

PC pur

ENTERTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

B12345

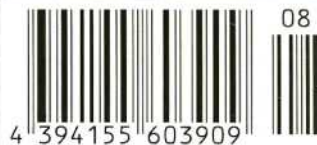
JULI/AUGUST

7/8'96

DM 3,90

öS 31,-

sfr 3,90



nur
3 **DM**
90

für 37 brandaktuelle
Spieletests

Strike Base
Die Siedler II
Gender Wars
Lemmings Paintball
AH-64D Longbow
Chronicles of the Sword
World Rally Fever
Der Produzent
u.v.a.

AKTUELLE PREVIEWS:
Lucas Arts • Novalogic •
Hardline • Elisabeth I

EXTRA-PLUS
Lösungshilfen zu 7 Spielen
Aktuelle Game-Charts
Updates, Patches & Budget



A.T.F.

Urban Runner



Star Trek Klingon



Spycraft

Battle Arena Toshinden



**AUCH ALS ERWEITERTE AUSGABE
UND MIT BEGLEIT-CD
ERHÄLTLICH**

DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE

Das Schwarze Auge

Schatten über Riva

Unverbindliche
49⁹⁵
DM
Preisempfehlung

Etwas Unheimliches geht in der Küstenstadt Riva vor. Noch schützen die Stadtmauern vor den schrecklichen Orks, die zu Tausenden die Menschen in Aventurien bedrohen. Es liegt an Dir, mit einer handvoll mutiger Helden die Geheimnisse der Stadt und Ihrer Bewohner zu erkunden. Bringe Licht in die Hintergründe des orkischen Feldzugs und Sorge dafür, daß die grauenvollen Ereignisse ein Ende haben. Laß die Schatten nicht zur ewigen Dunkelheit werden. Riva erwartet Dich...

Ab September im Handel



Jetzt erhältlich

Das Schwarze Auge - Teil I + II

Unverbindliche Preisempfehlung je CD-ROM

29,95 DM



GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare.

Editorial

Kein Pfennig zuviel!

PC-Magazine gibt es mittlerweile viele, auch und gerade wenn es um Unterhaltungssoftware geht – welche mit Begleit-CD und andere ohne, gute und weniger gute, anspruchsvolle, anspruchslose, teure und preiswerte. Um dem Leser dabei zu helfen, in den überfüllten Kioskregalen die genau richtige Zeitschrift für seinen persönlichen Geschmack zu entdecken, sind wir nun einen ganz neuen Weg gegangen: Ab sofort gibt es Deutschlands dienstältestes Magazin rund um PC-Spiele in drei Versionen, so daß hier wirklich jeder nur für das bezahlt, was er auch wirklich will!

PC JOKER PUR ist das preisgünstigste Produkt am Markt, ohne das billigste zu sein, bietet es doch quasi die redaktionelle Essenz aus dem regulären PC JOKER für 7,- DM; selbstverständlich in der vollen Qualität. Hier geht es demnach ausschließlich um aktuelle Spiele und alles, was ganz unmittelbar damit zusammenhängt. Hier findet man kompetente Tests in ansprechender Gestaltung, aber eben keine Leserbriefe, Specials, Interviews etc. Wer das volle Programm will, der kann ja weiterhin zur „normalen“ Ausgabe von PC JOKER greifen – wer darüber hinaus an einer randvollen Begleit-CD mit den neuesten Demos und Patches, mit Screenshots, Saveständen, Shareware und Extras interessiert ist, für den gibt es den PC JOKER TOTAL zum Preis von 14,80 DM.

Kurzum, PC JOKER PUR ist der goldrichtige, weil preisgünstige Weg, um die Vorzüge unserer Publikation kennenzulernen. Natürlich ist es unsere Hoffnung, daß wir damit noch mehr Freunde für die „Vollversionen“ gewinnen, doch wollen wir mit dieser Innovation am deutschsprachigen Zeitschriftenmarkt eben auch maßgeschneiderte Individuallösungen für alle Fans von PC-Entertainment liefern. Falls diese Doppelausgabe für Juli/August (die folgenden Ausgaben erscheinen monatlich) also Anklang gefunden hat, würden wir uns freuen, wenn dadurch auch das Interesse an unseren anderen Magazinen geweckt wäre – das Reinschnuppern lohnt sich, soviel können wir versprechen. In diesem Sinne wünschen wir nun pures Lesevergnügen mit PC JOKER PUR, dem ersten und einzigen Heft, das volle Qualität zum halben Preis liefert!

Inhalt

HOT SPOT Previews

Afterlife	5
Armored Fist 2	4
Comanche 3	4
Dark Forces 2	5
Elisabeth	8
Hardline	6
Outlaws	5
X-Wing vs. Tie Fighter	5



ACTION SECTION Ballerspiele im Test

Indiana Jones Desktop Adventures	42
Judge Dredd	46
Piranha	46
Rapid Assault	47
Return Fire	44
Revolution X	47
S.T.O.R.M.	43
Tyrian	42

BRAINSTORM Strategiespiele im Test

Battleground Ardennes	32
Beyond the Dark Portal	36
Chaos Overlords	34
Deadline	32
Gearheads	36
Gender Wars	33
Lemmings for Windows 95	35
Total Mania	37
Worms Reinforcements	34



ECHTZEIT Simulation im Test

AH-64 D Longbow	14
Advanced Tactical Fighters	16

Conquest of the New World	22
Der Fondsmanager	20
Der Produzent	21
Die Siedler II	18
Rise and Rule of Ancient Empires	20

EXPLORER Adventures im Test

Chronicals of the Sword	27
Urban Runner	24
Spycraft	26
The Dame was loaded	28

GAME OVER Multimedia im Test

Star Trek Klingon	30
-------------------	----



SCHWEISS & TRANEN Sportspiele im Test

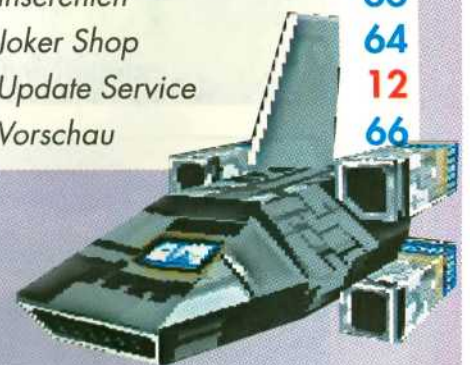
Battle Arena Toshinden	52
PBA Bowling	50
Speed Haste	52
Super Street Fighter II	50
World Rally Fever	48

TWILIGHT Genremixturen im Test

Defcon 5	38
Space Hulk	38
Strike Base	39

ZUSÄTZLICH Lösungshilfen & Rubriken

Abo	54
Besserwisser	56
Game Charts	10
Impressum	28
Inserenten	66
Joker Shop	64
Update Service	12
Vorschau	66

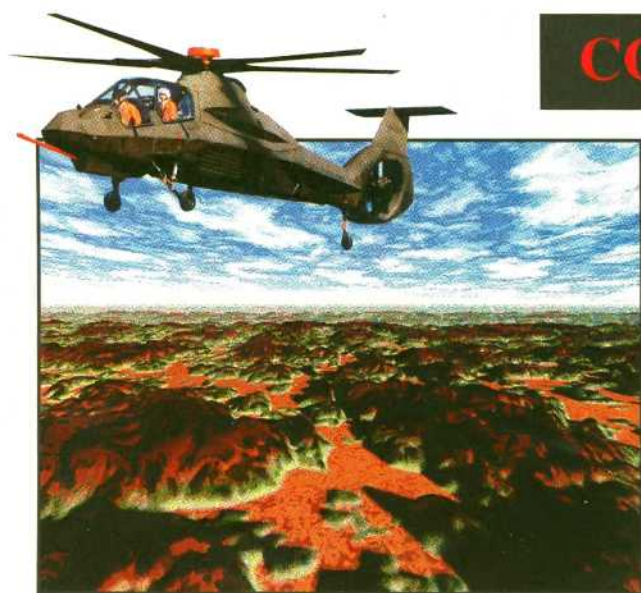


ROTE ZIFFER = TITELSTORY

NEUES VON NOVALOGIC

Bis auf das Multiplayer-Update „Werewolf vs. Comanche“ hat man lange nichts mehr von den Kaliforniern gehört, jetzt setzen die Erfinder der Voxel-Technologie den Kampf um Marktanteile zu Lande und in der Luft fort.

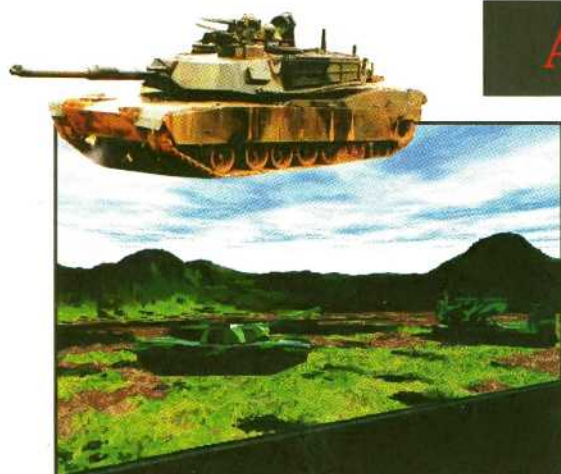
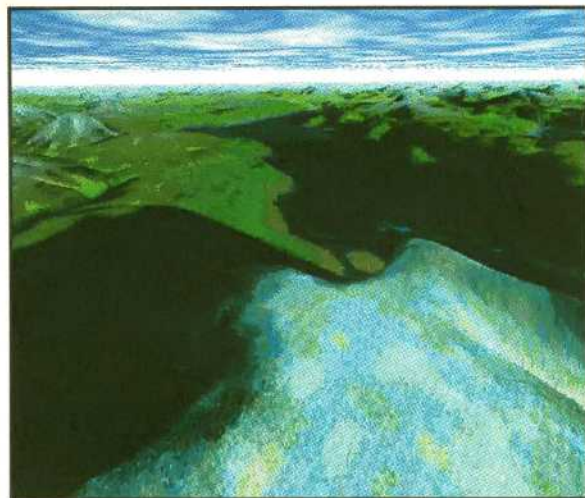
An Truppenstärke mangelt es der US-Company schon mal nicht, denn quasi über Nacht wurde kürzlich der Personalstamm von 27 Mitarbeitern auf 50 Novalogiker erweitert. Im Zuge dieser Expansion wuchs das Firmengelände gleich auf das Dreifache der bisherigen Größe, und mit Pushpop Production stampfte man noch ein neues Label aus dem Boden: Profifilmer und Animatoren, die schon für Disney, Paramount und Lorimar arbeiteten, sollen hier die zukünftigen Produktionen mit erstklassigen Videoaufnahmen versorgen. So zum Beispiel...



COMANCHE 3

Nachdem der echte RAH-66 Comanche-Hubschrauber seinen Jungfernflug im Januar dieses Jahres absolviert hat, haben Novalogics Programmierer eng mit dem Hersteller Boeing Sikorsky zusammengearbeitet, um wirklich jedes Feature des Stealth-Copters zu berücksichtigen. Und damit das Sequel zum Bestseller kein schierer Aufguss wird, feiert hier das nagelneue Voxel Space 2 System seine Premiere. Es basiert zwar noch auf der legendären Grafikengine, die anno 1992 den ersten Flugindianer ermöglichte, doch während man einst auf Bitmap-Objekte beschränkt war, sind damit nun auch echte und nahezu beliebig textu-

rierbare 3D-Polygone machbar. Zukünftig können also in jeder Lage physikalisch korrekte Perspektiven garantiert werden. Weil zudem die Landschaftsgrafik gehörig überarbeitet wurde, darf darüber hinaus mit besserer Fernsicht und mehr Bewegungsfreiheit im Gelände gerechnet werden. Verständlich, daß im Gegenzug nun aber auch zumindest ein 486er, besser gleich ein Pentium mit 16 MB RAM im Hangar stehen muß, um in den vollen Genuß aller Optikfinessen zu kommen – welche diesmal übrigens vom Start weg auch in einem Multiplayer-Modus zur Verfügung stehen werden!



ARMORED FIST 2

So ziemlich dasselbe in Panzerstahl gilt für das bodenständige Brüderchen der Flugsimulation, dessen Vorgänger seinerzeit ja nicht so recht in die Gänge kommen wollte. Denn das alte Voxel Space System wußte zwar am weiten Himmel zu beeindrucken, geriet jedoch zu Lande so grobpixelig, daß Freund, Feind und Gelände häufig nicht mehr voneinander zu unterscheiden waren. Doch auch hier soll Voxel Space 2 für Abhilfe sorgen, während die Entwickler des Spiels es ihren Heli-Kollegen nachtun und eng mit denen des M1A2-Panzers zusammenarbeiten, um größtmöglichen Realismus auf den Screen zu bringen. Ob und wie es geklappt hat, werden wir allerdings erst im Herbst genau wissen – dann wird auch schon mehr über die Rennsimulation „Dirty Racing“ und den High-Tech-Flugi „F-22 Lightning II“ zu erfahren sein, die beiden nächsten Projekte von Novalogic. (mic)



NEUES VON LUCAS ARTS

In letzter Zeit ist es ja etwas still geworden um das kalifornische Dreamteam von Starregisseur George Lucas, doch bald schlägt sein Software-Imperium zurück – mit einer gesunden Mischung aus Neuem und Bewährtem.

AFTERLIFE

Bei dieser vielversprechenden Weltensimulation ist der liebe Gott in Urlaub gegangen und hat dem Spieler vorübergehend die Aufsicht überlassen. Der muß nun Himmel und Hölle managen, fromme Schäflein belohnen, böse bestrafen und ganz allgemein das Gleichgewicht der Dinge erhalten – sonst gibt's von den vier Surfern der Apokalypse was auf die Mütze. Während da in schicker Iso-Grafik rund 300 verschiedene Gebäude und Landschaftsteile zu betreuen sind, darf man die Schmutzarbeit zwei Hilfsdämonen aufhalsen. Und das bereits in wenigen Wochen, während mit den übrigen Titeln erst um Weihnachten zu rechnen ist.



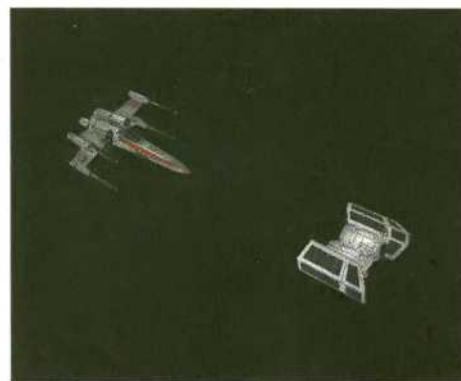
JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2

Bevor George Lucas im nächsten Jahr mit einer neu geschnittenen Fassung vom „Krieg der Sterne“ wieder für volle Kinokassen sorgen will, treten die Jedi-Ritter erst mal auf dem PC an. Dabei macht sich der rüde Söldner Kyle Katarn auf die Suche nach der dunklen Seite seiner Vergangenheit, wird zum Jedi und setzt seine frisch erworbenen Talente fortan im Kampf gegen sieben Schlingen ein, die gleich das Ende des Universums heraufbeschwören wollen. Praktisch hat man sich das natürlich wieder als 3D-Ballerdungeon voller Feuergefechte und Laserschwertduelle im Stil des indizierten Vorgängers vorzustellen.



Ebenfalls im Szenario um Luke Skywalker & Co. angesiedelt ist dieser SF-Flugi, der zusammenbringt, was zusammengehört: Endlich darf man wahlweise in das Cockpit eines imperialen Tie-Fighters oder rebellischen X-Wings klettern, endlich kann man via Modem oder Netzwerk gegen einen Haufen Mitstreiter bzw. Kontrahenten antreten. Ehrensache, daß die Optik der beiden Vorgänger dafür aufgeböhrt wird – die voll texturierte Polygongrafik sieht bereits jetzt phantastisch aus!

X-WING VS. TIE-FIGHTER A STAR WARS MULTIPLAYER EXPERIENCE



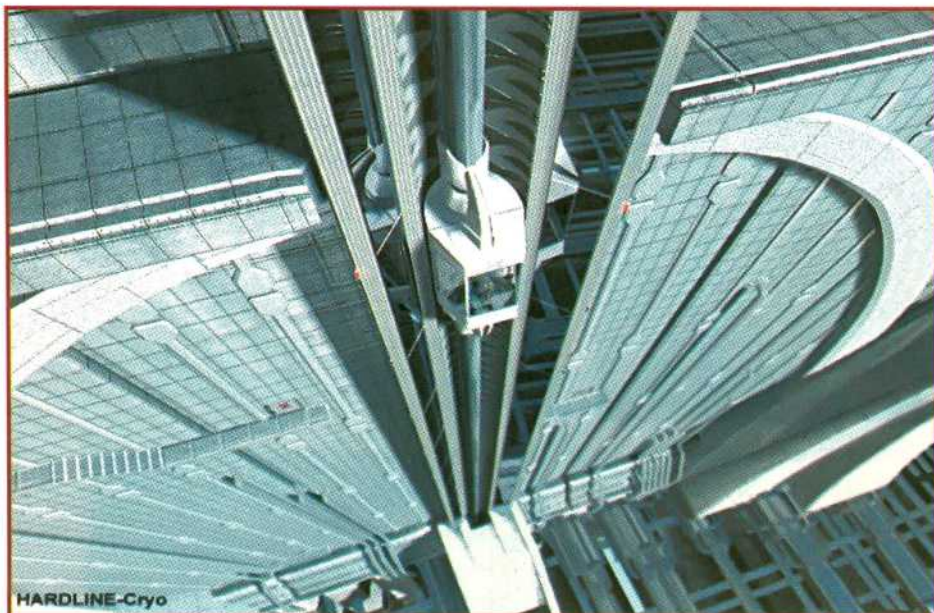
OUTLAWS

Zum guten Schluß hat Lucas Arts auch wieder ein neues Adventure in der Mache; diesmal wird der klassische Italo-Western thematisiert: Wie weiland Clint Eastwood in den berühmten Streifen eines Sergio Leone kommt hier ein einsamer Fremder in ein gottverlassenes Nest, inspiziert zunächst einmal den Saloon und gerät auch schon in einen Clinch mit dem ansässigen Eisenbahnbaron, der den Bau seiner Linie ohne Rücksicht auf Verluste vorantreiben will. Optisch scheint dabei unverkennbar das gute alte „Vollgas“ Pate gestanden zu haben, inhaltlich sollen drei verschiedene Spielmodi samt Multiplayeroption für Abwechslung sorgen. Ansonsten gibt's viel Wildwest-Atmosphäre, jede Menge good und bad Guys sowie sicherlich mehr als nur ein paar blaue Bohnen für eine Handvoll Dollar... (mic)



HARDLINE

Einst galt das französische Label Cryo als reiner Adventure-Spezialist, doch dann kamen Actionspiele wie „MegaRace“ und „Raven Project“ – als nächstes kommt eine Verbindung der beiden Genres.



Wer mit „Dune“ für Begeisterung, mit „Lost Eden“ für Aufsehen und mit der (Comic-) Lizenz „Aliens“ für einen mittleren Flop gesorgt hat, der ist seinem Ruf natürlich mehr als nur ein x-beliebiges Ballerspiel schuldig: Hinter Hardline stehen immerhin drei Jahre harter Arbeit sowie rund zwei Millionen harter Dollar!

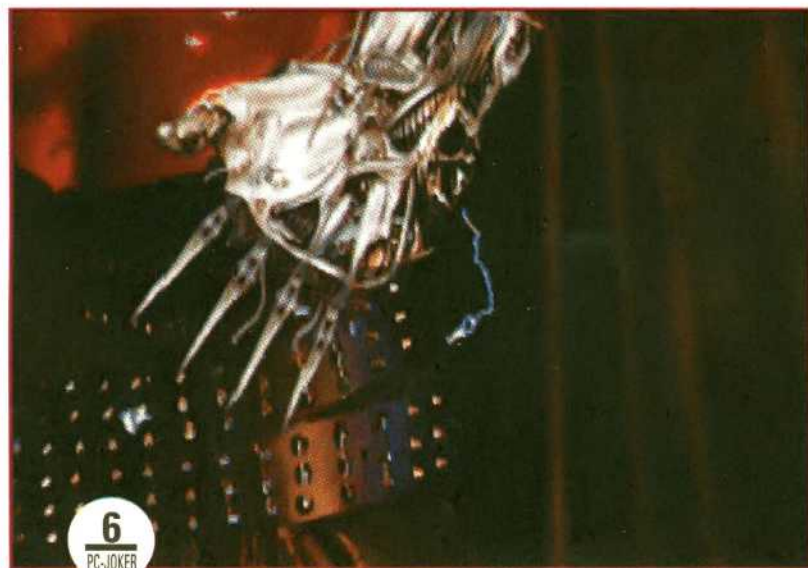
Ein Großteil dieses Aufwands floß in die Dreharbeiten für die Filmsequenzen des Spiels, wo über 50 Darsteller zum Einsatz kamen. So werden denn zwei Video-Stunden von einer geheimnisvollen Sekte erzählen, deren fanatische Anhänger die Welt des Jahres 1998 an den Rand des Abgrunds treiben. Im Auftrag eines mysteriösen Gottes haben sie in einem Kreuzzug der Gewalt bereits das Militär in die Knie gezwungen, allein der Hubschrauberpilot Ted (und mit ihm der Spieler) steht noch zwischen den Sektierern und der Weltherrschaft. Als sein geliebter Chopper nämlich

bei einem Einsatz zerstört wird und die Finsterlinge auch noch das Feuer auf unseren Helden eröffnen, bricht der seinerseits einen Guerillakrieg vom Zaun – in dessen Verlauf er nicht nur Verbündete und Gegner, sondern auch die Details seiner eigenen dunklen Vergangenheit kennenlernt.

Diese düstere Zukunftsvision wird am Screen stets aus Teds Perspektive gezeigt, egal, ob dieser gerade in ein hektisches Feuergefecht verwickelt ist oder ganz friedlich versucht, eine der vielen kleinen Rätselnüsse bzw. verschlossene Türen zu knacken. Auch die intuitive Mausesteuerung soll jederzeit die gleiche bleiben, so daß die Übergänge zwischen Adventure und Action hier ebenso verschwimmen wie die zu den Filmsequenzen. Um das zu gewährleisten, wurden alle Räumlichkeiten entweder gefilmt und digitalisiert oder aufwendig gerendert, weshalb hier bestes Heimkino der interaktiven Art zu erwarten steht.

Nach unserem Vorabmuster zu urteilen, gilt das für die Kampfsequenzen zwar nur mit Einschränkungen, doch werten 15 miteinander kombinierbare Waffensysteme (was ist schon ein Sturmgewehr ohne Granatwerfer?) die klassischen Fadenkreuz-Balleereien wieder auf. Zudem entdeckt der Held im Lauf der Geschichte seine bislang schlummernden Psi-Kräfte, die sich als Waffe genauso eignen wie zum Levitieren von Gegenständen. Frei nach dem Manga-Epos „Akira“ verfügen auch manche Endgegner über ähnliche Fähigkeiten, außerdem wollen noch Verfolgungsjagden per Helikopter überstanden sein.

Fest steht jedenfalls schon heute, daß insbesondere die hohe Qualität der Digi-Filmchen (sie sollen bereits ab einem 486er flüssig und in 16-Bit-Stereo über den Fullscreen flimmern) die harte Linie vom Durchschnitt abhebt – alles weitere muß der Test in einer unserer nächsten Ausgaben zeigen. (mz)



Track Attack. The race game that changes everything.

die Strecken
die Hindernisse
die Gegner
die Taktik

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



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

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



MICRO PROSE



Elizabeth I.

Pünktlichkeit mag die Höflichkeit der Könige sein, nicht aber die der Königinnen: Seit 1993 kündigen die Höflinge von Ascon die historisch korrekte Wirtschaftssim zur Queen an – diesen Sommer soll sie endgültig regieren.

Daß man in Gütersloh etwas von komplexen Wirtschaftssimulationen versteht, hat Ascon ja bereits anno 1992 mit dem „Patrizier“ bewiesen. Als Kind dieser historischen Genrelinie will Lissy nun erneut Maßstäbe setzen – nicht zuletzt durch knapp eine Stunde bildschirmfüllende Videos, die im hauseigenen Studio mit professionellen Akteuren einge spielt wurden, um das England des Jahres 1558 akkurat in Szene zu setzen:

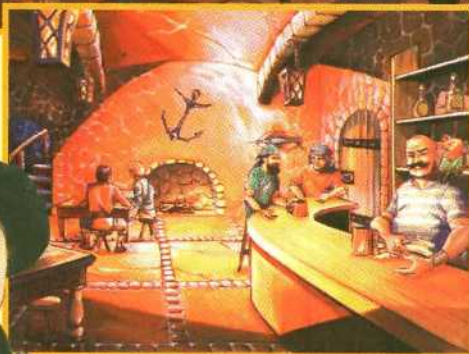
Im spätmittelalterlichen London werden bis zu vier Handelsherren (bzw. -damen) ihre Karrieren starten, deren Zielpunkt ein Posten als oberster Berater bei Hofe ist. Handel und Wandel entwickeln sich fortan im Rundentakt, bis das Game im Jahre 1588 mit der berühmten Seeschlacht zwischen England und Spanien endet. Die Hauptrollen spielen dabei ganz wie im richtigen Leben gute Beziehungen und das leidige Geld, welches man sich entweder mit dem Warenhandel in zwölf mitteleuropäischen

Hafenstädten wie Hamburg und Barcelona oder aber als Pirat verdient. Insgesamt 30 Güter wie Wolle, Salz etc. dürfen da per Maus/Menüsteuerung zu schwankenden Marktpreisen verschifft (bzw. gekapert) werden, wobei sich insbesondere Warentermingeschäfte als lukrativ erweisen. Zudem können in jeder Stadt nicht nur Lagerhäuser, sondern auch Manufakturen errichtet werden, um sechs zusätzliche Güter selbst produzieren zu können. In Werften lassen sich auch insgesamt sieben Schiffstypen von der Galeone bis zur Fregatte herstellen, reparieren und umbauen – mit etwas Glück kann man darüber hinaus bei Versteigerungen ein Schnäppchen machen.

Neben dem Transport, Handel und diversen Zufallsereignissen warten aber noch 15 weitere Aufgaben auf den Spieler und seinen Flottenverband (in der Praxis werden stets sämtliche Schiffe als Konvoi geführt). So wird man es im Auf-

trag der Krone etwa mit Freibeutern aufnehmen, unbekannte Gewässer erforschen oder bestimmte Waren schmuggeln müssen, um die Gunst seiner Königin zu erringen – welche diese in einem Kaperbrief oder gar einer Gesandtschaft zum Ausdruck bringt. Da somit auch Gefechte (die Echtzeitschlachten können in einem separaten Tutorial trainiert werden) anstehen, dürfen schließlich auch Kanonen an Bord nicht fehlen; gezündet werden die Böller wahlweise von Hand oder dem Rechner.

An Tiefgang dürfte es dem akribisch recherchierten Spiel um Handel, Kampf und Diplomatie also nicht mangeln, und für schicke Präsentation bürgen hier nicht allein die locker eingestreuten Videos: Wenn Elisabeth I. in wenigen Wochen die Segel setzt, geht in den Shops eine maritime SVGA-Simulation mit wunderschönen Rendersequenzen und reichlich deutscher Sprachausgabe vor Anker. (md)





S.A.D.

THINGS ARE DIFFERENT ON A CD

Wundern dauert etwas länger...



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

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

Pegasus Vol.3

Der Dauerbrenner und Publikumsliebbling am Shareware-Himmel

DM 39,95

unverbindliche Preisempfehlung



Pegasus Online

„Surfige“ Shareware für alle Onliner, mit „Schnupper“-Zugängen von AOL, CompuServe, Europe Online und T-Online

DM 39,95

unverbindliche Preisempfehlung



Pegasus WIN 95

Aktuelles zum Thema WINDOWS 95 in der zweiten Version jetzt brandaktuell

DM 39,95

unverbindliche Preisempfehlung



EU-Atlas

Das Straßenverzeichnis für Europa auf CD-ROM, jetzt ganz einfach

DM 39,95

unverbindliche Preisempfehlung



Der Mensch

Eine multimediale Reise durch den menschlichen Körper

DM 49,95

unverbindliche Preisempfehlung



Naturkatastrophen

Ursachen, Verlauf, Wirkung, Simulation und Vorsorge

DM 89,95

unverbindliche Preisempfehlung



Comix

Clip-Arts nicht nur zum einmaligen Verzehr

DM 29,95

unverbindliche Preisempfehlung



Goggomobil & Co.

Mit den deutschen Kleinwagen der Nachkriegszeit auf Multimediareise

DM 49,95

unverbindliche Preisempfehlung

Übrigens sind wir auch Vertriebspartner der

DeTeMedien

Lesercharts



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

Business Charts: CD-ROM



1. (-) C&C-MISSION: DER AUSNAHMEZUSTAND
2. (-) CIVILIZATION 2
3. (1) WING COMMANDER IV
4. (2) WARCRAFT 2
5. (-) DESCENT 2
6. (6) COMMAND & CONQUER
7. (-) POLE POSITION
8. (3) FIFA SOCCER 96
9. (-) TERRA NOVA
10. (-) DIE FUGGER II

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Lesercharts: CD-ROM



1. (2) COMMAND & CONQUER
2. (1) WARCRAFT 2
3. (4) REBEL ASSAULT II
4. (-) WING COMMANDER IV
5. (3) STAR TREK: NEXT GENERATION
6. (5) WING COMMANDER III
7. (-) CRUSADER
8. (-) NEED FOR SPEED
9. (-) REBEL ASSAULT
10. (9) SIMON THE SORCERER II

Business Charts



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

Trotz der Doppelausgabe sind kaum Neuzugänge in den Charts zu verzeichnen, auf den vorderen Rängen Eurer Listen tummeln sich lauter alte Bekannte – so was nennt man dann wohl Sommerlethargie, oder?

Und so kolonisiert Sid Meiers „Colonization“ eben mal wieder den ersten Platz Eurer Diskcharts, gefolgt von Quasi-Klassikern wie „Biing!“ und „Worms“ – überraschend, daß bei dieser Besetzung der „Bundi Hattrick“ von der Tabellenspitze auf Rang sieben absackte. In der schillernden Leserliste hat sich Westwoods Megaseller „Command & Conquer“ den vordersten Schützengraben zurückerobert und verdrängte Blizzards Stratego-Konkurrenten „Warcraft 2“ auf das Treppchen des Vizemeisters.

Vergleichsweise hoch her ging es unterdessen in den Softwareläden, denn dort mußte Origins CD-Spektakel „Wing Commander IV“ auf die dritte Position weichen: Westwood hatte den Ausnahmezustand ausgerufen und die gleichnamige Missions-CD für „Command & Conquer“ auf der Top-Position installiert. Auch der monatelange Spitzenreiter der Disk-Verkaufslisten, also „Das Dschungelbuch“ von Virgin/Disney, konnte sich nicht länger auf dem Thron halten, sondern wurde von König Hugo dem Dritten gestürzt. Tja, der hat halt das Fernsehen auf seiner Seite...

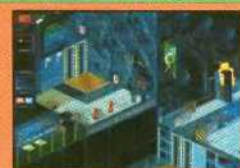
Auf Eurer Seite sind hingegen wir mit den aktuellen Favoriten der Redaktion sowie ein paar feinen Preisen:

Joker Personal Tops

JOE



GENDER WARS



MANFRED



DIE SIEDLER II

MARKUS



WORMS REINFORCEMENTS



MARTIN



ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

MAX



TERRA NOVA



MICK



BATTLEGROUNDS ARDENNES

OLE



DIE SIEDLER II



RICHY



WORLD RALLY FEVER

STEFFEN



DER PRODUZENT



- 1 x Magic of Endoria
- 1 x Christoph Kolumbus
- 1 x Top Gun – Fire at Will

kann gewinnen, wer Fortuna auf seine Seite zieht, indem er uns seine derzeitigen Lieblingsspiele nach CD- und Diskversionen sortiert auf einer korrekt frankierten Postkarte kundtut. Die Anzahl der Nennungen ist schnuppe, und ein Wunschgewinn darf notiert werden, dann fehlen nur noch ein leserlicher Absender und folgende Zieladresse:

Joker Verlag
„Top Job“

Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

VERSAND 99

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

IBM/PC CD-ROM

3D Ultra Pinball	A	69,99
3D Lemmings	V	89,99
3D Game Alchemy	E	67,99
5th Musketeer (Touché)	V	69,99
Absolute Zero	A	59,99
Abuse	V	69,99
Access Air Areas	in Vorb.	
Aces Collection	A	65,99
(Aces over Europe, A.o.t. Pacific und Red Baron)		
Aces of the Deep	V	79,99
Aces over Europe	V	24,99
Across the Rhine (1944)	V	39,99
Action Soccer Deluxe (incl. Gamepad)	V	71,99
A.Gent	V	29,99
AH 64D Longbow	V	84,99*
Air Bucks	A	25,99*
Air Power	V	69,99
Albion	V	34,99
Alien Logic	A	39,99
Alien Odyssey	A	69,99
Alien Olympics	V	59,99
Aliens	V	69,99
Alone in the Dark 1	V	29,99
Alone in the Dark Trilogie	V	67,99
Ancient Empires	A	79,99*
America 1861 - 1865	V	84,99
Angel Devoid	A	59,99
Anvil of Dawn	NEU	V 74,99
Apache Longbow	V	74,99
Arcade America	A	79,99
Arcade Classic	A	67,99
Archibald Applebrook	V	74,99
Ascendancy	V	55,99
Assault Rigs	A	67,99
Asterix	V	65,99
Atari Action Pack Vol. 2	E	53,99
ATF US (X Fighters)	Neu	V 79,99
Aufschwung Ost	V	31,99
Bad Day on Midway	NEU	A 74,99
Bad Moyo	A	73,99
Baldies	A	71,99
Baryon	A	54,99
Batman Forever	V	79,99
Battle Beast WIN	V	79,99
Battle Bugs	V	39,99
Battlecruiser 3000 AD	V	64,99*

Cyberia	V	37,99
Cyberia 2	V	75,99*
Cyberia 2 US	NEU	E 107,99
Cybermage - Darklight Awakening	V	59,99
Cyberspeed WIN95	V	69,99*
Cyberwar	A	39,99
Cyrl - Cyber Punk	A	49,99
D - Der Horrorthriller für WIN95	V	79,99
Daedalus Encounter	V	29,99
Daggerfall	V	81,99*
Darker	A	74,99
Das Amt	V	41,99
Das schwarze Auge 3	V	79,99*
Dawn Patrol	V	29,99
Day of the Tentacle	V	34,99
Deep Sea (X-COM, Subwar 2050)	V	54,99*
Defcon 5	V	74,99
Der Baulöwe	V	60,99
Der Clou incl. Profidisk	V	27,99
Der Druidenzirkel	V	61,99
Der Planer + Extra	V	19,99
Der Planer 2	V	79,99*
Der Reeder	V	47,99
Der Talisman	V	74,99
Descent	A	37,99
Descent 2	NEU	A 79,99
Desert Strike + Jungle Strike	E	19,99
Destruction Derby	A	89,99
Die Fugger II	NEU	V 79,99
Die große Schlacht in den Ardennen	V	71,99
Die große Schlacht um Gettysburg	V	71,99*
Die Höhlenwelt Saga	V	89,99
Die Siedler	V	34,99
Die Siedler 2	NEU	V 69,99
Die total verrückte Rallye	V	39,99
Dime City	V	79,99
Dreamweb	A	29,99
Duke Nukem 3D	NEU	A 79,99
Dune 2	V	31,99
Dungeon Keeper (DOS u. WIN 95)	V	79,99*
EA Sports Rugby	A	9,99
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce	E	79,99*
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce	V	79,99*
Earthworm Jim WIN95	V	65,99
Earthworm Jim 1&2	V	79,99
Empire 2	E	67,99
Endorfun	A	64,99
Entomorph: Plague o.t.D.	A	69,99
Erben der Erde	V	39,99
Extreme Games	A	51,99
EuroAction Soccer	E	54,99
Evocation	V	73,99
Evolution	V	29,99
Extreme Pinball	A	54,99
F1 Manager 96	V	73,99*
Fade to Black	V	29,99
Falcon 3.0	V	39,99
Fantasy General	E	69,99
Fantasy General	V	in Vorb.
Fast Attack	V	64,99
Fatal Racing	A	69,99
Fifa 95 Classics	V	29,99
Fifa Soccer 96	V	79,99
Flight of the Amazon Queen	V	39,99
Flight Unlimited	V	54,99
Flip Out	A	36,99*
Formula One Grand Prix	A	35,99
Formula One Grand Prix 2	V	99,99*
Forrest Gump	A	64,99
FPS Baseball 96	A	79,99
FPS Football 96	E	64,99
Frankenstein	V	79,99
Fritz 3	V	43,99
Fritz 4	V	131,99
Fun & Games	A	54,99
Fussballhits 96	A	79,99
(Goal, Striker, Champ Manager, Sens. Soccer,		
Future Dimension	V	64,99
FX Fighter	A	74,99
Gabriel Knight	V	24,99
Gabriel Knight 2	NEU	V 84,99
Goblins 1&2	V	24,99
Goblins 3	V	24,99
Grand Prix Manager WIN	V	54,99
Gunship 2000	A	39,99
Hand of Fate - Kyandia 2	V	24,99
Hardball 5	V	79,99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition	E	74,99
Hattrick	V	79,99
Hell	V	24,99
Heroes of Might & Magic	V	54,99
Hi - Octane	V	27,99
High Sea Traders	V	63,99
Historyline	V	29,99
Hollywood Pictures	V	29,99
Hugo	V	71,99
Ice & Fire	A	67,99
Imperium Romanum	V	84,99*
Inca 1	V	24,99
Inca Collection (Inca 1&2 & Audio CD)	V	65,99
Indiana Jones 4	V	31,99
Indy Car Racing	V	24,99
Indy Car 2 - Enhanced Version	A	74,99
Inferno	V	39,99
International Tennis Open	V	75,99
In the first Degree	A	79,99
Island Casino	A	69,99*
Jagged Alliance	V	35,99
Jewels of the Oracle	V	84,99
Johnny Bazoorkatone	A	67,99
Judge Dredd	V	79,99
Jurassic Park	A	24,99
Kaiser Deluxe	V	59,99

Kingdom of Magic	V	69,99
Kid's Kid (Incredible Machine, Woodruff)	V	74,99
King's Quest 6	A	24,99
King's Quest 7	V	37,99
King's Quest Collection (1-6)	A	84,99
Klik'n Play Hauptprogramm WIN	V	84,99
Klik'n Play Gamepack WIN	V	69,99
Knight's Chase (Time Gate)	V	47,99
Knights of Xentar	V	29,99
Krypton Egg	V	41,99
Kyandia 3 - Malcolm's Revenge	V	24,99
Labyrinth of Time	A	29,99
Lands of Lore	V	35,99
Lands of Lore 2	V	89,99*
Larry Collection Teil 1,2,3,5	A	71,99
Last Dynasty	V	37,99
Lemmings 1&2	A	29,99
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry	A	74,99
Links 386 Data CD's je	E	49,99
Lion	V	69,99*
Little Big Adventure	V	29,99
Little Big Adventure 2	V	in Vorb.
Live Action Football	A	34,99
Locus	A	89,99
Lode Runner On-Line WIN95	V	79,99
Lords of Midnight	V	29,99
Lost Eden	A	74,99
Lost in Time	V	24,99
Lucas Arts Classic Adventures	V	39,99
(Loom, Zak McKracken, Maniac Mansion, Monkey Island und Indiana Jones 3)		
Lucas Arts Top Adventures	V	39,99
(Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 und Monkey Island 2)		
Mad News incl. Extrablatt	V	67,99
Mad TV 2	V	79,99*
Made in Germany Collection	V	53,99
(Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)		
MAGI	V	74,99
Magic Carpet Classics	V	29,99*
Magic Carpet 2	V	45,99
Manic Karts	A	35,99
Marco Polo	A	59,99
Master of Magic	V	29,99
Master of Orion 2 - Battle for Antares	V	in Vorb.
Mechwarrior 2	V	79,99
Mechwarrior 2 Special Edition	V	79,99
(inclusive Mission)		
Mechwarrior 2 WIN95 Pentium Ed. V	V	79,99
(inclusive Netzwerkfunktion)		
Mechwarrior 2 Mission	V	44,99
Mega Pack 3	A	79,99
(Vortex, Novastorm, Lemmings, Chronicles, Cyclones, Megarace, Dragons Lair, Reunion, TFX, Journeyman Project)		
Megapack 4	A	81,99
(Panzer General, Tornado + Mission, Dragon Lore, Dawn Patrol, Space Ace, Black Knight, Empire Soccer 94, Savage warriors, Aegis, Orion Conspiracy)		
Megapack 5	A	82,99
(Flight Unlimited, FX-Fighter, Jagged Alliance, Primal Rage, Terminal Velocity und Warlords 2 Deluxe)		
Megatrippack	A	35,99
(Thunderscape, USS Ticonderoga und Cyclemania)		
Menzoberranzan	A	69,99
Metal Marines	E	69,99*
Micro Machines 2 Special Edition	A	49,99
Millenia	V	59,99
Mission Critical	A	74,99
Monopoly	V	59,99
Myst Special Edition 2	V	65,99
Nascar Racing	A	29,99

Pinball Wizard 2000	V	67,99
Pinball World	A	63,99
Pirates Gold	V	39,99
Pitfall WIN95	V	79,99
Pole Position	V	89,99
Pole Position 3,5"	V	44,99
Police Quest 4	A	25,99
Police Quest Collection Teil 1-4	A	71,99
Police Quest SWAT	A	71,99
Police Quest SWAT	V	79,99*
Pool Champion WIN95	V	61,99
Populous 2 + Powermonger	V	29,99
Powerflight (F15, F117, Gunship 2000)	A	63,99
Power, Corruption & Lies	A	59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)		
Prince of Persia Collection	A	47,99
Prisoner of Ice	V	59,99
Privateer Classic	V	29,99
Pro Pinball - The Web	V	53,99
Psycho Pinball	A	71,99
Quarterback Attack WIN95	E	67,99*
Quest for Fame	A	104,99
Quest for Glory Collection	A	64,99
Radix	A	51,99
Railroad Tycoon Deluxe	V	39,99
Ran Fun Special	V	32,99
Ran Soccer	V	77,99
Ran Trainer	V	29,99
Ran Trainer 2	V	71,99
Raven Project	V	53,99
Ravenloft 2 - Stoneprophet	A	45,99
RayMan	V	64,99
Rebel Assault	V	35,99
Rebell Assault 2	A	74,99
Rebell Assault 2	V	84,99*
Subwar 2050	V	35,99
Super Bubsy WIN95	A	74,99
Super Karts	A	49,99
Super Star Wars	V	61,99
Super Street Fighter 2 Turbo	A	29,99
Syndicate Wars	V	in Vorb.
Syndicate Plus Classic	V	29,99
T-MEK	A	74,99
Task Force 1942	A	19,99
Teamchef	V	85,99
TekWar	V	74,99
Temptation	A	33,99
(The 7th Guest, Lands of Lore, Hand of Fate, Indy Car Racing)		
Terminator Future Shock	V	75,99
Terra Nova - Strike Force Centauri	A	74,99
TFX	V	33,99
TFX EF2000	V	84,99
The 7th Guest	A	24,99
The Dig	A	69,99
The Dig	V	77,99*
The Hidden Below	A	24,99
The Hive	E	65,99
The Incredible Machine	V	25,99
The Scroll	V	59,99*
Theme Hospital	V	in Vorb.
Theme Park Classic	V	29,99
Thexder WIN95	V	61,99
This Means War WIN95	V	84,99
Thunder in Paradise	V	51,99*
Thunderhawk 2	V	74,99
Thunderscape	V	69,99
Tie Fighter	A	71,99
Tie Fighter	V	84,99*
Tilt	A	51,99
Time Gate: Night's Chase	V	47,99
Tiny Troops	A	69,99*
TNN 96 Fishing	A	69,99
Tom & Jerry	V	51,99
Tomcat Alley	A	51,99
Torin's Passage	V	84,99
Tornado incl. Desert Storm Mission	V	35,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	59,99
Tower	A	89,99
Transport Tycoon Deluxe	V	84,99
Trivial Pursuit	V	74,99
Trophy Bass Fishing	E	79,99
Turcan 2	A	57,99
UEFA Champion League	A	51,99
Ultima Underworld 1&2	A	29,99
Unnecessary Roughness 95	A	24,99
Unnecessary Roughness 96	A	74,99
Urban Runner (ehemaliges Lost in Town)	V	85,99*
US Navy Fighter Gold incl. Data	V	84,99
US Navy Fighter Data: Marine Fighter	V	9,99
USS Ticonderoga	A	69,99
USS Ticonderoga WIN95	A	69,99
Virtual Karts	V	85,99
Virtual Pool	A	79,99
Virtual Snooker	A	89,99
Vollgas (Full Throttle)	V	55,99
War College	V	64,99
Warcraft 2	V	79,99
Warcraft 2 Expansion	V	27,99*
Wargame Bundle	E	69,99
(American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars und Warlords)		
Warhammer - Im Schatten... WIN95	V	69,99
Warhammer - Dark Crusader	A	69,99*
Warlords 2 Deluxe	E	71,99
Warriors	V	79,99
Wayne Gretzky All Stars	A	69,99
Werewolf vs. Comanche	V	79,99
Westwood Compilation	V	74,99
(Kyandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)		
Wetlands	A	59,99
Wing Commander Armada Classic	A	29,99
Wing Commander 2 Classic	A	29,99
Wing Commander 3	V	84,99
Wing Commander 4	V	99,99
Witchaven	A	79,99
Witchaven 2 US	NEU	E 81,99
Wolf - The Simulation	V	67,99
Wolfpack	V	24,99
Woodruff and the Schnibble of...	V	71,99
World Cup Golf	V	79,99
Worms	V	65,99
Worms Data: Reinforcements	V	39,99
Wrath of Earth	A	51,99
WWF Wrestlemania	A	89,99
X - Com Terror from the Deep	V	49,99
X - Wing Collection enhanced	V	38,99
Z - Das Echtzeitstrategiespiel	A	74,99*
Zephyr	V	79,99
Zombie Dinos	A	67,99*
Zone Raider	A	67,99
Zoop	V	41,99
Zork - Nemesis	A	79,99
Zork - Nemesis	V	79,99*

SCHNELL BESTELLEN!

ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT.

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Across the Rhine	V	39,99
Albion	V	34,99
Ascendancy	V	55,99
Civnet	V	54,99
Chewy	V	34,99
Crusader - No Remorse	V	69,99
Cybermage	V	59,99
Desert Strike+Jungle Strike	V	19,99
Fade to Black	V	29,99
Grand Prix Manager	V	54,99
Hi Octane	V	27,99
Jagged Alliance	V	35,99
Master of Magic	V	29,99
NBA Live 95	V	29,99
Panzer General	A	29,99
Panzer General 2	A	41,99
Time Gate: Knights Chase	V	47,99
Top Gun* Fire at Will*	V	39,99

JOYSTICKS & SOUNDKARTEN

Alpha TWIN	NEU	39,99
(elektronischer Joystickumschalter)		

Advanced Gravis PC

Analog Pro	49,99
Analog Clear	57,99
Game Pad	34,99
Eliminator Game-Card	37,99
Gravis Grip	NEU 71,99
Gravis Ultrasound ACE	152,99
Gravis Upgrade Kit für ACE 1MB	69,99
Gravis PnP	259,99

Microsoft

Microsoft Sidewinder 3D Pro	99,99
Microsoft Sidewinder + Fury 3	119,99

Thrustmaster

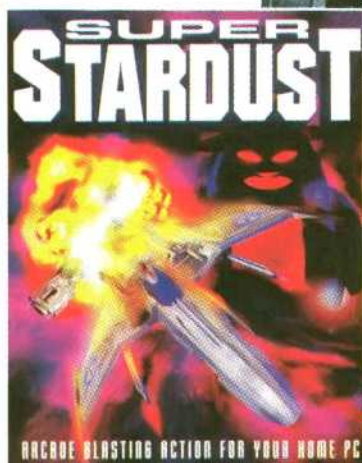
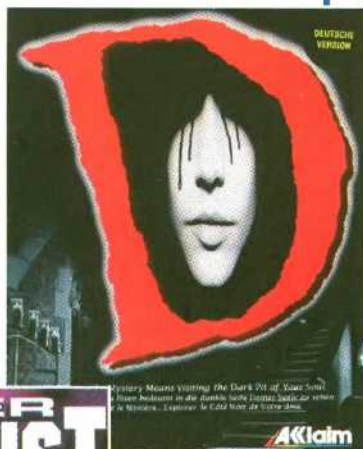
Flight Control	119,99
Flight Control Pro (Metallausführung)	219,99
Formular T2 Lenkrad komplett	249,99
F 16 Flight	239,99
F 16 Weapon Control	269,99
Game Card	62,99
Rudder Pedals	259,99
Thrustmaster XL	59,99
Weapon Control Mark 2	189,99
Wizard Pinball Controller	69,99

Unter bayerischen Werwölfen: Gabriel Knight II



Deutsche Fantasy: Shannara

Das Kennzeichen D steht jetzt für Deutsch



Auf CD wirklich super: Super Stardust



Geschüttelt, nicht gerührt: Martini Racing für Bleifuße

In dieser Ausgabe findet sich nur eine Seite mit aktuellen Updates, der Rest ist ins Sommerloch gefallen. Kein Grund für Trübsal, denn besonders die rein deutschen Spieler kommen trotzdem voll zu ihrem Recht.

DEUTSCH UND BAYERISCH

Sierras Werwolf-Adventure **Gabriel Knight II** wurde ebenso gut wie innovativ lokalisiert: Wo in der englischen Originalversion deutsche Sprengsel für Kopfzerbrechen sorgen, wird nun in bestem Deutsch gebenteuert und im bzw. um den bayerischen Dialekt geknobbelt – im Laden sind für dieses kultige Vergnügen rund 100 Mark zu entrichten, auf der aktuellen Abo-Seite gibt's das tolle Multimedia-Game umsonst!

Auch Legends Fantasy-Abenteuer **Shannara** lockt derzeit für 100 Mark mit rund 200.000 deutschen Wörtern, die binnen zwei Wochen von 20 Profi-Sprechern (darunter auch Gerd Günther Hoffmann und Rolf Schult, die Synchronstimmen von Sean Connery und Robert Redford) eingespielt wurden. Mehr noch, der Parser wurde für diese Version sogar eigens von Faktor 5 komplett neu programmiert!

Nicht ganz soviel Aufwand hat Sanctuary Woods bei **The Riddle of Master Lu** betrieben, doch ist auch dieses Adventure nun zum Preis von 99,- DM gut in heimischer Zunge zu lösen. Für denselben Betrag gibt's derzeit auch Sierras **Space Bucks**, nur daß in diesem Space-Strategical jetzt lediglich deutsche Untertitel in den Videos eingeblendet werden. Und zehn Märker weniger kostet schließlich Acclains relativ schwach eingedeutschtes Render-Adventure **D**.

MEHR UND ANDERS

Microsoft **Golf 2.0** ist nun in einer leicht verbesserten **Playernet**-Ver-

sion für Netzwerke unter „Windows 3.1“ und „Win 95“ verfügbar. Für je 89,- DM können daher bis zu vier Golfer gegeneinander antreten oder den neuen Skins-Modus spielen. Wer lieber flippert, war bisher bei 21st Century stets gut aufgehoben, doch das neue **Pinball 3D VCR** treibt selbst eingeschworene Fans in die Kneipe: Für 69,- DM warten lieblose 3D-Versionen der vier Tische aus Spider Softs „Pinball Mania“, dazu eine unnötige Videofunktion und einschläfernde Replays. Na, immerhin kann man die Kugeln in Auflösungen bis zu 800 x 600 Pixel rollen lassen und dabei Audio-tracks direkt von der CD lauschen. Zum gleichen Betrag gibt es aber dennoch Besseres, etwa Gameteks Nostalgo-Ballerei **Super Stardust** mit mehr gerenderten Animationen auf CD oder Warners **Sensible World of Soccer – European Champions Edition**, wo die Knuddelfußballer anlässlich der aktuellen WM nun dezent verbessert auflaufen.

PREISWERT UND FEIERLICH

Für Sparefrohs hätten wir **Airbuck V 1.2**, eine fehlerbereinigte Budgetversion des Impressions-Strategicals anzubieten: als Sierra-Original für 29,- DM. Alternativ dazu kommt Virgins Straßenfeger „Bleifuß“ jetzt als **Martini Racing** nochmals in den Handel – die VGA-Variante zum 25-jährigen Jubiläum bietet zwei neu gestaltete Boliden auf drei der sechs Strecken sowie den „Martini Racing Song“ als CD-Audiotrack. Die komplette Originalversion ist übrigens für 20 Mäuse mehr, also 49,- DM, erhältlich. (mm)



**VOLL INFORMATIV,
VOLL ÜBERSICHTLICH,
VOLL **ok****

**DER ULTIMATIVE
NETGUIDE
FÜR SURFER**

NEU

Online kompakt
DM 5,- / sfr 5,- / öS 35,- / Lit 5600,- / hfl 6,50 / DR 800,-
Online
Aktuelles aus Internet und Online-Diensten 7/96

60 Seiten Online-Guide
auf einen Blick

**ADRESSEN
NEWSGROUPS
DOWNLOADS**

**SCHON
GETESTET**
Internet
Handy

IM VERGLEICH
Netscape
Navigator 3.0
vs.
MS Internet
Explorer

Internet

AOL

**Compu
Serve**

Online

**Europe
Online**

AKTUELLES SPECIAL
**OLYMPIA ONLINE:
ATLANTA IM NETZ**

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

**AB 28. JUNI FÜR
NUR **5,-** DM AM KIOSK!**

AH-64D LONGBOW

Wie „Advanced Tactical Fighters“ entstand auch diese Simulation in Zusammenarbeit mit den Militärtechnikexperten von Jane's – doch kommt der Kampfhubschrauber deren Anspruch deutlich näher: Origin hat hier im Auftrag von Electronic Arts die aktuelle Referenz des Genres an den Start gebracht!

Zunächst lernt der Pilot in sieben Trainingsmissionen unter fachkundiger Anleitung seinen Apache-Helikopter näher kennen, dann wird er in zwölf historische Missionen entlassen, die sich zu gleichen Teilen aus den Operationen „Just Cause“ (Panama 1989) und „Desert Storm“ (Kuwait bzw. Irak 1991) rekrutieren. Dazu gibt es rund 250 Zufallseinsätze, die nach eigenem Gusto zusammengestellt werden können, und eine großangelegte Kampagne, die gut 30 Aufträge in naher Zukunft umfaßt: Ende 1996 wird demnach Schirinowski die Macht in der GUS übernehmen und an der polnisch-ukrainischen Grenze die westliche Welt bedrohen.

Ob man sich nun auf die Jagd nach Medaillen und Beförderungen oder nur einen kurzen Schnelleinsatz begibt, stets lockt das Cockpit des namengebenden AH-64 Apache Longbow in der D-Variante mit einem verbesserten Radar und neuen, radargesteuerten Hellfire-Raketen. Dazu kommen die übliche 30mm-Bordkanone, starre FFAR-Raketen und Stinger-Luftabwehrgeschosse, wobei sich die Anzahl der FFARs pro Salve genau wie die Peilungsmodi des Radars je nach Lage einstellen lassen. Wie in der Realität können damit am Screen mehrere Ziele gleichzeitig attackiert werden, indem man sie per Maus aus dem Multifunktionsdisplay auswählt.

Vorher wird man jedoch durch Textbriefings eingewiesen: Aufklärungs- und Eskortaufgaben, gezielte Schläge gegen Panzereinheiten oder das Säubern bestimmter Zonen stehen auf dem Dienstplan. Dazu werden der Heli ausgerüstet, die Karte gecheckt und die Wegpunkte festgelegt, wozu der Computer auch optionale Vorschläge unterbreitet. Genauso übernimmt die CPU auf Wunsch die Aufgaben des Kopiloten, also das Erkennen und Anvisieren von Bedrohungen. Wer hier jedoch versucht, den Feind auf dem einfachsten, weil direkten Wege anzugreifen, wird für gewöhnlich bald auf dem Boden (der Tatsache) enden – auf Strategie und Taktik wurde nämlich besonderer Wert gelegt. So sollte man z.B. in manchen Missionen seinen Flügelmännern genaue Aufgaben bzw. Fluggebiete zuweisen. Dank des ungemein variablen Schwierigkeitsgrades stellt die Einsatzplanung aber bereits nach angenehmer kurzer Eingewöhnungszeit keine größeren Probleme mehr dar.

Kurzum, Ähnlichkeiten mit dem Klassiker „Gunship“ sind kaum zu übersehen. Wie auch, schließlich zeichnete der hiesige Projektleiter Andy Hollis auch für den betagten MicroProse-Heli verantwortlich. Spätestens bei der Präsentation enden allerdings die Gemeinsamkeiten, denn die ist hier Origin-typisch opulent: Auf den beiden CDs warten interessante und hochwertig gemachte Videos im Zwei-Zeilen-Format, einige Originalfilme des Herstellers über den Apache sowie seine besonderen Eigenschaften, ein Missionsrecorder



Das Hauptmenü



Tod aus den Wolken



Das Cockpit läßt sich auch ausblenden

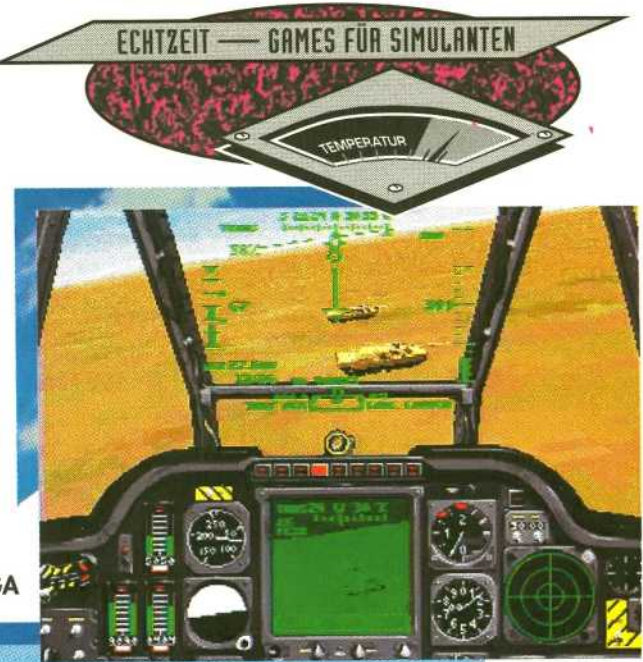


Anflug auf das feindliche Lager

und natürlich das (am Boden jederzeit einsehbare) Buch von Jane's mit den aktuellsten Infos über die militärische Hardware. Vor allem aber setzt die Spielgrafik aus texturierten Polygonen Maßstäbe, denn ab einem Pentium sorgt SVGA-Auflösung für einen optischen Genuß, den auch Kenner nicht so schnell vergessen werden. Auch der Sound aus fetzigem Hardrock, knackigen Effekten und mit bekannten Stimmen synchronisierter Sprachausgabe in Profiqualität kann sich bestens hören lassen. Steuerungstechnisch ist wie so oft im Genre der Mix aus Tastatur, Flightstick und Ruderpedalen am besten dazu geeignet, echtes Fluggefühl aufkommen zu lassen.

Mag das Missionsdesign also auch nicht ganz so ausgefallen sein wie bei „Apache Longbow“, dem Gegenstück von Digital Integrations, die Aufgabenstellungen wissen doch zu begeistern – nicht zuletzt wegen der überragenden Präsentation und des geglückten Handlings. Schade nur, daß an Netzwerk-Piloten nicht gedacht wurde, denn ansonsten werden im AH-64D Longbow Neulinge und alte Simulationshasen gleichermaßen glücklich. (mash)

Auf 486ern nur in VGA



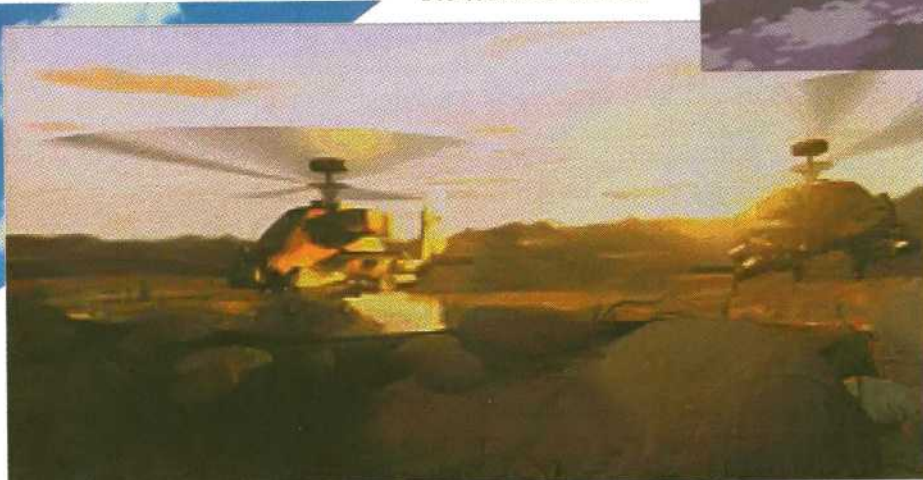
Die Wahl der Waffen



OBJEKT: PLAYER APACHE



Eine der vielen Außenansichten



Auf der Lauer...

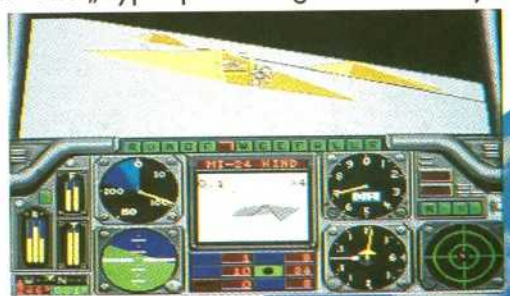


DER HELI-EXPERTE: ANDY HOLLIS

Erfolg kommt nicht von ungefähr, denn der hiesige Projektleiter war einst Gründungsmitglied von MicroProse. Für diese Profi-Simulanten hat er u.a. an so namhaften Titeln wie „Kennedy Approach“ (noch zu seligen C64-Tagen), „F-19 Stealth Fighter“, den zweiten und dritten Teil von „F-15 Strike Eagle“ sowie an „Lightspeed“ und „Hyperspeed“ mitgearbeitet. Andy Hollis' größter Erfolg war freilich

„Gunship“, die klassische Heli-Sim schlechthin. 1993 verließ er dann MicroProse, um an der Jane's-Reihe für Origin zu arbeiten – und wie man sieht, hätte man dafür keinen geeigneteren Mann finden können.

Der große Genre-Klassiker: Gunship



AH-64D Longbow (Origin/Electronic Arts)

Ganz klar die derzeit beste Heli-Simulation!

GRAFIK	87%
SOUND	84%
STEUERUNG	88%
MOTIVATION	89%



87%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2 66, für SVGA ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 77 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Spectrum, Soundscape
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick, CH Flightstick/F-16, Thrustmaster FCS/F-16 FLCs, Suncom F-15, Pedale
AUSGABE:	Komplett deutsch

Die militärtechnischen Handbücher der Jane's Information Group gelten seit knapp 100 Jahren als Standardnachschlagewerke – gemeinsam mit den Spiele-Profis von EA will man sich nun auch am Markt für Flugsimulationen Geltung verschaffen.

Das Programm der „kommerziellen Geheimdienstler“ gliedert sich in einen Lexikonteil mit Informationen über alle im Spiel enthaltenen Flieger, Vehikel und Waffen, Datenblätter, Fotos und deutschsprachige Fullscreen-Videos zu den ATF-Maschinen und die eigentliche Simulation. Hier warten dann 20 Einzelmissionen über Frankreich, Ägypten und Rußland sowie 14 Stahlvögel von der F-14 über die SU-33 bis hin zur F-22 oder dem B-2-Bomber. Für die USA sind dabei Patrouillenflüge, Geleiteinsätze oder Bombardements zu absolvieren, was auch in den Kampagnen im bürgerkriegsbedrohten Ägypten oder dem von China unter Druck gesetzten Rußland gilt. Zudem lassen sich weitere Einsätze entweder vom Computer generieren oder aber manuell per Hand erstellen. Zur Praxis: Nach Textbriefing, Flugzeug-

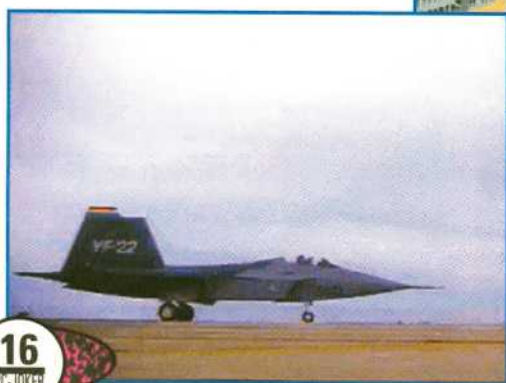
wahl und Bewaffnung geht's ins Cockpit, wo man die jeweils benötigten Instrumente per Tastendruck auf den Screen holt. Dort sind zudem alle obligaten Blickwinkel und Außenansichten zugänglich, genau wie ein Autopilot, der in jeder Lage eine gute Figur macht. Wer vernetzt ist, kann in zehn Spezialeinsätzen auch jedes Flugzeug durch menschliche Gegner steuern lassen. Zu sehen gibt es teilweise texturierte VGA/SVGA-Grafik in einer Auflösung bis zu 1024 x 768 Pixel, zu hören deutsche, im Cockpit englische Sprachausgabe (mit deutschen Untertiteln) und eher nichtssagende Musik. Wichtiger dürfte aber ohnehin sein, daß die Steuerung via Keyboard, Maus oder Stick ordentlich von der Hand geht, auch wenn man sich in ihre komplexe Belegung erst einmal einarbeiten muß.



Die B-2 unterwegs



Im Senkrechtstarter X-32



Eines der lehrreichen Videos

Kurzum, A.T.F. ist ein Flugsimulator der klassischen Art – wer „U.S. Navy Fighters“ kennt, wird sich hier auf Anhieb heimisch fühlen. Das gilt freilich auch für das actionlastige Gameplay, das eingefleischten PC-Piloten wenig und vor allem wenig Neues zu bieten hat. Als Gelegenheitsflieger und ohne den arg ähnlichen Vorgänger im Software-Hangar ist man hier schon wegen des gelungenen Nachschlageparts recht gut aufgehoben. (mic)

A. T. F. (Electronic Arts)

Solider Flugsimulator mit integriertem Multimedia-Nachschlagewerk.

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



76%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 119,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66 unter VGA, SVGA ab einem P60
SPEICHER:	8 MB RAM, 30 bis 60 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA, SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio/16, General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, CH Flightstick, CH Combatstick, Thrustmaster FCS
AUSGABE:	Bis auf die englischen Funksprüche komplett deutsch

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

DER PRODUZENT

Die Welt des Films



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

FEATURES:

- über 6.000 Filmkonzepte
- 30 Drehbuchautoren
- Verschiedene Film- und Tonstudios
- 5 Filmcrews, 40 Musiker
- 120 Regisseure und Schauspieler
- Filme vorbereiten und produzieren
- Finanzmanagement

- Werbekampagnen und Zweitvermarktung
- Talkshows und Preisverleihungen
- Problemlösung am Drehort
- 200 mögliche Zusatz-Ereignisse
- 5 Schwierigkeitsstufen
- Statistiken für 200 Spielrunden
- 1 bis 5 Spieler
- Komplett in Deutsch

CD-ROM-Version:

- über 20 Tonstudio-Tracks und Geräuschcollagen
- Umfangreiche Sprachausgabe



Sie mögen Wirtschaftssimulationen?

Testen Sie!

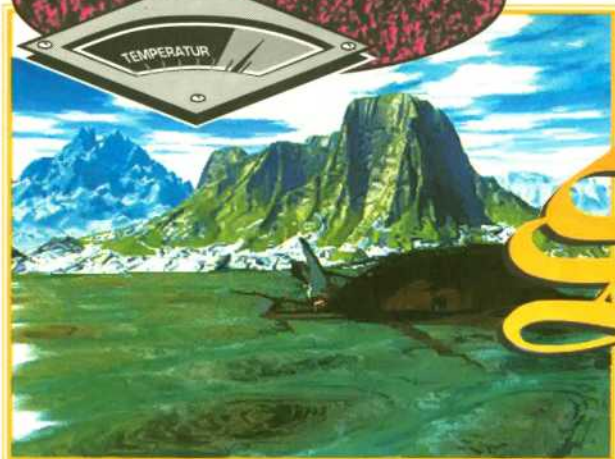
**Spielbare
CD-ROM-Demo**

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

Selling Points GmbH

Kennwort: Produzent-Demo

Postfach 2863, 33258 Gütersloh.



Die Siedler II

Knapp zwei Jahre nach dem überragenden Erfolg des Vorgängers kehren „Die Siedler“ nun auf den PC-Screen zurück – um im Auftrag von Blue Byte neue Länder zu kolonisieren, neue Strategien zu entwickeln und den Spieler mit neu gestalteter Präsentation zu erfreuen.



Tanz auf dem Vulkan

Die Wüste lebt



Eine prächtige Ansiedlung, was?

Am zeitlos genialen Grundprinzip des inzwischen zum Budgetpreis erhältlichen Klassikers wollten die Mülheimer verständlicherweise nur sehr dezent rütteln: Nach wie vor geht es darum, einem Digi-Völkchen in Echtzeit bei der Ausbreitung unter die mannigfaltigen Arme zu greifen – und zwar in direkter Konkurrenz zu bis zu sechs feindlichen Rechner-Stämmen.

Kolonisiert werden aus einer schrägen Draufsicht gezeigte, rundum scroll- und zweifach zoombare SVGA-Karten, von denen es sechs Typen wie Wüste, Vulkan- oder Eiswelt gibt. Als Neuerung sind die Ländereien nun zunächst abgedunkelt und geben sich wie in „Civilization“ dem Spieler erst bei Erkundung nach und nach zu erkennen. Auch können wieder zwei Stammesfürsten am vertikal geteilten Bildschirm an den insgesamt 18 (teils editierbaren, teils 16 MB RAM erfordernden) Einzelmissionen teilnehmen, wozu lediglich eine zweite Maus am Rechner erforderlich ist. Die in zehn Kapitel unterteilte Kampagne bleibt dagegen den Solo-Siedlern vorbehalten. Und während bei den Einzelaufträgen stets die gesamte Konkurrenz von der Landkarte zu fegen ist, geht es hier auch mal darum, ein Ausgangstor zu entdecken oder eine bestimmte Erfindung zu machen.

In jedem Spielmodus steht zu Beginn nur ein Hauptquartier zur Verfügung, von dem aus expandiert wird. Über frei verschiebbare Fenster können dazu beliebig viele der in 31 Sorten vorrätigen Gebäude (Sägewerke, Bauernhöfe, Werften etc.) in Auftrag gegeben und mit einem Wegenetz verbunden werden. Auf diesem transportieren dann die Fischer, Holzfäller, Schmiede oder welchen der 31 möglichen Berufe die Wuselmännchen sonst haben mögen, selbständig ihre Waren. Jedes errichtete Gebäude hat einen bestimmten Bedarf an Rohstoffen, Geld und Nahrung, weshalb sich die kluge Routenplanung hier schnell als spielentscheidend erweist: Die einzelnen Bauten müssen sinnvoll gruppiert (Mühle/Backstube, Erzbergwerk/Schlosserei usw.), die Strecken dazwischen tunlichst kurz sein. Als nützlich erweist es sich dabei, in den jeweils richtigen Abständen

Auf zu neuen Ufern

Hier dürfen zwei Baumeister tätig werden



Überfall auf ein Grenzlager



Fähnlein aufzustellen, an denen dann ein Untertan darauf wartet, seine Güter zum weiteren Transport abgeben zu können. Das Tempo dieses „Staffellaufs“ kann noch beschleunigt werden, indem man extra dafür gezüchtete Lastesel einsetzt. Läuft der Wirtschaftskreislauf dann, wie er soll, werden die jederzeit einblendbaren Statistiken alsbald eine erkleckliche Volksvermehrung ausweisen.

Der Pferdefuß der Expansion liegt im gesteigerten Raumbedarf: Da das von Pfählen umfriedete Heimatland irgendwann nicht mehr genügend Platz zur Ausbreitung bietet, muß man an den Grenzen militärische Stationen wie Baracken oder Wachtürme errichten – nach deren Fertigstellung vergrößert sich das Reich automatisch. Darüber hinaus darf man neuerdings sogar in zuvor errichteten Werften Transportschiffe bauen, denn damit gelangen die Siedler selbst zu fernsten Inseln. Freilich führt all das eines Tages ganz unweigerlich zu Konflikten mit den konkurrierenden Nationen. Da trifft es sich gut, daß die eingangs aufgestellten und mittlerweile hoffentlich erweiterten Bastionen in Grenznähe sich mit der Zeit von ganz alleine mit sechs Sorten von Militärpersonal und -equipment (Veteranen, Katapulte...) füllen. Im Falle eines Überfalles genügt jetzt ein simpler Mausklick auf eine Einrichtung des Feindes, und schon wird ohne weiteres Zutun zum Sturm geblasen. Der Feldherr selbst darf sich indessen zurücklehnen und schöne Animationen von abbrennenden Häusern bewundern bzw. sich an erweiterten Landesgrenzen erfreuen.

Fassen wir zusammen: Gegenüber den Siedlern der ersten Generation hat die Komplexität ein wenig und die Präsentation deutlich zugelegt, während das Gameplay nach wie vor Suchtcharakter aufweist. So tummeln sich nunmehr bis zu 65.000 mit Gouraud-Shading

veredelte Männchen in vielfach animierten SVGA-Landschaften, zudem entwickelt jeder der vier enthaltenen Volksstämme seinen eigenen Baustil. Dazu kommen ebenso passende wie abwechslungsreiche Musikstücke und etwas Sprachausgabe. Noch entscheidender wirkt sich freilich aus, daß die im Vorgänger etwas umständliche Maussteuerung gründlich renoviert wurde und jetzt mit viel Komfort (Hotkeys, Fenster-technik im Stil von „Windows“ etc.) und grundsolider Funktionalität aufwartet. Daß der Zwei-Spieler-Modus wegen des geteilten Bildschirms und der fehlenden Modem-Option nach wie vor etwas unübersichtlich ist, läßt sich damit durchaus verschmerzen – die Zweitsiedler sind fraglos eines der, wenn nicht sogar das Spieleereignis des Jahres! (md)



Es kann nur einen geben...



Das Baugewerbe boomt



Ein Wachturm aus der Nähe betrachtet

Die Siedler II (Blue Byte)

Gelungener Nachfolger der strategischen Weltensimulation mit Suchtcharakter.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

77%
79%
80%
89%

86%



USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 6 Jahren
variabel
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

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

SPEICHER: Ab 8 MB RAM, 23 MB auf der HD

GRAFIK: SVGA (bis zu 1024 x 768 Pixel)

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

EINGABE: Maus

AUSGABE: Komplett deutsch

THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES

Mit „Civilization II“ setzte MicroProse jüngst neue Maßstäbe für Völkersimulationen – an denen sich dieses Spiel von Impressions nun messen lassen muß. Das Ergebnis ist kaum befriedigend... Mit einer von sechs Kulturen wie den Griechen, Ägyptern oder Kelten ist eine zu Beginn noch unerschlossene Landkarte zu besiedeln: Städte werden gegrün-

det und mit Büchereien, Tempeln, Schmieden oder Lagerhäusern beglückt; man erntet Getreide, baut Erze ab und tüftelt an Erfindungen. Auch Kolonien und ein Heer sollten errichtet werden, da bis zu drei menschliche (via Modem oder Netzwerk) oder CPU-Konkurrenten ebenfalls die Expansion ihres Reichs im Sinne haben.

Während des Spielverlaufs stößt man auf Zufallsereignisse, Seefahrt, schöne SVGA-Städtemenüs, aber eine popelige 2D-Karte sowie satten Klassiksound – trotzdem fehlen zum offensichtlichen Vorbild Welten. Denn echte Entwicklungen gibt es hier kaum, die acht (dreifach ausbaubaren) Gebäudetypen kennt man bald auswendig, und elf Militäreinheiten machen auch noch keinen Hit. Daher regiert schnell die Langeweile, nur unterbrochen von etwas Diplomatie und ab und an mal einer kleinen Schlacht.

Fazit: Gegen einen Klassiker wie „Civ II“ hat Rise & Rule trotz solider Ansätze nicht den Hauch einer Chance. (mic)



Hübsche Schale, fader Kern

öde Schlachten, ödes Spiel



The Rise & Rule of Ancient Empires

(Sierra/Impressions)

Kraft- und saftloser Ableger von „Civilization II“.

GRAFIK 63%
SOUND 78%
STEUERUNG 72%
MOTIVATION 57%



60%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: f. Fortgeschr.
Preis: ca. 109,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

DER FONDSMANAGER

Wenn hinter einer Wirtschaftssim die Dresdner Bank Investmentgruppe steht, kann man davon ausgehen, daß die Hochfinanz von ihrer seriösesten und zugleich trockensten Seite präsentiert wird – hier der Beweis.

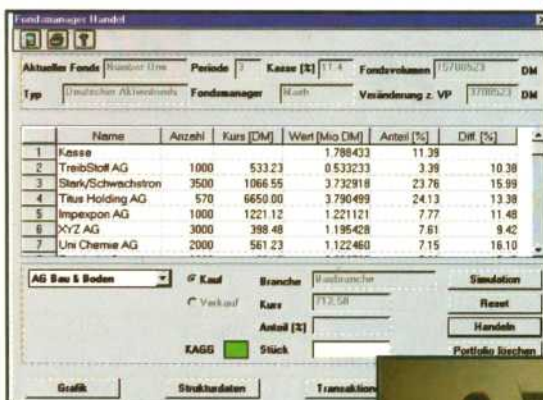
Ein kleiner Jungmanager soll es zum Chef des gesamten Investmentfonds bringen, indem er das verwaltete Vermögen durch kluge Kauf- und Verkaufsentscheidungen mehrt. Dafür stehen dem in Echtzeit agierenden Spieler

die Aktien von rund 50 fiktiven Unternehmen zur Verfügung, welche er möglichst zum richtigen Zeitpunkt erwerben bzw. abstoßen sollte. An Entsch-

cheidungshilfen bietet ihm das Programm die fundamentalen Daten der einzelnen Firmen, Zeitungs- und TV-Berichte sowie per Telefon oder Fax hereinströmende Tips und eine Online-Hilfe an.

Von den digitalisierten Standfotos als Menüs und kleinen Videos abgesehen, beschränkt sich die Präsentation dabei weitgehend auf Tabellen. Akustisch ist auch nicht viel mehr los, dafür werden Realismus und Bedienerfreundlichkeit groß geschrieben. Womit die Zielgruppe quasi wie von selbst auf angehende Banker oder Börsenspekulanten zusammenschumpft, die sich mit Trockenübungen den Feierabend versüßen wollen.

Fazit: Ein sehr realitätsnahes Game, allerdings keines für Leute, die ihr gesamtes Kapital auf dem Postbankkonto versauern lassen. (mash)



Der Arbeitsplatz eines Fondsmanagers



Der Fondsmanager

(Dresdner Bank Investmentgruppe/M.I.T.)

Knochentrockene Wirtschaftssim für Banker vor „Windows“.

GRAFIK 38%
SOUND 42%
STEUERUNG 74%
MOTIVATION 52%



45%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: f. Experten
Preis: ca. 25,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 12,5 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

DER PRODUZENT

Die Welt des Films

ECHTZEIT — GAMES FÜR SIMULANTEN



Bisher waren die Kaufleute unter den Filmfans allein auf die eher mäßige Starbyte-Sim „Hollywood Pictures“ angewiesen, aber jetzt kommt auch am PC mehr Leben ins Geschäft mit den bunten Zelluloidbildern!

Wie in jeder anderen Branche auch, wollen die bis zu fünf Produzenten hier in erster Linie viel Geld verdienen: Im Idealfall haben sie in den maximal 20 Jahren Spielzeit bis zur endgültigen Abblende anno 2005 eine satte Milliarde Mark auf dem Konto. Dafür beklickt der Filmtcoon (im Rundentakt) entweder eine frei verschiebbare Iconleiste oder das Mobiliar seines Büros, wobei jede Aktion eine bestimmte Zeit in Anspruch nimmt.

Bevor die Kinokassen klingeln, wird das Geld aber erst mal kräftig ausgegeben. So kann man zu unterschiedlichen Preisen Skripts aus 15 Genres von Horror bis Western kaufen oder bei einem der 30 Drehbuchautoren in Auftrag geben. Als nächstes werden Regisseu-



Am Drehort reißen die Probleme nicht ab

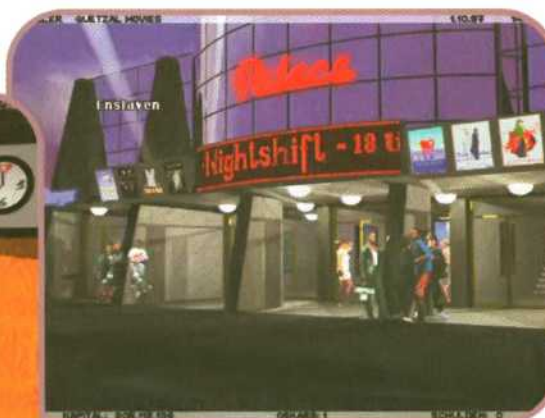
re und Schauspieler verpflichtet sowie Film- und Tonstudios angemietet – einschließlich der anwählbaren Angestellten für Maske, Kulissen, Sound etc.

Als Neuling ohne Kontakte und Kreditwürdigkeit muß man dabei meist nehmen, was man eben kriegt; erst im weite-

ren Verlauf und nach vielen Telefongesprächen sind auch die Stars der Branche zu haben. Immerhin produziert sich der Film quasi von selbst; kleinere (Brand-) Katastrophen am Drehort können zwischen-

durch allerdings auch das persönliche Eingreifen erfordern. Anschließend startet man den Streifen mit der entsprechen-

Keine leichte Entscheidung...



Die Saison beginnt



Das Hauptmenü

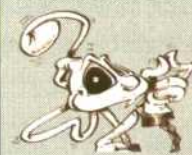
den Werbekampagne im Kino. Sollten bei der Testvorführung die Kritikerdaumen jedoch geschlossen nach unten gezeigt haben, bringt man sein Machwerk besser im TV, in der Videothek oder gar beim Raubkopierer unter. Publikumserfolge ziehen dagegen Filmpreise und Einladungen zu Talkshows nach sich, wo man mit den üblichen (und das ganze Spiel bevölkernden) Anklicksätzen seinen guten Ruf kräftigen oder auch völlig ruinieren kann.

Ein Render-Intro (in der CD-Version) und das gute Dutzend kaum animierter SVGA-Locations machen zwar trotz ansprechender Begleitmusik plus Sprachausgabe noch keine filmreife Präsentation, doch der Langzeitmotivation tut das dank viel Komplexität und guter Bedienbarkeit gottlob keinen Abbruch. Kurzum, auch ein Spielberg muß klein anfangen – vielleicht mit diesem Game? (md)

Der Produzent (Silver Style/Games 4 Europe)

Inhaltlich sehr solide Wirtschaftssim für Cineasten, wenn auch ohne Glamour.

GRAFIK	64%
SOUND	72%
STEUERUNG	83%
MOTIVATION	78%



76%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 99,- DM (CD)
bzw. 89,- DM (Disk)

DATENTRÄGER:	1 CD bzw. 6 Disketten
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX
SPEICHER:	8 MB RAM, 9 bis 76 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

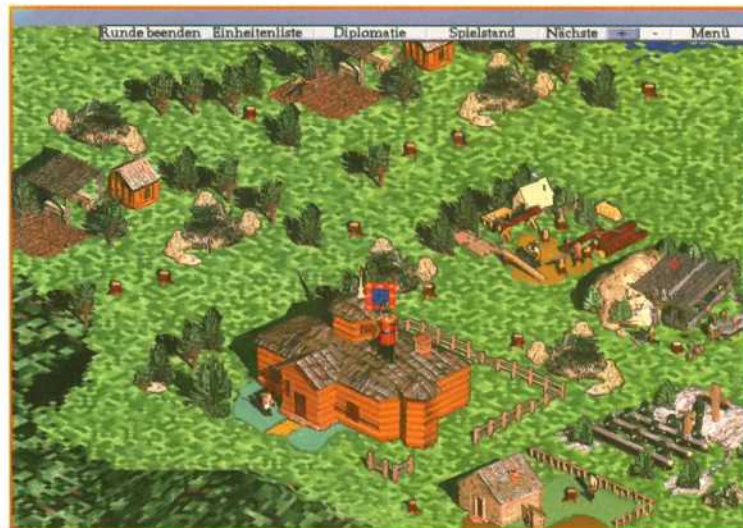


Spätestens seit Sid Maiers Geniestreich „Civilization II“ sind Weltenbaukästen wieder groß in Mode: Während etwa Sierra/Impressions da zu „Rise & Rule of Ancient Empires“ rufen, wandelt man bei Interplay nun auf Kolumbus' Spuren.

Die Aufgabenstellung kennt man von MicroProse aus „Colonization“: Ein bislang unbekannter Kontinent soll besiedelt werden, wozu ein Schiff erst mal ein paar Kundschafter und Soldaten an Land bringt, die die bis dahin schwarze Karte der Terra incognita ein wenig aufhellen. In der Folge sind Wohnhäuser, Sägemühlen oder Bauernhöfe für die eintreffenden Siedler zu errichten, man gräbt nach Gold oder Erz, baut Kirchen und heuert im Saloon weitere Waldläufer an. Diese erschließen nicht nur Land, sondern entdecken zudem Indianerdörfer, mit denen Handelsbeziehungen geknüpft werden. Und schon kann man einen Hafen anlegen, um die Geschäfte mit der Heimat anzukurbeln.

Sobald die Sache mal richtig läuft, werden noch mehr Siedler ausgesandt, Handelsposten und ein Heer aufgestellt, da die Kolonisten schließlich nicht allein auf weiter Flur sind – bis zu fünf europäische Großmächte und die Ureinwohner haben teils eigene Interessen. Kommt es deshalb zum Kampf, wird zwecks strategischer Truppenbetreuung auf einen Extrascreen im Stil eines Schachbretts umgeblendet. All das zieht sich durch sechs

Szenarien (bei grundsätzlich gleichem Spielablauf dürfen u.a. auch mal die Eingeborenen unterstützt werden), dazu kommen eine frei konfigurierbare Zufallskarte und bis zu fünf menschliche Kontrahenten via Modem/Netzwerk. Grafisch warten eine ansehnliche und vielfach zoombare Iso-Karte, niedlich animierte Gebäude samt Siedlern und ordentlich präsentierte Schlachten; die Soundbegleitung aus eher schlichter Musik und kargen Effekten fällt da deutlich ab. Die Kolonisation ist gut zu steuern und vermag wegen der ständig neuen Entdeckungen und des originellen Kampfsystems auch zu



Schach dem Gegner



Frankreich (Angreifer)

Aller Anfang ist bescheiden

fesseln, doch die eingeschränkten Möglichkeiten in Sachen Ausbau und Handel wahren doch einen erkennbaren Abstand zur Komplexität von „Colonization“. Diese übersichtliche und ansprechend präsentierte Weltensimulation dürfte damit wohl eher für Genreneulinge und Gelegenheitsentdecker von Interesse sein, während sie versierten „Kolumbianern“ nur wenig Neues zu bieten hat. (mic)



Lederstrumpf & Co.

Conquest of the new World

(Interplay/Quicksilver Software)

Solide und ansehnlich präsentierte Digi-Kolonisation.

GRAFIK	70%
SOUND	62%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	73%



71%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio/16, Gravis Ultrasound, Ensoniq Sound-scape, Roland RAP 10
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen

GIER MACHT INTRIGEN



TOTALLY

VOICE

ACTIVATED,

TOTALLY

INTERACTIVE.

EXCITING GAMES WITHIN A GAME

VOICE ACTIVATED ENVIRONMENTS

TRAVEL TO MULTIPLE SITES

VIRTUAL CORPORATION™

Unverbindliche
49⁹⁵
DM
Preisempfehlung

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

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

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

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

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

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

Microforum

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

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare



URBAN RUNNER

Das Drehbuch hat Muriel Tramis verfaßt, deren Feder bereits so unterschiedliche Werke wie das schwüle Erotikale „Emmanuelle“ und die knobelige „Goblins“-Trilogie entfloßen. Regie führte Boris Schmidt („The Last Dynasty“), der während viermonatiger Dreharbeiten immerhin 25 französische TV-Mimen zu koordinieren hatte – und dazu Filmtricks, wie man sie bisher noch nicht oft am PC-Monitor zu sehen bekam: Der Digi-Krimi wurde über weite Strecken mit der Steadicam (einer tragbaren Kamera) gedreht, der Einsatz zahlreicher Spezialeffekte und Farbfilter macht ihn zu einem rund dreistündigen Videogenuß von dichter Atmosphäre und hoher Bildqualität. Daß dabei stets mehr als der halbe Screen ausgenutzt wird, muß zudem lobend erwähnt werden.

Hauptakteur und vom Spieler zu betreuender Protagonist ist der Polizeireporter Max Gardner, der bereits im Intro über die Leiche eines Dealers stolpert. In der Folge interessieren sich nun Ganoven und Gesetzeshüter gleichermaßen für ihn, wodurch sich ein packendes Szenario entspinnt: Weil beide Seiten unseren Helden für den Mord verantwortlich machen, kann nur noch dessen Aufklärung sein Leben retten. Bis zum Finale wird der Jäger und Gejagte

in Personalunion zudem das Geheimnis eines gigantischen Industrieskandals gelüftet haben, wobei ihn seine Freundin Adda unterstützt – wahlweise auch tatkräftig, da sie an einigen Stellen direkt gesteuert werden kann. Dann macht sich eben das hübsche Mädel auf die genretypische Suche nach hilfreichen Gegenständen und befragt in automatisch ablaufenden Gesprächen verdächtige Personen. Später müssen die Fundstücke oftmals in Echtzeit eingesetzt werden, um dem allenthalben drohenden Bildschirmtod in Gestalt finsterner Mordbuben zu entinnen.

In der Praxis bleibt man daher am besten mittels Mausclicks ständig in schrittweiser Bewegung. Die Stadtfucht führt durch teils gezeichnete, teils gefilmte 3D-Örtlichkeiten wie etwa düstere Lagerhallen, ver-

Seit „Phantasmagoria“ und „Gabriel Knight II“ gilt Sierra als Spezialist in Sachen abenteuerliche Spiel-Filme – und auch dieser zusammen mit Coktel entwickelte „Windows“-Thriller unterstreicht den Anspruch recht eindrucksvoll.

rauchte Billard-Salons oder dubiose Hotelzimmer. Nach jedem Schritt und nach jeder gelungenen Aktion kommen dann (häufig auch längere) Videos zur Auf-führung, in denen man dem Geschehen aus der Perspektive einer dritten Person beiwohnt – im Wiederholungsfall können diese Sequenzen mit einem simplen Klick abgebrochen werden. Dazu kommentiert der Hauptdarsteller seine Fortschritte recht ausführlich aus dem Off, was ihn atmosphärisch in eine Reihe mit Heroen wie Sam Spade oder Mike Hammer stellt. Demgegenüber fallen die Plaudereien mit unterwegs angetroffenen Taschendieben, Professoren oder Ex-Bullen angenehm kurz und informativ aus.

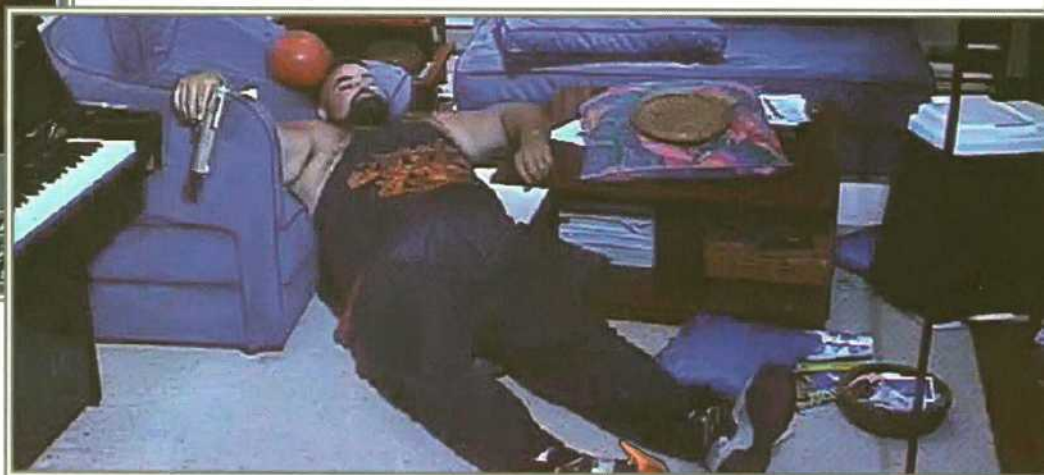
In besonders kritischen Augenblicken wird auch ein kleines Bild im Bild eingeblendet; während der Held sich etwa gerade verzweifelt abmüht, eine Tür zu öffnen, sieht der Spieler da bereits voller Panik den nahenden Killer. Ein ständiges Katz-und-Maus-Spiel also, das nur überleben kann, wer die erforderlichen und erfreulich groß gezeichneten Gegenstände schnell findet und sinnvoll einsetzt. Da können einzelne Aktionen nach der enervierenden Methode von Versuch und Irrtum natürlich nicht ganz ausbleiben (z.B. wenn unter Zeitdruck



Geiselnahme einmal anders



Max und Adda, ein unzertrennliches Paar



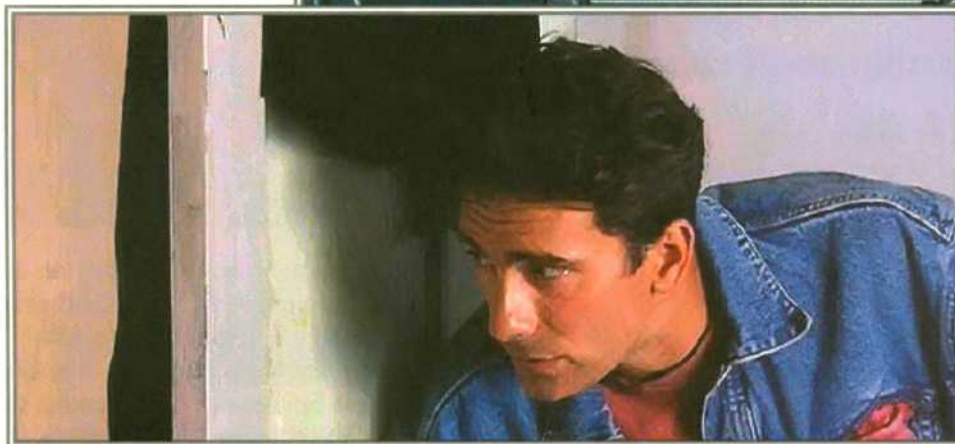
Ein besonders dicker Schurke



Grüß Gott, ich bin der Tod

ein Leitungssystem in-standzusetzen ist), doch im allgemeinen tut das der Spannung keinen Abbruch. Zumal man nach dem eventuellen Ableben vom Programm zuverlässig zu Beginn der fraglichen Sequenz wiederbelebt wird und für knifflige Fälle ein integrierter Tipgeber bereitsteht. Nicht minder komfortabel ist das Inventory-Handling, da unbegrenzt viele Items mitgeführt und unter einer Lupe betrachtet werden dürfen; nicht mehr benötigte Gegenstände verschwinden von ganz alleine.

Einen bleibenden Eindruck hinterläßt indessen die vorzügliche Präsentation dieses Adventures: Erstaunlich scharfe und



Der Lauscher an der Wand...

ruckelfreie Videos in TV-Qualität wechseln sich mit tadellos gerenderten 3D-Locations ab, dazwischen sorgen Fade-Outs für die gewünschte Kinoatmosphäre. Abgesehen von ein, zwei reichlich unbegabten Synchronsprechern gilt das auch für die komplett deutsche Sprachausgabe, die von einem leicht jazzig angehauchten Big Band-Sound begleitet wird, der sich jederzeit der Handlung anpaßt. Auch die höchst simple Bedienung klappt bestens, Schwachstellen findet man allenfalls in der doch arg stringenten Story selbst. So muß stets ein Problem nach dem anderen schön der Reihe nach abgearbeitet werden, was die Rätselnüsse zwar selbst

Das praktikable Inventory

Laßt mal die Frauen ran...



In der Hotellobby

für Einsteiger lösbar macht, den Fortgeschrittenen aber mangels Varianten im Gameplay etwas unterfordert.

Viel Video und etwas weniger Spiel fürs

Geld also, dennoch ist Urban Runner ein multimediales Highlight für Cineasten mit Hang zum Film Noir. (md)

Urban Runner (Sierra/Coktel)

Interaktiver Film unter „Windows“, für Cineasten ein Leckerbissen.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

86%
80%
85%
77%



81%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
für Anfänger
ca. 129,- DM

DATENTRÄGER: 4 CDs

PROZESSOR: Ab einem 486 DX/2, besser ein P90

SPEICHER: 8 MB RAM (besser 16 MB), 8 MB auf der HD

GRAFIK: SVGA (wahlweise 256 oder 32.000 Farben)

SOUND: Alle zu „Windows“ kompatiblen Karten

EINGABE: Maus

AUSGABE: Komplette deutsch

SPYCRAFT THE GREAT GAME

In diesem High-Tech-Thriller entführt Activision willige Hobby-Agenten in die abenteuerliche Welt der Spionage und Geheimdienste – wobei es hier am Bildschirm ebenso unterhaltsam wie realitätsnah zugeht.

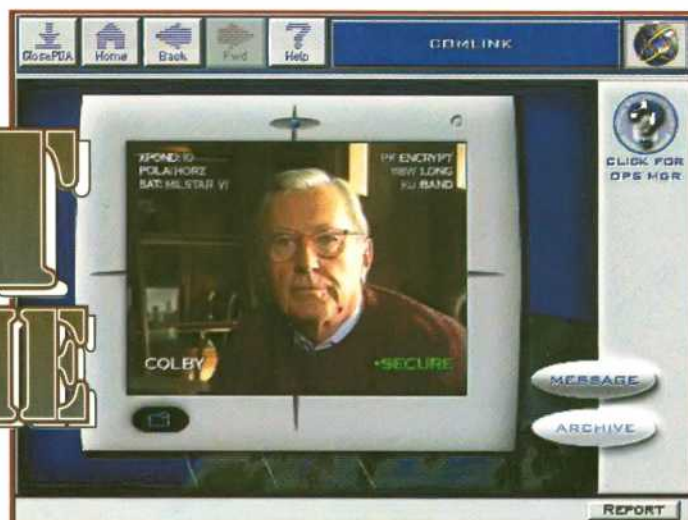
In Diensten des CIA wird der Spieler auf einen besonders kniffligen Fall angesetzt: In Rußland wurde einer der aussichtsreichsten Kandidaten für die nächste Präsidentschaft ermordet, wobei die Täter aus dem Umfeld der hiesigen Mafia vom Westen unterstützt wurden. Nun wird aus dieser Ecke auch mit dem Tod des amerikanischen Staatsoberhauptes gedroht...

Nach einem Crashkurs in Feindeliminierung via Fadenkreuz und elektronischer Foto-identifikation arbeitet man sich auf der einem Internet-Browser nachempfundenen Oberfläche selbständig voran. Und während da Akten studiert, Telefone abgehört, Phantombilder erstellt und nordkoreanische Agentinnen enttarnt werden, stößt man bald auf

mysteriöse Morde und einen Maulwurf in den eigenen Reihen. Kurzum, der Spieler wird nach Moskau beordert, wo Verhöre oder nächtliche „Ausflüge“ in dunkle Gassen auf dem Besuchsprogramm stehen. Bis zum großen Showdown hat er dann noch weitere Reisen unternommen, allerlei Dokumente dechiffriert und sogar das eine oder andere Spielchen „Shanghai II“ (von dem eine abgespeckte Version eingebaut wurde) eingelegt.

Mag die „Intellink“ genannte Spieloberfläche auch grafisch nicht sonderlich ergiebig sein, so lockern doch zahlreiche und professionell gemachte FM-Videos in Highcolor das Geschehen auf. Dazu gesellen sich ein erstklassiger Sound, solides Maushandling und

jede Menge Spannung, wobei neben den vielen Infos vor allem Aufgaben wie das Fälschen von Fotos für Atmosphäre sorgen. Und als besonderer Gag wartet die „Win 95“-Fassung (eine DOS-Version liegt der Packung ebenfalls bei) mit der Möglichkeit auf, über das Internet auf die Websites von CIA und FBI zuzugreifen oder mit anderen



Der Profi hat das Wort



Mit Liebesgrüßen aus Moskau?

PC-Spionen zu chatten. Allerdings ist nicht nur hierbei ein sattelfestes Angloamerikanisch von Vorteil.

Fazit: Wer die Filme mit James Bond und die Romane von Tom Clancy liebt, wird an Spycraft gewiß seine Freude haben – unter der Mitarbeit des ehemaligen CIA-Chefs William Colby und seines KGB-Gegenspielers Oleg Kalunin entstand hier ein höchst lebensnaher Fall mit der Lizenz zum Spielen. (mic)



Made in Korea



Nachrichten aus dem Netz

Shanghai ist mit dabei

Spycraft (Activision)

Interaktiver Agententhiller aus dem Leben echter Spione.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

80%
79%
74%
81%



79%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
für Fortgeschrittene
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER: 3 CDs

PROZESSOR: Ab einem 486 DX2/66

SPEICHER: 8 MB RAM, 30 MB auf der HD

GRAFIK: SVGA

SOUND: SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Ensoniq Soundscape, General MIDI bzw. alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten

EINGABE: Maus

AUSGABE: Komplett englisch

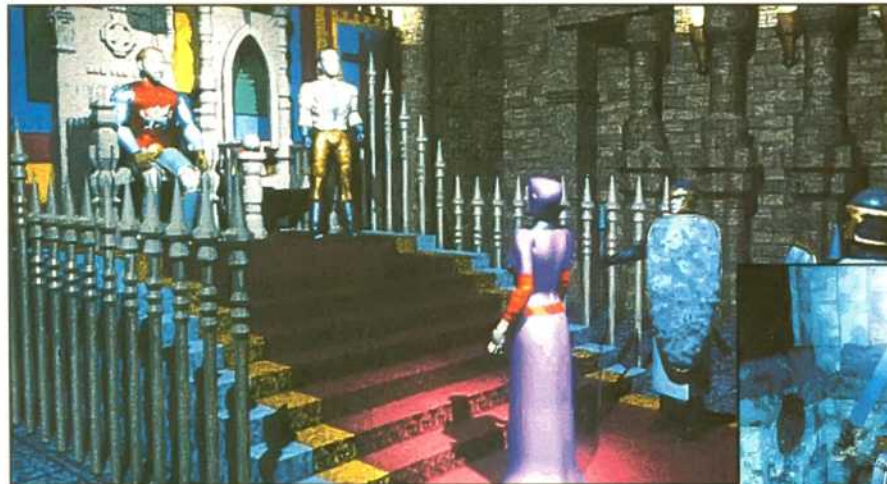
Der Render-Ritter

Neues aus Camelot: Nach zahllosen Romanen, Verfilmungen und Versoftungen meldet sich die Artus-Legende nun mit einem neuen Adventure zurück – diesmal bittet Psygnosis an den runden Tisch.

Wir befinden uns im mittelalterlichen England, wo der weise Monarch mit klugem Kopf und starkem Schwert regiert. Hier mimt man den jungen Gawain, der bereits im schönen Intro den sehnlichen Wunsch verspürt, in die illustre Runde der Tafelritter aufgenommen zu werden. Kein Problem, er braucht lediglich erst mal ein von Artus' ruchloser Schwester Morgana angezettelt Mordkomplott aufzudecken... Der Weg zum getafelten Ehrenplatz führt den hübsch animierten Gawain mausgesteuert (Point & Click) durch über 100 bildweise umschaltende und mit zahlreichen Teilanimationen versehene 3D-Lokalitäten: Königsburg Camelot, ein Drachenhort, die Feenwelt oder Merlins Zauberturm harren der Besichtigung. Allerorten sind komplett in Sprachausgabe geführte Anklicksatz-Gespräche mit Leibeigenen, Zaubern, Blaublütern und natürlich

den ritterlichen Kollegen in spe zu führen. Und weil neue Auskünfte zuvor leere Gemächer auf wundersame Weise mit Gegenständen füllen, müssen die einzelnen Örtlichkeiten auch mehrmals besucht werden – was wiederholte und recht langatmige Wanderungen zu den einzelnen Schauplätzen zur Folge hat. In Sachen Gameplay ist von Schwertkämpfen (gut getimte Mausklicks in Echtzeit) gegen schaurige Skelettkrieger und mehr oder minder logischen Knobeleyen zu berichten. Allzu schwierig gestalten sich die Aufgaben jedoch nicht: Es müssen etwa verschlossene Türen aufgehebelt und Tauschobjekte

besorgt werden, um an Informationen oder wieder andere Items zu gelangen. Und auch wenn diese oft arg klein geraten sind, gibt es an der Präsentation insgesamt doch wenig auszusetzen. So ist die durchgehend gerenderte Grafik in atmosphärisch düsteren Farben gehalten, es gibt viele Zwischensequenzen zu sehen und sehr ordentliche Sprachausgabe zu hören. Allein die zeitgenössischen Flötentöne könnten etwas abwechslungsreicher sein. Wären da nicht die unpräzise Steuerung und ein paar überflüssige Wege, Chronicles of the Sword würde einen Heidenspaß machen. So reicht es aber nur zu einem ganz netten Adventure, das PC-Ritter demnächst auch komplett in deutscher Sprache erwerben können. (md)



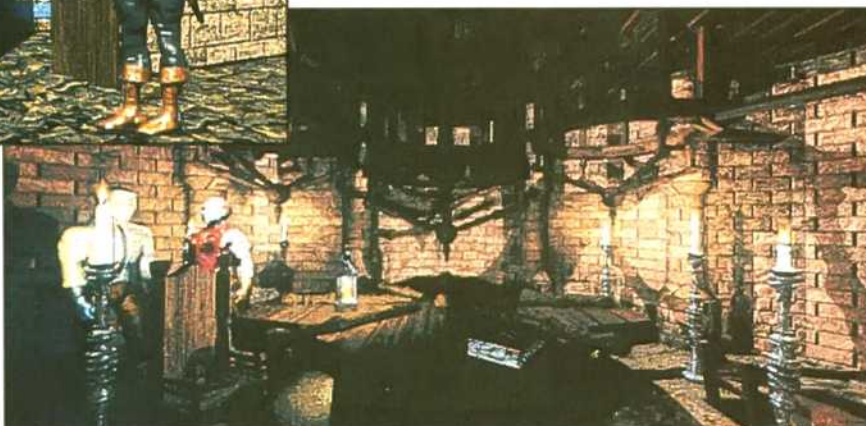
Morgana vor Gericht



Kampf dem Skelettkrieger



Ein unwissender Stallbursche



Das soll Merlin sein?!

Chronicles of the Sword (Psygnosis)

Die gerenderte Tafelrunde lädt zu Knobeley mit Actioneinlagen ein, bietet aber keinen optimalen Komfort.

GRAFIK	78%
SOUND	71%
STEUERUNG	63%
MOTIVATION	69%



68%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 109,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Roland MT-32, General MIDI
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

THE DAME WAS LOADED



Dieser Spiel-Film von Philips Media handelt im Amerika der 40er Jahre und will offenbar an die Erfolge der „schwarzen Serie“ anknüpfen – doch Philip Marlowe und Mike Hammer können da nur müde lächeln.

Zwischen Bogard-Movies nach Romanen von Hammet, Spillane oder Chandler und diesem interaktiven Streifen liegen Welten, wie schon die uninspirierte Story zeigt: Im Trenchcoat des Privatschnüff-

lers Scott Anger soll man binnen drei Tagen den verschwundenen Bruder einer schönen Frau wiederfinden.

Um den Mann aufzuspüren, fährt man im Auto von Location zu Location und quetscht rund 30 Charaktere aus. Da Bares dabei so manche Zunge lockert, darf dazwischen der Kontostand beim Pokern aufgebessert werden. Wer

Items findet, sollte sie auch benutzen, um zu einer der neun möglichen Lösungen des Falles zu gelangen. Diese Vielfalt ist löblich, genau wie die grundsätzlich solide Machart der in 320 x 240 Pixeln abgespulten Fullscreen-Videos – das Talent der Darsteller läßt indes zu wünschen übrig, die Sprachausgabe ist laienhaft, und die Musik düdelt nicht nur, sie rauscht auch noch.

Was das Spiel aber letzten Endes zum Flop macht, ist sein stinklangweiliger Plot: Bald nagt die Maus am Quit-Button und der Ärger am Käufer – über 90 verschwendete Mark. (mash)



Gelangweilte Miene zum langweiligen Spiel

The Dame was loaded (Beam Software/Philips Media)

Mißratener Versuch eines interaktiven Film Noir.

GRAFIK	74%
SOUND	68%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	42%



47%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 3,5 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Ultrasound, Soundscape, Spectrum 16
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Redaktionsassistentz
Dorothea v. Pronay

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Layout
Prolit Studio GmbH

Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Titel
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

Erscheinungsweise
PC PUR erscheint 10 x jährlich,
zum jeweils vorletzten Freitag des
Vormonats.
Doppelausgaben, 5/6 und 7/8

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bau-
anleitungen 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 Ein-
sendung gibt der Verfasser die
Zustimmung zum Abdruck in den
Publikationen des Joker Verlags.
Honorar nach Vereinbarung. Für
unverlangt eingesandte Manu-
skripte wird keine Haftung über-
nommen. Der Verlag behält sich
das Recht vor, Einsendungen im
Falle einer Veröffentlichung
ohne Angabe von Gründen zu

kürzen oder nach eigenem Gut-
dünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC PUR erschienenen
Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Alle Rechte, auch
Übersetzungen vorbehalten.
Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung
in Datenverarbeitungsanlagen
usw.) bedürfen der schriftlichen
Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder
4605822

Telefax: (089) 4604977

Compuserve:
100332,322

Internet:
100332.322@compuserve.com

**Hotline jeden Mittwoch zwischen
16.00 und 19.00 Uhr unter den
Nummern der Redaktion.**



STAR TREK KLINGON



Ein Regisseur vom Fach:
Jonathan Frakes

Nach „Deep Space Nine: Harbinger“ veranstaltet Viacom nun eine „Windows“-Reise ins Star Trek-Universum, bei der den spielerischen Elementen nur eine Nebenrolle zukommt. Das Abenteuer des Lernens ruft!

Zwei der insgesamt drei CDs werden von einem rund 90minütigen (und vorläufig noch komplett englischen) Spielfilm im AVI-Format in Beschlag genommen, bei dem Next-Generation-Star Jonathan Frakes Regie geführt hat:

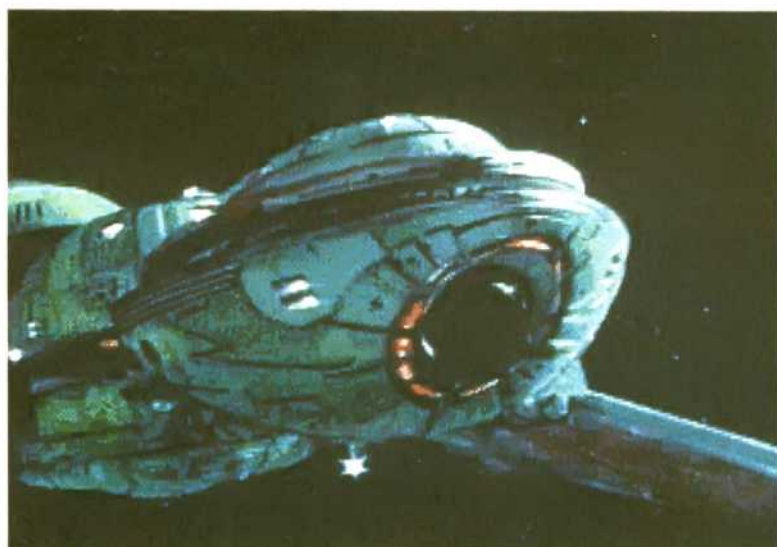
Im Rahmen einer Holodeck-Simulation schlüpft der Spieler in die Rolle des jungen Kriegers Pok, dem Gawron, der Kanzler des Klingonenreiches, hilfreich zur Seite steht. Dann stirbt Poks Vater bei einem hinterlistigen Anschlag,

was die beiden natürlich nicht ungesühnt lassen können. Erwartungsgemäß müssen sich Gawron und Pok erst mit allerlei zwielichtigen Gestalten ablagen, bevor sie auf den eigentlichen Täter stoßen. Das „Gameplay“ hat man sich dabei etwa so vorzustellen: Der Abenteuerfilm läßt sich jederzeit anhalten, damit man mit dem Mauszeiger Gegenstände anklicken kann, die dann per Sprachausgabe erklärt werden. Zwischendurch steht auch mal eine Aufgabe à la „Welche Farbsequenz entschärft die Bombe?“ auf dem Programm. Macht man es falsch, wird die betreffende Szene eben so lange wiederholt, bis die richtige Lösung gefunden ist...

Nach so viel unauffällig, aber unterhaltsam vermitteltem Wissen über das Klingonenreich konfrontiert CD Nummer drei den Betrachter mit Bildung pur. Hier darf man sich nämlich u.a. klingonische Opern anhören, einen Sprachkurs mit Michael Dorn („Worf“) absolvieren und die richtige Zubereitung von

„Qagh“ in Erfahrung bringen. Bedient wird dieses Lernprogramm via Maus oder Spracheingabe – was ähnlich schlecht funktioniert wie bei „Star Trek Omnipedia“. Im großen und ganzen ist die Handhabung aber ordentlich gemacht. Das gilt auch für die Präsentation, obwohl die im Fullscreen-Modus dargestellten Filme ein wenig grobpixelig geraten sind.

Unter dem Strich erfährt man hier also sehr viel über die klingonische Kultur, während der Spieltrieb eindeutig zu kurz kommt. Trekkies, denen das gefällt, dürfen sich übrigens auf weitere Titel dieser Art freuen, welche Viacom gerade zur „Voyager“-Serie und den „Borg“ vorbereitet. (mash)



Darf natürlich nicht fehlen:
ein Bird of Prey



Der richtige Code ist
gefragt



Gawron mit charmanter Begleitung



Ein Plausch auf klingonisch

Star Trek Klingon

SF-Edutainment im Fach „Klingonische Kultur“ – mit einem Hauch von Spiel.

PRÄDIKAT:

Besonders klingonisch

USK-Freigabe: nicht geprüft
Hersteller: Simon & Schuster Interactive/Viacom New Media
Preis: ca. 99,- DM

Man benötigt zumindest einen 486 DX 2/66 (besser: P100) mit 8 MB RAM, 25 MB auf der HD, „Windows 3.1“ oder „Win 95“ und Doublespeed-Laufwerk. Für die Spracheingabe sind zusätzlich ein Mikrofon und eine Soundblaster 16 (oder 100% Kompatible) erforderlich.

total



oder normal

37 AKTUELLE SPIELE-TESTS

Neues von Lucas Arts & Novotny
Messe-Berichte: E3 & ECTS

Specials: Neue Intel-Prozessor
Die besten Musik-Sites im Internet

Interview mit Sierra-Chefin
Roberta Williams

Multimedia-Pentium
zu gewinnen



**Das
volle Programm
gibt's jeden Monat
neu am Kiosk**

**Als PC JOKER für
nur 7,- DM**

mit Tests, Previews, Specials, Lösungshilfen, Messebericht, Interviews, Online-Sites, Leserbriefen, Shareware, News, Postspiel, Brettspielen und vielem mehr

**Als PC JOKER TOTAL für
nur 14,80 DM**

mit vollem Umfang und einer rrrrandvollen Begleit-CD mit Top-Benutzeroberfläche, Vollversionen, Shareware, spielbaren Demos, aktuellen Patches, Screensavern, Fotos, Saveständen und und und...

Bestelltelefon: 0771 64440



Zieht Euch warm an!

COOLE PREISE

		PC3,5	ROM			PC3,5	ROM
3D Ultra Pinball	DV		59,37	Inferno - Epic 2 (B)	DV		32,97
A4 Networks	DV	85,77	85,77	Kingdoms of Germany	DV	65,97	65,97
Abaron	DV		59,37	Klick'n Play	DV	85,77	85,77
Action Soccer	DV		72,57	Klick'n Play Game Pack	EV		65,77
AD&D Collection 2: Master	EV		72,57	König der Löwen	DA	59,37	
Advanced Civilization	EV		85,77	Kyrandia 3 - Malcom's Re	DV		92,37
Air Havok Controller	DV		79,17	Lands of Lore (B)	DV		36,27
Al-Qadim	EV	65,97		Lands of Lore 2	DV		*85,77
Aladdin	DA	65,97		Last Dynasty	DV		85,77
Albion	DV		85,77	Leisure Suit Larry Coll. 1-6	DA		85,77
Alien Legacy	DA	79,17		Little Big Adventure	DV		85,77
Aliens	DA		72,57	Lode Runner online	DV		79,17
Alone in the Dark 3	DV		92,37	Lost Eden	DV		79,17
Amerika 1861 - 1865	DV		92,37	Lucas Arts Classic Advent	DV		85,77
Apache Longbow	DV		72,57	Lucas Arts Top Adventures	DV		92,37
Archibald Applebrook	DV		79,17	Maabus	DA		85,77
Around Hollywood	DV		46,17	Made in Germany	DV		65,97
Ascendancy	DV		85,77	Mechwarrior 2 (w95)	EV		85,77
Asterix	DV		65,97	Monkey Island 2	DV	46,17	
Atari 2600 Action Pack	DV		65,97	Monopoly (w)	DV		65,97
Atlas	DV		52,77	Myst	DV		65,97
Aufschwung Ost Deluxe	DV		79,17	Nascar Racing	DA	85,77	79,17
Battle Cruiser 3000 AD	DV		*85,77	Nascar Racing Track Pac	DA	32,97	39,57
Battle Isle 3	DV		85,77	NBA Jam T. E. Ltd. Edition	DA		85,77
Beneath a steel Sky	DA		26,37	NBA Live 96	DV		85,77
Bermuda Syndrom	DA		85,77	Need for Speed	DV		79,17
Bestseller Games4: Indy 4	DV		9,99	NHL Hockey 96	DV		79,17
Biing	DV	85,77	59,37	Oldtimer	DV		65,97
Bleifuß (Screamer)	DV		59,37	Panzer General 2	DV		72,57
BMH Supporter	DV	32,34	46,17	Perfect General 2 Scenario	EV		39,37
Bundesligamanager 3.0 Ha	DV	85,77	72,57	PGA Tour Golf 96	DA		85,77
Burning Steel + Data 1-3	DV		85,77	PGA Tour Golf 96 Data CD	DV		39,57
Buzz Aladrin's Race	DA		19,77	Phantasmagoria	DV		92,37
C64-Actionpack	EV		46,17	Pinball Illusions	DA	59,37	59,37
Cäsar 2	DV		79,17	Pinball Wizard 2000	DV		72,57
Capitalism	DV		79,17	Pirates Gold (B)	DV		32,97
Carrier Strike Force	DV		79,17	Pitfall: The Mayan Adv.	EV		79,17
Chewy-Esc von F5	DV		72,57	Pole Position Formel 1	DV	85,77	92,37
Comanche vs Werewolf	DV		79,17	Police Quest Swat	DA		79,17
Command + Conquer Mis	DV		52,97	Prince of Persia Collection	DA		59,37
Command: Aces of the Deep	DV		85,77	Prisoner of Ice	DV		85,77
Conquerer AD 1086	DV		85,77	Privateer	DA		26,37
Crusader: No Remorse	DV		79,17	Pro Pinball - The Web	DA		59,37
Daedalus Encounter	DV		92,37	Raven Project	DV		85,77
Dark Universe - Hüter des	DV	85,77	85,77	Rebel Assault 2	DV		85,77
Das Amt	DV		98,97	Ring der Nibelungen	DV		72,57
Delta V	EV	79,17		Rise 2 Resurrection	DV		85,77
Der Druidenzirkel	DV		72,57	Shannara	DV		*79,17
Der Seelenturm	DV		79,17	Simon the Sorcerer 2	DV	79,17	79,17
Descent 2	DA		*85,77	Skat-As	DV	52,77	
Desert + Jungle Strike	DA		46,17	Space Marines	DV		79,17
Destruction Derby	DA		92,37	Space Quest 6 (WIN)	DV		85,77
Die Box	DV	46,17	46,17	Star Crusader	DV	79,17	
Die Fugger 2	DV		79,17	Star Trek: TNG -Final Unity	DV		98,97
Die Siedler 2	DV		79,17	Steel Panthers	DA		72,57
Die Siedler	DV		32,97	Strike Commander	DA		39,57
Die total verrückte Rallye	DV		32,97	System Shock enhanced	DV		26,37
Dime City	DV		79,17	T.F.X EF 2000	DV		85,77
Discworld	DV		79,17	Talisman	DV		85,77
Dragonsphere	DA		32,97	Teamchef	DV		85,77
DSA2 - Sternenschweif	DV	79,17		Terranova	DA		79,17
Earth Worm Jim	DA		65,97	The 11th Hour	DV		92,37
Evasive Action	DV	65,97		The Dig	DV		79,17
Fade to Black	DV		85,77	Thunderhawk 2	DV		79,17
Fields of Glory	DV		39,37	Thunderscape	DA		72,77
Fifa Soccer 96	DV		79,17	Time Gate - Knight's Chase	DV		92,37
Flight of the Amazon Queen	DV	72,57	79,17	Top Gun - Fire at will	DV		85,77
Frankenstein	DV		92,37	Touche - 5th Musketeer	DV		72,57
Fußball Total	DV	65,97	79,17	Turncan 2	DV		59,37
Grand Prix 2	DV		*92,37	Ufo: Enemy unknown	DA	39,57	39,57
Grand Prix Manager	DV		85,77	Virtual Pool	DA		92,37
Hand of Fate	DV		36,27	Warcraft 2	DV		79,17
Hanse - Die Expedition	DV	39,57		Warhammer	DV		65,97
Hardball 5	EV		*85,77	Willi Lemkes Fußballman	DV		72,57
Heimdall 2	DA		79,17	William Shatner's Tek War	EV		*72,57
Hi Octane	DA		92,37	Wing Commander 4	DV		98,97
History Line 1914-18 Clas	DV		29,95	X-Wing enhanced	DV		72,57
Hugo 3	DV		79,17	Zorro	DV		65,97
Indy Car 2	DA		79,17				

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

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



BATTLEGROUND

Ardennes

Talon Softs strategische Schlacht um den „Battleground Gettysburg“ vermochte unseren Redaktionsgeneral Manfred Anfang des Jahres nicht voll zu überzeugen, entsprechend skeptisch reiste Kommandant Mick in die Ardennen.

Nach dem amerikanischen Bürgerkrieg steht unter dem Oberkommando von Empire nun also der Kampf um die Ardennen anno 1944/45 in 27 Einzelgefechten auf dem Programm. Unter deutscher oder US-Flagge führen dabei bis zu zwei Spieler innerhalb vorgegebener Runden ihre Truppen,

Haubitzen, Panzer etc. auf Hexfeldern durch Belgien und Luxemburg, besetzen Dörfer, bekämpfen den Feind und sammeln Siegpunkte.

Während man vor der zweifach zoombaren SVGA-Karte (wahlweise in 2D oder Iso-3D, bei Angriffen werden kleine SW-Videos eingeblendet) sitzt und der Marschmusik nebst Stereoeffekten lauscht,

dürfen einzelne oder gar alle Operationen auch dem Rechner übertragen werden. Das ist nützlich, weil sich die Steuerung via Tastatur, Maus und eine Handvoll Icons zunächst etwas gewöhnungsbedürftig gestaltet. Später kommt man aber zurecht und kann sich ganz den sehr anspruchsvollen Aufgabenstellungen widmen. Kein Spiel für Einsteiger also, aber eine auch langfristig motivierende Herausforderung für Profi-Strategen – und vor allem eine deutliche Steigerung gegenüber dem Vorgänger. (mic)



Panzerschlacht in den Ardennen

DEADLINE

Der Titel steht nicht umsonst auch für den Redaktionsschluß: Hier dreht sich alles um Terroristen und Geiseln – genau wie fünf vor zwölf im Verlag, wenn wir hilflos dem Terror der Chefredaktion ausgeliefert sind...

Als Kommandant einer Anti-Terror-Brigade soll man in 24 Echtzeitszenarien Geiseldangster bekämpfen, wobei die Iso-Grafik quasi „Syndicate“ mit umgekehrten Vorzeichen nahelegt. Na, mal sehen: Vor jedem Einsatz gibt's mit Videos und Digi-Speech unterlegte Briefings, danach sucht man sich aus einem Pool von 15 mit je zehn individuellen Fähigkeiten (Schußstärke, Heilen...) gesegneten Söldnern ein neunköpfiges Team zusammen. Agiert wird dann

unter Zeitdruck in einer mehrere Bildschirme großen, in alle Richtungen scrollbaren Iso-Landschaft, wo man seine bieder gerenderten Unterge-



Die Icon-Lawine vermag weniger zu fesseln...

benen einzeln oder in beliebig großen Gruppen mittels Maus und einer Heerschar von Icons befehligt.

Leider liest sich das alles sehr viel packender, als es sich spielt, da die meisten Einsätze aufgrund der überkomplizierten Bedienung und der unübersichtlichen 3D-Tatorte bereits im Ansatz scheitern. Daher waren wir auch ganz froh, als die Festplatte von diesem nur thematisch halbwegs originellen Action-Strategical der Psygnosis-Geiselnahme wieder befreit war. (md)



Battleground Ardennes (Empire/Talon Soft)

Anspruchsvolle KoSim für „Windows“-Schlachten.

GRAFIK	64%
SOUND	72%
STEUERUNG	64%
MOTIVATION	72%



68%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386er, besser ein 486 DX 2/66
SPEICHER:	4 MB RAM, 15 bis 172 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

Deadline (Psygnosis)

Iso-Terror in Echtzeit, aber ohne großen Qualitätsanspruch.

GRAFIK	60%
SOUND	64%
STEUERUNG	42%
MOTIVATION	48%



50%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 59,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (Videos), VGA (Spiel)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Sound-scape, Pro Audio 16, MS Sound System, Adlib Gold
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Bis auf die englische Sprachausgabe komplett deutsch



Nach dem abenteuerlichen „Kingdom O' Magic“ nimmt Sales Curve Interactive nun den Krieg der Geschlechter wörtlich: In Echtzeit und mit allen taktischen Schikanen dürfen Männlein und Weiblein aufeinander losgehen!



Das nackte Spielprinzip macht es sich irgendwo zwischen „Syndicate“ und „Command & Conquer“ gemütlich: Das bevorzugte Geschlecht und die insgesamt 14 Szenarien sind frei anwählbar, dasselbe gilt für die unterschiedlich begabten Mitglieder des maximal vierköpfigen Einsatzteams. Gekämpft wird nicht mit Zähnen und Klauen, sondern ganz konventionell mit unbegrenzt munitionierten Sturmgewehren, Laserwummen, Automatik-Geschützen etc. Der biologische Hintergrund kommt dann bei der konkreten Aufgabenstellung zu seinem Recht, so müssen bei einigen Missionen z.B. wertvolle Spermavorräte (!) geraubt werden. Da versteht es sich fast von selbst, daß die männlichen Soldaten in den eingestreuten Cut-Scenes

meist Bier trinken, während die Gegenseite ständig mit der Körperpflege beschäftigt ist... Das komplette Schlachtfeld besteht aus rund tausend Iso-Schauplätzen, durch die man seine Jungs oder Mädels mit der Maus dirigiert. Man kann immer nur eine(n) KriegerIn direkt steuern, die anderen laufen hinterher und sichern bzw. greifen gegebenenfalls selbständig an. Dabei stößt die Gruppe dann vielleicht auf Lasersperren, Raketenwerfer oder gar unsichtbare Panzer. Verbrauchte Lebensenergie läßt sich unterwegs an einigen Stellen wieder auffüllen, zudem werden die Fähigkeiten der Beteiligten durch erfolgreich absolvierte Einsätze oder dazwischengeschaltetes Training verbessert. Die detailreichen SVGA-



Gleich geht's dir an den Kragen, Emanze!



Nimm das, du Chauvil

Welche Waffe darf's denn sein?

Die VGA-Optik

Gender Wars

(The 8th Day/Sales Curve Interactive)

Satirisch-strategischer Krieg der Geschlechter.

GRAFIK	74%
SOUND	80%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	77%



75%

USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Schwierigkeit: für Experten
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 18 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA/VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Soundscape, Ultrasound, Spectrum
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch

WORMS REINFORCEMENTS

Noch ehe zur Jahreswende „Worms 2“ erscheint, sorgt Team 17 für Verstärkung im Kampf der Würmer – mit einer Datadisk, deren Neuerungen eine halbe Seite abseits des Update Service durchaus rechtfertigen.

Da das Kultspiel im Original ja bereits über einen Levelgenerator verfügt, wurde hier auf weitere Schlachtfelder verzichtet; statt dessen gibt es 20 neue Hintergründe, die hauptsächlich den Solomodus verschönern. Auch darf man jetzt eigene Sounds einbauen, doch sind die entsprechenden Programme wenig komfortabel – 14 witzige Samplesets sind jedoch bereits integriert, weitere kann man sich aus dem Internet besorgen. Dazu kommen frisch abgemixte Musikstücke

und Modi für gesellige Kriege am (Null-) Modem bzw. im Netzwerk inkl. Nachrichtenfunktion.

An inhaltlichen Verbesserungen sind neben einem Dutzend kaum spektakulärer Optionen Erste-Hilfe-Kisten, die Fähigkeit, Dynamit zu werfen und mit Kamikazewürmern zu

zielen, hinzugekommen. Was neue Waffen betrifft, so sind sie ebenfalls vorhanden – allerdings gut versteckt, so daß man ohne Nutzung der streng geheimen Cheat-Modi nur selten das Vergnügen hat, z.B. eine sich selbst vergrabende „Molebomb“ zu zünden.

Fazit: Nette Optimierungen, in deren Genuß allerdings nur die Besitzer des CD-Originals kommen. Wer jedoch bloß an den Netzwerk-Patches interessiert ist, die gibt es auch auf der Begleit-CD dieser Ausgabe. (mm)



Neue Würmer braucht das Land



In Zukunft kontrolliert die Mafia praktisch jede Stadt! Zumindest, wenn es nach diesem Wirtschaftsstrategical geht, das New World Computing exklusiv für „Win 95“ veröffentlicht.

Nach dem kleinen Render-Intro kämpfen bis zu sechs von Menschenhand oder der CPU gesteuerte Controlettis an einem Bildschirm oder per Modem in zehn separat anwählbaren Szenarien rundenweise um die Vormacht ihrer Organisation – indem sie die jeweils 64 Bezirke der Draufsicht-Städte im Stil des Brettspiels „Risiko“ mit Gangstertrupps erobern.

Die Schlacht beginnt mit einem bereits kontrollierten Stadtteil, dem per Maus/Icon-Steuerung zunächst Geld zu entziehen ist. Damit können beliebig viele der mit 17 Charakterwerten (Angriff, Infiltration etc.) ausgestatteten Banden rekrutiert werden, man darf Waffen entwickeln und bestechen. Schickt man seine Schläger dann in ein an-

grenzendes Gebiet, wird es dem Einflußbereich einverleibt. Sollte es hingegen bereits der Konkurrenz gehören, kommt es u.U. zu einem (Macht-) Kampf, über dessen Ausgang die Werte und das Equipment der Beteiligten entscheiden.

Ein solides Konzept also, aber leider auch ein unsolide umgesetztes: Das überkomplizierte Handling, die spartanische Grafik und der auf Dauer eher öde Begleitrock dämpfen die Begeisterung doch empfindlich. (md)



Planquadrate für die Unterwelt

Worms Reinforcements (Team 17/Ocean)

Die Datadisk zum Kultspiel.

GRAFIK	66%
SOUND	81%
STEUERUNG	84%
MOTIVATION	86%



82%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 49,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX/25, besser ein 486 DX4/100
SPEICHER:	8 MB RAM, 22,5 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/AWE 32, Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Chaos Overlords (New World Computing)

Bieder präsentierte „Risiko“-Variante für „Win 95“.

GRAFIK	42%
SOUND	55%
STEUERUNG	51%
MOTIVATION	60%



54%

USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD (auch am Mac lauffähig)
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (wahlweise 256 Farben oder 16 Bit Truecolor)
SOUND:	Alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version geplant

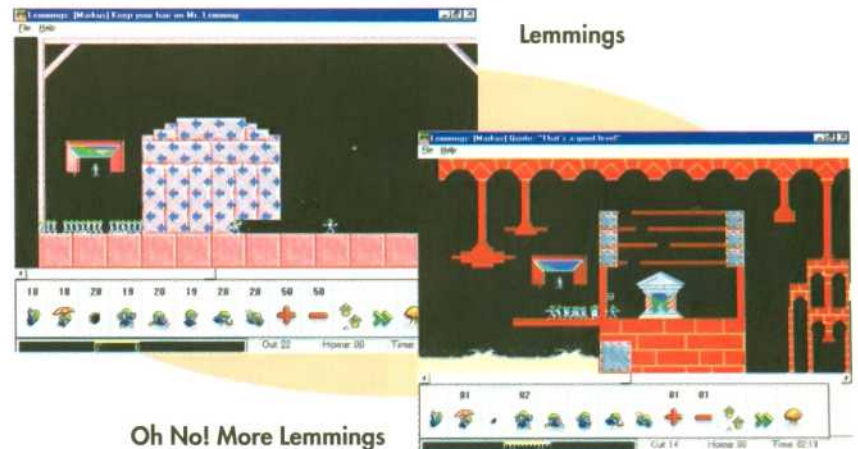
Seit 1991 verüben die putzigen Psygnosis-Wühler nun schon auf alle Arten und allen Systemen Selbstmord, jetzt haben sie auch das „Fensterln“ erlernt – und von ihren Kollegen „Worms“ den Umgang mit Waffen.

Für lächerliche 39,- DM wartet hier viel Spiel: Neben dem mittlerweile klassischen Teil eins der Lemmings-Saga samt den Zusatzlevels der Datadisk „Oh No! More Lemmings“ findet sich auf der CD nämlich noch die brandneue Farbschlacht „Lemmings Paintball“ – darf man derart suizidgefährdeten Wesen tatsächlich Gotcha-Pistolen in die Pfote drücken?

Zur Beantwortung dieser Frage sei zunächst noch einmal auf das Grundprinzip der Originallemmings hingewiesen. Sie purzeln nach wie vor als Horde hirnloser Wuselsprites aus einer Falltür in eine lebensfeindliche Umwelt und laufen erst mal stur geradeaus in jede Gefahr. Per indirekter Steuerung obliegt es nun dem Spieler, seine Schützlinge zum Ausgang zu führen, indem er ihnen acht verschiedene Fähigkeiten wie Blocken, Graben,

Fallschirmspringen etc. zuweist. Dies alles präsentiert sich dem Kleintierdompteur hier in verschiedenen Auflösungen und Zoomstufen, untermauert von netten Begleitmusiken und Geräuschen wie etwa dem allseits beliebten „Oh no!“ vor dem Bildschirmtod.

So weit, so bekannt. In der neuen Paintball-Variante bekriegen sich nun je zwei Gruppen von Lemmings um die gegnerische Fahne, wahlweise auch im Netzwerk. Dies geschieht in einer arg grobpixeligen Iso-Landschaft, die zudem erst ab einem Pentium richtig ins Scrollen kommt; dazu gibt's ein paar kurze Videos. Packende Schußwechsel darf man sich dabei freilich nicht erwarten, vielmehr wurden einfach die Rätsel (Wo ist der Hebel für den Aufzug?) in die dritte Dimension verlagert und mit hektischen Ballereinlagen gewürzt – ein Konzept, das in ähnlicher



Form bereits bei „3D Lemmings“ nicht recht zu überzeugen vermochte. Und auch hier nervt das Gameplay mit einer ungenauen Maussteuerung, unübersichtlichen Levelaufbauten und unfairen Details. Beispielsweise ist eine Mission in aller Regel kaum noch lösbar, sobald ein Lemming getroffen wurde.

Trotz des verlockenden Preises ist dieser Mix aus Alt und Neu

also alles andere als ein Mußkauf: Wenn es um einen Krieg der Knuddelwesen geht, sind die „Worms“ nämlich schlicht die besseren Lemmings. (mz)

Lemmings for Windows 95 (Psygnosis)

Alte und neue Lemmings für „Win 95“ – die Bewertung bezieht sich lediglich auf das aktuelle „Lemmings Paintball“.

GRAFIK	60%
SOUND	64%
STEUERUNG	57%
MOTIVATION	62%



USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 39,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX 2/66, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Deutsche Anleitungen, englische Spiele





Blechspielzeug zum Aufziehen erfreute schon unsere Großväter, Philips Media verwendete die moderne Digi-Variante der Schuko-Figuren nun für ein Action-Strategical: eine Art Schach für schlichte Gemüter. Zur Verfügung stehen beliebig viele Aufziehfiguren mit unterschiedlicher Spielstärke und zwölf verschiedenen Designs wie Känguruh oder Totenkopf. Auf vier schachbrettartigen Schlachtfeldern ziehen diese dann in insgesamt 40 Echtzeit-Levels wahlweise gegen den Rechner oder einen menschlichen Gegner zu Felde. Dazu wird das Spielzeug einzeln (per Tastatur) auf einer Seite des Bretts postiert, woraufhin es selbstständig zur anderen watschelt – für jedes dort angekommene Teil gibt es einen Punkt, 21 davon braucht man

für den Sieg. Das Problem dabei: Sobald zwei verfeindete Blechmännchen aufeinanderprallen, kommt es zu einer Prügelei, deren Ausgang u.a. davon abhängt, wieviel Aufzieh-

energie ihr Chef ihnen mit auf den Weg gegeben hat. Durch die optisch wie akustisch vergnügliche Präsentation sorgen vor allem die nett animierten Raufereien für Gekicher vor dem Monitor, doch der Reiz ist bald verflogen. Dann bleibt nur noch das stereotype Gameplay, dessen Hektik kaum strategische Eingriffe erlaubt. Zudem kann Gearheads nicht einmal mit einer Save-Option aufwar-



Krieg im Spielzeugland

ten – also wahrlich ein kurzweiliger Spaß... (md)

Gearheads (Philips Media)

Niedliche, aber nur kurz motivierende Action-Strategie unter „Windows“.

GRAFIK	68%
SOUND	70%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	46%



52%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 11 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle von „Windows“ unterstützten Soundkarten
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version geplant



Was dem Add-On für „Worms“ recht ist, kann dieser Zusatz-CD nur billig sein: Hier eine halbe Testseite zu den ebenso neuen wie hammerharten Aufgaben für an Echtzeitstrategie interessierte Orks und Menschen.

Blizzards Zusatz-Krieg beinhaltet zwei Kampagnen mit jeweils einem Dutzend Schlachten. Dazu kommen ein neuer Level-Editor sowie 40 separat anwählbare Missionen für bis zu acht vernetzte Kriegsherren – wobei eine CD für jeweils drei Rechner ausreicht.

Einheiten und Gebäude sind exakt dieselben geblieben, und auch die geniale Maus/Tastatur-Steuerung kennt man bereits aus dem (natürlich erforderlichen) Hauptprogramm. Bis auf drei frische Lieder gilt das auch für die

Akustik. Dafür können das Terrain sowie die Zwischensequenzen mit einigen neuen Details aufwarten. Insbesondere wurde aber der Schwierigkeitsgrad gewaltig angehoben: Hier kämpft man von Anfang an gegen eine

erdrückende Übermacht, die nicht mehr mit Massenattacken, sondern nur noch mit ausgeklügelten Strategien zu besiegen ist. Nicht umsonst wird der Spieler nun von einigen besonders starken Heroen durch sämtliche Kampagnen begleitet...

Wer also die Aufgaben des Originals mit Bravour und Begeisterung gemeistert hat, der wird sich gewiß auch für die neuen Herausforderungen erwärmen können. (md)



Die drei Muskeltiere

Beyond the Dark Forces (Blizzard/Bomco)

Gelungene Zusatz-CD zum Hit-Strategical „Warcraft II“.

GRAFIK	78%
SOUND	86%
STEUERUNG	88%
MOTIVATION	89%



86%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Könnern
Preis: ca. 39,- DM

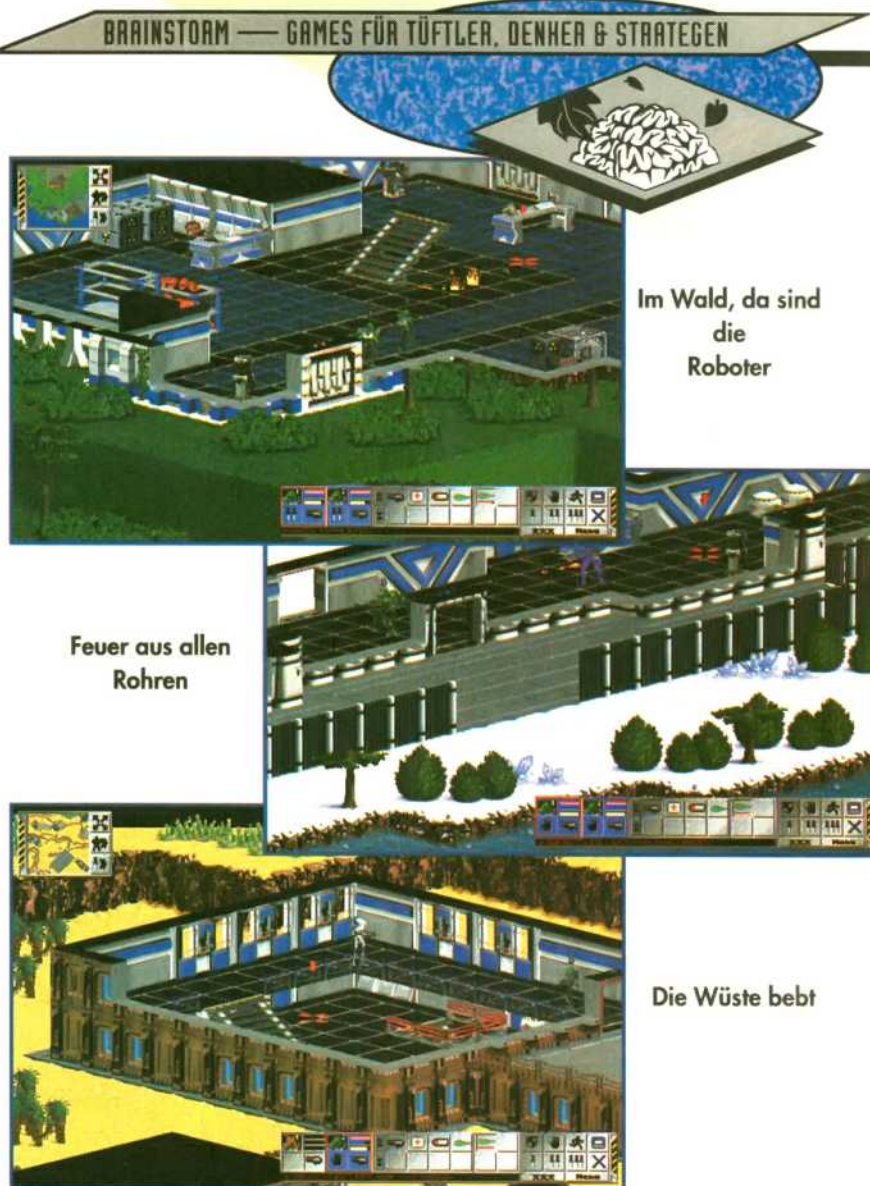
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 29 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Adlib Gold, Roland RAP-10, Pro Audio, Soundscape, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

TOTAL MANIA

Das von Domark, Core Design und U.S. Gold gemeinsam gegründete Eidos-Label legt zum Einstand ein SF-Actionstrategical für „Windows“ vor, bei dem der Spieler in erster Linie mit der Bedienung kämpft.

In einem von Roboter-Armeen kontrollierten Überwachungsstaat soll man hier mit seinem Söldnertrupp fortlaufend Anschläge verüben, um so das menschenverachtende Regime zu stürzen. Die 20 Missionen sind dabei in zoom- und scrollbaren Iso-Terrains mit vier verschiedenen Designs (Eis, Wüste, Wald, Dschungel) angesiedelt. Falls ein Netzwerk oder Modem und „Win 95“ vorhanden sind, dürfen sich bis zu sieben weitere menschliche Rebellen an dem Kampf beteiligen, wobei eine CD für sämtliche Spieler ausreicht. Auf das hübsche Render-Intro folgt die erste Auftragsbeschreibung und verrät den Aufständischen, welche feindlichen Stützpunkte sie ausschalten bzw. welche Metalle sie einsammeln müssen. Je nach Auftrag befehligt man dazu zwei bis sechs Söldner, die zunächst

mit teuren, aber nützlichen Batterien, Schutzschilden, Laserwummen etc. ausgerüstet werden. Dann scheucht man seine Untergebenen einzeln oder als Gruppe im Point & Click-Verfahren herum und nimmt die in 65 Sorten vorrätigen Feindroboter per Mausclick unter Feuer. Zur besseren Orientierung ist dabei stets eine kleine Übersichtskarte präsent, zudem werden die (meist mehrstöckigen) Gebäude bei Annäherung durchscheinend. Nach dem Erreichen des jeweiligen Missionsziels erfolgt automatisch die Rückkehr zur Basis, wo ein bißchen Klimpergeld und gesteigerte Charakterwerte verteilt werden. Die Zwischensequenzen sehen hier recht hübsch aus, was man über die ärmlich animierten Roboter im Spiel selbst kaum behaupten kann. Ärgerlich sind auch die arg winzigen



Im Wald, da sind die Roboter

Feuer aus allen Rohren

Die Wüste bebzt

Sammelobjekte, zumal in Verbindung mit der unpräzisen Steuerung: Mal übersieht man wichtige Items, dann wieder manövriert man seine Helden in Sackgassen, aus denen sie nur mit wahren Klick-Orgien wieder herauszubekommen sind. Besser gefallen da die sechs separat anwählbaren Audio-Tracks und die englische Sprachausgabe, deren baldige Germanisierung bereits angekündigt ist. Fazit: Kein wirklich übles Spiel, doch sind actionorientierte Iso-Strategen mit dem alten „Syndicate“ oder dem neuen „Gen-

der Wars“ besser bedient. (md)

Total Mania (Eidos/Domark)

Hakelig zu steuernde Actionstrategie im Stil von „Syndicate“ für „Windows“.

GRAFIK	66%
SOUND	72%
STEUERUNG	53%
MOTIVATION	59%



61%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM, besser 16 MB RAM, 4 bis 84 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung



Welche Knarre darf's denn sein?

Auch die Nahansicht bringt kaum Übersicht



Space Hulk: The Vengeance of the Blood Angels

Anno 1993 brachte Electronic Arts die erste Versoftung des gleichnamigen Brettspiels von Games Workshop auf den Markt, wenn auch mit bescheidenem Erfolg. Der zweite Anlauf erfolgt nun unter „Win 95“.

Wer die Vorlage kennt, der kennt auch das Szenario „Warhammer 40.000“ (hierzulande: „Star Quest“), wo in ferner Zukunft riesige Raumschiffe steuerlos auf die Erde zurasen. Noch dazu dienen diese sogenannten Space Hulks den üblen Gene-Stealers als Heimstatt...

Das war auch schon beim mehr strategisch orientierten Vorgänger nicht anders, doch kommt in den hiesigen 43 Missionen bzw. der Kampagne noch eine gehörige Portion Action hinzu: Da gibt es 3D-Ballerdungeons mit der genreüblichen Steuerung ebenso wie maximal zwei Trupps mit jeweils bis zu fünf Mitgliedern, die

einzelnen zu befehligen sind. Abwechslung herrscht auch bei den Zielen der Einsätze, denn mal muß ein Hulk gesäubert, dann wieder ein Kumpel gerettet werden. All dies sieht nun deutlich schöner aus als ehe- dem und hört sich auch viel besser an, ist aber via Maus und Tastatur bzw. Joystick nach wie vor fieselig zu steuern. Was bleibt, ist ein Fall für Fans der Vorlage, zumal Neulinge hier selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad schneller zu Boden gehen, als die Ladezeiten dauern. (mash)



Kampf dem Gene-Stealer!

Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels (Key Games/Electronic Arts)

Schwer verdaulicher „Win 95“-Mix aus Action und Strategie nach einer Brettspielvorlage.

GRAFIK	74%
SOUND	77%
STEUERUNG	51%
MOTIVATION	58%



60%

USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch



Wie man Echtzeit-Strategie und Action korrekt abmischt, hat Looking Glass erst unlängst bei „Terra Nova“ vorgemacht – daß so etwas auch in die Hose gehen kann, zeigt sich hier.

Im 23. Jahrhundert greifen Bösewichter eine vollautomatisierte Space-Mine an, was der Spieler natürlich nicht hinnehmen kann. Er tut also, was getan werden muß: die dazugehörige Raumstation erkunden, Geschütztürme per Fernbedienung oder direkt steuern, angreifende Roboter und Raumschiffe vernichten sowie Droiden in den Aufklärungs- bzw. Kampfeinsatz schicken.

Aber vor allem muß er irgendwie den Zugang zum Zentralrechner VOS erlangen, damit er so die gesamte Verteidigung und den Nachschub koordinieren kann.

Fraglos ein originelles Konzept, aber nicht bloß präsentationsmäßig steckt wenig dahinter: Weil zur Orientierung nur eine grobe Übersichtskarte zur Verfügung steht, düst man recht ziellos durch die

fade texturierten Stationsdungeons, loggt sich in den Rechner ein und schießt von Zeit zu Zeit ein paar Feinde ab. Dabei bleibt man wegen der mißglückten Steuerung ständig an den VGA-Wänden oder den Einrichtungsgegenständen hängen, während der Strategieteil mit endlosen Menüs nervt. Halbwegs gelungen sind lediglich das nette Render-Intro und die Sprachausgabe direkt von CD, Sound-FX und Musik kann man schon wieder vergessen. Genau wie eigentlich das gesamte Spiel. (mash)



Im Dungeon nichts Neues

Defcon (GT Interactive/Millennium Interactive/Virgin)

Enttäuschende Mischung aus SF-Strategie und Action.

GRAFIK	58%
SOUND	59%
STEUERUNG	48%
MOTIVATION	46%



49%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Soundscape, MPU-401
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

Action made in Austria



Österreichs erfolgreichster Action-Export ist immer noch Arnie, doch am PC läßt nun Max Design die Muskeln spielen: mit einem Genremix, dem ein wenig digitale Anabolika allerdings kaum geschadet hätten.

Aller Anfang ist mal wieder Alien, weshalb die Erde auf die Bedrohung aus dem All mit den titelgebenden Strike Bases reagiert – worunter man sich Stationen für jeweils bis zu vier verschiedene Wunderfahrzeuge vorzustellen hat. Hier sind Tanks und/oder Gleiter stationiert, die sich durch ihre Bewaffnung, Panzerung und Geschwindigkeit unterscheiden.

Mit diesem Fuhrpark soll der Spieler nun in 15 Missionen sein taktisches Geschick unter Beweis stellen, indem er jedes Vehikel zuerst bewaffnet (etwa mit stärkeren Lasern, zielsuchenden Raketen oder Schutzsatelliten) und ihm dann eine eigene Route zuweist. Kommt es unterwegs zum Gefecht, übernimmt man via Maus und Tastatur die Kontrolle über Flug- oder Kettenfahrzeug – genau wie die eigentlichen Aufträge, also die Zerstörung feindlicher Fabriken oder Rettungseinsätze in Handarbeit zu absolvieren sind. Dies geschieht in bester Action-Tradition mit Hilfe von auf sammelbaren Power-Ups für Schilde und Energie; dazu kommen noch Teleporterfelder, die entweder schon das Gelände zieren oder selbst abgesetzt werden müssen. Eine zwar zoom-, aber leider nicht scrollbare Karte sorgt dabei für Übersicht, während vier Schwierigkeitsgrade jedermann ein Fortkommen garantieren sollen. Zumindest theoretisch, denn in der Praxis ist da selbst



Ballern zu Lande...



...und in der Luft



Die feindlichen Truppen im Überblick

die unterste Stufe schon ein harter Brocken.

Optisch wissen in Strike Base das Intro und die Zwischensequenzen im Zwei-Zeilen-Format noch am ehesten zu gefallen, die texturierte 3D-Spielgrafik in den exotischen Auflösungen von horizontal 320 bzw. 160 Pixeln und vertikal 400 bzw. 200 Punkten hinterläßt dagegen keinen wirklich bleibenden Eindruck. Effekte, Sprachausgabe und Musik können ebenfalls nur als durchschnittlich bezeichnet werden. Größter Kritikpunkt ist hier jedoch die sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung, wodurch dieses Spiel gegenüber direkten Konkurrenten wie etwa „Terra Nova“ doch deutlich abfällt.

Fazit: Ein schönes Konzept, jedoch mangelhaft umgesetzt. Doch wie einst Landsmann Schwarzenegger sind auch die Designer-Mäxe aus der Alpenrepublik bereits auf dem richtigen Weg zum internationalen Erfolg. (mash)

Strike Base (Max Design)

Interessante Action-Strategie mit Schwächen hinsichtlich Handling und Präsentation.

GRAFIK	66%
SOUND	62%
STEUERUNG	56%
MOTIVATION	64%



62%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 bis 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA/VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatibile
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

PC-Spiele

CD	Disk
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball	79,99 *
Afterlife	79,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *
Alien Trilogy	89,99 *
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99 *
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Archie America (dt.)	PREIS! 49,99
Ascendancy (dt.)	PREIS! 59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99 *
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baldies (dt.)	69,99 *
Baphomet's Fluch (dt.)	79,99 *
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69,99 *
Battle Isle 1 (dt.)	79,95
Battle Race	69,99 *
Bazooka Sue	89,99 * 89,99 *
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99
Blind! (dt.)	69,99
Bleifuß - Screamer	59,99
Blown Away (dt.)	89,99
Caesar 2 (dt.)	79,99
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99 *
Chronicles of the Sword	79,99 *
Civil War General (dt.)	79,99 *
Civilization 2 (dt.)	79,99
Command & Conquer (dt.)	99,95
Command & Conquer Data CD	29,99
Congo	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Corpse Killer	79,99 *
Cyberia 2 (dt.)	89,99 *
Cyber Judas	79,99 *
Cybermage - Darklight Aw. (dt.)	89,99
Cyberstorm (dt.)	79,99 *
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.)	99,99 *
Deadline	39,99 *
Deadly Skies	79,99 *
Death Gate	79,99 *
Deathkeep AD&D	79,99 *
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.)	79,99 *
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99 *
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99 *
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Duke Nukem 3D	79,99
Dungeon Keeper (dt.)	79,99 *
Earthsiege 2: Skyforce	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Ecco the Dolphin	59,99
Elisabeth 1. (dt.)	99,99 *
Euro '96 England	69,99 *
F1 Manager '96 (dt.)	79,99 *
Fantasy General	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99 *
FIFA Soccer '96 (dt.)	AKTION! 59,99
Flight Unlimited (dt.)	59,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *
Fritz 4 (Schach)	139,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99 *
Gender Wars (dt.)	79,99 *

PC-Spiele

CD	Disk
Gene Wars (dt.)	89,99 *
Grand Prix Manager (dt.)	89,99
Hardline	69,99 *
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99 89,95
Heart of Darkness	99,99 *
Hexagon Kartell (dt.)	99,99 *
Hugo	69,99 69,95
Into the Void (dt.)	79,99 *
Kingdom of Magic (dt.)	79,99
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99 *
Lighthouse (dt.)	89,99 *
Lost Eden (dt.)	79,95
Madden Football '96	89,99 *
Mad TV 2 (dt.)	79,99 *
Magi! (dt.)	79,99
Magic the Gathering (dt.)	89,99 *
Manic Karts	39,99
Master of Orion 2 (dt.)	89,99 *
Maximum Road Race (dt.)	69,99 *
Maximum Surge	79,99 *
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Monopoly	69,99
Moto X	79,99 *
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed (dt.)	89,95
NHL Hockey '96	89,95
Normality Inc. (dt.)	79,99 *
Offensive (dt.)	79,99 *
Olympic Games	69,99 *
Olympic Soccer	69,99 *
Orion Burger	69,99 *
Panzer General 2 - Allied General	69,99
Per.Oxyd	49,95
Petko (dt.)	69,99 *
PGA European Tour Golf	89,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pinball 95 (Maxis)	49,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT (dt.)	79,99 *
Project Paradise	89,99 *
Pro Pinball - The Web	49,99
Rayman (dt.)	79,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99 *
Renegade 2 - Jacob's Star	59,99 *
Return Fire (dt.)	79,99 *
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer	59,99 *
Ripper	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	89,99 *
Schleichfahrt (dt.)	89,99 *
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99 *
Shannara (dt.)	79,99 *
Shell Shock	69,99 *
Silent Hunter	79,99
Silent Thunder (Win 95)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Space Academy	79,99 *
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk - The Blood Angels	89,99 *
Speed Haste	59,99
Spud (dt.)	69,99 *
Spycraft	89,99
Star Wars Collection: Rebel Assault	59,99
X-Wing, Star Wars Screen Saver	59,99
Steel Panthers (dt.)	79,95
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *
Stonekeep (dt.)	85,00
S.T.O.R.M.	89,99 *
Syndicate Wars (dt.)	89,99 *
Teamchef (dt.)	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
TFX EF 2000 (dt.)	85,00
The Dig (dt.)	79,99 *
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.)	79,99 *
Tilt	59,99
Time Commando (dt.)	89,99 *
Tiny Troops	79,99 *
T-Mek (dt.)	79,99 *
Top Gun - Fire At Will (dt.)	79,99
Toonstruck	79,99 *
Touché - 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.)	89,99 *
Urban Runner (dt.)	85,00 *
Virtual Corporation (dt.)	49,95

PC-Spiele

CD	Disk
Virtual Snooker	79,99
Volgas - Full Throttle (dt.)	PREIS! 59,99
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99 *
Warhammer - Dark Crusader	69,99 *
Warhammer - Im Schatten ... (dt.)	69,99
Warplanes 2	109,99 *
Westwood Comp.: Lands of Lore	79,95
Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	99,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
Z	79,99 *
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits

CD	Disk
1942 - Pacific Air War Gold	39,95
1944 - Across the Rhine (dt.)	59,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: Aces over Europe	49,95
Aces of the Pacific, Red Baron	19,99
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Apache Longbow (dt.)	39,99

Armored Fleet (dt.)

CD	Disk
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs	19,99 *
Battle Team 1 / Battle Team 2	19,99/29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	39,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Chewy - Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Cyberia (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	29,99
Der Seelenturm (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike	komplett 19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (CD+dt. / Disk+engl.)	39,95
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution - Humans 3 (dt.)	29,99 *
Extreme Pinball	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99

Hattrick! (Ikarion Platinum)

CD	Disk
Hexen	AKTIONSPREIS 49,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kings Quest 6	19,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	39,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Made in Germany: Anstoss	39,99
Battle Isle 2, Sternenschweif	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Magic Carpet 2 (dt.)	39,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	39,95
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: USS Ticonderoga	29,99
Cyclemania, Thunderscape	29,99
Nascar Racing (engl.)	39,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99

Perfect Sports: Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup

CD	Disk
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99 *
Pirates Gold (dt.)	39,95
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Privateer	29,95

PC-Preishits (solange Vorrat)

CD	Disk
Railroad Tycoon Deluxe	39,99
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95
Rugby World Cup '95 (EA Sports)	9,99
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Sim Box: Der Planer	29,99
Mad TV, ranTrainer	29,99
Space Quest 4	19,99
Star Trek: Final Unity Ltd. Ed.	49,99
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
TV-Show: Bingo	9,95
TV-Show: Riskant	9,95
U.F.O. - Enemy Unknown (dt.)	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
WarCraft: Orcs and Humans	39,99
Wing Commander 2	29,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

CD	Disk
Alfred Bielek - Meine Rezepte	59,99
Around Atlanta	49,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Dogz - der digitale Hund	29,99 *
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lindenstraße	49,00
PC-Fahrschule	39,95
Quest for Fame - Aerosmith	89,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Klingons	69,99 *
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.1 (siehe rechts!)	79,99

Video CD's für MPEG-PC's & CD!

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

Zubehör

CD	Disk
CD-ROM Optics Storage, 8fach, IDE	229,99
Soundblaster 16 Value Edition IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
Yamaha DB 50 XG Wavetable-Aufsatz	219,99
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks

CD	Disk
CH Flightstick Pro	129,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Multiport + 2 Grip Pads + NHL 96	169,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustmaster Wizzard Pinball Controller	79,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation

CD	Disk
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Adidas Power Soccer *	99,99
Alien Trilogy	89,99
Descent	89,99
Need for Speed	89,99
Resident Evil *	89,99
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

CD	Disk
Starter Pack 4. Edition	60 Karten dt. 16,99
Booster Pack 4. Edition	15 Karten dt. 5,49
Starter Pack Eiszeit	60 Karten dt. 16,99
Booster Pack Eiszeit	15 Karten dt. 5,49
Chronicles	12 Karten engl. 4,99
Fallen Empires	8 Karten engl. 2,99
Renaissance	8 Karten dt. 3,49
Heimatländer	8 Karten dt. 3,99
Homelands	8 Karten engl. 2,99



Wo Sie
uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg - Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



TEUFLISCH GUT!

Fast geschenkt!

Universallexikon
GeoRoute
Tele-Info Fax-Auskunft
60 Stadtpläne
Ami Pro 3.1
Deutsches Wörterbuch
Deutsche Gesetze
Gothek Weltatlas
Euro-Trans Wörterbuch
Hotelführer '96

Das Ultrapack auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **79,99**

Managen Sie doch mal Ihren eigenen Formel 1-Rennstall!

F1 Manager '96

dt., CD-ROM *

79,99

Pole Position

dt., PC Disk

39,99

(CD-ROM: 89,99)

Unser Tip des Monats:

Dungeon Keeper

Das Böse wird siegen!

CD-ROM *

79,99

Voraussichtlicher Liefertermin: Mitte Juni
Vorbestellung ratsam!



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Albion

dt., CD-ROM

29,99

Der Reeder

dt., CD-ROM

29,99

Chewy ESC von F5

dt., CD-ROM

29,99

Extreme Pinball

CD-ROM

29,99

Wir trainieren Sie für die Olympischen Spiele!

Around Atlanta

CD-ROM

49,99

Olympic Games

CD-ROM *

69,99

Olympic Soccer

CD-ROM *

69,99

Zwei Top-Programme
zum absoluten Spitzenpreis!

Bioforge

CD-ROM

39,99

Apache Longbow

dt., CD-ROM

39,99

Virtual Corporation

Das erste rein sprachgesteuerte Adventure
für Windows 95! Lieferung inklusive Mikrofon!
– komplett deutsche Version –

CD-ROM **49,95**

Urban Runner

kompl. dt., CD-ROM *

85,00

Media Point

Koblenz

Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale

Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

Kreditkarten ...

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



Tyrian

Alle paar Monate kommt am PC eine neue Vertikalballerei angefliegen, nur um bald darauf wieder in Vergessenheit zu geraten. Die neueste Bestätigung dieser alten Regel haben die Waffenschmiede von Epic abgeliefert. Dieses Spiel wurde ganz offensichtlich bei bekannten Arcade- und Konsolen-Knallereien abgekupfert, allerdings ohne deren Qualitäten zu erreichen: Man fliegt über scrollendes Gelände, nimmt leidlich abwechslungsreiche Angriffsformationen von oben und unten sowie gelegentlich extradicke Endgegner aufs Korn und vergreift sich an herannahenden Bonus-Icons. Je nach Aussehen restaurieren diese die von Feindtreffern reduzierte Schildenergie, verstärken die Durchschlagskraft der Waffen

oder lassen sich zwischen den fünf Welten im Shop gegen Mehrwegeschuß, Begleitsatelliten, Smartbombs und andere Extra-Kanonen eintauschen. Dort läßt

sich dazu der Spielstand speichern, so daß auch dem Actionnovizen ein Fortkommen garantiert ist. Und wer im Duett ballern will, kann das via Netzwerk oder an per (Null-) Modem verkabelten Rechnern tun.

Das Parallax-Scrolling ist sauber, die wenig innovative VGA-Grafik hübsch bunt, und über die Spriteanimationen kann man auch nicht meckern. Wohl aber über das Gamedesign, das ebenso unauffällig ist wie der Düdel-sound: Ein paar Transparenz-



Ein Schuß vor den Bug

Effekte und bildfüllende Explosionen können nun mal keine zündenden Ideen ersetzen. (rl)

Tyrian (Epic)

Balleraction ohne herausragende Merkmale.

GRAFIK	69%
SOUND	60%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	61%



62%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 69,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	Ab 4 MB RAM, 6 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB 16/AWE, Gravis Ultrasound, General MIDI
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch

INDIANA JONES' DESKTOP ADVENTURES

JÄGER DES VERLORENEN SPIELWITZES

Schon in grauer Vorzeit hat Lucas Arts dieses Actionadventure angekündigt, das man sich jederzeit in einem leidlich großen Grafikfenster auf den „Windows“-Desktop holen kann – was so ziemlich sein einziger Vorzug ist.

Mit Maus und Tastatur steuert man Indy hier über eine scrollende Landkarte, um mystische Artefakte aufzustöbern. Dazu muß man allerlei Tauschgeschäfte mit den herumstreunenden Personen anleiern, und natürlich tauchen auch Schlangen, Skorpione und Nazis auf, die an der Lebensenergie des (bald) mit Peitsche und Pistole bewaffneten Hutträgers knabbern wollen. Sobald eine Mission erledigt ist, erstellt der Rechner die nächste auf einer komplett neugestalteten Landkarte; zudem

darf man den Schwierigkeitsgrad und die Größe der Abenteuerwelt stufenlos regeln. Seine lange Entstehungszeit merkt man diesem Flachland-Plattformer leider nur im Schlechten an: Die magere 2D-Ruckelgrafik in 256 Farben, poplige Sound-FX und ein billiger Remix

des bekannten Indy-Themas finden problemlos auf einer Diskette Platz! Dazu kommen eine erschreckend unfaire Steuerung (ausschließlich die Feinde dürfen in der Diagonalen angreifen) und ein schier lachhaftes Gameplay. Fazit: Auch für nur 30 Mark darf man von einem Hersteller wie Lucas Arts wohl mehr erwarten als ein Spiel auf unterstem Shareware-Niveau. (mic)



Laß es bleiben, Indy

Indiana Jones Desktop Adventures (Lucas Arts)

Rundum billiges Actionadventure für den „Windows“-Desktop.

GRAFIK	46%
SOUND	34%
STEUERUNG	42%
MOTIVATION	29%



34%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 29,- DM

DATENTRÄGER:	1 Diskette
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch

Actionsturm oder Ballerflaute?

S.T.O.R.M.



Ein Satellit auf der Suche nach Rohstoffen, die Energie-Lobby auf Vergeltungsfeldzug und mitten drin ein neues Mini-U-Boot – schöne Zutaten für ein schönes Actionspiel. Leider eines mit unschöner Steuerung...



Und der Haifisch, der hat Zähne...



Ein fetter Endgegner



Befreien wir doch den Pottwall

Sieben mehrfach unterteilte Levels darf der Spieler hier mit seinem U-Boot durchtauchen, stets auf der Hut vor feindlichen Froschmännern, Haien und anderen garstigen Meeresbewohnern. Zudem machen ihm die Schergen der unfreien Energieversorgung in schwerbewaffneten Unterwasserfahrzeugen das Leben schwer, wenn sie nicht gerade mit Fässern und anderem Müll nach ihm werfen. Ist die Schildenergie des eigenen Gefährts aber erst mal aufgebraucht, hält die Hülle nur noch wenigen Feindattacken stand. Auch der Sauerstoffvorrat der mit drei (eingangs auszuwählenden) Mann besetzten Unterwasser-Flunder sinkt konstant, es ist also Eile geboten. Da zu allem Überfluß auch noch der Munitionsvorrat an Bord streng rationiert ist, kommt zwischen den Gefechten immer wieder ein Greifarm zum Einsatz: So werden schwimmende Power-Ups, Kanonnenschub und Luftflaschen ins Schiff geholt. Zu diesem Zweck kann aber auch ein Taucher ausgeschleust werden, was sich insbesondere dann anbietet, wenn das Sammelgut an für das sperrige U-Boot unzugänglichen Stellen lagert.

Obwohl dazu einige selbstablaufende Sequenzen anstehen, in denen à la „Wetlands“ zum richtigen Zeitpunkt geschossen werden muß, sind bei S.T.O.R.M. mehr Geschick und Köpfchen als ein flinker Ballerfinger gefragt – etwa dann, wenn es darum geht, den Weg durch hungrige Meeresbewohner freizuräumen. Die horizontal scrollende Parallax-Grafik mit den fein animierten Rendersprites sieht dabei sehr schön aus, darüber hinaus füllen vielfältige Zwischensequenzen

die drei Scheiben. Die Soundeffekte klingen indessen eher eintönig, genau wie die spärliche Digi-Musik während des Spiels kaum atmosphärische Akzente setzen kann. Der eigentliche Knackpunkt ist aber das frustrierende Handling, denn nie kann man nach hinten feuern (selbst im Rückwärtsgang nicht), die Gegner verhalten sich unfair, und der Spielstand läßt sich nur am Ende eines Abschnitts speichern.

Ein Tauchgang mit kleinen Schwächen und großen Ansprüchen an das Können des PC-Kapitäns also, aber eben kein wirklicher Schlag ins Wasser. (mash)

S.T.O.R.M.

(American Softworks Corporation/Electronic Arts)

Etwas unausgereifte Unterwasserballerei mit Klobeinlagen.

GRAFIK	79%
SOUND	65%
STEUERUNG	61%
MOTIVATION	68%



66%

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

DATENTRÄGER: 3 CDs

PROZESSOR: Ab einem 486 DX2/66

SPEICHER: 8 MB RAM, 12 MB auf der HD

GRAFIK: SVGA

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

EINGABE: Tastatur, Gamepad

AUSGABE: Komplett englisch

Jetzt wird zurückgeschossen!

RETURN FIRE

Vor anderthalb Jahren sorgte dieses Spiel auf der 3DO-Konsole für durchwachte Nächte und durchgebogene Ballerfinger, jetzt heißt es endlich auch unter „Win 95“: rein ins Vehikel und Feuer frei!

Das grundsätzliche Spielprinzip ist hier genretypisch simpel: Man soll eine in einem Gebäude versteckte Fahne finden und in seiner Basis abliefern, basta. Die praktische Umsetzung ist freilich nicht ganz so einfach, denn ob man sich nun im Jeep, einem Panzer, Raketenwerfer oder Helikopter auf die Suche macht, stets bekommt man es mit schwerbewaffneten Gegnern zu tun. Zunächst rollt bzw. fliegt der Spieler nur gegen feindliche Tanks und Schützen auf Wachtürmen an, doch in den späteren Abschnitten erweisen sich dann auch und gerade böse Hubschrauber als wahre Panzerknacker. Und selbst wer sich dem Feindbeschuss erfolgreich entziehen kann, wird mit der streng rationierten Munition haushalten müssen – man ist jedenfalls recht dankbar, daß die Programmierer von jedem Fahr- bzw. Flugzeug vier Stück zur Verfügung stellen. Diese werden in rund 100 Levels (auch Splitscreen-Duelle gegen einen Freund sind möglich) über eine zoomende, schwenkende und rotierende Landkarte bewegt, die allerdings selbst auf einem flotten Pentium noch ruckelt; egal, ob man nun die VGA- oder die SVGA-Auflösung angewählt hat. Zusammen mit den 3D-Effekten mögen empfindliche Mägen da durchaus mal revolutionieren...

Zur Beruhigung der Nerven gibt's aber einen ganz hervorragenden Klassik-Soundtrack, der sich vom Hummelflug über die Tell-Ouvertüre bis hin zu Händels Halleluja erstreckt. Kein Wunder, wenn da die Effekte vergleichsweise mickrig wirken. Die Steuerung ist dann wieder ein wenig gewöhnungsbedürftig, da für jedes der angebotenen Vehikel anders: Der wieselflinke Jeep neigt anfänglich z.B. dazu, sich zu verselbständigen, und den Helikopter werden im Eifer des Gefechts wohl auch wahre Könner auf Kurs halten können. Spaß macht das Spiel freilich trotzdem, schade bloß, daß der natürlich besonders unterhaltsame Duo-Modus nicht über eine



Kleiner Tank, was nun?



Geteilter Screen, doppelter Spaß

Netzwerk/Modem-Option verfügt.

Fazit: Es hat nicht viel gefehlt, und Return Fire hätte die Schallmauer zur Action-Oberklasse durchbrochen – mangels Feinschliff muß sich Warner Interactive nun jedoch durch das obere Mittelfeld kämpfen. (mic)



Die Fahne ist erobert!

Return Fire

(Warner Interactive)

Etwas unausgereifte Action mit taktischem Einschlag.

GRAFIK	64%
SOUND	77%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	74%



69%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 94,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Unterstützt alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Fassung in Vorbereitung

Jetzt am Kiosk

DM 19,80 / sfr 19,80 / öS 158,-



POKER



HIT Collection

NR.2

AUF
PC CD-ROM



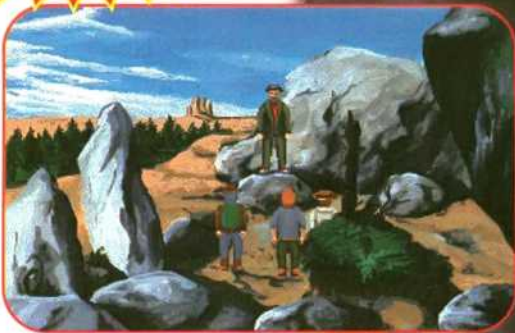
4 344094 719803



60002

NEU

DER SCHATZ IM SILBERSEE



WUNDERSCHÖNE GRAFIK
KOMFORTABLE BEDIENUNG
SPANNENDE RÄTSEL & ABENTEUER

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

SPIELSPASS TOTAL!

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



**KOMPLETT
DEUTSCH**



PIRANHA



Ein Konzept, so alt wie der Weltraum...

Gegen ein gepflegtes Ballerspiel von Zeit zu Zeit gibt es nichts einzuwenden, gegen OTMs mäßigen Neuaufbau des Arcade-Oldies „Asteroids“ hingegen schon: Hey, wir schreiben das Jahr 1996! Wieder torkeln Gesteinsbrocken durch das All, wieder werden Piloten für Abwehr-raumer gesucht. Dabei war vor wenigen Wochen erst das

ähnliche, aber schöner präsentierte „Super Stardust“ beim Publikum durchgefallen... Daß in England nach wie vor der Renderwahn grassiert, merkt man an den Sprites und Hintergründen wie Planeten, Sternwolken etc., allerdings ist das Gebotene kaum beeindruckend und wird von etwas lauer Technomusik nebst lahmen Soundeffekten untermalt. Mangels EU-Exportverbot darf man sich also damit langweilen, sein rotationsgesteuertes Vehikel durch Horden von Angreifern und Me-

teoriten zu manövrieren, welche sich bei Beschuß erst teilen und dann Sammel-Icons freigeben. Diese stärken entweder direkt den Schutzschild etc. oder werden nach dem Levelende in einem Extrashop gegen stärkere Waffen eingetauscht.

Na, immerhin ermöglicht ein witziger Ligamodus simultane Mehrspieler-Duelle, und die Angriffsformationen sind stets fair und abwechslungsreich. Dazu gibt's Levelcodes und eine via Stick, Pad oder Tastatur überzeugende Steuerung, nur bleibt die Motivation dennoch am Boden. Vielleicht weil der Sharewarepool längst Vergleichbares für weniger Geld offeriert? (rl)



Das gibt die Todesstrafe!

Zwei Dinge vorweg: Mit dem indizierten 64er-Spiel gleichen Namens hat Acclains mäßige Plattform-Action nur die Brutalität gemeinsam – und mit der Comic- bzw. Filmvorlage auch nicht viel mehr...

Kurzum, die amerikanischen Lizenzsammler blieben ihrer Linie

Schauplatz sind zwölf Stadtteile der futuristischen Metropole Mega City, die ursprünglich auf 16-Bit-Konsolen errichtet wurden – was man dieser Umsetzung auch ansieht.

Ungeachtet der USK-Freigabe ab 12 Jahren mangelt es dem Game nicht an Gewalttätigkei-

ten, denn da werden menschliche Angreifer mit Fäusten und Füßen traktiert, mit der unbegrenzt munitionierten Knarre niedergemäht oder mit rationierten Sprenggranaten verhackstückt. Falls man dabei eine der herumstehenden Kisten trifft, kommen schon mal Sammel-Icons zum Vorschein, die den Levelcode verkünden, die Energie auffrischen oder eine Zusatzwaffe (Suchraketen, Prallgeschosse etc.) spendieren. Trotz des einfallslosen Gameplay ist das Richtfest wegen der ordentlichen Steuerung, dem ausgefeilten Leveldesign und der bemerkenswerten Intelligenz der Gegner aber nicht ohne Reiz. Freilich muß man auch Schmerzensschreie und Blutspritzer in Kauf nehmen... (rl)

Piranha (OTM)

Unspektakuläres Ballern im Asteroideingürtel.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

60%
61%
68%
55%



57%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 69,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 7 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatibile
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch

Judge Dredd (Acclaim)

Nicht in jeder Hinsicht blutarme Plattform-Action.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

64%
69%
72%
56%



59%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 69,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	8 MB RAM, 12 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB Pro/16, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad, Gravis Grip
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch

Rapid Assault

Im Hardwarebereich mag IBM eine große Nummer sein, aber hier hat sich Big Blue von seinem Softwarepartner GTE wie ein Anfänger über den Tisch ziehen lassen: Dieser Baller-Oldie gehört schon längst ins 3D-Museum!

Die zahmen Hardware-Anforderungen und der gut versteckte Copyright-Vermerk mit dem Baujahr 1994 lassen bereits Schlimmes ahnen, und genauso kommt es dann auch:

Per Panzer, Schwebegleiter, Luftkissenvehikel oder Jeep düst man durch klobige VGA-Arenen und zerlasert zunehmend gelangweilt fliegende Untertassen und sonstige Angreifer. Der „missionarische“ Aufbau der 20 Levels, die Umschaltmöglichkeit zwischen

den vier teilweise begrenzt munitionierten Waffensystemen, ja, nicht einmal das Zeitlimit können dabei für Spannung sorgen. Denn der niedrige Schwierigkeitsgrad und die Levelcodes machen die Sache zum Kinderspiel, vor allem aber bleibt die



Aufgabenstellung immer gleich – alle Gegner killen und den Ausgang finden.

Die wenig detail- und farbenreich texturierte 3D-Grafik scheint man aus dem Aldi-Regal geholt zu haben, während es sich bei der unsäglichsten Musik und den einfallslosen Sound-FX vermutlich um die letzten Verzweiflungstaten eines ertaubten Komponisten handelt. Komplette wird das Grauen aber erst durch die träge Steuerung: Blicke nur noch zu fragen, wann IBM dann auch passenderweise den verblichenen XT wieder auf den Markt bringt... (rl)



Die Altrocker von Aerosmith haben hier ihren Namen, ihre Musik und ihren guten Ruf an ein Ballerspiel von Acclaim verschwendet, das nur einen Titel verdient hat: Schrott.

Dabei hat der Mißerfolg hier eigentlich zwei Väter, wobei Midway als dem Verantwortlichen für die Arcade-Vorlage der Vortritt gebührt – dicht gefolgt von den PC-Konvertierern bei Acclaim. Die hanebüchene Hintergrundstory handelt von der Sekte New Order Nation, die alles zerstört, was der Jugend Spaß macht. Deren Chef Helga hat daher auch die kernigen Aerosmith-Rocker mit zarter Hand entführt. Laut Anleitung ist das ein herber Verlust für die Menschheit, weshalb

der Spieler nun schleunigst das Fadenkreuz in Bewegung setzen soll, um die fünf Bandmitglieder aus den sieben Abschnitten dieses Machwerks zu befreien.

Dazu ballert man auf alles, was

am Screen so auftaucht, und das ist praktisch immer dasselbe: Diverse Gebäude scrollen und zoomen sinnlos hin und her, NON-Soldaten springen direkt auf den Betrachter zu, und als Endgegner treten z.B. Hubschrauber auf, die sich mit wirksamen, aber nur begrenzt vorrätigen Wurf-CDs bekämpfen lassen. Ein Abweichen vom vorgegebenen Pfad ist nur an wenigen Stellen möglich, aber egal – den Weg über primitives Gameplay, detail- und farbarme 3D-Grafik plus nervigem Begleitsound nebst ein paar



Too old for Rock 'n' Roll, too young to die

Rapid Assault (IBM/GTE)

Altbackene 3D-Ballerei, in jeder Hinsicht uninteressant.

GRAFIK	58%
SOUND	36%
STEUERUNG	54%
MOTIVATION	32%



37%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 49,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	Ab 4 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/16/Pro/AWE, Gravis Ultrasound, MT-32
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett englisch

Aerosmith-Hits wird ohnehin niemand gehen wollen. (rl)

Revolution X (Acclaim)

Gnadenlos schlechte 3D-Ballerei.

GRAFIK	42%
SOUND	44%
STEUERUNG	52%
MOTIVATION	17%



28%

USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 5 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Pad
AUSGABE:	Komplett deutsch

Team 17 hat hier quasi den Rückwärtsgang eingelegt und präsentiert ein witziges Rennspiel im Stil des Oldies „Buggy Boy“. Und siehe da, auch ohne Realismus und Vektoren kommt Spaß am Gas auf!



Augen zu und durch!



Eine Hommage an die „Worms“ aus demselben Hause: Schafe auf der Strecke



Stadt-Strecke: In Schräglage rast es sich noch mal so schnell



Ein nettes Intro darf nicht fehlen

Die Engländer zeigen dem Spieler sein aus acht Manga-Figuren erwähltes Alter ego samt Buggy aus der Verfolgerperspektive, während die Landschaft flott heranzoomt. Mit einem Pentium-Chip unter der Motorhaube verfällt die abwechslungsreich und schön gezeichnete VGA-Grafik dabei regelrecht in einen Geschwindigkeitsrausch, doch kann das Tempo auch auf einem 486er mit 66 PS noch überzeugen. Bei Bedarf lassen sich zudem einzelne Grafikdetails abschalten, z.B. Sichtweite, aufgewirbelte Staubwölkchen oder der launige Rotationseffekt, welcher das Bild je nach Kurvenlage seitlich kippt. Als Soundkulisse dienen genreübliche Geräusche sowie sehr gute, an die Austragungsorte der 16 Rennen angepasste Musikstücke von CD. Inhaltlich gilt es, vier Pokale zu je vier Strecken zu gewinnen. Allerdings sollte man nach jedem Lauf auf dem Siegereck stehen, sonst geht eines der kostbaren Continues verloren. Das ist nicht immer ganz einfach, denn obwohl das eigene Gefährt optisch stets dasselbe bleibt, unterscheiden sich die Lenk-, Beschleunigungs- und Sprungeigenschaften der einzelnen Teilnehmer doch gewaltig – und meist kommt das clever agierende Computerfeld schneller in Fahrt als jeder menschliche Pilot. Um im entscheidenden Moment dennoch die Stoßstange vorne zu haben, lassen sich mit Hilfe der Sammel-extras ganze Batterien von Kisten auf die Straße kippen, Vorderleute durch Bomben ausschalten oder ein Turboboost zünden. Richtig schade ist, daß weder an einen Trainings- noch an einen Mehrspielermodus gedacht wurde, denn gerade diese Art von Straßenschlacht macht zu zweit natürlich am meisten Spaß. Das Allertraurigste ist jedoch die Steuerung: Offenbar wurde versucht, mit Tastatur oder Pad einen Analogstick zu simulieren, weshalb der Lenkeinschlag von der Dauer des Drucks abhängt. Zudem erfolgt keine au-

World Rally Fever

BORN ON THE ROAD

SELECT DRIVER



Yeti am Steuer, das wird teuer...

tomatische Rückstellung, was schnelle Schikanen für Anfänger zum Glücksspiel macht. Und damit dürfte das Rally-Fieber wohl nur bei Piloten ausbrechen, die bereit sind, eine für das Genre ungebührlich lange Einarbeitungszeit in Kauf zu nehmen. (mz)

World Rally Fever

(Ocean/Team 17)

Flotte Action-Raserei mit arg gewöhnungsbedürftiger Steuerung.

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



69%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	Ab 4 MB RAM (besser 8 MB), 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB 2/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch

Wir sichern Eure

auf

CD-ROM

...und zwar von:

— **CD-ROM** AMIGA/PC/MAC **60,- DM**

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

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

— **DAT-Band*** PC/MAC **100,- DM**

➔
Abschnitt ausschneiden
und einsenden an:

Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Tel: 089/4606106
Fax: 089/4603215

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

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

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

Name: _____

Straße: _____

PLZ und Ort: _____

Ort/Datum/Unterschrift _____

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

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

Die Letzten werden die Letzten sein...

Super Street Fighter II

Bereits vor über einem Jahr veröffentlichte Gametek den geistigen Nachfolger mit dem „Turbo“ im Titel, jetzt erst erscheint Virgins längst überfälliger Rest vom Prügelfest: Den Letzten schlagen die Hunde.

Die Veröffentlichung dieses Spiels, dessen Quasi-Nachfolger bereits 1995 kaum mehr verbesserungsfähig war, ist so überflüssig wie ein Kropf – zumal es nichts Neues beizusteuern weiß:

Wieder einmal stehen sich je zwei von insgesamt 16 KämpferInnen in horizontal scrollenden Arenen gegenüber und versuchen (wahlweise auch unter Zeitdruck), des Gegners Energiebalken aufzuknabbern. Dabei sind die üblichen Angrif-

fe, Würfe und Special-Moves möglich, während die Supercombos dem direkten PC-Konkurrenten überlassen blieben. Da zudem die Bonusfeatures der SNES-Version fehlen, scheint es sich hier um eine Umsetzung vom Amiga zu han-

deln. Dank des gleich mitgelieferten (!) Sechs-Button-Pads geht die Steuerung gut von der Hand, doch kommt die durch Zeilen- und Parallaxscrolling nur unwesentlich aufgewertete Grafik erst auf schnellen Rechnern in Fahrt, und der Sound klingt reichlich dünn.

Kurzum, der Kampf um Marktanteile dürfte trotz des Bonus-Pads bereits verloren sein – sei es an den turbogeladenen Nachfolger, sei es an den kommenden 3D-Fighter „Toshinden“. (mz)



Im Direktvergleich: links der verspätete Vorgänger, rechts der verfrühte Nachfolger

Super Street Fighter II (Virgin)

Veraltete Version der kultigen Arcade-Prügellei

GRAFIK	66%
SOUND	48%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	44%



49%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 8 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	Ab 4 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Pad, Tastatur
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch

PBA Bowling

Mit Kind und Kegel

Mag dieses typisch amerikanische Freizeitvergnügen live und in geselliger Runde auch einen Heidenspaß machen, auf den „Windows“-Bahnen von Bethesda kommt schnell das große Gähnen auf.

Das liegt allerdings nicht an der technischen Umsetzung des Programms, denn die ist durchaus ordentlich: Für reichlich Realismus sorgen schmunzende Renderoptik sowie digitalisierte Sportler und Sound-FX, dazu gibt's die Reaktionen der Bowler auf die jeweilige Abräumaktion als winziges Video inkl. Sprachausgabe zu sehen. Die Fenster für Zielhilfe, Nahaufnahme der Kegel, Scoretafel und



Hier schiebt man eine ruhige Kugel

Bahn nebst Kugel mit ihren per Reaktionsklick einstellbaren Anzeigen für Stärke bzw. Effet sind dabei verschieb- und teils auch ausblendbar. Inhaltlich dürfen unter acht Bahnbedingungen beliebige Restkegelkombis (sogenannte Spires) trainiert oder Einzelmatches und Ligabetrieb in Angriff genommen werden. Letztere zu erstellen ist allerdings nervig, da die maximal vier SpielerInnen pro Team

erst mal per Editor ins Digi-Leben zu rufen sind, wobei pro Kopf einer von drei Skill-Levels, das Kugelgewicht und etliches mehr zu vergeben sind. Dieser Aufwand lohnt aber selbst auf ausreichend schnellen Rechnern mit „Windows 95“ kaum, denn Spannung oder gar Dauermotivation hat das Minimalgeklicke auf der Bowlingbahn nicht zu bieten. (st)

PBA Bowling (Bethesda Softworks)

Bowling unter „Windows“ für Digi-Sportler mit Schlafstörungen.

GRAFIK	60%
SOUND	64%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	44%



48%

USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 69,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 14 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

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

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

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller!
Gene Maschine

Erscheinungstermin
ca. Mitte Juni!

Deutsche Version
DM 59,99



CD-ROM	
7th Guest	DA 19,99
5th Musketeer	DV 67,99
AH - 64 Longbow	DV 79,99
Abuse	DV 67,99
Absolute Zero	DV 59,99
Across the Rhine	DV 54,99
Alone i. t. dark T. 1-3	DV 69,99
Angel Devoid	DAx67,99
Anvil of Dawn	DV 69,99
Apache Longbow	DV 74,99
Arcade Amerika	DV 79,99
Assault Riggs	DA 67,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Bad Mojo	DV 79,99
Baldies	DA 69,99
Baphomets Fluch	DVx74,99
Batmann Forever	DA 78,99
Battle in Time	DA 59,99
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DAx77,99
Battlecruiser 3000	ADDVx64,99
Bermuda Syndrom	DV 69,99
Big Red Racing	DA 69,99

CD-ROM	
Gene Maschine	DVx59,99
Gender Wars	DV 69,99
Gene Wars	DVx79,99
Hardball 5	DA 79,99
Heroes of Might & Magic	DV 54,99
Hugo 3	DV 64,99
Indy Car Racing 2	DA 74,99
John Madden Football 96	DAx79,99
Johnny Bazookoon	DA 67,99
Kingdom of Magic	DV 69,99
Lemmings Paint Ball	DA 29,99
Living Ball	DA 44,99
Load Star	DAx77,99
Mad TV 2	DVx74,99
Made in Germ. Compil.	DV 39,99
MAG	DV 69,99
Magic the Gathering	DVx97,99
Manic Karts	DA 29,99
Master of Antares	DV 84,99
Mechwarrior 2	DV 74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	EV 74,99
Mechwarrior 2 Data	DA 39,99
Mega Pack 5	DA 79,99

Unsere Hit's!

Dungeon Keeper
Erscheinungstermin ca. 28.06.
Deutsche Version
nur **DM 79,99**

F1 MANAGER
Deutsche Version
nur **DM 69,99**

The Dig
Deutsche Version
nur **DM 74,99**

S.T.O.R.M.
Erscheinungstermin ca. 15.06.
Deutsche Version
nur **DM 79,99**

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

Bleifuß	DV 49,99	Monopoly	DV 59,99
Blood and Magic	DV i.V.	Myst	DV 64,99
Blown away	DV 74,99	NBA Live 96	DV 79,99
Braindead 13	DV 64,99	Need for Speed	DV 79,99
Caesar 2	DV 74,99	NHL Hockey 96	DV 79,99
Central Intelligence	DAx74,99	Olympic Games	DA 67,99
Chronomaster	DA 74,99	Olympic Soccer	DA 67,99
Civilisation 2	DV 79,99	Orion Burger	EVx67,99
Comix Zone	DV 49,99	Panzer General 2	DA 49,99
Command & Conquer	DV 79,99	Pax Imperia 2	DV i.V.
Command & Conquer WIN 95 SVGA	DVx79,99	PBA Bowling	DA 49,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99	PGA European Tour	DA 79,99
Command Aces/Win.95	DV 74,99	PGA Tour Golf 96	DA 79,99
Congo	DA 67,99	PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Conqueror A.D. 1086	DV 74,99	Phantasmagoria	DV 79,99
Conquest o.t. New World	DV 78,99	Pinball 3D VCR	DA 49,99
Cronicle of the Sword	EV 74,99	Pitfall / Wind. 95	DV 74,99
Cronicle of the Sword	DVx74,99	Pole Position	DV 87,99
Crusader No Remorse	DV 79,99	Police Quest SWAT	DVx74,99
Cyberia 2	DV 69,99	Powerplay Hockey	DA 59,99
Cybermage	DV 79,99	Pro Pinball the Web	DA 49,99
D	DV 84,99	Psycho Pinball	DV 69,99
Daggerfall	DVx79,99	Quake	EV i.V.
Darker	DA 74,99	Ran Soccer	DV 74,99
Death Gate	DV 74,99	Ran Trainer 2	DV 69,99
Deadline	DV 39,99	Raymann	DV 59,99
Deep Space Nine	DA 77,99	Rebel Assault 2	DV 79,99
Defcon 5	DV 74,99	Red Ghost	DV 79,99
Die große Schlacht in den Ardennen	DV 69,99	Return of Arcade	DA i.V.
Die Schlümpfe	DV 69,99	Return Fire	DV 79,99
Der Druidenzirkel	DV 59,99	Riddle of Master LU	DV 74,99
Der Planer 2	DVx69,99	Ripper	DV 79,99
Descent 2	DA 78,99	Rise of the Robots 2	DA 69,99
Descent 2 Missionbuilder	DAx37,99	Rivers of Dawn	DA 67,99
Destruction Derby	DA 84,99	Schleichfahrt	DVx77,99
Diabolo	DV i.V.	Shannara	DV 69,99
Die Fugger 2	DV 74,99	Shell Shock	DV 59,99
Die Siedler 2	DV 69,50	Shine	DVx94,99
Discworld	DV 74,99	Shivers	DV 74,99
Duke Nukem 3 D	DA 77,99	Silent Hunter	DV 69,99
Dungeon Keeper	DVx79,99	Silent Thunder	DA 74,99
Earth Siege 2	DA 69,99	Sim City 2000 Compil.	DV 89,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99	Sim Isle	DV 79,99
Ecco the Dolphin	DV 54,99	Sim Tower	DV 74,99
Elisabeth 1	DVx87,99	Sim Town	DV 64,99
Extreme Games	DA 49,99	Space Bugs	DV 64,99
F1 Manager	DV 69,99	Space Hulk WIN 95	DAx79,99
Fantasy General	EV 69,99	Speed Haste	DA 59,99
Fantasy General	DVx69,99	Star Gate	DVx44,99
Fast Attack	DV 64,99	Star Trek 3 Final Unity	DV 69,99
Fifa Soccer 96	DV 79,99	Stonekeep	DV 84,99
Flugsimulator 5.1	DV 99,99	Star Wars Collection	DV 54,99
Form. One Grand Prix 2	DVx97,99	Rebel Assault 1	
Frankenstein	DV 79,99	X-Wing	
Fritz 4 Schach	DV124,99	Star Wars Screensaver	
Gabriel Knight 2	DV 77,99	S.T.O.R.M.	DV 79,99
		Syndicate 2 / Wars	DV i.V.
		T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99

Die Siedler II **NEU!**
VENI, VIDI, VICI
Deutsche Version
nur **DM 69,50**

Die große Schlacht i. d. Ardennen
Deutsche Version
nur **DM 69,99**

Elisabeth 1
Deutsche Version
DM **89,99**

ZORK NEMESIS
Erscheinungstermin ca. 15.06.
Deutsche Version
nur **DM 84,99**

Ripper
Deutsche Version
DM **79,99**

Cronicles of the Sword
Deutsche Version
nur **DM 74,99**

F1 Grand Prix 2 Deutsche Version
Erscheinungstermin ca. Mitte Juni!
nur **DM 97,99**

Civilisation 2
Deutsche Version
nur **DM 79,99**

Warcraft 2 Missiondisk
Deutsche Version
nur **DM 24,99**

CD-ROM	
Teamchef	DV 84,99
Terra Nova	DA 69,99
Terminator Future Shock	DV 69,99
The Dark Eye	DA 77,99
The Dig	DV 74,99
Think X	DVx39,99
This Means War	DV 74,99
Thunderhawk 2	DV 74,99
Tie Fighter SVGA	DVx79,99
Time Commando	DV i.V.
Tilt	DA 51,99
Tomcat Alley	DV 51,99
Top Gun „Fire at Will“	DV 79,99
Torrins Passage	DV 79,99
Track Attack	DV 67,99
Transport Tycoon deluxe	DV 84,99
Trivial Pursuit	DV 74,99
UEFA Champion League	DA 74,99
Urban Runner	DV 84,99
Vollgas	DV 53,99
Viking Conquest	DVx67,99
Virtual Snooker	DA 79,99
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	DV 24,99
Warhammer	DV 69,99
Werewolf vs. Comanche	DV 74,99
Westwood Compilation:	DV 69,99
• Kyrandia 1 - 3 • Dune 2 • Lands of Lore	
Wing Commander 3	DV 79,99
Wing Commander 4	DV 99,99
Worms	DV 64,99
Worms Data	DV 34,99
WWF Wrestlemania	DA 79,99
Zork Nemesis	EV 74,99
Zork Nemesis	DVx84,99

weitere Angebote	
Rebel Assault 1	DV 34,99
Return to Zork	DV 29,99
Rüsslesheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shadow of the Comet	DV 24,99
Sim Ant	DV 34,99
Sim City Enhanced	DV 24,99
Sim Earth	DV 34,99
Sim Life	DV 34,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99
Space Hulk	DV 29,99
Space Quest 4	DA 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
T.F.X.	DA 29,99
Theme Park	DV 29,99
Time Gate	DV 49,99
U.F.O.	DV 39,99
Ultima Underworld 1 + 2	DA 29,99
Wing Armada	DA 29,99
Wing Comm. 2 + Data	DA 29,99
X - Wing	DV 39,99

Wir führen Spiel-
lösungen der Firma
Hint-Shop 14,90

Zubehör	
Original Soundblaster	
16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster	
32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad	
4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält:	
4-Player Game Interface und 2	
Pads mit je 8 Button inclusive	
NHL Hockey 96	
deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads /	
2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Produkte	
Thrustmaster Lenkrod T2	
incl. Gas u. Bremse	229,99
Thrustm. Joyst. Mark II	129,99
Thrustm. WCS Mark II	179,99
Thrustm. Joystick F16	
Programmierbar	239,99
Thrustm. Fußpaddles	199,99
CD - ROM TEAC	
6fach Speed E-IDE	189,99

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

Händleranfragen
erwünscht!

Probleme?

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

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

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

SPEED HASTE

Friendware hat dieses Programm geschrieben, doch ob sich Electronic Arts mit dessen Veröffentlichung viele Freunde machen kann, darf bezweifelt werden: Mittelmäßige Rennspiele gibt es schon mehr als genug. Boliden aus der Formel 1 warten hier ebenso wie Stockcars darauf, vom PC-Pi-

vier Fahrer im Netzwerk. Last not least startet das Game mit „Win 95“ im Rennstall nur im wirklich voll konfigurierten DOS-Modus, was es ebenfalls eher alt aussehen läßt. Wir können den Kauf also nur ganz unersättlichen Bezin-Junkies empfehlen. (mm)

Nicht so hastig, Freunde!



loten in Konkurrenz zu 20 Computergegnern über acht öde Kurse gehetzt zu werden – den Packungshinweis auf „unglaublich brillante Grafik“ sollte man dabei nicht allzu ernst nehmen...

In der Praxis erweist sich Speed Haste rasch als Arcade-Flitzer im Stil von „Bleifuß“ und „Daytona USA“ (wird soeben vom Saturn umgesetzt), auch wenn deren Klasse nie erreicht wird. Rundenzahl und Zeitlimit sind stets einstellbar, es gibt für beide Fahrzeugtypen Einzel- und Übungsläufe sowie eine Meisterschaft über alle Strecken. Letztere sind immer eben wie ein Brett; wer sie in gebührendem Tempo berasen will, muß von SVGA auf VGA zurückschalten und braucht immer noch einen Pentium unter der Haube. Sound und Steuerung sind purer Durchschnitt, das Highlight der Veranstaltung daher die Modi für zwei Spieler per (seriellem) Link oder Splitscreen bzw.

Speed Haste (Friendware/EA)

In jeder Hinsicht durchschnittliches Autorennen.

GRAFIK	65%
SOUND	56%
STEUERUNG	56%
MOTIVATION	53%



55%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX, besser ein Pentium 90
SPEICHER:	8 MB, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Gamepad
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Beat 'em Ups gibt es viele, hochklassige schon weniger. Und wenn es gar eine 3D-Prügelei sein soll, schrumpft die Auswahl am PC auf ein Minimum zusammen. Anders gesagt: Der bisherige Platzhirsch „FX Fighter“ hat mächtige Konkurrenz bekommen!

Gut, auf Sonys Playstation kloppt man sich mittlerweile mit „Toshinden 2“, doch das Spielprinzip ist beim Vorgänger auch nicht anders: Zwei wahlweise von Mensch oder Rechner gesteuerte und mit klassischen Hieb- bzw. Stichwaffen ausgerüstete Recken machen sich in diversen Arenen gegenseitig das Leben zur Hölle. Dazu verwenden die acht KämpferInnen die unterschiedlichsten Kicks und Schläge; zudem verfügen sie alle über eine Handvoll Special-Moves à la „Street Fighter II“. Darüber hinaus gibt's ein äußerst schwierig zu aktivierendes Superspecial, das dann aber gleich mehrere Treffer oder teuflische Gags (z.B. feurige Fürze!) zur Folge hat. Sollte die Lebensenergie trotz all dieser Tricks zur Neige gehen,

kann jeder Charakter noch auf einen Desperation-Move zurückgreifen, der bei erfolgreicher Anwendung die halbe Energieleiste des Gegners leert – und dadurch nicht selten den bisherigen Kampfverlauf auf den Kopf stellt.

Wo soviel spielerische Vielfalt waltet, darf auch ein reichhaltiges Optionsmenü nicht fehlen. So läßt sich hier vom abschaltbaren Zeitlimit über die Anzahl der Gewinnsätze (einer bis sieben) bis hin zum automatischen Blocken und der Stärke der einzelnen Figuren praktisch alles variieren. Dazu gehören auch die fünf Schwierigkeitsgrade sowie die Möglichkeit, die Tastaturbelegung abzuändern oder ein Joypad zu benutzen. Leider werden bei den herkömmlichen Pads aber nur vier Buttons unter-



Domina im Ring: Peitschenlady Sofia

Ein rein japanisches Duell in alpiner Umgebung



stützt, wodurch speziell das Seitwärtsrollen etwas schwerer von der Hand geht als anno Konsole. Abgesehen davon hat das Keyboard gerade für Anfänger noch den zusätzlichen Vorteil, daß sie dabei auch zwei Basis-Special-Moves per simplem Tastendruck auslösen können.

Der eigentliche Spielablauf bietet zum einen den üblichen Solomodus an, bei dem man der Reihe nach sämtliche Kontrahenten inklusive des eigenen Spiegelbildes vermöbeln muß, bevor Obermütz Gaia (und u.U. auch der geheimnisvolle Sho) majestätisch in den Ring schreitet. Dazu kommt der obligatorische Zweikampf gegen einen menschlichen Widersacher, und schließlich lassen sich



auch Trainingsmatches gegen frei anwählbare Computerkrieger sowie Fernduelle per Netzwerk, Modem oder serielltem Verbindungskabel bestreiten. Es kommt aber noch besser, denn die hervorragende (CD-) Begleitmusik und die grafische Präsentation können mit der Flut von spielerischen Optionen problemlos mithalten. Voraussetzung ist allerdings genügend

Rechenpower: Unter VGA ist das Geschehen auch auf 486ern noch ausreichend schnell; um in den Genuß der vollen SVGA-Auflösung und aller (abschaltbarer) Details wie Schatten, Texturen, Hintergründe und Gouraud-Shading zu kommen, sollte es indessen schon ein flotter Pentium und/oder ein 3D-Grafikbeschleuniger sein. Dann kann man die feinen Animationen aus vier unterschiedlichen Blickwinkeln wirklich genießen, wobei lediglich die Untergründe etwas gröber als beim Konsolen-Original sind. Wir wollen auch nicht verschweigen, daß einige Details wie z.B. die teils in Zeitlupe ablaufenden Würfe zumindest gewöhnungsbedürftig sind – aber solche Kleinigkeiten seien dem ansonsten

rundum gelungenen Game gerne verziehen.

Das einmütige Urteil der Kampfrichter lautet daher: Der neue 3D-Champion im PC-Ring heißt Battle Arena Toshinden! (mz)

Mann gegen Maus?

Tänzerin Ellis läßt bitten



Wie wär's mal ganz ohne Details?



Prügeln, bis die Funken fliegen



Battle Arena Toshinden (Takara/Softgold)

Gelungene Umsetzung des Konsolen-hits – das derzeit wohl beste Beat'em Up in der dritten Dimension.

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



85%

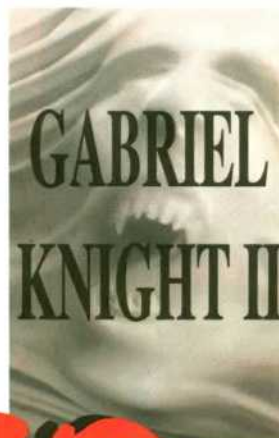
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 6 bzw. 15 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, unterstützt Diamond Edge und 3D Blaster
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Gamepad, Sega GP, Creative GP
AUSGABE:	Deutsche Anleitung, englisches Spiel

WIR TAUSCHEN AKTUELLE HIT-SPIELE GEGEN NEUABONNENTEN!

GABRIEL KNIGHT II oder TEAMCHEF

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



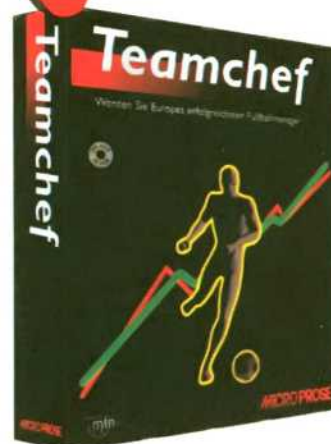
DAS ABO

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

DIE PRÄMIEN



Wer uns einen neuen Abonnenten für den PC JOKER TOTAL benennt, unabhängig davon, ob er selbst bereits ein Abo hat oder nicht, erhält von uns gratis und geschenkt die deutschsprachige Verkaufsversion (auf PC CD-ROM mit separater Anleitung und Begleitmaterial in der Originalverpackung) von Sierras genialem Adventure GABRIEL KNIGHT II – oder wahlweise die von TEAMCHEF, dem starken Fußballmanager aus dem Hause MicroProse. Für ein neues Abo des PC JOKER ohne Begleit-CD bekommt man eine der beiden Vollversionen gegen einen Aufpreis von nur 20,- DM!



FREIE AUSWAHL

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

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



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



PC JOKER ABO-COUPON



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

Name, Vorname

☐ **Gabriel Knight II**

Straße, Nr.

☐ **Teamchef**

PLZ, Ort

Schicken Sie bitte



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



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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Kontonummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

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

☐ Per Vorauskasse (Scheck oder Bargeld liegt bei)

Datum, 1. Unterschrift des neuen Abonnenten

Datum, 2. Unterschrift des neuen Abonnenten

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

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

Joker Verlag

Abo-Service

PC Joker

Bretonischer Ring 2

85630 Grasbrunn

BESSERWISSE

7/8'96



Trotz Sommerlethargie habt Ihr uns ja jede Menge Lösungen, Tips, Tricks und Cheats beschert, und damit kann auch dieser Besserwisser wieder mit überaus brauchbaren Zutaten aufwarten. Servieren wird Euch diese schmackhaften Mahlzeiten künftig Kollege Martin – während ich zu neuen Ufern aufbreche...

Klar erwarte ich von Euch, daß Ihr auch weiterhin viele Tips, Tricks & Co. liefert, damit mein Nachfolger nicht arbeitslos wird! Wie immer gilt, daß Ihr uns Eure Lösungen aufgrund ihrer Länge auf Diskette zusendet. Die Dateien sollten als

ASCII-Files abgespeichert sein, denn die Makros aus den Textverarbeitungs-Programmen von Hand zu entfernen ist, das dürft Ihr uns glauben, eine richtige Knochenarbeit! 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 wer-

den. Geschickt werden soll das Ganze an den

**Joker Verlag
„Besserwisser“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

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

Solltet Ihr selbst mal einen Rat brauchen, so steht Euch **jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr** unsere **telefonische Hotline** zur Verfügung, wo Ihr Tips zu Soft- und Hardwarefragen erhalten könnt. All dies unter den Telefonnummern

089/46 38 23

und

089/460 58 22

Gelöst

Albion
Terra Nova: Strike
Force Centauri

Cheats zu

Bleifuß
FIFA Soccer 96
Rebel Assault II
Worms:
Reinforcements

Tips und Codes zu

Mag!!!
Worms:
Reinforcements

BUNT gemischt und streng SORTIERT

Bleifuß

Manuel Abraham hat ein paar nützliche Cheats herausgefunden, die Bleifußen bestimmt weiterhelfen; die folgenden Wörter sollen im Hauptmenü eingegeben werden. Eine Stimme, die „Wanna play dirty, then let's play dirty“ sagt, ertönt daraufhin und zeigt an, daß die Cheats auch wirklich aktiviert sind.

TAZOR: Das Bullet-Fahrzeug ist im Automenü anwählbar. ABURN: Alle Fahrer rasen im Bullet.

CLOCK: Hiermit hält man die Zeit an.

JOINT: Die Begrenzungshütchen verwandeln sich in Gespenster.

MONTY: Die Hütchen werden nun zu Kegeln.

VTELO: Alle sechs Kurse sind

im Streckenmenü direkt anwählbar.

MIRRO: Die Kurse werden spiegelverkehrt gefahren.

INVER: Die spiegelverkehrten Kurse sind im Streckenmenü neben den anderen vorhanden, insgesamt also zwölf Kurse.

FIFA Soccer 96

Die 96er Auflage von Electronic Arts' Super-Soccer bietet einige Zusatz-Features, die Sebastian Kreser entdeckt hat und uns nicht vorenthalten wollte:

Ein Cheat-Menü ist auf folgende Art und Weise aufzurufen:

Zunächst geht man in das „Friendly Team“-Menü, wählt aus der USA League Vancouver und aus der International League Kanada aus und drückt dann gleichzeitig die Knöpfe „Ctrl“, „Alt“ und „Einf“. Als dann lassen sich verschiedene Parameter ändern.

Die geheimen Teams erhält man so:

Man wählt im „Game Select“-Menü „Quit to DOS“ und gibt während der Credits „XPLAY“ und „Return“ ein. Nun gelangt man in einen Auswahlscreen,



HILFE VON MENSCH ZU MENSCH

Spendenkonto

9696

Städtische Sparkasse Würzburg

DAHW

Deutsches
Aussätzigen-Hilfswerk e.V.

Ein medizinisches und soziales Hilfswerk

Nähere Informationen 97067 Würzburg

IB + E Games Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt

Bestellannahme: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr

Tel. 0177/24 75 910 Zentrale: 09721/189633

Tel. 0177/24 75 911 Fax: 09721/189633

F1Grand Prix2 79,90

Duke Nukem 3D 69,90

Warcraft2 Blood Mis. 27,90

Conquest o.t.n. World 77,90

Bad Mojo 77,90

Wing Commander 4 79,90

Com.& Conq.2 99,90

Descent 2 77,90

Die Siedler 2 69,90

Star Trek: DS9 69,90

Top Gun Fire At Will 79,90

Urban Runner 79,90

...und viele andere mehr !!

Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN
Vorkasse 6,- DM; Ab 300 DM versandkostenfrei
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

in dem sich z.B. folgende Teams befinden:
The Road Benders
The Gimps
As Designed
Strontium 90
All Nighters

Rebel Assault II

Dank Georg Ludwig ist die Macht nun mit all denen, die trotz des „Custom“-Schwierigkeitsgrads das Imperium nicht schlagen können...

Der Force-Mode: Er wird durch Drücken der Tasten „Alt“ und „V“ (gleichzeitig, während des Spiels) und anschließende Eingabe des Worts „LETGO“ aktiviert, mit „Esc“ gelangt man zum Spiel zurück.

+/-: Reduziert bzw. erhöht den Schaden.

Alt-E: Bringt zusätzliche Leben.
Alt-L: Erhöht die Anzahl der Leben auf unendlich viele.

Im Force-Mode läßt sich der Yoda-Mode durch Drücken der Tasten „Alt“ und „V“ (wiederum gleichzeitig) und Eingabe von „ISNOTRY“ einschalten und bietet folgendes:

Alt-J: Überspringt den aktuellen Level.

Alt-P: Der Computer übernimmt das Spiel.

Alt-M: Hiermit kann man sich die Cut-Scenes ansehen.

Mag!!!

Ein paar schöne Tips zum Start

eines erfolgreichen Computerspiel-Magazins hat Andreas Scheibel parat.

Anfangs sollte man nicht mit einer PC- oder Amiga-Zeitschrift starten, sondern sich statt dessen auf C64 oder CPC 464 konzentrieren. Man stellt zwei feste Redakteure und drei bis vier freie Mitarbeiter ein. Zwar muß ein farbiges Cover her, doch die Innenseiten können ruhig schwarzweiß sein. Auch Exklusivrechte machen sich immer gut, nach vier bis fünf Ausgaben kann man ein Sonderheft herausgeben, eine Leserumfrage ab der dritten Ausgabe bringt viele interessante Informationen. Nun ist es an der Zeit, ein zweites Heft zu veröffentlichen, falls die finanzielle Lage es erlaubt; ein Kredit sollte allerdings nur im äußersten Notfall aufgenommen werden.

Mit diesen Tips sollte es kein Problem sein, nach etwa zwei Jahren Marktführer zu werden – so es denn die Göttin der Druckerzeugnisse will...

Worms Reinforcements

Kaum ist die Datadisk zu den Kampfkriechern erschienen, hat Phillip Diederich auch schon Cheats und Codes parat!

Zunächst einmal zu den Codes im Challenge Mode, die da lauten:

VERYEASY
OHSEASY
UNCHAINS
BJORNPOP
DODGEMAX
STARTURN
HEYGEOFF
REZDOGGY
HIGHKICK
LONG AGO
HEY JOHN
SATANICS
NEARDEAD
SCUMBAGZ
GOOD BYE
TRUTHOUT
17THKIND
GOGOGOGO

PIGSPACE
TRUMPTON
PARANOID
MIXTURES
VERY MAD
INSANITY
GREATGIG

Cheats gibt's wie versprochen: Alle Waffen bekommt man, indem während des Spiels oder im Weapons Options-Menü (anstelle von, wie früher, BAA-BAA) BOBJOB eingetippt wird. Besitzer einer Action Replay-Karte oder eines Game Wizards werden sich über diese Adressen freuen:

Waffe	White	Yellow	Blue	Red
Energy Captain	3873C6	387676	387926	387BD6
Energy Worm 1	387472	387722	3879D2	387C82
Energy Worm 2	38751E	3877CE	387A7E	387D2E
Energy Worm 3	3875CA	38787A	387B2A	387DDA
Bazooka	388092	3880EA	388142	38819A
Homing Missile	388096	3880EE	388146	38819E
Grenade	38809A	3880F2	38814A	3881A2
Cluster Bomb	38809E	3880F6	38814E	3881A6
Shotgun	3880A2	3880FA	388152	3881AA
Uzi	3880A6	3880FE	388156	3881AE
Fire Punch	3880AA	388102	38815A	3881B2
Dragon Ball	3880AE	388106	38815E	3881B6
Dynamite	3880B2	38810A	388162	3881BA
Mine	3880B6	38810E	388166	3881BE
Airstrike	3880BA	388112	38816A	3881C2
Teleport	3880BE	388116	38816E	3881C6
Pneumatic Drill	3880C6	38811E	388176	3881CE
Bungee	3880CA	388122	38817A	3881D2
Ninja Rope	3880CE	388126	38817E	3881D6
Girder	3880D2	38812A	388182	3881DA
Kamikaze	3880D6	38812E	388186	3881DE
Mole Bomb	3880E6	38813E	388196	3881EE

TERRA NOVA

STRIKE FORCE CENTAURI

KOMPLETTLÖSUNG

Henry Sudhof hat den Kampf gegen die Piraten auf Centauri erfolgreich bestanden – und uns gleich verraten, wie er das gemacht hat!

Allgemeines

Die Schwierigkeitsgrade sind von eins bis fünf gestaffelt, jedoch ist die Einteilung subjektiv und mag von der eigenen abweichen. Gelegentlich sind die Himmelsrichtungen abgekürzt (z.B. N = Norden, NO = Nordosten, NNO = Nordnordosten). Auch werden kaum Angaben über Waffen und A.S.F.s gemacht, da auch hier die Geschmäcker verschieden sind; ich persönlich bevorzuge zunächst

den Laser und dann das Ionic Fusion Rifle in Kombination mit dem Particle-Beam, dem Grenade Launcher, dem Missile Launcher und/oder der MB-Cannon bzw. MB-Accelerator und als A.S.F. das Personal Shield oder (in früheren Missionen) das Universal Backup.

Mission 1: Operation Cannonball

(Schwierigkeit: 1)
Einfach vom Startpunkt nach NW laufen und die drei Wächter mit dem Laser erledigen – hier braucht man weder Taktik noch einen schnellen Zeigefinger.

Mission 2: Operation Panama

(Schwierigkeit: 1)

Zuerst werden die beiden Ausichtsstationen (lookouts) erledigt (ca. 200 m NNO und 200 m O), die jeweils von zwei Piraten verteidigt werden und somit leichte Beute sind. Dann wird der Damm gesäubert, womit der Landweg nach Norden frei wäre. Achtung, im Wasser gibt's Piraten, die einem gern in den Rücken fallen! In der Regel handelt es sich jedoch nur um einen einzigen, der daher keine Chance hat. Nun weiter nach N gehen, denn in dem umzäunten Hof lauert die letzte Piratenansammlung. Sollte die Mission jetzt noch nicht erfüllt sein, alles gründlich absuchen.

Mission 3: Operation Eagle Eye

(Schwierigkeit: 1)
Man geht nach N, bis man sich nördlich der beiden Teiche befindet, biegt dann nach O ab und bleibt auf der gleichen Höhe. Wenn man ungefähr nördlich von der Basis steht, ducken und den Helm auf vier-

fache Vergrößerung stellen – nun wird die Basis anvisiert und herumgeklickt, bis die „Crate“ (Kiste) erfaßt ist. Man hält sie erfaßt, bis man die Meldung erhält, die Mission sei erfüllt. Dann geht man in einem weiten Bogen nach N zum Pickup-Punkt.

Mission 4: Operation Sherwood

(Schwierigkeit: 2)
Der Trick besteht hier darin, von hinten anzugreifen – einfach, aber wirkungsvoll. Man lauert nördlich des Intercept Points, bis die drei Transportfahrzeuge passiert haben, und hängt sich dann an den Konvoi, da die Piraten nicht ausschwärmen, sondern am hinteren Transporter bleiben. Also wird immer nur der Hinterste weggeschossen und danach Abstand gewonnen, da sonst das Feuer erwidert wird. Diese Prozedur wird so lange wiederholt, bis nur noch drei bis vier Gegner übriggeblieben sind. Nun wird gestürmt, die verbleibenden Eskorten werden zer-

stört und der Konvoi übernommen, indem man sich ihm nähert.

Mission 5: Operation Seagull

(Schwierigkeit: 2)

Vom Startpunkt aus geht man auf dem direkten Weg in Richtung der Blockade, wirft einige Granaten in die (noch nicht aufmerksame) erste Welle der Gegner und erledigt den Rest mit dem Laser. Die nun anrückende Welle wird in Rückzugsgefechte (rückwärts laufen und feuern) verwickelt und auf diese Weise vernichtet.

Mission 6: Operation Eagle's Roost

(Schwierigkeit: 2 - 3)

Zuerst schleicht man nach S ins Gebirge, von dort aus geht es nach O, und nun werden die kreisförmig um die Basis aufgestellten Wachen vernichtet. Dann lockt man die Basisverteidiger weg, um die Schar in Rückzugsgefechten (s.o.) zu dezimieren; sobald die Zahl der Verteidiger auf drei bis vier Einheiten geschrumpft ist, wird der Vorwärtsgang eingelegt und den letzten ein vorzeitiges Ende beschert. Jetzt muß man nur noch das Turret in der Basis selbst ausschalten.

Mission 7: Operation Valkyrie

(Schwierigkeit: 2)

Hier darf keiner der beiden Begleiter das Feld verlassen, bevor nicht der Anzug repariert ist, da die Mission sonst nicht zu schaffen ist. Man rennt schnell zur Suchzone, denn dort warten bereits einige Piraten; nach deren Zerstörung wird der gestrandete PBA (er befindet sich etwas nördlich von dem kleinen See) repariert und rebootet, um danach zu verduften – der Pickup-Point wird übrigens hier, wie so oft, vom Gegner belagert.

Mission 8: Operation Eagle's Nest

(Schwierigkeit: 3)

Gleich zu Anfang geht man nach S, um die Basis von Westen her anzugreifen; dabei wird so vorgegangen: Erst macht man die Wächter auf sich aufmerksam, dann greift man das Raumschiff an, während die Gegner sich mit den Kollegen beschäftigen, schaltet die Verteidiger aus und säubert die Gegend.

Mission 9: Operation Mariner

(Schwierigkeit: 2)

Hier wartet man, bis die Trucks den Steg erreicht haben und die Piraten kommen, dann schießt man mit dem Grenade Launcher in die Menge und fertigt etwaige Überlebende mit dem Laser ab.

Mission 10: Operation Periscope

(Schwierigkeit: 3)

Hier tauchen erstmals die deutlich gefährlicheren Hegemony PBAs auf, außerdem sollte man sich nicht zu auffällig verhalten. Man hat zwei Möglichkeiten: Entweder man geht zum Pickup, läßt dort das Team zurück und schleicht zur Basis (von Süden oder Nordosten), wo man den I.D.-Lock auf ein Gebäude hält, und dann flieht (man wird zwangsläufig entdeckt), oder man greift von Süden mit dem gesamten Team die Truppen an und nimmt den I.D.-Lock in aller Ruhe vor...

Mission 11: Operation Ivanhoe

(Schwierigkeit: 2)

Zuerst rennt man nach N und wehrt die von dort kommenden Angriffswellen ab, dann

geht man zur Mine, wo eine dritte Welle wartet. Jetzt folgt man der Straße nach O und beseitigt den Artillery Squad – Geschwindigkeit ist hier alles.

Mission 12: Operation Meteor

(Schwierigkeit: 0)

In dieser Mission gibt es keine Gegner – einfach das Teleskop reparieren lassen und nach der Explosion abdampfen.

Mission 13: Operation Meteorite

(Schwierigkeit: 2)

Als erstes kommandiert man Girraud zur Reparatur des Teleskops ab; nachdem dies erledigt ist, kommen Angriffswellen aus folgenden Richtungen: N; SW und O + NO (gleichzeitig). Man sollte vor allem auf die zweite Welle achten, da diese versucht, das Teleskop zu sprengen.

Mission 14: Operation Oilsick

(Schwierigkeit: 4)

Es sollte folgende Taktik angewandt werden: Die Sicht wird auf maximale Vergrößerung gestellt, und die Gegner (Verteidiger an den Tanks; Scouts auf der Straße (2)) werden anvisiert, um sich ihnen auf 160 bis 179 m zu nähern. Dann wird das Feuer mit dem Particle Beam eröffnet, woraufhin der Feind anfängt, herumzurennen, man selbst jedoch nicht geortet wird. Sollte sich einer auf weniger als 150 m nähern, zieht man sich zurück. Auf diese Weise erledigt man zuerst die beiden Scouts auf der Straße nach N (es ist wichtig, nicht gesehen zu werden, da ansonsten die Baracken im Sekundentakt Heavy PBAs ausstoßen – nicht gerade eine Erleichterung!), um dann die Wächter und Turrets der südöstlichen Lagerstätte zu vernichten. Ist das Sprit-Lager im SW geräumt, geht man im weiten Bogen zum südwestlichen Lager (hier sind keine Turrets) und verfährt genauso. Auf die gleiche Art wird das Lager im NO zerstört. Sollte man dort gesehen werden, ist dies nicht schlimm, man muß dann nur in der Sekunde, in der der letzte Tank zerstört ist, das Dropship rufen und zum Pickup-Point laufen.

Mission 15: Operation Market Square

(Schwierigkeit: 4)

Hier muß auf die Gebäude geachtet werden – werden zu viele zerstört, ist die Mission verloren. Außerdem sind Heavy Suits empfehlenswert, da hier in Form der Klon-Krieger das erste Mal eine echte Gefahr auftaucht. Zunächst bewegt man sich nach SW, wo man Gegner trifft, die nach und nach in den Kampf kommen – Schnelligkeit ist also essentiell, da sonst eine Übermacht entsteht. Nach dieser Auseinandersetzung und der Regeneration des Teams geht man nach N, wo wieder eine Gruppe Piraten wartet. Hierbei sollte man immer in Bewegung bleiben, denn der Gegner ist in der Übermacht. Es ist auch keine Schande, frühzeitig den Rückzug anzutreten, um später zurückzukehren – trotz der Missionsstellung ist keine übertriebene Eile notwendig.

Mission 16: Operation Eggshell

(Schwierigkeit: 3)

Hier sollte man sofort „Aggressive Attack“ befehlen – um dann erst nach N zu laufen und die hinteren Eskorten an den Flanken anzugreifen, anschließend zu viert ein Ge-



HANNOVER 28.8.-1.9.1996

CoBIT HOME
ELECTRONICS

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

DEUTSCHE SHAREWARE

10 Vollversionen und 1800 weitere Programme auf 2 CDs

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

T-Online: ARI #

Internet:

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

Achtung: wieder lieferbar

60 Stadtpläne

- Aachen
- Augsburg
- Bamberg
- Bielefeld
- Bonn
- Braunschweig
- Düsseldorf
- Dresden
- Erfurt
- Frankfurt am Main
- Gießen
- Hamburg
- Hannover
- Köln
- Krefeld
- Leipzig
- Lübeck
- Mannheim
- Münster
- Nürnberg
- Osnabrück
- Paderborn
- Regensburg
- Saarbrücken
- Siegen
- Stuttgart
- Tübingen
- Ulm
- Worms
- Würzburg
- Zürich

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

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

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



fecht zu führen und mit den Trucks zum Pickup zu gehen. Falls man langsam war, kommt von N noch eine Angriffswelle auf den Pickup-Punkt zu – dies ist jedoch nur für alleinstehende Trucks ein Risiko.

Mission 17: Operation Conductor

(Schwierigkeit: 4)

Zunächst wird der Truck in sicherer Entfernung verfolgt, bis er in die Berge kommt. Dort wehrt man zunächst den Luftangriff ab, umrundet dann den Krater, um dann von W anzugreifen. Nun werden vom Krater aus die Wächter abgeschossen, wobei sich nur wenige wehren dürften. Sobald der letzte erledigt ist, dreht der Truck um. Jetzt zum Rendezvous-Punkt, denn hier warten noch einige Gegner. Mit deren Ableben ist die Mission erfüllt.

Mission 18: Operation Meteor Shower

(Schwierigkeit: 4)

Um die Wächter wegzulocken, werden von Westen aus einige Schüsse in mittlerer Entfernung abgefeuert; sind nur noch wenige Wächter am Leben, wird gestürmt, wobei man vor allem auf die Heavy Turrets zu achten hat. Läßt man nun einen Demolitions-Experten das Teleskop sprengen, ist die Mission geschafft.

Mission 19: Operation Goblin

(Schwierigkeit: 2)

Von wegen Aufklärung! Man wird gleich zu Anfang festgenommen, also sofort im Scout-Suit mit aktiviertem EM-Dampner zum Pickup rennen und dort warten, bis die Kumpels im Orbit sind. Nun im Dropship abhauen.

Mission 20: Operation Undertow

(Schwierigkeit: 3)

Nach der Landung läuft man nach W, bewegt sich dort in den Hügeln genau auf der roten Grenzfläche zwischen Grau und Braun (Farbcodierung der Karte) nach N, bis man sich südwestlich der Basis befindet, und geht mit aktiviertem EM-Dampner auf sie zu. Sobald das südwestliche Turret in Particle Beam-Reichweite ist, wird es zerstört. Nachdem sich die Waffenenergie wieder aufgeladen hat, wird der Sensor zerstört. Achtung, bei zuwenig Energie schaltet sich der EM-Dampner aus was oftmals tödlich endet! Nun wieder den Berg erklimmen und so lange südlich laufen, bis man westlich vom Pickup ankommt. Dort sucht

man mit dem Dropship das Weite.

Mission 21: Operation IVY

(Schwierigkeit: 3)

Auch hier hat man es wieder mit einem Hinterhalt zu tun: Man läuft einfach in Richtung Depot, wartet auf das Auftauchen des Gegners und rennt zum Pickup, sobald die Meldung vom Missionsabbruch kommt.

Mission 22: Operation Seraphim

(Schwierigkeit: 3)

Petovsk's Shuttle befindet sich nördlich des kleinen Weihers in der Search Zone. Im Lauf der Mission kommen insgesamt drei Wellen aus den Richtungen N, S, SE. Übrigens sollte man sich nie weit vom Shuttle entfernen.

Mission 23: Operation Cropduster

(Schwierigkeit: 4)

Am Start geht man nach W und vernichtet von dort aus die Wächtergruppen möglichst einzeln. Wenn keine Gegner mehr zu sehen sind, geht man zum Harvester und schickt, falls immer noch kein Angriff erfolgt, den eigenen Squad (falls noch vorhanden) zum Pickup-Punkt. Dann benutzt man das Dentonium-Modul am Harvester und rennt weg. Sollte das Missionsziel noch nicht erfüllt sein, scharf man die eigenen Leute um sich und sucht mit einer Drohne die Gegend um die Harvester-Überreste ab, denn oft verstecken sich Gegner in der Schlucht nordwestlich vom Harvester.

Mission 24: Operation Mercury

(Schwierigkeit: 5)

Als erstes läuft man zum Intercept-Point laufen, aktiviert dort das Schutzfeld und wartet, bis das UFO gesichtet wurde. Nun muß man nach N rennen, nach W abbiegen und nach S wieder in den Hauptcanyon stoßen (mittlerweile sollte der Befehl zum Abbrechen gegeben worden sein), dann zum Pickup und sich dort die Klonen durch Missile Launcher und Laser vom Leib halten; in der Sekunde, in der das Dropship aufsetzt, läßt man die Klappe öffnen.

Mission 25: Operation Black Widow

(Schwierigkeit: 3)

Zuerst werden die Gegner in NOO beseitigt, dann wird ein bis zwei Kameraden der Befehl gegeben, auf halbem Weg zum Patrouillengebiet im Südwesten der Basis stehenzubleiben, um dort die fliehenden Wachen abzufangen, während man selbst

(mit P. Shield) die Basis stürmt. Sollten die Wachen entkommen, wird das Team zurückgerufen und das Patrouillengebiet gestürmt. Dies geschieht so: Mit dem Raketenwerfer wird auf sichtbare Gegner geschossen, dem Rest wird mit dem Fusion Rifle der Garaus gemacht.

Mission 26: Operation Cold War

(Schwierigkeit: 2)

Nun geht es dem Verräter an den Kragen. Zu diesem Zweck wird man in eine Piratenrüstung gesteckt, die allerdings wenig aushält; deshalb sollte man sich nicht in Kämpfe verwickeln lassen. Am Anfang geht man nach W und aktiviert in dem C-förmigen Mauergebilde das A.S.F. Nun harret man etwa eine Minute aus, bis die Erfolgsmeldung kommt – während dieser Pause gilt absolutes Schußverbot! Nach der Meldung läuft man sofort über das nördliche Flußufer zum Pickup, ohne dabei zu kämpfen, denn die Piraten sind in der Überzahl.

Mission 27: Operation Aegis

(Schwierigkeit: 4)

Die Basis sollte einmal dicht am Zaun umrundet werden, um dadurch die Gegner in Gruppen herauszulocken. Danach wird eine Drohne gestartet, wodurch man sichergeht, daß keine Wachen mehr da sind. Nun die Kanone abfeuern und die Kontrollstation verminen; um die Mission zu erfüllen, läßt man einfach die Sprengsätze detonieren.

Mission 28: Operation Buzzard

(Schwierigkeit: 3)

Hier greift man einfach von S her an und nimmt die Gegner Stück für Stück auseinander; Personal-Shields bewähren sich hier ganz ausgezeichnet.

Mission 29: Operation Sparkplug

(Schwierigkeit: 4)

Man rennt sofort nach N und gibt zwei oder drei Teammitgliedern den Befehl, sich auf der Halbinsel südlich der Base zu positionieren, wo sie eine Angriffswelle der Shuttles abwehren müssen. Da im N die Trucks angegriffen werden, ist in dieser Mission Eile vonnöten.

Mission 30: Operation Cadmium

(Schwierigkeit: 3)

Zunächst wird ein Demolition-Experte zur Brücke geschickt, mit dem restlichen Team geht's zur Sperre. Den Experten behält man mit der Map-Funktion im Auge und gibt ihm, sobald er

sich von der Brücke entfernt hat, den Sprengbefehl. Nachdem alle Gegner an der Sperre erledigt sind, geht man die Straße entlang, bis sie durch eine Schlucht führt, in der ein Hinterhalt lauert. In die Schlucht schießt man nun zwei bis drei Missiles und vernichtet die restlichen Gegner mit dem Fusion Rifle.

Mission 31: Operation Bloodline

(Schwierigkeit: 4)

Man läuft auf das Farmhaus zu, besiegt die Gegner und wehrt danach die ankommende Angriffswelle ab, ohne sich zu weit vom Haus zu entfernen.

Mission 32: Operation Fusebox

(Schwierigkeit: 4)

Zunächst läuft man direkt auf die Kontrollstation zu und beseitigt die Wächter, dann polt man die Station um und bringt die Sprengsätze an. Nun wird nach NNO gelaufen, um den Tower von Osten anzugreifen. Ist die erste Angriffswelle abgewehrt, läßt man den Tower und die Station sprengen. Danach bewegt man sich so schnell wie möglich zum Pickup-Point, ohne sich in zeitraubende Rückzugsgefechte verwickeln zu lassen.

Mission 33: Operation Calais

(Schwierigkeit: 3)

Als erstes nähert man sich der Basis von Süden her und beharkt sichtbare (und passive) Gegner mit dem MB. Sind die Wächter beseitigt, läßt man die Sprengsätze legen und verschwindet, nachdem die drei Türme zerstört wurden.

Mission 34: Operation Pigen

(Schwierigkeit: 5)

In dieser Mission ist Geschwindigkeit der bestimmende Faktor, da die Gegner hier Klone produzieren. Also marschierst man sofort auf die Cloning-Domes zu, zerstört diese mit der MB und dem Partikel-Strahler und zieht sich sofort zum Pickup zurück.

Mission 35: Operation Hyperbole

(Schwierigkeit: 4)

Man läuft zur Brücke, vernichtet die ortsansässigen Verteidiger und zerstört das Bauwerk. Nun läuft man die Straße entlang und zerbröseln den Konvoi samt Eskorte.

Mission 36: Operation Icepick

(Schwierigkeit: 5)

Als erstes läuft man nach Osten

und vernichtet die am westlichen Rand der Search Zone positionierten Gegner. Nun geht man zum Scoutship, das sich im Krater zwischen „search“ und „zone“ befindet, und läßt es reparieren und danach fliegen. Jetzt muß man „nur“ noch lange genug überleben, bis das Dropship eintrifft.

Mission 37: Operation Absolute Zero

(Schwierigkeit: 4)

Das Heavy Turret im Nordosten von Calypso wird mit dem MB-Accelerator zerstört, dann wird nach N marschiert und etwas oberhalb des braunen Rechtecks wieder nach W abgeschwenkt. Nun wird die Basis von Norden her angegriffen und bis zum Fuel-Dome jegliche Gegenwehr ausgeschaltet, jedoch nicht weiter. Jetzt läßt man den Sprengstoff legen und verschwindet Richtung Norden, um sich dann zum Pickup durchzukämpfen.

Somit wäre der Plan der Hegemonie, sich das Centaurie System einzuverleiben, gescheitert. Doch die Kräfte des Bösen schlafen nicht – spätestens bei „Terra Nova 2“ werden wir dies ja sehen...

ALBION

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2

Ein wenig reicher und erfahrener, kann man seine Iskai-Mitstreiter in Srimanilar, der Iskai-Siedlung nördlich des Passes (über den Fluß und dann westlich), ausrüsten und stärken. Nun ist es Zeit, Nodd ein wenig zu provozieren und anschließend zu besiegen. In Kontos Gewölben sollte man alles absuchen und mit Kontos sprechen. Durch die grünen Illusionswände kommt man zu einem neuen Kraftamulett und eine Etage tiefer. Hier findet sich auch die passende Farbkarte für den Raum mit den farbigen Scheiben. Neben zahlreichen Amuletten entdeckt man zudem ein Dokumentenstück. Das Rätsel im Raum mit der Glasfassade läßt sich folgendermaßen lösen: Mit dem östlichen Schalter die rosa Wand bis auf die Höhe des hinter der Glasfassade erkennbaren Durchgangs schieben, dann muß nur noch der Hebel an der Westwand

betätigt werden, und der Gang an der Südwand ist frei. Hier läßt sich gewaltig Gold abstauben. Wurde das Labyrinth verlassen, wird man unverzüglich nach Beloveno beordert. Darios darf noch auf keinen Fall angesprochen werden! Man warnt nach Karihs Angaben den Ratsvorsitzenden, indem man ihn auf „Attentat“ anspricht. Jetzt darf man in Kounos Darios befragen.

Wieder in Beloveno, schlug dank der Warnung das Attentat fehl, und man wird von Herras reichlich belohnt. Inzwischen sind die Einwohner Kounos zum Iskai-Heiligtum gezogen, wodurch sich ein Krieg mit den Iskai anbahnt. Man geht ebenfalls dorthin und spricht mit den Streithähnen. Für die Furchtdämonen, die sich ebenfalls hier herumtreiben, sollte ein Kampf mit der Party böse enden. Auf nach Srimanilar zu Edjirr, er hat das zweite Do-

kumentenstück. Man fügt die Teile zusammen und klärt am Heiligtum die Verschwörung auf. Kontos flüchtet ins Heiligtum, man folgt ihm und plündert das Gold in den Kisten. Verläßt man das Heiligtum, wird man von Kontos erwartet und tötet ihn durch Feuerbälle und Waffengewalt. Die Gefahr ist nun abgewendet, aber bevor man mit Frill im Gasthof abreist, spricht man noch einmal Aurino an. Er verkauft eine Schatzkarte, die sich auf eine Stelle nördlich des Passes, über die Brücke und östlich den Fluß entlang bezieht. Unter der großen Pflanze befindet sich auch tatsächlich eine Schatzkiste mit Gold und Edelsteinen. Jetzt kann man Frill ansprechen und Maini verlassen, leider verlassen uns nun Sira und Mellthas.

Die Insel der Erleuchteten

Man unterhält sich mit allen Anwesenden und läßt Harriet, die neu hinzugekommene Dji Cantos-Magierin, neue Sprüche lernen. Mit ihrem Amulett lassen sich Teleporter zwischen den Landesteilen benutzen, die jeweils

POSTSPIELE!

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

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



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

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

Brandaktuelle CD-ROM's zu Super-Preisen!

Bertelsmann Rock-Encyclopedia	91,15 DM
Die Siedler II	89,00 DM
Sukhoi SU27 für Windows 95	78,00 DM
F1 Manager	83,00 DM

... und viele andere.

L&W CD-ROM-Direktversand

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

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

Kombi-Fax:

04393 / 9972 5815 wählen, beim Piepston Start drücken.

Modem od. Faxgerät mit Abruffunktion:

04393 / 9972 0815 wählen.

Kuhn

Schönebergerstr.13
40789 Monheim a.R.
Tel: 02173 - 95 49 52
Fax : 02173 - 95 49 53

Ihr sucht Software
oder wollt Sie loswerden ?



Anrufen - Wir haben (fast) alles !

Die 2 Hand Software-Datenbank



Schreibt Eure Software auf eine Liste und schickt sie uns mit dieser Anzeige zu.

Wir benötigen folgende Angaben : Name / Medium / Sprache / Preis / Telefonnummer / Tausch möglich ?

Eure Software wird für einen einmaligen Betrag von 10,-DM Bar (keine Briefmarken) in eine Datenbank aufgenommen und telefonisch vermittelt. Sollte jemand Interesse haben, senden wir ihm gegen 2DM in Briefmarken eine Liste zu oder wir geben ihm Deine Telefonnummer **kostenlos**, alles weitere regelt ihr selbst.

Bedingungen gelesen und anerkannt, Unterschrift

durch ein Augensymbol gekennzeichnet sind. Die auf der Insel verstreuten „Blumen der Göttin“ erhöhen bestimmte Fähigkeiten, wenn man bei ihnen „meditiert“, also einfach an der betreffenden Stelle bewegungslos verharret.

Verläßt man die Insel, sagt auch Rainer der Party adieu und bleibt bei seinen „Kollegen“ auf der Insel. Durch den Teleporter sollte man nun den Südteil von Maini bereisen und in Beloveno Khunag bzw. Siobhan anheuern. Mittlerweile dürfte man auch stark genug sein, um unter Arjano mit den restlichen Monstern aufzuräumen, was zu Gold, Edelsteinen, Lughs Dolch und natürlich Unmengen von Erfahrung führt. Man rüstet sich auf den unterschiedlichen Landesteilen gut aus und vergißt auch nicht reichlich Proviant, zum Beispiel in Aballon, mitzunehmen, denn der ist in Umajokenta, dem nächsten Teleportziel, sehr teuer.

Das Land der Umajo

Hier folgt die übliche „Erkunde-alles-frage-jeden“-Prozedur, die dazu führen müßte, daß man in der örtlichen Kneipe von Konny den Tip erhält, Ohl, der jeden Tag Punkt 12 im Bergwerk sei, kenne einen Geheimgang. Beim Treffen mit ihm sollte man irgendeinen Edelstein als Bezahlung zur Hand haben. Ohl führt uns daraufhin an den geheimen Eingang, im Tunnel selbst sollte man auf eine zerstörbare Wand achten, ansonsten führt der südliche Ausgang Tom auf eine kleine Solomission an Bord der Toronto.

Intrigen auf der Toronto

Nach der Entführung wartet man geduldig in der Zelle, bis Joe zu Hilfe eilt. Man sucht die Kabinen nach einem kleinen Zettel mit der Codezahl für die Serviceebene ab, auf dieser sind dann drei Zettel zu finden, die den Code für den Reaktorraum enthalten. Alle Rätsel lassen sich lösen, indem man irgendwelche Knöpfe drückt oder über Druckplatten läuft. Zu erwähnen bliebe lediglich, daß die neun Druckplatten genauso gedrückt werden müssen wie ihr auf Knopfdruck aufleuchtendes

Pendant im Osten der Ebene. Sollte es nicht gelingen, alle drei Zettel zu finden: Der Code lautet „4312“. Im Reaktorraum selbst ist das Kontrollpult zu benutzen, woraufhin Tom und Joe eiligst die Flucht ergreifen und letztendlich wieder auf der Insel der Erleuchteten landen. Man erhält den Auftrag, sowohl die Umajo als auch die Kenget Kamulos um einige ihrer Geheimnisse zu erleichtern.

Bei den Kenget Kamulos

Man bekommt von den Erleuchteten 1.500 Goldstücke ausgehändigt, um den Kenget Kamulos das Geheimnis der Energiebeherrschung abzukaufen. Der Eingang zu ihrer unterirdischen Stadt befindet sich im Osten des Nordteils Mainis. Nach dem frostigen Empfang ist erst mal in aller Ruhe der zugängliche Bereich der Stadt abzusuchen und mit den Kultmitgliedern zu plaudern. In einer Novizenzelle findet man ein Diebesamulett. Kommt man in den Eingangsbereich, äußert Khunag den Vorschlag, uns zu einem Geheimgang zu führen. Man nimmt an und wartet, bis der Novize den Raum verläßt. Der versteckte Schalter befindet sich in der Fackelhalterung. Kurz nach dem Betreten des Gangs wird die Party entdeckt und in den Gefängnisbereich verschleppt. Khunag kennt aber auch hier eine Geheimtür, seine ehemalige Tätigkeit als Kenget-Hohepriester hat eben auch Vorteile. Nun gilt es, die Wachen zu überrumpeln und ihnen den Schlüssel des Zellentraktes abzunehmen. Man sucht das Gelände ab und tötet die relativ harmlosen Kämpfer und Magier. Im Nordosten läßt sich der hervorragende Zweihänder „Kamulos Blick“ finden. Südlich entdeckt man in einer Kiste Rationen, Tränke und einen Schlüssel. Im Nordwesten geht es in die dreidimensional dargestellten Bereiche des Komplexes. Gleich im ersten Raum aktiviert man mit Hilfe der westlichen Bodenplatte die anhängliche Flamme und läuft zur nördlichen Bodenplatte. Die Flamme löst sich bei Berührung der Platte auf, und das Tor öffnet sich. Im nächsten Raum sind per Druckplatten die Feuerballspucker auszulösen und somit alle Säulen anzuzünden.

Es folgen noch einige Kämpfe mit Kenget-Magiern, Krieger und Dämonen, danach hat man die Wahl zwischen zwei Treppen nach unten. Die linke führt in einen kurzen Komplex, in dem es zwei schwere Kämpfe zu bestreiten gilt, um danach die hinter den Flaggenmasten versteckten Knöpfe betätigen zu können. Zwei Truhen sind die Belohnung. Nun die rechte Treppe hinab, hier finden sich gleich östlich zwei Kisten, die zwar nur Fackeln und Proviant enthalten, jedoch bestens dazu geeignet sind, erbeutete Gegenstände zwischenzulagern. Im großen Saal mit den drei Gittern und den eingesperrten Flammen sind zuerst die Gitter mit Hilfe der entlang der Wände versteckten Schalter zu heben. Achtung, nicht versehentlich auf die Druckplatten treten! Das sollte man erst tun, nachdem die Gitter oben sind und die jeweils drei farbigen Flammen über die gleichfarbige Bodenplatte gelockt werden können. Droht von den Flammen keine Gefahr mehr, müssen alle neun Schaltebel im Saal gedrückt werden, um östlich den Durchgang zu öffnen. Im Saal mit den durch Vorhänge verschlossenen Räumen befinden sich eine Menge Dämonen, im nördlichsten Raum auch eine Kiste. Die bei Berührung läutende Druckplatte im Osten ist eine Art Zeitschalter. Man muß etwa fünf Spielminuten auf ihr stehenbleiben, um den Durchgang zu öffnen. Nach zwei relativ schweren Kämpfen finden sich der Helm „Lughs Hand“ und die Axt „Frost-bringer“. Eine Etage tiefer hat man wieder auf einer Bodenplatte zu warten, bis sich die Säulen entzündet haben. Den äußerst monsterreichen Komplex hier gilt es nach dem Tiermeister abzusuchen, der den Schlüssel für den Ausgang besitzt.

In der nun folgenden Etage sollte man sich äußerst vorsichtig bewegen, da man Feuerbällen ausweichen muß und ein Saal voller Lava der Durchquerung harret. Zuerst tastet man sich zu den beiden östlichen Türen vor. Hier sind entweder Furcht- oder Sturmdämonen zu bezwingen, wobei letztere jede Runde mit Blitzstrahl oder gar Blitzsturm angreifen. In den

Räumen sind jeweils zwei Schalter versteckt, die im Norden und Süden die Druckplatten zugänglich machen. Diese wiederum beseitigen die Energiebarrieren und machen den langen Gang nach Osten zugänglich. Nach Norden zweigt dieser in ein durch sich willkürlich öffnende Gitter verbundenes Raumnetz ab, das sowohl im Gerümpel versteckte Items als auch Monster enthält. Die Treppe nach unten führt zu einem Schalter und einem Saal voller Flammen. Es bringt nichts, ihn zu durchqueren, da die in Aussicht gestellte Truhe nur die Warnung enthält, nicht allzu mutig zu sein, und der Rückweg kaum ohne schwere Blessuren zu bewältigen ist. Deshalb besser wieder nach oben und nach Süden. Vor der Flamme läuft man davon und betätigt in der nordwestlichen Ecke den Schalter. Es öffnet sich ein Weg nach unten. Gleich am Anfang bleibt man so lange auf der Druckplatte stehen, bis die Flamme erlischt. Genauso verfährt man bei der zweiten Flamme, nur ist hier erst einem Feuerball auszuweichen und danach die Platte wieder zu betreten. Wieder ist ein Schalter zu betätigen. Wer jetzt nicht weiß, wo es weitergeht, hat in der oberen Etage im Gang nach Norden an der Westseite den Schalter übersehen; er öffnet einen Durchgang tiefer in die Tempelanlage hinein.

Hier gibt es zwei Flächen voller Druckplatten. Eine der ersten wird gedrückt, um eine wandelnde Flamme in Bewegung zu setzen. Diese zeichnet einen Weg vor, der auf dem unteren Feld einzuhalten ist, sonst brechen die Bodenplatten ein, und man landet in einer Arena voller Monster. Ist die südliche Fläche überquert, hält man sich östlich, durch eine Fallgrube geht es weiter nach unten. Diese Etage ist riesig und beherbergt Unmengen von Monstern. Hartnäckiges Abgrasen und Monsterplätten wird hauptsächlich durch Tränke und Spruchrollen belohnt. Im Osten des Komplexes befindet sich ein schmaler Gang, der verschlossen wird, sobald die Party ihn betritt. Es gilt nun, die Flamme auszulösen und vor ihr zurückzuweichen, bis sie

durch eine nun entstehende Fallgrube den Weg in den Kernbereich der Tempelanlage öffnet. In diesem in 2D dargestellten Bereich navigiert Kunagh. Mehrere Gefechte mit Kämpfern und Magiern könnten problematisch werden. Steht man letztendlich vor Kamulos höchstpersönlich, sollten die Kämpfer ihn im Nahkampf bearbeiten, während Harriet heilt und Kunagh jede Runde Blitzschlag zaubert. Außerdem sollte Kunagh am Anfang des Kampfes eine Blitzfalle auf die Position Kamulos' platzieren. Ist er tot, erhält man das „Hohe Wissen“ und wird endlich aus der Anlage entlassen.

Wieder bei den Umajo

Wer daran interessiert ist, kann in Srimanilar Mellthas und Sira aufnehmen und dafür Khunag oder Siobhan entlassen. (Ich habe Khunag entlassen, da Siobhan als Kriegerin nur von Drirr übertrifft wird.) Man trainiert die Zauber an den Monstern der Wildnis und kehrt dann in die Wüstenstadt zurück. Will man einen Abstecker zum Gefängnis machen, fragt man in der Gerätemachergilde Merdger erst nach Poronöl, paßt dann den Wächter am Stadttor ab und folgt ihm. Im Gefängnis sollte man auf keinen Fall Nelly freilassen! Die ganze Mission bringt also herzlich wenig. Der Gerätemacher dürfte die Party auf einen gutmütigen Kollegen namens Zebano hingewiesen haben. Dieser treibt sich in der Bergmannsgilde herum und gibt den Schlüssel bereitwillig her, wenn man sich als Versuchskaninchen betätigt. Bevor man die rätselgespickten Gewölbe durch die Gerätemachergilde betritt, wird im Rathaus und in der Diamantschleifergilde vorgesprochen. Aber jetzt ab in den Keller. Ist dort der Hammer nicht zu finden, so liegt in der städtischen Waffenschmiede einer herum. Man folgt den Stacheln am Boden bis zum Raum mit der Kiste und drückt den dortigen Hebel. Jetzt den Weg wieder zurück, Hebel drücken, zurück zur Kiste, Stacheln mit dem Hammer einschlagen und Kiste öffnen. Sie enthält unter anderem den Schlüssel für die Schaltzentrale im Osten.

Anhand des Schaltplans ist nun die Tür zum Versuchsbergwerk zu öffnen. Im Raum mit dem Schild „8 - 11 Uhr“ erscheint in dieser Zeit ein Hebel. Stößt man in den Gängen auf einen Eimer Wasser, ist dieser an der Feuerstelle im Raum mit den vielen Druckplatten zu benutzen. Im Dunkeln leuchtet nun der Weg durch die Platten auf, und man wird mit einer Kiste belohnt. Ganz im Norden liegt der Eingang in das Versuchsbergwerk, wo man, nachdem man Horden von Dämonen vernichtet hat, Kossotto trifft. Allerdings will er das magische Ritual der Bergpriester wissen. Für Tom heißt das, in der Bergmannsgilde in die Mine einzudringen und von Nische zu Nische zu sprinten, solange ihm die Aufpasser den Rücken zukehren. Man wartet im Raum mit dem Feuer in der rechten Nische auf den Priester und verhält sich ruhig. Dann geht es wieder zurück ins Versuchsbergwerk.

Kossotto verrät nun sein Geheimnis. Wer will, kann sich nun noch im Bergwerk umsehen. Man begibt sich über die östlichen Treppen nach oben und dann per Fallgrube abwärts. Im Raum mit den Flammen muß der Stab der Göttin benutzt werden, um alle Flammen blau einzufärben. Diese Aktion öffnet die Tür im Norden. Der Schalter links neben der Tür öffnet den Ausgang des Levels, aber vorerst geht es nach Norden, wo alle Schalter zu drücken sind. Jetzt abwärts durch die Fallgrube und die Ebene auf dem Weg betreten, auf dem man gekommen ist. Eine Tür nach Osten hat sich aufgetan, und wieder harret ein Hebel der Betätigung. Man verläßt die Ebene und geht nach Süden. Durch die Geheimwände sind wiederum zwei Hebel erreichbar: für die Tür im Westen und für eine Fallgrube im Nordosten. Im Westen findet sich der Stein der Visionen, der aber von Dämonen schwer bewacht wird. Eingeeübte Magier wirken jedoch Wunder. Man verabschiedet sich durch die nordöstliche Falltür und begibt sich zur Diamantschleifergilde. Hier läßt sich der Edelstein in das Bodenornament einsetzen und spendet Le-

benskraft. Nun ist nur noch bei den Erleuchteten vorzusprechen.

Das Finale

Die Partyzusammensetzung ist fast egal – mit der Einschränkung, daß Sira mit ihren Frostsprüchen eine große Erleichterung darstellt. (Ich habe Joe nicht mitgenommen, aber er besitzt sicher an Bord der Toronto einige Vorteile). Man begibt sich, ausgerüstet mit möglichst vielen Heil- und Zauberkraften, zum Geheimgang in der Wüste, an dessen Ausgang gelangt man auf die Toronto. Haltet Euch westlich und setzt in die Konsole Joes Dokumentarfilm ein. Die nun angreifenden Sicherheitsleute haben einer Frostlawine nichts entgegenzusetzen. Mit dem Code „1712“ gelangt man auf die Serviceebene, man sollte aber nicht vergessen, vorher einen der umherliegenden Spezial-Schraubendreher mitzunehmen – er dient hier zum Öffnen diverser Wandpanels. Die in dieser Ebene heimischen Wartungsroboter sind nun äußerst feindselig, haben aber anscheinend kein ordentliches Frostschutzmittel intus. Es geht jetzt nach Westen, wo die Laserbarriere kurzgeschlossen und der anhängliche Roboter in sie hineingelockt wird. Auch das nun erreichbare Panel wird kurzgeschlossen, und man spaziert nach Osten weiter. Die vielen Roboter hinter der Plexiglasscheibe müssen beseitigt oder in der großen Halle ausmanövriert werden, um weiterzukommen. Im Raum mit der Druckplattenmatrix ist folgende Kombination einzugeben (von oben gezählt): 1. Reihe: rot, 2. Reihe: rot und grün, 3. Reihe: hellblau und dunkelblau, 4. Reihe: alle Felder.

Man drückt den Schalter, aber betritt nicht den Raum mit den vielen Als, sondern schleicht durch den südwestlichen Gang in den Reaktorraum. Hier wird man von der versammelten Sicherheitstruppe unter Colonel Priver erwartet, man überzeugt sie durch die Antwortfolge 1-2-2-1-2. Ihr trefft nun auf die unzerstörbare Hülle der AI, doch als der Kampf aussichtslos erscheint...

Markus Ketzer (Hardware & Software Versand)

Frankfurter Ring 81 * 80807 München (kein Laden)

persönliche Bestellannahme: Mo-Sa von 16-22 Uhr
unter Tel.: 089-3595105 oder per Fax: 089/3594337

PC CD-ROM Spiele (aller Art)

Bezeichnung	Sprache	Preis
7th Guest + Dune	DA	19,90 DM
Battle Isle 2 + Missionsdisk	DV	39,90 DM
Battle Isle 3 „Schatten des Imperiums“	DV	72,90 DM
Duke Nukem 3D Vollversion	DA	79,90 DM
Cäsar 2	DV	79,90 DM
Command & Conquer	DV	79,90 DM
Command & Conquer Missions CD	DV	26,50 DM
Command & Conquer Level Editor	DA	29,90 DM
Der Panzergeneral 2	DA	69,90 DM
Die Siedler 2	DV	79,90 DM
Formular One Grand Prix 2	DV	107,50 DM
Flugsimulator 5.1 (Microsoft)	DV	114,50 DM
Gabriel Night 2	DV	89,90 DM
Hugo 3 „Die ganz neuen Levels“	DV	67,50 DM
Kings Quest 6	DA	20,50 DM
Kings Quest 7	DV	39,90 DM
Mad TV 2	DV	89,90 DM
Sim City 2000	DV	90,50 DM
StarTrek - A Final Unity	DV	79,90 DM
TFX - Eurofighter 2000	DV	80,90 DM
Warcraft 2	DV	79,90 DM
Wing Commander 4 „komplett Deutsch“	DV	99,00 DM
X-Wing „komplett Deutsch“	DV	49,90 DM

Hardware: CPU's

Intel Pentium 75 Mhz, PGA	209,00 DM
Intel Pentium 100 Mhz, PGA	299,00 DM
Intel Pentium 133 Mhz, PGA	559,00 DM
Intel Pentium 166 Mhz, PGA	1079,00 DM

Hardware: RAM's

SIMM PS/2 4 MB ohne Parity	109,00 DM
SIMM PS/2 8 MB ohne Parity	199,00 DM
SIMM PS/2 16 MB ohne Parity	429,00 DM

Hardware: CD-ROM Laufwerke

Creativ Labs, 4-Fach Speed	89,99 DM
Mitsumi FX-400, 4-Fach / FX-600, 6-Fach	119/209 DM
Sanyo, 4-Fach Speed SCSI	219,00 DM

„DER ZUVERLÄSSIGE VERSANDHANDEL“

Symbolbeschreibung: DV = Deutsche Version, EV = Englische Version, DA = mit deutscher Anleitung.

Lieferung in max. 7 Werktagen per Post-Nachnahme zzgl. Versandkosten von 9,50 DM, zzgl. 3 DM Nachnahmegebühr.

Fordern Sie am besten noch heute die aktuelle Preisliste mit über 500 Artikeln an !!

Brandes Hard & Software

Postfach 3044 31262 Lehrte

Tel. 05175-95201 Fax 05175-95203

Spiele:

11th Hour	84,99	NBA Live 96	74,99
5th Musketeer	64,99	Pinball Wizard 2000	67,99
Arcade America	75,99	Pole Position	86,99
Bad Mojo	74,99	ran Trainer 2	65,99
C&C Mission	24,99	Rayman	62,99
Cäsar 2	74,99	Riddle of Master Lu	73,99
Chewy: Esc from F5	59,99	Ridge Racer	54,99
Civilization 2	79,99	Ripper	79,99
Conqueror A.D.	73,99	Shannara	69,99
Conquest of the new world	78,99	Shell Shock	74,99
Cyberia 2	69,99	Silent Hunter	69,99
Descent 2	78,99	Silent Thunder	79,99
Die Fugger 2	74,99	Teamchef	79,99
Die Siedler 1	29,99	Terminator-Future Shock	69,99
Die Siedler 2	69,99	Terra Nova	72,99
Duke Nukem 3D	77,99	The Dig	79,99
Euro 96	79,99	This means War	73,99
F1 Manager	69,99	Top Gun-Fir at Will	79,99
F1GP2	94,99	Track Attack	69,99
Fast Attack	69,99	Urban Runner	84,99
Fifa Soccer 96	75,99	Warcraft 2 Mission	24,99
Gabriel Knight 2	79,99	Wing Commander 4	89,99
Hugo 3	63,99	Worms	64,99
MAG !!	67,99	Worms Data	34,99
Mega Pack 5	77,77	Zork: Nemesis	74,99

und noch mehr

2300 Midi File Collection	19,80	Naturkatastrophen	79,99
Bertelsmann Lexikon 96	78,20	New Motion	33,33
Bier Journal Deutschland	19,80	Nostradamus	49,00
Chronik 95	37,95	PacMan&Breakout mania	12,99
D-Atlas	33,33	Pegasus Vol.3	35,00
D-Fax	22,22	Pegasus Win 95	35,00
D-Info	33,33	Phänomene der Erde	39,99
D-Jure	33,33	Pinball mania	12,99
D-Mark	22,22	Planetarium	26,99
D-Steuer	33,33	ran Sat 1 Fußball	69,00
DeTe Medien Telefonbuch	29,50	Route 66	79,00
EU - Atlas	37,80	Techno Creator	32,22
Falk City Guide	51,80	Tetris mania	12,99
GeoRoute 96	49,80	Topware Gold II	33,33
Ikarus Translator Pro	46,00	UltraPack 1	77,77
Kochen mit Spaß	22,99	USA Spezial	49,00
Lindenstraße	39,99	Wein Journal Deutschland	19,80

Gesamtpreisliste kostenlos anfordern.

Versandkosten: VK 6,- NN 8,50 ab 150,- versandkostenfrei

Wial

Versand Service GmbH

PC/IBM-Disketten

BETRAYAL AT KRONDORF KOMPL. DEUTSCH	19,90
CRYSTAL CALIBURN (FLIPPER) DT. ANL.	9,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DEUTSCH	19,90
DELTA - V - 3,5"	15,90
DISCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DT.	9,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	49,90
HUGO DT. ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.D.T.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
POLE POSITION KOMPL. DEUTSCH	49,90
REUNION KOMPL. DT.	49,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	9,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH QUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	19,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	39,90
ACTION SOCCER KOMPL. DEUTSCH	29,90
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS. *	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN) *	85,90
AIR BUCKS DT. ANLEITUNG	29,90
AIR HAVOC CONTROLLER	29,90
AIR POWER	29,90
ALBION incl. LÖSUNGSHIFT KOMPL. DT.	39,90
AL UNSEER JR. ARCADE RACER WIN 95 KP DT.	29,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL. DT.	75,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	39,90
ARDENNEEN - DIE GROSSE SCHLACHT - KPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB.	69,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL. DT.	69,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH *	49,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AWARD WINNERS PLATINUM COLLECTION	29,90
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BAO-FLIGHT SHOP FUR FS. 5.1 DT. ANL.	79,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. *	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	69,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BATTLEISLE 2 inkl. SCENARY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 incl. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH	24,90
BATTLEGROUND - GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLES IN TIME (QOP)	69,90
BEAVIS & BUTT-HEAD - VIRTUAL STUPIDITY - DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BINGO! KOMPL. DT.	59,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	49,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY	49,90
B.O.L.O. KOMPL. DT.	49,90
BRAINEAD 13 KOMPL. DT.	69,90
BUNDESUGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAR & DRIVER * STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CARRIERS AT WAR COMPLETE (ISS)	85,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	29,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. *	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 incl. Lösungshft. K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	79,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	75,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	79,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH - MICROPROSE-	69,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LCOM / MANIAC MANSION	79,90
INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99,90
CLINGON (DIC) ENGL. VERSION	79,90
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3: inkl. GUNSHIP 2000 /	79,90
HISTORY LINE & CAMPAIGN	39,90
COMMANCHER INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER LEVEL EDITOR D/VE	24,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONSCENERY	79,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	29,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ *	89,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	79,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADER - NO REMORSE - KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA	39,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	75,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERPACER - DARKLIGHT AWAKENING - KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	39,90
CYBERSTORM *	79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION II - KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG *	79,90
DEATHKEEP AD & D. DT. ANLEITUNG *	69,90
DEEP SPACE NINE DT. ANLEITUNG	29,90
DEFCON V	29,90
DER PLANNER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER REEDER KOMPL. DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	89,90
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. *	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIE FLUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DISCOWORLD KOMPL. DT.	79,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DREAMWE	29,90
DUEKE NUKEM 3D (SHARWARE)	14,95
DUEKE NUKEM 3D (VOLLVERSION)!	75,90
DUKE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT. *	85,90

CD-ROM-GAMES

DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL. DT.	49,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANLEITUNG	29,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM - ACTIVISION - WIN 95 K. D.	59,90
EARTH SIEGE 2	79,90
ECCO THE DOLPHIN KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	49,90
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	89,90
EMPIRE DELUXE 2 - ART OF WAR -	29,90
ENTOMORPH - THE PLAGUE -	49,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	75,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	19,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FACE NO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3.0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL - SSI -	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT.	19,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85,90
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH	19,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	39,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 INCL. PARIS & NEW YORK	99,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGS. SCENERY PARK HAWAII/JAPAN/KARIBIK	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	99,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV)	99,90
INCL. THRUSTMASTER FORMULA 2-	
LENKRAD	279,90
FRANKENSTEIN - INTERPLAY - DA/WIN95	59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRTZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
F X FIGHTER	29,90
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 - BEAST WITHIN - & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2-	
FRONTIER-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLINS 3	29,90
GOBLIN REIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	59,90
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	79,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HATTRICK (IKARION) KOMPL. DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HENIX DT. ANL.	49,90
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
HOT NEWS	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	79,90
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	65,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FAHNG *	69,90
JAGGED ALLIANCE - LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. *	39,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	69,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL. DT.	65,90
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT.	75,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY GAME PACK	9,95
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANIA 2 - HAND OF FATE	39,90
KYRANIA 3 - MALCOM'S REVENGE - KOMPL. DT.	24,90
KYRANIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION	49,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL.	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LINKS 386 COGSHELL DUBBS DREAD	49,90
LINKS MATTHIAS 2 & BOUNTIFULL	29,90
LINKS PELKAN HILL SCENERY	19,90
LITL DIVIL	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOADED DT. ANLEITUNG	79,90
LODERUNNER - NETWORK - KOMPL. DEUTSCH	79,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOST IN TIME 2 - PERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE: INKL. INDIANA JONES 4 /	
SAM & REBEL ASSAULT / D.O. TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 /	
- DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLAT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS,	
STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.I.C. KOMPL. DT.	79,90
MAGIC CARPET KOMPL. DEUTSCH	49,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	39,90
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG	39,90
MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN	29,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN /	
AL QADIM - RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	29,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR II - CLANS - KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEPHISTO 2 KOMPL. DEUTSCH	59,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	49,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	79,90
MYST KOMPL. DT.	59,90
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	75,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NIGEL MANSEL RACING DT. ANL.	12,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	75,90
NORTH & SOUTH	19,90

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

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

Laden in KASSEL

Fünfensterstraße 9

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG

Karolinenstraße/Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰,

Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰ Uhr



Hauptstraße 5

A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich

Tel.: 0 27 63 20 47 · Fax 0 27 63 20 31

Mo. - Fr. 9.00-17.00 Uhr

Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

CD-ROM-GAMES

OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH *	79,90
ORIONBURGER *	69,90
PANZERGENERAL 1 INCL. MAUSMATTE	29,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	49,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PCT GENERAL II INCL. MAP EDIT./SCENARIO	29,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	85,90
PHANTASMAGORIA (SIERRA)	35,90
PINBALL 3 D VCR (21st CENTURY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT	49,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG	39,90
PITFALL - MAYAN ADVENTURE - (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANET 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	69,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
PRIMAL PAGE DT. ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE K.D.T. INCL. LÖSUNGSBUCH	34,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHO DETECTIVE DT. ANLEITUNG	69,90
PSYCHO PINBALL	39,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	79,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	35,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	69,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. ANL.	19,90
REALMS OF CHAOS DT. ANLEITUNG	69,90
REBEL ASSAULT KP. DT. DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RENEGADE - RETURN TO JACOBS STAR - SSI - *	65,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	79,90
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU K. D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER) WIN 95	9,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG *	54,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE OF THE RESURRECTION DT. ANL.	69,90
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG *	69,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	45,90
RUSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STADTE FÜR SIM CITY II)	29,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD - LUCAS ARTS - K. D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *	75,90
SCHWARZHAUT KOMPL. DEUTSCH *	79,90
SCHLUMPF: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL. DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTUM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	59,90
SENSIBLE SOCCER EM 96 SPECIAL EDITION	54,90
SHADOWCASTER KOMPL. DT.	19,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	89,90
SHANNARA ENGL. VERSION	35,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT.	69,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER	85,90
SIM CITY 2000 INCL. MAUSMATTE	29,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH /	
A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIMON THE SORCERER 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKUNKY DT. ANLEITUNG	59,90
SUPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90

NEU FÜR TC-SPIELER!

**JETZT AUCH
JAHRGANG 95**



Nr. 300001
DAS SAMMLER-ANGEBOT: der komplette PC Joker Jahrgang 93, 94 oder 95* mitsamt einem schicken Sammelordner!
Für sagenhafte 50,- DM

*Jahrgang 95 nur 45,- DM, da PC 4/95 und 6/95 vergriffen.



Nr. 777777
JOKER-BOX: Trading Cards sind eine feine Sache, nur wohin mit all den vielen Sammelkarten? Natürlich in die brandneue Joker-Box – das Teil sieht stark aus, ist stabil und faßt Karten ohne Ende!
Für magische DM 11,80



Nr. 900007
JOKER-TELEFONKARTE: Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,- DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,- DM!
Für gut angelegte 29,- DM pro Karte



Nr. 800001
JOKER-CD: Das ultimative Kult-Ereignis mit Lösungs-Datenbank, Video-Interview, Clip-Art, Demos, interaktivem Ghost-Comic, abgedrehtem Joker-Game, Infos, Musik und vielem mehr!
Ehemals für kultige 49,- DM, jetzt nur noch 29,- DM

Nr. 50003
EXKLUSIV-EDITION: Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage“ samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar vom Autor handsigniert!
Nur noch leserliche 19,- DM pro Band



Nr. 60001
GHOST-MÜTZE:
In Rot oder Weiß für gespenstisch günstige DM 6,50 pro Kopfschmuck

Nr. 800030
DEMO-SOUNDS: Das Beste, was die Demo-Szene an Soundtracks zu bieten hat, auf drei heißen Audio-CDs – im Profistudio neu abgemischt und quer durch alle Stilrichtungen!
Für 29,- DM pro Scheibe bzw. das komplette Trio für nur 75,- DM



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-BÜCHER: Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: 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, ehe sie ausverkauft sind: Die vergriffenen Hefte bringen jetzt schon Höchstpreise am Sammlermarkt! Für die gewohnten DM 7,- pro Ausgabe

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. 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. 910000
JOKER HIT COLLECTION: Die Vollversion eines Mega-Spiels auf PC CD-ROM mit Anleitung, Komplettlösung, Test etc. bietet Spielspaß total! Für unterhaltsame 19,80 DM



Nr. 600000 ohne CD
Nr. 660000 mit CD
MULTIMEDIA JOKER: Rundum Entertainment von der CD sowie auf Wunsch eine geniale „Beilagscheibe“ voller Demos, Sounds und Gags. Für multimediale DM 19,80 mit CD und nur DM 7,- ohne CD

Nr. 670000
MULTIMEDIA BEGLEIT-CD: Für all diejenigen, die den Multimedia Joker ohne CD gekauft haben und doch nicht auf das gute Stück verzichten wollen, da es auch für PCs mit CD-ROM viel zu bieten hat. Für unverzichtbare 12,- DM pro CD



AKTIONSPREISE:
30,- DM für 3 CDs
40,- DM für 5 CDs

Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:	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
Name	Nr. 200000 Sonderheft	☐ Strategie ☐ Adventures
	Nr. 300000 PC Joker	☐ 1/93 ☐ 1/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93
		☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94
		☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95
Straße/Hausnr.		☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95
		☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
	Nr. 300001 Sammler-Angebot	☐ PC 93 & Sammelo. ☐ PC 94 & Sammelo. ☐ PC 95 & Sammelo.
	Nr. 310000 PC Joker Total	☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96
PLZ/Ort	Nr. 390000 PC Joker Total-CD	☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96
	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
Datum/Unterschrift	Nr. 60001 Ghost-Mütze	☐ rot ☐ weiß
	Nr. 600000 Multimedia Joker	☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
	Nr. 660000 Multimedia Joker + CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
	Nr. 670000 Begleit-CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
Einfach einsenden an:	Nr. 700000 Online Kompakt	☐
	Nr. 70002 Joker-Bücher	☐ Amiga Joker Hits ☐ PC Joker Hits
	Nr. 777777 Joker TC-Box	☐ StückNr. 800030 Demo Sounds ☐
	Nr. 800001 Joker-CD	☐ Stück
	Nr. 800030 Demo-Sounds	☐ Stück
	Nr. 900006 Disksticker	☐ Bogen á 8 Stück
	Nr. 900007 Joker-Telefonkarten	☐ Stück
	Nr. 900008 Sammelordner	☐ Stück
	Nr. 910000 Joker Hit Collection	☐ Nr.1 (Die Höhlenwelt) ☐ Nr.2 (Der Schatz im Silbersee)

JOKER VERLAG
„JOKER SHOP“
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

AB 23. AUGUST ENDLICH WIEDER MONATLICH!

Endlich ist die Dürreperiode vorüber, denn ab der kommenden Ausgabe gibt es endlich wieder alle vier Wochen die neuesten Infos rund um das PC-Entertainment. So werden wir **NEUE 3D-BESCHLEUNIGERKARTEN** vorstellen, unser **SPECIAL: ROLLENSPIELE** fortsetzen und der Frage **EDUTAINMENT – EIN MARKT MIT ZUKUNFT?** nachgehen. Keine Frage indessen, daß sich dazu wieder interessante Previews, gewinnträchtige Wettbewerbe, geprüfte Lösungshilfen, ausgefeilte Hintergrundberichte und natürlich massenhaft Tests aktueller Software gesellen werden. Letzteres gilt auch für den sagenhaft preiswerten **PC JOKER PUR**, während die komplette Normalausgabe ohnehin ihren Preis wert ist. Ganz zu schweigen vom **PC JOKER TOTAL** mit seiner gewohnt rrrandvollen Begleit-CD. Das alles und noch viel mehr ab 23. August am Kiosk – oder ein paar Tage eher, ein paar Mark billiger und mitsamt einer Super-Prämie für (Neu-) Abonnenten!

HIGHLIGHTS DER KOMMENDEN AUSGABE

ATRIPOLIS (Adventure)

AUF DER SUCHE NACH DEM ULTIMATE MIX (Musikabenteuer)

BATTLE CRUISER 3000 AD (Actionstrategie).....

**DER PLANER 2 (Wirtschaftssimulation)
DUNGEON KEEPER (Rollenspiel)**

ELISABETH I (Wirtschaftssimulation)

FIREFIGHT (Action)

GENE MACHINE (Adventure)

LIGHTHOUSE (Adventure)

MAXIMUM ROADRACE (Rennspiel)

MORTIMER (Adventure)

**SCHLEICHFAHRT
(U-Boot-Simulation)**

SYNNERGIST (Adventure)

**THE MUTATION OF J.B.
(Adventure)**



INSERTENTENVERZEICHNIS

AB Union	68
Ari Data	58
Bican + Endres	56
Brandes	62
Call + Play	51
CD-ROM Agentur	29
Games 4 Europe	17
Jet Stream	29
Joker Verlag	13, 31, 45, 54, 55
Ketzer	62
Kuhn	60
Leichtfuhs	60
Media Point	40, 41
MicroProse	7
Philip Morris	67
Prolit	49
Quicksoft	31
S.A.D. Software	9
SSV	60
TopWare	2, 23
Versand 99	11
Wial	63

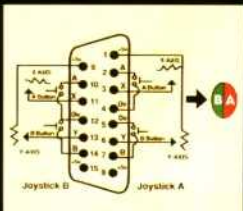
MEDIUM

Your way to flavor.

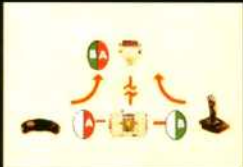
Marlboro
MEDIUM

3/96

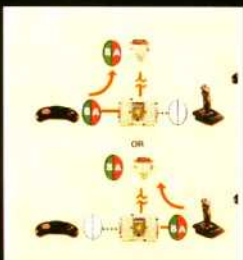
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



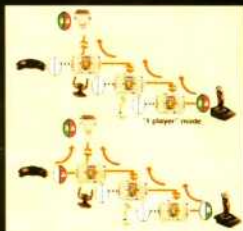
Ein vollkompatibler Gameport (Soundkarte) unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Seitenruder, Schubkontrolle oder Coolie Cab werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.



„Zwei-Spieler-Modus“ - „Gemeinsam spielen an einem Gameport“ (Soundkarte). Beide Joysticks können gleichzeitig im „Zwei-Spieler-Modus“ betrieben werden, wenn es das Spiel erlaubt.



„Ein-Spieler-Modus“ - „Automatischer Joystick-Umschalter“. Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung.



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer. Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß Ihr Gameport (Soundkarte) alle Funktionen des Joysticks unterstützen.

Weitere Pressestimmen: Deutschland
„Durch die einfache „Plug and Play“-Installation und den günstigen Preis von DM 39,- empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler.“

PowerPlay 9/95

„Das neue Zauberwort für Zweispielergames heißt

AlfaTwin“ (PC Spiel 6/96)

Viel 'intelligenter' als Y-Kabel und kompatibel

auch mit Windows 95 und ab Pentium 100

BEST BUY

„Best Buy“ award in U.K. „CD ROM Today“
magazine June Issue 1995

**Geschütztes
Gebrauchsmuster**

Japan

„Um den PC zu einer populären Spielehardware zu machen, ist es unentbehrlich, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, mit Pad gegen Tastatur zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin.“
DOS/V 3/96

England

„AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar“
CD ROM today 6/95

Weitere Alfa Data Produkte



Alfa Crystal (Trackball)



AlfaCommander Pro



AlfaPilot Plus



AlfaJoy



ALFA
DATA Deutschland

AB Union GmbH

AB Union GmbH * Lise-Meitner-Str.1 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57

Head Office: 3F, No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.

Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330

http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB_Union

Händleranfragen
erwünscht

Soft & Sound Software GmbH
Oldenburger Str. 44
10551 Berlin
030/39731363

Mecomp Handelsges. mbH
Wandsbeker Marktstr. 164
22041 Hamburg
040/689109-91

Comsoft
Knoperweg 144
24105 Kiel
0431/578180

Copy und Computer Shop
Kopmanshof 69
31785 Hameln
05151/55055

Cross Computer System GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
0231/53311355

Software House
Auf dem Dudel 8
46483 Wesel
0281/25922

Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg
0203/478650

Viewcom
Dr. Wilhelm-Roelen Str. 386
47179 Duisburg
0203/485485

Software Discount
Neue Linnerstr. 95
47798 Krefeld
02151/20119

Radio Weiss Complay
Hauptstr. 91
50226 Frechen

Radio Weiss Complay
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221/252457

Radio Weiss Complay
Severinstr. 192
50676 Köln

Radio Weiss Complay
Wiesdorfer Platz 4
51373 Leverkusen

Software Corner Kuhn GmbH
Goerdeler Str. 38
52066 Aachen
0241/533131

Versand 99 GmbH
Bergrather Str. 16 A
52249 Eschweiler
02403/21188

Multimedia Soft
Josef Schregelstr. 50
52349 Düren
02421/28100

Arxon GmbH
Assenheimer Str. 17
60489 Frankfurt
069/978410-0

Soft & Sound Software GmbH
Bahnhofstr. 13
66538 Neunkirchen
06821/26797

Soft & Sound R. u. T. Brust
Kreissstr. 18
66578 Schiffweiler
06821/632163

PC Fun Computerspiele
Vertrieb GmbH
Schillerstr. 22
80336 München
089/591269

Großhändler
PAGODA Marketing u. Vertr. GmbH
Ruhrorten Str. 9
46049 Oberhausen
0208/201788