2 VOLLVERSIONEN 7 DM
Cyclemania + Robinson's Requiem
20 DEMOS UND PATCHES 7.50

PC Joker Heft & Spiel

Mehr Spaß am Computer!

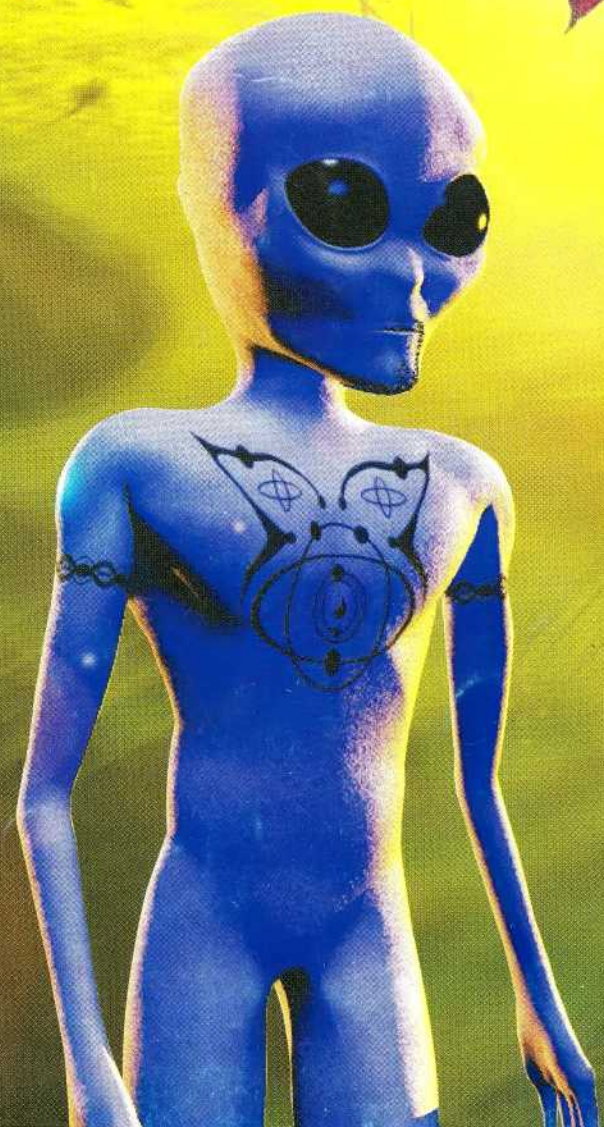
B 12623 E
März 97
DM 7,50 / öS 60,-
sfr 7,50 / hfl 9,90
Lit 8.800/Dkr 41.50
03
4 344225 407500

3/97

2 Vollversionen
Cyclemania
Robinson's Requiem
20 Demos & Patches

7,50 DM





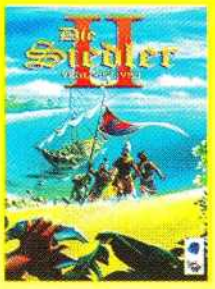
2 DEUTSCHE VOLLVERSIONEN + DEMOS
Cyclemania + Robinson's Requiem

135 SEITEN
AKTUELLE TESTS, PREVIEWS UND LÖSUNGSHILFEN

- Conquest Earth
- Need for Speed 2
- KKND
- Magic – The Gathering
- Ultim@te Race
- NBA Live 97
- Battlecruiser 3000 AD
- Project Paradise

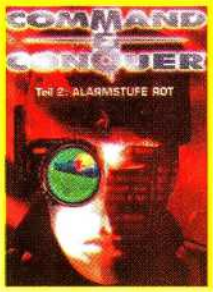
SPECIAL
WAS BRINGT DER PENTIUM MMX?

Der Software-Ex



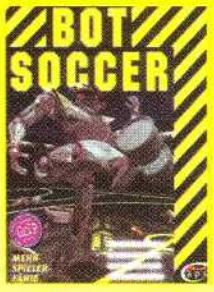
Siedler II Mission:
Die Daten-CD mit neuen Missionen für das Kultstrategiespiel „Die Siedler 2" von Blue Byte.

CD0001 **39,95 DM**



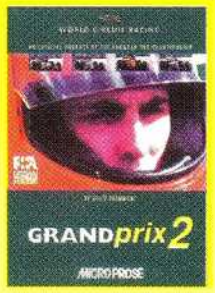
Alarmstufe Rot:
Das meistverkaufte Echtzeitstrategiespiel aus den Westwood Studios.

CD0004 **99,95 DM**



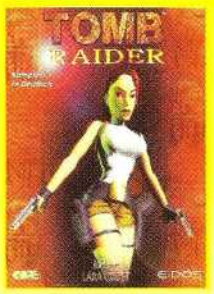
Bot Soccer:
Fußballaction mit Robotern, knallhartes Fußballmatch mit Lenkraketen und anderen Waffen umeine Blechdose.

CD0005 **74,95 DM**



Formula 1 Grandprix 2:
Rasantes Formel-1-Rennen auf den Spuren von Michael Schumacher.

CD009 **99,95 DM**



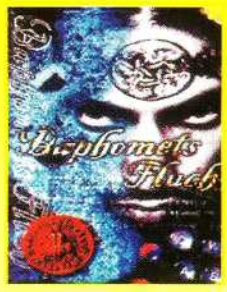
Tomb Raider:
Brillantes Actionadventure allerfeinster Güte.

CD0032 **89,95 DM**



Das Schwarze Auge III Schatten über Riva:
Dritter Teil des Rollenspielepos aus dem Hause Attic zum sensationellen Topware-Preis von

CD0018 **49,95 DM**



Baphomets Fluch:
Geheinisvolles Adventure um eine mysteriöse Bombenexplosion und einer merkwürdigen Sekte, mit excellenter Grafik und sensationeller Musik in deutscher Sprechausgabe.

CD0079 **89,95 DM**



NBA Life '97:
Actiongeladenes Basketballspiel.

CD033 **99,95 DM**



Privateer 2:
Zweite Teil von Origins Weltraumactiongames.

CD0019 **99,95 DM**



PC-Dart: 18-Zoll-Dartscheibe im Turniermaß, 6 Dartpfeile, ein serielles Anschlußkabel und eine 31/2-Zoll-Diskette mit Windows bzw. Os/2 Software katapultieren PC-Spieler in die Welt des englischen Kneipensports. Der Computer zählt und verwaltet alle Treffer auf der Scheibe für maximal 12 Werfer. Mehrere Spielmodi, kinderleicht zu bedienen und einfach anzuschließen. Achtung! Nicht im Lieferumfang: Die drei Dart-Damen! **Preis: 398.– DM**



FIFA Soccer '97:
Actiongeladenes Basketballspiel.

CD0021 **99,95 DM**



Master of Orion 2:
Weltraumstrategiespiel.
(englisch)

CD0023 **99,95 DM**



Hugo 2:
Der Kobolt aus der Ka-bel-1-Sendung „Hugo" in munteren Actionepisoden zum Üben.

CD0002 **49,95 DM**



Bundesligamanager '97:
Der neueste Bußballmanager von Software 2000.

CD0020 **89,95 DM**



Schleichfahrt:
Turbulente Unterwasseraction im U-Boot mit strategischen Elementen.

CD0008 **79,95 DM**



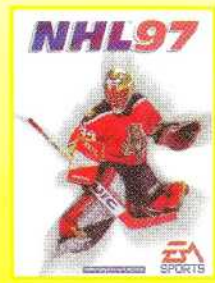
Bad Mojo:
Actionadventure aus der Sicht einer Kakerlake.

CD0029 **49,95 DM**



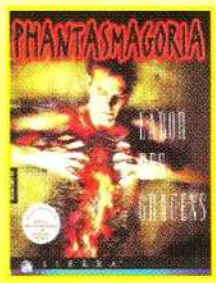
Bleifuß 2:
Gib' Gummi! Autoraserei bis das Blech wackelt.

CD0038 **79,95DM**



NHL Hockey '97:
Eishockeyaction per Excellence.

CD0041 **99,95 DM**



Phantasmagoria 2:
Zweiter Teil des Horrorabenteuers mit vielen gruseligen Videosequenzen.
USK ab 18 Jahren

CD0051 **99,95 DM**

80 Top-Titel im Direktversand: Tel. 04777 - 931250

press von

PATRICK PAWLOWSKI
SOFTWARE-SERVICE
TEL. 04777/931250



Die Fugger II
Neuauflage des Klassikers der Wirtschaftsimulation mit vielen neuen Optionen

CD0080 **69,95 DM**



WDR Computer-Club: 1/97
Die offizielle CD-ROM zum WDR-Computerclub.

CD0011 **19,80 DM**



D-Medien:
Riesige Datenbank mit allen lieferbaren Büchern, Videos und CD-ROMs.

CD0075 **49,95 DM**



D-Internet:
Internet für jedermann, kostenlose Zugänge, Online-Übersetzung von englischen Internetseiten und viele Extras für den Online-Surfer.

CD0076 **49,95 DM**



D-Atlas 2.0:
Deutschland digital, Routenplaner und Atlas auf einer CD.

CD0077 **49,95 DM**



RISIKO:
Das große Strategiespiel
Ihr Auftrag: Befreien Sie besetzte Länder. Begeben Sie sich auf ein ungewisses Abenteuer. Führen Sie interaktive Schlachten, an Land und auf hoher See.

CD0045 **99,95DM**

Weitere 50 Top-Titel aus unserem Sortiment

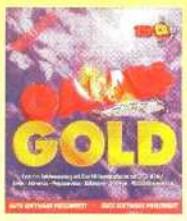
CD0003	**Patchwork 1-97 CD** Umfangr.Software-Sammlung	49,95
CD0006	**Die Siedler II** *DV* Strategie der Extraklasse	79,95
CD0007	**Hugo 3 CD** *DV* Neue Abenteuer des TV-Helden	79,95
CD0010	**10.000 Color-Clips-CD** *DA* Riesenauswahl aller Bereiche	49,95
CD0013	**Raily für Windows** *DV* Modellbahnplanungssystem	49,95
CD0015	**MS-Figthsimulator 6.0** *DV* Neueste Version f.Win 95	109,95
CD0016	**3.000 Color-Clips-CD** Superauswahl f.fast alle Bereiche	29,95
CD0017	**Abenteuer Kopfrechnen** Lernprogramm f.alle Altersklassen	49,95
CD0022	**Hugo AMIGA 3,5"-Disk**	79,95
CD0024	**Rayman**	49,95
CD0025	**Patchwork 4-96** Umfangreiche Software-Sammlung	49,95
CD0026	**Kai's Power Goo** Morphingprogramm für Superergebnisse	99,95
CD0027	**Duden** Neue Deutsche Rechtschreibung	78,00
CD0028	**Cartoon-Clips-CD** *DV* Lustige Clip Arts in vielen Variationen	49,95
CD0030	**Rally Racing 97** *DV* Empfohlen von Walter Röhrl	89,95
CD0031	**Chessmaster 5000** Schach der Meisterklasse	99,95
CD0034	**Asterix & Obelix Win95 +DOS**	89,95
CD0035	**Silent Hunter Patrol** Mission Disk	29,95
CD0036	**1 For Me „T-Shirt Factory"** Die CD für Kreative	49,95
CD0039	**Die Siedler Classic CD** *DV* Der Klassiker der Strategiespiele	39,95
CD0040	**Familienstammbaum** Ahnenforschung für Jedermann	79,95
CD0042	**Hugo-Screensaver CD** Da kommt Action auf den Bildschirm	44,95
CD0043	**Grand Prix Manager 2** *DV*	99,95
CD0044	**Nascar II** *DV*	99,95
CD0045	**Risiko** *DV* Sensationelle Original-PC-Umsetzung	99,95
CD0046	**Print Shop Deluxe CD** Die Heimdruckerei der Extraklasse	79,95
CD0047	**Globemaster**	49,95
CD0048	**Battle Isle 3** *DV*	59,95
CD0049	**Creatures** *DV*	79,95
CD0052	**WDR-Computerclub-CD 11/96**	19,80
CD0053	**WDR-Computerclub-CD 12/96**	19,80
CD0054	**Welt der Wunder CD**	39,95
CD0055	**Festzeitung Vol. 2** Zeitungen für alle Gelegenheiten	39,95
CD0056	**Bertelsmann-Universal-Lexi** Komplette Computer-Umsetzung	98.–
CD0057	**F22 Lightning II** Flugsimulation in Perfektion	99,95
CD0058	**WIN-Wörterbuch** Englisch/Deutsch-Deutsch/Englisch	12,90
CD0059	**Flottenmanöver** *DV* Professionelle PC-Umsetzung	99,95
CD0060	**Albion DV**	39,95
CD0061	**Gameworks CD** Denksport für pfiffige PC-Strategen	29,95
CD0062	**Mephisto Genius 2 für Win** *DV*	69,95
CD0063	**War Wind für Win 95** *DV* Echtzeit-Strategie von Mindscape SSI	89,95
CD0064	**Bolo CD für PC und Mac** *DV*	59,95
CD0065	**Mephisto Genius 3.5** *DV*	99,95
CD0066	**Silent Hunter** *DV*	99,95
CD0067	**Chewy, Escape from F5** *DV*	39,95
CD0068	**Network CD** CD für Kommunikationsprofis	49,80
CD0069	**QUIQ-Wort 96** *DV* 32-Bit-Textverarbeitung für Win 95	39,95
CD0070	**QIUIQ-Calc 96** *DV* 32-Bit-Tabellenkalkulation für Win 95	39,95
CD0071	**Windelete 3.0** Räumt Ihren PC auf-killt Datenmüll	69,95
CD0072	**Masterclips 35.000** Die Premium-Bildauswahl	79,95
CD0073	**EZ-Language** Englisch, Franz.,Deutsch,Italienisch. Spanisch, Russisch und Japanisch	49,95
CD0078	**Amiga-Emulgator-CD** Darauf habe alle ehemaligen Amiga-Anwender gewartet: Amiga-Emulator fur den PC sowie hunderte von Amiga-Programmen	69,95



D-SAT:

Über 30 Jahre haben sie uns beobachtet! Jetzt gibt es die russichen Satellitenaufnahmen auf zwei CD-ROMs: Deutschland von oben, aus der Sicht eines russischen Spionagesatelliten. Deutschlands erster lückenloser Satellitenatlas, KGB-Spionage für zu Hause. Totaler Toptitel, bekannt aus Funk und Fernsehen!

CD0012 **49,95 DM**



GOLD GAMES:

Megaspielesammlung:
15 CD's mit älteren Topsielen zum Sensationspreis von:

CD0014 **49,95DM**

Über 40 Vollversionen ehemaliger Topspiele mit unter anderem:
BATTLE ISLE von BLUE BYTE, ANSTOSS von ASCON, ALONE IN THE DARK I + II von INFOGRAMES, DAS SCHWARZE AUGE I + II von ATTIC, LEISURE SUIT LARRY 6 von SIERRA, FOOTBALLMANAGER 3 von ADDICTIVE, DRUDENZIRKEL von ATTIC, DER CLOU von NEO, DER PLANER von GREENWOOD, 1869 von MAX DESIGN, HUMANS - 1 + 2 von GAMETEK, FLIGHT SIMULARE TOOL KIT von DOMARK.



GOLD 3:

Über 40 Anwendersoftwareprogramme auf 10 CD's zum Sensationspreis von:

CD0074 **49,95 DM**

unter anderem mit:
WORDSTAR FÜR WINDOWS 2.0 von SOFTKEY, PARADOX FÜR WINDOWS 5.0 von BORLAND, CA-SUPERCALC 1.0 von COMPUTER ASSOCIATES, HAVARD GRAPHICS 2.0 FÜR WINDOWS von SPC, GRAPHIC WORKS 1.0 von MICROGRAFX, D-ATLAS 1.1 von TOPWARE, VIRUSCAN FÜR DOS, WINDOWS & WINDOWS 95 V2.2.12 von MCAFEE, HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND von TRAVELBOX, PHOTO FINISH 3.0 von ZSOFT, ABC FLOWCHARTER 3.0 von MICROGRAFX, SNAPGRAFX 1.0 von MICROGRAFX, INFO 1.0 von TOWARE, FLENSBURG 3.10 - FÜHRERSCHEINPRÜFUNG LEICHTGEMACHT von IS FREIBURG, ROCK STUDIO 1.0 von NEW MOTION.

D **Wichtig:** Wir liefern fast ausschließlich - sofern nicht anders vermerkt - **deutsche Produkte bzw. deutsche Versionen mit deutschen Anleitungen!**

Direkt-Bestell-Service

Alle Titel können Sie direkt bei uns bestellen!
Freundliche Mitarbeiter sorgen für den reibungslosen Ablauf, so daß Ihre Lieferung auf dem schnellsten Wege zu Ihnen nach Hause kommt. Rufen Sie einfach an, schicken Sie uns ein Fax oder schreiben Sie uns.
Europaweiter Versand durch:

PATRICK PAWLOWSKI
SOFTWARE-SERVICE
Kiefernweg 5-7 • 21789 Wingst
Tel. 04777/931250
Fax 04777/931252
MO. bis Fr. 9.00 - 18.00 Uhr

Versandkosten:

bei Nachnahme: DM 9,90 (Ausland DM 29.–)
bei Vorauskasse: DM 5,90 (Ausland DM 15.–)

SCHLUSS MIT

COPIEREN & CAFFEEKOCHEN

M.A.X. IST DA!

"OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER TECHNIK GEHÖRT."
PC GAMES

"BEMERKENSWERT: DIE HERAUSRAGENDE "KÜNSTLICHE INTELLIGENZ" DES COMPUTERGEGNERS"
PC GAMES

89%
SPIELSPASSWERTUNG
PC GAMES 1/97

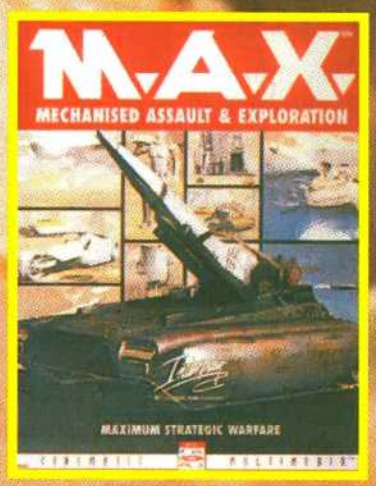
88%
SPIELSPASSWERTUNG
POWER PLAY 1/97

"EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIESPIELER"
PC ACTION

"MECHANISED ASSAULT AND EXPLORATION IST DAS INNOVATIVSTE STRATEGIESPIEL SEIT LANGEM."
PC ACTION

"M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND EXTREM HOHE LANG-ZEITMOTIVATION DURCH MASSIG SPIELOPTIONEN."
PC ACTION

94%
SPIELSPASSWERTUNG
PC ACTION 12/96



Interplay

HTTP://WWW.INTERPLAY.COM

DISTRIBUTED BY
Acclaim Entertainment GmbH

©1996 Interplay Productions. All rights reserved. M.A.X. and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. ©Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

ZAHLENSPIELE

Einige tausend Leute haben bei unserer Erhebung im Januar mitgemacht, demoskopisch gesehen kenne ich Sie nun also quasi in- und auswendig. Was aber nicht heißen soll, daß der „gläserne Leser" stets durchschaubar wäre. So hat es mich einerseits keineswegs überrascht, daß er eindeutig männlichen Geschlechts ist. Sein Alter hingegen war nicht eindeutig festzustellen: Obwohl sich die Bandbreite natürlich über alle Altersklassen erstreckt, lagen die Schwerpunkte interessanterweise einmal zwischen 15 und 20 Jahren, und dann wieder (in annähernd gleicher Höhe!) zwischen 30 und 40 Jahren. Sehr schön, aber was ist nun mit den Zwanzig- bis Dreißigjährigen? Mögen sie etwa keine Computerspiele? Oder lesen sie lieber Konkurrenzmagazine? Wenn ja, warum? Und wenn nein, warum nicht? Ach, es ist schon ein Kreuz mit der Statistik!

Wer mehr über sich erfahren möchte, dem habe ich eine kleine Box mit einer Auswahl der ermittelten Daten zusammengestellt. Und wer mehr über mich erfahren möchte, dem kann ich auch ein paar Daten verraten. So werde ich in diesem Jahr ziemlich genau 14.600 Zigaretten weniger als im letzten rauchen – ich habe mir das Laster nämlich vor wenigen Wochen anläßlich einer Operation abgewöhnt. Dabei wurden mir exakt vier Gallensteine entfernt, deren Verteilung ich wie folgt vermute: Einer geht auf das Konto der Redaktion, einer auf das des Layouts, einer für die Anzeigenabteilung und einer für meine Frau. Warum ich Ihnen das erzähle? Na, da ich für rund zwei Wochen ausgefallen bin, habe ich doch eine prima Entschuldigung, falls Ihnen das eine oder andere an der neuen Ausgabe nicht gefällt. Und falls Sie erwartungsgemäß begeistert sind, kann ich zukünftig wohl ohne schlechtes Gewissen mehr Urlaub machen...

Die Leserumfrage: FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

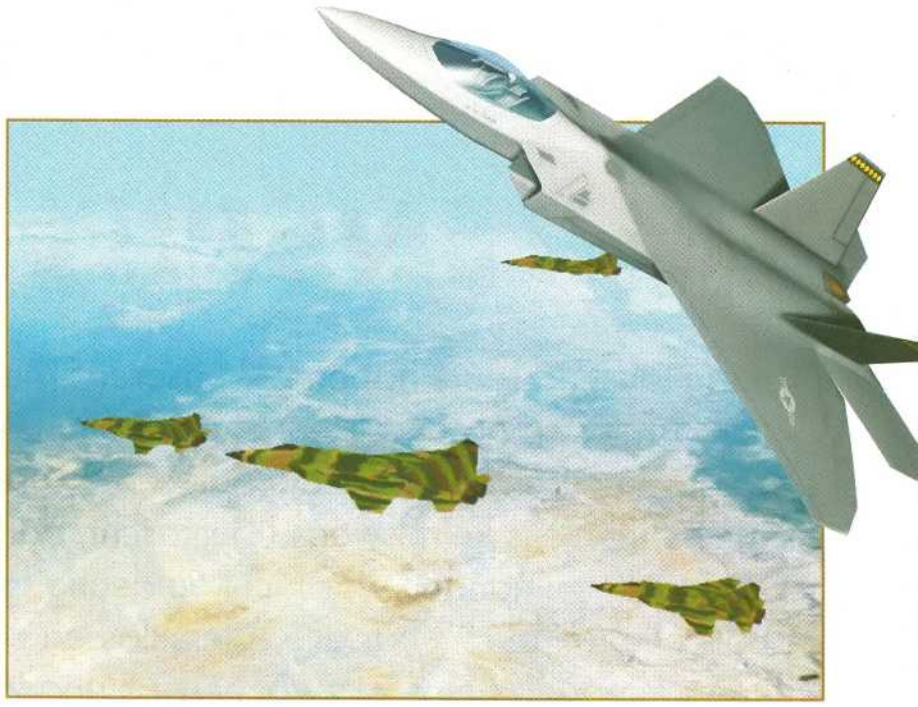
Pentium mit zumindest 16 MB RAM	**70.68 %**
SoundBlaster-Karte	**96.14 %**
Windows 95	**63.68 %**
Modem/Online/Netzwerk	**41.95 %**
Monatliches Softwarebudget über 50,– DM	**66.05 %**
Testberichte als Kaufkriterium	**81.02 %**
PC Joker ist informativ	**91.97 %**
PC Joker ist seinen Preis wert	**94.16 %**



Ihr Michael Labiner



PC Joker Inhalt







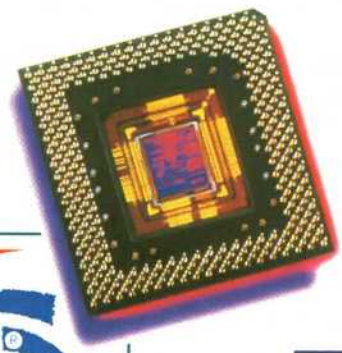


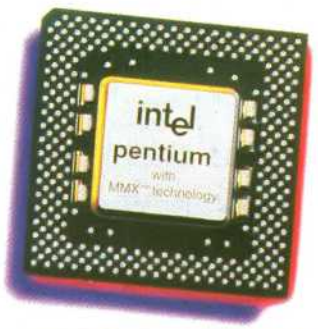
PREVIEWS

Wir sagen Ihnen schon heute, was sich morgen auf dem PC abspielt: das geniale Strategie-Epos **CONQUEST EARTH**, die technisch überragende Flugsimulation **iF-22 ASF** oder die Versoftung des Erfolgsfilms **INDEPENDENCE DAY** beispielsweise. Infos, Hintergründe, Interviews und natürlich jede Menge Fotos zu den kommenden Spiele-Highlights auf den **Seiten 16 bis 28**

PROZESSOREN

Wer sich für aktuelle Hardware-Entwicklungen interessiert, dem wird derzeit eine Frage unter den Nägeln brennen: **WAS BRINGT DER PENTIUM MMX?** Wir informieren Sie in einem großen Special über alles Wissenswerte zu Intels neuer Prozessorengeneration. Die Möglichkeiten, Beschränkungen und Preise der neuen Technologie ab.
Seite 122







Hot Spot

Interview
Data Design Interactive 16
News 12
Previews
Banzai Bug 26
Conquest Earth 16
Dark Reign 24
Darklight Conflict 25
Fallen Haven 26
Fallout 27
Flughafen Manager 28
G-Nome 28
iF-22 ASF 22
Independence Day 27
Interstate '76 24
Need for Speed 2 19
Norse by Norsewest 27
Riven 20
SubWorld 28
Tempest X 27
Theatre of Pain 27
X-COM – Apocalypse 18

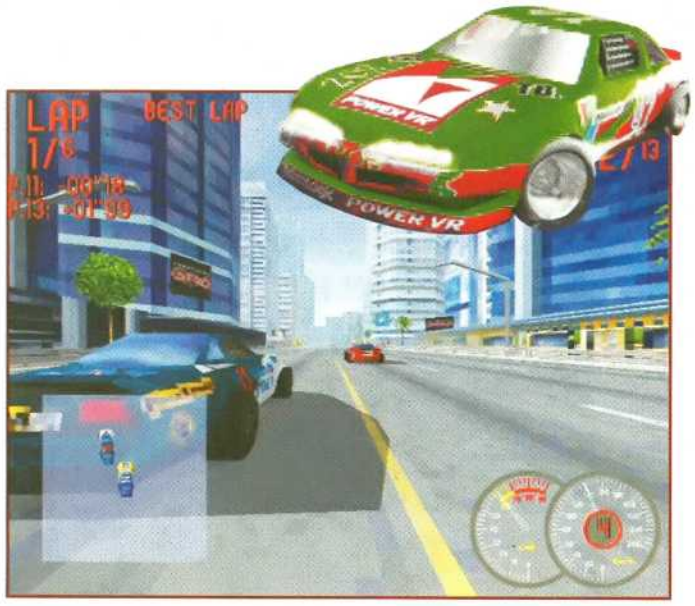
Titel in rot = Titelstory

Lösungshilfen

Komplettlösungen
Command & Conquer 2 108
Leisure Suit Larry 7 112
Star Trek: Borg 114
Tips & Tricks
Battle Arena Toshinden 115
Das Scharze Auge III 115
Hunter Hunted 115
MegaRace 2 115
Missionforce: Cyberstorm 115
Rayman 115

Online Guide

Downloads
Cheat Zone 106
Game Spot 106
The Adrenaline Vault 106
Hersteller-Sites
Acclaim 105
GTE Interactive 104
Ikarion 104
Interactive Magic 105
Neverhood 105
Simon & Schuster Interactive
(Star Trek: Borg) 104
Spiele
Cool Worlds 103
Cyberstrike 99
Das Geheimnis des Dr. Nokriz . .98
Dr. Werner Wilhelm Webowitz .98
Escape from L.A. 103
Galactic Warriors 103
Metasquares 99
Playsite 100
Webhack 98



SPORT

Wer zur Leibesertüchtigung den Computer der Sporthalle vorzieht, für den hätten wir diesmal ein paar besonders interessante (Fitneß-) Programme: **NBA LIVE 97** bringt Basketball in TV-Qualität auf den Monitor, das **Ultim@te Race** verspricht Motorsport vom Feinsten, und **WWF IN YOUR HOUSE** holt die Wrestlingprominenz ins Wohnzimmer. Tests auf den
Seiten 34, 54 und 86



Spieletests

ACTION

Sie lassen es gerne mal krachen? Dann könnte ein Flug im **BATTLECRUISER 3000 AD**, zünftige Balleraction mit dem **PROJECT PARADISE**, die Filmversoftung **THE CROW: CITY OF ANGELS** oder eine U-Bootfahrt durch die **DEADLY TIDE** das Richtige für Sie sein.
Seiten 44, 48, 52 und 84







Rubriken

Abo Service 37
Begleit-CD
Cyclemania 11
Demos & Patches 11
Robinson's Requiem 10
Charts 93
Comic 127
Editorial 5
Gewinner 116
Impressum 87
Inserenten 115
Interna aus der Redaktion 8
Joker Shop 132
Kleinanzeigen 126
Leserbriefe 128
Lösungsindex 116
Specials
Adventures 117
Was bringt der Pentium MMX? (inkl. Kurzinterviews) 122
Testindex 107
Top Tip
Gigapack Vol. 1 96
Update Service 94
Vorschau 134

STRATEGIE

Auf PC-Strategen wartet diesen Monat wieder ein volles Programm: Wir hatten Konfliktsimulationen wie **KKND** und **M.A.X.** im Test, stellen mit **MAGIC – THE GATHERING: BATTLEMAGE** die welterste Computerumsetzung eines Sammelkartenspiels vor und präsentieren Ihnen gleich **VIER NEUE SCHACHPROGRAMME**.
Seiten 30, 38, 72 und 76





ABENTEUER
Ace Ventura 46
Crystal Skull 70
Neverhood 64

ACTION
Amok 80
Deadly Tide 84
Hellbender 60
Project Paradise 48
Strikepoint 81
The Crow: City of Angels 52
XS 59

GENRE-MIX
Magic – The Gathering: Battlemage 38
Star Trek: Borg 67

MULTIMEDIA
Die Atombombe 92

SIMULATION
Battlecruiser 3000 AD 44
Flying Corps 78
Jetfighter 3 90
Mad TV 2 82
Slamtilt 85

SPORT
Botsoccer 90
Death Rally 90
Microsoft Golf 3.0 89
NBA Full Court Press 89
NBA Live 97 34
Sega Rally 40
Ultim@te Race 54
WWF In Your House 86

STRATEGIE
Admiral Sea Battles 88
Chess Master 5000 73
Flottenmanöver 66
Grandmaster Chess Ultra 74
KKND 30
M.A.X. 76
Mephisto Genius 3.5 73
Muzzle Velocity 88
Power Chess 72
Risiko 88
Steel Panthers II 58

DEMONSTRATIV



Nach nunmehr zwei Ausgaben mit neuem Konzept läßt sich sagen, daß die Spiele auf der Beilagscheibe bestens ankommen – laut der Resonanz in den Leserbriefen wurden **spielbare Demos und aktuelle Patches auf der Begleit-CD** aber dennoch vermißt. Weil es unseren Lesern an nichts fehlen soll, findet sich ab sofort eine erlesene Auswahl solcher Programme auf der Heft-CD. Brandaktuelle Highlights dieser Ausgabe wären u.a. die Konfliktsimulation **Steel Panthers 2**, die opulente Space Opera **Privateer 2** oder die Robotschlachten mit dem **Project Paradise**. Mehr über diese Demos, die acht übrigen und die neun hilfreichen Patches auf der übernächsten Seite. Hier nur noch die Info, daß wir derzeit auch an einer schicken **Oberfläche für die Heft-CD** arbeiten – ab der kommenden Folge ist das Angebot dann also sogar bequem und direkt startbar!

AUF ACHSE

Fragt man einen Leser, so hält er Redakteure oft genug für Traumberufler, die den lieben langen Tag am Computer spielen und dafür auch noch bezahlt werden. Redakteure selbst halten sich dagegen für arme Schweine, die den lieben langen Tag am Computer schuften und dafür viel zu schlecht bezahlt werden. Alles falsch, denn in Wahrheit werden Redakteure dafür bezahlt, daß sie durch die Welt gondeln: Kaum ist **Richy** von seinem Besuch bei UBI Soft **in Paris** zurückgekehrt, schon ist **Manfred** unterwegs zu Eidos **nach Birmingham**...

FLUCH DER BÖSEN TAT



Dumm gelaufen: Weil der **„Bundesliga Manager 97" von Software 2000** zunächst in einer grob bugverseuchten Version ausgeliefert wurde, stehen dort nun die Telefone nicht mehr still. Und die Anrufer beschweren sich sogar über Programmfehler, die gar keine sind – was in der Anleitung überlesen wurde, wird nun ebenfalls gnadenlos dem Bundi angekreidet. Ähnliche Erfahrungen haben wir auch selbst bei der mittwöchlichen Spielehotline gemacht. Uwe Fürstenberg, der Pressesprecher von Software 2000 war ob dieser Entwicklung jedenfalls ganz geknickt, als er uns den schönen und limitierten Kunstdruck als Weihnachtspräsent überreichte.

NEU IM NETZ

Auch wenn die **Joker Homepage** im Internet bereits einen recht ausgereiften Eindruck macht, so werden doch weiterhin Vorschläge zur Verbesserung entgegengenommen. Erst kürzlich wurde das Angebot **unter der Adresse http://www.cinetic.de/joker** strukturell optimiert, aktualisiert und erweitert: Neben einem Überblick der aktuellen und kommenden Spiele, der skurrilen Bildergalerie aus der Redaktion, Goodies wie Links und Sounds für Windows sowie einigem mehr entdeckt man hier jetzt auch brandneu die besten Komplettlösungen für schwere Games!



WEIHNACHTLICHE NACHWEHEN

Während immer noch eisiger Wind durch Europa fegt (unser Lieferwagen, liebevoll Joker-Mobil genannt, war tagelang eingefroren!), wehen uns immer noch Restposten der großen Weihnachtsoffensive auf die Schreibtische. Anders gesagt ist das Angebot aktueller Neuerscheinungen zwar umfangreich, aber qualitativ nicht unbedingt hochstehend. Also, wie gehabt, die guten ins Töpfchen, die schlechten in Kröpfchen. In diesem Sinne hier eine kleine Auswahl der **originellsten Weihnachtskarten an die Redaktion**.





25 ausgewählte Vollversionen

25 Lizenzprodukte namhafter deutscher Hersteller auf einer CD-ROM - ausgewählt und zusammengestellt von Fachredakteur Marco Kratzenberg

- Filemaker 2.2 - die universelle Dateiverwaltung
- GS-Adress Express 2.14 - leistungsstarke Adreßverwaltung
- CasCADe - das bekannte CAD-Programm unter Windows
- Astro World 2.1 - aufwendiges Astrologie-Programm (Windows)
- Jogging 4.0 - Laufleistungskontrolle für Jogger (Windows)
- IS-Destroy - Datenschutz / physikalischer Datenkiller
- Diabetes 1.02 - Diabetikerdatenbank mit grafischer Auswertung (Windows)
- LST 96WIN - Lohnsteuerberechnung unter Windows
- Boot Junior - komfortable Konfigurationsverwaltung für Ihren PC
- Müller Tools 1.6. - kompakte DOS-Shell mit Text- und Hexeditor
- WINBundesliga 2.1 - leistungsstarke Ligaverwaltung unter Windows
- VGA-Copy 5.40 - das bekannte Diskettenkopier- und Formatierprogramm
- M-Pack 5.5 - leistungsfähiges Datenkompressionsprogramm
- SH-Filmverwaltung 3.01 - leistungsstarke Archiv-Software für Ihre Video-Sammlung
- Terminkalender 3.1 - Ihre tägliche To-Do-List mit Autostart unter Windows
- True-Type-View - komfortabler Viewer für True-Type-Schriften unter Windows
- Data Tron 2.5 - multimedialer Karteikasten zur Verwaltung von Texten, Bildern u.v.m.
- Text-Maker 6.0 - das Top-Produkt aus dem Hause Softmaker: leistungsfähige Textverarbeitung (WYSIWYG) mit Datenbankfunktion unter Windows
- BS-Auftrag 3.0 - umfangreiche Auftragsverwaltung, branchenneutral, für DOS
- M&I-WinEditor 1.33 - leistungsstarker Texteditor für Windows
- RUMMS - die clevere KFZ-Versicherungs-Analyse
- Speed Commander 2.2 - der bessere Dateimanaer
- RO-Visitenkartendruck - Heim-Druckerei unter Windows
- DosCommandCenter - hervorragender Dateimanager für DOS

29,95

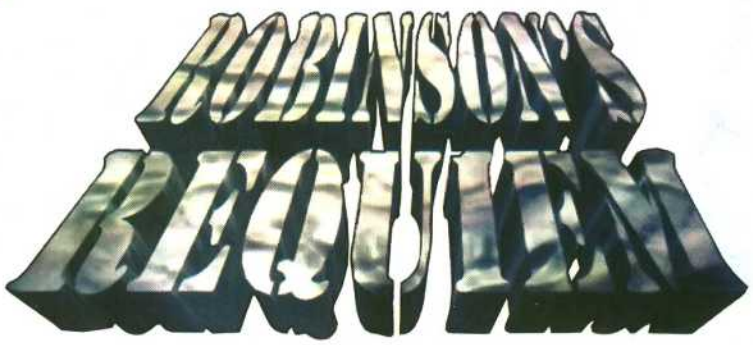
unverbindliche Preisempfehlung

Diese und viele weitere ARI-Produkte finden Sie in Kauf- und Warenhäusern sowie in gut sortierten Fachgeschäften.

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Str. 13
47877 Willich
Telefon: 02154/9476-0
Telefax: 02154/9476-42

ARI

Die Begleit-CD



DAS SURVIVAL-ABENTEUER

Im Herbst 1994 machte diese spannende und komplexe „Adventure-Simulation" des französischen Herstellers Silmarils erstmals von sich reden. Für den Spieler geht es hier darum, ganz auf sich gestellt der Wildnis eines unbekannten Planeten zu trotzen. Dazu kann die Umwelt in vorher nie und bisher kaum je dagewesenem Umfang manipuliert werden: Kleidung, Nahrung, Medizin und Selbstgebasteltes sind hier nicht nur Makulatur, sondern unumgängliche Elemente zur Lösung des verzwickten Spiels. Sollte es Ihnen mal zu verzwickt werden, verweisen wir auf unser **beigefügtes Walkthrough**, das auf der CD-ROM unter ROBLOES.TXT lagert.

HANDBÜCHER & INSTALLATION

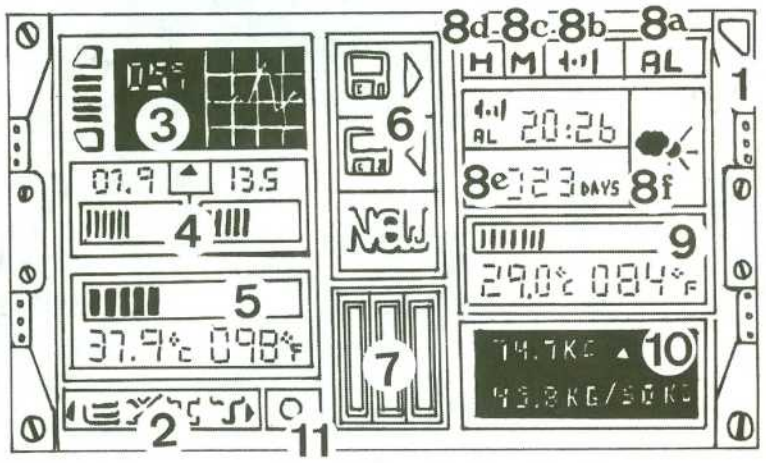
Auf der CD-ROM befinden sich im Verzeichnis ROBINSON\MANUAL die beiden Handbücher des Spiels in Form von Textfiles. Das Programm benötigt 4 MB RAM und verwendet XMS-Speicher. Es befindet sich in installierter Form auf der CD und muß daher **nur auf die Festplatte kopiert** werden. Soweit Sie mit **Win 95** arbeiten, folgen Sie dazu diesen Hinweisen:

1) Auf der Festplatte neuen Ordner namens ROBINSON anlegen.
2) Den kompletten Inhalt des CD-Ordners D:\ROBINSON in den Festplattenordner C:\ROBINSON kopieren, und zwar bitte wie folgt unter DOS (!): Über START auf die DOS-Eingabeaufforderung gehen, dann CD.. tippen, D:, CD ROBINSON und COPY *.* C:\ROBINSON. Mit EXIT zurück in den Win 95-Modus. Das Spiel sollte nun durch Klick auf den START-Befehl (mit einem automatischen Reboot im DOS-Modus) anlaufen.
   Falls nicht (z.B. mit der Meldung, es könne nicht auf Laufwerk D: zugegriffen werden), so rechtsklickt man auf das START-Icon des Spiels, öffnet EIGENSCHAFTEN, dann PROGRAMM, dann ERWEITERT. Jetzt die Option NEUE MS-DOS-KONFIGURATION ANGEBEN aktivieren, mit OK bestätigen, sodann im wieder erscheinenden Eigenschaften-Menü dafür sorgen, daß unter Befehlszeile der Eintrag C:\ROBINSON\ START.EXE und unter Arbeitsverzeichnis C:\ROBINSON steht. Mit OK bestätigen – jetzt sollte das Game funktionieren; auf dem Optionsbildschirm einfach PLAY anklicken.
   Geschieht danach nichts mehr, so fehlen Ihnen wahrscheinlich die passenden DOS-Treiber für Ihre Soundkarte. Bis Sie diese besorgt haben, wählen Sie beim nächsten Startversuch im Options-Schirm NO SOUND und klicken erst dann PLAY an. Nun läuft das Spiel, wenn auch ohne Ton.



Der Medi-Scanner verweist auf gesundheitliche Probleme


Hier helfen nur Pfeil und Bogen



Die Erläuterungen zu dieser Skizze der Funktionen des Minicomputers finden Sie im Textfile AWE.2

DIE PASSWÖRTER

Black Manual:

Seite 11, Zeile 1, Wort 3: COURSE
Seite 16, Zeile 2, Wort 6: GAME
Seite 17, Zeile 1, Wort 3: MODE
Seite 19, Zeile 1, Wort 2: THE
Seite 21, Zeile 1, Wort 7: ARE
Seite 22, Zeile 1, Wort 1: GIVE
Seite 24, Zeile 1, Wort 2: THERE

White Manual:

Seite 7, Zeile 1, Wort 2: YOUR
Seite 7, Zeile 1, Wort 4: SENSE
Seite 7, Zeile 2, Wort 1: THAN
Seite 7, Zeile 3, Wort 4: TOO
Seite 21, Zeile 1, Wort 1: VERY
Seite 21, Zeile 2, Wort 1: DANGER
Seite 21, Zeile 3, Wort 3: PLACE

WICHTIG: Das Spiel IMMER korrekt mit CTRL-X verlassen, da der Rechner beim nächsten Booten sonst erneut versuchen wird, Robinson's Requiem zu laden.

CYCLEMANIA

START FREI!

Accolades rasante Motorradsimulation läutete 1995 endgültig das Multimedia-Zeitalter ein: Auf fünf wunderschön digitalisierten Rennstrecken und verschiedenen Feuerstühlen kämpft man mit knallharten Computergegnern um Sieg und Preisgelder – Rempler und Abdrängmanöver sind dabei an der Tagesordnung. Außerdem erschweren der reguläre Straßenverkehr und Hindernisse wie Ölpfützen oder gar Kühe das Bikerleben. Die spektakulären Stürze werden in Videos vorgeführt. Dazu kommen fetzige Begleitmusik, ein Tuningshop, die Highscoreliste, eine Speichermöglichkeit und Optionen (diverse Rennmodi, Rundenzahl, Startposition, Stärke der Gegner etc.) satt.



Pixel-Biker auf Digi-Strecken



Optionen ohne Ende


Die Sturz-Videos sind abschaltbar

HANDBUCH & INSTALLATION

Die **deutsche Anleitung** befindet sich unter der Bezeichnung CYCLMNIA.TXT direkt im Hauptverzeichnis der CD. Zur Installation wechseln Sie bitte auf das CD-Laufwerk (normalerweise D:) und starten die Datei INSTALL.BAT; unter Win 95 genügt ein Doppelklick auf das entsprechende Icon. Dann folgen Sie einfach den Bildschirmanweisungen. Für den Spielstart starten Sie im Zielverzeichnis (normalerweise C:\CYCLE) das Programm CYCLE.BAT. Bei Speichermangel können Sie entweder Microsofts Memmaker (befindet sich auch im OTHER\OLDMSDOS-Verzeichnis der Win 95-CD) benutzen oder eine Bootdiskette erstellen. Näheres hierzu verrät die Anleitung.

HOTKEYS

- **F1** – Musik an
- **F2** – Musik aus
- **F3** – SoundFX an
- **F4** – SoundFX aus
- **D** – Wechsel zwischen MPH und KM/H
- **G** – Automatik/manuelle Schaltung
- **F** – Videoanimationen an/aus
- **J** – Joysticksteuerung
- **K** – Tastatursteuerung
- **M** – Vollbilddarstellung/ Radarkartenansicht
- **O** – Rennposition an/aus
- **P** – Pause
- **S** – Motorstart (nur manuell)
- **X** – herunterschalten
- **Y** – hochschalten



SPIELBARE DEMOS

...finden Sie in folgenden Unterordnern:

DEMOS\DESTRUC2	– **Destruction Derby 2** (Rennspiel)
DEMOS\FALLEN	– **Fallen Haven** (Strategie)
DEMOS\KKND	– **KKND** (Strategie)
DEMOS\MAX	– **M.A.X.** (Strategie)
DEMOS\MSGOLF	– **MS Golf 3.0** (Sport)
P2DEMO	– **Privateer 2** (Space Opera)
DEMOS\PROJECT	– **Project Paradise** (Action)
DEMOS\STEEL2	– **Steel Panthers II** (Panzersimulation)
DEMOS\STREET	– **Street Racer** (Rennspiel)
DEMOS\TOMBDEMO	– **Tomb Raider** (Actionadventure)
DEMOS\TOMB3DFX	– **3DFX Tomb Raider** (Spezialversion)

AKTUELLE PATCHES

...finden Sie im Unterordner PATCHES zu folgenden Spielen:
Bleifuß 2
Bundesliga Manager 97
Hexagon Kartell
Master of Orion 2
Microsoft Golf
NHL Hockey 97
Tomb Raider (3DFX-Version)
Wing Commander 4 (Win 95)
Wizardry Nemesis
Weitere Hinweise hierzu lassen sich nach dem eventuellen Entpacken dem entsprechenden Readme-File entnehmen.

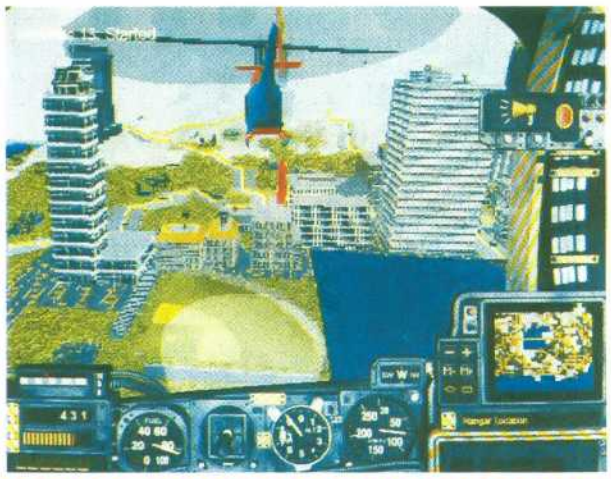
ACHTUNG: „Steel Panthers II" sollte im DOS-Modus auf die Festplatte kopiert werden, und vor dem Start von „Street Racer" muß man den Schreibschutz der drei Dateien UVCONFIG.DAT, UNIVBE.DRV und UVCONFIG.EXE deaktivieren.

ENTPACKEN GEZIPPTER FILES

Einige der Demos und Patches lagern aus Platzgründen im gepackten Zustand auf der CD. Das Entpacken erfolgt mit dem mitgelieferten Programm **pkunzip.exe**: Zunächst kopiert man das gezippte File („programmname.zip") nebst „pkunzip.exe" in einen beliebigen Festplattenordner. Nun erfolgt das Entpacken durch die Eingabe des Befehls PKUNZIP PROGRAMMNAME.ZIP -D.

EIN KÜSSCHEN IN EHREN

...kann normalerweise niemand verwehren. Wenn es aber zwei Männer sind, die so ihre Zuneigung öffentlich zeigen, ruft das immer noch Moralapostel auf den Plan. So geschehen **in der neuen Maxis-Simulation Sim Copter**, wo Tiefflieger auf **ein Homo-Liebespaar** stoßen. Der Schuldige (ein schwuler Programmierer) war schnell ausgemacht und noch schneller entlassen. So sieht also die oft zitierte Political Correctness der Amis in der Praxis aus!



KOMMANDIEREN & KASSIEREN

Bei Virgin taumelte man Ende letzten Jahres im Talerrausch: **„Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot" hatte sich bereits zwei Wochen nach der Veröffentlichung in Deutschland 400.000 mal verkauft.** Damit liegen die Sales hierzulande sogar über denen in den Vereinigten Staaten. Letzten Endes wird gar eine Verdopplung des Umsatzes gegenüber dem ohnehin schon als Kassenschlager geltenden ersten Teil erwartet. Die Westwood Studios haben sich als Entwickler der populären Stratego-Saga damit nun wohl endgültig auf den Programmierer-Olymp katapultiert.



Die Jungfrauen v.l.n.r.: Joseph Kucan (Producer Westwood), Christian Gloe (Boß Virgin Deutschland), Brett Sperry (Boß Westwood), Tim Chaney (Gesamtboß Virgin), Martin Spieß (Marketing Virgin Deutschland)

DER STEUERBERATER

Für alle, die ihre 96er-Steuererklärung noch nicht gemacht haben, naht hier die rettende Kavallerie: Das **WISO Sparbuch 96/97** reitet sowohl unter DOS als auch unter Win 3.1/95. Neben etlichen Hilfen wie etwa der Datenübernahme vom Vorjahr oder der Darstellung aktueller Formulare am Bildschirm ermöglicht es auch den Direktdruck in ebendiese Formulare. Das ist zwar ein alter Hut, neu ist jedoch, daß die WISO-Redaktion derweil die Anerkennung solcher Ausdrucke beim Fiskus durchgesetzt hat. Im übrigen lobten unsere verlagseigenen Steuerzahler das Programm ob seiner narrensicheren Benutzerführung, die keinerlei Kenntnisse der komplexen Materie erfordert und sogar am Schluß noch eine Plausibilitätsprüfung der Einträge vornimmt. Damit nur ja kein Freibetrag irgendwo vergessen wird...



Reißt das Steuer für 79,– DM im Fachhandel herum

EXIL-SURFER?

Compuserve erwägt Wegzug aus Deutschland

München (Reuter) – Die *Compuserve GmbH* erwägt einen Abzug ihres Geschäftssitzes aus Deutschland, wenn sich die rechtliche Situation für Internet-Anbieter in der Bundesrepublik verschlechtert. Der Dienst würde jedoch weiterhin in Deutschland angeboten. Wieviele der 250 Arbeitsplätze in Deutschland von einem Umzug betroffen wären, sei unklar. Hintergrund der Umzugs-Überlegung ist die Diskussion, ob Internet-Provider (Zugangsanbieter) für pornografische oder politisch extremistische Inhalte verantwortlich gemacht werden sollen.

Bei **CompuServe Deutschland denkt** man laut der Süddeutschen Zeitung **darüber nach, ins Ausland umzuziehen**. Jedenfalls, sollte die derzeit laufende Debatte, ob und wieweit Online-Dienste für die gebotenen Inhalte rechtlich verantwortlich gemacht werden können, mit einer Verschärfung der gegenwärtigen Gesetzeslage enden. Wegen solcher Probleme hatte Konkurrent America Online (AOL) im letzten Herbst ja ganz konkreten Ärger mit der Staatsanwaltschaft. Allerdings konnte seinerzeit eine Einstellung des Verfahrens erreicht werden.



Boris Schneider



Michael Hengst

NEUE BESEN KEHREN GUT

Einige Spielemagazine begrüßen das Jahr 1997 mit neuen Köpfen: **Hartmut Ulrich**, vordem als Chefredakteur der Powerplay tätig, widmet sich neuen Aufgaben innerhalb von Magna Media, während **Michael Hengst**, zuletzt Entwicklungsleiter bei Sunflowers, zu seinem alten Job als Boß der Powerplay zurückwechselt. Überraschend verließ zudem **Boris Schneider** seinen Posten auf der Kapitänsbrücke der PC Player, um bei Microsoft nach neuen Ufern zu suchen. Seine Nachfolge ist noch nicht endgültig geregelt. Wir wünschen allen neuen und alten Kollegen gutes Gelingen!



Will den multimedialen Weg frei machen: Forschungsminister Rüttgers

MULTIMEDIA-GESETZ

Das Bundeskabinett plant bis zum Sommer die **Verabschiedung eines Multimedia-Gesetzes**. Damit sollen der Verbraucher- und Datenschutz gewährleistet sowie insbesondere auch die Online-Verbreitung von Gewalt und Schweinkram unter Verbot gestellt werden. Forschungsminister Rüttgers erklärte, das neue Gesetz diene auch dazu, in der Bundesrepublik den Weg für Investitionen und neue Arbeitsplätze auf dem Markt für Multimedia-Dienstleistungen freizumachen.

MEDIA CONTROL VERLIERT

Im **Rechtsstreit TopWare gegen Media Control** (wir berichteten in unserer Januar-Ausgabe) erging vom Landgericht Hamburg ein Urteil, in welchem es Media Control untersagt wird, CD-ROM-Charts zu veröffentlichen, soweit diese „nicht die Reihenfolge der ermittelten Verkaufszahlen wiedergeben". TopWare hatte Ende letzten Jahres Klage erhoben, weil die Controlettis alle PC-Spiele mit einem Verkaufspreis von weniger als 50,– DM unter den Tisch fielen ließen. Kein Wunder, kosten TopWare-Programme doch traditionell 49 Mark.

TopWare

GLÜCKLICHE OSTWESTFALEN

In Ostwestfalen-Lippe können künftig 90 Prozent aller Einwohner einen **preiswerten Internetzugang zum Ortstarif** nutzen. Das von der Bertelsmann-Tochter Telemedia und der Neuen Westfälischen Zeitung gesponserte Projekt „Internet für alle" ist ISDN-tauglich und schlägt monatlich mit pauschal 25,– DM zu Buche.

Telemedia
The Internet Solution Company.

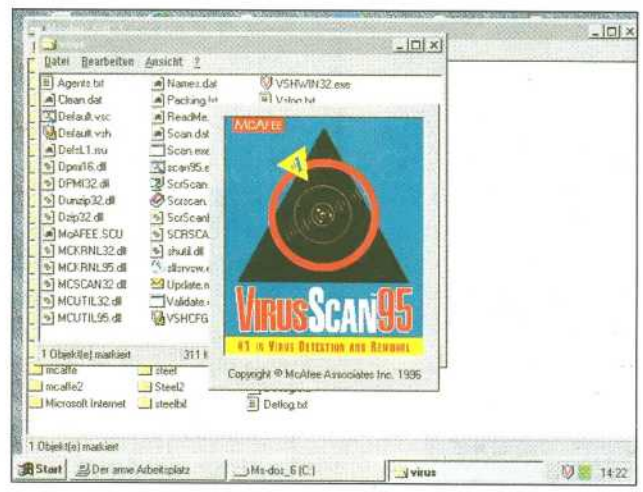
HEISSER DRAHT

Bei **Interactive Magic** hat man noch viel vor, wie unser Preview zur neuen Flugsimulation **IF-22 ASF** in dieser Ausgabe belegt. Ein anderes Vorhaben konnte nach der Gründung einer deutschen Niederlassung in Gütersloh nun verwirklicht werden: Unter der Rufnummer **08105/22 11 26** steht jetzt eine **Telefonhotline für Endkunden** bereit. Für 48 Pfennige pro Minute erfährt man dort montags bis freitags von 18 bis 20 Uhr, sowie an den Wochenenden zwischen 14 und 16 Uhr (außerhalb dieser Zeiten sind Faxe möglich) alles über die firmeneigenen Spiele – außer jenen, die bei Software 2000 veröffentlicht wurden. Für Games wie „American Civil War" oder „Capitalism" ist nach wie vor die S2000-Hotline (0190/572000, Mo. – Fr. von 14.00 – 19.00) zuständig.

DEN VIREN SEI DANK

Die bekannten **Virenscanner und -killer von McAfee boomen**: Für das dritte Quartal 1996 meldeten die digitalen Gesundheitswächter beinahe eine Verdopplung ihres Umsatzes von 25 Millionen US-Dollar im vorhergehenden Jahr auf nun 47 Mios.

MCAFEE
Network Security & Management



BLAUBEISSER, ILLUSIONEN & KILIMANJARO

Bei der Mülheimer Programmierschmiede Blue Byte dreht sich das Personalkarussell derzeit mit zentrifugenartigem Tempo: Zum Jahreswechsel sprangen gleich vier Entwickler auf einmal ab, ein weiterer wird demnächst folgen. So will sich **Patric Lagny**, der Projektleiter von „Battle Isle 3", mit dem neuen Label **Kilimanjaro Entertainment** selbständig machen. Der Grafiker **Christoph Werner** („Die Siedler II") arbeitet hingegen künftig unter dem Markennamen **Fantastic Illusions** als freier Pinselschwinger. Grafiker **Adam Spryss** („Die total verrückte Rallye") und Programmierer **Peter Ohlman** („Die Siedler II") wollen sich ebenfalls verselbständigen; der Name ihrer künftigen Firma steht jedoch noch nicht fest. Und die Identität des fünften Absprungkandidaten wird noch geheimgehalten; bekannt ist nur, daß es sich wiederum um einen Grafiker handelt. Bis zum Ende des Jahres wollen jedenfalls die Kilimanjaro-Bezwinger und die phantastischen Illusionisten erste Ideen in die Praxis umgesetzt haben.



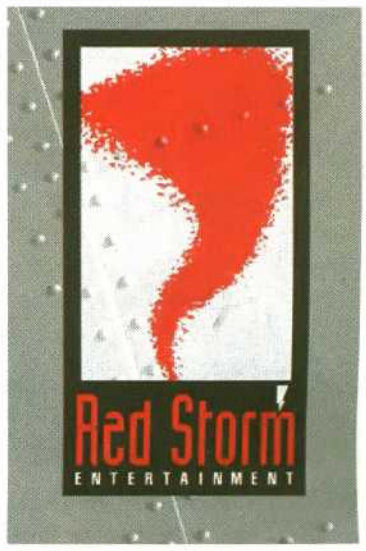
Künftig im Schatten des „Kilimanjaros": Patric Lagny

DIE PRIVATE 3D-HOMEPAGE

Aus dem Hause Data Becker stammt der jetzt überall im Handel erhältliche **3D Internet Designer**. Mit diesem Toolpaket soll jedermann dreidimensionale VRML-Objekte entwerfen, animieren oder direkt mit Internetadressen und Java-Applikationen verknüpfen können. Über 500 fixfertige Beispielfiguren sowie 30 komplett gestaltete Räume erleichtern den Einstieg ins 3D-Design – zumindest ein P75 mit 16 MB RAM, Win 95, Netscape Navigator oder MS Explorer sowie 99 Mark vorausgesetzt.

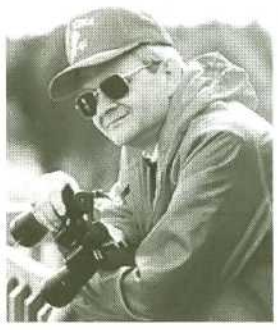


PERSONALWECHSEL



Angeblich muß **MicroProse bald ohne Sid Meier** auskommen. Der große Stardesigner („Civilization", „Pirates!", „Railroad Tycoon") will sich künftig um seine neugegründete Company namens Firaxis kümmern. Deren bislang noch nicht näher beschriebene Produkte soll fortan Electronic Arts unter die Leute bringen. Auch **Id Software verliert einen wichtigen Entwickler**, denn John Romero arbeitet ab sofort unter dem Namen „Dream Design" mit dem Grafiker Tom Hall zusammen. Dieser wiederum räumt dafür seinen Platz bei 3D Realms, wo er maßgeblich an der angeblich revolutionären 3D-Engine des kommenden Actionkellers „Prey" beteiligt war. Zusammen war das neue Dreamteam bereits mit diversen (hierzulande freilich indizierten) Ballerkerkern erfolgreich.

Damit nicht genug, denn fünf ehemalige Mitarbeiter des Entwicklers Papyrus („Nascar 2") wollen künftig gemeinsam unter dem Namen „5D Games" mit 3D-Spielen für Furore sorgen. Die angedachten Programme sollen Intels neuen MMX-Chip ebenso unterstützen wie diverse 3D-Grafikkarten. Nachprüfen werden die Käufer dies zunächst an „Millenium Four: The Right" können, einer laut Lastenheft etwas kühnen Mischung aus Rollenspiel und Flugsimulation. Vielleicht noch interessanter: Der weltberühmte Erfolgsautor **Tom Clancy gründet Red Storm Entertainment**. Sein Partner in der neuen Programmschmiede ist Virtus Software, ein Entwickler von 3D-Tools. Und bei dem Namen der Neugründung dürfte es Clancy-Fans kaum überraschen, daß als Erstling für den Herbst eine U-Boot-Sim angekündigt ist.



Der Bestsellerautor geht in den Computermarkt

ATI SETZT AUF TV

Die Ingenieure von ATI haben einem Teil ihrer Grafikkarten einen TV-Ausgang spendiert. Damit läßt sich die (via Rage II-Chip 3D-beschleunigte) **3D Xpression+ PC2TV** und die außerdem auf den Betrieb unter Windows geeichte **3D Pro Turbo PC2TV** per Cinch- oder SVHS-Anschluß direkt an Fernseh- und Videogeräte aller Art anschließen. Die Preise für das neue Seherlebnis pendeln je nach RAM-Ausstattung zwischen 329 und 699 Mark. Alles weitere erklärt der freundliche Fachhändler um die Ecke.





ES WERDE LICHT



Damit den Reisenden künftig kein dunkler Raum mehr von der Arbeit an der Tastatur abhalten kann, sollte er 29,– DM beim Fachhändler gegen Vivancos schmucke **Laptop-Leuchte LSL 10** eintauschen. Das Lämpchen sorgt stets für klare Licht- bzw. Sichtverhältnisse und muß auch nicht in der Hosentasche transportiert werden – wozu gibt es schließlich für nur 129 Mark die **Laptop-Tasche LTC 30**? Das schicke Yuppie-Köfferchen ist in vielen Farben erhältlich, faßt neben der Lampe auch den ganzen Rechner sowie dank zahlreicher Fächer noch CDs, Schreibunterlagen und die jeweils neueste Ausgabe dieses Magazins. Mal ehrlich: Was will man mehr?



DOLBY SURROUND SOUND + 3D GRAPHICS POWER + VIRTUAL REALITY GLASSES

games & action! miro 3D: Besser drin als draussen.



jetzt kaufen!

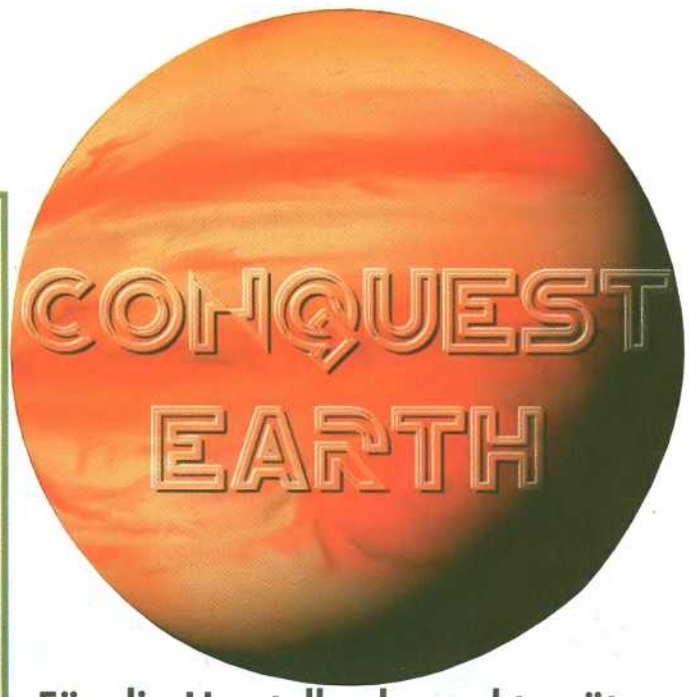
Gamepower und Action mit dem 3D-ADVENTURE Set von miro: Superstarke 3D-Grafik für brandheiße Games mit dem PCI-Power-Board miroMEDIA 3D. 3D-Brille miroMEDIA 3D fanatix und – zoom – Du bist mittendrin. Jetzt Dolby-Turbosound von miroMEDIA Surround zuschalten und abheben: Das ist kein Game, das ist Reality.

S3 Incorporated



miro

Händlerliste anfordern bei miro D (0531) 2113-100 oder abfragen
via Internet: http://www.miro.com oder www.miro.de



Für die Hersteller herrscht spätestens seit Westwoods gleichnamigem Fortsetzungserfolg „Alarmstufe Rot": Schleunigst will man nun auch bei Eidos die ständig anwachsende Fangemeinde mit Echtzeitstrategie versorgen.

Die englischen Programmierer von Data Design Interactive wurden mit der heiklen Aufgabe beauftragt, ein bißchen Abwechslung in das fast schon ein wenig überstrapazierte Genre zu bringen. Also haben sie praktisch die gesamte Palette des technisch Machbaren bemüht: Conquest Earth verfügt über eine fotorealistische Optik in 65.000 Farben sowie FM-Videos mit Blue Screen-Aufnahmen und gerenderten Animationen in den Zwischensequenzen. Die Landschaften des Spiels hat man zunächst modelliert und danach digi-



Der Ahnherr aller hiesigen Aliens hat diese Maskenbildnerwerkstatt sechs Wochen Arbeit gekostet



Zu guter Letzt wurde das Alien noch mit Schleim überzogen

INTERVIEW MIT STEWARD GREEN UND EAMONN BARR VON DATA DESIGN INTERACTIVE



Steward Green, Chefmanager von Data Design Interactive

„Conquest Earth ist ähnlich wie Command & Conquer 2 – nur viel besser!"



Eamonn Barr, Projektmanager von Conquest Earth

?: *Zunächst einmal hätten wir gerne gewußt, wer oder was Data Design Interactive ist?*

SG: **Wir sind schon seit 1983 in der Branche tätig, haben uns bislang allerdings fast ausschließlich auf Konvertierungen konzentriert – kein Wunder, wenn man uns nicht kennt. Aber Titel wie „Xenon 2", „James Pond" oder „Loopz" sollten auch heute noch ein Begriff sein.**

?: *Angesichts dieser Vita würde man Ihre Firma eher im Actionlager vermuten; woher der Sinneswandel? Einfach, um auch mal so satte Gewinne einfahren zu können wie Westwood mit „Command & Conquer"?*

EB: **Warum nicht? Gerade „Command & Conquer 2" ist sicherlich ein sehr gutes Spiel – aber unser Produkt ist in wirklich jeder Hinsicht überlegen!**

?: *Im Ernst?!*

EB: **Gar keine Frage. Zum einen läuft „Conquest Earth" nicht in den bislang üblichen 256, sondern gleich mit 65.000 Farben. Und dann konnten wir mit unserem hauseigenen Entwicklungssystem G.O.D.S. (Games Oriented Development System) riesige Sprites erstellen und trotzdem mit neun Frames pro Sekunde animieren. Im Ergebnis ist so selbst auf durchschnittlicher Hardware noch für einen absolut flüssigen Spielablauf gesorgt.**

?: *Da kommt wieder der alte Action-Fan zum Vorschein, was? Denn gerade im strategischen Genre ist ja weniger überragende Grafik als vielmehr geniales Gameplay gefragt. Welche Akzente wollten bzw. konnten Sie denn diesbezüglich setzen?*

EB: **Oh, viele. So verfügt unser Produkt beispielsweise über die bisher wohl am variabelsten einsetzbaren Einheiten. Zudem haben wir der Interaktion sehr viel mehr Beachtung als allgemein üblich geschenkt. Bei der Konkurrenz schickt man seine Truppen doch zumeist per Mausklick irgendwo hin, den Rest, sprich den Gegner, erledigen sie von alleine. Bei „Conquest Earth" erhält der Spieler hingegen weitaus mehr Kontrolle, so daß er nicht nur selber feuert, sondern sogar Schüssen ausweichen kann.**

?: *Was bleibt noch für die Zukunft zu tun?*

S.G.: **„Conquest Earth" soll zur Serie ausgebaut werden. Parallel dazu arbeiten wir an einem 3D-Prügelspiel, das allerdings erst gegen Ende des Jahres fertig sein dürfte.**





talisiert. Akustisch darf man sich auf Undergroundrock der britischen Independent-Band „Eat Static" nebst deutscher Sprachausgabe freuen. Zudem werden die Effekte dank RSD-Technik (Realtime Stereo Distancing) deutlich lauter, sobald man sich dem Geschehen per Zoomfunktion nähert. Bewährtes dagegen beim gut gemixten Gameplay aus Strategie- und Geschicklichkeitselementen mit einem Schwerpunkt im Actionbereich.

Alle Register des technisch Machbaren wurden gezogen

Gekämpft wird diesmal auf dem Jupiter, wo sich Menschen und Aliens in rund 30 Missionen erbitterte Gefechte um die planetare Vorherrschaft liefern. Je nachdem, für welche Seite sich der (bzw. die per Netzwerk oder Direktleitung bis zu sieben) Spieler entscheidet, bekommt er es mit anderen Einheiten, Missionszielen und Territorien zu tun. Man muß seine fahrenden, fliegenden oder schwimmenden Einheiten aus etwa 20 Truppengattungen in Echtzeit durch Wüsten-, Eis- und Graswelten manövrieren. Dies geschieht per Maus, Tastatur oder Joypad, und zwar entweder einzeln oder eingerahmt in beliebig großen Verbänden. Für den Nachschub sorgt unterdessen eine aus gut und gerne 16 Gebäuden wie Fabriken oder Minen zu errichtende Basis.

Überaus flexible Reaktionen des CPU-Gegners, limitierte Munition, tarnende Säurefelder sowie die Möglichkeit, den Einheiten mehrere Wegpunkte vorzugeben, sollen den Spieler in bislang nicht dagewesene Tiefen der Komplexität führen. Auch wird hier nicht einfach nur geschossen, sondern man kann den Einheiten gezielte Befehle erteilen: Vernichtet einen ganz bestimmten Feind, übernehmt Spionage- oder Eskortaufträge. Ziel allen Bestrebens sind u.a. die Einäscherung gegnerischer Bauten in Nacht- und Nebelaktionen, der Schutz einzelner Truppenteile oder die schlichte Verteidigung gegen eine anstürmende Übermacht. Dabei läßt sich das Treiben von jeweils bis zu drei beliebigen Einheiten in ebensovielen Minifenstern dauerhaft am Bildschirm beobachten. Nach jeder Mission erfolgt auf Wunsch noch eine strategische Runde. Da muß dann der Jupiter per Satellit nach dem (bei jedem Spielstart neu verteilten) Rohstoff Silikon abgesucht werden, was den Baumaßnahmen zugute kommt.

Das Geheimnis, warum das Spiel Conquest Earth heißt, wenn doch der Jupiter zu erobern ist, soll dann Ende März gelöst sein. Bis dahin will man die Story endgültig zu Papier und das unter DOS und Win 95 laufende Programm in einer komplett deutschen Version in die Regale gebracht haben. (md)



Die Außerirdischen können mehrfach mutieren



Die Iconleiste zur Befehlsvergabe befindet sich am unteren Bildrand



So sah das digitalisierte Alien dann aus



Hat uns beeindruckt: Trotz ihrer Größe agieren die Einheiten bereits auf einem Pentium 90 erstaunlich schnell



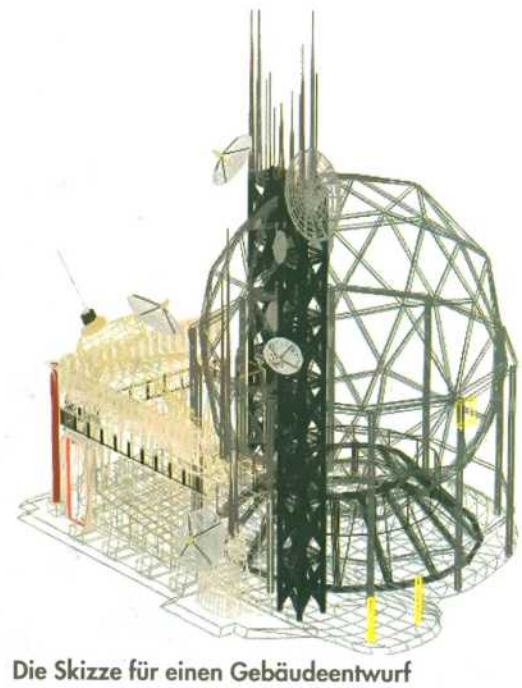
Acht Leute werden benötigt, um die Hand zu animieren



Ein paar Überbleibsel der Masken-Produktion



Eine der später digitalisierten Modelllandschaften



Die Skizze für einen Gebäudeentwurf

X-COM APOCALYPSE

MicroProse schickt die Eingreiftruppe X-COM bald zum dritten Mal in den Krieg der Welten gegen außerirdische Eroberer: Um die drohende Apokalypse zu verhindern, wird man den Kämpfern allerlei Neues ins Sturmgepäck packen.

Als „X-COM – Terror from the Deep" 1995 in die Fußstapfen von „UFO – Enemy Unknown" trat, gab es lange Gesichter unter den Fans: Die Fortsetzung der stimmigen Mixtur aus Strategie, Rollenspiel und Handel hatte kaum Innovationen zu bieten. Das soll sich nun gewaltig ändern, denn im dritten Streich ist eigentlich nur die Aufgabenstellung noch die alte. Es sind also erneut Invasoren aufzuspüren und zu vernichten. Auch die Technologie der Aliens muß wieder erforscht und für eigene Zwecke nachgebaut werden, ehe man daran denken kann, schlußendlich deren Kommandozentrale zu pulverisieren. Das Einsatzgebiet soll diesmal ein riesiger, vor jedem Spielstart neu generierter Stadtkomplex sein. Zusätzliche Dauermotivation garantiert ein integrierter Szenarioeditor.

Independence Day à la MicroProse: Alienjagd in SVGA und optionaler Echtzeit

An Stelle der geldgebenden Nationen treten hier Kirche, Polizei oder Gangs, die gut für Schutz vor den Außerirdischen zahlen. Als Gegenleistung werden die Agenten mit neuen Fähigkeiten aufwarten können. Neben Verhörtechniken sollen sie u.a. auch Quantenphysik und Biochemie drauf haben. Zudem müssen sie fortan höchstpersönlich die unterschiedlichsten (aufrüstbaren) Vehikel zu Lande und in der Luft dirigieren. Mehr und vor allem feiner animierte Bewegungsmöglichkeiten vom Schwimmen über Klettern und Springen bis hin zum Kriechen stehen ebenfalls auf dem Programm. Während der Einsätze wird man seinen Schützlingen deshalb auch mehr Befehle erteilen und sie verfolgen, ausweichen oder in Deckung gehen lassen können.

Auch kämpfen sich die SGI-gerenderten X-Commis und 16 neuen Alienrassen erstmals in schmuckem SVGA durch die Iso-Landschaft. Für den taktischen Durchblick ist eine Übersichtskarte geplant, auf der die Routen von Fahrzeugen und Soldaten ersichtlich sind. In Sachen Sound sind gleichfalls drastische Verbesserungen angekündigt. Dito bei der Maussteuerung, die mehr Bequemlichkeit im Drag & Drop-Verfahren verspricht. Die bemerkenswertesten Neuerungen betreffen jedoch den Spielablauf selbst. So wird es den Invasoren nicht mehr ausschließlich rundenweise an den Kragen gehen, vielmehr sollen optional auch Echtzeit-Strategen auf ihre Kosten kommen.

Darüber hinaus kommen neben Einzelkämpfern im Netzwerk endlich auch Alienjagdgesellschaften mit bis zu acht Teilnehmern zum Einsatz.

Last but not least erfahren Waffenarsenal, Fuhrpark und somit auch die informative Datenbank eine Komplettrenovierung. Dank Berücksichtigung der Schwerkraft stürzen Gebäude nun ein, sobald man zuviel Mauerwerk pulverisiert hat. Die Rüstung der Soldaten läßt sich für jeden Körperteil gesondert wählen und derlei kleine, aber feine Details mehr. Mehr ins (Test-) Detail gehen wir dann in wenigen Wochen, sobald die UFOs endgültig gelandet sind. (st)



Klettern ist nur eine der neuen Bewegungsmöglichkeiten



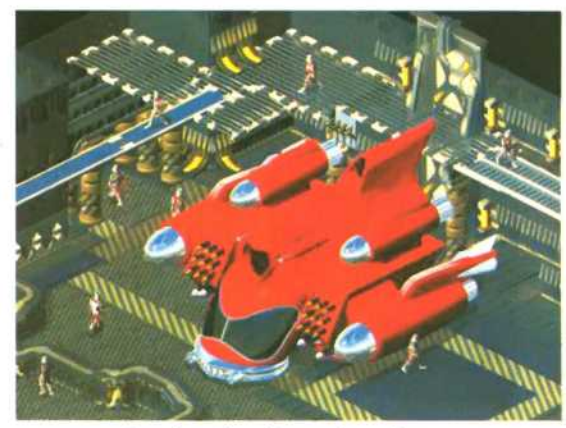
Das neue Einsatzgebiet



Größere Kartenausschnitte dank SVGA



Beispiele aus der Renderwerkstatt



Ein Exemplar des aktuellen Fuhrparks

NEED FOR SPEED 2
World Racers

In wenigen Wochen gibt Electronic Arts die zweite Runde Adrenalin für Schnellfahrer aus: Temposünder aller Herren Länder versammeln sich zu ebenso heißen wie internationalen Duellen auf vier Rädern.





Bei einem Crash wird automatisch ausgezoomt

Need for Speed erschien zunächst für die 3DO-Konsole, vor anderthalb Jahren ging die Post das erste Mal am PC ab, erst kürzlich dann auf den neuen Pisten der „Special Edition". Bereits dieser Tage sollen nun komplett runderneuerte Sportwagen acht nagelneue Straßen berasen – da der Hersteller bei Redaktionsschluß aber noch nicht wußte, um wieviele Fahrzeuge welcher Marken es sich tatsächlich handelt, gehen wir mal zwanglos von einer Verspätung aus. Bisher ließ sich jedenfalls nur ein Jaguar XJ 220 probefahren, alle weiteren Boliden dürften jedoch von ähnlich exklusivem Format sein.

Schon etwas weiter gediehen ist das Streckendesign. Man wird Testrunden auf einem norwegischen Rennkurs drehen, durch die kanadische Steppe rasen und Mexiko besuchen. Als Kulisse für schnelle Duelle gegen die Stoppuhr, den Computergegner, zwei bis acht vernetzte Mitspieler und die rechnergelenkten Zivilfahrzeuge sind weiterhin Mitteleuropa, das Himalaja-Gebirge, die griechische Ägäis, das australische Hinterland und das uramerikanische Hollywood vorgesehen. Dank der überarbeiteten 3D-Grafikengine werden die Fahrer nun auch auf Gabelungen stoßen und Ausflüge abseits der vorgesehenen Wege unternehmen können. Dabei soll die Landschaft durch stetes Nachladen einzelner Grafikbestandteile von der prall gefüllten CD einen ungeahnten Detailreichtum entfalten. Neu hinzugekommen sind beispielsweise Über- und Unterführungen, Nebeleffekte, wechselnde Wetterbedingungen oder Nachtfahrten. Zusätzlich plant man, die Boliden und Kulissen schicker zu animieren, ohne auf bewährte Features zu verzichten. Das komfortable Replay, die variable Sicht (Lenkrad- und Heckkamera, Zoom-Out beim Crash etc.) und andere Feinheiten des Originals bleiben also im Rennen.

Das komfortable Handling soll Einsteigern mit Tips und automatischen Fahrhilfen zur Hand gehen und zugleich Profis das kritische Schlittern um Kurven unterschiedlichen Belags (Eis, Kies, Schlamm usw.) nicht verwehren. Wiewohl das Hauptaugenmerk auf Tempo und Action liegt, wollen die Elektro-Artisten auch auf Fahrten im Windschatten und andere Anleihen bei der „simulativen" Konkurrenz nicht verzichten. So wie wir nicht darauf verzichten wollen, Ihnen in der kommenden Ausgabe von einer ausführlichen Testfahrt zu berichten. (rl)

Duelle am Splitscreen







Eine der zahlreichen Außenperspektiven

HINTER DEN (VIDEO-) KULISSEN

Wie schon beim Vorfahrer sollen zahlreiche Videos mit den real existierenden Sportwagen als Hauptdarsteller einen schmucken Präsentationsrahmen um das Renngeschehen bilden. Extra dafür hat man einen Rennkurs angemietet und einen Pick-Up zum Kamerawagen umgebaut. Die fertigen Filme werden im Spiel dann u.a. als Bestandteil eines interaktiven KFZ-Lexikons auftauchen.

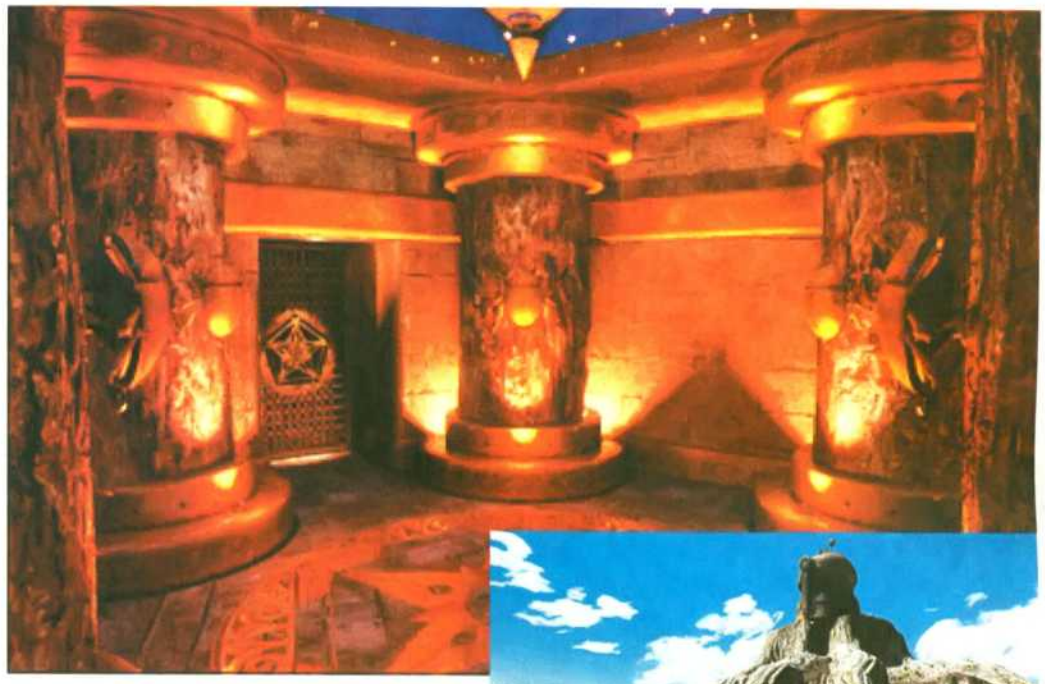


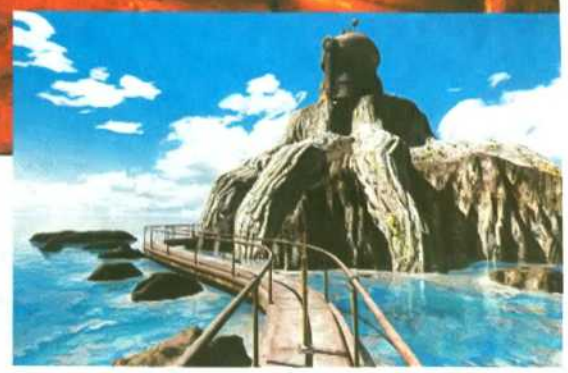


Impressionen vom Videodreh

RIVEN
SEQUEL TO MYST

Eines der meistverkauften PC-Spiele aller Zeiten geht in die zweite Runde: Bei Broderbund bzw. dem Entwicklerteam Cyan wird derzeit unter Hochdruck am offiziellen Nachfolger zum Hit-Adventure „Myst" gearbeitet!







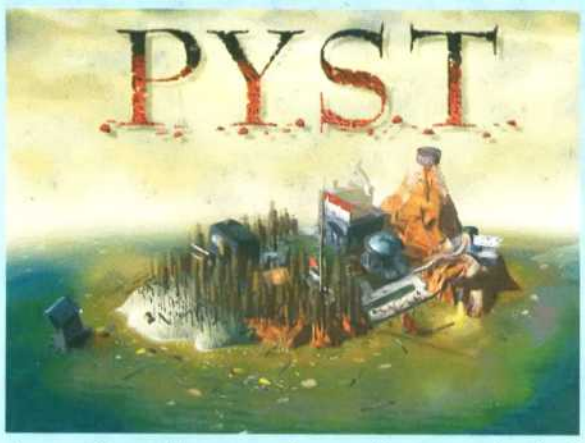
Im Sommer soll es endlich soweit sein; der Traum aller Maus- und Grafikfetischisten erlebt sein Comeback. Bei dem ungeheuren Erfolg des ersten Inselabenteuers ist es kaum verwunderlich, daß sich dabei am Spielprinzip nichts Grundlegendes ändern wird: Wiederum erforscht man per Mausklick eine bis ins letzte Detail liebevoll gerenderte Welt – wobei auch die Story nahtlos an den Vorgänger anknüpfen soll. Außer einigen technischen Daten (das beschäftigte Personal wurde verfünffacht, das Budget verzehnfacht und die Rechenleistung gar mit 500 multipliziert) wollte Rand Miller, seines Zeichens Präsident von Cyan und bereits am Vorgänger maßgeblich beteiligt, noch keine weiteren Informationen ausplaudern. So bleibt auch ungewiß, ob das Spiel wie angedacht letztlich tatsächlich auf vier CDs daherkommen wird. Was jedoch bereits jetzt feststeht, ist, daß die vor allem in den USA riesige Anhängerschaft des Genregründers „Myst" auch den Nachfolger wieder zu einem Megaseller machen dürfte – über dem großen Teich laufen die Vorbestellungen des Handels angeblich bereits auf Hochtouren...

Noch mysteriöser: fünffaches Personal, zehnfaches Budget und 500mal soviel Rechenleistung

Keine Frage: Wenn außer der beeindruckenden Grafik, von der man sich anhand der Fotos ja schon ein gutes Bild machen kann, auch die Atmosphäre und die Rätsellogik stimmen, steht einem neuerlichen Siegeszug wohl auch hierzulande nichts im Wege. (mz)







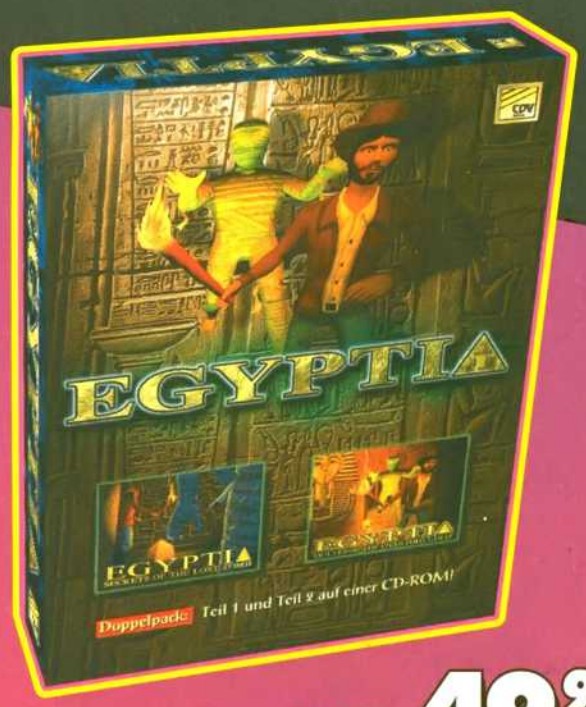
DIE PARODIE: PYST

Die Idee, auf einen fahrenden Zug aufzuspringen, ist auch und gerade im Bereich der Computerspiele beileibe nichts Neues: Spätestens seit „Tetris" zieht jeder halbwegs erfolgreiche Genrevater eine Unzahl von Nachahmern nach sich. Echte Parodien auf ein Bestseller-Game sind dagegen relativ selten; auf Anhieb wollte uns (außer dieser) keine einzige einfallen.

Allerdings ist Parroty Interactives seit einiger Zeit als Import erhältliche Persiflage auf „Myst" auch beileibe **keine Empfehlung** für weitere Titel dieser Art. Außer einer Handvoll Postkarten mit verballhornten „Myst"-Motiven gibt es hier nicht viel zu sehen. Dazu kommen Kalauer im Stile von „the prince formerly known as Prince" und einige dilettantische Animationen. **Ein eigentliches Spiel gibt es nicht**, man klickt sich lediglich von Bild zu Bild und löst dabei nach Gutdünken Explosionen, Umweltkatastrophen und sonstige kindischen Späße aus. Auch die beiden Kommentatoren sowie die seltenen Digi-Filmchen haben der Langeweile nichts entgegenzusetzen. Das Beste ist somit noch das auf der CD enthaltene Making-of-Video, in dem Darsteller John Goodman („Roseanne") zumindest *einige* gute Szenen hat.

VIEL SPASS FÜR WENIG GELD!

Neue Spiele braucht das Land!



Artikelnummer CDR3061

DM 49,95*

EGYPTIA

Erforschen Sie die geheimnisvollen Pyramiden Ägyptens! Nur mit viel Geschick und Verstand wird es Ihnen gelingen, die mysteriösen Rätsel zu bewältigen und das Gold des Pharaos zu finden!

Lassen Sie sich nicht von den zahlreichen Skeletten Ihrer Vorgänger abschrecken und verschieben Sie mit Runen versehene Obelisken auf die vorgegebenen Positionen. Aber Vorsicht: Schon Ihr nächster Schritt könnte der letzte sein!

Und damit das Ganze nicht zu leicht wird, warten bereits Skorpione und andere ungeliebte Überraschungen auf wagemutige Abenteuerer wie Sie!

- Teil 1 und Teil 2 auf einer CD-ROM!
- 60 Level voller Spaß und Spannung
- Stimmungsvolle, gerenderte Umgebungsgrafik
- Hochauflösende Grafik (640x480)
- Für Windows 95, benutzt DirectX-Technologie
- Ein kniffliges Denkspiel für Jung und Alt!

GUBBLE

Das total verrückte Schrauben-Spiel! Helfen Sie Gubble, die Schrauben aus allen Plattformen zu entfernen!

Gubble kann auf Schraubenzieher aufspringen und damit im Irrgarten herumfahren. Allerdings wird er schnell Bekanntschaft mit allerlei Gegnern machen, die ihn vom Schraubenzieher stürzen wollen. In 3D-Grafik!

- 150 Level, 10 Welten
- gerenderte Grafiken
- Auflösung: 640x480
- Windows 95, DirectX



DM 59,95*

Artikelnummer CDR3062

WET - THE SEXY EMPIRE





Die erotischste Wirtschaftssimulation aller Zeiten! Bringen Sie es vom kleinen Schmuddelfilm-Produzenten zum Erotik-Konzern! Wählen Sie die Darsteller aus und legen Sie jede einzelne Szene (oder besser: Stellung) des Films fest. Noch einen Titel ausdenken und ab geht's ins Filmstudio. Und zwischendurch vergnügen Sie sich mit Ihrer Sekretärin...!

Mit handgezeichneten Bildern u. Animationen von Carsten Wieland! Voraussichtlich lieferbar ab März '97. Eine Demo finden Sie auf unserer Web-Site http://www.cdv.de

VORANKÜNDIGUNG!



BESTELL-HOTLINE
Tel. 0721/97224-0
FAX 0721/97224-24

* Die angegebenen Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software GmbH, zzgl. Porto und Verpackung.

Diese und weitere Artikel finden Sie auch in unseren Ladengeschäften: MEGABYTE Karlsruhe, Karlstraße 17 (gegenüber Breuninger), MEGABYTE-Fachcenter, Am Markt 6, Göttingen

Internet: http://
www.cdv.de

CDV Software GmbH

Die erste Startfreigabe am PC hat Novalogic dem zukünftigen Überflieger der US-Airforce bereits mit „F-22 Lightning II" erteilt, jetzt startet Interactive Magic zur Aufholjagd: ihre Version soll den Konkurrenten mit fantastischer Grafik und komplexem Gameplay vom Win 95-Himmel holen.



iF-22 ASF

Daß während einer Messepräsentation ein zufällig anwesender Ex-Kampfflieger auf Anhieb sein ehemaliges Einsatzgebiet über Bosnien am Monitor erkannte, spricht für die beeindruckende Realitätsnähe dieser Flugsimulation – nicht umsonst hat Interactive Magic für die hiesigen Szenarien eigens eine Grafik-Engine namens „Demon-1" entwickelt. Man fliegt über die Ukraine, einen Teil Italiens inklusive Adria und das erwähnte Bosnien, sowie den mittleren Osten mit Kuwait nebst Teilen von Saudi Arabien, Irak und Iran. Die höchst detailliert gestalteten Schauplätze umfassen zusammen etwa 250.000 Quadratmeilen und belegen voraussichtlich jeweils eine CD.

Der Pilot soll erkennen können, was er alles angerichtet hat

Als eines der wichtigsten Features ist das sogenannte Campaign-System angekündigt. Damit soll der Spieler unmittelbar erkennen können, welche Auswirkungen seine Aktionen in der Luft auf die Bodenkämpfe haben, wobei Bombenkrater, zerstörte Ziele etc. bis zum Ende des Feldzuges bestehen bleiben. Und natürlich darf man sich auch an einzelnen Missionen versuchen. Davon wird es zehn Typen geben: Trainings- bzw. Patrouillenflüge, Eskorten, Alarmeinsätze, Erhalten der Luftüberlegenheit usw.. Der Auto-Generator garantiert, daß kein Einsatz dem anderen gleicht. Zudem lassen diese sich z.B. durch die gesetzten Wegpunkte, die Zuladung der Maschine oder das Anfordern von Luftunterstützung individuell aufbereiten.

Alle Aspekte des komplexen Flugis eigenhändig zu kontrollieren, ist möglich, in der Regel aber nur theoretisch. Laut Hersteller wäre dazu nämlich schon fast ein Abschluß an der Air Force Academy nötig. Deshalb wird es neben dem realistischen auch einen vereinfachten, sowie den ac-

DER STÄHLERNE BLITZ: F-22 LIGHTNING



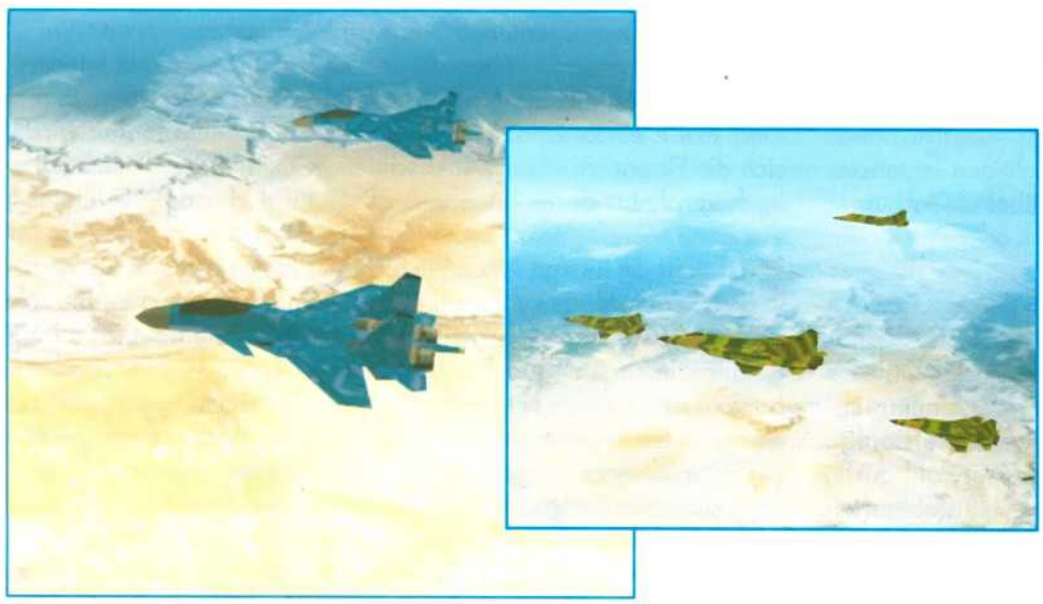
Die F-22 Lightning vereint die besten Eigenschaften der F-15 Strike Eagle und des F-117A Stealth Fighter. Sie verfügt über **immense Reichweite** und kann **Überschallgeschwindigkeit ohne Einsatz des Nachbrenners** erreichen. Ihre maximale Flughöhe beträgt dabei annähernd 60.000 Fuß, mit Afterburner kommt sie in 30.000 Fuß auf immerhin 1,7-fache Schallgeschwindigkeit. Darüber hinaus basiert ihre Gesamtkonstruktion auf der erprobten **Stealth-Technologie** der F-117A. Nach dem gelungenen Testdebüt des ersten Prototyps der YF-22 im September 1990 wurde Lockheed trotz eines mysteriösen Crashs zwei Jahre später vom Pentagon mit dem Bau beauftragt. Ende 1998 soll der Vogel in Produktion gehen.





tionlastigen Arcade-Modus geben. Damit der PC-Pilot die tolle Optik nebst den spektakulären Soundeffekten nicht immer ganz alleine genießen muß, stehen auch diverse Multiplayer-Varianten via Modem bzw. Netzwerk auf dem Dienstplan. Abwechslung vom Einzelkämpferalltag verspricht da neben launigen Dogfights gegeneinander und Flügen Seite an Seite auch „Capture the Flag". Hierbei lautet das Ziel, die gegnerische Abwehr soweit zu schwächen, bis die computergesteuerten Luftlandetruppen die feindliche Basis einnehmen können.

Steuerungstechnisch läßt sich bislang nur sagen, daß so ziemlich jedes Eingabegerät dem Vogel Flügel verleiht. Erste Wahl dürften wohl die genreüblichen Spezialsticks nebst Ruderpedalen und Gashebel sein. Ob sich die übrigen Hardwareanforderungen genauso anspruchsvoll geben wie die Präsentation, wird sich voraussichtlich im Mai zeigen. Denn dann starten sowohl die echte F-22, als auch ihr Digi-Pendant zum offiziellen Jungfernflug. (st)



DÄMONISCH VIEL REALISMUS: DEMON-1



Hier wird zunächst anhand realer Höhendaten ein geometrisches Modell des kompletten Kampfgebiets erstellt, über das dann Texturen in Form der entsprechenden Satellitenaufnahmen gelegt werden. Dabei berechnet Demon-1 bereits unterschiedliche Detaillevel für jedes Objekt und die Landschaft, während des Spiels wird dann automatisch die gerade benötigte Qualität der Darstellung am Screen gewählt. Im Tiefflug werden z.B. mehr Informationen verarbeitet, die Zahl der Polygone und die Auflösung der Texturen steigt. In großer Höhe hingegen schaltet die Engine ein paar Stufen zurück, wodurch u.a. die Prozessorleistung effektiver genutzt wird.

3D-GRAFIK IN FLUGSIMULATIONEN

Anfang der 80er düste Microsofts „Flight Simulator" am PC noch weitgehend alleine über optisch karges Flachland. Ein paar Jährchen später wurde



dann u.a bei **Gunship** von MicroProse der Boden mit Polygonbergen bestückt – auch wenn sie für die Heli-Piloten damals noch mehr wie Pyramiden aussahen. Zu Beginn dieses Jahrzehnts flog man mit Spectrum Holobytes **F-16 Falcon 3.0**



endlich über strukturierte Oberflächen aus teilweise schattierten Polygonen. Der Flight-Sim blieb dagegen den glatten Ebenen treu, überzog sie aber inzwischen mit fotorealistischen Texturen, um den Eindruck von Konturen zu erwecken.

Während die von Novalogic für den Action-Flugi „Comanche" entwickelte Voxelspace-Technik zwar (zumindest aus großen Höhen) schön aussah, erwies sie sich für komplexe Flugsimulationen als zu unflexibel und speicherintensiv – Novalogic selbst hat daher bei „F-22 Lightning II" zugunsten texturierter Polygone darauf verzichtet. Einen großen Schritt nach vorne machte hier dagegen anno 1994 Looking Glass mit **Flight Unlimited**:



Gescannte Fotos wurden mit einberechneten Höhenzügen und einer intelligenten Texturierung versehen, die aus der Nähe nicht grobpixelig, sondern nur etwas unschärfer wirkt. Das Fluggebiet war jedoch auf wenige hundert Quadratmeilen beschränkt. Durch die Verwendung von bedeutend mehr Polygonen wurden inzwischen die mittels Höhendaten erstellten „Digital Elevation Models" verfeinert. Ein



Beispiel hierfür ist der **EF 2000** von DID, bei dem allerdings nur ein Teil des kompletten Areals auf diesem Verfahren beruht. Jetzt kombinierte Interactive Magic mit der „Demon 1"-Engine die beiden fortschrittlichsten Technologien zu bisher nicht gekanntem Realismus am Monitor.

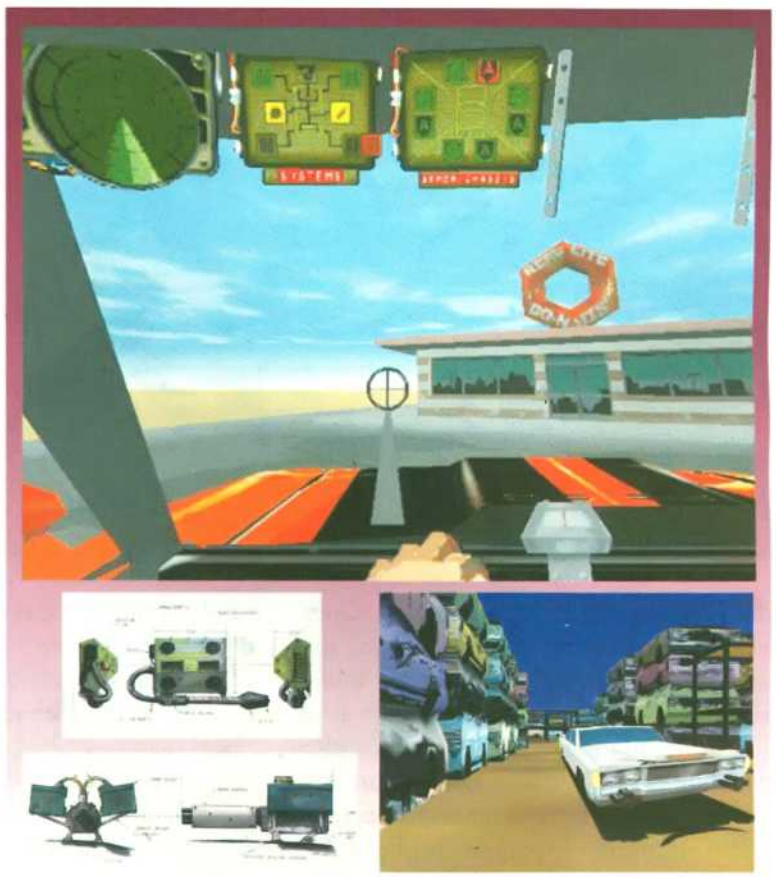


Dark Reign

Mit heißer Nadel strickt man derzeit bei Activision an einem Beitrag zum aktuellen Boom der Echtzeitstrategicals. Dazu wird eine Zukunft heraufbeschworen, in der streikende Bürger zahlreich und Wasserrationen knapp sind. In 30 nichtlinearen, auf verschiedenen Planeten des Universums plazierten Missionen bekriegen sich daher Rebellen mit einem allmächtigen Imperium. Für wen der Spieler Partei ergreift, bleibt ihm überlassen – bzw. ihnen, sofern sich sieben Teilnehmer im Netzwerk oder drei via Internet einklinken.

Die 34 unterschiedlichen Truppen werden mit Bergen, Explosionskratern und weiteren Besonderheiten der SVGA-Landschaften (etwa Dschungel, vulkanisches Gebiet oder luftleere Monde) konfrontiert. Ihre abwechslungsreichen Missionen umfassen schnörkellose Haudraufkämpfe ebenso wie tiefsinnige Taktikspielereien oder Spionageaufträge. Kluge Auswahl dürfte also erste Strategenpflicht sein: Geht man besser mit stahlharten Recken oder gut getarnten Chamäleons auf die Pirsch? Oder sind gar Pioniere gefragt, die mal eben ins Feindgebiet vordringen und dort dem Gegner eine Bombe in ein Fahrzeug schmuggeln können? Dem Spieler wird dabei zwingend nur das Rohstoffmanagement obliegen, ansonsten können seine Einheiten auf Wunsch auch weitgehend selbständig operieren. Doch ob man nun alles delegiert, nur die Wegpunkte selbst markiert oder die volle Kontrolle behält, Langeweile sollte dank eines integrierten Editors für immer neue Karten und Missionen so bald nicht aufkommen können.





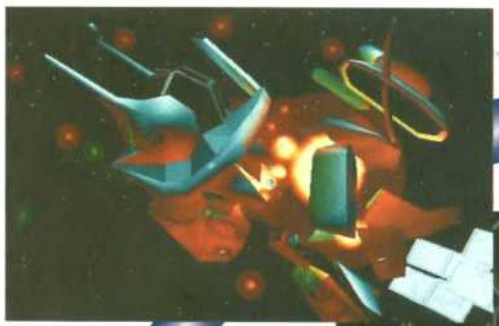
Interstate '76

Diese actionreiche Fahrsimulation der etwas anderen Art wollte Activision eigentlich bereits zu Weihnachten in den Verkaufsregalen geparkt haben. Doch der Teufel steckte mal wieder im Detail, weshalb die Endkontrolle eine komplette Überarbeitung sowie einen erneuten Startversuch anordnete. Somit wird sich die Flagge zu einer 25 Abschnitte weiten und vor allem völlig freien Fahrt durch hügeliges 3D-Gelände für die PC-Piloten erst Ende März senken.

Freilich ist die hiesige Autobahn nichts für Sonntagsfahrer, sondern das Gegenteil: Es geht darum, den (vom Computer oder bis zu sieben Netzwerkern gelenkten) Konkurrenzfahrern oder auch automobilen Terroristen per Flammenwerfer, Uzi und weiteren ausbaufähigen Waffensystemen den Kühler zu verbeulen – nach Aussage der Spielentwickler will man damit das rebellische Lebensgefühl der 70er Jahre einfangen. Von solchen Statements zum ansonsten wohl sinnlosen Titelzusatz '76 mag man halten, was man will, die praktische Umsetzung hat uns in der Vorabversion jedenfalls recht gut gefallen: In den weiten Wüsten und abgelegenen Kaffs von Mexiko, Arizona und Texas tauchen immer wieder hübsch gemachte Videosequenzen auf. Zudem haben die Entwickler viel Wert auf das physikalisch korrekte Verhalten der 25 auffrisierten Boliden gelegt. Die Autos bremsen und beschleunigen sehr realistisch, können um Kurven schlittern oder einen Hang hinabrutschen. Unterdessen sorgt die virtuelle Kamera stets für den besten Blick auf das polygonale SVGA-Geschehen. Bis zur kommenden Ausgabe werden wir einen kritischen Testerblick auf die Endversion riskieren. (rl)

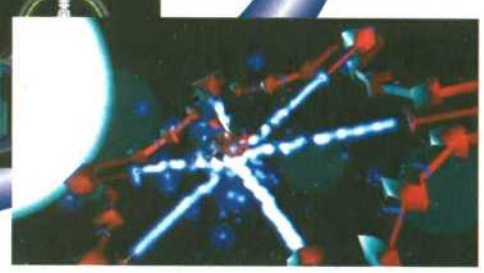


Darklight Conflict









Nach „Wing Commander" und „Privateer" unternimmt Electronic Arts demnächst einen weiteren Vorstoß ins All: Diesmal sollen besonders die Freunde actionlastiger 3D-Weltraumschießereien angesprochen werden.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines zwar genetisch hochgezüchteten, aber immer noch menschlichen Raumpiloten, der in ferner Zukunft in die Clankriege seiner reptonischen Verbündeten verwickelt wird. Im Lauf von über 50 Missionen muß er nach und nach deren Kultur und Sprache erforschen, nicht zuletzt, um die eigenen Überlebenschancen im Einsatz zu wahren.

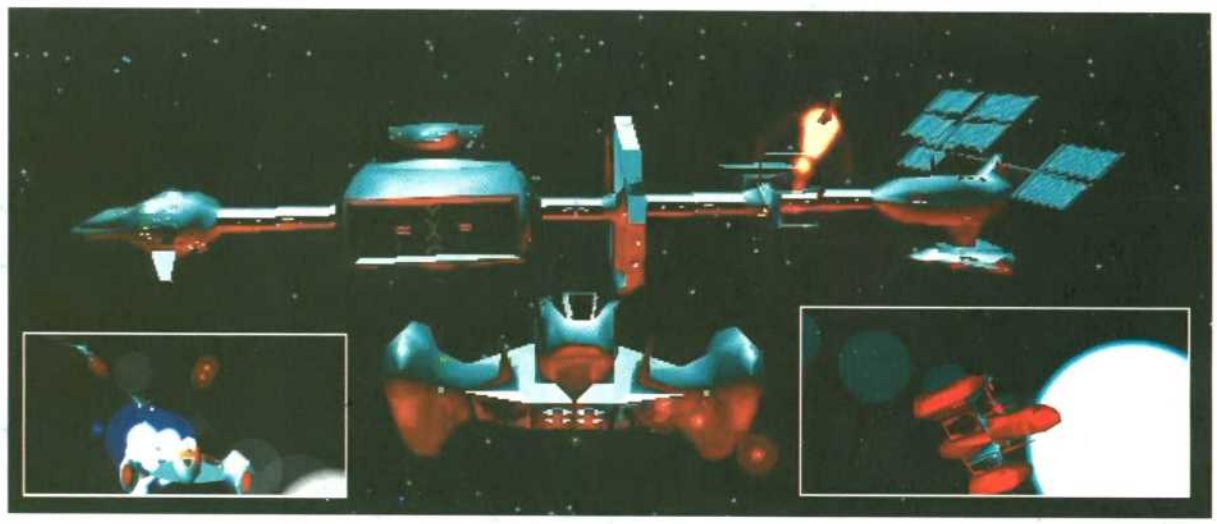
Trotz dieser eher abstrakten Begleitstory soll der Schwerpunkt hier auf handfester Flugaction liegen – nicht umsonst verfügen die individuell auszurüstenden Jäger über 15 verschiedene Waffensysteme. Diese können für Abfangmissionen, Bombardements und Begleitschutzaufträge jeweils neu kombiniert werden, wobei auch schiffspezifische Extras wie Tarnschilde oder Geschütztürme zum Einsatz kommen. Wie im Genre üblich, ist man in den endlosen Weiten nicht auf sich allein gestellt, sondern befindet sich meist in Begleitung einiger Wingmen, die über Funk befehligt werden. So können die außerirdischen Kameraden beispielsweise Feuerschutz geben, während man selbst einen schweren Torpedo ins Ziel steuert.

Um auch dem Auge etwas zu bieten, wird das SVGA-Weltall nicht nur von Sonnen, sondern auch dem Aufblitzen der Waffen oder Landelichter erhellt. Die so entstehenden Lensflare- und Gegenlichteffekte lassen die Kampfschiffe mit ihren rund 500 Polygonen besonders realistisch aussehen. Auch und gerade die Explosionen wissen mit ihren wegtaumelnden Wrackteilen eine ganze Ecke besser zu gefallen als das in dieser Hinsicht etwas enttäuschende „Privateer 2". Natürlich stellen derartige Effekthascherein hohe Anforderungen an die Rechenleistung, doch werden sie sich zugunsten eines schnelleren Spielablaufs auch abschalten lassen.

Der neue Knall im All

Besonderes Augenmerk verdient der Mehrspielermodus per Netzwerk oder Modem. Er soll außer klassischen Einzelduellen auch heiße Dogfights zwischen größeren Teams ermöglichen. Einen Tick strategischer geht es dann beim „Capture the Flag" zu. Hier dürfen zwei Mannschaften versuchen, die feindliche Flagge aus der gegnerischen Basis zu entführen, ohne zuvor von den Patrouillen der Verteidiger abgeschossen zu werden. Ja, sogar eine Art „Räuber und Gendarm" ist geplant, wo der Gejagte nach jedem Treffer zum Jäger wird. Derlei Wettbewerbe werden in extra hierfür entworfenen Szenarien ausgetragen. Ob sich diese in der Endversion vom Spieler auch selbst entwerfen lassen, bleibt allerdings abzuwarten.

Derzeit wird zwar noch unter Hochdruck am physikalischen Modell des fremden Universums gearbeitet, doch wenn nichts dazwischen kommt, sollte es bereits in der nächsten Ausgabe soweit sein: Wir werden uns mit Maus und Joystick bewaffnen, um Lesern wie Aliens beim Test den Rest zu geben... (mz)



BANZAI BUG



Andere Softwarehäuser verstecken sie leider oft genug in ihren Spielen, Grolier Interactive widmet ihnen gleich ein eigenes: den Bugs. Gemeint sind hier freilich keine Programmfehler, sondern deren Namensgeber, die Käfer. Durch den „Exterminator" und ihre übrigen menschlichen Mitbewohner sind die hiesigen Insekten vom Aussterben bedroht, weshalb sie nun unter Anführung des heldenhaften Banzai an einem fürchterlichen „Stinkulator" bauen. Dieses Gerät soll durch seinen schrecklichen Geruch all die riesigen Monster ein für allemal aus ihrer Welt vertreiben.
Unglücklicherweise werden die benötigten Materialien wie muffelnder Käse oder gar Ohrenschmalz hartnäckig von ihren derzeitigen Besitzern verteidigt. Zudem sind die Feinde bestens gewappnet. So versprüht Mama Exterminator widerliches Haarspray, und der Hausherr selbst herrscht gleich über ganze Armeen von mechanischen Kerbtier-Vernichtern. Der Gerechtigkeit halber verfügen aber auch die kleinen Flattermänner über unterschiedliche Waffen und Power-Ups sowie mehrere Flugmodi. Je nach Mission kann also im Stile eines Flugzeuges, Hubschraubers oder auch Hovercrafts durch in Echtzeit berechnete Räume gesaust werden. Bleibt nur noch zu hoffen, daß die Testversion dieses originellen Actionspiels bis zur nächsten Ausgabe bei uns zwischenlandet.



FALLEN HAVEN

Seinen Namen verdankt das schon in Kürze veröffentlichte Strategiespiel von Interactive Magic dem fernen Planeten, auf dem das futuristische Szenario angesiedelt ist: Sobald das Render-Intro seine Schuldigkeit getan hat, stehen sich hier die Menschheit und die Taurianer feindselig gegenüber. Beide Kriegsparteien versuchen im Rundentakt, alle 15 Planetenprovinzen zu erobern, die teilweise auch von neutralen Truppen besetzt sind. Solo-Strategen tun das (bei freier Seitenwahl) im Rahmen der beiden vorrätigen Kampagnen. Und zwei menschliche Feldherren werden sich schließlich auf eine noch nicht genau fixierte Zahl von Einzelmissionen stürzen dürfen.

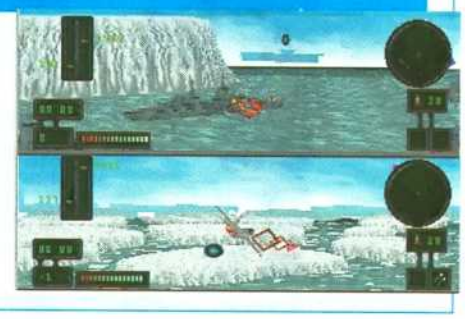


In technischer Hinsicht erwarten uns isometrische 3D-Grafiken in drei verschiedenen SVGA-Designs (Wald, Wüste, Felslandschaft), eine Maus/Icon-Steuerung, Audioklänge von rund einer halben Stunde Dauer sowie etwas deutsche Sprachausgabe. Auch die genreüblichen Spielelemente sind ziemlich vollständig vertreten: Zunächst muß man in der in alle Richtungen scrollbaren Startprovinz Fabriken, Minen, Radaranlagen, Straßen etc. errichten. Auf dieser Produktionsbasis entstehen dann diverse Sorten von Infanteristen, Panzer, Transportflieger usw.. Deren Effizienz läßt sich durch den Bau von Forschungseinrichtungen noch in sechsfacher Hinsicht (Energie, Tempo, Feuerkraft etc.) steigern. Anschließend folgt die Invasion des Nachbarterrains – und alles weitere demnächst in diesem Theater.





INDEPENDENCE DAY



Gemeinsam mit Fox Interactive legt Electronic Arts gerade letzte Hand an die Versoftung des erfolgreichsten Films der letzten Jahre. Dabei herauskommen wird eine schicke 3D-Ballerei: Zehn verschiedene Kampfjets (EF 2000, YF-23, F-117 etc.) sollen dem Spieler zur Verfügung stehen, um die Invasion der Aliens in sieben Metropolen dieser Welt aufzuhalten. Zwar konnte uns die Spielbarkeit einer frühen Vorabversion noch nicht zu UFO-Gläubigen machen, doch Duelle am Splitscreen und viele originale Tricksequenzen aus dem Kinostreifen sind auf alle Fälle garantiert.



THEATRE OF PAIN

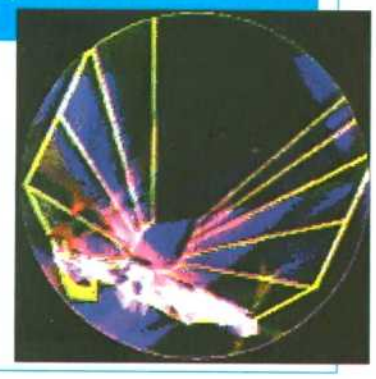


Nach dem Training mit den beiden „Rise of the Robots" Prügeleien will Mirage nun die Meisterschaft im PC-Ring. Einbringen soll sie eine grundsätzlich wenig originelle Keilerei: Im Theater des Schmerzes tritt der Spieler Mann gegen Mann bzw. Maschine an, wobei diverse Waffen und Sonderfähigkeiten zum Einsatz kommen. Neu sind die zoomenden Arenen romanischen Stils, außerdem verpaßt man den 14 Gladiatoren/innen interessante Looks und wahrlich ausführliche Biographien. Ein durchlaufender Storyfaden und als Zwischenfilme dargebotene Verbalattacken sollen den Spieler dabei in die richtige Kampflaune versetzen.

TEMPEST X



Bei Interplay steht konzentrierte Action für Win 95 am Programm, wenn Ataris umstrittene Vorlage „Tempest 2000" in umgearbeiteter Form erneut auf den Markt kommt. Solisten und Pärchen werden dann wie gehabt im Rahmen abstrakter 3D-Gitterkonstruktionen heranzoomende Polygon-Angreifer der surrealen Art mit einem ausbaufähigen Waffensystem ablasern. Doch sind die 99 Gitter neuerdings um einiges farbenprächtiger und morphen schon mal; es wird nie gesehene Wummen, dickere Explosionen und vor allem jede Menge Tempo geben.



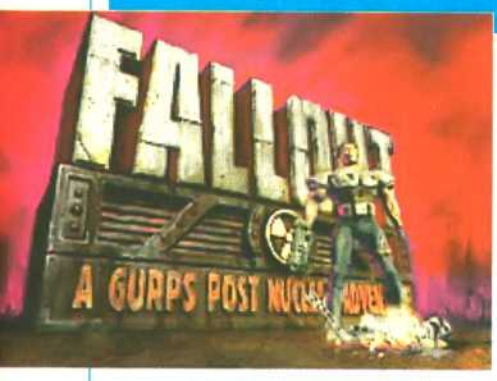
NORSE BY NORSEWEST – LOST VIKINGS 2

Interplay zum zweiten: Neben dem erwähnten Techno-Shooter wird momentan der Nachfolger zum populären Knobel-Hüpfer „Lost Vikings" vorbereitet. Ein bis zwei Spieler dürfen also bald wieder drei liebenswerte Wikinger durch scrollendes Plattformgebiet lotsen. Den Rätseln wird natürlich einmal mehr mit den unterschiedlichen Fertigkeiten der einzelnen Mitglieder des Trios zu Leibe gerückt. Außerdem soll man im Verlauf der 31 grafisch komplett neu gestalteten Abschnitte auf jede Menge Angreifer, viel Sammelgut sowie zwei Geheimcharaktere treffen.





FALLOUT



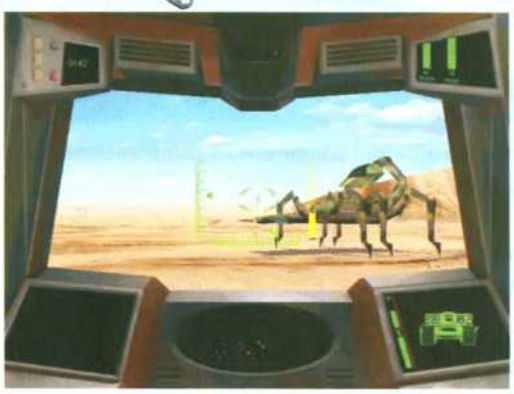
Interplay zum dritten: Die Amerikaner haben das Rollenspielsystem GURPS von Pen & Paper-Guru Steve Jackson lizensiert. Abenteurer dürfen sich somit auf eine postnukleare Apokalypse freuen, deren wenige Überlebende in Iso-Kellern hausen. Hier wird sich der selbst gebastelte oder vorgefertigte Charakter des Spielers in rundenbasierten Kämpfen mit Mutanten herumschlagen, während er im Rahmen seiner Mission (das eigentliche Spielziel steht noch nicht fest) zahlreiche Unterquests absolviert. Versprochen ist eine sehenswerte Mischung aus Rendergrafik, Motion Capturing und Blue Screen Aufnahmen mit Plastik- bzw. Knetmodellen. (rl)





G-NOME

Im März will 7th Level seinen Blechkumpel an die momentan dichtbesetzte Win 95-Front der Kampfroboter schicken. Er unterscheidet sich auf den ersten Blick zwar kaum von Mitbewerbern wie „Mechwarrior 2" oder „Shattered Steel", soll aber viele der auf die gesamte Genrekonkurrenz verteilten Qualitäten in sich vereinen. Vor allem werden bis zu acht Spieler via Netzwerk oder Internet in den Verlauf der Actionmissionen eingreifen können. Darüber hinaus soll der Gnom, Verzeihung, G-Nome interessante Angreifer, einen abwechslungsreichen Storyverlauf und vielfältige Waffengattungen (Mehrfachlaser, verschiedenste Zielsuchraketen, Schock-Projektile etc.) beinhalten.

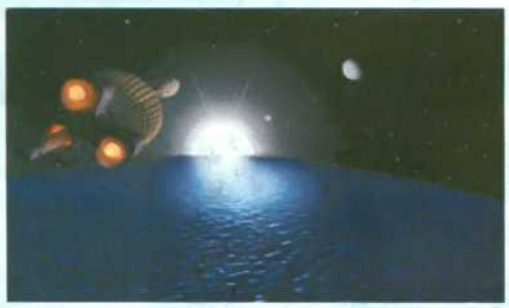




Für spannende Spiele dürfte also gesorgt sein, zumal man seinen Robo-Jockey auch schon mal ohne Stahlkleid, sprich quasi barfuß durch die gefährliche 3D-Landschaft lotsen muß. Letztere läßt sich auch per Außenansicht oder von Bord einer abgefeuerten Rakete aus betrachten, während man die Waffe auf das Ziel zulenkt. Und nach errungenem Gesamtsieg darf man sich an einem Rendermovie erfreuen.

SUBWORLD

In seinem Spiele-Debüt wird der deutsche Newcomer MediArt bereits in wenigen Wochen eine düstere Zukunft heraufbeschwören: Die Erde ist nach einer ökologischen Katastrophe komplett verwüstet, der Endzeitzug ist endgültig abgefahren. Ergo flüchten die wenigen Überlebenden auf einen Wasserplaneten. Hier sehen sie sich mit den Schwierigkeiten einer Existenz im ungewohnt feuchten Element und vielen weiteren Gefahren konfrontiert...



In einem Mix aus Echtzeitstrategie und Actioneinlagen soll der Spieler die technische Entwicklung der Menschheit weiterführen, sie gegen die Angriffe von fiesen Aliens schützen und Bündnisse mit den freundlicheren Völkern anderer Planeten schließen. Laut Hersteller garantiert dabei der zufallsbeeinflußte Fortgang der Story bzw. des Gameplays für Spannung am laufenden Band. Imposante Renderfilme sowie eine stimmungsvolle Hintergrundmusik liefern unterdessen den atmosphärischen Rahmen. Ob das endgültige Produkt halten kann, was die Vorabpropaganda verspricht, wird ein Test in der kommenden Ausgabe zeigen.





FLUGHAFEN MANAGER

Hinter dem Titel würde man zunächst Firmen wie Greenwood Entertainment oder auch Software 2000 vermuten, doch weit gefehlt: Es sind die Flipperspezialisten von 21st Century, die demnächst einen Spieler mit der Kontrolle von maximal 25 komplett ausgestatteten Airports betrauen. Dort soll er den Flugverkehr, die Finanzen sowie sämtliche Bodendienste managen. Bis zu 16 Fluglinien inklusive deren Personal sind zu betreuen, und es ist für die gesamte Infrastruktur inklusive Straßen, Zoll, Tower etc. Sorge zu tragen. Keine Frage auch, daß Computergegner der Expansion entgegenwirken werden.





Trotz aller Komplexität verspricht der Hersteller, daß sämtliche Aufgaben via Maus-Interface locker, flockig und durchschaubar von der Hand gehen. Was davon zu halten ist, wird sich allerdings nicht vor dem Sommer zeigen. Das Spiel befindet sich nämlich noch in einem frühen Entwicklungsstadium, und so dürften auch die faden Screenshots kaum repräsentativ für die Endversion sein. (rl)

☎ 0831/57 51 57
(Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h)
Telefax 0831 / 57 51 555
Compuserve 100106,3111
T-Online/Btx: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.1.97 - * = *noch nicht verfügbar am 13.1.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

„Titel" des Monats Februar:

Alfa Twin Box 29,95

PC Player: Hardware des Jahres 1996

im Bundle mit Dread Joypad 54,95 P

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer SVGA*	79,95
Diablo	69,95
Dominion	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
Master of Orion 2*	74,95
MAX	69,95
MDK*	79,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Return to Krondor*	64,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869	17,95
3D Ultra Pinball	29,95
7th Guest	19,95
11th Hour	29,95
A-Train*	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika*	24,95
Amored Fist	29,95
Apache Longbow light	19,95
B 17	19,95
Battle Bugs	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Batman Forever	24,95
Betrayal at Krondor	19,95
Biofarge	29,95
Bitmap Brothers Compilaton	24,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar 1	19,95
Christoph Kalumbus	19,95
Creature Shock	19,95
Cyberia	24,95
D	29,95
Daedalous Encounter	22,95
Der Clou Plus	29,95
Der Patrizier	29,95
Der Planer & Extra Data	19,95
Der Reeder	19,95
Descent	24,95
Destruction Derby	24,95
Discworld	24,95
Dogz - der Pausenhund	24,95
Dune 2	29,95
Dungeon Master 2	24,95
Earthsiege 1	19,95
Ecco the Dolphin	29,95
Eishockey Manager	19,95
Fade to Black	29,95
FIFA Soccer Classic	29,95
Formula 1 GP	29,95
Frankenstein	29,95
Fx Fighter	19,95
Goblins 1+2	19,95
Gobliins 3	19,95
Grand Prix Manager	24,95 N
Hand of Fate	29,95
Hanse	29,95
Harpoon Classic	17,95
Indiana Jones 4	29,95
Jagged Alliance dt.	29,95
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	29,95
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	29,95
Leisure Suit Larry 6	29,95
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	29,95
Magic Carpet 2	19,95 N
Maniac Mansion 2	29,95
Micro Machines 2	24,95
Monkey Island 1	24,95
Monkey Island 2	24,95
Nascar Racing + Track Pack	19,95
NBA Jam Tournament	24,95
NHL 96 Classics	29,95
North & South	12,95
Oidtimer	14,95 N
Outpost 1.5	19,95
PGA Tour Classic	9,95 N
Pirates e.	22,95
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Prince of Persia 1+2	24,95
Privateer	29,95
Pro Pinball: The Web	27,95
Railroad Tycoon	19,95
Rebel Assault	29,95
Red Baron e.	22,95
Return to Zork	29,95
Rise 2	29,95
Sam & Max	29,95
Shanghai Great Moments	24,95
Sherman M4	12,95
Silent Service 2	19,95
Sim Ant*	19,95
Sim City enhanced	19,95
Sim Earth*	19,95
Sim Farm*	19,95
Sim Life Classics	29,95
Simon the Sorcerer 1	19,95
Simon the Sorcerer 2	29,95
Space Hulk Classic	9,95 P
Space Quest 1	22,95
Space Quest 4	19,95
Space Quest 6	19,95
Star Crusader	9,95
Steel Panthers	29,95
Stonekeep	29,95
Strike Commander	29,95
Super Space Invaders	19,95
Syndicate plus	29,95
System Shock	29,95
Teamchef	19,95
Tennis Cup 2	19,95
TFX	29,95
The Quest*	19,95
Theme Park	29,95
Tilt	19,95
Top Gun F.A.W.	19,95
Tornado	19,95
Transarctica	19,95
Transport Tycoon+World Ed.	24,95
Ultima 1+2 Underworld	19,95
US Navy Fighters	29,95
Virtual Karts	29,95
Virtual Tennis	14,95
Vollgas	29,95
Warcraft	24,95
Whales Voyage	14,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	14,95
Wipeout/Novastorm	29,95 N
Wizardry 7	17,95
Wolf	14,95
Woodruff	19,95
WWF Wrestlemania	24,95
X-Com	24,95 N
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95
3 Skulls of the Toltecs	69,95
9 - The last Resort	69,95
Abuse	59,95
Ace Ventura	52,95
AD&D Blood & Magic	74,95
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
AH 64 Longbow Gold*	69,95 N
AH 64 Data	44,95
Airline Simulator	59,95
Air Warrior 2	79,95
Alien Triology	64,95
A.N.G.S.T.	39,95 N
Angel Devoid*	59,95
Anvil of Dawn	67,95
Armored Fist 2*	79,95
Assassin 2015	74,95
ATF Gold*	79,95
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Atripolis 2097*	69,95
Bad Mojo	44,95 P
Baku Baku	49,95
Baldies*	64,95
Baphomets Fluch	69,95
Barbie Druckstudio	49,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesigner	59,95
Batman Forever Coin up	59,95
Battle Cruiser 3000 AD*	59,95
Battle Isle 3	64,95
Bedlam	74,95
Betrayal in Antara*	79,95
Birthright*	79,95
Bleifuss 2	49,95
Boong	44,95
Bubble Babble	59,95
Bug	52,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Burning Steel 4	39,95
Caesar 2	49,95
Capitalism	69,95
Catz	24,95
Chessmaster 5000 Win95	69,95
Chewy	29,95
Civil War General	74,95
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2000: Conflicts	34,95
Clandestiny Win95*	69,95
Clayfighter 2*	79,95
Cluedo	74,95
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer	69,95
Command&Conqu. Data	24,95
Command: 100 neue Levels	24,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conq. SVGA*	79,95 N
Command & Conquer 2	79,95
C & C 2 Data*	29,95 N
Command Aces of t.Deep	74,95
Conqueror 1086 AD	69,95
Conquest of t. New World	79,95
Creatures	64,95
Crow: City of Angles*	79,95
Crusader 2: No regret	64,95
Cyber Gladiators	69,95
Cyberia 2	59,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Darklight Conflict*	69,95
Das Amt	39,95
Das schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3	29,95
DSA 1+2+3	74,95 P
Daytona USA	24,95
Deadline	34,95
Deadlock	74,95
Deadly Skies*	74,95
Death Gate	69,95
Death Rallye	49,95
Deathdrome*	49,95
Demonworld*	84,95
Der Planer + Data	19,95
Der Planer 2	69,95
Der Planer 2 Data	24,95
Der Produzent	69,95
Descent 2	69,95
Destiny	69,95
Destruction Derby 2	59,95
Diablo	69,95
Die Fugger 2	49,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95
Die gr. Schlacht: Waterloo	64,95
Die Hard Triology*	69,95
Die Pandora Akte	74,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Dig III*	34,95 N
Discworld 2	74,95
Down in the Dumps	69,95
Dragon Lore 2	64,95
Dragonheart*	64,95
Dschungelbuch 3,5	44,95
Dungeon Keeper*	69,95
Earthsiege 2	79,95
Earthworm Jim 2+1	64,95
Earthworm Jim Win95	62,95
Ecstatica 2	69,95 N
Elisabeth 1	64,95
Evidence*	69,95
Evocation	69,95
F 1 GP 2 dt.	79,95
F 1 Manager 96	69,95
F1 Racing*	79,95
F 22 Lightning II	79,95
Fantasy General	64,95
FIFA Soccer 97	69,95
Firefight	54,95
Flottenmanöver Win95	74,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1*	79,95 N
Fragile Allegiance	69,95
FX Fighter Turbo*	64,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	64,95
Games Chats	27,95
Gene Machine	69,95
Gene Wars	74,95
Golden Gate Killer	69,95

Geheimtip des Monats:

G-Nome 69,95

Eine Spezialistenteam und 20 Kampfkolosse stehen Ihnen zur Verfügung um 20 Missionen zu lösen.
Bis zu 8 Spieler sind im Netz möglich.
G-NOME ist ein Action-Game, daß vom Spieler eine Kombination aus hoher, situationsabhängiger Aufmerksamkeit, taktischem Geschick und zielorientiertem Handeln verlangt.
Unsere Meinung:
Es nimmt eine Sonderstellung in diesem Genre ein, weil sich momentan kein vergleichbarer Titel auf dem Markt befindet.

Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix Manager 2	74,95
Grid Run*	59,95
Guts 'n' Garters*	79,95
Hardwar*	79,95
Hattrick Wins*	64,95
Have a N.I.C.E. Day	54,95 N
Heart of Darkness*	a.A.
Heroes o Might&Magic	49,95
Hexagon Kartell	64,95
Hexen	49,95
Hexen Mission Disk	29,95
Holiday Island	69,95
Hugo 3	59,95
Hugo 4	59,95
Hunter hunted	79,95
Hyperblade	79,95
I have no mouth but I must*	69,95
Imperium Galactica*	69,95 P
Interstate '76*	79,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Man / XO*	59,95
Jagged Alliance 2*	69,95
Jetfighter 3	69,95
Jewels of the Oracle	79,95
King's Quest Collection 1-6	69,95
Kingdom of Magic	69,95
Klik & Play	39,95
Krazy Ivan Win95	74,95
Lands of Lore 2*	84,95
Leisure Suit Larry 7	69,95 P
Lighthouse	79,95
Lode Runner online*	79,95
Lord of the Realm 2	69,95 P
M1 A2 Abrams*	84,95
Mad TV 2	69,95
MAG	69,95
Magic the Gathering*	79,95
Marble Drop*	54,95 N
Martini Racing	24,95
Marty 2*	59,95
Master of Orion	29,95
Master of Orion 2	74,95
MAX	69,95
MDK*	79,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95
Mech 2 Data Disc	39,95
Mechwarrior 2 + Data	49,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Mega Race 2	54,95
Mefal Lords*	77,95
Mission Force Cyberstorm	69,95
Monopoly	54,95
Monster Trucks Madness	69,95
Monty Python's Ritter d. Kok. bat 3 Win 95*	64,95 69,95 N
Moto X	69,95
Mummy	79,95
Myst dt.	64,95
NBA Hangtime*	69,95 N
Nascar Racing 2	74,95
NBA Jam Extreme*	72,95
NBA Live 97	69,95
Need for Speed Spec. Ed.	74,95
Nemesis*	69,95
Net Zone*	59,95
Nihilist	54,95 P
Normality	74,95
NFL Quaterback 97	64,95
NHL Hockey 97	69,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Obelix Win95*	44,95 N
Olympic Games	64,95
Olympic Gold*	49,95
Olympic Soccer	64,95
Orionburger	62,95
Othello	34,95
Panic in the Parc*	74,95
Panzer Dragoon	64,95 P
Panzer General 2	39,95
Perfect Weapon*	59,95 N
Petko*	64,95
Phantasmagoria	77,95
Phantasmagoria 2	69,95 P
Pinball 97*	52,95
Pinball 95 Trybid*	39,95 N
Pinball Wizard 2000	59,95
Pirateninsel*	a.A.
Pirates! Gold	34,95
Pocahontas	29,95
Pole Position	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Play Hockey*	59,95
Privat Eye*	64,95 N
Privateer 2: The Darkening	79,95
Privateer 2 Special (+Priv 1)	94,95 N
Project Paradise*	64,95
Puppen, Perlen & Pistolen	69,95
Putty Squad*	69,95
QAD*	64,95 N
Quest for Glory Collection	64,95
Rally Racing 97	74,95
RAN Compilation	39,95
Raven Project*	57,95
Rayman	34,95
Realms of Haunting	74,95
Rebel Assault 1 + The Dig e.	49,95 N
Rebel Assault 1+2 e.	49,95 N
Reloaded*	54,95 N
Rendezvous im Weltraum	79,95
Renegade 2*	54,95
Return Fire	64,95
Riot*	59,95 N
Riddle of Master Lu	69,95
Ripper	39,95 P
Risiko Win95	69,95 N
Road Rash Win95	49,95
Robotron X*	24,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95 N
Safecracker*	69,95
San Franc. PD Homicide*	a.A.
Sand Worriors	69,95
Santa Fe Mysteries	64,95
Schleichfahrt	69,95
SEGA Rallye	69,95
Sensible World of Soccer	49,95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Sentiene*	69,95 N
Shannara	69,95
Shattered Steel	69,95
Sherlock Holmes	69,95
Silent Hunter	64,95
Silent Steel	49,95
Sim City 2000	29,95
Sim Copter	69,95
Sim Park	69,95 P
Sim Tunes*	54,95 N
Sim Weihnachtspaket	64,95
Simon 1+2 Special	49,95
Sonic	49,95
Soul Hunt*	59,95
Soviet Strike*	79,95
Space Trader Win95*	59,95
SPQR*	64,95
Star Control 3	79,95
Star Gate	44,95
Star General Win95	64,95
Star Gladiator	84,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
S.T.O.R.M.	64,95
Steel Panthers 2*	64,95 N
SU 27	49,95 P
Super Bubsy Win95	74,95
Super Motocross*	64,95
Syndicate Wars	69,95
Synergist*	69,95
Terminator Sky Net	39,95 P
Terror Trax*	34,95
Terra Nova	69,95
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX Super EF 2000 Win95	84,95
The Muppets inside	64,95
Tie Fighter SVGA	69,95
Timelapse	69,95
Tiny Troops*	64,95
The Devide*	54,95 N
The Fallen*	64,95 N
The Mutation of J.B.	39,95 N
The Simpsons*	59,95
Theme Hospital*	54,95 N
Think-X	37,95
Time Commando	69,95
Time Gate Win95	64,95 N
Tomb Raider	69,95
Toonstruck	69,95
Total Control	42,95
Total Distortion*	69,95
Total Mania*	64,95
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e	69,95
Tunnel B1	79,95
Twisted Metal Win95*	59,95
Ultimat Mix*	64,95
Urban Runner	59,95
US Navy Fighter 97 Win95	79,95
Viking Conquest*	59,95
Virtua Fighter	59,95
Warcraft 2	69,95
More War: 100 neue Levels	24,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warhawk Win95*	59,95
Warwind	59,95
Williams Arcade Greatest*	49,95
Wing Commander 4	54,95
Wipeout 2097*	69,95 P
Wizardry Gold*	69,95
Worms incl. Data	69,95
Worms Data: Reinforcem.	29,95
WWF in your House	64,95
X-Car	69,95 N
X-Men*	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	a.A.
Z	64,95
Z Director's Cut	19,95
Z + Z Director's Cut Bundle	69,95 N
Zombieville*	74,95
Zone Raiders*	64,95
ZPG*	67,95
Zork: Nemesis	74,95

Preisaktion!

Bleifuss 2	49,95
Cyberia 2	59,95
D. schw. Auge 3	29,95
Destr. Derby 2	59,95
Larry 7	69,95
Lords o. t. Rea. 2	69,95
Miss. Cyberstorm	69,95
Orionburger	62,95
Panzer Dragoon	64,95
Phantasmag. 2	69,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	54,95

Ein Office Paket muß 500 DM kosten?

SoftMaker Home Office 9,95

= Logo Maker, 500 Cliparts, 200 Fotos, 300 Schriften und ...

TextMaker Home Textverarbeitung	DataMaker Home Datenbank	PlanMaker Home Tabellenkalkulation
Dokumentvorlagen, Einbindung von Grafik, OLE 2.0, Rechtschreibprüfung	dBase kompatible Datenbank mit max. 200 Sätzen, Berichtseditor, etc.	84 Rechenfunktionen, benannte Bereiche, Zielwertsuche, 16 Diagrammtypen, etc.

Star Trek

Star Trek 25th anniversary	24,95
Star Trek 2	24,95
Deep Space 9	69,95
Next Gen. Final Unity dt.	39,95

Golf

PGA Tour 486 Classic	29,95
Links LS	84,95
Links 386 + 2 Plätze	69,95
Platz Castle Pines	49,95
Platz Cog Hill	49,95
Platz Devil's Island	49,95
Platz Mauna Kea	49,95
Platz Pelican Hill*	49,95
Platz Pinehurst 2*	49,95
Platz Prairie Dune	49,95
Platz Riviera	49,95
Platz Troon North	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95)*	69,95
Flight unlimited Win95	69,95
Flugsimulator 6.0 dt.	79,95 P
Flugsimulator 5.1 dt	79,95 P
FS FX upgrade	79,95
FS Designer Win*	69,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
Final Approach	39,95
Moving Map 2.0	69,95
Navigator 6.0	44,95
Rescue Air 911	69,95
Schiratti Commander	59,95
Scenery & Object Design	79,95
Aircraft Collections je (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	49,95
Szenerien:	
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Deutschland TOP 1-7 je	44,95
Multimedia München 2	49,95
Kanarische Inseln	59,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. 79,95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces Over Europe, Aviation Pioneers
Essential Selection Flight 29,95 N
1942 Pac. Air War, Fleet Def., Wings of Glory
Essential Selection Bussiness 29,95 N
Transport Tycoon, Theme Park
tunsoft Strategie Edition 49,95
Ancendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe
tunsoft Simulations Edition 49,95
Air Havoc, Flight Unlimited, Aegis
Game Box 50 Spiele 39,95
Mad TV, Tunican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Blade of Gold
Gigapack 79,95
Civnet, Unreal, Pro Pinball, Magnetic, F1 GP, Hattrick, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade America
Gold Games - 15 CDs 39,95
40 Spiele, Battle Isle, Ambrosia, Blue Byte, Der Planer, Oidtimer, Whales Voyage 1+2, U. A.
Lucas Arts Air Combat 49,95
Battle of Britain, Flight of the Intruder, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Megapack 6 79,95
Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball
Westwood Compilat 69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	89,95
DSA 1+2+3	74,95
Z+Director's Cut	79,95
Alfa Twin Box	
+ 8-Knopf Pad	54,95

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten 64,95
Entdecke das Land der Pharaonen
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs 39,95
u.A. Worastar 1, Wiff 2.0, Borland Paradox, Win. Harvard Graphics, Winclean uninstaller
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit 79,95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
Lexikon des intern. Films 119,95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos
Ultra Pack 2 79,95
Chronik 2, 20 Jhr. Autoatlas D, Wörterbuch Der, WISO mein Geld, ADAC, Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

8 MB EDO	44,95
16 MB EDO	109,95
32 MB EDO	224,95

günstige Tagespreise erfragen! nur Markenware!

Joysticks

Notebook Joystick Karte	149,95
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Dread Joypad	29,95
Alfa Twin Box	29,95
CH Products	
Flightstick	59,95
Flightstick Pro	99,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick*	189,95
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals+Nascar Rac. light	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95 P
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95 P
Blackhawk	49,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	149,95
Grip 2er Pack	49,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme	79,95
Warrior	119,95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	69,95
Sidewinder Pro	84,95
Sidewinder Pro+Fury	109,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	149,95 P
TM Formula T2 Lenkrad	219,95

Soundkarten

Gravis Ultrasound ACE	169,95
Gravis Ultrasound P&P	229,95
SB 16 VE IDE Plug&	159,95
SB 32 Plug&Play	219,95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Marktgäßle 8



Kempten:
In der Brandstatt 6





Animation en detail: blubbernde Ölquellen



Die Explosionen können sich sehen lassen



Häufig bieten Brücken ein gutes Versteck



Das Kürzel steht für „Krush, Kill'N Destroy" (zerschlage, töte und vernichte) und der arg martialische Titel wiederum für postnukleare Echtzeitstrategie aus dem Hause Electronic Arts/Beam Software. Man braucht sich also nicht zu wundern, wenn es knallhart zur Sache geht.

Daß auch hier wieder der strategische Meilenstein „Command & Conquer 2" von Virgin/Westwood Pate stand, bedarf kaum noch der Erwähnung – welcher Hersteller würde nicht auch gerne allein in Deutschland über 400.000 Exemplare eines Spiels absetzen? Und so lehnt sich KKND sowohl beim Gameplay als auch hinsichtlich der Präsentation hautnah an das bewährte Erfolgskonzept an.

Alarmstufe Rot bei bzw. von Electronic Arts

Bis hin zur Hintergrundstory ging das Anlehnungsbedürfnis der Elektro-Artisten freilich nicht: Das gerenderte Intro und die zwischen den Missionen zur Aufführung kommenden Videos wissen von den schweren Zeiten nach einem vernichtenden Atomkrieg zu berichten. Der Konflikt hat nahezu die gesamte Zivilisation ausgelöscht, lediglich zwei miteinander verfeindete Gruppen sind übrig geblieben. Dabei handelt es sich zum einen um die humanoiden „Survivors", zum anderen um die „Evolvers", eine degenerierte Mischung aus Mensch und Tier. Erstere haben den technologischen Fortschritt, letztere die weit-

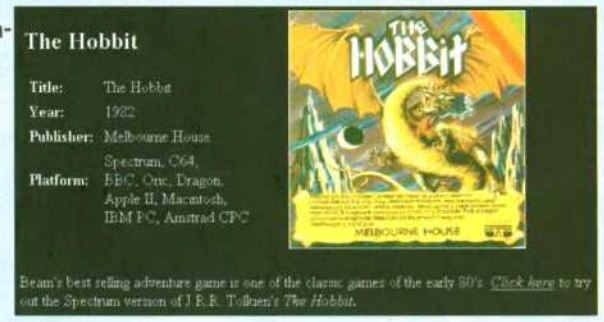


Tierische Mutanten gegen die mechanische Macht der Survivors

VOM HOBBIT ZU DEN MUTANTEN: BEAM SOFTWARE

Ihren bis dato größten Erfolg landete die in Melbourne beheimatete Programmierschmiede bereits vor 17 Jahren: Anno 1982 erschien mit „The Hobbit" für den Sinclair Spectrum eines der allerersten Adventures überhaupt. Bis heute folgten an die 100 weitere Titel, darunter Klassiker wie „Choplifter" oder „Way of the Exploding Fist" für den C-64. Für Konsolen vom Game Boy bis hin zur Playstation produzierte Beam Software eine ganze Reihe von Umsetzungen namhafter Spiele, etwa „Mechwarrior", „Battle Chess", „Defender of the Crown" oder „Gex". Den Eigenproduktionen für den PC blieb der große Erfolg dagegen bislang verwehrt: Weder der Multimedia-Krimi **The Dame was loaded** noch **Sports Cricket '96** ließ die Kassen hörbar klingeln. Dennoch ist die Firma mit 70 Mitarbeitern mittlerweile **Australiens größter Spieleentwickler**. Nostalgiker dürfen sich übrigens unter der Internetadresse **http://www.beam.com.au/** einen Spectrum-Emulator für ihren PC nebst 18 Vollversionen alter 8 Bit-Titel abholen.

Gibt's online umsonst: ein Spectrum-Emulator für den PC samt einiger 8 Bit-Oldies von Beam Software



aus größere Körperkraft sowie archaische Waffen auf ihrer Seite. Unter diesen Bedingungen kann der Kampf nun weitergehen, denn wer würde denn schon Lehren aus einem Atomkrieg ziehen – noch dazu in einem Computerspiel?

Je nachdem für welche Seite sich der Spieler zu Beginn entscheidet, gebietet er über höchst unterschiedliche Einheiten und Gebäude. Dem Solisten steht für jede Partei eine aus 15 Missionen bestehende Kampagne zur Verfügung, und bis zu sechs menschliche Kontrahenten dürfen sich über eine Direktleitung, im Netz oder via Modem an zehn speziellen Szenarien versuchen. Beim Briefing wird man da beauftragt, etwa eine bestimmte Menge Öl zu fördern, eine Brücke zu verteidigen oder ganz einfach den Gegner einzuäschern. Danach geht's in eines der von schräg oben dargestellten Krisengebiete. Das Territorium ist zunächst noch größtenteils abgedunkelt und enttarnt sich erst bei der Erkundung.

Sofern noch nicht vorhanden, muß nun eine Basis aus einem runden Dutzend verschiedener Gebäude errichtet werden. Für das mittels Maus und Icons im Klick- und Plazier-Verfahren betriebene Bauvorhaben werden Unmengen an Öl benötigt. Das schwarze Gold ist an einigen wenigen Stellen der Landschaft als Pfütze auszumachen, wird von Bohrtürmen gefördert und dann mit LKWs abtransportiert. Während Forschungsstätten, Wachtürme oder Tierställe im Entstehen sind, sollten einige Kundschafter das mit Flüssen, Gebirgen und Ruinen gesprenkelte Terrain erkunden, um so weitere Ölfelder und insbesondere das feindliche Hauptquartier auszumachen.

In den Fabriken können beliebig viele der etwa 50 Waffengattungen produziert werden. Die aus Infanteristen, Raketenwerfern, Panzern und Fahrzeugen bestehende Armee der Survivors erinnert dabei stark an die Truppen aus „Command & Conquer 2". Ihre Widerparts dagegen greifen auf eine bizarre Kriegsmaschinerie aus Skorpionen, Kampfmammuts oder Wolfsreitern zurück. Eine Luftwaffe ist generell von untergeordneter Bedeutung und läßt sich auch erst in späteren Missionen erstellen und einsetzen. Bewegt werden die Einheiten beider Seiten in bewährter Genretradition. Also entweder einzeln oder als umrahmte Gruppe (praktisch: auf einen Tastendruck hin können einmal erstellte Gruppierungen jederzeit wieder aufgerufen werden), jedenfalls aber nach der Point & Klick-Methode. Bei Feindkontakt eröffnen die Truppen dann völlig selbständig das Feuer. Nach erfolgreich geführten Gefechten klettern sie die dreisprossige Erfahrungsleiter empor und gehen mit entsprechend verbesserter Kampfkraft in die nächsten Auseinandersetzungen.

Neue Feinheiten erfordern neue Vorgehensweisen

Um noch mehr Kampfkraft in die Waagschale zu werfen, können Survivors wie Evolvers in die Forschung investieren. Dadurch steigen der Technolo-

POSTATOMARE APOKALYPSE FÜR MULTIPLAYER

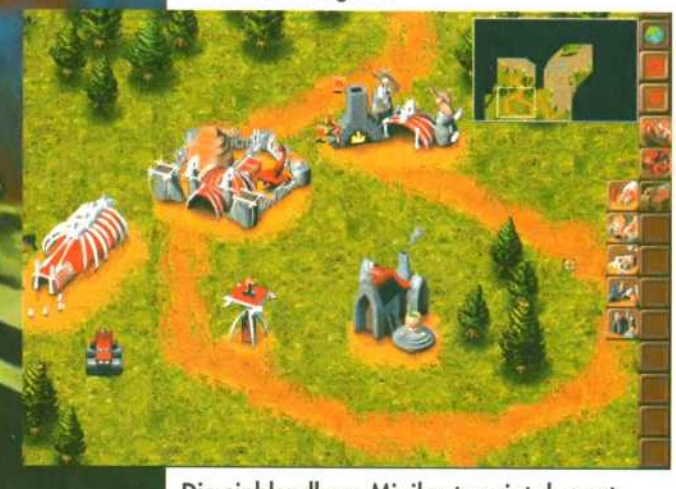
Insgesamt zehn Landstriche stehen für bis zu sechs vernetzte Strategen bereit: Per **Nullmodemkabel** oder **Modem** können sich zwei Spieler gegenseitig befehden; sollen es mehr sein, wird ein **Netzwerk** benötigt. **Eine CD-ROM reicht jeweils für zwei Teilnehmer aus.** Im Multiplayer-Modus lassen sich zu Beginn der Technologielevel die Menge an Ressourcen sowie etwaige Allianzen bestimmen. Letztere können übrigens während des Spiels durch einen kleinen Trick, den „forcierten Angriff" wieder gebrochen werden: Man aktiviert eine seiner Einheiten, drückt und hält die „Alt"-Taste und nimmt dann eine befreundete Truppe ins Visier. Nach erfolgter Attacke hat man einen Feind mehr.



Der CPU-Gegner agiert aggressiv und setzt auf schnelle Angriffe



Das etwas streifige Renderintro präsentiert die postatomare Apokalypse



Die einblendbare Minikarte zeigt das entdeckte Terrain in der Gesamtheit an



Mit den Öltankern kann man auch feindliche Infanteristen überrollen

gielevel und die Produktionskapazität in den entsprechenden Gebäuden. Manche der fortgeschritteneren Bauten beinhalten sogar Verteidiger, die im Falle eines Angriffs automatisch in Aktion treten. Trotzdem ist es klüger, die wichtigsten Anwesen zum Schutz mit zusätzlichen Wachtürmen und Maschinengewehrnestern zu umstellen. Zusätzlich finden sich vereinzelt alte Fabriken der untergegangenen Zivilisation, in denen weitere Einheiten lagern. Apropos Truppen: Sollten die Verbände angeschlagen sein, werden sie in die zuvor errichteten Hospitäler über-



Energiebalken über den Einheiten informieren über deren aktuellen Gesundheitszustand



Ausgesprochen kampfstark: Skorpione



Im Multiplayer-Modus können Survivors auch gegeneinander antreten

DER DIREKTVERGLEICH: C&C 2 VS. KKND

	C&C 2	KKND
Gameplay	sehr variabel	eher stereotyp
Missionsfolge	Missionen verzweigen sich	eingleisige Missionsfolge
CPU-Intelligenz	hoch	mittel
Gebäude	bleiben stets gleich, direkte Reparatur per Mausklick	können durch Forschung verbessert werden, Reparatur durch Mechaniker
Produktion	für jede Einheit muß ein Bauauftrag vergeben werden	mit einem Mausklick lassen sich beliebig viele Einheiten produzieren
Einheiten	bleiben stets gleich stark	stärkere Kampfkraft durch Erfahrung und höhere Technologiestufe
Marineeinheiten	ja	nein
Ressourcen sammeln	Sammler suchen automatisch nach Rohstoffen	wenn die Rohstoffquelle versiegt ist, bleiben die Sammler stehen
angeschlagene CPU-Truppen	kämpfen bis zum Umfallen	ziehen sich manchmal zurück
Explosionen	können umliegende Einheiten beschädigen	haben keine Auswirkung auf nahestehende Truppen
Multiplayer	bis zu acht Spieler	bis zu sechs Spieler
Editor	ja	nein
optische Unterschiede DOS/Win 95	unter DOS deutlich schwächer	nein
Geschwindigkeit/ Schwierigkeitsgrad	variabel	nicht variabel

GANZ PERSÖNLICH



Manfred

Besser gut abgekupfert als schlecht erfunden: KKND hat mich bereits ein paar durchzockte Nächte gekostet! Insbesondere die Evolvers mit ihren süßen Tierchen haben es mir angetan. Wie es der Titel schon dezent andeutet, geht es hier freilich noch härter zur Sache als bei „Command & Conquer 2". Das gilt sowohl für Todesschreie und Blutspritzer als auch für den CPU-Gegner, der in aller Regel bereits binnen kürzester Frist mit einer gewaltigen Übermacht zum Angriff bläst. Für ausgefeilte Taktiken fehlt da meist schlicht die Zeit, was den Spielablauf irgendwann stereotyp werden läßt. Aber eine Nacht geht noch!

GANZ PERSÖNLICH



Steffen

Seien wir doch mal ehrlich: Gäbe es allmonatlich eine neue Szenario-Disk zu „Command & Conquer 2", wer würde dann zu einem Klon wie diesem greifen? Und ist es wirklich noch tolerierbar, wie dreist sich die Programmierer hier bei den Ideen der Konkurrenz bedient haben – von den Landschaften über die Gebäude und Einheiten bis hin zum Sound meint man alles bereits zu kennen. Hey, auch einem so beliebten und gewiß fesselnden Genre wie dem der Echtzeitstrategie können neue Ideen nicht schaden. Und wenn schon soviel geklaut wurde, warum fehlt dann ein Editor? Die gerade mal 30 Solomissionen können doch bequem an zwei Wochenenden durchgespielt werden...

stellt. Angeschlagene Gebäude hingegen können von Mechanikern repariert werden.

Trotz der etwas kleinen Icons geht die Steuerung des Spiels dank vieler Hotkeys und einer stramm gehorchenden Maus recht flott von der Hand. Die cineastischen Zwischensequenzen und Renderszenen sind hübsch anzusehen und mit einer kräftigen Prise schwarzen Humors gewürzt. Zu hören bekommt der Feldherr vor dem Monitor eine Sounduntermalung aus Musik, Effekten und englischer Sprachausgabe, die direkt von „Command & Conquer 2" abgekupfert scheint – wie sich Beam Software überhaupt so stark an diesem Vorbild orientiert hat, daß eine Höchstnote mangels Eigenständigkeit einfach nicht vertretbar scheint.

Andererseits spielt sich KKND durchaus sehr unterhaltsam und ist mehr als nur ein Lückenbüßer bis zum Erscheinen von „Counterstrike", der neuen Zusatz-CD für Westwoods Trendsetter. Last not least: Eine komplett deutsche Version wird Ende März erwartet; sie soll trotz der hierzulande so strengen Jugendschutzbestimmung identisch mit der Originalfassung sein. (md)

KKND

(Electronic Arts/Beam Software)

Echtzeitstrategie (ganz) im Stil von „Command & Conquer 2".

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



79%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 30 bis 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio 16, ESS Audiodrive, MS Sound System, Soundscape, Roland Rap-10
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	englisch, komplett deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	zwei Spieler per Direktleitung, bis zu sechs Spieler im Netz oder über Modem
ONLINE-INFO:	http://www.beam.com.au/games/kknddemo.htm

B + E Games
Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt
T-Online: *200570972118963#
eMail:BE.Games@t-online.de
Bestellannahme: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr
Tel. 09721/ 18 56 32, 18 56 33
Tel. 0177/2475910,2475911 Fax 09721/189633

DOMINION	**69,90**	**Alle Spiele DV oder DA!!**	
M.A.X.	**69,90**	Bundesliga Man. 97	69,90
		Civ2-Scenario	34,90
Master of Orion 2	**79,90**	Discworld 2	79,90
Ace Ventura	**59,90**	**Down i.t. Dumps**	**69,90**
Blood & Magic	**79,90**	DSA 3	34,90
Com & Conq 2 Mis.	**14,90**	**Dungeon Keeper**	**69,90**
Daggerfall	**69,90**	F1 GP 2	79,90
Deadlock	**79,90**	**Flying Corps**	**79,90**
Diablo	**79,90**	Lands of Lore II	89,90
Fifa Soccer '97	**69,90**	Mad TV 2	79,90
Formel 1	**79,90**	Madden NFL´97	69,90
Have a N.I.C.E. Day	**59,90**	**Mechw.2-Merc.**	**79,90**
Jagged All.2-D.G.	**74,90**	Nascar Racing 2	74,90
KKND	**74,90**	NBA Live ´97	69,90
MDK	**79,90**	**Need for Speed SE**	**59,90**
Privateer 2	**79,90**	Nemesis	69,90
Phantasmagoria 2	**74,90**	**NHL Hockey '97**	**69,90**
Sim Copter	**69,90**	Pandora Akte	77,90
Sega Rally	**67,90**	Schleichfahrt	69,90
US Navy Fight.´97	**79,90**	**Siedler 2 Mission**	**27,90**
		Terminator Skynet	**39,90**
		Tomb Raider	64,90
		Tunnel B1	79,90
		Warcraft 2-Ex.Ed.	**79,90**
		Zork Nemesis	79,90

!!! Gesamtpreisliste kostenlos !!!
Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN. Vorkasse 6,90 DM
Ab 300,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

Okay Soft
Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405

Neu: Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland) Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!

BESTSELLER

Armored Fist 2.0		72.90*
Baphomets Fluch	DV	74.90
C & C Alarmstufe Rot	DV	88.90
Daggerfall	DV	74.90*
Das Gewehr (Age of Rifle)		69.90
Diablo	DA	73.90
Discworld 2	DV	79.90
DSA 3- Schatten ü.Riva	DV	39.90
Dungeon Keeper	DV	72.90*
FIFA 97	DV	71.90
Formel 1	DV	75.90*
Grand Prix 2	DV	82.90
Have a N.I.C.E Day	DV	62.90*
Heroes of Might + Magic 2		79.90
Jagged Al.2-Deadly Games		74.90
Larry 7	DV	75.90
Lord of the Realm 2	DV	75.90
Master of Orion 2	engl.	65.90*
MAX	DV	69.90
Nascar Racing 2	DA	74.90
NBA Live 97	DV	71.90
NHL 97	DV	71.90
Pandora Akte	DV	75.90
Phantasmagoria 2	DA	73.90
Privateer 2 - Darkening	DV	78.90
Schleichfahrt	DV	69.90
Tomb Raider	DV	72.90
Warcraft 2 Exclusiv Ed.	DV	77.90
Wing Commander 4	DV	56.90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Auszug aus unserem Lieferprogramm:

3D Ultra Pinball 2	DA	84.90	Kai's Power Goo	DV	77.90
3 Skulls of the Toltec	DV	73.90	Lemmings 1-3	DA	26.90
Ace Ventura	DV	55.90	Mad TV 2	DV	69.90
Adams Family Pinball *		68.90	MDK *	DV	95.90
AH-64D Longbow	DV	78.90	Mechwar.2: Mercenaries	DV	76.90
- Flash Point Korea	DV	47.90	Monopoly	DV	62.90
Air Warrior 2 *	DV	79.90	Monster Truck Madness	DV	65.90
Alien Trilogy	DV	79.90	Nascar 1 + Track Pack	DA	25.90
American Dream	DV	35.90	Need for Speed Special	DV	78.90
ATF - Nato Fighter	DV	42.90	Nemesis (Wizardry) *	DV	75.90
Battle Isle 3	DV	42.90	Netzone	DV	62.90
Betrayal at Antara *	DV	75.90	Orion Burger	DV	78.90
Bleifuß 2	DV	62.50	Panzer Dragoon	DV	74.90
Blood & Magic	DV	81.90	PC Games Cheat 2	DA	27.90
Blue Ice	DV	74.90	Pizza Connection	DV	19.90
Bug	DV	55.90	Puppen, Perlen, Pistolen	DV	65.90
Bundesliga Manager 97	DV	68.90	Rally Racing 97	DV	69.90
Chessmaster 5000	DV	68.90	Ravage D.C.X	DA	71.90
Civilization 2	DV	71.90	Realms of Haunting	DV	73.90
- Scenarios	DV	39.90	Red Baron 2 *	DV	75.90
Com. & Conquer Red Alert	EV	85.90	Rendevous im Weltall	DV	74.90
Creatures	DV	65.90	Risiko -W95	DV	75.90
Crusader-No Regret	DV	63.90	Road Rash	DV	59.90
Das Hexagon-Cartell	DV	66.90	Secret of Luxor	DA	95.90
Daytona USA	DA	75.90	Sega Rally *	DA	75.90
Death Rally	DA	55.90	Sensible World 96/97	DA	56.90
Der Planer 2 - Missionen	DV	25.90	Shanghai Great Moments	DV	25.90
Destiny	DV	65.90	Shatterd Steel	DV	75.90
Destruction Derby	DA	26.90	Sherlok Holmes 2	DV	72.90
Destruction Derby 2	DV	75.90	Shine	DV	82.90
Die gr. Schlacht-Shilo	DV	65.90	Sim City 2000 Quadrobrid	DV	75.90
Die Siedler 2	DV	68.90	Sim Copter *	DV	75.90
- Scenario	DV	29.90	Sim Park *	DV	62.90
Discworld	DA	26.90	Star Control 3	DA	73.90
Dominion *	DV	77.90	Star General	DV	67.90
Down in the Dumps	DV	68.90	Steel Panthers 2 *	DV	68.90
Dragon Heart	DA	67.90	Super EF 2000 -W95	DV	81.90
Dragon Lore 2	DV	71.90	Syndicate Wars	DV	72.90
Eishockey Manager	DV	19.90	Terminator Scynet	DA	56.90
Elisabeth I.	DV	65.90	TFX EF 2000:Tactcom	DV	35.90
F-22 Lightning 2	DV	78.90	The Neverhood -W95	DV	91.90
Fable	DV	77.90	Theme Hospital *	DV	72.90
Firo & Klawd *		59.90	Time Commando	DV	72.50
Flottenmanöver	DV	75.90	Timelapse	DV	65.90
Flugsimulator 6.0 - W95	DV	85.90	Toonstruck	DV	75.90
Flying Corps *	DV	79.90	Trek Academy	DV	39.90
Gold Games (Topware)	DV	38.90	Trophy Bass 2		64.90
Golden Gate Killer	DV	65.90	Tunnel B1	DV	76.90
Grand Prix Manager 2	DV	77.90	Ultra Pack Vol. 3	DV	78.90
Harpoon 97		71.90	US Navy Fighter 97 *	DV	71.90
Hattrick Wins *	DV	68.90	Versailles 1685	DV	65.90
Hind	DV	62.90	Warwind -W95	DV	68.90
Holiday Island	DV	65.90	Wing Commander 3 Classic		33.90
Hugo 4	DV	62.90	Wizardry Gold *	DA	74.90
Hunter Hunted	DV	65.90	Woodruff...	DV	25.90
Hyperblade - W95		73.90	Worms Special Edition	DV	65.90
Jet Fighter 3		69.90	"Z"	DV	72.90
John Madden 97	DA	71.90	Zork Nemesis	DV	77.90

T-Online OKAY# komplette Angebots-Liste kostenlos! Bitte System angeben! LÖSUNGSHEFTE ab 9,90 PlayStation Liste kostenlos!

HARDWARE

Thrustmaster T2 Lenkrad	218.*
Thrustmaster Grand Prix I	154.*
Alfa Twin	35.*
Gravis Gamepad PRO	52.*
Gravis Grip Multiport + 2 Pads	129.*
SoundBlaster 16 Value Ed. pnp	129.*
SoundBlaster AWE 64 pnp	305.*
Orchid Righteous 3D	509.*

GIGA PACK VOLUME 1:
Bleifuß, CivNet, Hattrick, Rätsel des Meister Lu, Mephisto Genius Pro, Grand Prix 1, Links 386, Transport Tycoon Deluxe
79,90

BLITZ VERSAND:
Lagerware versenden wir bei Auftragseingang bis 15.00 Uhr noch am selben Tag.
Die Post sichert eine Zustellung innerhalb 24 bis 48 Stunden zu.

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind kostenpflichtig. Einzelne Routen werden nicht angenommen!
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Kein Ladengeschäft. Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!
Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland Vorauskasse DM 18,00

NBA LIVE 97



Ob auf Eis, Rasen oder Parkett: Von Saison zu Saison verteidigt Electronic Arts erfolgreich die Tabellenführung in den unterschiedlichsten Sportarten. Auch mit den aktualisierten Korbjägern ist wieder ein großer Wurf gelungen.



NEUVERPFLICHTUNGEN

Die über 400 NBA-Profis hat man jetzt zwar in texturierte Polygontrikots gesteckt, doch erreichen ihre etwas ruckeligen Motion-Capture-Bewegungen nicht ganz die Qualität der Kufencracks bzw. Kicker aus gleichem Hause. In den Hallen ist das Geschehen aus acht Kamerawinkeln in zehn Zoomstufen zu sehen, wobei die automatisch wechselnden Perspektiven zunächst gewöhnungsbedürftig sind. Beim Umschalten kann es da anfangs schon passieren, daß man aus Versehen mal ins Aus dribbelt. Weniger spektakulär, aber spielbarer ist die klassische Schrägansicht. Weitere Präsentationsboni bieten eingeblendete Highlights, Halbzeitvideos sowie die nun endlich integrierten, aber etwas spärlichen Livekommentare.
Modi für über (Null-) Modem oder Netzwerk verbandelte Multiplayer sind ab sofort ebenfalls mit im Spiel – an zwei Rechnern können bis zu acht Menschen gleichzeitig mitmischen. Die firmentypische Optionsflut verbirgt sich hinter komplett überarbeiteten, peppigen Menüs und wurde zudem um kleine aber feine Features erweitert, die Spielertransfers, Statistiken und Spielzüge betreffen. Beispielsweise läßt sich am Klemmbrett zusätzlich mit zehn defensiven Taktiken oder Doppeldeckung arbeiten.







Klassisch, Seitenlinie und Verfolgung: drei von acht Kameraperspektiven



Die Arena in höchster Detailstufe



Auswahl der Verteidigungsstrategie am Klemmbrett

STAMMSPIELER

Neben den 29 NBA- und zwei Allstar-Teams darf man vier Mannschaften eigenhändig zusammenstellen, die dann jedoch nur zu Freundschaftsspielen auflaufen. Mittels Editor ins Digileben gerufene Sportler lassen sich hingegen beliebig auf die Clubs verteilen und über eine komplette Saison und/oder die Playoffs begleiten. Mit von der Partie sind natürlich auch wieder diverse Modi, ausgiebige Manipulationen am Regelwerk, eine durchdachte Steuerung und furiose Musikbegleitung. Allerdings sind die Hardwareanforderungen bei höchster Detailstufe in SVGA mal wieder so hoch wie der Spielspaß. (st)

NBA Live 97
(Electronic Arts)

Der neue Korbkönig ist immer noch der alte

GRAFIK	81%
SOUND	79%
STEUERUNG	83%
MOTIVATION	85%



82%

USK-Freigabe: o. Altersbeschränkung
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit MS-DOS 5.0 oder Win 95, besser ein P133
SPEICHER:	16 MB RAM, 30 (DOS) bzw. 40 (Win 95) bis 80 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB 2.0/Pro/16, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape (DOS) bzw. alle zu DirectSound 2.0 kompatiblen Karten (Win 95)
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick, Gamepad, Gravis GrIP
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu acht Spieler via (Null-) Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	www.easports.com



Mehr als

12 TOP-SPIELE

plus

jeden Monat die aktuellsten Demos, Tests, News, Specials und Lösungshilfen

nur 77,- DM*

PC Joker Heft & Spiel im Abo

mit Preisvorteil (statt DM 90,- nur DM 77,-) und beschleunigter Lieferung frei Haus

*BEI LIEFERUNG INS AUSLAND: 85,- DM

EINFACH ABO-KARTE AUSFÜLLEN UND EINSENDEN AN:

JOKER VERLAG
Labiner GmbH & Co.
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

ODER

TELEFONISCHE BESTELLUNG UNTER
08106/89 96 01
(ABOVERWALTUNG: PETRA LAUBENBERGER)

Magic-The Gathering
BattleMage

Ob sich der sagenhafte Erfolg des strategischen Sammelkartenspiels der Wizards of the Cost wohl am Computer wiederholen läßt? In der von uns getesteten Importversion sucht Acclaim nun zuerst Antwort auf die bange Frage, MicroProse wird in wenigen Wochen folgen.



Eine der zauberhaften Landschaften Corondors

DAS DUELL

Für Fans der populären Trading Cards aus dem Fantasy-Reich Dominia ist bereits der Ansatz dieser Versoftung verblüffend: Hier bekommt man es in zwei verschiedenen Modi mit Echtzeit-Auseinandersetzung zu tun. Da wäre zunächst einmal das eigentliche Duell, wo der Spieler unter sechs Spellcastern (drei Lichtgestalten und drei Bösewichter) einen Magier aussucht. Mit ihm tritt man gegen einen computergesteuerten Widersacher an, der aus demselben Pool zu wählen wäre. Jeder der Kandidaten verfügt von Anfang an über ein fixfertiges Zauberdeck. Natürlich ist es aber um vieles reizvoller, wie bei der Vorlage seine persönlichen Spruchfavoriten aus dem Archiv (es umfaßt 220 ausgewählte Karten aus teils auch aktuellen Editionen, Ergänzungsmodule sind geplant) zusammenzustellen. Selbstredend kann dieses Individual-Deck dann abgespeichert werden.
So oder so stehen sich die beiden Kampfmagier anschließend in einer aus der Draufsicht gezeigten Wildnis gegenüber. Die Karten werden automatisch gemischt und sieben Bilder als Anfangsausstattung gezogen. Je nach Rechner kommt nun alle zehn bis fünfzehn Sekunden ganz von alleine eine Karte hinzu. Das erste Ziel besteht folglich darin, möglichst viele Länder möglichst schnell abzulegen, denn sie produzieren das zum Beschwören von Monstern, Hexereien, Verzauberungen etc. benötigte Mana. Ist nun eine Kreatur ins Leben gerufen, wird sie per Fadenkreuz entweder dem gegnerischen Zauberer direkt oder einem von ihm herbeizitierten Monster auf den Hals gehetzt. Auch Blitzschläge und andere Effekte werden gezielt eingesetzt, um dann hübsch gestaltet über den Bildschirm zu düsen und auf der Gegenseite einzuschlagen – falls der Feind nicht rechtzeitig einen Gegenzauber sprechen konnte.
Dieses Prinzip bewirkt zum einen, daß man bald in recht große Hektik gerät. Zum anderen zeitigen die Sprüche selbst für Altmagier manchmal unerwartete Folgen. So erhält etwa eine mit Blutrausch verzauberte Kreatur nicht nur mehr Angriffspunkte, sondern sie bewegt sich auch schneller über das Schlachtfeld. Im übrigen hat sich Acclaim aber streng an die Originalregeln gehalten. Wer seine 20 Lebenspunkte verliert, der verliert also auch das Duell.



In der Kampfarena wird das Kartenkontingent mit Tastaturbefehlen auf den Screen geholt und auch wieder von dort verbannt

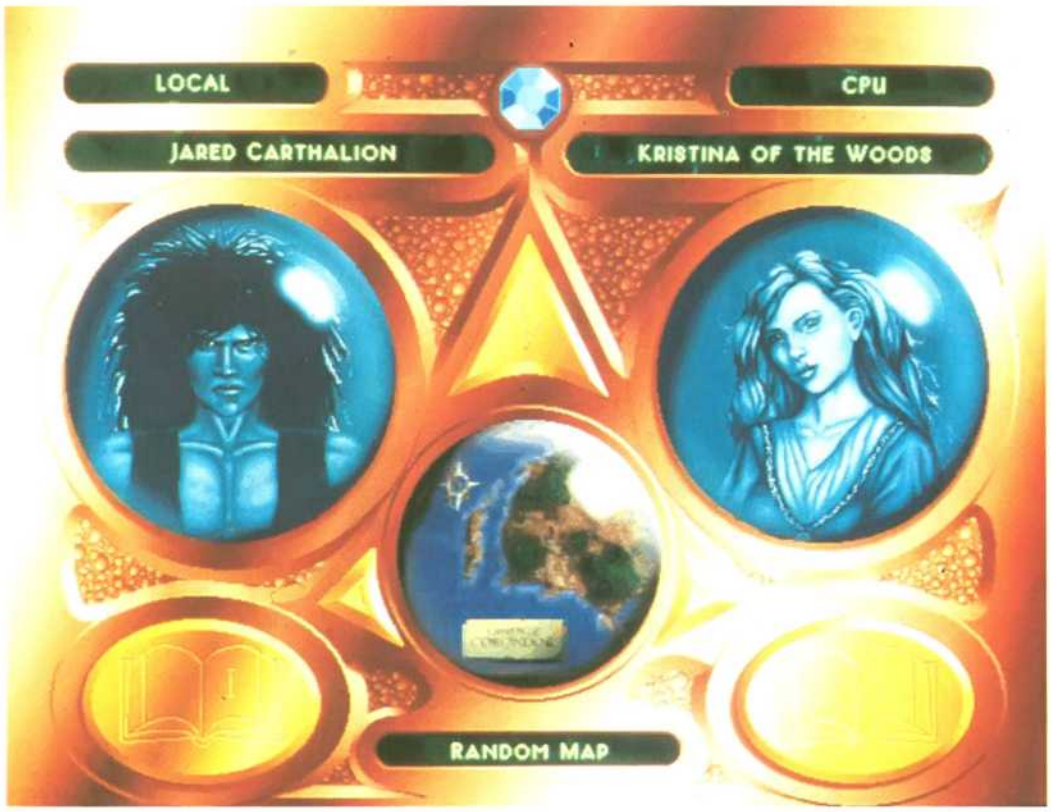
DIE KAMPAGNE

Die zweite Spielart scheint auf den ersten Blick gemütlicher angelegt zu sein, erobert man hier doch rundenweise die 30 Ländereien des Kontinents Corondor – im Bündnis mit bzw. in Konkurrenz zu den bereits erwähnten Spielcharakteren. Jede einge-

DIE MAGISCHEN BÜCHER



Multimedia-Magier dürfen sich inzwischen auch mit der bereits auf einige Bände angewachsenen Buchreihe des Heyne Verlags in die Zauberwelt von Dominia vertiefen. Die für rund 15,– DM erhältlichen Fantasy-Stories sind aber auch für Nichtspieler durchaus empfehlenswert.



Das Auswahlmenü: wer gegen wen?

nommene Region bietet bestimmte Vorteile wie z.B. neue Zaubersprüche oder mehr Mana. Unbesetztes Territorium wird dabei meist ohne weiteres überrannt, während Begegnungen mit anderen Spielern automatisch zu einem der beschriebenen Duelle führen. Von deren Ausgang hängt es dann ab, wem die Provinz in Zukunft gehört.

TECHNIK UND HANDHABUNG

Der Duellscreen hält sich zwar in mäßig schönen Grenzen, doch sonst haben die Grafiker wahrlich zauberhaft gearbeitet: Die Provinzen Corondors werden von Bildern repräsentiert, die jedem Hochglanzkalender zur Ehre gereichen, die diversen Auswahlbildschirme wirken ähnlich edel. Nützlich immerhin noch die Sprachausgabe, weil sie verrät, was genau der Gegner gerade im Sinn hat. Eher umständlich dagegen die gemischte Maus/Tastatur-Steuerung. Dies gilt insbesondere beim Kampf, zumal man hier seine Sprüche wegen der gebotenen Eile häufig nur anhand des Original-Artworks zuverlässig identifizieren kann. (jn)



Das vorläufig noch etwas dünne Archiv ermöglicht das ungestörte Studium der vorrätigen Zaubersprüche

DER KONKURRENT

Auch bei MicroProse wird seit geraumer Zeit an einer Magic-Versoftung gewerkelt,



die nach einigen Anlaufschwierigkeiten nun bis zur nächsten Ausgabe testfähig sein sollte. Die kommende Kartenmagie wird sich ebenfalls in zwei Spielbereiche gliedern: **Duelle** sowie eine Art von **Adventurekampagne**. Damit enden dann aber die Ähnlichkeiten mit Acclaims Fassung auch schon, denn bei den Simulationsspezialisten soll es im Sinne der Firmentradition **rein strategisch** zugehen.

GANZ PERSÖNLICH

In dem Bestreben, eine gewisse Distanz zum Original zu schaffen, hat Acclaim hier für meine Begriffe des Guten zuviel getan. Als eingefleischter Fan des Kartenspiels, kann mir das Echtzeit-Gameplay einfach nicht gefallen, da es den (stark kopflastigen) Charakter der Duelle doch erheblich verändert. Und 220 Sprüche, da kann ein echter Kartenlord mit einigen tausend Effekten in petto doch nur lachen! Wenn die Note trotzdem freundlich ausfällt, dann deshalb, weil die „Eigenkreation" des Herstellers für sich genommen durchaus reizvoll ist.



Michael

Magic – The Gathering: BattleMage

(Acclaim)

Innovative, wenn auch gewöhnungsbedürftig hektische Umsetzung des populärsten Trading-Cards-Spiels.

GRAFIK	80%
SOUND	71%
STEUERUNG	67%
MOTIVATION	74%



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab jedem Pentium mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 1 MB-Karte erforderlich
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	Modem zu Modem, Internet (Kali), Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.aklm.com



An der PC-Konvertierung ihres Arcade-Racers „Daytona USA" sind die japanischen Konsoleros zwar erst kürzlich gescheitert, doch diesmal läuft der Motor rund: Die 3D-Rallye ist unter Win 95 ebenso rasant und spannend wie einst in der Spielhalle!

Seit etwa zwei Jahren schart sich eine beachtliche Fangemeinde um das Automatenoriginal, wo abseits der Betonpisten der Genre-Konkurrenz gerast wird: Hinter dem Lenkrad der allradgetriebenen Rallye-Varianten eines Lancia Delta Integrale oder Toyota Celica Turbo hat der Spieler da mit den Tücken dreier dreckiger, rutschiger, sandiger, hügeliger und verwinkelter Trampelpfade zu kämpfen. Der Hauptanreiz besteht darin, sich allmählich an die Ideallinie der Tunnels, S-Kurven, Spitzkehren und Schikanen heranzutasten, wobei ein sprechender Kopilot behilflich ist.

WAS DIE ANLEITUNG VERSCHWEIGT

Hier ein paar Tips aus dem praktischen Rallye-Betrieb der Testredaktion. So läßt man bereits am Start jeden Vollgas-Bleifuß locker stehen, indem die **optimale Drehzahl von etwa 6000 U/min** gehalten wird. Wer dann die Meisterschaft für sich entscheidet und auch auf der extrem kurvigen Bonuspiste mit Seeblick die CPU-Piloten hinter sich hält, wird nicht nur mit einer schicken Siegerehrung belohnt: Je nach Schwierigkeitsgrad läßt sich nun entweder der vorher nicht direkt erreichbare **Bonuskurs** im Practice- und Time Attack-Modus austesten. Oder man erhält gar Zugriff auf den **versteckten Lancia Stratos**, ein real existierendes Siegerauto aus den 70er Jahren. Wegen des Frontantriebs ist das Driften damit gewöhnungsbedürftig, dafür ist die Endgeschwindigkeit höher. Davon abgesehen liegen jede Menge **Cheats**, ein **Mirror-Modus** für Fahrten auf spiegelverkehrten Strecken sowie eine Option zum **Abschalten der Cockpit-Anzeigen** in den Tiefen der CD-ROM verborgen.



Der gut verborgene Lancia Stratos

Ausflug um den Bonus-See





Im Replay wird via Lenk- und Feuertasten zwischen den Kameras umgeschaltet

NACHFOLGER IM RÜCKSPIEGEL

Segas neuer Rennautomat **Touring Car Championship** ist bereits zur PC-Konvertierung angemeldet: Vielleicht noch in diesem Jahr wird man im trauten Heim Tourenwagen vom Typ Alfa 155 V6, Opel Calibra V6, AMG Mercedes C und Toyota Supra auf superschnellen 3D-Pisten ausprobieren können. In weiter Ferne liegt dagegen noch das Highend-Rennspiel mit dem Arbeitstitel **Super Car** – selbst das Arcade-Original befindet sich noch in der Entwicklung. Es basiert auf Segas brandneuer Hardware Model 3, deren überragende 3D-Fähigkeiten man beim aktuellen „Virtua Fighter 3" erstmals in der Spielhalle bewundern kann.



Touring Car Championship







Super Car



Fahrfehler kosten wertvolle Zehntelsekunden



In dem dunkleren Boliden sitzt der „Ghost"



Weniger übersichtlich: die Cockpit-Kamera

Am PC-Volant klappt das gefühlvolle Bremsen, Schlittern, Gegenlenken, Abfangen und erneute Beschleunigen des Fahrzeugs auf so unterschiedlichen Belägen wie Teer, Schlamm oder Gras per Analogstick am besten. Via Pad geht es immer noch sehr gut, mit der Tastatur so lala. Jeder Fahrfehler zieht Rempler an die Seitenplanken oder Felsen nach sich. Dem Chassis schadet das zwar nicht, doch geht stets etwas Tempo und damit wertvolle Zeit im Kampf gegen den gnadenlos herabtickenden Countdown verloren.

Am besten übt sich der Digi-Pilot also zunächst ein wenig im Practice- oder Time Attack-Modus. Hier wie dort sind die drei in der Steppe, im Wald und einem malerischen Gebirge gelegenen Kurse direkt anwählbar. Man mißt sein Können dann von einem Checkpoint zum nächsten mit einem Computergegner oder versucht, im Alleingang vorgegebene und selbst erzielte Rundenzeiten bzw. eine über drei Runden berechnete Gesamtzeit zu unterbieten. Die beste Fahrt merkt sich der Rechner nicht umsonst: Auf Wunsch fährt bei weiteren Zeitrennen ein „Geisterfahrer" (der sogenannte Ghost) automatisch auf der gespeicherten Top-Route mit und markiert so einen Orientierungspunkt für kommende Spitzenleistungen.

Die 14 Computergegner fahren stark und fair

Selbstredend kann man seinen Boliden auch tunen. So wird über die Reifenhärte die Balance zwischen Grip und Tempo verschoben, das Ladedruckventil beeinflußt den Motorsound, und die Einstellung der Stoßdämpfer an Front und Heck die Straßenlage. Die alle drei Pisten umfassende Meisterschaft wird aber mit den Standardeinstellungen ausgetragen; hier läßt sich nur die Lenkung zwischen feinfühlig und zäh abändern. In diesem Championship-Modus arbeitet man sich vom letzten Startplatz durch ein Feld von 14 stark, aber fair agierenden CPU-Konkurrenten



Hübsche Details am Rande: jubelndes Publikum, ein Helikopter und grasende Tiere



nach vorn. Der Sieger erhält dann Zugriff auf eine Bonuspiste, die um einen See herum führt. Zwei gesellige Piloten gehen bzw. fahren sich stattdessen am Splitscreen ans Blech, ohne daß der Computer mit eigenen Cracks eingreift. Dem Zurückliegenden werden dabei auf Wunsch einige Zusatz-PS unter die Motorhaube geschaufelt, was die Aufholjagd erheblich erleichtert.
Die SVGA-Grafik kann zwar kein „Bleifuß 2" ausbremsen, ist aber hübsch anzusehen und ab einem P133 auch ordentlich flott. Nur Besitzer kleinerer Maschinen schalten besser auf die immer noch ansehnliche VGA-Optik um. Und wer auf einen spielbaren Untersatz mit besonders vielen Ex-

Schnelle 3D-Grafik für die Augen, flotte Rockmusik für die Ohren

tras zurückgreifen kann, der darf die rund 65.000 kunterbunten Farben des High-Color-Modus ausprobieren. Ansonsten umschmeicheln fünf rockige Begleittracks sowie passende Soundeffekte das Ohr, so daß als technischer Kritikpunkt nur die Ladezeiten bleiben: Beim Wechsel zwischen den Optionsscreens kann durchaus eine halbe Minute vergehen. (rl)



Die computergelenkten Fahrzeuge sind nicht ganz so schick ausgearbeitet



Duelle am Splitscreen versprechen jede Menge Rallye-Spaß



Lancia Delta und Toyota Celica zeigen deutliche Unterschiede im Handling

SCHUMMELN IN DER SPIELHALLE

Am originalen Automaten läßt sich ein **verstecktes Auto** über Umwege probefahren: Zunächst wird der Leerlauf eingelegt und eine Münze eingeworfen. Bei gedrücktem Bremspedal wird in der Championship nun ein beliebiger Bolide nur markiert, aber noch nicht gewählt. Dann legt man nacheinander die Gänge eins, zwei, drei und vier ein – ein Soundeffekt sollte den aktivierten Cheat bestätigen. Wird jetzt das Auto durch Antippen des Gaspedals gewählt und die Bremse entlastet, fährt man auch hier plötzlich im Lancia Stratos spazieren!
Ebenso gut versteckt ist der **Stoppuhr-Modus**: Man wirft Geld ein, wählt die Meisterschaft und markiert wie eben einen Boliden, ohne ihn zu wählen. Man drückt dann zunächst den „Change View"-Button, anschließend „Start" und läßt bis zum Erscheinen der Rennpiste den Finger auf beiden Knöpfen. Als Ergebnis unterscheidet sich das Screenlayout dann etwas vom bekannten, und neben der eigenen Zeit werden die im Automaten gespeicherten Rekordzeiten pro Streckenabschnitt eingeblendet.





Die Kabinett- und Standardversion des Automatenoriginals

GANZ PERSÖNLICH

Gerade mal drei Standardpisten, ein Bonuskurs und nur zwei Autos? Nein, so gesehen steht hier kein echter Konkurrent zu „Bleifuß 2", „Nascar 2", „Power F1" oder anderen aktuellen Rennspielen am Start. Und dennoch: Wegen der vielseitigen Steuerung und des ausgefeilten Spielings hat mir schon die Umsetzung für Segas Saturn-Konsole viel Spaß gemacht. Und jetzt am PC gefällt mir die Rallye sogar noch besser: Der Schwierigkeitsgrad ist moderater und die SVGA-Optik übersichtlicher. Kurzum, irgendwann übertrumpfe ich schon noch die 53er-Zeit am Steppenkurs, auf die Kollege Markus so stolz ist...



Richy

Sega Rally
(Sega)

Rasante Arcade-Raserei mit angedeuteten Simulationselementen.

GRAFIK	81%
SOUND	75%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	83%



81%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 5 bis 40 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler an einem Rechner, über (Null-) Modem, Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.sega.com, http://www.sega.co.jp

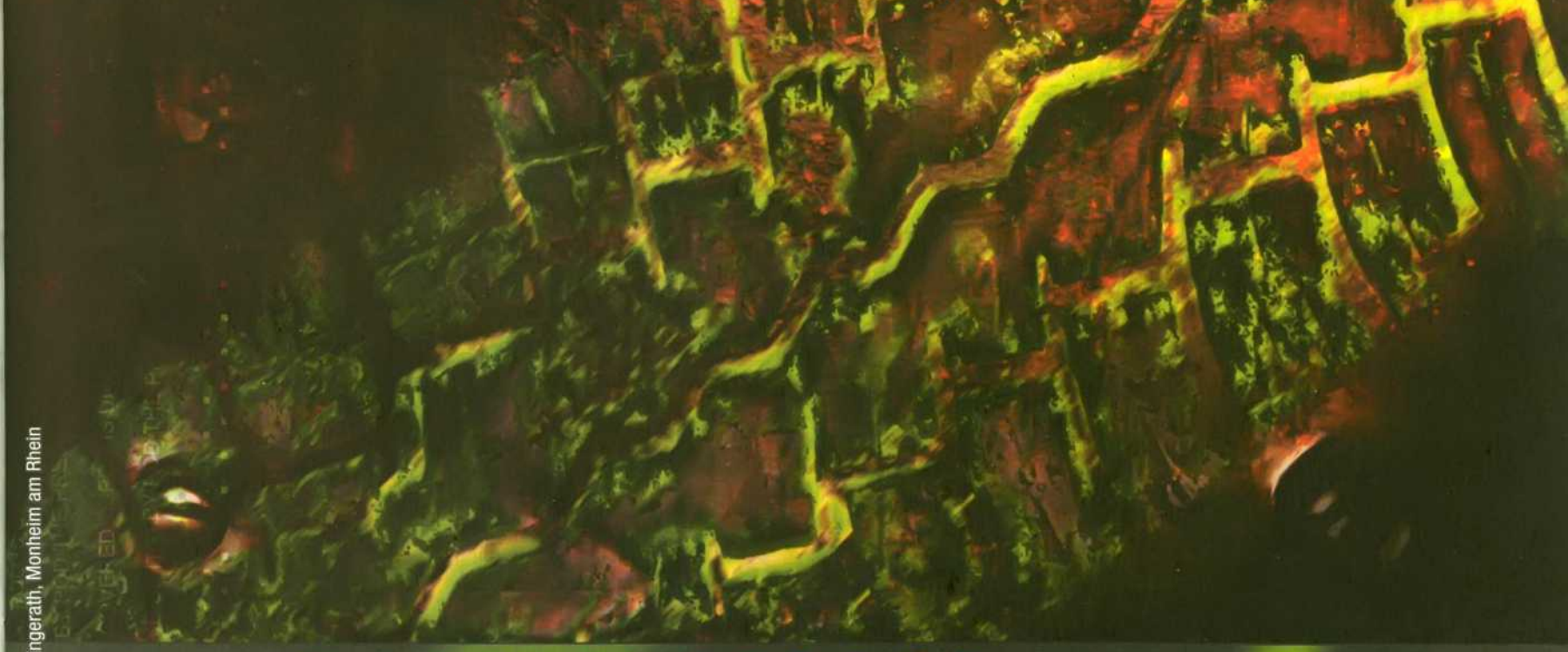
Ubi Soft

POD

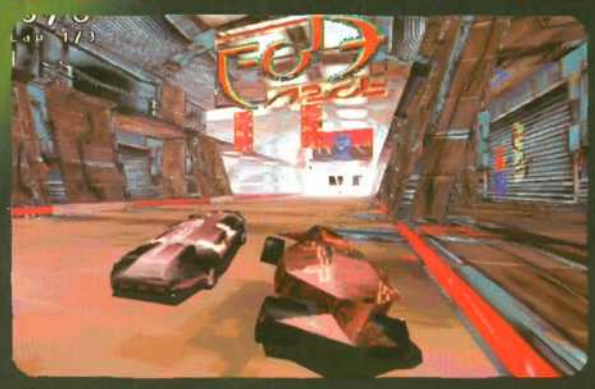
Planet Of Death

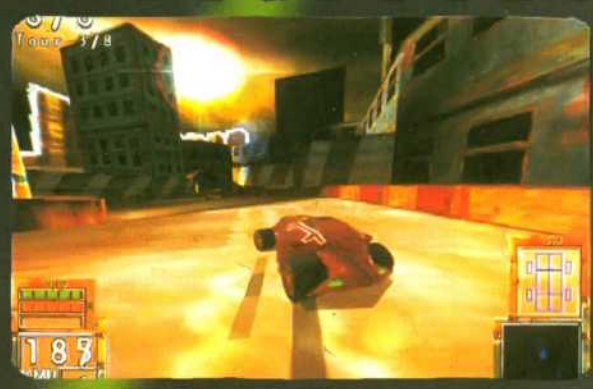
+ Multiplayerfähiges Endzeitrennen für bis zu 8 Spieler, im Netzwerk, über Internet, Modem oder Split-Screen
+ Realistisches Fahrverhalten in Echtzeit 3D-Grafik
+ Eigene Webpage für neue Fahrzeuge, Rennstrecken, Ghost, ...

www.ubisoft.com









© 1997, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: 'Rene' Wingerath, Monheim am Rhein

Vertrieb:
GI
✆: 0211/ 33 80 00

BATTLECRUISER 3000 A.D.



Der Schlachtkreuzer von Take 2 war bisher nicht unbedingt vom Kriegsglück verfolgt: Wie im letzten Heft berichtet, mußte die erste US-Fassung wegen übermäßig vieler Bugs vom Markt genommen werden. Inzwischen ist eine brandneue Importversion in unserem Sonnensystem aufgetaucht.

Umfang und Optionsvielfalt dieser Space Opera haben uns von Anfang an in Staunen versetzt. Zunächst gewinnt der Spieler den Eindruck, es hier mit einem megakomplexen Nachfolger von „Elite" bzw. „Frontier" zu tun zu haben: Man kann mit buchstäblich ungezählten Waren Handel treiben, und 3D-Kampfsequenzen gibt es ebenfalls – wahlweise hand- oder computergesteuert. Doch bald schon machen sich die Unterschiede zu den Ahnherren des Genres bemerkbar. So arbeitet das Programm in zumindest einer Spielvariante mit verbindlichen Missionen wie Geleitflügen, Kaperaufträgen und dergleichen. Zum Eingewöhnen dürfen aber auch das freie Szenario oder der reine Arcademodus angewählt werden. So oder so ist das Universum auf 25 Sonnensysteme begrenzt, die allerdings in ungekannter Detailtiefe implementiert wurden. Keine Frage, daß da zum Teil feindliche Aliens nicht fehlen durften.

Battlecruiser ist aber auch eine technische Simulation. Da darf man die Raketenrohre selbst bestücken, Schäden reparieren, Besatzungsmitgliedern andere Aufgaben zuweisen, verletzte Piloten verarzten, Energieabgabe und -verteilung des Reaktors regeln oder

BATTLECRUISER DEUTSCH

Für die deutsche Fassung soll das **Programm noch einmal komplett überarbeitet** werden – was uns umso mehr freut, als das Spiel nun wirklich ausgesprochen tief gründet. Wir werden Sie im Update Service oder gegebenenfalls sogar in einem neuerlichen Ergänzungstest über die Verbesserungen informieren.



Eine Station mit Texture-Mapping...



...und eine mit Gouraud-Shading plus Texture-Mapping



Battlecruiser 3000 A.D. ist Flugsimulator und Weltraumsim in einem

STARTPROBLEME?

Vor allem etwas ältere Grafikkarten kommen manchmal nicht mit dem Programm zurecht; schon die Installation erweist sich hier als unmöglich. In einem solchen Fall hilft der VESA-Treiber **UNIVBE.EXE**, dessen jeweils aktuelle Version im Internet bzw. bei den Online-Diensten erhältlich ist.

die diversen Funktionen der Kommandobrücke durchhecheln. Hier tritt aber leider eine deutliche Schwäche der Dokumentation zutage: Zumeist sind all die Möglichkeiten zwar in der Anleitung erwähnt, aber derart technisch formuliert und zudem so kurz gefaßt, daß man oft keinen blassen Schimmer hat, worum es eigentlich geht. Tja, und schließlich gibt es dann noch bodengebundene Kämpfe, in die der Spieler mit Hilfe von Marines und/oder geländegängigen Fahrzeugen eingreifen kann. Soweit er denn trotz des Manuals herausgefunden hat, wie die Invasionstruppen hinunterzubefördern wären.

Auch an rein technischen Optionen herrscht kein Mangel: Die Steuerung der Arcadesequenzen darf der Tastatur oder diversen Sticks überlassen werden, man kann genau die Texturierung einschalten, die man am hübschesten findet, und so weiter. Die Schwächen im Handling kann das freilich nicht überdecken, und der Sound (jede Menge Sprachausgabe, viele nette Effekte sowie eine manchmal etwas arg hektische Musik) ist brauchbar, bricht jedoch keine Rekorde. (jn)

RAUMFAHRT LEICHT GEMACHT: SPIELTIPS

ANDOCKEN: Möchte man mit dem Cruiser bei einer Raumstation anlegen, so muß erst per Hand recht nahe herangesteuert werden. Sobald der Entfernungsmesser am Scanner unter dem Wert 15 liegt, ist das automatische Andocken per „CTRL-d" möglich. Ähnlich funktioniert es, wenn man die Beiboote wieder in den Kreuzer einschleusen will.

NAVIGATION: Im **Nahbereich** Steuerung per Tastatur oder Joystick. Über **mittlere Entfernungen** peilt man per Ortung ein Ziel an und leitet dann durch „ALT-9" den Hypersprung ein. **Größere Distanzen** (z.B. zwischen Erde und Mars): Mit dem Navitron-Computer den Marssektor als Ziel fixieren, dann auf den Brückenscreen zurück und mit „a" den Autopilot aktivieren. Das Schiff steuert nun automatisch den Mars-Sprungpunkt an. Ähnlich (ebenfalls per Navitron) klappt die Überwindung **interstellarer Distanzen** von einem Stern zum anderen.

ORTUNG: Ein Druck auf die „k"-Taste schaltet den Scanner ein, zweimaliges Drücken von „l" die navigatorische Zielerfassung. Mit der Kommataste nun durch das Angebot der Objekte in naher und mittlerer Entfernung blättern.

SCHIRMFELDER: Am linken Rand des Brückenscreens „SHE" anklicken, dann den gewünschten Wert einstellen!



Sind Schiff oder Kampfflieger beschädigt, sollte möglichst...

...die heimatliche GALCOM-Station angeflogen werden – dort darf man nämlich umsonst reparieren

Falls der Anflug auf eine Raumstation zu lange dauert, können über die TAB-Taste die Booster zugeschaltet werden

GANZ PERSÖNLICH



Joe

Der Battlecruiser dürfte mit Abstand das komplexeste Programm sein, das mir je unter die Finger gekommen ist – kein Wunder, wenn ich meine liebe Not damit hatte, es auch in den Griff zu bekommen. Steht der Titelzusatz 3000 A.D. hier etwa für die gut und gerne 3000 Abgefahrenen Details? Schon möglich, bloß mußte ich deren Funktion und Zweck oft genug selbst herauspfriemeln. Und das kann dem anspruchsvollsten Cruiser-Captain an die Nieren gehen!

Battlecruiser 3000 A. D.
(Take 2)

Ultrakomplexe SF-Simulation für die Frachterkapitäne von morgen

GRAFIK	70%
SOUND	68%
STEUERUNG	59%
MOTIVATION	74%



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem Pentium 60 mit DOS 6.x
SPEICHER:	16 MB RAM, 30 bis 180 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum 16, Gravis Ultrasound/Max
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Arbeit
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.take2games.com

ACE VENTURA



Was Larry sein Leisure Suit, das sind für den Tierdetektiv aus dem Kino die bunthäßlichen Hawaiihemden. Damit wären die Gemeinsamkeiten aber schon erschöpft, denn dieses Adventure siedelt weit unter Sierras Aufreißersaga.

Nun ist Jim Carrey ja durchaus witzig, auch in digitaler Form: Für die abwechslungsreiche Optik, die lustigen Animationen und die humorige Sprachausgabe des Grimassenschneiders haben sich die Programmierer von 7th Level schon ein paar Pluspunkte verdient. Ansonsten hat der Spieler aber eher wenig zu lachen. Während Ace rund 60 Schauplätze abklappert, um drei Fälle zu lösen, stehen ihm beim Knacken der üblichen Rätselnüsse nicht nur Affe Spike sondern oft auch Kollege Zufall zur Seite. So führt häufig nur hartnäckiges Probieren zum Erfolg – das Ausknobeln der richtigen Teile und ihrer Reihenfolge für den Totempfahl des Eskimohäuptlings wäre da ein gutes Beispiel.

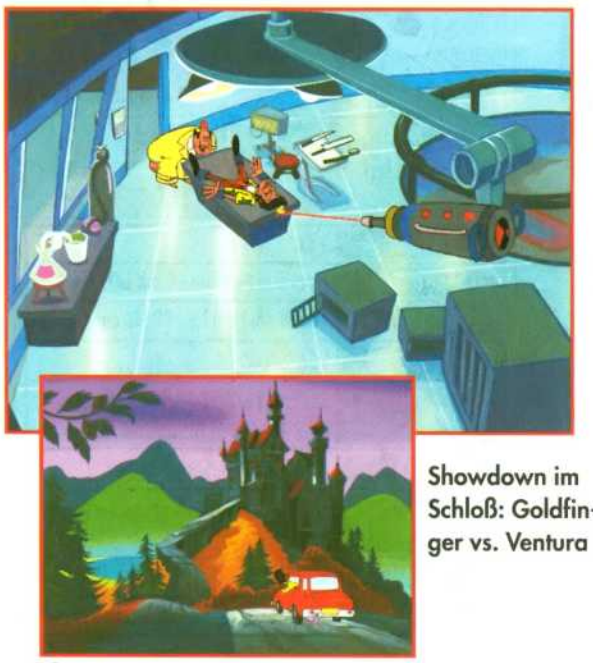
Ace Ventura würde dazu sagen: „Loo-ooo-ooo-ooo-ser!"

Die Steuerung mit dem je nach möglicher Aktion mutierenden Mauszeiger reagiert mal übersensibel, mal träge. Meist muß nervigerweise pixelgenau und hübsch langsam gearbeitet werden. Das gilt auch für den Tastatureinsatz in den erträglichen bis unsäglichen Actionsequenzen, wo zuweilen eine schlampige Kollisionsabfrage das Weiterkommen erschwert. So spielt sich beispielsweise der Horizontaltauchgang durch die Abwasserrohre der Nautilus wegen des knappen Zeit- bzw. Sauerstofflimits und unfair entgegenschwimmender Hindernisse höchst besch...eiden.

Trotz dieser Hindernisse währt das tierische Detektivspiel nur wenige Stunden. Anders gesagt: Ein Fall für unverbesserliche Carrey-Fans. (st)



Das Zusammensetzen des Totempfahls in der Arktis: probieren geht über kombinieren



Showdown im Schloß: Goldfinger vs. Ventura



Nervige Actionsequenz: Kloakentauchen

DIE FILM-VORLAGE

Für Jim Carrey war die Hauptrolle im Kinohit **Ace Ventura: ein tierischer Detektiv** das Sprungbrett zu einer großartigen Komikerkarriere. Außer im zweiten Teil **Ace Ventura: Jetzt wird´s wild** stellte er sein Talent u.a. in der Comic-Verfilmung „Die Maske" oder als Bösewicht Riddler in „Batman Forever" unter Beweis. Carrey ist berühmt für seine abgefahrene Mimik und Gestik, welche 7th Level auch prächtig in das Spiel übertragen konnte. Zusammen mit der originalen deutschen Synchronstimme bleiben das aber leider die einzigen Wachmacher im ansonsten müden Action-Abenteuer.



Ace Ventura
(7th Level/Bomico)

Actionorientiertes Abenteuer ohne As im Ärmel.

GRAFIK	68%
SOUND	62%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	54%



57%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 69,– DM

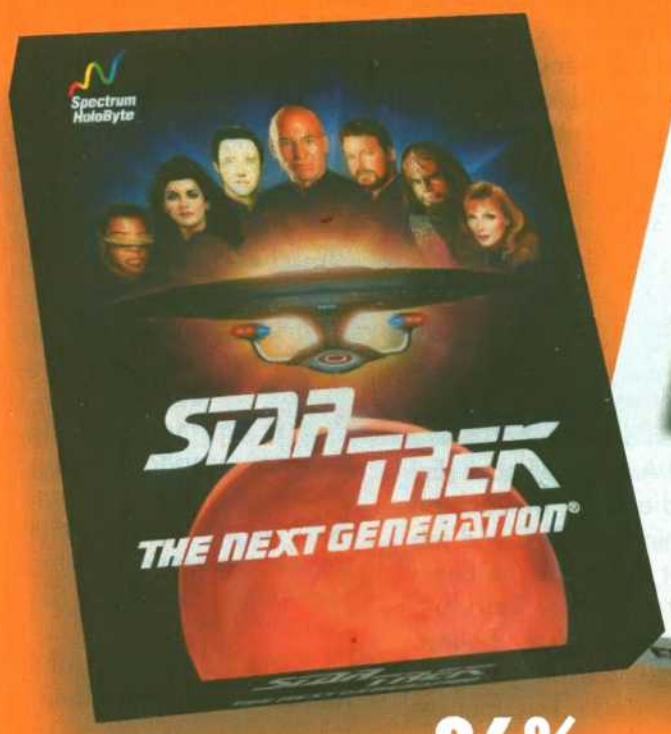
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit Win 3.1/95
SPEICHER:	8 MB RAM, 8 bis 250 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.7thlevel.com

FUN Compilation

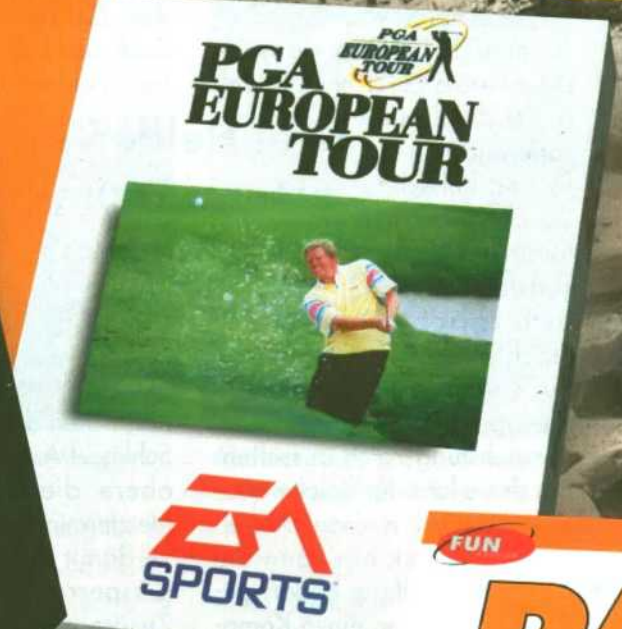
Aller guten Spiele sind 3

3 x SPIELSPASS zum Preis von einem

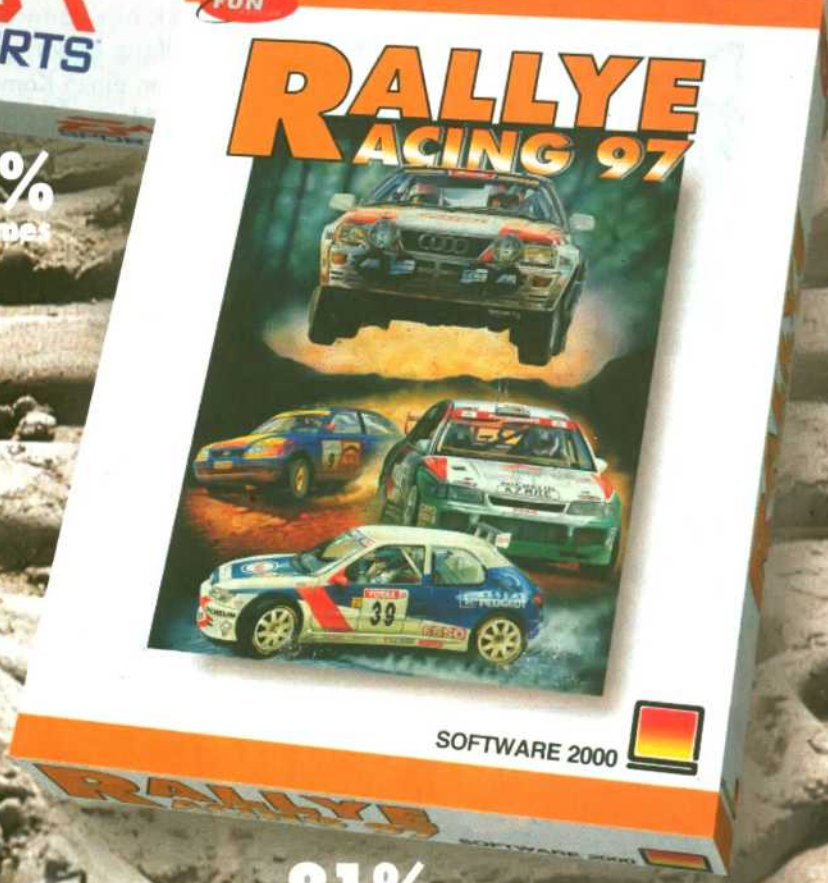
FUN COMPILATION VOL.1



86%
Power Play



87%
PC Games



81%
PC Games

3 TOPSELLER DEUTSCHE VOLLVERSION

Grüner Golfplatz, Faszination Weltraum
und heiße Kisten vereint in der

FUN COMPILATION VOL.1

GOLFEN - auf europäischen Plätzen
gegen Weltklasseprofis!
ENTDECKEN - auf der Enterprise
in unbekannten Galaxien!!
FAHREN - über Stock und Stein:
rasante Rallyes!!!

AB FEBRUAR IM HANDEL

© 1997 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten.

SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

PROJECT PARADISE

Deutschen Programmierern wird zwar die komplexeste Wirtschaftssim zugetraut, kaum aber mal richtig knackige und technisch hochwertige Action. Hier zeigen die Aachener von Ikarion, wieviel bzw. wenig von solchen Vorurteilen zu halten ist.

Die Hintergrundgeschichte als solche haben die Dichter und Denker links vom Rhein freilich nicht neu erfunden: Für die in einem Movie-Intro visualisierte Story wird zum 8254sten Mal seit Gibsons „Neuromancer" eine düstere Zukunft bemüht, in der ein allmächtiger High-Tech-Konzern das Schicksal der gesamten Menschheit in seinen gierigen Händen hält. Mit dem titelgebenden Projekt Paradise will die Cyberlink Corporation nämlich die Erdatmosphäre mit Stickstoff übersättigen. Weil das alles andere als paradiesische Zustände zur Folge hätte, tritt der Spieler als Mitglied einer Widerstandsgruppe auf den Plan.

Zwecks Rettung der Welt sind hier zehn komplexe Draufsichtlabyrinthe zu durcheilen und ganze Scharen von Angreifern zu meucheln. Das optische Drumherum unterscheidet sich dabei durch die rotierende Grafik und hübsche 3D-Effekte wohltuend vom ansonsten gebräuchlichen Flachland – auch wenn die hiesigen Gebiete nicht allzu abwechslungsreich aussehen. Durch sie lotst der Spieler quasi drei Helden in einem: Auf einen Mausklick hin kann die Spielfigur bedarfsgerecht in einen Kämpfer, Magier oder Hacker verwandelt werden. Je nachdem unterscheiden sich dann auch die Fähigkeiten und Waffen. Wo sich der eine also optimal zum Rösten angreifender Riesenspinnen, Mutantensöldner und Großroboter eignet, beschwört der nächste in hektischen Momenten hilfreiche Geistertruppen. Die dritte Inkarnation ist aufgrund ihrer technischen Kenntnisse für das Öffnen verschlossener Code-Tore zuständig, sofern man sich nicht durch Beschuß Zutritt verschaffen konnte.

Drei Helden in einem: Teamwork für multiple Persönlichkeiten

Aus dem Zusammenspiel der drei Charaktere ergeben sich vielfältige Lösungen für die eingestreuten Rätselchen der Marken „Finde Schlüssel A zu Tor B" oder „Erobere die drei bewachten Netzterminals A, B, C und setze damit die magische Energiesperre D außer Betrieb". Zusätzlich stellen Fallen, bröckelnde Böden, untote Skelette, gigantische Feindpanzer oder selbstlose Kamikazeangreifer das Geschick und Reaktionsvermögen des Spielers auf eine harte Probe. Das gilt übrigens auch dann, wenn sich bis zu drei Menschen via IPX-Netzwerk verbünden. Für diesen Fall gibt es zehn separate Abschnitte, deren Aufgabenstellungen (Geiseln befreien, Helikopter finden etc.) denen der Sololevels gleichen, die aber hinsichtlich der Knobel-







Drei der effektiveren Waffen in Aktion: Zielsuchrakete, Laser und Handgranate



Eine überraschende Wendung der Handlung: Der zu Spielbeginn befreite Zauberer wird zur Bedrohung

INTERVIEW MIT ADRIAN MALESKA

„Auf die Grafik sind wir tierisch stolz!"

?: Die 3D-Grafik des Spiels ist ungewöhnlich...

AM: Ja, nicht wahr? Zumal eigentlich das gesamte Gameplay auf dem alten C 64-Titel „Druid" basiert. In den Actionteil flossen aber auch einige Ideen aus den Konsolenshootern der „Probotector"-Serie mit ein. Was nun die Ergänzung der Draufsicht durch 3D-Elemente betrifft, so war das eigentlich nur ein logischer Schritt, um das Konzept zeitgemäß zu präsentieren. Sieht einfach interessanter aus.

?: Wie hat man sich die Entwicklungsphase vorzustellen? Hat das Team von Soft Enterprises alles alleine gemacht, oder war Ikarion von Anfang an mit von der Partie?

AM: Die ersten Basisjobs haben wir noch im Alleingang erledigt. In diese Phase fallen beispielsweise die Arbeiten von Martin Hoffesommer an der Grafikengine, auf die wir tierisch stolz sind. Im Lauf der Zeit hat Ikarion dann aber immer mehr zum Spiel beigesteuert und uns Grafiker sowie Marketing-Ressourcen zur Verfügung gestellt. Dazu außerdem Kaffee, Strom und Toiletten...

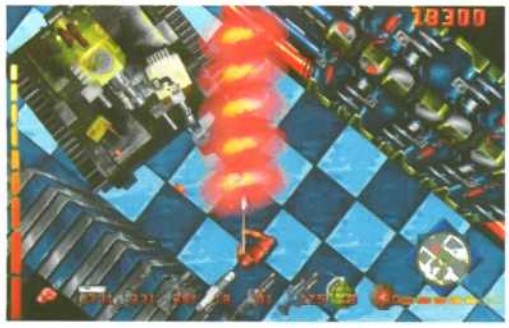


Adrian Maleska

einlagen ganz auf Teamwork abgestellt sind.
Als Einzelgänger kann man mit den umschaltbaren und daher extrem vielfältigen Fertigkeiten seiner Figur(en) schon mal überfordert sein. Das gilt auch für die Steuerung mittels handelsüblicher Sticks oder Pads mit zwei bis vier Buttons. So richtig in den Griff bekommen läßt sich die Kommandovielfalt allein mit zahlreichen Feuerknöpfen, wie sie etwa ein Microsoft-Steuerknochen zu bieten hat. Das Spiel mit der Tastatur empfiehlt sich indessen erst nach einer gewissen Eingewöhnungsphase, da ihre Belegung deutlich vom gewohnten (Dungeon-) Standard abweicht. So beschleunigt der Rennbutton zwar naheliegenderweise den Vorwärts- und Rückwärtsdrang; wird jedoch gleichzeitig das Linkskommando erteilt, schleicht die Figur plötzlich in diese Richtung, anstatt wie erwartet diagonal weiterzulaufen. Wer das verständlicherweise für unlogisch hält, hat wegen der unveränderlichen Konfiguration eben Pech gehabt.

Ein gnadenloses Spiel: 1000 Tode für den Anfänger

Gerade während der Eingewöhnungsphase stirbt man also 1000 Tode durch die teils unfairen Blitzattacken der Gegner. Und wenn ein dicker Feindmörser nach Bewurf mit zwei Handgranaten zwar klein



Ein paar Schüsse noch, dann ist der Weg frei



Explosionen & Attraktionen



Auch im VGA-Format schmuck: der erste etwas größere Angreifer

DER DREIFACHE HELD

Project Paradise ist das richtige Spiel für multiple Persönlichkeiten: Man befehligt **drei grundverschiedene Helden in einer Figur**, deren Fähigkeiten sich bei der Lösung aller Probleme ergänzen. So gebietet der **Krieger Raven** über je eine von maximal neun, achtfach ausbaufähigen Waffen – einige davon hat er von Beginn an im Marschgepäck, doch grobkalibrige Laser oder Raketenwerfer muß er samt passender Munition erst finden. Der **Magier Damian** vertreibt mit bis zu zwölf Zaubersprüchen verhexte Gegner, beschwört kurzlebige Geistertruppen oder schwebt über Schluchten hinweg. Und der **Hacker Quicksilver** verteidigt sich mit Pistole, MG oder Granaten (die Grundausstattung an Waffen) und vermag als einziger die in der Gegend verstreuten Terminals zu bedienen. Er ruft Karten auf, kann mit seinem „Röntgenblick" im Boden verlegte Datenleitungen erkennen und so die dazugehörigen Code-Türen orten und öffnen.



Aus eins mach drei: die Helden-Troika mit ganz unterschiedlichen Fertigkeiten

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

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

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da ständig neue Lösungshefte erscheinen.

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

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

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

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

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

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

Händleranfragen erwünscht.

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

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/3457001

3 Skulls of the Toltecs u. Ace Ve.	"D", Evocation, Blown Away	Jagged Alliance 1	Pandora Akte	Talisman	**Sammelhefte:**
7'th Guest & 11'th Hour (je)	Daedalus Encounter,Critical P.	Jewels of Oracle	Phantasmagoria 1 und 2	Terra Nova - Strike Force Cent.	Alone in the Dark 1 bis 3
Ace Ventura & I have no mouth.	Daedly Games (Jagged All. 2)	Karma, Alien Virus, Burn Cycle	Police Quest: SWAT	Thunderscape	Eye of the Beholder 1 bis 3
Albion	Down in the Dumps	King's Quest 1 bis 7 (je)	Privateer 2	Time Commando	Goblins 1 bis 3
Aliens- A Comic Book Adventure	Dig, The	Kingdom O'Magic	Rebel Assault 1 + 2 + Privateer	Timelapse	Ishar 1 bis 3
Alien Trilogy	Discworld 1 und 2	Knights of Xentar	Resident Evil	Time Gate 1: Knights Chase	King's Quest 1 bis 6
Anvil of Dawn	Dragon Lore 1 oder 2	Lands of Lore 1-Throne o.Chaos	Riddle of Master Lu	Tomb Raider	Legend of Kyrandia 1 bis 3
Bad Mojo	Dungeon Master 1 + 2 (je)	Last Dynasty, The	Ripper	Toonstruck	Leisure Suit Larry 1 bis 6
Baphomets Fluch	Elder Scrolls: Daggerfall (i.P.)	Leisure Suit Larry 7	Sam & Max hit the Road	Touché - 5. Musketier	Quest for Glory 1 bis 4
Bermuda Syndrom	Fable	Lighthouse	Secret Mission,Cruise f.a Corpse	Torin's Passage & Dragonsphere	Ravenloft 1 + 2 & Menzober.
Bioforge	Fade to Black	Little Big Adventure	Secret of the Luxor	Ultima 8 - Pagan	Simon the Sorcerer 1 und 2
Blazing Dragons	Flight of the Amazon Queen	Maniac Mansion 1 und 2	Shannara	Ultimate Mix	Ultima 7-Teil 1&2 + Forge o.V.
Chewy - Esc von F5	Frankenstein-Through t.Eyes	Menzoberranzan	Sherlock Holmes-Tätowier.Rose	Urban Runner	Ultima Underworld 1 und 2
Chronicles of the Sword	Gabriel Knight 1 und 2 (je)	Mission Critical	Shivers	Vollgas (Full Throttle)	Warcraft 1 und 2
Command & Conquer 1	Gene Machine	Monkey Island 1 und 2	Space Quest 1 bis 6 (je)	W2 - Beyond the Dark Portal	Wing Commander 3 und 4
C&C 1: Ausnahmezustand	Golden Gate Killer/Elk Moon M.	Mummy-Tomb of the Pharao	Star Trek - DS9 - Harbinger	Warhammer	Wizardry 6 und 7
Command & Conquer 2	Hell und Bureau 13	Mutation o.J.B.u.Alien Incid.	Star Trek - T.N.G. - "A F. U."	Wizardry Adventure: Nemesis	**Orginallösungen** (je 24,80)
Crusader - No Remorse	Höhlenwelt Saga - Teil 1	Myst, Noctropolis, Lost Eden	Stonekeep	Woodruff and the Schnibble...	Biing! (PC & AM) (19,95 DM)
Crusader - No Regret	Imperium Romanum	Normality	Syndicate Wars	Zork: Nemesis	DSA 1 oder DSA 2
Cyberia 1 + 2 & Wetlands	Indiana Jones 3 und 4	Orion Burger	System Shock	"Z"	DSA 3 - Schatten über Riva

beigibt, dem Beschuß mit Lenkraketen aber dauerhaft widersteht, dann ist das auch nicht eben ganz das Erwartete. Kurz gesagt, am Gamedesign wären noch einige Kanten abzuschleifen gewesen. Tatsächlich ist gerade den mittel- bis extragroßen Angreifern nur mit ganz bestimmten konventionellen oder magischen Waffen beizukommen. Weil das Spiel aber keine Hinweise auf das jeweils probate Mittel zum Zweck gibt, sind weitere Tode beim Durchprobieren des Arsenals schon fest vorprogrammiert. Zwischen rund zwölf verfügbaren Waffen (von denen sich nur die Granaten separat und mit anderen Wummen gleichzeitig benutzen lassen) hin- und herzuschalten, ist im Eifer des Gefechts kein Zuckerschlecken. Als weiterer Stolperstein erweist sich die limitierte Munition der Pistolen, Uzis oder Flammenwerfer. Dauerfeuer kann man also getrost vergessen, denn unbegrenzt einsatzbereit ist allein ein... Schnappmesser!

Scharfe Grafik, harter Sound

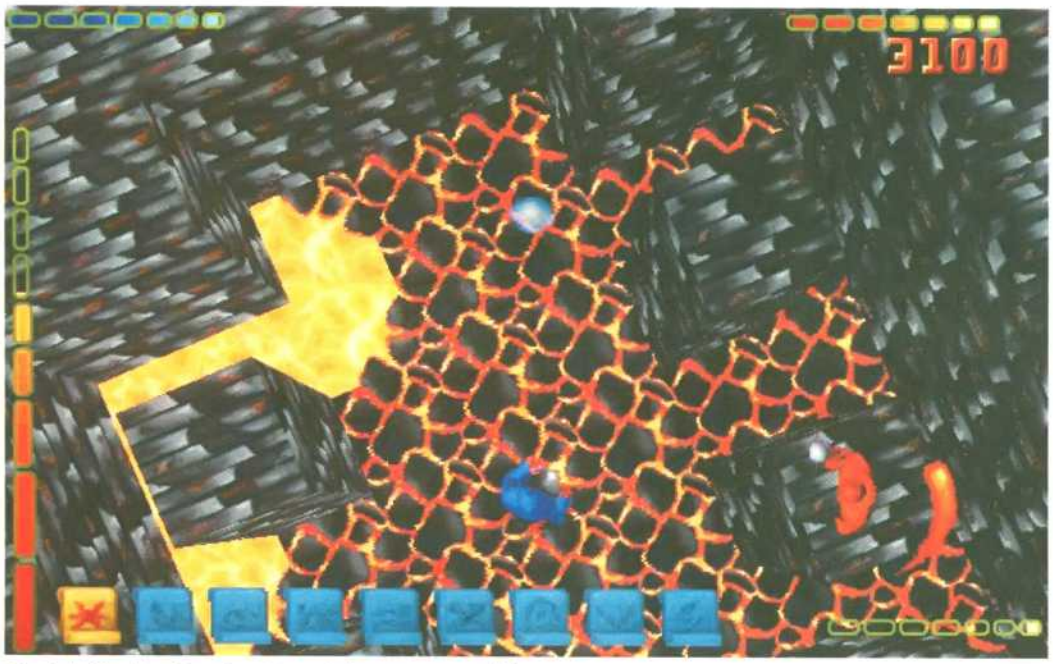
Doch keine Sorge: Nach Abschuß von Gegnern oder Einrichtungsgegenständen bleiben so viele Power-Ups, Nachfüllpacks und Energierationen zurück, daß es selten zu wirklichen Engpässen kommt. Da der gepfefferte Schwierigkeitsgrad zudem durch die jederzeit erreichbare Speicheroption an Schärfe verliert, halten sich die frustigen Momente des Separatistenlebens in Grenzen. Alles andere als frustrierend ist dann die feine Rendergrafik. Sie ist in zwei jeweils speziell angepaßten Varianten für VGA- und SVGA-Auflösung verfügbar – ob man superflüssiges (VGA-) Scrolling oder optimale (SVGA-) Details vorzieht, bleibt somit Geschmackssache. Gut sieht Project Paradise mit seinen optischen Feinheiten (da beobachten etwa Überwachungskameras das Geschehen, welches sich auch im fein animierten Wasser widerspiegelt) so oder so aus. Und dank sieben rockiger Musikstücke und der stimmigen Soundeffekte hört es sich auch gut an. (rl)



Mal wieder von Angreifern umzingelt – eine Standardsituation



Mit seinem tragbaren Computer knackt Hacker Quicksilver jeden Türcode



Ein Job für den Magier: Kampf dem Feuerteufel

DER KONKURRENT IM RÜCKEN

Bei Gremlin legt man gerade letzte Hand an **Reloaded**, den PC-Nachfolger zu einer indizierten Playstation-Ballerei. Ähnlichkeiten mit Project Paradise sind zwar unübersehbar, doch werden die Engländer wohl zugunsten von noch mehr Action auf Puzzleeinlagen weitgehend verzichten. Die geplanten Kurzdialoge mit Passanten können dabei nicht über die Härte des Gameplays hinwegtäuschen: Mit Waffen satt sollen ein oder zwei Spieler (simultan) alle Gegner plätten. Daß hier in den nächsten Wochen ein waschechter Index-Kandidat erwächst, untermauert die Presseankündigung mit folgendem Zitat: **„Spieler werden bestraft, wenn sie nicht skrupellos genug waren..."**





Project Paradise
(Ikarion/Soft Enterprises)

Längerfristig unterhaltsame Balleraction mit Tiefgang

GRAFIK	76%
SOUND	74%
STEUERUNG	67%
MOTIVATION	82%



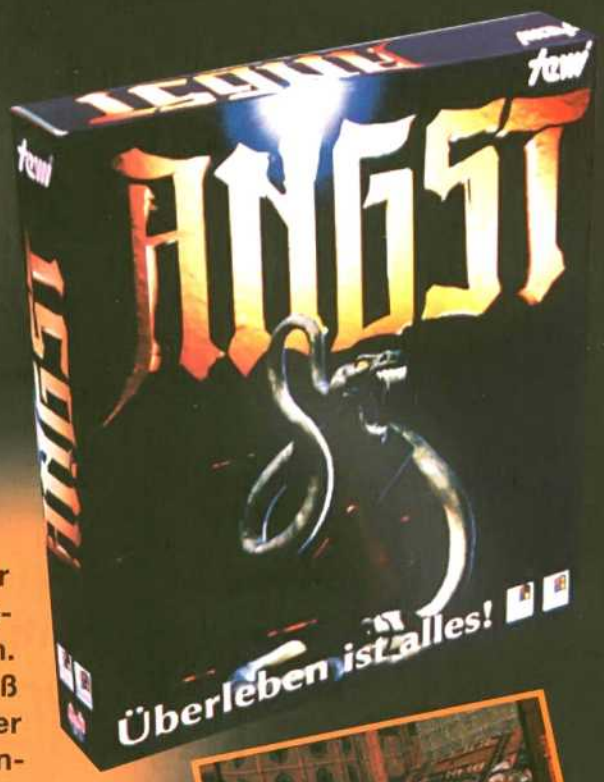
78%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 (P133 empfohlen) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM (SVGA: 16 MB), 45 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB 16/Pro/AWE32, Audio-CD
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	3 Spieler via IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.ikarion.com

Viel Spaß bei Angst und Schrecken! – überleben ist alles.

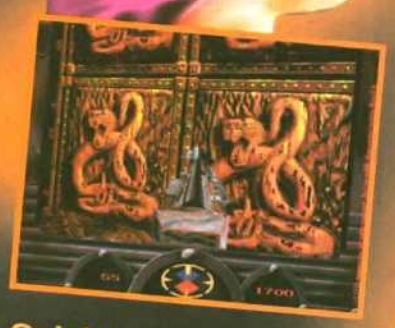




Nowak & Schweickhardt

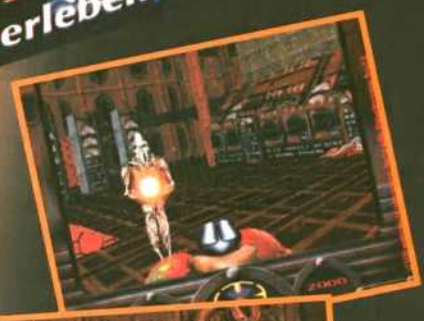
A.N.G.S.T.

Sie befinden sich in Future City im Jahre 2026. Die Bewohner dieser Großstadt wissen nicht, daß sie eigentlich für Genexperimente in einer Teststadt leben, die nur zu diesem Zweck gegründet wurde.



• Spiel komplett in Deutsch

Am Abend des 19. Februar 2026 bricht dann die Katastrophe über die Stadt herein. Die Biomonitore melden, daß die BioGards in Future City außer Kontrolle geraten sind und Menschen angreifen! Die Biomonitore fallen schließlich komplett aus und Meldungen über „seltsame Wesen" nehmen überhand. Kurz darauf bricht jegliche Kommunikation ab . . . . . .





• Eingebauter „Halbgott-Modus" ... lösen Sie das Spiel noch in diesem Leben!

Jetzt gilt es sich zu wehren, denn die Monster wollen Krieg! Ein anspruchsvoller Kampf beginnt!

Lebensecht animierte Monster auf ihren saurierähnlichen Reittieren werden Ihnen Auge in Auge gegenüberstehen – mit bloßem Rumballern kommen Sie da nicht weiter. Intelligente Gegner mit ausgefeilten, dramatischen Reaktionen auf Umwelteinflüsse erfordern kluge Strategien. Steigen Sie ein in dieses Echtzeit-Abenteuer, das Sie in der Ich-Perspektive so richtig hautnah erleben können!



• Hervorragende Echtzeit 3D Engine

ISBN 3-89627-815-0
DM 49,-* ÖS 418,-* sFr 49,-*

• CD.Audio Tracks passend zum Spiel für das „ultimative" Spiele-Feeling



gibt's überall wo es Bücher und Software gibt...

* unverbindliche Preisempfehlung

Über 400 Produkte mit allen Infos online!
GO tewi (CIS)
http://www.tewi.de (WWW)

tewi Verlag GmbH
Riesstraße 25/ Haus D
80992 München
Tel.: 089/14 31 24 70
Fax: 089/14 31 24 69

tewi
Ein Unternehmen von SoftKey International

THE CROW City of Angels

Und wieder ist die Krähe gelandet: einmal als Fortsetzung zu Brandon Lees letztem Film im Kino, zum anderen als düsteres 3D-Actionabenteuer im Stil des Klassikers „Alone in the Dark" am PC.

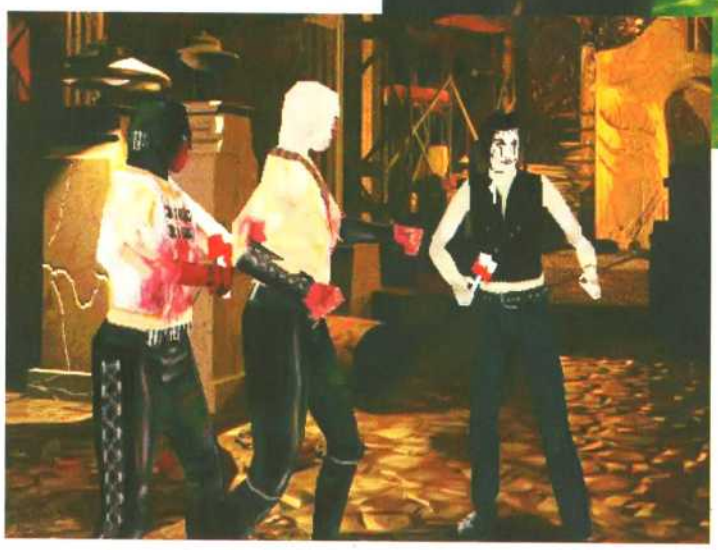
Bei Acclaim hat man sich sichtlich bemüht, die Atmosphäre des Thrillers adäquat in Bits und Bytes umzusetzen: Das Los Angeles der Zukunft wird von Gangs, Gewalt und dem mächtigen Drogenbaron Judah beherrscht. Dessen Schergen ermorden nun eines Nachts den Mechaniker Ashe und seinen kleinen Sohn. Damit Ashe sein Kind rächen und den rücksichtslosen Judah seiner gerechten Strafe zuführen kann, wird er von einer Krähe (dem traditionellen Begleiter verstorbener Seelen) nicht ins Reich der Toten, sondern zurück ins Leben gebracht...

Tote reden nicht: nie fragen, nur schlagen

Für den Spieler bedeutet dies, daß er permanent feindliche Polygonkrieger mit „handfesten" Argumenten zu bekehren hat – für friedlichere Formen der Konfliktbewältigung sind Judahs Handlanger kaum zu haben. Rätsel und Gespräche spielen in den fünf umfangreichen Abschnitten des Programms also so gut wie gar keine Rolle. Zu sehen ist die Story aus einer Vielzahl (allerdings starr vorgegebener) Kamerapositionen. Da muß sich der bleiche Rächer zunächst durch eine zwielichtige Bar schlagen, bevor es in Hafenanlagen und an Bord eines Schiffes zur Sache geht. Danach bahnt sich Ashe seinen Weg durch von Kultisten infiltrierte Friedhöfe und Kirchengewölbe, nur um dann treffenderweise auch auf dem mexikanischen Festival zum Tag der Toten von allerlei Gesindel angegriffen zu werden. Und in Judahs Hochhaus warten schließlich anstelle des gesuchten Oberbösewichts ganze Horden von Dämonen; erst nach einem Besuch der Schattenwelt steht der große Showdown mit dem Schurken an.



Auch Klettereinlagen hat der heldenhafte Zombie zu bewältigen



Diese makabere Waffe erinnert frappierend an einen Kinderarm

Die feindliche Übermacht reicht vom simplen Kanonenfutter über schwer bewaffnete Killer bis hin zu hartnäckigen Endgegnern, die direkt der Filmvorlage entsprungen sind. Um hier bestehen zu können, lassen sich in seit „Double Dragon" bewährter Manier herumstehende Fässer und Kisten als Wurfgeschosse benutzen. Deutlich wirkungsvoller sind jedoch die überall zu findenden Waffen: Neben einfachen Hieb- und Stichwerkzeugen wie Brecheisen und Machete gibt es auch Bombiges wie Molotowcocktails oder Schädelgranaten. Als noch praktischer erweisen sich freilich die diversen Handfeuerwaffen, da sie auch über größere Distanzen halbwegs präzise eingesetzt werden können. Doch selbst ohne schwere Artillerie ist unser agiler Zombie keineswegs hilflos, verfügt er doch über ein beachtliches Repertoire an (Spezial-) Schlägen und vor allem Tritten, die im Nahkampf eine wahrhaft umwerfende Wirkung haben. Und wenn sonst gar nichts mehr hilft, kann er sich immer noch unter Geschossen wegducken oder Angriffe abblocken. Für den taktischen Rückzug hingegen empfiehlt sich die Lauf-Taste oder ein schneller Salto rückwärts.



Eine gute Waffe ist der halbe Sieg

DIE GEBURT DER KRÄHE



James O'Barr, der geistige Vater der Krähe

Was da am 30. Januar unter dem Titel „Die Rache der Krähe" in den deutschen Kinos anlief, ist keine Fortsetzung im engeren Sinn. Wie auch, erlag der 29jährige Hauptdarsteller des 1994 gestarteten Films „Die Krähe" doch noch während der Dreharbeiten einem Unfall: Brandon Lee (der Sohn des populären und mit 33 Jahren an einem Hirnschlag verstorbenen Darstellers Bruce Lee) fiel einer scharf geladenen Requisitenpistole zum Opfer und wurde in der Rolle des untoten Detroiter Rockmusikers Eric Draven posthum zum Kultstar.

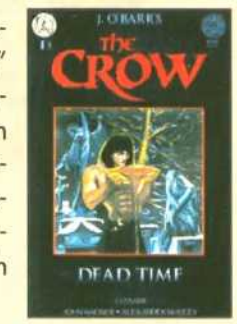


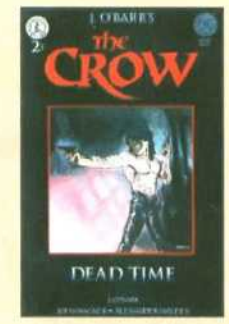
Leider wirklich tot: Brandon Lee, der erste Krähen-Darsteller

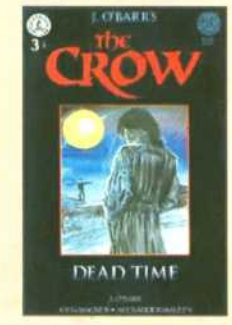


Verblüffende Ähnlichkeit: Nachfolger Vincent Perez

Ihren eigentlichen Ursprung hat die Saga aber Anfang der 80er Jahre in den Comics von James O'Barr, dessen Verlobte zuvor selbst Opfer eines Gewaltverbrechens geworden war. Auch die Filmrechte für O'Barrs neuestes Werk „Gothik" sind bereits vergeben, und seine Alben zu den Streifen wurden im Zuge des aktuellen Film-Merchandisings natürlich neu aufgelegt.





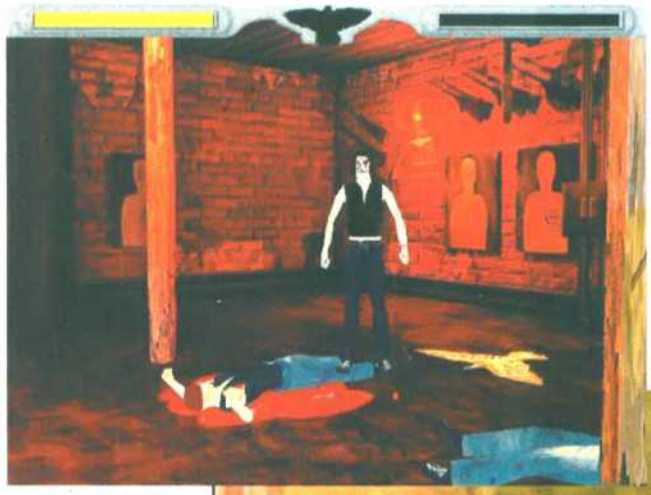


The Crow in der originalen Comicversion

Makaber und morbid, aber sehenswert

Diese Vielfalt an Bewegungsmöglichkeiten wird logischerweise mit einer sehr komplexen Tastatursteuerung erkauft. Zwar spielt sich The Crow per Vier-Button-Pad prinzipiell besser, doch verbleiben dabei stets zwei Funktionen (blocken und Waffen aufnehmen bzw. wegwerfen) auf der Tastatur. Im Eifer des Gefechts bezahlt man diese Regelung des öfteren mit etwas Energie aus den drei Lebensbalken. Zudem benötigt der Held immer ein paar Zehntelsekunden zum Ausführen der Befehle. Dafür sind seine Animationen absolut sehenswert, und die verwinkelten Hintergrundgrafiken geben ebenfalls sehr schön den morbiden Charme des Films wider. Gleiches gilt für die schaurigen Geräusche, während man bei der schauderlichen Begleitmusik alsbald für die Abschaltoption dankbar ist.

Unter dem Strich ist Acclaim mit The Crow jedenfalls eine überdurchschnittliche Filmumsetzung geglückt, wenn auch eine reichlich brutale: Ob Uppercut oder MP-Salve, ein bißchen Blut ist immer dabei. Wer damit und mit dem doch eher simplen Spielprinzip leben kann, wird an der Seite des Toten aber gewiß seinen Spaß haben. (mz)



Sind alle Gegner erledigt, weist ein Krähensymbol den Weg



In der Endversion sollen die Videos deutsch untertitelt sein

The Crow: City of Angels
(Acclaim)

Stimmungsvolles, wenn auch recht brutales Actionadventure zum Film.

GRAFIK	80%
SOUND	71%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	80%

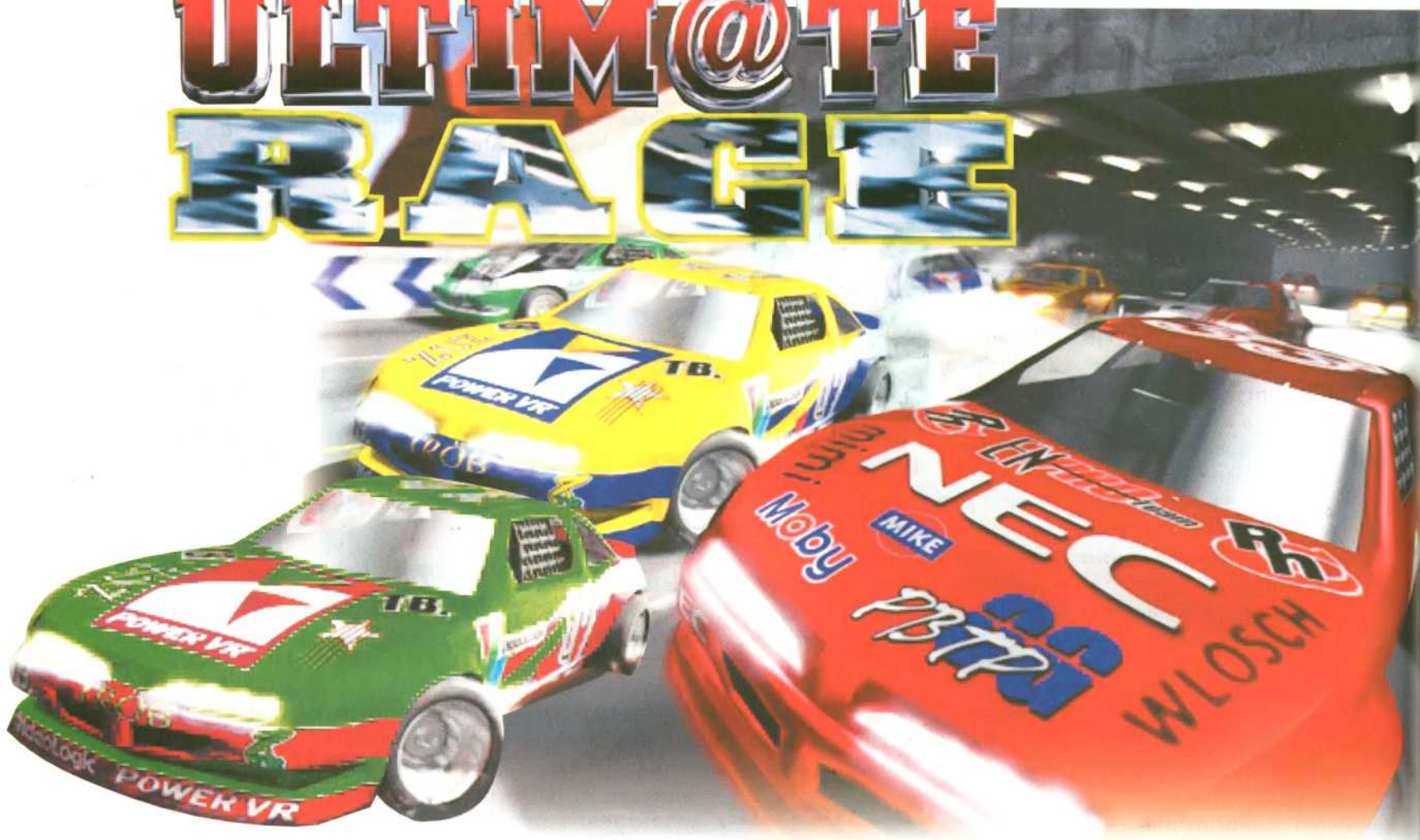


77%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joypad
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.aklm.com

ULTIM@TE RACE



Hier ist der Name wortwörtlich (das) Programm, Kalistos Arcade-Raserei sieht ultimativ gut aus. Wirklich genießen kann sie allerdings nur, wer auch die ultimative Hardwareausstattung besitzt.



Die Meute hetzte die Beute: Als Führender hat man's nicht leicht...

Vorsprung durch Technik: In Zusammenarbeit mit den Hardware-Gurus von NEC und Videologic hat das französische Programmierteam seinen Renner exklusiv auf den PowerVR-Chipsatz der neuen Grafikkarte „Apocalypse 3D" zugeschnitten – das Programm ist derzeit auch exklusiv als Packungsbeilage zu dieser Karte erhältlich. So und nur so bekommt man knallbunte 3D-Grafik, deren vielfältige Details noch bei einer Auflösung von 800 x 600 Pixel soft und flüssig zoomen. Doch immerhin ist ja für Mai eine Standardumsetzung für Pentium-PCs geplant, auch wenn man unter Win 95/Direct3D wohl einige qualitative Abstriche wird hinnehmen müssen.

Über die beeindruckende 3D-Optik hinaus wird hier allerdings kaum die Grundausstattung des Genres geboten: Die acht zur Wahl stehenden Tourenwagen unterscheiden sich mehr durch die Lackierung als ihre Fahreigenschaften. Sie lassen sich auch nicht im Rahmen eines Werkstattbesuchs tunen; allein die Wahl zwischen Automatik und Schaltgetriebe ist vor Rennbeginn möglich. Es gibt weder Replays noch einen WM-Modus und vor allem nur einen einzigen Austragungsort. Auf diesem Rundkurs fährt man einsam und allein gegen die

LICHT & SCHATTEN

Ein hervorstechendes Merkmal dieses Spiels ist seine geniale Beleuchtung: Während eines Rennens geht die Sonne mehrmals auf und unter, was dieselben Stellen des Kurses in unterschiedliches Licht taucht. Wo sich eine Zollstation aus dem **Dunstschleier des Morgengrauens** schält und anschließend **blendendes Sonnenlicht** die Sicht auf einen Palmenstrand behindert, mag in der nächsten Runde die **Dämmerung** hereinbrechen. Dann werden die realistisch berechneten **Schatten** länger, bis nur noch die Scheinwerfer und Straßenlaternen die **nächtlichen Szenarien** ausleuchten. Dazu kommen jederzeit die passenden **Reflektionen in den Autofenstern**.



Ein- und dieselbe Stelle zu verschiedenen Tageszeiten

Stoppuhr, kämpft sich von Checkpoint zu Checkpoint sechs Runden lang durch ein Feld von zwölf Computergegnern oder mißt sich mit maximal 15 Netzwerk-Piloten.

Die Piste führt etliche Kilometer über Highways und kurvige Landstraßen, durch Berge, Canyons und Tunnels, vorbei an Wüsten, Stränden und einer City-Skyline. Das abwechslungsreiche Kursdesign verlangt dem Piloten alle Fahrkünste ab, spätestens an den engen Schleusen einer Mautstation trennt sich die Spreu vom Weizen. Die intuitive Steuerung läßt dabei gefühlvolle Manöver zu, insbesondere ist durch gekonntes Gaswegnehmen vor langen Kurven oder spektakuläre Drifts an engen Kehren viel Zeit wettzumachen. Bemerkenswert gut und besser als bei jedem Konkurrenzprodukt klappen die Powerslides per Handbremse; auch das faire Verhalten der Computergegner gefällt. Sie rempeln zwar schonmal, verbremsen sich aber auch und knallen gegen die Bande – genau wie man selbst. Da das Teilnehmerfeld sehr weit auseinander

Mit 500 Grafik-PS über den Rundkurs



Ein Geisterfahrer prescht durch die Idylle



Das Radar links unten wird nur bei Karambolagegefahr eingeblendet



Schlittern wie die Profis: per Handbremse



An dieser Schleuse trennt sich die Spreu vom Weizen

andergezogen ist, halten sich die Folgen des Zeitverlusts bei den (für das Chassis ansonsten harmlosen) Karambolagen in Grenzen.
Kurzum, mit Ultim@te Race erhält das geflügelte Wort von der Spielhalle im Wohnzimmer eine ganz neue Qualität. Denn wenn der Bolide durch eine Senke brettert und dabei sichtbar aufsetzt, der Motor satt dröhnt (was bei Sicht via Außenkamera anders klingt als an Bord) und die Reifen beim Übersteuern gequält kreischen, dann vermißt niemand mehr die fehlenden Features und Optionen. (rl)





Details ohne Ende: realistischer Schattenwurf, Zuschauer, ein im Dunst entschwindender Zeppelin, Lensflares und und und...

DIE 3D-APOKALYPSE

Während so mancher 3D-Grafikbeschleuniger den Beweis der Leistungsfähigkeit schuldig blieb, hat ihn Videologic der **Apocalypse 3D-Karte zum Preis von 389,– DM** gleich zweimal beigelegt: **mit inkludierten Spezialumsetzungen von „Mechwarrior 2" und „Ultim@te Race"**. In der Tat überzeugen hier auch Activisions Riesenroboter mit zuvor nicht gekanntem Tempo und Detailreichtum. Weitere Sonderversionen sollen folgen; laut Hersteller ist die Zusammenarbeit mit namhaften Spieleschmieden wie Sega, Interplay, UBI Soft, Gremlin, Psygnosis und Mindscape bereits in die Wege geleitet. Die Win 95-Treiber mit Direct3D-Unterstützung beschleunigen aber natürlich auch nicht speziell angepaßte Spiele merklich. Da der NEC PowerVR-Prozessor des PCI-Boards dabei ausschließlich die 3D-Kalkulationen erledigt, ist allerdings eine **separate Grafikkarte mit 2 MB RAM unabdingbar**.



Apokalyptisch schnelle 3D-Grafik und zwei inkludierte Top-Titel: die Apocalypse 3D-Karte

GANZ PERSÖNLICH

Auch wenn mich die Simulanten-Fraktion für diesen Hit ans Kreuz nageln wird, wir konnten einfach nicht anders: Funktionsvielfalt ist eine schöne Sache, Spielspaß pur aber die entscheidende – wer einmal mit Ultim@te Race gegen seine Freunde angefahren ist, wird mir recht geben. Schade freilich, daß zunächst nur die Käufer einer nicht ganz billigen 3D-Karte in den Genuß dieser astreinen Spielhallener*fahr*ung (man beachte das Wortspiel...) kommen. Andererseits war es genau dieses Programm, das mich persönlich vom Nutzen einer solchen Anschaffung überzeugt hat!



Richy

Ultim@te Race
(Kalisto)

Ein Autorennen wie aus der Spielhalle – vorläufig nur zusammen mit der Apocalypse 3D-Karte erhältlich

GRAFIK	91%
SOUND	75%
STEUERUNG	88%
MOTIVATION	83%



85%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: nur im Bundle erhältlich

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, PowerVR-Karte
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad, Lenkrad
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-) Modem, bis zu 16 via Internet/Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.kalisto.com

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

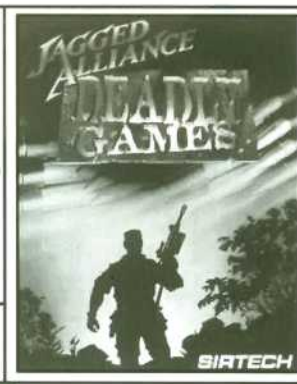
Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16

Bestellen oder abholen!

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

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Jagged Alliance II

Erscheint ca. Mitte Februar!

Deutsche Version

DM X 74,99

CD-ROM

3 Skulls o. t.Toltecs	DV	69,99
3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
Ace Ventura	DV	57,99
ADI Deutsch Program.	DV	69,99
ADI Englisch Program.	DV	69,99
ADI Junior 2- Program.	DV	69,99
ADI Mathe Program.	DV	69,99
Age of Rifles	**DV**	**69,99**
AH - 64 Longbow	DV	79,99
AH - 64 Missiondisk	DV	44,99
Alien Trilogy	DV	74,99
Amber	**DV**	**74,99**
Amok	**DA**	**69,99**
Area 51	DA	x69,99
Armored Fist 2	DV	i.V.
Assasin 2015	DV	74,99

CD-ROM

Deus	DV	59,99
Diablo	**DA**	**69,99**
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	DV	64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Discworld 2	**DV**	**74,99**
Dominion	DV	i.V.
Down i.t. Damps	DV	69,99
Dragon Dice	DV	i.V.
Dragon Lore 2	DV	69,99
Dungeon Keeper	DV	x74,99
Earthworm Jim 1u.2	DV	64,99
Elisabeth 1	DV	64,99
F1 GP 2 - Editor	DV	34,99
F 22 Lightning 2	DV	79,99

Bestell-Telefon:

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

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Asterix & Obelix	DV	49,99
A.T.F. Mission -CD	DV	39,99
Azarel Tears	DV	69,99
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	39,99
Bedlam	DA	69,99
Betrayal in Antara	DA	x74,99
Birthright	DV	x74,99
Blam Maschinehead	DV	69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Blood & Magic	DV	79,99
Blue Ice	DV	x69,99
Bot Soccer	DV	54,99
Bug	DV	49,99
Fantasy General	DV	59,99
Fifa Soccer 97	DV	74,99
F1 Autorennen	**DV**	**84,99**
F1 Manager	DV	69,99
Flottenmanöver	DV	69,99
Flugsimulator 6.0/MS	DV	99,99
Flying Corps	**DV**	**79,99**
Formula One Gr. Prix 2	**DV**	**79,99**
Gene Maschine	DV	69,99
Gene Wars	DV	69,99
Gigapack 1	DV	74,99
Grand Prix Manager 2	**DV**	**84,99**
Grid Run	DV	x59,99
Have a Nice Day	DV	i.V.



Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	69,99
Civilization 2 DATA	**DV**	**39,99**
Civil War General	DV	79,99
Cluedo	DV	69,99
Comanche 3.0	DV	x79,99
Comm. Acecs o.t.Deep	DV	74,99
Command & Conquer 1	DV	69,99
Comm. & Conq. 1 Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**84,99**
Creatures	**DV**	**64,99**
Crusader No Regret	DV	59,99
D. N. Plutonium	DA	29,99
Heart of Darkness	DV	x84,99
Hellbender	DA	79,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	i.V.
Hind-Kampfhubschr.	DV	69,99
Holiday Island	DV	69,99
Hugo 4	DV	59,99
Hunter Hunted	DV	x69,99
Imperium Galactica	DV	x69,99
Iron & Blood	**DV**	**74,99**
Iron Man	DA	64,99
Jagged Alliance 2	**DV**	**x74,99**
John Maddon 97	DA	74,99
KKND	**DV**	**59,99**

Händleranfragen erwünscht!

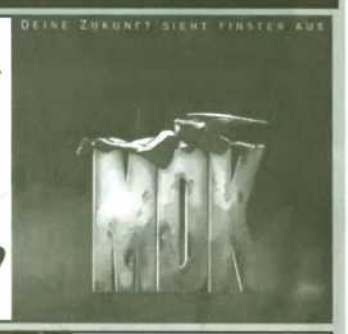
Daggerfall	**DV**	**69,99**
Das Hexagon Kartell	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	**DV**	**29,99**
Daytona USA	DV	69,99
Deadly Tide	DV	74,99
Death Rallay	**DA**	**49,99**
Descent t. Undermount.	DA	X74,99
Destruction Derby 2	DV	69,99
Krazy Ivan	DV	x69,99
Larry 7	DV	79,99
Lighthouse	DV	79,99
Links LS	DA	89,99
Lords of Realms 2	**DV**	**79,99**
Lost Vikings 2	DV	x69,99
Mad TV 2	DV	69,99
Magic the Gathering	DV	x79,99

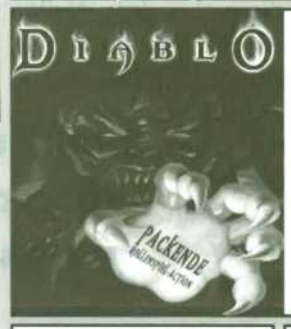
Unsere Hit`s!

M.D.K

Deutsche Version

DM 74,99





DIABLO

Deutsche Anleitung

DM 69,99

Sim Copter

Deutsche Version DM 69,99

M.A.X

Deutsche Version DM 74,99

Flying Corps

Deutsche Version DM 79,99

Master of Antares (Orion 2)

Deutsche Version DM X84,99

DISCWORLD II

Deutsche Version DM 74,99

KKND

Deutsche Version DM 59,99

Lords of Realms 2

Deutsche Version DM 79,99

TOMB RAIDER

Deutsche Version DM 64,99

Destruction Derby 2

Deutsche Version DM 69,99

Die Pandora Akte

Deutsche Version DM 74,99



DAGGER FALL

Deutsche Version DM 69,99



Star General

Deutsche Version DM 69,99

CD-ROM

Manhatten	DV	x74,99
Master of Antares	**DV**	**x84,99**
M.A.X.	**DV**	**74,99**
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
Mega Race 2	DV	49,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monopoly	DV	54,99
Monster Truck	DV	x69,99
Monster Truck/Madn.	DA	74,99
Nascar Racing 2	**DA**	**77,99**
NBA Jam extreme	DA	69,99
NBA Live 97	DV	74,99
Need for Speed Edition	DV	79,99
Nemesis	DV	x74,99
NHL Hockey 97	DV	74,99
Orionburger	DV	69,99
Pandora Akte	**DV**	**74,99**
Panzer Dragoon	**DV**	**69,99**
PC-Games Cheater 2	DV	24,99
Phantasmagoria 2	DA	74,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Privateer 2/Darkening	**DV**	**79,99**
Prof. Tim ver. Werkstatt	DV	59,99
Puppen, Perlen und...	DV	69,99
Rallay Racing ' 97	DV	69,99
R.A.M.A.	DV	79,99
Realms of the Haunting	**DV**	**79,99**
Risiko	DV	69,99
Road Rash	DV	59,99
S.T.O.R.M.	DV	59,99
Schleichfahrt	DV	69,99
Sega Rallay	DV	x69,99
Sherlock Holmes 2	DV	74,99
Shine	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim Copter	**DV**	**69,99**
Sonic	DA	49,99
Stadt d. verlore. Kinder	DV	x69,99
Star General	**DV**	**69,99**
Star Trek Academy	DV	i.V.
Steel Panther 2	DV	x69,99
Swiv 3 D	DV	79,99
Syndicate 2 / Wars	DV	69,99
T.F.X. 2000 + Mission CD	DV	79,99
T.F.X. 2000 Mission CD	DV	34,99
The Crow	DA	x79,99
The Dig	DV	64,99
Theme Hospital	DV	i.V.
Tie Fighter	DV	69,99
Time Commando	DV	74,99
Time Laps	DV	69,99
Tomb Raider	**DV**	**64,99**
Toonstruck	DV	69,99
Top Ware Gold Games	DV	34,99
Tunnel B 1	DV	79,99
Versailles 1685	DV	69,99
Virtua Cop	DA	74,99
Wagnes of War		i.V.
War Wind	DV	69,99
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
Waterloo	DV	69,99
Wizardy Gold	DA	x69,99
Worms Data	DV	34,99
Worms + Data	DV	69,99
Yahtzee	DV	39,99
Zorck Nemesis	DV	74,99
"Z"	DV	67,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	34,99
Aces o.t. Deep	DV	x34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Amerika	DV	24,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 1 + Data	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Carrier Strike Force	DV	24,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Creature Shock	DV	19,99
Cyberia 1	DV	24,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Descent 1	DA	24,99
Dungeon Master 2	DV	24,99

Weitere Angebote:

Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	x34,99
Fade to Black	DV	29,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Gobliins Teil 1 + 2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager	DV	39,99
Inca 2	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Larry 6	DV	19,99
Lost Eden	DV	19,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Outpost 1.5	DV	24,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Red Baron 1	DV	x19,99
Rüsselsheim	DV	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	x34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Quest 6	DV	24,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
Tilt-Flipper	DV	19,99
Torins Passage	DV	x19,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Wir führen auch PLAY-STATION und Zubehör!

Zubehör

Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	54,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Orig. Soundblaster 32P&P	**219,99**

Thrustmaster Lenkrad T2
incl. Gas u. Bremse 219,99

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad
preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! 169,99

Probleme?

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

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

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte 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!



In der größten Zoomstufe geht die Übersicht stiften



Die Straßen liegen fast immer unter feindlichem Sperrfeuer



Die Hubschrauber sind neu



Vor einem guten Jahr überrollten SSI und Mindscape mit ihren Panzern den Zweiten Weltkrieg, jetzt hat man den Panther in die Tanks neuerer Konflikte gepackt – bei nahezu unverändert altem Gameplay.

Auch wenn diesmal andere Waffen sprechen, ist der Wortlaut also gleich geblieben: Wieder rangelt man im Rundentakt mit den Armeen des CPU-Gegners oder eines menschlichen Kontrahenten. Im Zeitraum zwischen 1950 und 1999 stehen sechs Kampagnen zur Verfügung, dazu kommen über 50 Einzelschlachten sowie zwei Szenario-Editoren.

Der Spieler kauft erst einige der gut 400 verschiedenen Landstreitkräfte ein und schleppt sie fortan von Schlacht zu Schlacht mit – klar, daß die Jungs immer schlagkräftiger, weil durch Erfahrung klug werden. Beweise dafür liefern sie in fünf Hexfeld-Terrains (Wüste, Wald etc.) ab, die aus der Draufsicht gezeigt werden und fünffach zoombar sind. Mittels Maus, Hotkeys und einer wahren Heerschar an Icons werden die Einheiten hier in Gefechte gegen entdeckte Gegner gesandt. Das Gelände kann mit Hubschraubern erforscht und mit Rauchbomben, Artilleriefeuer oder Splittergranaten unter (zeitverzögerten) Beschuß genommen werden. Dabei vernichtete Feinde bringen genau wie eroberte Zielgebiete Punkte, deren Anzahl direkte Auswirkungen auf die nächste Aufgabe hat.

Aufgrund seiner immensen Komplexität und der umständlichen Bedienung spielt sich das Programm weitaus komplizierter als sich das anhören mag. Da das in mager animierte Optik und martialische Akustik verpackte Gameplay zudem praktisch 1:1 dem Vorgänger entspricht, wäre eine preisgünstige Zusatz-CD angebrachter gewesen. (md)

Eine Zusatz-CD wäre angebrachter gewesen



Getarnte Truppen im Nebelfeld



Mit dem Editor können ganze Kampagnen erstellt werden

GANZ PERSÖNLICH

Während bei Genrekonkurrenten wie „M.A.X." oder „Star General" strategischer Weitblick gefragt ist, sollte man als Dompteur der Stahlpanther ein Faible für Fitzelarbeit mitbringen: Nach dem Studium des pfundschweren Handbuchs durfte ich mich erstmal mit Banalitäten wie der Moral jeder einzelnen Einheit herumärgern. Auch der zeitverzögerte Artilleriebeschuß macht das Spiel nur unnötig kompliziert. Denn wer mag sich schon ständig darüber den Kopf zerbrechen, welcher Trupp wann wieviele Schritte in welche Richtung gehen darf, um nicht unter eigenes Feuer zu geraten? Ich jedenfalls nicht.



Manfred

Steel Panthers II
(SSI/Mindscape)

Wie gehabt: überkomplexe Wabenstrategie für Puristen

GRAFIK	55%
SOUND	69%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	62%



60%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 12 bis 110 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Roland RAP-10, Pro Audio Spectrum, Soundscape, MS Sound System
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler an einem Monitor oder per E-Mail
ONLINE-INFO:	http://www.mindscape.com

XS



Es geschehen noch Zeichen und Wunder: SCI präsentiert einen 3D-Ballerkerker, der auf blutrünstige Metzeleien weitgehend und eine brachiale Hintergrundgeschichte komplett verzichtet.

Tatsächlich wurde hier nur eine beliebte Bonusoption des Genres, nämlich das Multiplayerspiel, ausgekoppelt und zu einem eigenständigen Titel verarbeitet. Sollte kein lokales Netzwerk (für bis zu acht Teilnehmer) vorhanden sein, stehen 60 sehr unterschiedliche Computergegner bereit, diese Lücke zu schließen. In 20 Arenen müssen jeweils drei von ihnen gefunden, gejagt und zerstört werden, wobei sich die Feinde abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad auch mehr oder weniger heftig gegenseitig bekriegen. Weiterhin treiben sich etliche Drohnen und bewegliche Geschütztürme in den dreidimensionalen Labyrinthen herum – nach ihrem Ableben hinterlassen sie dem Spieler Munitions- und Energievorräte. Natürlich zieht man von vornherein nicht mit leeren Händen in die Schlacht: In jede Runde dürfen zwei Waffensysteme mitgenommen werden, wobei die Palette von der einfachen Pumpgun bis hin zum Raketenwerfer mit Zielsuchfunktion reicht. Für den Notfall stehen noch eine unbegrenzt munitionierte Pistole sowie unterschiedliche Wurfwaffen zur Verfügung. Experten setzen zudem Überwachungsdrohnen mit Fernzünder und Leuchtraketen ein, um die Gegner aus der Reserve zu locken. Allerdings erfordern derlei Manöver das blinde Beherrschen der etwas gewöhnungsbedürftigen Mischung aus Maus- und Tastatursteuerung.

Das Gameplay ginge also soweit in Ordnung, doch im SVGA-Zeitalter mutet die grobpixelige VGA-Grafik total veraltet an. Auch die düstere Musikbegleitung mit eingestreuten Sprachfetzen ist keineswegs ein Ohrenschmaus. Was bleibt, ist eine spielerisch solide, ansonsten jedoch eher reizlose Jagd durch 3D-Gewölbe. (mz)

Multiplayergame ohne Mitspieler gefällig?



Alle Gegner werden in kurzen Renderanimationen vorgestellt



Im leichtesten Modus wird zusätzlich eine Karte eingeblendet



Alles Böse kommt von unten

GANZ PERSÖNLICH



Nein, XS hat dem inzwischen weitgehend ausgelutschten Spielkonzept der 3D-Ballerdungeons nichts Neues hinzuzufügen. Eher im Gegenteil: Die Grafik wirkt geradezu museal; lediglich die (ebenfalls etwas groben) Videos wissen vorübergehend zu gefallen. Wer sich also nicht wirklich in einem Netzwerk tummelt, sollte hier den Finger vom Abzug lassen.

Markus

XS
(SCI)

Balleraction in veralteter 3D-Grafik – nur für Netzwerker und ganz harte Fans des Genres interessant

GRAFIK	55%
SOUND	58%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	55%



57%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 (besser ein P90) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 bzw. 120 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	nein

HELLBENDER

Knapp ein Vierteljahr nach den US-Staffelführern holt Microsoft nun auch die deutschen Piloten an Bord des Nachfolgers zur Raumschlacht „Fury 3". Und wieder sollen im Kampfgleiter häßliche Aliens aus hübschem 3D-Gelände vertrieben werden.

KONZEPT

Erstaunlich, wieviel Atmosphäre die vielen komplett eingedeutschten Renderclips aus der schlichten Story kitzeln: Die aus dem Vorgänger bekannte Kriegerrasse der Bionen droht im ausgehenden 29. Jahrhundert erneut mit der Vernichtung der Menschheit. Also schreiten ein namenloser Held und der Spieler vor dem Monitor zur Tat bzw. ins Cockpit ihres Fluggleiters. Während Einzelkämpfer mit dessen ausbaufähigem Waffensystem auf acht abschnitt- bzw. missionsweise unterteilten Planeten Aliens rösten, bekriegen sich maximal acht Multispieler in drei speziell für sie reservierten Levels.

SICHT-PROBLEME



Bei eingeblendetem Cockpit ist das Sichtfeld zu klein



...und in derAußenansicht die Steuerung zu schwammig



Perfekt: das Vollbild mit Headup-Display



Schicker Nebeleffekt im Hintergrund

STEUERUNG

Am besten läßt sich der Schlachtverlauf mit Microsofts hauseigenem Sidewinder 3D-Stick beeinflussen, da die entscheidenden Funktionen (rollen, beschleunigen, feuern, Waffenumschaltung etc.) hier in direkter Reichweite der Steuerhand liegen. Besitzer anderer Knüppel müssen beispielsweise zum Aktivieren der zoombaren Navigationskarte oder eines Scheinwerfers auf die Tastatur ausweichen. Kein Beinbruch, denn selbst die ausschließliche Lenkung per Tastatur klappt ordentlich. Wenig Freude kommt dagegen im Pad-Betrieb auf, und die Kommandos der Maus werden entgegen den Angaben auf der Verpackung nur innerhalb der Einstellmenüs akzeptiert.

SPIELTIEFE

Der Spieler eilt durch labyrinthische Organo-Gewölbe, die auch schon mal pulsieren oder sich komplett zusammenziehen und dabei die Schutzschilde in einem Rutsch auslutschen. Doch sofort tödliche Gefahren sind so selten wie vorhersehbar, außerdem läßt sich der Spielstand jederzeit abspeichern. In unterirdischen Kellern werden von Walkern, Panzern und diversen Flugvehikeln beschützte Reaktoren vernichtet oder in wasserdurchfluteten Katakomben gigantische Roboter auf Schwachstellen abgeklopft. Vom Kompaß geleitet, vernichtet man zudem auf der Planetenoberfläche ein vorgegebenes Primärziel nach dem anderen, sprengt Türen und löst kleine Logeleien der Marke „Finde Schalter A, denn er öffnet Tor B". Gelegentlich ragen Berge über die Wolkendecke hinaus, dann verlagert sich die Luftschlacht in den Orbit. Das Finale findet im All inmitten einer Kette von Asteroiden und natürlich am Mutterschiff der Bionen statt.

WAFFEN UND MEHR

Fünf einzeln einsetzbare Waffen sind von Beginn an dabei, sechs weitere kommen später hinzu. Davon sind die zwei Lasersysteme unbegrenzt munitioniert. Energienachschub für die Schildgeneratoren bleibt nach Abschuß einiger Gegner oder Sekundärziele in Form von Sammelhülsen zurück, die häufig auch in verborgenen Kammern zusammen mit Reparaturkits, Patronen, Minen, Mörsergranaten und

Raketen verschiedenster Art lagern. Akkurates Zielen wird von einem praktischen Visier unterstützt, das die Restenergie des Objekts der Begierde anzeigt. Eine noch größere Hilfe ist die einblendbare Navigationskarte, die auf Wunsch den Stand der Mission protokolliert. Außerdem läßt sich jederzeit zwischen verschiedenen Außenkameras und dem Blick nach hinten bzw. zu den Seiten umschalten.



Links wartet ein Extrabehälter

GRAFIK UND SOUND

Vor allem im späteren Spielverlauf glänzt die abwechslungsreiche Polygon-Optik durch interessantes 3D-Gelände mit exotischen Bauten, sehenswert animierten Angreifern, dicken Explosionen sowie realistischen Licht- und Schatteneffekten. Ab einem P90 ist auch die optionale SVGA-Auflösung annehmbar flott, vor allem auf 3D-Beschleunigerkarten, wo (sofern unterstützt) die Texturen im Nahbereich weniger grobpixelig wirken. Kleiner Tip am Rande: Nach Wechsel der Auflösung sollte man das Spiel stets neu starten, da es sonst unerträglich ruckelt. Den sprachlichen Teil der Akustik besorgt Franzeska Pigulla, die Synchronstimme von Agent Dana Scully aus der TV-Serie „Akte X". Für den Rest vom Audiofest sind mittelprächtige Soundeffekte und dahinplätschernde Musikstücke zuständig.

SCHUSS UND SCHLUSS

Okay, für von Konkurrenten wie „Descent" verwöhnte Multiplayer sind die paar Abschnitte von Hellbender zu wenig und auch nicht komplex genug. Aber Einzelspieler sollten an dem feinen Gameplay, den cleveren Computergegnern und der hübschen 3D-Grafik mit ihren liebevollen Details durchaus Gefallen finden. (rl)

SZENARIO-ALLERLEI



Abwechslungsreich: Man kämpft in Tunnels, über Planetenoberflächen, den Wolken und zwischen Asteroiden

STICKS ZU VERSCHENKEN!

Bei Hellbender läßt Microsofts **Sidewinder 3D Pro** die Muskeln spielen: Die Aktionsmöglichkeiten sind praxisnah auf den Coolie-Hat, die Schubregelung, den Drehgriff und die acht Buttons des Sticks verteilt. Fünf Glückspilze können sich bald kostenlos davon überzeugen – einfach eine Postkarte schicken, wir ziehen die Gewinner unter allen Teilnehmern.

Joker Verlag
„Sidewinder"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham



Hellbender

(Microsoft/Terminal Reality)

Abwechslungsreiche 3D-Balleraction

GRAFIK	80%
SOUND	69%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	82%



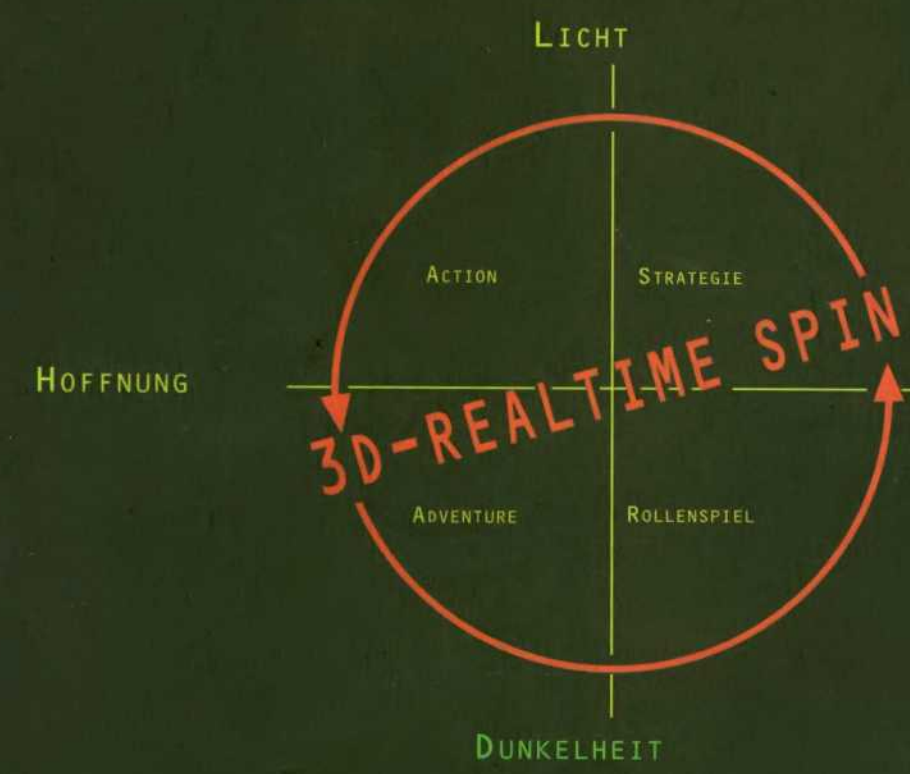
80%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM (16 MB empfohlen), 35 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA und zu Direct 3D kompatible Grafikbeschleuniger
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 via Modem, 4 im Internet, 8 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.microsoft.com/germany/produkte/Hellbend

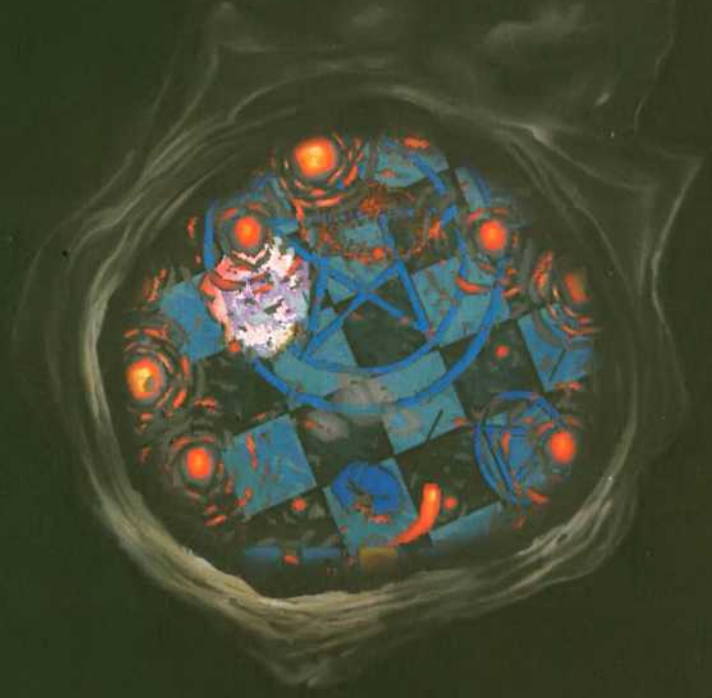
PROJECT PARADISE

IN DER FINSTERNIS EINER APOKALYPTISCHEN ZUKUNFT
LAUERT DAS TÖDLICHSTE ALLER GEHEIMNISSE...



OUT NOW





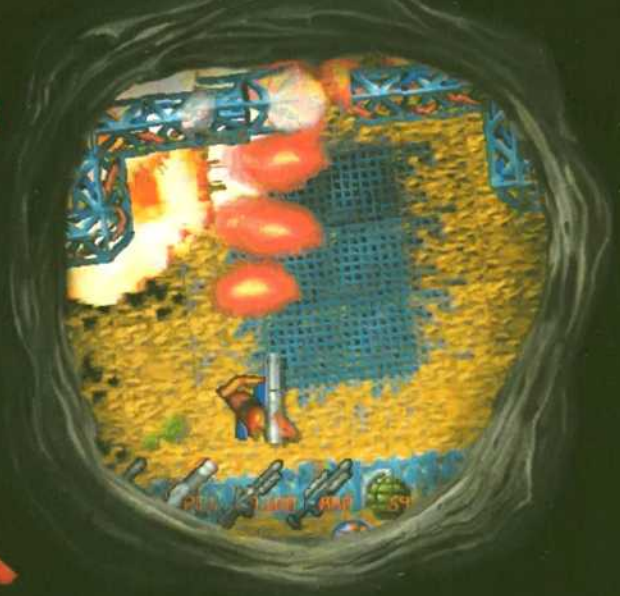
BETRETEN SIE EIN NEUES

IKARION SOFTWARE GMBH
BAHNHOFSTR. 18-20 · D-52064 AACHEN
TEL 0241-470 150 · FAX 0241-470 15 25
INTERNET: HTTP://WWW.IKARION.COM
E-MAIL: INFO@IKARION.COM

PROJECT PARADISE WURDE ENTWICKELT VON SOFT ENTERPRISES

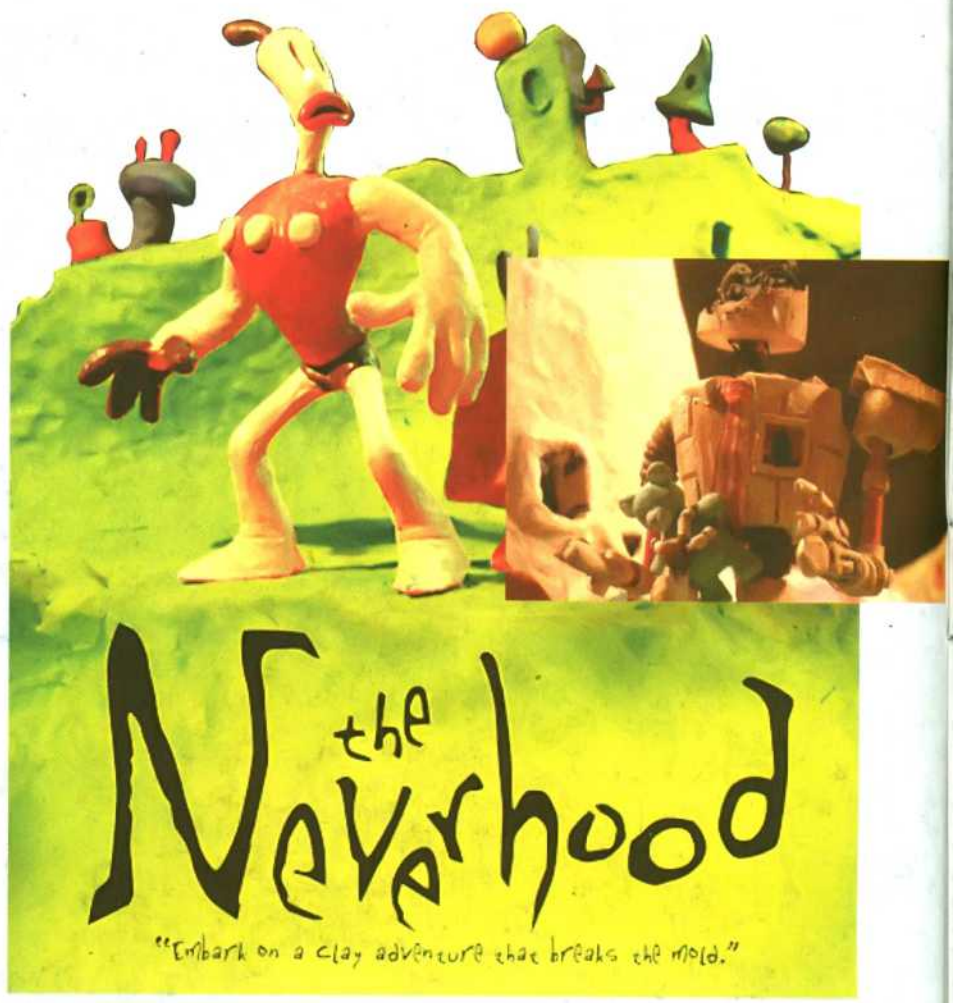
POWER PLAY:
Sehr schöne Grafikengine, die die Ballerei von der Masse der 3D-Konkurrenten abhebt.

PC PLAYER:
Action Fans: Installieren und staunen!





UNIVERSUM



Das Debüt von DreamWorks Interactive beweist, daß jede Menge Knetmasse und eine Masse Knete noch keinen Softwarehit garantieren: Dieses Plastilinabenteuer spielt sich stellenweise in der Tat zäh wie Gummi.

Hinter dem Erstling von DreamWorks Interactive steht wahrhaftig ein Dreamteam der Unterhaltungsindustrie: Die Firma wurde 1994 von Steven Spielberg, dem ehemaligen Disney-Chef Jeffrey Katzenberg und dem Musik-Mogul David Geffen gegründet. Man verpflichtete hochkarätige Programmierer aus den Reihen der Konkurrenz (etwa von Virgin und 7th Level) und stellte das Projekt unter die Leitung von Douglas TenNapel, dem Schöpfer von „Earthworm Jim".

Der hiesige Hauptdarsteller heißt Klaymen. Er soll dem Bösewicht Klogg die Krone abjagen, um dem rechtmäßigen Herrscher Hoborg wieder zum Thron zu verhelfen. Dazu wurde das Königreich samt all seiner Bewohner komplett mit Knetmasse modelliert und anschließend im Stop-Motion-Verfahren animiert. Beim Umherwandern aus der Ich-Perspektive oder in den von der Seite dargestellten Räumlichkeiten sowie insbesondere in den witzigen Zwischensequenzen kann sich das Ergebnis wirklich sehen lassen. Und der Sound steht nicht nach: Von abgefahrener Musik über feine Effekte bis hin zu ein wenig englischer Sprachausgabe hat man stets den richtigen Ton getroffen. Mißklänge gibt's dagegen beim Gameplay...

Traumhafte Präsentation vom Dreamteam aus der Traumfabrik

Zunächst einmal fehlt hier das genretypische Inventory. Die wenigen Gegenstände des Spiels verleibt sich Klaymen im wahrsten Sinne des Wortes ein und wendet sie bei Bedarf auf einen Mausklick hin automatisch an. An Stelle komplexer Rätsel treten daher nervige Denksportaufgaben und tödliche Motivationskiller: Da entlocken die öden Fahrten durch Schienenlabyrinthe zu Schaltern und Hinweisen dem frustrierten Spieler fast schon ein Jubeln – wenn er zuvor gut und gerne 40 praktisch leere Screens durchlaufen mußte, nur um ein Videoband abzugreifen. Zur Lösung müssen übrigens 20 solcher Tapes gefunden werden. Die verraten nämlich an den verstreuten Abspielgeräten die Hintergrundstory, zudem gibt's für die komplette Sammlung einen wichtigen Schlüssel.

WIE DER KAUTSCHUK LAUFEN LERNTE: STOP-MOTION



Um **Klaymen** und seiner Plastilinwelt Leben einzuhauchen, hat man sich einer klassischen (Trick-) Filmtechnik bedient. Im Stop-Motion-Verfahren werden die zu animierenden Objekte oder Figuren für jedes Einzelbild ein klein wenig verändert. Ähnlich wie beim Zeichentrick oder dem Daumenkino erzeugen die 15 Phasen pro Sekunde (im Film sind es in der Regel derer 24) am Stück abgespielt dann die Illusion von Bewegung.

Mit dieser Technik experimentierte der Animationspionier James Stuart Blackton bereits Ende des 19. Jahrhunderts; 1902 verwendete sie Georges Meliès für die erste Verfilmung von Jules Vernes' **Die Reise zum Mond**. Der legendäre Special-Effects-Künstler Willis O'Brien griff anno 1933 für den Klassiker **King Kong** auf das Verfahren zurück, während es von seinem Schüler Ray Harryhausen perfektioniert wurde: Als der Hauptdarsteller in dem Streifen **Jason und die Argonauten** mit einem ganzen Heer von Skeletten kämpfte, wurde erneut Kinogeschichte geschrieben. Den ersten abendfüllenden Stop-Motion-Film der USA hatte aber Michael Myerberg mit **Hänsel und Gretel** bereits in den 50er Jahren abgeliefert.





Will Vinton und Bob Gardiner prägten 1974 den Begriff „Claymation", als sie Metallskelette mit Haut bzw. Kleidung aus farbiger Knete überzogen. Und Phil Tippet von ILM läutete 1977 im **Krieg der Sterne** eine neue Ära der Stop-Motion ein, indem er erstmals den Computer einen Teil der Arbeit machen ließ. Inzwischen ist aber auch wieder Handarbeit gefragt. Man denke nur an Tim Burtons geniales **Nightmare before Christmas** (Animationen von Henry Selick) oder die klutigen Knethelden **Wallace & Gromit** aus Nick Parks englischen Aardman-Studios. Nicht umsonst haben die Kurzfilme um diese engen Verwandten von Klaymen bereits zwei Oscars erhalten.







Wir basteln einen Dynamit-Dummy

Bloß keinen Fehler machen: Memory für Nervenstarke



Die Plastilinländereien von Neverhood sind teilweise aus der Ich-Perspektive zu sehen



Das Ende des 40 Screens langen Marathonlaufs durch die „Hall of Fame"



Per Schienenbahn zum Hinweis fürs richtige Mischungsverhältnis

Richtig übel ist uns das Memory aufgestoßen, wo ein einziger Fehler beim Umdrehen der 48 Teile genügt, um wieder von vorne anfangen zu müssen. Ansonsten versucht man sich an Schiebepuzzles, spuckt Wasser in Röhren, bis diese die korrekte Türöffnungsmelodie spielen, merkt sich Farben oder Symbole und dergleichen mehr. Bei Hängern hilft Klaymens Briefkasten mit Tips fürs weitere Vorgehen. In Tateinheit mit der simplen Steuerung ist The Neverhood also ruckzuck durchgespielt, und es bleibt ein schaler Nachgeschmack: Die ungewöhnliche Präsentation hätte mehr als dieses höchst gewöhnliche Gameplay verdient. (st)

The Neverhood

(DreamWorks Interactive)

Knobelabenteuer im Knetgummiland

GRAFIK	81%
SOUND	79%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	59%

63%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.dreamworksgames.com, http://www.neverhood.com



Über 2000 hemmungslose Bilder von Privatmodellen.
Nr. 2575-Private Line Vol. 2



Pralle Prachtfrauen mit gewaltigen Oberweiten.
Nr. 2550-Super Girls Vol. 4



Lustvolle Girls gewähren tiefe Einblicke.
Nr. 2509-Pussymania Vol. 4



Superscharfe Dominas, Sklavenspiele, Lederkult.
Nr. 2501-Fetish World



Die Nr. 1 in den USA. Cybersex-Adventure in deutsch!
Nr. 2524-CYBERDREAMS



Über 40 exklusive Spiele auf 15 CDs!
Nr. 2571-Topware GOLD GAMES



Frech-frivole und hocherotische Wirtschaftssimulation!
Nr. 2280-BIING Special Edition



Die ersten 100 Coupon-Besteller erhalten eine CD von Blue Byte mit Demos von SCHLEICHFAHRT, SIEDLER 2, ALBION uvm.

Schicken SIE den COUPON einfach an:
CD-ROM Agentur - P.O. Box 84 - 92620 Weiden
Tel: 09 61/340-53 - Fax: 09 61/340-54 - Btx: *200030000034054#

Gewünschte Zahlungsart:
(in Klammern Versandkosten)
☐ EC-Scheck liegt bei (6,-)
☐ Nachnahme (9,-)
☐ Bargeld (3,-), per Einschreiben!

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

Ihre Vorteile:
- Dauerhaft günstige Preise
- Über 500 CD-ROM's verfügbar
- Kein Mindestbestellwert!
- Ab DM 200 versandkostenfrei
- Exklusive Set-Angebote
- Gratis CD-ROM ab DM 50,-
- Sammelbesteller-Rabatt
- Infoservice für Stammkunden

Händleranfragen bitte per Fax mit Gewerbenachweis (EDV)!

Angebot freibleibend, solange Vorrat reicht. Versand erfolgt neutral verpackt per Post/UPS. Lieferung Ausland nur gegen Vorkasse bei einer Versandkostenpauschale von DM 25,-.

JA, schicken Sie mir zu den AKTIONSPREISEN:

1	CD-ROM Newsletter/Gesamtpreisliste	0,00
	+ Versandkosten (0,-/3,-/6,-/9,-)	
	= GESAMTBETRAG	

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen. Danke!

Name/Firma Kunden-Nr.

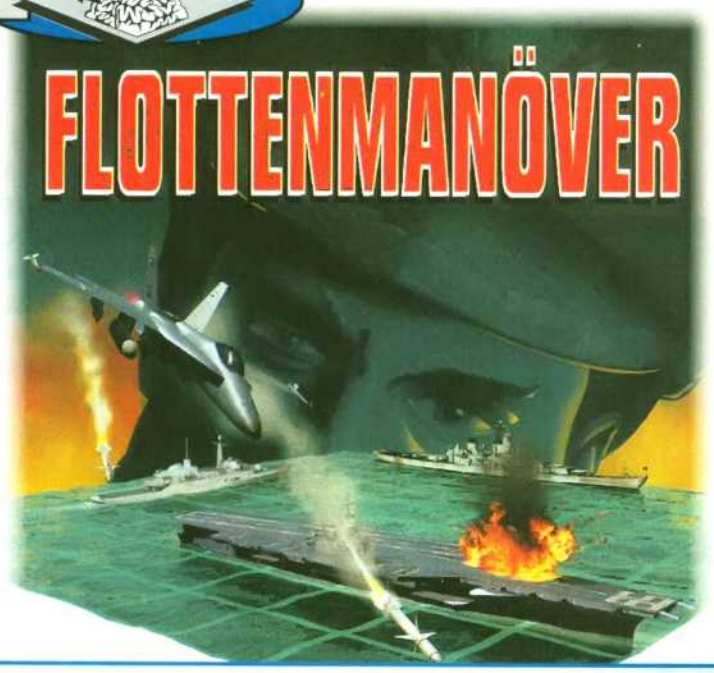
Vorname/Ansprechpartner Geb.-datum

Straße

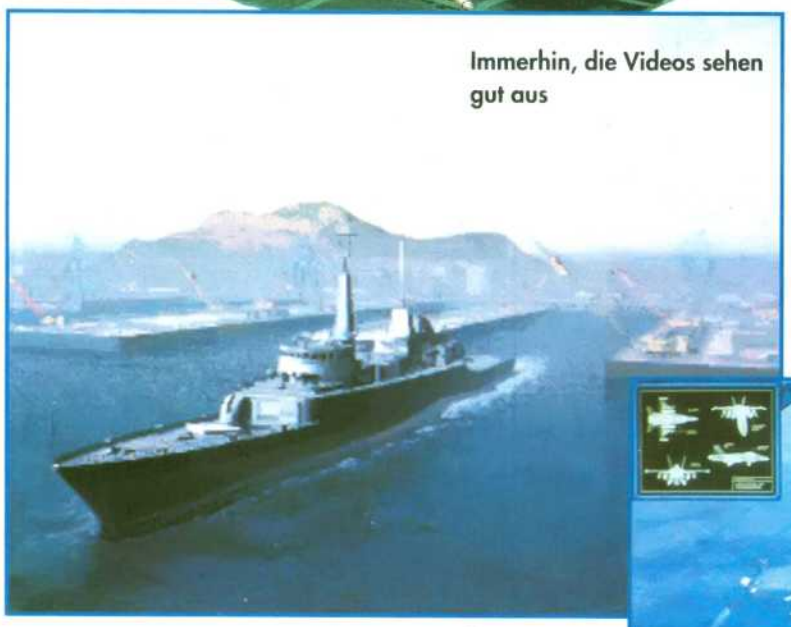
PLZ/Ort PCJ-0397

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

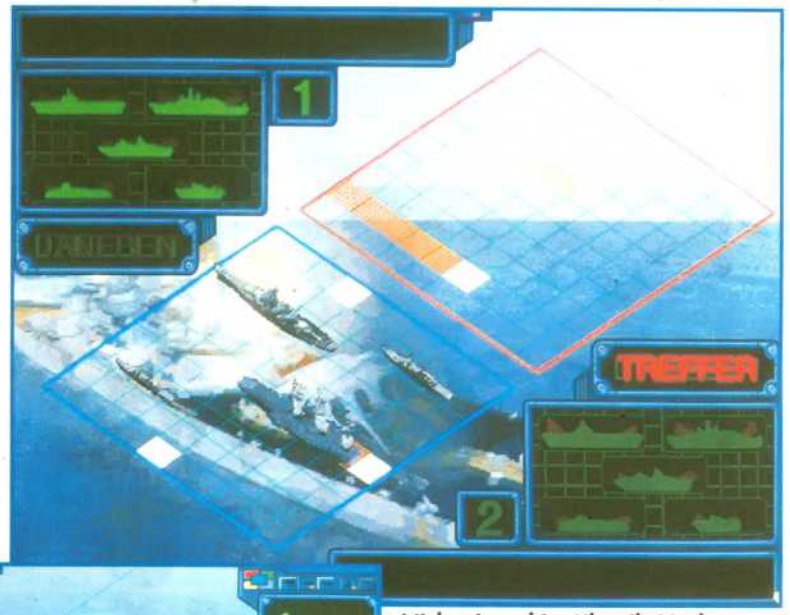
FLOTTENMANÖVER



Hasbro Interactive, das sind Programmierer mit Brett vor dem Kopf. Den Briten verdanken wir nämlich die PC-Umsetzungen von „Monopoly" und „Trivial Pursuit" – sowie jetzt auch diese Multimediaversion des guten alten Schiffeversenkens.



Immerhin, die Videos sehen gut aus



Nicht einmal im Klassik-Modus dürfen Schiffe senkrecht plaziert werden



Auch Lufteinheiten stehen in begrenztem Umfang zur Verfügung

Am Anfang war das Karopapier. Auf diesem entstanden je nach Länge der Schulstunde unterschiedlich große, jedoch stets quadratische Schlachtfelder, in die zusammenhängende Kästchen als „Schiffe" eingetragen wurden. Durch einfaches Abfragen der Koordinaten wurde dann auf die Flotte des Gegenübers „geschossen". Wie einst im Matheheft finden auch am Screen alle eigenen Schiffe auf einem 10 x 10 Felder großen Quadrat Platz. Dieses wird nun jedoch in Echtzeit über eine ausgedehnte Seekarte gesteuert, immer auf der Suche nach feindlichen Quadraten bzw. deren Inhalt. Während es bei den Seeschlachtszenarien lediglich um die Vernichtung der gegnerischen Flotte geht, müssen in weiteren 16 Missionen Konvois aufgespürt, Tanker eskortiert oder Inseln eingenommen werden. Kommt es zum Feindkontakt, werden mit Hilfe der etwas umständlichen Maussteuerung Waffen bereitgemacht und abgefeuert. Zu jeder dieser Aktionen (Schuß, Treffer etc.) blendet das Programm hübsch anzusehende Filmszenen über das Spielraster. Leider lassen sich diese weder abschalten noch abbrechen, wodurch sie selbst den hartgesottensten Renderfreak bald zur Verzweiflung treiben. Auch die passable Geräuschkulisse vermag daran nichts zu ändern.

Treffer: Konzept und Präsentation. Versenkt: der Spielspaß

Abgesehen davon, daß die Missionen durch die Bank nicht gerade als komplex bezeichnet werden können, ist es reichlich unwahrscheinlich, daß ganze Bohrplattformen den AWACS-Aufklärern immer wieder entgehen können. Auch daß ein mittleres Geschütz meist den gleichen Schaden wie eine Cruise Missile anrichtet, leuchtet nicht ganz ein. Schlimmer als derlei Design-Lappalien wiegt jedoch die Tatsache, daß diese Flottenmanöver nicht einmal im Netzwerkbetrieb Spaß machen: Dank der ungenauen Zielmethode (über größere Entfernungen muß blind gefeuert werden) und des diffusen Minimal-Gameplays (zerstören Sie alles, überall und gleichzeitig) macht sich von Beginn an Frust breit.

Da hilft auch die Extra-CD für den zweiten Mitspieler nichts mehr – dieses Spiel ist ein Schuß ins Wasser. (mz)

Flottenmanöver
(Hasbro Interactive)

Digitales Schiffeversenken für Renderkapitäne.

GRAFIK	72%
SOUND	61%
STEUERUNG	57%
MOTIVATION	26%



33%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 bis 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler im Netzwerk (mit zweitem Spiel)
ONLINE-INFO:	http://www.hasbro.com/battleship

STAR TREK BORG

Dieser Spiel-Film von Simon & Schuster ist ein Fall für die Hardcore-Fans der zweiten Enterprise-Generation. Otto Normalfuturist wird sich hingegen fragen, warum er viel Geld in ein Computermovie ohne nennenswerte Eingriffsmöglichkeiten stecken soll.



Die Brücke der Righteous wurde speziell für diesen Spiel-Film entworfen



John de Lancie als Q in einer professionell gemachten Videoshow



Untersuchungen mit dem Scanner

Star Trek: Borg
(Simon & Schuster)

Viele Videos, wenig Spiel – nur für Trekkies

GRAFIK	88%
SOUND	86%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	39%
	55%



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

DATENTRÄGER:	3 CDs
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 5 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (16 Bit)
SOUND:	allle zu Win 95 kompatiblen 16-Bit-Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.ssitrek.com/trek

Konzeptionell hat sich seit dem Vorgänger „Star Trek: Klingon" nicht viel getan, auch hier wird die Handlung nur selten von abenteuerlichen oder actionlastigen Einsprengseln unterbrochen. Immerhin waren an der Produktion einige TV-Veteranen (Regisseur, Drehbuchautor, Komponist und natürlich Q-Darsteller John de Lancie) beteiligt, da stört ein allzu unternehmungslustiger Betrachter vermutlich nur...

Identifikationsfigur für den Spieler ist der Sternenkadett Qaylan Furlong, der vom ominösen Q in die Vergangenheit und dort auf die USS Righteous versetzt wird – deren Vernichtung durch die Borg-Aliens gilt es zu verhindern. Später besucht man dann noch den berüchtigten Borg-Würfel. Die weitaus meiste Zeit verbringt man dabei mit dem teils wiederholten Betrachten der nicht abbrechbaren, bildschirmfüllenden Videos. An relativ wenigen Stellen muß das Geschehen mittels Mausklick unterbrochen werden, um per Scanner Gegenstände und Personen zu untersuchen. Ab und an darf man auch mit einem Phaser ballern und Codes entwirren.

Handhabung und Videoqualität sind dank orchestraler Musik und englischer Sprachausgabe über jeden Zweifel erhaben. Mangels Interaktion will aber kaum Freude aufkommen, trotz der Auszüge aus der Trekker-Enzyklopädie „Omnipedia", die ebenfalls auf dieser Hybrid-CD für Win 95 und den Mac schlummern. (md)

Nicht-Trekker sollten dieses Programm umfliegen – mit maximalem Warpantrieb!

GANZ PERSÖNLICH

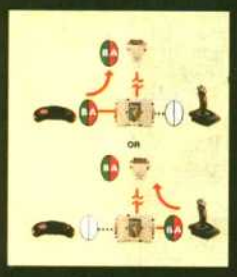


Manfred

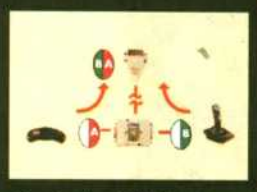
Ob der Captain nun Kirk, Picard, Cisco oder Janeway heißt, mich findet man stets unter den begeisterten Zusehern – so auch hier. Nun ist das aber kein großes Kunststück, da ich keine 100 Märker für rund anderthalb Stunden vor einem hochklassigen SF-Video mit drittklassigen Eingriffsmöglichkeiten zu berappen brauche. Deshalb nochmals meine Warnung: Auch wenn man dem Programm anmerkt, daß es von den Machern der originalen Star Trek-Serie kommt, sollten sich hier doch nur wahre Fans von den Borgs assimilieren lassen!

Alfa

Der fabrikatunabhängige, multi



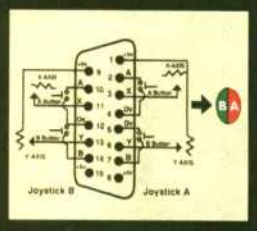
„Ein-Spieler-Modus" – „Automatischer Joystick-Umschalter". Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung. (!) Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß natürlich der Gameport selbst auch alle Funktionen des Joysticks unterstützen.



„Zwei-Spieler-Modus" - „Gemeinsam spielen an einem Gameport" (Soundkarte). Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen.



Ein vollkompatibler Gameport (z. B. Soundkarte) mit AlfaTwin unterstützt im 2 Player-Modus zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen.



Geschütztes Gebrauchsmuster

Aussage eines Herstellerkollegen:

„Just to let you know that the AlfaTwin Joystick-switch arrived intact. At this moment I have connected 7 (!) joysticks to the AlfaTwin :-) and it works perfectly...

Computer – – – AlfaTwin
- Gravis Phoenix
- Gravis GrIP
- Gravis GamePads

This all works without having to pull out all the cables, einfach wunderbar! I cannot say anything else as „Congratulations with a very nice product."
With kind regards, Edu Oskam „Technical Support Specialist", (Gravis Europe/Holland)

Pressestimmen:

„Einfach genial ..." (PC Action 8/96)

„Das neue Zauberwort... heißt AlfaTwin..." (PC-Spiel 6/96)

„Für Vielspieler unentbehrlich" (PC Games 9/96)

„AlfaTwin...bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar" (CD ROM today 6/95)

„ empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler." (PowerPlay 9/95)

„... das knapp 40 Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte." (PC-Player 7/96)

Fachhandel Deutschland: Zur 48 Die Welt der Computerspiele · Wachsmuthstr. 10 · **04229** Leipzig Plagwitz · 0341/4250735 • Soft & Sound Software GmbH · Oldenburger Str. 44 · **10551** Berlin · 030/39731363 • Prompt Berlin **10623** Filiale Charlottenburg, 030/3139193, **12099** Filiale Tempelhof, 030/75702590, **13597** Filiale Spandau, 030/3338477, **13347** Filiale Wedding, 030/45606311, **12351** Filiale Rudow, 030/60008504, **10435** Filiale Prenzlauer Berg, 030/4482141 • Spiele Netzwerk · M. Lother GmbH · Kleiner Schafterkamp 24 · **20357** Hamburg · 040/45038210 • Mecomp Handelsges. mbH · Wandsbeker Marktstr. 164 · **22041** Hamburg 040/689109-91 • Comsoft · Knoperweg 144 · **24105** Kiel · 0431/578180 • Top Computer & Videospiele · Faulenstr.67 · **28195** Bremen · 0421/167393 •Witte · Kapmarshof 69 · **31785** Hameln · 05151/94440 • VICo Multimedia GmbH Opernstr. 8 · **34117** Kassel •EDV Systeme Krenn & Co GmbH · Marktplatz 1 · **34225** Baunatal 0561/9495990 •VICo Multimedia GmbH · Judenstr. 10 · **37073** Göttingen · 0551/54147 1 • Joysoft GmbH · Am Wehrhahn 24 · **40221** Düsseldorf · 0211/364445 • PC Specialist Computervertriebs GmbH · Obere Münsterstr. 33-35 · **44575** Castrop-Rauxel 02305/18043 • Joysoft GmbH · Viehofer Str.17 · **45127** Essen · 0201/2437295 • Cross Computer System GmbH · Kornebachstr. 95 · **44143** Dortmund · 0231/5311334 335 • Tripl'S · Limbecker Platz 9 · **45127** Essen · 0201/20500 • Software House · Auf dem Dudel 8 · **46483** Wesel · 0281/25922 • Vesalia Computer · Industriestr. 25 · **46499** Hamminkeln 02852/9140 (10) (11) (14) • Tripl'S · Sonnenwall 30 · **47051** Duisburg · 0203/24051 • Viewcom · Dr. Wilhelm Roelen Str. 386 · **47179** Duisburg · 0203/485485 • Software Discount · Neue Einnerstr.95 · **47798** Krefeld · 02151/20119 • Radio Weiss Complay · Hauptstr. 91 · **50226** Frechen • Multicom Computerlösungen · Mathildenstr.10 · **50259** Pulheim · 02234/81873 • Radio Weiss Complay · Hohenzollernring 79 · **50672** Köln · 0221/252457 •Radio Weiss Complay · Severinstr. 192 · **50676** Köln • Joysoft GmbH · Matthiasstr. 24-26 · **50676** · Köln · 0221/9231545 • Joysoft GmbH · Aachener Str. 1004 · **50858** Köln · 0221 94861214 • Radio Weiss Complay · Wiesdorfer Platz 4 · **51373** Leverkusen • Software Corner Kuhn GmbH · Goerdeler Str. 38 · **52066** Aachen · 0241/533131 • Versand 99 GmbH · Bergrather Str.16 A · **52249** Eschweiler · 02403/21188 • Multimedia Soft · Josef Schregelstr. 50 **52349** Düren 02421/28100 • Joysoft GmbH · Münster Str.11 · **53111** Bonn · 0228/659726 • Joysoft GmbH · Kaiser Str. 54 · **53721** Siegburg · 02241/68045 • Joysoft GmbH · Schloß Str. 16 · **56068** Koblenz · 0261/309634 • Rocketware · Massenerstr. 27 · 59423 Unna · 02303/257383 • Joysoft GmbH · Fahrgasse 87 · **60311** Frankfurt · 069/91398371 • Arzon GmbH · Assenheimer Str. 17 · **60489** Frankfurt · 069/978410 0 • Soft & Sound Software GmbH · Bahnhofstr. 13 · **66538** Neunkirchen · 06821/26797 • Soft & Sound R. u. T. Brust · Kreisstr. 18 · **66578** Schiffweiler · 06821/632163 • Point of Media · Marstall 48 · **71634** Ludwigsburg · 07141/924566 • Schmidt & Fuchs Computertechnik · Hauptstr.17 19 · **73092** Heiningen · 07161/94321 0 • PC Fun Computerspiele · Vertrieb GmbH · Schillerstr. 22 · **80336** München · 089/591269 • Games World · Schillerstr. 23a · **80336** München · 089/557665 • Game It! · **87488** Betzigau · 0831/575157 • CD ROM CENTER · Dennerstr. 4 · **90429** Nürnberg · 0911/28770 83 • CD ROM CENTER · Heuwaagstr. 20 · **91054** Erlangen • Okay Soft · Am Graben 2 · **92557** Weiding · 09674/1279 • Sympatec · **930XX**, 3 mal in Regensburg · 0941/43454 • PC Multimedia · Hebbelstr. 14 · **94315** Straubing · 09421/55090 • **Großhandel Deutschland:** PAGODA Marketing u. Vertr. GmbH · Ruhrorter Str.9 · **46049** Oberhausen · 0208/201788 • HORMA-Computerware · Daimlerstr. 7 · **77285** Pfalzgrafenweiler · 07445/2204 • Groß Electronic · Passauerstr. 13 · **94133** Röhrnbach · 08582/9605 0

SATURN

Saturn Technomarkt Düsseldorf · Am Wehrhahn 1 · **40211** Düsseldorf • Saturn Technomarkt Mönchengladbach · Stresemannstr. 1 7 · **41236** Mönchengladbach • Saturn Technomarkt Neuß · Breslauer Str. 2 · **41460** Neuß •Saturn Technomarkt Köln · Hohe Str. 41 43 · **50667** Köln • Saturn Technomarkt Köln · Maybachstr. 115 · **50670** Köln • Saturn Technomarkt Leverkusen · Wiesdorfer Platz 82 · **51373** Leverkusen •Saturn Technomarkt Aachen · Adalbertstr. 20 · **52062** Aachen • Saturn Technomarkt Düren · Wirteltr. 38 42 · **52349** Düren • Saturn Technomarkt St. Augustin · Rathausallee 2 · **53757** St. Augustin • Saturn Technomarkt Siegen · Hauptmarkt/Poststr. · **57076** Siegen

Großhandel Österreich: Nowotny · Datensysteme GesmbH · Goldschlagstr. 93 · **1150** Wien · 0043-1-9821005 · **Fachhandel Österreich:** Computer Circle · Vorgartenstraße 211 · **1020** Wien · 0222/7265368 • CCA Computer · Commissions Austria · Margaretheenstraße 160 · **1050** Wien · 0222/5448388 • Comp Delphin · Türkenstraße 11 · **1090** Wien · 0222/3174442 • SAM Systeme Applikationen-Methoden · Inzersdorferstraße 101/23 · **1100** Wien · 0222/6069767 • CCA Computerland · Flachgasse 11/43 · **1150** Wien • Pro Software · Flachgasse 11/43 · **1150** Wien · 0222/9851650 · http://www.vin.at/prosoft • CCA Computerland · Feßtgasse 10 · **1160** Wien · 0222/4844801 •Jemelka Computer · Dr. Wilhelm Exner Platz 6 · **2230** Gänserndorf · 02282/2900 • DICOMP, David Leisch · Computer & Zubehör · Mankerstraße 84 · **3380** Pöchlarn · 02757/8501 0 • Gameware · Anderlestraße 85 · **6020** Innsbruck 0512/392626 • SAM Systeme-Applikationen-Methoden · Bichlweg 7 · **9500** Villach · 04242/311390 • A.R.T. Computeranimation GmbH · Feldstraße 13 · **3300** Amstetten · 07472/635660 • **Großhandel Schweiz:** AHA CD ROM Spiele+ · **3662** Seftigen · 033 45/001 · **Fachhandel Schweiz:** ENTER Spiel & Lern software · Löwenstrasse 22 · **8001** Zürich · 01/2122010 · sowie Filialen in Bern, Basel, Luzern, Winterthur • Directmedia Mailorder AG · Postfach · CH **8306** Brüttisellen · 01/8222255 · Fax: 01/8222256

(Groß-)Händleranfragen erwünscht

ALFA DATA Deutschland

AB Union GmbH

AB Union GmbH * Lise-Meitner-Str.1 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Head Office: 3F,No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886 2) 788 5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330

Twin

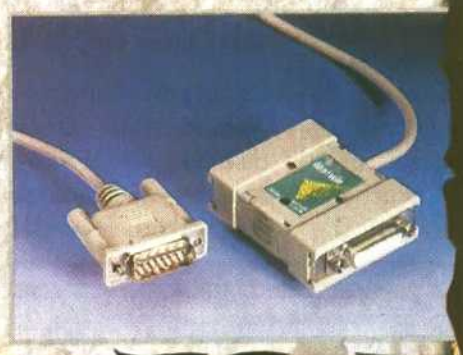
- funktionelle Game Control Manager

Best of 1996 HARDWARE

Erstaunlich, wie viel und doch wenig sich im Sektor Hardware getan hat. Bei den Soundkarten gab es keine Sensationen mehr, CD-ROM-Laufwerke wurden zwar schneller, aber auch fehleranfälliger. Und die meisten 3D-Grafikkarten erwiesen sich als Flop. So hatte die Redaktion echte Probleme, unsere Favoriten aus Produkten zu wählen, die 1996 erschienen sind. Also haben wir hier die Regel aufgehoben und präsentieren auch Produkte, die es schon seit 1995 gibt, aber immer noch unschlagbar gut sind.

ALFATWIN

Das Kästchen ist so klein und doch genial: Der AlfaTwin ist ein Joystick-Umschalter. Sie können mit diesem Kabel einfach zwei Sticks an einen PC anschließen oder besser noch einen Stick und ein Gamepad. Wenn Sie jetzt eines der beiden benutzen wollen, genügt ein Druck auf den Feuerknopf – AlfaTwin schaltet automatisch um. Ein Segen für jeden, der sonst unter seinen Tisch und hinter das Tower-Gehäuse kriechen muß, um Pad gegen Stick zu tauschen. Und wenn Sie mal zu zweit spielen wollen, legen Sie einfach einen kleinen Schalter um: Schon wird aus dem AlfaTwin ein Y-Kabel, mit dem Sie zwei Sticks oder Gamepads gleichzeitig betreiben können. Für 40 Mark ein ideales Weihnachtsgeschenk oder Mitbringsel für befreundete Spieler.



AlfaTwin

wurde neben vier anderen

Produkten (Sidewinder 3DPro Joystick, ElsaTQV28.8

Modem, VOODOO-FX-Chip und Yamaha DB-50XG Wavetablekarte)

zur „besten Hardware des Jahres 96“ gewählt

(PC Player 1/97)

The Crystal Skull

In diesem abenteuerlichen Spiel der SIMulanten von Maxis wird wieder einmal vor historischem Hintergrund gerätselt: Bei dem Vorgänger „Wrath of the Gods" entführten uns die Programmierer von Luminaria ins antike Griechenland, mit SOME Interactive geht's nun zu den Azteken und Mayas.



Das legendäre Rätsel um den Bootstransport

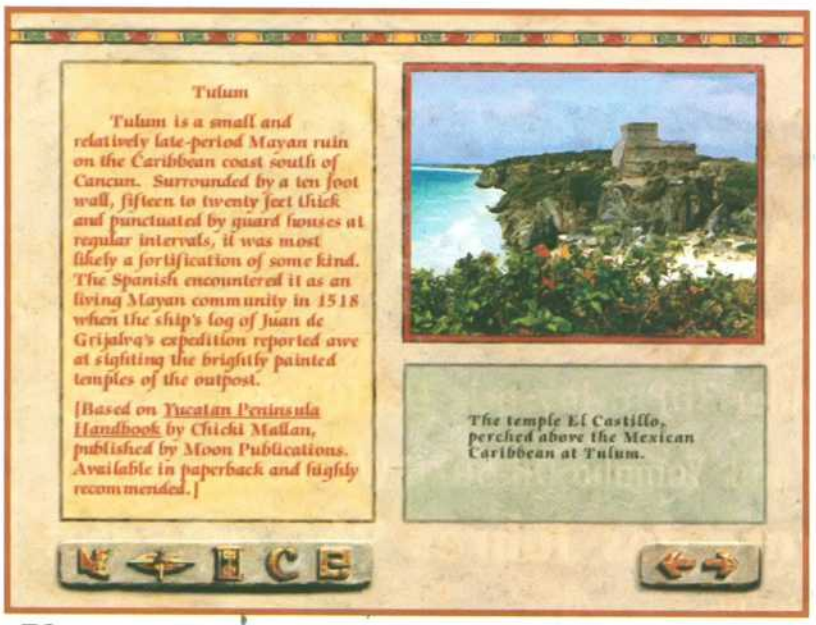


Ein Multiple-Choice-Flirt mit Prinzessin Xochi

Nicht umsonst ist der digitale Zorn der Götter als Demo mit auf der CD-ROM enthalten: Die Ähnlichkeiten zum multimedialen Aztekenreich sind frappierend. Diesmal schlüpft der Spieler in die Rolle des Indios Quetzal, um erstens den titelgebenden Kristallschädel zu finden, zweitens dem Bösewicht Snakeskirt in die Suppe zu spucken und drittens das Herz einer holden Prinzessin zu gewinnen. Wie gehabt durchwandert er dazu hübsch digitalisierte Originalschauplätze, zu denen es wieder ansprechend gestaltete Zusatzinformationen gibt. Die mit Fotos und Skizzen reich bebilderte Online-Enzyklopädie vermittelt zudem Wissenswertes über Geografie sowie Geschichte der mittelamerikanischen Hochkulturen.

Montezumas Rache: Der Tod lauert hinter jedem Mausklick

Den Part des hilfreichen Orakels anno Hellas übernimmt nun hier ein Schamane, der von dem aus „Miami Vice" oder „Blade Runner" bekannten Schauspieler Edward James Olmos verkörpert wird. Die Hint-Option muß allerdings vor dem Spielstart aktiviert werden, damit man später zu jedem Problem drei immer tiefer ins Detail gehende Tips einholen kann. Auf diese Weise lassen sich auch actionlastige Rätsel wie das Überwinden der Drehklingen im „Razor House" oder das „Pong"-ähnliche Ballspiel im Endkampf gegen den Oberbösewicht mit einem einfachen Mausklick umgehen. Dummerweise sind aber stets sämtliche Lösungshilfen präsent, so daß man beim Blättern nach der benötigten Stelle meist mehr mitbekommt, als einem ehrgeizigen Abenteurer lieb ist.



Die hübsch aufgemachte Enzyklopädie für Hobbyhistoriker



Per Zeitrad 500 Jahre in die Vergangenheit



Die Übersichtskarten der Schauplätze in Vergangenheit und Gegenwart

Ebenfalls optional ist die automatische Wiederbelebung. Sie sollte vor Reiseantritt aktiviert werden, will man nicht ständig den letzten Spielstand laden. Denn es stirbt sich hier ebenso häufig wie unerwartet! So wird unter anderem schon ein Schritt in die falsche Richtung oder ein Griff in manche der umherstehenden Krüge mit dem plötzlichen Heldentod bestraft – dabei kann man in letztere zuvor noch nicht einmal hineinschauen. Wesentlich sorgloser läßt es sich agieren, wenn im Menü nach dem Ableben der Punkt „I'm too young to die" auftaucht, um jedwedes Fehlverhalten zu korrigieren.

Fehlerlos präsentiert sich die bequeme Steuerung: Der wandlungsfähige Mauszeiger weist in Pfeilform auf mögliche Ausgänge hin, auf Untersuchenswertes wird man durch ein Auge gestoßen, die Hand steht für Aufheben bzw. Benutzen, und eine Sprechblase erlaubt Multiple-Choice-Schwätzchen mit den rund 50 Spielcharakteren. Die drei in diesem Fall erscheinenden Boxen mit Quetzals Konterfei verraten via Sprachausgabe die zur Wahl stehenden Gesprächsbeiträge, wenn man mit dem Cursor darüberfährt. Störende Lautstärkeschwankungen mindern allerdings ab und an den Unterhaltungswert.

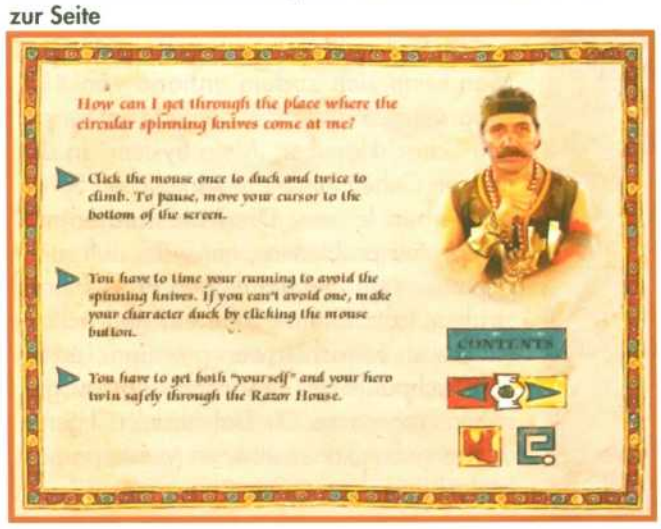
Über die einblendbare Iconleiste am unteren Bildschirmrand erreicht man nicht nur Infobibliothek und Schamanen-Hotline. Von hier aus wird auch gespeichert bzw. geladen oder ein Blick auf gesammelte Gegenstände im Inventory geworfen. Während des Spielverlaufs kommen dann noch zwei weitere Icons hinzu: Hinter Numero uno verbergen sich die magischen Karten, auf denen man schnell zwischen bereits besuchten Locations hin- und herreisen kann. Und davon gibt es wirklich reichlich, schließlich warten zwei Epochen mit Städten, Tempeln, Dschungel und Höhlen sowie auch wieder die Unterwelt auf den Entdecker. Das zweite Icon ermöglicht Gestaltwandlungen, die zum Lösen bestimmter Rätsel nötig sind. So schmuggelt man sich in Gestalt des Erzfeindes persönlich an dessen Wachen vorbei oder entkommt in Form eines Iguana durch ein Loch in der Gefängniswand.

Tips frisch vom Schamanen

Die bunt gemischte Knobelkost hält neben knackigen allerdings auch ein paar taube Rätselnüsse parat. Da findet man z.B. klassische Logicals wie das Problem, Jaguar, Getreide und Vogel einzeln mit dem Boot überzusetzen, und auf dem Markt müssen beim nervigen Hütchenspiel Kakaobohnen für noch nervigere Tauschorgien gewonnen werden. Wortspielereien, richtiges Anordnen von Symbolen und Benutzen der Fundstücke sind ebenfalls gefragt. Weniger gut gefallen neben den mäßigen Musikstücken auch die Darsteller in den Quicktime-Videos. Erstens sehen sie in Bewegung recht verwaschen aus, zweitens wirken sie nicht wie alte Azteken, sondern eher wie die schlecht kostümierten Akteure einer Low-Budget-Seifenoper. Allzuviel Atmosphäre will deshalb einfach nicht aufkommen.

Fazit: Weil hier Umfang wie Abwechslung stimmen und sich die spielerischen Klippen mit Schamanenhilfe leicht umschiffen lassen, werden sich zumindest nicht so versierte Abenteurer auf der Suche nach dem Kristallschädel recht ordentlich unterhalten. (st)

Der Schamane steht dem Spieler auf Wunsch mit Rat und Tat zur Seite



The Crystal Skull
(SOME Interactive/Maxis)

Mittelprächtiges Renderabenteuer, Geschichtsunterricht inklusive.

GRAFIK	74%
SOUND	67%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	58%



62%

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

DATENTRÄGER:	3 CDs
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit Win 3.1/95
SPEICHER:	8 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.somezone.com, http://www.maxis.com

Das königliche Quartett
4 NEUE SCHACHPROGRAMME

Die Zeiten, in denen selbst mittelmäßige Schachspieler noch eine reelle Chance gegen den Computer hatten, sind längst vorbei: Heute haben selbst Großmeister ihre liebe Not mit den Silikongenies. Aber gilt das auch für vorliegende Neuerscheinungen?



WENIGER IST MEHR

Lange beschränkten sich die Entwickler von Schachprogrammen praktisch auf eine reine Leistungssteigerung, doch dieser Weg ist mittlerweile eine Sackgasse: Wer nicht zufällig Kasparov heißt, wird die aktuelle Software kaum jemals in Bedrängnis bringen können – und selbst der Weltmeister muß alle Register seines Könnens ziehen, um gegen den weltbesten Schachrechner „Deep Blue" zu bestehen. Ergo bringen unsere heutigen Testkandidaten Funktionen mit, welche die Rechenleistung wieder künstlich drosseln...

POWER CHESS

Sierras neuer Beitrag zum Thema konnte ungedrosselt gar ein Remis gegen den erwähnten Digi-Großmeister „Deep Blue" erringen. An Leistung fehlt es dem Programm also keinesfalls, an Optionen auch nicht. Sogar eine opulente Präsentation haben sich die Amerikaner einfallen lassen: Die 13 in bis zu 1280 x 1024 Pixels darstellbaren Bretter können in drei Größen angezeigt und mit einem guten Dutzend schick gerenderter und fein animierter Figurensets bestückt werden. Dazu kommt noch Sprachausgabe.

In der Praxis sucht sich der Spieler zunächst einen der 25 Gegner mit jeweils individuellem Stil (waghalsig, defensiv, opferbereit etc.) heraus oder zimmert seinen Kontrahenten über Schieberegler für Variablen wie Eröffnungsvorlieben und Endspielstärke gar selbst. Der kann sich dann sogar der Stärke seines menschlichen Widerparts anpassen und begeht somit auch mal kleinere Irrtümer – ein echtes Novum im Genre! Allerdings pflegt das lernfähige Programm Fehler nicht zu wiederholen.

Man kann sich zudem anhand von 419 Diagrammen und Nimzowitschs integriertem Schachklassiker „Mein System" in die tieferen Geheimnisse des königlichen Spiels einweihen lassen. Die Mausbedienung klappt stets problemlos, nur wäre aufgrund der etwas unübersichtlichen Programmstruktur trotz Online-Hilfe ein gedrucktes Handbuch wünschenswert gewesen. Letzter Schwachpunkt des ansonsten sehr ausgereiften Programms: Die Datenbank mit gerade mal sieben kommentierten Meisterpartien ist doch arg dünn geraten.

SCHACH DEM COMPUTER

Um gegen moderne Schachprogramme zu bestehen, gibt es für den Durchschnittsspieler nur zwei Möglichkeiten: Erstens könnte man die CPU mit einer höchst seltenen und weitgehend unerforschten Eröffnung konfrontieren – hier mag das Studium neuer Partien der Großmeister hilfreich sein. Zweitens sollte man darauf achten, **die Vorentscheidung bereits im Mittelspiel** zu **suchen,** da der Computer dem Menschen im Endspiel (weniger Figuren = weniger Rechnen) hoffnungslos überlegen ist.

Die größten Erfolgsaussichten haben offene und halboffene Systeme, bei denen Weiß mit dem Königsbauern beginnt. Die ziehen nämlich in aller Regel einen offensiven Schlagabtausch nach sich, und die häufig etwas materialorientierten Programme fallen dann mit etwas Glück auf ein angebotenes Opfer herein. Geschlossene Partieanlagen (wie z.B. Eröffnungen mit dem Damenbauer) haben dagegen zumeist ein langwieriges Positionsspiel zur Folge, in dem der Rechner alle Stärken ausreizen kann.

WIE DENKT EIN SCHACHPROGRAMM?

Der allererste Schachcomputer dachte noch sehr menschlich, denn der um 1770 vom österreichischen Ingenieur Wolfgang von Kempelen konstruierte „mechanische Schachtürke" war schlicht Betrug: In der Maschine war ein Mann versteckt. Mittlerweile geht es am Rechner aber längst mit rechten Dingen zu, denn bereits in den 50er Jahren konzipierte der Kybernetiker C. Shannon **die bis heute gültigen Grundzüge des Computerschachs**. Dabei werden in einer konkreten Position sämtliche Varianten bis zu einer bestimmten Tiefe durchgespielt. Auf Grundlage der Ergebnisse trifft das Programm eine Einschätzung der Situation und nimmt den (vermeintlich) besten Zug vor.

Weil aber selbst der schnellste Computer in einem vertretbaren Zeitraum nur eine bestimmte Anzahl von Zügen und möglichen Antworten des Gegners voll durchrechnen kann, bedarf es einer Beschränkung auf sinnvolle Aktionen. Die dazu erforderliche Bewertung der Position in Relation zum Wert der jeweiligen Figuren wurde in den letzten Jahren zunehmend verfeinert. Zwei neue Programmiermethoden führten dabei zu einer erheblichen Verbesserung der Spielstärke: Der sogenannte **Alpha-Beta-Algorithmus** siebt unsinnige Zugfolgen von vornherein aus, während die **forcierte Variante** Rechenzeit einspart. Hier ergründet die Software ab einer Schlüsselposition nur noch Schlagzüge, die das verlorengegangene Material kompensieren oder Schachgebote zur Folge haben. Stille Züge werden also nicht mehr untersucht. Dank dieser Methoden spielen Schachprogramme heute extrem kombinationsstark, und es unterlaufen ihnen praktisch keine schwerwiegenden Fehler mehr.

MEPHISTO GENIUS 3.5

Auch die neueste Version des legendären Schachteufels verdankt ihre Existenz Richard Lang, der ja bereits seit vielen Jahren die berühmten „Mephisto"-Schachcomputer für Hegener und Glaser entwickelt. Die nochmals verbesserte Kampfkraft der im Auftrag von NBG erstellten PC-Fassung hängt einerseits vom verwendeten Prozessortyp und andererseits auch vom verfügbaren RAM ab. Letzteres wird nämlich dank zuschaltbarer Hashtables restlos unterstützt.

Als Arenen dienen 20 unterschiedliche, grafisch jedoch allesamt eher spröde Bretter mit sechs Figurensätzen. Der Spielstil des Rechners läßt sich über Schieberegler bestimmen, wobei die CPU hier auf eine sehr umfangreiche Eröffnungsbibliothek zurückgreifen kann. Weitere Pluspunkte gibt es für das bärenstarke Positionsspiel und die geradezu vorbildlich benutzerfreundliche Bedienung über Icons und Pulldownmenüs. Ebenfalls gut gefallen hat uns die Datenbank mit über 80.000 Meisterpartien, welche nach Eröffnungen oder Spielern sortierbar sind. Last but not least können zwei Modelle der Marke „Mephisto" mit dem Spiel gekoppelt werden, so daß die Züge zwar vom Programm berechnet, dann aber auf dem realen Brett ausgeführt werden.



CHESS MASTER 5000

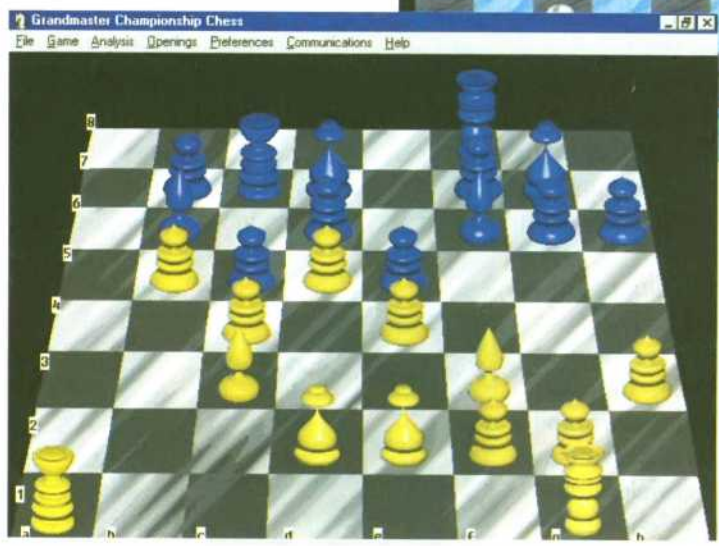
Der jüngste Abkömmling der bereits klassischen Schachserie von Mindscape ist dank brandneuer Programmroutinen stärker und schöner als alle seine Vorfahren. Er bietet eine nach den Vorlieben von 60 Großmeistern in ebenso viele Kapitel unterteilte Eröffnungsbibliothek sowie viel für Augenmenschen: Auf 18 hübschen Brettern können rund zwei Dutzend teils sehr



originelle Figurensätze befehligt werden. An Gegnern warten 30 vorgefertigte „Persönlichkeiten", deren Stil dann beispielsweise dem von Morphy oder Karpov entspricht. Völlig neu ist ein Trainer, der während des Spiels in eingeblendeten Fenstern Tips und Varianten aufzeigt.
Mit seiner hochauflösenden Optik, den fünf integrierten Musikstücken und vielen Soundeffekten ist der problemlos bedienbare Chess Master gerade auch für Einsteiger bestens geeignet – nicht zuletzt wegen des integrierten Lernprogramms. Seine durchaus beachtliche Spielstärke sollte zudem auch für die allermeisten Veteranen dieses Denksports genügen. Allein die Oberschicht der Schachspieler hätte sicher gerne zugunsten einer besseren Analysefähigkeit bei Problemstellungen auf die verspielte Präsentation verzichtet.







GRANDMASTER CHESS ULTRA

Der letzte im Bunde hieß vor zwei Jahren noch „Grandmaster Championship Chess", kam von Capstone und kostete rund 100 Mark. Inzwischen wird das Programm von Tewi zum Budgettarif unter neuem Namen angeboten. Im direkten Vergleich mit den Konkurrenten belegte es zwar nur den letzten Rang, doch dürfte dies in erster Linie der nicht mehr ganz aktuellen Eröffnungsbibliothek zu verdanken sein – ein Manko, das Gelegenheitsspieler gewiß verschmerzen können.
Im übrigen warten zwölf Brettdesigns wie Glas oder Marmor, auf denen sich vier Figurensätze tummeln. Und auch hier läßt sich der Spielstil des CPU-Gegners variabel bestimmen. Lerneifrige können auf eine Datenbank mit mehreren tausend abgespeicherten Partien von 14 Großmeistern zurückgreifen oder sich an sechs bizarr-originellen Varianten versuchen: Wie wäre es z.B. mal mit der Schlacht von zwei Springern gegen acht Bauern? Weniger nett ist die eher bescheidene Präsentation; insbesondere nervt der Beethoven-Klassiker „Für Elise" ebenso schnell wie die englische Sprachausgabe. Auch die Maussteuerung ist ein wenig schwammig und der per Tastatur bedienbare Stellungseditor trotz Online-Hilfe etwas umständlich. Doch einem (fast) geschenkten Gaul schaut man bekanntlich nicht so genau ins Maul... (md)

INTERESSANTE GEMEINSAMKEITEN

Sämtliche Programme laufen ausschließlich unter Windows. Die Partien lassen sich hier wie dort wahlweise in einer hübschen 3D- oder in einer übersichtlichen 2D-Ansicht darstellen. Einstellbare Spielstärken für Anfänger bis hin zum Vereinsspieler sind ebenso selbstverständlich wie eine Druckoption, die Eingabemöglichkeit von Stellungen zu Analysezwecken oder Blitzpartien und solche unter regulären Turnierbedingungen. Dank der Im- und Exportfähigkeit von PGN-Dateien können Partien und Zugfolgen sogar via Internet ausgetauscht werden. Gesteuert wird jeweils mittels Maus im Point & Klick System, während die Optionen über eine Menüleiste aufzurufen sind. Optional wird immer auch die Tastatur unterstützt.
Hier noch die Reihenfolge eines redaktionsintern veranstalteten Turniers, bei dem jedes Programm in zwei Partien gegen jedes andere antrat: Power Chess und Mephisto belegten gemeinsam den ersten Platz, knapp gefolgt von Chess Master.

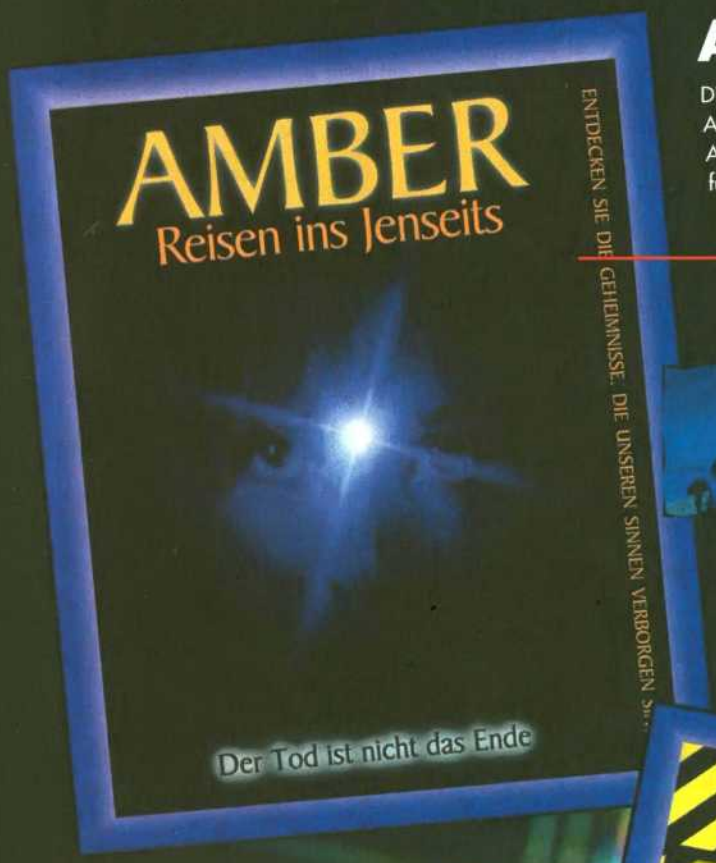


	Power Chess (Sierra)	Mephisto Genius 3.5 (NBG)	Chess Master 5000 (Mindscape)	Grandmaster Chess Ultra (Tewi)
PRÄSENTATION	78%	60%	74%	54%
STEUERUNG	72%	85%	78%	66%
OPTIONSVIELFALT	80%	68%	74%	70%
SPIELSTÄRKE	86%	86%	80%	70%
URTEIL	**80%**	**78%**	**76%**	**69%**
Preis:	ca. 129,– DM	ca. 119,– DM	ca. 99,– DM	ca. 19,80 DM
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	Pentium 60, 12 MB RAM, 8 MB auf der HD, Win 95 und kompatible Soundkarte	386 SX, 4 MB RAM, 6 MB auf der HD, Windows 3.1/95	486 DX 2/66, 8 MB RAM, 15-39 MB auf der HD, Win 95 und kompatible Soundkarte.	486 SX ,4 MB RAM, 1-11MB auf der HD, Windows 3.1/95 und kompatible Soundkarte.
BESONDERES	2 CDs, komplett deutsche Version geplant,Internet-Spiel möglich	1 CD, komplett deutsch,sämtliches verfügbares RAM wird unterstützt	1 CD, komplett deutsch, Internet - und Netzwerk-Spiel möglich	1 CD, komplett englisch, Internet- und Netzwerkspiel möglich. Identisch mit dem Vollpreisspiel „Grandmaster Championship Chess" von Capstone.

WELCOME AT NBG's WORLD!

AMBER

Die unglaublich mitreißende Spannung, die bei Amber aufgebaut wird, führt zum tatsächlichen Ausbruch von Gänsehaut, Angstgefühlen und furchtbarem Erschrecken.

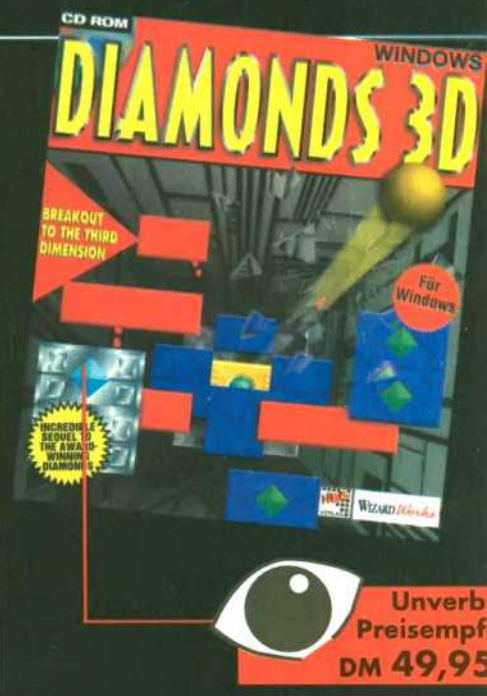




Unverb. Preisempf. DM 99,–

DIAMONDS 3D

Aufbruch in die dritte Dimension. Das mitreißende Spiel ist eine neue Variante des Klassikers Breakout™, bei dem die Kugel direkt auf Sie zukommt. Zudem gilt es, verschiedenfarbige Ziegel, die unterschiedliche Effekte verursachen, abzuschießen. Machen Sie mit Diamonds 3D eine völlig neue Spielerfahrung und lassen Sie sich in seinen Bann ziehen.

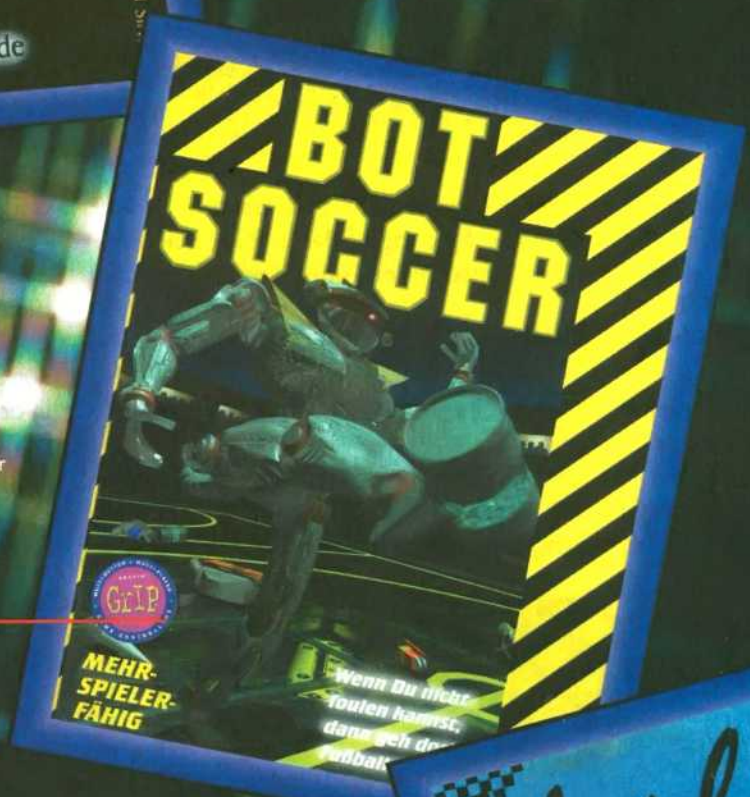


Unverb. Preisempf. DM 49,95

Im gut sortierten Fachhandel erhältlich

BOTSOCCER

Fußball in einer neuen Dimension.
Hier gewinnen nur die ganz Harten und Fiesen.
Alles ist erlaubt.
Die einzige Regel lautet: Keine Regeln.
Stellen Sie sich Ihre eigene Botsoccer-Mannschaft zusammen und fegen Sie den Gegner vom Platz, wenn es um den Cup der Universum Botsoccer-Liga geht.



Unverb. Preisempf. DM 79,95

Unverb. Preisempf. DM 119,95

MEPHISTO SCHACHLEHRER

Für WINDOWS. Lernen Sie das Schachspiel auf Ihrem Computer. Alles Wissenswerte darüber in 13 fesselnden Lektionen mit vielen detaillierten Beispielen.



Unverb. Preisempf. DM 69,95

MEPHISTO GENIUS 3.5

Der äußerst schnelle und spielstarke Partner für Spiel und Analyse. Mit 2D- und 3D-Grafik. Verschiedene Figurensätze. Bildschirmfarben sind frei wählbar. Mit neuartigem eingebautem Trainer, der bei schwachen Zügen Alarm schlägt. Verfügt über ein umfangreiches Eröffnungswissen und eine Datenbank mit ca. 80.000 Meisterpartien.



Info-Nummer

0 94 71/70 17-0

NBG VERLAG

NBG EDV Handels & Verlags AG
Brunnfeld 2 – 4 · 93133 Burglengenfeld
Fax 09471/7017-99

Internet: http://www.nbg-online.de

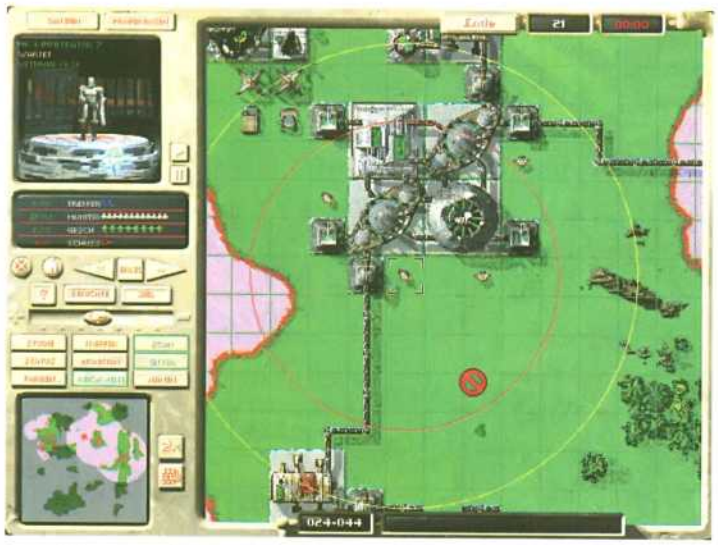


Digitale Meisterstrategen wie „Command & Conquer 2" und „Star General" bekommen ernsthafte Konkurrenz, denn nun verlegt auch Interplay Truppen an die PC-Front – mit ganz erstaunlicher Kampfkraft.

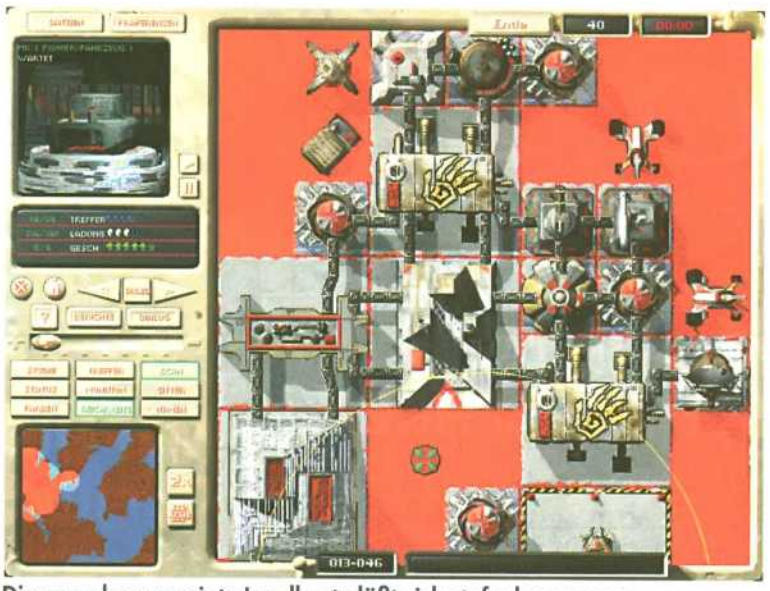
Als Produzent und Projektleiter dieser ultrakomplexen Konfliktsimulation fungierte kein Geringerer als Altmeister Ali Atabek, seines Zeichens Schöpfer so namhafter Genre-Werke wie „Siege", „Cyberia" oder „Castles". Mit M.A.X. („Mechanised Assault & Exploration") entführt er den Spieler in das ferne All, wo sich acht Clans in erbitterten Kämpfen gegenüberstehen.
Nach dem längeren Renderintro hat sich der Solist für eine Gruppierung (alle haben individuelle Stärken, etwa beim Bodenangriff, der Spionage oder in ihrer Reichweite) zu entscheiden, um gegen bis zu drei

Kampf mit allen taktischen Finessen

CPU-Gegner auf vier Planeten mit Eis, Wüste, Wasser oder Wald anzusiedeln. Das Programm umfaßt dabei 15 Trainingsaufgaben, 24 Einzelmissionen, eine aus neun Abschnitten bestehende Kampagne sowie einen Szenario-Editor für eigene Krisengebiete. Sollten indessen bis zu vier menschliche Eroberer zusammenfinden, stehen ihnen sechs eigene Aufträge zur Verfügung.
In der Regel ist bei Spielbeginn erstmal eine Basis zu errichten. Dann sucht man das mit Bergen und Seen garnierte Terrain nach den drei Bodenschätzen Gold, Treibstoff und Eisen ab, um per Konstruktionsmobil an pas-



Mit Infiltratoren können gegnerische Truppen und Alienschiffe zum Überlaufen bewogen werden



Die von oben gezeigte Landkarte läßt sich stufenlos zoomen

CLEVERE GEGNER

Als erstaunlich varianten- und fintenreich erweisen sich die CPU-Gegner. In der Tat scheint der Rechner stets bestens über die Angriffsabsichten und Produktionskapazitäten des Spielers informiert zu sein und reagiert entsprechend. Wenn etwa vergessen wurde, beizeiten eine Luftabwehr aufzubauen, rückt mit tödlicher Sicherheit irgendwann eine feindliche Bomberstaffel an. Die **künstliche Intelligenz** ist also frappierend.
Generell empfiehlt sich ein schrittweises Herantasten an den Feind, um etwaiges Abwehrfeuer zu vermeiden. Den ersten Level der bockschweren Kampagne gewinnt man übrigens am ehesten, indem die Flugzeuge zur Ablenkung nach Nordwesten beordert werden, während man seine Truppen unbemerkt an die Südwestküste der gegnerischen Insel verschifft.



Selbst die Menge der Rohstoffe und Alienwracks läßt sich bestimmen

DIE RICHTIGE EINSTELLUNG

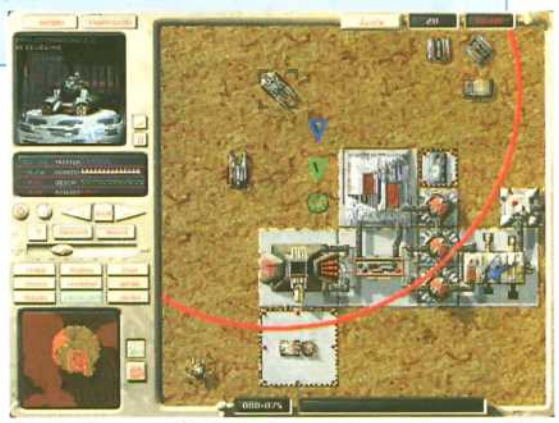
M.A.X. kann dank zahlloser Einstellmöglichkeiten quasi für jeden Geschmack zugeschnitten werden. So wird zwar prinzipiell im **Rundenmodus** agiert, doch darf ein **Zeitlimit** zu- oder gar auf eine Art von **Echtzeit** umgeschaltet werden. Die Kontrahenten agieren wahlweise hintereinander oder simultan, und es gibt vielerlei **Spielziele**: Mal gewinnt eine bestimmte Anzahl erwirtschafteter Punkte (entweder innerhalb einer vorgegebenen Rundenzahl oder in der Gesamtabrechnung), dann wieder der Eroberer einzelner Gebäude oder ganz einfach, wer am längsten durchhält.



Jede Truppe läßt sich als 3D-Rendermodell betrachten



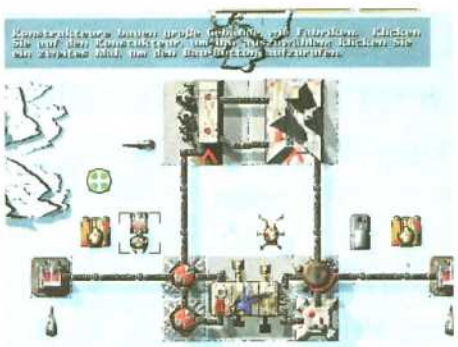
Die linke Minikarte läßt sich zweifach zoomen



Die Kreise um die Einheit markieren deren Reichweite, die Pfeile den eingeschlagenen Weg

sender Stelle ein Bergwerk errichten zu können. Danach werden runde zwei Dutzend Gebäudetypen wie Radaranlagen, Verteidigungstürme oder Biosphären hochgezogen. In Fabriken lassen sich beliebig viele der in 50 Gattungen vorrätigen Boden-, See- und Lufteinheiten produzieren und technisch verbessern. Per Maus werden die Streitkräfte dann entweder einzeln oder mittels eines gezogenen Rahmens als Truppe befehligt. So kann man feindliche Stützpunkte ausmachen und (sofern die einzelnen Einheiten noch über Aktionspunkte verfügen) den Feind auf einen Mausklick hin auch sofort unter Beschuß nehmen.

Optisch ist abgesehen von einigen Rendersequenzen freilich nicht allzu viel geboten. Für Atmosphäre sorgen hier vielmehr die (weibliche) deutsche Sprachausgabe und die bedrohlichen Soundeffekte. Die Bedienung über Nager und Hotkeys erfordert zwar ein wenig Eingewöhnung, erweist sich dann jedoch als sehr gelungen. Das dürfte insbesondere geübte Strategen freuen, denn für sie ist dieses Spiel mit seinem recht hohen Schwierigkeitsgrad und den teils überlangen Szenarien auch vorzugsweise gedacht. (md)



Die Gebäude müssen aneinandergebaut oder mit Röhren verbunden werden



Vernichtete Einheiten verabschieden sich mit hübschen Explosionen

GANZ PERSÖNLICH



Manfred

Hier standen unverkennbar zwei meiner Lieblingsspiele Pate: Während der Basisaufbau an „Alarmstufe Rot" erinnert, gemahnt das Armeengeschiebe an „Battle Isle 2". Eine prima Mischung, die durch höchst abwechslungsreiche Missionen zum Hit aufgepäppelt wurde. Ob man lieber eine mächtige Luftflotte aufbaut oder auf Bodentruppen setzt, hängt zu gleichen Teilen vom gewählten Clan und den eigenen Vorlieben ab – grundsätzlich können die Aufträge immer auf mehrere Arten gelöst werden. So hält man Strategen wochen- und monatelang bei Laune!

M.A.X.
(Interplay)

Hochkomplexe Strategie zwischen „Battle Isle 2" und „Command & Conquer 2"

GRAFIK	62%
SOUND	76%
STEUERUNG	88%
MOTIVATION	88%



86%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 mit DOS/Win 95, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16 MB), 3 bis 426 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/Awe 32, Pro Audio/16, MS Sound System, Roland RAP-10
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler über Netzwerk, Modem, Direktverbindung oder an einem Monitor
ONLINE-INFO:	http://www.interplay.com/max







Als Staffelführer lassen sich Flugzeuge später individuell lackieren

An Flugsimulationen herrscht zwar kein Mangel am Markt, doch für eine kleine Abwechslung ist der PC-Pilot stets dankbar: Empires Flugzirkus für Oldtimer hebt sich recht angenehm von der aktuellen Flut futuristischer F-22-Versoftungen ab.

Flying Corps versetzt den Spieler zurück in eine Zeit, als der Luftkampf noch nicht so sehr eine Frage der überlegenen Technik, sondern vielmehr ein Duell Mann gegen Mann war. Während des Ersten Weltkriegs, genauer gesagt im hier berücksichtigten Zeitraum zwischen 1917 und 1918 waren Raketen noch nicht über das Experimentalstadium hinaus, Bomben wurden teils von Hand abgeworfen, und auch die Bordgeschütze hatten nur eine sehr begrenzte Reichweite. Motoren und Bauweise der Propellermaschinen waren gar so schwach, daß ein „Immelmann" bereits ein tollkühnes Manöver darstellte. Entsprechend kurz war die Lebenserwartung der Piloten. Andererseits genügten daher auch ein paar Abschüsse, um in der Heimat als Held gefeiert zu werden...

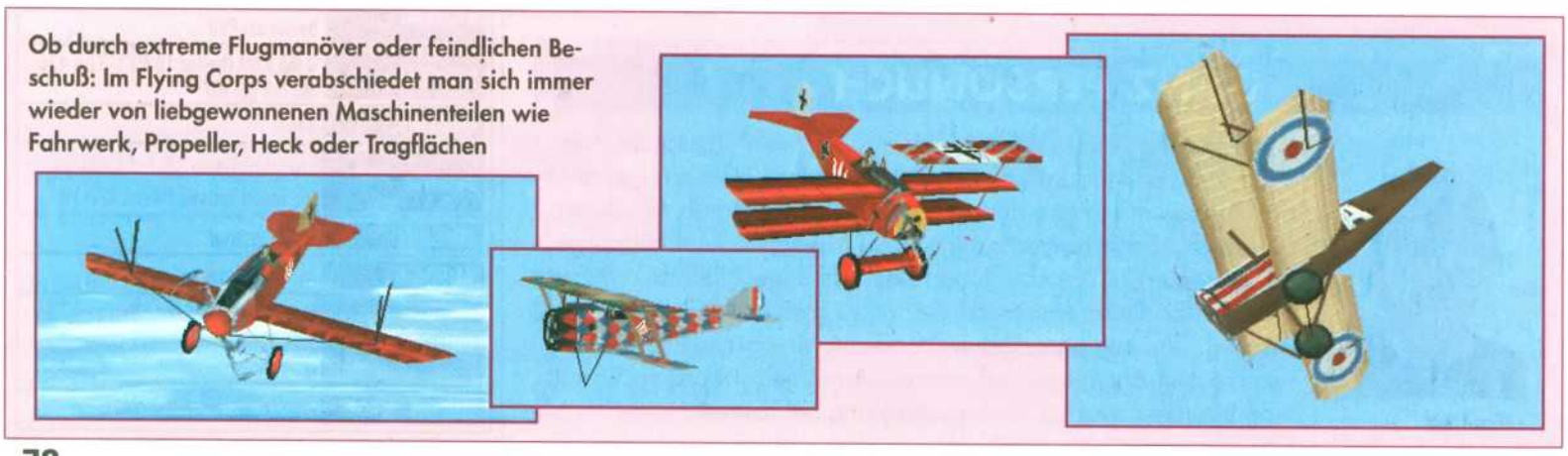
„Ich fliege nah ran, ziele gut – und dann fällt er von selbst herunter" (Boelcke)

Die (im Win 95-Netzwerk bis zu zwölf) Helden vor dem Monitor werden hier in die Gegend um Verdun und die Somme beordert. Um eine möglichst hohe Detailtreue zu erzielen, hat der Hersteller die Landschaften aus zeitgenössischen Karten und Luftaufnahmen rekonstruiert und als Texturen über das ansonsten recht flache Vektorterrain gelegt. Neben den obligatorischen Trainingsflügen sind vier Kampagnen anwählbar, die sich eng an historischen Ereignissen und Persönlichkeiten orientieren: Beim „Fliegenden Zirkus" schlüpft man in die Rolle Lothars von Richthofen, der binnen eines Monats den Abschußrekord seines berühmten Bruders Manfred brechen will. Ebenfalls für die deutsche Seite wird „Die Schlacht von Cambrai" geschlagen, während in der Uniform eines britischen Nachwuchspiloten „Die Frühjahrsoffensive" der Zentralmächte zum Stillstand gebracht werden soll. Die letzte Episode schließlich bietet dem Spieler Gelegenheit, Eddie Rickenbacker zu überflügeln und Amerikas „Ace of Aces" zu werden.

„Die Frage lautete: er oder ich – und ich bevorzugte ganz klar ihn" (Mannock)

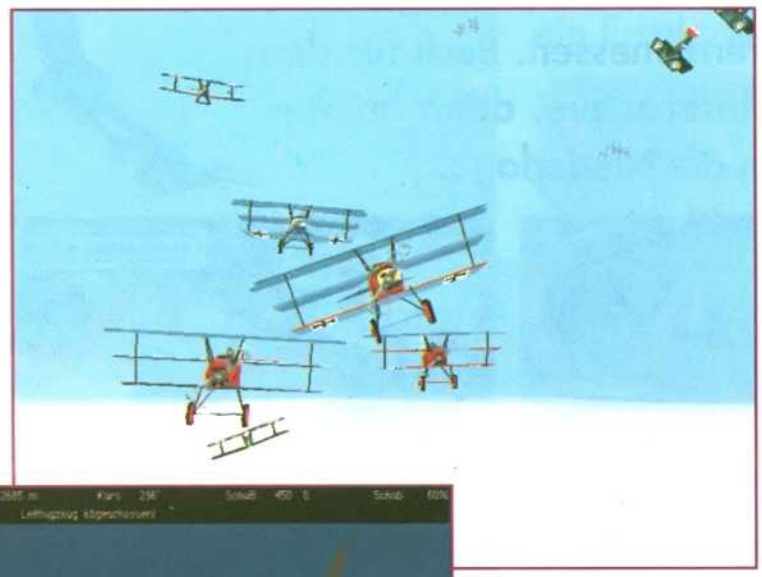
Der Handlungsstrang wird abhängig vom Einsatzerfolg weitergesponnen, doch im Todesfall läßt sich die letzte Mission auch

„Beschossen (zu) werden ist schlecht für die Nerven" (Coppens)



Ob durch extreme Flugmanöver oder feindlichen Beschuß: Im Flying Corps verabschiedet man sich immer wieder von liebgewonnenen Maschinenteilen wie Fahrwerk, Propeller, Heck oder Tragflächen

beliebig oft wiederholen. Von den rund 20 verschiedenen Flugzeugen stehen sechs zur direkten Anwahl, zwei von jeder Kriegspartei. Deren Eigenschaften lassen sich im Optionsmenü den jeweiligen Spielerfähigkeiten anpassen – bis hin zur Unverwundbarkeit ist alles einstellbar. Bei maximaler Realitätsnähe ist man aber wirklich für die gelungene Steuerung dankbar. Gleiches gilt für die unterschiedlichen Verfolgeransichten, welche selbst im dicksten Kampfgetümmel noch Übersicht garantieren.
Und damit schließt sich der Kreis: Wie bereits anfangs erwähnt, sind die fliegenden Kisten aus dem Flying Corps eine willkommene Abwechslung zu den derzeit allesbeherrschenden Düsenjägern. Aber auch Neulinge im luftigen Genre dürften hier recht schnell den Einstieg finden. Denn wie sagte schon Richthofen: „Nach dem ersten, zweiten oder dritten Abschuß kriegt man den Bogen langsam raus..." (mz)



Wenn mehrere Geschwader aufeinandertreffen, ist der Teufel los



Zusätzlich zum Cockpit kann eine Infoleiste eingeblendet werden

Flying Corps
(Empire)

Tollkühne Männer in den fliegenden Kisten einer sehr realitätsnahen Simulation des Ersten Weltkriegs

GRAFIK	74%
SOUND	67%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	70%



74%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu zwölf Spieler im Win-95-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.empire.co.uk/fcorps/fcindex.htm

GANZ PERSÖNLICH



Markus

...kann ich mich ja nicht allzusehr für diesen Flugzirkus erwärmen. Denn wenn man einmal davon absieht, daß sich die Maschinen durchaus unterschiedlich fliegen, bietet das Spiel eigentlich nicht viel Abwechslung: Man versucht, seinen Vogel in der Luft sowie Freund und Feind auseinanderzuhalten, wirft gelegentlich mal ein paar Bomben ab, und das war's im großen und ganzen. Was mich noch mehr stört, das sind die immer gleichen „Tricks", mit denen mich der Feind oft und gerne hinzuhalten versucht. So steigen seine Flieger gerne kontinuierlich höher bis in unerreichbare Regionen – freilich ohne zu attackieren oder zu flüchten. Nachdem die tiefliegenden Kontrahenten erledigt sind, bleibt dem Spieler da nichts anderes übrig, als Däumchen (= Warteschleifen) zu drehen und auf seine besser positionierten Wingmen zu vertrauen. Da sich keiner der Herren Gegner herabbequemt, heißen die Alternativen somit: warten oder die Mission abbrechen. Wo bleibt da die Ritterlichkeit?

Tel.: 02762 490450 Mo-Fr : 10 - 19 Uhr BTX : MHC#
Fax: 02762 490460 Sa : 10 - 15 Uhr

MHC Hard u. Software Versand

Computer Discount

Inh. Michael Huckestein
Ladenlokal : MHC Koblenzer Str. 54 57482 Wenden - Gerlingen

486er Upgrade
Motherboard 486 bis 133 Mhz , 256Kb Cache, PCI-ISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, komplett mit : AMD CPU 486 DX4-133 5x86 Aktivkühler und 8 MB Ram 60ns
322.-

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz , 256Kb P.Burst, PCI-ISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, komplett mit : AMD CPU 586 K5 100 MHz Aktivkühler und 16 MB EDO Ram
533.-

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz , 256Kb P.Burst, PCI-ISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, komplett mit : Intel CPU Pentium 120 MHz Aktivkühler und 16 MB EDO Ram
644.-

Pentium Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz , 256Kb P.Burst, PCI-ISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, komplett mit : Intel CPU Pentium 133 MHz Aktivkühler und 16 MB EDO Ram
755.-

Soundkarten:
Soundkarte 16 PnP 69,95
Orig. Soundblaster 16 PnP 139,95

Grafikkarten PCI:
Cirrus Logic 1MB DRAM 66,95
S3 Trio 64 V 2MB EDO 99,95
S3 Virge 3D 4MB EDO 249,95
Elsa Winner 2MB DRAM 159,95
Terminator 3D 4MB DRAM 269,95

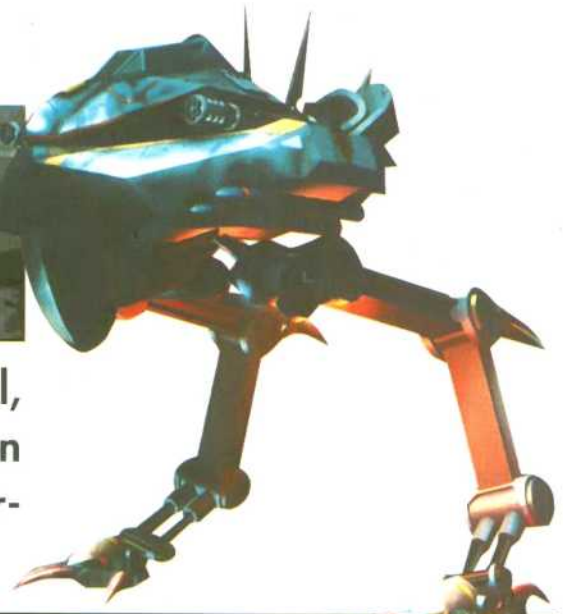
CD-Rom LW:
8 fach Speed 189,95
10 fach Speed 224,95

CPU`s , Simm`s und Festplatten zu Top - Tagespreisen !!! ANRUFEN !!!

Wir führen : Controller, CD-Rom, CD-Writer, Drucker, Festplatten, Gehäuse, Grafikkarten, Mainboards, Modem, Mäuse, Monitore, Netzwerk, Scanner, Speicher, Soundkarten, Streamer, Tastaturen u.v.m. Natürlich auch Komplettsysteme, Notebooks, Software, und Spiele. Lassen Sie sich beraten.

1 Jahr Garantie auf Hardware ! Versand per Nachnahme , Versandkosten 14,90 + 3.- NN Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30.- Kostenpauschale. Lieferzeit 2 - 5 Werktage

A·M·O·K



Wer heute eine 3D-Ballerei unter die Leute bringen will, muß sich mit harter Konkurrenz messen. Pech für den neuen Amokläufer von GT Interactive, denn im Vergleich rennt er geradewegs in die Niederlage.



Geht man auf Tuchfühlung, pixelt die Umgebung grob auf



Die transparenten Explosionen sind einer der wenigen Reize fürs Auge

Oberflächlich betrachtet hat das Spiel durchaus seine Reize: Zur Abwechslung lenkt man statt eines Söldners mal einen wandlungsfähigen Robot-Walker (im Rahmen von Unterwassermissionen wird er gar zum Mini-Tauchboot) durch das 3D-Gelände. Wie bei „Shattered Steel" haben auch die hiesigen Programmierer zur Darstellung der dreidimensionalen Optik auf das Voxelspace-Verfahren gesetzt. Das war aber wohl das falsche Pferd, denn je mehr man sich hier Bauten oder Bergen nähert, desto heftiger drängen sich einzelne Riesenpixel ins Bild. Bei Tuchfühlung ist schließlich kaum noch etwas erkennbar, dazu kommt die durch Nebel stark begrenzte Sichtweite.

Die Qualität der Animationen pendelt zwischen ordentlich und mißraten. So sehen die massiven Explosionen, das eigene Gefährt oder die heranschwänzelnden Polygon-Haie fein aus, die zoomenden Minen und Taucher dagegen nur lachhaft. Das ist umso ärgerlicher, als auch das Gameplay nicht recht zu überzeugen vermag. Allein das wenige Worte umfassende Briefing vor jeder der neun Missionen deutet spielerischen Gehalt an. In der Praxis ist es dann aber nahezu egal, ob man die Wüste nach Reaktoren durchkämmt, im Dschungel der Großstadt nach Geiseln fahndet oder unter Wasser eine Wegmarkierung nach der anderen abfährt – tatsächlich geht es immer nur darum, einem wegweisenden Pfeil nachzueilen und unterwegs Soldaten, Panzer oder mutierte Raupen und Fledermäuse abzulasern. Die Angreifer agieren stupide bis vorhersehbar, rüsten ständig nach und werden mit Mehrfachraketen, Zielsuchtorpedos oder flinken Kamikaze-UFOs bald zur echten Gefahr. Der Spieler muß sich unterdessen fortwährend mit einer dauermunitionierten, aber schwächlichen und mäßig zielenden Minikanone plus rationierten Raketen bzw. Mörsergranaten begnügen. Ein richtiges Powergeschütz gibt's erst im Finale, davor enthalten die verstreuten Sammelbehälter nur frische Energie oder mal einen begrenzt haltbaren Schutzschild. Kein Wunder, daß da die Kampfeslust trotz ordentlicher Techno-Tracks und Soundeffekte bald schwindet. (rl)

Immer bloß dem Pfeil nach...



Bei wüsten Zooms verliert die Kamera das Vehikel schon mal aus dem Blickfeld

Amok
(GT Interactive/Scavenger)

Arg lineare und einfallslose 3D-Ballerei.

GRAFIK	55%
SOUND	68%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	47%



54%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 2 Stufen
Preis: ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2 (P100 empfohlen) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM (16 MB empfohlen), 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Soundblaster, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.gtinteractive.com

Die Toleranzschwelle der Käufer gegenüber Newcomern ist am Spielemarkt nicht allzu hoch, auch wenn der Einstand gute Ansätze aufweist. Daß diese Heli-Ballerei von Project 2 trotz mißglückter Steuerung ein Erfolg wird, scheint also fraglich.



Geteilter Bildschirm, halber Spaß: Hier machen sich die Mankos der Steuerung doppelt bemerkbar



Beim Blick aus dem Cockpit muß man weitgehend auf Übersicht verzichten



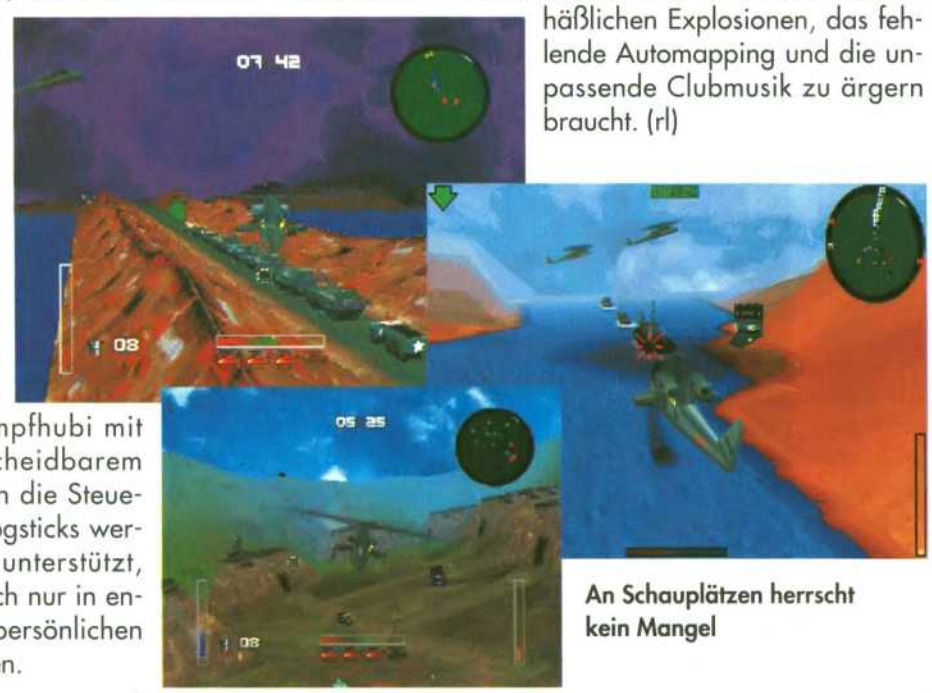
Titel wie „Desert Strike" oder „SWIV 3D" haben zwar bewiesen, daß sich ein agiler Rotorflügler prima für schnelle Bildschirm-Action eignet, doch liegt hier so manches im argen. Dabei beinhalten die zehn (direkt anwählbaren) Missionen durchaus genügend Abwechslung, um den Piloten am Steuerknüppel zu halten: Als Teil komplexer Aufgabenstellungen werden in afrikanischen Wüstencanyons Wissenschaftler eingesammelt, im Dschungel Flugzeugprototypen ausfindig gemacht, Scud-Basen vom arktischen Eisboden gesprengt oder Zeppeline aus dem asiatischen Luftraum getilgt.

Während Panzer, Flaks und anderes Kriegsgerät vorbeihuscht, gefällt die 3D-Optik durch stellenweise sehr hohe Detailtreue und flottes Tempo – zumindest, wenn der Monitor Auflösungen von 320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel beherrscht. Aber wie soll Freude aufkommen über Team- und Duellmodi für zwei Splitscreen-Piloten oder die Wahloption zwischen einem leichten, mittleren und schweren Kampfhubi mit tatsächlich unterscheidbarem Flugverhalten, wenn die Steuerung versagt: Analogsticks werden erst gar nicht unterstützt, und das Pad läßt sich nur in engen Grenzen dem persönlichen Geschmack anpassen.

Wer ist seinen Gegnern schon gerne hoffnungslos unterlegen?

Doch auch via Tastatur können es die hiesigen Hubschrauber kaum mit ihren CPU-Gegnern aufnehmen. Während die nämlich im Pulk heranflitzen, völlig unrealistische 90-Grad-Kehren vollführen können und aus scheinbar unerschöpflichen Waffenkammern feuern, hat der Spieler seine liebe Not damit, möglichst knapp an den Konturen der Landschaft entlangzufliegen. Zudem kämpft er mit einem gnadenlosen Zeitlimit, schwächlichen Schutzschilden, einem oft daneben zielenden Dauer-MG und heftig rationierten Raketen.

Kurzum, es gibt ein paar gute Gründe, Strikepoint zu bestreiken. Zumal man sich dann auch nicht über die häßlichen Explosionen, das fehlende Automapping und die unpassende Clubmusik zu ärgern braucht. (rl)



An Schauplätzen herrscht kein Mangel

Strikepoint
(Project 2)

3D-Flugaction mit Schwächen bei der Steuerung.

GRAFIK	68%
SOUND	52%
STEUERUNG	45%
MOTIVATION	50%

51%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 25 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei an einem Rechner oder per (Null-) Modem
ONLINE-INFO:	http://www.pmr.nl

MAD TV 2

Der Vorgänger kam von der inzwischen nicht mehr existenten Firma Rainbow Arts und hat mittlerweile gut fünf Jahre am Buckel. Der Nachfolger zur kultig-satirischen Wirtschaftssim kommt von Greenwood – aber trotz mehr Komplexität plus SVGA-Optik längst nicht so gut an.

KAMPF UM QUOTEN

Etwa das halbe Entwicklungsteam des Vorgängers beteiligte sich an der Fortsetzung: Erneut muß der Spieler in Echtzeit einen Fernsehsender auf Vordermann bringen. Dies geschieht in Comic-Grafik und in Konkurrenz zu zwei Computergegnern, die via Netzwerk auch von menschlichen Quotenjägern abgelöst werden können. Die neun unterschiedlich schwierigen Szenarien weisen dabei jeweils andere Zielsetzungen auf. So müssen sämtliche Konkurrenten ruiniert, ein bestimmter Imagewert erreicht oder ein besonderer Film produziert werden.

NACHTARBEIT UND WERBETROMMEL

Der Arbeitstag des Intendanten beginnt um 17.00 Uhr und endet um 1.00 Uhr morgens mit einer abschließenden Tagesbilanz. Agiert wird dabei in den 20 bildweise umschaltenden Räumen eines Filmdorfes, welche die anklickbaren Untermenüs repräsentieren. Zu elf dieser Örtlichkeiten gelangt man, indem der Programmdirektor mittels Mausklicks und einer im Handbuch abgedruckten Wegkarte hingelotst wird; der Rest ist über ein per rechter Maustaste einblendbares Menüs direkt betretbar.
In der Praxis besorgt man sich via Landkarte zunächst eine Sendestation in einer der je nach gewähltem Szenario bis zu fünf Regionen. In jedem dieser Gebiete können bis zu drei Kanäle mit jeweils eigenständigen Programmen errichtet werden. Im Basar darf man sich mit Filmen aus zehn Genres vom Krimi bis hin zur Liveübertragung sowie insgesamt 50 Serien eindecken. Via eines Rohrleitungssystems können zudem noch dreierlei Arten von Nachrichten erstanden werden. Wie im richtigen TV werden die dafür anfallenden Kosten durch das Senden von Werbespots hereingeholt. Da jeder der insgesamt 50 möglichen Reklamefilmchen eine gewisse Einschaltquote voraussetzt und binnen einer vorgegebenen Frist ausgestrahlt werden muß, entscheidet die kluge Auswahl hier über das Wohl und Wehe des gesamten Senders.
Mittels des allerorten einblendbaren Produktionsplaners „PDA" lassen sich schließlich die Filme, Nachrichten und Serien im Drag & Drop-Verfahren separat für jeden installierten Kanal einsetzen. Die Beiträge können fünf Tage im voraus plaziert und je nach Länge mit bis zu fünf Werbespots und/oder Trailern versehen werden.



Klicken für Feinmechaniker: die Icons sind winzig



Der jederzeit einblendbare Produktionsplaner ist das Herzstück des Spiels



Die FSK-Freigabe der Filme entscheidet über ihre Sendezeit



Am unteren Bildrand werden die aktuellen Einschaltquoten und das laufende Programm angezeigt

EIGEN-PRODUKTIONEN

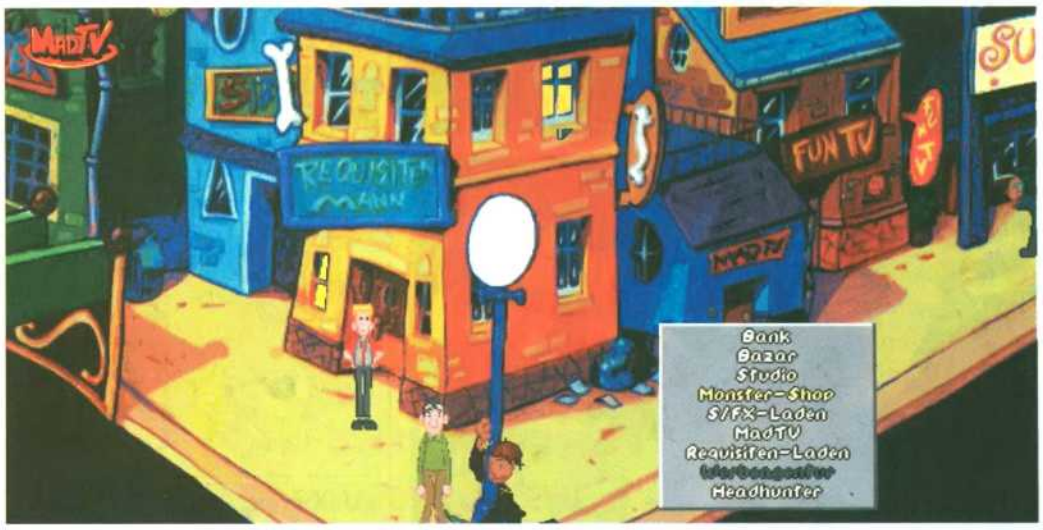
Man kennt es von RTL & Co.: Die besten Einschaltquoten lassen sich mittels selbst produzierter Shows und Filme erzielen. Zu diesem Zweck besorgt man sich ein Drehbuch, klappert dann einige Läden nach Requisiten, Filmblut, Horrormasken und Soundeffekten ab, um sich schließlich auf dem Basar mit Darstellern und Showmastern einzudecken. Alternativ kann man die Stars auch per Headhunter von der Konkurrenz abwerben. Danach wandert die fertige Vorlage ins Studio, wo sie binnen weniger Tage automatisch fertig- und als sendefähiger Beitrag im Archiv abgestellt wird.

ERNÜCHTERNDE BILANZ

Mad TV 2 fühlt sich mit seiner biederen und schwach animierten Optik plus zehn nervtötenden Audiotracks offenbar der schlechten Präsentationstradition im Genre der Wirtschaftssims verpflichtet. Dazu gesellen sich eine unnötig komplizierte Bedienbarkeit sowie etliche Detailmängel: Warum können beispielsweise zwar die Animationen, nicht aber die Echtzeit-Uhr beschleunigt werden?! Wenn man nämlich immer wieder auf die Einläutung des digitalen Feierabends warten muß, dann mag auch der Spielspaß alsbald nicht mehr zum Dienst antreten. (md)



Viel Auswahl beim Filmhändler



Über dieses Menü kann man sich direkt in knapp die Hälfte aller Räume zappen

GANZ PERSÖNLICH



Manfred

Als alter Fan von Mad TV warte ich seit Jahr und Tag auf diese Fortsetzung – na gut, nicht gerade auf *diese*. Denn verdoppelte Komplexität zum Preis einer halbierten Spielbarkeit, das scheint mir ein schlechtes Geschäft zu sein. Ein Beispiel: Wo der ständig benötigte Tagesplaner einst mit klarer Struktur und simpler Bedienbarkeit brillierte, da besticht sein runderneuertes Gegenstück durch schiere Mühsal. Um hier etwa Einblick in die abrufbaren Filme zu erhalten, müssen zahlreiche Scrolleisten sowie 36 zumeist unbeschriftete Winz-Buttons betätigt werden – die des öfteren noch in weitere Untermenüs führen! Von Überblick keine Spur, das Erstellen von Programmen und eigenen Filmen ist eine überaus komplizierte Angelegenheit. Tja, früher war das Leben einfach leichter. Genau wie die Spiele...



In der Bank können Kredite aufgenommen und Gelder auf dreierlei Weise angelegt werden



Von Werbung kann so ein Sender nie genug kriegen

Mad TV 2
(Greenwood)

Wirtschaftssim, die den Charme des Vorgängers durch übertriebene Komplexität ersetzt.

GRAFIK	60%
SOUND	55%
STEUERUNG	55%
MOTIVATION	64%



61%

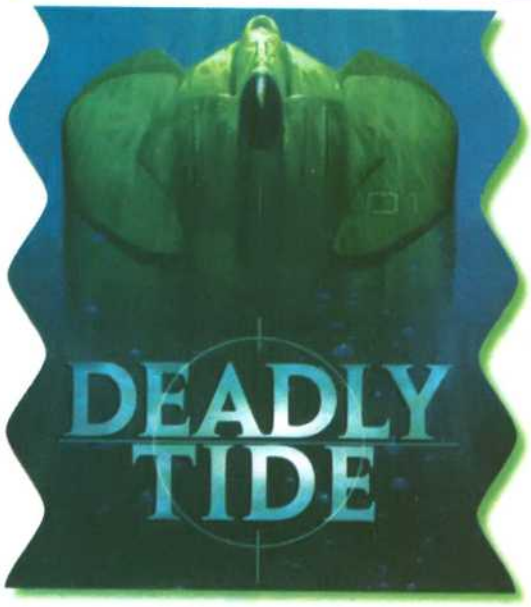
USK-Freigabe:	ohne Altersbesch.
Schwierigkeit:	9 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX4 mit MS-DOS oder Win 95, besser ein P90
SPEICHER:	ab 8 MB RAM (besser 16 MB), 43 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Soundscape, Pro Audio 16, MS Sound System, MPU-401, Roland RAP-10
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu drei Spieler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	Mailbox: 0234/9320-547 (28.8 Modem), 0234/9320-545 (ISDN)






Ein Spiel wie ein Intro: Renderwahnsinn pur!



Die Flutwelle deutschsprachiger Microsoft-Spiele hält weiter an: Nachdem in „Hellbender" bereits der Weltraum (un-) sicher gemacht wird, handelt dieses Actionspektakel für Win 95 zur Abwechslung unter Wasser.



Die Sequenz mit dem Alien-Jäger erinnert stark an den Film „Independence Day"





Die Bösen kommen mal wieder aus dem All: Im 25. Jahrhundert haben sich Aliens auf dem Meeresboden niedergelassen und verursachen ein stetiges Ansteigen des Wasserspiegels. Weil zudem Überfälle auf Frachtschiffe gemeldet werden, beordert die „Earth Ocean Alliance" den Spieler an Bord eines Hydra-Gleiters, um die Nachschubwege der Klabautermänner trockenzulegen.

All das erfährt man aus dem überlangen Video-Intro, ehe einen das Spiel selbst mit Rendergrafik und bombastischer Soundbegleitung nur so überschüttet. Im Stil von „Rebel Assault" & Co. laufen vorberechnete Filme ab, während derer die auftauchenden Gegner per Fadenkreuz weggelasert werden. Hin und wieder bleibt das Schiff auch stehen und ermöglicht so eine frei steuerbare Rundumbewegung. Ansonsten beinhalten die vier CDs etliche Zwischensequenzen, die beim Auffinden von Gegenständen oder Betreten von Räumen abgespielt werden.

Rebel Assault für Klabautermänner

Ganz recht, gelegentlich muß man die Hydra auch verlassen, etwa, um ein gesunkenes Forschungsschiff zu erkunden oder ein Alien-Fahrzeug zu kapern. Allzuviel Abwechslung darf man sich davon jedoch nicht versprechen, da das Spielprinzip stets gleich bleibt: ballern, mal eine Wegabzweigung wählen und immer schön aufpassen, daß der Laser nicht überhitzt. Für diesen Fall haben die Programmierer dem Spieler nämlich eine Zwangspause verordnet, während der er völlig ungeschützt den feindlichen Attacken ausgeliefert ist.

Weil alle paar Minuten automatisch gespeichert wird und sich die eigene Energie rasend schnell regeneriert, sind die vier Missionen trotz ihres beachtlichen Umfangs zumindest auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade bald durchgespielt. In den härteren Einstellungen sorgen die Unmengen an Gegnern jedoch regelmäßig für ein verfrühtes „Game Over", besonders in den frei beweglichen Abschnitten ist der Pilot oft machtlos. Damit ist Deadly Tide eine überdurchschnittlich präsentierte und spannend choreographierte Achterbahnfahrt unter Wasser, die für ein paar Stunden Spaß macht. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. (mz)



Auf der Karte lassen sich einmal erreichte Missionen jederzeit anwählen

Deadly Tide
(Microsoft)

Im besten und im schlechtesten Sinne kurzweilige Video-Ballerei

GRAFIK	88%
SOUND	86%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	65%



72%

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

DATENTRÄGER:	4 CDs
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 25 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.microsoft.de

SLAM TILT

THE PINBALL GAME



Mean Machines

Bereits vor einem knappen Jahr sorgten Liquid Dezign und 21st Century Entertainment mit diesem Digi-Flipper am Amiga für Furore. Nun rollen die Kugeln auch unter Win 95 – und das Warten hat sich gelohnt.



The Pirate

Geboten werden zwar nur vier Tische, doch sind sie samt und sonders sehr abwechslungsreich und schön detailfreudig im Design. Drei davon warten mit wahren Labyrinthen aus Rampen, Kugelfallen und Bumpern auf: Mit den „Mean Machines" fährt man wortwörtlich Punkte ein, „The Pirate" offeriert maritime Abenteuer, und als „Ace of Space" geht es in den Krieg der Sterne. Beim relativ aufgeräumten „Night of the Demon" kommt es dagegen mehr auf gefühlvolles Stoppen der Silberkugel an, um so Werwölfe, Zombies und andere Monster zu erlegen.

Die unterhaltsame Art, sich die Kugel zu geben

Ein echter Blickfang ist hier wie dort die Scoreleiste, in der nicht nur nette Sequenzen zu den insgesamt knapp 50 Spezialaufträgen (wo Trefferkombos gefragt sind) ablaufen. Sie dient auch als Schauplatz witziger Zwischenspielchen: Da gibt es 3D-Rennen per Auto bzw. Raumschiff, Dragster werden durch schnelles Tastenhämmern auf Touren gebracht, die Reaktionen beim Abschießen von Battlemechs oder Piratenschiffen getestet und dergleichen mehr.

Leider ist das Vertikalscrolling der optisch ansprechenden Tische nicht ganz so flüssig wie anno Urversion. Bisweilen kommt es gar zu unschönen Hängern im ansonsten äußerst realistischen Kugellauf. Automatisch oder manuell kann auf die höhere Auflösung umgeschaltet werden. So bleibt auch in den Multiball-Modi mit bis zu vier Bällen die Übersicht gewahrt. Die konfigurierbare Tastatursteuerung leistet beim Betätigen der Flipper und dem Rütteln am bzw. Kippen des Tisches zuverlässig ihren Dienst.

Schlapp macht hier also höchstens das Keyboard, das die maximal acht Spieler beim Kampf um den Highscoreeintrag oft recht rüde bearbeiten. Wen wundert's, schließlich könnte man nicht nur wegen der stimmigen Soundeffekte und der passenden Musikbegleitung meinen, an einem widerstandsfähigeren Standgerät in der Spielhalle zu stehen. (st)



Ace of Space



Night of the Demon

Slamtilt
(Liquid Dezign/21st Century Entertainment)

Feines Flipper-Quartett mit netten Features

GRAFIK	70%
SOUND	68%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	77%



76%

USK-Freigabe: o. Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 18 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen 16 Bit-Karten
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch
MULTIPLAYER:	bis zu acht Spieler hintereinander
ONLINE-INFO:	nein

WWF In Your House

Alle Jahre wieder beglückt Acclaim die Fans der Fleischklopse mit einer neuen Heimversion der spektakulären Prügeleien. Dabei geht es am Monitor stets noch unrealistischer zur Sache als im originalen Wrestling-Ring.





Bei Tag Teams regiert das Chaos



Aus dem Pin kann man sich nur schwer befreien



Einer gegen alle

Neben den altbekannten Gesichtern von Bret Hart, Shawn Michaels und dem Undertaker sind diesmal die digitalisierten Konterfeis von Ahmed Johnson, British Bulldog, Goldust, Hunter Hearst Helmsley, Owen Hart, Ultimate Warrior und Vader mit von der Partie. Bis auf Namen und ungefähres Aussehen haben die Pixel-Catcher jedoch nicht viel mit ihren realen Vorbildern gemein: Mit Hilfe der etwas hakeligen Tastatur- oder Vier-Button-Pad-Steuerung vollführen sie Feuerbälle, Transformationen und Uppercuts, die stark an die indizierten Kombattanten aus der gleichen Softwareschmiede erinnern. Zudem verfügt jeder Charakter über eigene Schläge und Würfe, welche Kontrahenten nicht selten aus dem von schräg oben gezeigten Ring katapultieren. Weitere Abwechslung bieten die aufladbare Combo-Anzeige für spektakuläre Mehrfachtreffer und Sammelextras für Energie, Geschwindigkeit etc.

Die Feinheiten gehen in der Hektik des Kampfgetümmels jedoch schnell unter: Neben einer normalen Saison stehen echten Rauhbeinen die Modi „Intercontinental Championship" und die „WWF Championship" zur Auswahl, wo auch gegen zwei oder drei Kontrahenten gleichzeitig gecatcht wird. Den krönenden Abschluß bildet ein Kampf gegen alle zehn Widersacher, die sich nach und nach in die Schlägerei einmischen. Fairerweise können sich die Gegner dabei schonmal selbst aufs Kreuz legen, während menschliche Muskelmonster ihr Heil in Tag Teams mit bzw. gegen andere Mitspieler suchen dürfen.

Taktik und Atmosphäre sind Fremdwörter

Bloß ändert das alles nichts daran, daß im eigentlichen Spiel stets nur wild die Schlag- und Trittknöpfe behämmert werden. Taktik ist in WWF-Kreisen wohl ebenso ein Fremdwort wie Atmosphäre: Die Soundkulisse klingt bestenfalls mittelmäßig, zudem wurde bei der Grafik geschlampt – die Charaktere sind grobpixelig und ihre Animationen oftmals kaum zu deuten. Die elf Hintergründe von der Wüsteneinöde bis zum heimeligen Kaminfeuer (ah, daher der Untertitel) wirken ebenfalls nur lieblos hingeschmiert. Und sind erst mal alle Video-Abspänne gesehen, hat auch das letzte Argument für dieses Spiel seine Schlagkraft verloren. (mz)



WWF in Your House
(Acclaim)

Nur kurzfristig unterhaltsames PC-Wrestling.

GRAFIK	58%
SOUND	56%
STEUERUNG	64%
MOTIVATION	55%



57%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 28 oder 85 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Joypad
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler, bis zu 4 Spieler gegeneinander im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.aklm.com

IMPRESSUM

Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Chefredaktion



Richard Löwenstein (rl)



Joachim Nettelbeck (jn)
Stellvertreter

Die Redaktion



Markus Ziegler (mz)



Steffen Schamberger (st)



Manfred Duy (md)
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)
Redaktionsass.

Das Layout (Prolit Studio GmbH)



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic



Karl Rieß

Die Aboabteilung / Joker Shop



Petra Laubenberger
(Tel: 08106/899603)

Die Anzeigenabteilung



Dorothea v. Pronay
Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607
Anzeigenbetreuung

Textchef
Oskar Dzierzynski

Freie Mitarbeiter
Manuel Semino

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Titel
„Conquest Earth"
Eidos
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien, Niederlande und Griechenland

Aktuelle Auflage IV/96
Verbreitung: 140.632

Erscheinungsweise
PC JOKER Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben): DM 77,– / Ausland: DM 85,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

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

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel. Verlag: (08106) 899601
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

Compuserve:
104125,1742

Internet:
104125.1742@ compuserve.com

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

AMIGA
Restbestände superbillig!



AMIGA JOKER
Ausgaben 11/91 und 9/92 bis 11/96 (ab 10 Hefte ist ein Sammelordner inklusive)

~~7.–~~ **5.–** DM pro Heft



Cheat Disks 2 oder 3; jede randvoll mit Cheats, Tips, Tricks und Freezer Adressen

~~15.–~~ **10.–** DM pro Stück



Diskettenaufkleber
für 5 Bögen (= 40 Stück)

~~20.–~~ **10.–** DM

Bestelladresse: Joker Verlag • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10.– DM für Auslandsbestellungen dazurechnen.

Ich bestelle: _____

_____

_____

Ich bezahle:

- ❑ per Nachnahme (nur im Inland möglich)
- ❑ per Überweisung nach Rechnungserhalt
- ❑ per Vorkasse

_____
Name

_____
Straße/Hausnr.

_____
PLZ.– Ort

_____
Unterschrift

RISIKO

Risiko
(Hasbro Interactive)

Der Brettspielklassiker in schmuckem Multimediagewand

URTEIL: **67%**

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 99,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 6 bis 70 MB auf der HD, Win 95

Eroberer treten hier in der klassischen Version des Brettspiels gegen bis zu fünf CPU-Feldherren an; das ultimative Risiko bieten gar bis zu sieben rechnergesteuerte Gegner. Und damit auch im Netzwerk oder per (Null-) Modem gegen einen entfernten Kollegen taktiert werden kann, liegt der Packung eigens eine zweite Silberscheibe bei. Fünf Landkarten, verschiedene Spielziele und allerlei zusätzliche Features sorgen für Abwechslung: Generäle, Forts, Rebellen, Kriegsgefangene, Naturkatastrophen oder das „Blinde Risiko", in dem nur angrenzende sowie verbundene Gebiete sichtbar sind. Die übersichtliche, mit Rendersequenzen aufgepeppte Optik weiß ebenso zu gefallen wie Sound und Steuerung. Also eine echte Alternative, falls man mal nicht genügend Befreier ans Brett bekommt.



MUZZLE VELOCITY

Muzzle Velocity
(Digi4Fun/CodeFusion)

Mäßiger Mix aus Action und Echtzeitstrategie

URTEIL: **49%**

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX4/100 mit 12 MB RAM, 16 bis 75 MB auf der HD und MS-DOS 6.XX oder höher

Auf Seiten der Wehrmacht oder der amerikanischen bzw. britischen Invasionsstreitkräfte findet man sich hier in der Normandie gegen Ende des Zweiten Weltkrieges wieder. Es können zehn Trainings- sowie fünfzehn Kampfeinsätze und eine komplette Karriere in Angriff genommen werden. Dazu geht es auf der taktischen Karte beim Befehligen von Artillerie, Infantrie, Luftwaffe etc. strategisch komplex zu, während man sich dann auf Wunsch persönlich als Landser oder Panzerkanonier durch die 3D-Landschaft schießen darf. Letztere sieht freilich trotz Texturemapping und SVGA nicht gerade berauschend aus. Weil zudem die Steuerung sehr umständlich geraten ist, können auch satte Gefechtsgeräusche die spielerische Niederlage nicht verhindern.





ADMIRAL SEA BATTLES

Admiral Sea Battles
(Meridian93/Megamedia)

Schön präsentierte Seeschlachten mit kleinen Fehlern im Handling

URTEIL: **61%**

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 15 bis 570 MB auf der HD und Win 95

Dieser optisch wie akustisch gelungene Kampf gegen Freibeuter und Piraten erstreckt sich über drei umfangreiche Kampagnen, die aus jeweils sechs Missionen bestehen. Die Draufsichtszenarien sind dabei detailliert und die Rendersequenzen stimmungsvoll in Szene gesetzt. Mit der aus elf Schiffstypen zusammengestellten Flotte werden Gegner geentert, Forts erstürmt, eigene Festungen nebst Häfen erbaut und dergleichen mehr. Doch leider trüben ein hoher Schwierigkeitsgrad und Schwächen im Handling das Salzwasser: Beispielsweise stört die verschiebbare Iconleiste bisweilen gewaltig, und beim Bewegen von Gruppierungen wird die Maximalreichweite nicht angezeigt.



MICROSOFT GOLF 3.0

Microsoft Golf 3.0
(Microsoft)

Win 95-Version von Microsoft Golf 2.0 mit verbesserter Performance

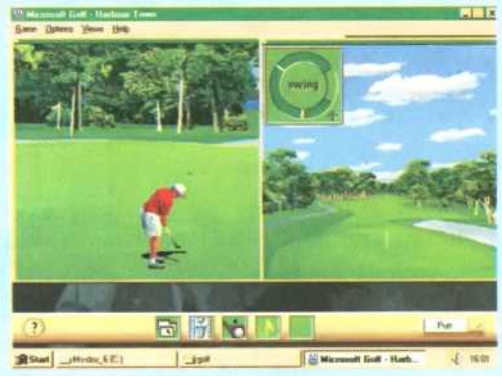
URTEIL: **73%**

USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 79,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 25 bis 60 MB auf der HD und Win 95

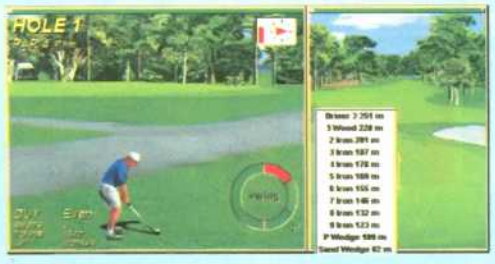
Die neue Version von Microsofts Golfsim wurde für Win 95 maßgeschneidert, was vor allem dem Tempo des Bildaufbaus sowie der optischen Qualität zugute kommt. Bis zu acht menschliche Spieler dürfen dabei auf zwei Golfplätzen gegen die rechnergesteuerte Konkurrenz antreten; dazu können sämtliche Championship-Kurse von „Links" eingebunden werden. Insgesamt vier Spielmodi (vormals zwei) vom einfachen Training bis hin zum kompletten Turnier stehen nun zur Verfügung, zudem kann neuerdings auch via Netzwerk oder Modem gegolft werden.





Jeder Parcours läßt sich in acht Auflösungen bis hin zu 1280 x 1024 Pixeln anzeigen, den Platz selbst erblickt man aus vier frei wählbaren Perspektiven. In der Bildmitte prangt der etwas kantige Golfer, die Schlagausführung erfolgt mittels Mausklicks auf den frei verschiebbaren Powerkreis. Auf dem Grün informiert dann ein weitmaschiges Gitternetz über Unebenheiten. Die Bedienung ist zwar problemlos, ein gedrucktes Handbuch wäre aber trotz integrierter Online-Hilfe wünschenswert gewesen. Auch kann das mit englischer Sprachausgabe und vielen Sound-FX ausgestattete Geschehen mit dem komplexeren und hübscheren Genre-Champion „Links" nicht ganz konkurrieren, doch macht der Nobelsport hier bereits ab einem 486er Laune.







NBA FULL COURT PRESS

NBA Full Court Press
(Microsoft)

Nicht ganz zeitgemäße Korbjagd am Iso-Parkett

URTEIL: **64%**

USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 25 bis 79 MB auf der HD und Win 95

29 NBA- und zwei All-Star-Teams treten hier in Freundschaftsspielen, Playoffs oder einer kompletten Saison gegeneinander an. Dabei darf nicht nur ausgiebig an Regelwerk, Schiri-Strenge, Schwierigkeitsgrad etc. gefeilt werden, denn mittels des Mannschaftseditors lassen sich u.a. auch die 25 Fähigkeitswerte pro Spieler beliebig manipulieren. Fünf der 98 Spielzüge führen die Schützlinge dann im Spiel auf einen Tastendruck hin automatisch aus; Aufstellung sowie Auswechslungen übernimmt auf Wunsch der Rechner.



Leider wirken die Iso-Hallen in jeder Auflösung oder der unübersichtlichen Zoom-Darstellung recht altbacken – ob der Ball im Korb gelandet ist, erfährt man meist erst von der Anzeigetafel. Dafür sind die Animationen der Sportler zwar nicht ruckelfrei, aber optisch ordentlich. Ab und an agieren die CPU-Profis jedoch amateurhaft planlos. Besser gefallen die Live-Kommentare, die stimmigen Sounds und die konfigurierbare Steuerung, wobei ein Vier-Button-Pad dem Nager, der Tastatur und dem Stick vorzuziehen ist. Trotz ausführlicher Statistiken, feinem Glossar sowie dem Duo-Modus via Modem (bis zu zehn Spieler im Netzwerk) erreichen die Korbjäger von Microsoft also nicht die Klasse der starken Konkurrenz von Electronic Arts.





BOTSOCCER





Bei diesem futuristischen Hallenfußball fighten zwei Roboter-Teams von verschiedenen Planeten mit je vier blechernen Mülleimern um Tore. Und das macht sogar mehr Spaß, als es die unhandliche Installation via DOS-Window vermuten läßt: Selbst wenn vier Spieler (mittels Gravis Grip per Pad, nicht Analogstick!) um den Ball, äh, die Blechdose kämpfen, klappt das mit der sofort durchschaubaren Steuerung sehr gut. Dabei darf man zwar Bananenflanken und andere Feinheiten nicht erwarten, aber immerhin Taktik und Teams editieren. Im Rahmen der Ligaausscheidung kann der Spieler seine Robbis auch via Tuningkits mit verbesserten Foul-Qualitäten ausstatten. Alles in allem also optisch zwar etwas biedere, aber witzige und durchaus nicht reizlose Fußballaction für Anspruchslose.

Botsoccer
(Caps/NBG)

Simple Fußballaction mit Mechs statt Kickern

URTEIL: **66%**

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX2 (P100 empfohlen) mit 8 MB RAM, 35 MB auf der HD und DOS/Win 95

JETFIGHTER 3





Der erste Jetfighter seit rund vier Jahren simuliert eine traditionelle F-18 sowie die momentan so populäre F-22 Lightning II – Unterschiede im Flugbetrieb sind aber seltsamerweise kaum auszumachen. Über Wasser und Land geht es in rund fünf Dutzend Einsätzen südamerikanischen Drogenbaronen an den schmutzigen Kragen. Dabei arbeitet sich der PC-Pilot von Wegpunkt zu Wegpunkt voran. Davor darf im Rahmen einiger Trainingsmissionen das Ballern mit den wenig zielsicheren Raketen eingeübt werden. Wer dazu keine Lust hat, schaltet im nicht versteckten Cheatmenü einfach alle Ärgernisse ab. Soweit, so normal, bloß ist die hübsche 3D-Grafik leider ziemlich lahm, und dem Drumherum mangelt es an Atmosphäre.

Jetfighter 3
(Mission Studios)

Durchschnittliche Kampfflugsimulation für Durchschnittspiloten

URTEIL: **68%**

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 109,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX2 (P133 empfohlen) mit 8 MB RAM, 35 MB auf der HD und DOS/Win 95.

DEATH RALLY

Manchmal machen die einfachsten Games am meisten Spaß: Hier rast man gemäß alter Rennspieltradition über 19 flink scrollende Draufsichtkurse, die durch gekonnte Beleuchtung und einige 3D-Effekte durchaus interessant aussehen. Da bekriegen sich 20 Piloten mit unterschiedlichen Fahrkünsten und Waffen. Bevor der oder die bis zu vier Spieler im Netzwerk mitmischen, sollten sie sich also im Shop eine der sechs dort angebotenen Karren besorgen. Wegen der feinen Steuerung und der abwechslungsreichen Strecken kann diese Rallye in der Tat tödlich viel Laune machen – ganz sicher wäre dem so gewesen, hätten die Programmierer nicht den Splitscreenmodus zum Mehrspielerbetrieb an einem Rechner vergessen. (rl)





Death Rally
(GT Interactive/Apogee)

Unterhaltsame Rennen für bis zu vier (Netzwerk-) Piloten

URTEIL: **70%**

USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem 486 DX2 mit 8 MB RAM, 15 MB auf der HD und DOS/Win 95.

KIRK UND SPOCK, PICARD UND RIKER, MULDER UND SCULLY, SPACE VIEW UND SFX...

JETZT SCIENCE-FICTION 12 MAL IM JAHR!



Liebe Science-Fiction-Fans,

Bereits seit einem Jahr erscheint **Space View** alle zwei Monate zum Preis von DM 6,80 mit informativen Stories, Reportagen und Interviews aus dem grenzenlosen Science-Fiction-Universum.

Ab Januar '97 gibt es noch mehr unentbehrliches Insiderwissen aus der Zukunft: SFX – Abenteuer Science-Fiction und **Space View** dringen gemeinsam in unbekannte Galaxien vor.

SFX, bereits ein Kultmagazin in England, erscheint im Wechsel mit Space View zum Preis von DM 8,50. Neben Berichten über aktuelle und „kultige" Kinofilme und TV-Serien führen exklusive Photos und Interviews hinter die Kulissen der SF-Abenteuer. Zusätzlich berichtet **SFX** – der Name steht für Special Effects – über die neuesten technischen Errungenschaften der Traumfabriken Hollywoods.

Wollt Ihr wissen, ob die Voyager nach Hause kommt? Wird Mulder seine Schwester finden? Kann die Babylon 5 gegen die Shadows bestehen? Dieses und vieles mehr erfahrt Ihr topaktuell und exklusiv durch unser großes Science-Fiction-Paket:

- Das **Space View-Abonnement** für die Dauer von einem Jahr (6 Ausgaben) zum Preis von **DM 40,80 inkl. Versand!**
- Das **SFX-Abonnement** für die Dauer von einem Jahr (6 Ausgaben) zum Preis von **DM 51,00 inkl. Versand!**
- Das **SUPER-ABO** (6 Ausgaben Space View + 6 Ausgaben SFX) zum **Supersparpreis** von **DM 79,90** (statt DM 91,80 am Kiosk) **inkl. Versand + ein Science-Fiction-Buch Eurer Wahl als Prämie!**

ACHTUNG: Space View-Abonnenten können selbstverständlich Ihr laufendes Abo in das **SUPER-ABO + Prämie** umwandeln. Dabei werden die noch ausstehenden Ausgaben auf den Preis des **SUPER-ABOS** angerechnet. Euch entsteht kein finanzieller Nachteil!

Von diesen Titeln könnt Ihr eine Prämie Eurer Wahl bei Abschluß des SUPER-ABOS aussuchen:



BESTELLCOUPON

☐ **Ja,** ich möchte das **SUPER-ABO** (6 Ausgaben Space View + 6 Ausgaben SFX) zum **Supersparpreis** von **DM 79,90 inkl. Versand + ein Science-Fiction-Buch meiner Wahl als Prämie** bestellen (bei Auslandsabonnement zzgl. Versand)!

☐ **Ja,** ich möchte das **SFX-Abonnement** für die Dauer von einem Jahr (6 Ausgaben) zum Preis von **DM 51,00 inkl. Versand** bestellen (bei Auslandsabonnement zzgl. Versand)!

☐ **Ja,** ich möchte das **Space View-Abonnement** für die Dauer von einem Jahr (6 Ausgaben) zum Preis von **DM 40,80 inkl. Versand** bestellen(bei Auslandsabonnement zzgl. Versand)!

Bitte einsenden oder faxen an:

Science-Fiction-Leserservice
Wintermühlenhof
53639 Königswinter
Fax: (02223) 9230-26

Bei Abschluß eines SUPER-ABOS gewünschte Prämie bitte ankreuzen: ☐ A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ E

☐ Bankeinzug ☐ Rechnung

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Ort

Telefon

Bankleitzahl

Kontonummer

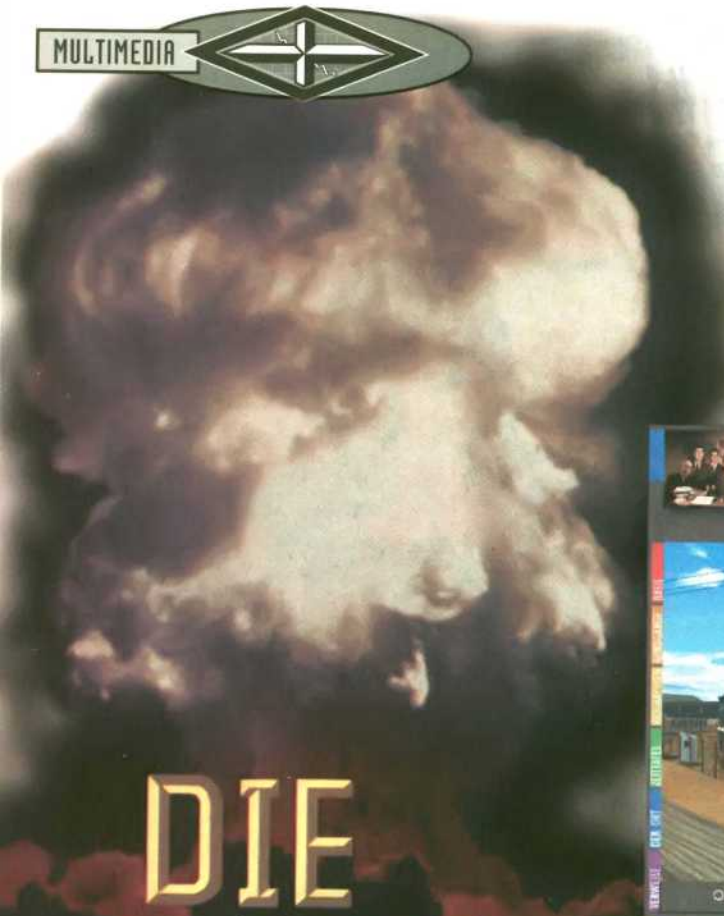
Geldinstitut

Datum / Unterschrift

Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Die Bestellung kann innerhalb von 10 Tagen beim SCIENCE-FICTION-Leserservice, Wintermühlenhof, 53639 Königswinter, widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung. Dies bestätige ich mit meiner Unterschrift.

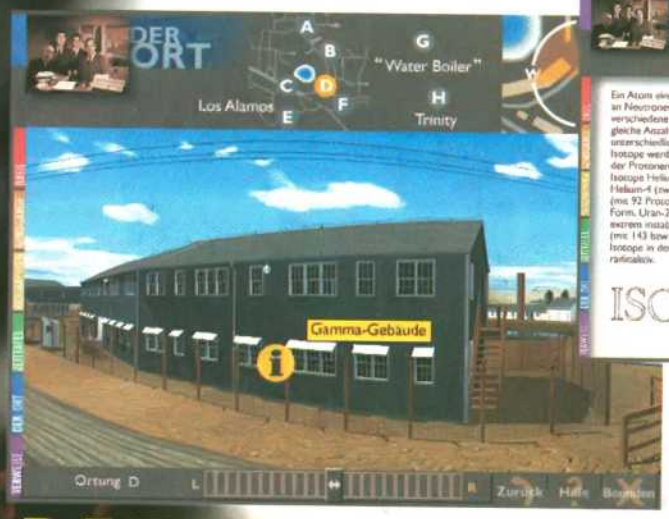
PC

Datum / Unterschrift

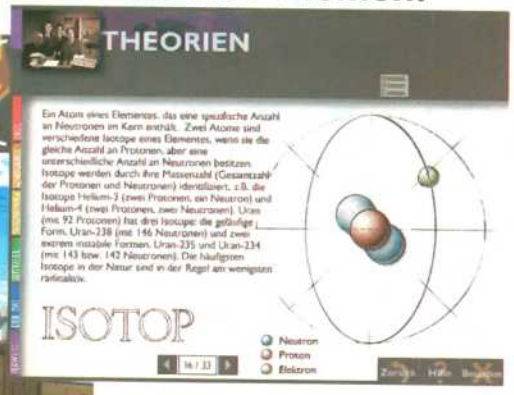


DIE ATOMBOMBE

Mehr oder minder überzeugende Multimedia-CDs zu Künstlern, Haifischen oder Weltraumexpeditionen gehören mittlerweile zum Alltag – inzwischen wagen sich die Hersteller auch an heiklere Themen.



Viele Gebäude in Los Alamos enthüllen per Klick weitere Einzelheiten über ihre Funktion



Strahlende Theorien...

Wer also schon immer wissen wollte, wie das denn nun damals mit dem „Projekt Manhattan" (es lieferte den USA die über Japan abgeworfenen Atombomben) wirklich war, der wird mit diesem historischen Abriß bestens bedient. Es darf einen dabei bloß nicht stören, daß das von Bomico lokalisierte US-Programm gelegentlich mit penetrant patriotischen Untertönen aufwartet. Zudem sollte man darüber hinwegsehen können, daß die deutschen Kommentatoren des öfteren Probleme mit der Aussprache englischer Eigennamen haben.

Von diesen beiden kleinen Kritikpunkten abgesehen, steht hier ein breites Spektrum an zeitgenössischen Fotografien, umfangreichen und technisch exzellenten Videos, Originalquellen, statistischen Datensammlungen und theoretischen Erläuterungen zur physikalischen Theorie hinter der Bombe zur Verfügung. Außergewöhnlich insbesondere das eingebaute 3D-Modell von Los Alamos mit anklickbaren Gebäuden, die ausführlichen Biographien der beteiligten Forscher wie Oppenheimer, Bohr oder Fermi sowie die Schaubilder zu Bombentests von der Nachkriegszeit bis heute. Nicht minder interessant der originale, bis vor einigen Jahren geheimgehaltene Briefwechsel zwischen Oppenheimer und einem Mediziner namens Hempelmann. Daraus geht nämlich hervor, daß es wohl Menschenversuche mit Plutonium gegeben hat.

„Dieses Programm wird Isotopenversuche an Menschen beinhalten..."
(Hempelmann an Oppenheimer, 29. August 1944)

Was die Präsentation betrifft, wird zum guten Schluß nahezu die Qualität einer TV-Dokumentation erreicht: Schnell geschnittene, teils überblendende Bilderfolgen und Videos hinterlassen einen ausgesprochen professionellen Eindruck. (jn)



Eine Chronologie der Bombenversuche



Die erste Testbombe

VATER DER BOMBE

Zu den schillerndsten Figuren der einschlägigen Geschichte zählt der 1904 in Manhattan geborene **J. Robert Oppenheimer**. In den 20er Jahren studierte er theoretische Physik in Göttingen und traf dort mit Heisenberg (neben Einstein der wohl berühmteste Physiker überhaupt) zusammen. Als er sich nach dem Krieg nicht mehr mit seiner Rolle als Vater der Bombe anfreunden konnte („Nun bin ich der Tod, der Zerstörer der Welten!") und gegen den Bau der Wasserstoffbombe auftrat, fiel er bei der Regierung in Ungnade und mußte sich vor einem McCarthy-Ausschuß wegen des Verdachts der kommunistischen Spionage rechtfertigen. Oppenheimer starb 1967 an Kehlkopfkrebs.

Die Atombombe
(Corbis/Bomico)

Detailreiche Multimedia-Doku zur Entstehungsgeschichte der Bombe.

PRÄSENTATION	*82%*
INHALT	*85%*
BEDIENUNG	*80%*



83%

SYSTEM:	Win 3.x/95, ab 8 MB RAM, möglichst Pentium-Prozessor
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	SVGA, komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.bomico.com

REDAKTIONSEINDRÜCKE

pos.: positiv beeindruckt
neg.: negativ berührt

JOE







pos.: DAS SCHWARZE AUGE 3
neg.: STAR TREK: BORG

MANFRED







pos.: M.A.X.
neg.: ACE VENTURA

MARKUS







pos.: SEGA RALLY
neg.: NBA FULL COURT PRESS

MICHAEL







pos.: DEADLY TIDE
neg.: MUMMY – TOMB OF THE PHARAO

RICHY







pos.: ULTIMATE RACE
neg.: STRIKEPOINT

STEFFEN







pos.: NBA LIVE 97
neg.: WWF IN YOUR HOUSE

BRIGITTA







pos.: THE NEVERHOOD
neg.: BOTSOCCER

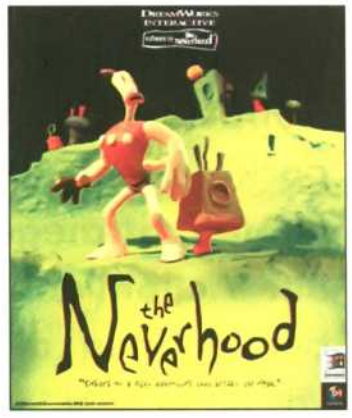
Nur fürs Protokoll: Die Zahlen in Klammern geben die Plazierung im Vormonat an. Während die Verkaufscharts unseren eigenen Erhebungen bei Versandhändlern entstammen, sind für die Lesercharts Sie zuständig. Schicken Sie also doch bitte eine Postkarte mit Ihren derzeitigen Spiele-Favoriten an die nachstehende Adresse!

Joker Verlag • „Charts" • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

Die Gewinne







Die Anzahl der Nennungen spielt keine Rolle, wohl aber ein leserlicher Absender. Unter den Einsendern verlosen wir nämlich jeden Monat drei Top-Titel. Sollten Sie eines der diesmal ausgelobten Programme besonders gerne gewinnen wollen, so lassen Sie uns das doch einfach auf Ihrer Teilnahmekarte wissen. Viel Glück!

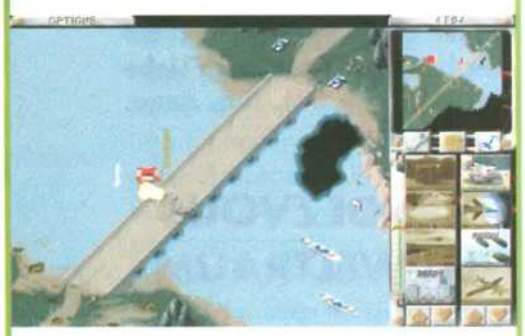
LESERCHARTS



1. (1) COMMAND & CONQUER 2

2. (2) DIE SIEDLER II
3. (7) WARCRAFT II
4. (5) CIVILIZATION II
5. (4) WING COMMANDER IV
6. (11) COMMAND & CONQUER
7. (15) Z
8. (6) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
9. (8) TOMB RAIDER
10. (–) NHL 97
11. (–) FIFA 97
12. (–) PRIVATEER 2
13. (10) BLEIFUSS 2
14. (20) NEED FOR SPEED
15. (–) SIM CITY 2000
16. (12) WORMS
17. (–) BLEIFUSS
18. (–) TIE FIGHTER
19. (14) SCHLEICHFAHRT
20. (9) NHL 96

VERKAUFSCHARTS



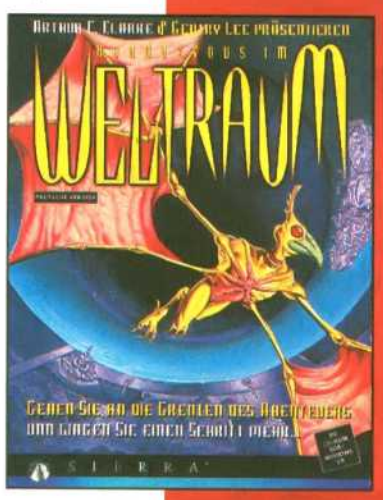
1. (1) COMMAND & CONQUER 2

2. (–) DIABLO
3. (–) MASTER OF ORION 2
4. (–) PRIVATEER 2
5. (2) DAS SCHWARZE AUGE 3
6. (6) FIFA 97
7. (–) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
8. (11) SCHLEICHFAHRT
9. (7) NHL 97
10. (–) NBA LIVE 97
11. (–) DIE SIEDLER II
12. (12) ALIEN TRILOGY
13. (–) DIE SIEDLER II DATA
14. (–) HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
15. (8) JAGGED ALLIANCE 2
16. (13) DAGGERFALL
17. (–) M.A.X.
18. (–) CIVILIZATION II
19. (–) STEEL PANTHERS 2
20. (–) WAR WIND

UPDATE SERVICE

Über ein Dutzend auf die eine oder andere Art neu aufgelegte Titel für jeden Geschmack und Geldbeutel haben wir auf diese Doppelseite gepackt. Abenteurer, Piloten, Strategen und Actionliebhaber bleiben also voll up to date.







LARRY 7: YACHT NACH LIEBE

Al Lowes liebenswerter Loser holt sich nun auch im komplett deutschen Leisure Suit (Freizeitanzug) eine Abfuhr nach der anderen. Das lokalisierte Ticket für die gagreiche Kreuzfahrt auf der bzw. zur **Yacht nach Liebe** kostet 119,– DM. Na, denn: Chauvis ahoi!

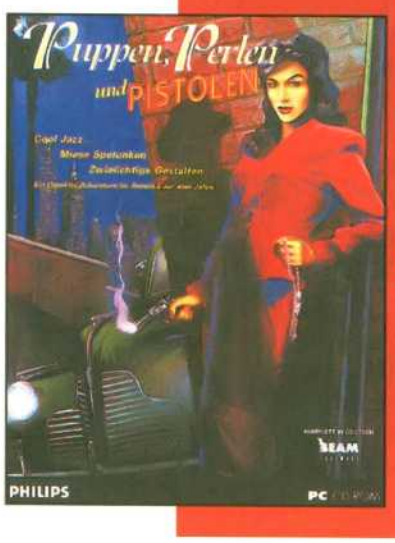
RENDEZVOUS IM WELTRAUM

Astronauten, die die englischen Sprachbarrieren in Sierras aufwendigem SF-Abenteuer „RAMA" nicht überwinden konnten, dürfen aufatmen: Das auf dem Romanzyklus von Arthur C. Clarke („2001 – Odyssee im Weltraum") und Mitautor Gentry Lee basierende **Rendezvous im Weltraum** ist nun für 119,– DM in einer deutschen Version erhältlich. Am Schwierigkeitsgrad der höchst knackigen Logeleien hat sich damit freilich nichts geändert.

PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN

Der Versuch, die „Schwarze Serie" des US-Kinos der 40er Jahre in ein interaktives Kriminaladventure zu packen, ist Beam Software/Philips Media mit „The Dame was loaded" gründlich mißglückt. Und deshalb will auch beim Lösen des eingedeutschten (Un-) Falles um **Puppen, Perlen und Pistolen** keine Spannung à la Malteserfalke aufkommen. Für die 89,– DM ist man mit ein paar klassischen Bogey-Videos ohne Interaktion besser bedient...





SUPER EF 2000

Oceans Eurofighter fliegt nun als **Super EF 2000** unter Win 95. Dabei wurden alle Verbesserungen des Upgrades „Tactcom" speziell auf dieses Betriebssystem zugeschnitten. So düst die realistische Luftkampfsimulation dank DirectX noch ein Eckchen flüssiger über das neue Terrain als einst der Flügelmann unter DOS. Die Starterlaubnis erhält man für 119,– DM.

HARPOON CLASSIC 97

Harpoon Classic 97 von Interactive Magic enthält zu der Win 3.1-Variante auch noch die erweiterte Win 95-Version des komplexen U-Boot-Strategicals. Die Zahl der Missionen wurde um 50 auf über 250 aufgestockt; sie verteilen sich auf vier Krisengebiete. Neben dezent überarbeiteter Grafik und leicht verbessertem Sound ist nun auch ein renoviertes Benutzerinterface inklusive Quick-Start-Modus für überforderte Kadetten an Bord. Hinzu kommen ein Mission-Editor und die Möglichkeit, online gegen andere Kapitäne zu taktieren. Deshalb sind auch zehn Freistunden bei AOL bzw. im Internet im Preis von 89,– DM enthalten.



WITCHAVEN

Capstones Mixtur aus 3D-Actiondungeon und Rollenspielelementen hat der tewi Verlag hier in eine preisgünstige Jewelbox gekerkert. Daher kostet der Eintritt in die nicht gerade gewaltfreien Gewölbe von **Witchaven** ab sofort nur noch erschreckend günstige 29,80 DM.

SONDERANGEBOTE VON SIERRA

Die Sierra Originals Serie umfaßt mittlerweile 25 Titel, darunter Adventure-Highlights wie „Gabriel Knight", „Freddy Pharkas" oder „King's Quest 6". Neu ist seit kurzem nicht nur die Verpackung, denn es gilt, drei weitere Zugänge in der Budget-Reihe zu vermelden: Getreu dem Motto „die größten Hits zum kleinsten Preis" gibt's nun auch **Larry 6**, **Space Quest 6** und **Outpost** für klassische **29,95 DM**.

KLASSIKER VON CODEMASTERS

Zum stark reduzierten Obolus von **29,90 DM** sind derzeit zwei prima Softwareperlen aus dem Hause Codemasters erhältlich. Das wäre einerseits die witzige Draufsicht-Raserei **MicroMachines 2 – Special Edition** inklusive Sprachausgabe, SG-Videosequenzen, Streckeneditor und 50 Kursen. Ebenfalls nicht zu verachten ist die launige Flippersimulation **Psycho Pinball**. Die vier Tische garantieren dabei nämlich nicht zuletzt dank realistischem Kugelverhalten und butterweichem Scrolling jede Menge Spielspaß.

DIE ULTIMATIVE SIM COLLECTION

Superben Stoff für Simulanten läßt Maxis hier im Dreierpack vom Stapel: Für **89,95 DM** kann man im Klassiker **SimCity 2000** die Stadt seiner Träume bauen, mit dem bis zu 100 Etagen hohen **SimTower** an den Wolken kratzen oder in den Tropen auf der **Sim Isle** ökologisch orientiert wirtschaften – und das komplett deutsch.

EXTREME POWER-PACK

Ocean liefert hier gleich ein passendes Pad zum Spieletrio mit. Das dürftige Draufsichtrennen **Rally Championship** wird damit zwar auch nicht besser, aber für Bullfrogs geniale Teppichfliegerei **Magic Carpet 2** und das weltmeisterliche Gekicke in den optisch beeindruckenden Stadien von Electronic Arts' **FIFA Soccer 96** lohnen sich die geforderten **99,– DM** allemal.

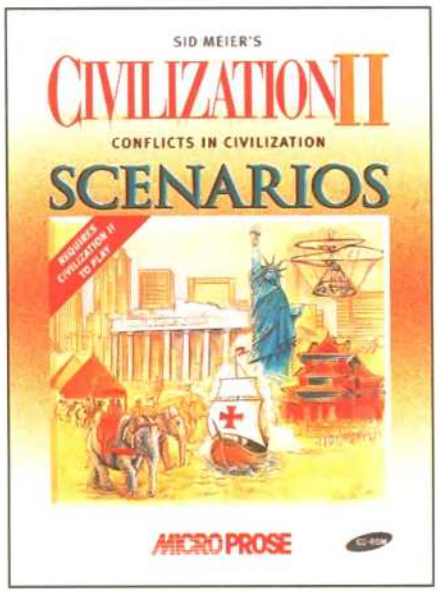


DER PLANER 2 – MISSIONEN

Greenwood stellt Hobbyspediteure für **29,95 DM** vor 20 neue Herausforderungen. So darf man in **Der Planer – Missionen** beispielsweise ein Kurierunternehmen in Österreich sanieren oder Firmen in Valencia und Rom an die Spitze führen. An zusätzliche Features wie Personalversetzungen, Dispositionserweiterungen sowie Frachtkalkulationen für Speditions- und Kurierdienstaufträge wurde ebenfalls gedacht.

CONFLICTS IN CIVILIZATION

Zum Preis von **49,– DM** ist dieser Zusatz-Silberling für „Civilization 2" von MicroProse erhältlich. Er enthält zwölf brandneue Szenarien, die mit neuen Musikstücken, Soundeffekten und Einheiten aufgebohrt wurden. Strategen dürfen ihr Geschick dabei nicht nur in einer postnuklearen Welt, nach einer Invasion Außerirdischer oder im Amerikanischen Bürgerkrieg unter Beweis stellen – die acht besten Szenarien aus dem Internet hat man ebenfalls auf die CD gepackt. Und wem selbst das nicht genügt, der bastelt sich seinen Spielplatz mit dem Editor mittels überarbeiteter Makro-Sprache eben selbst. (st)



UPDATE SERVICE TOP TIP

GIGAPACK Vol. 1

Ob wie bisher die Megapacks oder jetzt gar das Gigapack, bei Koch Media ist man mit titelgebenden Superlativen nicht kleinlich. Sonst aber auch nicht, denn diese Sammlung bietet für knapp 100 Mark zwei Handvoll prima Spiele.

SPORTLICHES

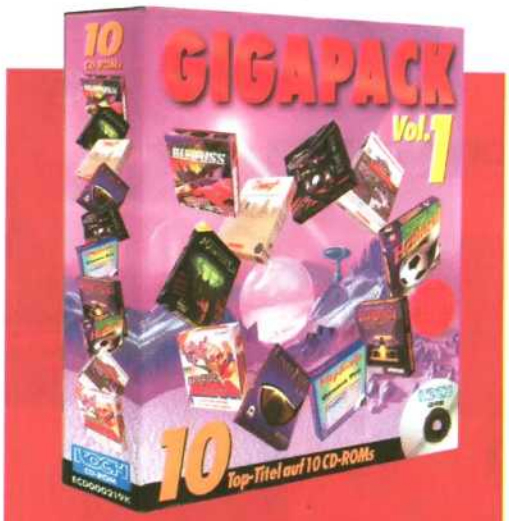
Motorsportler werden mit zwei wahren Rennern bedient. Einmal wäre das der große Klassiker **MicroProse Formula One Grand Prix**, zum anderen Virgins geniale Arcade-Raserei **Bleifuß**, die den zuerst für diese Sammlung geplanten Flugi „EF 2000" ersetzt. Geruhsamer, aber nicht minder schön geht es auf den gepflegten Golfkursen von **Links 386 CD** zu – nicht umsonst konnte Access für diese Simulation jede Menge Preise einfahren. Zum guten Schluß bleiben die Aktionisten dann auf dem Rasenteppich, denn in den ebenso komplexen wie übersichtlichen Fußballarenen von Ikarions **Hattrick!** kommen vielmehr Vereinsmanager mit Köpfchen auf ihre Kosten.

STRATEGISCHES

Für gepflegte Kopfarbeit sorgen zudem zwei Megahits von MicroProse. Dabei garantieren die mitgelieferten Editoren sowohl den Spediteuren von **Transport Tycoon Deluxe** als auch Eroberern in der Multiplayer-Variante von „Civilization" grenzenlosen Spielspaß – bis zu sieben Wirtschaftsstrategen lenken im **CivNet** die Geschicke ihrer Völker. Packende Duelle garantiert schließlich noch **Mephisto Genius Pro**, die Windows-Version des Schachprogramms „Chess-Genius 2". Letzteres fegte anno '94 den damaligen Weltmeister Kasparov sensationell vom Brett und zählt immer noch zu den stärksten und schnellsten PC-Großmeistern im königlichen Sport.

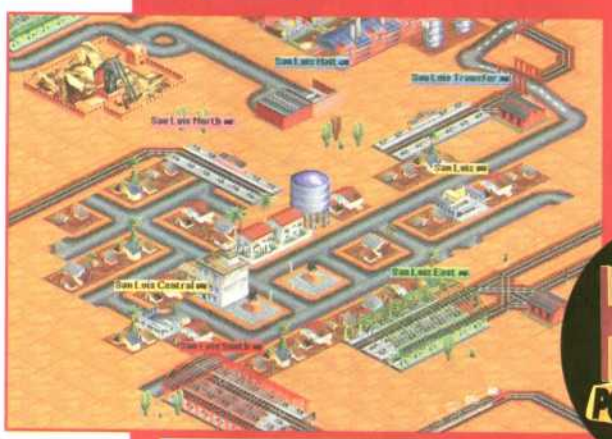
SONSTIGES

Den letzten Pfiff erhält die Compilation durch Sanctuary Woods' **Das Rätsel des Master Lu**, einem schönen Adventure in bester Tradition von Indy & Co. Eine runde Sache ist aber auch Empires 3D-Flipper **Pro Pinball – The Web**, während der Plattformer **Arcade America** von 7th Level unter dem hohen Niveau der ansonsten durchweg tollen Titel bleibt. Der feinen Präsentation mit putzig animierter Comic-Grafik sowie der erstklassigen Synchronisation aus Nina Hagens Munde steht dabei nämlich ein allzu biederes Gameplay gegenüber.





Bleifuß



Transport Tycoon Deluxe



CivNet

SUMMA SUMMARUM

Von einem kleinen Ausrutscher abgesehen, ist also vom ersten bis zum letzten Byte nur Erfreuliches zu vermelden. Erfreulich außerdem, daß (bis auf „Links 386 CD") alle Spiele in komplett deutschen Versionen vorliegen. Ebenfalls erfreulich, daß es hier durch die Bank gewaltfrei zugeht. Und am allererfreulichsten ist natürlich der Preis von nur zehn Märker pro Silberling – wobei es eine elfte Scheibe mit einem Wüstenrot-Werbespielchen sogar noch obendrein gibt.

(st)

Gigapack Vol. 1
(Koch Media)

Feines Spielepotpourri zum fairen Preis.



85%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66, 8 MB RAM, ca. 50 MB auf der HD, DOS 5.0/Windows 3.1

cd-rom.dat



Vielleicht das Beste, das Ihrem PC passieren kann!

Profi-Wissen auf CD-ROM

Jetzt neu von PC-WELT auf CD-ROM: 5000 nützliche Tips für Ihre Hard- und Software. Dazu über 70 Top-Programme, mit denen Sie Ihrem PC Beine machen! Und als Zugabe: Die neue Otto-CD. Multimedia vom Feinsten. Das alles für nur 12,80 DM. Ab jetzt im Handel oder per Telefon:

089/20 24 02 22

PC·WELT

Das meistgekaufte monatliche Computermagazin.

Graffiti, München

DAS GEHEIMNIS DES DR. NOKRIZ

http://www.art-of-gold.com/spiel.htm

SPRACHE: englisch

Detektivabenteuer mit Preisausschreiben

Präsentation | Inhalt | Bedienung

Beim guten Doktor Nokriz handelt es sich um einen freizügigen Herrn, denn wer dieses Detektivabenteuer löst, hat die Chance, vom Betreiber des Sites als Hauptgewinner ausgelost zu werden – und dabei reden wir immerhin über 100 Gramm Feingold. Gut, wenn dieses Heft erscheint, wird der Fall u.U. schon Geschichte sein, aber Art of Gold (nomen est omen) verspricht für dieses Jahr noch drei weitere Knobel-Wettbewerbe ähnlichen Kalibers. Ein gelegentlicher Besuch der goldigen Adresse lohnt also allemal.

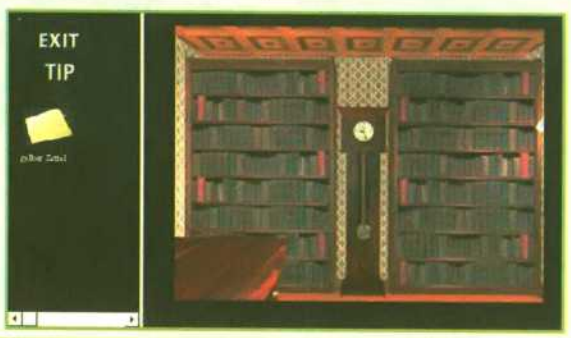
Er würde auch ohne den erwähnten Anreiz lohnen, denn hier handelt es sich um ein hübsch geheimnisvolles Schnüffel-Adventure: Als Chef einer Detektei findet man eines schönen Tages ein Schreiben im Briefkasten. Rechtsanwalt Arthur C. Dent erzählt darin von einem Klienten, der vor 15 Jahren ins Ausland aufbrach und seitdem nicht mehr gesehen ward – der titelgebende Dr. Nokriz. Das von Dent verwaltete Nokriz-Vermögen sei derweil aufgebraucht, abgesehen von einer verfallenen Villa. Und just an selbigem Tage weiß die Zeitung wiederum vom Ableben des Herrn Dent zu berichten...



So erforscht der Spieler also die einzige vorhandene Spur, nämlich das Nokrizsche Anwesen. Die Vorgehensweise darf man sich dabei ganz im Sinne herkömmlicher Grafikabenteuer vorstellen, auch wenn die Point-and-Klick-Steuerung hier oft etwas unpräzise reagiert. Zudem scheint der Server nicht unbedingt zu den Schnellsten zu gehören. Aber von solchen Kleinigkeiten läßt man sich ungern beeindrucken, zumal keineswegs alles in einem Rutsch durchgespielt werden muß. Das Programm legt nämlich auf dem heimischen Rechner einen Savestand in Form von Cookies an. Und schon deshalb ist ein entsprechend talentierter Browser wie etwa Netscape 2.0 erforderlich.



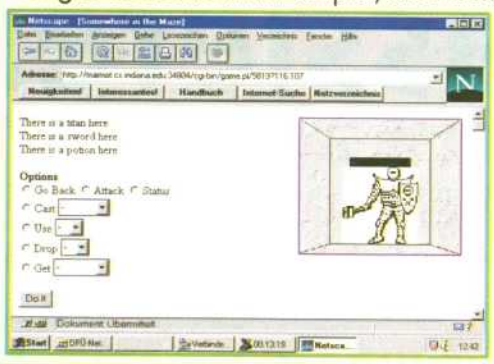


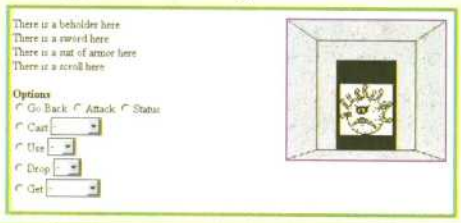


WEBHACK

http://marmot.cs.indiana.edu:34804/webhack/gamexp.html

Zu Zeit der Mailbox-Ära streifte man in „Hack" und seinen diversen Nachfolgern durch meist völlig grafiklose Multi-User-Verliese – derweil gibt es auch ein mit simpler, aber beklickbarer 3D-Graustufenoptik ausgestattetes WWW-Hack. Dessen Betreiber verweisen stolz auf Ahnen wie „Bard's Tale" und „Wizardry". Nun, das mag übertrieben sein, zumal auch der Datenfeldweg heute schon etwas mehr kann als hier geboten wird. Immerhin geht es jedoch um akzeptables Hack & Slay mit allerlei Handlungsmöglichkeiten. Ja, man kann sogar von Anfang an ein bißchen zaubern. Nur speichern kann man halt nicht...





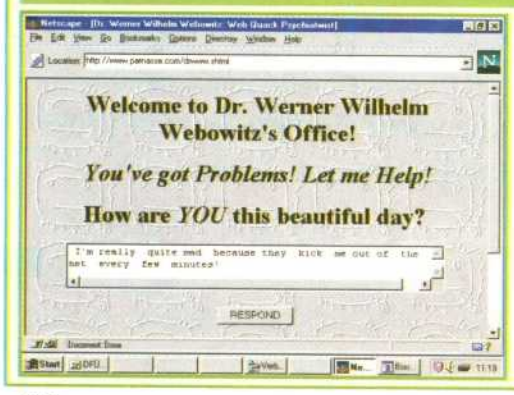
SPRACHE: englisch

Altbackenes Rollenspiel, aber doch recht nett und ziemlich schnell

Präsentation | Inhalt | Bedienung

DR. WERNER WILHELM WEBOWITZ

http://www.parnasse.com/drwww.shtml



In der Tradition des Smalltalkprogramms „Elisa" steht dieser virtuelle Psychiater. Er arbeitet auch ähnlich, erkennt also nur ein paar Schlüsselworte und reagiert darauf mit wenigen stereotypen Antworten. Gute Idee, aber in der Umsetzung verschenkt.



SPRACHE: englisch

Einsilbiger Internet-Psychiater – Couch muß selbst mitgebracht werden

Präsentation | Inhalt | Bedienung

METASQUARES

AOL: Kennwort Metasquares

SPRACHE: englisch



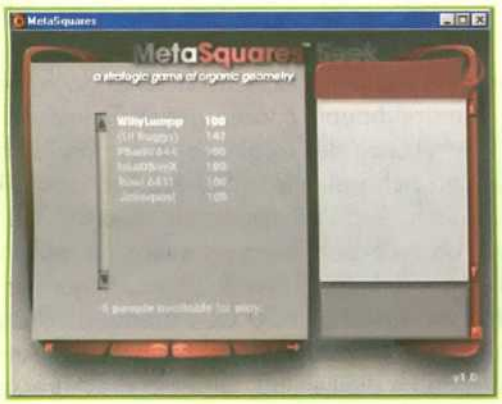
Launig-schneller Taktikzeitvertreib in ansprechendem Outfit

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●●	●●

Im Zuge der Umstellung auf die neue Systemsoftware hat man bei America Online auch das Spieleangebot reorganisiert bzw. ausgeweitet. Insbesondere wurde eine ganze Reihe von neuen Offerten für Multiplayer ins Netz gehängt, die *nur* mit der Kombination AOL 3.0/Win 95 lauffähig sind. Sobald sie laufen, was zum Testzeitpunkt noch nicht in jedem Fall der Fall war.



Hier gab und gibt es diesbezüglich freilich keinerlei Probleme: Man lädt die benötigte Software herunter, sie entpackt sich automatisch, und schon kann es losgehen. Auf einem vorgeschalteten Bildschirm darf man sich nun zunächst unter den jeweils Anwesenden einen Widerpart aussuchen. Danach wird ein acht mal acht Felder großes Brett geladen, auf dem durch wechselseitiges Ablegen von Steinen Quadrate zu bilden wären – wobei gleichzeitig verhindert werden muß, daß der Gegner dasselbe tut. Menge und Größe der dennoch fabrizierten Vierecke werden automatisch in Punkte umgewandelt, und am Schluß der vorher eingestellten Zeit gewinnt halt der Punktekrösus. Erfahrene Metasquares-Duellanten erkennt man übrigens am entsprechend hohen Siegerbonus, der (natürlich nur hier im Game) an den AOL-Namen angehängt wird. Beinahe überflüssig zu erwähnen sind schießlich die für diesen Online-Dienst üblichen Extras wie der Chat-Room, das Message-Board und dergleichen.







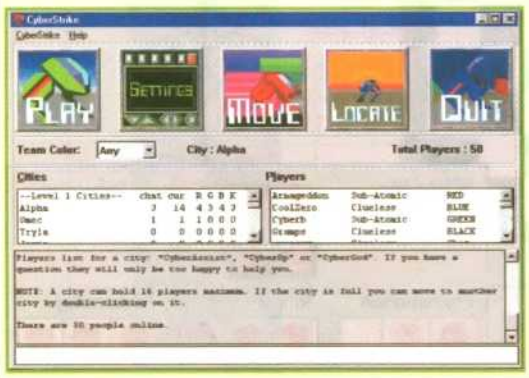
PREVIEW: CYBERSTRIKE

AOL: Kennwort Cyberstrike



Vorerst ist dieser actionreiche Blechsalat erst in der Betaversion angerichtet, weist also noch gelegentlich Programmfehler auf und führt relativ häufig zu Zusammenbrüchen der Verbindung. Prinzipiell handelt es sich dabei um einen Ableger von „BattleTech", bei dem man in einer aus Vektorquadern bestehenden Stadt andere Kampfroboter in Metallschrott zu verwandeln hat. Obwohl optisch eher schlicht (also ohne Texturen oder andere Details) gehalten, präsentiert sich das Spiel immerhin in komplettem Rundum-3D samt einiger Soundeffekte.

Wie bei „Metasquares" wird auch hier zunächst die Software heruntergeladen und automatisch entpackt, danach landet man auf einem Einführungsbildschirm. Dort können – soweit bereits vorhanden – Dokumente und Anleitungen eingesehen werden, danach darf man sich eine von mehreren bereitstehenden Stadtarenen aussuchen. Der eigene Stahlkoloß wird nun per Joystick gesteuert, der Feuerknopf feuert, und etliche F-Tasten sind noch mit Sonderfunktionen wie etwa Schilden, Raketen oder Notenergie belegt. Tja, und weil es sich, wie erwähnt, vorläufig noch um eine Betaversion handelt, bitten die Betreiber bei auftretenden Problemen um entsprechende Rückmeldungen. Eine ausführliche Liste mit bereits bekannten Problemen oder Bugs sowie den Möglichkeiten zu deren Behebung ist natürlich einsehbar.







JAVA, SHOCKWAVE & VRML

Für den Online-Spaß der fortgeschrittenen Art sind momentan drei Web-Technologien zuständig: JAVA, Shockwave und VRML. JAVA-fähige Browser gibt es heutzutage an jeder Straßenecke zum Nulltarif; die bewährtesten sind der „Netscape Navigator 3.0" unter der URL **http:// www.netscape.com** und der „Microsoft Internet Explorer 3.0" unter **http://www.microsoft.de**. Allerdings beherrschen in beiden Fällen nur die 32 Bit-Versionen diese systemunabhängige Programmiersprache! Shockwave war lange Zeit ein Synonym für Animationen im World Wide Web, in der neuesten Version kann mit diesem Zusatzprogramm aber auch Echtzeitsound in CD-Qualität abgespielt werden. Das Plug-In für den „Netscape Navigator" und neuerdings auch den „Microsoft Explorer" ist die meistgenutzte Browser-Erweiterung schlechthin und in einer 16 Bit sowie einer 32 Bit-Fassung kostenlos unter der Adresse **http://www.macromedia.com/shockwave** erhältlich. Wer z.B. über AOL oder CompuServe ins Netz geht, wird in aller Regel die kleinere Version benötigen.

Die 3D-Sprache VRML ist immer noch vergleichsweise unpopulär. Dies könnte sich mit der vor kurzem veröffentlichten Version 2.0 aber schlagartig ändern. Die vormals zwar frei begehbaren, aber sonst ziemlich toten Räume warten jetzt nämlich mit Animationen, Soundeffekten und sogar Videos auf. Den Sprung ins dreidimensionale Web wagt man am besten mit dem „Cosmo Player" von Silicon Graphics oder mit „Live3D 2.0" aus dem Hause Netscape. Während ersterer seine Dienste nur unter Windows 95 verrichtet, gibt sich Live3D auch mit den alten Fenstern zufrieden. Beide funktionieren mit Navigator wie Explorer und sind umsonst erhältlich unter **http://vrml.sgi.com** bzw. **http:// www.netscape.com/comprod/products/communicator/multimedia/live3d/index.html**. Vorsicht, Netscape 3.0 unterstützt zwar von Haus aus Live3D, jedoch nur das veraltete VRML 1.0! Und zum Schluß noch ein Tip, der Geld sparen hilft: Bei den meisten JAVA- und Shockwave-Spielen kann die Netzverbindung abgebrochen werden, sobald sich das Spiel im Speicher befindet.



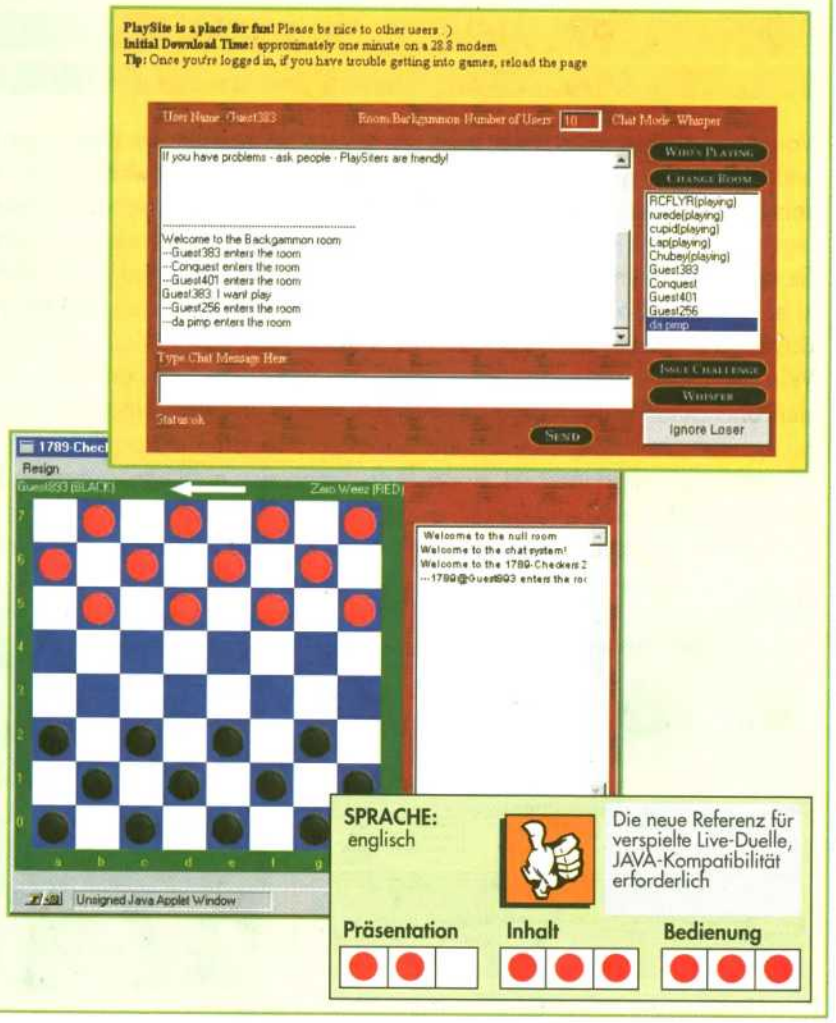
PLAYSITE

http://www.playsite.com

TIP DER REDAKTION



Dieser JAVA-Spielesite schlug ein wie der Blitz, unterstützt er doch die interessanteste Internet-Option überhaupt: Zocken gegen Teilnehmer aus der ganzen Welt. Nach dem Laden des Applets befindet man sich erst einmal im Chat-Modus, wo sich potentielle Spielpartner schnell ausfindig machen lassen. Je nach Gusto dürfen sie sich bei Schach, Dame, Reversi, Backgammon oder Poker messen – weitere Titel sollen folgen. Die optische Gestaltung erfüllt ihren Zweck allemal, und akustisch werden mit Musikstücken aus über 600 CDs beinahe schon Maßstäbe gesetzt. Selbst mit einem 14.400er-Modem flutscht das Angebot noch angenehm schnell durch die Leitung, weshalb die Adresse auch täglich von Hunderten von Surfern angesteuert wird.



COOL WORLDS

http://www.netscape.com/comprod/products/communicator/multimedia/live3d/cool_worlds/index.html

SPRACHE: englisch

Oft noch experimentelle 3D-Happen aus dem Netz der Zukunft, VRML 2.0 Viewer erforderlich

Präsentation ●●● **Inhalt** ●○○ **Bedienung** ●●○

Wer die Möglichkeiten des neuen 3D-Standards VRML 2.0 austesten möchte, sollte sich diese Welten-Sammlung von Netscape nicht entgehen lassen. Noch ist kein reinrassiges VRML-Spiel unter den Links, aber man kann sich z.B. über die Cartoonabenteuer des Silicon Graphics-Maskottchens Flook amüsieren – jeden Dienstag und Donnerstag gibt es neue Episoden. Der erste interaktive Vergnügungspark im Web geht dann auf das Konto von Fujitsu. In feinstem 3D animierte Attraktionen warten hier auf Besucher, etwa ein Piratenschiff oder eine virtuelle Achterbahn. Und bei Dalek wird gerade an einer waschechten Roboterhatz geschraubt, die auf VRML und JAVA basieren soll.



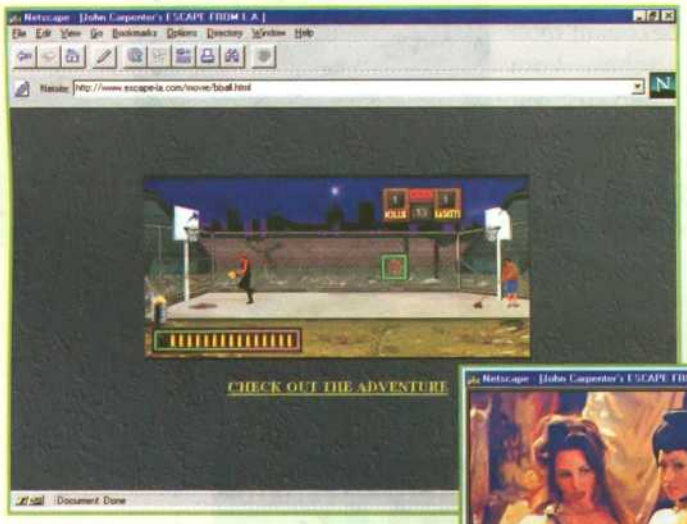
Der interaktive Vergnügungspark



Das wird mal eine Roboter-Ballerei



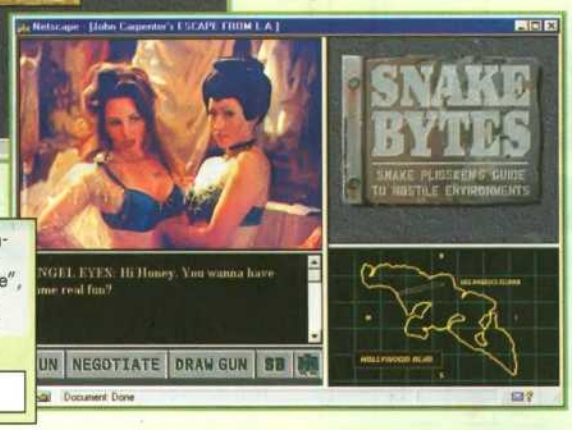
Flook in Aktion



ESCAPE FROM L.A.

http://www.escape-la.com

Den Fans von John Carpenters düsterem Endzeitmovie bietet dieser Kintopp-Site nicht nur Infos zu Regie und allen Akteuren, sondern gleich drei dem Actionreißer entlehnte Spiele. Zumindest für das Adventure genügt dabei ein gewöhnlicher Browser: Man bewegt sich durch das völlig verkommene Los Angeles des Jahres 2013, begegnet abgefahrenen Charakteren und muß im richtigen Moment die richtige Entscheidung treffen. Für die Grafik sorgen dabei Originalszenen aus dem Film. „Basketball" und „Surf Wilshire Canyon" benötigen dann Shockwave. Die Idee, einen Basketballspieler umzunieten, bevor er alle Körbe versenkt hat, ist zwar nicht gerade nobelpreisverdächtig, aber immerhin recht anspruchsvoll umgesetzt. Auch die Surfsequenz durch den Canyon sprüht nicht vor Originalität, ist dafür aber grafisch relativ aufwendig. Insgesamt also ein ganz netter Wühltisch für Carpenter- und Russell-Fans, weniger ein Spiele-Site im engeren Sinne.



SPRACHE: englisch

Infos und Games zum umstrittenen Nachfolger der kultigen „Klapperschlange", Netscape enhanced, z.T. wird Shockwave benötigt

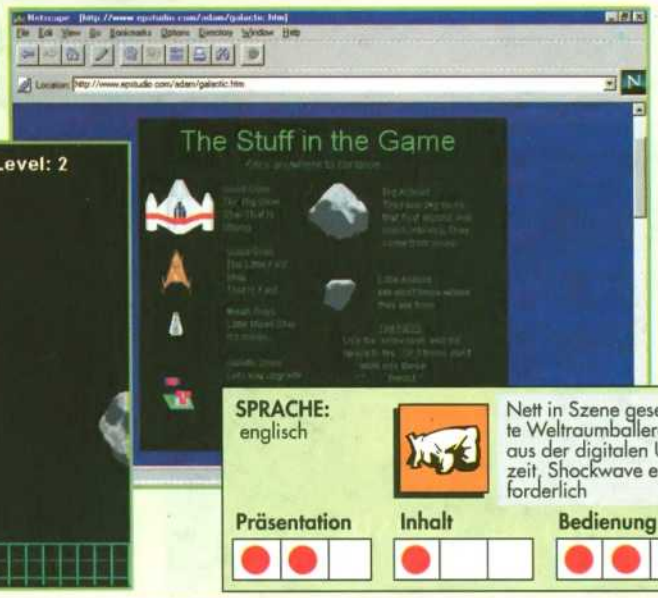
Präsentation ●●○ **Inhalt** ●●○ **Bedienung** ●●○

GALACTIC WARRIORS

http://www.epstudio.com/adam/galactic.htm

Diese Shockwave-Version des Arcade-Klassikers „Asteroids" ist schnell geladen: Man wählt zunächst ein Schiff, für das auch noch Ausrüstung erhältlich ist. Im Spiel selbst sind dann wie gewohnt bei Rotationssteuerung Asteroiden zu zerbröseln, die sich in weitere Brocken aufsplitten. Für ein „schockierendes" Spiel ist Galactic Warriors recht komplex geraten, Grafik und Animationen überzeugen vor allem auch durch eindrucksvolle Explosionen, wie man sie im Netz selten sieht.





SPRACHE: englisch

Nett in Szene gesetzte Weltraumballerei aus der digitalen Urzeit, Shockwave erforderlich

Präsentation ●●○ **Inhalt** ●○○ **Bedienung** ●●○

ONLINE GUIDE: HERSTELLER-SITES

IKARION

http://www.ikarion.com



Irgendwie erinnert der Site des Aachener Simulationsspezialisten im Stil ein wenig an den von Interactive Magic: grundsätzlich ist alles drin, was der Spieler so braucht, aber es ist eben alles auch arg brav geraten. Zunächst umfaßt das Angebot eine Schublade zu den bereits erschienenen Programmen von B wie „Battle Race" bis Z wie „Zeppelin". Hier gibt´s Informationen zum Spiel sowie gegebenenfalls Demos, Patches oder Updates. Interessanter sind die kommenden Projekte wie etwa das in diesem Heft getestete „Project Paradise". Oder auch die Umsetzung von „Demonworld", einem Brettspiel von Hobby Products. Viel mehr als ein paar standardisierte Texte und etliche Screenshots ist aber nicht zu holen. Am besten gefiel uns daher noch die Seite mit Hotlinks zu den Lieblingssites der Ikarionen: ein kunterbunter Basar, in dem sich unter viel Tand und Talmi auch etliche Schätze verbergen.



DEMONWORLD.

*F*ühren Sie in der Rolle des Feldherrn Jason Klingor die Armee des Imperiums zum Sieg über die grausamen Heerscharen aus dem Dämonenreich der Isthak, und entdecken Sie ein faszinierendes Fantasy-Universum, voller Geheimnisse und Gefahren.

In gewaltigen Schlachten treffen Sie auf immer neue Monster und Dämonen. Stellen Sie Ihr strategisches Können unter Beweis und schlagen Sie die Invasion aus dem ewigen Eis zurück. Doch damit nicht genug: In unglaublich realistischen isometrischen 3D-Welten steuern Sie kleine Gruppen Ihrer Helden im direkten Kampf gegen den tödlichen Feind.

Sie haben alle Macht. Die Kampagnen lassen Ihnen Spielraum für eigene Entscheidungen.

RELEASE

1. Quartal '97



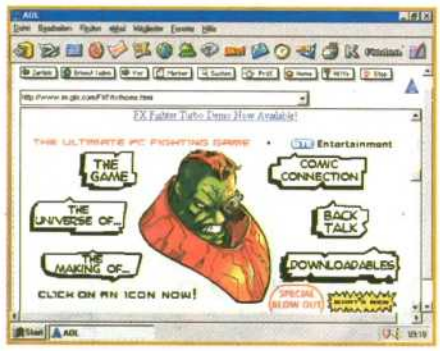
SPRACHE: deutsch/englisch

Spieleinfos (fast) ohne Höhepunkte

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●	●●

GTE ENTERTAINMENT

http://www.im.gte.com



Auf den ersten Blick wirkt das Online-Angebot des hierzulande relativ unbekannten Herstellers („FX Fighter", „EF 2000", die interaktive Stones-CD „Voodoo Lounge") wenig aufregend. Die Qualitäten zeigen sich erst bei genaueren Recherchen, denn die Ausführlichkeit und Liebe zum Detail, mit der hier alte wie neue Titel vorgestellt werden, sucht ihresgleichen. Ob z.B. die Jungfernfahrt der „Titanic" am PC in einer (spielerischen) Katastrophe mündet, wird sich zwar erst beim Test in der kommenden Ausgabe erweisen, doch ist unter dieser Adresse bereits vorab die hochklassige Präsentation des Adventures zu bewundern. Es warten ein mehrseitiger, illustrierter Spaziergang durch die Decks des berühmt-berüchtigten Luxusdampfers, Fotos aus und Infos zu dem Game sowie eine Vorstellung seiner Charaktere. Da bekommt man alleine schon vom Reinschauen Lust auf das Spiel!



CAFÉ PARISIEN

Shipboard loungers and Francophones were quick to discover Titanic's Cafe Parisien. The A Deck eatery was furnished in the style of a Paris bistro, with wicker chairs and ivy and climbing plants trained up the green trellis-work. In its all-too brief existence, the cafe

GTE Entertainment

Welcome

New Products | Current Products
Technical Support | Company Information
Company Store | Press Room



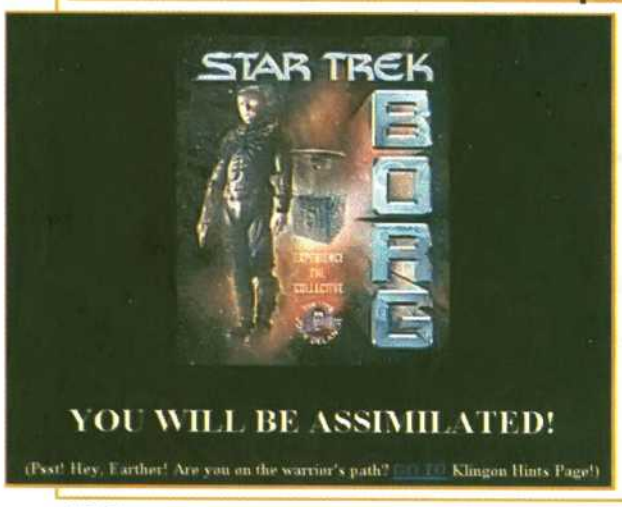
SPRACHE: englisch

Bis ins Detail liebevoll betreute Homepage

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●●	●●

STAR TREK: BORG

http://www.mcp.com/ssi/ssint/trek/



Dem neuen Spiel-Film der zur Viacom/Virgin-Gruppe gehörenden Jungs von **Simon & Schuster Interactive** wurde hier gleich eine ganze Seite spendiert. Viel besagt das freilich nicht, da der Besucher im Grunde bloß ein großes Foto der Packung, einige Zeilen zum Inhalt und einen Hinweis zum neuen Star Trek-Film (er handelt zwar auch von den Borg, hat aber ansonsten nichts mit der Story des Spiels zu tun) erhält. Andererseits sind etliche Infos sozusagen per Link ausgelagert. Es geht beispielsweise zu Seiten mit eher flauen Programmtips oder Lösungen zu technischen Problemen. Auch auf Pages zur Enterprise und den Borg-Aliens im allgemeinen kann man sich beamen lassen, doch das Gelbe vom Ei ist eigentlich nirgendwo zu finden. Alles in allem paßt diese Adresse somit ganz gut zum Produkt: Hier wie dort werden sich nur wahre Fans wohlfühlen.

SPRACHE: englisch

Eher überflüssige Promo-Seite

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●	●●

INTERACTIVE MAGIC

http://www.imagicgames.com







Solide und seriös, aber alles andere als aufregend – das sind die Adjektive, die einem beim Anblick des Netzangebotes der amerikanischen Simulationsspezialisten in den Sinn kommen. Die zahmen Internetter um Chef „Wild Bill" Stealey bieten hier Firmen-News, standardisierte Beschreibungen der aktuellen und kommenden Spiele sowie entsprechende Demos, Patches oder Updates. Ja, sogar an Stellenanzeigen wurde gedacht: Derzeit suchen die interaktiven Magier Programmierer jeder Sorte, zudem so seltsame Gesellen wie etwa einen „Channel Marketing Manager".

SPRACHE: englisch

Rundum braver Herstellersite – vielleicht ein wenig zu brav? Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●	●●

ACCLAIM

http://www.aklm.com



Der optisch durchaus spektakuläre Website der US-Aktionisten pflegt in mancherlei Hinsicht die hohe Kunst, mit vielen bombastischen Worten wenig zu sagen. Von der Sache her geht es freilich auch hier um die Vorstellung aktueller und auch mal etwas älterer Spiele. Darunter beispielsweise die beiden in diesem Heft getesteten Titel „The Crow" und die Trading Cards-Versoftung „Magic – The Gathering: Battlemage". Bei letzterem handelt es sich übrigens nicht um die zeitweilig von MicroProse entwickelte Version, sondern um ein eigenständiges Programm, welches uns in einer von zwei Spielvarianten Auseinandersetzungen in Echtzeit beschert. Wer Schwierigkeiten hat, Magic und Echtzeit unter einen Hut zu bringen, möge also zum Testbericht zurückblättern...
Eventuell vorhandene Demos, Screenshots und dergleichen sind in diese Spielevorstellungen integriert, und im übrigen soll hier demnächst auch eine Comic-Abteilung (etwa mit dem Dino-Jäger Turok) geboten werden. Summa summarum kommen bei Acclaim also nicht nur die Zocker auf ihre Kosten.





SPRACHE: englisch

Vielfältig und bunt, aber nicht immer allzu aussagekräftig, Netscape enhanced

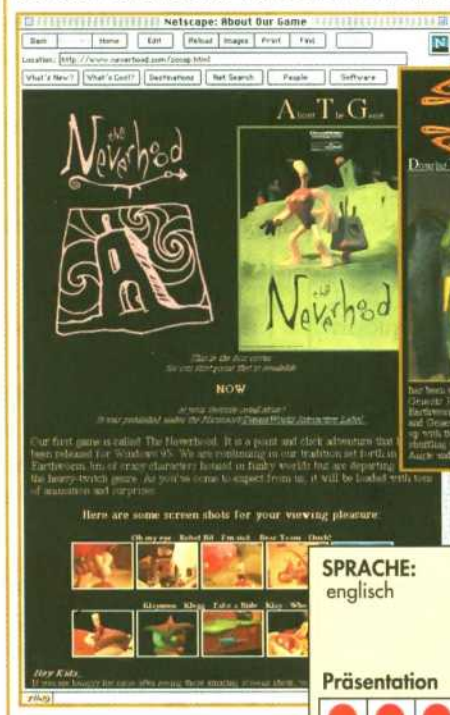
Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●●	●●○	●●○

NEVERHOOD

http://www.neverhood.com



Das erste Spiel mit animierten Knetgummis nimmt einen eigenen Website mit Dutzenden von Unterpages in Anspruch. Da wird z.B. ein wenig über die Hintergrundgeschichte dieses neuen Point & Click-Adventures von **DreamWorks/Microsoft** berichtet oder das Programmiererteam vorgestellt. Making-of-Seiten sind ebenfalls mit von der Partie, dazu natürlich Hints, Links zur eigentlichen DreamWorks-Page (**http://www.dreamworksgames.com/**) und anderen interessanten Adressen. Ein paar Screenshots und Soundfiles zum Downloaden fehlen last but not least ebenfalls nicht. Alles in allem also ein interessanter Appetitmacher. Der Hunger sollte dann wohl spätestens bei der Lektüre des Testberichts in dieser Ausgabe kommen.





SPRACHE: englisch

Sympathisch chaotischer Spielesite zum Animationswunder der neuen Company DreamWorks, Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●●	●●○	●●○

GAME SPOT

http://www.gamespot.com

Im Angebot nicht so breit, dafür jedoch tiefgründiger als die in der letzten Ausgabe vorgestellte „Games Domain" präsentiert sich dieser Hot Spot: Der User findet zu quasi jedem aktuellen und manchem älteren Spiel eine regelrechte Besprechungsseite mit Wertungen, Tests und Kommentaren auch von Besuchern. Dazu gesellen sich Links zu entsprechenden Demos, Lösungen oder auch Patches, falls vorhanden. Das Material erschließt sich dem Suchenden über mehrere Zugänge, nämlich hauptsächlich mittels einer rein alphabetischen Sortierung, einer Einteilung nach Genres und natürlich einer Suchfunktion per Keyword. Wer sich (kostenfrei) mit Adresse registrieren läßt, darf dann u.a. auch selber Bemerkungen zu Neuerscheinungen verfassen und veröffentlichen.





SPRACHE: englisch

Interessante Anlaufstelle zu neuen Spielen, Netscape enhanced

Präsentation ●● Inhalt ●● Bedienung ●●

CHEAT ZONE

http://www.cheatzone.com



Einem kanadischen Privathaushalt entsprungen und nach wie vor nur hobbymäßig nebenher gemanaget wird diese Sammlung kleinerer Mogeleien. Weil sie dennoch täglich aktualisiert wird, verzeiht man es auch, wenn etwa ein Walkthrough zu dem Rollenspiel „Albion" unter den Cheat-Codes eingeordnet ist oder wenn der eine oder andere Link nicht (mehr) funktioniert. Zumal man sich über den Umfang des Angebots kaum beschweren kann, da eben doch auch Lösungen und Spiele-News zur Verfügung stehen. Und an Links zu downloadbaren Demos herrscht gewiß kein Mangel. Wer gar nicht vom Thema lassen mag, kann sogar den Live-Ch(e)atraum in Anspruch nehmen, wofür freilich ein JAVA-fähiger Browser benötigt wird.

SPRACHE: englisch

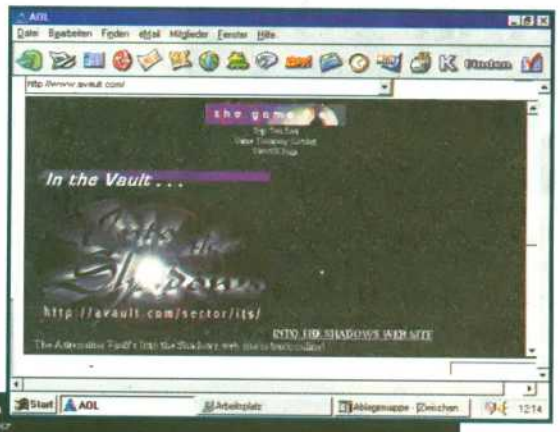
Umfangreiche, aber nicht ganz fehlerfreie Sammlung von Lösungen und Mogeleien, JAVA-fähiger Browser teils erforderlich

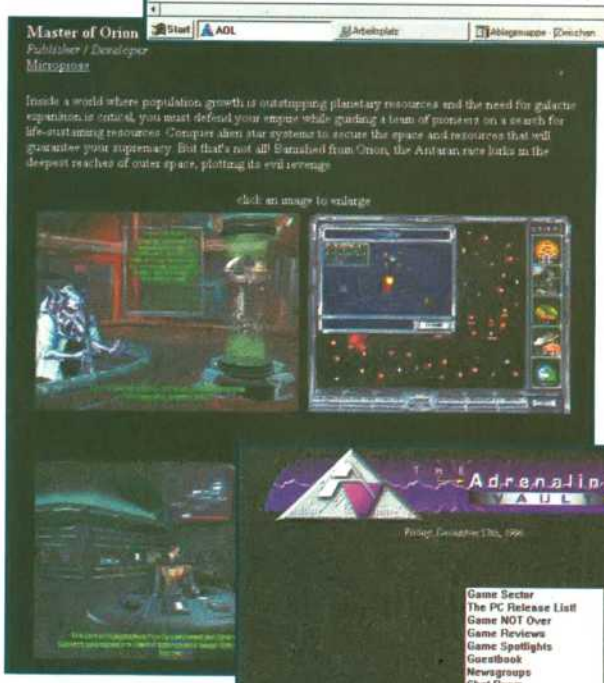
Präsentation ●○○ Inhalt ●●○ Bedienung ●●○

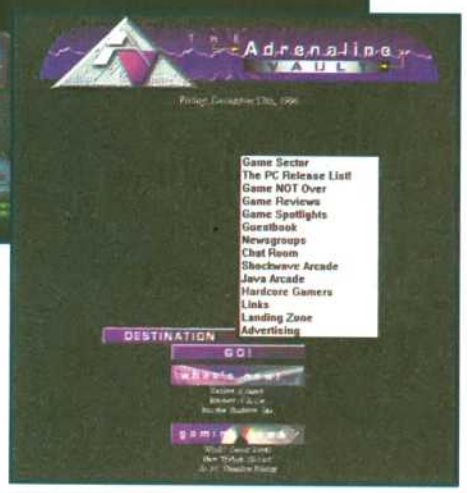
THE ADRENALINE VAULT

http://www.avault.com

Die Adrenalin-Gruft läßt sich recht gut mit dem „Game Spot" vergleichen. Hier findet der geneigte Spieleforscher ebenfalls Kommentare, Begutachtungen und viele downloadbare Screenshots zu aktuellen Programmen sowie Demo-Links, Cheats und in begrenztem Ausmaß auch Patches. Für Leute, die auf dem laufenden bleiben wollen, ist besonders auch die Releaseliste zu neu erschienenen Spielen interessant. Dieser Service bezieht sich aber natürlich auf UK und USA, die Veröffentlichungsdaten in Deutschland kann man daraus keineswegs ableiten. Wir fanden es übrigens lobenswert, daß hier auch Links für das Herunterladen von „WinG" bzw. „DirectX" eingebaut sind, da vor allem letzteres von immer mehr Spielen vorausgesetzt wird. Und auch hier dürfen Plaudertaschen last but not least einen JAVA-basierten Chatraum besuchen.







SPRACHE: englisch

Besprechungen, Demos und dergleichen zu neuen Programmen, teils JAVA-fähiger Browser erforderlich.

Präsentation ●●○ Inhalt ●●○ Bedienung ●●○

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 11/95 AUF EINEN BLICK

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

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3DO Games - Decathlon	1/97	Sport	63%
3-D Ultra Pinball	12/95	Simulation	72%
3D Ultra Pinball: Creep Night	10/96	Simulation	74%
3D Wohn Designer	6/96	Anwender	bes. ansehnlich
3 Skulls of the Toltecs	10/96	Abenteuer	72%
5th Musketeer	12/95	Abenteuer	69%
A.T.F.	8/96	Simulation	76%
Abaron	3/96	Action	55%
Absolute Pinball	11/96	Simulation	55%
Absolute Zero	6/96	Action	56%
Abuse	6/96	Action	78%
Afterlife	9/96	Simulation	76%
Agent-XXL	6/96	Abenteuer	67%
AH-64D Longbow	**8/96**	**Simulation**	**87%**
Albion	**12/95**	**Abenteuer**	**89%**
Alien Incident	10/96	Abenteuer	68%
Aliens	2/96	Abenteuer	55%
Alien Trilogy	1/97	Action	73%
Allied General	2/96	Strategie	82%
Alien Odyssey	12/95	Verschiedenes	66%
Alien Virus	1/96	Abenteuer	59%
Alive - Behind the moon	2/97	Abenteuer	47%
Al Unser Jr. Arcade Racing	11/95	Sport	53%
American Civil War	11/96	Strategie	16%
American Dream	2/97	Simulation	52%
Angel Devoid	4/96	Abenteuer	48%
Anvil of Dawn	2/96	Abenteuer	80%
Arcade Amenca	4/96	Action	56%
Arcade Classics	1/96	Action	25%
Archibald Applebrook's Abent.	12/95	Abenteuer	70%
Arc & Elmi gegen die Bakterien	11/96	Action	28%
Assault Rigs	2/96	Action	62%
Astronomische Entdeckungen	12/95	Anwender	bes. fehlerhaft
Atomic Age	4/96	Anwender	bes. strahlend
Auf der Suche n d Ultimate Mix	9/96	Abenteuer	57%
Azrael´s Tear	11/96	Abenteuer	62%
Bad Mojo	6/96	Abenteuer	75%
Baku Baku Animal PC	9/96	Strategie	33%
Baryon	3/96	Action	65%
Baseball Pro '96 Season	9/96	Sport	68%
Batman Forever	6/96	Action	49%
Battle Arena Toshinden	**8/96**	**Sport**	**85%**
Battle Beast	11/95	Sport	64%
Battleground Ardennes	8/96	Action	68%
Battleground: Gettysburg Vol. II	3/96	Strategie	53%
Battle Race	9/96	Sport	68%
Beavis and Butt-Head	3/96	Abenteuer	74%
Bermuda Syndrome	1/96	Action	79%
Beyond the Dark Portal	**8/96**	**Strategie**	**86%**
Big Job	10/96	Verschiedenes	60%
Big Red Racing	4/96	Sport	78%
Bitte nicht stören!	11/95	Anwender	bes. informativ
Blam! Machinehead	2/97	Action	81%
Bleifuß	**12/95**	**Sport**	**88%**
Bleifuß 2	**11/96**	**Sport**	**87%**
Blind Date	2/96	Verschiedenes	29%
Blood & Magic	2/97	Strategie	57%
Blown Away	3/96	Verschiedenes	62%
Boong!?	10/96	Sport	59%
Brain Dead 13	4/96	Action	38%
Breach 3	12/95	Strategie	46%
Bubble Bobble & Rainbow Islands	1/97	Action	60%
Bug!	**11/96**	**Action**	**85%**
Bundesliga Manager 97	1/97	Sport	85%
Bundesligisten 94/95	1/96	Anwender	bes. FANatisch
Caesar II	**1/96**	**Simulation**	**85%**
Caribbean Disaster	1/96	Simulation	73%
Capitalism	**11/95**	**Simulation**	**87%**
Casino De Luxe	4/96	Verschiedenes	43%
Championship Manager 2	11/95	Sport	17%
Chaos Overlords	8/96	Strategie	54%
Chewy - Esc von F5	12/95	Abenteuer	73%
Chronicles of the Sword	8/96	Abenteuer	68%
Chronomaster	4/96	Abenteuer	69%
Cinemania 96	3/96	Anwender	bes. Film-reif
Civilization II	**4/96**	**Simulation**	**88%**
Civil War General	10/96	Strategie	69%
Claim to Power	3/96	Strategie	43%
Clearing House	11/95	Simulation	66%
Clif Danger	10/96	Action	63%
Close Combat	11/96	Strategie	59%
Colony Wars 2492	4/96	Strategie	70%
Comix Zone	4/96	Action	54%
Command & Conquer 2	**1/97**	**Strategie**	**87%**
Commodore 64: 15 Pack	3/96	Verschiedenes	43%
Congo the Movie	3/96	Abenteuer	66%
Conquerer A.D. 1086	1/96	Strategie	75%
Conquest o.t. New World	8/96	Simulation	71%
Creatures	2/97	Genre-Mix	66%
Crusader	11/95	Abenteuer	80%
Crusader - No Regret	10/96	Verschiedenes	70%
Cyber Gladiators	2/97	Sport	32%
Cyber Judas	9/96	Simulation	56%
Cyberia II: The Resurrection	6/96	Action	58%
CyberMage Darklight Awaking	2/96	Action	55%
Cyberpuck	11/95	Sport	61%
Cyber Speed	2/96	Sport	52%
Cyril Cyberpunk	6/96	Action	55%
D	6/96	Abenteuer	66%
Daggerfall	11/96	Abenteuer	67%
Daley Thomp. Olymp Zehnk	9/96	Sport	29%
Dance Mission Interactiv	2/96	Abenteuer	25%
Dark Seed II	1/96	Abenteuer	74%
Das Dschungelbuch	1/96	Action	73%
Das Hexagon-Kartell	1/97	Simulation	76%
Das TV-Karriere Spiel	11/95	Simulation	29%
Das Geheimnis von Foody	10/96	Action	72%
Daytona USA	1/97	Sport	53%
Deadline	8/96	Strategie	50%
Deadlock	11/96	Simulation	75%
Deadly Games	1/97	Strategie	80%
DeathKeep	9/96	Abenteuer	63%
Deep Space Nine Harbinger	6/96	Abenteuer	73%
Defcon 5	8/96	Verschiedenes	49%
Der Druidenzirkel	2/96	Abenteuer	72%
Der Fondsmanager	8/96	Simulation	45%
Der Planer 2	11/96	Simulation	71%
Der Produzent	8/96	Simulation	76%
Der Ring der Nibelungen	4/96	Abenteuer	40%
Der Seelenturm	2/96	Abenteuer	68%
Descent II	4/96	Action	80%
Destiny	1/97	Simulation	58%
Destruction Derby	1/96	Sport	70%
Destruction Derby 2	2/97	Sport	63%
Detritus	6/96	Abenteuer	15%
Deus	1/97	Abenteuer	67%
Diablo	**2/97**	**Abenteuer**	**87%**
Die Fugger II	6/96	Simulation	72%
Die fünfte Dimension	1/97	Abenteuer	69%
Die Siedler II	**8/96**	**Simulation**	**86%**
Die Welt der Ozeane	11/96	Anwender	bes. seicht
Dime City	12/95	Simulation	80%
Discworld 2	1/97	Abenteuer	81%
Down in the Dumps	2/97	Abenteuer	65%
Dragonheart	2/97	Action	44%
Dragon Lore II	2/97	Abenteuer	77%
DSA III - Schatten über Riva	2/97	Abenteuer	74%
Duden	10/96	Anwender	bes. unentbehrlich
Dusty Dimmer	4/96	Abenteuer	33%
Earthsiege 2	4/96	Simulation	80%
Earthworm Jim	**3/96**	**Action**	**82%**
Earthworm Jim 2	4/96	Action	85%
Ecco the Dolphin	4/96	Action	69%
Elisabeth I.	9/96	Simulation	83%
Empire II - The Art of War	11/95	Strategie	55%
Endorfun	2/96	Strategie	24%
Entomorph	1/96	Abenteuer	75%
E-Planer 96/97	6/96	Anwender	bes. oberflächlich
Evocation	3/96	Abenteuer	50%
Extreme Games	4/96	Sport	77%
Extreme Pinball	2/96	Simulation	72%
F1 Manager 96	**6/96**	**Sport**	**86%**
F 22 Lightning II	11/96	Simulation	79%
Fable	1/97	Abenteuer	52%
Fantasy Genral	**6/96**	**Strategie**	**85%**
Fast Attack	6/96	Simulation	78%
Fatal Racing	12/95	Sport	70%
FIFA 97	**2/97**	**Sport**	**85%**
FIFA Soccer 96	**1/96**	**Sport**	**90%**
Fighter Duel	2/96	Simulation	47%
Fire Fight	9/96	Action	73%
Football Pro '96	6/96	Sport	63%
Fox Hunt	6/96	Abenteuer	62%
Fraglie Allegiance	2/97	Simulation	72%
Frankenstein	12/95	Abenteuer	81%
Frank Thomas Big Hurt Baseball	9/96	Sport	75%
Fritz 4	**2/96**	**Strategie**	**88%**
Fuji-Tools	2/96	Anwender	bes. mittelmäßig
Fun Special	12/95	Anwender	bes. schadenfroh
Gearheads	8/96	Strategie	52%
Gender Wars	8/96	Strategie	75%
Gene Machine	10/96	Abenteuer	72%
Gene Wars	10/96	Strategie	66%
Gex	2/97	Action	73%
Golden Gate Killer	10/96	Abenteuer	73%
Grand Prix 2	**4/96**	**Sport**	**85%**
Grand Prix Manager	2/96	Sport	81%
Grand Prix Manager 2	2/97	Sport	78%
Great Naval Battles Vol. IV	2/96	Simulation	72%
Greg Norman Ult. Challe Golf	9/96	Sport	74%
Guitar Hits	8/96	Anwender	bes. griffig
Haie	11/96	Anwender	bes. informativ
Hardball 5	**12/95**	**Sport**	**86%**
Hardline	11/96	Verschiedenes	61%
Hariboy's Quest	1/97	Abenteuer	60%
Have a N.I.C.E day	2/97	Sport	75%
Heroes of Might and Magic	11/95	Strategie	65%
Heroes of Might and Magic II	1/97	Strategie	74%
Herzog	2/96	Simulation	50%
Hexen	1/96	Abenteuer	69%
Hind	9/96	Simulation	80%
Holiday Island	2/97	Simulation	80%
Human Recall	2/96	Abenteuer	27%
Hunter Hunted	2/97	Action	71%
Ice & Fire	3/96	Action	24%
IHave No Mouth, And I Must Scream	2/96	Abenteuer	58%
Imperium Romanum	2/96	Abenteuer	68%
Indiana Jones Desktop Adventures	8/96	Action	34%
Indycar Racing II	2/96	Sport	81%
Interactive Fly Fishing School	11/95	Anwender	bes. reich an Ködern
In the 1st Degree	12/95	Verschiedenes	44%
Jewels of the Oracle	11/95	Abenteuer	38%
Johnny Bazookatone	4/96	Action	76%
Judge Dredd	8/96	Action	59%
Karma-Der Fluch der 12 Höhlen	9/96	Strategie	33%
Kick Off 96 (Anco)	10/96	Sport	71%
Kingdom O'Magic	6/96	Abenteuer	77%
Kontakt mit dem Universum	1/96	Anwender	bes. außerirdisch
Krazy Ivan	1/97	Action	66%
Lemmings for Windows 95	8/96	Strategie	61%
Legends	9/96	Abenteuer	60%
Leisure Suit Larry 7	1/97	Abenteuer	82%
Lexikon des inter.Films	9/96	Anwenderbes.	wertvoll
Lighthouse	10/96	Abenteuer	78%
Links LS	**9/96**	**Sport**	**86%**
Locus	3/96	Sport	29%
Lords of the Realm II	2/97	Strategie	63%
Madden NFL '97	1/97	Sport	83%
Mag!!!	4/96	Simulation	72%
Manic Karts	4/96	Sport	56%
Marco Polo Travel Center	3/96	Anwender	bes. Reise-lustig
Master of Orion II	**11/96**	**Simulation**	**85%**
Mc Kenzie & Co.	2/96	Verschiedenes	51%
Mechwarrior 2 Mercenaries	11/96	Simulation	77%
Megarace 2	11/96	Sport	62%
Microsoft Fußball	1/97	Sport	56%
Millennia	12/95	Strategie	73%
Mission Critical	1/96	Abenteuer	66%
Missionforce: Cyberstorm	9/96	Strategie	79%
Mission Super I.Q.	1/96	Abenteuer	51%
Monopoly	1/96	Strategie	59%
Monster Truck Madness	1/97	Sport	32%
Monty Python & the Quest	9/96	Verschiedenes	64%
Mortal Coil	2/96	Verschiedenes	61%
MTV Unplugged	4/96	Anwender	bes. stromlos
Multimedia Celebrity Poker	11/95	Strategie	68%
Mummy - Tomb of the Pharao	1/97	Abenteuer	69%
Music Center 96	3/96	Anwender	bes. musikalisch
Mutant Penguins	11/96	Verschiedenes	66%
NASCAR Racing 2	**1/97**	**Sport**	**85%**
NBA Jam Tournament Edition	11/95	Sport	81%
NBA Live 96	**4/96**	**Sport**	**86%**
Need for Speed	**11/95**	**Sport**	**85%**
Nemesis	2/97	Abenteuer	77%
Net: Zone	1/97	Abenteuer	60%
NFL Quarterback Club '96	6/96	Sport	65%
NHL 96	**11/95**	**Sport**	**92%**
NHL 97	**1/97**	**Sport**	**91%**
Nihilist	10/96	Action	39%
Nine	1/97	Abenteuer	58%
Normality	9/96	Abenteuer	80%
Odell Down Under	11/95	Anwender	bes. wäßrig
Offensive	9/96	Strategie	71%
Olympic Games	9/96	Sport	78%
Olympic Soccer (U.S.Gold)	10/96	Sport	71%
Orion Burger	1/97	Abenteuer	68%
Pandora Directive	10/96	Abenteuer	60%
Panic in the Park	11/95	Abenteuer	29%
Panzer Dragoon	2/97	Action	77%
Parasiten	4/96	Anwender	bes. multimedial
PBA Bowling	8/96	Sport	48%
PGA European Tour	4/96	Sport	81%
PGA Tour 96	11/95	Sport	81%
Phantasmagoria II	**2/97**	**Abenteuer**	**86%**
Pinball 95	3/96	Simulation	69%
Pinball Construction Kit	1/97	Simulation	63%
Pinball Prelude	9/96	Simulation	68%
Pinball Wizard 2000	3/96	Simulation	66%
Pinball World	1/96	Simulation	68%
Pink Panthers gefährliche Mission	2/97	Abenteuer	65%
Piranha	8/96	Action	57%
Pole Position	**1/96**	**Sport**	**85%**
Police Quest Swat	2/96	Verschiedenes	55%
Pool Champion	2/96	Sport	63%
Power F1	2/97	Sport	76%
Pray for Death	9/96	Sport	67%
Privateer 2	1/97	Genre-Mix	82%
Pro Pinball	1/96	Simulation	74%
Psychic Detective	4/96	Abenteuer	57%
Quadrax	9/96	Action	48%
Quest for Fame	4/96	Verschiedenes	39%
Qwirks	12/95	Strategie	39%
Radix	3/96	Action	68%
Rallye Racing '97	11/96	Sport	72%
ranSoccer	1/96	Sport	69%
ranTrainer 2	2/96	Sport	69%
Rapid Assault	8/96	Action	37%
Rayman	**1/96**	**Action**	**85%**
Realms of Chaos	3/96	Action	54%
Realms of the Haunting	1/97	Genre-Mix	69%
Rebel Assault II	**1/96**	**Action**	**86%**
Redghost	3/96	Verschiedenes	33%
Rendezvous im Weltraum	1/97	Abenteuer	73%
Return Fire	8/96	Action	69%
Revolution X	8/96	Action	28%
Ripper	6/96	Abenteuer	70%
Rise 2 - Resurrection	**3/96**	**Sport**	**85%**
Road Rash	11/96	Sport	77%
Road Warrior	1/96	Action	65%
Robot City	3/96	Abenteuer	44%
Rock Encyclopedia	4/96	Anwender	bes. informativ
Safecracker	10/96	Verschiedenes	28%
Schleichfahrt	**11/96**	**Simulation**	**87%**
Scorched Planet	10/96	Action	76%
Sea Legends	12/95	Verschiedenes	59%
Secrets of the Luxor	2/97	Abenteuer	67%
Seek and Destroy	6/96	Action	60%
Sensible Golf	6/96	Sport	50%
Sensible World of Soccer	12/95	Sport	83%
Separation Anxiety	3/96	Action	42%
Shannara	**2/96**	**Abenteuer**	**85%**
Shattered Steel	1/97	Action	80%
Shellshock	9/96	Simulation	63%
Sherlock Holmes 2	1/97	Abenteuer	77%
Shine	2/97	Abenteuer	51%
Shivers	1/96	Abenteuer	56%
Shockwave Assault	2/96	Action	65%
Silent Hunter	6/96	Simulation	82%
Silent Thunder	**4/96**	**Simulation**	**86%**
Sim Copter	2/97	Simulation	77%
Sim Isle	11/95	Simulation	78%
Skaphander	11/95	Action	55%
Solar Crusade	11/96	Action	52%
Sonic CD	10/96	Action	72%
Sound Engine	11/96	Anwender	bes. vielseitig
Space Bucks	4/96	Simulation	71%
Space Hulk: Vengeance o.t. Blood Angels	8/96	Verschiedenes	60%
Space Marines	1/96	Strategie	80%
Speed Haste	8/96	Sport	55%
Spud!	6/96	Abenteuer	60%
Spycraft	8/96	Abenteuer	79%
Star Control 3	1/97	Genre-Mix	62%
Star General	2/97	Strategie	79%
Star Rangers	12/95	Action	76%
Star Quest I	1/97	Genre-Mix	39%
Star Trek Klingon	8/96	Anwender	bes. klingonisch
Steel Panthers	12/95	Strategie	80%
Sting: All this time	8/96	Anwender	bes. bestechend
Stonekeep	1/96	Abenteuer	75%
S.T.O.R.M.	8/96	Action	66%
Street Racer	2/97	Sport	74%
Strife	11/96	Verschiedenes	59%
Strike Base	8/96	Verschiedenes	62%
Striker 96 (Acclaim)	10/96	Sport	78%
SU-27 Flanker	2/96	Simulation	36%
Super Stardust	4/96	Action	68%
Super Street Fighter II	8/96	Sport	49%
Surface Tension	1/97	Action	58%
SWIV 3D	1/97	Action	68%
Syndicate Wars	10/96	Strategie	70%
Synnergist: Der Blaue Staub	9/96	Abenteuer	66%
Talisman	1/96	Abenteuer	76%
Teamchef	**3/96**	**Sport**	**85%**
TechnoMaker	11/96	Anwender	bes. groovy
Tempest 2000	4/96	Action	63%
Terminator: Future Shock	4/96	Action	57%
Terra Nova	**6/96**	**Action**	**85%**
TFX: Eurofighter 2000	**12/95**	**Simulation**	**86%**
The 11th Hour	2/96	Verschiedenes	55%
The Beast Within	**2/96**	**Abenteuer**	**86%**
The Dame was loaded	8/96	Abenteuer	47%
The Dark Eye	3/96	Abenteuer	78%
The Dig	1/96	Abenteuer	74%
The Hive	1/96	Action	44%
The Hubble Space Telescope	4/96	Anwender	bes. weitblickend
The Machines	1/96	Action	39%
The Martian Chronicles	3/96	Abenteuer	39%
The Mutation of J.B.	1/97	Abenteuer	66%
The Raven Project	2/96	Action	71%
The Riddle of Master Lu	2/96	Abenteuer	79%
The Rise & Rule of Ancient Empires	8/96	Simulation	60%
The Skins Game at Bighorn	11/95	Sport	38%
THiNK-X for Windows	6/96	Strategie	68%
This Means War	2/96	Strategie	75%
Thunderhawk 2 Firestorm	3/96	Simulation	74%
Tilt	1/96	Simulation	81%
Time Commando	9/96	Abenteuer	80%
Time Gate: Knight's Chase	1/96	Abenteuer	81%
Tomcat Alley	4/96	Action	70%
TNN Outdoors Bass Tournament '96	6/96	Sport	63%
Tomb Raider	**1/97**	**Action**	**88%**
Tommy	8/96	Anwender	bes. rockig
Toonstruck	**1/97**	**Abenteuer**	**89%**
Top Gun-Fire at Will	2/96	Simulation	72%
Torin's Passage	**1/96**	**Abenteuer**	**85%**
Total Control	10/96	Simulation	71%
Total Mania	8/96	Strategie	61%
Tower	1/96	Strategie	60%
Track Attack	6/96	Srt	74%
Transport Tycoon Deluxe	**12/95**	**Simulation**	**85%**
Trial by Magic	2/96	Abenteuer	44%
Triple Play 97	10/96	Sport	82%
Trivial Pursuit	2/96	Strategie	42%
Trophy Brass	2/96	Sport	67%
Tunnel B1	2/97	Action	68%
Turrican II	1/96	Action	67%
Tyrian	8/96	Action	66%
TZ Sexy Minigolf	3/96	Verschiedenes	46%
Ultrapack Vol. 2	10/96	Anwender	bes. praxisnah
Unnecessary Roughness '96	6/96	Sport	64%
Unterwasserwelt	6/96	Anwender	bes. feucht-fröhlich
Urban Runner	8/96	Abenteuer	81%
Versailles 1685	2/97	Abenteuer	69%
Victory	10/96	Strategie	46%
Virtua Fighter PC	9/96	Sport	81%
Virtual Corporation	4/96	Abenteuer	28%
Virtual Karts	2/96	Sport	45%
Virtual Snooker	6/96	Sport	80%
War College	6/96	Strategie	44%
Warcraft II	**2/96**	**Strategie**	**87%**
Warhammer	2/96	Strategie	69%
Warlords II Deluxe	11/95	Strategie	69%
War Wind	1/97	Strategie	72%
Wayne Gretzky a. t. NHLPA All Stars	4/96	Sport	57%
Welcome to the Future	3/96	Abenteuer	69%
Werewolf vs. Comanche 2.0	11/95	Simulation	83%
Wetlands	12/95	Action	75%
Whoop	11/95	Action	49%
Willi Lemkes Fußballmanager	3/96	Sport	60%
Wing Commander IV	**4/96**	**Simulation**	**88%**
wipEout	1/96	Sport	46%
World Rally Fever	8/96	Sport	69%
Worms	**12/95**	**Verschiedenes**	**87%**
Worms Reinforcements	8/96	Strategie	82%
WWF Wrestle Mania The Arcade Game	**11/95**	**Sport**	**85%**
Z	9/96	Strategie	74%
ZDF Multimedia-Reiselust	3/96	Anwender	bes. Urlaubsreif
Zeddas	6/96	Abenteuer	44%
Zone Raiders	3/96	Sport	47%
Zoop	1/96	Strategie	44%
Zork Nemesis	**6/96**	**Abenteuer**	**86%**

LÖSUNGSHILFEN 3/97

Da diese Seiten auch diesmal wieder zum Bersten gefüllt sind, will ich mich hier so kurz wie möglich fassen. Darum wünsche ich Ihnen ganz einfach viel Spaß und noch mehr Erfolg mit unseren Tips!

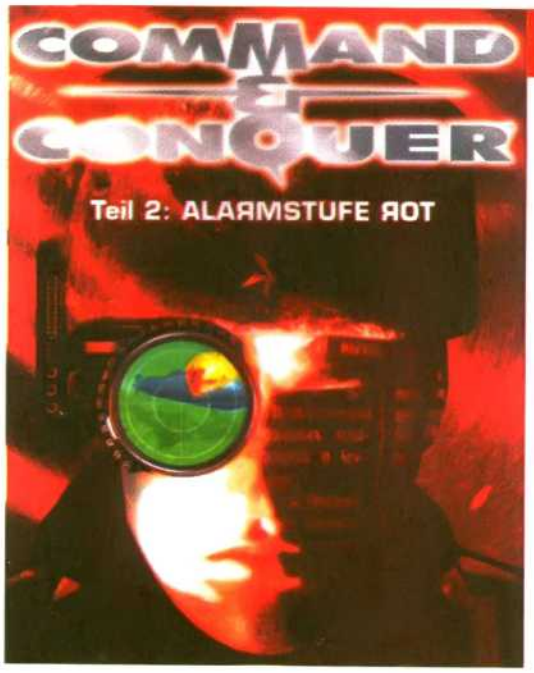


Markus

Natürlich sind wir auch weiterhin auf Ihre Tips, Cheats und Lösungen angewiesen und zahlen im Fall einer Veröffentlichung bis zu 300 DM an den Einsender. Kriterien hierbei sind neben Aktualität und Umfang auch unser Arbeitsaufwand, weshalb längere Texte unbedingt im ASCII-Format und Grafiken nach Möglichkeit auf Diskette vorliegen sollten. Da wir seit geraumer Zeit auch einen eigenen Website haben, sind die wichtigsten Texte, sowie etliche Savestände, Trainer und (englische) Komplettlösungen auch unter der Adresse **http://www.cinetic.de/joker** zu finden, schauen Sie doch einfach mal 'rein! Für Nicht-Netter gibt es zudem unsere **telefonische Hotline jeden Mittwoch unter 08106/89 96-02 bzw. -03**, bei der Ihnen die gestreßten Redakteure persönlich Rede und Antwort stehen. So, fehlt eigentlich nur noch die Adresse, an welche die ganzen Schummeleien geschickt werden können, und auch die hat sich nicht geändert:

Joker Verlag · „Lösungshilfen" · Max-Loidl-Weg 4 · 85598 Baldham

Gelöst	Codes und Cheats zu	
Command & Conquer 2	Battle Arena Toshinden	Megarace 2
Larry 7	Das Schwarze Auge III	Missionforce: Cyberstorm
Star Trek: Borg	Hunter Hunted	Rayman



Gelöst

Tilman Rieger schickte uns eine Komplettlösung zu Westwoods neuem Bestseller, die trotz ihrer Überlänge einfach zu gut ist, um sie zu ignorieren. Aus diesem Grund veröffentlichen wir diesmal nur die allgemeinen Tips sowie die Allianz-Missionen und verschieben die Sowjet-Einsätze auf die nächste Ausgabe.

Allgemeine Tips

Die Erztransporter sind die schwächsten Glieder in Ihrer Kette. Sie lassen sich ohne Ihr Einschreiten seelenruhig von feindlichen Einheiten abschießen. Bewachen Sie sie deshalb sehr gut! Ölfässer können sehr hilfreich bei der Zerstörung von feindlichen Gebäuden und Einheiten, aber auch sehr gefährlich für Ihre eigenen sein. Bauen Sie Ihre Basis deshalb etwas entfernt von herumstehenden Ölfässern auf, bzw. zerstören Sie diese vorher. Speichern Sie während des Spiels Gruppen von Einheiten, um später während des Kampfes schnelleren Zugriff auf diese Truppen zu haben. Besonders hilfreich ist das Einspeichern von Flugzeugen und Marineeinheiten. Zur besseren Übersicht sollten Sie auch einige wichtige Stellen auf der Karte abspeichern, zum Beispiel den Eingang Ihrer Basis, wo oft Gefechte stattfinden werden.

Um ein gegnerisches Gebäude einnehmen zu können, muß dieses schon stark beschädigt sein (die Energie des Gebäudes muß sich im roten Bereich befinden). Wenn Sie einen Invasor in ein noch vollständig intaktes Gebäude schicken, so kann er dieses nicht einnehmen, sondern ihm nur etwas Energie nehmen. Sie benötigen also bei einem größeren Gebäude, wie zum Beispiel dem Bauhof, mehrere Invasoren, um es erst ernsthaft zu beschädigen, und dann noch einen, um es einzunehmen, was für Sie insgesamt ein sehr teurer Spaß ist. Besser ist es, das Gebäude erst einmal durch Truppen unter Beschuß zu nehmen. Sie können jederzeit überprüfen, ob Ihr Invasor das Gebäude schon einnehmen kann, oder ob es noch weiter beschossen werden muß: Markieren Sie Ihren Invasor und bewegen Sie den Mauspfeil auf das einzunehmende Gebäude. Ist der Pfeil grün, so können Sie das Feuer einstellen und das Gebäude einnehmen. Ist der Pfeil rot, so müssen Sie das Gebäude noch weiter zerstören.



Gebäude sollten gegen Luftangriffe geschützt werden

Haben Sie in der Basis Platzmangel und möchten Sie ein Gebäude etwas abseits bauen, so geht das nicht wie beim Vorgänger durch einfaches Überbrücken mit Sandsäcken. Um größere Entfernungen zu überwinden, können Sie an Stelle der Sandsäcke aber Silos benutzen, die wenig Energie verbrauchen, billig und auch ganz nützlich sind. Haben Sie Geldprobleme, so können Sie sie wieder verkaufen, was Ihnen immerhin die Hälfte des Kaufpreises einbringt. Wenn sich in der Nähe Ihrer Basis ein Erzgebiet befindet, so sparen Sie nicht an Raffinerien und Erztransportern. Mindestens drei Erztransporter sollten es sein, wobei zwei Raffinerien völlig ausreichend sind, da die Erztransporter ja nicht wie die Sammler beim Vorgänger lange ausladen müssen, sondern innerhalb einer Sekunde das Erz abliefern. Die Sicherung und das schnelle Abbauen von Erzvorräten ist sehr wichtig, denn je schneller Sie Geld bekommen, desto schneller können Sie sich eine Armee aufbauen und mit dieser das Erzgebiet sichern. Haben Sie dann das Erzgebiet gesichert, können Sie eventuell eintreffende feindliche Erztransporter immer wieder zerstören, wodurch der Gegner kein Geld mehr bekommt und dadurch „ausgehungert" wird. Um eine gegnerische Basis zu zerstören, lohnt es sich, einen schwächer bewachten Hintereingang zu suchen oder einige Kraftwerke zu zerstören. Dadurch fallen bei den Sowjets sehr schnell die Tesla-Spulen und bei der Allianz die Schattengeneratoren aus, da diese sehr viel Strom benötigen. Begehen Sie bei Missionen, bei denen Sie ganze gegnerische Basen ausschalten müssen, nicht den Fehler, den der Computer immer wieder macht. Benutzen Sie nur beim Aufdecken der Karte kleine Panzerarmeen oder einzelne Einheiten, nicht aber beim Angriff auf eine ganze Basis. Vor dem Sturm einer Basis sollten Sie sich eine große Panzerarmee aufbauen, da Sie mit kleinen Armeen die Basis nur beschädigen, aber nicht zerstören können. Wenn Sie eine Panzerfront aufbauen, um zum Beispiel eine Brücke oder den Weg zwischen zwei Gebirgen zu versperren, dann verwenden Sie niemals nur eine Sorte von Panzern

und Einheiten. Sorgen Sie dafür, daß Sie sowohl schwere und leichte Panzer (gegen feindliche Panzer) und Artilleriegeschütze oder V2-Raketenwerfer (gegen feindliche Cyborgs) verwenden. Richtig angeordnet (vorne die schweren Panzer, die den hinteren leicht gepanzerten Einheiten Schutz geben), haben Sie optimale Waffen gegen Panzer und Cyborgs. Der Computergegner sucht sich oft ein ganz bestimmtes Angriffsziel innerhalb Ihrer Basis aus (z. B. ein Kraftwerk) und setzt alle seine Einheiten darauf an. Stationieren Sie in einem solchen Fall dort die meisten Ihrer Einheiten zur Verteidigung. Besonders oft wendet der Computer diese Taktik beim Angreifen mit seinen Flugzeugen an (verteidigen Sie dann mit Flak-Stellungen/Flaraks oder Rak-Zeros). Falls eines Ihrer Gebäude stark vom Gegner angegriffen wird und Sie mit dem Reparieren nicht mehr nachkommen, dann geben Sie es kurz vor der Zerstörung auf und verkaufen Sie es, um immerhin noch die Hälfte des Kaufpreises zu erhalten.

Tips für die alliierten Missionen

Die Hubschrauber der Alliierten sind besonders gut im Einsatz gegen Gebäude und Panzer. Da die sowjetischen Flaraks sehr schwach sind, können mehrere Hubschrauber ohne größere Verluste Flaraks ausschalten. Da danach nur noch die Mammut-Panzer Flugabwehr besitzen, können Sie mit den Hubschraubern ganze Basen zerstören. Da außerhalb Ihrer Basis alle Fahrzeuge Flugzeugangriffen ungeschützt gegenüberstehen, empfiehlt es sich, zum Beispiel in Erzfeldern Rak-Zeros (+ Bewachung) zu stationieren, um Ihre Erztransporter zu schützen. Die Chronosphäre, die Sie im „normalen" Spiel erst im letzten Allianz-Level bauen können, hat für Sie und Ihre Truppen kaum einen Nutzen, da die Technologie noch nicht ausgereift ist. Sie eignet sich nur bedingt für ein Ablenkungsmanöver. Achtung: Teleportieren Sie niemals einen bemannten BMT, da Sie alle Cyborgs verlieren!

Allianz-Missionen

Nach ca. jedem zweiten Level kann man auf der Karte eins von verschiedenen Angriffszielen auswählen. Da sich die Levelvariationen im Missionsziel und auch sonst jedoch nicht groß unterscheiden, ist in der folgenden Komplettlösung immer nur eine Variante beschrieben.

Level 1

Schwierigkeit: leicht
„Finden Sie Einstein"

Zerstören Sie alle Einheiten, die auf Sie zukommen. Begeben Sie sich dann nach unten und zerstören dort alle Cyborgs sowie die Ölfässer. Jagen Sie mit Tanya die Kraftwerke in die Luft. Einstein wird nun aus dem Forschungszentrum kommen, und ein Hubschrauber trifft ein. Laden Sie Tanya und Einstein in den Hubschrauber.

Level 2

Schwierigkeit: leicht
Zeitmission: 30 Minuten

Am Anfang der Mission treffen nach und nach Verstärkungen ein. Ein MBF wird automatisch erscheinen und sich in einen Bauhof verwandeln. Bauen Sie ein Kraftwerk, eine Erzraffinerie und eine Cyborg-Fabrik. Zur Verteidigung Ihrer kleinen Basis sollte ein Bunker ausreichen. Weisen Sie Ihre Erztransporter an, das Erz im Westen zu sammeln. Stellen Sie nun eine kleine Cyborgarmee auf, und begeben Sie sich mit ihr und den am Anfang eingetroffenen Verstärkungen nach Südwesten. Erkunden Sie die relativ kleine Karte, und vernichten Sie alle Einheiten, denen Sie begegnen. Als letztes müssen Sie jetzt noch die Basis im Süden ausschalten. Ist dies geschehen, wird der Konvoi erscheinen, die Karte durchfahren und somit die Mission beenden.

Level 3 (oberes Ziel)

Schwierigkeit: leicht/mittel
„Zerstören Sie alle Brücken"

Zerstören Sie mit Tanya die Einheiten, die auf Sie zukommen, und begeben Sie sich gen Süden. Befreien Sie den Mechanobot, indem Sie den Cyborg, der ihn bewacht, ausschalten. Gehen Sie jetzt mit allen Einheiten den Weg entlang, bis rechts eine kleine Basis auftaucht. Zerstören Sie den Flammenturm mit dem Artilleriegeschütz, dann alle übrigen Cyborgs mit Tanya. Den Invasor und den Mechanobot, die vorher in der Basis eingesperrt waren, können Sie nun mitnehmen. Gehen Sie jetzt wieder den Weg entlang, und biegen Sie bei der Abzweigung nach oben ab.



Gleich hat der Konvoi freie Fahrt

Schalten Sie mit dem Artilleriegeschütz den V2-Raketenwerfer aus, und begeben Sie sich mit Tanya nach Norden. Hier befinden sich die Brücken, die Sie von Tanya in die Luft sprengen lassen. Passen Sie dabei auf, daß Tanya von der richtigen Seite aus sprengt, da Sie sich sonst selbst den Weg abschneiden kann. Wenn Sie wollen, können Sie auch mit dem Invasor den Bauhof der kleinen Basis einnehmen und mit dem Geldpaket, das nach dem Zerstören des Gefängnisses erscheint, eine kleine Basis nebst Armee aufbauen, um Tanya zu unterstützen.

Level 4

Schwierigkeit: leicht/mittel
„Sowjet-Einheiten und -Gebäude zerstören"



Allianz-Level 4
Radarbild

Bauen Sie ein bis zwei Raffinerien, Kraftwerke, eine Waffenfabrik und eine gute Verteidigung. Bauen Sie dann nach und nach eine Panzerarmee auf, während Sie mit Rangern die Karte aufdecken. Besetzen Sie die Erzfelder neben Ihrer Basis mit den Panzern, um die Angriffe auf Ihre Sammler abzuwehren. Rüsten Sie weiter auf, und fahren Sie dann zur Großoffensive nach Nord-Westen, wo sich die gegnerische Basis befindet. Zerstören Sie sie mit den Panzern, und vernichten Sie danach die noch auf der Karte verstreuten feindlichen Einheiten.



Dem Erzabbau gebührt die oberste Priorität

Level 5 (linkes oberes Ziel)

Schwierigkeit: mittel
„Bringen Sie den Spion zur Waffenfabrik"



Allianz-Level 5
Radarbild

Schleichen Sie sich mit dem eintreffenden Spion nach unten und dann nach rechts am Basiszaun entlang bis zum unteren Eingang der Basis. Achten Sie darauf, daß Sie den Hunden nicht zu nahe kommen. Infiltrieren Sie dann die Waffenfabrik. Der Spion wird sich in einem Lastwagen verstecken, der ihn zum im Süden gelegenen Gefängnis transportiert. Nachdem der Lastwagen in die Ölfässer gefahren und explodiert ist, infiltrieren Sie das Gefängnis. Nach einem Feuergefecht wird das Gefängnis in die Luft fliegen und Tanya erscheinen. Sprengen Sie mit ihr die unteren Flak-Stellungen in die Luft, und schalten Sie danach alle Cyborgs und Wachhunde in der über Ihnen gelegenen Basis aus. Sprengen Sie jetzt mit Tanya die oberen beiden Flak-Stellungen in die Luft, und ein Hubschrauber wird einfliegen. Bevor Sie Tanya in ihn verladen, sprengen Sie alle Kraftwerke, den Bauhof und die Flugfelder in die Luft. Nachdem Tanya abgeflogen ist, treffen Verstärkungen im Nordwesten ein. Bewegen Sie diese zur nördlichen Basis, und zerstören Sie mit den Panzern die Flammentürme sowie alle Cyborgs und Wachhunde. Übernehmen Sie mit den Invasoren den Bauhof, die Waffenfabrik und die Werkstatt. Bauen Sie dann eine Erzraffinerie, zwei Kraftwerke und Flammentürme/Hundehütten zur Verteidigung. Bauen Sie sich eine Panzerarmee auf, und fahren Sie mit ihr nach Süden. Da Sie vorhin die Kraftwerke ausgeschaltet haben, funktionieren die beiden Tesla-Spulen nicht und werden Sie nicht aufhalten. Schalten Sie nun zuerst alle feindlichen Panzer und Cyborgs, dann die Kraftwerke und schließlich noch die restlichen Gebäude aus.

Level 6 (oberes Ziel)

Schwierigkeit: mittel
„Schalten Sie die Basis aus."



Allianz-Level 6
Radarbild

Wehren Sie mit den eintreffenden Einheiten die Angriffe ab, und fahren Sie mit Ihrem MBF nach Westen bis zum Erzfeld, wo Sie Ihre Basis aufbauen. Verteidigen Sie sie mit Flak-Stellungen, Geschütztürmen und Bunkern. Wehren Sie mit der Verteidigung die zahlreichen Angriffe am Anfang ab, und stellen Sie eine Panzer/Cyborgarmee zusammen, die Sie nach Süden bewegen. Hier treffen Sie auf eine kleine Stellung des Gegners. Zerstören Sie alle Einheiten, die sich darin befinden, sowie die Flammentürme. Übernehmen Sie nun die Cyborgfabrik mit einem Invasor, und infiltrieren Sie die Radarzentrale mit einem Spion; den Rest zerstören Sie. Haben Sie die Radarstation infiltriert, deckt sich im Osten die Basis des Gegners auf. Bauen Sie nun unterhalb der eingenommenen Cyborgfabrik eine Werft. Da immer

wieder Landungsboote feindliche Panzer an Land bringen, sollten Sie am Ufer Panzer stationieren. Bauen Sie eine Kanonenbootflotte, und decken Sie mit ihr die Wasser-Karte auf. Zerstören Sie alle U-Boote, die Sie angreifen.
Fahren Sie dann nach Südosten; hier können Sie vom Wasser aus zwei Großkraftwerke angreifen und zerstören. Dadurch fallen die Tesla-Spulen aus, und Sie können einfacher auf der gegnerischen Insel anlegen. Setzen Sie mit einem Landungsboot einen Spion neben der Tesla-Spule ab, und infiltrieren Sie mit ihm das Forschungslabor im Norden. Beobachten Sie vorher die Hundestreifen, die immer eine bestimmte Route laufen, und passen Sie den richtigen Moment ab. Hiermit haben Sie Ihr erstes Missionsziel erreicht. Als zweites müssen Sie noch die restlichen sowjetischen Einheiten und Gebäude vernichten. Setzen Sie hierzu mit drei Landungsbooten mindestens 15 Panzer über, und zerstören Sie alle feindlichen Einheiten, dann die Kraftwerke und schließlich die restlichen Gebäude.

Level 7
Schwierigkeit: mittel
„Finden Sie die Radarzentrale. Zerstören Sie die U-Boot-Werften"



Allianz-Level 7
Radarbild

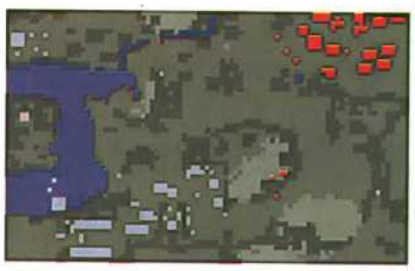
- Einzunehmende Radarzentrale
- Zu zerstörende U-Boot-Werften

Zerstören Sie mit Ihren Booten das auftauchende U-Boot. Ihr Landungsboot entlädt Ihren Bauhof und Panzer. Zerstören Sie mit den Panzern die Cyborgs, indem Sie sie überfahren. Bauen Sie mit dem MBF gleich eine Basis mit zwei Raffinerien. Am Anfang verteidigen Sie Ihre Basis mit den Panzern, dann mit Bunkern, Geschütztürmen und Flak-Stellungen. Weisen Sie Ihre Erztransporter an, erst im Osten gleich neben Ihrer Basis, dann im Süden zu sammeln. Erweitern Sie Ihre Basis so, daß Sie mit Geschütztürmen und Bunkern den südöstlich gelegenen Durchgang zwischen den Gebirgen sichern können. Bauen Sie eine Panzerarmee auf, und zerstören Sie mit ihr alle Einheiten und Gebäude der im Südosten gelegenen Stellung bis auf die Radarzentrale. Diese übernehmen Sie mit einem Invasor. Sichern Sie Ihre Basis und Ihre Erzfelder mit Flak-Stellungen und Rak-Zeros gegen feindliche Flugzeugangriffe. Vergrößern Sie Ihre Panzerarmee, und bauen Sie eine Werft mit Kanonenbooten und Zerstörern. All Ihre Panzer bewegen Sie nun in das Erzfeld über der eingenommenen Radarzentrale. Warten Sie auf die gegnerischen Erztransporter und zerstören Sie diese, um den Gegner auszuhungern.
Fahren Sie mit einigen Panzern nach Osten. Unterhalb der gegnerischen Basis können Sie vom Gebirge aus ein oder zwei Kraftwerke zerstören, wodurch etliche Tesla-Spulen ausfallen. Fahren Sie jetzt mit Ihren Booten nach Osten, wobei Sie auf Ihrem Weg alle angreifenden U-Boote zerstören. Oberhalb der Basis können Sie zwei weitere Kraftwerke ausschalten, und die Tesla-Spulen sind endgültig außer Betrieb. Als letztes müssen Sie noch mit Ihren Booten nach Südosten fahren, alle U-Boote ausschalten und hernach noch die fünf U-Boot-Werften zerstören.



U-Boote müssen schnellstmöglich zerstört werden

Level 8 (oberes Ziel)
Schwierigkeit: mittel/schwer
Zeitmission: 45 Minuten
„Halten Sie die Chronosphäre online"



Allianz-Level 8
Radarbild

Das Ziel dieser Mission ist es, die Chronosphäre zu beschützen und dafür zu sorgen, daß nach Ablauf der Zeit genügend Energie vorhanden ist, um das Chronosphären-Projekt auszuführen. Beim Beginn der Mission trifft im Nordwesten ein MBF ein. Bauen Sie sofort einen Bauhof auf, und beschützen Sie ihn mit den vorhandenen Einheiten. Gehen Sie dann zu Ihrer Basis im Süden und reparieren Sie alle Gebäude. Bauen Sie zuerst eine Waffenfabrik, dann zwei Kraftwerke und eine Erzraffinerie (plazieren Sie diese im Westen neben einem Kraftwerk). Weisen Sie den untätigen Erztransporter in Ihrer Basis an, Erz zu sammeln. Jetzt und während der ganzen Mission heißt es: Panzer aufrüsten und als mobile Einsatzgruppe immer dort einsetzen, wo es gerade brenzlig ist. Desweiteren sollten Sie Ihre (untere) Basis mit Geschütztürmen, Bunkern und auch Flak-Stellungen absichern. So müßte es Ihnen gelingen, die zahlreichen Angriffe abzuwehren. Stellen Sie am besten die Spielgeschwindigkeit zu Anfang auf langsam, um den Überblick nicht zu verlieren. Nach einiger Zeit werden die gegnerischen Erztransporter beginnen, das Erz neben Ihrer Basis abzubauen. Nutzen Sie die Gelegenheit, um sie alle zu vernichten. Dadurch geht dem Gegner das Geld aus, und die Angriffe werden abschwächen. Passen Sie auf Ihre Küste auf, da hier des öfteren Landungsboote anlanden. Mit einem Spion können Sie sehr einfach die Karte und die gegnerische Basis erkunden, da es keine Wachhunde gibt. Sorgen Sie dafür, daß vor dem Ablaufen der Zeit auf jeden Fall genug Strom vorhanden ist; bauen Sie lieber ein Kraftwerk auf Vorrat.

Level 9 (oberes Ziel)
Schwierigkeit: mittel
„Bauen Sie Ihre Basis auf, spionieren Sie die Kommandozentrale aus."



Dank der Nachrichten ist man stets auf der Höhe der Zeit

Da Sie sich ganz alleine auf Ihrer Insel befinden, ist der Anfang der Mission sehr leicht. Bauen Sie eine Basis auf, und versorgen Sie sich anhand dreier Raffinerien mit hinreichend Kapital. Erweitern und verteidigen Sie die Basis, und bauen Sie eine Werft mit einer großen Flotte aus Kanonenbooten sowie Zerstörern auf. Fahren Sie mit Ihrer Flotte nach Nordosten, dann durch die Wasserstraße nach Nordwesten, bis Sie an das östliche



Allianz-Level 9
Radarbild

Ende der gegnerischen Basis gelangen. Sie werden auf zahlreiche U-Boote stoßen, die Sie zerstören müssen. Vernichten Sie dann die Tesla-Spulen, Verteidigungen und danach die Panzer, die auf Sie zukommen. Vernichten Sie ebenfalls vom Wasser aus die Cyborgs und Wachhunde in Ihrer Umgebung. Setzen Sie jetzt einen Spion mit einem Landungsboot über (Anlandungsstelle: neben Ihrer Kampfflotte). Infiltrieren Sie die Kommandozentrale, und laden Sie den herauskommenden Überläufer (er ist von roter Farbe und reagiert wie ein Spion. Vorsicht vor den Hunden!) in das Landungsboot. Jetzt können Sie die gegnerische Basis mit den Booten zerstören, wobei Ihnen die als Verstärkung eintreffenden Kreuzer gerade recht kommen. Fahren Sie den Überläufer nach unten, und laden Sie ihn bei Ihrer Basis ab. Dadurch wird die Mission beendet sein, auch wenn die gegnerische Basis noch nicht zerstört ist.

Level 10
Schwierigkeit: mittel/schwer
„Sowjet-Einheiten und -Gebäude zerstören"
Teil 1: Zeitmission (50 Minuten)



Allianz-Level 10 (Teil 1)
Radarbild

- später einzunehmende Kommandozentrale

Fahren Sie mit dem MBF in den Süden, und bauen Sie eine Basis auf. Sammeln Sie erst die Mineralien gleich rechts Ihrer Basis, dann das Erz weiter im Osten. Ungefähr in der Mitte der unteren Kartenhälfte befindet sich ein Übergang über einen Fluß. Besetzen Sie ihn mit Panzern. Besonders gut gegen Cyborgs sind hier auch Artilleriegeschütze geeignet, die hinter den Panzern stationiert werden. Haben Sie diesen Übergang gesichert, bauen Sie weitere Erztransporter und weisen Sie sie an, im Osten zu sammeln. Erweitern Sie Ihre Basis unter anderem um ein Technologie-Zentrum (so wird nachher durch den Satelliten die ganze Karte aufgedeckt). Fährt bei Ihren Panzern ein roter Lastwagen vorbei, dann zerstören Sie ihn, um ein Geldpaket zu erhalten. Ist das Erz größtenteils abgebaut, oder erfolgen im Osten zu starke Angriffe, dann ziehen Sie Ihre Panzer zur Basis zurück und reparieren sie. Weisen Sie die Erztransporter an, im Nordwesten zu sammeln. Verteidigen Sie das Erzfeld mit Ihren reparierten Einheiten.

Bauen Sie sich nun eine Helikopter-Staffel aus zehn Helikoptern zusammen, und zerstören Sie mit ihr alle Flaraks des Gegners (dabei werden Ihre Helikopter beschädigt, reparieren Sie sie wieder). Zerstören Sie danach, ebenfalls mit den Hubschraubern, den gegnerischen Bauhof und alle Kraftwerke. Fahren Sie nun mit Ihren Panzern in die Basis, und zerstören Sie die in ihr enthaltenen Einheiten. Die Meldung „Atomrakete geortet" wird erscheinen, und die Kommandozentrale wird sich über den Bildschirm an Sie wenden. Ihr

Auftragsziel wird geändert: Sie müssen die Kommandozentrale übernehmen. Ab jetzt läuft der Countdown; beeilen Sie sich, da die Zeit im zweiten Teil weiterläuft, und Sie sie dort gut gebrauchen können. Laden Sie ein paar Invasoren in einen BMT, und fahren Sie mit Ihnen zur Kommandozentrale. Dazu müssen Sie vorher mit einigen Panzern eine Öffnung in die Mauern schießen und durch Darüberfahren die unsichtbaren Minen vor der Kommandozentrale ausschalten.

Teil 2: Indoor-Mission

Bleiben Sie am Anfang einfach stehen, und warten Sie auf die Cyborgs und Hunde, die dann von Ihren Schützen automatisch zerstört werden. Lassen Sie im folgenden die Schützen und den Mechanobot aufdecken, und ziehen Sie Ihre Spione und Invasoren nach. Gehen Sie nach rechts und dann ein ganzes Stück nach unten. Halten Sie sich stets dicht neben der rechten Mauer, und setzen Sie auch nach der kurzen Biegung Ihren Weg nach unten fort. Geht der Weg nicht mehr gerade weiter nach unten, so gehen Sie ein Stück nach rechts und schalten die Cyborgs unter Ihnen aus. Decken Sie nun mit nur einem Schützen den unteren Raum auf: Hier befindet sich eine große Anzahl Panzer. Greifen Sie einen davon an. Nach kurzer Zeit wird Tanya als Verstärkung eintreffen. Mit Tanya wird der Rest der Mission sehr einfach, da sie eine sehr hohe Schußkraft besitzt. Räumen Sie mit Tanya erst alles im Südosten auf, und deaktivieren Sie die Kontrollzentrale, die sich hier befindet. Verfahren Sie dann genau gleich im Südwesten und im Nordosten; auch hier befindet sich je eine Kontrollzentrale. Im Nordwesten wird es etwas komplizierter, da Ihnen ein Flammenturm den Weg versperrt. Lenken Sie mit einem angreifenden Schützen sein Feuer nach links, während ein Invasor rechts vorbeiläuft und den Schalter betätigt. Der Flammenturm explodiert, und Sie können mit Tanya den Weg nach Norden weiter „freiräumen". In dem folgenden Raum befindet sich das letzte Kontrollzentrum, das Sie mit einem Invasor deaktivieren.

Level 11 (oberes Ziel)
Schwierigkeit: mittel
Zeitmission: 2 Stunden
„Bauen Sie eine Basis auf. Sichern Sie den Kanal."



Allianz-Level 11
Radarbild

Verwandeln Sie nur eines Ihrer MBFs in einen Bauhof, und bauen Sie eine Basis mit zwei Raffinerien auf. Verteidigen Sie sie mit Rak-Zeros und Flak-Stellungen gegen die Flugzeugangriffe. Bauen Sie eine Panzerarmee auf, und setzen Sie weitere Erztransporter ein. Um leicht die Karte aufzudecken, können Sie ein Technologie-Zentrum errichten. Bauen Sie sich eine große Hubschrauber-Staffel zusammen, und zerstören Sie alle Flaraks der im Norden gelegenen Basis. Nachdem Sie danach, ebenfalls mit den Hubschraubern, einige Kraftwerke ausgeschaltet haben, fallen die Tesla-Spulen aus, und Sie können mit den Panzern und den Hubschraubern zusammen die ganze obere Basis vernichten. Fahren Sie daraufhin mit Ihrem zweiten MBF nach Süd-Osten an das Flußufer, und bauen Sie eine kleine Basis mit Flugabwehr und einer Werft auf. Während Sie sich nun eine große Flotte aus Zerstörern aufbauen, um nachher die restlichen U-Boote zu vernichten, fliegen Sie mit den Hubschraubern zur östlichen zweiten Basis des Gegners und zerstören dort ebenfalls zuerst alle Flaraks, dann den Bauhof, die Kraftwerke und schließlich die letzten Einheiten und Gebäude. Um diesen Prozeß zu beschleunigen, können Sie noch einige Panzer mit einem Landungsboot übersetzen; vergewissern Sie sich aber zuvor, daß die Tesla-Spulen deaktiviert sind. Nach dem Zerstören der zweiten Basis müssen Sie als letztes alle feindlichen U-Boote ausschalten. Fahren Sie dazu mit Ihren Kreuzern das Wasser ab. Die U-Boote werden Sie angreifen, sich sichtbar machen und können so zerstört werden. Sind alle feindlichen Einheiten und Gebäude ausgeschaltet, so erscheint der Konvoi, der (leider sehr langsam) den Fluß durchqueren wird.

Level 12
Schwierigkeit: mittel/schwer
„Übernehmen Sie alle Tech-Zentren. Zerstören Sie den Eisernen Vorhang."



Allianz-Level 11
Radarbild

Der eintreffende Kreuzer wird die Basis ganz oder teilweise zerstören. Mit den ankommenden Einheiten zerstören Sie das, was noch davon übrig ist, und bauen mit Ihrem MBF gleich eine neue auf. Im Nordwesten befindet sich eine Kirche, unter der Sie ein Geldpaket finden. Sorgen Sie gegen die vielen Fallschirmgruppen vor, die bald eintreffen werden. Immer wieder wird Ihre Basis von Mammuts angegriffen werden, die vom Eisernen Vorhang geschützt werden; sie haben eine leicht veränderte Farbe und sind für einige Zeit unzerstörbar. Verteidigen Sie die Basis gut, und bauen Sie eine Panzerarmee (aus Kampfpanzern und Artillerie) auf. Sammeln Sie mit drei Erztransportern im Westen und im Osten das Erz und die Mineralien. Bereiten Sie jetzt den Sturm auf die im Osten gelegene Basis vor: Zerstören Sie mit dem Hubschraubergeschwader, welches Sie bis dahin aufgebaut haben sollten, alle Panzer, die sich im Süden der sowjetischen Basis befinden. Rücken Sie dann mit Ihren Panzern in Richtung der Basis vor, und zerstören Sie alle Cyborgs. Greifen Sie mit den Hubschraubern alle Flaraks an, und zerstören Sie danach die Tesla-Spulen und Flammentürme.
Fahren Sie nun mit Ihren Panzern in die Basis, und machen Sie sie dem Erdboden gleich. Übernehmen Sie mit Invasoren den Bauhof und das Tech-Zentrum. Bauen Sie bei der gerade eingenommenen Basis zwei Erzraffinerien. Da Sie den sowjetischen Bauhof eingenommen haben, können Sie jetzt auch die sowjetischen Flugfelder und MiGs bauen. Rüsten Sie so Ihre Hubschrauber-Staffel auf, und zerstören Sie mit ihr den zweiten Bauhof in der westlichen Basis. Da der Gegner jetzt nichts mehr bauen kann, können Sie erst die Flaraks, dann die Erzraffinerien, die Waffenfabrik und schließlich die Verteidigung in aller Ruhe ausschalten. Fahren Sie anschließend mit einer Panzerarmee in die Basis, und sichern Sie sie. Nehmen Sie mit einem Invasor das zweite Tech-Zentrum ein, und zerstören Sie als letztes mit Ihren Panzern den Eisernen Vorhang, der sich noch in der Basis befindet.

Level 13
Schwierigkeit: mittel/schwer
Indoormission (Zeitmission: 45 Minuten)
Zur Vereinfachung wird im folgenden die Gruppe im oberen Gang als Gruppe 1, die Gruppe im unteren Gang als Gruppe 2 bezeichnet. Lassen Sie einen Schützen der Gruppe 2 nach rechts laufen und die Ölfässer in die Luft jagen. Dadurch werden die herumstehenden feindlichen Einheiten zum großen Teil zerstört, den Rest erledigen Ihre Schützen. Reparieren Sie grundsätzlich nach (und während) der Kämpfe alle Ihre Schützen mit dem Mechanobot. Gehen Sie mit Gruppe 2 nach rechts weiter, und betätigen Sie mit einem Invasor den Schalter (Flammenturm wird zerstört). Gehen Sie nun mit Gruppe 1 nach rechts, vorher räumen Sie aber den Flammenturm aus dem Weg, indem Sie mit einem Invasor den Schalter gleich neben der Gruppe betätigen. Arbeiten Sie sich mit Ihrer Gruppe nach rechts an den Panzern vorbei, und zerstören Sie dabei alle feindlichen Cyborgs. Sammeln Sie das herumstehende Atompaket ein, und begeben Sie sich den Gang entlang nach oben. Hier befindet sich der erste Reaktor, an den Sie mit einem Invasor eine Sprengladung anbringen. Kämpfen Sie sich mit Gruppe 2 den Weg nach Osten frei, bis Sie zum zweiten Reaktor gelangen, bringen Sie eine Sprengladung an, und bewegen Sie Ihre Einheiten nach Südwesten zurück. Hier werden Sie ein weiteres Atompaket und einen Reaktor vorfinden, an dem ebenfalls eine Sprengladung angebracht wird.

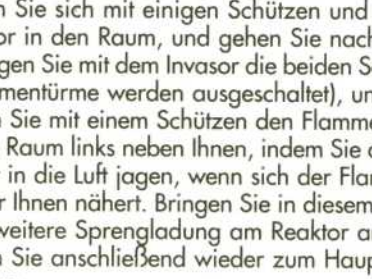


In diesem Level ist Teamwork gefragt



Arbeiten Sie sich mit Gruppe 1 den Gang nach unten und danach nach Osten vor, und betätigen Sie unterwegs den Schalter. Die eintreffenden Verstärkungen bringen Sie zum Standort der Gruppe 2. Mit Gruppe 1 geht es weiter nach Osten; schleichen Sie sich an den Mammut-Panzern vorbei, und folgen Sie dem Gang nach unten. Bringen Sie in dem Raum eine Sprengladung am Reaktor an. Begeben Sie sich mit Gruppe 2 nach Osten zum von Flammentürmen gut bewachten Hauptreaktorraum. Hier erledigen Sie die Cyborgs, die um den Reaktor Patrouille laufen, und bahnen sich einen Weg durch die zwei Flammentürme in den im Süden gelegenen Gang. Betätigen Sie mit einem Invasor den Schalter, ein Flammenturm wird in dem Raum unter Ihnen erscheinen und die Cyborgs ausschalten. Begeben Sie sich mit einigen Schützen und einem Invasor in den Raum, und gehen Sie nach links. Betätigen Sie mit dem Invasor die beiden Schalter (Flammentürme werden ausgeschaltet), und zerstören Sie mit einem Schützen den Flammenwerfer im Raum links neben Ihnen, indem Sie die Ölfässer in die Luft jagen, wenn sich der Flammenwerfer Ihnen nähert. Bringen Sie in diesem Raum eine weitere Sprengladung am Reaktor an, und gehen Sie anschließend wieder zum Hauptreaktorraum.
Betätigen Sie den Schalter, der über Ihnen (unterhalb des Hauptreaktors) liegt. Nähern Sie sich dabei von links, so daß der Flammenturm Ihren Invasor nicht erreichen kann. Der Flammenturm in der linken oberen Ecke wird ausgeschaltet; jetzt können Sie den Schalter in dieser Ecke betätigen. Der Flammenturm in der rechten unteren Ecke wird dadurch ausgeschaltet. Führen Sie jetzt die Gruppen 1 und 2 zusammen, indem Sie mit Gruppe 1 ein Stück zurückgehen und sich dem Hauptreaktorraum von oben nähern, am vorhin zerstörten Flammenturm vorbeilaufen und schließlich auf Gruppe 2 stoßen. Gehen Sie jetzt mit allen Einheiten nach rechts und dann den Gang nach unten. Wenn der Raum und die zwei Flammentürme sichtbar werden, gehen Sie mit nur einem Schützen in den Raum (schleichen Sie sich an der oberen Mauer entlang) und schalten den Hund aus. Jetzt ist der Weg zum Schalter freigeräumt; betätigen Sie ihn mit einem Invasor. Die unteren Flammentürme werden explodieren und die gegnerische Cyborgarmee vernichten. Schalten Sie mit Ihrer Truppe alle Einheiten aus, die sich noch in diesem Raum befinden, und gehen Sie weiter nach rechts. Nach dem Ausschalten der feindlichen Cyborgs können Sie jetzt eine weitere Sprengladung am Reaktor anbringen und einen Schalter betätigen, durch den der letzte Flammenturm im Hauptreaktorraum explodiert. Begeben Sie sich mit Ihren Einheiten nun ebendorthin, schalten Sie alle übriggebliebenen Einheiten aus, und bringen Sie als letztes die Sprengladungen an den noch im Raum vorhandenen Reaktoren an.

Level 14
Schwierigkeit: schwer



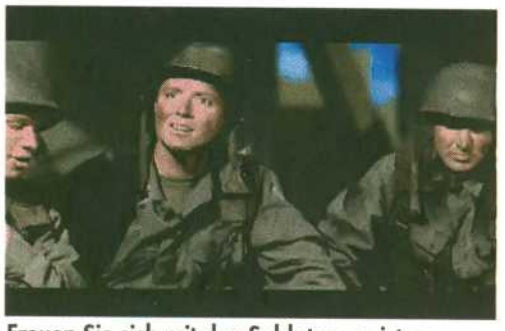
Allianz-Level 14
Radarbild

Stellen Sie die Spielgeschwindigkeit am Anfang auf langsam. Zerstören Sie jetzt mit Tanya alle Cyborgs links neben Ihnen, bevor diese die Ölfässer zerstören. Bewegen Sie sich mit all Ihren Einheiten ein Stück nach Westen, um außer Reichweite der Fässer zu kommen. Schalten Sie mit Tanya auf Ihrem weiteren Weg alle Cyborgs aus, die Ihnen begegnen. Bewegen Sie sich mit Ihren Einheiten weiter nach Westen, bis das Flußufer erscheint; dann am Gebirge entlang nach Norden. Jetzt sind Sie am ungeschützten Eingang einer Basis angelangt und können alle Gebäude, die außer Reichweite der Flammentürme stehen, ausschalten, nachdem Tanya zuvor alle Cyborgs vernichtet hat. Achten Sie darauf, daß Sie zuerst die Kraftwerke ausschalten; dadurch fallen die Tesla-Spulen aus und können Ihnen nichts mehr anhaben. Die zwei Flammentürme in der Basis sind noch intakt und können deshalb nicht zerstört werden. Bahnen Sie sich einen Weg zwischen ihnen hindurch, und zerstören Sie alle Cyborgs, die Ihnen begegnen. Klauen Sie mit den D.I.E.B.-Einheiten das Geld in den Erzsilos. Errichten Sie mit den im Norden eintreffenden Einheiten eine Basis, und bringen Sie Tanya dorthin. Da reichlich Erz vorhanden ist, können Sie zwei Erzraffinerien bauen. Verteidigen Sie ihre Basis besonders nach Westen und Osten hin sehr gut. Jetzt können Sie noch ein bis zwei Erztransporter bauen und einsetzen. Rüsten Sie weiter auf, und bauen Sie dann nach einer Weile die Chronosphäre. Zerstören Sie die Kirche, die westlich von Ihrer Basis liegt, und den Lastwagen, der in der Landschaft herumfährt oder -steht; in beiden ist jeweils ein Geldpaket versteckt.



Tanya erledigt Zerstörungsaufträge schnell und gründlich

Erweitern Sie Ihre Basis nach Westen hin, und bauen Sie eine Werft. Bauen Sie einige Kreuzer (mit Zerstörern für die Flugabwehr). Mit ihnen können Sie aus sicherer Entfernung alles Feindliche vom Wasser aus angreifen. Stellen Sie nebenbei eine Hubschrauberstaffel auf, und zerstören Sie mit ihr die kleine gegnerische Stellung im Süden (Radar und Kraftwerk). Vernichten Sie alle Flaraks, die sich in der südwestlichen Gegnerbasis befinden. Danach können Sie mit den Hubschraubern fast ungestört den Rest der Basis ausschalten. Ihre eigene Basis werden Sie jetzt (wie schon zu Anfang) vor unzähligen Panzern und Cyborgs beschützen müssen. Vergrößern Sie Ihre Hubschrauberflotte, mit der Sie dann zusammen mit den Kreuzern schon früh angreifende Panzer ausschalten können. Besetzen Sie dann mit einer Panzerarmee das Erzfeld östlich des gegnerischen Hauptquartiers, und zerstören Sie die gegnerischen Sammler. Setzen Sie dabei auch die Hubschrauber ein. Fliegen Sie einen Angriff auf den gegnerischen Bauhof (durch die Flaraks werden die Hubschrauber beschädigt; reparieren Sie sie wieder). Dadurch hat der Gegner keine Möglichkeit mehr, Gebäude zu bauen. Zerstören Sie mit den Hubschraubern jetzt alle Flaraks, die sich in der Basis befinden, danach alle Tesla-Spulen und Flammentürme. Damit ist die Basisverteidigung entscheidend geschwächt, und Sie können den letzten Großangriff starten: Zerstören Sie mit Ihren Panzern alle Gebäude (Raffinerien, Waffenfabrik und Cyborgfabrik zuerst) und mit Hilfe der Hubschrauber die feindlichen Panzer. Gegen die vielen Cyborgs ist Tanya (vom Anfang der Mission) besonders nützlich, falls Sie noch vorhanden ist.



Freuen Sie sich mit den Soldaten, es ist geschafft!

gelöst



LEISURE SUIT LARRY 7: YACHT NACH LIEBE

Da alternde Casanovas bekanntlich keine Zeit zu verlieren haben, weist uns Thomas Schillinger den Schnelldurchgang durch Al Lowes neuestes Werk. Natürlich sind aber auch abseits des Lösungspfades etliche Lacher versteckt...

La Costa Lotta
Nachdem Shamara Larry verlassen hat und das Bett durch die Zigarette anfängt zu brennen, schnappt sich Larry das Haarstrickset und die Schraubzwinge von den Tischen. Im Inventory wird das Set geöffnet und die gefundene Nadel mit der Schraubzwinge verbogen. Nun öffnet man die Handschellen mit der verbogenen Nadel, und Larry spurtet zur Glastür des Penthouses. Hier klickt man zuerst die Scheibe an, danach ANDERE und gibt ZERBRECHEN ein.



Mit dem selbstgebastelten Dietrich entkommt Larry den Flammen

Auf der PMS Bouncy
Vom Purser erhält man seine Schlüsselkarte, die Schiffskarte und die Information, daß es Probleme mit der Kabine gab. Larry wurde deshalb der Raum 0 zugeteilt, den er sogleich aufsucht. Ob seiner lausigen Unterkunft keineswegs erfreut, greift man sich das Toilettenpapier sowie das Gleitspray und geht auf Besichtigungstour. Auf eine Durchsage hin begibt sich Larry in die Lounge und erhält dort eine Punktekarte für den Wettbewerb, an dem er natürlich teilnehmen will.

Der Wettbewerb

Um die verschiedenen Disziplinen zu erfüllen, muß Larry (natürlich) mit den Frauen an Bord des Dampfers flirten und ihnen bei ihren Problemchen helfen. Die Reihenfolge ist hierbei beliebig, jedoch lassen sich nicht alle Aufgaben zur gleichen Zeit erfüllen. Zunächst stattet man der Bibliothek einen Besuch ab und studiert die Bücher über Magnetismus und Fokker. Dann schlendert man um die Ecke und trifft auf die (noch) ziemlich steife und zurückhaltende Victorian Principles, die an Larry momentan keinen Gefallen findet. Man unterhält sich mit ihr über alle aufgelisteten Themen und spricht sie dann auf ein beliebiges Thema an, woraufhin sie sich umdreht und ihren Computer zu Rate zieht. Währenddessen krallt sich Larry den Gummikleber vom Tisch (das Buch kann man erst später nehmen) und verläßt daraufhin die Bibliothek. Sein Weg führt ihn ins Restaurant, wo er sich mit Wang unterhält und 2 (!) Portionen Tranferkel ißt. Wang eilt nun weg, und Larry kann das Tranchiermesser und das Rotlicht an sich nehmen. Man genehmigt sich noch eine Portion Bohnendip und schlendert in die Kombüse. Dort nimmt man den Fisch, den Topf und das Salz und geht zum FKK-Pool.



Dank der Karte findet man sich leicht zurecht

Man erhält von Dick, dem Bademeister, eine Hose und ein Handtuch, welches sich Drew nimmt. Man unterhält sich mit ihr und spricht sie auf ihr Buch an, das sie Larry gerne ausleiht. Falls sie es nicht tun sollte, später nochmals versuchen. Man merkt sich den Namen ihres Drinks (Riesenerektion) und erfährt, daß sie einem Schäferstündchen mit Larry nicht abgeneigt wäre. Allerdings hat sie ihre Kleider für die Dauer der gesamten Fahrt dem Schiffsjungen anvertraut, und Larry soll sie ihr zuvor wiederbeschaffen. Man geht nun zu Peggy, die sich im Bereich des Promenadendecks, des Hinter- oder Vorderdecks aufhält, und spricht mit ihr über alles. Wenn man sie auf den Schiffsjungen anspricht, erzählt sie von einem gewissen „Xqwzts", der Larry vielleicht weiterhelfen könnte. Man spricht sie nochmals auf Xqwzts an und erfährt unter anderem, daß er einen Paß benötigt. Nun gut, Larry geht erst einmal zum großen Ballsaal, wo er auf Jamie Lee trifft, der er momentan aber nicht helfen kann. Man begibt sich zum Statuengarten und schaut sich den Fuß der Venus an, wo ein paar Würfel am großen Zeh ziemlich locker aussehen. Larry nimmt sie also an sich und betritt das Casino. Dort stellt man sich neben die Menschenmenge und klickt auf Larry, der unter den Nachwirkungen des Bohnendips leidet. Nachdem er "entlüftet" ist, ist die Menschenmenge verschwunden, und man kann endlich an den Spieltisch. Bevor man würfelt, bearbeitet man im Inventory die Würfel mit dem Toilettenpapier. Man erhält so gezinkte Würfel, die natürlich gleich eingesetzt werden. Eine Dame namens Dewmi Moore taucht auf, die Larry auf eine Partie Striplügen einlädt. Hier gibt es keinen Trick zum Gewinnen (außer ständigem Abspeichern).
Nachdem sich Larry von seinem Sieg und der folgenden Betäubung erholt hat, schleicht er sich in ihr Zimmer und stiehlt die Droge vom Tablett.



Bei Dewmi hilft nur Abspeichern!

Nun schaut man nochmals bei Victorian in der Bibliothek vorbei, lenkt sie mit der alten Masche ab und klaut das Buch vom Schreibtisch. Im Inventory entfernt man den Umschlag und steckt diesen auf das Pornobuch von Drew. Man legt das präparierte Buch zurück auf den Stapel und schaut nun einmal auf dem Pupsdeck vorbei. Von den Möpsen erfährt man, daß sie auf ein bestimmtes Gleitmittel, verbunden mit Wärme, seltsam reagieren. Also geht man in die Lounge und bestellt bei Johnson, dem Barkeeper (unterer Bildschirmrand) eine Riesenerektion. Seine Abwesenheit nutzt man, um im Raum der Möpse ein wenig herumzuschnüffeln. Dort hört man sich ihre Lieder an, drückt den roten Knopf (scheint zwar keine Bedeutung zu haben, bringt aber Punkte) und tauscht das Deo auf der Ablage gegen das Gleitmittel aus. Man verläßt den Raum, trinkt seinen Drink und sieht sich den Scheinwerfer genauer an. Man vertauscht die normale Glühbirne gegen das Rotlicht und geht zum Pupsdeck zurück. Larry unterhält sich wieder ein wenig mit den Möpsen und erhält den Hinweis auf ihre Show in der Lounge. Nach der „Show" geht er wieder zur Lounge, betritt die Bühne und marschiert nach links. Man grabscht sich Birnchenkette und Fernsteuerung und begibt sich zum Statuengarten. Larry erklimmt das Gerüst und bindet die Kette an den Stahlstift. Dann klaut man noch den Schraubenzieher aus dem Werkzeugkoffer und begibt sich zum Hufeisenwerfen, wo man seine Karte im Hintern des Zentauren benutzt. Bevor man die Hufeisen wirft, schaltet man mit Hilfe der Fernsteuerung die Lämpchen ein und gewinnt dadurch das Werfen. Hierdurch erfreut besucht der Schmalspur-Casanova wieder die Bibliothek und unterhält sich mit Vicki, die sich ein wenig verändert hat, über das Wetter. Gleich darauf betritt er nochmals die Bibliothek und spricht sie so lange an, bis sie bereit ist, ihr Wissen am Liebesmeister zu testen. Hierdurch gewinnt man auch diese Disziplin und drückt, auch nur um Punkte zu kriegen, auf den grünen Knopf.



Man ist, was man liest: Victorian vor ...



... und nach dem Büchertausch

Jetzt schaut man sich mal den Eingang zum Angestelltenraum an, der nach Untersuchung des Türschlosses problemlos betreten werden kann. Man schaut sich die Pinnwand an (öfters anklicken) und schnappt sich die Tube Gleitcreme sowie das Kabel. Nun zurück zu Peggy, der man von der erfolglosen Suche nach Xqwzts erzählt. Sie rät einem, in den Schließfächern nachzusehen, was man auch sofort tut. Leider weiß Larry die Kombination nicht, also zurück zu Peggy. Nun kann man den Safe öffnen und den dahinterliegenden Gang betreten. Man unterhält sich mit Xqwzts und kauft ihm die Fotos ab. Diese benutzt man im Inventarfenster mit dem Kleber und pappt eins auf die Schlüsselkarte, um einen Ausweis zu erhalten. Diesen verlangt nämlich der Purser, damit man seinen Paß erhält. Diesen wiederum gibt man Xqwzts. Er überläßt Larry den Schlüssel für die Frachträume im unteren Teil des Schiffes. Zuvor jedoch wenden wir uns dem Luftschacht zu. Nachdem man ihn aufgeschraubt hat und hineingeklettert ist, landet man in dem dunklen Raum hinter der Tür im Restaurant. Dort läßt Larry die Hüllen fallen und erlebt eine peinliche Überraschung. In seiner Kabine wartet schon die geheimnisvolle schwarzgekleidete Frau aus dem

POSTSPIELE!

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



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

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

SSV Klapf-Bachler OEG, PF 1205a
A-8021 GRAZ, ☎ 0316/919327
Fax 0316/910318, BBS 0316/9193274
e-mail: klaus.bachler@telecom.at
http://www.telecom.at/ssv-graz/

dunklen Raum auf ihn und berichtet ihm von ihren Sorgen. Sie läßt ein Taschentuch zurück und man begibt sich zum hinteren Laderaum, öffnet die Tür und betritt den Raum. Dort öffnet man die Tür zu dem Bowlingpinbehälter und sprüht diesen mit dem Deo ein. Dann geht man zum unteren Laderaum und benutzt den Topf mit den Bibern, um Bibermilch zu erhalten. Schließlich geht man zum letzten Frachtraum und findet sofort Drews Koffer. Man eilt zum Pool zurück und erzählt ihr davon. Freudig begleitet sie Larry auf seine Kabine, nimmt dort aber eine ausgiebige Dusche. Dies dauert Larry zu lange und er eilt auf das Promenadendeck, um den Schlauch aus dem Glaskasten zu klauen. Zurück auf seiner Kabine verbindet er Wasserleitung und Toilette mit dem Schlauch, spült und versetzt somit Drew einen kleinen Schock. Leider hat er nicht mit ihrer Reaktion gerechnet und trottet frustriert zur Bowlingbahn. Er schiebt seine Karte ins Maul des Walrosses und nimmt die Kugel. Nun beschmiert er das Taschentuch mit der Gleitcreme und reibt dann die Kugel mit diesem ein. Nachdem er die Kugel geworfen und auch diese Disziplin gewonnen hat, besucht er noch einmal die Brücke. Hier erklimmt er den Mast und bemerkt, daß das Segel wie sein Anzug aus Polyester besteht. Er berichtet nun Jamie Lee von seiner Idee. Sie ist zwar begeistert, hat aber kein Polyester zur Hand. Also zurück auf die Brücke. Dort öffnet man die Abzweigdose mit dem Schraubenzieher und verbindet die Sicherung mit dem Kabel. Nun braucht man nur noch auf die nächste Lautsprecherdurchsage zu warten und kann oben auf dem Mast mit dem Tranchiermesser ein wenig Stoff besorgen. Diesen gibt man Jamie Lee, wird aber von ihr wieder weggeschickt. Wenn man zum Ballsaal zurückkehrt, hängt eine Nachricht von ihr an der Tür. Man betritt also die Bühne durch den Bühneneingang, was zur Folge hat, daß Polyesterkleidung nun total „in" ist. Gut für Larry, denn nun kann er den Kleidungswettbewerb gewinnen, indem er den Reißverschluß der Puppe öffnet und sich auf die Plattform stellt. Inzwischen hat sich auf seiner Kabine in der Dusche Schimmel gebildet, den er auch mitnimmt. Nun klaut er auf dem Vorderdeck noch ein paar Kumquats und kann in der Kombüse mit dem Rezept aus der Zeitschrift den Biberkäse zubereiten, indem er die Zutaten in das Gerät auf dem Tisch wirft. Jetzt noch die Kumquats mit dem Messer kleinschneiden, eine Prise Orgasmuspuder über das Werk streuen et voilà, fertig ist die Quiche. Diese stellt man beim Kochwettbewerb auf das Laufband und gewinnt so die letzte Disziplin.



Die Kombüse ist eine wahre Fundgrube

Die geheimnisvolle Frau

Soweit so gut, aber da war doch noch diese enigmatische Frau. Leider weiß Larry nicht ihre Kabinennummer, also schaut er sich noch einmal ihren Sessel im Dessertraum an. Dort findet er eine Lebensversicherungspolice und erfährt daraus ihren Namen. Da sich Peter der Purser jedoch stur stellt, benutzt Larry das weiße Servicetelefon und läßt sich mit Ammbumsens Kabine verbinden. Nun lockt er den Purser weg (auf Konto ansprechen) und schaut sich das Telefon an. Indem er den Wahlwiederholungsknopf drückt, erfährt er die Kabinennummer und eilt sogleich dort hin. Er öffnet die Tür und steigt in dem dunklen Zimmer einfach ins Bett. Nach der kurzen Schnittszene geht er erneut zu der Glastür und klingelt diesmal höflich. Im Gespräch mit Anette hält er ihr die Police unter die Nase und erhält von ihr ein Aktienzertifikat, das ihn um etliche Millionen reicher macht. Es scheint alles perfekt zu sein, also nix wie zur Kapitänskajüte.

Das Finale

Man klopft höflich an und betritt die Kajüte. Dann spricht man mit Captain Thygh über alle aufgelisteten Themen und zeigt ihr letztendlich das Zertifikat, um sie zu überzeugen. Damit wäre das Spiel geschafft, und Larry hat sie schließlich doch noch gekriegt... bis Larry 8 erscheint!

gelöst STAR TREK: BORG gelöst

Auch verhältnismäßig kleine Spiele können große Probleme bereiten – dank dieser Lösung geht es den Borg jedoch in Rekordzeit an den verdrahteten Kragen. Doch Vorsicht: Manche Aktionen sind erst ausführbar, nachdem man zuvor den falschen Weg gewählt hat. Außerdem besteht ein Großteil des Vergnügens ja letztlich darin, sich andauernd von Q verhöhnen zu lassen und die U.S.S. Righteous immer wieder in die Luft zu jagen...

Ab in die Vergangenheit

Nach dem Intro schnappt man sich den Phaser und begibt sich auf die Righteous, wo man ihn



Die Daten der Besatzung

auch gleich benutzt. Der getroffene Borg kommt anschließend zwar wieder zu sich, doch ein gezielter Schuß auf das Panel, an das er sich gerade anschließen will, beendet den Spuk dauerhaft. Nun wird die Sicherheitskonsole isoliert. Man sieht dabei vier Kreise, von denen man zunächst den vierten (=rechten) und danach den dritten anklickt, ganz wie in Qs Tricorder beschrieben. Weiter in den Turbolift, wo der Code für die Computerzentrale eingegeben wird. Dazu muß zunächst die 1 gedrückt werden, und, wenn das Bild kurz einfriert, schnell noch die Folge 5, 0, 6, 1 und 9. Nachdem man im Kontrollraum angekommen ist, soll das Borg-Kästchen vom Computer entfernt werden. Als vorsichtiger Mensch läßt unser Kadett jedoch schön die Finger davon und wartet, bis die Szene von sich aus weiterläuft. Nach der folgenden Borg-Jagd begegnet man endlich seinem Vater, der einen auffordert, eine Hand auszuwählen. Da der Witzbold jedoch ständig falschspielt, klickt man kurzerhand auf sein Kinn, wonach er einen ziemlich niedergeschlagenen Eindruck macht. Wenn man nun seinen Phaser genauer betrachtet, entdeckt man einen runden Knopf an der Unterseite des Griffes, welcher schnell gedrückt wird.

Das Implantat wird mit Targus benutzt

Das erhaltene Implantat wird in Ensign Targus' neuronales Interface (das runde Gerät an ihrer Stirn) eingesetzt. Wenn man es dann wieder entfernen will, wird man zuerst von Q daran gehindert. Man läßt sich jedoch nicht irritieren und klickt beim erneuten Durchlaufen der Szene wiederum auf das Implantat, wodurch Targus gerettet wird. Weiter geht es...

Auf dem Schiff der Borg

Hier läßt man zunächst einige Borg passieren und kommt hernach zu einer Borg-Konsole. Die vier Kreise werden in der folgenden Reihenfolge beklickt: 1, 3, 3, 4, 2 und 2. Nun ist man im Besitz des Override-Codes (61330), der aber nur ganz kurz eingeblendet wird. Jetzt braucht man ein neues Implantat, und wie gerufen erscheint der nächste Borg. Da man ihn jedoch lebendig braucht (merkt man allerdings erst im zweiten Versuch), hält man Targus am Arm zurück, nachdem sie vor einen tritt. Von seinem Vater erhält man daraufhin ein Betäubungsgerät, dessen drei Knöpfe man in der Reihenfolge links, rechts, rechts, links (1, 3, 3, 1) drückt. Jetzt fehlt eigentlich nur noch ein Borg. Den „Q-Borg" ignoriert man geflissentlich und schnappt sich den nächsten. Nun injiziert man sich jedoch selbst das Zeug und wird kurz darauf borgifiziert. Nach einigen Unterhaltungen (das Fadenkreuz auf Q wird erst angeklickt, wenn es sich in seiner Magengegend befindet) geht es dem Ende entgegen. Wenn man dem Borg gegenübersteht, wandert am unteren Bildrand kaum sichtbar ein heller Punkt zur Mitte hin. Wenn er stillsteht, klickt man darauf und sieht sich einer Art Telefontastatur gegenüber. Die Flächen entsprechen denen eines gewöhnlichen Tastentelefons, also

1 2 3
4 5 6
7 8 9
0

Hier gibt man den erhaltenen Override-Code (61330) ein und darf sich zum Abspann zurücklehnen.



Die Punkte entsprechen den Ziffern von 1 bis 9

TIPS & CHEATS

Battle Arena Toshinden

Folgende Codes werden einfach im Hauptmenü eingegeben:
GIMMEJIM: aktiviert die Endgegner Gaia und Sho sowie Earthworm Jim im Select-Screen links außerhalb des Bildschirms
VIRTUAL1: man spielt aus der Sicht des Charakters (sehr schwer!)
FUNNYHEADS: aktiviert angeblich den Big-Head-Modus, funktionierte bei uns aber nicht



Nur am PC und nur per Cheat: EW Jim als Rungo-Klon

Das Schwarze Auge III

Bis uns endlich eine vollständige Lösung vorliegt, sollte Michael Jeremias' Trick den Kämpfern für Recht und Gerechtigkeit erst einmal auf die Sprünge helfen. Per Hex-Editor durchsucht man seinen Spielstand im Verzeichnis \RIVA\GAMES nach den jeweils zweimal erscheinenden Hexadezimal-Werten der Charaktereigenschaften (13 wird beispielsweise zu 0D). Diese werden beide ersetzt, und zwar durch 63 (=99) für die positiven bzw. 00 für die negativen Eigenschaften. Das sollte die Aufgabe bereits deutlich vereinfachen...

Hunter Hunted

Auch für Sierras Actionhatz gibt es jede Menge Cheats, die einfach während des Spiels eingegeben werden. Die meisten davon sind Farben und Munitionsvorräten vorbehalten oder schlichtweg selbsterklärend. Besonders interessant:
RUBICK: Unverwundbarkeit
COLE: alle Waffen maximale Munition
KEYS: alle Schlüssel
Ansonsten:

ALDEN	**OCHRE**
AVACADO	**RAYL**
BLUE	**REZNAVI**
EMBERY	**SAGE**
GENTILE	**SINGLETON**
HAHN	**SNELLINGS**
INVINCIBLE	**STEELE**
JUSTIN	**TREVOR**
LUKASZUK	**TUNNELL**
NEGOITA	**VINCENT**



Alle Cheats werden mit RETURN bestätigt

Megarace 2

Den Anfang von Holger Dotzauers zwar nicht mehr taufrischen, aber sehr nützlichen Cheats machen folgende Parameter, die man direkt an den Befehlsaufruf anhängt, z. B. „MEGARACE SPEED MONEY MAP".
SPEED: schnelleres Auto
MONEY: 99.999 Credits bei Spielstart
MAP: Karte während des Rennens
GAME: überspringt das Intro
NOLANCE: Nie wieder Lance!

Missionforce: Cyberstorm

Holger zum zweiten: Die folgenden Codes werden als eigene Zeile in das CSTORM.INI-File eingetragen und erstellen je nach Zeile einen neuen Menüpunkt.
It's Good To Be The King: Mega-Credits
Heal Me: repariert alle HERCs und Piloten
BrownNoser: nächsthöherer Rang
Herc Me Some More: alle HERCs stehen zum Kauf

Rayman

Schon gut, schon gut, ich geb's ja zu: Die Codes aus der Januar-Ausgabe funktionierten nicht in der Verkaufsversion... Als Alternative hätten wir folgende Cheats zu bieten, die ebenfalls einfach während des Spiels eingegeben werden. Allerdings verfälschte Rayman bei unseren Tests die Tastaturbelegung, so daß aus einem „A" plötzlich ein „Q" wurde und umgekehrt. Vorsichtshalber sollte man also zunächst ESC drücken und in der Tastenbelegung die entsprechenden Buchstaben herausfinden.
3 RAYLIVES: 99 Leben
POWER: alle Spezialfähigkeiten
GOLDFIST: goldene Faust
WINMAP: nächster Level
RAYPOINT: 5 Energiepunkte
RAYWIZ: 10 Tings (funktionierte bei uns nicht)



Vor dem Cheaten sollte die Tastenbelegung überprüft werden!

Inserentenverzeichnis

AB Union	68, 69
Acclaim	4
Ari Data	9
Bican & Endres	33
Call & Play	57
CD-ROM Agentur	65
CDV Software	21
Game It!	29
Heel Verlag	91
Hint Shop	49
Ikarion	62, 63
Joker Verlag	37, 87
Jöllenbeck	129
Koch Media	135
MHC Computer	79
Media World	111
Miro Computer	15
NBG	75
Okay Soft	33
Pawlowski	2, 3
PC Welt/IDG	97
Philip Morris	136
Software 2000	47
SSV	113
Test N Take	131
Tewi Verlag	51
Ubi Soft	43

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats
Albion	4/96	Cheats
Albion	6/96	Lösung
Albion	8/96	Lösung
Albion	11/96	Cheat
Alone in the Dark 2	8/94	Tip
Alone in the Dark 3	6/95	Tips
Al-Quadim	8/94	Lösung
Anstoß	10/94	Tips
Apache Longbow	11/96	Cheat
Ascendancy	12/95	Tips
Bad Mojo	9/96	Lösung
Battle Beast	1/96	Tips
Battle Isle II	8/94	Cheat
Battle Isle II	10/94	Cheat
Battle Isle II Data	10/94	Tip/Codes
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes
Biing!	11/95	Tips
Biing!	10/96	Cheat
Blackhawk	12/94	Codes
Bleifuß	8/96	ts
Bleifuß 2	2/97	Cheat
Bubble Bobble	2/97	Cheat
Caesar 2	3/96	Tips
Chewy – ESC from F5	2/96	Lösung
Christoph Kolumbus	10/94	Tip
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes
Colonization	1/95	Cheat
Comanche	12/94	Cheat/Tip
Command & Conquer	12/95	Lösung
Corridor 7	10/94	Cheat
Creature Shock	2/95	Cheat
Crusader: No Regret	1/97	Tip
Crusader - No remorse	2/96	Code
Crusader	3/96	Codes
Cyberia 2	10/96	Cheat
Das Schwarze Auge 2	12/94	Cheats
Das Schwarze Auge 2	1/95	Lösg./Tip/Karten
Das Schwarze Auge 2	2/95	Lösung/Karten
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Lösung
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats
Der König der Löwen	11/95	Cheat
Der Patrizier	9/94	Tip
Der Planer	8/94	Tips
Der Reeder	9/95	Tips
Descent II	3/96	Cheats
Desert Strike	1/95	Codes
Desert Strike	2/95	Cheat
Destruction Derby	4/96	Tip
Destruction Derby 2	2/97	Cheat
Devil Land	1/95	Cheats
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes
Die Sage von Nietoom	4/95	Lösung
Die Sage von Nietoom	6/95	Lösung
Die Siedler	8/94	Codes
Die Siedler 2	9/96	Karten
Die Siedler 2	10/96	Karten
Discworld	8/95	Lösung
Doofus	9/94	Codes
Dragon Lore	2/95	Lösung
Dreamweb	11/94	Lösung
Dungeon Master II	10/95	Codes
Dungeon Master II	11/95	Lösung
Dungeon Master II	12/95	Karten
Earthworm Jim	6/96	Codes
Ecstatica	1/95	Lösung
Eishockey Manager	10/94	Tip
Elisabeth	9/96	Cheat
Elisabeth I	1/97	Tips
Elite 2	2/95	Tip
Fade to Black	1/96	Lösung
FIFA Int. Soccer	10/94	Tips
FIFA Int. Soccer	11/94	Tip
FIFA Int. Soccer	9/95	Tip
FIFA Soccer 96	8/96	Cheats
FX Fighter	11/95	Tips
Gabriel Knight	8/94	Tip
Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung
Grand Prix Manager	2/96	Cheat
Grand Prix 2	10/96	Tips
Grand Prix 2	11/96	Cheat
Guilty	6/95	Lösung
Hattrick	9/95	Cheat
Hattrick!	10/95	Cheats/Tip
Heimdall 2	10/94	Lösung
Hexen	1/96	Cheats
Hi-Octane	11/95	Cheats
Höhlenwelt Saga	3/95	Lösung
Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung
Hurra Deutschland!	12/94	Cheats
Inferior	8/95	Codes
Inherit the Earth	9/94	Lösung, Karten
Ishar 3	3/95	Cheat
Jack Jazzrabbit	1/95	Cheats
Jim Power	2/95	Tips
Joker CD	2/95	Tip
Jungle Strike	8/95	Codes
Jungle Strike	11/95	Codes
King's Quest 7	3/95	Lösung
Legend of Kyrandia III	2/95	Lösung
Lemmings Paintball	1/97	Codes
Lighthouse	1/97	Lösung
Little Big Adventure	3/95	Cheat/Lösung
Lollypopp	2/95	Codes
Mag!	8/96	Tips
Magic Carpet	8/95	Cheats
Magic Carpet 2	9/96	Cheats
Master of Magic	8/95	Tip
Master of Orion II	2/97	Cheat
Mechwarrior 2	10/95	Tips
Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat
Metal Marines	11/95	Codes
Metaltech: Earthsiege	3/95	Tip
Might & Magic V	10/94	Tips
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Myst	9/94	Lösung
Need for Speed	1/96	Cheats
Normality	10/96	Lösung
Offensive	9/96	Codes
Oldtimer	3/95	Cheat
One Must Fall	2/95	Tips
Outpost	9/94	Tips, Cheats
Panzer General	4/95	Tips
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Phantasmagoria II	2/97	Lösung
Pirates!	2/95	Tip
Pizza Connection	12/94	Cheat
Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Raptor	8/94	Cheat
Rayman	1/97	Cheat
Rebel Assault II	1/96	Codes
Rebel Assault II	8/96	Cheats
Reunion	9/94	Tips
Rings of Medusa Gold	12/94	Cheat
Robinsons Requiem	11/94	Tip
Robinsons Requiem	4/95	Tips
Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Schleichfahrt	2/97	Cheat
Seek and Destroy	6/96	Cheats
Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Shannara	4/96	Lösung
Shattered Steel	2/97	Cheat
Sim City 2000	8/94	Cheat/Tip
Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Sim Copter	2/97	Cheat
Sim Tower	9/95	Cheat
Space Quest 6	10/95	Lösung
Stonekeep	4/96	Cheats
Superfrog	6/95	Codes/Tips
Superhero League of Hoboken	11/94	Lösung
Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Talisman	3/96	Lösung
Terminal Velocity	1/96	Cheats
Terminator: Future Shock	6/96	Tips
Terra Nova	8/96	Lösung
The Dig	1/96	Lösung/Karte
The Horde	12/94	Cheat
The Last Dynasty	10/95	Lösung
Theme Park	9/94	Cheat, Tip
Theme Park	1/95	Cheat
Tie Fighter	10/94	Tips/Codes
Tie Fighter	12/94	Lösung
Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Time Commando	11/96	Codes
Time Commando	1/97	Codes/Codes
Tom Long	10/94	Lösung
Toonstruck	2/97	Lösung
Torin's Passage	2/96	Lösung
Transport Tycoon	1/95	Tips
Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
Tyrian	6/96	Cheats
UFO	11/94	Cheats
Ultima VIII	8/94	Cheats/Lösung
Urban Runner	9/96	Lösung
Virtual Casino	4/95	Cheat
Virtua Fighter PC	1/97	Tips
Vollgas	9/95	Lösung
Wacky Wheels	9/95	Cheat
Warcraft	4/95	Tips
Warcraft	6/95	Cheats
Warcraft II	3/96	Lösung/Cheats
Warcraft II	4/96	Cheats
Warcraft II	9/96	Cheats
War Wind	2/97	Cheat
Wing Commander IV	4/96	Tip
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	6/95	Lösung
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	8/95	Lösung
Worms	1/96	Tips
Worms	6/96	Cheat
Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
X-Com: Terror from the Deep	8/95	Cheat
X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
Yo! Joe!	6/94	Cheat
Zeppelin	6/94	Tips
„Z"	11/96	Lösung

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Hind gewinnt:
Martin Böhm, Bonn

PGA Tour 96 geht an:
Michael Szomback, Duisburg

Madden 97 bekommt:
Peter Eckert, Puschendorf

Cyberstorm Competition

Ein Wochenende in London verbringt:
Gerhard Gruber, Jena

Je einmal Missionforce: Cyberstorm schicken wir an folgende Gewinner:
Peter Lenz, Wuppertal
Steffen Walter, Berlin
Stefan Visser, Stolberg
Ralph Westhoff, Kamen
Jens Plageman, Hamburg
Malte Backhaus, Wolfsburg
Andreas Völlinger, Essen
Hermann Raab, Schmölln
Andreas Wuttke, Leverkusen

Luxor/Versailles

Je einmal Secrets of the Luxor erhalten:
Katharina Georgi, Stuhr
Stefan Hein, Kiel
Manfred Jaunegg, Unterpremstätten
Jürgen von der Felsen, Frankfurt/Main
Daniel Schäffner, Ludwigsburg
Bernd Götz, Gernsbach
Matthias Abé, Siegen
Brigitte Poppe, Veltheim
Hans-Werner Mackowiak, Castrop-Rauxel
Michaela Siewert, Leinzell

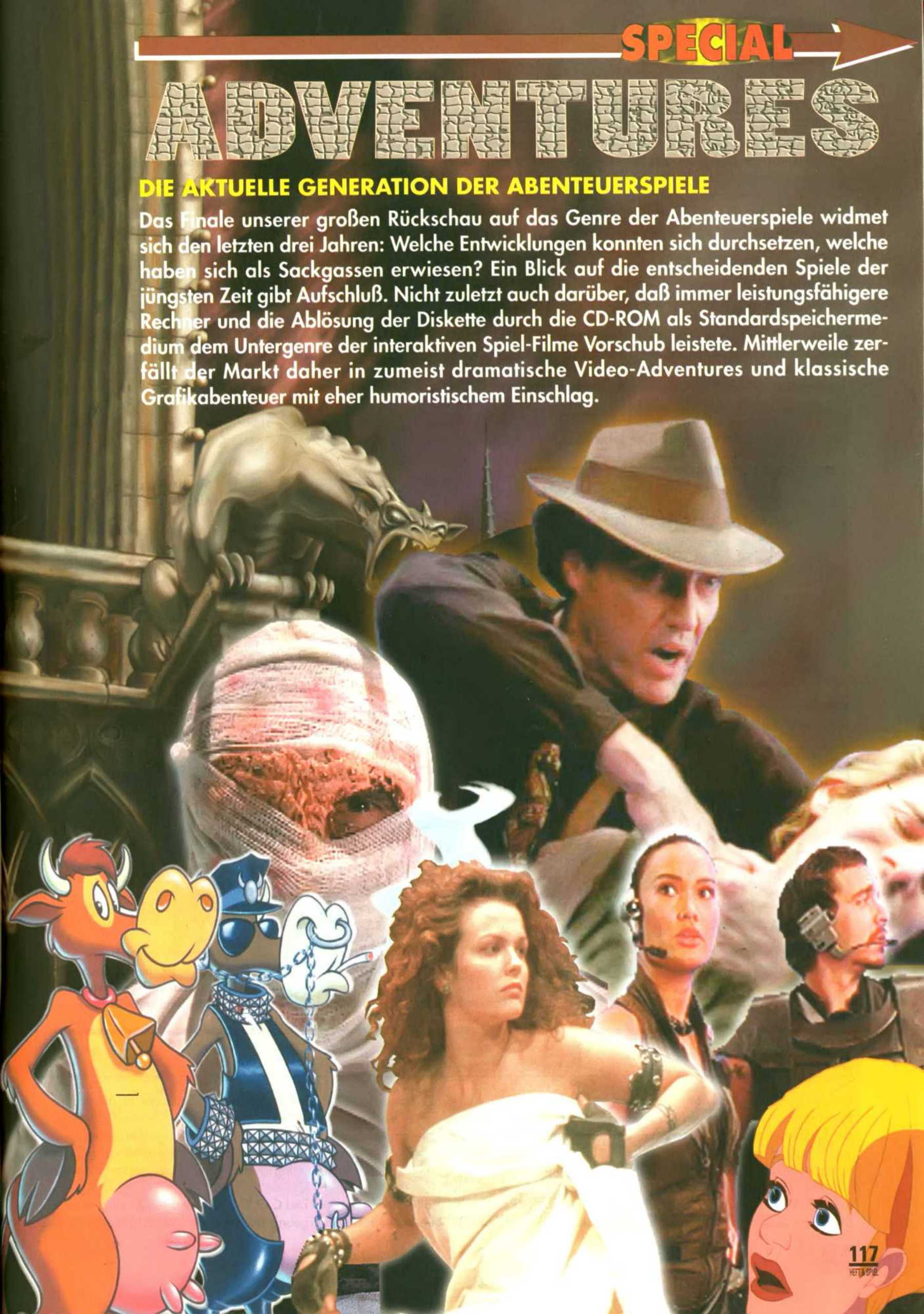
Je einmal Versailles senden wir an:
Mario Cantarero, Waltrop
Jörg Hauke, Berlin
Detlev Georg, Berlin
Guiseppe Scazzari, Dietzenbach
David Grünbeck, Mannheim
Martin Mayer, Schwalmtal
Florian Scherler, Hamburg
Jürgen Gand, Nidda
Boris Laicht, Eilenburg
Kathrin Bien, Weißwasser

SPECIAL

ADVENTURES

DIE AKTUELLE GENERATION DER ABENTEUERSPIELE

Das Finale unserer großen Rückschau auf das Genre der Abenteuerspiele widmet sich den letzten drei Jahren: Welche Entwicklungen konnten sich durchsetzen, welche haben sich als Sackgassen erwiesen? Ein Blick auf die entscheidenden Spiele der jüngsten Zeit gibt Aufschluß. Nicht zuletzt auch darüber, daß immer leistungsfähigere Rechner und die Ablösung der Diskette durch die CD-ROM als Standardspeichermedium dem Untergenre der interaktiven Spiel-Filme Vorschub leistete. Mittlerweile zerfällt der Markt daher in zumeist dramatische Video-Adventures und klassische Grafikabenteuer mit eher humoristischem Einschlag.



GRAFIKADVENTURES 1994

Für Masse und Klasse bürgten einmal mehr die Serientäter von Sierra. Da wäre zunächst **Leisure Suit Larry 6** zu nennen, wo der nach wie vor komplett gezeichnete Frauenschwarm im Polyesteranzug für Gelächter und ein Plus an Spielkomfort sorgte. So gab es eine abgespeckte Befehlsleiste und etliche via Funktionstasten abrufbare Rülps- und Schmatzgeräusche. Nicht ganz so erfolgreich schlug sich das wie immer mit kleinen Rollenspielelementen ausgestattete **Quest for Glory IV**, wo lange Ladezeiten und eine etwas müde Story den Spielspaß hemmten. Und **Police Quest IV** war geradezu ein echter Langeweiler: Ex-Polizist und Serienvater Jim Walls war zwischenzeitlich zur Konkurrenzfirma Tsunami abgewandert, zurück blieben unfaire Actionsequenzen und eine hakelige Steuerung. Der ganz große Erfolg für Sierra war indessen das märchenhaft animierte **King's Quest VII**. Das familienfreundliche Abenteuer im Disney-Stil wurde mit einem gigantischen Werbeetat vermarktet und ließ die Kassen entsprechend weihnachtlich klingeln.
Ähnlich bezaubernd ging es in **Legend of Kyrandia 2: The Hand of Fate** von Westwood/Virgin zu, wo ebenfalls eine Frau die Hauptrolle innehatte. Noch ungewöhnlicher waren die Helden des 94er-Highlights von Lucas Arts, **Sam & Max**. Hier drehte sich alles um einen Hund und einen Hasen, die nach einer amerikanischen Comic-Vorlage abstruse Kriminalfälle im Stil von Bogey & Co. zu lösen hatten. Revolutionär dabei war die genial vereinfachte Bedienbarkeit, bei der sämtliche Befehle direkt auf die rechte Maustaste gelegt wurden – was nicht zuletzt mehr Platz für die bildschirmfüllenden und sehenswert animierten Grafiken ließ.
Weiterhin erwähnenswert: Legends **Super Hero League of Hoboken**, eine köstliche Persiflage auf Superhelden von Infocom-Altmeister Steve Meretzky. Und aus deutschen Landen meldete sich im Auftrag von Software 2000 die Weltenschmiede um Autor Harald Evers mit der literarisch ansprechenden SF-Story **Die Höhlenwelt-Saga** zu Wort. Dieses Spiel ist übrigens zusammen mit Anleitung, Hintergrund und Komplettlösung im Joker Shop für nur 9,80 DM erhältlich.



Frauenheld und Zotenkönig: Larry 6



Märchenhaftes aus England: Kyrandia 2



Sierras Weihnachtswunder: King's Quest VII



Gags satt und eine nochmals vereinfachte Steuerung: Sam & Max



Eines der bislang ansprechendsten deutschen Abenteuer war die Höhlenwelt-Saga

SPIEL-FILME 1994

Mit den Spielen **Critical Path** und **Quantum Gate** zeigte Media Vision zur Jahreswende 93/94, daß sich reale Schauspieler mit computergenerierten Hintergründen zu multimedialen Highlights verschmelzen ließen. Der ganz große Erfolg blieb den Pionieren aber trotz der für damalige Verhältnisse schier umwerfenden Präsentation versagt, dazu war das Gameplay einfach zu dürftig. Hierzulande versuchte sich unterdessen der bhv Verlag mit **Inspektor Zeebok** an einem interaktiven Spielfilm. Der komplett mit Schauspielern abgedrehte Knobel-Krimi erreichte trotz deutscher Sprachausgabe etc. aber nicht einmal das Spannungsniveau einer schlechteren Folge von „Derrick".
Kriminalistisch experimentierfreudig zeigte man sich 1994 auch bei Aditus, wo unter dem Titel **C.I.T.Y. 2000** rund 1.600 eingescannte Bilder, ein Stadtplan von London und Videosequenzen auf CD-ROM gepreßt wurden. Im Ergebnis reichte es aber auch hier eher zu ei-

nem Reiseprospekt denn zu einem spielenswerten Programm. Letzteres gelang Broderbund mit **Myst**. Die screenfüllenden Raytracingbilder, die integrierten Videos, die bizarre Atmosphäre und die motivierenden Rätsel ließen den Titel insbesondere in den USA zu einem sagenhaften Kassenknüller werden, der auch heute noch Kultstatus genießt.



Am richtigen Weg: Critical Path



Derricks Erbe am PC: Inspektor Zeebok



Ein oft zitierter Klassiker: Myst

GRAFIKADVENTURES 1995

Gleich zu Beginn des Jahres sorgte Westwood mit **Legend of Kyrandia 3** für eine kleine Enttäuschung, da hier weder optische noch spieltechnische Fortschritte festzustellen waren. Ganz anders **Woodruff and the Schnibble of Azimuth** der französischen Company Coktel Vision. Die skurrilen Gags, spaßigen Animationen und schrägen Knobeleien des Spiels vermochten selbst den nicht mehr ganz zeitgemäßen Cartoon-Look zu kaschieren. Das Highlight der Saison kam jedoch von Psygnosis und hieß **Discworld**. Nach Motiven der satirischen Scheibenwelt-Romane von Terry Pratchett brannte hier ein wahres Feuerwerk aus Grafikgags, Wortwitz und abgedrehten Rätseln am Monitor ab.

Erkennbar bei Lucas Arts' „Indy 4" abgekupfert, jedoch nicht annähernd so erfolgreich war das ebenso spannende wie lustige **Flight of the Amazone Queen** von Renegade. Die Vorbilder hielten mit **Vollgas** dagegen, vermochten mit dieser Biker-Saga jedoch nicht an vergangene Erfolge anzuknüpfen. Denn zwar bot der Titel mit seinen schicken Animationen und eingestreuten Actionsequenzen viel fürs Auge, konnte aber mangels Rätseldichte problemlos an einem Abend durchgespielt werden. Gleiches galt und gilt für das Dino-Epos **Lost Eden** von Cryo/Virgin und das ritterliche Abenteuer **Dragon Lore** von Cryo/Mindscape. Bei **Simon the Sorcerer II** von Adventure Soft verhielt es sich dagegen genau umgekehrt: Die ziemlich grobpixelige Optik nahm man hier gerne in Kauf, um die überaus unterhaltsamen Erlebnisse des Nachwuchsmagiers Simon zu erleben. Sierras **Space Quest 6** wiederum war aufgrund der etwas angestaubten Optik kein allzu großer Erfolg beschieden.

Aus Deutschland kamen mit Blue Bytes **Chewy – Esc von F5** sowie **Talisman** und **Archibald Appelbrooks Abenteuer** (beide von Software 2000) gleich drei Grafikadventures, denen nicht zuletzt aufgrund optischer Defizite der ganz große Erfolg versagt blieb. Einen einsamen Rekord von zweifelhaftem Wert konnte schlußendlich Centregold mit dem **5th Musketeer** vermelden: Die Akteure duellierten sich hier mit nicht weniger als 90.000 Wörtern! Das dürften kaum weniger Buchstaben sein, als die berühmte Romanvorlage von Alexandre Dumas beinhaltete...



Abenteuer auf der bizarren Scheibenwelt: Discworld



Ein Werk der englischen Lucas-Artisten von Renegade: Flight of the Amazone Queen



Brachte Software 2000 nicht allzu viel Glück: der Talisman



Mit Vollgas durch ein Wochenende



Mantel, Degen und Geschwätz: 5th Musketeer

SPIEL-FILME 1995

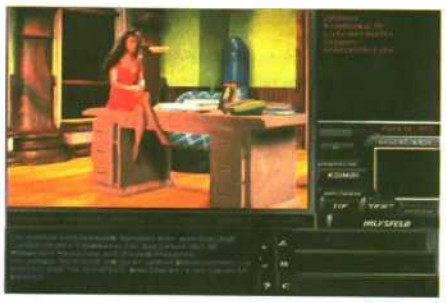
Mit vielen Vorschußlorbeeren bedacht, aber letztlich doch eine Enttäuschung war **Under a Killing Moon** von Access. Obwohl in diesem SVGA-Krimi digitalisierte Schauspieler auf vier CDs agierten, bot das durchwachsene Gameplay kaum Anlaß zur Begeisterung. Auch **Voyeur** von Philips mußte die Erfahrung machen, daß eine Riege Schauspieler keine fehlende Story ersetzen kann – selbst wenn sie noch so gut in das erotisch angehauchte Geschehen eingebettet wurde. Besser erging es da dem TV-Abenteuer **Star Trek – The Next Generation: A Final Unity** von MicroProse/Spectrum Holobyte. Es überzeugte mit teils originalen Videosequenzen, englischer Sprachausgabe der Seriendarsteller und einem spannenden Plot.
Ebenfalls in der Zukunft angesiedelt war Virgins **Daedalus Encounter**. Doch die Verquickung von Farb- und Zahlenknobeleien mit Actionsequenzen und inaktiven Videos kam trotz der feschen Tia Carrae („True Lies") in der Hauptrolle nicht sonderlich gut beim Publikum an. Und das nach einer Kurzgeschichte von William Gibson bzw. der gleichnamigen Verfilmung entstandene **Johnny Mnemonic** von Sony Imagesoft mag gar als Musterbeispiel dafür dienen, wie ein Multimedia-Adventure *nicht* aussehen sollte: Gefilmte Schauspieler alle paar Minuten per Mausklick auf Trab zu halten und wiederholt an unfairen Rätseln sowie einer unsäglichen Save-Option zu scheitern, ist eigentlich nirgendwo gefragt.
Wie man es besser macht, zeigte dann gegen Jahresende Sierra-Chefin Roberta Williams höchstpersönlich. Ihre packende Gruselmär **Phantasmagoria** gilt nach wie vor als richtungsweisender Meilenstein im Terrain der interaktiven Spiel-Filme, auch in technischer Hinsicht: Vor der leeren Blue Screen aufgenommene Schauspieler wurden in gerenderte und per Hand nachbearbeitete 3D-Örtlichkeiten eingesetzt – das Ergebnis bekam der Spieler auch als formatfüllende Videos zu sehen. Sämtliche Aktionen konnten mit Hilfe eines wandelbaren Cursors durchgeführt werden, der sich jeweils an die aktuelle Situation anpaßte und alle wichtigen Gegenstände anzeigte.



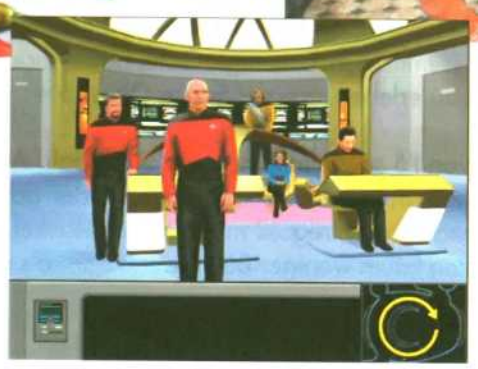
Begegnung der futuristischen Video-Art: Daedalus Encounter



Fand über eine Million Abnehmer: Phantasmagoria



Konnte die hohen Erwartungen nicht erfüllen: Under a Killing Moon



Die Enterprise findet immer ihre Fans: Star Trek – The Next Generation



Johnny, go home: Johnny Mnemonic

GRAFIKADVENTURES 1996

Der nicht nach dem gleichnamigen Film, sondern einer Comicvorlage entstandene Weltraum-Schocker **Aliens** von Cryo/Mindscape war eine herbe Enttäuschung für die Fans der bissigen Biester: Wem nützen Renderoptik und 3D-Actioneinlagen, wenn die Handlung konfus und das Gameplay mies sind? Auch Acclaims gruseliges Experiment **D** ging daneben. Ein Adventure, das ohne die Möglichkeit zwischenzuspeichern in zwei Stunden Echtzeit durchzuspielen war, mochte kaum jemand haben – schon gar nicht, wo die Rendergrafik mehr Streifen als ein handelsübliches Zebra aufwies. Aus demselben Haus kam das nicht minder experimentelle **Bad Mojo**, wo der Spieler als Kakerlake die fotorealistischen Räumlichkeiten einer Lotterbude zu durchstreifen hatte. Kafka ließ grüßen.
Ein schöneres Erlebnis war das mystische **Zork Nemesis** von Activision, das seine überragend gerenderten 3D-Schauplätze mit perfekt integrierten Videosequenzen von 50 Minuten Länge und vitaminreicher Rätselkost verband. Gänzlich in klassischer Tradition kam der ebenso schöne wie spielbare Krimi **Baphomets Fluch** von Revolution Software/Virgin daher. Hier war der begabten Feder von Charles Cecil („Lure of the Temptress") einmal mehr ein echtes Highlight entflossen. Ähnliches läßt sich auch von Al Lowes **Larry 7** behaupten, der im Auftrag von Sierra mal wieder auf Hasenjagd ging. Bei Lucas Arts hingegen hatte man immer noch nicht zur alten Form zurückgefunden: Das



Aliens: Im Weltraum hört dich keiner schreien. Am PC schon...



Eine Küchenschabe als Abenteurer: Bad Mojo

Weltraumabenteuer **The Dig** basierte zwar auf einer Idee des Starregisseurs Steven Spielberg, wirkte jedoch optisch wie spielerisch reichlich antiquiert. Und bei **Star Trek – Deep Space Nine: Harbinger** verließ sich Hersteller Viacom allzu sehr auf den zugkräftigen Namen. Die Fans indessen waren vom wortlastigen Gameplay und den hölzernen Animationen ihrer gerenderten Idole wenig angetan. Last but not least ein interessantes, wenn auch nicht sehr erfolgreiches Experiment von Gremlin: **Normality** vereinte die Optik der sattsam bekannten 3D-Dungeons mit den Rätseln eines herkömmlichen Adventures.



Alte Infocom-Genialität in neuer Power-Präsentation: Zork Nemesis



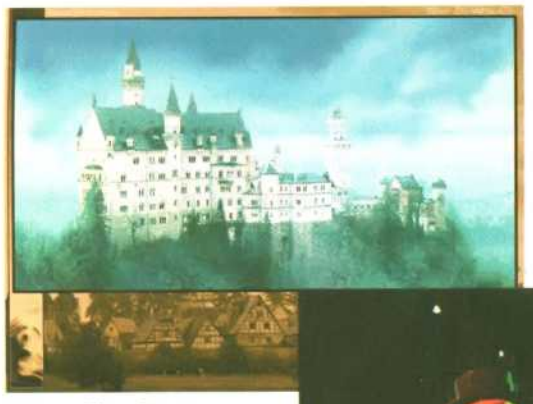
Klassisch gut: Baphomets Fluch



Rein optisch eher anormal: Normality

SPIEL-FILME 1996

In der Tradition von „Phantasmagoria" setzte Sierra die Gruselmär **Gabriel Knight 2 – The Beast within** teilweise sogar an (deutschen) Originalschauplätzen in Szene. Das französische Tochterunternehmen Coktel Vision steuerte unterdessen den spannenden Video-Krimi **Urban Runner** bei, wo der Spieler vielfach in Echtzeit zu agieren hatte. Digitalisierte Schauspieler und knackige Rätsel gab es bei Sanctuary Woods' **The Riddle of Master Lu** zu sehen, während es bei Microforum etwas zu hören gab: **Virtual Corporation** ist das erste (über ein Mikro) sprachgesteuerte Adventure aller Zeiten. Da die Methode mehr schlecht als recht funktioniert und ein richtiges Gameplay fehlt, hat das bloß niemanden interessiert...
Der mit illustren Hollywoodmimen wie Christopher Walken aufwartende Krimi **Ripper** von Take 2/Gametek sorgte für einen ganz eigenen Rekord: Er beinhaltet so ziemlich die schwierigsten Rätsel der Softwaregeschichte. **Pandora Directive** von Access Software wiederum beschäftigte gleich 20 Schauspieler wie Tanya Roberts („Im Angesicht des Todes") oder Barry Corbin („War Games"), und die Akustik entstammte der Jazzlegende Ritchie Havens. Spannung und Dramatik sucht man hier freilich dennoch vergebens.



Werwolfjagd in Bayern: Gabriel Knight 2



Bockschwer: Ripper



Ein sprachgesteuertes Fiasko: Virtual Corporation



Hochspannung garantiert: Urban Runner

DER STAND DER DINGE

Das laufende Jahr stand zunächst ganz im Zeichen der Fortsetzungen: Psygnosis setzte mit **Discworld 2** ein weiteres Mal auf englischen Humor und Cryo bei **Dragon Lore 2** erneut auf hübsche Rendergrafiken mit 3D-Echtzeitkämpfen. Sierra ging mit **Phantasmagoria 2** gegenüber dem Vorgänger immerhin einen Entwicklungsschritt weiter und ließ die Akteure diesmal weitgehend in Kulissen und an Originalschauplätzen agieren anstatt vor der Blue Screen.
Ansonsten kann man dem Cartoon-Adventure **Down in the Dumps** aus den französischen Haiku Studios trotz einiger Schwächen im Spieldesign einen gewissen Charme nicht absprechen, während Virgins **Toonstruck** gar als richtungsweisend gelten muß: Nie zuvor sah man eine derart geglückte Symbiose aus Zeichentrick und Realfilm am Monitor! Die auseinandergedrifteten Sub-Genres des klassischen Grafikabenteuers und des interaktiven Spiel-Films scheinen also auf dieser Basis wieder zusammenzufinden. (md)



Das Jahr der Sequels: Discworld 2, Dragon Lore 2 und Phantasmagoria 2



Ein kleiner Schritt für Christopher Lloyd, ein großer Schritt für das Genre: Toonstruck

MMX™ SPECIAL

WAS BRINGT DER PENTIUM MMX?

Intel präsentiert die nächste Prozessorengeneration

Kurz nach Jahresbeginn bescherte der Branchenführer dem Hardware-Karussell einen weiteren Mitfahrer und machte damit manch nagelneuen „Weihnachts-PC" mit 200 MHz technisch schon wieder zum Schnee von gestern – oder etwa doch nicht?



Neuer Chip, neues Logo - von Intel präsentiert in den Enemy Mine-Kulissen der Bavaria Filmstudios

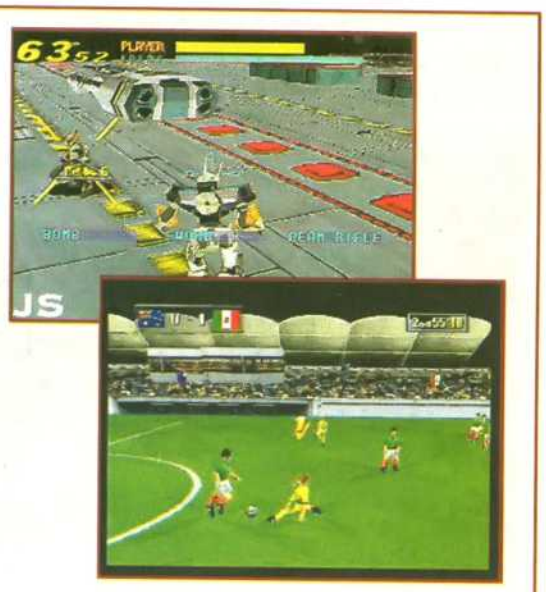
Die Filmkulissen zu dem SF-Streifen „Enemy Mine" lieferten auf dem Gelände der Münchner Bavaria Studios den stilvoll-futuristischen Rahmen für die Europapremiere von Intels neuer Prozessorengeneration. Ebenso sorgfältig hatte man die Fachjournalisten ausgewählt, die dort am 8. Januar einen Blick auf die ersten Rechner mit einem Pentium MMX-Chip unter der Haube werfen durften. Wir nutzten diese Gelegenheit, um den Verantwortlichen gleich ein paar bohrende Fragen zu stellen. Zum Beispiel...

WAS HEISST MMX?

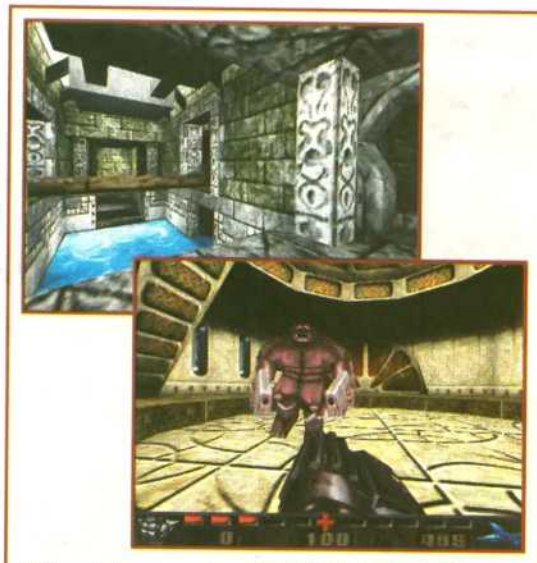
Obwohl die Vermutung naheliegen würde, daß MMX die Abkürzung für „Multi Media eXtension" ist (häufig wurde diese Bezeichnung bereits veröffentlicht), handelt es sich dabei nach offiziellen Angaben einfach um ein Warenzeichen ohne besondere inhaltliche Bedeutung. Tatsächlich geht's hier von der Sache her ja auch „nur" um ein schlichtes Prozessor-Update. Erweiterte Video- oder Audio-Funktionen sind dagegen *nicht* im Angebot.

WAS IST MMX?

Bei der Entwicklung des Prozessors ließ man den Pentium-Kern unangetastet, die Programmierer erhalten nun lediglich Zugriff auf zusätzliche Funktionen. Konkret sind das 57 neue Befehle sowie zwei parallele 64 Bit-Register zur schnellen, gleichzeitigen Bearbeitung von Datenpaketen beliebiger Machart – seien dies nun Grafikpixel, Soundsamples oder im Speicher abgelegte 3D-Tabellen. Außerdem wurde der interne CPU-Cache auf 32 KB erweitert. Dies kommt insbesondere solchen Mini-Programmroutinen zugute, wie sie gerade beim 3D-Rendering oder der Videokompression gern benutzt werden: Sie müssen nun nicht mehr so häufig auf das externe Bussystem und den vergleichsweise lahmen Hauptspeicher ausweichen. Zu guter Letzt hat Intel vom Pentium Pro-Chip die verbesserte Sprungtechnik zwischen einzelnen Programmteilen übernommen, was ebenfalls für etwas mehr Tempo im Byteverkehr sorgen soll.



Ab Herbst '97 setzt Sega voll auf MMX: Virtual On und Worldwide Soccer



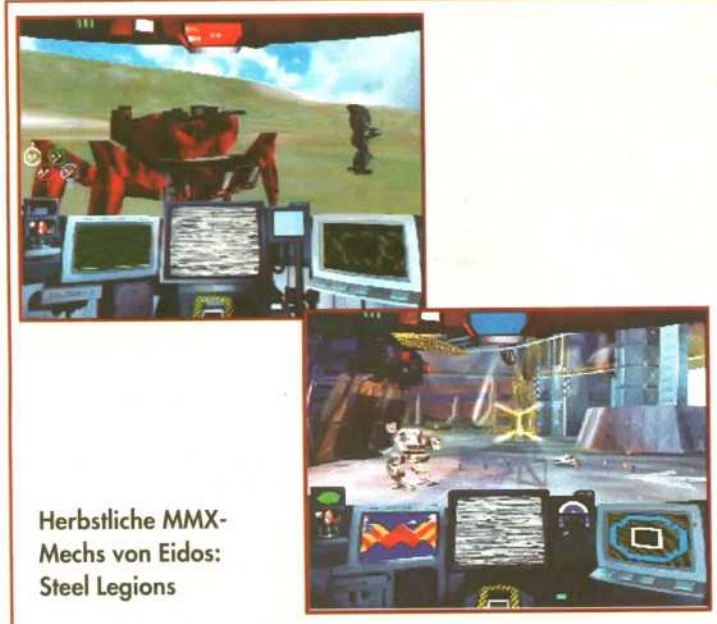
Epics vielversprechender MMX-Actionkeller: Unreal

MMX IM NETZ



Aktuelle Informationen zum Thema MMX verteilt Intel im Internet unter der Adresse **http://www.mmx.com**. Dort können sich Entwickler melden, aber auch Normalsterbliche erfahren viel Interessantes über die neue Technologie – doch leider nur wenig über kommende MMX-Spiele.

Viele Hardware-Infos, wenig Spiele-News: Intels MMX-Website



Herbstliche MMX-Mechs von Eidos: Steel Legions



Eventuell mit MMX-Support: Falcon 4.0 von MicroProse

WAS KANN MMX?

Die erste Probefahrt mit dem MMX-Boliden verlief enttäuschend: Die gängigen Benchmark-Tools ermitteln bei einem Pentium MMX/166 bloß einen Geschwindigkeitszuwachs von 10 bis 30 Prozent gegenüber einem Rechner ohne MMX-Technologie – im Ergebnis entspricht das ziemlich genau einem handelsüblichen P200. Wesentlich erfreulicher wird das Bild, wenn man den Testcode auf den MMX hin optimiert, denn dann sind schon rund 60 Prozent mehr Rechenleistung drin. Manche Softwareentwickler halten sogar eine (Grafik-) Tempoverdopplung für möglich. Für diese These mangelt es im Moment allerdings noch an konkreten Beweisstücken, weil spezielle MMX-Versionen von Programmen derzeit bestenfalls parallel entwickelt werden. Kein Wunder, denn in ihrer optimierten Form laufen die Spiele auf alten Pentium-Systemen leider nicht.
Wer nun wissen möchte, wie es in absehbarer Zukunft um den Softwarenachschub bestellt ist, konsultiert dazu am besten die über die Seiten verstreuten Kurzinterviews, welche wir mit einigen Branchen-Insidern zum Thema geführt haben. Bezahlt machen dürfte sich diesbezüglich in jedem Fall Intels enge Kooperation mit Microsoft: Sobald Bill Gates' Mannen die Direct3D-Routinen von Win 95 vollständig an MMX angepaßt haben (in der Version 3.0 ist das angeblich erst ansatzweise der Fall), werden viele Win 95-Spiele auch ohne ausdrücklichen MMX-Support ein bißchen flotter in die Gänge kommen.

DIE 3D-LÜGE

Nicht nur in branchenfremden Magazinen stand in letzter Zeit des öfteren zu lesen, Intels MMX-Technologie würde einen eigenen 3D-Beschleuniger beinhalten. Eine glatte Falschmeldung: Zwar kann ein Pentium MMX die Daten deutlich schneller bearbeiten und vom RAM zur Grafikkarte schieben, doch sind gerade die zeitintensiven 3D-Berechnungen davon kaum betroffen – laut Intel ergibt sich **bei 3D-Kalkulationen nur ein Tempozuwachs um 30 Prozent**. Vorteile bietet in diesem Zusammenhang eher das leistungsgesteigerte Prozessor-Bussystem, welches größere Datenpakete und somit auch mehr Farben verkraftet. Dadurch erreichen nun High- oder True-Color-Grafiken mit rund 65.000 bzw. 16,7 Mio. Farben ungefähr dasselbe (Zoom-) Tempo auf dem Screen wie der altgediente 256 SVGA-Farben-Standard am gewohnten Pentium. Last but not least sind schönere CD-Videos (auch) im MPEG-Format zu erwarten.



Durch MMX werden MPEG-Videos schöner und 3D-Spiele bunter, aber kaum schneller



Heiner Genzken, Intel

„1997 ist das Jahr der MMX-Technologie"

?: *Der Pentium MMX sorgt für eine schnellere Bearbeitung von Grafik- und Sounddaten. Ist der nächste Schritt dann die Integration eines kompletten PCs auf einem Chip?*
HG: Nein, Erweiterungskarten werden auch in Zukunft nicht überflüssig! Sie sind ja gerade der Vorteil des PC-Konzepts, denn jede Karte kann ihre speziellen Stärken ausspielen, ohne daß sie von einer eventuell veralteten Komponente ausgebremst würde.

?: *Glauben Sie, daß am Jahresende überhaupt noch Pentiums ohne MMX-Technologie angeboten werden?*
HG: Auf jeden Fall wollen wir die MMX-Technologie so schnell und so breit wie nur möglich in den Markt einführen. Von unserer Seite her sind Technik und Preise so gehalten, daß sich jede PC-Manufaktur problemlos darauf umstellen kann. 1997 wird das Jahr der MMX-Technologie!



Liegt vielen MMX-Rechnern bei: das Bundle mit dem Rennspiel „P.O.D.", der Spacesim „Space Station" und dem Multimedia-Lexikon „Ultimate Human Body"



Nicolas Gaume, Kalisto

„MMX hätte schon im ersten Pentium stecken müssen"

?: Ihr Team hat gerade letzte Hand an „Ultim@te Race" gelegt, der bislang vielleicht schönsten PC-Raserei. Welche Erfahrungen haben Sie denn während der Entwicklung mit der MMX-Technologie gesammelt?

NG: MMX ist eine feine Sache, es hätte aber gleich im ersten Pentium-Chip eingebaut sein müssen. Jetzt sollen sich Spieler und Entwickler umstellen – und dann im nächsten Jahr mit MMX2 schon wieder!

?: Das hört sich nicht gerade nach Begeisterungsstürmen an...

NG: Mit MMX kann ich schöne CD-Videos abspielen und buntere 3D-Grafiken rendern, sie aber kaum beschleunigen. Dafür braucht es eine schnelle 3D-Karte – wie etwa den PowerVR-Chipsatz, den „Ultim@te Race" zum Betrieb voraussetzt.

?: Demnach kommt aus Ihrem Haus so bald keine MMX-Software?

NG: Doch, schließlich wird in spätestens zwei Jahren jeder gebrauchstüchtige PC über die MMX-Technik verfügen. Und da können und wollen wir nicht außen vor bleiben. Wir checken auch gerade, inwieweit die 3D-Echtzeitoptik unseres kommenden Adventures „Dark Earth" vom MMX profitieren kann.

WAS KOSTET MMX?

Pentium-Systeme mit MMX-Technologie werden zunächst mit 166 und 200 MHz in Desktoprechner eingebaut, den mobilen Bedarf decken stromsparende Versionen mit 150 bzw. 166 MHz ab. Praktisch jeder namhafte PC-Hersteller hat inzwischen bereits MMX-Modelle im Sortiment oder bietet sie in Kürze an – zu Preisen, die sich kaum von denen bisheriger Pentium-Geräte unterscheiden. Als zusätzlichen Kaufanreiz legen verschiedene Anbieter zudem ein Softwarepaket mit dem futuristischen Autorennen „P.O.D.", der SF-Simulation „Space Station" und einer Multimedia-Reise durch den menschlichen Körper namens „Ultimate Human Body" bei. Mit einem weiteren Preisverfall ist spätestens zur Jahresmitte zu rechnen, denn schließlich erscheinen dann zwei direkte Konkurrenzprodukte: Bis dahin will AMD mit der Produktion des „K6" begonnen haben, während Cyrix den ebenfalls MMX-fähigen „M2"-Chip auf den Markt bringt.



Schneller dank MMX und Direct3D: Formel 1 von Psygnosis



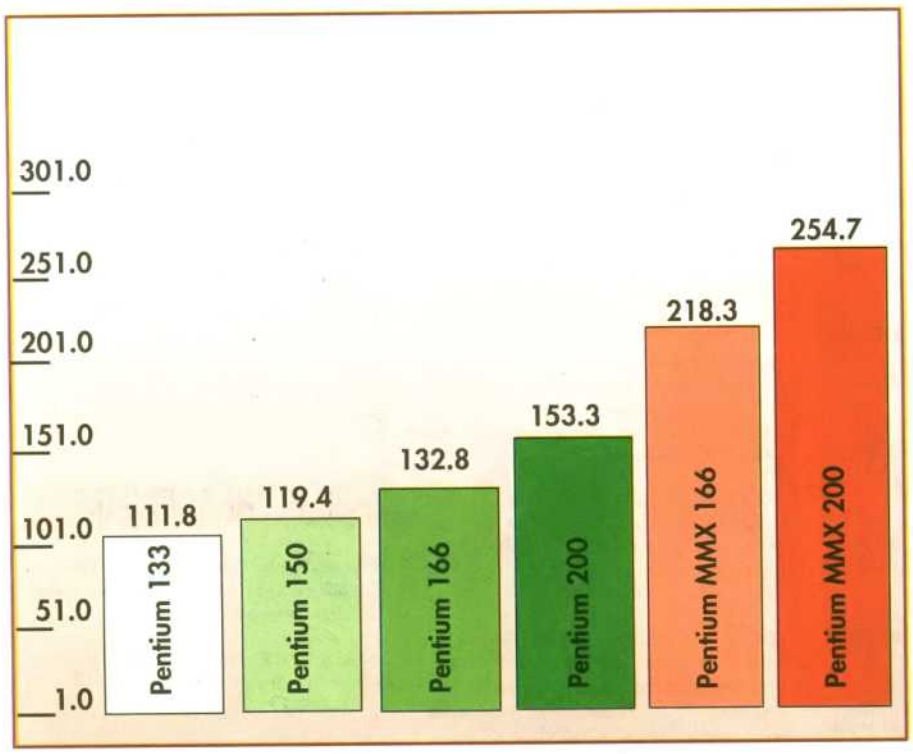
Exklusiv für MMX und die 3Dfx-Grafikkarte: WipEout 2097 von Psygnosis

DER PREISHAMMER

Ganz unabhängig von seinen technischen Fähigkeiten hat der Pentium MMX-Prozessor bereits einen beeindruckenden Preisrutsch verursacht: Exakt am Tag der MMX-Premiere boten einige PC-Discounter **neue MMX-Rechner zum alten Tarif der Vorgänger** an. Und diese wiederum waren teilweise gleich um ein ganzes Viertel preiswerter zu haben als noch wenige Tage zuvor!



Aus dem Prospekt eines PC-Discounters: Preisrutsch am Tag der MMX-Premiere



60 Prozent mehr Tempo durch MMX zeigt der Intel-Benchmarktest an



Einer der drei kommenden MMX-Keller von 3D Realms/Apogee: Blood

WER BRAUCHT MMX?

Lohnt sich das Warten auf die nächste Preissenkung oder sollte man doch besser sofort zuschlagen? Die richtige Antwort auf diese Frage hängt wie immer ganz von den persönlichen Ansprüchen und finanziellen Möglichkeiten ab. Als Käufer der ersten Stunde hat man zumindest keine Probleme mit der bereits vorhandenen Software zu befürchten, denn die bisherigen Tests bestätigen eine uneingeschränkte Abwärtskompatibilität zum altgewohnten Pentium-Standard. Aber auch ein geduldigeres Vorgehen beim Hardwarekauf hat ein paar gewichtige Argumente für sich: Schon Ende 1997 will Intel den Pentium Pro-Nachfolger (Codename „Merced") vorstellen, und nur wenige Monate danach soll ein Low Cost-Chip mit integriertem MMX-Nachfolger kommen.

Selbst wenn die Softwarehersteller im Moment noch etwas zögerlich reagieren (die Handvoll anstehender MMX-Spiele läuft zudem in leicht abgespeckter Version auch am Normal-Pentium), führt mittelfristig sicher kein Weg an MMX vorbei. Denn wann hätte der Digi-Markt schon mal der geballten Marketingpower von Intel und Microsoft widerstehen können?! (rl)

AUFRÜSTEN – EINE SINNVOLLE ALTERNATIVE?

Voraussichtlich Ende März will Intel auch Tuningkits für alte Pentium-Rechner präsentieren. Zunächst werden sich solche mit P75-, P90- und P100-CPU via Overdrive auf den MMX-Standard hochrüsten lassen. Etwas später kommen dann die Rechner mit P120- oder P150-CPU an die Reihe, und in der zweiten Jahreshälfte schließlich noch ihre Kollegen mit „altem" P166- und P200-Prozessor. **Ganz einfach dürfte der Austausch alt gegen neu freilich nicht werden**: Einmal ist dabei auf Größe und Machart des CPU-Sockels am Motherboard zu achten, zum anderen auf die Betriebsspannung von 2,8 Volt. In der Praxis konsultiert man daher besser erst mal seinen Händler – und davor noch seine Hausbank: Verbindliche Preisauskünfte waren zwar noch nicht zu erhalten, aber intern ist von Tarifen ab 900 DM aufwärts pro Kit die Rede.



Das Hochrüsten alter Pentium-Rechner auf den MMX-Standard ist teuer und aufwendig



Ingo Zaborowski, Psygnosis

„MMX kann 3D-Grafikkarten nicht ersetzen"

?: *Welche kommenden Psygnosis-Spiele unterstützen MMX?*
IZ: Der erste spezielle MMX-Titel ist unsere futuristische 3D-Raserei „WipEout 2097". Ansonsten werden unsere 3D-Spiele MMX zunächst nur im Rahmen der Direct3D-Funktionen von Win 95 unterstützen. Eventuell nutzen aber einige unserer Herbstprodukte diese Technologie.

?: *Wie denkt man bei Psygnosis über Intels Chip-Neuerung?*
IZ: Als integrierte Multimedia-Lösung ist der Pentium MMX ein Fortschritt gegenüber der alten Technologie. Aber gerade im Bereich der 3D-Grafik bringt er kaum Vorteile – da laufen einige Spiele teils eher langsamer als auf schnellen Pentium-Prozessoren!

?: *Wird MMX die 3D-Grafikkarten ersetzen?*
IZ: Unser Entwicklungsleiter hat ausgiebige Tests gemacht. Danach kann der Chip nicht mit den überragenden Fähigkeiten von 3D-Karten mit Voodoo- bzw. 3Dfx-Chipsatz, PowerVR oder Verite mithalten. Psygnosis setzt deshalb auf optimierte Produkte wie etwa „Formel 1" für 3D-Beschleuniger.

KLEINANZEIGEN



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

BIETE HARDWARE

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2 LW, TV Modulator, Mouse/Pad, Joysticks + ca. 200 Disks + div. Spiele z.B. Turrican 2, Eishockey Manager, Monkey Island 1+2 u.v.m., alles 100% in Ordnung für 500 DM. Tel.: 0271/356399

Amiga 500 +, Kick auf A500, Maus, Bücher, Software und Spiele; z.B. Simon the Sorcerer I u.v.m., VHB 250 DM. Tel.: 04342/83773 (Christian)

Verkaufe: Soundblaster 16 Vibra OEM PuP 95 DM. Tel.: 0228 374919

Verkaufe Virtual I-O I-Glasses für PC und TV-Anschluß (ca. 1 Jahr alt). Preis: VB 1200,- DM. Tel.: 06784/981083 von 13.00 - 18.00 Uhr

A 600, 2 MB RAM, 30 MB Festplatte, Monitor, 2. LW, viel Software, 500,-. 0171/3818927 ab 18 Uhr

A600, 2 MB, 120 MB Festpl., 1084S-Monitor, Kickstart 3.1, Maus, Joystick und eine Menge Software... Tel/Fax: 04344/2558, fragt nach Sven.

Verk. A500 + 1 MB Speicher + 2 Joysticks + Maus + TV Kabel (ca. 320 Disks + 2 Diskboxen) VB 350 DM. Tel.: 05368/524

Verk. 2 x A500 + 2 MB RAM + 20 MB HD + Zubehör + viele orig. Spiele. Liste auf Anfrage. Preis nach VB. Silvio Schekar, Kirchweg 40 b, 01762 Hartmannsdorf

A1200, 270 MB, Drucker, Monitor, Maus, Joystick, Originalspiel, DM 600,-. Tel.: 0405285740

BIETE SOFTWARE

ACHTUNG! Ich verkaufe über 100 Levels für Alarmstufe Rot für sagenhafte 2 DM (die Levels stammen direkt aus Amerika). Tel.: 07802/981948. Nach Tobias fragen. PS: Bis zu 80 % Mengenrabatt

CD-ROM: Golden Gate Killer DM 50,-, Die fünfte Dimension (nur Win 95) DM 50,-, Aliens a Comikbook Adventure DM 30,-. Alles komplett deutsch incl. Porto. Tel.: 05175/7606

PC Orig. + NN: Scenerys für MS, Flugsimulator 5.0, Las Vegas, Tokio, Hawaii Stck. 30,- DM, Bao Flightshop 50,- DM, Gravis Pro Joystick 40,- DM, PC Player Jahrg. 1996 ohne CD 60,- DM. 02822/52415 ab 16.00

Verkaufe Strike Commander, F-15 Eagle 3, Frontier E. 2, SC-Tactical Operations und Car and Driver für zusammen nur 30 DM. Tel.: 05407/39130

350 Level für Warcraft 2 + 100 Level für C&C + 70 Level für Descent 1&2 + 20 Cities für Sim 2000 zusammen auf 1 CD nur 25 DM; CivNet CD 29 DM; D/Generation nur 18 DM: Vk + 6 DM, NN + 12 DM; Tel.: 09628/8459

Biing, Simon 1, Top Gun, Comanche vs, Werewolf, A Final Unity u. Bioforge. V7-Mirage ISA, CR562b CD-LW. Suche Alien Trilogie u.ä. Games, WC4, EW-Jim 1+2, Priv. 2, Tomb Raider. Tel.: 05199367 Jörn

Rebel Assault 2, das ultimative Star Wars-Actionspiel mit 15 Levels und tollen Videosequenzen. Original US-Doppel CD ohne überflüssige Mogelpackung, nur 37,- DM. Frank Jarolewski, Vennepoth 3, 46047 Oberhausen

Verkaufe Spiele (NBA 96, Gunship 2000 und viele Oldies - nur Originale). Verkaufe auch Hardware. Liste anfordern bei: M. Weißeno, Retemeyerstr. 5, 38126 Braunschweig/BasketAs@url-com

Verk. Mechwarrior II, Wing Commander III, Windows 95 Starter Kit, Buch: Umsteigen auf Win 95/Gebunden/519 Seiten, Warcraft II, Ran Trainer, Vision 4.0, Kilian Past, Prof. Kurt Huberstr. 44, 82166 München

Löse Spielesammlung auf: (Dig, FIFA 96, Psycho Pinb., Space Quest...). Kathrin Martinek, Kirchwiesstr. 41, 66851 Bann, Tel.: 06371/12391 (König). Auch Lösungen. Käufer erhalten eine PC-Überraschung!

Kings Quest 7, Die Siedler 1, Strike Commander, Privateer 1, Aces of the Deep, kompl. für 85 DM, alles Zustand 1, Tel.: 08553/477, Fax 08553/6838 ab 20.00 Uhr, Markus verlangen.

Verk. orig. verpackt Monkey Island DV 1+2 je 35 DM, Panzer General 2 DA 50 DM, Themepark DV 45 DM. Patrick Heinrich, Bärenweg 24, 76149 Karlsruhe

Perfect Pinball 30,- DM, Kick Off 3 30,- DM, Virtual 20,- DM, Alone in the Dark 2 20,- DM, Larry 6 30,- DM, Die Schicksalsklinge 20,- DM, Das Schwarze Auge 25,- DM. 07254/4260

SUCHE SOFTWARE

Suche: Have a N.I.C.E-Day, Road Rash, Discworld 2, Phantasmagoria 2, NHL 97, Gabriel Knight 2. Schickt Eure Angebote an: Volker Schölzchen, Lerchenstr. 24, 59929 Brilon

Suche Dark Forces und Crusader-Noremorse, preisgünstig. Tel.: 0341/9418464

Suche verzweifelt The Bardstale (1,2,3), am besten The Bardstale Trilogy. Tel.: 0335/62408

Suche für Amiga: Das Schwarze Auge und Fugger. Bitte nur Originale. Markus Stiller, Schelztorstr. 46, 73728 Esslingen, Tel.: 0711/352195

Suche für Amiga 500 die Spiele Waxworks, Larry 5 (nur deutsche Versionen). Biete für jedes Spiel 20,- DM + Versandkosten. Tel.: 03671/612698

TAUSCHE SOFTWARE

Habe und suche Games für PC auf Disk und CD. Schickt Liste an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg

Tausche C&C2 und Toonstruck gegen FIFA Soccer 97, Larry 7 oder Tomb Raider. Tel.: 05021/12676

Suche Tauschpartner für PC-Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste oder Disk an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg. 100% Antwort!

KONTAKTE

Habe und suche Games für PC auf Disk und CD. Schickt Liste an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg.

Suche Tauschpartner für PC-Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste oder Disk an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg. 100% Antwort!

VERSCHIEDENES

666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 4, Maniac 2, Dreamweb (nur Vorauskasse): T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Verk. Spielstände mit ü. 1 Mio $ für S. City 2000 und ü. 100 Städte (10 Städte = 10 DM). Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen (Spielstandpreise erfragen!) 0201/222875

Verkaufe über 650 Lösungen, Cheats, Tips + Tricks zu fast allen PC- und Amiga-Spielen (nur Vorauskasse). Fordert kostenlose Preisliste an! Lösungen 4,- Tricks 2,50 usw. Ch. Veron, Fabrikstr. 40, 67655 Kaiserslautern

Workteam sucht Programmierer! Wir wollen eine Comp.-Simulation realisieren und brauchen dazu einen Crack, der sich mit Win 95 auskennt. Info: (Franz) 0761/31826

52 Lösungen auf Diskette für nur 25,- DM! Z.B. mit Police Quest 1-4, Kings Quest 4-7, Space Quest 1-5, Larry 1-6, DSA 1+2, Laura Bow 1+2, Indy 3+4, Mansion 1+2 uva. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

PC-Spiele, Hardware, neu & gebraucht superpreiswert! Kostenlose Liste anfordern! Auf CD gebrannt: Sicherungskopien/Daten & Einscannungen aller Art (Fotos, Dias), sowie CD-Brennrohlinge sehr preiswert! H. Dietrich, Stegerwaldstr. 57, 12277 Berlin, Tel.: 030/7211918, Funk: 0171/5137994

Biete Hunderte von Spielelösungen und Cheats. Pro Lösung nur 2,- DM. Neu! C + C Special Disk 9,- DM, mehr auf Anfrage. Christof Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

PC Joker Heft & Spiel

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Suche Software
- ☐ Tausch
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

INTERGALACTICAL GHOST-ACTIVITIES

HALLO, JUNGS! HIER PERRY RHODAN! STELLT MIR SCHON MAL 'NEN DRINK WARM! ICH SCHALT' AUF HANDBETRIEB UND KOMM' AUF 'NEN SPRUNG VORBEI ... OVER!

PIEP! ROGER! PARK' ER SEIN RAUMSCHIFF AUF DECK 5 ... OVER!

HAI PERRY! ACE OF SPACE! HA! WIE GEHT'S MANN?!

KLATSCH!

?

TOCK

STRUNZ

!

GOTT ... DAS WAR DIE BESTE VURGUZZ-BAR WESTLICH DES ANDROMEDA-NEBELS ...

MÄCHTIG GROSSES FEUER, DAS! HATTEN WOHL PECH MIT IHRER MICROWELLE. WAS?!

UH-PS!

GIB STOFF! DA! DIE SCHATTEN GREIFEN AN!

EY! GUCKMA! EIN SECHSTÜRIGER IMPERIALER STERNENKREUZER!

ROMULANER!

ZYKLONEN!

DIETMAR SCHÖNHERR!

HÄTTEN DIE HERREN WOHL DIE GÜTE DIE SICHT WIEDER FREI ZUGEBEN, JA?!

ERGEBENSTEN DANK AU ...

... AU ...!

?! FLOSSEN WEG VOM GAS, IHR !!! ...

KRACH

UFF! GERADE NOCH ...! UND JETZT: VERPFEIFT EUCH!

JA, SICHER! NUR EINES NOCH: KÖNNTEN SIE MIR EIN AUTOGRAMM VON DEANNA TROI BESORGEN — BITTE! BITTE!!

PASS DOCH AUF, MANN! MEIN ANZUG!

DER MACHT EINEN WIND HIER! DABEI HINTERLÄSST DER STIFT KEINE FLECKEN ... WAS RÖCHELT DER DENN SO ...?

EGAL! DANN KANN ICH ENDLICH DAS RUDER ÜBERNEHMEN!

Leserbriefe



Von allen guten Geistern verlassen? Die Nase voll von geistlosen Diskussionen? Kein Problem, hier kommen unsere garantiert geistreichen Leserbriefseiten. Wir waren jedenfalls von den vielen, vielen positiven Zuschriften zur neuen Heftgestaltung begeistert!

GESTANDEN UND BESTANDEN

Ich stand also am Kiosk und hatte noch zehn Mark für eine Zeitschrift. Es sollte ein Computerspiele-Magazin sein, wenn möglich mit CD-ROM. Der PC JOKER war mir schon bekannt, ich hatte ihn jedoch aufgrund seines schlechten Cover-Layouts nie zu kaufen gewagt. Auch diesmal war das Cover wieder äußerst daneben, aber die Vollversion von „Battle Isle 2" und der günstige Preis bewegten mich doch zum Kauf. Zu meiner Überraschung war das Layout im Heft dann jedoch relativ seriös und übersichtlich, mit gut zu lesenden und kritischen Testberichten. Abgesehen vom widerlichen Cover (besonders störend die unharmonischen Farben und der Aufdruck „Super – Vollversion") war ich also rundum begeistert. Wenn der Preis so bleibt und weiterhin gute Vollversionen sowie kritische Artikel geliefert werden, werde ich das Heft wohl mit Sicherheit abonnieren!
lobt Steffen Zillig aus Butjadingen.

Hier bestätigt sich mal wieder eindrucksvoll die alte Weisheit, daß man Bücher (und eben auch Magazine) nie nach dem Umschlag beurteilen sollte – zu sehr hängt dessen Gestaltung vom persönlichen Geschmack ab. Wie kommt also der seit der zweiten Ausgabe geänderte Cover-Look an? Und was vielleicht noch wichtiger ist: Haben wir mittlerweile einen neuen Abonnenten?

DIE GÜTE SELBST

„Battle Isle 2", mehr Seiten, zwölf Ausgaben im Jahr, Meinungskästen: Mein Gott, was ist bloß in Michael gefahren? Seine Güte hat sich ja über Nacht vertausendfacht! Hoffentlich könnt Ihr das über längere Zeit finanzieren, sonst werde ich anfangen zu weinen. Daß die Meinungskästen abgekupfert sind, stört mich übrigens nicht – meines Erachtens haben die schon lange gefehlt. Aber wieso habt Ihr bloß die Grafik Competition eingestellt? Bitte, ich flehe Euch an: Bringt sie wieder! Obwohl mein Freund, der Amiga-User, tagelang unter schwersten Depressionen litt, finde ich es doch angemessen, daß Ihr zur Finanzierung des Projekts HEFT & SPIEL die anderen Magazine aufgegeben habt. Aber wenn Ihr in zwei, drei Jahren die Millionengrenze überspringt und der Amiga wieder populär wird, könnt Ihr das Heft ja wiederbeleben. Jedenfalls werde ich ein Zehn-Jahres-Abo bestellen und auf die nächsten tollen Spiele warten!
verspricht Andre Teusianu aus Collenberg.

Wow, noch ein Abonnent! Wenn das so weitergeht, dürfte sich Michaels Geldspeicher proportional zu seiner Güte vergrößern. Der Malwettbewerb wurde übrigens eingestellt, weil die Beteiligung recht gering war. Aber wer weiß, wenn nur genügend Leser ihn zurückfordern? Weinen brauchst Du also höchstens um den Amiga Joker, denn dessen Aussichten auf ein Comeback sind eher trübe: Sobald wir die Millionengrenze übersprungen haben, findest Du mich nämlich (hoffentlich nicht) an einem einsamen Karibikstrand...

DER GANZ NORMALE WAHNSINN

Ich war seit dem zweiten Geburtstag des kultigen Amiga Jokers stets ein treuer Leser, bis ich eines Tages auf den PC umstieg. Enttäuscht über den Preis des PC JOKER mit CD entschied ich mich hier für die Konkurrenz. Dann erfuhr ich, daß der AJ die weiße Fahne hissen mußte und dachte mir: Naja, dann wird es der PC JOKER auch nicht mehr lang machen, bei den Preisen. Also schaute ich nach, ob dort auch „Letzte Ausgabe" draufstand – doch da war er, der neue PC JOKER HEFT & SPIEL. Besser, dicker und vor allem preiswerter, einschließlich „Battle Isle 2" – Wahnsinn! Und es soll sogar so bleiben, wenn man Michael im Editorial glauben darf. Tja, auch wenn der AJ dafür sterben mußte, diese Entscheidung war richtig: Von nun an soll Euer Heft wieder jeden Monat auf meinem Schreibtisch liegen!
gelobt Turtle aus dem Briefzentrum 66.

Briefe wie dieser freuen mich natürlich ganz besonders, da es bekanntlich auch ein ganz besonderes Kunststück ist, einmal verlorene Kunden/Leser wieder zurückzugewinnen. In diesem Sinne kannst Du unserem Herausgeber getrost Glauben schenken: Ich glaube ihm auch immer wieder, wenn es um die seit Jahren kurz bevorstehende Gehaltserhöhung geht...

EINFACH HIMMLISCH

Ich danke Euch demütig dafür, daß ich an Eurem göttlichen Wunder teilhaben durfte. Als Anhänger der Sekte von spielesüchtigen PC-Zockern und erststündlicher Leser Eurer jetzt noch heiligeren Schrift erzittere ich in Ehrfurcht vor Eurem erleuchteten geistlichen Führer Michael! Dieser Prophet des gesegneten PC-geliums hat in einem Anfall göttlicher Einfalt, äh, Eingebung unser neues und höchstes Heiligtum erschaffen. Deshalb huldigt ihm und seinen spirituellen Jüngern und Ältern, die er um sich geschart hat, ihm bei seiner schweren Mission zu helfen. Sie gaben uns den Beweis dafür, daß sich PC-Fanatismus und Kapitalismus in Frieden und Harmonie vereinen lassen: Sehet das neue PC JOKER HEFT & SPIEL!
Längere und mit Sprüchen unserer Heiligen kommentierte Epistel und zusätzlich, sozusagen als Opium für die Anhängerschaft, ein auserwähltes Spiel zur Festigung des Glaubens. All dies zum himmlischen Preis von nur 7,50 DM je Abschrift – ist das nicht ein wirkliches und wahres Wunder?
lobet und preiset Andreas G. Wiese aus Münzenberg.

Besten Dank für Deinen wahrlich wunderbaren Brief, Jünger Andreas. Nun gehe hin in Frieden – und zwar zu Deiner Bank, wo Du all Deine Kohle abhebst. Davon kaufst Du dann die Michael-Mantra (echt Hartplastik, für nur 1.999 Mark demnächst im Joker Shop) sowie jede Menge Hefte, um sie auf der Straße an Ungläubige zu verteilen. Hey, Sektenboß ist echt kein übler Job!

DER PRINZIPIENREITER

Schön, Euer runderneuertes Heft. Bißchen früh vielleicht, aber schön. Schön vor allem, daß Ihr nun zu einem vernünftigen Preis zu bekommen seid. Die formale Umgestaltung interessiert mich eigentlich weniger, wichtig ist, daß Ihr inhaltlich so bleibt, wie ich Euch seit Amiga-Zeiten schätze. Euer launiger, aber dennoch kompetenter Stil (die anderen schaffen immer nur eins von beiden), die Seitenblicke ins Netz und nicht zuletzt die Lust an blödsinnigen Wortspielen machen Euch unverwechselbar. Bleibt so, dann verzeihe ich Euch das eckige Layout, die Meinungskästen und vielleicht sogar das öde Januar-Cover.
Nun zur dunklen Seite der Macht: Für mich waren Demos und Patches nie bloß „Füllstoff



SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE*
Musik nicht nur hören, sondern erleben, integrierter Verstärker, 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 149,--**

SV 741 AEROSPACE DELTA*
Der Star unter den kleinen Boxen, 50 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass Boost System, Betriebskontrollanzeige, Verbindungskabel, Batteriefach
unverb. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 732 AEROSPACE EXTREME*
Top-Qualität im neuen Gewand, integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 79,95**

SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert, integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt,abnehmbare Front. unverb. Preisempfehlung **DM 99,95**

SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM*
Klang in Vollendung, 3-Wege System mit zwei Subwoofern, 240 Watt PMPO, Bass- & Höhenregler, Balanceregler, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer-buchse, Mikrofonbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 249,--**

*Inkl. Spezial-Netzteil

Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

für die Festplatte", sondern immer hilfreiche und informative Ergänzung. Ältere Spiele hingegen bekommt man im Prinzip auch in diversen Sammlungen...
kommentiert Michael Neff via Internet.

Im Prinzip gibt es ältere Spiele in der Tat auch auf Compilations, dort allerdings zu einem weit höheren Preis und ohne unser geniales Heft. Weil Du im Prinzip aber dennoch Recht hast, beinhaltet unsere Begleit-CD inzwischen neben starken Games auch den gewünschten „Füllstoff"!

WWW

Ich liebe dieses WWW! Nein, nicht das World Wide Web, sondern das Wahnsinns-Weihnachts-Wunder. Ich hatte eigentlich gedacht, daß sich am Joker nicht mehr viel verbessern ließe, doch weit gefehlt: Endlich mehr Seiten, kein Poster mehr und jedes Mal zumindest ein Top-Progi! Das doofe Postspiel ist auch weg, ebenso der Stromausfall. Aber die Grafik Competition hättet Ihr ruhig lassen können. Und zum guten Schluß ist sogar Brigitta wieder aufgetaucht – welcome back!
Wie macht Ihr das bloß? Allein für die Lizenzen müssen doch Unsummen draufgehen! Hat Michael seinen Geldspeicher geplündert, sämtlichen Urlaub gestrichen und Ghosts Ketten samt Laken versteigert? Und was ist jetzt eigentlich mit der Pro & Contra-Rubrik? Auch gestrichen? Kommen Brigittas Seitenhiebe dafür wieder? Werdet Ihr bei der Auswahl Eurer Zusatz-CDs darauf achten, daß auch zurückgebliebene DOS/Win 3.1-User wie ich zum Zuge kommen, oder wird das Angebot im Laufe der Zeit Win 95-lastig? Last not least: Was ist eigentlich aus Daisy geworden?
fragt Thorsten Gabb aus Essen.

Die Spielelizenzen sind in der Tat nicht eben billig, weshalb Urlaub nur noch vor der verlagseigenen Fototapete gemacht wird und ich meine Laken nicht mehr mit der Mode wechseln darf. Meinungsseiten wie die Rubriken Pro & Contra oder auch Gittis Seitenhiebe werden bei passender Gelegenheit sporadisch im Heft auftauchen. Und bei der Auswahl unserer Begleit-Spiele werden wir auf generelle Lauffähigkeit achten – was freilich Win 95 nicht aus-, sondern einschließt. Was schlußendlich unseren Redaktionswauwau betrifft: Daisy ist älter und weiser geworden, sie leitet jetzt einen Strick- und Beißkurs für Pudeldamen.

SPIEL OHNE GRENZEN

Seit etwa 13 Jahren beschäftige ich mich nun mit Computern und den dazugehörigen Spielen. Dabei ist mir aufgefallen, daß Computerspiele seit einiger Zeit durchaus auch zu einem Gesprächsthema für die „normale" Gesellschaft geworden sind. In der guten alten C 64-Ära blieben die Freaks hingegen unter sich oder waren gar Einzelgänger: „Typen mit feuchten, roten Augen und verkrampften Joystickhänden". Anormal also. Das scheint sich doch geändert zu haben?!
Ich finde, in jedem Menschen steckt der Spieltrieb, die Phantasie, jemand anders zu sein, vielleicht auch etwas Irrationales. Und da sind Spiele natürlich genau das Richtige. Zudem unterscheiden Bits und Bytes nicht nach Religion, Rasse oder Aussehen: Menschen spielen rund um den Globus, und Grenzen verschwinden.
philosophiert Alexander Reiter aus dem Internet.

Das Image der Computerspieler in der breiten Öffentlichkeit hat sich tatsächlich gebessert, zumal wir es hier mit einem Phänomen am besten Weg zum Massenmedium zu tun haben. Einzelne Zeitungsberichte, TV-Sendungen und Personen (wie z.B. der Münchener Staatsanwalt Dr. Stoll) beweisen aber immer wieder, daß das Ziel noch lange nicht erreicht ist.

UNSPORTLICHER TIEFSCHLAG

Ich gehöre mit meinen 26 Jahren zwar nicht mehr zur bevorzugten Zielgruppe Ihres Magazins, dennoch habe ich mir die Januar-Nummer nicht zuletzt wegen des mitgelieferten Spiels



Leserbriefe

gekauft. Das Heft hat mir insgesamt auch sehr gut gefallen, doch einen äußerst üblen Tiefschlag möchte ich nicht verschweigen: Ich hatte mir schon vorher das Spiel „Bundesliga Manager '97" in der Hoffnung gekauft, eine fesselnde Simulation für düstere Winterabende zu erwerben – immerhin konnten mich ja schon die Vorgänger dieses Programms überzeugen. Nach erfolgter Installation stellte ich dann nach und nach all die Fehler und Bugs fest, die Sie in Ihrem Test auch erwähnen. Als ernüchterndes Fazit bleibt, daß dieses Programm im Endeffekt völlig unspielbar ist. Ganz abgesehen vom in meinen Augen überfrachteten Gameplay und der hinter den Erwartungen zurückbleibenden 3D-Grafik.
Soweit, so schlimm. Als viel schlimmer aber empfand ich, wie Sie das Vertrauen Ihrer Leser schamlos mißbrauchten, indem Sie diesem Stück CD-Schrott satte 85 Prozent zugestanden. Das zeugt weder von Kompetenz noch von Mut. Zwar haben Sie ehrlicherweise auf die Fehler des Programms hingewiesen, doch selbst der Joker-Hit unter Vorbehalt ist weder Fisch noch Fleisch. Warum haben Sie nicht den Mut, Software 2000, wo man offenbar nur das Weihnachtsgeschäft im Sinn hatte, die Rote Karte zu zeigen? Für diesen Flop wären höchstens glatte 0 Prozent zu zücken gewesen!
ärgert sich Karsten Tersteegen aus Bocholt.

*Ihr Ärger ist verständlich, aber jetzt mal ganz ehrlich: Von Null Prozent kann keine Rede sein, und auch mit einer niedrigen Bewertung wäre man diesem Programm nicht gerecht geworden. Immerhin ist der neue Bundi prinzipiell ein ausgezeichnetes Spiel, selbst wenn zunächst eine mit Fehlern überfrachtete Version in den Handel gelangte. Warum dies so lief (hier gehen die Meinungen des Herstellers und der übrigen Welt ein wenig auseinander...), war uns nicht so wichtig wie die korrekte Information der Leser – welche wir mit der Nennung der Bugs einerseits und der Bewertung der Qualitäten andererseits zu liefern hofften. An dieser Stelle verweisen wir noch einmal auf die Internet-Adresse von Software 2000 (**http://www.software2000.de**), wo sich der jeweils neueste Patch herunterladen läßt.*

DER BETALIGA MANAGER

Es ist nahezu eine Frechheit, daß dieser bugverseuchte, schlampige „Bundesliga Manager '97" von Euch mit 85 Prozent bewertet wurde. Ist das der Lohn für die dauernden Abstürze? Ich als Käufer habe nichts von „unschlagbarer Komplexität und Realitätsnähe", wenn ich das Game in Wahrheit gar nicht spielen kann! Nur weiter so, bewertet auch solche Spiele noch mit Höchstnoten: Das ist ja geradezu eine Aufforderung für andere, in Zukunft ebenfalls halbfertige Beta-Versionen in die Regale zu stellen!
schäumt Herbert Zach aus Wien via Internet

Nochmals: Bewertet wurden eben just nicht die Programmfehler, sondern das Programm selbst. Erstere führten vielmehr zur Aberkennung des Hits; ein in der Verlagshistorie bislang einmaliger Vorgang. Inzwischen sollte Software 2000 aber auf verschiedensten Wegen (Internet, Update) zumindest bei den gröbsten Patzern für Abhilfe gesorgt haben.

WIN(TER) ALLÜBERALL

Mich stört diese hirnlose Diskussion über Windows 95. Denn erstens ist es nun mal der alten DOS/Win 3.x-Kombination überlegen, und zweitens auch ganz unabhängig von solchen Vergleichen wirklich eine gute Oberfläche für Spiele – selbst wenn man dann mehr Arbeitsspeicher benötigt. Daß bei den erwähnten Diskussionen ein anderer Eindruck entsteht, kann nur daran liegen, daß viele PC-Spieler Win 95 nicht nutzen und daher einen falschen Eindruck von den existierenden Win-only-Programmen bekommen. Wenn die Hersteller endlich mal den Mut hätten, nur noch Win 95-Games zu entwickeln, dann würden viele Motzkis letzten Endes wohl doch umsteigen.
Gut, manchmal ist das aus finanziellen Gründen nicht so ohne weiteres möglich.Aber wer es sich leisten kann, sollte wirklich darüber nachdenken, und zwar nicht nur wegen den Spielen. Denn es stimmt tatsächlich (wie in Eurer Oktober-Ausgabe zu lesen stand), daß etwa 95 Prozent aller Programme für Win 95 entwickelt werden. Okay, wer nicht will, soll halt bei DOS bleiben oder meinetwegen mit OS/2 experimentieren. Jedenfalls finde ich es total schwachsinnig, Euch wie geschehen als „Windows 95-Fanatiker" zu titulieren und das Abo zu kündigen.
Übrigens noch ein Wort zur BPS: PC-Spiele sind Kunst, und das Gegenteil von Kunst ist Zensur! Das war schon immer so und wird auch immer so bleiben.
urteilt Hagen Schramm aus Bad Bramstedt

Nach unserer jüngsten Umfrage zu urteilen, ist Win 95 derweil doch sehr verbreitet. Das Problem scheint eher darin zu liegen, daß dieses Betriebssystem zwar bei den meisten Leuten sauber funktioniert und dann natürlich ein angenehmes Arbeiten bzw. Spielen ermöglicht, mit einigen wenigen Konfigurationen jedoch einfach nicht vernünftig zurechtkommt. Und die davon betroffenen User melden sich dann natürlich lautstark zu Wort. Davon abgesehen ist ein Teil der Proteste bestimmt auch darauf zurückzuführen, daß neue Entwicklungen immer skeptisch betrachtet werden – wir können uns noch gut an die Nörgeleien über die jeweils neueste DOS-Version erinnern. Leider war auch das schon immer so und wird wohl auch immer so bleiben.

DER TREIBTÄTER

Vor kurzem habe ich den großen Schritt von DOS nach Windows 95 gewagt und zu meinem Erstaunen noch keine gigantischen Probleme entdeckt. Wohl aber dieses kleine: Ich besitze die Soundblaster 16 mit dem Waveblaster II-Aufsatz, und eben diesen Waveblaster will Win 95 ums Verrecken nicht erkennen oder akzeptieren. Ich habe die Win 3.11-Treiber installiert, erhalte aber kein General MIDI. In der Systemsteuerung quittiert mir Win 95 auch nur die OPL-Synthese der SB 16. Gibt es noch Hoffnung, wieder orchestrale Klänge aus meinen Lautsprechern zu zaubern?
fragt uns Alexander Gundlak aus Schermbeck via AOL.

*Derlei hören wir hin und wieder. Anscheinend handelt es sich um ein Problem, das ohne passende Win 95-Treiber für den Waveblaster nicht zu lösen sein wird. Dein nächster Ansprechpartner sollten also die Creative Labs sein – möglicherweise unter deren Internet-Adresse **http://www.creaf.com**. Soweit es sich bei Deiner Karte nicht um eine PnP-Version handelt, könntest Du auch mal probieren, den Gameport zu deaktivieren und stattdessen den MISI-Port zu aktivieren. Viel Glück!*

EIN MANN DER ERSTEN STUNDE

Gerade las ich das Editorial des Januar-Jokers und brach, kurz vor dem Herzinfarkt stehend, in Tränen aus: Der Amiga Joker ist tot! Ungläubig las ich es noch ein zweites, drittes, viertes Mal, aber es stand wirklich dort.
Als AJ-Leser der ersten Stunde war ich zunächst einmal schwer enttäuscht. Da Ihr jedoch in den vergangenen sieben Jahren immer zum guten alten Amiga gehalten habt, kann ich Euch eigentlich fast keinen Vorwurf machen, nur diesen: Ihr könnt doch den Amiganern nicht einfach ihren Joker klauen, weil Ihr den Preis für den PC Joker niedrig halten wollt! Das ist absolut unfair, schämt Euch was! Naja, der Amiga hat nun wirklich sehr lange durchgehalten, aber mit dem Rückzug Eures Magazins ist er wohl endgültig hinüber. Damit stellen sich natürlich im Gefolge etliche Fragen:
1) Wird der absolut geniale Joker-Comic nun vielleicht ins PC-Heft übernommen? Was passiert mit dem Brork-Comic?
2) Was ist eigentlich aus Celal, Oskar oder Ninja-Moni geworden?
3) Wie oft wollt Ihr denn noch umziehen? Erst Haar, dann Grasbrunn, jetzt Baldham (wo liegt das bloß wieder?)! Als nächstes Ziel schlage ich Tiefenbach vor.
4) „Battle Isle II" ist Sch... – wie wäre es mal mit 'nem Adventure?
5) Druckt sofort wieder einen Joker-Kopf auf die Titelseite!
6) Gibt es unter Euch Fans von Star Trek, Star Wars oder Al Bundy? Wenn ja, wen?

Test 'N Take
Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Ace Ventura	dt	59,95
AH 64-MissDisk Korea	dt	49,95
Blood & Magic	da	89,95
Bleifuß 2	dt	59,95
C & C Missions Disk	dt	29,95
Creatures	**dt**	**69,95**
Crusader No Regret	dt	69,95
Destruction Derby 2	dt	74,95
Discworld 2*	dt	79,95
Down in the Dumbs	dt	79,95
Dungeon Keeper*		76,95
Earth Siege 2	da	79,95
Elisabeth	dt	89,95



F 22 Lightning 2	dt	79,95
FIFA Soccer '97	dt	79,95
Flottenmanöver	dt	79,95
Gene Wars	da	69,95
Hind	**dt**	**69,95**
Jagged Aliance 2*	dt	89,95
Lands of Lore 2*	dt	89,95
Larry 7	dt	79,95
Lords of Realms 2*	dt	79,95
M.A.X.	dt	89,95
M.D.K.*	dt	89,95
Mechw2: Mercenaries	da	79,95
NASCAR Racing 2	dt	79,95
NBA Live '97	dt	89,95
Need 4 Sp. SpezEdt	dt	74,95
Nihilist	dt	79,95
Normality	dt	79,95
Orion Burger	dt	79,95
Pandora Akte	da	79,95
Phantasmagoria II	da	79,95
Realms of Haunting	da	79,95
Ripper	dt	79,95
Risiko	dt	39,95
Sam + Max	dt	79,95
Shattered Steel	**dt**	**74,95**
Sherlock Holmes:....Rose	dt	74,95
Shine	dt	69,95
Siedler 2	dt	29,95
Siedler 2 Mission Disk	dt	69,95
Silent Hunter		



Sim Copter*	dt	79,95
Star General	dt	69,95
Syndicate Wars	dt	69,95
The Dig	dt	74,95
Time Commando	da	89,95
Time Lapse	da	69,95
Toonstruck	dt	89,95
Tunnel B1	dt	89,95
Worcraft 2 SpezEdt	dt	34,95
Wing Commander III	dt	79,95
Wing Commander IV	dt	69,95
"Z"		

Baphomets Fluch	74,95
Cyberstorm	78,95
Daggerfall*	73,95
Dominion*	74,95
NHL Hockey '97	79,95
Realms Haunting	77,95
Schleichfahrt	64,95
Terranova* deutsch	69,95
Tomb Raider	69,95
Warwind	69,95

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich !

Command&Conquer Alarmstufue Rot 89,95

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

7) Last but not least: Schöne Grüße an Brigitta und ihren Friseur.
übermittelt Harald Eckle aus Bibertal-Bühl.

In memoriam Amiga hier die Antworten auf Deine Fragen:
1) Wie im Comic des letzten Hefts (quasi ein Insider-Gag für Altleser wie Dich) nachzulesen, sind Joker, Brork und Krieger nun Vergangenheit. Dafür ist der Ghost-Comic jetzt in Farbe, und seine Handlung wurde wie einst beim „genialen Joker" in die Originalredaktion verlegt.
2) Unser alter Cover-Künstler Celal Kandemiroglu macht nach wie vor u.a. Grafiken für Computergames (zuletzt die in der Ausgabe 2/97 getestete Wirtschaftssim „American Dream"), Oskar hat erst jüngst wieder eine Ausgabe betreut, und Ninja-Moni hat uns schon vor langer Zeit verlassen.
3) Wie oft wir noch umziehen wollen? Von wollen konnte eigentlich nie die Rede sein, es handelte sich mehr um Aussiedlungen.
4) Schon geliefert: Viel Spaß beim Überleben, Robinson!
5) Nö. Von dem vielen Druck bekam der Joker Kopfschmerzen...
6) Es grüßen Dich Bilder-Captain Manfred Picard, Prinzessin Brigitta Organa und Chefredakteur Richard Bundy.
7) Wir richten Deine Grüße aus, sobald die beiden von ihrem (Weiter-) Bildungsausflug ins Musicaltheater zurück sind. Es läuft gerade „Hair".

NIVEAU-LOS

Der Brief „Wer zahlt, schafft an" von Dennis Humbu(r)g aus dem Januar-Heft hat mich doch ziemlich provoziert. Es ist voll und ganz berechtigt, Spiele nicht zu testen, die morgen schon Opfer der Zensur sind: Computerspiele können einen äußerst negativen Einfluß ausüben, und dies gerade bei jüngeren Spielern. Einige Leute, darunter auch viele Erwachsene, sind offenbar der Meinung, daß der Joker nur für sie persönlich gedruckt wird und somit auch ruhig der ganze Abschaum an Spielen verhandelt werden kann. Er ist aber (und bleibt es hoffentlich) ein niveauvolles Magazin.
bricht Tobias Kiefer aus Michelstadt seine Lanze.

Schön, daß Du uns verteidigst – auch wenn wir es vielleicht gar nicht verdient haben: Nicht wir entscheiden darüber, ob ein Spiel der Allgemeinheit zumutbar ist, sondern die entsprechenden Behörden. Was erlaubt ist, wird von uns daher getestet, alles andere natürlich nicht.

JETZT ABER LOS!

Ran an den Computer, die Schreibmaschine oder den Kugelschreiber und immer her mit Lob, Kritik, Anregungen und Fragen. Sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender zu entziffern ist, wird jede Zuschrift beantwortet – sei es auf diesen Seiten, sei es von mir persönlich. Das gilt übrigens auch für E-Mail!

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM

E-MAIL INTERNET:
jokerpost@aol.com

E-MAIL AOL:
jokerpost

E-MAIL COMPUSERVE:
104125,1742

JOKER-SHOP



DAS SAMMLER-ANGEBOT: PC JOKER-Jahrgang 93, 94 oder 95 inklusive Sammelordner
Jahrgang 93 (1/93 und 2/93 vergriffen) DM 45.– / Jahrgang 94 (komplett) DM 50.– / Jahrgang 95 (4/95 und 6/95vergriffen) DM 45.–



JOKER-TELEFONKARTE



19.–

WHALE'S VOYAGE: das Rollenspiel-Buch samt Komplettlösung zum Spiel



JOKER-BOX
für TC-Spieler



DEMO-SOUNDS: drei Audio-CDs voller Soundtracks der Demoszene
DM 29.– pro CD oder das komplette Trio für DM 75.–



MAUSPAD



ONLINE KOMPAKT



DISKETTEN-AUFKLEBER:
DM 3.– pro Bogen (= 8 Sticker)



SAMMELORDNER

JOKER-SHOP



MULTIMEDIA JOKER

MULTIMEDIA JOKER CD: mit interaktivem Magazin, Demos und vielem mehr



PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.–



PC JOKER TOTAL-CD





CD-TASCHE: praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben





JOKER HIT COLLECTION: die „Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



PC JOKER HEFT & SPIEL 2/97

Ich bezahle ● per Nachnahme ● per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
● per Vorauskasse (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:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
„ JOKER SHOP"
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

PC Joker Heft & Spiel	☐ 2/97
PC Joker	☐ 6/92 ☐ 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 ☐10/96
	☐11/96
PC Joker Total-CD	☐1/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐11/96
Sammler-Angebot	☐PC 93 & Sammelord. ☐PC 94 & Sammelord. ☐PC 95 & Sammelord.
Multimedia Joker	☐ 8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐ 2/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
Multimedia Joker CD	☐ 8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐ 4/96 ☐ 6/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96
Joker Hit Collection	☐Nr.1 (Die Höhlenwelt)
CD-Tasche	☐Stück
Demo-Sounds	☐Cyberlogik 2.00 ☐ Cyberlogik ☐ CNCD
Diksticker	☐Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐Stück
Joker-Telefonkarten	☐Stück
Mousepads	☐Stück
Sammelordner	☐Stück
Whale's Voyage Rollenspielb.	☐Stück

Oder Sie benützen die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101

Vorschau

AUSGABE 4/97 ERSCHEINT AM 4. MÄRZ

mit der VOLLVERSION des MEGA-HITS

„ANSTOSS WORLD CUP EDITION"

auf CD-ROM

Kein Scherz im März ist die April-Ausgabe von PC JOKER HEFT & SPIEL: Wir informieren Sie als erste über die neuesten Spiele für Ihren PC. Im Heft erwarten Sie aktuelle Ausblicke auf die kommenden Produktionen internationaler Hersteller, kompetente Tests, interessante News, Interviews, Specials und Hintergrundinformationen sowie jede Menge geprüfte Lösungshilfen. Abseits der Heftseiten sorgen wir dann mit einem Schwung spielbarer Demos der brandaktuellen Art sowie der Vollversion eines Meilensteins der Spielegeschichte auf der Begleit-CD für beste Unterhaltung. Das alles gibt es ab 4. März für nur **7,50 DM** am Kiosk oder schon etwas eher und sogar nochmals preisgünstiger im Abo.

FUSSBALL VOM ALLERFEINSTEN: ANSTOSS WORLD CUP EDITION



Der Fußballmanager der Gütersloher Spieleschmiede Ascaron (vormals Ascon) gilt als eines der ganz großen Highlights des Genres – die Joker-Redaktion hat das Programm beispielsweise mit 90 Prozentpunkten bewertet. Und das gewiß nicht ohne Grund, bietet die taktische Simulation doch Digi-Sport mit wirklich allen Schikanen: Als Coach einer Nationalmannschaft muß man sein Team trainieren und exakt positionieren, die Gegner beobachten, Mannschafts- und Pressekonferenzen abhalten und vieles mehr.

Neben seiner immensen Komplexität besticht das Programm insbesondere durch im Genre nach wie vor unerreicht schicke Präsentation. So vermitteln die von Marcel Reif kommentierten Begegnungen durch rasant geschnittene Szenen aus verschiedensten Perspektiven den Eindruck einer Live-Übertragung. Dazu gesellen sich sehenswerte Zwischenbilder mit anklickbaren Elementen und abwechslungsreiche Sounduntermalung inklusive Sprachausgabe. Ein Spielereditor sowie die Multiplayer-Option für bis zu vier Teilnehmer runden das Bild ab: Gönnen Sie sich den (komplett deutschsprachigen) Weltmeister unter den Fußballsimulationen zum Preis eines Amateurs!

DAS CD-PLUS: SPIELBARE DEMOS BRANDNEUER HIGHLIGHTS

Joker-Leser müssen auf nichts verzichten, denn zusätzlich zur Vollversion des Bestsellers „Anstoß World Cup Edition" wird die Begleit-CD der nächsten Ausgabe noch eine ganze Reihe spielbarer Demoversionen neuer bzw. erst kommender Programme enthalten. Aus Gründen der Aktualität konnte die Auswahl bei Redaktionsschluß dieser Heftfolge natürlich noch nicht feststehen, doch soviel ist sicher: Für nur 7,50 DM sind Sie bei uns immer einen Schritt voraus!

AUS DEM TERMIN-KALENDER DER REDAKTION





Specials
Vom Computerscreen auf die große Leinwand, ins TV oder zwischen Buchdeckel: Wir stellen Ihnen Spielehelden vor, die es weit gebracht haben.

Online
Aktueller Spiele-Guide
„Diablo" im Netz – wie funktioniert's?

Tests
Star Trek: Starfleet Academy, M.D.K., Bazooka Sue, Formel 1, Dark Earth u.v.a.





Der reine Wahnsinn!

10 Top -Titel zum Preis von Einem



BLEIFUSS
Autorennen fahren mit den heißesten und schnellsten Autos der Arcarde-Racing Geschichte!

Das Rätsel des Meister Lu
Grafikadventure-Hit des Jahres

CivNet
Multiplayer-Version des Megasellers Civilization

Links 386 CD
CD-ROM-Version der über Jahre hinweg realistischsten Golfsimulation

Mephisto Genius Pro
Windows-Version des berühmten Schachprogramms „Chess Genius 2"

Formula One Grand Prix
Top-realistische Formel 1-Simulation

Hattrick!
Fußballbundesliga-Management vom Feinsten

Transport Tycoon Deluxe
Ein Aufbau-Strategiespiel mit Suchtgefahr!

Arcade America
Das abgefahrenste Jump'n Run-Spiel des Jahres

Pro Pinball – THE WEB
Der Klassiker unter den Flipper-Simulationen

Deutsche Versionen!*
*ausgen. Links 386 CD

DM 99,95
unverbindliche Preisempfehlung pro Pack

Adress CD Deutschland
Telefon-CD mit ca. 35 Mio. Privat- und Firmenadressen

Guiness CD-ROM der Rekorde
Hochwertige Multimedia-Umsetzung eines der bekanntesten und meistverkauften Bücher der Welt

Corel DRAW 3.0
Grafik- und Zeichenprogramm der absoluten Spitzenklasse

Bertelsmann Lexikon der Geschichte
Bekanntes Standardwerk mit zahlreichen Fotos, Videos, Tondokumenten etc.

Geothek Weltatlas 2.0 Grundversion
Erweiterte Windows-Version des meistverkauften deutschsprachigen CD-ROM-Weltatlanten

Großes Lexikon Steuern Sparen
1001 legale Tips zum Steuern Sparen

Der farbige Brehm
Der Tierbuch-Klassiker jetzt als multimediale Umsetzung

Euro-Sprachführer (E/F/I/SP)
Zum schnellen Lernen und Festigen von wichtigen Vokabeln und Phrasen für Reise und Urlaub

Lotus 123
Die weltbekannte Tabellenkalkulation aus dem Hause Lotus

Neue Deutsche Rechtschreibung
Aktuell – alle neuen Regeln für die Rechtschreibung



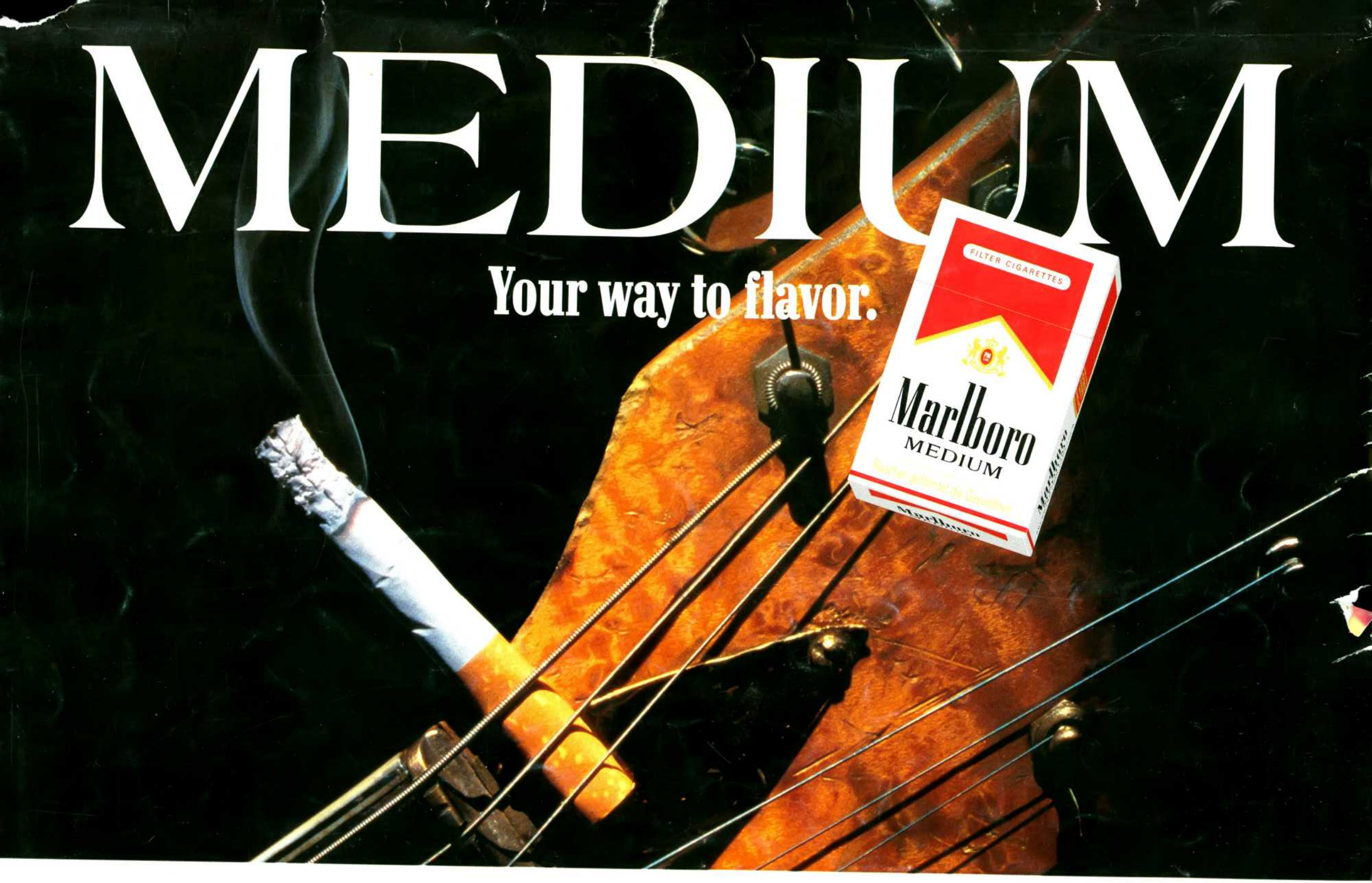
Überall im guten Fachhandel!

Im Vertrieb von KOCH MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

MEDIUM

Your way to flavor.



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