

PC pur

ENTERTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

NOVEMBER

11'96

DM 3,90

öS 31,-

sfr 3,90



EXTRA

Lösungshilfen

Game-Charts

Aktuelle Budget-Spiele

nur
3 DM 90

NEUE TOP-GAMES
KOMPETENT GETESTET!

Schleichfahrt

Daggerfall

Bleifuß 2

F-22 Lightning II

Mechwarrior 2: Mercenaries

Bug!

Großes ECTS-Messespecial

Monkey Island 3

Star Trek: First Contact

3x Battletech

u.v.m.



Schleichfahrt



Daggerfall



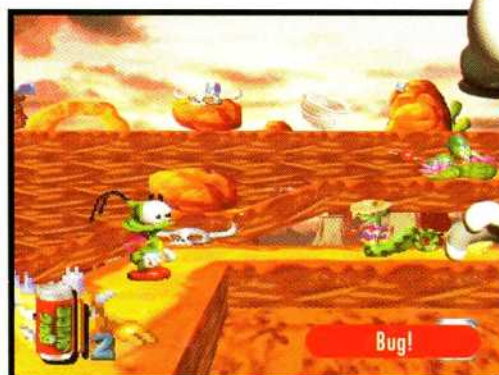
Bleifuß 2



F-22 Lightning II

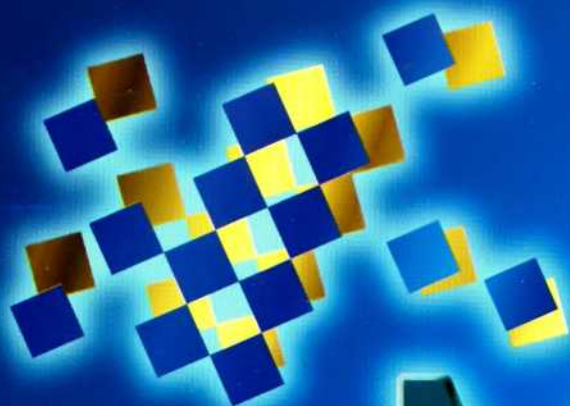


Mechwarrior 2



Bug!

AUCH ALS ERWEITERTE AUSGABE
UND MIT BEGLEIT-CD
ERHÄLTlich



DocMan®

Daten. Adressen. Büro. Ordnung.

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

DocMan® ist ein innovatives Multitalent und wird Ihnen eine nützliche Hilfe bei der Organisation ihrer Daten sein. DocMan® überwacht, steuert und verwaltet Ihre **komplette Kommunikation**.

DocMan® sammelt Daten und Informationen an einem zentralen Punkt und stellt Sie Ihnen übersichtlich und präzise per Knopfdruck zur Verfügung.

DocMan® Basic

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

DocMan® Professional

(alle Module von DocMan® Basic)

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

Bezugsquellen:

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

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

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

Editorial

DAS JUBILÄUM

Von PC JOKER PUR halten Sie hier erst die vierte Ausgabe in Händen, das große Schwestermagazin PC JOKER gibt es jedoch bereits seit dem November 1991 – also genau fünf Jahre lang! Dort werden Sie für 7,- DM zwar die exakt gleichen Previews, Tests, Charts, Updates und Lösungshilfen finden wie hier, aber dazu eben noch eine ganze Menge mehr: Messeberichte und Specials etwa, News, Interviews, Preisausschreiben, Leserbrief, Shareware- und Hardware-Tests etc. Anlässlich des Jubiläums haben wir die Erscheinungsweise dabei auf volle zwölfmal pro Jahr umgestellt, die Doppelausgaben im Sommer (und das damit verbundene Informationsloch) sind somit Schnee von gestern.

Noch besser kommt's freilich bezüglich der Ausgabe mitsamt einer bis zum Rand mit spielbaren Demos, Tools, Patches, Shareware und noch mehr gefüllten Begleit-CD: Als Geburtstagsgeschenk an unsere Leser kostet der PC JOKER TOTAL fortan nur noch 12,80 DM anstatt wie bisher 14,80 DM! Vielleicht steigen Sie also demnächst auf das volle Programm um? Am besten als Abonnent, da Sie so nicht nur weiteres Geld und Zeit sparen, sondern völlig umsonst auch noch eins von drei aktuellen Sierra-Highlights als Treueprämie erhalten! Last but not least hier noch ein kleines Präsent für jene Leser, die den Joker mit dieser Ausgabe erstmalig ins Spiel bringen: Ab sofort finden Sie an dieser Stelle eine Test-Statistik des jeweiligen Monats und dazu die Auflistung aller USK-Altersempfehlungen für die im Heft vorgestellte Software.

DIE TESTSTATISTIK 11/96

„Ich geb's auf...“ (0% – 10%)	0	„Doch, ganz nett“ (61% – 70%)	5
„Ist mir schlecht...“ (11% – 20%)	0	„Astreine Software“ (71% – 80%)	7
„Ich kann's nicht mit ansehen!“ (21% – 30%)	1	„Hitverdächtig“ (81% – 90%)	4
„Ich kann's nicht riechen!“ (31% – 40%)	0	„Ein Megahit!“ (91% – 100%)	0
„Muß das so sein?“ (41% – 50%)	0		
„Ein Durchschnitts-Langweiler“ (51% – 60%)	2	Die Hitausbeute	4

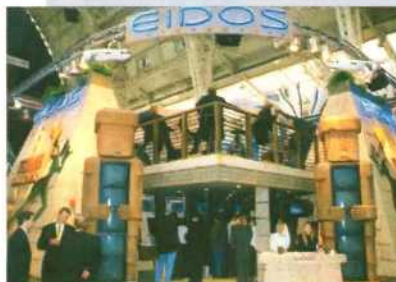
DIE USK-STATISTIK 11/96

Nicht (bzw. noch nicht)geprüft:	7
Ohne Altersbeschränkung:	3
Geeignet ab 6 Jahren:	2
Geeignet ab 12 Jahren:	3
Geeignet ab 16 Jahren:	3
Geeignet ab 18 Jahren:	1

Inhalt

HOT SPOT: MESSE

Die große Messenachlese:
ECTS London '97 **4**



ACTION SECTION BALLERSPIELE IM TEST

Bug! **52**
Mutant Penguins **50**
Solar Crusade **51**



ECHTZEIT SIMULATIONEN IM TEST

F-22 Lightning II **30**
Deadlock **38**
Der Planer 2 **42**
Master of Orion II **34**
Mechwarrior 2: **36**
Mercenaries **26**
Schleichfahrt



EXPLORER

ADVENTURES IM TEST

Azrael's Tear **44**
Daggerfall **46**



SCHWEISS & TRÄNEN SPORTSPIELE IM TEST

Bleifuß 2 **16**
Megarace 2 **23**
Rallye Racing '97 **22**
Road Rash **20**



TWILIGHT GENREMIXTUREN IM TEST

Hardline **49**
Strife **48**

ZUSÄTZLICH LÖSUNGSHILFEN & RUBRIKEN

Abo **54**
Besserwisser **57**
Game Charts **12**
Impressum **56**
Inserenten **63**
Joker Shop **64**
Update Service **14**
Vorschau **66**



ROTE ZIFFER = TITELSTORY

ECTS 96

8 - 10 September
Olympia LondonDIE KOMPLETTE
MESSENACHLESE

TRENDS

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

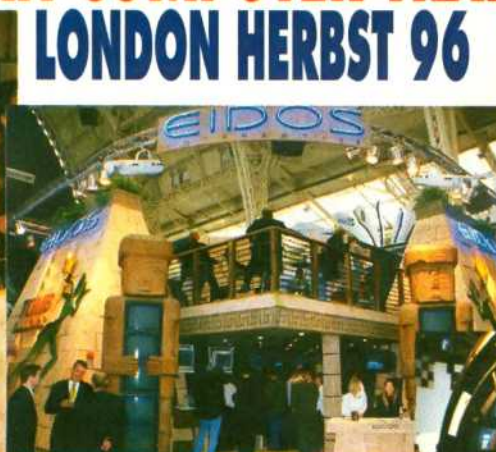
21ST CENTURY:
FLIPPER & FLIEGER

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

4

PC-JOKER

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

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW
LONDON HERBST 96

Jubel, Trubel, Messezeit

ACCLAIM:
SPORT & MORD

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

ATTIC: SCHWARZES
AUGE & BLAUES MEER

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

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



Die Zukunft von Attic: Metal Century

DER ATTIC-ADMINISTRATOR:
PERRY RHODAN KOMMT!

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

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



Vom Romanhelden zum PC-Strategen: Perry Rhodan

★ BMG INTERACTIVE: GAGS & GANOVEN

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



Die Ente im Korb: Duck City

★ CRYO: UNTER EIGENER FLAGGE

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

unter dem neuen Cryo-Label insgesamt zehn Titel erscheinen.

★ EIDOS: VON ZEIT ZU ZEIT

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



Bald macht sich Eidos die Erde untertan: Conquest Earth

★ ELECTRONIC ARTS: MASSE MIT KLASSE

Mit den Titeln **FIFA 97**, **NHL 97**, **NBA LIVE 97** und **PGA TOUR 97** hatten die elektronischen Artisten die übliche Ladung mit sportiven Updates im Gepäck – daß diese Taktik nun auch für das Genre der Flugsimulationen übernommen wird, ist hingegen neu: **U.S. NAVY FIGHTERS 97** wird wie die meisten aktuellen EA-Titel nur für „Win 95“ erscheinen. Noch für diesen November ist die Veröffentlichung von **PRIVATEER 2: THE DARKENING** geplant, nächstes Jahr will man dann die Konsolen-Bestseller **SOVIET STRIKE** und **DIE HARD TRILOGY** für den PC umsetzen – die Versoftung der Filmtrilogie mit Bruce Willis ist übrigens das erste Ergebnis einer Partnerschaft mit Fox Interactive, der das Spiel zum Blockbuster **INDEPENDENCE DAY** folgen wird!

Zukünftig will EA zudem die Multimedia-Knocheleien von Trilobyte („7th Guest 2“, „11th Hour“) vertreiben, hier wird **CLANDESTINE** den Anfang machen. Und auch am Lizenzmarkt hat der Spielegigant kräftig zugeschlagen: **QUEEN: THE EYE** wird das Game zur Rockgruppe (auf fünf CDs u.a. mit 90 Minuten Musik), und die Rechte an der Fußball-WM 1998 sind ebenfalls bereits unter Dach und Fach. Zu guter Letzt zeigte Richard Garriott am Stand noch UL-

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

★ GAMETEK: FISH & CHIPS

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



Macht den Weg frei: Surface Tension

★ GAMETEKs GRIFF NACH DEN STERNEN

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



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

★ GREMLIN: SCHLACHTEN & SCHLACHTER

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

★ INTERACTIVE MAGIC: FLIEGEN & FAHREN

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



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

★ INTERPLAY: STRATEGIE & KINTOPP

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

★ IKARION: SOFTWARE MADE IN GERMANY

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

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



Die Mischung macht's: Demonworld

★ LUCAS ARTS: DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

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

★ REIF FÜR DIE NEUE AFFENINSEL?

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



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

★ MAGIC BYTES: SPIELEN & LERNEN

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



Ein Fall für unbestechliche Strategen: Al Capone

★ MAXIS: SIM SALABIM

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

★ MICROPROSE: AUF DER SPUR DES FALKEN

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

Mutant PENGUINS



DIE INVASION TRITT AN!



GAMETEK

Herausgegeben von
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH
Steinmetzstr. 20
41061 Mönchengladbach Germany

**ERHÄLTlich AUF
PC CD - ROM**

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



Star Trek hoch zwei: Generations und First Contact

**STAR TREK
FIRST CONTACT**

★ **BATTLETECH & CO.**

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



Riesige Roboter rollen an: Battletech – Honour Bound

★ **MICROSOFT: SPIELEN IM FENSTER**

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

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



DOS outside: die Fenster-Sticker

★ **MINDSCAPE: NEUES AUS DEM HOTELZIMMER**

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

★ **LICHT & SCHATTEN BEI MINDSCAPE**

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

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



Der Alptraum beginnt erst nächstes Jahr: Nightmare Creatures



Abenteuerliche Schattenspiele: Dark Earth

★ **OCEAN: 20.000 BYTES UNTER DEM MEER**

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



★ ROADSHOW INTERACTIVE: SPORT VOM ANDEREN ENDE DER WELT

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

★ SALES CURVE INTERACTIVE: DIE VERKAUFSKURVE GEKRIEGT?

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



Silkworm in der dritten Dimension: SWIV 3D

★ SEGA

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



Macht den PC zur Spielhalle: Daytona USA

★ SEGA-HITS AUS DEM KONVERTER

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



Über Stock und Stein: Sega Rally



Ein Drache läßt's krachen: Panzer Dragoon

★ SIERRA: ROLLIS SPIELEN EINE ROLLE

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



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

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

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



Heißer Hubi: Bladeforce



Putziger Plattform: Captain Quazar



Düsterer Dungeon: Meridian 59

★ TITUS: WEIHNACHTEN IN FRANKREICH

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

★ TOPWARE: EINE DETEKTEI FÜR 49,- DM

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

★ UBI SOFT: RASEN & HÜPFEN

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

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



Street Racer scheren sich nicht um die Straßenverkehrsordnung



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

★ VIRGIN: JUNGFRAULICHES AUS ENGLAND

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

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



Command & Conquer-Alarmstufe Rot



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





Werner Krahe (links) und Andreas Niedermeier

Bundi-Partner Jens Onnen abgeblieben?

WK: Tja, für ihn ist das Programmieren nun mal eher Hobby als Job. Das führte bei einem derart ambitionierten Projekt natürlich zu Problemen, und so haben wir uns getrennt.

?: Aber daß dein neuer Partner Andreas

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

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

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

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

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

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

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

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



Erste Eindrücke vom Bundesliga Manager '97

DAS LETZTE WORT ZUM BUNDESLIGA MANAGER '97

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

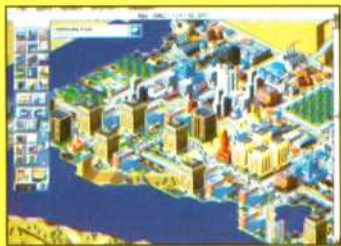
?: Werner, wo ist eigentlich dein alter



Es wartet seit Millionen Jahren auf Sie...

Erster Kontakt im November '96.

Lesercharts



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

Lesercharts: CD-ROM



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

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Business Charts: CD-ROM



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

Joker Personal Tops

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

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

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

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

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

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

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

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

Eine Klasse für sich!

10 Top-Titel
zum Preis
von Einem

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

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

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

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

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

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

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

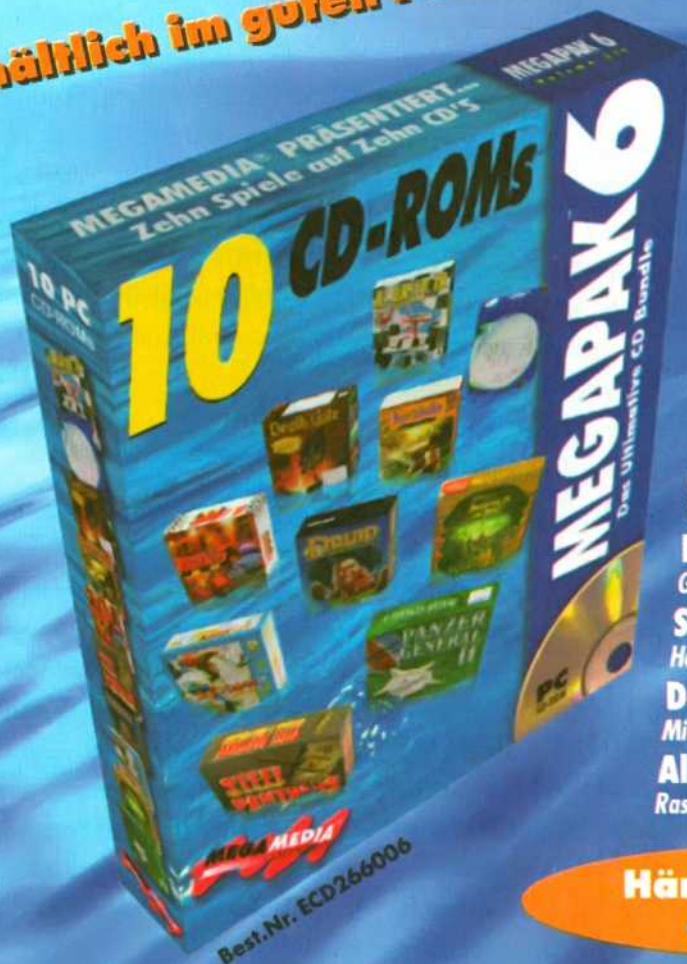
Home Control (Level 2) (Magix Software)
Persönliche Verwaltung (Finanzen, Kfz, Sammlungen, etc.)

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

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



Erhältlich im guten Fachhandel!



Riddle of Master Lu (Sanctuary Woods)

Der Grafikadventure-Hit des Jahres mit Orient-Atmosphäre

Panzer General 2 – Allied General (Mindscape/SSI)

Erfolgreicher Nachfolger des Strategiehits von SSI

Legend Of Kyrandia 3 (Westwood)

Legendäres Point & Click-Adventure

Pinball 3D – VCR (21st Century)

Die neueste Flippersimulation der Kultfirma 21st Century

Manic Karts (Virgin)

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

Action Soccer (UBI Soft)

Top-realistische 3D-Fußballsimulation

Druid (SirTech)

Geniales Fantasy-Action-Adventure

Steel Panther (SSI)

Hochwertige Taktik-Simulation

Death Gate (Legend Entertainment)

Mittelalterliches Point & Click-Adventure mit Edelgrafik und Spitzenpuzzle

Al Unser Jr. (Mindscape)

Rasante Formel 1-Simulation mit 15 Rennstrecken

DM
99⁹⁵
unverbindliche
Preiseempfehlung
pro Pack

Händleranfragen
erwünscht!

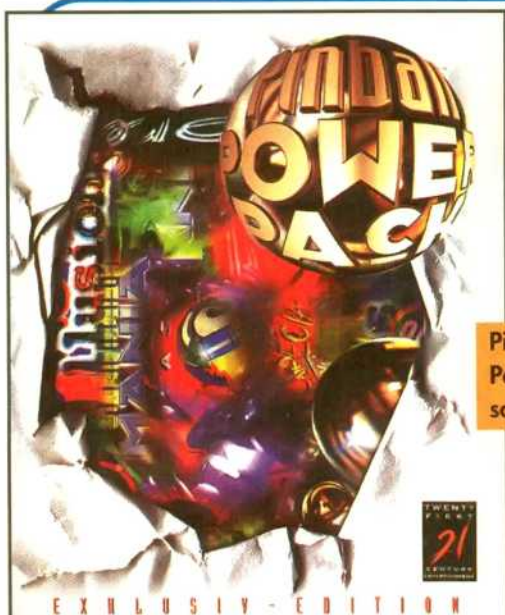
Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160

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

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

Im Vertrieb von

KOCH
M E D I A



Pinball Power Pack: 20 Flippertische für 79,- DM



Lost Eden: Die Render-Dinos sind wieder da



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



Thunderhawk 2 hat den Flugpreis unter 30 Mark gesenkt



Zork Nemesis: Deutsch als Landessprache des Great Underground Empires

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

GÜNSTIGER

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

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

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

Sportereignis **Big Red Racing**, das atmosphärisch dichte Video-Abenteuer **Under a Killing Moon**, die 3D-Ballerei **Terminal Velocity**, das Rock'n'Roll-Jump'n'Run **Johnny Bazookatone**, die Heli-Sim **Firestorm: Thunderhawk 2** und die Golferei **Links 386 CD**. Tja, und nicht vergessen sei auch die Prügelorgie **Street Fighter II**, bei der uns Kixx mit der normalen, also nicht irgendeiner „Turbo“- oder „Super“-Edition beglückt. Ein völlig neues Budget-Label möchte dagegen Acclaim unter dem sinnigen Namen Black Market etablieren. Zu den ersten Titeln auf dem Schwarzmarkt zählen die Interplay-Games **Warcraft** (Echtzeit-Strategie), **Descent** (SF-Flugi), **Dungeon Master 2** (Rollenspiel) und **Cyberia** (Render-Action). Ergänzt werden sie durch die Acclaim-Eigenproduktionen **WWF Wrestlemania**, **NBA Jam** und **Batman Forever**, die alle jeweils mit einem knappen Dreißiger zu Buche schlagen.

DEUTSCH

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

» Eine der erfolgreichsten
Computer-Messen Europas «



Computer Online Multimedia Entertainment



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

INFOHOTLINE

TEL: 06142/899953

HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschafts-
veranstaltung von:



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



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

KARTENSERVICE

___ Karten Erwachsene à 23 DM ___ DM

___ Karten Schüler/Studenten à 18 DM ___ DM

GESAMTPREIS ___ DM

(Versand nur gegen Vorkasse. Bitte Eurocheck beilegen.)

Name:

Straße:

Plz/Ort:

Unterschrift:

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



AH - 64 Longbow	DV	78,90	Lighthouse	DV	84,90
ATF - Adv. Tact. Fighter	DV	78,90	Links LS	DA	89,90
Bleifuß 2	DV	56,90	Mad TV 2	DV	69,90
Chronicles of the Sword	DV	74,90	Megarace 2	DV	54,90
Civilization 2	DV	74,90	NBA Live 96	DV	79,90
Command & Conquer	DV	79,90	Need for Speed Sp. Edition	DV	79,90
Command & Conquer - Data	DV	24,90	NHL Hockey 97	DV	74,90
Crusader - No Regret	DV	64,90	Phantasmagoria 2	DV	88,90
Cyberia 2	DV	69,90	Schleichfahrt	DV	74,90
Cyberstorm	DV	79,90	Star Trek-A Final Unity	DV	69,90
Daggerfall	DV	74,90	Star Trek-Deep Space Nine	DA	64,90
Das schwarze Auge 3	DA	39,90	Starfighter 3000	DV	74,90
Death Gate	DA	74,90	S.T.O.R.M.	DV	73,90
Der Planer 2	DV	69,90	Syndicate 2 - Wars	DV	74,90
Der Produzent	DV	69,90	Time Commando	DV	69,90
Diablo	DV	79,90	Toonstruck	DV	74,90
Die Fugger 2	DV	74,90			
Die Pandora Akte	DV	74,90			
Die Siedler 2	DV	68,90			
Discworld 2	DV	74,90			
Down in the Dumps	DV	69,90			
Elisabeth 1.	DV	84,90			
Fantasy General	DV	67,90			
Formula 1 Grand Prix 2	DV	94,90			
Gene Machine	DV	69,90			
Gene Wars	DV	69,90			
Heart of Darkness	DV	84,90			
Lands of Lore 2	DV	84,90			

Command & Conquer 2

Red Alert DV

87,90

72,90

Dungeon Keeper

DV

Privateer 2

The Darkening DV

79,90

UEFA Euro 96	DV	69,90
Warcraft 2	DV	74,90
Warcraft 2 - Data	DV	26,90
Wing Commander 4	DV	78,90
Z	DV	69,90
Zork Nemesis	DV	78,90

... und weitere auf Anfrage!

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei.
Vorkasse plus DM 7,90 (Euroscheck bis DM 400).
Nachname plus DM 10,90 zzgl. Zahlkartengebühr.
Für bestellte und annahmeverweigte Ware
berechnen wir pauschal DM 20!
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

J. Hartmann & P. Klinger GbR

Tel 06142 / 59690 • Fax 06142 / 562170

An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

MULTISOFT

Inhaber Uwe Florenz

T-Online Florenz#

Internet: http://www.tv.de/multisoft

Bestelltelefon:

03762/6004

FAX 03762/6016

PC CD-Rom		Kinder	
Albion	DV 39,90	Alfons: Deutsch, Mathe ja	DV 75,90
AH-D64 Longbow	DV 85,90	Burg Drachenstein	DV 49,90
Arcade Amerika	DV 45,90	Der Zaubertisch *	DV 42,90
Azrael's Tear *	DV 69,90	Der Froschkönig	DV 35,90
Bad Mojo	DV 75,90	Leonardos Lernabenteuer	DV 59,90
Baphomets Fluch *	DV 75,90	Lexi Kids	DV 78,90
Bleifuß 2 *	DV 56,90	Tom & Jerry	DV 59,90
Bubble Bobble	DA 69,90	Sonstiges	
Caesar 2	DV 59,90	ARAL Deutschl. od. Europa	69,90
Chronicle of the Sword	DV 79,90	Ikarus Engl., Span. od. Ital.	35,90
Civilisation 2	DV 85,90	Ikarus Translator Pro	39,90
Command & Conquer 2 *	DV 88,90	Geo Route (Win)	DV 49,90
Crusade 2-No Regret *	DV 68,90	Erlebnis Mensch	DV 62,90
Daggerfall *	DV 83,90	Meyer: Wie funktioniert das ?	125,90
Daytona USA *	DA 86,90	Eine kurze Geschichte d. Zeit	89,90
Death Gate *	DV 79,90	Biolek-Meine Rezepte	DV 56,90
Deathkeep	DA 69,90	Welt der Wunder	DV 35,90
Der Planer 2 *	DV 79,90	Neue deutsche Rechtschr.	35,90
Der Seelenturm	DV 29,90	Bartelmann	
Diablo *	DV 88,90	-Universalexikon '97 *	DV 75,90
Die Fugger 2	DV 75,90	-Tierlexikon	DV 75,90
Die Hard Trilogy *	DV 76,90	-Lexikon Geschichte	DV 75,90
Discworld 2 *	DV 89,90	-Lexikon Wirtschaft	DV 75,90
Die Siedler 2	DV 75,90	Zubehör	
Dungeon Master 2	DV 35,90	Alfa Twin	39,90
Dungeon Keeper *	DV 79,90	C&H Flight Stick Pro	124,00
Earthworm Jim (Win)	DV 76,90	Thrustm. Grand Prix Lenkrad	165,90
Elisabeth 1.	DV 69,90	Thrustmaster XLAction Joyst.	69,90
Fantasy General	DV 69,90	Diamond Stealth 3D 2000	245,90
Flottenmanöver *	DV 86,90	PCI 2 MB D-RAM	
F1 Grand Prix 2	DV 96,90	NEU Sony Playstation 389.-	
Gabriel Knight 2	DV 79,90	Spiele ab 79,90	
Gene Wars	DV 79,90	Schriftl. Bestellung	
Hugo 4 *	DV 66,90	an	
		Multisoft	
		Inh. U. Florenz	
		Hauptstr. 1a	
		08439 Lauterbach	
		Preise in DM.	
		Vollgas	DV 55,90
		Worms	DV 69,90
		Warcraft 2	DV 82,90
		Woodruff and the Schn.	DV 39,90
		Z	DV 76,90
		Zork Nemesis	DV 89,90
		Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar *	
		Versandkosten:	
		Postnachnahme:	9,50 + 3,00 Gebühr
		Vorkasse:	6,50
		Über 400 Spiele !!!	
		Kostenlose Preisliste anfordern !	



Das Hochgeschwindigkeitsspiel **Bleifuß 2**

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

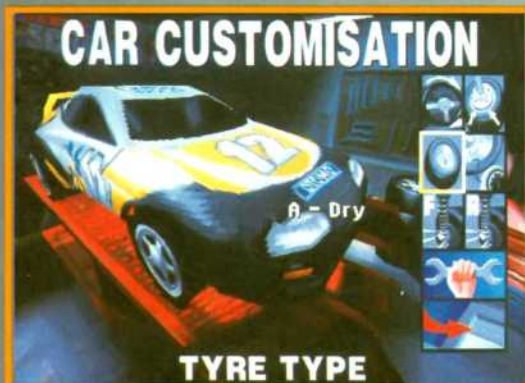
DIE NEUERUNGEN

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

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

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

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



Tuning in der Werkstatt



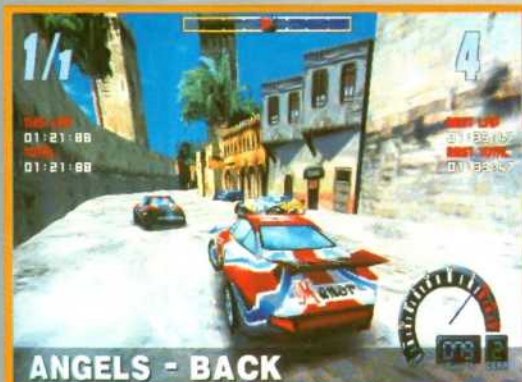
Ein wilder Tunnelritt durch die Bonuspiste



Durch das schottische Hochland



Double-Action im finnischen Schnee



Per Replay durch das malerische Kairo



Am Fullscreen durch die Schweizer Alpen



Ein Geisterfahrer im kolumbianischen Dschungel



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

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

DER FUHRPARK

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

DIE PISTEN

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



Alle sechs Strecken auf einen Blick

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

DER KOMFORT

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

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

DIE PRÄSENTATION

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

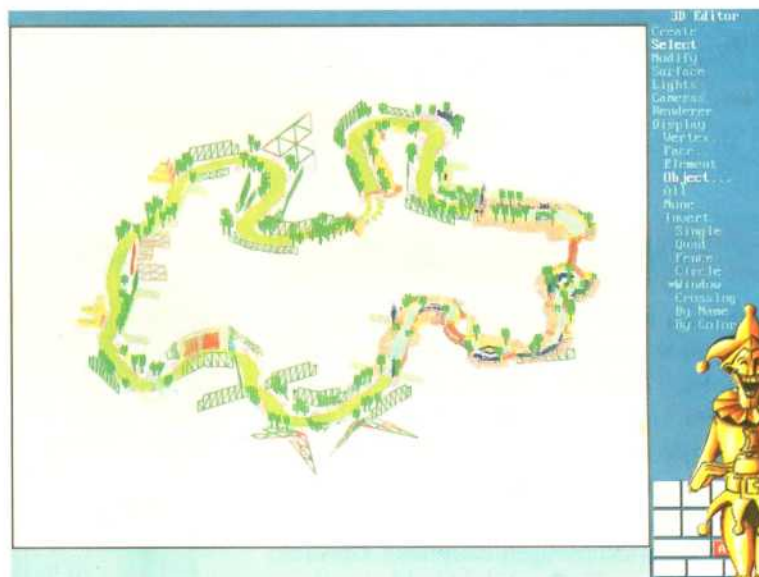
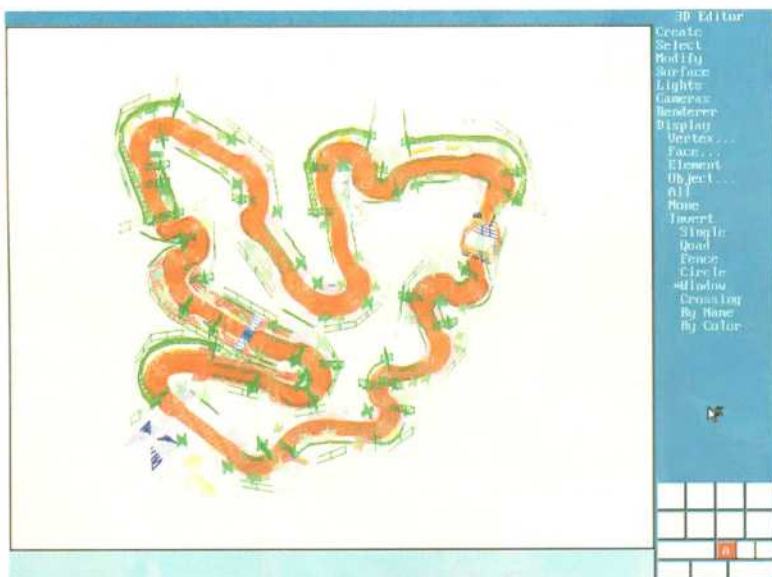
verspeisen Kamele genüßlich ihr Mittagessen, in San Francisco trifft man auf Planier-
raupen und in Kolumbien gar auf einen
Helikopter, der sich in der Luft am Rennen
beteiligt.

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

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

IM ZIEL

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



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



Die vier versteckten Bonus-Karossern

Bleifuß 2

(Milestone/Virgin)

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

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

94%
82%
82%
88%



87%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 6 Jahren
variabel
ca. 79,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 486 DX 2, ein P150 sei
empfohlen

SPEICHER: Ab 8 MB RAM, etwa 150 MB auf der
HD

GRAFIK: VGA/SVGA

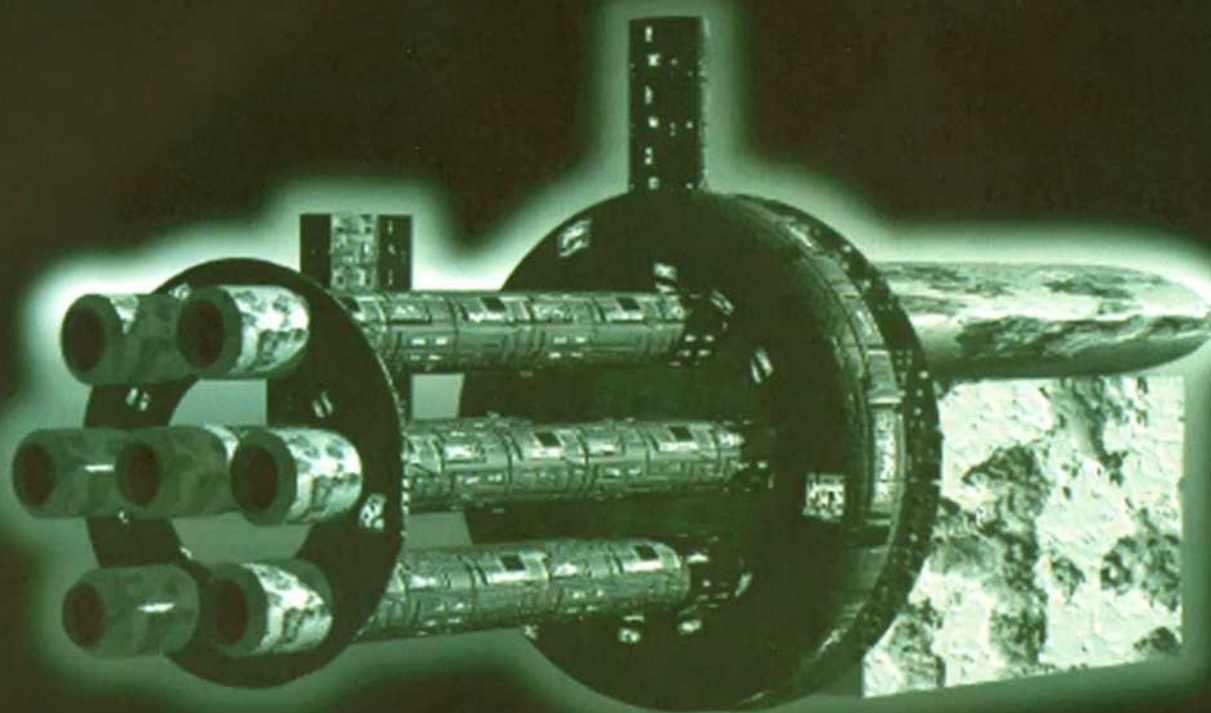
SOUND: Alle gängigen Soundkarten, CD-Audio

EINGABE: Maus, Tastatur, Analog-Stick, Pad,
Lenkrad

AUSGABE: Komplett deutsch

nur solange
der vorrat
reicht!!!!!!

30mm GATLING-GUN



vollautomatisch, 6000 Schuss pro Minute

nur bei

SHATTERED
STEEL

Interplay

Coming your way in October

DISTRIBUTED BY
AKkaim
Entertainment GmbH

© 1995 BioWare Corp. All rights reserved. Shattered Steel is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.
Licensed and distributed exclusively by Interplay Productions.

Das muß kesseln!

ROAD RASH

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

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

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

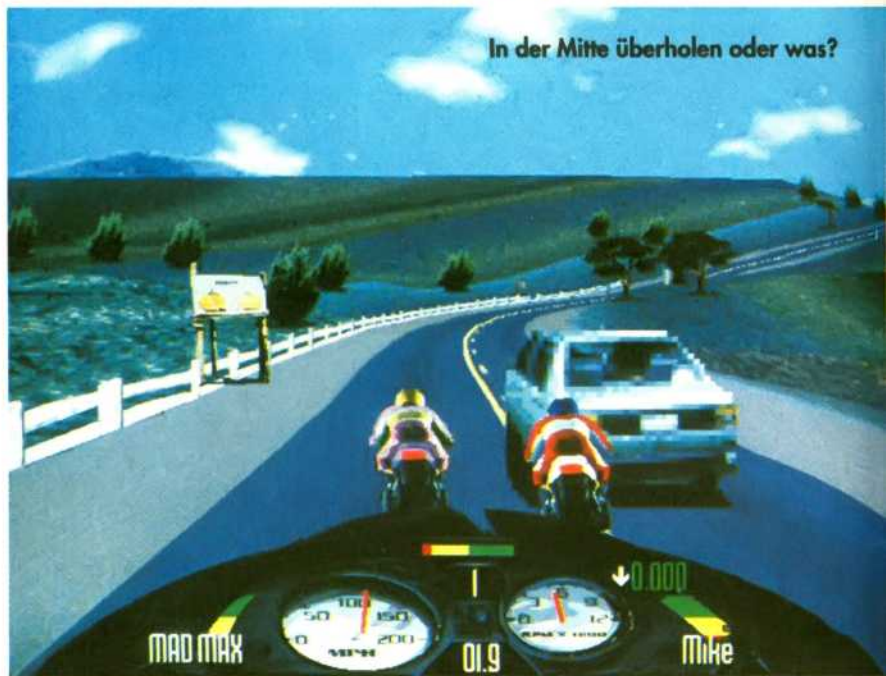
hohe Reparaturrechnung für sein Stahlroß begleichen. Am Ende kriegen die Jungs auf den ersten drei Plätzen jedenfalls (fast) alles, was an Geld und Groupies vorhanden ist, die hinteren Ränge müssen sich mit der Schmach und eventuell etwas Handgeld begnügen. Im Turniermodus darf man nach erfolgreich absolvierten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

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

Warte nur, bis wir im Tunnel sind!



In der Mitte überholen oder was?



The winner takes them all ...

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

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

Road Rash (Electronic Arts)

Anarchisches Motorradrennen für skrupellose „Win 95“-Biker.

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



77%

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

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





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



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



Naturkatastrophen
Ursachen, Verlauf, Wirkung,
Simulation und Vorsorge
Unverbindliche Preisempfehlung
89,95 DM
629,- öS

FAX 'n' FON

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



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

Arbeitsrecht



Die Gesetzestexte des Deutschen Bundesrechts
Nomos-Recht-Compact

Kaufen



Die CD-ROM zur ARD-Serie Ratgeber Recht
Autor des Ratgebers: Otto N. Bretzinger
Nomos-Recht-Compact

Kaufen

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



Routenplaner Deutschland-Europa

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

Der Inhalt zählt!



S.A.D.

THINGS ARE DIFFERENT ON A CD

Deutschland:

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

S.A.D. GmbH NRW

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

Österreich:

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



RALLYE RACING '97

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

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

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



Leise rieselt der Schnee

Verbremst, gekippt und aus dem Rennen



Das nennt man wohl Verdrängungswettbewerb...



Rallye Racing '97 (Europress/Software 200)

Solide, aber etwas eintönige 3-D-Rallyesim.

GRAFIK	74%
SOUND	72%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	68%



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2, P100 empfohlen
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 65 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Lenkrod
AUSGABE:	Komplett deutsch

Von der Zeit überholt



Aalglatt, der Typ



Impressionen aus dem Intro



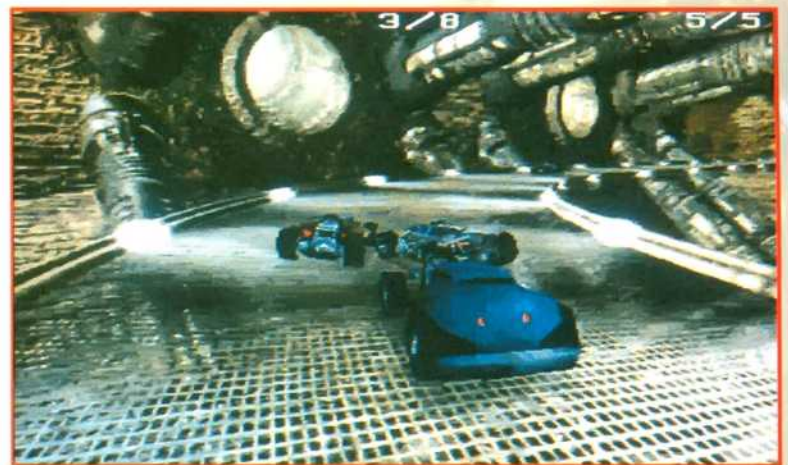
In der Zukunft ist das Fernsehen auch nicht besser: Die Futuro-Zapper holen sich ihren Kick bei einer Gameshow, deren Moderator tödliche Autorennen anpreist wie lustiges Eierlaufen. Am Monitor sind die Veranstaltungen wieder in gerenderter 3D-Optik zu sehen, die das französische Team im hauseigenen Studio bereitet und auf den zwei CDs abgelegt hat. Während des Spielverlaufs werden diese Sequenzen als FM-Movies abgespult, während das Programm nur die Boliden von Freund und Feind verwaltet.

Die Nachteile dieser Methode sind seit dem Vorgänger bekannt. So brettert der Spieler über insgesamt sechs vorberechnete und damit statische 3D-Pisten, auf die selbst üble Crashes keinen Einfluß haben. Auch auf Wechsel der Perspektive muß man als Mega-Pilot

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

Megarace 2

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



digt haben sollten, wartet vor jedem Rennen ein Shop mit einem Reparaturservice auf; hier gibt es auch 14 recht originell gestylte Karossen und Zusatzwaffen zu erwerben – und ein kleines Ratespiel zu lösen, in dessen Rahmen siegreiche Fahrer (Lenk-) Waffen umsonst erhalten.

Unter dem Strich vermag das simpel gestrickte Gameplay heutzutage freilich nicht mehr so recht zu fesseln, auch wenn die SVGA-Grafik hübsch und flott, der Moderator bissig und seine Assistentin blond ist. Irgendwie sieht Megarace 2 mitt-

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

Megarace 2 (Mindscape/Cyro)

Nicht mehr überzeugender Nachfolger eines Multimedia-Pioniers.

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



62%

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

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



Ohne Waffen kein Sieg

Aus dem Weg – egal, wie!



Windows 95:

Es gibt nur wenige Dinge, mit denen



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

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

man so **Schön** rumspielen kann.



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

Service Pack 1 für Windows 95. Das noch:

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

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

Where do you want to go today?™

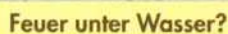
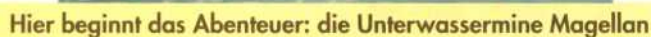
Microsoft®

SCHLEICHFAHRT

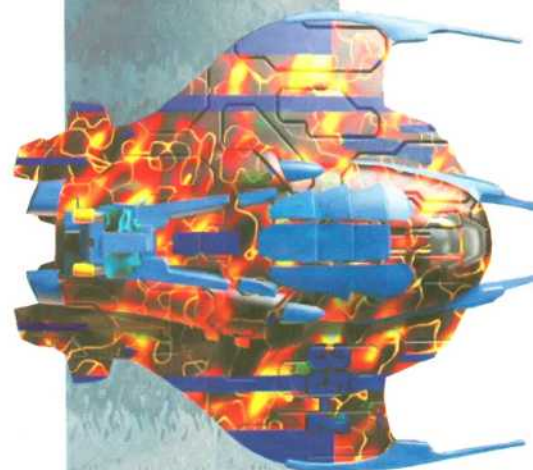
neuen Krieg führen könnte. Nun liegt alles in der Hand des mit allen Wassern gewaschenen U-Boot-Kommandanten Emerald Flint, den die meisten Meeresbewohner nur unter seinem Spitznamen „Dead Eye“ kennen.

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

verschiedene Schiffsdocks, Mannschafts-
quartiere, Vergnügungsetablissemens,
Waffengeschäfte etc., in denen sich über
100 Charaktere tummeln. Letztere bringt
man mit Anklicksätzen zum Reden, wofür



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



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

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

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

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

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



Torpedos sind wahre U-Boot-Killer

Ziel erfaßt, Gegner im Visier



Zahlungskräftige Kapitäne finden in der Waffenkammer viel Auswahl



Auch unter Wasser gibt's wunderschöne Gebäude



Auch aus der Nähe wirken die Objekte sehr plastisch



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

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

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

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



Für Panzer und Bodenkannonen genügt meist eine der unbegrenzt munitionierten Bordkanonen



Die Programmiercrew



SCHLEICHEN FÜR FORTGESCHRITTENE

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

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



Unterwegs in einem U-Boot-Frachter



Die Seekarten wurden mit Hilfe von authentischen Satellitendaten erstellt

Schleichfahrt (Blue Byte)

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

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

89%
82%
87%
91%



87%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
3 Stufen
ca. 99,- DM

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



Call & Play Software-Versand

Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.

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

COMMAND & CONQUER

ALARMSTUFE ROT

Deutsche
Version

nur DM **89,99**

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!!!

CD-ROM

3 Skulls o.1. Toltecs DV 74,99
AH - 64 Longbow DV 79,99
AH - 64 Missiondisk DV i. V.
Anvil of Dawn DV 69,99
ATF Adv. Tactical Fighter DV 79,99
Azazel Tears DV 69,99
Baphomets Fluch DV 69,99
Battle Isle 3 DV 39,99
Bleifuß DV 49,99
Bleifuß 2 DV x54,99
Botsoccer DV 54,99
Caesar 2 DV 74,99
Civilization 2 DV 79,99
Civil War General DV 79,99
Command & Conquer DV 79,99

CD-ROM

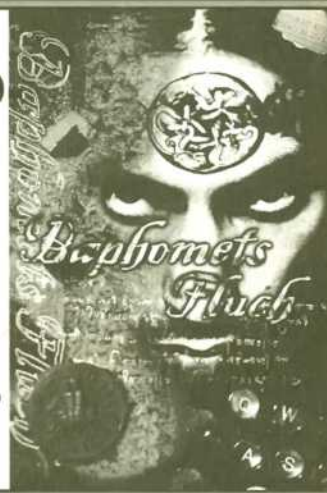
Formula One Gr. Prix 2 DV 89,99
Gabriel Knight 2 DV 69,99
Gene Maschine DV 69,99
Gene Wars DV 79,99
Golden Gate Killer DV 69,99
Hard Line DV 59,99
Hind-Kampfhubschr. DV 74,99
Hugo 3 DV 64,99
Hugo 4 DVx67,99
Hugo Screensaver DVx34,99
IM1A2 - Abrams DV 89,99
Jagged Alliance 2 DV i.V.
Lands of Lore 2 DA x89,99
Lighthouse DV 79,99
Links LS-Golf DA 89,99

Unsere Hit's!

BAPHOMETS FLUCH

Deutsche
Version

DM **69,99**



DAGGER FALL

Ab ca. Mitte Oktober!
Deutsche Version

DM **69,99**

Bundes Liga 97 Manager

Erscheint ca. 28.10.96

Deutsche
Version

DM **74,99**

Bundesliga 97



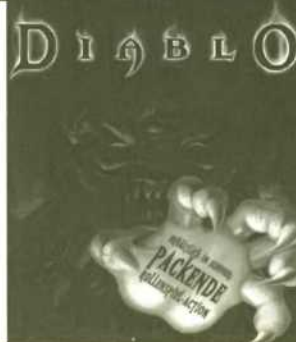
Deutsche Version DM **74,99**

DIABLO

Erscheint ca. 15.11.96

Deutsche
Version

DM **79,99**



Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Comm. & Conq. Data DV 24,99
Comm. & Conquer 2 DVx89,99
Conquest o.t. New World DV 78,99
Creep Night - Flipper DA i. V.
Cronicle o. t. Sword DV 74,99
Crusader No Regret DV 64,99
Cyberia 2 DV 69,99
Daggerfall DV 69,99
Das schwarze Auge 3 DV 39,99
Dawn i.t. Damps DV x69,99
Daytona USA DV x69,99
Deadline DV 39,99
Deadlock DV 74,99
Der Produzent DV 74,99
Mad TV 2 DV 69,99
Manic Karts DA 29,99
Martini Racing DV 24,99
Mechwarrior 2 DV 74,99
Mechwarrior 2 Data DV 39,99
Mega Pack 6 DA 79,99
Mega Race 2 DV 54,99
MissionForce Cyberstorm DV 74,99
Monster Truck DV x69,99
Myst DV 64,99
NBA Live 96 DV 79,99
Need for Speed Edition DV 79,99
NHL Hockey 96 DV 79,99
NHL Hockey 97 DV x74,99

Unsere MEGA-Knüller

lieferbar ab November:

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

!!Unbedingt vorbestellen!!

Die große Schlacht in den Ardennen DV 69,99
Die Hard Trilogy DV 74,99
Destruction Derby 2 DV x69,99
Diablo DVx79,99
Die Fugger 2 DV 74,99
Die Siedler 2 DV 69,50
Die Siedler 2 DATA DV i.V.
Discworld DV 74,99
Discworld 2 DV x74,99
Dungeon Keeper DV x74,99
Earth Siege 2 DV 79,99
Earthworm Jim 1 + 2 DV 64,99
Normality DV 74,99
Olympic Soccer DA 67,99
Orionburger DV x69,99
Pandora Akte DV x74,99
Panzer Dragon DV x69,99
PGA Tour Golf 96 DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data DA 34,99
Phantasmagoria DV 79,99
Phantasmagoria 2 DV i.V.
Pole Position DV 69,99
Powerplay Hockey DA x59,99
Pray for Death DV 39,99
Privateer 2/Darkening DV 79,99

Händleranfragen erwünscht!

Elisabeth 1 DV 69,99
F1 Manager DV 69,99
F1 / Sony DV x69,99
Fantasy General DV 69,99
Fifa Soccer 96 DV 59,99
Flottenmanöver DV x69,99
Flugsimulator 5.1 DV 99,99
Flugsimulator 6.0 EV x99,99
Pro Pinball the Web DA 49,99
Realms o. f. Haunting DV i. V.
Rebel Assault 2 DV 79,99
Riddle of Master LU DV 74,99
Ripper DV 79,99
Risiko DV x69,99
Road Rash DV 59,99
Schlacht von Waterloo DV 69,99

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

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!



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

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



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

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

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

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

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

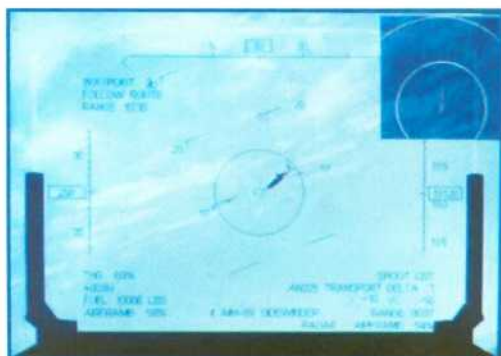
Die Schwächen im Detail ändern aber nichts am insgesamt hochklassigen Eindruck, den die erste F-22-Versoftung hin-



Auch Bodenziele sind sehr beliebt



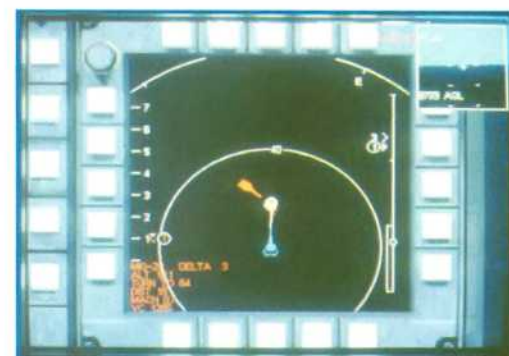
Dieser „Backfire“-Bomber hat bald ausgebombt



Ein feindlicher Transporter im Visier



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



Das Angriffs-Display: Anvisierte Feinde werden rot markiert

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

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

DIE F-22 LIGHTNING II

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



Die F-22 Lightning II



Der Namenspatron: die P-38 „Lightning“

ECHTZEIT — GAMES FÜR SIMULANTEN



F-22 Lightning II (Novalogic)

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

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

84%
69%
77%
82%



79%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Fortgeschrittene
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 486 DX2/66, empfohlen sei ein P133

SPEICHER: 8 MB RAM, 11 bis 41 MB auf der HD

GRAFIK: SVGA/VGA

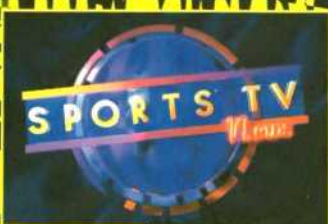
SOUND: SB/Pro/16/AWE 32, General MIDI

EINGABE: Maus, Tastatur, 2- und 4-Button-Sticks, Flightstick Pro, Thrustmaster Mk.II, Wingman Extreme

AUSGABE: Komplett englisch

**Erscheint am
28. Oktober 1996**

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



Die Features

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

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

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track
und Infomaterial -
COUPON
BUNDESLIGA MANAGER 97
gegen 4,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

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



VOM DFB EMPFOHLEN.

Das ist wie *live* dabei.

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

Bundesliga 97 manager



SOFTWARE 2000



MASTER OF ORION II - BATTLE AT ANTARES



Diese Kolonie steht noch ganz am Anfang

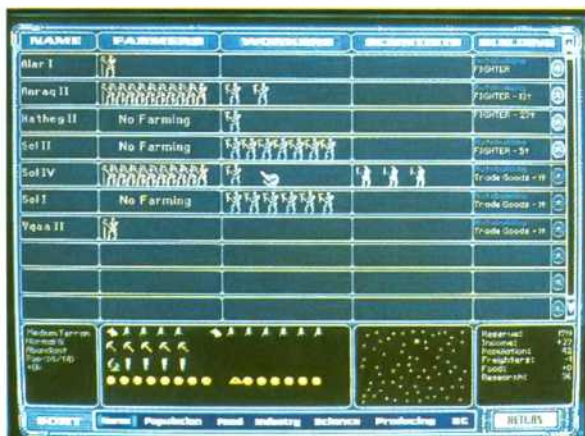
Nach einer schöpferischen Pause meldet sich „Mastermind“ Steve Barcia nun mit einem Paukenschlag zurück: Er hat die besten Elemente von „Master of Orion“ und „Master of Magic“ zu einer strategischen SF-Simulation verbunden, die im PC-Universum ihresgleichen sucht.

DIE GEBURT EINES IMPERIUMS

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



Hier sucht man sich die gewünschte Rasse aus



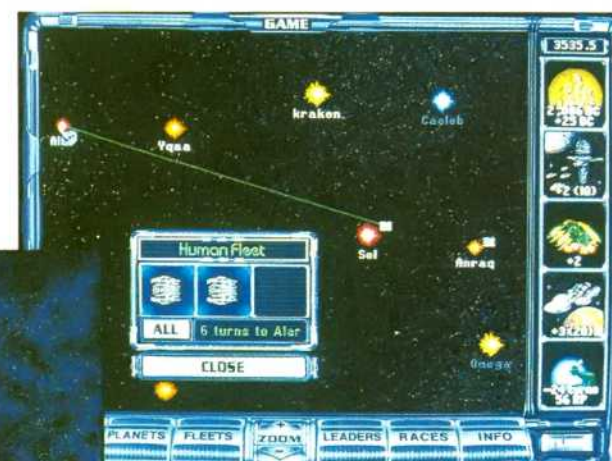
Wer etwa die Forschung intensivieren will, kann dafür Personal aus anderen Bereichen abziehen

GALAKTISCHE WIRTSCHAFTSPOLITIK

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

INTERSTELLARE RAUMFAHRT

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



Befehlsvergabe für ein Schiff



Der Kampfscreen erlaubt zahllose taktische Manöver und Finten



Ein neues Schlachtschiff gefällig?

Bei soviel Auswahl wird die Konzentration auf wichtige Forschungsgebiete spielerisch entscheidend



BAUEN & FORSCHEN

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

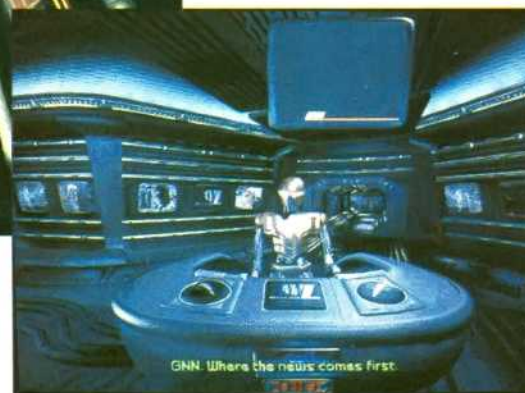
DAS DIPLOMATISCHE PARKETT

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



Es wird verhandelt

Der orionische Nachrichtenkanal



DIE SÖLDNER

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



Handlanger für ehrgeizige Imperatoren

Droht ein Angriff?



It is again your turn to be crushed beneath the great force that is the Antares army.

Master of Orion II – Battle at Antares (MicroProse)

Der neue Leitstern unter den SF-Weltraumsims.

GRAFIK	62%
SOUND	69%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	88%



85%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	486 DX/4, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster sowie alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Englisch, deutsche Version in Arbeit

TECHNISCHES

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



MECHWARRIOR 2

MERCENARIES



Action in der City



Mehr Licht: Langstreckenraketen im Einsatz



Das Söldnerheim



Die Qual der Wahl

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

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

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

erkennbar: Die Mechs haben schönere Texturen, die Waffen produzieren hübsche Lichteffekte, und die Gebäude lassen nun einige Details erkennen. Dazu gibt's ein schickes Video-Intro, dramatische Musik, 1a-Sprachausgabe und eine prima Steuerung per Flightstick oder Thrustmaster. Auch sind die Managementelemente eine nette Abwechslung vom Action-Alltag, und für bis zu acht gesellige Krieger stehen diverse Anschlußmöglichkeiten via Modem, LAN-Netzwerk oder Internet bereit. Alles in allem also eine grundsätzliche Fortsetzung. (mash)

Mechwarrior 2: Mercenaries (Activision)

Um Wirtschaftselemente ergänzte „BattleTech“-Action.

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



77%

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

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



Schon im Intro geht es zur Sache

WER COMPUTER-ENTERTAINMENT SAGT, meint...



PC JOKER

DEUTSCHLANDS DIENSTÄLTESTE
ZEITSCHRIFT FÜR PC-ENTERTAINMENT -
IN DREI VERSIONEN ERHÄLTICH



ONLINE KOMPAKT

DER MONATLICHE GUIDE DURCH
INTERNET UND ONLINE-DIENSTE



AMIGA JOKER

DAS WELTWEIT MEISTGEKAUFTE
MAGAZIN FÜR DIESEN COMPUTER

... diese Magazine.

IMMER WIEDER NEU
BEI IHREM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER.

Brandes Hard & Software

Postfach 3044 31262 Lehrte

Tel. 05175-95201 Fax 05175-95203

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

und noch vieles mehr, fordern Sie unsere Preisliste an !

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

MHC Computer Discount

Hard und Software
Versand

Michael Huchstein, Zuhlerer Str. 54a 57482 Wenden-Garlingen
Tel : 02762 979200 Fax : 02762 979202
T-Online : MHC

Wir führen :

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

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

Komplettssystem
Mini Tower, Pentium 133
Asus P55T2P4, 32 MB EDO,
256Kb P.Burst Cache, 3.5 Floppy,
Matrox Millennium 2MB, 8 fach CD,
1,7 GB IBM HD, 16 bit Soundkarte,
17" Siemens Monitor, Windows 95
8833,00

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

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

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

PS2 Simms und CPU's
zu TOP Tagespreisen ANRUFEN !

Soundkarten und
Aktivboxen in großer
Auswahl vorrätig

Presale Spiele auch im Internet
<http://www.MHC.de>

Versandkosten Hardware 14,90 + 3,- NV Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30,- Kostenpauschale
Versandkosten Software 9,90 + 3,- NV Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

POSTSPIELE!

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

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



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

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

DEADLOCK

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

Bis zu sieben weltraumfahrende Rassen können auf Gallius IV landen, um die Kontrolle über die dortigen Bodenschätze zu erlangen. Dafür brauchen sie aber erst mal „Windows 3.1/95/NT“ – beziehungsweise ein Nullmodemkabel, einen Netzwerk (NetBIOS) oder Internetanschluß (mit direktem SLIP/PPP-Zugang), falls die Besiedlung online über die Bühne gehen soll. So oder so suchen sich die menschlichen und digitalen Kontrahenten dann zum Start ein vielversprechendes Territorium aus, in dem sie anschließend rundenweise eine funktionsfähige Kolonie errichten müssen. Für Bau-Zwecke wechselt man zu einer isometrischen Zoomansicht des Geländes und zieht nun munter Wohnhäuser und Farmen, Bergwerke und Fabriken hoch. An einem leistungsfähigen Kraftwerk führt ebenfalls kein Weg vorbei, und durch die Gründung einer Universität ermöglicht man den technischen Fortschritt via Grundlagenforschung. Die Bevölkerungsdichte in der Siedlung wird durch kleine Männchen symbolisiert, die sich vom Spieler gezielt auf einzelne Projekte verteilen lassen. Eine ausreichende Personaldecke sorgt dabei nicht nur für schnelleres Bauen, auch die

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

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

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

Au Backe...



Klug gebaut ist halb gewonnen

Was konstruieren wir denn heute?





Im Sturm genommen!



Hier wird forsch geforscht



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



Ist das nun ein Alien oder unser Schlußredakteur Oskar?

Hau rein, ist Tango!

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

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

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

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

Deadlock (Accolade)

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

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

70%
68%
70%
77%



75%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
variabel
ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch



PC-Games

3 Skulls of the Toltecs (dt.) *	89,99
3D Pinball 2: Creep Night (dt.) *	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	39,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Air Warrior 2 (dt.) *	89,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
American Civil War	74,99
American Dream (dt.) *	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atropolis 2097 (dt.) *	69,99
Auf der Suche nach dem ultim. Mix	69,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.) *	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomet's Fluch (dt.) *	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Bling! (dt.)	69,99
Birthright *	79,99
Bliefuss 2 *	69,99
Boong! (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.) *	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.) *	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestine (dt.) *	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.) *	89,99
C&C Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C: Alarmstufe Rot (dt.) *	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader - No Regret (dt.) *	65,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,99
Davis Cup Tennis *	79,99
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destiny (dt.) *	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99
Die gr. Schlacht in Gettysburg *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Schlumpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Down in the Dumps (dt.) *	79,99
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99

CD

PC-Games

Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2 *	79,99
Fable (dt.)	69,99
Fantasy General (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.)	59,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine (dt.)	69,99
Gene Wars (dt.) *	79,99
G-Note *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Greg Norman U.C. Golf	49,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse - Die Expedition (dt.)	39,99
Hardline (dt.) *	69,99
Harpoon '97 (dt.) *	89,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	79,99
Hugo 4 *	69,99
Hunter Hunted (dt.) *	79,99
IM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Leisure Suit Larry 7 *	79,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.) *	79,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Martian Chronicles *	59,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megacrete 2 (dt.)	59,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.) *	89,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (engl.) *	109,99
Mutation of J.B. (dt.) *	69,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2 *	79,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
NHL Hockey '97 *	79,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Nuke It *	49,99
Olympic Games	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	79,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
Perfect Assassin (dt.) *	69,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer 2 - The Darkening (dt.) *	89,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball - The Web	49,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.) *	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.) *	79,99
Rama - Rendezvous im Weltraum *	79,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	69,99
Scorched Planet *	69,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Sonic CD *	59,99
Space Academy *	79,99
Space Hulk - The Blood Angels	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99

CD

PC-Games

Starfighter 3000	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Striker '96	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	79,99
Synnergist	69,99
Terror Trax	39,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Tomb Raider *	89,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.)	49,99
Treasure Quest (US-Import)	109,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking - Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Fighter	75,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.) *	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: Lands of Lore	
Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	79,95
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Worms Special Edition (dt.) *	69,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Z - Director's Cut	19,99
Zoiks - Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

1942 - Pacific Air War	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron	49,95
Aces of the Deep (dt.)	49,99
Albion (dt.)	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erde des Titan (dt.)	29,99
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforce (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS	49,99
Chewy - Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	29,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Meister (dt.) *	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike	komplett 19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eishockey Manager	19,99
Euro Stars '96: FIFA Soccer, Anstoss, Premier Manager, Kick Off 3 Euro	39,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
F-14 Fleet Defender (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Grand Prix	29,99
Hexen	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.) *	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing	19,95
IndyCar Racing 2	39,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99

CD

PC-Preishits (solange Vorrat)

Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	29,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden *	19,99
Made in Germany: Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Mega-Tri-Pak: USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.) *	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall - Mayan Adventure (dt.) *	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Pole Position (dt.)	nur PC 3,5: 39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Prince of Persia Collection *	29,99
Prisoner of Ice (dt., incl. Lösung)	29,99
Privateer	29,95
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai - Great Moments (dt.) *	29,99
Sim Isle (dt.)	39,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.) *	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.) *	29,99
Simon 1+2 Power Edition (dt.)	49,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Stonekeep (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,99
System Shock (dt.)	29,99
Teamchief (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun - Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2	komplett 29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Volgas (dt.) *	35,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibbe of Az. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

10.000 Clock Clips	39,99
Alfred Biokle - Meine Rezepte	59,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Der Duden	69,99
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz - der Pausenhund	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß *	69,99
Organic Art - Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior (dt.) *	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	79,99

Lernsoftware

ADI Lernsoftware	je 79,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	79,99
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

CD

Multimedia-Zubehör

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

Joysticks

Alfa Twin - Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman-Slipstream 5000	79,95
Logi Wingman Extreme	99,95
Logi Wingman Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix (Lenkrad)	179,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

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

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games	
lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:	
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Shannara	14,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
The Dig	14,80
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 - Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80

Kaufvideos (VHS)

Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	9,99
Demolition Man	19,99
Die Akte	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Last Action Hero	9,99
James Bond - Golden Eye	29,99
Star Trek - 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Andretti Racing *	89,99
Bust A Move 2	69,99
Crash Bandicoot *	109,99
Formel 1 *	99,99
Gunsip 2000 (engl.)	89

TEUFLISCH GUT!

Fast geschenkt!

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

CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!

komplett **79,99**

Wir machen Spitzensoftware preiswert!

3D Ultra Pinball
CD-ROM

39,99

Rayman
dt., CD-ROM

29,99

Unser Tip des Monats:

Fable

Dunkel. Magisch. Anders.

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

dt., CD-ROM

69,99

Zwei Top-Programme zu Spitzenpreisen!

Stonekeep
dt., CD-ROM

39,99

Prisoner of Ice
incl. Lösungsbuch
dt., CD-ROM

29,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Empire Deluxe

dt., CD-ROM

19,80

Litil Divil

dt., CD-ROM

19,80

Silent Service 2

CD-ROM

19,80

1869

CD-ROM

19,80

Harpoon Classic

CD-ROM

19,80

Wizardry 7

dt., CD-ROM

19,80



Ankauf

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



Syndicate Wars

dt., CD-ROM *

79,99

Gene Wars

dt., CD-ROM *

79,99

F-22 Lightning 2

CD-ROM *

79,99

Baphomets Fluch

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

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

Crusader No Regret

dt., CD-ROM *

65,99

Kreditkarten ...

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



Seit
04.10.96
endlich
auch in
Dortmund!

Media Point

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



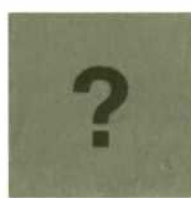
Media Point

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



Media Point

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



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

Kunden-Journal
Gegen Einsendung dieses Gutscheins erhalten Sie gratis und unverbindlich unser neues Media Point Kunden-Journal – voll gefüllt mit News, Berichten, Fakten und unserer kompletten, reich bebilderten Artikelübersicht mit Beschreibungen.
PC Joker

UR-PLANNER 2

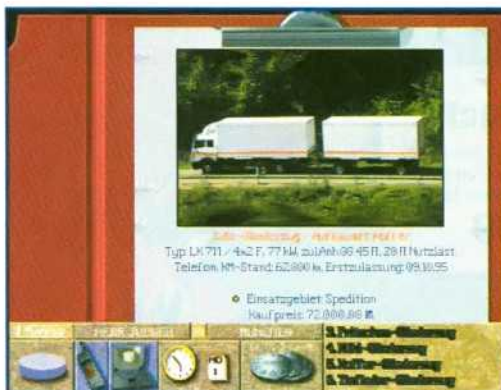
Der vor zweieinhalb Jahren veröffentlichte Ur-Planner stand schon bald in dem Ruf, die wahrscheinlich komplexeste Wirtschaftssimulation der Welt zu sein. Inzwischen hat Greenwood Entertainment einen Weg gefunden, den Superlativ noch zu steigern!



Die Euro-Karte



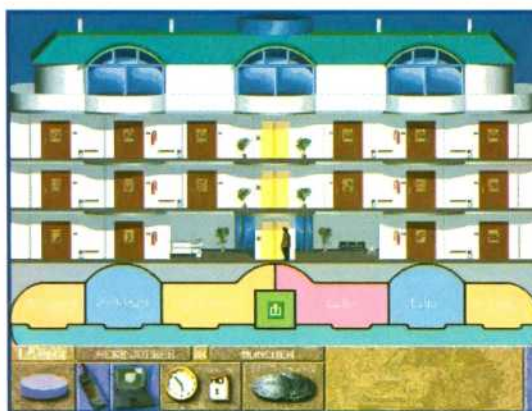
Beim Autohändler



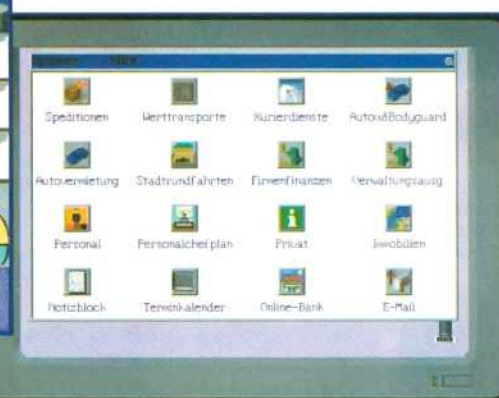
Unterwegs...



Der noch recht leere Firmenparkplatz



Wohin des Weges?



Der Firmencomputer

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

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

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

Ein Auftrag in Ehren

München, 03.07.96

Joelker Unlimited
- Spedition -
München

Sehr geehrte Damen und Herren:

Wir bitten Sie, folgende Ware bis zum 13.07.96 11:00 Uhr von München nach Parma zu transportieren.

Abholware: Tiefaderfracht
Warenbezeichnung: 116 ft Eisenrohre
Frachtart: Tiefader

Unsere Honorarvorstellung für Sie: 2851,60 €
Konventionalstrafe bei Nichterfüllung: 4561,60 €

Mit freundlichen Grüßen

1. Mithras-Puffer
2. Vorfahrer-Puffer
3. Puffer-Regelung
4. Puffer-Verfahren

Schicke Büros heutzutage

einen Hänger dazunimmt? Ist für den dringenden Berlin-Job irgendwo ein Plätzchen im Terminkalender frei? Was tun, wenn ein Fahrer plötzlich erkrankt oder in Urlaub gehen will? Soll man immer eine Transportversicherung abschließen oder verläßt man sich auf sein Glück? Ähnliche Fragen erheben sich selbstverständlich auch in den anderen Geschäftszweigen.

Aber macht eine derart realistische Wirtschaftssim in der Spielpraxis überhaupt noch Spaß? Die Antwort ist ein klares Ja. Dem Tester selbst gefiel's nämlich durchaus, aber er gehört eben auch zu den begeisterten Tüftlern im Lande. Die redaktionelle Mehrheit stellte sich dagegen auf den schwer bestreitbaren Standpunkt: „Da kann ich ja gleich in einer Spedition arbeiten!“ So oder so ähnlich dürfte wohl auch

Das Versandmenü

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

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

Nehmen wir ihn?



München, den 03.07.96

Bemerkung:
Fahrer für die Spedition

Alter: 45 Jahre
Monatliches Gehalt: 4.330 €
Sonstiges: AGH-Schein

Sehr geehrter Herr Joebler:

Ich wäre Ihnen interessiert, für Ihre Spedition als Fahrer zu arbeiten.

Meine Arbeit könnte ich morgen auf nehmen. Das letzte Arbeitszeugnis ist bei Ihnen.

Ein Besuch bei der Bank



Der Planer 2 (Greenwood Entertainment)

Das Transportwesen als wahrscheinlich realistischste Wirtschaftssim aller Zeiten.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

74%
69%
62%
73%

71%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ohne Altersbeschr.
für Profis
ca. 99,- DM

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

Tränen lügen nicht

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

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

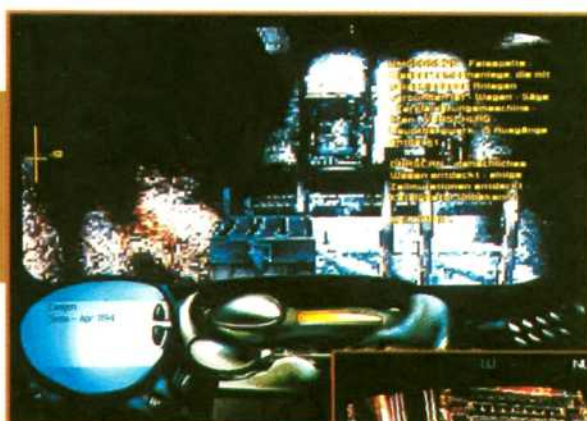
hingegen muß sich auf einen Kompaß und das mäßig hilfreiche Automapping verlassen, während er mit den Gegnern, Rätseln und einer reichlich komplizierten Mixtur aus Tastatur- und Mausebefehlen kämpft.

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

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

schenden Düsternis aber vielfach zum Glücksspiel gerät.

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



Die niedrigste Detailstufe erstickt den Spaß unter Pixeln

Wo steckt die Bedienungsanleitung?



Randale im Jurassic-Dungeon

Azrael's Tear (Mindscapes)

Düsteres 3D-Adventure mit Rollenspiel- und Actioneinsprengeln.

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



62%

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

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

data diamonds

Spitzensoftware zum Superpreis!

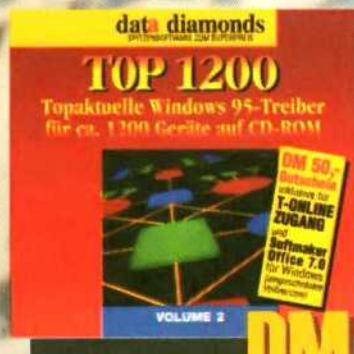
Bank Contact

Bankenverzeichnis Deutschlands
auf CD-ROM
mit über 30000 Einträgen.
Datenexport möglich..



Top 1200

Topaktuelle
Windows 95-Treiber
für ca. 1200 Geräte.



DM 29,-
unverbindl. Preisempf.

Top Shareware

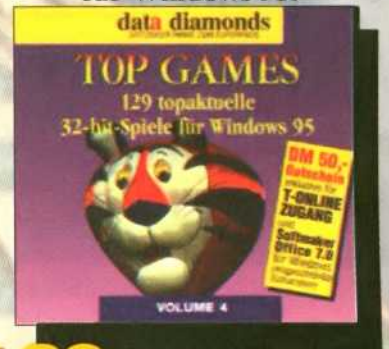
575 topaktuelle 32-bit
Anwendungsprogramme
für Windows 95.



DM 29,-
unverbindl. Preisempf.

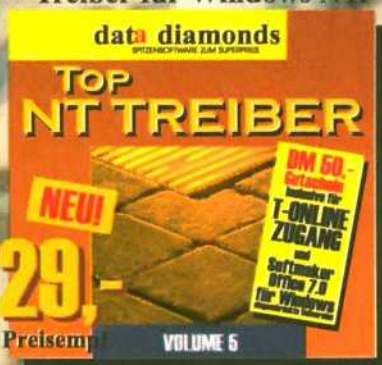
Top Games

129 topaktuelle echte
32-bit Spiele
für Windows 95.



Top NT-Treiber

NEU! Topaktuelle 32-bit
Treiber für Windows NT.



DM 29,-
unverbindl. Preisempf.

German Contact 5.2



3.7 Mio Wirtschaftsadressen Deutschlands auf CD-ROM.
Über 16000 Branchengruppen sind als Suchkriterien
hinterlegt und per Mausclick wählbar. Die CD-ROM
enthält Firmen aus Deutschland, sowie freie
Berufsgruppen und Selbständige. Die Software
ermöglicht einen Datenexport in die Formate Winword,
dBase und ASCII zur Weiterverwendung in der eigenen
Datenbank oder für (Fax-) Mailings. Die Datensätze sind
mit Adresse, Telefon versehen und enthalten ggf.
Telefax, Geschäftsführer, Umsatz, Produkte,
Mitarbeiteranzahl, Kapital, u.a.

DM 149,-
unverbindl. Preisempf.

Euro Contact

18 Länder auf 1CD-ROM als Profiversion. Bis zu
60000 Datensätze können exportiert werden.



DM 599,-
unverbindl. Preisempf.

Light Version

Die Einstiegs-Version mit
max. 1000 Adressen Export.
Geeignet als Nachschlagewerk.

Voll Version

Die Profiversion mit max.
60000 Adressen Datenexport.

DM 699,-
unverbindl. Preisempf.

Besuchen Sie uns vom 21.-25.10.96 auf der
SYSTEMS 96, Halle 25, Stand D08

data gmbh
Steiningerweg 1, 85748 Garching

Zu beziehen vom Hersteller oder bei Karstadt,
MediaMarkt, ProMarkt, Hugendubel, etc.

TELEFON: 089/326789-0 FAX -99

DAGGERFALL

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

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

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

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

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



Kleiner Tip: Bei Skeletten
hilft anfangs nur die Flucht!



Je stärker der Held, desto
umfangreicher das Inventory



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

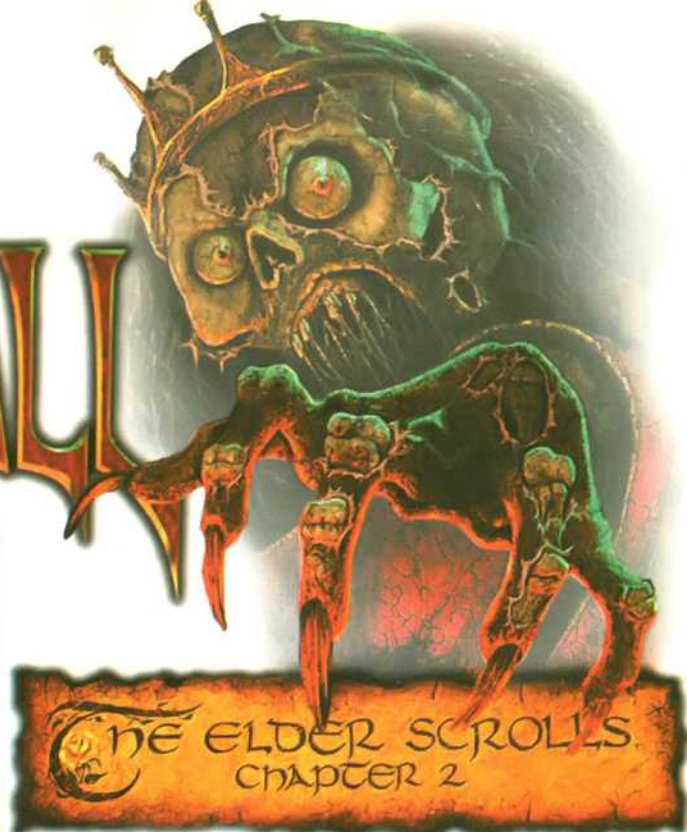


Dörfer tauchen
erst relativ spät
im Spiel auf



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

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



NAME: Legolas
 RACE: Dark Elf
 CLASS: Spellword
 LEVEL: 1
 GOLD: 260
 FATIGUE: 112/118
 HEALTH: 87/87
 ENCUMBRANCE: 81/81
 AFFILIATIONS
 SKILLS
 PRIMARY
 MAJOR
 MINOR
 MISCELLANEOUS
 INVENTORY SPELLBOOK
 LOE

STR 61
 INT 58
 WIL 60
 AGI 57
 END 57
 PER 50
 SPD 54



Der Soloheld kann aus 8 Rassen und 18 Klassen generiert werden



Eine „zauberhafte“ Begegnung

Flucht ist ebenfalls möglich; wer dagegen erfolgreich standgehalten hat, darf zur Belohnung anschließend Geld, Waffen und gesteigerte Charakterwerte von dannen schleppen – immer vorausgesetzt, er kann das alles auch tragen, oder er hat sich geschickterweise bereits einen Transportwagen organisiert. Wesentlich simpler lassen sich die diversen Zaubersprüche im Kampf aktivieren, aber natürlich nur von magisch begabten Helden, denen hier ein äußerst umfangreiches Repertoire an Spells und Zaubertränken zur Verfügung steht – dieses ist im Spielverlauf zudem fast endlos, also auch recht individuell erweiterbar.

Vor lauter Streit und Hader sei aber nicht vergessen, daß man in Daggerfall gelegentlich auch freundlichen Zeitgenossen begegnet. Durch die teilweise sehr ausführlichen Gespräche mit den Herrschaften handelt man sich des öfteren Subquests (zum Teil mit Zeitlimit) ein, deren Bewältigung wiederum erhöhte Charakterwerte und zumeist auch die Aufnahme in eine Gilde sowie weitere (Unter-) Unterquests zur Folge hat. Es klingt somit durchaus glaubhaft, wenn die Programmierer von 120 Stunden reiner Spielzeit sprechen, falls man nur die allerwichtigsten Aufgaben absolviert. Dadurch kommt man zwangsläufig ganz schön rum in Daggerfall – erst zu Fuß, später auch auf dem Rücken eines Pferdes und per Schiff. Diese

Ausflüge verteilen sich ungefähr zur Hälfte auf Untertage-Märsche in den Dungeons und Überland-Partien in dem riesigen Fantasyreich. Die Automappingfunktion in den Dörfern und Dungeons gerät dabei leider recht schnell an ihre darstellerischen Grenzen: Auf den stufenlos dreh- und zoombaren Karten werden jeweils sämtliche Höhenstufen und Levels eines kompletten Dungeons eingezeichnet, wodurch man alsbald den Überblick verliert.

Im direkten Vergleich mit dem Vorgänger wird hier also zwar viel mehr Masse, aber kaum mehr Klasse geboten: Die ganzen Groß-, Mittel-, Klein- und Mini-Aufgaben würden locker für drei Heldenleben reichen, doch wer nicht aufpaßt, hat sich darin eben auch sehr schnell verheddert. Auch die Präsentation mit ihren mäßig animierten VGA-Grafiken, der unpräzisen (Maus-) Steuerung und der düsteren Soundbegleitung verleitet nicht unbedingt zu Jubelsprüngen. Auf der anderen Seite ist die aktuelle Nachschubsituation im Rollenspielfach derzeit ja keineswegs berauschend. Und mehr Abenteuer fürs Geld als bei dem demnächst auch komplett deutsch erscheinenden Daggerfall wird man so schnell nicht finden... (md)

EXPLORER — GAMES FÜR ABENTEUERER



Umfangreiche Gespräche sind unumgänglich



Kampf mit magischen und konventionellen Waffen

The Elder Scrolls Chapter 2 Daggerfall (Bethesda/Virgin)

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

GRAFIK
 SOUND
 STEUERUNG
 MOTIVATION

70%
 62%
 64%
 69%



67%

USK-Freigabe:
 Schwierigkeit:
 Preis:

nicht geprüft
 5 Stufen
 ca. 99,- DM

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



Hier spielt Action eine Rolle

STRIFE

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

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

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



Der üble Gouverneur...

MACIL: GOOD. BLACKBIRD WILL CONTINUE TO BE YOUR GUIDE. SHE'S TAKEN QUITE A SHINE TO YOU. TOGETHER YOU'VE GOT TO UNLOCK THE SECRETS OF THE ORDER AND THEIR INHUMAN SERVANTS. GET INSIDE AND TAKE THEM DOWN.

1) WHERE DO I START? 2) SEE YOU

...und der edle Rebell



Die bekannte Karte



Röstet sie!

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

Strife (Velocity/Rogue Entertainment)

Technisch überholter Actiondungeon mit starken Rollenspielelementen.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

62%
58%
58%
60%



59%

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

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 486 DX2/66

SPEICHER: 8 MB RAM, 66 MB auf der HD

GRAFIK: VGA

SOUND: SB, Pro Audio Spectrum, Ultrasound, General MIDI

EINGABE: Maus, Tastatur

AUSGABE: Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

HARDLINE

Hart, aber ungerecht

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

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

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

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

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

Böse Buben überall



Hier geht's ja heiß her



Freund oder Feind?

Hardline (Virgin/Cryo)

08/15-Ballerei in anspruchsvoller Adventure-Verpackung.

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



61%

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

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

Mutant PENGUINS



Wenn Blicke töten könnten...



Gut kombiniert ist halb gewonnen



Arcade-Puzzles im Schnee von gestern

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

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

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

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

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

Fazit: Eine ordentliche Spielidee mit cleverem Leveldesign, deren altbackene Präsentation aber viel vom Spaß verdirbt. (rl)

Mutant Penguins (Gametek)

Harmloser Arcade-Denksport für jüngere Weltenretter.

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



66%

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

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

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

SOLAR CRUSADE

Der Handlungsrahmen um einen heldenhaften Raumpiloten und üble Aliens auf dem Weg zur Weltherrschaft ist mehr als wurmstichig, doch zumindest die darin eingespannte Grafik sollte gefallen – immerhin wurden die zoomenden Kulissen auf SGI-Workstations vorberechnet. Das Ergebnis ist eines dieser statischen Movie-Games, die der PC nur um die gerade benötigten Geschosse und Explosionen bereichert. Daß Kreuzungen hier ab und an neue Wege eröffnen, ist bloß ein scheinbarer Vorzug, da diese oft in Sackgassen münden. Wegen seiner Farbarmut vermag das interaktive Digi-Gemälde aus Frankreich aber auch optisch nicht zu begeistern, zumal die Zwischenfilme unter einer seltsamen Mischung aus Zeichentrick und Rendergrafik, groben Schnitten und gestelzten Dialogen leiden. Im Spiel selbst sind von den geplanten acht Welten nur fünf übriggeblieben, wobei

das anfängliche Mondszenario schlicht gräßlich aussieht. Über die Mars-Canyons und die Unterwasserwelt bis hin zur tollen Alien-Armada ist dann zwar eine Steigerung der Präsentation zu verzeichnen, doch bekommt man es stets nur mit karg animierten Endgegnern sowie einer unauffälligen Soundbegleitung aus Musik und Effekten zu tun. Das Gameplay wiederum ist so eintönig wie erwartet. Wenn man sein Fadenkreuz wahlweise am VGA-Fullscreen oder im winzigen „Windows“-Fenster über Robbis, Mörser etc. lenkt, dann sind Treffer wegen der planlosen Anflugrouten zu meist Glückssache – schon weil der Feind unfair früh das Feuer eröffnet. Man darf zwar jederzeit zwischen bis zu vier Bordkanonen wechseln, die Unterschiede sind aber auf die Farbe der Laserbündel beschränkt. Daß leerge-schossene Magazine nach

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



Endgegner voraus



Sonnenkinder im Anmarsch



Ah, eine solare Kreuzung

Solar Crusade (Infogrames)

Langweilige Video-Ballerei für „Win 95“.

GRAFIK	68%
SOUND	62%
STEUERUNG	62%
MOTIVATION	44%



52%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P60
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle zu „Win 95“ kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Stick
AUSGABE:	Komplett deutsch

Bug!



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



Der Spaß beginnt bereits mit dem Intro



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

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

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



Von wegen verwässertes Gameplay!



Da will einer hoch hinaus



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

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

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

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

nern bleibt ebenfalls nicht erfolglos.

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



Im Tal des Todes

Da soll sich einer auskennen

grammierer hier gar nicht hoch genug einschätzen kann!

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



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



Bug! (Sega)

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

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



85%

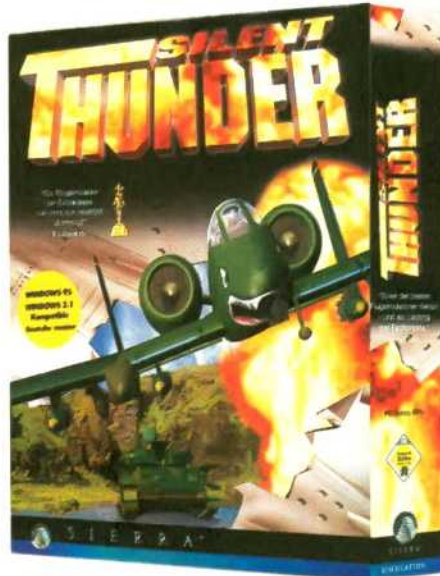
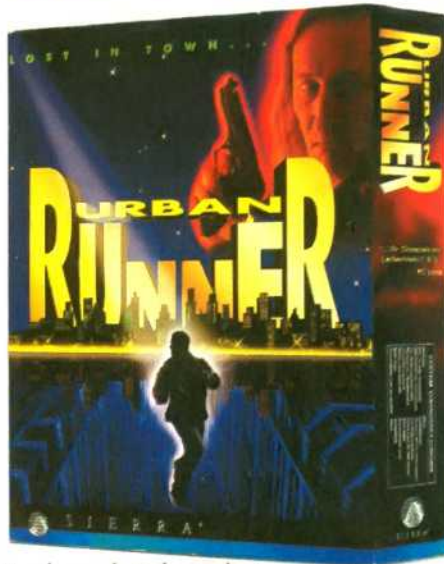
USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 89,- DM

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

ALLER GUTEN PRÄMIEN SIND

GRATIS FÜR NEUABONNENTEN

URBAN RUNNER* SILENT THUNDER* EARTHSIEGE 2*



* = komplett deutsche Version!

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 wieder so eine attraktive Treue-Prämie!

DIE PRÄMIEN

Wer uns einen neuen Abonnenten für den PC JOKER TOTAL benennt, unabhängig davon, ob er selbst bereits ein Abo hat oder nicht, erhält von uns gratis und geschenkt eine dieser deutschsprachigen Verkaufsversionen (auf PC CD-ROM mit separater Anleitung und Begleitmaterial in der Originalverpackung) von aktuellen Sierra-Hits: **URBAN RUNNER** ist mehr als nur ein Krimi-Adventure, es ist ein interaktiver Spielfilm vom Feinsten. **SILENT THUNDER** ist eine exquisite Flugsimulation, und bei **EARTHSIEGE II** geht es um spektakuläre Schlachten riesiger Roboter. Für ein neues Abo des PC JOKER ohne Begleit-CD bekommt man eine der drei Vollversionen gegen einen Aufpreis von nur 20,- DM!

IHR HABT DIE WAHL

Erst in der August-Ausgabe hat **URBAN RUNNER** mit 81 Prozent im Test abgeschnitten – kein Wunder, markiert dieses spannende Krimi-Adventure der Hit-Schmiede Sierra doch einen technischen Meilenstein: Durchgehende Videoanimationen und deutsche Sprachausgabe machen das Knobeln hier zu einem cineastischen Hochgenuß!

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

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



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



PC JOKER ABO-COUPON



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

Name, Vorname

☐ Urban Runner

Straße, Nr.

☐ Silent Thunder

PLZ, Ort

Schicken Sie bitte

☐ Earthsiege 2

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

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

AH 64 Longbow	48 DM	Ultrapack Vol 1.1	77 DM
Bleifuß	50 DM	(Universal-Lexikon, G-Route, Ami Pro 3.1.,	
Civilization 2	78 DM	Tele-Info Fax Auskunft, 60 Stadtpläne,	
Command & Conquer	75 DM	Deutsches Wörterbuch, Goethek-Weltatlas,	
Conquest o.t.N.World	81 DM	Gesetze, Fremdsprachenwörterbuch,	
Die Fugger 2	77 DM	Hotelführer 96)	
Die Siedler 2	68 DM	Ultrapack Vol 2	79 DM
Elisabeth 1	66 DM	(Erlebnis Mensch, Falk City Guide, WISO-	
Fantasy General	63 DM	Mein Geld, Chronik des 20. Jahrhunderts,	
F 1 Manager 96	68 DM	ADAC Special Auto 96, Home Control, Maggi	
F 1 Grand Prix 2	88 DM	Kochstudio, Lotus Organizer 1.1,	
Fifa Soccer 96	55 DM	Autoatlas Deutschland, Wohnungsplaner)	
Hugo 3	60 DM	Megapak 6	75 DM
Rätsel des Master LU	66 DM	(Legend of Kyrandia, Riddle of Master Lu,	
Silent Hunter	65 DM	Pinball 3D-VCR, Manic Karts, Action Soccer,	
The Need for Speed	75 DM	Druid, Stiel Panther, Al Unser Jr., Death Gate)	
Warcraft 2	73 DM	Star Trek Warrior Set	63 DM
Wing Commander 4	80 DM	(Technical Manual, Deep Space 9, Klingon,	
Z	73 DM	Audio CD)	

Albion	Normality
Bad Mojo	The Dig
Blown Away	The Ripper
Chronomaster	Shivers
Command & Conquer 1	Space Quest 1
D	Speycraft
Dark Sun	Talisman
Discworld	Terra Nova
Drakken	The Dig
Evocation	The Ripper
Gene Machine	Ultima 3
Inca 1	Urban Runner
Ishar 3	Vollgas
Gobliins 1	Warcraft 2
Guilty	Warhammer
	Zork: Nemesis

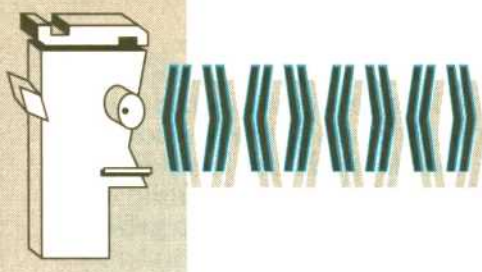
Alone in the Dark	1-3
Bard's Tale	1-3
Eco Quest	1+2
Inca	1+2
Ishar	1-3
King's Quest	1-6
Kyrandia	1-3
Police Quest	1-4
Prince of Persia	1+2
Quest for Glory	1-4
Simon the Sorcerer	1+2

Versandkosten:
Vorkasse DM 7 - Nachnahme DM 15
Ausland DM 10 (nur Vorkasse)
Beim Versand von Lösungsheften fallen
keine Portokosten an!
1000 Spiele und über 300 Lösungshefte
im Angebot!

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

LucasArts Classic Adventur.
(Indy 3, Loom, Monkey 1,
Maniac May 1, Zak McKracken)
Might & Magic 3 bis 5
Police Quest 1 bis 4
Quest for Glory 1 bis 4
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 5
Star Trek 1 und 2
Ultima 7 Teil 1&2 + Forge o.V.
Ultima Underworld 1 und 2
Warcraft 1 und 2
Wing Commander 3 und 4
Wizardry 6 und 7
Originalinszenierungen (je 24,90)
Bling! (PC & AM) (19,95 DM)
D&D 1 - Schicksalskessel
DSA 2 - Sternenschweif
DSA 3 - Schatten über Riva
Druidenzirkel





BESSERWISSEN



11/96

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

Und Sache ist, daß wir all diese nützlichen Dinge Euch zu verdanken haben; bitte sorgt auch weiterhin für Nachschub und sendet uns alles, was Ihr an Tips, Tricks etc. so in petto habt. Komplettlösungen nehmen wir aufgrund ihrer Länge am liebsten auf Diskette in Empfang. Die Dateien sollten in jedem Fall als ASCII-Files abgespeichert sein (das geht bei jeder Textverarbeitung), denn die Makros aus den Textprogrammen von Hand zu entfernen, ist wirklich eine fürchterliche Schinderei! Und bitte



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

Total-CD veröffentlichen. Karten und Zeichnungen können wir übrigens nur dann gebrauchen, wenn sie schwarz auf weiß, also am besten mit Tusche auf weißem, unliniertem Papier, eingesandt werden. Geschickt werden soll das Ganze an den

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

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

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

089/460 58 22

Gelöst

Deep Space Nine
– Harbinger
„Z“

Cheats zu

Albion
Apache Longbow
Grand Prix 2
Missionforce: Cyberstorm

Codes zu

Time Commando

„Z“

KOMPLETTLÖSUNG

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

Allgemeines

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

Level 1

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

Level 2

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

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

Level 3

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

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

Level 4

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

Level 5

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

Level 6

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

Level 7

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

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

Level 8

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

Level 9

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

Level 10

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

Level 11

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

Level 12

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

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

Level 13

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

Level 14

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

Level 15

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

Level 16

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

Level 17

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

Level 18

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

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

Level 19

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

Level 20

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



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

DM 49.⁹⁵

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



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

DM 29.⁹⁵

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

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



DEEP SPACE NINE - HARBINGER

KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1

Daniel Scheidig aus Bunitz hat das Abenteuer des Gesandten Bannik auf der ehemals cardassianischen Raumstation gut überstanden und verriet Euch hier, wie er es geschafft hat.

Der Raumgleiter

Nach der Bruchlandung befindet man sich im Raumgleiter. Dem herein-„geflossenen“ Constable Odo erzählen wir vom Angriff auf das Schiff, woraufhin uns dieser den Auftrag erteilt, die Steuerungseinheit des Gleiters zu reparieren, bevor dieser explodiert. Nun nach links drehen und auf den rot blinkenden Bildschirm klicken. Als erstes läßt man das Plasma ablaufen, indem man mit dem Handzeichen-Icon auf die Fläche unter den Chips klickt. Dann werden die drei defekten Prozessoren durch drei neue ersetzt. Dies geschieht durch Annagen der neuen Chips auf der linken Seite. Sie werden angeklickt und erscheinen grau abgesetzt auf dem Screen. Per Mausclick können sie nun verschoben werden, bis sie sich auf der im Diagramm angegebenen Position befinden.

			Plasma chip		
	Reaktor chip				
					Monitor chip

st dies geschehen, spricht man abermals mit Odo und wird direkt zur OPS von Deep Space Nine transportiert.

Die OPS

Dort wird zunächst mit Captain Sisko über den Angriff auf das Schiff des Abgesandten gesprochen, dann fragt man ihn nach den Scythianern und

Botschafter Karrig. Als nächstes plaudert man mit Dax, sieht sich mit ihr einen Mitschnitt aus dem Logbuch des Schiffs an und identifiziert somit die Drohnen. Kurz darauf wird die Station von eben jenen Drohnen angegriffen. In dieser Actionsequenz sitzt man direkt an den Phaserkontrollen der Station und muß durch linken Mausclick möglichst viele Angreifer abschießen. Nach erfolgreicher Absolvierung spricht Bannik abermals mit Dax, um die Attacke zu analysieren. Man sagt ihr daraufhin, daß dies nur ein Probeangriff gewesen sei, um die Stärke von DS9 zu testen, und daß der Hauptangriff noch bevorstehe. Der nächste Gesprächspartner ist wieder Sisko, mit dem abermals über die Scythianer und Karrig geredet wird. Laut Sisko hält dieser sich in seinem Zimmer im Wohnhabitat auf. Um ihn aufzusuchen, betritt man den Aufzug.

Oberes Promenadendeck

Der Aufzug fährt aufgrund eines Defekts nur bis zum oberen Promenadendeck; dort verläßt man ihn und geht links

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

Unteres Promenadendeck

Im Gang befinden sich einige

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

Quarks Bar

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

Odos Büro

Man dankt Odo für seine Hilfe im Gleiter und macht sich auf den Weg zum Wohnhabitat, und zwar über die Luftschleusen im südlichen Teil des Promenadendecks.

Das Wohnhabitat

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

Die OPS

Zuerst wird Sisko über den Mord informiert, dann bietet

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

Oberes Promenadendeck

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

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

Odos Büro

Hier wird, zusammen mit

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

Die Docks

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

Die OPS

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

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

Das Wohnhabitat

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

Die Ladebucht

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

Die Dockebene

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

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

Die OPS

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

Quarks Bar

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

Die Dockebene

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

- in Karrigs Quartier
 - am Altar im unteren Promenadendeck
 - vor der Holo-suite in Quarks Bar
 - im Flur der Wohnebene
 - im Luftschacht zwischen Ladebucht und Dockebene
- Die Nähe eines Lykotianers erkennt man daran, daß sich

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

Quarks Bar

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

Die OPS

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

Die Zitadelle

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

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

Das Röhrenlabyrinth

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

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

Der Turm der Zitadelle

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

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

Das letzte Gefecht

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



Albion

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

Apache Longbow

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

Missionforce: Cyberstorm

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

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

Diese ändert man nun in

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

und verfügt dadurch über

mehr als 16 Millionen Credits.

Time Commando

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

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

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	19	Koch Media	13
Ari Data	59	Mallander	67
Brandes	37	Media Point	41
Bücher + Software	56	MHC Computer	37
Call & Play	29	Microsoft	24, 25
CD-ROM Agentur	56	Multisoft	15
Data Wirtschafts Info	45	Philip Morris	68
Dekotec	2	Pro Concept	15
Eagle Games	15	Side Step	63
Gametec	7	Sierra	11
Hint Shop	56	Software 2000	32, 33
Joker Verlag	37, 54, 55	SSV	37

Formula One Grand Prix 2

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

Belgien

Spa-Francorchamps

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:54.810

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

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

Italien – Monza

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:23.437

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

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

Portugal – Estroil

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:21.729

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

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

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

Europa – Jerez

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:23.427

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

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

Japan – Suzuka

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:40.142

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

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

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

Australien – Adelaide

Das Team schaffte mit den folgenden Einstellungen 1:18.594

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

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

SideStep

... der etwas andere
Computer Spezialist ...

CD Rohling, Kodak Orig., 74 min. 15.- DM
Cherry G83 Win 95 Tastatur 45.- DM
16 Bit Soundkarte, SB komp. 49.- DM
300 W Aktiv Boxen 79.- DM
S3 Trio64V+, 2 MB Grafikkarte 89.- DM

Friedrich - Wilhelm - Weber - Platz 33

33175 Bad Lippspringe

Telefon: 0 52 52 / 94 09 10

FAX: 0 52 52 / 94 09 12

ADI Monitore



NUMBER NINE VISUAL TECHNOLOGY

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

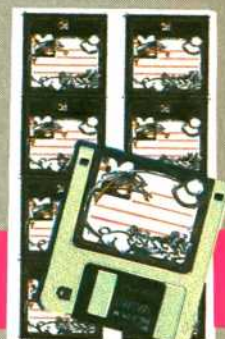


Nr. 60001
GHOST-MÜTZE:
In Rot oder Weiß für gespenstisch günstige DM 6,50 pro Kopfschmuck

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)



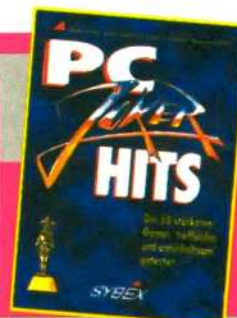
NEU!



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-BÜCH: Die größten Hits aus den PC-Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Edition: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs!
Bloß noch 19,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)



Nr. 500002
MOUSEPADS:
Für gut abgerollte DM 15,-

Nr. 900008
SAMMEL-ORDNER:
Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-



Nr. 200000 / Nr. 400000
SPEZIALITÄTEN: Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, 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. 390000
PC JOKER-TOTAL-CD: Die rrrrandvolle Beilag-Scheibe mit aktuellen, spielbaren Demos, heißer Shareware, coolen Patches etc. zum Nachbestellen. Für nicht gerundete 7,80 DM pro Stück

Nr. 100000
HORIZONTERWEITERUNG: Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker“ aufzuschlagen! Für ungeschlagene DM 7,- pro Heft



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



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

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



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

AB EINEM BESTELLWERT VON 50,- DM ALLES VERSANDKOSTEN FREI!

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

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

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
		☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96
		☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 5/96 ☐ 7/96 ☐ 9/96 ☐ 11/96
	Nr. 200000 Sonderheft	☐ Strategie ☐ Adventures
	Nr. 300000 PC Joker	☐ 1/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93
		☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94
		☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95
		☐ 3/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96
		☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/93
	Nr. 300001 Sammler-Angebot	☐ PC 93 & Sammelo. ☐ PC 94 & Sammelo. ☐ PC 95 & Sammelo.
	Nr. 310000 PC Joker Total	☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96
	Nr. 390000 PC Joker Total-CD	☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96
	Nr. 400000 Megablast	☐ 1/92 ☐ 4/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94
	Nr. 500002 Mousepads	☐ Stück
	Nr. 50003 Whale's Voyage Rollenspielb.	☐ Stück
	Nr. 60001 Ghost-Mütze	☐ rot ☐ weiß
	Nr. 600000 Multimedia Joker	☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
	Nr. 660000 Multimedia Joker + CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
	Nr. 670000 Begleit-CD	☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
	Nr. 700000 Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96
	Nr. 70002 Joker-Buch	☐ PC Joker Hits
	Nr. 777777 Joker TC-Box	☐ Stück
	Nr. 800001 Joker-CD	☐ Stück
	Nr. 800030 Demo-Sounds	☐ Cyberlogik 2.00 ☐ Cyberlogik ☐ CNCD
	Nr. 900006 Disksticker	☐ Bogen 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)

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG

„JOKER SHOP“

BRETONISCHER RING 2

85630 GRASBRUNN



DAS WEIHNACHTSWUNDER

Mit der nächsten Ausgabe wartet eine

SENSATION



Ab 3. Dezember am Kiosk

Wenn Sie starke PC-Software suchen...

Brandaktuelle Neuheiten 1997



730 Erotik Dreams Ein riesen Paket rund um die Erotik. Tolle Bilder in Fotoqualität und in brillanten Farben lassen die richtige Stimmung aufkommen. Sämtliche Bilder lassen sich weiter verarbeiten.



731 Großaufnahmen Sie erleben die aufregendsten Frauen von ca. einem Meter bis hin zu ca. 20 cm Sichtabstand. Sie werden erstaunliche Dinger entdecken. Viele Fotos mit allen Details sichtbar werden Sie verzaubern. Greifen Sie am besten sofort zu.



732 Bizarre Busen Wahnsinns Rundungen mit kleinen rilligen oder runden Wellen, wo Sie sich bis zu riesen Exemplaren heranschauen können, die es wirklich gibt. Exemplare bis zu 50 cm Länge!!! ECHT-WAHNSINN!!!! Entdecken Sie die Busen der Busen.



733 Zeichentrick-Erotik Völlig neuartig und einmalig. Sehen Sie viele bizarre und fast unmöglich bunte Grafiken. Eine völlig neuartige Erotik-Idee. Sie werden begeistert sein. Mit Zeichentrick werden Dinge möglich, die real nie existent sind und nie möglich sein würden. Schauen Sie selber.

Jedes
Erotik-Sonder-Paket
nur 39,- DM



740 Label Pack Verschiedene komfortable Programme, um wirklich kinderleicht Labels aller Art für Disks, Kassetten oder Adressen... zu erstellen und natürlich zu Drucken.



741 Copy/Repair-Pack Irgendwann ist's jedem mal passiert. Plötzlich ist ein Programm kaputt oder Daten gehen verloren. Mit diesem Paket haben Sie alles im Griff. Top Kopierprogramme, Disk Doctor, System-Info (Gibt Auskunft über Hardware-Defekte...)! Plus komfortable Diskverwaltung für bis zu 5.000 Disketten / CD's.



742 Viruskiller Pack perfect Verschiedene neue Virus-Programme vernichten garantiert alle Viren, die es zur Zeit gibt. Mit Akut-Killern und integrierbaren Virenkillern, die im Hintergrund ständig den PC überwachen. Jetzt zuschlagen und nie mehr Ärger mit Viren haben!



743 Heimdruckerei / Grafik-Studio Entwerfen und bearbeiten Sie professionell Bilder & Grafiken mit einem Top Malprogramm (Foto) und entwerfen Sie Drucksachen mit einem super Layoutprogramm. Incl. dem neuen TOP-Programm Visitenkarten Pro!!!



744 PC-Profi-Büro Die komplette Büroausstattung mit leicht zu bedienender Textverarbeitung, eine Adressenverwaltung, ein Karteikasten zur Verwaltung von Adressen, CD's, Sammlungen... und Firma Plus für sämtliche Büroarbeiten.

Jedes Paket
nur 19,- DM



Mallander Computer GmbH

Bärendorfstr. 24

46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 51 15

Fax: 02871 / 18 66 26

Einmalige PC-Software wartet auf Sie. Sämtliche Programme sind auf allen PC's ab 386er unter Windows bzw. MS-DOS voll lauffähig. Die Lieferung erfolgt auf Disketten! Bestellen Sie einfach formlos schriftlich per Brief / Fax oder telefonisch. Lieferzeit: ca. 3 Tage. Versandkosten: Bar / Scheck: 6,- DM - Nachnahme: 10,- DM

Mindestbestellwert: 10,- DM

Whoow ... Jedes Spiel nur 5,- DM

- 700 Tony im Kellog's Land** Der absolute Jump'n'Run-Renner. 21 Levels, 1000 Animationsphasen, exzellente Grafik, irrer Sound!
- 701 Killer Mumien** Finden Sie die Killermumien im Innern einer sehr verwinkelten Pyramide. Ein angsterregendes Spiel.
- 702 Star Trek** Die U.S.S. Enterprise auf Ihrer neuen Mission im Kampf gegen die Klingonen. Jauhh ... BEAM ME UP - Scotty ...
- 703 Lamers** Total verrückte Umkehrung von Lemmings. Versuchen Sie, das möglichst viele Lemmings NICHT ihr Ziel erreichen.
- 704 Super Tennis** Dieses tolle neue Tennisspiel bietet 1-2 Mitspielern bei sagenhafter Grafik stundenlangen tollen Spielspaß.
- 705 Ninja Fighter '97** Schlagen Sie sich durch "Little China" nur mit einem Knüppel und einer Handkante bewaffnet.
- 706 Tank Wars** Versuchen Sie mit möglichst wenig Waffen möglichst viele Ziele zu erreichen. Sie müssen Ihre Waffen einkaufen...
- 707 Super Breakout** Mit realistischer Sounduntermalung, schnelle Bedienung und Top VGA-Grafik. Ein HIT, den jeder haben muß!!!
- 708 Backgammon** Eine hervorragende Umsetzung für den PC. Hochwertige Grafik und tolle Menüsteuerung.
- 709 Billard Star 97** Eine Billard-Simulation, die es in sich hat. Schnelle realistische Bahnberechnungen lassen schnell Freude aufkommen.
- 710 Autorennen** Bis zu 3 Spieler treten auf bis zu 20 verschiedenen Pisten an. Mit Wasserlachen, Öl und Sand auf der Straße.
- 711 Space Blaster** Das Top Weltraum Arcade Game in 256 Farben. Sensationelle Grafik und brisante Geschwindigkeit!
- 712 Galacta - The Battle for Saturn** Das absolute Baller-Game im Stil von Phoenix in ganz neuer Aufmachung und bestechender Grafik.
- 713 Hugo's House of Horror** Erkunden Sie zusammen mit Hugo das gruselige Haus in einem toll gesteuerten Grafik Adventure.
- 714 Kung Fu Fighter** Ein Karate-Spiel, in dem es nicht nur auf's Draufhauen ankommt, sondern auch auf die richtige Technik im Kampf. Tolle Hintergrundbilder und packende Soundeffekte.

Whoow ... Jedes Programm nur 5,- DM

- 715 April, April** Sie erhalten garantiert ungefährliche Programme, um Ihre Kollegen zum Wahnsinn zu treiben. Z.B. Befehl DIR gibt Meldung: Verzeichnis gelöscht...
- 716 Deutschlandatlas** Egal ob Orte, Flüsse, Berge, Seen... Das Programm zeigt alles. Mit Zoom, Gradnetz...
- 717 Haushaltsbuch** Die komplette Haushaltsplanung mit Finanzrücklagen & logischem Bildschirmaufbau.
- 718 Capt'n Cirk** Endlich kein kompliziertes DOS-Tippen mehr. Sämtliche DOS-Befehle mausgesteuert.
- 719 Windows Tools** Zahlreiche Hilfsprogramme, die aus Windows oder Windows 95 ein Schlaraffenland machen.
- 720 Lern Master** Egal ob Grundrechnen, Mathematik oder Vokabeln. Für Grundschule bis 13. Klasse !!!
- 721 Astrologie Master** Horoskop-Berechnung, Astro-Uhr. Speichert grafische Horoskope als PCX-Bilder ab!
- 722 C 64-Emulator** 100% kompatibel. Eine reiche Auswahl an Programmen wird mitgeliefert.
- 723 Musik Composer Kit** Soundblaster-Kompatibel, bis 9 Stimmen, Notendarstellung bis zu 45.000 Noten und 128 Instrumente je Kanal.
- 724 500 Icons** Farbige Icons für Windows lassen den Bildschirm ganz anders aussehen.
- 725 Straßenatlas** Berechnet die schnellste / kürzeste Straßenverbindung zweier Orte in Deutschland.
- 726 Tageshoroskop** Täglich neue und exakte Berechnung.

Der PC-Einsteiger-Kurs



Ein sauber erklärter Schnupperkurs mit grafischer Oberfläche. Mit allen Informationen rund um den PC und Übungsaufgaben, um zu verstehen, wie der PC wirklich funktioniert.

2 HD-Disketten

Best.Nr. 745
Nur 19,- DM

Oh je, was ist denn das da für ein komisches Teil mit Chip's und Drähten? Der PC-Einsteiger-Kurs wird es jedem Kind und jedem Erwachsenen spielend leicht erklären!

WANTED

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)