange-meinde angehimmt werden... Die Affeninsel war zugleich der Ausgangspunkt für eine ganz neue Adventure-Generation, die in den frühen Neunzigern den Markt beherrschte. Aber das ist wieder eine andere Geschichte, die wir Euch in der nächsten Folge erzählen wollen. (md)



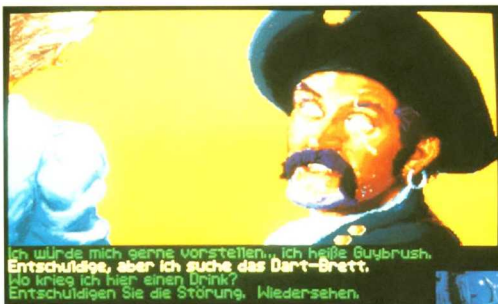
Quest for Glory: die Neuauflage in VGA



Adventure mit Rolli-Ein-schlag: Quest for Glory



Das versoffene Kultbuch: Neuromancer



Ich würde mich gerne vorstellen... Ich heiße Guybrush. Entschuldige, aber ich suche das Dart-Brett. Wo krieg ich hier einen Drink? Entschuldigen Sie die Störung. Wiedersehen.

Ein Meilenstein:
The Secret of Monkey Island

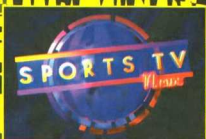


PARSER & SCUMM

Nur erfahrene Abenteurer wissen heute noch, daß ein Parser nichts zum Essen ist, sondern eine einst weitverbreitete Kommunikations-schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Wenn der Spieler irgendeine Aktion einleiten wollte, mußte er das dem Programm durch das Eintippen von Sätzen klarmachen, wobei zudem nur solche Wörter zulässig waren, die dieses auch „kannte“ – bei einem guten Parser waren das ungefähr 2.000 Stück. Ein entscheidender Schritt in Richtung mehr Bequemlichkeit gelang Lucas Arts 1987 mit der sogenannten SCUMM-Technologie („S scripting Utility for Maniac Mansion“). Statt der bis dahin üblichen Eingabe von eigenen Ideen genügte es jetzt, beispielsweise den Kühlschrank auf dem Bild und das Verb „Öffne“ in der Befehlswortliste anzuklicken, damit der Rechner daraus automatisch eine logische Verbindung herstellte: „Gehe zum Kühlschrank und öffne ihn“. Ein weiterer großer Vorteil der SCUMM-Technik war und ist, daß sich eine beschränkte Anzahl von Befehlen natürlich viel leichter in andere Sprachen übersetzen läßt als die vorher üblichen Bandwurmsätze. Angewendet wird diese Methode denn auch bis heute, und das nicht nur von Lucas Arts – wenn auch in wesentlich verfeinerter Form.

**Erscheint am
28. Oktober 1996**

Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!**



Die Features

- Hi-Color Grafik
- SUGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Samtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI-Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Modem-Play-Option
- Aktuelle Saisondaten 96/97

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFÜMSCHLAG - AB DIE POST

COUPON

BUNDESLIGA MANAGER 97

gegen 4,- DM in Briefmarken.

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track
und Infomaterial -

Vorname, Nachname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

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



VOM DFB EMPFOHLEN.

Das ist wie *live* dabei

nchen, 10.30 Uhr: **Lothar mault!** Lautern, 17.09 Uhr: **Otto tobt!**

Bundesliga 97 manager



SOFTWARE 2000



DIE GRAFIKBESCHLEUNIGUNGSKARTE

MATROX MYSTIQUE



Die mystische Version von MechWarrior 2

Nach ATI („3D Rage“) und S3 („ViRGE“) wirft nun auch der kanadische Hersteller Matrox eine Beschleunigerkarte mit einem eigenen Grafikchip auf den Markt – was bringt der MGA-1064 SG unter der Haube?



DIE AUSSTATTUNG

Genau wie die Konkurrenz macht die wahlweise mit 2 oder 4 MB SG-RAM bestückte Karte sowohl normalen 2D-Grafiken als auch „Windows“-Anwendungen Beine, zusätzlich unterstützt sie aber noch den Direct3D-Standard von „Win 95“. Zum Lieferumfang gehören u.a. die Games „Scorched Planet“ und „MechWarrior 2“, ein spielbares Demo von Psygnosis' „Monster Truck Rally“ sowie ein (Software-) MPEG-Player. Gegen Aufpreis sind außerdem ein TV-Tuner und ein Hardware-Player mit Videoausgang für MPEG- bzw. AVI-Programme erhältlich.

DER PRAXISTEST

Im praktischen Betrieb lief die Mystique unter DOS und „Windows“ gleichermaßen stabil. Auf einem P166 mit 32 MB erreichte die 4-MB-Ausführung 185 Frames pro Sekunde, die 2-MB-Variante schaffte mit einem P90 und 16 MB RAM rund 120 Frames – ermittelt wurden diese Werte mit dem Programm „Twist“, das dem Microsoft DirectX Software Developer's Kit beiliegt. Das Grafiktestprogramm von „Bleifuß 2“ wiederum bescheinigte der Mystique (unter der MS-DOS-Eingabeaufforderung von „Win 95“) einen Datendurchsatz von 45 MB/sec für VGA und SVGA. Wieder etwas getrübt wird das schöne Bild allerdings dadurch, daß die Karte weder den „Screen Display Doctor 5.2“ noch

die neuere Version 5.3 unterstützt – woraus sich zwanglos ergibt, daß Spiele, die auf diese Treiber zurückgreifen, die Zusammenarbeit mit ihr verweigern.

FAZIT

Die verhältnismäßig preiswerte Karte bietet erstaunlich viel Leistung fürs Geld und hinterließ im Testbetrieb zudem einen recht ausgereiften Eindruck. Wegen der fehlenden Unterstützung für den „Screen Display Doctor“

wird man damit jedoch wohl auf das eine oder andere Spiel verzichten müssen: Wie viele das sind bzw. noch werden, läßt sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt leider kaum abschätzen. (mash)

DIE DATEN

Auflösung und Farbpalette im 2D-Bereich

Auflösung/Pixel	2 MB	4 MB
1.280 x 1.024	256	16,7 Mio.
1.024 x 768	65 K	16,7 Mio
800 x 600	16,7 Mio.	16,7 Mio.
640 x 480	16,7 Mio.	16,7 Mio.

Auflösung und Farbpalette bei 3D-Hardwarebeschleunigung

Auflösung/Pixel	2 MB	4 MB
1.024 x 768	–	256
800 x 600	256	65 K
640 x 480	65 K	65 K

Bildwiederholungsrate

Auflösung/Pixel	max. Vertikalfrequenz/Hz
1.280 x 1.024	75
1.024 x 768	120
800 x 600	160
640 x 480	200

Hersteller: Matrox

Mitgelieferte Software: Scorched Planet, MechWarrior 2, Monster Truck Rally, MPEG-Player u.a.

Preis: 399,- (2 MB) bzw. 519,- DM (4 MB)

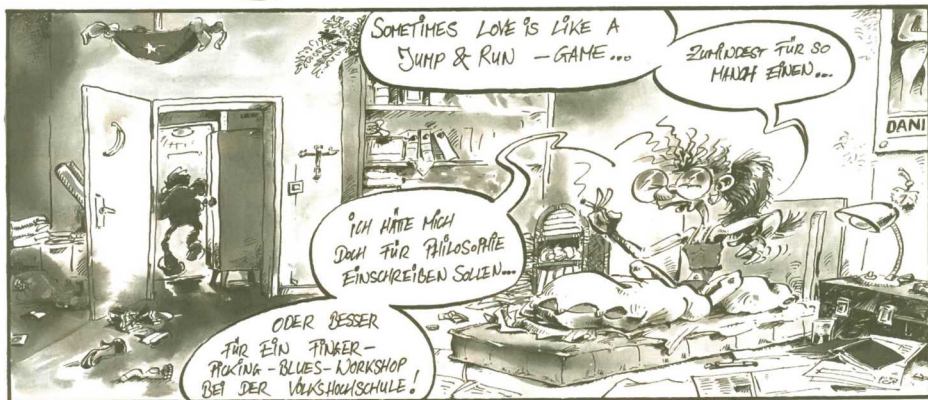


Als spielbares Demo im Lieferumfang enthalten: Monster Truck Rally



Mit der Matrox Mystique schöner und schneller: Scorched Planet

GH^{OST} IN THE MACHINE



Münchner Spezialitäten, frisch aus dem Museum

DIGITALE WELTEN & IMAX 3-D

In einer bis Juni 97 geöffneten Sonderausstellung führt das Deutsche Museum vor, was am Computer heute so alles möglich ist – und zwei Schritte weiter zeigt das aufgerüstete IMAX-Kino ab November auch 3D-Filme.



DIGITALE WELTEN

Unter der Schirmherrschaft von Branchen-großen wie Intel oder Siemens/Nixdorf und in Zusammenarbeit mit der Stiftung Lernen sowie der Firma Jolly Medienhaus werden in der bayerischen Landeshauptstadt derzeit „Digitale Welten“ präsentiert. Das Themenspektrum umfaßt neun Schwerpunkte: Mathematik, Technik, Physik, Erde, Astronomie, Verkehr, Mensch, Wissen und Musik. Dazu haben Pädagogen jeweils die passen-

de Software (von „Star Trek: Klingon“ bis zum Kompositionsprogramm „Cubase“) ausgesucht, die sich in der Ausstellung übrigens auch zu Sonderpreisen erwerben läßt. Man kann sich aber nicht nur die einzelnen Titel vorführen lassen, sondern z.B. auch im Internet surfen oder eine Videokonferenz via Intranet beobachten. Ganzheitlich veranlagt, wie Museums-pädagogen nun einmal sind, bringen sie bei dieser Gelegenheit auch gleich speziell designte Computermöbel zum Einsatz, die möglichst vielen Menschen gleichzeitig den Zugang zu den über 30 Terminals ermöglichen sollen. Wer gegenüber den neuen Technologien trotzdem noch Berührungsängste hegt, kann sich zudem unter Anleitung eines geschulten „Scouts“ an den PC herantasten. Fortgeschrittene Bytejünger dürften dagegen eher an einer Vorführung des Herstellers Cyberware Gefallen finden, die auch auf der „bits & fun“ (vom 22. bis 24. November in München) gezeigt wird: Mit Hilfe eines Forte VFX1-Cyberhelms kann man „Magic Carpet 2“ im virtuellen Raum spielen, als Eingabegerät fungiert dabei ein High-Tech-Teppich, dem man seine Steuerbefehle durch Gewichtverlagerung mitteilt – allein das ist schon die Reise nach München wert!



Immer schön auf dem Teppich bleiben: Redakteur Martin hebt mit „Magic Carpet 2“ ab

IMAX 3-D

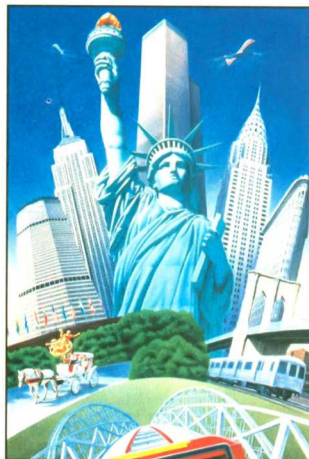
Nachdem im französischen Poitiers das erste IMAX 3D-Kino Europas seine Pforten geöffnet hat, wird nun auch das IMAX-Kino im hiesigen „Forum der Technik“ für die dritte Dimension aufgerüstet. Der dafür erforderliche Einbau eines zweiten Projektors und das Auswechseln der Leinwand gegen ein speziell beschichtetes Exemplar ist Anfang November abgeschlossen. Um in den Genuß des räumlichen Eindrucks zu kommen, müssen die Zuschauer zusätzlich al-

lerdings noch eine Polarisationsbrille aufsetzen, damit ihre Augen das jeweils „richtige“ Bild serviert bekommen. Als erster 3D-Film wird „New York 3D – Eine Zeitreise“ gezeigt, der damit zugleich seine Europapremiere feiert. Dank der 16 x 22 Meter großen Leinwand und einer 6-Kanal-Surroundanlage mit 17.000 Watt darf man sich auf ein multimediales

Erlebnis der Sonderklasse freuen: München leuchtet, und die Besucher strahlen! (mash)



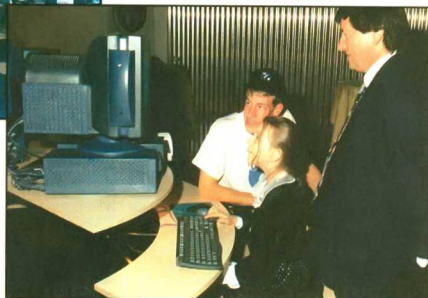
Stauende Kinobesucher



New York zum Greifen nah



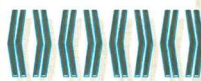
Die digitalen Welten



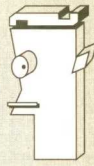
Ein Scout im Einsatz



BESSERWISSEN



11/96



Diesen Monat habe ich Euch von A wie „Albion“ bis Z wie... na, eben wie „Z“ jede Menge schöne Trickserien, Cheats und Lösungen anzubieten. Sparen wir uns also die langen Vorreden, und kommen wir gleich zur Sache!

Und Sache ist, daß wir all diese nützlichen Dinge Euch zu verdanken haben; bitte sorgt auch weiterhin für Nachschub und sendet uns alles, was Ihr an Tips, Tricks etc. so in petto habt. Komplettlösungen nehmen wir aufgrund ihrer Länge am liebsten auf Diskette in Empfang. Die Dateien sollten in jedem Fall als ASCII-Files abgespeichert sein (das geht bei jeder Textverarbeitung), denn die Makros aus den Textprogrammen von Hand zu entfernen, ist wirklich eine fürchterliche Schinderei! 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, 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“
Breiteischer Ring 2
85630 Grasbrunn**
Besonders Eilige können ihren Beitrag auch unter der **Fax-Nummer 089/460 49 77** loswerden.

Und falls Ihr selbst mal einen Rat braucht, so steht Euch **jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unsere telefonische Hotline** zur Verfügung, wo Ihr Tips zu Soft- und Hardwarefragen erhalten könnt. All dies unter den Telefonnummern **089/46 38 23** und **089/460 58 22**

Gelöst

Deep Space Nine
– Harbinger
„Z“

Cheats zu

Albion
Apache Longbow
Grand Prix 2
Missionforce: Cyberstorm

Codes zu

Time Commando

„Z“

KOMPLETTLÖSUNG

Conrad Leilich aus Hamburg hat den blauen Robbis gezeigt, wie die Mannen unter General Zod einen Level nach dem anderen einnehmen können – und Euch verrät er es hier und jetzt auch!

Allgemeines

Die folgenden Vorschläge sind nur Richtlinien, man kann einen Level auch anders lösen, aber so schien es am einfachsten. Richtungsangaben beziehen sich auf das Fort, falls nicht anders angegeben. Allgemein gilt, daß nach jeder gewonnenen Schlacht zwischenzuspeichern ist; so wird das Risiko, nach einem guten Anfang plötzlich wieder von vorn anfangen zu müssen, minimiert.

Level 1

Im Fort wird die Produktion auf Jeeps eingestellt, dann nimmt man mit den verfügbaren Einheiten die Sektoren links und rechts ein. Nun schickt man an den jeweiligen Seiten alle Einheiten nach oben und besetzt die dortigen Sektoren. Sobald die erste Fuhre neuer Roboter fertiggestellt ist, werden die Sektoren links und rechts vom gegnerischen Fort eingenommen, und alle verfügbaren Kräfte werden gegen das Fort geschickt.

Level 2

Die beiden linken Sektoren werden gleich eingenommen, genauso der Sektor oben. Im Fort werden nun Jeeps, in der Fahrzeugfabrik Panzer und in der Ro-

botfabrik Psychos hergestellt. Mit dem Panzer und den übrigen Fußrobotern wird der Sektor unter dem gegnerischen Fort okkupiert, danach sprengt man die Brücke zum Fort, greift von beiden Seiten den mittleren Sektor an und stellt die dortige Produktion auf Panzer um. Jetzt sichert man den Sektor unter dem Fort mit einem Jeep und nimmt die restlichen Sektoren inklusive Fort ein.

Level 3

Zunächst wird der rechte Sektor erobert, dann der Panzer zum Sektor links geschickt und der darüberliegende mit Hilfe der Fußtruppe eingenommen. Nun läßt man den Panzer über die Brücke fahren und zerstört sie. Man fährt nach Nordosten, besetzt den Sektor

und stellt eine Gatling-Kanone auf. Den Nachschub dirigiert man dorthin und stößt auf der linken Seite nach oben vor; die Stellung wird gehalten, bis genügend Nachschub eingetroffen ist, um zum Sturm auf das gegnerische Fort zu blasen.

Level 4

Zu Anfang müssen alle Sektoren auf der eigenen Seite erobert werden. Die angreifenden Fahrzeuge werden mit aller zur Verfügung stehenden Stärke in den Sektoren zwischen den Seiten abgewehrt, dann werden die Sektoren in der Mitte und links davon besetzt. Die Stellung wird bis zum Eintreffen des Nachschubs gehalten, mit dem nächsten Panzer wird der Sektor rechts von der Mitte eingenommen, die Brücke wird zerstört und die Fahne mit zwei Einheiten Fußtruppen geschützt. Dann kommandiert man den Panzer in die Mitte und stürmt das Fort.

Level 5

Zunächst werden eine Einheit Psychos und der Panzer nach links unten geschickt, und der Sektor wird eingenommen. Die Firma läßt man nun Geschütze produzieren, die neben der Fahne aufgestellt werden. Man dirigiert eine Kriegerinheit nach unten, berührt die Fahne und requiriert den Jeep. Die Fabrik wird auf Panzer-Produktion eingestellt. Alle restlichen Einheiten beordert man nach oben und hält nach Möglichkeit die Fahne zur zugehörigen Fabrik. Die Roboterfirma über dem eigenen Fort sollte zur Herstellung von Gatling-Guns eingesetzt werden; sobald zwei Geschütze in der Level-3-Roboterfabrik gebaut wurden, werden die umliegenden Sektoren erobert. In der Level-3-Firma werden nun Schützen produziert, die gegnerischen Geschütze an der Festung werden per finalen Rettungsschuß von ihren Bedienern befreit. Nun kann das Fort eingenommen werden.

Level 6

Sofort werden die Sektoren links, rechts, oben, oben links und oben rechts erobert. Man postiert alle nicht benötigten Truppen und Fahrzeuge in den beiden Sektoren über dem Fort und wehrt die erste Angriffswelle ab. Ist dies überstanden, wird die Fabrik, die sich von der gegnerischen Festung aus links unten befindet, vernichtet. Falls die mittleren Sektoren nicht mehr gehalten werden können, wird einer Robotereinheit befohlen, sich am Spielfeldrand entlang nach oben zu schleichen und die beiden dortigen Sektoren zu besetzen. In der Fahrzeugfabrik (vom eigenen Fort aus rechts oben) läßt man ständig Panzer der Medium-Klasse herstellen; mit zwei davon lassen sich die Geschütze bei der gegnerischen Festung niederkämpfen, und voilà, den Sieg hat die rote Seite errungen.

Level 7

Eine Kämpfer-Einheit wird nach oben rechts in Marsch gesetzt und besetzt den Sektor; in der dortigen Fabrik

wird zunächst ein Geschütz, dann Psychos gebaut. (Allgemein sollten nur Medium-Panzer hergestellt werden.) Mit den anderen Einheiten werden die Sektoren eingenommen, die links und rechts das eigene Fort flankieren. Den Kämpfern wird eine Psycho-Einheit als Verstärkung geschickt, den Rest dirigiert man in die mittleren beiden Sektoren. Diese Felder sollten gut gesichert werden, indem man vor dem Zugang zur Fabrik auf der Halbinsel Truppen postiert. Sobald der Gegner schwächer ist, wird bis zum bitteren Ende angegriffen und die Festung zerstört.

Level 8

Zunächst werden alle Sektoren auf der eigenen Seite der Schlucht eingenommen; danach sind alle Einheiten in die mittleren drei Felder auszusenden. Mit Hilfe eines Panzers wird die Brücke zerstört, um den Gegner vom linken der mittleren Sektoren abzuschneiden. Besonders geschickte Robotfeldherren warten damit, bis einige feindliche Einheiten die Brücke benutzen. Nun konzentriert man sich auf die rechten und mittleren Sektoren und schickt allen Nachschub dorthin. Auf diese Weise wird der Gegner plattgewalzt.

Level 9

Mit den Fußtruppen werden die beiden oberen und die links und rechts vom Fort gelegenen Sektoren erobert. Hat man die Gefechte im mittleren Kampfschauplatz gewonnen, wird der rechts von der Mitte liegende Sektor unter Abzug der eigenen Truppen vom Feld rechts am Fort eingenommen. Er beherrscht die leistungsfähigste Fabrik, in der gleich Haubitzen gebaut werden. Mit dem erbeuteten Panzer werden die beiden Brücken auf der rechten Seite vernichtet, wodurch die dort liegenden feindlichen Fabriken relativ wertlos werden. Nun beordert man sämtliche Einheiten in die mittleren Sektoren, überrennt die Geschütze an der Brücke und hat somit freie Bahn zum gegnerischen Fort.

Level 10

Als erstes erobert man die beiden Sektoren rechts und baut in der Level-3-Fabrik Haubitzen. Gleichzeitig setzt man eine Psycho-Einheit zum mittleren Sektor in Marsch und schickt die beiden Panzer zur Bergkette, um die Stellung zu halten. Ist genügend Nachschub vorhanden, wird die Fabrik links von der gegnerischen Festung erobert; mit schwimmenden Robotern macht ein dort aufgestelltes Geschütz kurzen Prozeß. Hat man die Oberhand erlangt, beginnt der Angriff auf das Fort.

Level 11

Da die blauen Roboter in diesem Level eine sehr gute Ausgangsposition haben, empfiehlt sich ein sofortiger Blitzangriff. Zu diesem Zweck werden alle Einheiten in den Sektor oberhalb des eigenen Forts geschickt, die Fußtruppen befehligt man ins Wasser, so daß sie einen Ring um den Eckturm der feindlichen Festung bilden. In der Zwischenzeit wird der Panzer auf die Brücke dirigiert; sobald die Uhr am Fort fast auf Null steht, zerstört man die mobile Einheit und lenkt dann alles Feuer auf die Haubitze auf dem rechten Turm. Als nächstes kümmert man sich mit den Schützen um das Geschütz, durch dessen Vernichtung (bzw. die der Besatzung) das Fort schutzlos ist.

Level 12

Nachdem die fünf Sektoren in der eigenen Hälfte erobert sind, sollten die oberen drei in jedem Fall gehalten werden. Die Fabrik rechts vom Fort läßt man schwere Panzer herstellen, im Sektor darüber werden Haubitzen aufgestellt. Die hier stehenden Einheiten schickt man nun nach oben, um die gegnerische Fahrzeugfabrik zu zerstören. Generell sollte die Werkstatt auch benutzt werden; man schickt also beschädigte Fahrzeuge, die nicht dringend gebraucht werden, sofort dorthin. Ist der schwere Panzer fertig, pflügt man mit ihm durch die feindlichen Reihen und kassiert Sektoren ein; sollte er beschädigt werden, wird er repariert. Einmal besetzte

Felder werden mit kleineren Einheiten gesichert, dabei muß aber darauf geachtet werden, daß der Feind nicht durchbricht. Sobald er schwach genug ist, greift man das Fort an.

Level 13

Auch in diesem Level ist ein Blitzangriff das sinnvollste: Alle Truppen werden nach oben geschickt; der zweite Sektor Richtung Norden ist vom Computer besetzt. Dort schleicht man sich mit Hilfe der Felsen an und setzt die Haubitze außer Gefecht. Einen Sektor weiter oben werden die Truppen durch den Engpaß geschleust und im Kreis um das feindliche Fort angeordnet. Dabei sollte man außerhalb der Schußreichweite der Artillerie bleiben. Die beiden Kanonen auf der Festung werden zerstört, und letztere wird eingenommen.

Level 14

Zuerst werden der Sektor links und die beiden rechts vom Fort gesichert, dort werden dann Haubitzen gebaut. Diese werden in den rechten Sektoren an der oberen Grenze ungefähr auf gleicher Höhe in der Nähe der Straße aufgestellt, so können sie auch die Querstraße bestreichen. Im Fort werden BMTs oder Panzer hergestellt, alle anderen Truppen nehmen Sektoren ein und zerstören die gegnerischen Fabriken. Nachdem jetzt die unteren vier Sektoren gesichert sind, stellt man dort die schwerstmöglichen Fahrzeuge her. Sobald der Gegner schwach genug ist, wird sein Fort gestürmt.

Level 15

Zunächst werden der Kran und der Panzer links unten annektiert, dann geht's zur Brücke über dem Fort. Diese wird repariert und von den Panzern benutzt. Die Roboter stellt man im Wasser zu einem Halbkreis auf, vernichtet die gegnerische Artillerie und nimmt das Fort ein. Wer auf Nummer Sicher gehen möchte, kann auch den Kran nach vorn schicken und als Kugelfang „mißbrauchen“.

Level 16

Der linke Sektor wird von einer Schützeneinheit eingenommen, der rechte von Psychos erobert. Eine weitere Robotttruppe geht nach oben, sackt den dortigen Sektor ein, dann wird die Fabrik auf Geschütze eingestellt. Der schwere Panzer und die restlichen Truppen bewegen sich Richtung Norden, berühren die Fahnen, bleiben aber nicht stehen, sondern bemannen die jeweiligen Geschütze mit Schützen. Oben angekommen, schwimmen die Schützen zur Insel und erobern den Sektor. Nun wird dort ein Panzer gebaut und der Sektor so lange gehalten. Zur gleichen Zeit werden eine Psycho- und eine Kämpfereinheit sowie der mittlere Panzer mitgenommen, dann geht's auf der rechten Seite zwei Sektoren nach oben. Sobald der Sektor Mitte rechts erobert ist, zerstört man die Brücke und produziert ein Geschütz. In der Level-5- sowie in der Level-4-Fabrik werden jetzt schwere Panzer und im Fort Haubitzen zur Verteidigung hergestellt. Sobald genügend Nachschub an den Flanken eingetroffen ist, wird nach oben gezogen; die mittleren Sektoren nimmt sich ein schwerer Panzer vor, unterstützt von einem weiteren gepanzerten Fahrzeug. Ist hier alles klar, kann das gegnerische Fort angegriffen werden.

Level 17

Die Schützen müssen sofort zum Geschütz links vom Fort geschickt werden, alles andere kommt nach unten, um dort die Fahrzeuge zu vernichten. Diese werden wie folgt verteilt: Der Jeep sichert alle Sektoren auf der eigenen Seite, die mittleren Panzer schickt man zur stabilen Brücke Richtung Gegner, die beiden leichten an die untere Brücke. Die Fabriken läßt man, je nach Lage, schwere Panzer bzw. Haubitzen bauen, die Robot-Produktionsstätten werden auf Schützen und Krieger eingestellt, letztere, bis alle Fahrzeuge besetzt sind. Das Reparieren der Brücken durch den Feind wird am besten mit Hilfe eines dort postierten Raketenwerfers unterbunden. Nun werden eroberte Sektoren gesichert, und man rückt immer weiter vor, bis der Gegner zermürbt ist und das Fort erobert werden kann.

Level 18

Auch hier empfiehlt sich ein Sofortangriff. Die Schützen unterhalb der Forts werden nach unten rechts geschickt, sie besetzen den Kran und kommen mit diesem zur rechten Brücke, um sie instandzusetzen. In der Zwischenzeit werden dort alle Truppen postiert, so daß sie die Brücke sofort nach Fertigstellung überqueren können. Nun teilt man die Streitkräfte in zwei ungefähr gleich große Gruppen auf; die erste bewegt sich zu einem Punkt oberhalb des kleinen gegnerischen Gebäudes, die andere links daneben, bis beide etwa den gleichen Abstand zum Zielort haben. Notfalls kann auch wieder der Kran als

Kugelfang vorgeschickt werden. Jetzt werden nacheinander die beiden Türme zerstört, womit der Gegner mal wieder am Ende wäre.

Level 19

Nachdem alle Panzer eingenommen wurden, werden die drei Sektoren von einem leichten, mittleren und schweren Panzer erobert. Diese annectieren dann im Verein den links davon gelegenen Sektor und verteidigen ihn folgendermaßen: Sie stellen sich auf der nach oben führenden Straße versetzt und in der Reihenfolge leicht/schwer/mittel auf. In diesem Sektor werden nun schwere Panzer produziert. Zur gleichen Zeit besetzt ein leichter Panzer den Sektor oben rechts vom Fort, die dortige Produktion wird zur Sicherung der Werkstatt auf Haubitzen umgestellt. Die beiden übrigen Panzer erobern den Sektor drei Felder vom Fort entfernt, dort werden ebenfalls Haubitzen hergestellt. Sobald der Sektor darüber eingenommen werden kann, sollte das auch getan werden, da dort eine Level-5-Fahrzeugfabrik steht. Gesichert werden muß er mit mindestens zwei Haubitzen. Nun vorarbeiten, bis der Gegner schwach genug ist, dann das Fort angreifen.

Level 20

Als erstes werden die zwei Sektoren rechts, alle drei über dem Fort und der oben rechts gelegene erobert. Für die rechten beiden muß eine Brücke möglichst schnell wieder aufgebaut werden; außerdem wird dort ein Panzer benötigt, der die beiden Brücken im zweiten Sektor zerstört – zuerst die rechte. Überdies muß der Panzer sämtliche Versuche des Computers, die Übergänge zu reparieren, vereiteln. Auch einige Haubitzen wären hier zwecks Brückenvernichtung nicht schlecht, nur müssen sie so aufgestellt werden, daß sie außerhalb des Schußbereichs gegnerischer schwerer Panzer stehen. Die oberen Sektoren werden von einer Schützen- und einer Psychoeinheit erobert, die in der Gegend herumstehende Geschütze besetzen, um diese Sektoren zu halten. Alle übrigen Truppen werden in den Sektor rechts oben vom Fort geschickt, die Produktion wird auf Artillerie eingestellt. In den beiden Fahrzeugfabriken und im Fort selbst werden schwere Panzer oder mobile Artillerie gebaut; mit dem ersten Nachschub sollte es möglich sein, diesen Sektor zu halten und eventuell den darüberliegenden samt Werkstatt einzunehmen. Sobald die Angriffe des Computers nachlassen, schnell handeln und einen oder zwei Sektoren erobern, auf keinen Fall aber die Verteidigung vernachlässigen. Auf diese Art und Weise wird nach und nach das gesamte Spielfeld rot eingefärbt und schließlich das gegnerische Fort zerstört bzw. erobert. Nun kann man der Endsequenz zuschauen und den Rocket Fuel-süchtigen Robotern beim Feiern zusehen...



- 1 Lizenzprodukt der Fa. AND Software, langjährigem Entwickler professioneller Routing-Programme
- 1 Berechnung von mehreren Alternativstrecken je Route möglich
- 1 Druck von Wegbeschreibungen und Karte (auch farbig)
- 1 Zoomen auf Farbkarten u.v.m.

DM 49.⁹⁵

INFOS IM INTERNET:
<http://www.ari-data.de>



- 1 Skat-Simulation mit fein gezeichneten Kartenbildern
- 1 alle gängigen Spielvarianten
- 1 jeder der 3 Mitspieler kann beliebig als Mensch- oder Computergegner festgelegt werden
- 1 laden und speichern von Spielen und Serien

DM 29.⁹⁵

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



KOMPLETTLÖSUNG

Der Raumgleiter

Oberes Promenadendeck

Kommunikatoren, die Informationen über den eigenen Standort, über den der Mannschaftsmitglieder sowie kurze Wegbeschreibungen zu den einzelnen Ebenen der Station verraten. Als erstes wendet man sich Quarks Bar zu.

Quarks Bar

Zunächst beobachtet man Quark beim Gespräch mit einem blauen Lykotonier, dann redet man mit dem Ferengelli, er beschreibt den Weg zur Wohnebene. Nach Karrigs Lieblingskation befragt, wird er immer nervöser und rückt zehn Freikarten für die Holosuite heraus. Um ihn nicht noch mehr zu kompromittieren, wendet man sich Jani zu, einem Dabo-Mädchen, das an einem der Tische sitzt. Sie erzählt einiges über Quark und erklärt Banniks die Grundregeln des Dabo-Spiels. Danach verläßt man das zwielichtige Etablissement und geht in Odos Büro.

Odos Büro

Bannik ihm als aufrechtes ehemaliges Mitglied einer Anti-Terror-Einheit Hilfe an, woraufhin Sisko ihm nicht nur einen Phaser übereicht, sondern auch den Auftrag erteilt, mit den Scythianern weiter zu verhandeln. Zur Information über diese außerirdische Rasse sieht man sich nun die Konsole vor dem freien Stuhl links von Dax an, dort läßt sich eine Tonaufzeichnung von Karris mit einer Abhandlung über die Scythianer abspielen. Dax weiß daraufhin zu berichten, daß die Drohnen eine neue Angriffsinformation haben. Nun versichert man dem Captain, die Verhandlungen mit den Scythianern zu übernehmen und bei der Aufklärung des Mordfalls zu helfen. Er schickt uns zu Dax, mit der über Karris Bericht gesprochen wird. Da die Berichte nicht vollständig verfügbar sind, wird das obere Promenadendeck aufgesucht.

Oberes Promenadendeck

Hier wird Rasmus beim Gebet beobachtet; sie erzählt vom „Harbinger“, der „großen Prophezeiung“ und von „Geistern“, die unsichtbar auf der Station herumliefen. Als nächstes wird eine der Holosuiten in Quarks Bar aufgesucht. Quarks Bar

Das Wohnhabitat

Bei Karris Quartier muß Bannik feststellen, daß die Tür verspermt und auch der Computer keine große Hilfe ist. Also zurück zu Odo, der sich noch in seinem Büro befindet. Nachdem sich auch über Funk niemand meldet, rückt er den Zugangscode heraus. Wieder zurück, betritt man das Quartier des Botschafters und stellt fest, daß Karris tot ist. Nachdem die Leiche untersucht wurde, betritt Odo den Raum, und man spricht mit ihm über den Mord. Kurz darauf meldet sich der Captain, der Bannik auf der Brücke erwartet.

Die OPS

in der HoloSuite sind zwei Sorten Kampfsequenzen anwählbar (die erotischen Programme sind leider außer Betrieb), in denen das Reaktionsvermögen trainiert werden kann. Nach diesem kleinen Intermezzo begibt man sich nach unten zu Jani. Wird ihr vom Mordfall berichtet, bekommt sie einen Wutanfall und rückt mit weiteren Informationen über Quark und seine Beziehungen zu roten und blauen Lykotonen heraus. Nachdem man ihr versprochen hat, ihr bei der Einreise in den Gamma-Quadranten zu helfen, führt der Weg in Odos Büro.

Odos Büro

Hier wird, zusammen mit

			Plasma chip		
	Reaktor chip				
					Monitor chip

den Gang hinunter. Man trifft auf die Bajoranerin Rasmus, der man im Gespräch einige Kenntnisse über DS9 entlocken kann. Danach wird über die Treppe das untere Promenadendeck betreten.

Die OPS

Unteres Promenadendeck

Im Gang befinden sich einige





Blue
Byte



СЧЛЕИОНННТ





Odo, Quark ins Kreuzverhör genommen, und man droht, ihn einzusperrern. Seine Hilfsbereitschaft wächst, wenn man den „Cardassianischen Prozeß“ und die elektronische Spurenuntersuchung in Karrigs Quartier erwähnt. Hat der Ferengi das Büro verlassen, bespricht man mit Odo die vorhandenen Beweise und sieht sich die Passagierlisten an. Nun macht Bannik sich zu den Docks auf, um seinen diplomatischen Auftrag zu erfüllen und mit den Scythianern zu sprechen.

Die Docks

Von der Wache Yarrow erfährt der frischgebackene Botschafter, ob schon jemand bei den Außerirdischen war und ob einer von ihnen bereits die Luftschleuse verlassen hat. Die Wache erzählt außerdem von ihrem Gespräch mit dem Scythianer Rhoon; man gibt ihr die Order, die Schleuse zu öffnen. Nun begegnet man zwei der ominösen Scythianer, denen man von Karrigs Tod berichtet und sich als neuer Botschafter vorstellt. Danach befragt man sie zum Thema Drohnen, woraufhin sie vor einer Gefahr warnen, die von einer „Zitadelle“ ausgehen soll. Nach einem weiteren Gespräch mit Yarrow sucht Bannik wieder die OPS auf.

Die OPS

Hier spricht man Dax auf das Problem mit Karrigs Berichten an und versucht, den Farbcode zu entschlüsseln, mit dem die Berichte gesichert sind. Dazu wird die Konsole links neben Dax benutzt; die einzelnen Codewörter werden durch Anklicken der großen bunten Schaltflächen und die Aktivierung der Wörter unter den Farbfeldern übersetzt. Mit der Maus werden die Farbfelder in die Reihenfolge Lila, Grün, Gelb, Rot, Blau verschoben, so daß der Satz „Freiden ist vieler Stimmen Argument“ entsteht. Somit ist der Code entschlüsselt, und Karrigs Standard- und persönliche Eintragungen können eingesehen werden. Wurden alle Aufnahmen angehört, spricht man Dax an, wonach sich bald Sisko und Kira per Funk einschalten. Sisko wird vom Gespräch mit den Scythianern und von der Zitadelle berichtet. Man hält sie vom Angriff

auf die Drohnen ab und fragt Kira nach einem Testkampf in der Holosuite. Nun wird Dax vorgeschlagen, einen größeren Angriff der Drohnen durch das Zerstören der „Botschafter-Drohne“ vorzubeugen. Nachdem auch das Thema „Karrigs Berichte“ abgehandelt ist, geht es zum Wohnhabitat.

Das Wohnhabitat

Hier trifft man zum ersten Mal Major Kira, die mit der Reparatur des Aufzugs beschäftigt ist. Bannik geht zu ihr in den Aufzug und spricht mit ihr über die Scythianer und die Zitadelle. Nachdem die Stichworte „gestohlene Taschenlampe“ und „Harbinger“ erwähnt wurden, fährt man mit dem Aufzug zurück zur Wohnebene und geht von dort aus in die Ladebucht.

Die Ladebucht

Hier sollte vorsichtshalber gespeichert werden, denn gleich kommt eine Actionszene! Man hört Odo, wie er sich mit einem blauen Lykorianer unterhält. Der muß, sobald man um die Ecke biegt, sofort mit dem Phaser niedergestreckt werden, da er sonst das gleiche mit dem Botschafter tun würde. Ein zweiter Lykorianer hat sich hinter den Fassern im Süden versteckt und wird ebenfalls betäubt. Danach fragt man Odo, was passiert sei und ob die beiden blauen Bösewichter die Mordwaffe bei sich trügen. Weiterhin wird er auf die Logbucheinträge von Karrigs hingewiesen, auch über Janis Äußerungen über Quark wird der Formwandler unterrichtet. Odo berichtet über die restlichen Verdächtigen, woraufhin man erklärt, Rasmus sei harmlos, und die Scythianer seien über Karrigs Tod sehr bekümmert gewesen. Nach diesem Gespräch wird die Dockebene aufgesucht.

Die Dockebene

Yarrow wird über die Geschehnisse in der Ladebucht informiert und in Banniks Theorie der „zusammengefalteten Sätze“ in Karrigs Bericht eingeweiht. Dann öffnet sie abermals die Schleuse, und die Konversation mit den Scythianern dreht sich um das Thema „Drohnen“ und „Zitadelle“. Nachdem die Aliens das

Gespräch beendet haben, ermöglicht ein erneutes Gespräch mit der Wächterin einen weiteren Versuch, bei dem den Scythianern tiefergehende Fragen gestellt werden. Solchermaßen mit Informationen versorgt, macht man sich auf den Weg zur OPS.

Die OPS

Captain Sisko wird über das neuerliche Gespräch mit den Scythianern informiert, mit Wissenschaftsoffizier Dax erörtert man dann das Thema „Taragan-Strahlen“. Sie berichtet daraufhin von sechs unbekannten Lebensformen, die sich auf DS9 aufhalten. Versucht man, die OPS zu verlassen, wird man von Sisko zurückgehalten, der noch eine Nachricht in petto hat. Die Ergebnisse der DNA-Analysen weisen auf rote Lykorianer hin, zudem wurden Spuren einer Frau am Leichnam gefunden. Sisko erteilt den Auftrag, Jani zu suchen; also führt der nächste Weg in Quarks Bar.

Quarks Bar

Während Odo den verschlagenen Ferengi verhört, erhält man die Meldung, sich in der Dockebene zu melden.

Die Dockebene

Hier sieht man Rhoon aufgeregt vor der Luftschleuse stehen, und man redet mit ihm über die Situation. Noch während des Gesprächs wird Yarrow von einem roten Lykorianer ermordet, der scheinbar aus dem Nichts auftaucht und bei dem Überfall ebenfalls stirbt. Eine Untersuchung der Leiche fördert ein Armband zutage, das es ermöglicht, die anderen unsichtbaren Lykorianer auf der Station ausfindig zu machen. Deep Space Nine wird also abgesucht, man darf jedoch nie länger an einer Stelle verharren, da man sonst hinterrücks ermordet wird. Die restlichen Lykorianer befinden sich an folgenden Orten:

- in Karrigs Quartier
- am Altar im unteren Promenadendeck
- vor der Holosuite in Quarks Bar
- im Flur der Wohnebene
- im Luftschacht zwischen Ladebucht und Dockebene

Die Nähe eines Lykorianers erkennt man daran, daß sich

der Mauszeiger in ein Fadenkreuz verwandelt. Nachdem alle fünf ausgeschaltet sind, trifft man Odo vor der Dockebene. Sind Sisko und Odo über die Mörder informiert, begibt Bannik sich in Quarks Bar.

Quarks Bar

Jani teilt dem Botschafter mit, daß Kira in der Holosuite auf ihn warte. Vorher dankt man ihr noch für die Warnung vor den Lykorianern und redet mit ihr über Quark und den Gamma-Quadranten. Weiteren interessanten Gesprächsstoff bietet die Story von Quark und den Klingonen. Nun begibt man sich in die Holosuite. Dort wird man von Quark und Rhoon erwartet; ein kleines Gespräch ergibt ein Freiticket für Rhoon, mit der die Zitadelle und ein zweiter Drohnenangriff simuliert wird. Nun betritt man die Suite und spricht mit Kira; Rhoon bereitet indes die Simulation vor. Dabei müssen so viele Drohnen wie möglich abgeschossen werden, und am Ende bekommt Bannik noch etwas vorgeführt. Danach geht es wieder zur OPS.

Die OPS

Nachdem mit dem Captain über das weitere Vorgehen gesprochen wurde, überredet man die Scythianer dazu, den Botschafter zur Zitadelle zu bringen. Nun gelangt man in den Raumgleiter und muß sich abermals mit den Drohnen herumschlagen, und zwar müssen so viele zerstört werden, bis man zur „Harbinger“-Drohne vorstößt. Diese wird vernichtet, indem die drei kreisförmigen Generatoren mit Photonen-Torpedos abgeschossen werden. Ist dies geschafft, geht es mit den Scythianern zur Zitadelle.

Die Zitadelle

Dieses ominöse Bauwerk wird durch eine Schlucht angefliegen, wobei erst die Drohnen zerstört werden müssen; das Eingangsportal hält einem Beschuß mit Photonen-Torpedos dann auch nicht stand. In der Zitadelle verliert Bannik die Kontrolle über das Shuttle und baut eine Bruchlandung. Den Absturz überlebt Major Kira schwer verletzt; ein Gespräch mit dem Bordcomputer ergibt, daß für den Transporterstrahl

zuwenig Energie zur Verfügung steht. Also muß der Stromkasten geöffnet werden, um die Energieversorgung wieder herzustellen. Die Ventile müssen nun so gedreht werden, daß die jeweils gleichfarbigen Kanäle zusammengeführt werden; der Strom wird eingeschaltet, indem die farbigen Ventile in der oberen Reihe angeklippt werden. Nun verrät der Bordcomputer, daß die Energie nur für einen Transport vom Zielpunkt her ausreicht. Ein Gespräch mit Odo würde vielleicht helfen, also nimmt man sich ein Phasergewehr aus dem Waffenschrank und verläßt das Shuttle durch das Loch im Boden. Geht man am Schiffswrack vorbei, findet man am Ende des Ganges ein Schild, das eine Übersichtskarte der Zitadelle darstellt. Wird auf die Schaltfläche links geklickt, gelangt man per Aufzug eine Etage tiefer und zum Eingang in...

Das Röhrenlabyrinth

Auch hier empfiehlt sich das Abspeichern, da es in dem Irrgarten nur so von Drohnen wimmelt, die angreifen, sobald man eine Pause macht. Im Nord- und im Südosten befindet sich jeweils ein Generator, der eingeschaltet werden muß, dann begibt Bannik sich in die Schaltzentrale über der dritten Etage. Hier befindet sich ein großes Schaltpult mit zehn Schaltflächen. Es müssen immer zwei gleiche Symbole gedrückt werden, und zwar in der Reihenfolge Gelb, Blau, Rosa und Grün. Ein melodischer Ton zeigt, daß nun der zweite Fahrstuhl benutzt werden kann. Mit den beiden roten Zeichen werden noch die Drohnen deaktiviert, dann wird der nordwestliche Ausgang aufgesucht. Ein Druck auf die Schaltfläche befördert Bannik in den ersten Flur. Durch die östliche Tür betritt man den Funkraum der Zitadelle, wo ein rauschender Monitor, aus dem Odas Stimme ertönt, die Aufmerksamkeit des Botschafters erregt. Ein Klick auf den Bildschirm aktiviert den Sender, woraufhin Odo über die Situation informiert wird. Dann geht es zurück zum Shuttle. Durch das Loch kriecht Bannik in den Gleiter, spricht mit dem Bordcomputer und beamt die

Bajoranerin auf das Schiff der Scythianer. Ein Blick in den Waffenschrank ergibt, daß das zweite Gewehr verschwunden ist. Also wird das Shuttle wieder verlassen und die Schalttafel am Gittertor des ersten Gangs genau betrachtet. Das Einstellen des passenden Codes öffnet das Gitter und somit den Zugang zum Lift zur zweiten Ebene. Im östlichen Raum kann man sich Hologramme der Drohnen ansehen, dann geht man durch das Tor im Norden des Flurs. Wird der linke Schalter gedrückt, erscheint für einen kurzen Moment eine Brücke. Nun sucht man den westlichen Raum auf, wo man auf einen unsichtbaren Feringi trifft – Quark. Nachdem er überredet wurde, mit zur Brücke zu kommen, spricht man dort abermals mit ihm und speichert dann ab: Auch hier befinden sich wenig freundlich gesonnene Drohnen, die das Überqueren mit Waffengewalt verhindern wollen. Alsdann ist der Weg zum Turm der Zitadelle frei.

Der Turm der Zitadelle

In der Mitte des Raumes befindet sich der Brückencomputer. Ein Druck auf dessen Schaltfläche veranlaßt ihn, eine zweite Brücke zum Funkraum eine Etage weiter oben auszufahren. Jetzt betritt man die zweite Etage und spricht mit dem Hauptrechner, der Bannik ein Schiffbauprogramm offeriert. Vorwiegend bestellt der gleich ein Schlachtschiff und fragt dann nach der Zitadelle. Dabei erfährt man, daß zum Gespräch mit dem Kontrollprogramm ein Berechtigungscode benötigt wird, also sucht man den Funkraum im ersten Flur auf. Hier wird Verbindung mit dem Schiff der Scythianer aufgenommen, und Odo wird über Kiras Befinden befragt, dann erzählt man ihm von Quark und dem Kriegsschiff Nemesis. Rhoon weiß den benötigten Zugangscode, wodurch einem Gespräch mit dem Computer nichts mehr im Wege steht. Das Schiffbauprogramm läßt man nun das Kontrollprogramm starten, das einen Beweis für das „Leben der Kinder“ verlangt, also wandert man wieder zurück in den Funkraum. Hier wird mit Odo

Kontakt aufgenommen und der Sender auf Empfang geschaltet, indem so lange auf die Schaltfläche unter dem Monitor geklickt wird, bis das mittlere Symbol aufleuchtet. Dann geht's wieder zurück zum Großrechner. Dem Programm erzählt Bannik, daß der Sender eingeschaltet sei. Odo und Rhoon versuchen, den Computer davon zu überzeugen, die Drohnen zu stoppen. Da aber das Taktikprogramm die Kontrolle über die Zitadelle übernommen hat, wird zum weiteren Vorgehen der Wohnraum am zweiten Flur aufgesucht. Hier trifft man auf Quark, der – wie wundert's – auf seinem Haufen Latinum sitzt. Er muß überredet werden, das Taragan-Armband herzugeben. Durch Klick auf die Schaltfläche unten links wird es auf „Spiegeln“ geschaltet. So ausgerüstet, geht der Botschafter wieder zum Hauptrechner. Dort wird gleich das Taktikprogramm aufgerufen, das man dazu bringt, sich selbst zu löschen; durch das Armband glaubt es nämlich, den Herrscher der Zitadelle vor sich zu haben. Jetzt wieder abspeichern, denn die Gefahr ist noch nicht vorbei. Im Wohnraum, der nun betreten wird, schiebt sich ein Podest aus dem Boden, das zerstört werden muß, bevor es komplett ausgefahren ist. Nach der Zerstörung wird der Rechner aufgesucht. Hier hat das Kontrollprogramm wieder die Herrschaft übernommen und informiert bereitwillig über die „Nemesis“. Mittlerweile ist auch das bestellte Schlachtschiff mit Namen „Hornet“ fertig, das gleich in Besitz genommen wird. Mit dem schönen Neuerwerb fliegt man zurück zu DS9.

Das letzte Gefecht

Bei der Station wartet der letzte Kampf auf den leidgeprüften Botschafter Bannik. Es müssen möglichst viele der Drohnen zerstört werden; die Nemesis wird in Kleinholz verwandelt, indem die drei Generatoren des Schiffes mit Torpedos vernichtet werden. Und wieder einmal haben die positiven Kräfte der Föderation gesiegt...



Albion

Johannes Barnickel aus Obersbach hat eine kleine, aber feine Möglichkeit gefunden, an Goldstücke zu kommen: Wer auf dem Planeten, den die Iskai bevölkern, die Heilerin besucht, bekommt von ihr meist einen blauen Heilstein, der beim Verkauf 16,6 Goldstücke wert ist. Dies kann man beliebig oft wiederholen und verfügt schon alsbald über ein kleines Vermögen.

Apache Longbow

Noch einen zweiten Tip hat unser süddeutscher Freund parat: Um den Kampagnenmodus erfolgreich zu absolvieren, gibt man einfach den Pilotennamen MONTY BARRYMORE ein; fortan ist man unzerstörbar und verfügt über unendlich viel Munition.

Missionforce: Cyberstorm

Für Sierras futuristisches



Strategical hat Holger Ditzauer aus dem schönen Marburg einen feinen Tip, mit dem das Konto plötzlich viel fröhlicher aussieht: Mit einem Hex-Editor wird der Spielstand geladen (der für gewöhnlich die Endung .CBS hat) und nach folgender Zeile gesucht:

00007100: 00 00 00
35 37 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00

Diese ändert man nun in

00007100: 00 00 00
FF FF FF 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00

und verfügt dadurch über

mehr als 16 Millionen Credits.

Time Commando

Holger hat zudem die Levelcodes für dieses Spiel in der „Alone in the Dark“-Tradition herausgefunden:

BOFFMHMR: Japan
BOMXNPDS: Europa
(Mittelalter)
XFWBEADT: Piraten
ZLPBCADS: Western
RFJJMDCS: moderne Kriege
OCJRTPKV: Zukunft

Formula One Grand Prix 2

Hier nun wie versprochen die restlichen Fahrzeugeinstellungen, ermittelt vom MicroProse-Team:

Belgien

Spa-Francorchamps

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:54.810

Frontspoiler: 6
Bremsbalance: 40.000 – 60.000
Heckspoiler: 6
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 27:64
2. Gang: 35:64
3. Gang: 42:64
4. Gang: 49:64
5. Gang: 56:64
6. Gang: 63:64

Stoßdämpfer

	vorne	hinten
Packer	4 mm	5 mm
Däm. Schn. Stoß	3	4
Schn. Rückprall	3	4
Langsamer Stoß	9	10
Langsamer Rückprall	9	10
Federung	1500 Pfd./In.	1000 Pfd./In.
Bodenfreiheit	28.5 mm	53.0 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./In.	100 Pfd./In.

Italien – Monza

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:23.437

Frontspoiler: 3
Bremsbalance: 40.000 – 60.000
Heckspoiler: 3
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 28:64
2. Gang: 36:64
3. Gang: 44:64
4. Gang: 50:64
5. Gang: 51:64
6. Gang: 64:64

Stoßdämpfer

	vorne	hinten
Packer	3 mm	3 mm
Däm. Schn. Stoß	4	4
Schn. Rückprall	4	4
Langsamer Stoß	9	9
Langsamer Rückprall	9	9
Federung	1300 Pfd./In.	700 Pfd./In.
Bodenfreiheit	30.0 mm	63.0 mm
Drehstabilisator	1500 Pfd./In.	100 Pfd./In.

Portugal – Estoril

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:21.729

Frontspoiler: 17
Bremsbalance: 41.500 – 58.500
Heckspoiler: 17
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 28:64

2. Gang: 35:64
3. Gang: 40:64
4. Gang: 46:64
5. Gang: 54:64
6. Gang: 57:62

Stoßdämpfer

	vorne	hinten
Packer	2 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	2	2
Schn. Rückprall	2	2
Langsamer Stoß	5	3
Langsamer Rückprall	5	3
Federung	1500 Pfd./In.	700 Pfd./In.
Bodenfreiheit	29.5 mm	56.0 mm
Drehstabilisator	1000 Pfd./In.	50 Pfd./In.

Europa – Jerez

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:23.427

Frontspoiler: 18
Bremsbalance: 40.000 – 60.000
Heckspoiler: 20
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 20:64
2. Gang: 27:64
3. Gang: 34:64
4. Gang: 41:64
5. Gang: 48:64
6. Gang: 55:64

Stoßdämpfer

	vorne	hinten
Packer	2 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	1	1
Schn. Rückprall	1	1
Langsamer Stoß	2	2
Langsamer Rückprall	2	2
Federung	1600 Pfd./In.	900 Pfd./In.
Bodenfreiheit	27.5 mm	56.0 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./In.	150 Pfd./In.

Japan – Suzuka

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:40.142

Frontspoiler: 14
Bremsbalance: 43.250 – 56.750
Heckspoiler: 14
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 21:64
2. Gang: 28:64
3. Gang: 36:64
4. Gang: 44:64
5. Gang: 52:64
6. Gang: 58:64

Stoßdämpfer

	vorne	hinten
Packer	2 mm	3 mm
Däm. Schn. Stoß	2	2

Schn. Rückprall 2 2
Langsamer Stoß 6 2
Langsamer Rückprall 8 2
Federung 1500 Pfd./In. 700 Pfd./In.
Bodenfreiheit 27.5 mm 56.5 mm
Drehstabilisator 3000 Pfd./In. 100 Pfd./In.

Australien – Adelaide

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:18.594

Frontspoiler: 10
Bremsbalance: 39.125 – 60.875
Heckspoiler: 12
Getriebeübersetzung:
1. Gang: 20:64
2. Gang: 28:64
3. Gang: 36:64
4. Gang: 44:64
5. Gang: 52:64
6. Gang: 60:64

Stoßdämpfer

	vorne	hinten
Packer	2 mm	2 mm
Däm. Schn. Stoß	1	1
Schn. Rückprall	1	1
Langsamer Stoß	3	3
Langsamer Rückprall	3	5
Federung	1500 Pfd./In.	900 Pfd./In.
Bodenfreiheit	26.5 mm	57.5 mm
Drehstabilisator	2000 Pfd./In.	150 Pfd./In.

SideStep
... der etwas andere
Computer Spezialist ...

CD-Rohling Kodak Orga 74 mm 15. DM
Chem. Gas Wn 15 Tebor
16 Bit Soundkarte 58.00 DM
300 W Aktiv Boxen
SS Harddisk 2 MB Grafikarte
40. DM
49. DM
79. DM
89. DM

Friedrich - Wilhelm - Weber - Platz 33

33175 Bad Lippspringe

Telefon: 0 52 52 / 94 09 10

FAX: 0 52 52 / 94 09 12

ADI Monitore

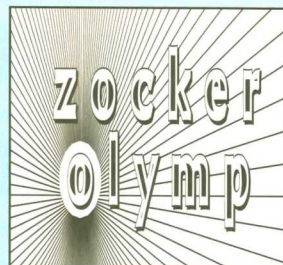


NUMBER NINE VISUAL TECHNOLOGY

BESSERWISSE INDEX

ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats	Jim Power	2/95	Tips
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-Quadin	8/94	Lösung	Little Big Adventure	3/95	Cheat/Lösung
Anstöß	10/94	Tips	Lollypopp	2/95	Codes
Ascendancy	12/95	Tips	Magi	8/96	Tips
Bad Mojo	9/96	Lösung	Magic Carpet	2/96	Cheats
Battle Beast	1/96	Tips	Magic Carpet 2	9/96	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: Earthsiege	3/95	Tip
Bing!	11/95	Tips	Might & Magic V	10/94	Tips
Bing!	10/96	Cheat	Myst	9/94	Lösung
Blackhawk	12/94	Codes	Need for Speed	1/96	Cheats
Bleifuß	8/96	Is	Normality	10/96	Lösung
Caesar 2	3/96	Tips	Offensive	9/96	Codes
Chewy - ESC from FS	2/96	Lösung	Oldtimer	3/95	Cheat
Christoph Kolumbus	10/94	Tip	One Must Fall	2/95	Tips
Clif Danger	10/96	Cheats/Codes	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
Creatura 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
Cyberia 2	10/96	Cheat	Rebel Assault II	8/96	Cheats
Das Schwarze Auge 2	12/94	Cheats	Reunion	9/94	Tips
Das Schwarze Auge 2	1/95	Lösung/Tip/Karten	Rings of Medusa Gold	12/94	Cheat
Das Schwarze Auge 2	2/95	Lösung/Karten	Robinsons Requiem	11/94	Tip
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats	Robinsons Requiem	4/95	Tips
Der König der Löwen	11/95	Cheat	Seek and Destroy	6/96	Cheats
Der Patrizier	9/94	Tip	Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
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	Lösung
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	Superfrog	6/95	Codes/Tips
Die Sage von Nietoom	4/95	Lösung	Supershero 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
Die Siedler 2	9/96	Karten	Terminal Velocity	1/96	Cheats
Die Siedler 2	10/96	Karten	Terminator: Future Shock	6/96	Tips
Discworld	8/95	Lösung	Terra Nova	8/96	Lösung
Doolfs	9/94	Codes	The Dig	1/96	Lösung/Karte
Dragon Lore	2/95	Lösung	The Horde	12/94	Cheat
Dreamweb	11/94	Lösung	The Last Dynasty	10/95	Lösung
Dungeon Master II	10/95	Codes	Theme Park	9/94	Cheat, Tip
Dungeon Master II	11/95	Lösung	Theme Park	1/95	Cheat
Dungeon Master II	12/95	Karten	Tie Fighter	10/94	Tips/Codes
Earthworm Jim	6/96	Codes	Tie Fighter	12/94	Lösung
Estotica	1/95	Lösung	Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Eishockey Manager	10/94	Tip	Tom Lang	10/94	Lösung
Elisabeth	9/96	Cheat	Torin's Passage	2/96	Lösung
Elite 2	2/95	Tip	Transport Tycoon	1/95	Tips
Fade to Black	1/96	Lösung	Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
FIFA Int. Soccer	10/94	Tips	Tyrian	6/96	Cheats
FIFA Int. Soccer	11/94	Tip	UFO	11/94	Cheats
FIFA Int. Soccer	9/95	Tip	Ultima VIII	8/94	Cheats/Lösung
FIFA Soccer 96	8/96	Cheats	Urban Runner	9/96	Lösung
FX Fighter	11/95	Tips	Virtual Casino	4/95	Cheat
Gabriel Knight	8/94	Tip	Vollgas	9/95	Lösung
Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung	Wacky Wheels	9/95	Cheat
Grand Prix Manager	2/96	Cheat	Warcraft	4/95	Tips
Grand Prix 2	10/96	Tips	Warcraft	6/95	Cheats
Guilty	6/95	Lösung	Warcraft II	3/96	Lösung/Cheats
Hattrick	9/95	Cheat	Warcraft II	4/96	Cheats
Hattrick!	10/95	Cheats/Tip	Warcraft II	9/96	Cheats
Heimdall 2	10/94	Lösung	Wing Commander IV	4/96	Tip
Hexen	1/96	Cheats	Woodruff a. t. Schnibble of Azimath	8/95	Lösung
Hi-Octane	11/95	Cheats	Woodruff a. t. Schnibble of Azimath	8/95	Lösung
Höhlenwelt Saga	3/95	Lösung	Worms	1/96	Tips
Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung	Worms	6/96	Cheat
Hurra Deutschland!	12/94	Cheats	Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
Inferior	8/95	Codes	X-Com: Terror from the Deep	8/95	Cheat
Inherit the Earth	9/94	Lösung, Karten	X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
Ishar 3	3/95	Cheat	Yo! Joel	6/94	Cheat
Jack Jazzrabbit	1/95	Cheats	Zeppelin	6/94	Tips



TOP JOB

Weinet nicht, wenn der Regen fällt..., sondern benutzt Eure Augen lieber dazu, die folgenden Zeilen aufmerksam zu lesen, denn nur hier erfahrt Ihr, ob Ihr eins der drei Games gewonnen habt: In The 1st Degree zockt alsbald

Paddy Schmidt, Wuppertal
Mit Mission Super I.Q. vergnügt sich
Christoph Mautz, Delitzsch
Und über Ishar 2 freut sich last but not least
Dietmar Harlter, A-Großmüribsh

STROMAUSFALL

Jammert nicht, wenn der Strom ausfällt..., es gibt ja so viele andere Zeitvertreiber. Beispielsweise das Cyberpunk-Sammelkartenspiel Netrunner – was meist Du,
Michael Röder, Kaiserslautern

JOKER-IMPERIUM

Freut uns, daß Euch das Spiel gefällt..., danke für die Beiträge zur Erforschung der interstellaren Welten, im Gegenzug gibt's Klangwellen zu erforschen, und zwar die von Chris Hülsbeck's Sound Factory. Der Forscher ist
Jens Kendl, Reichenberg

SIERRA-COMPETITION

Wo keine Frage gestellt wurde, gibt's keine Auflösung, also kommen wir gleich zu den Gewinnern: Je einmal Baseball Pro '96 schicken wir an
Oliver Schwarz, Langwedel
Florian Schöneitner, Geisenhausen
Jürgen Gand, Nidda
Den vom Designer-Team signierten Baseball bekommt!
Till Weingärtner, Berlin
Mit der Quest for Glory Anthology abenteuert in Bälde
Martina Stegherr, München
Über das Multimedia-Adventure Urban Runner freut sich
Josef Zierhofer, Mühlhof
Und von je einem Spieledruckerpack sind äußerst angetan
Markus Klitzke, Eppertshausen
Marion Wischnack, Lüdenscheid
Dirk Herres, Gerolstein

SUNFLOWERS-COMPETITION

Sonnenblumen müssen natürlich jedes Jahr neu gesät werden. Bei Sunflowers darf sich einen Tag lang umsehen
Jens Plagemann, Hamburg
Je ein Spielpaket mit drei Sunflowers-Games bekommen
Lutz Hansen, Buchholz
Michael Sonntag, Königsbrunn
Sönke König, Glückstadt

So, und jetzt ist Schluß, weiter geht's nächsten Monat. Bis dahin wünschen wir Euch viel Spaß mit den Preisen!

SMALLTALK

ein offenes Gespräch mit:

Peter Molyneux



Das neue Dream Team: Peter Molyneux und Demis Hassabis



Peter Molyneux

Nicht nur „Railroad Tycoon“ Sid Meier und „Wing Commander“ Chris Roberts haben vor kurzem MicroProse bzw. Origin verlassen, auch Bullfrog muß nun ohne seinen Stardesigner auskommen: In einem Exklusiv-Interview verrät er uns die Gründe für diesen Schritt – und seine Zukunftspläne!

Peter Molyneux hat mit „Populous“ gewissermaßen das Genre der göttlichen Strategiespiele erfunden, dazu schuf er viele unsterbliche Klassiker wie „Powermonger“, „Syndicate“, „Theme Park“ und „Magic Carpet“, um nur einige zu nennen. Zur Zeit arbeitet der 37-jährige Engländer noch in seinen alten Büros im südlich von London gelegenen Guildford, doch die Koffer sind bereits gepackt. Wir unterhielten uns mit dem ehemaligen Meister aller Ochsenfrösche auf der ECTS, wo er uns im Pressecafé Rede und Antwort stand.

?: Peter, wieso hast du die von dir selbst mitgegründete Firma einfach verlassen?

PM: Von „einfach“ kann gewiß keine Rede sein. Der Grund für meinen Entschluß sitzt hier neben mir – Demis Hassabis war mein Co-Designer bei „Theme Park“, einem der erfolgreichsten Bullfrog-Titel. Er fragte mich vor ungefähr vier Monaten, ob ich nicht Lust hätte, gemeinsam mit ihm in einer kleinen Firma Spiele zu entwickeln. Und die Vorstellung, mal wieder völlig unbelastet von den typischen Konzernzwängen arbeiten zu können, hat einen schier unwiderstehlichen Reiz für mich.

?: Aber du warst doch nicht nur der Chef eines der renommiertesten Softwarehäuser der Branche, sondern auch Vizepräsident von Electronic Arts. Geld, Erfolg, Einfluß – eigentlich hast du doch bereits alles erreicht, wovon man als Spieleentwickler nur träumen kann!

PM: Nein, eben nicht! Die glücklichste Zeit meines Lebens hatte ich, als Bullfrog noch aus 20 Leuten bestand und nicht 90 Mitarbeiter beschäftigt wie heute. Ich bin nun mal lieber Spieledesigner als Geschäftsmann, die Rolle als Vorstandsmitglied behagt mir einfach nicht.

?: Das klingt plausibel und hört sich nach einem mutigen Schritt der Selbstverwirklichung an. Aber wie haben denn die EA-Bosse auf deine Kündigung reagiert?

PM: Ich mußte deswegen extra nach Amerika fliegen und zu einem klärenden Gespräch erscheinen, das angeblich nur eine halbe Stunde dauern sollte. Tatsächlich haben sie dann von neun Uhr morgens bis vier Uhr nachmittags auf mich eingeredet – und mich anschließend nicht zum Essen eingeladen, was ja wohl Bände spricht. Alles in allem waren sie aber noch verhältnismäßig verständnisvoll. Man muß ja

auch sehen, daß EA eine große Firma mit vielen Aktionären ist, vor denen sich die Geschäftsleitung wiederum verantworten muß.

?: Dann lassen wir die Vergangenheit mal ruhen und sprechen über deine berufliche Zukunft: Hat die neue Firma schon einen Namen?

PM: Mask Studios!

?: Hat das etwas mit dem Comic zu tun, der vor einiger Zeit mit Jim Carrey in der Hauptrolle verfilmt wurde, oder steckt eine andere Bedeutung hinter dieser auffälligen Bezeichnung?

PM: Lieber denke ich über tausend neue Spielideen nach als über einen Firmennamen. Anders ausgedrückt: Nein, es existiert kein tieferer Sinn.

?: Werden viele Bullfrog-Mitarbeiter mit bzw. zu dir abwandern?

PM: Kein einziger, ich will Bullfrog ja auch nicht schaden. Natürlich werden wir noch einige Leute anwerben, aber nicht auf dem üblichen Weg.

?: Was auch immer der übliche Weg sein mag – wie sieht der aus, den du da gehen willst?

PM: Nun, auf den Universitäten findet man

sicherlich einige unverbrauchte Köpfe, gerade was den Bereich der Künstlichen Intelligenz angeht, der für die heutigen Spiele von entscheidender Bedeutung ist. Mein Partner Demis hat ein Jahr in Cambridge studiert, er kennt dadurch auch schon einige Leute, die in Frage kämen. **?: Gibt es jemand Bestimmten, möglicherweise sogar jemand mit einem bekannten Namen, mit dem du gerne arbeiten würdest?**

PM: Ja, den „Mario“-Erfinder Shigeru Miyamoto. Demnächst fliege ich auch nach Japan zu Nintendo, dabei wird sich hoffentlich etwas ergeben.

?: Aber dem PC bleibst du trotzdem treu, oder wechselst du jetzt etwa ins Konsolenlager?

PM: Nein, der PC ist und bleibt die Hauptplattform der Branche, daran wird auch so schnell kein Konsolen-Hersteller etwas ändern können.

?: Und wohin geht der Trend generell bei Spielen, wenn man dich mal in deiner Eigenschaft als Design-Guru befragt?

PM: Ohne Polygon-Routinen wird wahrscheinlich bald niemand mehr auskommen. Aber diese technischen Möglichkeiten sollten eben auch sinnvoll genutzt, also mit neuen Ideen kombiniert werden.

?: Über den schnöden Mammon spricht man zwar nicht gerne, aber trotzdem: Habt ihr schon einen Vertrieb gefunden, und wie sieht es überhaupt in wirtschaftlicher Hinsicht aus? Für eine neue

Firma braucht man schließlich einiges an Kapital, nicht wahr?

PM: Es gibt noch keinen Vertrieb, obwohl sich nicht ausschließen läßt, daß EA auch die Distribution für die Titel von Mask Studios übernimmt, um es mal ganz vorsichtig auszudrücken. Was nun das Geld angeht, sehe ich eigentlich kein Problem: Ich könnte mich schon jetzt den ganzen Tag an den Strand legen. Aber was hilft's, ich bin nun mal ein fanatischer Spieldesigner! Ganz am Anfang lebte Bullfrog praktisch von meiner Kreditkarte, und das wird nun wohl auch bei den Mask Studios wieder so sein. Nur mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, daß diesmal wirklich genügend Kohle vorhanden ist.

?: Tja, dein Herz scheint tatsächlich an den Spielen zu hängen...

PM: Ja. Dabei fällt mir ein, daß ich demnächst sogar in Deutschland spielen werde!

?: Was, wie, wo?

PM: Ich fahre zur „Spiel '96“ nach Essen, um dort England bei den Brettspiel-Meisterschaften zu vertreten. Meiner Meinung nach werden die besten Brettspiele zwar von deutschen Autoren gemacht; trotzdem wird unser englisches Team sie in Essen natürlich gnadenlos schlagen!

?: Und wann bekommen die Computerspieler wieder ein Molyneux-Game zu sehen, „Populous 3“ sollte ja schon langsam auch soweit sein?

PM: Das „Populous“-Projekt ist zwar schon weit gediehen, aber es dauert vermutlich

trotzdem noch ein Jahr bis zur endgültigen Marktreife. Schade, denn diesen Titel hätte ich gerne noch bis zur Veröffentlichung betreut.

?: Wieso kommt es eigentlich ständig zu diesen Verschiebungen? Es ist ja inzwischen fast schon die Ausnahme von der unschönen Regel, wenn ein angekündigter Erscheinungstermin von den Firmen mal wirklich eingehalten wird!

PM: Das erkläre ich am besten anhand eines Beispiels aus einem ganz anderen Bereich. So lasse ich gerade mein Haus erweitern, und die Maurer sagten mir, daß sie dafür höchstens ein halbes Jahr brauchen würden. Inzwischen sind schon 18 Monate vergangen, und sie sind immer noch nicht fertig – dabei legen sie bloß Ziegel aufeinander, was ja wohl leichter zu berechnen ist als die Entwicklung eines Computerspiels! Daher habe ich beschlossen, mich auch bei meinen Spielen nicht mehr drängen zu lassen: Sie sind fertig, wenn sie fertig sind, basta.

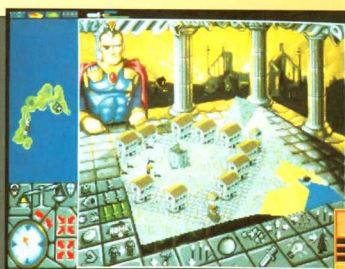
?: Dann lag es womöglich an ihrem „pünktlichen“ Erscheinen, daß „Syndicate Wars“ und „Gene Wars“ relativ enttäuschend ausfielen – oder haben einfach die Entwickler versagt?

PM: Nein, da muß ich die Jungs schon in Schutz nehmen! Die sechs Entwicklungsteams bei Bullfrog bestehen aus sehr kreativen Leuten, die ich unter anderem sogar selbst im Rahmen eines Wettbewerbs ausgewählt habe.

?: Wie sah denn dieser Wettbewerb aus?



Ein unsterblicher Klassiker: Populous



Ebenfalls eine Legende unter den göttlichen Spielen: Powermancer



Das virtuelle Oktoberfest: Theme Park



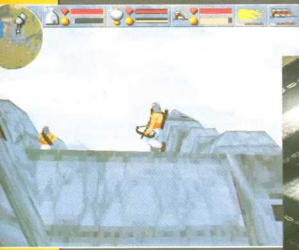
So macht man in (und mit) der Zukunft Geschäfte: Syndicate

DIE SOFTOGRAPHIE VON PETER MOLYNEUX

Populous (1989)
Powermonger (1990)
Populous 2 (1992)
Syndicate (1993)
Theme Park (1994)
Magic Carpet (1994)
Dungeon Keeper (1996)



Geknüpft aus Action und Strategie: Magic Carpet



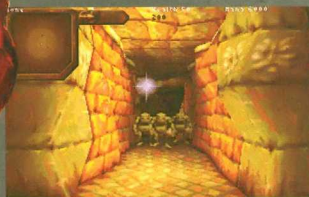
Bullfrog-Titel ohne die Handschrift von Peter Molyneux:
Magic Carpet 2, Syndicate Wars und Gene Wars



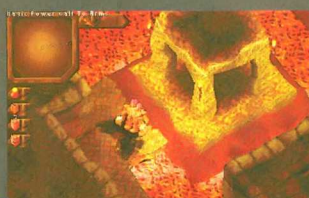
Witzig: Origins Avatar ist der Hauptgegner
in Dungeon Keeper!



Die Abschiedsvorstellung von Peter Molyneux
bei Bullfrog: Dungeon Keeper



Der Keeper im 3D-Dungeon



Die kommenden Kerker von oben

PM: Das liegt bereits einige Jahre zurück; damals haben wir in der „Amiga Power“ (ein englisches Spielmagazin) die Leser dazu aufgefordert, eine möglichst originelle Variante des Arcade-Klassikers „Space Invaders“ zu programmieren. Der Gewinner wurde dann in der Tat Entwickler von „Syndicate Wars“, den zweiten Platz belegte mein jetziger Mask Studios-Mitstreiter Demis Hassabis.

?: Auch wenn es dir lästig ist, aber die Frage muß halt sein: Wann wird der längst versprochene Bullfrog-Rolli „Dungeon Keeper“ endlich veröffentlicht?

PM: Hoffentlich schon in den nächsten Wochen. Das hätte nämlich für mich den großen Vorteil, daß ich das Game noch persönlich bei euch in München vorbeibringen könnte. Und bei dieser Gelegenheit würde ich sehr gerne gleich das Oktoberfest besuchen...

?: Du gehörst also auch zu den vielen Fans des größten Volksfests der Welt. Wie wirkt es denn auf dich als Außerbayrischen?

PM: Menschen aus allen Teilen der Welt strömen in den südlichsten Zipfel Deutschlands, um sich in Zelte zu setzen und dort Unmengen von Bier zu konsumieren. Anschließend besuchen sie eins dieser verwegenen Fahrgeschäfte, daraufhin wird ihnen natürlich schlecht, sie müssen sich übergeben, und dann geht alles wieder von vorne los: Es ist einfach wunderbar! Allerdings muß ich auch zugeben, daß ich bis heute nicht ganz verstanden habe, warum die Leute ihr Bier nicht einfach im Pub trinken.

?: Mag daran liegen, daß es in Deutschland nun mal kaum Pubs gibt; allenfalls Kneipen. Aber diese Unkenntnis der Sachlage sei dir verziehen, zumal man als Eingeborener das Geschehen auf der „Wies'n“ auch nicht besser hätte beschreiben können. So, und damit beenden wir den offiziellen Teil dieses aufschlußreichen Gesprächs und wünschen dir viel Glück für dein neues Projekt! Alles Weitere können wir ja vielleicht im Pub klären? (mm)

PC-Games

3 Skulls of the Toltecs (dt.) * 89,99
 CD Pinball 2: Creep Night (dt.) * 79,99
 Adams Family Pinball * 89,99
 Afterlife (dt.) * 79,99
 AH-64D Longbow (dt.) * 89,99
 AH-64D Longbow Mission Disk * 79,99
 Artibus 2 (Worlds, dt.) * 79,99
 Ar Warrior 2 (dt.) * 89,99
 Alien Incident (dt.) * 79,99
Alien Trilogy * 89,99
 Alone in the Dark Trilogy (dt.) * 69,99
 American Civil War * 74,99
 American Dream (dt.) * 79,99
 Ancient Empires (dt.) * 79,99
 Amvel of Dawn (dt.) * 79,99
 Ascendancy (dt.) * 59,99
 A.T.F. (dt.) * 39,99
 A.T.F. Mission Disk (dt.) * 79,99
 Antipol 2007 (dt.) * 69,99
 Auf der Suche nach dem ultim. Mix * 79,99
 Azrael's Tears (dt.) * 79,99
 Bad Mojo (dt.) * 59,99
 Baku Baku Animal (dt.) * 69,99
 Baldies (dt.) * 79,99
 Backrooms Flux (dt.) * 75,99
 Battle Arena Toshinden (dt.) * 69,99
 Battle Cruiser 3000 AD (dt.) * 79,99
 Battle Isle 3 (dt.) * 75,99
 Bazooka Sue * 59,99
 Betrayal in Antares * 79,99
 Bing! (dt.) * 79,99
 Birtbright * 79,99
 Bliefuss 2 * 69,99
 Boong! (dt.) * 69,99
 Bot Soccer (dt.) * 59,99
 Bug! * 59,99
Burglary Manager 97 (dt.) * 79,99
 Chess Overlords (Win95, dt.) * 79,99
 Chartbreaker (dt.) * 79,99
 Chazzmeister 5000 (dt.) * 79,99
 Civil War General (dt.) * 79,99
 Civilization 2 (dt.) * 79,99
 Cleandestiny (dt.) * 79,99
 CAC: Tiberiumkonflikt (dt.) * 79,99
 CAC: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.) * 89,99
 CAC Mission: Ausnahmestand * 79,99
 CAC: Alarmstufe Rot (dt.) * 79,99
 Conquest of the New World (dt.) * 79,99
 Crusader - No Regret (dt.) * 65,99
 Cybex 2 (dt.) * 89,99
 Cyber Gladiators (dt.) * 79,99
 Cyberstorm (dt.) * 79,99
Demoparc: Elder Scrols 2 (dt.) * 79,99
 Davis Cup Tennis * 79,99
 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
 Destiny (dt.) * 79,99
 Destruction Derby * 99,99
 Diagon (dt.) * 79,99
 Die gr. Schlacht in den Ardennen * 69,99
 Die gr. Schlacht in Gettysburg * 69,99
 Die Fugger 2 (dt.) * 79,99
 Die Held Trilogy (dt.) * 69,99
 Die Schlupke (dt.) * 69,99
 Die Siedler 2 (dt.) * 69,99
 Discworld (dt.) * 79,99
Down in the Dumps (dt.) * 79,99
 DSF Fußballmanager * 79,99
 Dungeon Keeper (dt.) * 79,99
 Earthsiege 2: Skyline (dt.) * 79,99

CD

Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.) * 69,99
 Elisabeth (dt.) * 79,99
 El Moon Munder * 79,99
 F1 Manager '96 (dt.) * 79,99
 F-22 Lightning 2 * 79,99
 Fable (dt.) * 69,99
 Fantasy General (dt.) * 69,99
 FIFA Soccer '96 (dt.) * AKTIONSPREIS
 Flying Corps (dt.) * 69,99
 Formula 1 Grand Prix 2 (dt.) * 69,99
 Gabriel Knight 2 (dt.) * 74,99
 Gander Wars * 69,99
 Gene Machine (dt.) * 69,99
 Gene Wars (dt.) * 69,99
 G-Nome * 59,99
Golden Gate Killer (dt.) * 69,99
 Gothic Machines * 69,99
 Grand Prix Manager (dt.) * 69,99
 Greg Norman U.S. Golf * 49,99
 Gus N' Garters (dt.) * 69,99
 Harrier - Die Expedition (dt.) * 69,99
 Hardline (dt.) * 59,99
 Harpoon '97 (dt.) * 69,99
 Harpoon MM Admiral's Pack * 79,99
 Hattick Wind (kanon.) * 75,99
 Heart of Darkness * 69,99
 Hexagon Kartell (dt.) * 69,99
 Holy Islands (dt.) * 69,99
 Holmes 2: Rose Tote (dt.) * 79,99
 Hugo 4 * 79,99
 Hunter Hunted (dt.) * 79,99
 M1A2 Abrams (dt.) * 79,99
 Into the Void (dt.) * 69,99
 Lands of Lore 2 (dt.) * 69,99
 Leisure Suit Larry 2 * 59,99
 Lighthouse (dt.) * 79,99
Links LS * 79,99
 Lords of the Realm 2 (dt.) * 79,99
 Madmen Football '97 * 69,99
 Mats TV 2 (dt.) * 69,99
 Magic the Gathering * 79,99
 Marlin Chronicles * 79,99
 Martin Racing * 79,99
 Master of Orion 2 (dt.) * 79,99
 Maxx (dt.) * 79,99
 McLaren of Le Mans (dt.) * 89,99
 Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.) * 89,99
 Mechwarrior 2 Expansion Pack * 79,99
 Megarace 2 (dt.) * 69,99
 Megabyte Genius 3.5 (Schach, dt.) * 69,99
 Monopoly * 79,99
 Moto X * 79,99
 MS Flight Simulator 6.0 (engl.) * 109,99
 Mutation of J.B. (dt.) * 69,99
 Myst (dt.) * 69,99
 Nascar Racing 2 * 79,99
 Need for Speed Special Ed. (dt.) * 79,99
 NHL Hockey '97 * 79,99
 Normally Inc. (dt.) * 69,99
 Nuke II * 69,99
 Olympic Soccer * 79,99
 Orion Burger * 79,99
 Pandora Area (dt.) * 79,99
Perfect Assassin (dt.) * 69,99
 Petko (dt.) * 69,99
 Phantasmagoria 2 (dt.) * 79,99
 Pinball Time Bomb * 79,99
 Powerplay Hockey * 69,99
 Privateer 2 - The Darkening (dt.) * 69,99
 Project Paradise * 69,99
 Pro Pinball - The Web * 49,99
 Puppen, Perlen und Piloten (dt.) * 79,99
 Quest for Glory Collection * 79,99
 Rally Racing '97 (dt.) * 79,99
 Rama - Rendezvous im Weltraum * 79,99
 Rebel Assault 2 (dt.) * 79,99
 Return Fire (dt.) * 79,99
 Ridge Racer * 79,99
 Ripper (dt.) * 79,99
 Road Rash * 79,99
 SafeCracker * 79,99
 Schatten über Riva (DS3, dt.) * 69,99
Schleichfahrt (dt.) * 69,99
 Scorched Planet * 69,99
 Sens. World of Soccer Euro Ed. * 79,99
 Shannara (dt.) * 79,99
 Silent Hunter (dt.) * 69,99
 Silent Thunder (dt.) * 69,99
 Sim City 2000 Collection (dt.) * 99,99
 Sonic CD * 59,99
 Space Academy * 79,99
 Space Hulk - The Blood Angels * 89,99
 StarCraft (dt.) * 79,99

CD

Starfighter 3000 * 89,99
 Star Trader (dt.) * 89,99
STORM (dt.) * 89,99
 Strain '96 * 79,99
 Syndicate Wars (dt.) * 79,99
 Synergist * 69,99
 Terror Truck * 69,99
 TFX EF 2000 Special Edition (dt.) * 79,99
 The Dig (dt.) * 79,99
 The Hind * 79,99
 The House Hospital (dt.) * 79,99
 The Muppets Inside * 79,99
 The Simpsons * 69,99
 The Fighter (dt.) * 79,99
 Time Commando (dt.) * 79,99
 Tiny Troops * 79,99
 T-Mek (dt.) * 69,99
Tomb Raider * 69,99
 Toonstruck * 79,99
 Total Control (dt.) * 69,99
 Treasure Quest (US-Import) * 109,99
 Turnip Bl! (dt.) * 69,99
 Urban Runner (dt.) * 69,99
 Viking - Strategy of Ulm, Conq. * 69,99
 Virtua Fighter * 79,99
 WarCraft 2 Exclusive Edition (dt.) * 99,99
 WarCraft 2 Expansion Pack * 99,99
 Westwood Comp.: Lands of Lore * 79,99
 Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2 * 79,99
 Wing Commander 4 (dt.) * 69,99
 WinStalk (dt.) * 79,99
 Worms Special Edition (dt.) * 79,99
 X-Cal * 79,99
 Z (dt.) * 69,99
 Z - Director's Cut * 79,99
 Zorks - Carbon Network (dt.) * 79,99
 Zork Nemesis * 79,99

CD

Starfighter 3000 * 89,99
 Star Trader (dt.) * 89,99
STORM (dt.) * 89,99
 Strain '96 * 79,99
 Syndicate Wars (dt.) * 79,99
 Synergist * 69,99
 Terror Truck * 69,99
 TFX EF 2000 Special Edition (dt.) * 79,99
 The Dig (dt.) * 79,99
 The Hind * 79,99
 The House Hospital (dt.) * 79,99
 The Muppets Inside * 79,99
 The Simpsons * 69,99
 The Fighter (dt.) * 79,99
 Time Commando (dt.) * 79,99
 Tiny Troops * 79,99
 T-Mek (dt.) * 69,99
Tomb Raider * 69,99
 Toonstruck * 79,99
 Total Control (dt.) * 69,99
 Treasure Quest (US-Import) * 109,99
 Turnip Bl! (dt.) * 69,99
 Urban Runner (dt.) * 69,99
 Viking - Strategy of Ulm, Conq. * 69,99
 Virtua Fighter * 79,99
 WarCraft 2 Exclusive Edition (dt.) * 99,99
 WarCraft 2 Expansion Pack * 99,99
 Westwood Comp.: Lands of Lore * 79,99
 Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2 * 79,99
 Wing Commander 4 (dt.) * 69,99
 WinStalk (dt.) * 79,99
 Worms Special Edition (dt.) * 79,99
 X-Cal * 79,99
 Z (dt.) * 69,99
 Z - Director's Cut * 79,99
 Zorks - Carbon Network (dt.) * 79,99
 Zork Nemesis * 79,99

CD

Kingdom: The Far Reaches * 89,99
 Kings Quest 7 (dt.) * 39,99
 Knights of Xenar (dt.) * 29,99
 Lary 6 (dt.) * 19,99
 Legend of Kyrandia 3 (dt.) * 19,99
 Lemmings 3 (All New World) * 29,99
 Lemmings Bunde (Win 95) * 29,99
 Little Big Adventure (dt.) * 29,99
 Lode Runner (dt.) * 19,99
Lost Eden * 19,99
 Made in Germany: Antares, * 39,99
 Battle Isle 2, Sternenschweif * 39,99
 Magic Carpet Flux (dt.) * 29,99
 Maniac Manic 2 (dt.) * 29,99
 Master of Magic (dt.) * 79,99
 Mega-Trip: USS Ticonderoga, * 69,99
 C.N. Machine, Thunderscape * 29,99
 Nascar Racing * 79,99
 NHL Hockey '95 (dt.) * 29,99
 North and South * 9,99
 Novastorm * 19,99
 Oldtimer (dt.) * 19,99
 Outpost (dt.) * 19,99
 PGA Tour Golf 486 (dt.) * 29,99
 Prates Gold (dt.) * 29,99
 Pital - Mayan Adventure (dt.) * 29,99
Pizza Connection (dt.) * 19,99
 Popsi 4 (dt.) * nur PC 3.5: 39,99
 Populous 2 & Powermonger * 29,99
 Prince of Persia Collection * 29,99
 Prisoner of Ice (incl. Lösung) * 29,99
 Privateer * 29,99
 Railroad Tycoon Deluxe (dt.) * 29,99
 Rebel Assault (engl., dt.) * 29,99
 Resurrection * 79,99
 Sam & Max (dt.) * 29,99
 Shanghai - Great Moments (dt.) * 29,99
 Sim Isle (dt.) * 19,99
 Simon the Sorcerer 1 (dt.) * 19,99
 Simon the Sorcerer 2 (dt.) * 29,99
Sinister 1.5 Power Edition (dt.) * 29,99
 Slipscream 5000 (dt.) * 19,99
 Space Quest 5 (dt.) * 19,99
 Space Quest 6 (dt.) * 19,99
 Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz * 39,99
 Stonekeep (dt.) * 39,99
 Strike Commander * 29,99
 Syndicate Plus (dt.) * 39,99
 System Shock (dt.) * 29,99
 Teamarch (dt.) * 39,99
 Theme Park (dt.) * 29,99
 Transport Tycoon incl. World Editor * 29,99
 Top Gun - Fire At Will (dt.) * 39,99
 US Navy Fighters (dt.) * 29,99
 Ultima Underworld 1+2 * komplett 29,99
 Under A Killing Moon (engl.) * 29,99
 Voligas (dt.) * 35,99
 War Commander 2 * 29,99
 War Commander 3 (dt.) * 35,99
Woodruff & Schnibbe of Azs. (dt.) * 39,99
 X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.) * 39,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher Yamaha YST M15 * 129,99
Satelliten-Subverboer-System * 299,99
 Satelliten 16 Voice IDE * 179,99
 Soundblaster 32 PnP * 269,99
 Yamaha MF 2HD 100K Waveable * 219,99
 3.5" MB 2HD 100K Pack * 5,99

CD

CD Box mit Schallplatte * 29,99
 CD-ROM, 8-Track, IDE * 199,99
 Lautsprecher (2x12 Watt) * 29,99
 Lautsprecher (2x24 Watt, Netzeil) * 99,99
 Lautsprecher (2x40 Watt, Net

TEUFLISCH GUT!

Fast geschenkt!

Riddle of Master Lu
Panzer General 2
Legend of Kyrandia 3
Pinball 3D - VCR
Manic Karts
Action Soccer
Druid
Steel Panthers
Death Gate
Al Unser Jr.

CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!

komplett **79,99**

Wir machen Spitzen-
software preiswert!

3D Ultra Pinball

CD-ROM

39,99

Rayman

dt., CD-ROM

29,99

Unser Tip des Monats:

Fable

Dunkel. Magisch. Anders.

Dieses neue Fantasy-Adventure besticht durch wunderschöne Grafiken und eine gehörige Portion Witz.

dt., CD-ROM

69,99

Zwei Top-Programme
zu Spitzenpreisen!

Stonekeep

dt., CD-ROM

39,99

Prisoner of Ice

incl. Lösungsbuch

dt., CD-ROM

29,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte
Software an! Bei Interesse
wenden Sie sich bitte an
unsere telefonische Bestell-
annahme oder an unser
Verkaufspersonal in einem
unserer Ladengeschäfte.



Seit
04.10.96
endlich
auch in
Dortmund!

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: in Vorbereitung!
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



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!



Baphomets Fluch

Wer hat die Bombe gelegt? Was verbirgt sich
hinter dem mysteriösen Orden der Tempel?
Nur einer kann diese Fragen lösen: Siel

dt., CD-ROM * **75,99**

Crusader No Regret

dt., CD-ROM *

65,99

Syndicate Wars

dt., CD-ROM *

79,99

Gene Wars

dt., CD-ROM *

79,99

F-22 Lightning 2

CD-ROM *

79,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Empire Deluxe

dt., CD-ROM

19,80

Silent Service 2

CD-ROM

19,80

Harpoon Classic

CD-ROM

19,80

Little Divil

dt., CD-ROM

19,80

1869

CD-ROM

19,80

Wizardry 7

dt., CD-ROM

19,80

Kreditkarten ...

der einfache und bequemste Weg
für Ihre Versandbestellung
Anfordern, Kartennummer und Gültigkeits-
datum durchgeben und Ihre Bestellung
geht Ihnen ohne lästige Nachtritte zu.

VISA MasterCard



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 vorsb. zuzenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NH-Gebühr - Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 9,99 DM - ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei.
Express-Versand und UPS auf Anfrage! - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Kunden-Journal
Geben Sie unbedingt dieses Kunden-Journal mit, Sie
erhalten dann gratis eine neue Media Point
Karte und ein Journal. Falls Ihr Journal mit News
beendet, werden Sie auch hier informiert.
Anfragen über den Inhalt des Kunden-Journals
kommen Ihnen zu Gute.
PC-Joker

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Überhaupt & Außerdem

Am Mittwoch, den 11. September erreichte mich der Ruf von Sat 1: Ob ich als Herausgeber diverser Spielmagazine nicht bei der Talk-Show „Vera am Mittag“ zum Thema „Videospiele: Krieg im Kinderzimmer“ mitplaudern wolle? Dazu müsse ich mich freitags in den Babelsberger Studios nahe Berlin einfinden, der Flug werde gestellt...



Nun, wer bin ich schon, daß ich mich dem Fernsehen verweigern könnte? Wenn man vom TV eingeladen wird, dann befehlen die persönliche Eitelkeit, das Berufsethos und nicht zuletzt die erhoffte Werbewirkung das Kommen – Widerrede wird nicht akzeptiert. Und schließlich: Wäre das nicht die Gelegenheit, den schrägen Ruf unseres Hobbies mal in aller Öffentlichkeit (auf ihrem Sendeplatz, also täglich um 12 Uhr mittags, hält die Show mit rund 1,2 Millionen Zuschauern immerhin einen Marktanteil von über 20 Prozent) geradezurücken? Da hinter den Kameras bekanntlich auch nur mit Wasser gekocht wird, komme ich der telefonischen Bitte des sympathischen Produktionsredakteurs also gerne nach, faxe statisches Material aus dem Insider nach Berlin und lege mir Klammern, die „nicht kariert, nicht kleinemustert, weiß oder schwarz“ sind, zurecht. Dann packe ich noch eine kleine Joker-Geschenktüte für die beiden jugendlichen Gewalt-Fans in der Show sowie Games für den verspielen Produktionsleiter zusammen und stelle mich meinem Lampenfieber. Neben den beiden Jungs samt einem Vater, meiner Wenigkeit und Professor Glo-

ner etwas freundlicheren Zusammenhang gewünscht. Bis zur Landung sind mir auch ein paar knackige Formulierungen eingefallen, mit denen ich die Millionen vor der Glotze zu beeindrucken gedenke – voller Tatendrang begrüße ich am Gate daher den Fahrer mit dem auffälligen Vera-Schild. Im Studio werden meine Mitdelinquen und ich zunächst in ein winziges Wartezimmer verfrachtet, aber immerhin mit Kaffee oder Sekt nach Wahl versorgt. Während draußen mit dem Saalpublikum bereits der Applaus eingeübt wird, plaudere ich mit Thomas Dlygaiczky von der USK, den man ebenfalls eingeladen hat – wenn auch nicht direkt auf das Podium. Wir kriegen ein Mikro umgehängt, etwas Puder auf die bleiche Nase und eine etwa fünfminütige Instruktion der Moderatorin: „Heute dürfen und sollen die Kinder den Erwachsenen ruhig

gauer als Vetreter der Contra-Meinung ist mit Ute Diehl noch die Autorin des Buches „Ich habe nur noch neun Leben“ dazu eingeladen, sich auf dem Podium 45 Minuten lang den bohrenden Fragen des Publikums bzw. der Moderatorin Vera Int-Veen zu stellen. Während des gut einstündigen Fluges von München in die Landeshauptstadt bereite ich mich darauf vor, indem ich die rund 170 Seiten zum Thema „Eltern, Kinder und Computer“ nochmals durchlese: Durchaus vertretbare Ansichten, nur das Zitat aus dem PC-Joker hätte ich mir in ei-

mal ins Wort fallen, gell?“ Schon ist Vera wieder weg, und bald darauf werden Papi und Sohnemann vor die Kameras geholt, um die Aufzeichnung zu starten. Ich verfolge das Gespräch („Mein Junge darf alles spielen, auch indizierte Software. Schließlich gucke ich mir die Programme zuvor an!“) hinter der Bühne und warte auf meinen Auftritt...

Tosender Applaus, während ich endlich im grellen Scheinwerferlicht mein Publikum erblicke – überwiegend sind es Rentner, wer hat schon um 12 Uhr mittags Zeit zum Fernsehgucken? Und dann kommt es, wie es kommen mußte: Irgendwer hat die Beschlagnehmung unserer Hefte vom letzten Jahr entdeckt und damit Vera ein Thema geliefert, von dem sie nicht mehr lassen mag. Statt meine flammende Rede für Computerspiele halten zu können, bin ich nun die meiste Zeit damit beschäftigt, meine Magazine (die eigentlich wegen Annoncen für vorzüglich pornographische Erotik-CDs und nachweislich zu Unrecht vom Markt geholt wurden, was hier außer mir aber offenbar niemand weiß) zu verteidigen. Der Herr Professor stellt obskure Zusammenhänge zwischen Videogames und Vergewaltigern her, Frau Diehl kommt kaum zu Wort, und ein eingeblendeter Film zeigt, wie leicht man als Minderjähriger an Programme ab 18 Jahren gelangt. Dafür muß sich Thomas Dlygaiczky natürlich wieder namens der USK verteidigen, und schon ertönt die Musik zum Abspann.

Der langen Rede kurzer Sinn: Die Sendung hat nicht mal an der Oberfläche des Themas gekratzt. Lustig war's trotzdem – was wohl jeder bestätigen kann, der zufällig am 7. Oktober zu Sat 1 und „Vera am Mittag“ gezappt hat.

Thema: KINDER

Ute und Karl-Heinz Diehl

„Ich hab nur noch
neun Leben“

Eltern, Kinder und Computer



Euer Michael,
der große Quotenkiller

PD-PERLEN

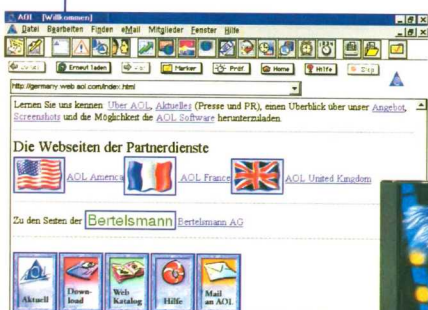
Preiswerte Shareware-CDs lassen sich grundsätzlich in drei Kategorien unterteilen: solche mit Masse, solche mit Klasse und jene Ausnahmen, die für wenig Geld beides bieten. Mal sehen, in welche Sparten das aktuelle Angebot fällt...



Die Serie mit Canyons Flügelpferd zählt zu den erfolgreichsten am Markt – warum das so ist, lässt sich auch anhand der aktuellen Ausgabe **Pegasus Vol. 4** wieder überprüfen: Auf zwei CDs verteilen sich da über 1.500 Progis, schön geordnet nach Betriebssystem (DOS, „Windows 3.1“ und „Win 95“) und Genres. Aufgerufen werden all die Tools, Spiele oder DFÜ-Helferlein über eine sehr komfortable und zudem deutsch kommentierte Menüoberfläche, mittels der sich neuerdings auch Unterordner anlegen lassen. Okay, die vertretenen Games sind wenige und meist schon älteren Datums, doch das Angebot aus Bereichen wie Quellcodes, Online, Musik, Grafik, Lernen, Finanzen oder Datenbanken kann sich dafür wirklich sehen lassen. Die Vollversionen eines Übersetzungsprogramms und eines Bildbetrachters, eine Multimediale Show über Virens Scanner sowie ein Shareware-Infopool runden die exquisite Anwender-Auswahl ab.



Sapiens, ein ungewöhnliches Steinzeit-Adventure



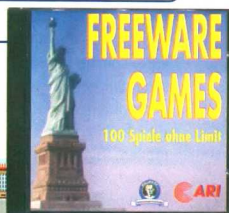
Eine Gratis-Visite bei AOL



Ebenfalls ein edles Raß ist Canyons **Pegasus Online**, wo etwa kostenlose Schnupperzugänge zu AOL, CompuServe, T-Online und Europe Online (mittlerweile allerdings bankrott) geboten werden. Vor allem aber warten über 500 unter DOS, „Windows 3.1“ oder „Win 95“ laufende Programme auf den PC-Surfer. Das wären neben unzähligen, teils auch für VRML-Dateien geeigneten Browsern, Applikationen und Add-Ons beispielsweise Programmierertools für Java oder HTML-Editoren zur Erstellung eigener Homepages. Einsteiger werden zudem mit fundierten Informationstexten versorgt, während Fortgeschrittene eher an den nützlichen Mailbox-Utilities gelegen sein dürfte. Die repräsentative Zusammenstellung zumeist recht aktueller Online-Soft wird von einer übersichtlichen Menüoberfläche, Virens Scannern und Dateipackern begleitet und kann Surfern somit nur wärmstens empfohlen werden.

Freeware Games Top-Selection von Ari beinhaltet über 100 zumeist deutschsprachige Spiele, die nicht den für Shareware üblichen Einschränkungen unterliegen – allerdings auch nicht den hier üblichen Qualitätsansprüchen: Das jeweils zur Hälfte unter DOS und „Windows“ laufende Angebot beschränkt sich zumeist auf optisch eher bescheidene Klobeilen, sattsam bekannte Solitaire-Varianten, altbackene Brettspiel-Umsetzungen (Dame, Schach etc.) sowie ein paar akzeptable Strategicals und Kartenspiele. Immerhin können die über 20 zumeist abenteuerlich angehauchten PR-Games größtenteils überzeugen, zudem gibt es noch eine Handvoll älterer Virens Scanner, einige „Windows“-Runtime-Dateien sowie eine schöne Multimediale Show mit integrierten Tools, Grafiken, Sounds und Vollpreis-Demos.

Verkehrserziehung einmal anders: Dig Dogs





Bogenschießen einmal anders: Olymp

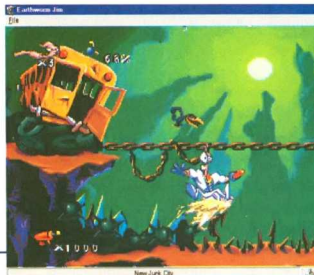
Wer aufgrund des Titels **Jump & Run Games** einen Schwung launiger Plattformspiele erwartet, wird von der neuen Boeder-Scheibe wohl bitter enttäuscht sein: Von den 31 zumeist unter DOS laufenden Spielen entstammen gerade mal die Hälfte diesem Genre – außerdem handelt es sich dabei um durchgehend alten Shareware-Stoff. Die andere Hälfte besteht aus einigen recht originellen Sportsims und Knoeleien, ein paar leidlichen Adventures und Arcade-Games, ordentlichen Strategicals und actionreichen 3D-Kerkermärschen. Viel ist es freilich dennoch nicht, was sich da (oftmals direkt startbar) unter der Menüoberfläche versteckt, und gerade mal ein rundes Dutzend der Spiele vermag zu überzeugen. Trotz des geringen Preises darf man diese Mogelpackung daher getrost links liegen lassen.

Top 111 Deutsche Spiele Vol. 2 von CDV bietet in der Tat exakt 111 zumeist deutschsprachige Programme auf, die zum größten Teil unter DOS, teils auch unter „Windows“ laufen. Gestartet werden sie ausnahmslos über ein deutsch kommentiertes und gelegentlich mit Bildschirmfotos aufgepepptes Menüsystem. Zumeist gerät man so an strategische Herausforderungen, komplexe Handelssims, witzige Golfspiele sowie herausragend gute Rollis von Motelsoft. Die üblichen Brett- und Kartenspielumsetzungen (Monopoly, Skat etc.), zahlenlastige Knoeleien sowie angestaubte Ballereien sind dagegen kaum der Erwähnung wert, trotzdem stimmt hier das Preis/Leistungs-Verhältnis: Abgesehen von rund zwei Dutzend Totalausfällen wartet für nur 13,- DM viel gute Unterhaltung.



Karteln in der Kaserne: Offizierskat 2.0 für Windows

Ein Wiedersehen mit Earthworm Jim



Der **Fanclub Vol. 3** von Escom wendet sich mit gut 200 ausdrucksreichen Komplettlösungen zu oftmals recht aktuellen Games wie „Anvil of Dawn“ oder „Battle Isle 3“ vorzugsweise an Profi-Zocker. Diese dürften sich auch über die 150 Patches für mit Bugs behaftete Vollpreissoft, die 200 Mogel-Cheats und die 100 kleinen, aber feinen Lösungshilfen freuen. Als Dreingabe gibt es noch elf Demos (u.a. „Die Siedler 2“ oder „Need for Speed“) sowie 16 neue Szenarien für „Civilization 2“, aber auch Virens Scanner, einen SVGA-Treiber und einen recht ordentlichen Bildbe- trachter. Das Angebot stimmt also, das Handling hingegen nicht: Aus der Menüoberfläche läßt sich zwar ersehen, wo welche Datei lagert, gestartet werden kann sie dann aber nur, indem man das Menü zunächst verläßt.

	Pegasus Vol. 4	Pegasus Online	Freeware Games	Jump & Run Games	Top 111 Deutsche Spiele Volume 2	Fandub Volume 3
Hersteller	Canyon	Canyon	Ari	Boeder	CDV	Escal
Preis	40,- DM	40,- DM	20,- DM	15,- DM	13,- DM	15,- DM
Hardware-anforderungen	386 SX 4 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	486 DX 4 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	386 SX 2 MB RAM	486 DX/2 4 MB RAM
Menü-oberfläche	DOS/ Windows	DOS/ Windows	DOS/ Windows	Windows	DOS/ Windows	DOS
Programm-anzahl	ca. 1.500 auf 2 CDs insg. 1,3 GB	ca. 550 insg. 406 MB	ca. 100 insg. 186 MB	31 insg. 51 MB	111 insg. 110 MB	ca. 650 Patches, Cheats Lösungen insg. 410 MB
Schwerpunkt	Gemischt	Online	Freeware-Spiele	Plattform-Spiele	Spiele	Spieletips
Handhabung	85%	85%	75%	77%	79%	50%
Urteil	85%	80%	58%	39%	70%	68%

TECHNO MAKER



Rave aus der DOSe

Wenn es nach Data Becker geht, sollen Techno-Queen Marusha und ihr ravender Hofstaat bald mächtig Konkurrenz bekommen: Dieses preiswerte 8-Spur-Tonstudio will selbst musikalische Laien zu Hitproduzenten machen.

Ganz so einfach, wie es der Packungslogan („In 5 Minuten zum HipHit!“) verspricht, ist der Weg zum selbstkomponierten Techno-Track freilich nicht. Mangels allzuviel Komplexität kommt der User aber in der Tat schneller zu hörbaren Ergebnissen als mit anspruchsvoller Profi-Software: Den größten Teil des Screens nimmt hier das Arrangierfenster mit den acht Spuren ein. In diese werden die Soundbausteine bequem per „Drag & Drop“ plaziert; automatische Quantisierung sorgt dabei für die Korrektur rhythmischer Fehler.

Mehr als 140 Wav-Files werden bereits mitgeliefert, und das übersichtliche, in Gruppen unterteilte Archiv lässt sich natürlich auch beliebig erweitern – importierte Samples messen lediglich in CD-Qua-

lität vorliegen. Die Konvertierung in eine PCM-Windows-Wav-Datei mit einer Samplingrate von 44,1 kHz, 16 Bit, Stereo lässt sich dann mit einem beliebigen Wav-Editor wie z.B. „Cool Edit“ (die Shareware-Version findet Ihr auf unserer aktuellen Begleit-CD) oder dem Audiorecorder von „Windows 95“ vornehmen. Das Erstellen von entsprechenden 8-Bit-Mono-Files, mit denen wegen des Geschwindigkeitsvorteils gearbeitet wird, geschieht automatisch.

Mit der Maus lassen sich die Samples in den Spuren beliebig verschieben, kopieren, löschen oder eben mal anhören. Für Effekthascherei braucht's jedoch mangels Optionen Improvisationstalent: Ein Echo erhält man beispielsweise, indem ein Sound leicht versetzt in

Übersichtliches Basteln am Hit



mehrere Spuren utureinander kopiert wird. Hilfreich sind hierbei die verschiedenen Zoomstufen, und das Mischpult mit den Lautstärkereglern erlaubt Echtzeit-Remixing, das sich auch aufzeichnen lässt. Die erstellten Tracks (sie benötigen während des Editierens pro Minute 10 MB an temporärem Festplattenspeicher) werden wahlweise als wenige KB große Mix-Dateien abgespeichert oder gleich in High-Quality-Wavs konvertiert, die man dann für das Brennen einer Audio-CD verwenden kann.

Ein echter Hit ist auf jeden Fall das hervorragende Handbuch, denn es enthält nicht nur reichlich Hintergrundinfos zum Thema Techno, Praxisbeispiele und Tips, sondern auch viel Wissenswertes aus dem Business: Kosten bzw. Gestaltung einer

CD, Labelgründung, GEMA-Gebühren, jede Menge Adressen und etliches mehr. Für Einsteiger ist der TechnoMaker somit eine unkomplizierte, preiswerte und gute Wahl. (st)



Der Griff in die Sound-Kiste

TechnoMaker

Preisgünstige und fein dokumentierte
Soundfabrik für zukünftige Housemeister.

PRÄDIKAT:

**Besonders
groovy**

USK-Freigabe: nicht geprüft
Hersteller: Data Becker
Preis: ca. 49,- DM

Benötigt werden zumindest ein 486
DX/50 mit „Windows 3.11“ oder
„Windows 95“, 8 MB RAM, eine Sound-
blaster-kompatible 16-Bit-Karte und ein
Doublespeed-Laufwerk.

Das digitale Tonstudio

Bei Best Service hat man ein Tool-Paket geschnürt, das die Herzen der Hobby-DJs um etliche bpm höher schlagen läßt: Im Zusammenspiel liefern die musikalischen Progis lässige Techno- und House-Grooves aus der DOSe.



Mit Circle Elements werden Loops eine runde Sache

Soundmorphing mit dem Sound Lab Fun Tool



XFLOORBASIC

Dieses Online-Tutorial ist zwar nicht sonderlich umfangreich, spricht aber alle wichtigen Punkte an, die man hier beim Erstellen eines Tracks beachten sollte. Eine ausführliche gedruckte Dokumentation zur Soundsoftware fehlt indes. Doch damit kann man leben, da etwa Fachbegriffe wie Sweep, Hookline oder Breakbeat gleich an hörbaren Beispielen erklärt werden.

CIRCLE ELEMENTS

Mit der aktuellen Version 3.0 des bekannten Groove-Bauka-

stens lassen sich bequem per Mausclick Loops erstellen. Files, die dabei in der inneren Spur der musikalischen Dartscheibe platziert werden, optimiert das Programm automatisch passend zu den Elementen in der äußeren Masterspur, damit der Circle auch bei nicht ganz exakt geschnittenen Sounds „rund“ läuft. Die Samples können komfortabel kopiert, gelöscht oder mit verschiedenen Effekten wie Echo, Chorus etc. versehen werden. Die Mix-Funktion schafft dann durch das Zusammenlegen der beiden Spuren Platz für weitere.

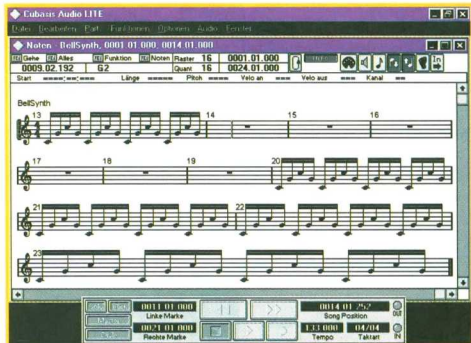
SOUND LAB FUN TOOL

Falls die wirklich tollen Samples des mitgelieferten Wav-Archivs (das sich natürlich beliebig um Stoff von Sample-CDs oder aus dem Internet erweitern läßt) nicht ganz so klingen, wie es der DJ gerne hätte, darf er sie hier nach eigenem Gusto verändern. Neben dem Schneiden auf die gewünschte Länge stehen dabei Effekte wie Transpose, Harmonize, Stretching u.a. zur Verfügung. Einzige Einschränkung: Das Spaß-Werkzeug besteht aus „Windows 95“.

Verbindung mit MIDI-Klängen zum kompletten Song zusammengedrösel werden. Herausragendste Merkmale dürften dabei sicher das 32-Spur-Midi-, Zweispur-Harddisk- sowie unbegrenzt vielspuriges Audio-RAM-Recording sein.

FAZIT

Ein gelungenes Digi-Trio, mit dem sowohl Neu-Musikanten als auch fortgeschrittene Soundbaster eine gute Figur am Dancefloor machen werden. (st)



Das leistungsstarke Cubasis Audio LITE SE

STEINBERG CUBASIS AUDIO LITE SE

Die abgespeckte Variante des populären Programms stellt etwas gehobeneren Ansprüchen an den User, hat dafür aber auch so ziemlich alles zu bieten, was ein Chartbreaker braucht – nicht umsonst greift das Profilage seit vielen Jahren immer wieder auf die diversen Vollversionen zurück. Hiermit können die erstellten Loops nun in

Sound Engine

Interessantes Sound-Paket für Anfänger und Fortgeschrittene.

PRÄDIKAT:

Besonders vielseitig

USK-Freigabe: nicht geprüft
Hersteller: best service
Preis: ca. 79,- DM

Benötigt einen 486er mit 8 MB RAM und „Windows 3.11“ bzw. 16 MB RAM und „Windows 95“, 16 Bit-Soundkarte sowie Doublespeed-Laufwerk.

Die Welt der Ozeane & Haie

Die neuen „Windows“-Titel aus der Reihe „Discovery Channel Multimedia“ von Egmont Interactive beschäftigen sich beide mit dem Meer und seinen Bewohnern – trotzdem könnte das Ergebnis kaum unterschiedlicher sein.

DIE WELT DER OZEANE



Die Welt der Ozeane im Überblick

Unter Zuhilfenahme von mehreren hundert Bildern und rund 30 Minuten AVI-Filmmaterial erläutert man uns zunächst die globalen Zusammenhänge zwischen den Meeresströmungen und dem Klima auf der Erde. Im Anschluß werden dann u.a. noch die (vermutlichen) Entstehungsbedingungen von Stürmen und Tornados, Probleme der Schiffsnavigation und das Leben in der Tiefsee behandelt; außerdem äußern sich vier Meeresforscher per Video zu ökologischen Fragen. Die praktischen Forschungsinstrumente bestehen z.B. aus einer Suchfunktion und Hypertext-Links.

Die in 256 Farben etwas grob gepixelten Videos mit deutscher Sprachausgabe lassen sich (wie die Fotos auch) auf Wunsch im Vollbildformat betrachten. Was dabei stört, ist weniger die nervige Geräuschkulisse als die verwir-



Eine Wasserhose

rende Themenvielfalt: Wer das gesamte Meer auf eine CD pressen will, bleibt in puncto Sachgehalt eben zwangsläufig an der Oberfläche...

Die Welt der Ozeane

Meeres-Doku ohne viel Tiefgang.

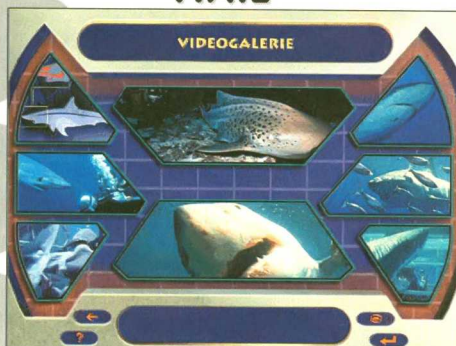
PRÄDIKAT:

Besonders leicht

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Egmont Interactive

Auf Unterwasserfahrt geht's ab: ein 486 SX mit „Windows“, 4 MB RAM, 2 MB auf der HD, Doublespeed-CD-ROM und Soundkarte.

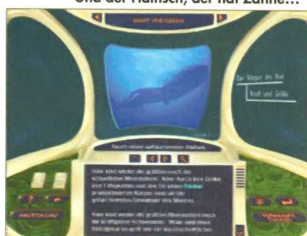
HAIE



Und der Haiifisch, der hat Zähne...

Die interaktive Reise zu den gefürchteten Raubfischen ist ebenfalls komplett deutsch und wird auch sonst ähnlich präsentiert wie die Welt der Ozeane – mit dem Unterschied, daß es diesmal ausschließlich um Blau-, Weiß-, Wal-, Katzen- und sonstige Haie geht, die die Meere bereits seit 400 Millionen Jahren bevölkern. Hier erfährt man alles über ihre Anatomie, ihre Lebensweise, ihr Verhalten und ihre oft unterschätzte „Intelligenz“. Neben vier Hai-Experten kommt auch Peter Benchley zu Wort, der als Autor des von Spielberg verfilmten Bestsellers „Der weiße Hai“ sicher weiß, wovon er spricht.

Das optische Niveau der Hai-Schau erreicht zwar in etwa dasselbe Niveau wie die Ozeanreise, in Sachen Steuerung und Sound haben die Biester jedoch ganz klar die Nase vorn. Aber vor allem wurde der Inhalt hier um einiges kompetenter ausgewählt und aufbereitet. Wer also zu einem Studienur-



Der größte seiner Art: der Walhai laub in das Meer abtauchen will, der ist mit dem tierischen Reiseprogramm wesentlich besser beraten. (mash)

Haie

Gehaltvoller Info-Pool zu den gefürchteten Raubfischen.

PRÄDIKAT:

Besonders informativ

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Egmont Interactive

Die Haie verbeißen sich bereits in einen 386 DX mit „Windows“, 4 MB RAM, 1 MB auf der HD, Doublespeed-CD-ROM und Soundkarte.

Das ORIGINAL



AMIGA
magazin

AMIGA

JOKER

10/11'96

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

B 30352 E

DM 7,- / sfr 7,-

85 56,- / Lit 8600,-

Hft 9,50 / DR 1200,-

Nr. 10/11

OKTOBER / NOVEMBER '96

4 599114 907005

HIT

DER NEUE MEGA-HIT

CAPITAL PUNISHMENT

PLUS: INTERVIEW MIT DEN PROGRAMMIERERN

Hugo

Nemac IV - Director's Cut

More Worms

Kargon

Mega Typhoon

Hatrick!

EXTRA · EXTRA · EXTRA

Movie-Competition

Aktuelle Amiga-Bücher

Neues CD-ROM-Laufwerk

MIT HEFT IM HEFT

EXTRA · EXTRA · EXTRA

Movie-Competition

Aktuelle Amiga-Bücher

Neues CD-ROM-Laufwerk

EXTRA · EXTRA · EXTRA

Movie-Competition

Aktuelle Amiga-Bücher

Neues CD-ROM-Laufwerk

MIT HEFT IM HEFT

EXTRA · EXTRA · EXTRA

Movie-Competition

Aktuelle Amiga-Bücher

Neues CD-ROM-Laufwerk

EXTRA · EXTRA · EXTRA

Movie-Competition

Aktuelle Amiga-Bücher

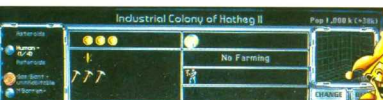
Neues CD-ROM-Laufwerk

MIT HEFT IM HEFT

LOSVORGESCHIFFEN
 TIPS · KARTEN · PLANE · LESEN
 KOMPLETTES AMIGA-LEBEN
 VIEL REISE- & TRAVEL-REPORTS
 FÜR DEN SPOT
 HATTRICK!
 10.11.96

JETZT AM KIOSK

MASTER OF ORION II - BATTLE AT ANTARES



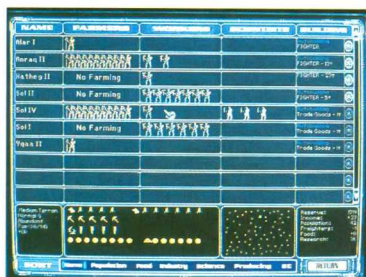
Diese Kolonie steht noch ganz am Anfang



Nach einer schöpferischen Pause meldet sich „Mastermind“ Steve Barcia nun mit einem Paukenschlag zurück: Er hat die besten Elemente von „Master of Orion“ und „Master of Magic“ zu einer strategischen SF-Simulation verbunden, die im PC-Universum ihresgleichen sucht.

DIE GEBURT EINES IMPERIUMS

Daß man Schwierigkeitsgrad, Größe der Galaxis und Anzahl der (maximal sieben) menschlichen oder digitalen Gegner einstellen kann, ist nicht weiter ungewöhnlich. Doch hier darf der werdende Kosmokrat sogar das Alter seines Sternenhaufens festlegen, wodurch er zugleich darüber entscheidet, ob ihn viele unwirtliche, aber rohstoffreiche Welten, genau die umgekehrten Verhältnisse oder ein ausgewogener Kompromiß erwarten. Bei den Kämpfen geht es auf Wunsch rein strategisch zu (dann wird nur das Resultat der einzelnen Waffengänge mitgeteilt), man kann aber auch den taktischen War Room bestellen. Anschließend schneidet man noch seine Schützlinge individuell zusammen oder bedient sich bei den 13 vorgefertigten Rassen. Unter Zuhilfenahme eines Zufallsgenerators fischen die digitalen Gegenspieler ebenfalls in diesem Alien-Pool und ziehen dort alte Bekannte (Alkari, Bulrathi, Menschen etc.), aber auch Neuzugänge wie die Elerian-Krieger oder die zynischen Gnomam-Händler heraus.



Wer etwa die Forschung intensivieren will, kann dafür Personal aus anderen Bereichen abziehen



Hier sucht man sich die gewünschte Rasse aus

GALAKTISCHE WIRTSCHAFTSPOLITIK

Solange das rundenbasierende Game noch in den ersten Zügen liegt, sollte man schnellstmöglich die Planeten des eigenen Systems kolonisieren und anschließend gleich die Nachbarsterne ins Visier nehmen. Damit schlägt auch die Stunde des von „Master of Magic“ übernommenen Wirtschaftssystems: Auf dem Kolonie-Screen wird die Bevölkerung durch kleine Männchen symbolisiert, die zwischen den Bereichen Landwirtschaft, Industrie und Forschung hin und her geschoben, aber auch von einer Welt zur anderen transportiert werden können. Wer also z.B. zahlreiche Kolonien in lebensfeindlicher Umgebung besitzt, kommt meist nicht darum herum, seine irdnischen Filialen zu himmlischen Agrarfabriken hochzurüsten, damit die Leute nicht verhungern.

INTERSTELLARE RAUMFAHRT

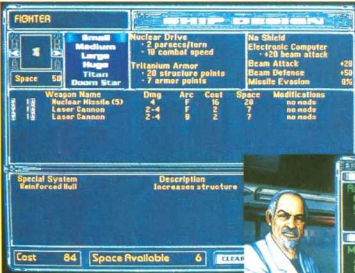
Zu den Schwachpunkten des Vorgängers zählte die Beschränkung auf wenige Schiffstypen – diesmal darf man auf Wunsch jedes einzelne Raumschiff individuell ausbauen und modernisieren! Gesteuert werden die Einheiten direkt auf der zoombaren, zufallsgenerierten 2D-Sternkarte. Stößt man unterwegs auf Feinde, wird automatisch der Kampfscreen geladen. Dort schiebt man seine Schiffe hin und her, feuert auf den Gegner und darf sich sogar an Entermanövern versuchen. Wer alles selbst macht, entdeckt bei diesen Gefechten geradezu schachartige Elemente, aber auch der Auto-Kampfpilot schlägt sich ganz wacker.

Der Kampfscreen erlaubt zahllose taktische Manöver und Finten



Befehlsvergabe für ein Schiff

BAUEN & FORSCHEN



Ein neues Schlachtschiff gefällt?

Bei soviel Auswahl wird die Konzentration auf wichtige Forschungsbiete spielerisch



Jede Welt mit Industriearbeitern kann bauen: Planet A strickt z.B. an einem Militärstützpunkt, während B seine Biosphäre verbessert und C demnächst einen Kreuzer vom Stapel läßt. Forschungskapazitäten hingegen werden addiert, so daß das gesamte Imperium immer nur eine Technologie weiterentwickeln kann. Aber auch dann muß man noch entscheiden, ob etwa die neuen Todesstrahlen in einer Kanone oder als Handwaffe eingesetzt werden sollen. Richtig kompliziert wird's, wenn man dank neuer Landgewinnungstechniken die Wahl zwischen mehr Einwohnern und einer gesteigerten Lebensmittelproduktion hat – einer der Gründe, warum hier kein Sternreich dem anderen gleicht.

DAS DIPLOMATISCHE PARKETT

Obwohl das oberste Spielziel Eroberung heißt, hat man schlechte Karten, wenn man sofort allen auf die Tentakel steigt. Viel klüger ist es, sich zunächst nur einen Widersacher auszugucken und mit den übrigen Aliens erst mal Bündnisse zu schließen, Handel zu treiben oder Forschungsergebnisse auszutauschen. Die Liebhaber von Undercover-Arbeit dürfen auch Spione einsetzen – zur Beobachtung, zur Sabotage und zum heimlichen „Technologietransfer“.



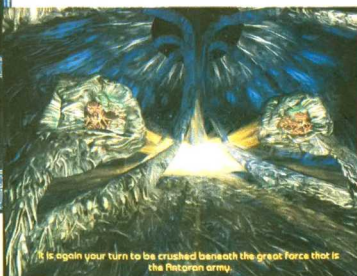
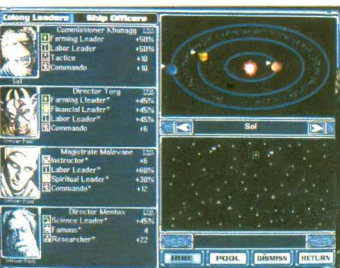
Es wird verhandelt

Der orionische Nachrichtenkanal



DIE SÖLDNER

Noch ein weiteres Feature aus „Master of Magic“ wurde hier eingebaut: Von Zeit zu Zeit melden sich besonders befähigte Individuen, die gegen Bares ihre Schaffenskraft in den Dienst des Imperiums stellen. Dabei kann es sich um Planetenverwalter oder Kreuzerkommandanten handeln. So oder so zählt sich die Investition eigentlich immer aus; sei es in klingender Münze oder durch überlegene Kampfkraft.



Handlanger für ehrgeizige Imperatoren

Droht ein Angriff?

TECHNISCHES

Das unter DOS und „Win 95“ laufende Game hat neben angenehmen Hintergrundklängen einige unspektakuläre FX, zweckdienliche SVGA-Grafiken und eine ausgereifte Maussteuerung vorzuweisen. Wer genügend Kolonialisten in seinem Freundeskreis hat, kann bis zu acht Imperatoren (abwechselnd) an den Rechner bitten bzw. via Modem, Lokal-Netzwerk oder Nullmodem einladen. Aber schon im Solo-Modus bietet dieses Programm genügend Spielspaß und -tiefe für viele Monate. Auch dieser Meister ist also nicht vom Himmel gefallen, doch dann im zweiten Anlauf in den Joker-Hit-Olymp eingezogen! (jn)

Master of Orion II – Battle at Antares (MicroProse)

Der neue Leitstern unter den SF-Weltraumsims.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION



85%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
5 Stufen
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: 486 DX/4, besser ein Pentium

SPICHER: 8 MB RAM, 40 MB auf der HD

GRAFIK: SVGA

SOUND: Soundblaster sowie alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten

EINGABE: Maus, Tastatur

AUSGABE: Englisch, deutsche Version in Arbeit



MECHWARRIOR 2

MERCENARIES



Action in der City



Mehr Licht: Langstreckenraketen im Einsatz



Das Söldnerheim



Die Qual der Wahl

Daß Activisions Nachfolger zu „Mechwarrior 2“ nicht „Mechwarrior 3“ heißt, dürfte auf das Konto von MicroProse gehen, wo die Namensrechte nun liegen: Die Versoftungsgeschichte der „BattleTech“-Saga wird immer komplizierter!

Was MicroProse mit der Lizenz des FASA-Spielsystems anzustellen gedenkt, steht im ECTS-Messebericht, den Inhalt der aktuellen Umsetzung verraten wir dagegen hier: Bei dem im Jahre 3045 (also kurz vor dem Beginn der Clan-Kriege) angesiedelten Szenario geht es nicht mehr um Ruhm und Ehre wie beim Vorgänger, sondern schlicht um das liebe Geld – wer seine eigene Blechkriegertruppe aufbauen will, muß den Kassenstand ständig im Auge behalten. Da nicht jeder Wohnzimmersöldner zum Buchhalter taugt, wird alternativ ein Kampagnenmodus angeboten, bei dem man sich einer bestehenden Einheit anschließt und sich um das Finanzielle

keine Gedanken machen muß. Noch schneller gelangt man freilich via Quickstart ins Spiel, dann allerdings nicht zu den über 30 Missionen und dem abschließenden Showdown zwischen ComStar und den Clans auf dem Planeten Tukayyid. In diesem Modus läßt sich anfangs auch die gewünschte Anzahl bzw. Art der 62 Mechs und sieben Waffen einstellen. Anschließend erfährt man bei einem Text-Briefing, ob als nächstes eine Rebelleneinheit vernichtet oder ein entführter Politiker gerettet werden muß. Auf der Gegenseite treten außer Mechs auch Panzer und Hubschrauber an, deren Vernichtung mit den bewährten C-Bills belohnt wird. Dafür bekommt man dann frische Munition, neue Stahlkolosse, mehr Personal, Reparaturen etc. Die grafischen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind erst auf den zweiten Blick

erkennbar: Die Mechs haben schönere Texturen, die Waffen produzieren hübsche Lichteffekte, und die Gebäude lassen nun einige Details erkennen. Dazu gibt's ein schickes Video-Intro, dramatische Musik, 14-Sprachausgabe und eine prima Steuerung per Flightstick oder Thrustmaster. Auch sind die Managementelemente eine nette Abwechslung vom Action-Alltag, und für bis zu acht gesellige Krieger stehen diverse Anschlußmöglichkeiten via Modem, LAN-Netzwerk oder Internet bereit. Alles in allem also eine grundsätzliche Fortsetzung. (mash)

Mechwarrior 2: Mercenaries (Activision)

Um Wirtschaftselemente ergänzte „BattleTech“-Action.

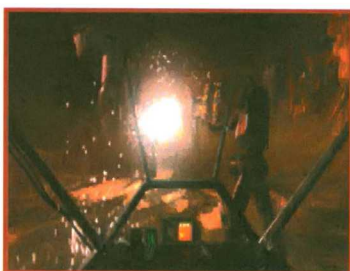
GRAFIK	72%
SOUND	80%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	81%



77%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein P133
SPEICHER:	8 MB RAM, 62 bis 150 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum/Plus/16, Soundscape, Ultrasound, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur, 2- und 4-Button-Sticks, Flightstick/Pro, Thrustmaster F-16, Pedale
AUSGABE:	Komplett englisch



Schon im Intro geht es zur Sache

motion game information sound presentation



Prolit Studio GmbH

Multimediaentwicklung,
Werbung und Grafik
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. 089 / 460 61 06
Fax. 089 / 460 32 15

Wo der Mensch
aus der Maschine
entsteht

Ein Besuch bei Vierte Art



DEADLOCK

Fast das gesamte Universum wurde mittlerweile besiedelt, nur Gallius IV noch nicht. Weil aber ausgerechnet diesem Planeten größte militärische und ökonomische Bedeutung zukommt, ist ein strategischer Wirtschaftskrieg wohl nicht zu vermeiden...

Bis zu sieben weltraumfahrende Rassen können auf Gallius IV landen, um die Kontrolle über die dortigen Bodenschätze zu erlangen. Dafür brauchen sie aber erst mal „Windows 3.1/95/NT“ – beziehungsweise ein Nullmodemkabel, einen Netzwerk- (NetBIOS) oder Internetanschluß (mit direktem SLIP/PPP-Zugang), falls die Besiedlung online über die Bühne gehen soll. So oder so suchen sich die menschlichen und digitalen Kontrahenten dann zum Start ein vielversprechendes Territorium aus, in dem sie anschließend rundenweise eine funktionsfähige Kolonie errichten müssen.

Für Bau-Zwecke wechselt man zu einer isometrischen Zoomansicht des Geländes und zieht nun munter Wohnhäuser und Farmen, Bergwerke und Fabriken hoch. An einem leistungsfähigen Kraftwerk führt ebenfalls kein Weg vorbei, und durch die Gründung einer Universität ermöglicht man den technischen Fortschritt via Grundlagenforschung. Die Bevölkerungsdichte in der Siedlung wird durch kleine Männchen symbolisiert, die sich vom Spieler gezielt auf einzelne Projekte verteilen lassen. Eine ausreichende Personaldecke sorgt dabei nicht nur für schnelleres Bauen, auch die

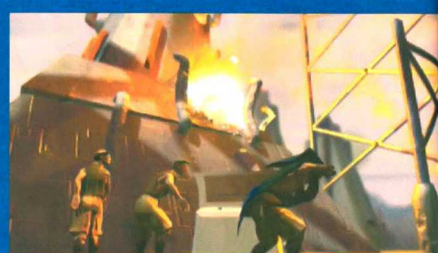
fertiggestellten Fabriken, Farmen etc. produzieren mit einer ordentlichen Besetzung mehr als bei Arbeitskräftemangel.

Mit dem bisher geschaffenen Grundstock an Immobilien kann man die Konkurrenz jedoch nicht allzu lange beeindrucken. Als erste wichtige Ergänzung fabriziert man daher sogenannte Kolonisatoren, mit deren Hilfe die Nachbarregionen besiedelt werden. Zweitens wäre an ausreichend starke Militäreinheiten zu denken, die gelegentlich auch Sonderaufgaben wie Spionage und Sabotage übernehmen dürfen. Und drittens zeigt sich schon bald, daß die Leute mit Unzufriedenheit reagieren, wenn man ihnen nicht mit Brot und Spielen den Bauch pinselt. Normalerweise denkt man beim Thema Volksbelustigung ja eher an Sportarenen oder Vergnü-

gungsviertel, hier gönnen ihnen die Programmierer allerdings bloß ein paar Museen und andere Kunstgenüsse.

Wie das rundenbasierende Gameplay schon vermuten läßt, ist diese stark taktisch orientierte Kolonisten-Simulation kein Platz für Actionfans. Die Kämpfe werden vom Computer unter Berücksichtigung eines gewissen Zufallsfaktors ausgefragt, der Spieler bekommt die Schlachten lediglich als selbstlaufende Animationssequenzen zu sehen – aus denen sich aber sehr wohl Rückschlüsse für künftige Begegnungen ziehen lassen. Recht interessant ist auch der diplomatische Teil, obwohl er seine eigentliche Bedeutung erst bei Online-Aus-einandersetzungen zwischen menschlichen Gegnern gewinnt, wo dann nach Herzenslust geschachert und verhandelt werden darf.

Au Backe...



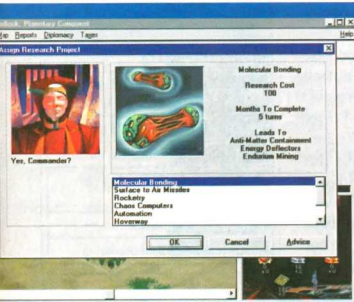
Klug gebaut ist halb gewonnen

Was konstruieren wir denn heute?

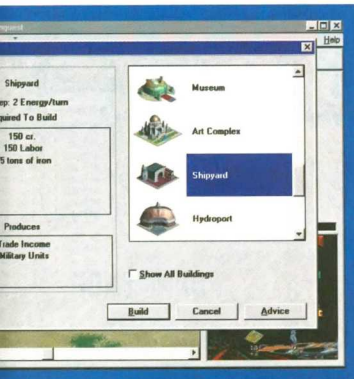


Im Sturm genommen!

Hier wird forsch geforscht



Freilich kann das alles nur als grober Überblick durchgehen, denn das Gameplay gründet hier wahrhaft tief. Da existiert beispielsweise ein Schwarzmarkt, auf dem man sich einige dringend benötigte Dinge rasch besorgen kann – wer sich dabei erwischen lässt, riskiert aber einen handfesten Skandal und steigende Unzufriedenheit in der Bevölkerung. Oder nehmen wir die unterschiedlichen Rassen, die man auswählen darf. Da gibt es alte Han-



Ist das nun ein Alien oder unser Schlußredakteur Oskar?

Hau rein, ist Tango!

delsvölker, Superspione, Technik- und Ökofreaks, aber auch passende Identifikationsfiguren für rabiate Zeitgenossen. Schließlich seien auch die Feinheiten des Gebäudemanagements nicht verschwiegen, denn manche Objekte können bei geschickter Anlage einen erheblichen Zweitnutzen entwickeln: Wer z.B. eine Farm in Waldnähe errichtet und ein paar Leute für die Forstarbeit abstellt, kann hinterher nicht nur Getreide und Schweinehälften, sondern eben auch Holz ernten.

Trotz einiger Unmöglichkeiten im Detail (etwa bei der Jobverteilung für die Kolonisten oder der manchmal arg strengen Mengenbeschränkung für schwere Einheiten) geht die ganze Sache meist spielerisch leicht von der Hand und macht vor allem Spaß. Die vom Zufallsgenerator in wechselnder Größe erstellten Planetenoberflächen mit immer wieder anderen Nachbarschaftsverhältnissen halten die Motivation zudem auch langfristig aufrecht. Optisch darf man dabei freilich keine Wunder erwarten, aber das Programm sieht durchaus gefällig aus und wird von Videoszenen mit gerenderten Außerirdischen verschönt. In puncto Sound sind Musik und Effekte zu verzeichnen, doch überzeugt in erster Linie die variantenreiche Sprachausgabe der Alienvölker.

Also wahrlich kein schlechtes Spiel, dieses Deadlock, wenn auch kein allzu innovatives. Aber wer bereits in „Utopia“ Bürger-

meister war, mit „Caesar II“ das alte Rom erobert hat und sich letzten Monat für das ähnlich veranlagte „Total Control“ nicht erwärmen konnte, der wird sich bestimmt für diesen futuristischen Handelskrieg begeistern. Die Mischung stimmt jedenfalls! (jn)

Deadlock (Accolade)

Strategisch-komplexe Wirtschaftssimulation in futuristischem „Windows“-Ambiente.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

70%
68%
70%
77%



75%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
variabel
ca. 89,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 486 DX2, besser ein Pentium

Speicher: 8 MB RAM, 35 MB auf der HD

GRAFIK: SVGA

SOUND: Alle zu „Windows“ kompatiblen Karten

EINGABE: Maus, Tastatur

AUSGABE: Komplette englisch

ABSOLUTE PINBALL

Let the good times roll...



Mag inzwischen auch ein PC-Flipper nach dem anderen erscheinen, wenn 21st Century neue Tische auf den Markt wirft, darf der Kunde etwas Besonderes erwarten. Um so enttäuschender ist diese liebevolle Durchschnittsware!

Nein, mit dieser Veröffentlichung haben sich die englischen Pinball Wizards keinen Gefallen getan: Die vier erhaltenen Tableaus bieten praktisch nichts Neues und kratzen daher am mit High-lights wie „Pinball Dreams“

und „Pinball Illusions“ erworbenen Ruf.

Das Wüstenrennen, die Baseball-Kugelei, der Hollywood-Tisch und das Unterwasser-Spektakel können zwar allesamt mit Multibällen, Spielchen auf der Scoreleiste und kleinen Animationen wie z.B. schwenkbaren Kanonen aufwarten, aber welches Konkurrenzprodukt kann das heutzutage nicht? Als einzige echte Innovation darf die kunterbunte 08/15-Optik auf den Horizontalbetrieb umgestellt werden, doch hat man im Genre längst Hübscheres gesehen. Dazu kommen ein höchst durchschnittlicher Sound und die seit Jahren übliche Steuerung.

Als Genreneuling ist man also besser beraten, sich für dasselbe Geld das nahezu zeitgleich veröffentlichte „Pinball Power Pack“ mit seinen 20 Tischen (von denen gut die Hälfte das hiesige Angebot aussieht) aus dem aktuellen Update Service zuzulegen. Und als alter Flipper-Hase wartet man lieber das „Pinball Construction Kit“

aus demselben Hause ab, um selbst besseren Kneipensport zu basteln. (mm)

Absolute Pinball (UDS/21st Century)

Wald-und-Wiesen-Flipper ohne eigenständige Ideen.

GRAFIK	65%
SOUND	59%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	49%



55%

USK-Freigabe: o. Altersb.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486DX 2/66, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB, 7 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Testatur
AUSGABE:	Anleitung deutsch

MAGIC—the JOKER-BOX

DIE STARKE DESIGNER-BOX
FÜR TRADING CARDS IST DA!



NEU!!

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

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

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

Games CD-ROM, dt		Lösungsshefte, je 14 DM		Sammellösungen, je 22 DM	
AH 64 Longbow	78 DM	Ultropack Vol 1.1	77 DM	Albion	Normality
Bleifuß	50 DM	(Universal-Lexikon, G-Routen, Ami Pro 3.1, Tele-Info Fax Auskunfts, 40 Stadtpläne)		Bad Mojo	The Dig
Civilization 2	78 DM	Deutsches Wörterbuch, Goethe-Kalender, Gesetze, Fremdsprachenwörterbuch, Hotelführer 96)		Blown Away	The Ripper
Command & Conquer	75 DM			Chronomaster	Shivers
Command o.T.N. World	81 DM			Command & Conquer 1	Space Quest 1
Die Fugger 2	77 DM			D	Speycraft
Die Siedler 2	68 DM	Ultropack Vol 2	79 DM	Dark Sun	Talisman
Elisabeth 1	66 DM	(Ereignis Mensch, Falk City Guide, WISO-Mein Geld, Chronik des 20. Jahrhunderts, ADAC Special Auto 96, Home Control, Maggi Kochstudio, Lotus Organizer 1.1, AutoAtlas Deutschland, Wohnungsplaner)		Drakken	Terra Nova
Fantasy General	63 DM			Evocation	The Dig
F1 Manager 96	68 DM			Gene Machine	The Ripper
F1 Grand Prix 2	88 DM			Inca 1	Ultima 3
Fifa Soccer 96	55 DM			Ishar 3	Urban Runner
Hugo 3	60 DM			Goblins 1	Vollgas
Rätsel des Master LU	66 DM	Megapak 6	75 DM	Guilty	Warcraft 2
Silent Hunter	65 DM	(Legend of Kyandia, Riddle of Master Lu, Penguin 3D-VR, Manic Karts, Action Soccer, Druid, Stell Panther, Al Unser Jr., Death Gate)			Warhammer
The Need for Speed	75 DM				Zork: Nemesis
Warcraft 2	73 DM	Star Trek Warrior Set	63 DM		
Wing Commander 4	80 DM	(Technical Manual, Deep Space 9, Klingon, Audio CD)			
Z	73 DM				

Lothar Köpfer/Bücher und Software/Schließweg 6/79872 Bernau/Tel. 0 76 72-41 530 oder Tel.-Fax 0 76 75/298/ (kein Ladenverkauf)

Hint Shop

Inh.: Chris. von Mellenhain
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel.: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von Montags bis Freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Wir führen über 300 Komplettlösungen.
 Fordern Sie die Gesamtliste an.

Alle Lösungen, die sich in den Sammelheften befinden, können Sie auch einzeln für 19,95 DM bestellen.

Händleranfragen erwünscht.

Distributor für **Österreich**: Kornfeld OEG - Oberlohrstr. 16
 1100 Wien - Tel/Fax: 0222.60875-50/-51

Distributor für die **Schweiz**: AHA CD-ROM Spiele - Postfach 3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.
 Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.

Sie finden uns auch im Internet: <http://www.vo.lu/Hint-Shop> und im BTX: **mellen#**

3 Skulls of the Toltecs 7th Guest & 11th Hour Albion Alone in the Dark Alphas - A Comic Book Adv. Anvil of Doom Bad Mojo Baphomet's Fluch Bernardo Syndrome Bralage Chess - 150 Years Chronicles of the Sword Command & Conquer 1 COC 1: Assault on the Coast Congo - The Movie Cretaceous Shock Crescendo - No Remorse Crescendo - No Regret Cyberia 1 + 2 & Werlords Cybermage - Darklight Aw.	"D", Evocation, Blown Away Dandelus Encounter/Critical Path Dark Sun 1 & 2 (je) Dig, The Discworld Dragon Lord 1 Dreamweb, Universe, Sage v.N. Dungeons Master 1 + 2 (je) Elder Scrolls: Arena Entomorph Fade to Black Flight of the Amazon Queen Frankenstein-Through 1 Eyes General Knight 1 & 2 (je) Gene Machine Golden Gate Killer Hell and Damnation 13 Hollersbach Spiel - Teil 1 Impetum Romanum	Indiana Jones 3 und 4 Jagged Alliance Jewels of Oracle Karma King's Quest 1 bis 7 (je) Kingdom of Magic Knights of Xanatos Lords of Lore 1-Throne a Chaos Lost Dynasty, The Little Big Adventure Marian Mission 1 und 2 Marschallentour Mission Critical Monkey Island 1 und 2 Myst, Necropolis, Lost Eden Normality Terra Nova - Strike Force Cant. Throneescape Time Commanders Time Gate 1 - N.G. - "A.F. II" Stonekeep System Shock Talisman Terra Nova - Strike Force Cant. Throneescape Time Commanders Time Gate 1 - Knights Chase Touche - 5. Markierung	Rebel Assault 1 + 2 - Privateer Resident Evil Riddle of Master Lu Ripper Sam & Max hit the Road Secret Mission Shivers Space Quest 1 bis 6 (je) Spectra - The Great Game Star Trek - DS9 - Voyager Star Trek - T.N.G. - "A.F. II" Stonekeep System Shock Talisman Terra Nova - Strike Force Cant. Throneescape Time Commanders Time Gate 1 - Knights Chase Touche - 5. Markierung	Torin's Passage Ultima 8 - Pagan Ultimate Max Ultimate Runner Vollgas (Full Throttle) W2 - Beyond the Dark Portal Werhammer Woodruff and the Schöbelle Zork: Nemesis "Z"	LucasArts Classic Adventure (Undy 3, Loons, Monkey 1, Maniacs, Max 1, Zork McKracken) Mighty & Magic 3 bis 5 Palma Quest 1 bis 4 Quest for Glory 1 bis 4 Simon the Sorcerer 1 und 2 Space Quest 1 bis 5 Ultima 7 - Teil 1/2 + Folge v.Y. Ultima 7 - Sammelheft Warcraft 1 und 2 Wing Commander 3 und 4 Woody 6 und 7 Originalintentionen (je 24,80) Bingo (PC & AM) (19,95 DM) D&A - 1-Schicksalsspiel D&A 2 - Sammelheft LucasArts Top Adventures (Undy 4, Monkey 2, Maniacs 1/2)
---	--	---	---	---	--

...ist für Rollstuhlbewerber recht schwierig. Nicht viel schwieriger jedoch als die Bewältigung einer Bordsteinkante von 10 cm Höhe.

Der BSK setzt sich für eine barrierefreie Umwelt ein. Menschen mit Körperbehinderungen dürfen nicht durch bauliche Barrieren aus unserer Gemeinschaft ausgeschlossen werden. Wenn Sie mehr über unser Engagement erfahren möchten, lassen Sie sich kostenlos Informationsmaterial von uns zusenden.

Bundesverband Selbsthilfe Körperbehinderter e.V.

INFORMATION-COUPON

Vorname, Name _____ Straße, Hausnummer _____

PLZ, Ort _____ Ich habe diesen Coupon aus folgender Zeitschrift/Zeitung _____

Bitte ausfüllen und senden an:
 BSK - Bundesverband Selbsthilfe Körperbehinderter e.V., Postfach 20, 74236 Krauthelm

Schicken SIE den COUPON einfach an:
CD-ROM Agentur - P.O. Box 84 - 92620 Weiden
Tel.: 09 61/340-53 - Fax: 09 61/340-54 - Btx: *20030000034054#

Gewünschte Zahlungsart:
☐ EC-Scheck liegt bei (+ 6,-)
☐ Nachnahme (+ 8,-)
☐ Bargeld (+ 1,-), per Einreichung

Ab einem Bestellwert von DM 50,- erhalten Sie eine Bonus-CD!

Ihre Vorteile:
 - Dauerhaft günstige Preise
 - Über 500 CD-ROMs verfügbar
 - Kein Mindestbestellwert
 - Ab DM 200 versandkostenfrei
 - Exklusive Set-Angebote
 - Gratis CD-ROM ab DM 40,-
 - Sammelbesteller-Rabatt
 - Infoservice für Stammkunden

Händleranfragen bitte per Fax mit Gewerbeschein (EDV)!

JA, schicken Sie mir zu den AKTIONSPREISEN:

1 CD-ROM Newsletter/Gesamtpreisliste 0,00

+ Versandkosten (1,-/6,-/9,-)

= Gesamtbetrag

(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen, Danken!)

Name/Firma _____ Kunden-Nr. _____

Vorname/Ansprechpartner _____ Geb.-datum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum _____ ☒ Internet (Die Möglichkeiten der Einnahmegeringerung)

PC 1198

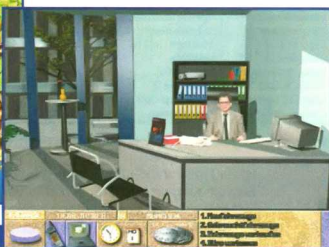
PLANNER

2

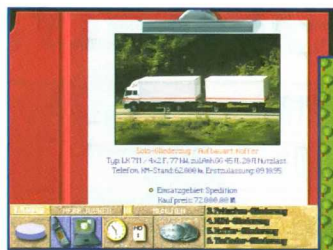
Der vor zweieinhalb Jahren veröffentlichte Ur-Planner stand schon bald in dem Ruf, die wahrscheinlich komplexeste Wirtschaftssimulation der Welt zu sein. Inzwischen hat Greenwood Entertainment einen Weg gefunden, den Superlativ noch zu steigern!



Die Euro-Karte



Beim Autohändler



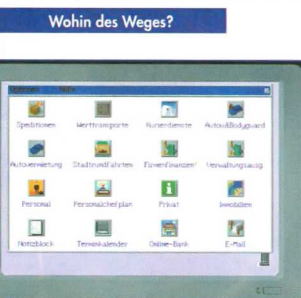
Unterwegs...



Der noch recht leere Firmenparkplatz



Der Firmencomputer



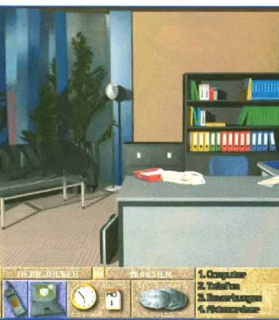
Wohin des Weges?

Weil dem Spediteur bekanntlich nix zu schwör ist, hat ihm das Team um Holger Dickmann eine Menge zusätzlicher Features und Optionen spendiert. So kann er jetzt auf Wunsch auch mit bis zu zwei menschlichen oder elektronischen Gegnern um die Wette wirtschaften, und statt der früheren Deutschlandkarte gibt's nun gleich drei umfangreiche Szenarien: Europa, Skandinavien und die USA. Dazu kommen zahlreiche Einstellungsvarianten in Sachen Spielziel, Schwierigkeits- und Detailgrad. Insbesondere ist aber das gute alte Speditionsgeschäft aus dem ersten Teil diesmal nur mehr eine von (sehr) vielen Betätigungsmöglichkeiten, denn daneben kann man sein Kapital nun z.B. auch mit Stadtrundfahrten, Kurierdiensten oder der Autovermietung mehren.

So oder so beginnt die Karriere immer mit der Standortwahl und dem Anmieten eines im Aufriß gezeigten mehrgeschossigen Bürogebäudes à la „Mad TV“. Wer zuvor im Startmenü die Actionsequenzen aktiviert hat, kann bei dieser Gelegenheit gleich „live“ über die aus der Vogelperspektive gezeigten Straßen zum Immobilienmakler fahren. Das ist natürlich bloß ein nettes Gimmick, kommen wir also lieber zum Ernst des Lebens, sprich dem nun anstehenden Besuch beim Autohändler. Dieser verfügt zwar über eine reiche Auswahl von unterschiedlichen Pkws und Nutzfahrzeugen, aber angesichts seiner Preise entscheidet man sich doch recht schnell für einen gebrauchten Silo-Laster oder ein ähnlich günstiges Arbeitstier. Damit geht's schleunigst nach Hause, wo der erste Weg ins Personalbüro führt, denn bis dato muß der Boß ja noch alles ganz alleine machen – erst wenn der Laden brummt, kann man die niederen Tätigkeiten dem Personalchef, dem Disponenten, der Telefonistin etc. überlassen. Vorläufig begnügt man sich jedoch mit der Einstellung eines Fahrers und beendet den ersten Arbeitstag.

Wenn auf der Echtzeituhr der neue Morgen angebrochen ist, steht der Brummipilot schon mit seinem Vehikel bereit, und über das Fax trudeln die ersten Kundenanfragen herein. Nach einer groben Vorauswahl der in Frage kommenden Angebote gibt man diese in den Firmencomputer ein, wo sie weiter bearbeitet werden. Sobald ein bestimmter Auftrag fertig ausgehandelt ist, geht's in die Fuhrpark, wo man Wagen und Fahrer einteilt. Nach der kompletten Erledigung des Transportabenteuers (das auch mehrere Fahren erfordern kann) landet schließlich die vereinbarte Summe auf dem Konto. Alten Speditionshasen ist natürlich klar, daß der eigentliche Reiz hier im organisatorischen Detail steckt: Lassen sich vielleicht zwei oder gar drei Aufträge mit einer Fahrt erledigen, wenn man noch

Ein Auftrag in Ehren



Schicke Büros heutzutage



Das Versandmenü



einen Hänger dazunimmt? Ist für den dringenden Berlin-Job irgendwo ein Plätzchen im Terminkalender frei? Was tun, wenn ein Fahrer plötzlich erkrankt oder in Urlaub gehen will? Soll man immer eine Transportversicherung abschließen oder verläßt man sich auf sein Glück? Ähnliche Fragen erheben sich selbstverständlich auch in den anderen Geschäftszweigen. Aber macht eine derart realistische Wirtschaftssim in der Spielpraxis überhaupt noch Spaß? Die Antwort ist ein klares Jein. Dem Tester selbst gefiel's nämlich durchaus, aber er gehört eben auch zu den begeisterten Tüftlern im Lande. Die redaktionelle Mehrheit stellte sich dagegen auf den schwer bestreitbaren Standpunkt: „Da kann ich ja gleich in einer Spedition arbeiten!“ So oder so ähnlich dürfte wohl auch

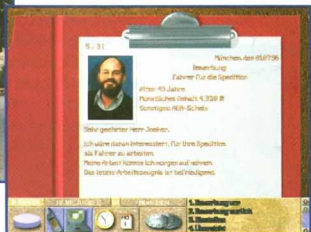
das Meinungsspektrum im gesamten Spielervolk ausfallen, zumal das Handling sich hier manchmal von einer arg pedantischen Seite zeigt. Warum läßt sich z.B. die Echtzeituhr nur auf den Gängen weiterdrehen, aber nicht in den Büros? Wozu soll es gut sein, daß man einen Wagen erst per Mausklick auslinsen muß, bevor man ihn beim Händler versilbern kann? Auch daß neben der gedruckten Kurzanleitung lediglich ein Online-Handbuch vorhanden ist, das sich in jedem erstmals angesteuerten Raum bzw. Menü zu Wort meldet, halten wir für keine besonders tolle Idee – vor allem nicht bei einem Spiel, das sich mit Leib und Seele der Wirklichkeitsnähe verschrieben hat. Arbeit und Komfort erweisen sich hier also

einmal mehr als unversöhnliche Gegensätze, doch belohnt durchaus zeitgemäße Präsentation die Mühen. So besteht das optische Angebot aus gerenderten SVGA-Grafiken mit abschaltbaren Digi-Sequenzen, in denen menschliche Schauspieler agieren. Was es an Musik, Geräuschen und Sprachausgabe zu hören gibt, ist nicht gerade viel, aber immer passend gewählt – unter „Windows“ muß man allerdings komplett auf Sound verzichten. Viele werden dieses hoch komplexe Arbeitstier unter den Wirtschaftssimulationen also lieben, noch mehr dürften es jedoch rundweg ablehnen: macht nach Adam Riese genau 71 Prozent. (jn)



Ein Besuch bei der Bank

Nehmen wir ihn?



Der Planer 2
(Greenwood Entertainment)

Das Transportwesen als wahrscheinlich realistischste Wirtschaftssim aller Zeiten.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

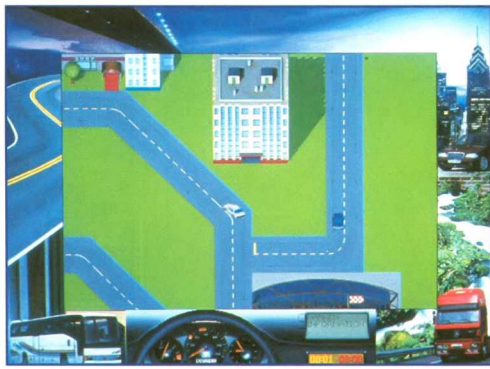
74%
69%
62%
73%



71%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Profis
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab 486 DX/2, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB (Solo-Modus) bzw. 16 MB RAM, 55 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster/Pro/AWE 32 und Kompatibel (nur DOS)
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch



Action in der Simulation?



AMERICAN CIVIL WAR

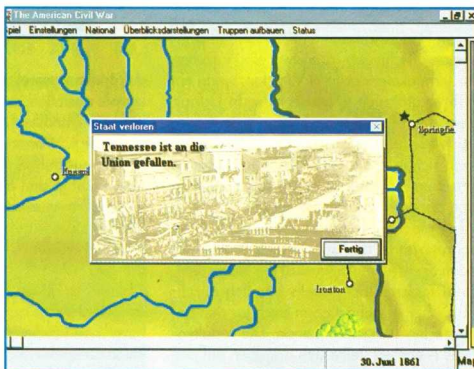
Die Blauen und die GRAU(SIG)EN

Grundsätzlich würden sich die Features dieses „Windows“-Strategicals gar nicht so schlecht anhören: Vorab läßt sich z.B. einstellen, wie stark die Sklavenbefreiung den Spielverlauf beeinflussen soll und ob bzw. wann die Europäer ins Geschehen eingreifen. An einem Rechner dürfen bis zu zwei Spieler für die Nord- oder Südstaaten in die Schlacht ziehen, ein Modem-Krieg ist indessen nur per E-Mail-Savestand möglich. Man kann historisch korrekt 1861 oder erst später einsteigen, nur ein Jahr lang kämpfen oder bis zum bitteren Ende anno 1865 durchhalten. Auch im Spiel selbst lassen sich noch viele Dinge regeln, etwa die Güterproduktion der einzelnen Städte. Gefochten wird dann zu Wasser und zu Lande – wer er-

fahren will, wie das alles in natura ausgesehen hat, darf sich zudem via beigelegte Multimedia-CD historische Karten und Fotos sowie Videoclips mit nachgestellten Kriegsszenen zu Gemüte führen.

Die Präsentation der Hauptsache erinnert dagegen an schlechte alte SSI-Tage: Grafisch ist vor allem viel leerer Raum im Angebot, auch das Begleitgedudel und die paar Sound-FX haben musealen Charakter. Noch unangenehmer macht sich aber das völlig mißlungene Benutzerinterface bemerkbar. Die Menüs und Meldungen lassen sich nämlich nur via Scrollbalken komplett betrachten, dazu landet man gelegentlich in inaktiven Untermenüs – mit der Folge, daß der Rechner neu gestartet werden muß. Die Lokalisierung ist

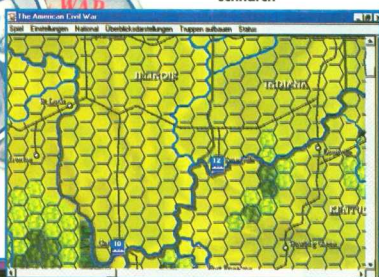
Am amerikanischen Bürgerkrieg kommt kein Konfliktstrategie vorbei – auch wenn er sich dabei so hoffnungslos blamiert wie hier das junge Interactive Magic-Label von MicroProse-Mitgründer „Wild“ Bill Stealey.



Eine der „ausführlichen“ Meldungen

ebenfalls mies, deutsche und englische Grammatik bzw. Vokabeln wechseln hier so schnell, wie die Laune des Spielers sinkt. Gottlob wurde wenigstens die informative, wenn auch optisch nicht berauschende Begleit-CD im amerikanischen Urzustand belassen. Das Ergebnis ist klar: Wer sich für den Sezessionskrieg interessiert, greift zu „Civil War General“ von Sierra oder wartet den SSI-Titel „Age of Rifles“ ab. Ähnlicher Meinung scheint übrigens auch der Hurrikan „Fran“ gewesen zu sein, der am 5. September das Hauptquartier von Interactive Magic in Morrisville verwüstet hat... (mash)

Die Gute-Nacht-Karte: schnarch



One speaks Deutsch

American Civil War (Software 2000/Interactive Magic)

Dilettantisches Wabenstrategical im Stil der digitalen Gründerjahre.

GRAFIK 22%
SOUND 27%
STEUERUNG 19%
MOTIVATION 8%

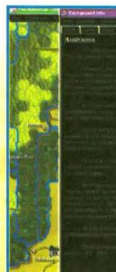


16%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 25 bis 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Kauderwelsch aus Deutsch und Englisch, Info-CD englisch

Informativ: die beiliegende CD



Die richtige Konzernstrategie verfolgt Microsoft auf alle Fälle – aber ob es auch taktisch klug war, dieses Echtzeitstrategical von Atomic Games ins eigene Softwaresortiment aufzunehmen?

CLOSE COMBAT

Bill Gates im Nahk(r)ampf

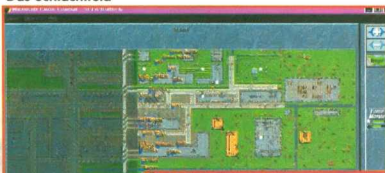
Unter „Win 95“ wird hier die Landung der Alliierten in der Normandie noch einmal aufge-
rollt, wobei der Spieler sowohl auf deutscher als auch auf amerikanischer Seite gegen den Computer antreten kann – ein menschlicher Gegner ist nur per Modem oder Netzwerk zugelassen. Die insgesamt sechs in 39 Gefechte unterteilten Schlachten lassen sich entweder separat oder kampagnenmäßig durchspielen, wobei die Deutschen aus historischen Gründen aber höchstens einzelne Gefechte gewinnen können. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade und als Alternative den Custom-Modus mit vielen einstellbaren Parametern für einen maßgeschneiderten Wohnzimmerkrieg.

Vor Schlachtbeginn darf man die Einheiten etwas zurechtschieben, dann werden die Truppen, Fahrzeuge etc. einzeln kommandiert; dazu kommen vier Befehle für die gesamte Armee. Flugzeuge tauchen gar nicht auf, das Hauptaugenmerk liegt auf der Infanterie, was einen einfachen Grund hat: Close Combat ist an das Brettspiel „Advanced Squad Leader“ von Avalon Hill ange-

lehnt. Daher geht es hier vornehmlich um die schrittweise Eroberung von Hecken, Mauern und Gebäuden, man muß vorrückenden Einheiten Feuer-
schutz geben, aber auch die psychische Kampfstärke seiner Mannen (Panik, Ermüdung) im Auge behalten. Am Ende folgt das Debriefing, und die Überlebenden bekommen vielleicht Orden an die Heldenbrust gehetzt.

Das dreifach zoombare Schlachtfeld nimmt den größten Teil des Screens ein, darunter sitzen vier Fenster für eingehende Meldungen, die Übersichtskarte und Infos zur gerade aktiven Einheit etc. Trotz DirectX-Unterstützung läßt die Draufsichtgrafik dabei stark zu wünschen übrig, woran auch die eingestreuten Kurzvideos wenig ändern. Nicht ganz so negativ fallen die martialische Musik, die Digi-FX und die teilweise auch deutsche Sprachausgabe (mit amerikanischem Akzent) auf. Bedienen läßt sich

Das Schlachtfeld



Close Combat Debriefing Details



Das Debriefing



Ein Popup-Menü voller Befehle

die leidlich unterhaltsame Geschichte ganz ordentlich, nur das langsame Scrolling und die etwas komplizierte Menühandhabung stören ein wenig. Unter dem Strich ist Microsofts Strategie-Debüt also wahrlich kein Meilenstein des Genres, aber was soll's? Einen armen Mann wird dieser durchschnittliche Titel aus Bill Gates wohl kaum machen... (mash)

Close Combat (Microsoft/Atomic Games)

Kraftlose Echtzeitstrategie mit Brettspiel-Vergangenheit.

GRAFIK	46%
SOUND	58%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	60%



59%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P 60
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, möglichst 800 x 600 Pixel
SOUND:	Alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Englisch (Sprachausgabe teilw. deutsch)

Tränen lügen nicht

AZRAEL'S TEAR

Als mondäner Techno-Archäologe durchforstet der Spieler hier die über 70 düsteren Renderräume einer verfallenen Tempelanlage nach dem Heiligen Gral. Da ihm dabei ein rundes Dutzend Ritter, Grabräuber und Saurier aller Größen in die Quere kommen, ist der Indy-Erbe mit einer Bleispritze und sogar einem Helmscanner ausgestattet. Der Spieler

hingegen muß sich auf einen Kompaß und das mäßig hilfreiche Automapping verlassen, während er mit den Gegnern, Rätseln und einer reichlich komplizierten Mixtur aus Tastatur und Mausbefehlen kämpft.

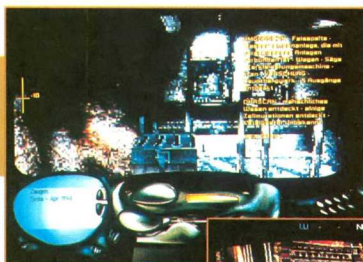
Der erste Blick sollte in den scrollenden 3D-Locations stets dem oftmals mit Löchern oder gar Abgründen gespickten Untergrund gelten,

Trotz guter Ansätze, der im Abenteuergerwebe eher ungewöhnlichen 3D-Perspektive, diverser Elemente anderer Genres und einem guten Schuß Mystik vermag Mindscapes neues Adventure nicht wirklich zu überzeugen – vielleicht zuviel des Guten?

auf daß der nächste Schritt nicht zugleich der letzte sein möge. Dann erst darf sich das Auge an den detailliert gezeichneten Gängen und Räumen bzw. deren Bewohnern erfreuen. Die teils recht merkwürdigen Gestalten werden entweder mit Anklicksätzen ausgehört oder in Echtzeit unter Feuer genommen – unterwegs finden sich immer wieder neue Waffen. Insbesondere finden sich aber Werkzeuge zur Bewältigung der recht schwierigen und zumeist technisch angehauchten Rätsel: Andauernd müssen mit den verschiedensten Schaltern und Hebeln ausgestaffte Maschinen in Gang gebracht werden, was mangels Hinweisen und wegen der hier allgemein vorherr-

schenden Düsternis aber vielfach zum Glücksspiel gerät.

Obwohl der Sound (dezent-schummrige Musik nebst wenig überzeugend synchronisierter Sprachausgabe) noch die Präsentation vermag den Spieler dabei so richtig in ihren Bann zu schlagen. Kein Wunder, wenn die Grafik auf der höchsten der drei Detailstufen selbst mit 166 MHz im Rechner noch ruckelt, während auf der niedrigsten alle schönen Details in einem groben Pixelbrei untergehen. Zieht man jetzt noch die mit Optionen überfrachtete und träge Bedienung ins Kalkül, gewinnt der tränige Titel eine ganz neue Bedeutung... (md)



Die niedrigste Detailstufe erstickt den Spaß unter Pixeln



Wo steckt die Bedienungsanleitung?



Randale im Jurassic-Dungeon

Azrael's Tear (Mindscape)

Düsteres 3D-Adventure mit Rollenspiel- und Actioneinsprengeln.

GRAFIK	69%
SOUND	66%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	60%



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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, am besten ein P200
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 bis 150 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (dreifach variabel bis zu 65.000 Farben)
SOUND:	SB/Pro/16/MWE 32, Soundscape, Pro Audio/16, Adlib Gold, Roland MT-32, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

total gut!

VOLL GUT, EY!
TOTAL!!

Jeden **MONAT** gibt's für

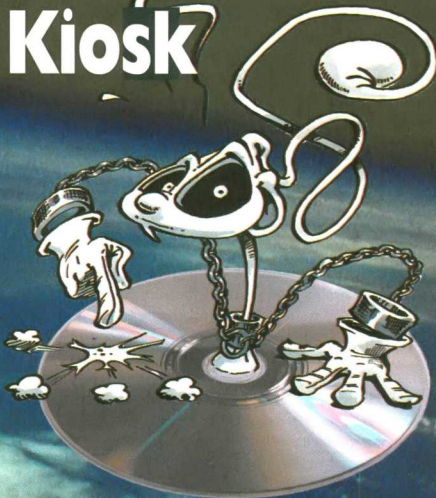
~~14,80~~ DM

zum Jubiläum
nur
12,80 DM!

am Kiosk?

PC **joker** 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!!!



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.

DAGGERFALL

Im Frühsommer 94 präsentier- te Bethesda mit „The Elder Scrolls: Arena“ ei- nen Durchschnittsrolli, wie er im Buche steht: An diese mittelpächtige Tradition schließt der Nachfolger fast nahtlos an.

Trotz oder vielleicht auch gerade wegen der dreijährigen Entwicklungszeit erstah- len die neuen 3D-Landschaften immer noch in grobpixeligem VGA, und das Scrolling ist selbst auf einem Pentium 100 nicht ganz ruckelfrei. Auch einen roten Handlungsfaden sucht man im Fantasy- reich Tamriel vergebens, obwohl der Spie- ler zuvor im Intro den ehrenvollen Doppel- auftrag erhält, in der von Revolten erschüt- terten Provinz Daggerfall nach dem Rech- ten zu sehen und einen verlorenen Liebesbrief zu suchen. Tatsächlich besteht das Game dann aber aus einer kaum durchschaubaren Abfolge von über 300

Unter- und Unterunterquests, bei denen man etwa einen Sack Mehl ins Gebirge oder einen Betrunknen heim zu Müttern befördern muß.

Am Anfang gibt's freilich eine Charakter- generierung mit allen Schikanen: Acht Rassen (Elfen, Bretonen, Nordländer etc.) und 18 Klassen (Barde, Magier, Dieb, Kämpfer etc.) mit jeweils unterschiedlichen Werten in Sachen Stärke, Intelligenz, Ausdauer etc. stehen bereit, um daraus einen Solohelden klonen zu können. Ansch- ließend wird dieser gleich automatisch in die Region gebeamt, wo ihn volltextu- rierte Berge, Wälder, Dörfer und Dun- geons erwarten – insgesamt sind es sage und schreibe 16.000 einzelne Locations. Es herrscht also wahrlich kein Mangel an Platz für verborgene Türen, geheime Schalter bzw. unauffällig herumliegende Geldstücke, Waffen oder Heiltränke. Und natürlich vor allem Monster aller Art.

Die aus Maus- und Tastaturbefehlen zu- sammengemixte Steuerung kennt man be- reits vom Vorgänger, genau wie die aus- blendbare Iconleiste am unteren Bildrand. Und einmal mehr erweist sie sich als sperrig, wenn man bei den zahlreichen Echt- zeitskämpfen gegen die in über 50 Sorten vorrätigen Bären, Untoten, Orks, Meuchel- mörder etc. antritt: Um einen Treffer zu landen, muß man die gewünschte Bewe- gung der gerade benutzten Waffe mühsam mit der Maus vormachen, also z.B. von links unten nach rechts oben fahren. Zudem sollte der Held dabei ständig in Be- wegung bleiben, um seinerseits den Hie- ben der (oftmals aus mehreren Feinden be- stehenden) Gegenseite auszuweichen.



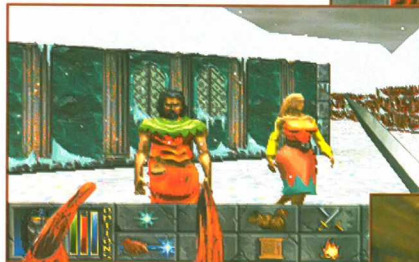
Kleiner Tip: Bei Skeletten hilft anfangs nur die Flucht!



Je stärker der Held, desto umfangreicher das Inventory



In den verschachtelten Dun- geons hat schon so man- cher den Kopf verloren...



Dörfer tauchen erst relativ spät im Spiel auf



Zoom- und drehbar, aber wenig hilfreich: das diffuse Automapping

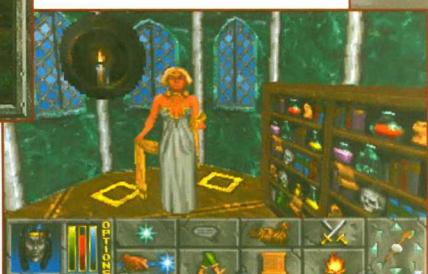
Wenn der Bär los ist, muß die Maus auf Zack sein!

NAME: Logolias
 RACE: Dark Elf
 CLASS: Spellsword
 LEVEL: 1
 GOLD: 280
 FATIGUE: 112/118
 HEALTH: 87/81
 ENCUMBRANCE: 81/91
AFFILIATIONS
 SKILLS
 PRIMARY
 MAJOR
 MINOR
 MISCELLANEOUS
INVENTORY **SPELLBOOK**
 LOCK

STR
61
 INT
58
 WIL
60
 AGI
51
 END
51
 PER
50
 SPD
64



Der Soloheld kann aus 8 Rassen und 18 Klassen generiert werden



Eine „zauberhafte“ Begegnung

Flucht ist ebenfalls möglich; wer dagegen erfolgreich standgehalten hat, darf zur Belohnung anschließend Geld, Waffen und gesteigerte Charakterwerte von dannen schleppen – immer vorausgesetzt, er kann das alles auch tragen, oder er hat sich geschickterweise bereits einen Transportwagen organisiert. Wesentlich simpler lassen sich die diversen Zaubersprüche im Kampf aktivieren, aber natürlich nur von magisch begabten Helden, denen hier ein äußerst umfangreiches Repertoire an Spells und Zauberkünsten zur Verfügung steht – dieses ist im Spielverlauf zudem fast endlos, also auch recht individuell erweiterbar. Vor lauter Streif und Hader sei aber nicht vergessen, daß man in Daggerfall gelegentlich auch freundlichen Zeitgenossen begegnet. Durch die teilweise sehr ausführlichen Gespräche mit den Herrschaften handelt man sich des öfteren Subquests (zum Teil mit Zeitlimit) ein, deren Bewältigung wiederum erhöhte Charakterwerte und zumeist auch die Aufnahme in eine Gilde sowie weitere (Unter-) Unterquests zur Folge hat. Es klingt somit durchaus glaubhaft, wenn die Programmierer von 120 Stunden reiner Spielzeit sprechen, falls man nur die allerwichtigsten Aufgaben absolviert. Dadurch kommt man zwangsläufig ganz schön rum in Daggerfall – erst zu Fuß, später auch auf dem Rücken eines Pferdes und per Schiff. Diese

Ausflüge verteilen sich ungefähr zur Hälfte auf Untertage-Märsche in den Dungeons und Überland-Partien in dem riesigen Fantasyreich. Die Automappingfunktion in den Dörfern und Dungeons gerät dabei leider recht schnell an ihre darstellerischen Grenzen: Auf den stufenlos dreh- und zoombaren Karten werden jeweils sämtliche Höhenstufen und Levels eines kompletten Dungeons eingezeichnet, wodurch man alsbald den Überblick verliert. Im direkten Vergleich mit dem Vorgänger wird hier also zwar viel mehr Masse, aber kaum mehr Klasse geboten: Die ganzen Groß-, Mittel-, Klein- und Mini-Aufgaben würden locker für drei Heldenleben reichen, doch wer nicht aufpaßt, hat sich darin eben auch sehr schnell verheddert. Auch die Präsentation mit ihren mäßig animierten VGA-Grafiken, der unpräzisen (Maus-) Steuerung und der düsteren Soundbegleitung verleitet nicht unbedingt zu Jubelsprüngen. Auf der anderen Seite ist die aktuelle Nachschubsituation im Rollenspielrecht derzeit ja keineswegs berauschend. Und mehr Abenteuer fürs Geld als bei dem demnächst auch komplett deutsch erscheinenden Daggerfall wird man so schnell nicht finden...(md)

EXPLORER — GAMES FÜR ABENTEUERER



Umfangreiche Gespräche sind unumgänglich



Kampf mit magischen und konventionellen Waffen

The Elder Scrolls Chapter 2 Daggerfall (Bethesda/Virgin)

Umfangreiches Fantasy-Rollenspiel in 3D, konzeptionell allerdings nicht ganz ausgereift.

GRAFIK	70%
SOUND	62%
STEUERUNG	64%
MOTIVATION	69%
67%	

USK-Freigabe: nicht geprüft
 Schwierigkeit: 5 Stufen
 Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM, 37 bis 450 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/32, Soundscape, MS Sound System, Pro Audio 16, Roland RAP-10, Adlib Gold, MPU-401
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung



Hier spielt Action eine Rolle

STRIFE

...bloß vom Ergebnis sind wir wenig erbaut. Denn bereits die Vorgeschichte ist mittlerweile ebenso abgegriffen wie die von id-Software übernommene Grafiken: Eine Kaste übler Kleriker namens „The Order“ unterjocht einen fernen Planeten, weshalb sich der Spieler auf die Seite der Rebellen stellt. Letztere nennen sich „The Force“ und werden von einem gewissen Macil angeführt.

Als Held von Macils Gnaden streift man nun durch eine texturierte 3D-Stadt mit 28 Levels. Wie aus dem Genre gewohnt, ist die Waffenhand dabei stets sichtbar; man fuchtelt während des Laufens (u.U. im Schutzanzug oder einer Rüstung) also mit einer Armbrust, einem Flammenwerfer oder gar dem alles zerstörenden „Sigil“ herum. Zusatzausrüstung liegt hier aber nicht bloß sammelbereit herum, sondern kann auch in Shops erworben werden – was übrigens auch für Stärkekupen gilt. Und anstatt nur jedermann niederzumetzeln, ist es für gewöhnlich sinnvoller, das Gespräch zu suchen. So gelangt man an (Mord-) Aufträge oder auch eine Befreiungsmission im örtlichen Knast. Wider die rohe Waffengewalt stellen sich dabei die Stadtwächter, während man in den Dungeons seinen destruktiven Trieben freien Lauf lassen darf: Die acht Gegnertypen verstehen nun mal keine andere Sprache. Und falls man selbst mal nur noch Bahnhof verstehen sollte, weiß die Agentin „Blackbird“ meist Rat via Funk.

Auch ein Netzwerk-Modus für bis zu acht Rebellen ist vorhanden, doch vermag die Präsentation auf dem Stand von 1994 nun mal kein Monster mehr aus dem Kerker zu locken. Erst recht nicht bei einer Steuerung, die z.B. während des Laufens sämtliche Richtungswechsel erfolgreich zu vereiteln weiß. Und auch die Rollenspieler werden mit Strife kaum maßlos glücklich werden, dazu dürfte ein Solo-Held mit nur zwei Charaktereigenschaften schlicht zu wenig sein – mal davon abgesehen, daß sich auch nur ein Spielstand abspeichern läßt. Man wollte es also allen recht machen und hat es im Ergebnis keinem recht gemacht: Trotz grenzübergreifender Spielelemente unterfordert das Game die Abenteurer und Aktionisten gleichermaßen. (mash)



Der üble Gouverneur...



Die bekannte Karte



Röstet sie!

Ein richtiges Rollenspiel aus einem herkömmlichen 3D-Ballerdungeon zu kitzen, das war wohl das Anliegen der Programmierer von Rogue Entertainment. Und wir wissen die gute Absicht ja auch durchaus zu schätzen...

...und der edle Rebell

Strife (Velocity/Rogue Entertainment)

Technisch überholter Actiondungeon mit starken Rollenspielelementen.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

62%
58%
58%
60%



59%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 66 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB, Pro Audio Spectrum, Ultrasound, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung



Hart, aber ungerecht

Das französische Cryo-Team („Dune“) drückt uns diesmal ein Fadenkreuz in die Hand, mit dem wir uns durch ein abenteuerliches Szenario ballern dürfen: klingt aufregend, ist es aber nicht.

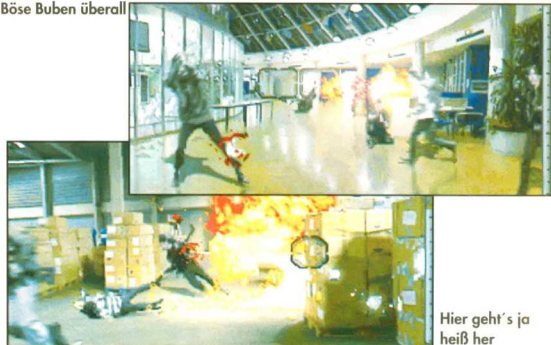
Auf den üblichen temporären Sicherheitsabstand haben die Storyautoren diesmal verzichtet und lassen das Verhängnis schon 1998 seinen Lauf nehmen: Eine Bande gewalttätiger Krimineller versammelt immer mehr Anhänger um sich und zwingt so nach und nach ganze Städte in die Knie. Selbst das Militär ist dagegen machtlos, nur ein paar versprengte Guerillagruppen stellen sich den schießwütigen Gangstern in den Weg. Aber dann begehen sie einen folgenschweren Fehler, indem sie das fliegende Zuhause des Hubschrauberpiloten Ted in die Luft sprengen – der Junge steht nämlich unter dem persönlichen Schutz des Spielers!

Bei dem Marsch durch die rund 250 Schauplätze entdeckt man gleich zu Beginn eine unbegrenzt munitionierte Pistole, und im weiteren Verlauf wandern dann noch die unterschiedlichsten Waffen ins Helden-Inventar. Dazu kommen die allmählich stärker werdenden Psi-Kräfte Teds, die sich sowohl zum Levitieren von Gegenständen als auch zum Verschießen von Energieblitzen eignen. Der Munitionsnachschub für die größten Wunden ist allerdings genauso dünn gesät wie das An-

gebot an Erste-Hilfe-Kits, so daß man für die allzeit bereite Speicheroption dankbar ist – sie allein macht den Schwierigkeitsgrad erträglich. Zwischen den Actionszenen im Stil von „Operation Index“ muß man den richtigen Weg durch labyrinthische Gangsysteme finden, Türen knacken und kleine Rätsel lösen; durch die bequeme Maussteuerung und die vielen eingestreuten Zwischensequenzen sind die Übergänge aber eher fließend.

Die kinoreife Geschichte macht in der Bildschirmpraxis leider einen ziemlich unausgewogenen Eindruck: Die Ballersequenzen werden bloß sporadisch durch Verfolgungsjagden mit dem Hubschrauber etc. aufgelockert und erweisen sich schon nach kurzer Zeit als beinahe unspielbar schwer. Dagegen erledigen sich die Adventure-Elemente fast von selbst, wenn man mit dem veränderlichen Mauszeiger nur gründlich genug den Screen absucht. Hätte man den Genrecocktail anders gemixt, wäre aus Hardline möglicherweise sogar ein Hit geworden, aber so reicht es eben nur für ein atmosphärisch ungewöhnlich dichtes Shoot'em-Up. Schade drum. (mz)

Böse Buben überall



Hier geht's ja heiß her



Freund oder Feind?

Hardline (Virgin/Cryo)

08/15-Balleri in anspruchsvoller Adventure-Verpackung.

GRAFIK	79%
SOUND	76%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	55%



USK-Freigabe: nicht gepr.
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	3 CD's
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX 2/66, Pentium für SVGA
SPEICHER:	8 MB RAM, 14 MB bis 71 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE32, Pro Audio, Roland Rap-10, Ultrasound, Soundscape
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Mutant PENGUINS



Wenn Blicke töten könnten...



Gut kombiniert ist halb gewonnen



Bei Gametek kümmert man sich nicht um Artenschutz, hier werden die Pinguine der Antarktis kurzerhand für Arcade-Strategie mißbraucht – trotz mittelpträgigen Gameplays und kariesfördernder Präsentation in Bonbon-Farben.

Schlimmer noch, man traktiert die Tierfreunde zudem mit der dümmsten Vorgeschichte, seit es lila Kühe gibt: Die bösar-tigen Bewohner der Galaxis Bleurggggh halten ihr schleimiges Äußeres zwecks Erderoberung in Pinguin-Kostümen versteckt – in der irrigen Annahme, das südpolare Federvieh sei die hiesige Krone der Schöpfung, und die Invasion könne so unauffällig über die Bühne gehen...

Der Spieler stellt den Irrtum nun richtig, indem er mit Bernard oder Rodney über multidirektional scrollendes Terrain läuft und den schrägen Vögeln die Wahrheit wortwörtlich um die Ohren haut. Dazu gesellen sich nebenbei ein paar durchaus anspruchsvolle Knocheleien, die Unterschiede der beiden Figuren sind indessen vorwiegend optischer Natur. Ebenfalls eher akademisch ist die Frage, ob man die ausführlich beschilderten Übungsparcours mitmachen will, denn ohne diesen Online-Lehrgang lassen sich die vielen Handlungsmöglichkeiten kaum durchschauen: In den 30 speicherbaren Abschnitten gilt es zunächst einmal ganz grundsätzlich, freundlich gesonnene Kobolde einzusammeln und sie vor defekten Maschinen oder versperrten Toren abzusetzen. Dort machen sich die Wichte dann automatisch an die Instandsetzung, schlagen Brücken oder knacken Schlösser und Schatztruhen, die Dynamit, Keulen, Golf-schläger, Bumerangs und aufrüstbare Schockwaffen enthalten.

Rohe Waffengewalt ist im (Nah-) Kampf mit den befrackten Mutanten aber nur die halbe Miete, denn häufig empfiehlt es sich, den Weg der Ali-

ens zu blockieren oder sie mit Hilfe verstellbarer Wegweiser in vorher zu installierende Fallen zu locken. Und das alles bitte tunlichst flott, denn die Invasoren streben in Richtung einer Todesmaschine – ist sie erst mit Passagieren gefüllt, ist das Schicksal der Menschheit besiegelt. Angesichts der kunterbunten, aber sehr sparsamen Präsentation auf Kleinkind-Niveau dürfte das jedoch kaum jemanden jucken, selbst wenn die Musikstücke gefällig und die Sound-Effekte ansprechend sind.

Fazit: Eine ordentliche Spiel-idee mit cleverem Leveldesign, deren albackene Präsentation aber viel vom Spaß verdirbt. (rl)

Mutant Penguins (Gametek)

Harmloser Arcade-Denksport für jüngere Weltenretter.

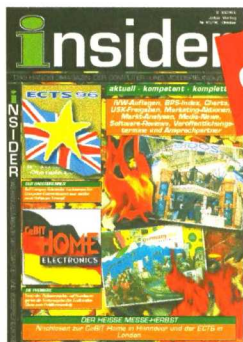
GRAFIK	59%
SOUND	74%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	64%



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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett deutsch

DAS MAGAZIN, AUF DAS EINE GANZE BRANCHE GEWARTET HAT!



**Gegen
Gewerbenachweis
gratis!**

**HALBJAHRES-
ABO
für nur
30,-DM**

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insider für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Internia zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/93 45-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

**Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

Ja, ich möchte insider abonnieren
und bezahlen durch
Bankabbuchung:

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Kontoinhaber

PLZ/Wohnort

Konto-Nr.

Datum/1. Unterschrift

Geldinstitut

Bankleitzahl

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

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:

nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Datum/2. Unterschrift

Brandes Hard & Software

Postfach 3044 31262 Lehrte

Tel. 05175-95201 Fax 05175-95203

Baphomets Fluch	69,99
C&C Alarmstufe Rot	79,99
Diablo	74,99
F1 GP2	84,99
Privateer 2: The Darkening	78,99
Schleichfahrt	74,99
Sherlock Holmes 2	74,99
Tomb Raider	64,99

und noch vieles mehr, fordern Sie unsere Preisliste an!

Verstandkosten: Vorkasse(V-Scheck) 6,- Nachnahme 9,- + NN

MHC

Hard und Software
Versand

Computer Discount

Michael Hochstein, Kahlertor-Straße 57/482, Wenden (Göttingen)
Tel.: 02762 979200 Fax: 02762 979202
T-Online: MHC

Wir führen:
CPU's, Simms, Mainboards,
Festplatten, Controller, Floppy's,
Grafikkarten, Soundkarten, Modem,
Scanner, Drucker, Monitore,
Gehäuse, Tastaturen u.v.m.
Meistens sofort ab Lager lieferbar!

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz,
256 Kb P.Burst Cache, Controller,
E-IDE, Fido, T2, PCI - ISA
Komplett mit 16 MB 60ns PS2 Ram
und CPU Intel Pentium 133, m.Kühler
749,00

486 er Upgrade
Motherboard 486 bis 133 Mhz,
256 Kb Cache, Controller, PS2,
E-IDE, Fido, SIS, PCI - ISA
Komplett mit 8 MB 60ns PS2 Ram,
AMD CPU DX4-133 (5x86), m.Kühler
319,00

Komplettssystem
Mini Tower, Pentium 133
Asus P5STP4, 32 MB EDO,
256Kb P.Burst Cache, 3,5 Floppy,
Matrox Millennium 2MB, 8 fach CD,
1,7 GB IDE HD, 16 bit Soundkarte,
17" Siemens Monitor, Windows 95
8333,00

Grafikkarten PCI
Cirrus Logic 64 1MB DRAM 79,-
Cirrus Logic 64 2MB DRAM 109,-
Elsa Winner 1000 2MB DRAM 149,-
Elsa Victory 3D 2MB EDO 319,-

Fax - Modem 14400
Extern, Dt. Software 79,-

Joysticks von Logitech
Wingman EXTREME 77,-
Wingman LIGHT 47,-

PS2 Simms und CPU's
zu TOP Tagespreisen ANRUFEN!

Soundkarten und
Aktivboxen in großer
Auswahl vorrätig

Preisliste downloaden im Internet
<http://www.MHC.de>

Bei Annahmevereinbarung berechnen wir 30,- Kontopauschale
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

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,- OS bestellen und 10 Runden lang kostenlos hineinschnuppern.



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

BUG!



Keine Sorge wegen des Titels, hier handelt es sich nicht um den ersten kommerziellen Programmierfehler. Der grüne Hüpfen von Segas Saturn ist vielmehr eine echte Bereicherung für den PC: Spielwitz, frische Ideen und eine ganz neue 3D-Perspektive verbünden sich zu einem Plattform-Hit.



Der Spaß beginnt bereits mit dem Intro



Von wegen verwässertes Gameplay!



Da will einer hoch hinaus

Der herausragendste Unterschied von Bug zu seinen Genrekollegen ist seine bzw. des Spielers Sicht der Dinge: Statt wie gewohnt zweidimensional scrollende Plattformen zu bespringen, haben die japanischen Konsoleros das Geschehen in die dritte Dimension verlegt. Der Protagonist läuft also auch in den Screen hinein und heraus, was optisch eine entfernte Ähnlichkeit mit dem Treiben in den berühmten 3D-Kern aufweist. Nur freilich geht es hier unter „Win 95“ viel friedlicher und überhaupt völlig anders zu...

Prinzipiell unterscheidet sich die Aufgabenstellung der Sega-Milbe nicht sehr von anderen Jump & Runs, denn Bug muß angreifenden

Insekten-Verbänden ausweichen, seine Gegner durch gekonnte Hüpfen auf den Kopf plätten oder unter Strom setzen und auch mal zu Tode spucken. Die Steuerung kennt also vielfältige Manöver, trotzdem bereitet das Handling vor allem per Vier-Button-Pad keine Probleme. Das gilt auch und insbesondere für die intelligente „Kameraführung“, denn sollten sich bei der Wanderung durch die ausgedehnten und oft sehr komplexen Landschaften mal größere Bauten zwischen Bug und das Auge des Betrachters schieben wollen, wird automatisch gezoomt, bis der volle Durchblick wiederhergestellt ist. Wer gescheiterte Versuche von 3D-Plattformen (wie z.B. „Lemmings 3D“) kennt, weiß, daß man den Erfolg der Pro-



Welten zu je drei Abschnitten die komplette Durchquerung des Terrains das vorrangige Ziel.

Um zum Ziel zu gelangen, wird sich der Held im Grasland etwa mit ganzen Staffeln von Killerhorissen auseinandersetzen müssen, in der Wüste funktionieren Klapperschlangen ihren Sombrero zur Wurfwafe um, und im Sumpf bekommt man es mit geradezu tödlich sprungstarken Kröten zu tun. Und das waren jetzt nur ein paar Beispiele der



Im Tal des Todes

Da soll sich einer auskennen

grammierer hier gar nicht hoch genug einschätzen kann!

Zumal es in diesem Spiel wirklich eine Menge zu entdecken gibt. Umfangreiche Erkundungen sind wegen des fehlenden Zeitlimits nämlich problemlos möglich und oft auch ertragreich. Da können gut getimte Sprünge schon mal auf unerreichbar geglaubten Ebenen voller Sammelboni enden, häufig finden sich abseits der Hauptverkehrswege Kammern voller Energieriegel, begrenzt haltbarer Schutzschilde oder Warp-Münzen. Letztere sind auch der Schlüssel zu Bonusspielen, wo, auf dem Rücken einer Mücke sitzend oder in einer Zelle hüpfend, Goldstatuetten gesammelt und gegen Extraleben getauscht werden. Bei aller Sammelwut bleibt freilich in jeder der sechs



überall lauernden Gefahren! Wer zusätzlich noch die umfangreichen Meer-, Eis- und Insektenwelten bereist hat, darf sich daher auf die Schulter klopfen: Obwohl der Spielstand an jedem Rücksetzpunkt gespeichert wird, pro Feindkontakt nicht allzuviel Energie abgeknapst wird und dem Spieler zunächst immerhin drei Leben

mal drei Continues zur Seite stehen, treibt der Schwierigkeitsgrad selbst geübten Plattformern den Schweiß auf die Stirn. Nicht zuletzt deshalb, weil die Kollisionsabfrage gelegentlich zugunsten der nicht immer fairen Angreifer entscheidet.

Eine Unmenge origineller Einfälle entschädigt aber für dieses Manko und motiviert zum Weitermachen. Denn bereits in der ersten Welt wechselt des öfteren überraschend die Perspektive, und man läuft senkrecht an Wänden hoch und weicht dabei heranrollenden Gesteinsbrocken aus. An anderer Stelle gilt es dann, sich einen Weg über pendelnde Plattform-Transporter zu bahnen, Felsblockaden beiseite zu schieben, heranzoomende Treppen zu bewältigen oder herabkullernde Erdkugeln zu überhüpfen. Auch mit Schaltern (etwa zum Öffnen von Toren oder Lahmlegen von Preßwerken) muß häufig hantiert werden, und die Suche nach besonders großen und fiesen Endgeg-

nern bleibt ebenfalls nicht erfolglos.

Dabei trägt nicht allein das Render-Intro die Züge eines TV-Cartoons, sondern das komplette Game: Praktisch jede Aktion wird von witzigen Animationen und perfekt arrangierten Sound-FX sowie (englisch) gesprochenen Kommentaren begleitet. Laufend tönen flotte Musikstücke von CD, während liebevoll bewegte Sprites um die Gunst des Betrachters buhlen. Vor allem Bugs irre Muskelspiele während längerer Spielpausen sind schier genial – und das ganz besonders auf Pentium-Rechnern ab 150 MHz und mit leistungsfähiger Grafikkarte, wo auch der optionale SVGA-Modus kaum mehr ruckt. In der Summe ist Bug damit ein Augen- und Ohrenschmaus der spielerisch gehaltvollen Art, den sich Fans auf der Suche nach einer echten Herausforderung nicht entgehen lassen sollten. Und sei es nur deshalb, weil dieser Plattform-Meilenstein so geschickt neue und bekannte Elemente des Genres zu verknüpfen versteht! (rl)

Bug! (Sega)

Tolle Gags, originelle Ideen und neuartige Präsentation: ein Muß für Plattform-Fans mit „Windows 95“!

GRAFIK	84%
SOUND	82%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	87%



85%

USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P75, besser ein P150
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett deutsch





Mit „Rebel Assault 2“ hatte das Genre der Video-Balle-reien seinen Zenit erreicht, danach kam nur noch Maku-latur. Infogrames hätte sich diesen Nachfolger zu „Chaos Control“ also getrost sparen können...

Der Handlungsrahmen um einen heldenhaften Raumpiloten und üble Aliens auf dem Weg zur Weltherrschaft ist mehr als wurmstichig, doch zumindest die darin eingespannte Grafik sollte gefallen – immerhin wurden die zoomenden Kulissen auf SGI-Workstations vorberechnet. Das Ergebnis ist eines dieser statischen Movie-Games, die der PC nur um die gerade benötigten Geschosse und Explosionen bereichert. Daß Kreuzungen hier ab und an neue Wege eröffnen, ist bloß ein scheinbarer Vorzug, da diese oft in Sackgassen münden.

Wegen seiner Farbarmut vermag das interaktive Digi-Gemälde aus Frankreich aber auch optisch nicht zu begeistern, zumal die Zwischenfilme unter einer seltsamen Mischung aus Zeichentrick und Rendergrafik, groben Schnitten und gestelzten Dialogen leiden. Im Spiel selbst sind von den geplanten acht Welten nur fünf übriggeblieben, wobei

das anfängliche MondszENARIO schlicht gräßlich aussieht. Über die Mars-Canyons und die Unterwasserwelt bis hin zur tollen Alien-Armada ist dann zwar

eine Steigerung der Präsentation zu verzeichnen, doch bekommt man es stets nur mit karg animierten Endgegnern sowie einer unauffälligen Soundbegleitung

aus Musik und Effekten zu tun. Das Gameplay wiederum ist so eintönig wie erwartet. Wenn man sein Fadenkreuz wahlweise am VGA-Fullscreen oder im winzigen „Windows“-Fenster über Robbis, Mörser etc. lenkt, dann sind Treffer wegen der planlosen Anflugrouten zu meist Glückssache – schon weil der Feind unfair früh das Feuer eröffnet. Man darf zwar jederzeit zwischen bis zu vier Bordkanonen wechseln, die Unterschiede sind aber auf die Farbe der Laserbündel beschränkt. Daß leergeschossene Magazine nach

Das Intro: eine merkwürdige Movie-Mischung aus Zeichentrick und Rendering



mehrmaligem Drücken der Feuertaste automatisch mit zehn Extrapatronen beladen werden, ist zudem dumm: Wer reißt sich da noch um das Aufsammeln von Energie- und Munipacks, die zerbröselte Gegner hinterlassen? Last but not least ist in der Praxis auch vom zeitweiligen Umstieg in einen Mech-Robot wenig zu merken.

Wenn der solare Kreuzzug trotzdem nicht in einem kompletten Debakel endet, dann eigentlich nur, weil der Simultanbetrieb für zwei Spieler recht unterhaltsam ist. (rl)



Endgegner voraus



Sonnenkinder im Anmarsch



Solar Crusade (Infogrames)

Langweilige Video-Ballerei für „Win 95“.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

68%
62%
62%
44%



52%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

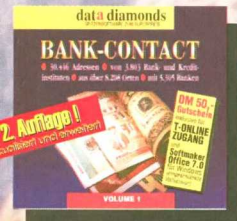
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P60
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Stick
AUSGABE:	Komplett deutsch

data diamonds

Spitzensoftware zum Superpreis!

Bank Contact

Bankenverzeichnis Deutschlands
auf CD-ROM
mit über 30000 Einträgen.
Datenexport möglich..



Top 1200

Topaktuelle
Windows 95-Treiber
für ca. 1200 Geräte.



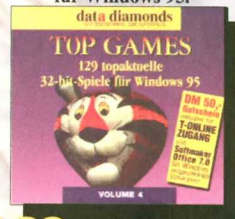
Top Shareware

575 topaktuelle 32-bit
Anwendungsprogramme
für Windows 95.



Top Games

129 topaktuelle echte
32-bit Spiele
für Windows 95.



Top NT-Treiber

NEU! Topaktuelle 32-bit
Treiber für Windows NT.



German Contact 5.2



3,7 MDI Wirtschaftsadressen Deutschlands auf CD-ROM.
Über 16000 Branchengruppen sind als Suchkriterien
hinterlegt und per Mausclick wählbar. Die CD-ROM
enthält Firmen aus Deutschland, sowie freie
Berufsgruppen und Selbständige. Die Software
ermöglicht einen Datenexport in die Formate Winword,
dBase und ASCII zur Weiterverwendung in der eigenen
Datenbank oder für (Fax-) Mailings. Die Datensätze sind
mit Adresse, Telefon versehen und enthalten ggf.
Telefax, Geschäftsführer, Umsatz, Produkte,
Mitarbeiteranzahl, Kapital, i.A.

Euro Contact

10 Länder auf 1CD-ROM als Profiversion. Bis zu
60000 Datensätze können exportiert werden.



DM 149,-
unverblndl. Preisempf.

Light Version

Die Einstiegs-Version mit
max. 1000 Adressen Export.
Geeignet als Nachschlagewerk.

Voll Version

Die Profiversion mit max.
60000 Adressen Datenexport.

DM 599,-
unverblndl. Preisempf.

Besuchen Sie uns vom 21.-25.10.96 auf der
SYSTEMS 96, Halle 25, Stand D08

DM 699,-
unverblndl. Preisempf.

data gmbh
Steingirweg 1, 85748 Garching

Zu beziehen vom Hersteller oder bei Karstadt,
MediaMarkt, ProMarkt, Hugendubel, etc.

TELEFON: 089/326789-0 FAX -99

Aro & Elmi

gegen die Bakterienbande

Gegen preiswerte Werbespiele ist nichts einzuwenden, gegen Karies schon – warum also konnten wir uns mit den hüpfenden Zahnpastatuben nicht anfreunden, die sich V.I.S.T. hier im Auftrag von Elmex/Aronal ausgedacht hat?



man sich in Ermangelung eines Zeitlimits ganz auf die Suche nach versteckten Bonusräumen konzentrieren kann. Dabei trifft der Spieler zwar auch auf Sprungfelder, Aufzüge und Gemeinheiten wie wegbrechende Plattformen, aber das

Programm dennoch nie den Nerv: In den erschreckend tristen Kulissen des Rachenraums nagt zu einem bohrenden Techno-Track von Anfang an Langeweile am menschlichen Reinigungspersonal.

Für knapp 15 Mäuse wird sich somit kaum jemand finden, der diesen digitalen Werbefeldzug unterstützen möchte. Denn während hier der Zahn der Zeit schon böse wackelt, bieten PD-Plattformen in aller Regel mehr Biß für weniger Geld. (mz)

Bezug
Kennwort: ARO & ELMI
20715 Hamburg

den durch verwinkelte Mundhöhlen, um insgesamt ganze vier Bakterientypen durch gezielten Zahnpastabeschuß zu erledigen und Speisereste, Munitionstuben sowie Smartbombs aufzusammeln.

Steuerungstechnisch geht die verspielte Zahnhygiene via Tastatur und Stick gleichermaßen locker von der Hand, so daß

Aro & Elmi gegen die Bakterienbande (V.I.S.T.)

Kariöses Jump & Run zur Zahnpastamarke.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

29%
37%
65%
24%



28%

USK-Freigabe: nicht gepr.
Schwierigkeit: für Anfänger
Preis: ca. 14,95 DM

DATENTRÄGER:	1 Diskette
PROZESSOR:	Ab einem 386 DX/33
SPEICHER:	4 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Komplett deutsch

Aro und Elmi sind wahrhaft „putzige“ Gesellen: Von frühmorgens (Aro) bis spätabends (Elmi) turnen die bei-

DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER



AB SOFORT AUCH MIT JAHRGANG 95!

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

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

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



FLASHBACK

DAS REAL-SZENARIO

Die französischen Software-Delphine sind die ungekrönten Könige der inoffiziellen Fortsetzungen: Schon die Cinématique-Adventures „Future Wars“, „Operation Stealth“ und „Cruise for a Corpse“ waren sich sehr ähnlich, aber offiziell nicht miteinander verwandt. Und auch Flashback perfektionierte eigentlich nur das erfolgreiche Spielprinzip von „Another World“, selbst wenn dabei zur Tarnung der Held ausgewechselt wurde. Ihren vorläufigen Abschluß fand die Nicht-Serie dann Ende letzten Jahres mit „Fade to Black“, wo man zur Abwechslung den Handlungsstrang weiterspinn, aber dafür grafisch und spielerisch neue Wege ging.

DAS SPIEL-SZENARIO

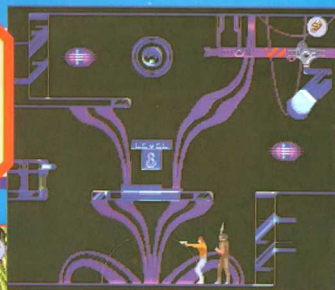
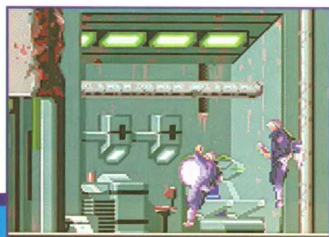
Der wissenschaftlich vorbelastete Geheimagent Conrad B. Hart schlägt sich in der Seitenansicht durch fünf gefährliche Alien-Welten, die aus unzähligen Plattformen und Aufzügen bestehen. Während der Held sich als Hürdenspringer betätigt und nebenbei diverse Rätsel löst, erfährt der Spieler durch die filmartigen Zwischensequenzen nach und nach die tieferen Zusammenhänge: Als Menschen getarnte Aliens bereiten eine großangelegte Invasion vor, indem sie Wissenschaftler und andere Geheimnisträger durch ihre Gleichen ersetzen. Die bildweise umschaltende Grafik verlangt dabei neben einigem Können am Joystick vor allem nach Übersicht und gut geplantem Vorgehen, damit man die zahllosen Schießereien und Sprünge ins Ungewisse heil übersteht. Wie alle übrigen Figuren wurde Conrad aus Vektoren zusammengesetzt, was seine Hetzjagd durch die Urwälder, Straßenschluchten etc. absolut lebensecht wirken läßt.

Bereits anno 1993 hatte sich Delphine ganz schön Zeit gelassen, bis dieses Actionadventure endlich den Weg auf den PC fand – drei Jahre später ist der Klassiker nun zum klassischen Budgetpreis von 29,- DM erhältlich.



DAS KAUF-SZENARIO

Im Vergleich mit aktuellen Konkurrenten wie „Bermuda Syndrome“ sieht die VGA-Optik inzwischen an einigen Stellen ein wenig detailarm aus. Aber die Zwischenanimationen wissen noch immer zu gefallen, und an der spannenden Handlung, der gelungenen Steuerung und den abwechslungsreichen Aufgaben scheint der Zahn der Zeit überhaupt nicht genagt zu haben. Auch Spielwitz und Atmosphäre sind nach wie vor vom Feinsten – Freunde des Genres dürfen also trotz der kleinen Präsentationsschwächen (etwa keine Musik, aber sehr gute Effekte) unbesorgt zuschlagen. (mz)



Flashback (Kixx)

Ein klassisches Actionadventure, das auch heute noch begeistert.

GRAFIK	74%
SOUND	55%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	80%



78%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 29,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486/33
SPEICHER:	2 MB RAM, 8 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatibel
EINGABE:	Joystick, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

IMPRESSUM

Herausgeber



Michael Labiner
(verantwort.)

Chefredaktion



Joachim Nettelbeck (jn)



Richard Löwenstein (rl)

Textchef



Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion



Manfred Duy

Redaktion



Manfred Duy (md)



Brigitta Labiner (bl)



Richard Löwenstein (rl)



Max Magenauer (mm)



Joachim Nettelbeck (jn)



Steffen Schamberger (st)



Waltraud Schmidt (ws)



Martin Schnelle (msh)



Markus Ziegler (mz)

Redaktionsassistent



Dorothea v. Pronay

Joker Shop/Abo-Verwaltung



Petra Laubenberger

Layout

Prolit Studio GmbH

Illustration

Werner Regnet

Fotografie

Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Comic

Werner Regnet

Titel

„Schleichfahrt“,
Blue Byte
Prolit Studio

Anzeigenverkauf

Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung

Dorothea v. Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung

Brigitta Labiner

Reproduktion, Satz

Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Druck und Gesamtherstellung

Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

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 12 x jährlich, zum jeweils vorletzten Freitag des Vormonats.

Abonnement

Jahrespreis (12 Ausgaben): PC Joker DM 75,- / Ausland: DM 90,-. PC Joker Total (mit CD) DM 130,- / Ausland: 145,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in PC JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822

Telefax: (089) 4604977

Compuserve:

104125,1742

Internet:

104125,1742@compuserve.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

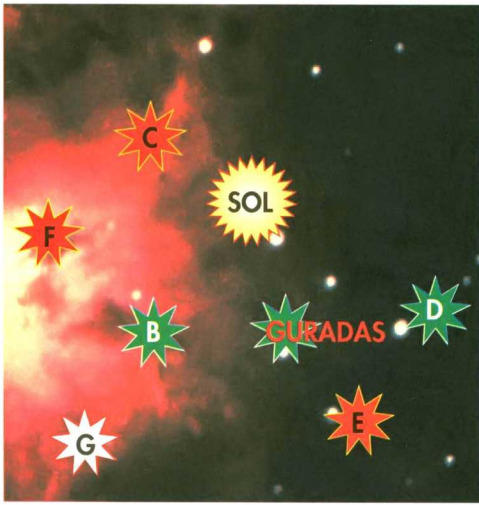
INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	23	Eagle Games	27	MHC Computer	97	Sierra	19
Ari Data	55	Gametek	7	Microsoft	10, 11	Software 2000	48, 49
Brandes	97	Hint Shop	85	Multisoft	27	SSV	97
Bücher & Software	85	Joker Verlag	37, 40, 41,	Philip Morris	116	Wial	109
Call + Play	43	77, 84, 91, 97, 102		Pro Concept	25		
CD-ROM Agentur	85	Koch Media	15	Prolit Studio	81	Poster	Blue Byte
data Wirtschaftsinf.	101	Mallander	115	S.A.D. Software	29	Poster	Electronic Arts
Dekotec	2	Media Point	68, 69	Side Step	63		

DAS JOKER-IMPERIUM

DER GALAKTISCHE POSTSPIEL-KAMPF: AMIGA VS PC

PC-GALAXIS



	Sol	Guradas	B	C	D	E	F	G
Sol	/	2	3	3	4	5	6	7
Guradas	2	/	3	4	4	4	6	6
B	3	3	/	3	7	6	3	4
C	3	4	3	/	7	7	4	5
D	4	4	7	7	/	5	10	10
E	5	4	6	7	5	/	8	7
F	6	6	3	4	10	8	/	4
G	7	6	4	5	10	7	4	/

Entfernungstabelle in Lichtjahren

DIE AKTUELLE LAGE

Wir schreiben das Jahr 2306, Sol hat 6,5 Mrd. Einwohner, die Kolonie Guradas 0,4 Mrd. ERKUNDER 1, der nach Stern C geschickt wurde, hat diesen inzwischen erreicht und dort eine Dschungelwelt entdeckt, die bis zu 7 Mrd. Menschen Platz böte. ERKUNDER 2 hat Stern F erreicht und dort eine Trockenwelt entdeckt, die für bis zu 6,5 Mrd. Siedler geeignet wäre. Die Sensation ist aber, daß unser Scout ein unbekanntes Raumschiff auf Stern F ortete, welches mit hoher Geschwindigkeit die Flucht ergriff. Wir wissen über dieses Schiff nur, daß es in etwa unserem eigenen ERKUNDER entspricht und vermutlich unbewaffnet ist...

Gesichts dessen möchten wir Euch Gelegenheit geben, die bisher vorgenommenen Einstellungen zu überdenken. Hier der derzeitige Stand:

Gelderverteilung Sol/ Guradas	SOL	GU	Verteilung der Forschungs- gelder	COMPUTER
SCHIFFBAU	34%	0%	BAUWESEN	27%
VERTEIDIGUNG	3%	5%	SCHUTZSCHIRME	9%
INDUSTRIE	20%	81%	PLANETOLOGIE	10%
ÖKOLOGIE	28%	0%	ANTRIEBE	36%
FORSCHUNG	15%	14%	WAFFEN	10%

Auf der Zentralwelt Sol wird ein KOLONIE-SCHIFF konstruiert (momentan noch 22 Jahre Bauzeit), auf Guradas findet hingegen kein Schiffbau statt.

DIE REGELN

Die Konkurrenz aus dem Amiga-Imperium schläft (aufgrund der zweimonatigen Erscheinungsweise unseres Schwestermagazins „Amiga Joker“) diesmal in der Tat und kann erst in vier Wochen wieder zum Leistungsvergleich herangezogen werden – hier und heute besprechen wir zunächst die aktuelle Lage des von Euch gesteuerten Postspiel-Reiches und stellen dann die akut zur Debatte stehenden Fragen, welche Ihr bitte per Postkarte be-

antwortet. Wir ermitteln daraus den Willen der Mehrheit und geben ihn in unseren Simulator ein, auf daß die Besiedlung des Alls (ausgehend vom Heimatstern Sol) kontinuierlich fortschreite. Und natürlich gibt es auch kontinuierlich etwas zu gewinnen; in dieser Ausgabe verlosen wir unter allen Einsendern:

1x Clif Danger

DIE FRAGEN

- 1) Wie sollen die Staatsetats von Sol und Guradas auf die vorher genannten Bereiche (Schiffbau, usw.) verteilt werden?
- 2) Wie sollen die Forschungsgelder in Zukunft auf die Bereiche Computer etc. verteilt werden?
- 3) Falls nunmehr auch auf Guradas Schiffbaugelder verplant werden sollten – welches Raumschiff soll dort entstehen: ein weiterer unbewaffneter ERKUNDER, ein leicht bewaffneter JÄGER, ein mittelschwer bewaffneter ZERSTÖRER, ein für Planetenangriffe geeigneter BOMBER oder ein weiteres unbewaffnetes KOLONIESCHIFF?
- 4) Flugaufträge: Was soll mit den ER-

KUNDERN geschehen? Nr. 1 könnte bei C bleiben, nach B zurückfliegen oder Sol bzw. Guradas zum Auftanken ansteuern. Nr. 2 kann bei F als Beobachtungsposten verbleiben, B anfliegen oder bei Sol bzw. Guradas auftanken. Nächsten Monat gibt es dann wieder ein „großes“ Imperium mit einem Scorevergleich DOSisten vs. Amigos und mehr Tabellen; so oder so gehen die Postkarten mit Euren Antworten an den

**Joker Verlag
„Joker-Imperium“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

Stromausfall

BATTLETECH: HARDWARE- HANDBUCH 2750

Nach den Trading Cards vom letzten Mal stehen diesen Monat wieder zwei Update-Seiten ins Haus: Hier finden Robo-Jockeys, Schattenläufer und Fantasy-Rollenspieler nagelneue und komplett deutsche Supplements für ihr Lieblingssystem.



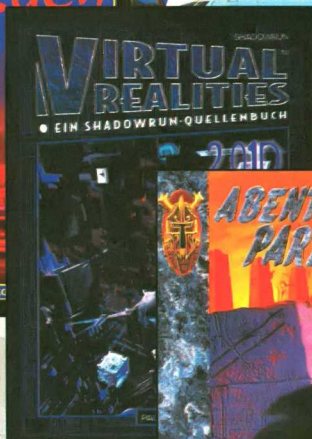
Die erste Nachschublinie führt uns mal wieder in die ferne Zukunft, denn soeben hat FASA eine interessante Ergänzung zum weltweit beliebten Krieg der Kampfroborater in die Verkaufsschlacht geworfen. Und natürlich fragt sich der SF-Strateg hier zunächst einmal, was er eigentlich mit einem Handbuch zur Hardware des Jahres 2750 soll – schließlich sind die chronologisch aufeinanderfolgenden Szenarien des BattleTech-Universums doch im vierten Jahrtausend angesiedelt?! Dann mag er sich jedoch daran erinnern, daß laut der spielinternen Geschichtsschreibung just im vorliegenden Zeitraum der Sternenbund auseinanderbrach, was ja sogar einen technologischen Niedergang zur Folge hatte. Hier handelt es sich also um jene alten Supertechniken, die von der legendären Gray Death Legion wieder ausgebaut wurden. Mehr zum Hintergrund erfährt man übrigens aus dem bei Heyne SF unter der Nummer 4630 erschienenen BattleTech-Roman „Der Preis des Ruhms“ von W. Keith.

Vorliegendes Paperback besteht nun im wesentlichen aus Reißzeichnungen von verschiedensten BattleMechs, Schwabepanzern, Raumjägern, Landungsschiffen und anderer Militaria; selbstredend inklusive allgemeiner Beschreibungen und technischer Daten. Wer also mal eine Spielsession mit den glorreichen Errungenschaften der BattleTech-Antike bestreiten will, der findet hier alle Voraussetzungen.

SHADOWRUN: RIGGER HANDBUCH & VIRTUAL REALITIES

Ein paar Jahrhunderte vor BattleTech und nach der Ära Kohl ist bekanntlich das Shadowrun-Rollenspiel angesiedelt, wo ebenso bekanntlich das möglichst geschickte Fahren, Fliegen oder Schwimmen einen nicht geringen Anteil der Abenteuer ausmacht. Wenn die Party da einen sogenannten Rigger als Mitglied hat, welcher die jeweiligen Gefährte per Stirnbuchse und Datenkabel steuern kann, steht sie schon mal nicht schlecht da. Dieser Band ist nun eben den besagten Gefährten gewidmet, über die der geneigte Leser ähnlich dem BattleTech-Gegenstück mittels Zeichnungen und anhand von technischen Daten aufgeklärt wird. Etliche Regelergänzungen zu den diversen Fortbewegungsmitteln sind ebenfalls mit von der Partie, und einige Vierfarb-Illustrationen runden das Bild ab. An ein heißes, weil kompliziertes Eisen wagt sich dagegen der VR-Quellenband, denn schließlich geht es hier um exakt jenen Part des Spiels, der prinzipiell am wenigsten anschaulich ist: die Matrix. Dem Cyberspace ist daher der ganz überwiegende Teil des Buches gewidmet, während Soft- & Hardwareinfos sowie Anhänge mit allerlei Tabellen für Vollständigkeit garantieren. Im Kern geht es somit zum einen um die Objekte, die dem Decker in

RIGGER
HANDBUCH



der Virtual Reality begegnen können (insbesondere natürlich die diversen ICE-Varianten), zum anderen um ihn selbst bzw. die von ihm verwendeten Geräte und Programme. Juristische Erörterungen zum Thema „legal oder illegal?“ werden ebenfalls geliefert, dazu verschiedene Farbtafeln zwecks Unterstützung der Phantasie.

EARTHDOWN: ABENTEUER IN PARLAINTH

Jetzt aber endlich zurück aus der Zukunft und ab in die tiefen Abgründe einer mystischen Vergangenheit: Die vergessene Ruinenstadt Parlainth sowie die Geschichte ihrer Wiederentdeckung spielt beim Fantasy-Rolli Earthdown ja von jeher eine besondere Rolle – hier sei als Lesetip auf C. Kubasiks ganz ausgezeichneten Roman „Der magische Ring“ (Heyne SF 5117) hingewiesen. Der aktuelle Ergänzungsband liefert nun vier vorgefertigte Abenteuer-Module, in denen es um die Erforschung der mit unbekannten Gefahren gespickten Metropole geht. In diesem Sinne paßt er also hervorragend zu der im September auf diesen Seiten vorgestellten Parlainth-Ergänzungsbox, welche alles grundsätzlich bekannte Wissen zur mysteriösen Stadt gesammelt präsentiert. Die Stories überzeugen neben der branchenüblichen Ausstattung mit Karten, vorgefertigten NPCs, genauen Beschreibungen der jeweiligen Situation etc. vor allem durch ihre Schlupfkapitel. Da werden nämlich jeweils eventuelle lose Fäden aufgezeigt und damit Anregungen für inhaltlich weiterführende Abenteuer geliefert!

MITMACHEN – MITGEWINNEN!

Die Chancen auf eines unserer Rezensionsexemplare stehen nicht schlecht, denn die Verlosung erfolgt quasi unter Ausschluß der Öffentlichkeit! Nur Fans werden nämlich unsere Preisfragen beantworten können: Für das BattleTech-Handbuch müßt Ihr wissen, nach wem die „Gray Death Legion“ benannt ist, die Shadowrun-Quellenbände gibts gegen die Ausschreibung des Kürzels „ICE“ (bzw. korrekter „IC“), und bezüglich der Earthdown-Abenteuer möchten wir wissen, vor welcher schrecklichen Gefahr Parlainth dereinst ins allgemeine Vergessen floh. Belästigt mit den Antworten bitte zunächst eine Postkarte und dann den Briefträger, der sie an unserer nachfolgenden Adresse abliefern soll. Ach ja, und letzten Monat war natürlich nach William Gibson gefragt. (jn)

Joker Verlag „Stromausfall“ Bretonischer Ring 2 D-85630 Grasbrunn

TECHNISCHE DATEN

Hardwarehandbuch 2750: Paperback mit Vierfarbumschlag, 212 Seiten (davon etwa 40 Seiten allgemeines Material zum Sternbund), SW-Druck, ca. 39,- DM

Rigger Handbuch/Virtual Realities: Paperbacks mit Vierfarbumschlag, 152/176 Seiten, SW-Druck mit Farbtafeln, ca. 39,- DM bzw. 49,- DM

Abenteuer in Parlainth: Paperback mit Vierfarbumschlag, 80 Seiten, SW-Druck, ca. 26,- DM

Bezug: Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath

GANZ PERSÖNLICH

...halte ich **Earthdown** für ein reizvolles, aber regeltechnisch nicht ganz einfaches Fantasy-Rollenspiel mit Horror-Elementen – und würde hier zwecks Visualisierung der taktisch ausgerichteten Kämpfe zu Zinnfiguren raten. Bei **BattleTech** hingegen handelt es sich um ein SF-Strategical der beinharten Sorte: Massig Tabellen und Trefferformeln machen das Spiel für Einsteiger zur Tortur und für die vielen Fans erst zum Genuß. Beim populären **Shadowrun** schließlich sind starke Fantasy-Elemente in ein packendes CyberpunkszENARIO integriert. In der Summe ergibt das ein zwar durchaus gutes, jedoch für Puristen eher ungeeignetes Rollenspiel.



COMPETITION

DIE JUBILÄUMS-GALERIE

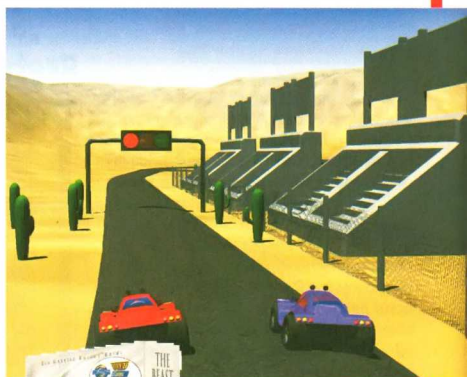
GROSSE GRAFIK

Wortwörtlich bildschöne Geschenke haben uns einige begabte Leser zum fünfjährigen Bestehen gemacht – wofür wir uns wie immer mit dem Abdruck und kleinen Software-Präsenten revanchieren.

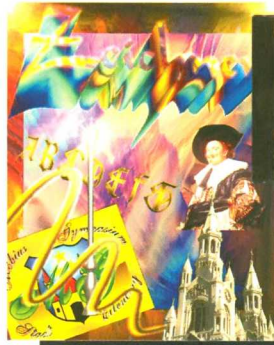
Wer sich nachträglich in den Reigen der Gratulanten einreihen will, der sende uns doch einfach sein Bild (auf Disk oder unliniertem Papier) oder Comic an nachstehende Adresse – falls Rückporto beiliegt und der Absender zu entziffern ist, geben wir es sogar wieder zurück. Wir freuen uns aber auch nach dem Geburtstag noch über Eure Werke, falls sie **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** sind. Das bestätigt Ihr uns bitte schriftlich, liefert uns ein paar Angaben über Euch (Alter etc.) und Euer Arbeitszeug (welcher Compi, was für Ölfarben?) dazu, und schon seid Ihr vielleicht bald reich und berühmt. Neben Abdruck und Namensnennung winken nämlich für jedes hier veröffentlichte

Joker Verlag
„Grafik Competition“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Kunststück eine schicke Shareware-CD sowie ein Vollpreisspiel für das schönste Bild des Monats – diesmal wäre es Sierras eingedrehtes Gruseladventure „The Beast Within“.



Mit seiner mit „Reflections“ und dem „Picture Publisher“ entworfenen Wüstenralley hat Michael Zimmer aus Saarbrücken verdientermaßen den Hauptpreis dieses Monats eingefahren: Wir gratulieren zu „The Beast Within“!



Der 16jährige Ronny Barthel aus Eilenburg verarbeitete mehrere Motive für diese schulische Collage, die ihre bestechende Wirkung nicht zuletzt einer Farbtiefe von 24 Bit verdankt – „Highlight Professional 2.0“ machte es möglich.



Christoph Güter und Jan Schwörer aus Aitrach haben ihren Beitrag zur Diskussion um Bill Gates' neues Betriebssystem zunächst gezeichnet, danach eingescannt und zu guter Letzt mit „Paintbrush“ nachbearbeitet.



Philipp Haller aus Stuttgart entwarf auf seinem Pentium 100 mit „Highlight Professional“ den schnittigen Propellerflieger, der sich hier so ungemein plastisch über dem Wasser erhebt.

Aus Marburg erreichte uns dieser futuristische Raumschiffhangar mit 16,7 Millionen Farben. Errichtet hat ihn der 19jährige Michael Steinbach in seiner PC-Werkstatt mit „Corel Photopaint“.



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 495 und 695 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



Nr. 900006
DISKETTEN-AUFKLEBER: Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Stück)



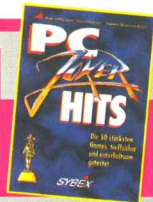
NEU!



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-BÜCH: 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 „Megablatt“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird!
Speziell günstig für nur noch 6,- DM pro Heft

HERABGESETZT!!



Nr. 300000 PC Joker
Nr. 310000 PC Joker-Total
JOKER-SAMMLUNG: Sofort die fehlenden Ausgaben nachbestellen, die 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

AB EINEM BESTELLWERT VON 50,- DM ALLES VERSANDKOSTEN-FREI!

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 ☐ 11/96
	Nr. 200000	Sonderheft	☐ Strategie ☐ Adventures
	Nr. 300000	PC Joker	☐ 1/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93
			☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94
			☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95
			☐ 3/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96
			☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/93
	Nr. 300001	Sammler-Angebot	☐ PC 93 & Sammelo. ☐ PC 94 & Sammelo. ☐ PC 95 & Sammelo.
Name	Nr. 310000	PC Joker Total	☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96
	Nr. 390000	PC Joker Total-CD	☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96
	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
PLZ/Ort	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
Datum/Unterschrift	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 ☐ 10/96 ☐ 11/96
	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 à 8 Stück
	Nr. 900007	Joker-Telefonkarten	☐ Stück
	Nr. 900008	Sammlerordner	☐ Stück
Einfach einsenden an:	Nr. 910000	Joker Hit Collection	☐ Nr.1 (Die Höhlenwelt) ☐ Nr.2 (Der Schatz im Silbersee)
JOKER VERLAG			
„JOKER SHOP“			
BRETONISCHER RING 2			
85630 GRASBRUNN			

KLEINANZEIGEN

Biete Hardware

Verkaufe Pentium 60, 8 MB RAM, Colani Tower, 540 MB HD, 16 Bit Soundkarte, 1 MB Grafikkarte, CD-ROM 2-fach, Boxen + Mikro, 15" Monitor inkl. Win 3.11 + DOS 6.22 + Windows 95, VB 1800 DM. Tel.: 00432226022395

Verkaufe Miro 2050 PCI, 2 MB DRAM, Grafikkarte, Spea Media FX (Ensoniq), 16 Bit Soundkarte, Super Nintendo + 8 Spiele + 2 Pads + US Adapter, Game Boy + 14 Spiele + Tasche und mehr. Tel.: 02181/ 71460, Preis nach Vereinbarung

P133, 16 MB RAM, 1.44 Floppy, Soundblaster Pro, 1 MB SVGA-Grafikkarte, G-Pack CD-ROM, 850 MB Festplatte, Windows 95 Tastatur, 15" Monitor, VB 3200 DM. Tel.: 07173/ 6122

Biete Software

Verkaufe PC-Spiele ab 15,- DM. Alles Originale mit Verpackung. Liste anfordern bei: Martin Zimmermann, Porsestr. 27, 06862 Roßlau/Elbe, Tel.: 034901/66751

Auf CD-ROM: Z (50), WC 4 (50), F1 GP 2 (55), Simon 2 (30), Megapak 5 (40), Shannara (35), Gabriel Knight 2 (40), Siedler 2 (40), Prisoner of Ice (19), Chewy (19), Frankenstein (30), Fade to Black (19), Der Clou (12), Dark Forces (35), RTL Samstag Nacht (19), Rebel

Assault (15), Shadow of the Comet (9), Historyline (9), C64 Emulator (9) und anderes. Suche: Zork Nemesis, Riddle of Master Lu, Normality, Time Command. Tel.: 05021/12676

Biete auf CD-ROM: Aliens Comic Book Adventure DM 50,-, Shannara DM 50,-, Urban Runner DM 50,-, Evocation DM 50,-, Battle Bugs DM 30,-, Gene Machine DM 50,-. Alles komplett deutsch. Tel.: 05175/ 7606

Verkaufe: Flight Simulator 5.1, M1 Tank, Flight of the Intruder, Wing Commander, Comanche, Sim City, Populous, 500 Nations. Preise nach Vereinbarung. 0041(0)62 7262802, 5054 Kirchleerau (CH)

Verkaufe Sim Tower, System Shock, Sid Meier Collection, Die Siedler für je 35 DM. Tel.: 02822/ 2456

Verkaufe Vollversionen auf CD-ROM: Quarke für DM 50,-, NBA 96, Deep Space 9: A Final Unity, Crusader, Beavis & Butt-head je DM 40,-. Tel.: 0421/251724

Verkaufe 11 Oldies für 120,- DM, u.a. Strike Commander, US Navy Fighter, Fatal Racing, Comanche, Lotus, Rebel Assault. (Sim inklusive Missiondisks), Pinball Dreams 1+2, Björn Middelborg, Tel.: 04503/ 72520

Biete CD-Originale: Shannara, Battle Isle 2 u. 3, Combat Classics 3, Euro Fighter 2000, Harpoon de

Luxe 2, Gabriel Knight 2: The Beast Within, Beneath a Steel Sky, MS Dinosaurier und viele mehr. Tel./ Fax: 09922/60224

Biete PC-Originale: US Navy Fighter Gold 50,-, Tower Bao Fluglotsen Simulator 50,-, Space Simulator 30,-, Super Ski Pro 30,-, D-Info Netzwerk 30,-, MS-DOS 5.0 30,- ASM, Power Play, PC Joker 5,-. Tel.: 02822/52415 ab 16.00 Uhr

Verkaufe für PC: Vollgas, NBA 96, NHL 96, FIFA 94, Need for Speed, Prisoner of Ice, Civilization 2, 7th Guest, Bleifuß, Civ Net, Rebel Assault, TFX 2000 20 - 60 DM. Suche Z. Tel.: 06405/ 1666

Verkaufe Originalsoftware für PC und Amiga! Liste gegen Rückporto. S. Leistner, Emilienstr. 47, 09131 Chemnitz, Tel.: 01729566401

Verkaufe PC-Spiele: Crusader, Mechwarrior II, LBA., Bioforge, Dark Forces. Tel.: 02762/ 979140

350 Levels für Warcraft 2 + 100 Levels für Command & Conquer + 70 Levels für Descent 1/2 + 20 Cities für Sim City 2000, zusammen für 25 DM; Larry 1-6 auf CD nur 39 DM, CivNet CD 35 DM; D/Generation nur 18 DM; VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/ 8459

Suche Software

Suche Originaldisk von The Bard's Tale 1-3 und Fate Gates of Dawn 5 1/4

und 3.5". Tel.: 02133/ 73672. Achtung: Anrufbeantworter. Bitte Nummer hinterlassen. Ich rufe zurück.

Suche Eternam, Leather Godness of Phobos, Z, Death Gate, Lure of the Temptress (CD-ROM, dt.), PC Joker 5/95. Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 89343 J.-Schepbach, Tel.: 08225/ 1038, Fax: 1418 (nur Wochenende)

Suche PC-Spiele auf 3,5- oder 5,25-Disk aus den Jahren 1983 bis einschließlich 1993. Liste (mit Preisangabe) an Michael Treitinger, Danklstr. 37, 81371 München

Tausche

Tausche 2 x 4 MB RAM Speicher gegen Bad Mojo, Rebel Assault 2 oder Wing Commander 4 oder Shannara oder Zork Nemesis oder Earthsiege oder Torins Passage, jeweils komplett deutsch. Tel.: 04751/ 5161

Achtung jetzt! Tausche Fugger II, War in the Gulf, Ran Gold, Der Clou, Caesar II, Siedler II, Elisabeth I., Civilization II, Colonization, Frankenstein, Panzer General II, The Last Dynasty, Casino de Luxe, Warcraft II, Dawn Patrol, Combat 2, Der Druidenzirkel, Rebel Assault, Winzer, Desert und Jungle Strike, Rüsselsheim, Wing Commander 4, Castles II. Tel.: 05427/ 1451 Cihan

Verschiedenes

Lösungen: Simon the Sorcerer 1+2, Kyrandia 1-3, Goblins 1-3, Discworld, Bioforge, Vollgas, Maniac Mansion 1+2, Indy 3+4, The Dig, Monkey Island 1+2, Ultima 7 und andere je 5,- DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

STOP! Wolltest Du schon immer mal Fußballmanager, Raumschiffkapitän oder ein Ritter im Mittelalter sein? Infos bei: F + F Postspiele Bäumler, Ringstr. 9, 85250 Unterzeitbach

Verkaufe von Ausgabe 1 bis zur jetzigen Ausgabe PC Joker-Hefte komplett für 100 DM. Tel.: 08553/477, Fax 6838 (Markus). (Auch Amiga Joker Hefte erhältlich, sehr frühe Ausgaben + Erstaussage)

Lösungen zu The Dig, Simon the Sorcerer 1 + 2, Indy 3 + 4, Monkey Island 1 + 2, Maniac Mansion 1 +

2, Police Quest 1 + 3 und viele andere. Bei: K. Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, 0201/222875 (nur Vorauskasse). Liste gegen Rückporto.

666 verschiedene Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Maniac Mansion 2, Dreamweb (nur Vorauskasse): T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Verkaufe CD-ROMs: Kings Quest 7 40,- DM, Pinball Illusions 25 DM, Rebel Assault 15 DM. Komplettlösungen: Kyrandia 1-3, Simon the Sorcerer 1+2, Goblins 1-3, Discworld je 5,- DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Lösungen zu The Dig, Simon the Sorcerer 1+2, Indiana Jones 3+4, Monkey Island 1+2, Maniac Mansion 1+2, Police Quest 1-3 u.v.a. Bei: K. Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, 0201/222875 (nur Vorauskasse). Liste gegen Rückporto.

Taten statt Warten



Umweltschutz geht uns alle an - Frauen wie Männer. Denn Umweltschutz bedeutet Sicherung unserer gemeinsamen Zukunft und trägt zugleich zur Erhaltung der Lebensgrundlagen kommender Generationen bei. Wenn Sie mehr wollen als schöne Worte, engagieren Sie sich: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort
Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00



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 | ☐ Suche Hardware |
| ☐ Biete Software | ☐ Suche Software |
| ☐ Tausch | ☐ Kontakte |



☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift



DAS WEIHNACHTSWUNDER



Mit der nächsten Ausgabe wartet eine

SENSATION



Ab 3. Dezember am Kiosk

Wenn Sie starke PC-Software suchen...

Brandaktuelle Neuheiten 1997



730 Erotik Dreams Ein riesen Paket rund um die Erotik. Tolle Bilder in Fotoqualität und in brillanten Farben lassen die richtige Stimmung aufkommen. Sämtliche Bilder lassen sich weiter verarbeiten.



731 Großaufnahmen Sie erleben die aufregendsten Frauen von ca. einem Meter bis hin zu ca. 20 cm Sichtabstand. Sie werden erstaunliche Dinge entdecken. Viele Fotos mit allen Details sichtbar werden Sie verzaubern. Greifen Sie am besten sofort zu.



732 Bizarre Busen Wahnsinns Rundungen mit kleinen rilligen oder runden Wellen, wo Sie sich bis zu riesen Exemplaren heranschauen können, die es wirklich gibt. Exemplare bis zu 50 cm Länge!!! ECHT-WAHNSINN!!!! Entdecken Sie die Busen der Busen.



733 Zeichentrick-Erotik Völlig neuartig und einmalig. Sehen Sie viele bizarre und fast unmöglich bunte Grafiken. Eine völlig neuartige Erotik-Idee. Sie werden begeistert sein. Mit Zeichentrick werden Dinge möglich, die real nie existent sind und nie möglich sein würden. Schauen Sie selber.

Jedes
Erotik-Sonder-Paket
nur 39,- DM



Mallander Computer GmbH

Bärendorfstr. 24

46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15

Fax: 02871 / 18 66 26

Einmalige PC-Software wartet auf Sie. Sämtliche Programme sind auf allen PC's ab 386er unter Windows bzw. MS-DOS voll lauffähig. Die Lieferung erfolgt auf Disketten! Bestellen Sie einfach formlos schriftlich per Brief / Fax oder telefonisch. Lieferzeit: ca. 3 Tage. Versandkosten: Bar / Scheck: 6,- DM - Nachnahme: 10,- DM

Mindestbestellwert: 10,- DM



740 Label Pack Verschiedene komfortable Programme, um wirklich kinderleicht Labels aller Art für Disks, Kassetten oder Adressen... zu erstellen und natürlich zu Drucken.



741 Copy/Repair-Pack Irgendwann ist's jedem mal passiert. Plötzlich ist ein Programm kaputt oder Daten gehen verloren. Mit diesem Paket haben Sie alles im Griff. Top Kopierprogramme, Disk Doctor, System-Info (Gibt Auskunft über Hardware-Defekte...) Plus komfortable Diskverwaltung für bis zu 5.000 Disketten / CD's.



742 Viruskiller Pack perfect Verschiedene neue Virus-Programme vernichten garantiert alle Viren, die es zur Zeit gibt. Mit Akut-Killern und integrierbaren Virenkillern, die im Hintergrund ständig den PC überwachen. Jetzt zuschlagen und nie mehr Ärger mit Viren haben!



743 Heimdruckerei / Grafik-Studio Entwerfen und bearbeiten Sie professionell Bilder & Grafiken mit einem Top Malprogramm (Foto) und entwerfen Sie Drucksachen mit einem super Layoutprogramm. Incl. dem neuen TOP-Programm Visitenkarten Pro!!!



744 PC-Profi-Büro Die komplette Büroausstattung mit leicht zu bedienender Textverarbeitung, eine Adressenverwaltung, ein Karteikasten zur Verwaltung von Adressen, CD's, Sammlungen... und Firma Plus für sämtliche Büroarbeiten.

Jedes Paket
nur 19,- DM

Whoow ... Jedes Spiel nur 5,- DM

700 Tony im Kellog's Land Der absolute Jump'n Run-Runner. 21 Levels. 1000 Animationsphasen, exzellente Grafik, irren Sound!

701 Killer Mumien Finden Sie die Kilierrummen im Innern einer sehr verzwickten Pyramide. Ein angstreigendes Spiel.

702 Star Trek Die U.S.S. Enterprise auf Ihrer neuen Mission im Kampf gegen die Klingonen. Jauhuh ... BEAM ME UP - Scotty ...

703 Lammers Total verzerrte Umkehrung von Lemmings. Versuchen Sie, das möglichst viele Lemmings NICHT ihr Ziel erreichen.

704 Super Tennis Dieses tolle neue Tennisspiel bietet 1-2 Mitspielern bei absoluter Grafik stundenlangen tollen Spielspaß.

705 Ninja Fighter '97 Schlagen Sie sich durch "Little China" nur mit einem Knüppel und einer Handkarte bewaffnet.

706 Tank Wars Versuchen Sie mit möglichst wenig Waffen möglichst viele Ziele zu erreichen. Sie müssen Ihre Waffen einkaufen...

707 Super Breakout Mit realistischer Sounduntermalung, schnelle Bedienung und Top VGA-Grafik. Ein HIT, den jeder haben muß!!!

708 Backgammon Eine hervorragende Umsetzung für den PC. Hochwertige Grafik und tolle Menüsteuerung.

709 Billard Star 97 Eine Billard-Simulation, die es in sich hat. Schnelle realistische Bahnberechnungen lassen schnell Freude aufkommen.

710 Autorennen Bis zu 3 Spieler treten auf bis zu 20 verschiedenen Pisten an. Mit Wasserlächen, Öl und Sand auf der Straße.

711 Space Blaster Das Top Weltraum Arcade Game in 256 Farben. Sensationelle Grafik und bresante Geschwindigkeit!

712 Galacta - The Battle for Saturn Das absolute Baller-Game im Stil von Phoenix in ganz neuer Aufmachung und bestechender Grafik.

713 Hugo's House of Horror Erkunden Sie zusammen mit Hugo das gruselige Haus in einem toll gesteuerten Grafik Adventure.

714 Kung Fu Fighter Ein Karate-Spiel, in dem es nicht nur auf's Draufhauen ankommt, sondern auch auf die richtige Technik im Kampf. Tolle Hintergrundbilder und packende Soundeffekte.

Whoow ... Jedes Programm nur 5,- DM

715 April, April Sie erhalten garantiert ungefährliche Programme, um Ihre Kollegen zum Wahnsinn zu treiben.

Z.B. Befehl DIR gibt Meldung: Verzeichnis gelöscht...

716 Deutschlandatlas Egal ob Orte, Flüsse, Berge, Seen... Das Programm zeigt alles. Mit Zoom, Gradnetz...

717 Haushaltsbuch Die komplette Haushaltsplanung mit Finanzrücklagen & logischem Bildschirmaufbau.

718 Capt'n Cirk Endlich kein kompliziertes DOS-Tippen mehr. Sämtliche DOS-Befehle mausgesteuert.

719 Windows Tools Zahlreiche Hilfsprogramme, die aus Windows oder Windows 95 ein Schlaffarfenland machen.

720 Lern Master Egal ob Grundrechnen, Mathematik oder Vokabeln. Für Grundschule bis 13. Klasse !!!

721 Astrologie Master Horoskop-Berechnung, Astro-Uhr. Speichert grafische Horoskope als PCX-Bilder ab!

722 C 64-Emulator 100% kompatibel. Eine reiche Auswahl an Programmen wird mitgeliefert.

723 Musik Composer Kit Soundblaster-Kompatibel, bis 9 Stimmen, Notendarstellung bis zu 45.000 Noten und 128 Instrumente je Kanal.

724 500 Icons Farbige Icons für Windows lassen den Bildschirm ganz anders aussehen.

725 Straßenatlas Berechnet die schnellste / kürzeste Straßenverbindung zweier Orte in Deutschland.

726 Tageshoroskop Täglich neue und exakte Berechnung.

Der PC-Einsteiger-Kurs



Ein sauber erklärter Schnupperkurs mit grafischer Oberfläche. Mit allen Informationen rund um den PC und Übungsaufgaben, um zu verstehen, wie der PC wirklich funktioniert.

2 HD-Disketten

Best.Nr. 745

Nur 19,- DM

Oh je, was ist denn das da für ein komisches Teil mit Chip's und Drähten? Der PC-Einsteiger-Kurs wird es jedem Kind und jedem Erwachsenen spielend leicht erklären!

WILD

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)