DM 7,50 / öS 60,–/sfr 7,50
hfl 9,90/Lit 8.800/Dkr 41.50

MIT 2 VOLLVERSIONEN / DM 7.50
Jimmy Connors Tennis + Wizkid
UND 23 DEMOS + GOODIES

PC Joker

B 12623 E

Mehr Spaß am Computer!

Heft & Spiel

5/97
Mai

2 Vollversionen

Jimmy Connors Tennis
Wizkid

plus 23 Demos & Goodies

7,50 DM







135 SEITEN
AKTUELLE TESTS, PREVIEWS UND LÖSUNGSHILFEN

- Formel 1
- C&C 2: Gegenangriff
- Koala Lumpur
- Jack Nicklaus 4
- Theatre Of Pain
- Kick Off 97
- Magic: Die Zusammenkunft
- Air Warrior II

Special
Spielen unter Win 97

Wenn Sie dies lesen können, fehlt die Cover-CD – wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler

4 394225 407505 05

G-NOME

ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG!

KAMPFAUSSTATTUNG:

Real-Time 3D-Grafik

Über 20 komplexe Missionen

Soundtrack von Chris Boardman

Netzwerk Option für bis zu 8 Spieler

für PC CD-ROM

Ihr HAWC-Roboter bewegt sich vorsichtig durch die Eiswüste. Plötzlich durchbricht ein Feuerhagel Ihr Schutzschild. Das Display zeigt in hektischem Rot: Eject! Jetzt gibt es nur eine Chance: Aussteigen und einen feindlichen HAWC besetzen. Haben Sie eine Chance?

7th LEVEL

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO

http://www.bomico.com

DIGITAL GA-GA

Seit „Das Schwarze Auge" in den Händen der D-INFOrmatiker von TopWare liegt, klagen die Rollenspieler über Systemabstürze unter Win 95 und kleinere Ungereimtheiten im Programm. Aber was ist das alles, verglichen mit der vielversprechenden Aussicht, demnächst in den Gilden sämtliche Telefonnummern von Aventurien abrufen zu können?!

Wenn die BPS ein besonders brutales 3D-Dungeongemetzel mal nicht in die Finger kriegt, dann ist es für die Jugendschützer doom gelaufen. Für den Handel hingegen nicht, denn der kann uns dann ja weiterhin für doom verkaufen...

Ein anderer Ausdruck für die erste Version des „Bundesliga Manager 97"? Ist doch einfach: Bug im (Liefer-) Programm von Software 2000.

Peter Molyneux und Bullfrog sind nur ein Beispiel von vielen; immer mehr prominente Programmierer und Designer kehren ihren angestammten Arbeitsplätzen den Rücken. Am schmerzlichsten dürfte wegen seiner auffallenden Freundlichkeit Chris Roberts vermißt werden – er macht zum Abschied noch einen netten WINK COMMANDER.

„Ach, geh doch zum Teufel!" ist neuerdings übrigens keine Beleidigung mehr, ganz im Gegenteil: Hier handelt es sich um die höfliche Aufforderung zu einer Multiplayer-Partie „Diablo".

Wer gerne simuliert, den schickt der Onkel Doktor ins „Theme Hospital".

Nochmal Glück gehabt: Ein Antrag der Grünen, die Raserei „Bleifuß 2" wegen des hohen Gehalts an Schwermetall im Titel auf den ökologisch vertretbareren Namen „Schweißfuß 2" umzutaufen, scheiterte vor dem Verkehrsgericht.

Für ein anderes Genre als Echtzeitstrategie haben viele (Markt-) Strategen heutzutage echt keine Zeit mehr...

Aufgrund der immer kürzeren Lebenszyklen einer Hardwaregeneration erwägt der Fachhandel nun, nur noch besonders trainiertes Personal einzustellen. Es soll nämlich schon zu unschönen Vorfällen bei der Vorführung neuer PCs gekommen sein: Bis der Verkäufer das Programm aus dem Regal geholt hatte, war der PC bereits so veraltet, daß es nicht mehr lief!

MAL IM ERNST

Der Erstverkaufstag dieser Ausgabe fiel just auf den ersten April, da ist mir nichts Besseres als dieses Editorial voller dummer Sprüche eingefallen. Hoffentlich hatten Sie beim Lesen genausoviel Spaß wie ich beim Schreiben. Und falls Sie selber ein paar Kalauer dieser Art in petto haben, würde ich mich freuen, sie zu lesen und gegebenenfalls auch zu drucken – also immer her damit. Ansonsten wünsche ich Ihnen jetzt wieder ganz im Ernst ganz viel Spaß mit der neuen Ausgabe!



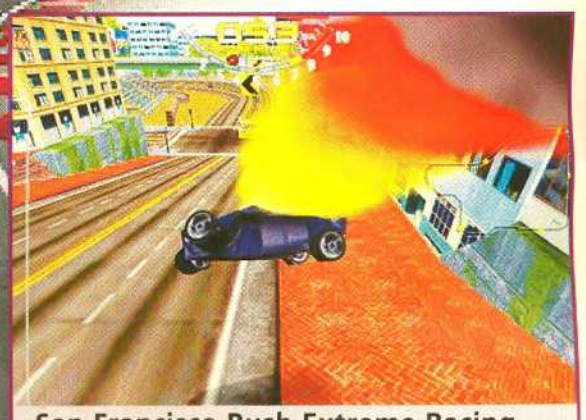
Ihr Michael Labiner

PC Zoker Inhalt

MEHR SPASS AM GAS

Starten Sie mit uns in die Renn(spiel)saison '97: Auf den Preview-Seiten stellen wir Ihnen **DIE NEUESTEN PC-BOLIDEN** in Wort und Bild vor. Dazu haben wir bereits ausführliche Testfahrten mit **FORMEL 1** hinter uns, dem aktuellen Highlight des Genres.
Ab Seite 24 bzw. 40


Carmageddon


San Francisco Rush Extreme Racing


X-Car

Hot Spot

Besuch bei Kalisto **28**
News **12**
Previews
Atlantis 34
Carmageddon 24
Condemned 20
Dark Earth 30
Evoker 34
Floyd 32
Into the Void 22
Little Big Adventure 2 16
Nightmare Creatures 28
San Francisco Rush Extreme Racing 27
Sandwarriors 18
Stratosphere 34
Swing 34
Ultim@te Race Plus 31
X-Car 26

Lösungshilfen

Komplettlösungen
Bazooka Sue 106
Bud Tucker in Double Trouble . . . 111
Tips & Tricks
Command & Conquer 2 115
Das Schwarze Auge 3 113
Destruction Derby 2 114
Diablo 114
Eradicator 114
FIFA 97 114
Gene Wars 115
Have a N.I.C.E. Day 115
Hellbender 115
M.A.X. 115
Monster Truck Madness 115
Project Paradise 115
Rainbow Islands 115
Realms of the Haunting 115
Tomb Raider 115
Wages of War 115

Online Guide

Fan-Sites
Bobandy's Sim Copter Page 100
Chappy's Tomb Raider Page 101
Dave Beckler's Diablo Page 102
Deutsche Diablo Homepage 102
Diablo's Forge 102
Diablo's Inferno 102
Discworld 2 101
Drizzt's Diablo Page 101
Elenrod's Guide to Diablo 102
Lara's Secrets 101
Lloyd's Tomb Raider Info Page . . 101
Matt's Tomb Raider Page 101
Mr. Wolf's Tomb Raider Stuff . . . 101
Noah's Diablo Page 102
Playzone's Diablo Cheaters Paradise 102
Rainy's Leisure Suit Larry Page . . 100
Sharpie's Sim Copter Page 100
The Diablo Player Killer Page . . . 102
The Quasi Authoritative Sim Coper Homepage 100
Tomb Raider Archive 101
Totally Tomb Raider 101
Zheezeman's Tomb Raider Page . 101
Hersteller-Sites
Accolade 99
Activision 99
Epic 98
Gremlin Interactive 99
Infogrames 99
Novalogic 98
UBI Soft 98
Westwood Studios 98
Online-Previews
Falcon 4.0 94
Fallout 94
Ultima IX: Ascension 95
Spiele-Server
Kahn 96
Kali 97
Rival Network 96
Westwood Chat 97

Titel in rot = Titelstory

ZWEI TAGE IM RENNWAGEN ZU GEWINNEN!

Sie wollen einmal selbst am Steuer eines Rennwagens Platz und damit sogar an einem echten Wettbewerb teilnehmen? Jetzt winkt Ihre Chance: Bomico lädt den Gewinner der **INTERSTATE '76 COMPETITION** auf den Hockenheimring ein, wo er nach einem Profi-Training im Profi-Gefährt gegen andere Piloten um Preise fahren darf!
Seite 38



Interstate '76

Rubriken

Abo Service 37
Begleit-CD
Jimmy Connors Tennis **7**
Wizkid **7**
Demos, Patches & Goodies 8
Charts 91
Comic 125
Editorial 3
Gewinner 130
Impressum 117
Inserenten 130
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 132
Kleinanzeigen 130
Leserbriefe 126
Lösungsindex 116
Preisausschreiben
Interstate '76 . . . . . **38**
Specials
Computerspiele auf Abwegen:
Movies & Mangas 118
Win 95 SR2 & Windows 97 . . . **122**
Terminplaner 93
Testindex 92
Update Service 90
Vorschau 134

Spieletests



Koala Lumpur **46**

Banzai Bug 76
Iron Man & X-O Manowar 64
Isnogud 74
Marathon 2 60
Perfect Weapon 78
Putty Squad 89
Slamscape 89
Sonic 3 & Knuckles 89
Theatre Of Pain **84**

Magic: Die Zusammenkunft . . . **56**
Resident Evil 50



Air Warrior II **54**
iM1A2 Abrams 67
Sim Park 88
SSN 66
Vermeer 2 72

Formel 1 . . . . . **40**
Jack Nicklaus 4 . . . . . **70**
Kick Off 97 . . . . . **62**
Scorcher 83
Ten Pin Alley 61

C&C 2: Gegenangriff **86**
Emperor of the Fading Suns 80
Flip Out 88
Professor Teacher's X-World 88

Interna aus der Redaktion

ABGESTEMPELT & FLATTERHAFT



Unsere „Beilagscheibe" bietet neben den Vollversionen feiner Spiele ja immer auch einen ganzen Schwung aktueller Demos – oft genug zu Programmen, die in der Ausgabe auch vorgestellt werden. Daher finden Sie ab sofort bei passender Gelegenheit einen **Hinweis-Stempel auf die Begleit-CD in Tests und Previews**. Zudem finden Sie im Heft nun linksbündigen **Flattersatz** und einen **neuen Schrifttyp** – beides Verbesserungen im Sinne der Lesbarkeit.

WIN 95 VERBLÖDET

Die Überschrift ist redaktionsintern zum geflügelten, wenn auch unschönen Wort geworden. Es fällt zumeist dann, wenn ein entnervter Redakteur mal wieder mit einer Anfrage zu **Konfigurationsproblemen** konfrontiert wird, die zu Zeiten von DOS noch der unbedarfteste User allein gelöst hätte. Beispielsweise schaufeln da Leute mehr Speicher frei, indem sie die Treiber für Ihr CD-ROM-Laufwerk aus den Startdateien kicken – und wundern sich dann, wenn die Begleit-CD nicht läuft! Andererseits sind wir hier durchaus der Meinung, daß ein PC über kurz oder lang **so simpel wie ein Fernseher zu bedienen** sein muß. Und Win 95 ist da ein erster Schritt in die richtige Richtung.

JETZT AUF UNSEREM WEB-SITE



Wer die Internet-Adresse **http://www.cinetic.de/joker** ansurft, wird zum gewohnten Angebot (aktuelle PC-Spiele, Bildergalerie, Goodies, Windows-Sounds zum Download, Links etc.) nun auch eine **neu gestaltete Indexseite, Steckbriefe der Redakteure und eine Konsolen-Ecke** entdecken. Trotz schärfster Proteste der Betroffenen ebenfalls dort nochmals zu bewundern ist der hier abgebildete Morph aus Steffen und Richy, den Manfred mit dem Programm „Kai's Power Goo" (Metatools, 119,– DM) zusammengeklont hat. Apropos Programm: Auf der CD-ROM „Datenhighway Internet Volume 2" von Mediart Software kann unser Netz-Angebot für 29,95 DM auch offline bestaunt werden.

DIE GENRE-WAHL

Um bei der Auswahl der Spiele für die Begleit-CD zukünftig noch genauer Ihren Geschmack zu treffen, sollten Sie uns über Ihre bevorzugten Genres informieren – sei es durch das Ankreuzen und Einschicken dieser Liste, sei es durch eine simple Postkarte. Wir bedanken uns bereits im voraus für Ihre Mitarbeit.

Actionabenteuer	❑	**Infotainment**	❑
Grafikabenteuer	❑	**Knobeleien**	❑
Ballerspiele	❑	**Rennspiele**	❑
Flipper	❑	**Strategie**	❑
Flug- und Fahrsimulationen	❑	**Sportspiele**	❑
Fußball-Action	❑	**(bitte Disziplinen**	_____
Fußball-Manager	❑	**benennen, z.B.**	_____
Geschicklichkeitsspiele	❑	**Eishockey oder**	_____
Handelssimulationen	❑	**Basketball)**	_____

SPIELEXZESSE



Seit sich unser Chefstratege **Manfred** privat einen P200 MMX samt 3D-Karte und allem Drum und Dran zugelegt hat, schlafwandelt er morgens noch für ein paar Stunden in der Redaktion. Kein Wunder: Die Nächte benötigt er jetzt dringend, um all jene Spiele zu bewältigen, die sein alter 486 DX2/66 nicht mehr bewältigt hat.



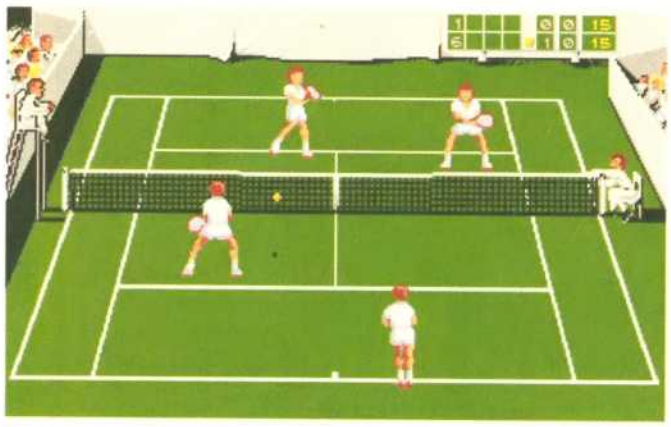
Alle haben es schon durchgezockt, nun nimmt Rollenspieler **Joe** extra zwei Tage Urlaub, um Action-Heroine Lara Croft in „Tomb Raider" zu bewundern. Tja, ewig lockt das Weib...



Die neuen Leiden eines alten Konsoleros: **Steffen** läßt daheim seit Wochen das Super Nintendo eingeschaltet, weil er im neuen Rollenspiel „Lufia 2" nicht abspeichern kann. Jetzt sieht man ihn häufig besorgt gen Himmel blicken, ob auch kein Gewitter samt Stromausfall naht!

Jimmy Connors GREAT COURTS 2

Dieses sportliche Highlight von Blue Byte und UBI Soft ist auch unter dem Titel **Great Courts 2** bekannt und gilt als eine der besten Tennissimulationen für den PC. Bis zu vier Spieler dürfen im Einzel oder Doppel gegeneinander oder zusammen gegen die rechnergesteuerte Konkurrenz antreten. Auf verschieden schnellen Belägen (Gras, Hartplatz und Sand) können Freundschaftsspiele, aber auch individuell zusammengestellte Turnierjahre absolviert werden. Die Präzision der Lobs, Smashes, Rückhandslices und Volleys nimmt dabei stetig zu und kann mit einer Ballmaschine verbessert werden.



Der schnellste und damit schwierigste Belag ist der Rasen

INSTALLATION UND HANDBUCH

Die **Installation unter Win 95** erfolgt bequem über die Joker-Menüoberfläche. Nur wenn Windows 95 nach einem Doppelklick auf die Datei „gc2.exe" das Spiel nicht direkt startet, sondern eine DOS-Konfiguration vorschlägt, sollte man über die Startfläche in den DOS-Modus gehen und das Spiel von dort aus betreiben.
DOS-Anwender starten die im CD-Hauptverzeichnis lagernde Datei „install.exe". Die Programmdateien befinden sich zudem auch im CD-Ordner „gcourts2.dsk". Sollte die direkte CD-Installation Probleme bereiten, so kann man diese Daten auf zwei Disketten kopieren und das Spiel von dort aus installieren.
Das **deutschsprachige Handbuch** schlummert im CD-Hauptverzeichnis, heißt „gcourts2.wri" und läßt sich mit jedem Textprogramm einsehen bzw. ausdrucken. Bei Problemen mit einem angeschlossenen zweiten Steuergerät weiß die im CD-Hauptordner lagernde Datei „gcourts2.txt" guten Rat.

DIE ZUGANGSCODES

Bitte vor dem Spielstart den entsprechenden Code aus dieser Tabelle eingeben

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	NCQO	MJQI	GEGU	XRAN	ZGNR	LFWF	MPFQ	EWRP	LSOJ	JGPN
B	AOVI	JMHT	HJBH	FKBP	JYET	WNPL	DITN	PVPB	ECLD	GHBI
C	VYNI	WBBQ	OJGT	HIGK	OVNF	LQIM	SOII	BLMW	SWFY	ZOSX
D	SSSS	WSJE	VEEO	MZQO	TYTD	JKAB	XBJI	DJUE	IWXW	JCTL
E	ZEYT	IIGW	GFBR	QOEN	MKIQ	TUEY	MVCJ	WWEU	ZUEY	LBZC
F	GDKD	NJUY	LTIZ	MJMB	DLNI	JMKY	XXBH	JNQW	UQFQ	MDPZ
G	UDSO	UKPY	IQMX	EIGN	TMYW	RFXW	YROJ	BILH	OJRN	FIIM
H	EIGI	VSMF	PKCY	VMRU	RFCL	SJAN	ZKOZ	HOIE	OJDQ	YFWQ
I	LNUK	LTRG	BASB	CPEI	VDQE	NMNT	QRKC	YDGM	ITID	YLSV
J	DCXJ	QMQJ	GKFF	MOOV	KFIT	MVIJ	GCYM	WWNI	VHWM	YLHG
K	GFMG	RDID	XVFW	YVYW	IJYY	ZRYI	IOYP	OUUS	VKUK	QQOG
L	DMHO	ALTY	MMRQ	OCSM	OUKW	ZBYK	CXLX	XLCV	EBWZ	DESY
M	UJIS	FMPL	PWMM	QOQX	ARRW	BAPO	YKHH	UIOQ	IXFJ	LILW
N	MTNN	FSOX	ONUM	NSXD	QMSQ	PJZR	CCPS	UZZL	FISF	DYME
O	BLBV	XZVD	EGOE	CQVS	CSUX	VXAU	UMLQ	ARFE	EHTE	SFEG
P	PNZB	TQXL	KSCD	CNIP	JCXB	JIOR	DYEP	NUQE	YGJL	DSYL
Q	ZBRN	BFQN	UDMM	RFGJ	WJOG	UEBM	HHWN	TITK	YOYG	GJVE
R	GLJF	NVCU	NLHI	CRFW	QPXK	FUDZ	HFEM	GJPG	SAVI	KNWS
S	CDNY	XUVB	ZDSH	XPTW	BVOJ	ORUJ	GRGY	VTJS	OFQI	WXTO
T	KRNH	MCOR	GKKZ	TREG	UJVJ	LWJM	YSVO	LKTE	XFRO	LSFC
U	WUBP	ITMM	NYVP	QJQR	KMMV	ERPM	OQKI	IWNS	CXTI	UJNT
V	JLQW	BOYY	ULUI	NFBE	JVBR	PVIH	TRTI	TWCS	JQLI	DWDY
W	JMCD	DIXV	ITVT	WKIK	BZKS	QSYC	OMND	LTXI	WOPL	MLZG
X	NHBU	QOIS	XTWS	CGXK	XWFK	OPDT	ONRK	DBAX	YHAW	LWDX
Y	LWOL	NXSK	RSTJ	XTMX	KHOE	NKUQ	RSZF	UUNR	PHSC	OEFS
Z	RYMD	ESUK	KTNX	HBDY	RMGX	HQGP	LVPT	RICZ	ZMPU	TVWX

WIZKID



Der moderne Nachfolger zum Kult-Klassiker „Wizball" ist auch und gerade mit einem Gamepad prima zu steuern

Übung macht den Meister: das Trainingsmenü

Das per Tastatur oder Stick bedienbare Geschicklichkeitsspiel von Sensible Software und Ocean liegt auf der Begleit-CD sowohl in der **deutschen als auch** in der **englischen Version** vor. Bei der originellen Breakout-Variante räumt man mit dem Kopf des Helden bei netter Soundbegleitung in neun Abschnitten Steine ab, plättet Monster und sammelt Extras. Für Abwechslung und Spaß sorgen dabei immer wieder kleine Rätseleinlagen sowie lustige Gags.

INSTALLATION UND HANDBUCH

Unter **Win 95** kann die englische Version über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Sollte es beim Spielstart zu Problemen kommen, wechselt man in den DOS-Modus und betreibt das Programm von dort aus.
DOS-Anwender installieren bitte die englische Version mit der im CD-Grundverzeichnis lagernden Datei „hitsquad.bat" – die Unterschiede beschränken sich auf wenige Textzeilen. Wer dennoch die deutsche Fassung bevorzugt, kopiert sämtliche Dateien des CD-Ordners „wizkid" in einen beliebigen Festplattenordner und deaktiviert danach deren Schreibschutz.
Das **deutschsprachige Handbuch** lagert im Hauptverzeichnis unter der Bezeichnung „wizbuch.txt".

Demos, Patches und Goodies

DIE JOKER-MENÜOBER-FLÄCHE



Unter **Win 95** und **Windows 3.1** lassen sich die meisten Demos auf der CD-ROM bequem direkt installieren: Einfach die CD im Menü anklicken und den Anweisungen folgen. Unter Windows 3.1 sollte man die True-Color-Optik aktivieren und die Datei „win3inst.exe" starten.



ATLANTIS

Von Cryo stammt dieses direkt von CD startbare, phantasievolle Render-Abenteuer. Einige der rundum drehbaren Gemächer und Landschaften kann man sich hier schon mal vor Augen führen, und im Wald darf dann die Maus (inter-) aktiv werden.

SYSTEM: Pentium 60 mit 8 MB RAM und Win 95

BAZOOKA SUE



Nicht weniger als **volle 20 Prozent des witzigen Grafikadventures** von Starbyte lassen sich mit diesem Demo **durchspielen!** DOS-Anwender gehen dazu bitte in den CD-Ordner „Demos\su122096" und starten dort die Datei „install.exe". Und natürlich läuft das Programm am stabilsten, wenn die maximale Installation (150 MB) durchgeführt wird.

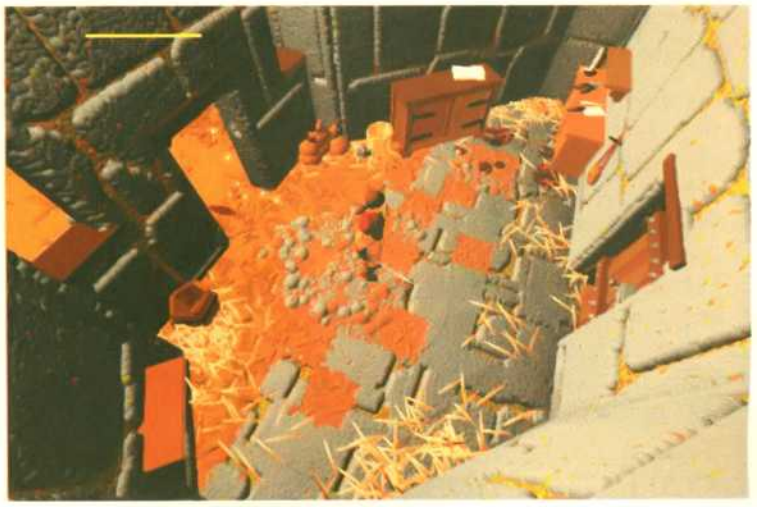
SYSTEM: 486 DX2 mit 8 MB RAM, Win 95/DOS und 6 – 150 MB auf der HD

RETURN OF ARCADE



Ein Klassiker kehrt zurück: „Pacman" ist Teil der Oldie-Compilation „Return of Arcade" von Microsoft. Zwei der per Tastatur oder Stick bedienbaren Labyrinthe des berühmten Arcade-Oheims lassen sich hier in der Originalversion spielen – ein Leckerbissen für Nostalgiker.

SYSTEM: 486 DX mit 8 MB RAM, Win 95 und 2 MB auf der HD



ECSTATICA 2

Im interaktiven Demo des actionreichen 3D-Adventures von Psygnosis können via Teleporter **gleich mehrere Schauplätze** besucht werden. Dort erlaubt es die Tastatursteuerung, Waffen aufzunehmen, Türen einzutreten und Monster umzunieten. Die Installation unter Win 95 erfolgt durch einen Doppelklick auf die im CD-Ordner „Demos\E2demo" lagernde Datei „autorun.exe". DOS-Anwender sollten dort dagegen die Datei „ecstatic.exe" starten.

SYSTEM: Pentium 90 mit 8 MB RAM, Win 95/DOS und 12 MB auf der HD

HELLBENDER



Die futuristische 3D-Ballerei von Microsoft läßt sich mittels Tastatur oder Joystick und **über Netz/Modem** gar von bis zu **acht Spielern** erleben. Das hierfür nötige „DirectX 3.0" ist Bestandteil des Demos von „Ecstatica 2" und liegt mit dessen Installation automatisch vor.

SYSTEM: Pentium 75 mit 8 MB RAM, Win 95 und 28 MB auf der HD

DIABLO



Die **brandneue Shareware-Version** von Blizzards teuflisch gutem Action-Rolli beinhaltet zwei (bis auf wenige Gespräche) komplett durchspielbare Levels. Achtung: Diablo benötigt unbedingt „DirectX 3.0", das aber Bestandteil des Demos von „Ecstatica 2" ist und bei dessen Installation automatisch vorliegt.

SYSTEM: Pentium 60 mit 8 MB RAM, Win 95 und 52 MB auf der HD

SIM COPTER



Das Demo der urbanen Heli-Simulation von Maxis beinhaltet gleich **mehrere spielbare Rettungs- und Transporteinsätze**, man darf sich aber auch Feuersbrünsten und Verkehrsstaus annehmen. Sämtliche Missionen können mit dem Joystick, besser noch der Tastatur angegangen werden und finden innerhalb einer hübsch großen Digi-Metropole statt.
SYSTEM: 486 DX2 mit 8 MB RAM, Win 95/DOS und 20 MB auf der HD

SWING



Die brandneue Knobelei von Software 2000 ist ein legitimer Nachfahre der klassischen Steinerei „Tetris": Es müssen unter Zeitdruck Kugeln gleicher Farbe zugeordnet werden, auf daß sie zerplatzen mögen.
DOS-Anwender kugeln hierzu in den CD-Ordner „Demos\swing" und starten dort die Datei „install.exe".
SYSTEM: 486 DX mit 8 MB RAM, Win 95/DOS und 16 MB auf der HD

THE LAST EXPRESS



Das Krimi-Adventure von Broderbund handelt im legendären Orient-Expreß. Dieses selbstlaufende Demo zeigt Ihnen schon mal vorab die schönsten Szenen und Schauplätze.
SYSTEM: Pentium 60 mit 16 MB RAM, Win 95 und 0,5 MB auf der HD

AKTUELLE PATCHES

...finden Sie im Directory „Patches" zu nachfolgend benannten Spielen – was sie im einzelnen bewirken, ist dem jeweiligen „readme-file" zu entnehmen. Die Patches werden in den entsprechenden Spielordner kopiert und von dort aus gestartet.

Advanced Tactical Fighters
Apache Longbow
Battle Arena Toshinden
Battle Arena Toshinden (Matrox)
Conquest of the New World
Der Planer 2 (8 Bit)
Der Planer 2 (16 Bit)
Mad TV 2
Magic the Gathering: Battlemage
M.A.X.
Privateer 2– The Darkening (deutsch)
Privateer 2– The Darkening (englisch)

ENTPACKEN GEZIPPTER DATEIEN

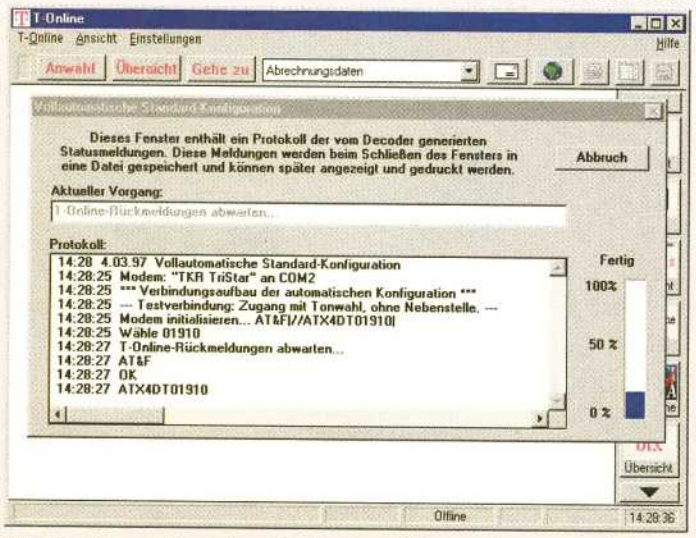
Aus Platzgründen wurden einige der Patches gepackt, was an der Dateiendung „zip" zu erkennen ist. Diese müssen zunächst zusammen mit dem Programm **pkunzip.exe** aus dem Ordner „Demos" in einen beliebigen Ordner kopiert werden. Das Entpacken erfolgt dann im DOS-Modus durch die Eingabe des Befehls PKUNZIP PROGRAMMNAME.ZIP -D.

ZUGANGSSOFTWARE UND FREISTUNDEN FÜR T-ONLINE

Mit über 1,4 Millionen Teilnehmern und monatlich bis zu 40.000 Neukunden ist T-Online mit Abstand Deutschlands größter Online-Dienst. Seine Mitglieder erhalten Zugriff auf verschiedenste Angebote vom Internet über E-Mail bis hin zu BTX, BTX Plus, Online-Shopping oder Homebanking – und das alles bundesweit zum preiswerten City-Tarif der Telekom!
Auf der CD-ROM finden Sie Zugangssoftware, welche den Internet-Browser „Netscape 3.01" enthält. Wer ein Modem besitzt, kann sich somit sofort in das weltweite Datennetz einwählen und online anmelden. Die normalerweise fälligen Freischaltgebühren werden hier von 1&1 Direkt übernommen – **Sie sparen 50,– DM!** Damit nicht genug, denn der **Grundtarif für die ersten 10 Tage sowie Online-Gebühren in Höhe von 10,– DM** sind in diesem Angebot für Neukunden ebenfalls **bereits inkludiert.** Als User bezahlen Sie daher nur noch die reinen Telefongebühren zum Ortstarif. Nach Ablauf der 10 Tage werden monatlich acht Mark für die Zugangsberechtigung fällig, dazu kommen die vom gewählten Dienst (Internet, BTX etc.) abhängigen Verbindungsentgelte.
SYSTEM: 386 SX mit 4 MB RAM, Win 95/Windows 3.1 und 14 MB auf der HD



Im Paket enthalten: Netscape Version 3.01



Die Konfiguration des Modems erfolgt vollautomatisch

T-Online

Gratis: Ihr Soforteinstieg inkl. Freieinheiten

Nutzen Sie sofort alle Vorteile von T-Online!

T-Online – der universelle Online-Dienst, der alles kann: Btx, Btx plus, eMail und Internet. Internet jetzt mit bis zur 4facher Geschwindigkeit!!! Mit einem Zugang nutzen Sie alle 4 Services zum Preis von einem!



■ Internet-Zugang mit eigener Homepage!

■ eMails weltweit versenden: offline vorbereiten, online absenden!

■ Bundesweiter Zugang zum günstigen City-Tarif!



■ Über 6.000 deutschsprachige Angebote und über 200 deutschsprachige Diskussionsforen!

■ Übersichtliche Struktur, kein langes Suchen!

■ Online-Shopping: Bequemer Einkaufsbummel – nur einen Mausklick entfernt!



■ Homebanking: Komfortable Kontoführung rund um die Uhr bei über 3.000 Bankinstituten!

■ Wahlweise automatische Gebührenbestätigung für Premiumdienste, eMail und Internet. Das spart Zeit und Geld!!!

■ Und das alles für nur 8,- DM Grundentgelt/Monat!



Und für alle, die noch kein Modem haben: Die Super-Angebote von 1&1!

Sie wollen online gehen und haben noch kein Modem? Nutzen Sie das tolle Angebot von 1&1 und bestellen Sie sich Ihr Profi-Modem zum absoluten Superpreis. Inklusive Komplett-Software und kostenloser Anmeldung zu T-Online. Also: Bestellen, auspacken, einstecken, drauf abfahren!

Inklusive
Komplett-Software für T-Online, Internet, Homebanking und PC-Kommunikation!



Modem Skyconnect 33.600

Highspeed für Online-Freaks. Dank neuester Technologie erreicht dieses Modem rasante 33.600 bit/s und ist so der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC!

Für Windows Best.-Nr. 4505 199,- DM

Lieferumfang Skyconnect 33.600: ■ Komplettsoftware für Windows auf CD-ROM (Diskettenversion erhältlich gegen 9,60 DM Versandkostenpauschale): T-Online-Software 1.2b, inkl. Netscape Navigator 3.0 und eMail-Software, 1&1-Btx-Tuner, ballOON Telecom Manager Plus ■ Externes Netzteil ■ Serielles Anschlußkabel, ca. 1,50 m ■ N-kodiertes Kabel für Telefondose TAE 3, ca. 2 m ■ Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung **Leistungsdaten Skyconnect 33.600:** Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, Fax-Funktion: senden, empfangen (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte

Gleich mitbestellen: ■ F-auf-NFN-Adapter für Telefondose TAE 1 (12,40 DM) ■ 5-m-TAE-Verlängerungskabel (9,60 DM)

T · · Online ·

in T-Online
auf der Heft-CD!



Whow! CD einlegen und sofort in endlose Online-Welten starten!

Alle, die schon ein Modem haben, brauchen nur die richtige Software und ein Paßwort für den Start ins Online-Vergnügen. Einfach die T-Online-Software von der Heft-CD installieren und die Anmeldung online abschicken.



Ganze 10,- DM Freieinheiten für Ihren Sofort-Einstieg!

→ Inklusive: Gratissoftware!

Die T-Online-Software mit vielen tollen Tools. Absolut kostenlos. Als Vollversion auf der Heft-CD!

→ Inklusive: Soforteinstieg mit Freieinheiten!

Das Grundentgelt für die ersten 10 Tage und die Nutzungsentgelte für T-Online in Höhe von 10,- DM übernimmt 1&1.* Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.

→ Inklusive: Gratis-Anmeldung für T-Online!

1&1 meldet Sie bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom, als Neuteilnehmer an und übernimmt das einmalige Anmeldeentgelt. Sie sparen 50,- DM!

* Nur in Verbindung mit der Anmeldung eines T-Online-Neuanschlusses!

Deutsche Telekom Partner



Das 1&1 Info-Telefon: Rund um die Uhr. Zum Nulltarif!

0130/808606

1&1

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

T · · Online · **Bestellcoupon für Ihr Modem inklusive Gratis-Software**

Ja, **ich habe noch keinen Anschluß an T-Online und möchte die vielen Möglichkeiten von Btx, Btx plus, Internet und eMail nutzen! Bitte melden Sie mich kostenlos an (Best.-Nr.: 5051).**

Da ich noch kein Modem besitze, bestelle ich zusätzlich ein:

❑ **Modem 33.600 für Windows** für nur 199,– DM (Best.-Nr.: 4505)

... und folgendes Zubehör gleich mit:

❑ Verlängerungskabel (5 m) für nur 9,60 DM (Best.-Nr.: 1010)

❑ TAE-Adapterstecker für die Telefondose für nur 12,40 DM (Best.-Nr.: 1009)



Abb.: TAE-Adapterstecker

Den Gesamtbetrag zzgl. **9,60 DM Versandkosten** bezahle ich:
❑ per beigefügtem Scheck
❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG kündigen.

Datum, Unterschrift

Kennziffer: 002 057 B

Coupon an: 1&1 Direkt GmbH· Elgendorfer Str. 57 · 56410 Montabaur

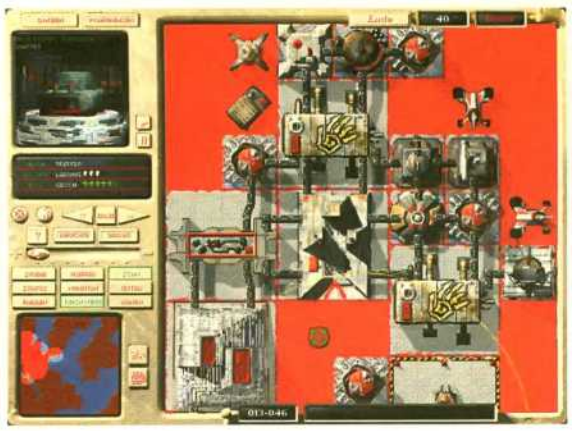
PARKVERBOT FÜR BATTLECRUISER

Das **Verwirrspiel um „Battlecruiser 3000 AD"** nimmt kein Ende, denn seit neuestem gibt es auch eine von Gametek in Großbritannien veröffentlichte Version. Oberster Battlecruiser-Designer Derek Smart (Take 2) ist darüber erzürnt und spricht von einer unautorisierten Fassung seiner Space Opera, die er nicht unterstützen werde – beispielsweise sollen Patches nur mit der US-Version funktionieren. Im übrigen sei von seiner Seite aus an eine neuerliche Veröffentlichung des Spiels erst zu denken, wenn zum Sommer hin die endgültige Version 1.1 vorliege. Englischen Schlachtenkreuzern sollte man daher wohl Parkverbot in deutschen Software-Hangars erteilen.



Die englische Version ist mit Vorsicht zu genießen: Battlecruiser 3000 AD

MAX IM PENTAGON



Soll dem Pentagon beim Kampf gegen außerirdische Invasoren helfen: M.A.X

Nur ein PR-Gag, aber ein origineller: Weil der US-Staatshaushalt wieder gekürzt wurde, will nun auch Interplay sein Scherflein zu den Sparmaßnahmen beitragen – und offeriert dem Pentagon kostenlose Exemplare des Echtzeit-Strategiespiels **„M.A.X."** zu Trainingszwecken. Weil dessen Szenarien futuristisch sind und auch bei Interplay das Budget nicht unbegrenzt ist, beschränkt sich das Angebot allerdings auf die Mitglieder der **„Extraterrestrial War Planning Group"** im Pentagon. Gut zu wissen, daß zumindest die Amis auf Alien-Angriffe vorbereitet sind...

25.000 BEI TEN

Der amerikanische Onlinespiele-Server **Total Entertainment Network**, besser bekannt unter dem Kürzel **TEN**, ließ verlauten, daß im Laufe des Frühjahrs die Flutmarke von 25.000 registrierten Usern überschritten wurde. Die Zahl wird umso beeindruckender, wenn man weiß, daß dieses Angebot in seiner kommerziellen Form erst ein gutes halbes Jahr alt und nicht unbedingt das preisgünstigste am Markt ist. Doch die Branche boomt: Weltweit rechnen die Anbieter von Online-Games im Jahr 2000 mit Einnahmen weit über 1 Milliarde US-Dollar. Mehr zum Thema im Online-Guide dieser und der nächsten Ausgabe.



SITE DER VERLORENEN KINDER

Die Werbeagentur Mallander hat sich etwas Besonderes ausgedacht: Unter der Webadresse **http://www.mallander.de/wo-bist-du** kann man vermißte Personen aufspüren. Die derzeit noch recht spärlichen Einträge sind sauber nach Kindern bzw. Erwachsenen und dort jeweils wieder nach Altersgruppen sortiert. Ein Klick liefert Fallbeschreibung und Fotos; wer Meldung machen will, darf dies dann gleich online tun. Personen, die länger als 14 Tage verschwunden sind, werden fortan kostenlos in die Datenbank aufgenommen. Somit verfolgt dieser Service gewiß ein edles Ansinnen, das uns insbesondere im Bereich der Kinder unterstützenswert erscheint.





MPEG FÜR NOTEBOOKS

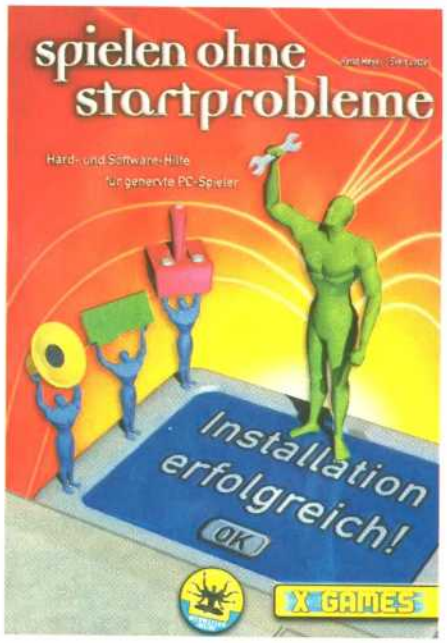
Bei Desktop-Rechnern hat sich der multimediale MPEG-Standard ja nie so recht durchsetzen können – jetzt unternimmt er einen neuen Anlauf bei Notebooks. Freilich muß dazu auch hier erst mal aufgerüstet werden. Für rund 600 Mark wird nämlich eine **Scenic Wonder PCMCIA MPEG ZV Card** von Kingmax fällig, bevor über den Flachbildschirm 16 Millionen Farben mit 30 Halbbildern pro Sekunde flimmern können. Zudem ist eine spezielle interne Schnittstelle, der sogenannte ZV-Port (mit dem freilich nicht alle Kleincompis ausgerüstet sind), zwingend erforderlich. Dafür ist das gute Stück dann aber auch **voll RealMagic-kompatibel**, spult also auch nach diesem Standard komprimierte Videos ab.

NEUES AUS DEM JURASSIC PARK

Während Cineasten hierzulande noch dem Start von **The Lost World: Jurassic Park 2** am 7. August entgegenfiebern, arbeitet die von Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg und David Geffen gegründete Firma DreamWorks SKG in den USA bereits an einer digitalen Fortsetzung des Leinwandspektakels. Pünktlich zum Weihnachtsfest 1997 soll das Actionabenteuer mit dem Titel **Trespasser: Jurassic Park** für den PC erscheinen. Das illustre Produktionsteam unter der Leitung von Seamus Blackley („Flight Unlimited") verspricht eine optisch beeindruckende 3D-Welt voller Dinos, die sich durch das rätsellastige Gameplay von den üblichen First-Person-Ballereien abheben soll.

HILFE FÜR GENERVTE SPIELER

Wer kennt sie nicht, die vielen kleineren und größeren Probleme, die auftreten können, wenn man versucht, ältere DOS-Games an einem Win 95-Rechner zum Laufen zu bringen? Nun, der überarbeitete und aktualisierte Ratgeber von René Meyer und Sven Letzel kennt sie (fast) alle! Das wirklich nützliche Buch mit dem sinnigen Titel **Spielen ohne Startprobleme** ist jetzt für 24,95 DM bei X Games, einem Imprint des Markt & Technik Verlags, erschienen. Die 200 Seiten drehen sich um „autoexec.bat" und „config.sys", das Erstellen von Batch-Dateien, die Konfiguration von Soundkarte oder CD-ROM-Laufwerk etc. Unter anderem wird auch genau beschrieben, wie man unter Win 95 bzw. DOS stolze 600 KByte Grundspeicher freischaufelt.



ENTWARNUNG FÜR ALARMSTUFE ROT

Ebenfalls von X Games stammt der 128 Seiten starke **Profi-Guide** für Westwoods beliebtes Echtzeitstrategical **C&C 2: Alarmstufe Rot** zum Preis von 19,95 DM. Darin finden sich nicht nur haufenweise Strategietips und Karten zu sämtlichen Missionen. Es gibt auch Beschreibungen aller Einheiten, Ratschläge für ihren richtigen Einsatz, siegversprechende Schummeleien, Infos zu Karteneditor und Mehrspielermodus sowie eine feine Liste der besten C&C-Webseiten.



EIN REDAKTEUR AUF ABWEGEN

Unser stellvertretender Chefredakteur Joachim „Papa Joe" Nettelbeck greift auch privat gerne in die Tastatur: Mit der Kurzgeschichte **Chummer GmbH** gibt der passionierte Schattenläufer nun sein Debüt als Buchautor. Schauplatz seines SF-Thrillers ist, wie sollte es anders sein, München zur Mitte des kommenden Jahrhunderts. Er erscheint im Taschenbuch **Chromscherben** von Fantasy Productions, das neben dem Werk unseres Redaktionsältesten noch sechs **Shadowrun-Stories** von Michael A. Stackpole enthält und mittlerweile in den Händlerregalen stehen sollte.





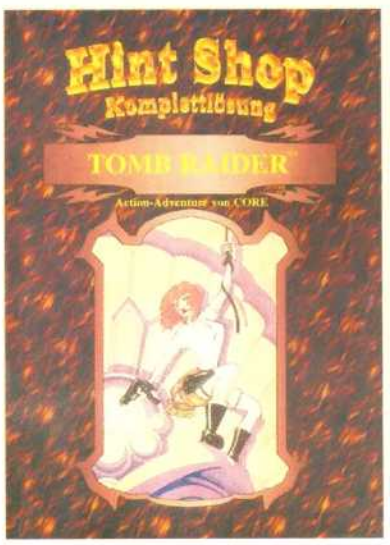
FLIEGEN NACH PROGRAMM

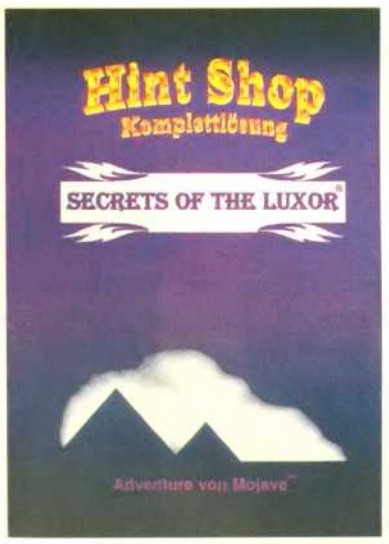
Daß Saitek, der Weltmarktführer in Sachen Schachcomputer, auch einiges von PC-Peripherie versteht, hat der High-Tech-Hersteller mit dem Flightstick „Acemaster MX-830" und dem „Megapad MX 631M" bereits bewiesen. Auf der CeBIT präsentierte das Unternehmen kürzlich den für 199 Mark erhältlichen **Jetstick X36F**. Der gut in der Hand liegende Knüppel verfügt über 42 Funktionen, die dank des benutzerfreundlichen Windows-Interfaces denkbar einfach zu programmieren sind. Am breiten Kopf ist neben zwei Acht-Wege-Coolie-Heads, den Feuerknöpfen sowie einem Zeigefinger-Trigger auch ein per Sicherheitsbügel geschützter Raketenabschußbutton angebracht. Na, denn: Feuer frei!

HOCHGLANZ-HINTS

Vorbei sind die Zeiten, als die Komplettlösungen aus dem Hint Shop im geklammerten Altpapier daherkamen: Ab sofort werden spielerische Probleme durch geleimte Paperbacks mit farbigen Glanztiteln beseitigt. Vier Titel sind bereits erhältlich. So hilft der Schmöker zu Psygnosis' **Discworld 1 und 2,** Terry Pratchetts Scheibenwelt in Ordnung zu bringen, und auf satten 156 Seiten zeigt Lara Croft, wie man zum echten **Tomb Raider** wird. Der Leitfaden für Geisterjäger nimmt Capcoms Horror-Hammer **Resident Evil** den Schrecken, und schließlich werden auch die **Secrets of the Luxor** komplett gelüftet. Dank, wie gehabt, übersichtlicher Struktur und reichhaltigem Kartenmaterial stimmt neben den reinen Äußerlichkeiten auch der Inhalt. Eine (druck-) reife Leistung, und das für preiswerte 14,80 DM pro Stück.









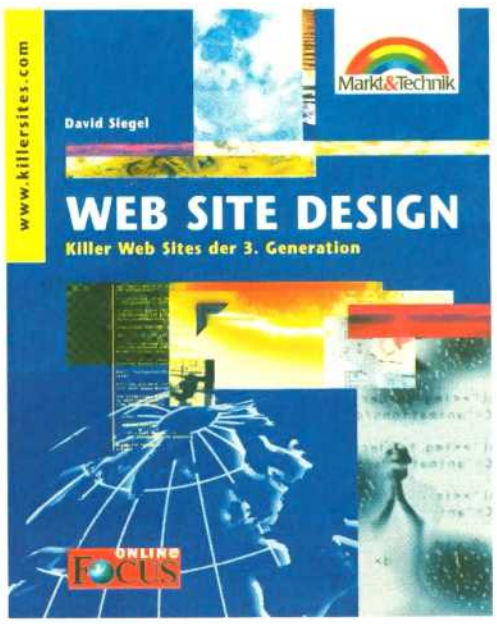
RAUBKOPIERER-CHARTS

Die CD-ROM als Massenspeicher hat das Problem der Raubkopien zwar verlagert, jedoch keineswegs restlos beseitigt. Vielmehr wird wegen der im Vergleich zu Disketten aufwendigeren Duplikation nun oft **im großen Stil gefälscht**. Laut dem aktuellen Bericht der „Interactive Digital Software Association" (IDSA) mußte die Branche im vergangenen Jahr **Verluste von annähernd 2,6 Milliarden US-Dollar** durch Urheberrechtsverletzungen bei Software hinnehmen. Im Bereich der PC-Programme führt dabei China mit 655 Millionen weit vor Rußland mit 223 Millionen, Hongkong mit 116 Millionen sowie Taiwan mit 109 Millionen Dollar die kriminelle Hitliste an.



LESESTOFF FÜR WEB-DESIGNER

Mit dem Buch **Web Site Design – Killer Web Sites der 3. Generation** aus dem Verlag Markt & Technik erhält man auf gut 270 Seiten eine rundum gelungene Übersicht der wichtigsten Aspekte, die beim Basteln eigener Internet-Pages zu beachten sind. Dabei werden auch die sogenannten sieben Todsünden wie unendliche Ladezeiten oder störende Hintergrundbilder beleuchtet. Die sechs ausführlichen Kapitel befassen sich unter anderem mit der richtigen Vorbereitung von Bildmaterial, Layoutgrundlagen, Auswahl geeigneter Schrifttypen, Adope-Photoshop-Tricks, Einsatz von Frames bzw. Tabellen und etlichem mehr. Unter der Adresse **http://www.killersites.com** gibt's darüber hinaus eine Webseite zum Buch, auf der man weitere Tips, Tools, HTML-Codes, Bilder etc. findet. Der mit unzähligen Beispielen sehr ansprechend aufgemachte Band ist also jede einzelne der 69,95 Märker wert.



NEUE SPIELE-DIMENSION IM NETZ

Gamesmania, mit etwa 7,5 Millionen Hits pro Monat eines der weltweit führenden Spielemagazine im Internet, hat nun auch hierzulande einen Ansprechpartner: Dimension M übernimmt ab sofort die Betreuung und Vermarktung in Deutschland. Vom Hauptsitz Toronto aus produziert, steht der optisch ansprechend dargebotene und stets topaktuelle Inhalt mittlerweile in englischer, italienischer, japanischer und natürlich auch deutscher Sprache zur Verfügung. Den vielfach preisgekrönten Site erreicht man unter der URL **http://www.gamesmania.com**. Wer mal persönlich als freier Autor mit Spieletests oder Lösungen an der Gestaltung mitarbeiten will, wendet sich an folgende Adresse: Olaf Pernitt, Dimension M GmbH, Langenhorner Chaussee 42, D-22335 Hamburg

UP & DOWN



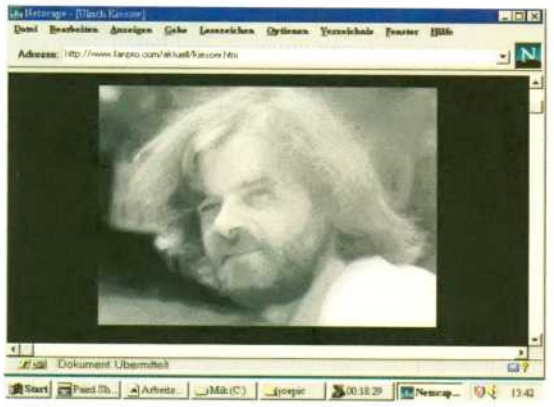
In der Branche geht es mal wieder munter rauf und runter: Während **Broderbund** und vor allem auch **Acclaim** für 1996 sinkende Umsätze melden (Acclaim verzeichnete gar einen geradezu lebensgefährlichen Verlust von ca. 220 Millionen US-Dollar), darf **Eidos** ein Faß aufmachen. Hier sorgt derzeit insbesondere „Tomb Raider" für volle Kassen, am PC ebenso wie auf der Playstation. Doch auch bei Acclaim ist Hopfen und Malz noch nicht verloren, denn der neue PC-Knaller „MDK" hat das Zeug zum Publikumsrenner.



SPIEL, SATZ & SIEG

Letzte Neuigkeit, drei Minuten nach Redaktionsschluß: Blue Byte arbeitet zur Zeit an **Great Courts 3**, dem Nachfolger des aktuellen Titels auf unserer Cover-CD, „Jimmy Connors Great Courts 2". Das gute Stück soll pünktlich zum US-Open in Flushing Meadow im August erscheinen und bietet wunderhübsche 3D-Optik. Verantwortlich dafür ist eine verbesserte Version der Engine, mit der auch „Extreme Assault" erstellt wurde – man soll sogar die Stadien wiedererkennen können. Ansonsten wird es natürlich wieder die Weltrangliste mit Punktesystem geben, in der man sich durch fleißiges Training kontinuierlich voranarbeiten kann.

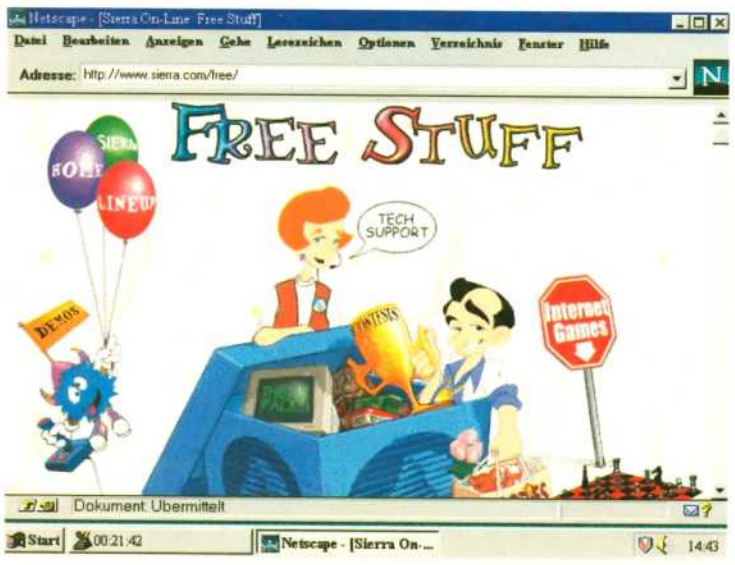
IN MEMORIAM ULRICH KIESOW



Hier nun eine traurige Meldung: Bereits im Februar ist **Ulrich Kiesow im Alter von nur 47 Jahren verstorben.** Der geistige Vater des bekannten deutschen Rollenspielsystems „Das Schwarze Auge" arbeitete bis zuletzt an dessen Weiterentwicklung mit. Er prägte auch die Arbeit der DSA-Redaktion, deren Aufgabe unter anderem darin besteht, eine fortlaufende Geschichtsschreibung des Abenteuerkontinentes Aventurien zu entwerfen. Darüber hinaus zählte Kiesow zu den Mitbegründern und Gesellschaftern von Fantasy Productions und machte sich als Herausgeber der „WunderWelten" einen Namen. Weitere Informationen gibt es auf dem Website von FanPro (**http://www.fanpro.com**), wo auch Kondolenzadressen per E-Mail hinterlegt werden können.

DER ROTE BARON IM NETZ

Bei Sierra hält man ein besonderes Häppchen für Online-Piloten bereit: Vom Website der Abenteuer- und Simulationsspezialisten (**http://www.sierra.com/free)** kann man sich derzeit die Vollversion des historischen Flugis **„Red Baron"** herunterladen. Hintergrund des ungewöhnlichen Angebots ist die diesen Herbst bevorstehende Veröffentlichung des Nachfolgers **„Red Baron II"**. Bedenken wegen der Ladezeiten sollte es dabei eigentlich nicht geben, denn die fliegenden Kisten des Urbarons begnügen sich mit einem läppischen Megabyte im Festplattenhangar.



NEUES VOM KARUSSELL

Die namhaften Softwarefirmen **7th Level** („G-Nome") und **id Software** (spezialisiert auf indizierte 3D-Dungeons) werden in nächster Zeit damit zu tun haben, die Abwanderung einiger ihrer führenden Köpfe zu verdauen: George Grayson, Mitbegründer von 7th Level und bis dato einer der Company-Bosse, legt sein Amt ebenso nieder wie Chief Operating Officer David Henkel. Solange kein Ersatz gefunden ist, übernimmt der alleroberste Levler, Bob Ezrin, das Kommando. Der Business-Verantwortliche von id, Jay Wilbur, wechselt gleich ganz die Fronten und steht künftig **Epic Megagames** („Silverball") als „Imperial Advisor" bei den Außenkontakten zur Seite.







Mit dem Vorgänger bewiesen Adeline Software und Electronic Arts bereits 1995, daß ein 3D-Actionadventure gleichermaßen actionreich, knobelig, abenteuerlich und lustig sein kann. Jetzt wäre noch zu beweisen, daß ein recht ähnlich gestrickter Nachfolger den Erfolg wiederholen kann.





Einige Bilder aus dem Intro

KLASSE STATT MASSE

...lautet seit jeher das Motto der französischen Firma Adeline Software: Seit der Gründung im Jahre 1993 hat man gerade mal zwei Titel veröffentlicht. Einer davon ist das von uns im Herbst letzten Jahres mit 80 Prozentpunkten bewertete „Time Commando", der andere eben „Little Big Adventure" – von dessen Qualitäten man sich mittlerweile zum Budgettarif überzeugen kann. Daß beide 3D-Actionadventures waren und auch das kommende Produkt in diese Genreschublade fällt, ist wohl Adelines Vizepräsidentem Frédérick Raynal zu verdanken. Er war es schließlich, der anno 1992 mit „Alone in the Dark" für Infogrames das erste Spiel dieser Art überhaupt kreierte.

DREI PLANETEN UND EIN QUETCH

Spannend soll es wieder werden, aber auch lustig, wenn der Spieler zum zweiten Mal den Planeten Twinsun besuchen darf. Dort leben (immer noch) so unterschiedliche Geschöpfe wie intelligente Hasen, Elefanten, Bienen, Roboter und unser alter, junger Held Twinsen mehr oder weniger friedlich vereint. Wie man aus dem Vorgänger weiß, handelt es sich bei letzterem um einen sogenannten Quetch, also ein zumindest menschenähnliches Wesen. Twinsen steht diesmal eine Odyssey auf zwei weitere Planeten bevor, die ihn durch gut 200 isometrische 3D-Locations führen wird. Diese schalten bildweise um und präsentieren sich dank einer automatisch schwenkenden „Kamera" aus der jeweils günstigsten Perspektive – sollte es doch mal nicht die günstigste sein, kann der köstlich animierte Hauptdarsteller auf einen Tastendruck hin zentriert (und auch auf ihn fokussiert) werden.
Um nun die Invasion der „Esmers" zurückzuschlagen, wird man sich bis zu deren Gestirn Zeelich durchkämpfen müssen. Dorthin haben die fiesen Aliens auf Befehl ihres Anführers „Dark Monk" hin nämlich sämtliche Magier und Kinder von Twinsens Heimatplaneten entführt. In der Praxis bedeutet die Rettungsaktion zunächst einmal eine Vielzahl von Anklicksatzgesprächen, die durchgehend in deutscher Sprache geführt werden. So und nur so eröffnen sich dem Spieler immer neue Örtlichkeiten auf der mitgeführten Karte. In der neuen Nahansicht zeigt sie auch Stadtpläne samt der als nächstes zu besuchenden Hotspots.
Dort wiederum sollten alle herumstehenden Truhen, Mülleimer oder Schränke genauestens untersucht werden, um an hilf-

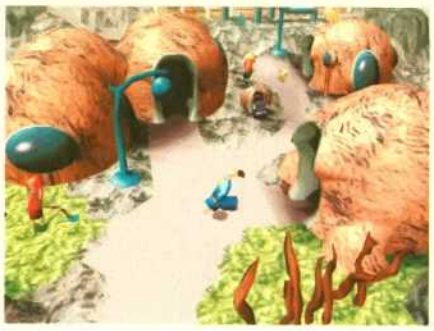


Ein Glück: Twinsen kann schneller laufen als die meisten seiner Gegner



Neuerdings steht der Held auch mal im Regen

DIE GRAFIK: EINE FRAGE DER PERSPEKTIVE



3D pur in freier Natur



Eine Innenansicht mit vorberechneten Objekten

Beim Vorgänger war die Optik innerhalb der Häuser und in freier Natur noch recht ähnlich, denn hier wie dort beherrschten vorberechnete Renderobjekte die Szenerie. Dies wird nun grundlegend anders: Die Innenräume scheinen sich zwar, oberflächlich betrachtet, kaum geändert zu haben, beinhalten jetzt aber bis zu 10.000 einzelne Polygone und damit weitaus **mehr Details**. Und in den Außenwelten wird neuerdings **echtes 3D** geboten – man kann sich die Gegend und ihre Polygonobjekte **aus frei wählbaren Kamerawinkeln** anschauen. Die in Echtzeit animierten Figuren bestehen ebenfalls aus Polygonen, allerdings um Gouraud Shading (plastische Schattierung) und Texture Mapping (Oberflächenstrukturen) bereichert.

reiche Fundstücke zu gelangen: Herzen bringen verbrauchte Lebenskraft zurück, Flaschen erneuern die Energie des multifunktionalen Wurfballs (siehe Box) und Schlüssel tun, was Schlüssel meistens tun. Manchmal findet sich da aber auch Geld, mit dem Flugzeuge angemietet, der erforderliche Treibstoff gekauft oder Schiffspassagen bezahlt werden. Andere Objekte wie Benzinkanister, Ausweise oder skurrile Apparaturen wandern zwecks späterer Verwendung in das Inventar. Sobald ein solcher Gegenstand dann benötigt wird (etwa für eine Person), leuchtet er praktischerweise auf.

50 PROZENT MEHR GAMEPLAY

...verspricht der Hersteller gegenüber dem Vorgänger. Zudem soll es nun möglich sein, die anstehenden Aufgaben auf unterschiedliche Weisen zu lösen. Auch die Speicherprobleme von Teil eins sollen passee sein, können hier doch überall und jederzeit Spielstände angelegt werden. Die Grafik beleuchten wir in einer eigenen Box, hier sei nur noch erwähnt, daß sie von allerlei gerenderten Zwischensequenzen (insgesamt knapp eine halbe Stunde) und zwölf Audiotracks begleitet wird. Als Erscheinungstermin wird der Sommer genannt, als Zielgruppe die breitestmögliche Schicht der Abenteurer: Little Big Adventure 2 wird sowohl unter DOS als auch unter Win 95 laufen. (md)



Die Gespräche werden voll eingedeutscht



Per Raumschiff zu neuen Sternen



Vorsicht, Twinsen ist Nichtschwimmer!

DIE STEUERUNG: GIB IHNEN DIE KUGEL!



Das magische Jo-Jo verbraucht bei jedem Wurf etwas Energie

Die vier Bewegungsabläufe des Hauptdarstellers wurden 1:1 vom Vorgänger übernommen: Über die Funktionstasten kann Twinsen **gehen, schleichen, sprinten/springen und kämpfen**. Feindliche Aliens, Roboter oder Wachleute werden also mittels gezielter Karatetritte unschädlich gemacht, man kann ihnen aber auch davonspurten oder sich heimlich vorbeischleichen. An manchen Orten muß der Held zudem **präzises Timing** beweisen, um auf treibende Balken zu springen oder rollenden Fässern auszuweichen. Sein **magischer Ball**, der nach jedem Wurf wie ein Bumerang zurückkehrt, ist auch wieder mit von der Partie. Er dient nicht nur als Fernwaffe, sondern auch zum Betätigen ansonsten unerreichbarer Knöpfe und Schalter. Dazu sollen einige **neue Waffen** kommen, etwa Dartpfeile, Blasrohre und eine Steinschleuder.



Die vier Bewegungsmodi von links nach rechts: gehen, spurten, kämpfen und schleichen

SANDWARRIORS

Der Titel läßt Erinnerungen an SF-Highlights wie Frank Herberts Wüstenplaneten oder die Sandmänner aus dem Krieg der Sterne aufkommen, das Gameplay ein Zucken im Zeigefinger: In Zusammenarbeit mit Softgold bereitet Gremlin hier einen 3D-Shooter im Stil von „Terminal Velocity" vor.



Ein Hochhaus im Visier

Eigens für dieses futuristische Echtzeitspektakel entwickelten die Macher von „Retribution" eine brandneue und superschnelle 3D-Engine. Dieses Entwicklerinstrument soll garantieren, daß hochauflösende Grafiken selbst auf einem Pentium 75 noch zügig am PC-Krieger vorüberrauschen. Der wird sich 6225 Jahre vor unserer Zeitrechnung am Wüstenplaneten Tawy auf die Seite eines von zwei verfeindeten Herrscherhäusern schlagen dürfen. Die Kämpfe werden sich über insgesamt 30 Missionen erstrecken. Ob Tag oder Nacht, am Boden, in der Luft oder im Orbit, hier geht es stets um die totale Vernichtung des Feindes. Hilfreich dabei sollen auf dem mit altägyptisch anmutenden Pyramiden und Skulpturen gepflasterten Planeten lagernde Artefakte einer untergegangenen Zivilisation sein – ob man diese Extras im Vorbeifliegen aufsammeln kann oder in einer Zusatzsequenz mit seinen Gegnern ausfechten muß, steht derzeit noch nicht fest. Zunächst wird man im Sold der Dynastie Horus jedenfalls nur über einen schwächlichen Flugapparat mit minimaler Bewaffnung verfügen. Einfachere Aufträge wie Patrouillenflüge oder Bergungseinsätze lassen sich aber auch damit schon bewältigen.

Eine neue 3D-Grafikengine bringt 20 futuristische Flug- und Fahrzeuge auf Trab

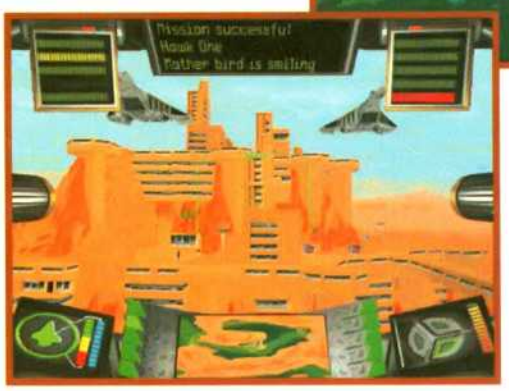
Mit wachsendem Erfolg hagelt es Beförderungen, welche besseres Equipment und umfangreichere Missionen zur Folge haben. In höheren Levels sind dann ganze Geschwader mit bis zu 15 Flügelmännern in die Schlachten gegen insgesamt 20 Schiffs- und Fahrzeugtypen zu führen. Mit an Bord werden sich dabei stets einige der zehn Waffensysteme vom simplen MG über Raketen bis hin zum finalen Nuklearschlag befinden. Unterstützt von Tastatur oder Joystick soll der Spieler damit sowohl Bodenziele als auch feindliche Flug- und Fahrzeuge unter Beschuß nehmen.

Gremlin verspricht den Sandwarriors ein gigantisches Aktionsareal. Darin werden sich detailliert gestaltete Städte finden, die neben militärischen Zielen wie Industrieanlagen, Seehäfen und Bohrinseln auch zivile Einrichtungen vom Hochhaustrakt bis hin zum Tempel enthalten. All das sieht bereits heute prachtvoll aus und kann wahlweise vom Cockpit aus oder in einer Außenansicht betrachtet werden. Der schicke 3D-Shooter wird sowohl unter DOS als auch unter Win 95 laufen und soll in wenigen Wochen als deutsch lokalisierte Fassung in den Handel gelangen. (md)





Die riesigen Mutterschiffe im Orbit dienen als Nachschubbasen



Am unteren Bildrand prangt stets die Übersichtskarte



In der Außenansicht kommen die hochauflösenden Grafiken besonders gut zur Geltung

Die Fundorte der Artefakte sind über die Landkarte einsehbar

CONQUEST EARTH

DAS MANIFEST

> SIE STARTEN JETZT VOM JUPITER
> IN DREI MONATEN SIND SIE HIER
> DAS IST DER ANFANG VON
3D-ECHTZEIT-STRATEGIE-ACTION

DATA DESIGN InterActive

EIDOS INTERACTIVE

© 1997 Data Design Interactive Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Lizensiert an Eidos Interactive, Leverkusenstraße 54/VI, 22761 Hamburg, Telefon: 040-85 17 15-50, Fax: 040-85 17 15-72.
Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

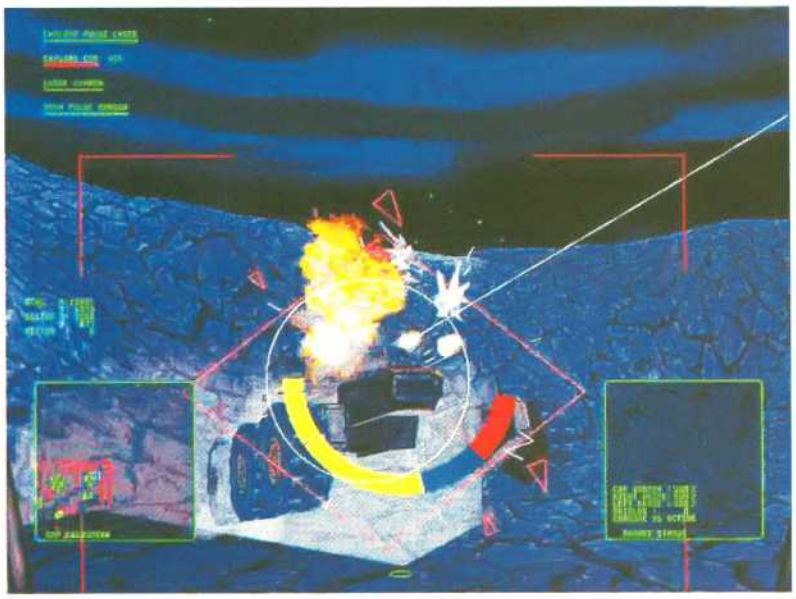
THE CONDEMNED

Ob „Mechwarrior 2", „Shattered Steel" oder „G-Nome", der Krieg der Stahltitanen tobt mit unverminderter Vehemenz am Markt. Da will man auch bei Microsoft nicht länger die Fäuste in den Schoß legen: Im Sommer läßt Bill Gates die Kampfroboter von der Leine.

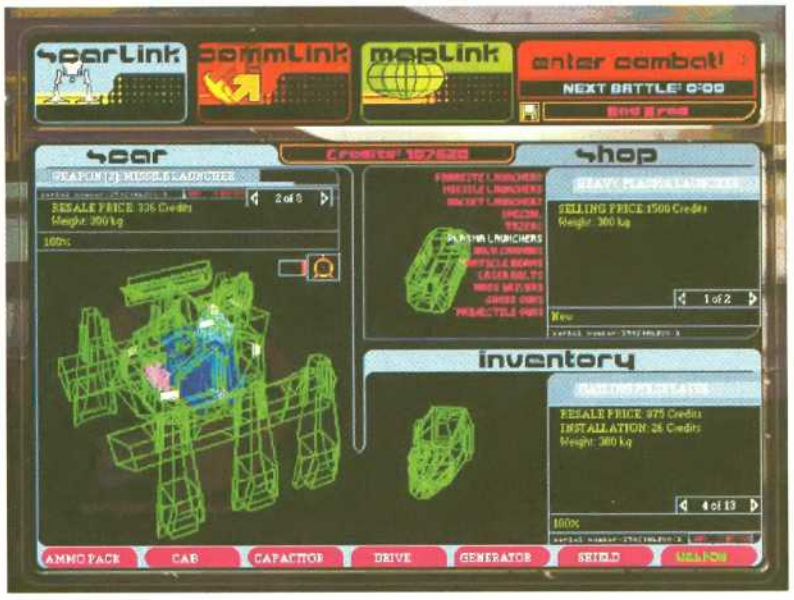
Bereits beim Szenario ist Microsoft sichtlich um Originalität bemüht. Anstatt ein weiteres Mal auf die Rahmenhandlung von „BattleTech" oder das neue Umfeld von „Universal Order" zu setzen, tendiert die hiesige Story mehr in Richtung des Stephen King-Klassikers „Running Man". Der Spieler wird sich also in einer Zukunft wiederfinden, wo verurteilte Häftlinge auf den Planeten Ceres verfrachtet werden, um sich zur Unterhaltung des Publikums vor der Glotze bis aufs Blut zu bekämpfen. Diese Game-Show trägt ihren Titel nicht umsonst: zu deutsch sind Condemned nunmal Verdammte...

Der vom Spieler betreute Held Ray Johnson gerät freilich unschuldig in die Mühlen der gnadenlosen Unterhaltungsindustrie und muß nun in 48 Arenen um sein Leben kämpfen. Die Schauplätze verteilen sich auf acht optisch gut unterscheidbare Gebiete, dazu kommen noch zehn separate Abschnitte für Multiplayer. Einen Fixpunkt bildet jeweils die komplexe Roboterfabrik, wo man vor jedem Match seinen persönlichen Stahlkoloß (hier SCAR genannt) zusammenstellt. Als Basis dienen dem Robo-Ingenieur dabei Chassis, die sich hinsichtlich ihrer Panzerung, der Anzahl der Waffenträger, dem Gewicht oder in Ausstattungsmerkmalen wie etwa einem Rückspiegel unterscheiden. An die Fahrgastzelle lassen sich dann beispielsweise Tausendfüßler- oder Spinnenbeine anklemmen. Wer sein Mech-Blech lieber weniger agil und dafür robuster hätte, der verwendet eben Raupenketten. Und für unebenes Terrain bieten sich nicht ganz so tragfähige Luftkissen an. Diverse Motoren und Generatoren als Energiequellen stehen natürlich ebenso zur Wahl wie Waffen satt. Genügt ein großkalibriges Maschinengewehr oder sollte es doch eine Haubitze sein? Wie wäre es mit einem Partikalstrahler, einem Mega-Laser oder gleich mit Atomwaffen? Alles nur Fragen des Energieverbrauchs – und natürlich des Finanzpolsters, das erst mit Siegen gefüllt werden will.

Tatsächlich kämpfen wird man schließlich unter Zeitdruck auf höchst abwechslungsreichem Terrain: Brodelnde Vulkane oder plötzlich wegbrechende Eisplatten sollen zusätzlichen Pfiff ins Spiel bringen. So wird sich der Spieler bei Bedarf in einem selbst gesprengten Loch im Boden verschanzen oder ganze Berge in Grund und Boden bomben können. Klar, daß derlei Aktionen auch optisch beeindrucken müssen. Daher plant Microsoft, die Robo-Jockeys mit liebevoll animierten SVGA-Kolossen, schicken Waffen, dicken Explosionen, feinen Lichteffekten sowie jeder Menge Videosequenzen zu verwöhnen. Allein zum Thema Sounduntermalung werden wir wohl die Testversion abwarten müssen. (rl)



Das Cockpit läßt sich zugunsten eines Headup-Displays wegschalten



Im Robo-Shop werden die Kolosse vielfältig bestückt

ZWISCHENSEQUENZEN FÜR CINEASTEN



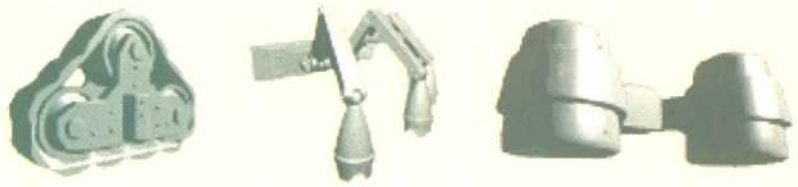




Ein große Anzahl von Videosequenzen soll für einen packenden Handlungsverlauf garantieren.

PROTHESEN FÜR DAS FUSSVOLK

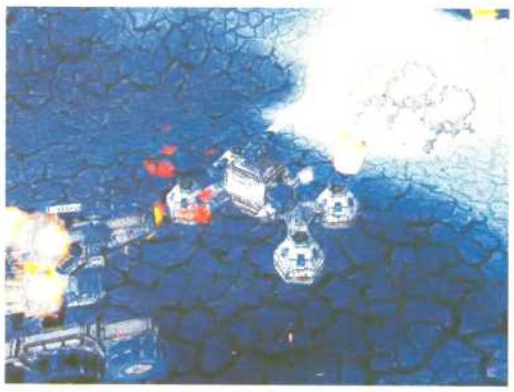
Vor Beginn des Kampfes stellt jeder der Teilnehmer seinen Roboter individuell zusammen. Als Basis dienen Chassis mit unterschiedlicher Panzerung und Zahl der Waffenträger, an die verschiedene Fortbewegungsmittel geschraubt werden können – je nach der Geländebeschaffenheit.



SCARs für jeden Geschmack und jedes Terrain: mit Raupen, Spinnenbeinen oder Luftkissen



Für den Einsatz auf vulkanischem Terrain bietet sich ein Raupen-SCAR an



Am besten in einer Außenansicht zu bewundern: die Lichteffekte



In der Zwickmühle

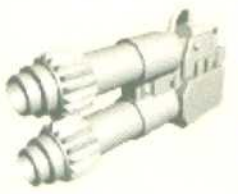
AUSWAHL FÜR WAFFENNARREN



Die **Gauss Gatling Canon** arbeitet mit herkömmlichen Projektilen, die durch ein Magnetsystem beschleunigt werden. Durch Reduzierung der mechanischen Teile halten sich Hitzeprobleme so in Grenzen. Eine leise und zuverlässige Waffe, die auch starke Panzerungen durchdringt.



Der **Particle Beam** emittiert einen steten Elektronenstrom und schwächt so den Energieschild des Gegners. Effektiv läßt sich die im Nahbereich und auf mittlere Distanzen nutzbare Waffe allerdings bloß in Verbindung mit anderen Systemen einsetzen – beispielsweise dem folgenden.



Im **Twin Beam Laser** werden zwei energiereiche Lichtbündel zum durchschlagskräftigen Pärchen verkuppelt. Das belastet zwar die Stromrechnung bzw. den bordeigenen Generator, doch dafür kann die Waffe auch weiter entfernte Ziele anvisieren.

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

!Ständig Neuheiten!

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.** Pro Lösung **nur 14,80 DM**. Pro Sammelheft **nur 19,80 DM**.

Versandkosten Per Nachnahme nur 8 DM

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 14,80 DM bestellen.

Händleranfragen erwünscht.

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.68975-50/-51

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

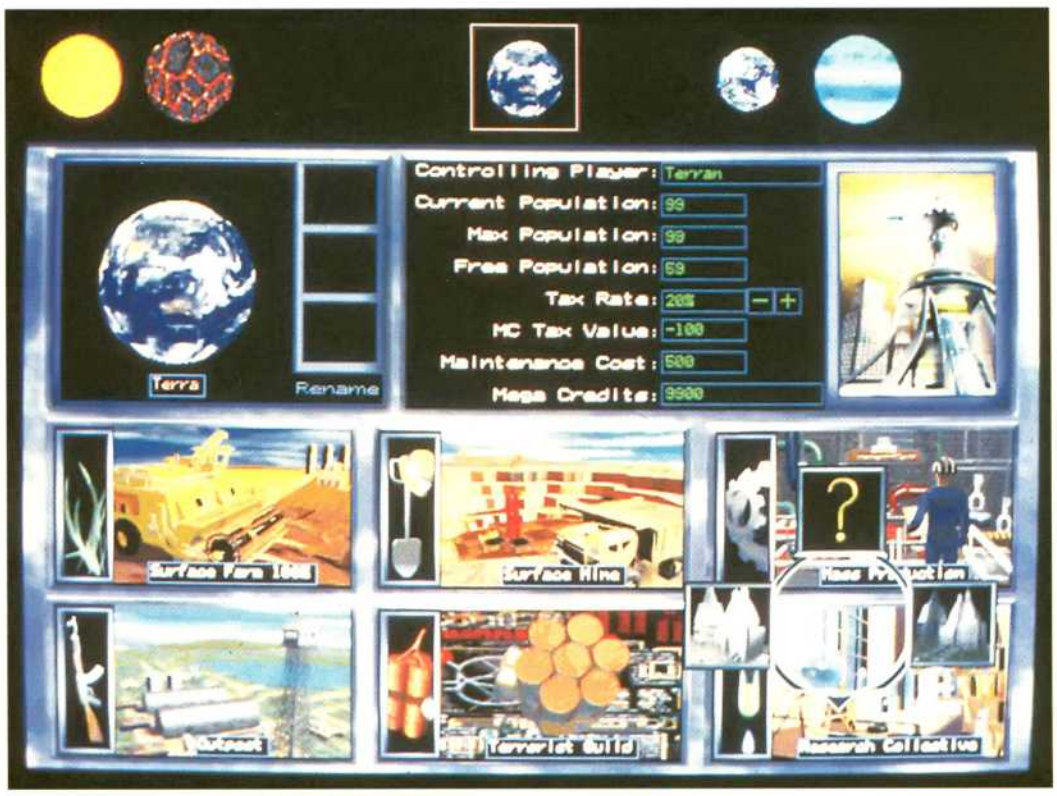
3 Skulls of the Toltecs u. Ace Ve.	Crusader-No Regret	Höhlenwelt Saga - Teil 1	Orion Burger	Stonekeep	Zork: Nemesis
7'th Guest/11'th H./Clandestiny	Cyberia 1 + 2 & Wetlands	Indiana Jones 3 und 4	Pandora Akte	Syndicate Wars	"Z"
Ace Ventura & I have no mouth.	"D", Evocation, Blown Away	Jagged Alliance 1	Phantasmagoria 1 und 2	System Shock	**Sammelhefte:**
Albion	Daedalus Encounter,Critical P.	Jewels of Oracle	Police Quest: SWAT	Talisman/Imperium Romanum	Alone in the Dark 1 bis 3
Alien Trilogy	Deadly Games (Jagged All. 2)	Karma, Alien Virus, Burn Cycle	Privateer 1-2/Rebel Assault 1-2	Terra Nova - Strike Force Cent.	Eye of the Beholder 1 bis 3
Anvil of Dawn	Down in the Dumps	King's Quest 1 bis 7 (je)	Puppen, Perlen & Pistolen	Thunderscape	Goblins 1 bis 3
Azrael's Tear	Diablo	Kingdom O'Magic	Realms of Haunting	Time Commando	Ishar 1 bis 3
Bad Mojo	Dig, The	Knights of Xentar	Rendezvous im Weltraum	Timelapse	King's Quest 1 bis 6
Baphomets Fluch	Discworld 1 und 2	Lands of Lore 1-Throne o.Chaos	Resident Evil	Time Gate 1: Knights Chase	Legend of Kyrandia 1 bis 3
Bazooka Sue	Dragon Lore 1 und 2	Last Dynasty, The	Riddle of Master Lu	Tomb Raider	Leisure Suit Larry 1 bis 6
Bermuda Syndrom	Dungeon Master 1 + 2 (je)	Leisure Suit Larry 7	Ripper	Toonstruck	Quest for Glory 1 bis 4
Biofarge	Elder Scrolls: Daggerfall (i.P.)	Lighthouse	Sam & Max und Vollgas	Touché - 5. Musketier	Ravenloft 1 + 2 & Menzoberr.
Blazing Dragons	Fable	Little Big Adventure	Secret of the Luxor	Ultima 8 - Pagan	Ultima 7-Teil 1&2 + Forge o.V.
Bud Tucker in Double Trouble	Fade to Black	Maniac Mansion 1 und 2	Shannara	Ultimate Mix	Ultima Underworld 1 und 2
Casper	Flight of the Amazon Queen	Monkey Island 1 und 2	Sherlock Holmes 1 und 2	Urban Runner	Warcraft 1 und 2
Chewy - Esc von F5	Frankenstein-Through t.Eyes	Mummy-Tomb of the Pharao	Shivers	W2 - Beyond the Dark Portal	Wing Commander 3 und 4
Chronicles of the Sword	Gabriel Knight 1 und 2 (je)	Mutation o.J.B. u.Alien Incid.	Simon the Sorcerer 1 und 2	Warhammer	**Orginallösungen:**
Command & Conquer 1	Gene Machine	Myst, Noctropolis, Lost Eden	Space Quest 1 bis 6 (je)	Wizardry 6 und 7	Biing! (PC & AM) (19,95 DM)
C&C 1: Ausnahmezustand	Golden Gate Killer/Elk Moon M.	Neverhood, The	Star Trek - DS9 - Harbinger	Wizardry Adventure: Nemesis	DSA 1 oder DSA 2 (24,80 DM)
Command & Conquer 2	Hell und Bureau 13	Normality	Star Trek - T.N.G. - "A F. U."	Woodruff and the Schnibble...	DSA 3-Schatten ü.Riva (25DM)

INTO THE VOID

Die Woge der wirtschafts-militärischen Conquest-Games im Weltraum schwappt bald wieder ein Stück höher: Unter den Fittichen von Funsoft greift nun Playmates Interactive Entertainment nach den Sternen. Wir haben uns ein Vorabmuster gegriffen.



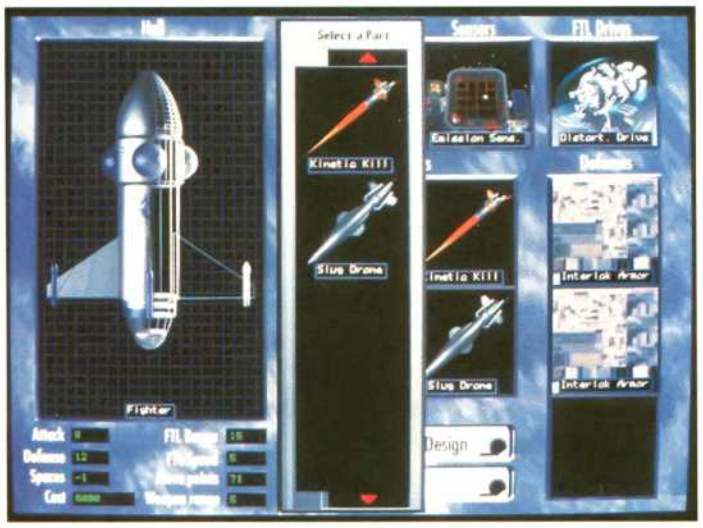
Am Bild nicht zu sehen, aber er dreht sich doch – und das sogar sehr hübsch!



Die Wirtschaftsfaktoren eines Planeten

Multiplayer an die Macht: An den auch als E-Mail- bzw. Netzwerkpartien spielbaren Auseinandersetzungen können bis zu zehn menschliche oder digitale Imperatoren teilnehmen. Ihnen stellen sich dann sechs Alienrassen zur Wahl. Und nur Kleingeister könnten angesichts der wirklich hübschen Optik des Spiels monieren, daß hier das umgekehrte Verhältnis mehr Sinn machen würde – finden sich eben zwei- oder gar dreimal dieselben Außerirdischen in einem Sternenhaufen; was soll's?

In der Tat bestehen die hiesigen Sonnen und Planeten nicht, wie sonst im Genre üblich, aus allenfalls zehneinhalb Pixel. Vielmehr drehen eben richtige Gestirne hübsch animiert ihre Bahnen am Screen.

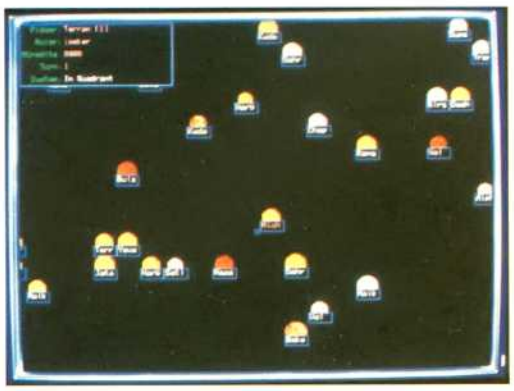


In der Werft werden aus vielen Einzelteilen große Raumschiffe gebaut

Um sie zu vereinnahmen, werden sechs ökonomische Bereiche zu berücksichtigen sein: Farmen, Bergbau, Industrie (Schiffswerften), Militärstützpunkte, Spionage/Erkundung sowie Forschung. Deren jeweils aktuelle Gewichtung wird nicht durch finanzielle Zuwendungen akzentuiert, sondern durch die Verteilung der vorhandenen Arbeitskräfte. Hat also die Reißbrettabteilung eine verbesserte Fabrik entwickelt, kann diese errichtet werden, sobald genügend Geld vorhanden ist – und schon erzielt man z.B. mit weniger Personal dieselbe Leistung.

Zur Kolonisierung werden sich naheliegenderweise zunächst die Welten des eigenen Systems anbieten, später dann auch die der Nachbarsonnen. Jedenfalls, soweit sie dafür geeignet sind, was erstmal durch eine Forschungsexpedition herausgefunden werden muß. Früher oder später stößt man so unvermeidlich auf die Kollegen, mit denen es mehr oder eben weniger friedlich auszukommen gilt. Weil die eigenen Raumer im Rahmen der vorgegebenen oder zu erfindenden Hüllenkonstruktionen beliebig gefüllt werden dürfen, kann man der Konkurrenz gegebenenfalls mit kräftigen Schlachtschiffen das Fell über die Ohren ziehen.

Die jeweiligen Kartenscreens auf System- bzw. Galaxisebene lassen sich zoomen, ansonsten schien uns die Handhabung aber nicht ganz so intuitiv, wie die Programmierer glauben. Doch an den aufrufbaren, animierten Icons wird derzeit ja noch gefeilt, zudem können über eine Helpfunktion viele Mini-Tutorials zu Einzelfragen („Wie baue ich ein Kolonistenraumschiff?") abgerufen werden. Bleiben noch das sehr hübsche Intro mit seinen vielen Raumschiffen sowie die gelungene Begleitmusik zu erwähnen. Und, daß das Game nur unter DOS läuft, was im Zeitalter der Microsoft-Fenster ein wenig antiquiert anmutet. Ob dieser Eindruck auch für das Gameplay gilt, soll sich anhand eines Tests bis zur kommenden Ausgabe herausstellen. (jn)



Das All, (un-) endliche Weiten







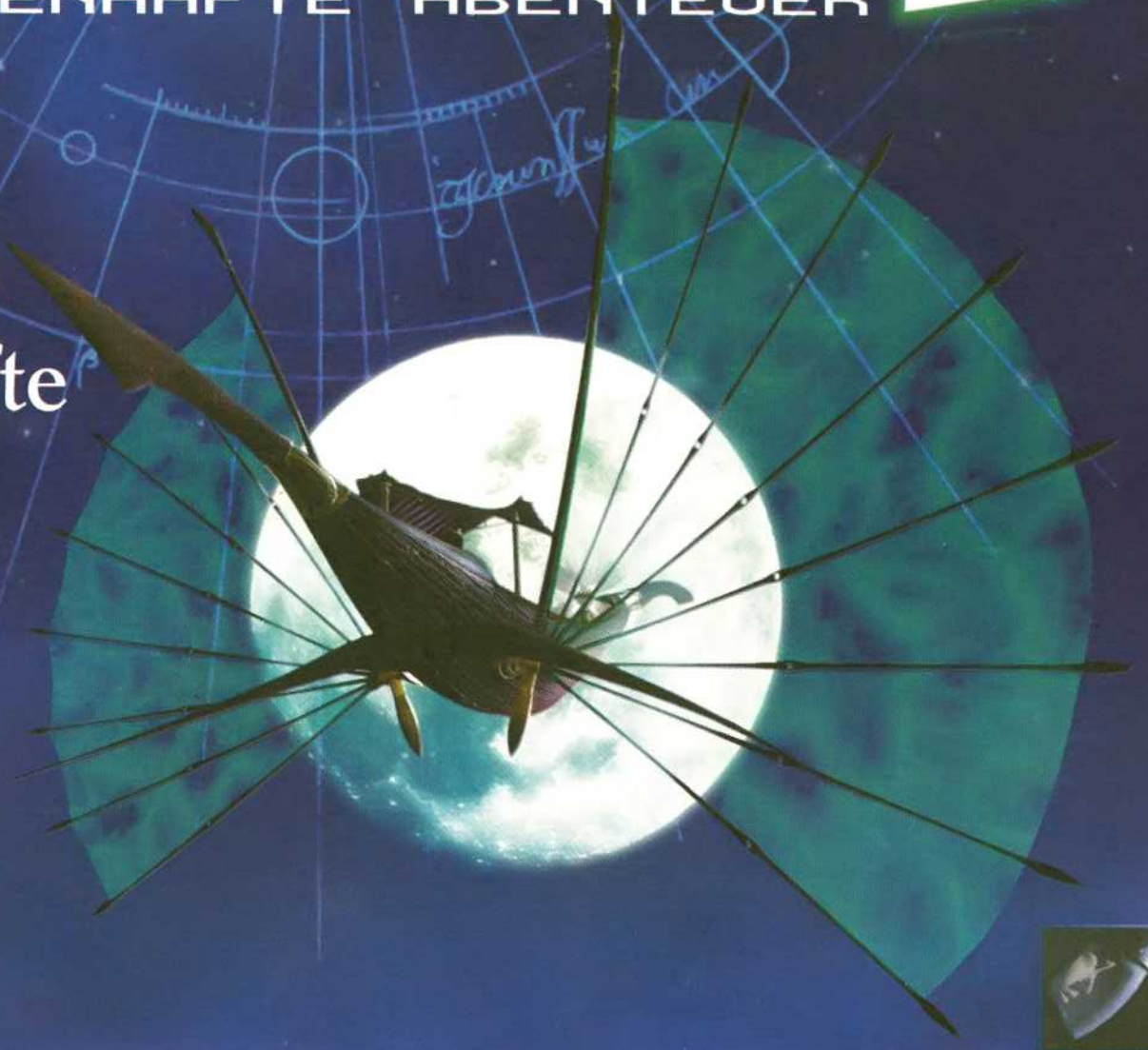




Atlantis

DAS SAGENHAFTE ABENTEUER

Drehen Sie es,
wie Sie wollen.
Diese sagenhafte
Welt wird Sie
verzaubern.



OMNI 3D

OMNI SYNC

Das Adventure-Game für den PC auf 4 CD-ROM.

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

CARMAGEDDON

Das englische Wortspiel im Titel sagt, was hier schon in wenigen Wochen Sache sein wird: SCi und Stainless Software schicken waffenstarrende Boliden in ein postapokalyptisches 3D-Gebiet – wo die motorisierten Krieger sich bis zur letzten Pferdestärke befehden.

Spätestens seit dem guten alten „Mad Max" weiß man, daß der Motorsport irgendwann nicht mehr viel mit dem herkömmlichen Befahren langweiliger Rundkurse zu tun haben wird. Nein, die Asphaltfresser einer eher düsteren Zukunft messen ihre Kräfte vorzugsweise in verfallenen Städten, verlassenen Dörfern und zerstörten Landstrichen aller Art. Die hiesigen 36 Strecken werden sich daher auf Abwasserkanäle, Sand- und Eiswüsten, Minenschächte, geflutete Keller oder unwirtliche Gebirge verteilen.

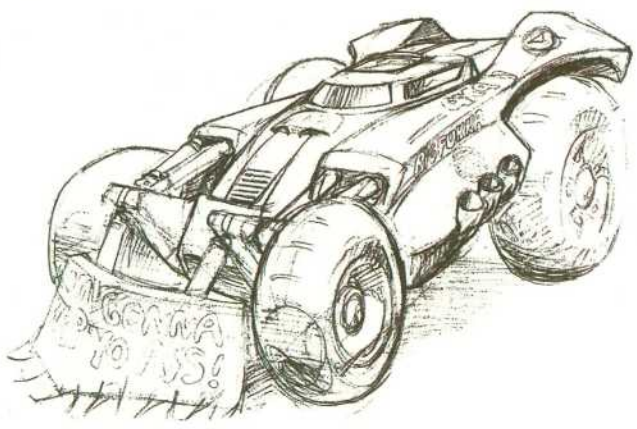


Wo Brücken bröseln und Häusern bersten, da genügt fahrerisches Können allein bekanntlich meist nicht mehr – der Weg zum Ziel führt über wohlgetimte Rempeleien, gekonntes Ausbremsen und geschickte Abdrängmanöver. Bei Carmageddon (Car ist englisch für Auto, Armageddon für Apokalypse) soll ein dergestalt kompromißloser Fahrstil erstaunlicherweise aber nicht Pflicht sein. Vielmehr wird jeder Spieler selbst darüber entscheiden können, ob er sich lieber auf das Siegertreppchen rammen oder der Konkurrenz mit konventionellen Mitteln beikommen will.

Freuen Sie sich, wenn der Vorausfahrende mit großartigem Überschlag über Sie hinwegfliegt!
(O-Ton Pressemitteilung)



Aber was heißt schon konventionell? Um den vom Computer oder fünf Netzwerk-Piloten gelenkten Feindvehikeln hier den Auspuff zu zeigen, bedarf es schon mehr, als Otto Normalschumi gewohnt ist. Die haarsträubenden Straßenverläufe warten nämlich mit Spurts über schmale Berggeraden, gewaltigen Schanzen, Loopings und sogar Unterwassereinlagen auf.
Oder man findet sich nach kurzer Irrfahrt am Fuße eines halb zerstörten Aquädukts wieder, wo sich mehrere Fahrzeuge in einer durch Berggipfel begrenzten Arena bis zum letzten Tröpfchen Öl bekämpfen. Fällt ein Konkurrenzauto den Attacken des Spielers zum Opfer, darf er dessen traurige Überreste einpacken und wieder herrichten. In einem solchen Fall bleibt dann vor Beginn des nachfolgenden Rennens die Wahl zwischen diesem, jenem oder anderen eroberten Vehikeln.
Warum überall Publikum herumsteht, ließ sich anhand unseres Vorabmusters unschwer erahnen. Da es sich dabei in der englischen Version um Menschen, in der entschärften deutschen Fassung aber um Roboter handeln soll, scheinen die Gestalten in der Tat weniger Zuseher als vielmehr Kanonenfutter zu sein: Wer sie als Rammböcke mißbraucht, darf nach der Karambolage mit Bonuspunkten rechnen. Die Zähler am Konto können



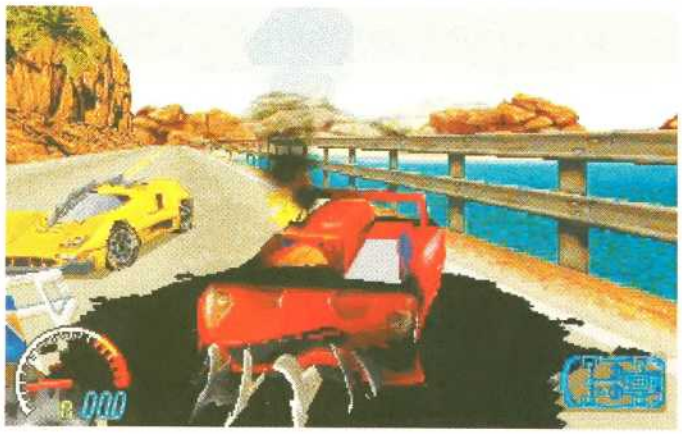
Airbrush- und Bleistiftskizzen dienen den Computergrafikern als Vorlage



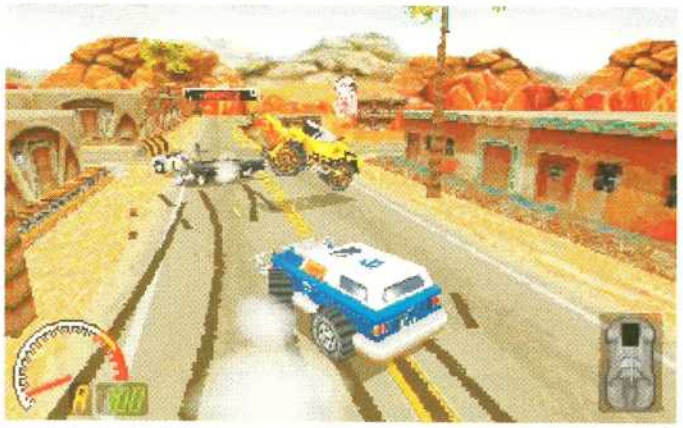
Eine kleine Auswahl aus dem 26 Vehikel umfassenden Fuhrpark



Wer zu lahm ist, den bestraft das Leben



Blechsalat: Nach gnadenlosen Rempeleien haucht ein Fahrzeug sein rostiges Leben aus



Die Qual der Wahl: rein ins Getümmel oder nach links in die Pampa ausweichen?



Ist es zu hart, bist du zu weich!

dann im Shop gegen allerlei Equipment eingetauscht werden – Motoren, Verkleidungen, Rollkäfige oder Rammgitter stehen in den verschiedensten Preis- und Leistungsklassen bereit.

Rammen Sie andere Vehikel, zerknautschen Sie deren Fahrer, sehen Sie zu, wie Ihr Wagen in Flammen aufgeht!
(O-Ton Pressemitteilung)

Ob man das brutale Endzeit-Szenario mag, ist somit Geschmackssache. Daß bereits unser Pressemuster durch hervorragende Spielbarkeit, eine astreine Steuerung via Tastatur, Stick oder Lenkrad sowie enorme Detailvielfalt überzeugte, muß als Tatsache angesehen werden. Selten zuvor konnte man am Monitor so perfekt mit der Handbremse um die Kurven schlittern, sahen Stunts und Crashes so spektakulär aus. Die Vierradduelle mit den 25 cleveren und individuell agierenden CPU-Charakteren sind auch stets hervorragend kontrollierbar. Hinzu kommt: Rempelt man einen Konkurrenten mal hinterlistig von hinten an, so soll er sich das angeblich merken und beim nächsten Lauf mit gleicher Münze heimzahlen.
Auch der martialische Fuhrpark hebt sich wohltuend von der aktuellen Masse an biederen Rennspielen ab. All die dicken Buggies, stachelbewehrten Dragster, monströs bereiften Sportwagen oder massiven VGA- und SVGA-Bulldozer sehen wirklich zum Fürchten aus, sind dabei aber realitätsnah animiert. Mindestens ebenso gut haben uns die vielen liebevollen Details gefallen. So hinterlassen Vollbremsungen hier Spuren am Asphalt, es gibt praktische Rückspiegel sowie eine einblend- und beliebig am Screen positionierbare Streckenkarte. Und wo sonst kann man im Cockpit auch nach links und rechts schauen?
Es spricht also vieles für eine gelungene Kombination aus „Destruction Derby 2", „Ultim@te Race" und einem Hauch von 3D-Actiondungeon. Die offizielle Testfahrt sollte bis zur kommenden Ausgabe abgeschlossen sein, dann wissen wir mehr. (rl)

APOKALYPTISCHE SPEZIALITÄTEN



Carmageddon wird sich durch variable Routen, detaillierte Fahrzeuge und deftige Unfälle auszeichnen

Carmageddon soll sich durch mehr oder weniger subtile Features von der gängigen Rennspiel-Konkurrenz unterscheiden. Besonders bemerkenswert ist die freie Fahrt für freie Spieler, denn das Abweichen von der Rennroute ist erlaubt, die **gesamte Umgebung beliebig befahrbar**. Da nach derlei Ausflügen eine siegreiche Start/Zielfahrt praktisch ausgeschlossen ist, gibt es noch eine zweite Gewinnchance: **Rammen bringt Punkte**, auf Ziele wie Spaziergänger und andere Fahrzeuge zählt jeder Treffer. Wer genug Zähler anhäuft, erhält über ein vom Tabellenplatz abhängiges **Bonussystem** dann freien Zutritt zu allen 36 Kursen.
Besonderen Wert legen die Entwickler bei SCi auf das **physikalisch korrekte Verbeulen** von Karosserieteilen. Und wenn schließlich alle Reifen in die vier Himmelsrichtungen davonhüpfen und der Motor sein Leben in einer dicken Öllache aushaucht, sammelt man die Überreste des erlegten Feindes auf, um sie zu reparieren und in den eigenen Fuhrpark zu integrieren.

X-CAR EXPERIMENTAL RACING

Bethesda fährt mit Vollgas in die Zukunft, der Spieler sitzt am Volant: Wenn sich in wenigen Wochen 15 fiktive Boliden von morgen heiße Rennen auf kurvigen Pisten von heute liefern, dann verschmelzen Arcade-Action und Simulation.

Zugegeben, das Experimentellste sind hier die Namen der Fahrzeuge, denn praktisch-technisch erinnern die Karosserien doch stark an real existierende Sportwagen. Und die spartanischen Cockpits (mit Werbeplaketten und einem Drehzahlmesser, sonst nichts) scheint man direkt aus NASCAR-Boliden entnommen zu haben. Damit der Fahrspaß trotzdem in futuristische Regionen entschwebt, wollen die Mannen aus dem sonnigen Maryland/ USA dem Piloten viel Freiraum lassen. So wird man vor Rennbeginn auf vielfältigste Art und Weise an den physikalisch korrekt simulierten Vehikeln schrauben dürfen, um sie optimal an die Streckenverläufe und Wetterbedingungen der insgesamt 18 Kurse anzupassen. Daß auf den teils tatsächlich existierenden, teils frei erfundenen Pisten auch Nachtfahrten im Lastenheft stehen, ist nahezu selbstverständlich, die vier zusätzlichen Teststrecken sind es nicht. Da läßt sich dann am schnellen Oval die Straßenlage des Gefährts und am Schleuderkurs sein Verhalten in kritischen Situationen überprüfen. Auf Schikanen wird das Handling und auf einer Allroundstrecke der Wagen als Einheit gecheckt. Technische Daten werden während der Fahrt aufgezeichnet und fließen anschließend in das Setup ein.
Damit ist klar, daß X-Car mehr Simulation denn Arcade-Racing wird. Darüber hinaus soll sich das Spiel durch sämtliche Ausstattungsmerkmale auszeichnen, die im Genre momentan gut und teuer sind: Solo-Piloten werden Übungsrunden drehen, Einzelrennen fahren oder komplette Weltmeisterschaften austragen können. Und sofern ein Modem oder Netzwerk vorhanden ist, geht das dann auch im Mehrspielerverbund. Augenmenschen dürfen sich auf schnelle SVGA-Optik freuen und sie aus vielfältigen Kamerawinkeln betrachten. Die Fahrten werden sich per Rekorder aufzeichnen und die spektakulärsten Unfälle dank Jog-Shuttle später sogar via Einzelbildschaltung bestaunen lassen. Was sonst noch alles drin und dran ist, steht in der kommenden Ausgabe im Test nachzulesen. (rl)



Der Stadtkurs von Seattle ist bis in kleinste Detail ausgearbeitet



Der Fuhrpark beinhaltet 15 fiktive High-Tech-Boliden


X-Car lebt von spektakulären Zusammenstößen

STRECKEN FÜR JEDEN GESCHMACK

Die vier Übungsstrecken zum Check des variablen Wagen-Setups eingerechnet, sollen **22 Pisten** das Fahrerleben der X-Car-Piloten abwechslungsreich gestalten. Die Rennen finden u.a. auf acht tatsächlich existierenden **Grünland-, Wüsten- und City-Kursen** aus den USA statt, die akribisch bis zum letzten Baum nachgebildet werden. Zehn Strecken sind frei erfunden und dienen als Kulisse für Fahrten durch **mittelalterlich, europäisch und asiatisch** angehauchte Gebiete.



Real existierende Pisten wie der „Ohio Sports Car Course" sind in der Minderheit, meist wird über fiktiven Belag gebrettert

San Francisco RUSH
EXTREME RACING

Ataris Arcade-Wurzeln reichen zurück bis zu „Pong", dem Ahnherren allen digitalen Entertainments. Auch das neue Rennspiel für den PC ist dem fruchtbaren Spielhallen-Humus entsprungen: kompromißloses Racing ohne jeden Simulationsanspruch.

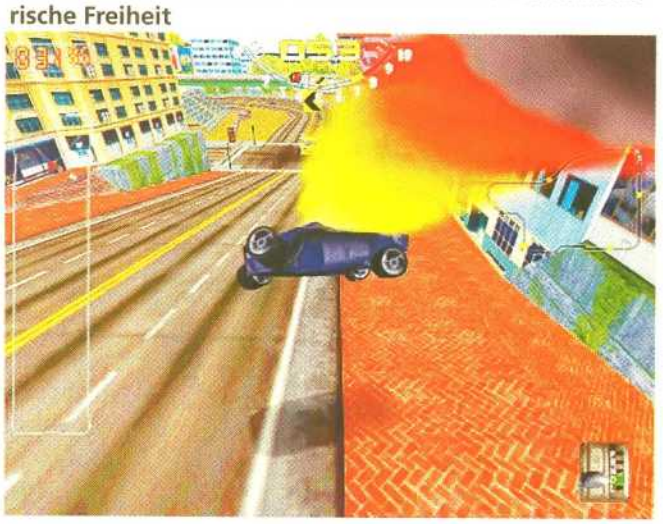
Von der glücklosen Muttercompany (den Machern der ST-Rechner und der Jaguar-Konsole) getrennt, fuhr Atari Games immer wieder Erfolge in der Spielhalle ein – zuletzt mit diesem Spiel auf der jüngsten IMA-Automatenmesse in Frankfurt. Jetzt soll die wilde Hatz durch die bekanntlich sehr unebenen Straßen von San Francisco neben einer Reihe anderer Titel für das Nintendo 64 und Win 95 konvertiert werden.

Da bereits das brandaktuelle Spielhallen-Original auf der Hardware der für PCs entwickelten 3Dfx-Grafikkarte basiert, dürfte die Umsetzung verlustfrei vonstatten gehen. Zumindest, sofern eben jener 3D-Beschleuniger unter der Rechnerhaube steckt. Ob auch Normal-PCs an den Start rollen, scheint zum gegenwärtigen Zeitpunkt allerdings noch fraglich. Zu sehr verläßt sich das Game auf seine spektakuläre Grafik, enorm hohes Spieltempo und die genialen Animationen der acht (fiktiven) Sportboliden. Sämtliche Fahrzeuge sind mit viel Hubraum und einem gut unterscheidbaren Handling ausgestattet, das Einsteigern wie Fahrprofis gleichermaßen entgegenkommen soll.

Auch der Straßenverlauf ist im ganzen frei erfunden, doch vermitteln bekannte Sehenswürdigkeiten wie z.B. die Golden Gate Bridge das spezielle Flair der US-Stadt. Im Unterschied zur Genrekonkurrenz werden hier zahlreiche Kreuzungen, Abkürzungen und Schleichwege für Abwechslung sorgen. Nicht zu vergessen die spektakulären Stunts: Da hüpft man über Häuserdächer hinweg, schleudert gegen die berühmte Straßenbahn, stürzt über ein abgebrochenes Stück Schnellstraße oder rammt beim Höhenflug einen Konkurrenten seitlich in die Betonwand – alles Dinge, wie sie eben nur am Bildschirm (oder im Kino) möglich sind. Zu eifriges Crashen wird freilich mit dem Totalausfall des Fahrzeugs geahndet, denn trotz allem ist dies ja nicht die Simulation eines Autoscooters. Ob es vielleicht das Spiel fürs Leben ist, muß eine abschließende Testfahrt klären. Doch die kann wohl leider erst in drei bis vier Monaten stattfinden. (rl)



In den Straßen von San Francisco herrscht hier künstlerische Freiheit



Mal wieder zu heftig gerammt



Frisco für Stuntdriver

DAS ARCADE-ORIGINAL

...von Atari Games basiert auf der für den PC erhältlichen 3Dfx-Grafikkarte. Die im vierten Quartal anstehende Umsetzung für Win 95-Rechner mit 3D-Beschleuniger soll daher identisch aussehen, wird aber auf ein paar automatentypische Gimmicks verzichten müssen: kein **satter Motorensound via Subwoofer**, keine **vibrierenden Pedale**, kein **realistisch gegensteuerndes Lenkrad**. Und den Platz der Linkoption für bis zu acht Standgeräte wird am PC das Netzwerk einnehmen.



Die Automatengrafik basiert auf 3Dfx-Know How

BESUCH BEI kalisto entertainment

Wenn einer eine Reise tut, dann hat er etwas zu berichten – was für Journalisten ja immer reizvoll ist. Ergo folgten wir nur zu gerne der Einladung des jungen Softwarehauses aus Bordeaux, um direkt in Frankreich den kommenden Spielejahrgang vorzukosten.

NIGHTMARE CREATURES



Nightmare-Heldin und -Held

Dieses gruselige Actionadventure konvertieren die Franzosen derzeit von der Playstation auf Win 95. Es ist in den düsteren Arbeiter- und Dockvierteln Londons angesiedelt, und zwar im Jahre 1834. Genauer gesagt just in den Stunden, da hier der historische Großbrand stattfand. In Begleitung furchteinflößender Monster ziehen die Schergen der Hécate-Bruderschaft mordend durch die Rauchschwaden, und nur der Spieler kann dem tödlichen Treiben Einhalt gebieten.

Man wird die Qual der Wahl zwischen Shirley und Ignatius haben, also Heldin oder Held. Die beiden verfügbaren Protagonisten unterscheiden sich dabei nicht nur optisch voneinander, sondern auch in ihren Methoden. So sticht das knackige Mädel mit einem Degen um sich, während der grobschlächtige Kerl einen dicken Prügel schwingt. Auch handlungstechnisch wird das ungleiche Paar verschiedene Wege gehen, jedoch die gleiche Strecke: In jedem Fall sind 15 durch kleine Movies verknüpfte Missionen zu absolvieren. Dazu finden sich Held oder Heldin stets im Mittelpunkt der um sie rotierenden 3D-Terrains à la „Tomb Raider" wieder. Das mögen Slums, Friedhöfe, die Londoner Kanalisation oder auch ein Stadtviertel wie Westminster sein.



Die Nebelschwaden sehen nicht nur realistisch aus, sie bewegen sich auch so

Weitere Vergleiche mit Cores Grabräuberin bieten sich freilich nicht an, denn Shirley und Ignatius werden noch weniger mit Logeleien am Hut haben als Lara Croft. Wie auch, wenn sie nahezu pausenlos von Gargoyles, Riesenratten, geflügelten Mutanten und besonders fiesen Endgegnern belästigt werden? Die Kämpfe werden von einer intelligenten Kameraführung stets ins rechte Licht gerückt und sollen den Spieler mit strategisch clever agierenden Angreifern bei der Stange halten. Außerdem geplant sind zahlreiche Sammelextras (Energieriegel, interessante Waffen etc.), Rücksetz- bzw. Speicherpunkte sowie atmosphärische Musikstücke – und ein Veröffentlichungstermin im Sommer.



Aus der VGA-Grafik der Vorabversion soll nach der Überarbeitung eine für 3D-Beschleuniger optimierte SVGA-Optik werden

REISETAGEBUCH EINES REDAKTEURS



Ein erhebender Anblick: der Münchner Airport im Morgengrauen

Mittwoch, 5.00 Uhr
Der Wecker klingelt. Mit dem Auto ist es eine knappe Stunde zum Münchner Flughafen. Also raus aus den Federn, geduscht, rein in die passenden Klamotten (was trägt man in Frankreich, wie ist das Wetter?) und ab.

6.45 Uhr
Die Dame am Schalter der Air France weiß von einem Streik des Personals in Frankreich und einem deshalb fehlenden Anschlußflug zu berichten – sie rät mir freundlich aber dringend, daheim zu bleiben. Während einer entspannenden Wanderung auf den „Affenberg" (ein für Besucher aufgeschütteter Erdhügel, von dem aus sich Starts und Landungen beobachten lassen) finde ich mich mit meinem Schicksal ab. Kaum wieder im Verlag, wird der Flug auf den nächsten Mittwoch umgebucht.

Darauffolgender Mittwoch, 5.15 Uhr
Das Desaster von letzter Woche hat mir eine Viertelstunde zusätzlichen Schlaf verschafft; der neuen Abflugzeit sei Dank!

7.45 Uhr
Die Maschine hebt ab und mit ihr mein Nervenkostüm – ich bin noch nie gerne geflogen! Wenn der Mensch fliegen sollte, hätte er Flügel!! Stewardeß, bitte ei-



Insgesamt 21 verschiedene Alptraumkreaturen soll es geben





Dynamische Kameraschwenks rücken die 3D-Kämpfe optimal ins Blickfeld

KENNEN SIE KALISTO?



Der Firmengründer: Nicolas Gaume

1990 gründete Firmenoberhaupt Nicolas Gaume „Atreid Concept". Die in Bordeaux ansässige Multimedia-Company beschäftigte sich nur mit dem Mac und mußte 1994 zur Kapitalbeschaffung eine Zweckehe mit dem englischen Hersteller Mindscape eingehen. Daraus entstand Mindscape Bordeaux, der Produzent von Spielen wie **Fury of the Furies**, **Warriors** oder **Pac-in-Time** – eine Koproduktion mit Namco, bei der man von den Japanern effiziente Arbeitsmethoden und deren Detailverliebtheit übernahm. 1996 folgte der Win 95-Raserei **Al Unser Jr. Arcade Racing** die Trennung von Mindscape. Seit der Umbenennung in Kalisto arbeitet man an der Game-Engine „LibSys" und den drei darauf aufbauenden Spielen, die hier vorgestellt werden. Außerdem in Planung sind eine 3D-Prügelei, ein Echtzeit-Rolli, ein Roman sowie eine auf dem „Dark Earth"-Szenario basierende Zeichentrickserie.

nen doppelten... äh, besser doch nur Kaffee, danke.

9.30 Uhr

Zwischenstopp am Pariser Flughafen Charles de Gaulle. Ich steige in die Holzklasse der Regionalfliegerei um: Keine reservierten Plätze, nach Aufruf des Flugzeugs stürmt der Mob zur Gangway und kämpft um die bequemen Sessel an den Fenstern des vorderen Abteils. Wäre dies ein PC-Actiongame, hätte ich vielleicht gewonnen – so lande ich auf einem knallengen Folterstuhl ganz hinten...

11.30 Uhr

In Bordeaux, südlich der Atlantikküste,



Pressesprecher William Mallabry klein im Vordergrund, der Kalisto-Komplex groß dahinter

ZIRoTec SACHSEN
Der Multimediaversand aus Sachsen
Top-Hits zu Superpreisen =
classic lines

Neon Edition je Spiel 25 DM:
Lemmings 1-3, Discworld, Ecstatica, Destruction Derby, Wipeout/Novastorm
blackmArket je Spiel 25 DM:
Dungeon Master, Warcraft, Cyberia, Descent, NBA Jam T.E., WWF Wrestlemania, Batman forever
The Smile Edition je Spiel 25 DM:
One must fall, Epic Pinball, Jazz Jackrabbit, Wacky Wheels
Mindscape classics je Spiel 28 DM:
Burning Steel4, Megarace2, Steel Panther, Fantasy General, Panzer Gen.2
weitere Lines sind in Vorbereitung
alle Spiele sind auch einzeln erhältlich

aktuelle Highlights:

Comanche 3.0	DV..84
Dominion	DV..84
Demonworld	DV..71
Dungeon Keeper	DV..77
Extreme Assault	DV..75
FIFA Soccer Manager	DV..67
KKND	DV..60
Fun Compilation (Ralley Racing, Star Trek, PGA Golf)	DV..77
Master of Orion 2	DV..75
Need for Speed 2	DV..72
Theme Hospital	DV..72

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Informationen zu Abomöglichkeiten der classic Lines und Kompletfliste gegen Freiumschlag! Erstbestellungen nur schriftlich!
Versandkosten: 6 DM (Vorkasse) 9 DM (Nachnahme)
Bei Annahmeverweigerung werden 25 DM berechnet!

Täglich aktuell in T-Online:*zierold#
Internet:http://www.trv.de/zirotec

Schneeberger Straße 5 08340 Schwarzenberg
Tel: 03774/27003 Fax:03774/27004



EROTIK auf CD-ROM?
Zu Tiefstpreisen?
1.000 brandheiße Scheiben (Interaktiv, Foto, Film, Cd-i, MPEG usw., alle Systeme) erwarten Sie in unserem Gesamtkatalog!
Jetzt kostenlos anfordern!
Tel. 02102-860411
Fax 02102-849711
Versand & Lagerverkauf
MEDIA WORLD
Eisenhüttenstraße 4
40882 Ratingen
Kreditkarten willkommen!

HOT SPOT
Preview

DARK EARTH



Ein nicht minder düsteres Win 95-Szenario beschwören die Franzosen im Juni herauf: Zu Beginn des dritten Jahrtausends zieht ein Komet nahe an der Erde vorbei. Zu nahe, denn Hunderte von Weltraumtrümmern wühlen die Erdoberfläche auf, der Himmel wird vom Staub auf ewig verdunkelt. Die somit auskühlende Atmosphäre bringt ständigen Nebel und eine ganze Schar mutierter Monster in Wäldern und Ebenen mit sich. Ein Leben, wie wir es kennen, wird es dann nur noch in den sogenannten „Stalliten" geben. Dabei handelt es sich um befestigte Städte, die am Fuße mysteriöser Lichtpyramiden erbaut wurden.
In dieser unwirtlichen Welt wacht der Offizier Arkhan eines Tages auf, um zu bemerken, daß er vergiftet wurde. Wer der Übeltäter war und wo ein Gegenmittel aufzutreiben wäre, soll er gemeinsam mit dem Spieler dieses Actionabenteuers herausfinden – dazu noch, was es mit den geheimnisvollen Lichtlöchern auf sich hat und welche Macht die ominösen Sonnenpriester tatsächlich ausüben. Bei den Ermittlungen wird man u.a. auf liebevoll entworfene Maschinenkonstruktionen stoßen, die dem spätmittelalterlichen bis frühindustriellen Ambiente des originellen Spiels seinen speziellen Charakter verleihen.
Dark Earth steht unverkennbar in der Tradition des Genre-Klassikers „Alone in the Dark": Man lenkt seinen Helden durch auf Grafikworkstations vorberechnete und daher phantastisch animierte 3D-Bilder. Da sprudeln Brunnen, flattern Vögel und bewegen sich Maschinen bis zum kleinsten Zahnrad, während die Umgebung von Fackeln in ein gespenstisches Licht getaucht wird. Alles und jedes ist hier akkurat beleuchtet, an Wänden, Böden oder Einrichtungsstücken sieht man realistische Schattenwürfe. Handlungstechnisch sind zahlreiche Rätsel und einige Zweikämpfe zu erwarten, die per Hand, Messer oder Schwert ausgefochten werden. Sämtliche Gespräche will man deutsch vertonen.
Obwohl bereits feststeht, daß Video-Intermezzi den Storyfaden fortspinnen werden, dürfte der martialische bis skurrile Charakter der rund 100 exzellent animierten Figuren hier das Salz in der abenteuerlichen Suppe sein. Nicht umsonst geben sich die Grafikdesigner mit dem Personal besondere Mühe: teils wird es via Motion Capturing, öfter aber mühselig per Handarbeit bis hin zum letzten Fingerglied bewegt. Arkhan etwa durchschleicht enge Gewölbe anders als geflutete Keller. Er beherrscht Salti, kann Kampftechniken erlernen und hat sogenannte „Special-Combos" im Repertoire. Derart komplexe Angriffs- und Verteidigungstaktiken kannte man bislang nur aus darauf spezialisierten Prügelspielen!
Last but not least soll sich durch die Umschaltmöglichkeit zwischen dem dialoglastigen „Lightmode" und dem eher aggressiven „Darkmode" eine vielfältig verzweigte Handlung ergeben. Wir hoffen, das bereits in der nächsten Ausgabe anläßlich eines Tests bestätigen zu können. (rl)



Die Außenwelt der dunklen Erde in fahlem Licht

REISETAGEBUCH EINES REDAKTEURS



Das Dark Earth-Team bei der Arbeit

werde ich von warmem Frühlingswetter begrüßt. Aber leider nur davon, denn mein Abholer ist nicht da. Jeder Passant muß sich von mir in gebrochenem Französisch die Frage gefallen lassen, ob er „William Mallabry" heißt oder den Kalisto-Pressesprecher kennt.

12.00 Uhr

Um einige Francs ärmer und eine französische Telefonkarte reicher, sehe ich einen mit Gesten um Entschuldigung heischenden Mann auf mich zueilen. Zwecks Wiedergutmachung bietet er mir eine kurze Stadtrundfahrt durch Bordeaux an. Ich nehme dankend an, denn gewöhnlich kriegt man bei solchen Besuchen nur Flugsteige, Taxis und Büros zu sehen. Die Altstadt ist eine Pracht, die Autofahrer darin sind beängstigend: Scheinbar hält sich hier jeder für den Formel 1-Rowdy Jean Alesi, was zwei Beinahe-Unfälle zur Folge hat.

13.00 Uhr

Wir sind im Trabantenviertel von Bordeaux, wo die Kalisto-Dungeons das oberste Stockwerk eines häßlichen Bürokomplexes belegen. In den Gängen herrscht gähnende Leere, denn ausdauernde Mittag- und Abendessen sind den Franzosen heilig. Nach kurzer Diskussion und einem Blick auf mein Ticket (Rückflug bereits in vier Stunden, weia!) beschließen wir, auf das Essen zu verzichten.





Monster und Kulissen erblicken zunächst als Kohleskizzen das Licht der Welt



Bis ins letzte Fingerglied animiert: Held Arkhan







Arkhans Heldengeburt: Von der Zeichnung über das Polygonmodell bis zum fertigen Spielcharakter



Selbst bei „Grabenkämpfen" sitzt jedes Detail

BALD NOCH ULTIM@TIVER: ULTIM@TE RACE



Startet demnächst auf Rechnern ohne 3D-Beschleuniger: Ultim@te Race

Mit Hochdruck arbeiten die Franzosen derzeit an einem **Update der High-end-Raserei „Ultim@te Race"**. Während die in der März-Ausgabe vorgestellte Version exklusiv Videologics Grafikbeschleuniger „Apocalypse 3D" beiliegt, ist die ab Juni erhältliche Neuauflage **für alle Pentium-Rechner** geeignet. Sie wird den besonders langen und prächtigen Rundkurs der ersten Version sowie drei zusätzliche Strecken enthalten. Zwar ist dann bei der Hatz durch einen Canyon und am Strand des Mittelmeeres entlang mit kleineren Abstrichen bei der Grafikqualität zu rechnen, aber eben auch wieder mit exzellenter Spielbarkeit, einer überragenden Steuerung und clever agierenden Computergegnern. Zudem ist geplant, den Netzwerk-Modus auszuweiten und weitere 3D-Grafikboards („3Dfx", „Vérité" etc.) zu unterstützen.

13.30 Uhr
Erstaunlich: Ein Drittel der Programmierer, Grafiker und Musiker verbringt seine Zeit mit „Recherche" – dem Zocken von Spielen der Konkurrenz. Dafür arbeitet das Team dann bis tief in die Nacht. Ich fühle mich also heimisch. Während meiner Recherche lerne ich die Game-Manager Guillaume le Pennec und Cyrille Fontaine, den Firmen-Präsidenten Nicolas Gaume, die charmante Telefonistin, weitere Teile des 70 Kopf starken Teams und deren Produkte kennen. Alle sind mit Spaß und Engagement bei der Sache.

17.30 Uhr
Zeit zum Aufbruch, aber keine Zeit mehr für Screenshots. William verspricht, welche nachzusenden. Exklusiv für uns!

21.45 Uhr
Rückkehr nach München über Paris. Wegen extremer Turbulenzen ist der Flug eine einzige Schaukelei, doch das feine Essen bleibt wie durch ein Wunder im Magen. Nach einem halbstündigen Irrlauf finde ich im gewaltigen Parkhaus mein Auto wieder und tausche „bescheidene" 25 Mark Parkgebühr gegen freie Fahrt. Erst kurz vor meiner Wohnung fällt es mir wie Schuppen aus den Haaren: Da warst du schon mal in Bordeaux und hast keinen Wein getrunken – Mist!



Nach langem Zureden wagt sich Projektmanager Guillaume vor die Kamera

FLOYD



Der Übersättigung mit „videotischen" Multimedia-Abenteuern haben wir ein Revival der Grafikadventures zu verdanken: Ab Juni setzen die Macher des 95er-Hits „Simon the Sorcerer 2" auf klassische Rätsel im futuristischen Renderrahmen.

Volle zwei Jahre lang konzentrierten sich sämtliche 20 Mitarbeiter bei Adventuresoft ganz auf vorliegendes SF-Abenteuer. Unter der Leitung von Simon Woodruffe (der Entwicklungs- und Namenspate von „Simon the Sorcerer") und dem Arbeitstitel „Greetings from Planet Earth" entstanden bislang rund 100 Aliens, Wachleute, Bauern und Barkeeper. Alle haben sie den beschwerlichen Weg von der Geburt als Drahtgittermodell über die Pubertät auf einer SGi-Workstation bis hin zum SVGA-gefestigten PC-Charakter hinter sich. Rund 90 Prozent der Hintergründe sind ebenfalls gerendert, der Rest wurde handgemalt. Und Zwischensequenzen in Form von bildschirmfüllenden AVI-Filmchen wird es auch reichlich geben. Dazu kommen noch über 15 Stunden Sprachausgabe, deren 20 Originalsprecher derzeit von Bomico gegen deutsche Stimmen ausgetauscht werden.

Inhaltlich wird sich alles um Titelheld Floyd drehen, einen außerirdischen Bürohengst mit grünlichem Teint. Im Intro hat das sympathische Verwaltungs-Alien eine kleine Havarie mit einer irdischen Sonde, die daraufhin auf die Fabrik eines die ganze Milchstraße tyrannisierenden Megakonzerns kracht. Da solche Vergehen mit Freiheitsentzug geahndet werden, lernt Floyd im Knast die Freiheitskämpferin Delores und den Roboter Sam kennen. Nach geglückter Flucht macht sich das Knacki-Trio dann daran, die interstellaren Schlipsträger in die Knie zu zwingen.

Ein außerirdischer Bürohengst rettet die Milchstraße

Auch technisch ist die Zeit seit den Abenteuern des Zauberlehrlings Simon nicht stehengeblieben. So trübt keine Iconleiste mehr das Bild, stattdessen können die einzelnen Befehle mit der rechten Maustaste durchgeblättert und aktiviert werden. Alternativ dazu läßt sich ein Menü öffnen, wo die Kommandos „Untersuchen", „Aufnehmen", „Benutzen", „Benutzen mit" und „Bewegen" direkt anklickbar lagern. Zudem befindet sich dort das Inventar nebst einer Online-Enzyklopädie, in die sämtliche unterwegs gewonnenen Erkenntnisse einfließen. An speziellen Stellen darf man die Kontrolle über den Roboter Sam übernehmen, der über zusätzliche Fertigkeiten („Traktorstrahl", „Zerstören" oder „Analyse") sowie ein separates Inventar verfügt.

Gags satt sind hier Ehrensache. Und wer sie satt hat, wird sowohl die Zwischensequenzen als auch die Anklicksatzdebatten per Mausklick abkürzen dürfen. Für noch mehr Bequemlichkeit soll eine Übersichtskarte mit direkter Anreisemöglichkeit aller (zumeist auf einen Asteroidengürtel verteilten) Locations sorgen, für Abwechslung ein ganzer Schwung eingebauter Zusatzspielchen. (md)



Einige Schauplätze werden sich mit Fahrzeugen wie diesem Motorroller ansteuern lassen



Eine ganz schön schräge Crew!



Subspiele am Automaten



Selbst aus der Nähe betrachtet, besticht die saubere Konturierung der Figuren und Hintergründe

SHOOT ME UP, KURT

ES IST SOWEIT
27. MÄRZ 1997

PC ACTION GOLD

PC ACTION GOLD

OPOWER PLAY 90%

AWARD PC Games Disc & Mag

PC GAMES 94%

"MDK DEKLASSIERT MIT EINEM HANDSTREICH EINEN GROSSTEIL DER 3D-KONKURRENZ, HIER STIMMT ALLES." - PETER STEINLECHNER (POWER PLAY 3/97)

"REVOLUTION IM ACTION-GENRE"- POWER PLAY 3/97

"KEIN ANDERES SPIEL HAT UNS MEHR BEEINDRUCKT ALS MDK" - OLIVER MENNE (PC GAMES 4/97)

"MDK BRENNT EIN PRÄCHTIGES FEUERWERK AN NEUEN IDEEN UND ABWECHSLUNGSREICHEN LEVELS AB." - JÖRG LANGER (PC PLAYER 5/97)

MDK

FÜR PC CD-ROM

Shiny ENTERTAINMENT™

http://www.shiny.com

DISTRIBUTED BY Acclaim Entertainment GmbH

MDK (C) 1996 SHINY ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MDK AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT, INC. ©ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISION OF ACCLAIM ENTERTAINMENT.

SWING

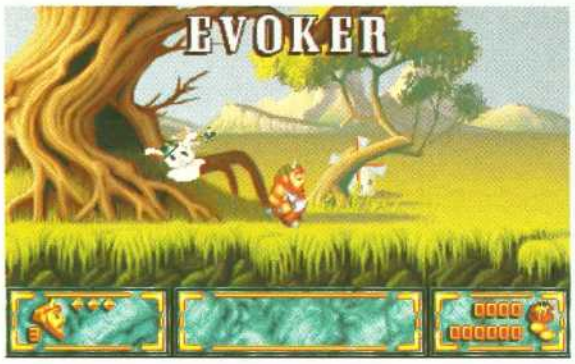
Siehe auch Begleit-CD



Software 2000 ist gerade dabei, ein neues Knobelspiel fertigzustellen, dessen Grundidee irgendwo zwischen „Tetris" und „Vier gewinnt" angesiedelt wäre: Am oberen Bildschirmrand liefern diverse Förderbänder bunte Kugeln an, die mit einem Laufkran auf etliche Fallschächte verteilt werden müssen. Kommen so drei oder mehr gleichfarbige Kuller nebeneinander zu liegen, verpuffen sie in einer punktspendenden Explosion. Klingt leichter, als es ist, denn je zwei der Schächte sind am Boden über eine Balkenwaage miteinander verbunden. Und sollte das Kugelgewicht auf der einen Seite höher als auf der anderen sein, sackt die ganze Ladung herunter, während die Antagonisten in die Höhe schnellen – mit allen Auswirkungen auf die Murmelplazierung, die das so mit sich bringt. Das Ganze sieht nett aus und spielt sich auch so. Nicht zuletzt deshalb, weil bereits unsere Vorabversion gänzlich bugfrei war.

EVOKER

Ein reinrassiges Jump & Run mit schicker Knuddelgrafik hüpft den Codern von Defcom noch diesen Sommer aus dem Sack. Dabei soll der Spieler in die Rolle eines Fauns schlüpfen, um Dryaden und Nymphen zu ver..., äh, zu retten – hier insbesondere die Dryade Megara aus den Klauen der Wintergöttin Omphale. Sechs sehr umfangreiche Abschnitte und jede Menge technischer Finessen werden vom Hersteller versprochen. Das Parallaxscrolling mit 3D-Effekten und 70 Bildern pro Sekunde wäre da u.a. zu nennen, oder auch die grafischen Effekte wie Wetterumbrüche und Meteoriteneinschläge samt auflodernden Bäumen. Das Game kann an jedem Punkt abgespeichert werden und wird einen Zweispielermodus beinhalten.





ATLANTIS

Siehe auch Begleit-CD



Von Cryo ist man Spiele mit exzellenter Grafik gewohnt, und diesbezüglich wird auch dieser Adventure-Kontinent nicht untergehen – schließlich kommt jene Grafik-Engine zum Einsatz, welche bereits die phantastische Optik zu „Versailles" lieferte. Während es sich dort aber um ein etwas dröges Abenteuer handelte, soll hier dieser Tage (der Release wurde bereits mehrmals verschoben) das pralle Leben pulsieren: Königin Rhea sieht sich und ihr friedliebendes Inselreich einer geheimnisvollen Bedrohung gegenüber. Alles in allem muß man das Spiel wohl als Weiterentwicklung des „Myst"-Gedankens betrachten, insbesondere in bezug auf die rundum komplett begehbare 3D-Umgebung.

STRATOSPHERE

Eine ganz eigenartige Software, die anscheinend von James Blishs „Fliegenden Städten" inspiriert wurde, will uns Acclaim demnächst servieren. Da wird man zunächst daran gehen dürfen, ein mächtiges Fort zu konstruieren. Mit Hilfe von Techno-Magie soll sich das Bauwerk dann samt der darunterliegenden Erdscholle vom Boden lösen und dem Spieler als fliegende Festung im Kampf gegen seine Feinde dienen. Welche das im einzelnen sein werden, hängt von der jeweiligen Mission ab: Eskortaufträge werden ebenso dabei sein wie Bodenangriffe oder Aufgaben der Marke Search & Destroy. Der strategische Konstruktionsteil macht dabei optisch zwar nicht sooo viel her, der fliegerische dafür aber umso mehr. Und welcher PC-Pilot könnte sich nicht für eine Mischung aus „Comanche" und „Wing Commander" erwärmen?





Mehr als

12 Top-Spiele plus

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

nur 77,– DM*

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:	oder	Telefonische Bestellung unter:
JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co. MAX-LOIDL-WEG 4 85598 BALDHAM		08106/89 96 01 Aboverwaltung: Petra Laubenberger

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
Bedingungen siehe Impressum



Ein Platz am Lenkrad eines echten Rennboliden plus viele weitere Preise zu gewinnen!

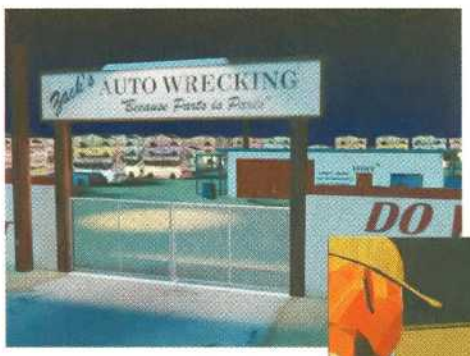
Demnächst will Activision in den weiten Steppen des amerikanischen Südwestens einen spannenden Kleinkrieg auf vier Rädern vom Zaun brechen – hier und heute verlost der deutsche Distributor Bomico aus diesem Grund einen exklusiven Platz im Cockpit eines echten Rennwagens!

DAS SPIEL

Nur noch wenige Wochen, dann steht den PC-Fahrern ein besonders heißer Reifen mit ungewöhnlicher Handlung ins Haus: In einer parallelen Dimension haben sich die 70er Jahre etwas anders entwickelt, als wir sie kennen – statt friedliebender Späthippies, Müslifans und als John Travolta verkleidete Discogänger dominieren groovige Autonarren das Bild. Mit auffrisierten Afrolocken am Kopf und einem ebensolchen Schlitten aus Detroit unter dem Hintern donnern sie über die Highways. Doch der Temporausch könnte schnell zum bösen PS-Kater werden, wenn eine Horde wilder Kamikazepiloten ihre Drohung wahrmacht und das größte Erdölreservoir in den südwestlichen Steppen der USA zerstört. Ergo wird sich der Spieler einen waffenstarrenden Boliden schnappen und den Benzinvernichtern mal zeigen, wo der Bartel den Sprit holt.

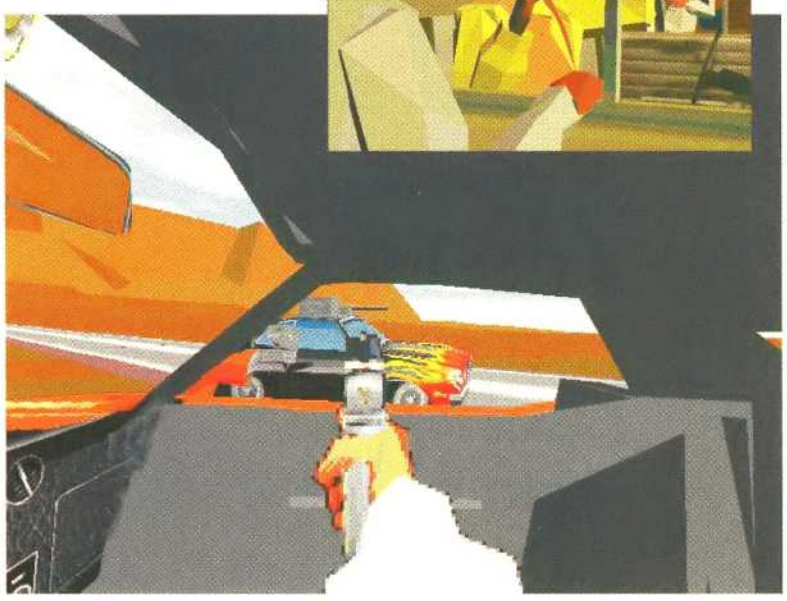


Nur durch eine rasante Talfahrt entgeht dieser Fahrer einer Zielsuchrakete



In den Spielverlauf eingebundene Cut-Szenen und Movies führen die Handlung fort





Ein Blick aus dem Seitenfenster, und die nahende Gefahr ist erkannt



Die Boliden kämpfen bei Tag und Nacht

Interstate '76 wird sich aufgrund dieses originellen Handlungsrahmens recht kraß von den etablierten Genrekonkurrenten, aber auch dem in dieser Ausgabe als Preview vorgestellten „Carmaggedon" unterscheiden. So sind die insgesamt 25 Missionen des Spiels durch zahlreiche Movie-Sequenzen verknüpft, und im Fahrbetrieb geht es mal nicht um Rundenzeiten. Vielmehr sind konkrete Aufgaben zu erfüllen. Das kann die Plättung beweglicher Ziele ebenso sein wie die Befreiung gegeißelter Ortschaften aus Gegnerhand. Freilich wird man auf derlei Brimborium auch verzichten können, denn im „Instant Action Mode" wird einfach munter drauflos gecrasht und geballert – wahlweise mit bzw. gegen bis zu sieben vernetzte Kollegen. So oder so muß man sich nicht an vorgegebene Routen halten, sondern kann all die Ebenen, Täler, Hügel, Highways und Ortschaften nach eigenem Gutdünken heimsuchen. Eine Vielzahl von Kameraeinstellungen sowie rasante Fahrten mit dem Objektiv werden das SVGA-Geschehen dabei stets ins rechte Bild rücken.

Besonderen Wert legen die Entwickler auf die Authentizität der 25 Hot Rods (aufgemotzte Ford Mustangs etc.), die im Spielverlauf pilotiert werden: Kollisionen und die Fahrphysik sollen realen Gegebenheiten entsprechen. Das Chassis verbeult also nach Karambolagen, wippt bei rasanten Berg- und Talfahrten, knickt bei Vollbremsungen vorne ein oder bricht bei Kavalierstarts hinten aus. Die ebenfalls geplante Tuningoption hat weniger konventionelle Bremssätze, Nitro-Booster oder dickere Motoren als vielmehr 20 Ballermänner wie MGs, Flammenwerfer, Granaten, Minen oder Splitterbomben im Sinn. Dazu wird das aufwendige „Partikel System" Explosionen, berstende Trümmer, sowie Nebel- und Raucheffekte sehr wirklichkeitsnah aussehen lassen, allerdings erst ab einem P90 mit 16 MB RAM und Win 95 unter der Haube. Mehr zu den motorisierten 70er Jahren der alternativen Art dann anläßlich des Tests in der kommenden Ausgabe.



Das Fahrzeugcockpit ist mit Radar, Rückspiegel, Schaden- sowie Munitionsanzeige komplett ausgestattet





Zahlreiche Außenansichten rücken die Motor-Action ins rechte Bild

DER WETTBEWERB

Passend zum actionhaltigen Autorennen spendiert der Kelsterbacher Distributor Bomico nicht nur einfach ein paar Preise, sondern erfüllt den Traum jedes echten Motorsport-Fans:

Der Gewinner fährt nach Hockenheim und dort ein Rennen in einem originalen Boliden!

Für die Gegner sorgen wir mit unseren Kollegen, denn es werden Teams aus je einem Glückspilz und einem Fachredakteur (unseres wie anderer Magazine) gebildet, die dann versuchen, am Hockenheimring neue Bestzeiten aufzustellen. All das wird in großem Rahmen stattfinden; Siegerehrung nebst Pokalvergabe sind somit Ehrensache. Das gilt auch für freie Kost und Logis, eine Übernachtung vor Ort und die kostenlose An- und Abreise. Nicht zu vergessen, Ruhm und Ehre durch die anschließende Berichterstattung im PC Joker. Da es nicht nur erste Plätze geben kann, hält Bomico noch zahlreiche weitere Preise bereit; etwa Spiele, hochwertige Shirts und Soundtracks. Voraussetzung zur Teilnahme ist ein Mindestalter von 18 Jahren und der Besitz eines gültigen Führerscheins der Klasse 3. Ansonsten genügt die korrekte Beantwortung der Preisfrage auf einer handelsüblichen Postkarte. Diese geht dann unter Ausschluß des Rechtsweges bis zum 2. Mai 1997 (Einsendeschluß!) an unsere Adresse. Die Gewinner werden unter allen korrekten Einsendungen ermittelt, lediglich die Mitarbeiter des Joker Verlags, von Bomico oder Activision bleiben außen vor. Dem Rest der motorisierten Menschheit drücken wir hiermit alle Kolben!

DIE PREISE*

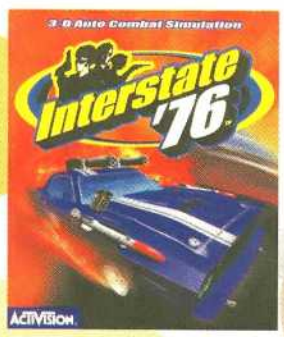
1. Preis

Ein Platz im Cockpit eines Motorsport-Boliden; Training, Rennen und Siegerehrung am Hockenheimring. An- und Abreise per Bahn, Unterbringung sowie Verpflegung sind umsonst. Dazu eine Vollversion von „Interstate '76", ein Soundtrack zum Spiel, sowie ein hochwertiges Langarm-Shirt.



2. und 3. Preis

Je eine Vollversion von „Interstate '76", ein Soundtrack zum Spiel sowie ein hochwertiges Langarm-Shirt





Die Trostpreise

Unter allen richtigen Einsendungen werden außerdem 20 Soundtracks zum Spiel, sowie je drei Langarm- und T-Shirts verlost.

PREISFRAGE

Wie alt wurde Michael Schumacher 1976 ?

TEILNAHMEKARTEN BITTE AN DEN:

Joker Verlag
„Interstate '76"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

*Angaben ohne Gewähr

FORMEL 1



Der Name ist wahrhaftig (das) Programm: Aus der gemeinsamen Box von Psygnosis und Bizarre Creations kommt hier die neue Referenz im dicht wie nie besetzten Feld der PC-Rennspiele. Und von uns ein Testbericht aus der ersten Startreihe.



Wegen seiner Baumalleen zählt Adelaide zu den schönsten Kursen



Regenrennen sind eine sehr schlüpfrige Angelegenheit

Im Moment geht es ja wirklich Schlag auf Schlag im Genre, fast schon jeden Monat überrascht eine neue Raserei mit noch schnellerer Grafik, noch mehr Details, noch mehr Fahrspaß. Und ganz wie im richtigen Rennfahrerleben ist High-Tech-Hardware dabei nicht mehr wegzudenken. So auch hier: Wer nicht zumindest einen P100 nebst spezieller 3D-Grafikkarte in der Garage hat, bleibt auf der Strecke bzw. kommt erst gar nicht dorthin. Um mit den von der Playstation konvertierten Boliden optimale Chancen im Rennen um den Spaß am Gas zu haben, braucht es freilich mehr Oktan sprich Megahertz unter der Haube.

Umso glücklicher die glücklichen Besitzer eines schnellen Rechners, denn dann stellt Formel 1 eine Klasse für sich dar. Nur Spielhallengrafik ist schöner, und selbst das nicht immer. Hier hat man die in der Realität rund 750 PS starken Drei-Liter-Flitzer derart detailverliebt am Rechner nachgebildet, daß jede Achsverstrebung, jeder Minispoiler, die Bremsleuchten und Werbeaufkleber astrein zu erkennen sind. Geht der Wagen in eine Kurve, so gehen die virtuellen Piloten mit; man sieht also, wie sich deren Helme etwas zur Seite neigen. Ja, selbst die Pneus sind korrekt beschriftet, stehen in jeder Situation goldrichtig und hinterlassen bei vollem Tempo nicht nur Gummi am Asphalt, sondern auch einen realistischen Eindruck beim Betrachter.

PC VS. PLAYSTATION: 1:0

Häufig leiden die PC-Umsetzungen von Konsolenrennen ja unter Qualitätseinbußen, Titel wie „WipEout" oder „Daytona USA" sprechen da eine recht deutliche Sprache. Hier jedoch schöpfen die Entwickler das Potential des Pentiums mit erheblich verbesserter SVGA-Grafik aus; es gibt **perspektivische Korrektur** (also keine verzerrten Texturen im Nahbereich) sowie **echten 3D-Himmel**. Ebenfalls neu: Abschattierte Bäume und Häuser durch **Gouraud Shading**, realistisch beleuchtete Fahrzeuge und der **Ninja Mode**, welcher die 3D-Grafik noch in weitester Entfernung korrekt aufbaut. Außerdem wurde das anno Playstation wenig überzeugende Zusammenspiel zwischen Bremse und Lenkung überarbeitet. Daß die Vorderräder beim Abbremsen unwillig bis gar nicht einschlagen, gehört somit einer konsolidierten Vergangenheit an.





Das vom PC jetzt übertroffene Playstation-Vorbild rast seit letztem Jahr durch die Konsolenlandschaft

F0RMEL D: DIE SAISON '97 AUS DEUTSCHER SICHT

Am 9. März, also kurz nach Redaktionsschluß wurde im australischen Melbourne das „Jahr der Deutschen" gestartet. In drei der insgesamt 24 F1-Cockpits haben einheimische Piloten Platz genommen: Neuling **Ralf Schumacher** möchte sich mit der auflackierten Cobra seines Jordan Peugeot A197 wenigstens einmal zum Siegerpodest durchbeißen, sein großer Bruder **Michael Schumacher** zielt mit einem „williamisierten" Ferrari F310B direkt auf den Weltmeistertitel. In die Quere könnten ihm dabei **Heinz-Harald Frentzen** und sein Williams-Renault FW19 kommen – dieses Dreamteam hat in der Testphase unglaubliche Zeiten vorgelegt.
Auch finden drei der 17 anstehenden WM-Läufe in Deutschland oder zumindest in unmittelbarer Nähe statt: Am 27. Juli gastiert der Formel 1-Zirkus zum großen Preis von Deutschland am **Hockenheimring**, gibt am 21. September im österreichischen **Zeltweg** eine Vorstellung und zieht am 28. September dann zum **Nürburgring** weiter, wo um den großen Preis von Europa gefahren wird.



Der Deutschen liebste Spielzeuge: Williams-Renault, Jordan-Peugeot, Ferrari

Mit derselben Detailbesessenheit wurden die 17 über alle Welt verteilten Grand Prix-Kurse der hier simulierten Saison 1995 digitalisiert. Ein optisches Highlight markiert da natürlich wie immer der berühmte Stadtparcours von Monaco, wo sich am Küstenabschnitt die Segelboote in den Wellen wiegen. Besonders hübsch anzusehen sind außerdem die Alleen des australischen Adelaide. Und natürlich das einzigartige Motodrom des Hockenheimrings, wo die Fahrer eine um die andere Schleife quasi inmitten einer Zuschauerarena drehen. Niemals zuvor konnte man am Computer auch das Prickeln so hautnah nacherleben, welches ja angeblich jeden Piloten auf der Strecke von Estoril befällt, wenn er sich anschickt, die Casino-Schikane mutig mit Vollgas zu bezwingen. Noch der aufmerksamste Beobachter vermag hier allenfalls das Fehlen von Zigarettenwerbung zu bemerken, die aus rechtlichen Gründen entfernt wurde.
Besser und viel gesünder als jeder Glimmstengel ist ohnehin die reiche Auswahl an

HIGHEND-HARDWARE BENÖTIGT

Damit die Königsklasse des automobilen Rennsports am PC ihre Qualitäten ausspielt, braucht es exquisite Hardware: Ein zu Win 95 bzw. Direct3D kompatibler 3D-Grafikbeschleuniger und ein P100 markieren das unterste Ende der Fahnenstange. Auf der Spielpackung steht nachzulesen, welche Modelle Psygnosis für unproblematisch erachtet. Bei Redaktionsschluß war das Testverfahren noch nicht ganz abgeschlossen, doch scheinen ATIs **3D-Rage**, Matrox' **Mystique**, Videologics **PowerVR und die meisten S3-Karten** keine Probleme zu bereiten. Eine **spezielle Umsetzung für Vérité-Karten** wird voraussichtlich auf der CD inkludiert oder als Patch verfügbar sein.
Den maximalen Spielspaß garantiert allerdings erst die getestete **Spezialversion für 3Dfx-Grafikbeschleuniger**. Da zoomt die knallbunte SVGA-Umgebung flüssiger als herkömmliches Leitungswasser. Auch wird das Auge des Betrachters nicht vom gefürchteten „Pop-Up-Syndrom" beleidigt, die Landschaften bauen hier also nicht spät und mitten im Blickfeld auf. Außerdem spült „bilineare Filtering" die häßlichen Riesenpixel naher Texturen weich.



Der sichtbare Unterschied: links später Landschaftsaufbau auf Direct3D-Karten, rechts der ferne Horizont der 3Dfx-Umsetzung

LIEBE ZUM DETAIL



Die dunklere Spur im Asphalt markiert die Ideallinie und ist abschaltbar



Auf Wunsch nickt die Kamera bei Kurvenfahrten, ein echtes Plus an Dynamik



Wo Spuren sind, da bleiben sie: Man darf sich am Asphalt oder im Gras verewigen



Ein Tastendruck genügt, und der Pilot riskiert einen kurzen Blick nach hinten

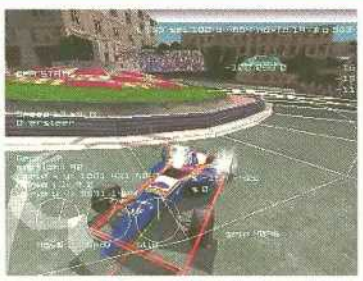
HINTER DEN KULISSEN DER ENTWICKLER



Aus originalen FOCA-Kartendaten wurde der Monaco-Kurs digitalisiert



...und sah vorab gerendert so aus



Im praktischen Betrieb wird die Fahrphysik gecheckt



Rennprofi Jochen Mass kommentiert

Spielmodi. So läßt sich ein schnelles Instant-Rennen direkt aus dem Titelbild heraus auf einem zufällig gewählten Kurs starten. Eigentlich besteht das Spiel aber aus einem GP- und dem Arcade-Modus. Beide sind größtenteils identisch, wobei letzterer aber mit einem Sekunden-Countdown zum schnellstmöglichen Erreichen des jeweils nächsten Streckenabschnitts anspornt. Freilich ist das noch längst nicht alles, denn man kann Einzelrunden auf jeder beliebigen Strecke drehen, Duelle gegen ein manuell zu bestimmendes, vom Rechner oder einem vernetzten Mitspieler gelenktes Fahrzeug fahren und natürlich die komplette Weltmeisterschaft durcheilen.

Die Zahl der Runden variiert je nach Modus. Mal ist sie einstellbar, mal vom Schwierigkeitsgrad abhängig, in jedem Fall aber auf maximal die reale Dauer von rund zwei Stunden begrenzt. Optional darf man vor jedem Rennen auch eine Probefahrt absolvieren und sich anschließend in der Qualifikation einen guten Startplatz erkämpfen. Wer darauf verzichtet, muß das (wahlweise gemäß originaler Daten der 95er-Saison oder zufallsgesteuert an den Start gebrachte) Feld eben von ganz hinten aufrollen. Damit selbst Einsteiger hier problemlos einsteigen können, stehen ein Automatikgetriebe sowie äußerst praxisnahe Brems- und Lenkhilfen zur Wahl. Wer da in vollem Umfang zugreift, rollt quasi wie auf Schienen durch die schwierigsten Schikanen.

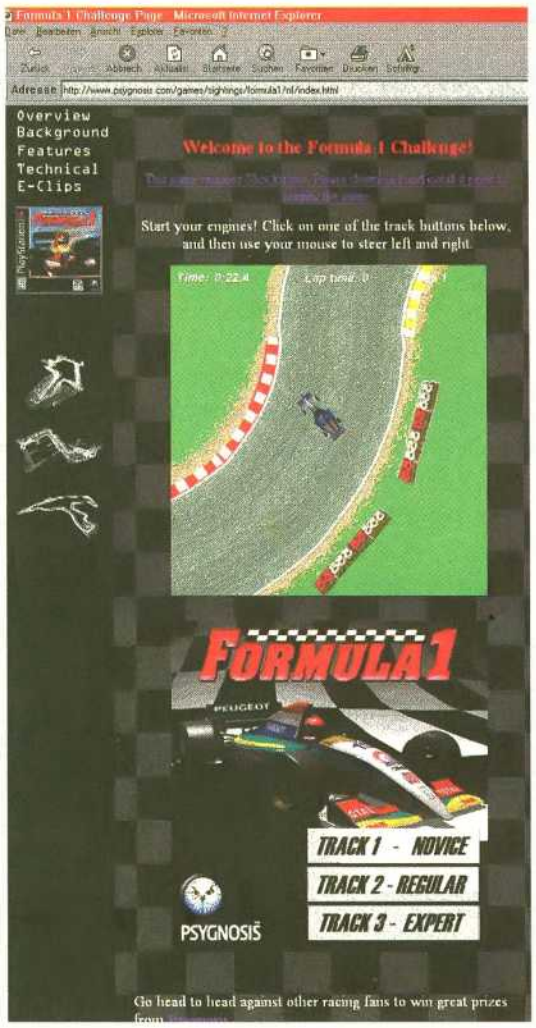
Wahre Bleifüße verzichten indessen auf derlei Schnickschnack und stellen sich sozusagen schutzlos dem herausfordernden Kampf um Positionen und Punkte in der WM-Tabelle. Wie es sich gehört, entscheidet dann bereits der Start über den Rennverlauf: Vollgasprolos tauschen qualmende, aber durchdrehende Slicks gegen wichtige Sekundenbruchteile. Besser ist es, eine möglichst konstante Drehzahl um die 14.000 U/min zu halten und später auch im Rennen das Gaspedal mit viel Gefühl zu bedienen. Eine etwas dunklere Färbung des Asphalts zeigt hier die Ideallinie, doch selbst auf dieses kleine Helfer-



Im Verkehrsgewühl von Monaco muß selbst ein Williams hinten anstehen



Boxenstopp: einmal nachtanken, Reifen wechseln und Spoilerstellung überprüfen – aber flott, bitte!



FORMEL 1 ONLINE

Unter der Webadresse **http://www.psygnosis.com/games/sightings/formula1/nf/index.html** hat Psygnosis Startplätze für Online-Piloten reserviert. Einen Shockwave-tauglichen WWW-Browser sowie etwas Geduld beim ersten Download der Grafikdaten vorausgesetzt, flitzt man hier über drei herabscrollende Pisten; die Bestzeiten werden gespeichert. Jede Woche findet eine Auslosung statt, bei der schnelle Fahrer unter anderem T-Shirts und Spiele gewinnen können. Als erster Preis winkt gar eine Sony Playstation mit der Originalversion von „Formel 1".

Eine Probefahrt wert: das kostenlose Online-Rennen

FALLEN HAVEN

STRATEGIE UND TAKTIK – COMMAND AND WIN!

Wie erklären Sie 20 Millionen toten Tauraniern, daß der Unfall kein Angriff war?



PC Joker, Manfred Duy:
„... sowohl genial einfach als auch einfach genial."

Power Play, Frank Heukemes:
„... hohe Langzeitmotivation bei einfacher Bedienung und optimaler Einsteigerfreundlichkeit."

PC Xtreme, Tobias Schweikl:
„Der 'Eine Provinz schnapp ich mir noch'-Effekt hat mich um Mittag- und Abendessen gebracht."

Games Illu, Claas Wolter:
„Ein packendes Strategiespiel."

JETZT DEMO ANFORDERN!

Sagen Sie uns einfach per Postkarte, daß Sie eine Fallen-Haven-Demo haben möchten! Lassen Sie uns bitte wissen, wie alt Sie sind und über welche Computer-ausstattung (z.B. Pentium 90 Mhz, Soundblaster 16, Double-Speed-CD-Laufwerk) Sie verfügen. Absender bitte nicht vergessen! Die Demo-Version geht Ihnen umgehend kostenlos zu.

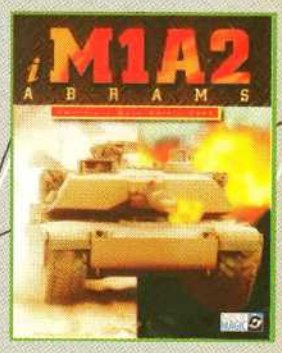
INTERACTIVE MAGIC, Kennwort: Planet,
Postfach 5161, 33279 Gütersloh





Unsere Demos finden Sie im World Wide Web: www.imagicgames.de





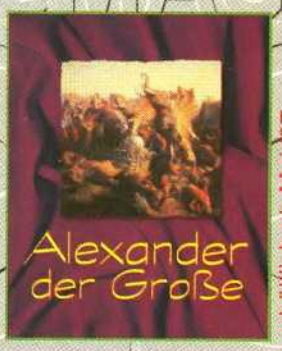
erhältlich ab März '97



erhältlich ab März '97



erhältlich



erhältlich ab Mai '97



erhältlich ab Sommer '97

INTERACTIVE MAGIC™
Postfach 5161, 33279 Gütersloh

lein kann noch verzichtet werden. Spätestens in solchen Härtefällen hängen die Siegchancen somit weitestgehend von der Wahl des Teams ab.
Daß man etwa mit einem von einem betagten Ford V8-Motor befeuerten Vehikel am härtesten Schwierigkeitsgrad und bei Abschaltung aller Fahrhilfen kaum mit den stärkeren Renault-Boliden mithalten kann, versteht sich von selbst. In diesem Fall treten nämlich auch die aerodynamischen Unterschiede der einzelnen Chassiskonstruktionen klar und deutlich hervor. Während also das Heck des wankelmütigen Ferraris vergleichsweise leicht ausbricht, liegt der gutmütige Williams auf der Straße wie ein Brett. Immerhin, im kleinen Rahmen lassen Tuningarbeiten Einflußnahme auf das Fahrverhalten zu: Die Spoilerstellung bestimmt den Abtrieb und damit Tempo sowie Straßenlage. Ob das Benzin schadlos ewig reichen oder vielleicht doch mehr Treibstoffgewicht die Beschleunigung beeinträchtigen soll, ist wiederum Einstellungssache. Genauso, ob der Reifenabrieb realen Gegebenheiten entspricht und ob Rempeleien die Karosserie schädigen. Kurzum, man darf selbst bestimmen, ob Boxenstopps eine Rolle spielen sollen.
Doch nicht allein die Fahrzeuge legen ein wirklichkeitsnahes Verhalten an den Tag, auch die computergesteuerten Piloten agieren sehr glaubwürdig. Da läßt der virtuelle Zwillingsbruder des echten Alesi seinem bekannt aggressiven Fahrstil freien Lauf, kämpft sich ein Michael Schumacher mit Tricks, Kniffen und gekonnten Fahrmanövern nach vorne oder verbremst sich schon mal ein Neuling und landet rotierend im Kiesbett. Tatsächlich sind die Fights auf vier Rädern hier so realistisch, spannend und kontrollierbar wie sonst selten bei einem Computerspiel. Kommt es dabei zur Karambolage, ist das nicht immer gleich ein Achsbruch. In Wahrheit sind sogar meist einige Rempeleien erforderlich, ehe sich mal der Heckspoiler verselbständigt oder sonst ein technischer Defekt zum Abbruch zwingt. Durch die unterschiedlichen Eigenheiten der einzelnen Fahrer und Geräte zieht sich das Teilnehmerfeld weit auseinander, weshalb hart erarbeitete Plätze im Spitzenfeld hier



Ob Rempelei oder Seitenabflug, das Chassis steckt eine ganze Menge weg



Jeder Pilot wird das bestätigen: Im Windschatten fährt sich's angenehmer



Aktuelle Zwischenzeiten und die Abstände werden laufend ins Bild eingeblendet

auch nicht unbedingt durch winzige Fahrfehler verloren gehen.
Wo viel Licht ist, fällt zwangsläufig auch immer etwas Schatten – bei diesem Programm insbesondere auf das umständliche Handling zur Speicherung des WM-Spielstandes. Außerdem fehlt ein Rekorder zwecks Verewigung der Replays.Und das Intro-Video hält qualitativ keinem Vergleich mit der überragenden 3D-Grafik im Spiel selbst stand. Angesichts des bestechenden Fahrzeughandlings sind das freilich Peanuts. So werden auf vorbildliche Weise alle zu Win 95 kompatiblen Eingabegeräte unterstützt; also Tastatur, Sticks und Pads genauso wie Lenkräder oder Pedale.
Auch über die Soundkulisse ist eigentlich nur Gutes zu sagen. Im diesbezüglich vielfältig variablen Einstellmenü läßt sich erst mal der allgegenwärtige, wenn auch nicht immer zum Geschehen am Screen passende Kommentar des ehemaligen Formelpiloten Jochen Mass an- und abstellen. Dann bestimmt man die Lautstärke des Publikums, vorbeizischender Brücken und vor allem der Motoren, deren kreischendes Geheul bei aller Realitätsnähe auf Dauer am Nervenkostüm rüttelt. Die Musikuntermalung durch Heavy-Metal-Riffs von Steve Vai, Joe Satriani und Overdrive setzt sich aus durchaus ordentlichen Stücken zusammen, ist aber in den Optionsmenüs oder im inkludierten CD-Spieler besser aufgehoben als auf der Strecke. Hören läßt sich das alles in Stereo oder im noch etwas räumlicher klingenden Q-Sound-Verfahren. Und wer über den passenden Dekoder und die nötigen Boxen verfügt, kann die hiesigen Motoren gar in feinstem Dolby Surround aufheulen lassen. (rl)

VERSTECKTE GIMMICKS

Wer sucht, der findet einen Geheimkurs sowie im Fuhrpark verborgene Monster-Trucks und Motorräder



ALLES ANSICHTSSACHE









So gehört sich's: Im Spielbetrieb und in der Wiederholung läßt sich die Fahrt aus Sicht von sechs Cockpit- bzw. Verfolger-Positionen sowie verschiedener TV-Kameras verfolgen



Richy

GANZ PERSÖNLICH

In den letzten Wochen und Monaten habe ich viel Zeit hinter dem Lenkrad verschiedener Rennspiele verbracht – nirgends verging sie so schnell wie hier. Endlich einmal eine genial spielbare Simulation der Formel 1, wo der Sieg mehr vom fahrerischen Können als von Basteleien in der virtuellen Box abhängt! Als begeisterter Motorsport-Fan hat mich lediglich gestört, daß die hiesigen Boliden einerseits nahezu alle Karambolagen schadlos überstehen, andererseits keine wirklich spektakulären Crashes und Stunts drauf haben. Dem Spaß an den Rennen selbst tut das freilich kaum einen Abbruch. Erst recht nicht vor zwei Rechnern im Link-Betrieb. Alles in allem ist Formel 1 daher ein wirklich überzeugender Grund mehr, seinem PC eine 3D-Grafikkarte zu gönnen!



Formel 1
(Psygnosis/Bizarre Creations)

Geniale Mixtur aus Rennsimulation und Arcade-Racing

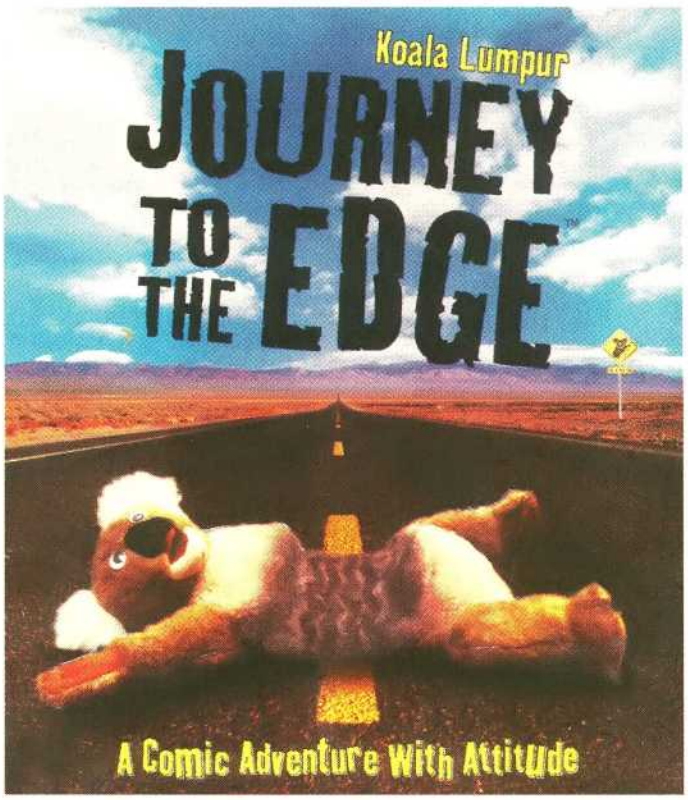
GRAFIK	92%
SOUND	80%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	88%



87%

USK-Freigabe:	o. Altersbeschränkung
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3D-Grafikbeschleuniger erforderlich
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad, Pedale, Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem oder lokalem IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com



Als eifriger PC-Abenteurer hat man es bereits mit Füchsen, Karnickeln und sogar Küchenschaben zu tun bekommen, doch ein Beuteltier fehlte bislang in der Sammlung tierischer Helden. Diese klaffende Lücke wird nun von Broderbund und Colossal Pictures endlich geschlossen.

Nein, ein solches Heldentrio bekommt auch unsereins nicht alle Tage auf den Monitor: ein Koalabär, ein Hund und eine Fliege stellen sich hier der kosmischen Apokalypse entgegen. Den abgedrehten Plot zu diesem gleichermaßen schrillen wie anspruchsvollen Adventure hat sich die amerikanische Company Colossal Pictures ausgedacht. Dort war man bislang vorwiegend mit Werbespots und Multimediadiensten beschäftigt, hier und jetzt dreht sich alles um eine höchst ungewöhnliche Mixtur aus fernöstlichen Philosophien, TV-Trickfilmen, Traumdeutung und Psychoanalyse.
Das mehrere Minuten lange Intro ist dabei noch vergleichsweise normal: Dem magisch begabten Zen-Meister und Koalabären Koala Lumpur geht ein Spruch in die Hose bzw. den Kaftan. Ein kleines Mißgeschick mit großer Wirkung, denn plötzlich steht der Weltuntergang vor der Tür – und wird wohl auch eintreten, sofern nicht umgehend die verlorengegangenen Teile einer magischen Schriftrolle wieder zusammengesucht werden. Für diese schwere Aufgabe versichert sich unser Titelheld der Hilfe seines alten Freunds Dr. Dingo Tu-Far, einer Personalunion aus Frauenheld, Wissenschaftler und Labradorhund. Dritter im skurrilen Bunde ist eine Fliege, die gleichzeitig den Job des Mauszeigers übernimmt.
Die Suche führt das Trio an vier höchst



Statt zu gehen, schwebt Koala auf seinem fliegenden Teppich



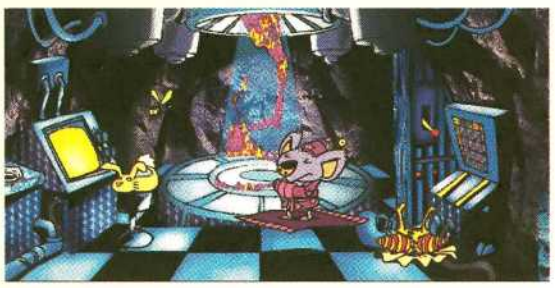
Eine der rundum scrollbaren Örtlichkeiten

Erste Hilfe

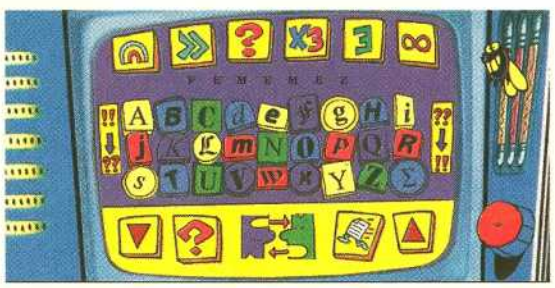
Hier eine kleine Einstiegshilfe für Abenteurer, die bereits am knackigen Starträtsel verzweifeln: Um den im Kühlschrank festsitzenden **Dr. Dingo** zu **befreien**, muß der am Eisschrank hängende Computer aktiviert werden. Im Keller steht ein weiterer Rechner, der mit seinem Pendant in der Küche vernetzt ist. Dessen kryptische Symbole sind zu betätigen, um den Zugangscode aus der zuvor gefundenen Kladde zu dechiffrieren. Dann wird der Klartext auf den Kühlschrankrechner übertragen, damit dessen Geruchsdetektor mittels eines alten Kleidungsstücks aktiviert werden kann. Alternativ zu dieser Methode sind die Leitungen der Schaltanlage rechts vom Computer im Keller so umzupolen, daß eine Rakete den armen Dr. Dingo freisprengt.

Dr. Dingos Labor: auf den Hund gekommen

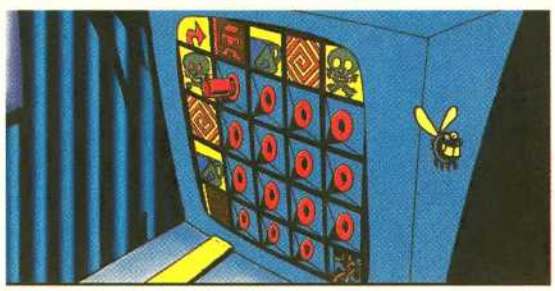
Als erstes muß der Arbeitsplatz des Wissenschaftlers und Computerfreaks Dr. Dingo aufgesucht werden. Er besteht aus einem Wohnwagen nebst unterirdischem Labor, in dem etliche seltsame Geräte, Computerterminals und Bücher lagern. Hier kommt nur wieder heraus, wem es gelingt, die **Kladden mit** den **chiffrierten Zugangscodes** der Rechner zu **finden**.



Aus Dr. Dingos Labor führen zwei Lösungswege – aber ohne Computercodes geht gar nichts

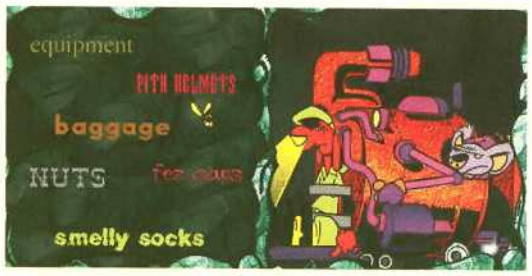


Der Zugangscode kann auch per Tastatur eingetippt werden

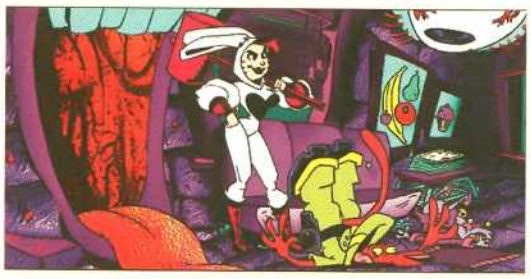


Probieren geht über studieren: Es kann jeweils nur eine Leitung aktiviert werden

Tuff Luvs Praxis: der Strom des Bewußtseins



Ein zusammenzusetzender Satz kann aus bis zu acht Wörtern bestehen

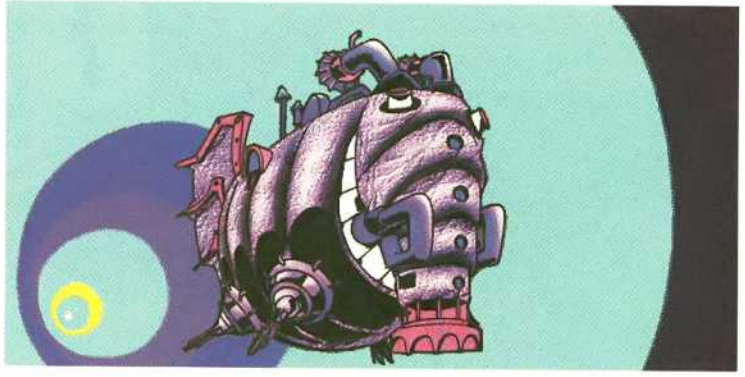


Die Psychiaterin bevorzugt die Holzhammermethode

Die Residenz der exzentrischen Psychiaterin Tuff Luv erinnert stark an einen schrillen Rummelplatz. Hier hält die ehemalige Freundin Dr. Dingos ein paar **tiefenpsychologische Worträtsel** in petto. Da muß mehr oder minder frei assoziiert werden, indem man das jeweils richtige Wort anklickt und daraus sinnvolle Sätze bastelt. Zudem harren **psycho-logische Fangfragen** der richtigen Beantwortung.



Der Mauszeiger ist wortwörtlich ein dicker Brummer – und schon von daher ein wenig unpräzise



Per Dumbo-Expreß geht's zum nächsten der vier Schauplätze

unterschiedliche Schauplätze, nämlich Dr. Dingos Labor, ein psychiatrisches Gelände, eine Raumstation und eine Müllhalde. Jedes dieser Szenarien hält Rätsel eines anderen Typs für den Spieler bereit; mehr dazu in den entsprechenden Boxen. Grundsätzlich muß als erstes das hündische Laboratorium besucht werden; die übrigen Örtlichkeiten stehen dann in beliebiger Reihenfolge offen. Verlassen kann man sie allerdings erst wieder, sobald sämtliche Logeleien entwirrt sind. Ist ein Schauplatz komplett absolviert, verschwinden die dort aufgesammelten Gegenstände aus dem Fez des Koalas (das Inventory), und die Helden werden automatisch zu einem Terminal verfrachtet. Von dort aus kann die Reise dann weitergehen.

Unterwegs trifft man auf um 360 Grad drehbare Müllhalden, Zimmerfluchten und Tunnels ebenso wie auf horizontal oder vertikal scrollende sowie bildweise umschaltende Locations. Bloß auf Gesprächspartner trifft man eher selten, da insgesamt kaum mehr als ein halbes Dutzend Charaktere im Spiel auftauchen. Was diese zumeist menschlichen Gestalten (Psychiaterin, Bauchredner etc.) zu sagen haben, das verbreiten sie von ganz alleine in durchgehender Sprachausgabe. Mangels anderweitiger Hinweisquellen sollte man während der ulkigen Gespräche genauestens die Ohren spitzen: Hinter all den Gags verstecken sich immer auch Tips dazu, wie das nächste der sehr unterschiedlich schwierigen Rätsel zu lösen wäre. Der Lohn jeder geknackten Nuß besteht in teils ziemlich umfangrei-



Da anwendbare Gegenstände nicht automatisch angezeigt werden, muß man stets das ganze Bild danach „abklicken"

Die Müllkippe: im Land der verlorenen Dinge

Hierbei handelt es sich um einen großen Müllhaufen, dessen einzelne Schauplätze durch **labyrinthische Tunnel** miteinander verbunden sind. Allerorten liegen da die verschiedensten Gegenstände herum, das Sammelsurium reicht von Tierschädeln über Pokale, Werkzeug und Handys bis hin zu Fernsehern. Die **Fundstücke** wandern samt und sonders in Koalas Fez, damit man sie dann **andernorts sinnvoll einsetzen** kann. Das wäre an sich nicht so schwer – wenn man sich nicht gar so leicht heillos in dem unterirdischen Irrgarten verirren würde.



Typisch für jeden Schrottplatz: bissige Wachhunde



Wer sich einmal in dem Röhrenlabyrinth verfranst hat, bekommt echte Probleme

chen Zwischensequenzen, manchmal auch in der Überreichung eines der gesuchten Schriftrollenschnipsel.
Okay, die schlichten Animationen der sehr konturenarm gezeichneten Charaktere reißen heutzutage wirklich niemanden mehr vom Schemel. Und wären da nicht die an einigen Stellen etwas ungenaue Steuerung sowie ein paar arg schwere Rätsel, könnte man die Comicwelt vielleicht sogar an einem Abend retten. Pluspunkte hamstert das Beuteltier demgegenüber für die geistreich-witzigen Plaudereien ein. Und mag die lustige Musikberieselung auch sehr an Lucas Arts' Klassiker „The Secret of the Monkey Island" erinnern, so paßt sie doch bestens zum albernen Geschehen. So oder so sollten Tierfreunde ohne gute Englischkenntnisse die deutsche Version dieser abenteuerlichen Viecherei abwarten. Wäre doch zu schade, den halben Spaß zu verpassen. (md)



Das Geschehen nimmt kaum zwei Drittel des Bildschirms ein



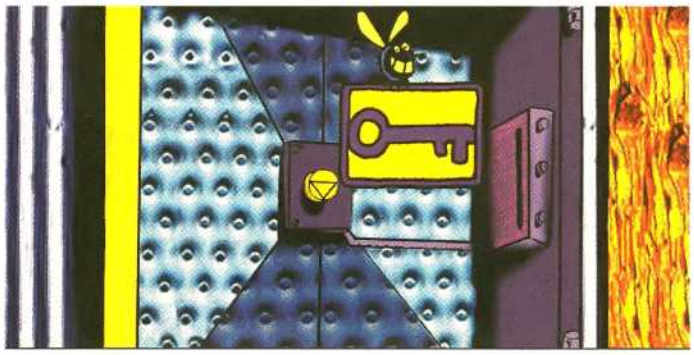
Wer braucht Hände, gezaubert wird mit dem Kopf!

Die Raumstation: das Auge des Himmels

Mit ihren sechs Jahren ist Annie Body das klügste Girlie dieser Digi-Welt. Aus purer Langeweile hat das kluge Kind bereits eine Raumstation und einen Roboter zusammengebastelt. Leider fühlt sie sich immer noch einsam und will deshalb unsere Helden partout nicht ziehen lassen. Sie müssen sich also erst mal **puppenartig einkleiden und dann an vielen Schaltern und Hebeln hantieren**, um an ein Fluchtfahrzeug zu gelangen.



Annie liebt nun mal Puppen...



Die Zeichnung der Gegenstände ist von ergreifender Schlichtheit

GANZ PERSÖNLICH



Manfred

Ich habe eine ziemlich klare Vorstellung davon, wie ein gutes Adventure aufgebaut sein sollte: Es beginnt mit einfachen Aufgaben, wobei sich der Schwierigkeitsgrad mit zunehmender Spieldauer kontinuierlich steigert. Wie sonst soll man sich auf die teils ziemlich verquere Rätsellogik der Entwickler einstellen können? Hier aber werden viele Leute bereits an der ersten Aufgabe scheitern und dadurch gar nicht erst in die Verlegenheit kommen, später vor viel simpleren Rätseln zu stehen. Auch wollen die kindlich-naive Präsentation und die teils tiefenpsychologisch, teils philosophisch angehauchten Dialoge nicht recht zusammenpassen. Kurzum, für meine Begriffe hat sich der Titel-Teddy zwischen zu viele Stühle gesetzt.



Brigitta

Auch wenn ich an ein paar Stellen mit der fummeligen Bedienung zu kämpfen hatte; mir gefällt das Game. Und vielleicht unterschätzt Manfred in seiner Fürsorge ja ein wenig die Fähigkeiten der Spieler? Nach meinem Dafürhalten sind die Rätsel jedenfalls alle logisch und somit lösbar. Und ist es nicht schön, wenn ein Adventure mal wenig Festplattenplatz frißt und selbst auf mittelschnellen Pentiums ganz ohne Nachladezeiten auskommt? Ist der niedliche Koalabär etwa nicht einfach zum Knuddeln? Insbesondere seine wortgewaltigen Statements haben es mir angetan, da der gebotene Humor nicht von der üblicherweise dümmlichen Sorte ist. Umso mehr hoffe ich, daß die funkelnden Dialoge in der deutschen Übersetzung keine matten Stellen bekommen.

Koala Lumpur
(Broderbund/Colossal Pictures)

Total abgedrehtes Comic-Adventure

GRAFIK	*58%*
SOUND	*77%*
STEUERUNG	*65%*
MOTIVATION	*73%*



70%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2 mit Win 95/Windows 3.1
SPEICHER:	ab 8 MB RAM (besser 16 MB), 4 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus (Tastatur nur stellenweise)
AUSGABE:	englisch, komplett deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.koalalumpur.com

VOR DIR DER HIGHWAY, HINTER DIR DER TOD

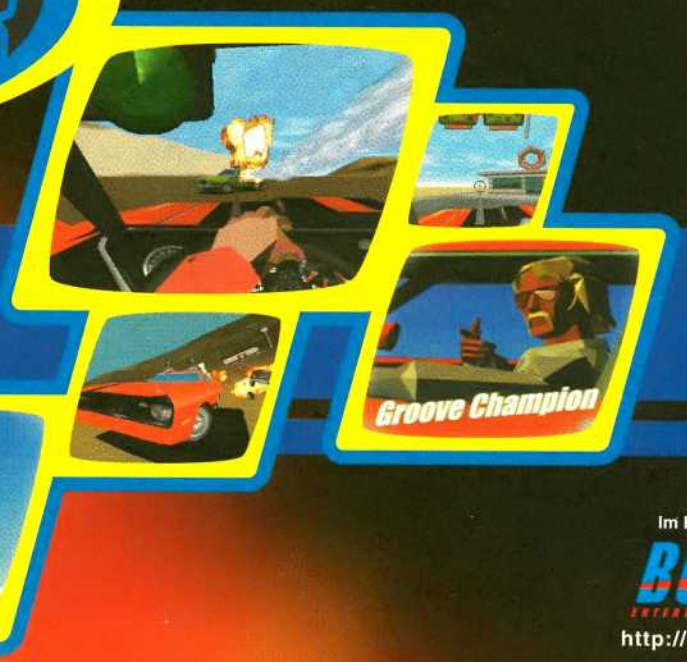


ÜBER 25 COOLE SCHLITTEN

30 SCHWEISSTREIBENDE MISSIONEN

NETZWERK- UND MODEM-SESSIONS

Interstate '76™



OUT NOW
für WINDOWS 95

ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

Activision is a registered trademark and Interstate '76 is a trademark of Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

RESIDENT EVIL



Capcoms Playstation-Hit mit der Gänsehautgarantie treibt nun auch den Spielern am PC den Angstschweiß auf die Stirn. Insbesondere wohl all jenen, die dieses packende Actionadventure verpassen, weil ihnen die vorläufig noch zwingend erforderliche 3D-Beschleunigerkarte im Rechner fehlt.



HUNDE, WOLLT IHR EWIG TÖTEN?

In einem einsam gelegenen Landhaus arbeiten Wissenschaftler unter strengster Geheimhaltung an biotechnischen Experimenten. Doch dann bleiben die wöchentlichen Berichte aus, und es häufen sich Meldungen von blutigen Zwischenfällen – in der Umgebung der Villa scheinen unheimliche Monsterhunde ihr Unwesen zu treiben. Bei S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad) reagiert man flott und schickt eiligst zwei Teams, um nach dem Rechten zu sehen. Warum der Kontakt zu Team Bravo plötzlich abgebrochen ist, erfährt die nachfolgende Alpha-Gruppe unmittelbar nach Verlassen des Transporthubschraubers: Mutierte Köter stürzen sich auf den Trupp; nur einem Teil der Mannschaft gelingt die Flucht in das Gebäude. Und damit beginnt ein Horrortrip, den kein Spieler so schnell wieder vergessen wird!



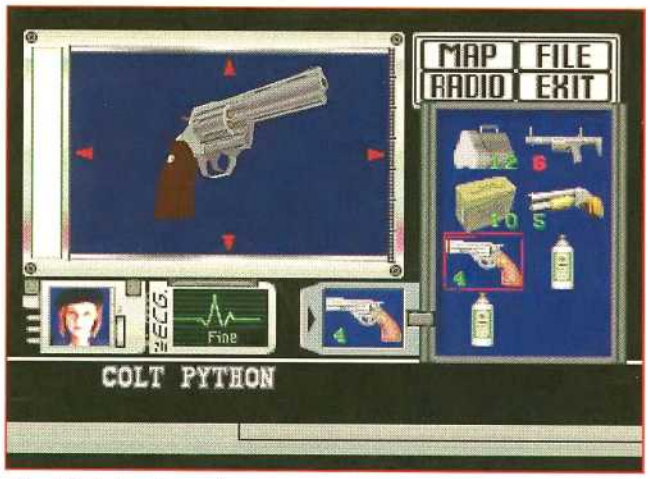


ALLES EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Nachdem der hektisch geschnittene Intro-Film mit der Hintergrundstory den Puls schon mal beschleunigt hat, geht es an die Wahl des Alter egos. Je nachdem, ob man sich hier für die adrette Jill Valentine oder den ehemaligen G.I. Chris Redfield entscheidet, gestaltet sich der Lösungsweg anders. Chris ist anfangs nur mit einem Messer bestückt und muß mit weniger Munition nebst schwächeren Waffen auskommen – um zu überleben, ist eine nahezu hundertprozentige Trefferquote für ihn oberstes Gebot. Außerdem finden in seinem Kampfgepäck nur sechs Fundstücke Platz. Jill schleppt hingegen derer acht mit sich herum. Darüber hinaus hat sie Soldat Barry als Schutzengel. Der steckt ihr bisweilen Munition oder gar Waffen zu und ist in manch heikler Situation via Zwischensequenz zur Stelle. So darf frau sich z.B. relativ bald eine Schrotflinte abgreifen, weil Barry seinen Schützling vor dem Tod in der dadurch ausgelösten Falle bewahrt. Chris wiederum kann die Wumme erst wesentlich später im Tausch gegen ein verrostetes Gegenstück gefahrlos aus der Halterung nehmen.

MIT KNARRE UND KÖPFCHEN

Als Frau hat man es hier also ein wenig leichter und geht seinen eigenen (Lösungs-) Weg. Doch weder dieser noch der Pfad des Machos sind ein Spaziergang. Denn neben dem Niederstrecken diverser Hausbewohner steht stets auch das Knacken abwechslungsreicher Rätselnüsse auf dem Programm. Die Puzzles reichen von der Suche nach passenden Schlüsseln bis hin zu komplexen Aufgaben wie dem Mischen von Chemikalien oder Logeleien à la Rubik. Herumliegende Gegenstände wandern zunächst ins Inventory, wo sie bei Bedarf kombiniert, benutzt sowie von allen Seiten betrachtet werden können – wie schon bei Genre-Vorreitern wie „Alone in the Dark" liefert gerade letzteres manchmal wichtige Hinweise. Wegen der begrenzten Kapazität des Gepäcks können Items aber auch in den auf das Einsatzgebiet verteilten Kisten deponiert werden. Dabei hat man dann praktischerweise in jeder Truhe stets das gesamte Sammelgut zur Verfügung. Das erspart viel Laufarbeit, falls man merkt, daß ausgerechnet der gerade benötigte Gegenstand nicht zur Hand ist.
In den Lagerräumen steht meist auch eine Schreibmaschine herum, wo der Spielstand gespeichert werden kann – was am PC im Gegensatz zur Playstation-Version mit Jill erst mal beliebig oft möglich ist. Lediglich beim zweiten Sonderlauf (dazu kommen wir gleich) oder mit Chris als Alter ego wird der Spieler auch hier mit der lästigen Suche nach Farbbändern und der damit verbundenen Qual der Wahl, wann diese limitierte Save-Option genutzt werden soll, konfrontiert. Vom Inventory-Screen aus lassen sich zudem alle bereits gefundenen oder per Automapping erlaufenen Grundrißpläne aufrufen, im späteren Spielverlauf Funksprüche entgegennehmen, der automatisch im Notizbuch eingetragene Stand der Ermittlungen nachlesen und die körperliche Verfassung überprüfen.



Ein Blick ins Inventory



Let me be your Valentine



Die Frau hat Feuer



Auf dem Weg durchs Haus legt sich Jill ihren eigenen roten Teppich



Wie man bei uns in Bayern so schön sagt: Hund sans scho

3D-SPUK VOM FEINSTEN

Im Gegensatz zur Ich-Perspektive des vom Gameplay her vergleichbaren „Realms of the Haunting" sind die toll animierten Polygon-Geisterjäger beim Gang durch das optisch beeindruckende 3D-Spukhaus hier immer im Bilde. Allerdings nur unter der Voraussetzung, daß im Rechner eine 3D-Grafikkarte mit NECs Power VR-Chip schlummert. Durchdachte, nur höchst selten unübersichtliche Perspektivenwechsel sorgen da für Dynamik und unglaubliche Schocksituationen. Beispiel gefällig? Bittesehr: Man lenkt Jill einen hell erleuchteten Gang entlang, der am anderen Ende abknickt. Während sie sich vorsichtig Richtung Ecke vortastet, hinter der ja eventuell ein Zombie lauern könnte, bricht urplötzlich im Vordergrund ein mutierter Dobermann in einem Regen aus Glassplittern durchs Fenster und landet im Rücken der Heldin. Vor lauter Schreck fällt es bei solchen Gelegenheiten schon schwer, blitzschnell die Waffe zu ziehen, den Gegner anzuvisieren und einen Treffer zu landen...
Die düstere und spannungsgeladene Atmosphäre des Spiels wird durch dramatische Musikuntermalung und Soundeffekte noch verstärkt. So kündigen etwa Zombies ihren Auftritt durch unheilvolles Schlurfen an. Mit einem satten Knall verwandelt die tödliche Ladung der Schrotflinte den Schädel des Untoten dann in einen blutigen Nebel. Und während der Feind zu Boden geht, unterbricht nur der Aufprall der leeren Hülse beim Durchladen die erneute Stille. Lediglich die Sprachausgabe während der vielen Zwischensequenzen klingt nicht ganz so grandios.

ALLES BESTENS IM GRIFF

Das Handling ist ein Fall für buttonbepackte Steuerknochen. Hervorragend hat sich z.B. das Sidewinder-Gamepad von Microsoft bewährt. Sämtliche Aktionen wie Aufruf des Inventorys, rennen, aufheben von Sammelmaterial, in Anschlag gehen etc. lassen sich beliebig auf die Tasten verteilen. Präzise lotst man seinen Helden bzw. seine Heldin so durch die Gegend, wobei auch flinke Ausweichmanöver als munitionssparende Alternative zum stupiden Exekutieren der Monster keine Probleme bereiten.
Fairneß statt Frust garantiert zudem das ausgefeilte Gameplay. Mit der richtigen Taktik nebst gegnerspezifisch ausgewählter Waffe stellen einen auch die beeindruckenden Zwischengegner oder Obermotz Tyrant nicht vor unlösbare Aufgaben. Und falls man sich beim Möbelrücken zwecks Freilegung von Tresoren, Geheimtüren u.a. mal verschoben hat, steht die Einrichtung nach erneutem Betreten des Raumes wieder ordentlich an ihrem angestammten Platz. Mit dem angenehmen Nebeneffekt, daß bisweilen auch manche Monster wie Mini-Spinnen oder Maxi-Bienen verschwunden sind.



Im Laufschritt über Leichen



Bei einer so hübschen Frau kann man schon mal den Kopf verlieren



Schlangenbeschwörung mit Colt Python statt Flöte



Indy läßt grüßen



Die beiden sind sich spinnefeind

EIN GELUNGENER ABSCH(L)USS

Als Belohnung für erfolgreiche Monstermetzler gibt's schließlich zwei nette Bonbons. Hat man das Spiel perfekt gelöst, darf man nämlich mit dem Schlüssel für den Schrank im Umkleideraum von vorne beginnen. Und dann stürzt sich Jill mit Jeans, Top, Turnschuhen und neuer Frisur ins Getümmel, während Chris in eine schicke Lederjacke schlüpft. Kunstschützen, die für die Lösung weniger als drei Stunden unterwegs waren, bekommen für den zweiten Durchgang zudem den Raketenwerfer samt unbegrenzter Munition – ein echter Spaß! Resident Evil ist also ein Schocker, der weit mehr zu bieten hat als nur ein paar Schrecksekunden. (st)

GANZ PERSÖNLICH

Lara Croft ist tot, es lebe Jill Valentine! Ehrlich gesagt, konnte ich mich für die Archäologin mit dem Holzschnitt-Gesicht ohnehin nie sooo sehr begeistern wie meine Kollegen. Und die üblichen 3D-Kerker ohne Tiefgang sind mir einfach zu doom. Ganz anders das großartige Resident Evil. Dieses Spiel hat einfach alles, was man von einem packenden Actionabenteuer erwartet. Und dabei meine ich nicht unbedingt die herzig-naive Heldin mit dem sexy Hüftschwung, wie böse Zungen in der Redaktion behaupten. Vielmehr sind es die unglaublich dichte Atmosphäre, das fesselnde Storyboard und eine geniale Steuerung, die mir die unterhaltsamsten (Geister-) Stunden seit langem beschert haben. Da nehme ich die etwas nervige Ladezeit beim Betreten neuer Räume doch gerne in Kauf.



Steffen



Resident Evil
(NEC/Capcom)

Genial gruseliges Actionabenteuer – eine (alp-) traumhafte Softwareperle!

GRAFIK	*90%*
SOUND	*83%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*89%*



87%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95 und 3D-Beschleunigerkarte mit Power VR-Chip
SPEICHER:	16 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Joypad
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.capcom.com

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr
Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

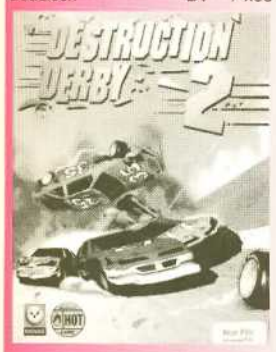
Internet-Email: info@playcom.de

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

CD-ROM Spiele

"Z"	DV	74.00
"Z" + Lösung + Maus	DV	59.99
Adams Family Pinball	DA	74.00
Admiral Sea Battles	DA	74.00
Age of Sail	DV	84.00
Alien Trilogy	DV	64.99
Angel Devoid	DA	54.99
Armored Fist 2.0	EV*	74.99
ATF Gold (Win95)	DV	79.99
Atomic Bomberman	DA*	54.99
Bad Mojo (Win3.1/95)	DV	69.99
Baphomets Fluch	DV	69.99
Battlecruiser 3000AD	DV	69.00
Betrayal at Antara	DV	79.99
Birthright	DA*	79.99
Blam Machine Head	DV	64.99
Bundesliga Manag. 97	DV	69.99
Caveland	DV	59.99
Civilization 2 (Win)	DV	54.99
Comanche 3.0	DV*	79.99
Command & Conquer	DV	79.00
Comm. & Conq.Red.A	EV	84.99
Comm. & Conquer 2	DV	84.99
Comm. & Conq.Win95	DV	89.00
Conquest Earth	DV*	89.99
Creatures (Win95)	DV	64.99
Crow: City of Angels	DA	69.99
Cyber Gladiators W95	DV	69.99
Daggerfall	DV	74.99
Daytona USA	DV	54.99
Deadlock	DV	74.99



Destruction D.2 W95	DA	74.99
Destruction Derby 2	DA	69.99
Diablo (Win95)	DA	74.99
Die fünfte Dimension	DV	74.99
Die Stadt d.verl.Ki.	DV	74.99
Discworld 2	DV	79.99
Dominion (Win95)	DV*	79.00
Down in the Dumps	DV	74.99
Need for Speed 2	DV	79.99
Need f. Speed Spez.E	DA	79.99
Dungeon Keeper	DV*	74.99
Ecstatica 2	DA	74.99
Endorfun	DA	54.00
Evidence	DA*	74.99
Exhumed	DA	79.00
F1	DV*	89.00
F1 Grand Prix 2	DV	89.00
Fallout	DV	69.00
Fifa Soccer 97	DV	74.99
Firo & Klawd	DV	59.00
Flight Simulator 6.0	DV	99.00
Flottenmanöver Win95	DV	69.99
Flying Corps	DV	79.99



G-Nome	DV*	64.99
G-Nome	EV	55.00
GigaPak 1	DV	84.99
Grand Prix Manag. 2	DV	85.00
Hattrick Wins (Win)	DV	69.99
Have a N.I.C.E. Day	DV	59.99
Heart o.t. Darkness	DV*	89.00
Hexen	EV	54.99
Hind	DA	64.99
Holiday Island	DV	59.99
Hugo 4	DV	69.00
Hugo 3	DV	69.99
Hunter Hunted	DV	79.99
iM1A2 Abrams	DA	94.99
Interstate '76	EV	74.00
Interstate '76	DV*	74.00
Intern. Motocross	DV	74.00
Iron & Blood	DV	69.99
Iron Man XO	DV	59.99
Isnogud	DV	54.00
Jagged Aliance 2	DV	79.00
Jedi Knight	DA*	79.00
KKND	DA	59.99
Lands of Lore 2	DV*	89.00
Larry 7	DV	74.99
Last Rites	DV	54.00
Lighthouse	DV	79.99
Lion	DV	69.99
Locus	DV	62.99
Lords of the Realm 2	DV	74.99
Lost Vikings 2	DV	69.00
M.A.X.	DV	74.99
Magic the Gathering	DV	69.99
Master of Antares	DV	74.99
MAXX	DV	79.00
MDK	DV	77.99
Mechwarrior 2 Merce.	DV	79.99
MegaPak 6	DA	79.99
Microsoft Fussball	DA	59.00
Monster Truck	DA	79.99
Mutant Penguins	DA	54.99
Nascar Racing 2	DA	79.99
NBA Jam Extreme	DA	69.99
NBA Live 97	DV	74.99
Necrodome (Win95)	DA	64.99
Nemesis/Wizardy Adv.	DV	69.99
Nemesis (Zork)	DV	84.00
Net Zone	DA	59.99
NHL Hockey 97	DV	74.99
NHL Hockey 95	DA	69.99
Olympic Soccer	DA	64.99

TOP SPIEL DES MONATS



Daggerfall dt 74.99

Orionburger	DV	64.99
Pandora Akte	DV	79.99
Panzer Dragoon	DV	69.99
Pax Imperia 2	DV*	84.99
Privateer 2 The Dark	DV	79.99
QAD	DV	69.00
Quest for Glory 4	DA*	79.00
Re-Loaded	DV	60.99
Rendevouz im Weltra.	DV	79.99
Return Fire (Win 95)	DV	69.99
Riddle of Master Lu	DV	69.99
Risiko (Win95)	DV	69.99
Safecracker	DA	69.99
Sampras Extreme Ten.	DV	79.00
Schleichfahrt	DV	64.99
Sega Rally	DV	69.99
Shattered Steel	DV	69.99
Shine	DA	79.99
Siedler 2	DV	69.00
Sim Copter	DV	69.99
Sim City 2000 Netzw.	DV	89.99
Sim Park	DV	69.99
Simon t.S.im Weltall	DV*	79.00
Space Quest 6 (Win)	DV	79.00
Star T.Starfleet Ac.	DV*	69.99
Star General	DV	64.99
Starcraft	DV	84.99
Steel Panthers 2	DV	64.99
Super Eurofighter 2.	DV	79.99
T-Mek	DA	74.00
The Simpsons	DA	59.99
Theme Hospital	DV	74.99
Titanic	DV*	74.00
Tomb Raider	DV	64.99
UEFA Champ. 96/97	DV	74.00
US Navy Fighters 97	DV	79.99
Warcraft 2 Exclusiv	DV	84.99
Warhammer - I.Scha.	DV	64.99
Wing Commander 4	DV	59.99
Wipe Out 2097	DA	79.00
WWF in Your House	DA	59.99

CD-ROM Spiele-Sonderangebote

A-10 Cuba	DA	49.99
A-Train	DV	24.00
AH-64D Longb. Miss.	DV	44.99
Asterix & Obelix 2	DA	49.00
Battle Beast	DV	24.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bermuda Syndrom	DV	24.00
Bloodwings	EV	34.99
Bug	DV	49.99
Bureau 13	DA	34.99
Buried in Time	DV	19.99
Caesar 2	DV	49.99
Chesshousers	DA	19.00
Civilisation 2 Data	DV	39.00
Come G. Some! Level	DV	19.80
Comm. & Campanion	DV	24.00
Comm.&Conquer Data	DV	29.00
Comm. & Conq.2 Le.	DA	19.00
Comm. & Conq. Ed.3	DV	19.99
Comm. & Conq.Level	DV	9.99
Comm. & Conq.2 Mi.	DV	29.00
Commander Blood	DV	34.99
Comm. & Conq.2 Lev	DA	19.00
Conquest o.t.n.W.Del	DV	49.99
Crystal Blaster	DA	19.00
Cyberia 1	DV	24.99
Cyclones	DA	19.99
D's Blackmarket	DV	24.99
Das schwarze Auge 3	DV	39.99
Das Schwarze Auge 2	DV	24.99
Descent 1	DA	24.99
Descent 1 Level-CD	DV	14.99
Die Fugger 2	DV	49.99
Digital DOS Games	DV	9.99
Doppelkopf Prof.	DV	39.00
Doppelkopf f. Window	DV	34.99
Dungeon Master 2	DV	24.99
Dust Classic	DV	24.00
EA Sports Rugby	DA	32.99
Earth Worm Jim Win95	DV	24.00
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
F1 Grand Prix 2 Fah.	DV	24.00
Frankenstein	DV	24.99
Games Gold 1	DA	39.99
Hand of Fate	DV	29.99
Helicopter Mania	DA	19.00
Helicops	DV	49.00
Jorune: Alien Logic	DA	32.99
Judge Dredd PC	DA	19.99
Jungle Strike	EV	34.99
Kids on Site	EV	26.99
Loadrunner	DV	24.99
Magic Carpet 2	DV	29.00
Menzoberranzan	DA	34.00
Morph	DA	19.00
Nascar Racing	DA	19.00
Nato Fighters ATF D.	DV	29.00
NFL Quarterback 96	DA	24.99
Onside Soccer	DV	29.99
Panzergeneral 2 Wi95	DA	29.99
Perfect Grand Prix	DA	24.00
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.00
Primal Rage	DA	24.99
Raven Project	DV	49.00
Rayman	DA	34.99
Revolution X	DA	19.99
Rise 2 Resurection	DA	29.99
Rol Crusaders	DA	19.00
Scenariomania (Leve	DA	19.00
Sensible W.o. Soccer	DV	14.99
Sensible Golf	DA	44.99
Shockwaves Express	DA	19.00
Siedler 2 Datadisk	DV	29.99
Silent Hunter Patro	DV	24.00
Sim City Classic	DV	24.00
Sim Earth	DV	24.00
Sim Farm	DV	24.00
Sim Life	DV	24.00
Skat für Windows	DV	34.00
Soccer Pros'96	DA	19.00
Space Jam	DA	49.99
Speed Rage	DV	29.99
Spiele Hits 1 Level	DV	12.99
Star Trek: Next Gen.	DV	39.00
Star Trek Klingonen	DA	49.99
Starfighter 3000	DV	29.99
Syndicate Wars	DV	44.99
Terminator Skynet	DA	39.00
Time Commando	DV	49.00
Torin's Passage	DV	24.99
Tracer	DV	49.99
Trainer Classic	DV	9.99
Virtual Pool	DA	24.99
Virtuoso Classic	DV	19.00
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Warcraft 1	DA	24.99
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Warriors	DV	19.99
Whale's Voyage	DA	19.00
Winter Supersports	DA	19.00
Worms Classic	DV	29.00
WWF Wrestlem. Arca.	DA	24.99
Zoop	DA	39.00

CD-ROM Spiele-Zubehör

Aerosp. Boxen 2*5W	DV	29.00
Gravis Gamepad	DV	36.99
Gravis Analog Pro	DV	49.99
PC Maus Glider	DV	19.00



Sidewinder Game Pad	DV	69.99
Truedox Joypad TJ-50	EV	19.99

Kostenlos!

Schicken Sie uns den ausgefüllten Coupon und Sie erhalten kostenfrei und unverbindlich das neueste Playcom Magazin mit Spieletests, Lösungshilfen und einer Riesenauswahl der neuesten Spiele für alle Systeme.



Gleich abschicken! limitierte Auflage!

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

*Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026*
*Versand für **Deutschland**, Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** an*
- *Wir führen auch:SNES, Gameboy, Mega Drive, Saturn Playstation und 3DO Spiele*

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme. Ab DM 250.– /ÖS 2000,– Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18.– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Playcom Magazin Cupon
ausfüllen und zurücksenden an
Playcom GmbH
Leibnitzstr. 30 80686 München.

Name

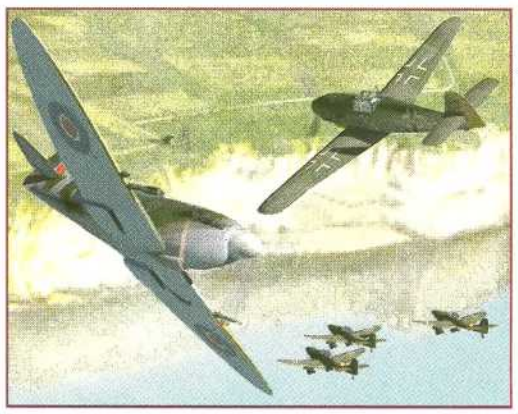
Straße, HausNr.

PLZ, Ort

AIR WARRIOR II







Seit über zehn Jahren bekriegen sich Piloten aus aller Welt und auf nahezu allen Computersystemen über den virtuellen Äther mit dem Vorgänger – „Air Warrior" ist bereits sowas wie eine Online-Legende. Jetzt gibt es das Multiplayer-Fluggefühl auch für nicht vernetzte Spieler.

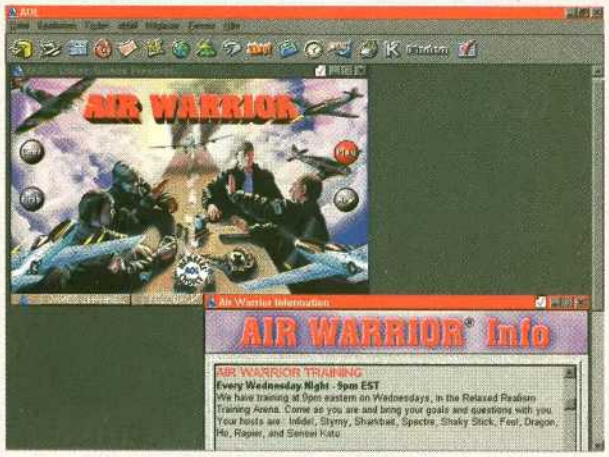
Das Zauberwort hinter diesem Programm lautet „Training": Wer sich zum ersten Mal bei den Air Warriors im Netz einloggt, um mit Flugzeugen aus den beiden Weltkriegen ein paar Gegner vom Online-Himmel zu holen, wird eine böse Überraschung erleben – stahlharte Fliegerasse warten nur darauf, den Neuling auf die harte Tour einzulernen! Kaum hat die Maschine den Boden verlassen, schon befindet sie sich unter Feindbeschuß; ja, teilweise wird man bereits auf der Startbahn angegriffen. Für Interactive Magic lag die Idee der Offline-Schulung daher förmlich in der Luft.

Offline-Training für Online-Piloten

Da man es bei Air Warrior nicht mit einer x-beliebigen Computersimulation, sondern mit (zumeist versierten) menschlichen Widersachern zu tun bekommt, wollen Flugeigenschaften und Leistungsgrenzen der eigenen Maschine sowie Luftkampftaktiken und Schwächen der Gegner genauestens analysiert sein, um länger als ein paar Minuten in der Luft bleiben zu können. Ein Blick auf die Telefonrechnung zeigt auch, daß die erforderlichen Übungsrunden im Netz kein ganz billiger Spaß sind. Werfen wir daher nun einen Blick auf die Offline-Alternative – sind die CPU-Sparringspartner ihre 99 Mark wert?

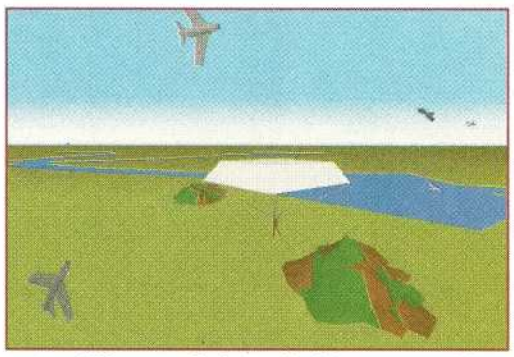
Die Spanne der hier offerierten Szenarien reicht vom 1. Weltkrieg bis zum Koreakonflikt und umfaßt über 350 Missionen. Dabei darf jeweils gewählt werden, für welche der kriegführenden Parteien man gerne abheben würde. Wer also schon immer mal ein ganzes Rudel deutscher Bomber stoppen oder für Japan

EIN KLASSIKER AM ONLINE-HIMMEL: AIR WARRIOR

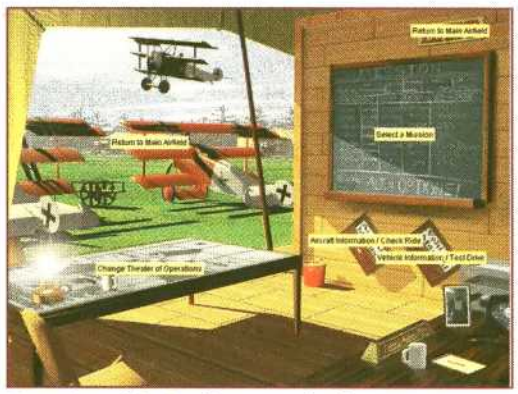


Das Hauptmenü von AOL, Kennwort: „Air Warrior"

Der „Urgroßvater" aller Online-Flugsimulationen wurde 1986 von der Kesmai Corporation vorgestellt, Konvertierungen für Mac und Amiga folgten. Noch heute bieten Online-Dienste wie **AOL und CompuServe** die Möglichkeit, mit dem Programm (und jetzt auch dem Nachfolger) seine fliegerischen Fähigkeiten mit Gegnern aus aller Welt zu messen. Der **Download der dafür erforderlichen Software nimmt** mit einem 28.8er Modem rund **eine Stunde in Anspruch**. Doch ist das gar nichts, verglichen mit der benötigten Zeit, bis man die realistischen Maschinen wirklich beherrscht. Wer Pech hat, erwischt außerdem einen Tag, an dem sich echte US-Piloten einen Spaß daraus machen, Neulinge abzuschießen. Dieses Hobby kommt in den Staaten längst nicht so teuer wie hierzulande, da Telefonate im Ortsnetz dort kostenlos sind. Auch die Engländer haben es in diesem Punkt besser als wir: dort bieten Kabelstationen als Lockmittel ebenfalls Online-Verbindungen zu Dumpingpreisen.



In Notfällen muß der Fallschirm manuell ausgelöst werden



Komfortable Bedienung dank Pop-up-Menüs

den pazifischen Luftraum erobern wollte, kommt genauso zu seinem Recht wie die Fans des Roten Barons. Auch Testflüge in den über 35 bis hin zum Cockpit originalgetreuen Maschinen werden angeboten. Oder möchten Sie Ihre Heimatstadt in virtuelle Asche legen? Auch das ist dank des integrierten Missionseditors und der verwendeten Originalkarten machbar.

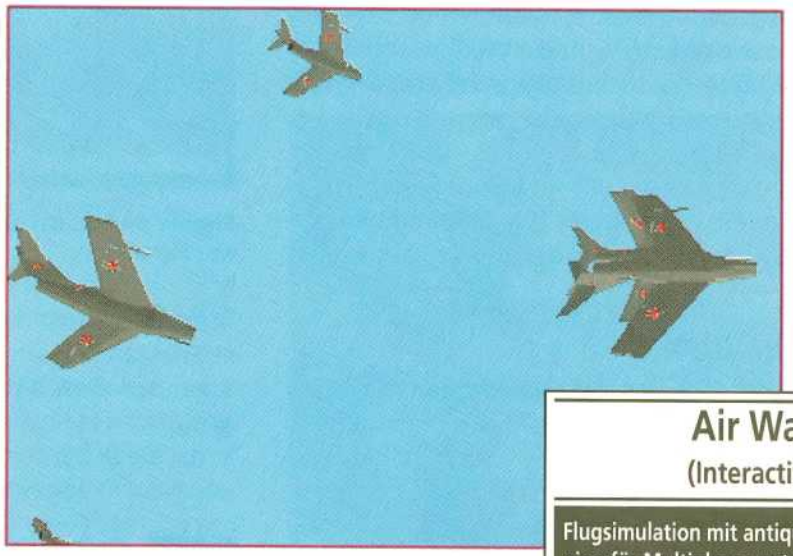
Die bereits vorgegebenen Einsätze orientieren sich ganz überwiegend an realen Aufträgen und historischen Gegebenheiten, wobei jedoch stets das Multiplayer-Element mitschwingt. Meistens fliegt man also zusammen mit einer ganzen Staffel eigenständig agierender Flügelmänner in die Schlacht. Und genau wie im Netz geben die Kameraden eifrig Kommentare über Funk von sich. Gelegentlich findet man auch nicht historisch verbürgte Missionen, was dann im Briefing ausdrücklich erwähnt wird. Diese bilden in der Regel einen einfachen Einstieg ins ansonsten recht komplizierte Spielgeschehen – noch simpler ist nur der Alarmstart per Instant-Action.

Hört sich doch gut an, werden Online-Flieger in spe jetzt sagen. Doch was ist mit all jenen, die einfach nur eine Flugsimulation suchen und weder über ein Modem noch ein lokales Netzwerk verfügen? Nun, diese Fraktion darf eben keine allzu hohen Ansprüche an die Präsentation stellen: Zwar spendierte man den Auswahlmenüs hübsch gezeichnete Screens und hält auch mit Abbildungen der Flugzeuge nicht hinter dem Berg, doch in der Luft wird's kritisch – gegenüber dem nach heutigen Maßstäben schreiend häßlichen Oldie-Original hat sich da wenig geändert. Man überfliegt farb- und detailarme Vektorlandschaften, die in höheren Auflösungen (bis zu 1024 x 768) erst auf einem Pentium 133 in Schwung kommen. Als akustische Begleiter melden sich nur monotones Motorengebrumm und ebenso eintönig knatternde Bordgeschütze zum Dienst. Und die gleichfalls möglichen Ausflüge in Bodenfahrzeugen scheinen überhaupt für Masochisten reserviert. Wo sonst kann sich ein robuster Militärjeep im 2. Gang schon bei der leichtesten Lenkbewegung überschlagen?

Das Fazit fällt hier also leicht wie selten: Als Offline-Training für Online-Piloten ist Air Warrior II nicht nur wegen des beinharten Schwierigkeitsgrades bei vollem Realismus gut geeignet – das Programm enthält auch zehn Freistunden bei AOL. Reine Heimflieger dagegen sollten sich von der gebotenen Datenfülle und Missionsvielfalt nicht blenden lassen; für sie gibt es massig bessere Simulationen. (mz)



Im Vollbildschirm-Modus fehlen auch die Funksprüche



Nichts war's mit Kamikaze: Flugzeuge kollidieren nicht miteinander



Das kleinste Sichtfenster mit allen Instrumenten



Bomber geben traditionell verlockende Ziele ab

Air Warrior II

(Interactive Magic)

Flugsimulation mit antiquierter Grafik, als Training für Multiplayer gut geeignet

GRAFIK	*44%*
SOUND	*39%*
STEUERUNG	*68%*
MOTIVATION	*65%*



62%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 61 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Joypad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	über Modem, Netzwerk, AOL und CompuServe
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgames.de



MAGIC Die Zusammenkunft

Nach Acclaims eher actionlastiger Versoftung des populären Trading Cards-Spiels der Wizards of the Coast legt nun MicroProse die Karten auf den virtuellen Tisch. Für die Magier im Lande ist das eine gute Nachricht – wir haben in diesem Zusammenhang aber auch eine weniger gute.



EIN MAGISCHER ENGPASS?

Passionierte Sammelkartenspieler dürfen zunächst einmal aufatmen: Ja, dieses Programm bietet wirklich und wahrhaftig Magic, wie man es auf der ganzen Welt kennt und liebt. Bloß ist es leider bei weitem nicht so umfangreich, wie erste Verlautbarungen hoffen ließen. Tatsächlich werden zwar bereits die Regeln der dieser Tage erscheinenden Fünften (Basis-) Edition verwendet, doch sind im wesentlichen nur die Karten der Vierten Edition implementiert, ergänzt durch ein paar zusätzliche Motive wie den berühmt-berüchtigten „Schwarzen Lotus" (unter Sammlern die gefragteste Karte überhaupt). Alles in allem kommen so etwa 400 Länder, Artefakte, Kreaturen und Sprüche zusammen. Und das ist selbst dann nicht die Welt, wenn man bedenkt, daß sich bei MicroProse bereits einige Erweiterungssets im Planungsstadium befinden. Turnierspieler mögen zudem bemängeln, daß manche der eingebauten Karten bei den beliebten Typ II-Turnieren gar nicht erlaubt sind. Zu Trainingszwecken ist das abgekartete (Computer-) Spiel also nur bedingt geeignet – wie sieht es aber mit dem Unterhaltungswert aus?



Eigene Deckkonstruktionen gehen dank Suchfilter bequem von der Hand



DER DECK BUILDER

Abgesehen vom Tutorial umfaßt das Programm drei getrennte Bereiche. Den Anfang macht der Deck Builder, wo man sich sein Blatt (ein um die 60 Karten dicker Stapel an Beschwörungen und Sprüchen) für die nächste Partie zusammenstellt. Wer das Spielkonzept an sich überhaupt nicht kennt, sollte jetzt zunächst im Kasten „Magic Live" weiterlesen. Allen anderen sei gesagt, daß die Regeln der Vorlage von MicroProse peinlich genau umgesetzt wurden. Auch offeriert die Software eine ganze Palette bereits fixfertig konstruierter Decks. Wer seine Auswahl selbst treffen möchte, findet alle verfügbaren Bilder in alphabetischer Reihenfolge auf einer Scrolleiste am unteren Screenrand. Hier darf nach Sorten gefiltert werden, beispielsweise so: Man läßt sich zuerst alle Länder aufzeigen, danach nur Kreaturen einer bestimmten Mana-Farbe, dann Verzauberungen, Artefakte usw. Per Maus werden die gewünschten Sprüche in das Deck gezogen, welches schließlich unter einem passenden Namen abgespeichert werden kann.



DAS DUELL

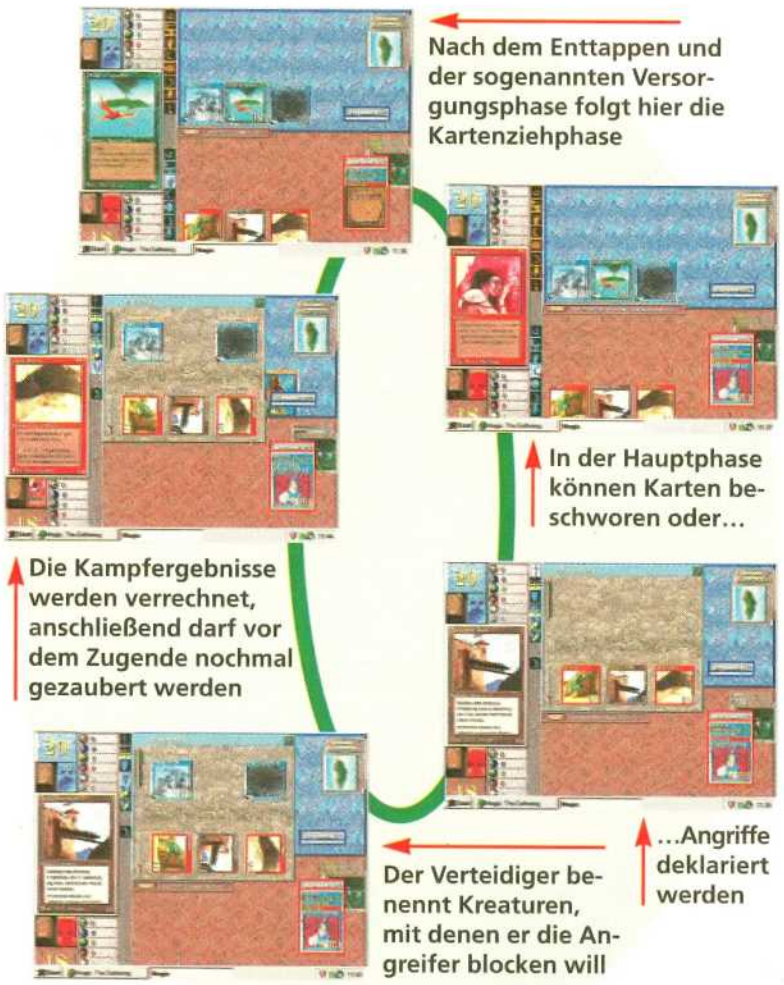
Wer eine einzelne Partie oder auch eine Kampagne bestreiten möchte, ist hier richtig. Dem Computergegner wird eines der abgespeicherten Decks zugewiesen (egal ob selbstgestrickt oder mitgeliefert), dasselbe gilt natürlich für die eigene Kartenausstattung. Sodann geht es wiederum streng

MAGIC LIVE

Im August 1993 erlebte die Spielewelt eine kleine Revolution: Das strategische Sammelkartenspiel **Magic: The Gathering** rollte binnen weniger Monate den Markt auf, wurde zum Stammvater eines ganzen Genres und blickt mittlerweile auf **eine Milliarde weltweit verkaufter Karten** zurück! Obzwar Magic auch zu dritt oder viert gespielt werden kann, ist es in der Hauptsache ein Duell. Dabei stellen sich die Kontrahenten zunächst ein Deck aus ihrer Kartensammlung zusammen, nehmen sieben davon zur Hand und legen dann rundenweise erstmal sogenannte **Länder** ab. Das ländereigene **Mana** (Gebirge produzieren etwa rotes Mana, Ebenen weißes) wird dazu verwendet, entsprechende **Kreaturen** und diverse Formen von **Zaubersprüchen** oder **Artefakten** zu beschwören – ebenfalls von Spielkarten repräsentiert. Mit den Monstern werden Kämpfe ausgefochten, die Spells, Artefakte oder auch Sonderfähigkeiten der Kreaturen können unterschiedlichste Zwecke erfüllen. Da gibt es Kraftverstärker, Schadenszauber, Manaproduzenten und noch viel mehr. Letzten Endes gilt es jedenfalls, die anfänglich 20 Lebenspunkte des Gegners auf Null zu reduzieren.



Einige neue Motive aus den Trugbildern und den Visionen



Beim Duell werden alle regeltechnischen Zwischenschritte einer Runde peinlich genau abgehakt

nach den originalen Regeln zur Sache: Die obere Hälfte des Bildschirms gehört dem Feind, auf der unteren werden nach und nach die eigenen Kreaturen und Sprüche beschworen bzw. ausgelegt. Alles ist dabei gut zu erkennen. Und wer sich über die Wirkungsweise einer bestimmten Karte unsicher ist, kann sie zwecks genauerer Inspektion jederzeit auf „Lebensgröße" zoomen.

Hinsichtlich des kritischen Punktes der Spielstärke können wir uns insgesamt nicht beschweren. Nur hin und wieder zeigt die KI Unsicherheiten. Vor allem auch bei umfangreichen Grabenkampfpartien, wo der Rechner ohnehin in die Knie geht. Andererseits überraschte uns die CPU dafür hin und wieder mit recht geschickten Kombinationen. Und falls eine Partie mal zu lange dauert, kann man sie selbstverständlich speichern und später beenden.



DAS ROLLENSPIEL

Puristen mögen uns verzeihen, aber einen Namen mußte dieses putzige Spiel im Spiel ja haben – und ein Rollenspiel ist's halt am ehesten. Als Magier durchstreift man dabei das Fantasy-Ländle Shandalar, um dort böse Erzzauberer zu bekämpfen. Unterwegs legt man sich mit allerlei niederem Spellcaster-Gesindel an, um bei gewonnenen Duellen neue Karten einzusacken, Hinweise auf Dungeons mit besonders wertvollen Sprüchen zu erhalten und dergleichen mehr. In Städten und Dörfern kann man gar kleinere Aufträge im Stil von „Beseitige bitte innerhalb der nächsten drei Tage diese widerliche Hexe,



Shandalar von oben



Ein typischer Rollenspiel-Dungeon?



In Ortschaften kann man auch Karten kaufen, falls das Geld reicht – oder welche verkaufen, damit es reicht

Der Reiz des regeltechnisch verhältnismäßig handlichen Spiels liegt in der schieren Vielfalt seiner taktischen Möglichkeiten. Beispielsweise gewinnen manche an sich nicht besonders starke Karten enorm an Macht, wenn man sie mit bestimmten anderen kombiniert. Auch gibt es in Wahrheit zwar stärkere und schwächere, aber keine optimalen Decks – gegen jede Konstruktion ist auch ein „magisches" Kraut gewachsen. Man muß nur erst auf die richtige Idee kommen...



Damit es auch künftig nicht langweilig wird, wirft der Hersteller **Wizards of the Coast** zwei- bis dreimal im Jahr eine Erweiterungsedition auf den Markt. Momentan aktuell wären hier die „Trugbilder" und die „Visionen". Zudem wird gerade die überarbeitete fünfte Auflage der Basisedition veröffentlicht. Die Karten stehen in sogenannten „Startersets" bzw. „Boostern" bereit. Erstere beinhalten 60 zufällig zusammengestellte Motive plus ein Regelheft, letztere je nach Version zwischen 8 und 15 Karten. Die Preise belaufen sich auf bis zu 20 Mark bei Startersets, während Boosterpacks maximal 5,– DM kosten. Und auf Börsen oder in Spezialgeschäften sind Magic-Karten zu stark schwankenden Preisen sogar einzeln erhältlich.



Etliche hübsche Zwischenbilder und -screens lockern das Geschehen auf

die uns immer piesackt!" annehmen, deren termingerechte Erfüllung (in Form eines gewonnenen Duells) dann mit verschiedenen Wohltätigkeiten belohnt wird.
Wirklich, dieses aus der Meisterhand von Sid Meier persönlich stammende Abenteuer hat uns ausnehmend gut gefallen. Man spielt und spielt so vor sich hin und will gar nicht mehr aufhören – ein Kampf gegen 'nen Druiden, Hexer oder was auch immer geht schon noch vor dem Abendessen. Anders gesagt: Ohne dieses aus der Vogelperspektive präsentierte Teilprogramm wäre die ganze Software bloß eine etwas dröge und letzten Endes nur sehr begrenzt taugliche Veranstaltung.



MEHR SEIN ALS SCHEIN

Ganz im Sinne der Strategicals von MicroProse sieht das Game zwar durchaus erträglich aus (insbesondere in manchen Sequenzen des Rollenspiel-Parts), bricht aber keine optischen Rekorde. Auch Musik und Soundeffekte klingen kaum mehr als nett. Dafür ist die Steuerung durchdacht und ausgereift, hier macht der oft strapazierte Begriff „intuitiv" tatsächlich mal Sinn.
Die Gretchenfrage ist trotz allem, wer dieses Spiel benötigt. Okay, vielleicht Jungmagier, die den prinzipiellen Umgang mit einem echten TC-Set trainieren wollen. Altgediente Magic-Fans mit weit über 1000 Karten in der Schublade werden jedoch vor der hier arg beschränkten Auswahl kapitulieren, da sie nicht einmal eine vernünftige Vorbereitung auf den nächsten magischen Abend ermöglicht. Am besten werden all jene bedient, die einfach ein handliches Rollenspiel mit Magic-Background und vielen launigen Duellen im Sinne haben. (jn)

MAGISCHER LESESTOFF





Kartefakt mit einem Artikel zur Fünften Edition

Zeitweilig gab es mehrere deutsche Zeitschriften, die sich mit Trading Cards befaßten, übriggeblieben ist nur **Kartefakt**, ein zweimonatlich erscheinendes Magazin aus der Nautilus-Redaktion. Das mittlerweile zum offiziellen Organ der **Duelist Convention** (einem internationalen Zusammenschluß der Magic-Spieler) avancierte Heft liefert auf rund 120 Seiten Vorberichte zu neuen Magic-Editionen, gibt Tips zur Deckkonstruktion, druckt Bestands- und Preislisten, kümmert sich um Turniere oder Tauschbörsen und stellt auch andere Spielsysteme vor. Erhältlich ist es für 7,80 DM im Fachhandel oder beim Abenteuer Medien Verlag, Rostocker Str. 1, 20099 Hamburg.
Wer sich dem Thema lieber *roman*tisch nähern möchte, dem seien die **Magic-Romane** aus dem Heyne Verlag empfohlen. Für rund 15,– DM pro Taschenbuch warten teils durchaus packende Fantasy-Abenteuer vor einem an das Spiel angelehnten Szenario.



Geschichten aus Dominia, der Welt von Magic

Magic: Die Zusammenkunft
(MicroProse)

Der Sammelkarten-Megaseller als ungewöhnlicher Genremix für den PC.

GRAFIK	66%
SOUND	62%
STEUERUNG	84%
MOTIVATION	77%



75%

USK-Freigabe:	o. Altersbesch.
Schwierigkeit:	für Geübte
(Rollenspiel:	4 Stufen)
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	Pentium mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM und 105 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	englisch, Handbuch deutsch
MULTIPLAYER:	Internet-Version in Arbeit
ONLINE-INFO:	http://www.microprose.com

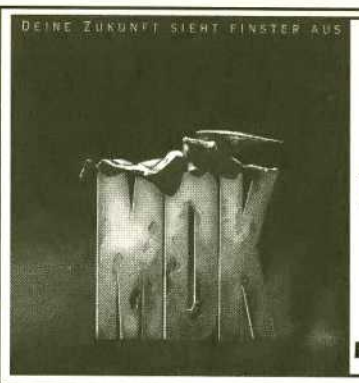
Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

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



Top Titel!
M.D.K.
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
9 - The Last Resort	DV	74,99
A - 10 Cuba	DA	49,99
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 o. Rifles·D. Gewehr	DV	69,99
AH - 64 Longbow	DV	79,99
AH - 64 Missiondisk	DV	44,99
Air Warrior II	**DV**	**84,99**
Amber	**DV**	**74,99**
Armored Fist 2	DV	x79,99
Asterix & Obelix	DV	49,99
Atomic Bombermann	DA	x59,99
Banzai Bugs	**DV**	**x49,99**
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	39,99
Battle Sport	DA	x74,99
Battlecruiser 3000 AD	**DA**	**74,99**
Bazooka Sue	DV	79,99
Betrayal in Antara	**DV**	**74,99**
Birthright	DV	x69,99
Blam Maschinehead	DV	69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Blood & Magic	DV	79,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Civil War General	DV	79,99
Comanche 3.0	DV	x79,99
Comanche 3.0	EV	74,99
Comm. Acecs o.t.Deep	DV	74,99
Command & Conquer 1	DV	69,99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**84,99**
Comm. & Conq. 2 Data	**DV**	**29,99**
Conquest Deluxe	**DV**	**49,99**
Crow: City o. Angles	DA	84,99
Daggerfall	DV	69,99
Darklight Conflict	DV	x74,99
Das Hexagon Kartell	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Daytona USA	DV	69,99
Deadlock	DV	79,99
Deadly Tide	DV	74,99
Death Rallay	DA	x49,99
Delirium	DA	x74,99
Descent t. Undermount.	DA	x79,99
Destruction Derby 2	DV	69,99
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**	**x74,99**
Down i.t. Damps	DV	69,99
Dragon Dice	DV	74,99
Dragon Lore 2	DV	69,99
Dragonheart	**DV**	**69,99**
Ecstatica 2	DV	74,99
Evidence	DV	x74,99
Exhumed	**DV**	**74,99**
F 22 Lightning 2	DV	79,99
Fallen Heaven	**DV**	**84,99**
Fallout	DA	x74,99
Fifa Soccer 97	DV	74,99

CD-ROM

Fun Compilation enthält:	DV	79,99
· Star Trek 3		
· Rallay Racing 97		
· PGA Tour Golf 486		
G-Nome	**DV**	**69,99**
Gigapack 1	DV	74,99
Grand Prix Manager 2	DV	84,99
Have a Nice Day	**DV**	**59,99**
Heroes o.M & Magic 2	DV	i.V.
Holiday Island	DV	69,99
Holiday Island DATA	DV	29,99
Hunter Hunted	DV	69,99
Independence Day	DV	i.V.
Interstate 76	DV	x79,99
Interstate 76	**EV**	**69,99**
Iron & Blood	**DV**	**74,99**
Iron Man	DA	64,99
Isnogud	DA	69,99
Jagged Alliance 2	DV	x74,99
Jedi Knight	EV	x79,99
Jetfighter 3	EV	74,99
Jetfighter 3	DV	x74,99
John Maddon 97	DA	74,99
Kais Power Goo	DV	79,99
Kilrathi Saga/WC 1-3	**DV**	**57,99**
Kings Quest Coll. 1-6	DA	49,99
KKND	**DV**	**59,99**
Larry 7	DV	79,99
Larry Collection 1-6	DA	49,99
Lighthouse	DV	79,99
LInks LS	DA	89,99
Links LS Course Coll.1	DA	54,99
LInks Ls Course Coll.2	DA	54,99
Links LS Course Coll.3	DA	54,99
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lost Vikings 2	**DV**	**64,99**
Magic the Gathering	DV	x74,99
Manhatten	DV	x74,99
Master of Antares	**DV**	**79,99**
M.A.X.	**DV**	**74,99**
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monster Truck/Madn.	DA	74,99
Mutant Pinguins	**DA**	**59,99**
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Live 97	DV	74,99
Necrodome	DV	69,99
Need for Speed Edition	DV	79,99
Need for Speed 2	DV	i.V.
Nemesis	DV	x79,99
NHL Hockey 97	DV	74,99
Orionburger	DV	69,99
Pandora Akte	DV	74,99
Panzer Dragoon	DV	69,99
Perfect Weapon	DV	x74,99
Police Quest Coll. 1-4	DA	49,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Privateer 2/Darkening	DV	79,99
Prof. Tim ver. Werkstatt	DV	59,99
Project Paradis	DV	69,99
Rally Racing´97	DV	69,99
R.A.M.A.	DV	79,99
Realms of the Haunting	DV	79,99
Rebel Assault II	DV	49,99
Risiko	DV	69,99
Road Rash	DV	59,99
Schleichfahrt	DV	69,99

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

Unsere Hit`s!

Der Hammer Preis!
Gravis Game Pad
+CD Creatures deutsche Version
+CD Martini Racing dt. Version
DM 59,99
Nur solange Vorrat reicht!



THE CROW
City of Angels
Deutsche Version!
DM 84,99

NHL Hockey`94 D. Anleitung
Magic Carpet 1 +DATA D. Version
Space Hulk D. Version
Solange Vorrat reicht!
je nur DM 9,99

G - Nome
Deutsche Version DM 69,99

Master of Antares (Orion 2)
Deutsche Version DM 79,99

Fallen Heaven
Deutsche Version DM 84,99

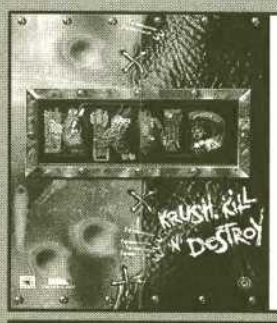
Floyd
Deutsche Version DM x79,99

Lost Vikings 2
Deutsche Version DM 67,99

SEGA RALLYE
Deutsche Version DM 69,99

Secret of Luxor
Deutsche Version DM 79,99

UEFA Champ. League 96/97
Deutsche Version DM 67,99



KKND
Deutsche Version
DM 59,99



Dominion
Deutsche Version
DM 74,99

Händleranfragen erwünscht!

Fifa Soccer Manager	DV	i.V.
F1 Autorennen	DV	x84,99
Flottenmanöver	DV	69,99
Floyd	DV	x79,99
Flying Corps	**DV**	**79,99**
Formula One Gr. Prix 2	**DV**	**79,99**
F1 GP 2 - Perfect GP	DV	29,99
F1 GP 2 Fahrertraining	DV	29,99
Secret of Luxor	**DV**	**79,99**
Sega Rallye	**DV**	**69,99**
Sherlock Holmes 2	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim Copter	DV	69,99
Slam Tilt - Flipper	DA	49,99
Sonic 3 D	EV	64,99
Space Jam	DA	49,99

CD-ROM

Space Quest Coll. 1-5	DA	49,99
Stadt d. verl. Kinder	DV	79,99
Star General	DV	69,99
Star Trek Fleet Acade.	**DV**	**x74,99**
Steel Panther 2	DV	x69,99
Street Racer	DA	54,99
T.F.X. 2000 + Mission CD	DV	79,99
T.F.X. 2000 Mission CD	DV	34,99
T.P. Alley Bowling	DA	74,99
The Dig	DV	49,99
The Neverhood	DA	99,99
Theme Hospital	DV	x74,99
Tie Fighter	DV	49,99
Time Laps	DV	69,99
Titanic	DV	x67,99
Tomb Raider	**DV**	**64,99**
Toonstruck	DV	69,99
Top Ware Gold Games	DV	34,99
Tunnel B 1	DV	79,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	DV	x67,99
US-Navy Fighter 97	DV	79,99
Vikings	**DV**	**34,99**
Wagnes of War		i.V.
War Wind	DV	69,99
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
WipEout 2097	DA	x72,99
Wizardy Gold/SVGA	DA	69,99
Worms Data	DV	34,99
Worms + Data	DV	69,99
WWF i.y. House	**DA**	**69,99**
X-Wing vs Tie Fighter	DA	x74,99
Zorck Nemesis	DV	74,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	34,99
Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Anvil of Dawn	DV	29,99
Ascendancy	DV	29,99
Batman Forever	DA	24,99
Battle Beast	DA	24,99
Bermuda Syndrom	DV	24,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Cyberia 1	DV	24,99
Crusader No Regret	DV	39,99
Descent 1	DA	24,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Gene Wars	DV	39,99
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
Imperium Romanum	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Larry 6	DV	19,99
Magic Carpet + Data	DV	9,99
Magic Carpet 2	DV	29,99
NBA Jam Tournement	DA	24,99
NHL Hockey 94	DA	9,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
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
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Hulk 1	DV	9,99
Space Hulk 2	DV	39,99
Space Quest 6	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
Stonekeep	DV	39,99
Syndicate 2 Wars	DV	39,99
Time Commando	DV	39,99

Angebote: (Fortsetzung)

To Shin Den	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Virtual Pool	DV	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warhammer	DV	29,99
Wing Commander 3	DV	34,99
Worms	DV	x29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Lösungsbücher:

Afterlife	14,80
Amber	14,80
Baphomets Fluch	14,80
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command + Conquer T.1	14,80
Command + Conquer Data	14,80
Command + Conquer T.2	14,80
Cyberia 2	14,80
Elisabeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Larry Teil 1 - 7 Comp.	19,80
Normality	14,80
Prisoneer o. Ice	14,80
Riddle o. Master Lu	14,80
Schleichfahrt	14,80
Siedler 2	14,80
Simon the Sorcerer 1 + 2	14,80
Space Quest 4	14,80
Star Trek 3	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
"Z"	14,80
Zorck Nemesis	14,80

Wir führen Spiele u. Zubehör für Sony PlayStation u. Nintendo 64

Zubehör

Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
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 16 P&P	**149,99**
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,- Software Auftragswert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 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!

MARATHON 2
DURANDAL



Das Beste sind die Zwischenbilder

Am Mac war der Vorgänger eine ganz heiße Ballernummer, doch dieser Rechner ist ja auch nicht so mit 3D-Dungeons unterkellert wie der PC. Daher hat es der für Win 95 konvertierte Nachfolger schwer mit der hiesigen Konkurrenz – wohl zu schwer.

Zunächst einmal enttäuscht die Grafik: Das optisch Gebotene bewegt sich trotz Optionen für SVGA und 16 Bit-Farbtiefe weit unterhalb des technisch Machbaren. Die mittlerweile im Genre üblichen Polygonfiguren sucht man hier vergebens, da schleichen bloß flache Bitmap-Monster durch einfallslose High-Tech-Kulissen. Keine überwältigenden Animationen also, ab und an mal eine aufblitzende Neonröhre als Highlight der Lichteffekte. Der Klangteppich wurde halbwegs solide aus Wasserplätschern, Generatorenrauschen, in Stereo raschelnden Angreifern und mäßigen Schußgeräuschen gewebt; wer darüber hinaus Musik hören möchte, muß schon selber ein Liedchen trällern.



Mangels Head-Up Display bleibt das riesige Info-Fenster in der Praxis laufend eingeblendet

Umso erstaunlicher, daß das anspruchsvolle Gameplay dennoch seine Reize entwickeln kann. Das Zurückschlagen der hiesigen Aliens umfaßt 28 Missionen und neben viel Ballerei auch einen Schuß Knobelei. All die Einaugen, Kopffüßer und Tentakelwesen bewegen sich recht intelligent durch Tempel, Hallen und Gänge, machen vor geschlossenen Türen nicht halt und überraschen durch ausgefeilte Hinterhalte und Kamikazeangriffe. Fühlen sich die Feinde unbeobachtet, erwischt man sie mitunter gar beim Hantieren an Geheimtüren – ein klarer Hinweis auf die dahinterliegende Bonuskammer voller Sammelboni. Da gibt es zunächst Munition für die schwächliche Standard-Magnum, später dann strahlende Fusionslaser, bombige Mörser, giftiges Napalm und Gewehre jeden Kalibers. Allerdings kann jeweils nur ein Feuerwerk zur Zeit eingesetzt werden.

Einaugen, Kopffüßer und Tentakelwesen im Fadenkreuz



Ein Action-Feuerwerk der Mittelklasse

Daß ein paar sparsam über das Terrain verteilte Energieterminals die Lebensgeister wecken, war zu erwarten; daß gelegentlich befreundete Truppen überraschend in die 3D-Szenerie beamen, um bei besonders gnadenlosen Attacken Schützenhilfe zu leisten, ist aber originell. Weniger toll fanden wir die zwar begeh-, aber nicht in den Actionscreen einblendbare Karte. Fazit: Im Dungeon (zu) wenig Neues. (rl)

Marathon 2
(Funware/Bungie)

Optisch schwacher 3D-Actionkerker, inhaltlich nicht ohne Reize

GRAFIK	64%
SOUND	62%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	68%



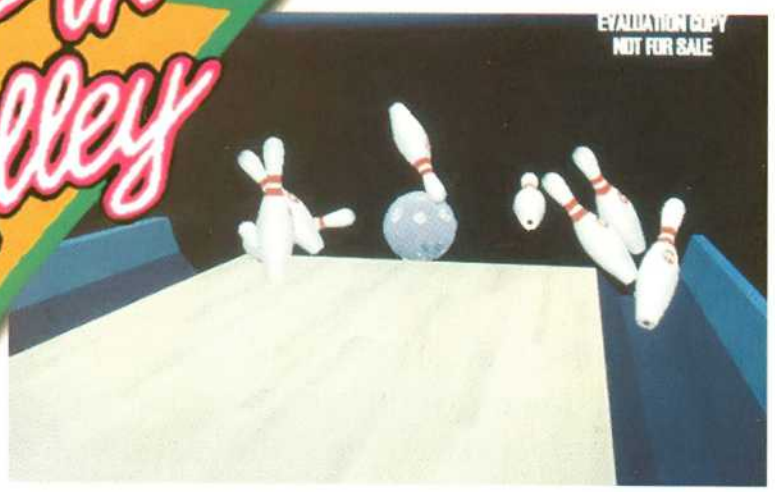
65%

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschrittene
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486er (P90 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	12 kleine Arenen für 2 Spieler via (Null-) Modem, maximal 8 Spieler via IPX-Netzwerk/Internet
ONLINE-INFO:	http://www.funware.de



Ten Pin Alley



Optisch mögen die Bowlingbahnen von Adrenalin Entertainment und Electronic Arts keinen Kegel umwerfen, doch an Realismus mangelt es ihnen nicht. Zudem holt man sich vor dem Monitor keinen Fußpilz von geliehenem Schuhwerk...

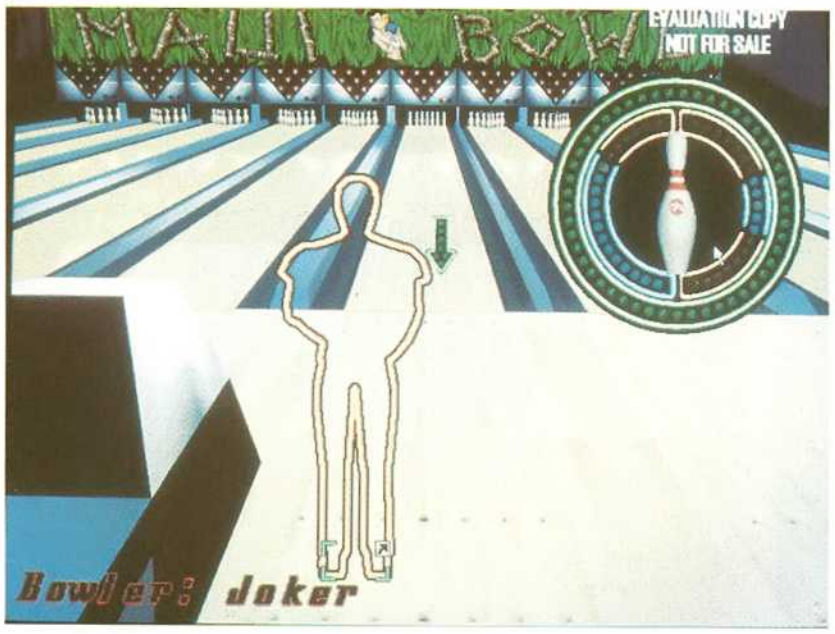
Auf drei verschiedenen Bahnen wird hier nicht nur in Einzelspielen abgeräumt: Während des Amateur- bzw. Profiturniers geht es im KO-System über fünf Runden zur Sache, und in den Ligen treten 2, 4, 6, 8 oder 10 Dreierteams gegeneinander an. Damit im Ligabetrieb zwischen unterschiedlich versierten Teilnehmern Chancengleichheit und damit mehr Spannung herrscht, wird optional anhand individueller Handicaps gewertet, die das Programm nach jedem Spieltag neu errechnet.



Wir wählen unseren Digi-Bowler

Die maximal zehn menschlichen Mitspieler (den Rest hat bei Bedarf die CPU im Griff) basteln sich zunächst ihre Alter egos mittels Editor aus acht links- oder rechtshändigen Polygonsportlern zusammen. Im Gegensatz zu den jeweils drei vorgegebenen Fähigkeitswerten sind Name, Farbe der Kleidung und das Gewicht sowie drei unterschiedlich griffige Oberflächen der benutzten Kugel dabei Einstellungssache. Wer mag, kann solche Eigenkreationen auch vom Rechner in sechs Leistungsstufen steuern lassen. Steuerungstechnisch gestaltet sich der Weg zum Strike etwas steinig: Hat man seinen Schützling und den Richtungspfeil per Maus pixelgenau an der gewünschten Stelle plaziert, werden Effet, Stärke und Wurfzeitpunkt durch drei Reaktionsklicks bestimmt – was wegen des hakeligträgen Handlings nicht immer ganz einfach ist. Erschwerend kommt hinzu, daß sich die Beschaffenheit der Bahn laufend ändert, weil der virtuelle Ölfilm wie im richtigen Leben nicht vor jedem Wurf erneuert wird. Die Rendergrafik ist recht grob, die Animationen sind ruckelig, und an den witzigen Jubel- bzw. Ärgerszenen hat man sich bald sattgesehen. Außer ordentlichen Soundeffekten und den per F-Tasten abrufbaren Gegnerschmähungen gibt's wahlweise noch Dudel- oder Rockmusik. Abgespeichert wird in Liga und Turnier automatisch, jedoch jeweils nur ein Spielstand. Fazit: Ten Pin Alley ist eine durchaus ernstgemeinte Sportsimulation, die allerdings erst in geselliger Runde einen gewissen Reiz entwickelt. (st)

Nicht bahnbrechend, aber netter Gruppensport



Nur präzise Mausklicks garantieren einen gelungenen Wurf

Ten Pin Alley

(Adrenalin Entertainment /Electronic Arts)

Brauchbare Bowling-Sim mit Gruppendynamik.

GRAFIK	*57%*
SOUND	*62%*
STEUERUNG	*59%*
MOTIVATION	*63%*



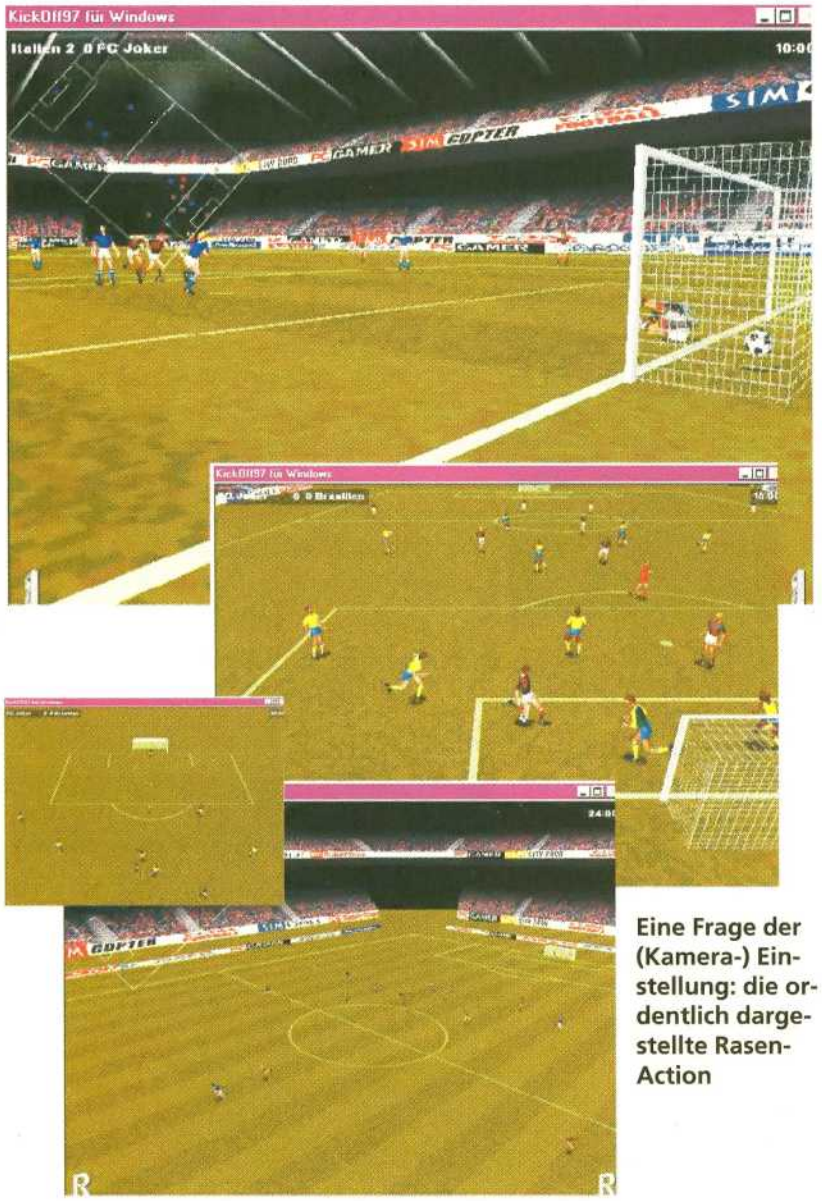
61%

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

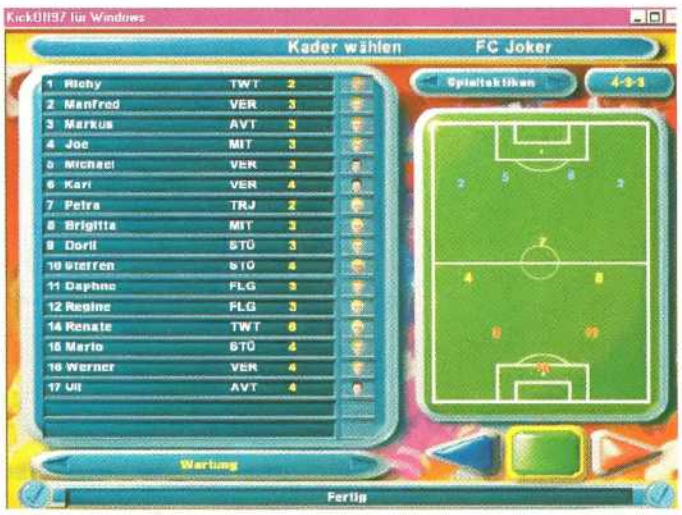
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (P90 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 76 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch
MULTIPLAYER:	Bis zu zehn Bowler hintereinander, Einzelspiele auch via LAN bzw. Internet möglich
ONLINE-INFO:	http://www.adrenalin.com

KICK OFF 97

Um den Klassiker für die neue Saison fit zu machen, hat man den versierten Spielertrainer Anco und das ausgebuffte Management von Maxis engagiert. In die inhaltlichen Neuzugänge wurde aber zu wenig investiert: Kick Off dürfte auch 1997 im Mittelfeld der Genre-Tabelle hängenbleiben.



Eine Frage der (Kamera-) Einstellung: die ordentlich dargestellte Rasen-Action



Mannschaftsaufstellung und Taktikwahl

DAS UMFELD:
Optionen satt

Zur Wahl stehen jetzt 77 Nationalmannschaften sowie die Vereine aus 14 europäischen Ligen. Darüber hinaus kann man wie gehabt eigene Dreamteams zusammenpfriemeln. Gebastelt wird neuerdings aber auch ein wenig im Editor: Namen, Haar- und Hautfarbe der Kicker stehen zur Disposition, und die Trikots für Heim- bzw. Auswärtsspiele dürfen zurechtgeschneidert werden. Zum Einsatz kommen die Jungs dann in einzelnen Freundschaftsmatches, den Ligen oder Pokalwettbewerben. Bis zu acht der Teilnehmer dürfen dabei von Spielern vor dem Monitor übernommen werden, dem Rest des Feldes schnürt der Compi die Stiefel. Unter anderem sorgen so Champions League, WM-Qualifikation und der Herausforderungsmodus (30 immer stärkere Gegner sind in Folge zu schlagen) für Abwechslung.
Natürlich bleibt noch manch anderes Einstellungssache. So dauert eine Halbzeit zwischen einer und vollen 45 Minuten plus Nachspielzeit. Auf Wunsch gibt es Verlängerung, Elfmeterschießen oder Golden Goal; das Schiedsrichtergespann wird persönlich oder von Kollege Zufall engagiert. Hinzu kommen verschiedene Spielfeldgrößen, Rasen, Wetterbedingungen sowie in zwei Stufen regulierbares Keeperkönnen. Wer auf Realismus zugunsten rasanter Action verzichten will, wählt indessen die Arcadevariante und deaktiviert Fouls, Abseitsregel sowie Verletzungen.

DIE STADIEN:
ordentliche Atmosphäre

Nach dem Festlegen von Taktik und Aufstellung unter Berücksichtigung der Spielerattribute geht es dann endlich aus der Kabine. Und siehe da, auch die Optik läßt sich munter manipulieren. Zwar stieß bereits „Kick Off 96" in die dritte Dimension vor, doch die zweidimensionale Draufsicht des Erstlings ist nach wie vor optional mit von der Partie. Ansonsten läßt sich die Arena mittlerweile aus vier Kameraperspektiven mit jeweils drei verschiedenen Winkeln überblicken.
Durch Ändern von Detailstufe, Fenstergröße und Bildschirmauflösung paßt man das Geschehen an die Rechenleistung an. Der in drei Größen einblendbare Scanner sorgt für Übersicht, und die Spieler werden auf Wunsch durch Namen bzw. Rückennummer gekennzeichnet. Ihre Animationen haben dank Motion Capturing hübsch realistische Fortschritte gemacht, ohne allerdings an der Qualität eines „FIFA 97" zu kratzen. Akustisch werden die hiesigen Sportler von öder Menümusik und stimmigen Kommentaren nebst netten Soundeffekten begleitet.

DIE STEUERUNG:
üben, üben, üben

Das Handling ist grundsätzlich ähnlich komplex wie bei der einschlägigen Konkurrenz, auch wenn man hier bereits mit einem Zwei-Button-Pad bzw. -Stick bestens bedient ist – Maus oder Tastatur taugen wie gewohnt nicht einmal für die Ersatzbank. Bis man die teils recht schwierig auszulösenden Aktionen aus dem Effeff beherrscht, ist schon eine Menge Übung erforderlich. Als hilfreich erweist sich deshalb das Training mit zehn Schwerpunkten, in dem man vom Dribbeln über Direktannahmen bis hin zu Standardsituationen die fußballerischen Feinheiten ausgiebig einstudieren kann.



Training macht den Meister

DAS GAMEPLAY:
nicht eben meisterlich

Während im Zwei-Spieler-Modus noch einiges an Laune aufkommt, wird der Kampf gegen die CPU zu einer echten Zerreißprobe für die Nerven: Da es unheimlich schwer ist, den Gegner mit fairen Mitteln vom Ball zu trennen, artet die Torjagd oft in eine üble Blutgrätscherei aus. Und während der eigene Spielfluß so recht schnell ins Stocken gerät, spielt einen der Rechner selbst mit schwächeren Teams schwindlig. Daß den Keepern auch bei Schüßchen so mancher „Olli Reck" unterläuft, die Kicker teils arg amateurhaft agieren und sich der Schiri diesen schwachen Leistungen meist nahtlos anpaßt, sorgt ebenfalls für Frust statt Lust. Seit wann rennt man z.B. mit dem Ball schneller als ohne?



Der Replayrekorder im Einsatz



Das Hauptmenü

DAS ERGEBNIS:
wenig berauschend

Neben den kümmerlichen Statistiken kann letztendlich auch der feine Replayrekorder, mit dem sich besonders gelungene Szenen abspeichern lassen, nicht für eine positive Ergebniskorrektur sorgen: Der jüngste Sproß der klassischen Digi-Fußballdynastie spielt zwar keinesfalls gegen den Abstieg, rangiert angesichts der hochklassigen Konkurrenz im Genre aber nur unter „ferner liefen". (st)



Zurück in die „Kick Off"-Vergangenheit: Kicken aus der Vogelperspektive

Kick Off 97
(Anco/Maxis)

Gerade noch erstligauntaugliche Kicker-Action

GRAFIK	70%
SOUND	68%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	64%



66%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (P133 empfohlen) mit MS-DOS 5.0 oder höher bzw. Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM und 50 MB auf der HD (DOS) bzw. 16 MB RAM und 60 MB auf der HD (Win 95)
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Soundkarten (DOS) bzw. DirectSound 2 kompatible Karten (Win 95)
EINGABE:	Tastatur, Maus, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu acht Spieler, maximal zwei gleichzeitig gegeneinander
ONLINE-INFO:	http://www.maxis.com

GANZ PERSÖNLICH



Das waren noch Zeiten: Anno Amiga stand ich trotz der umstrittenen Steuerung mit Begeisterung in der „Kick Off 2"-Fankurve und hatte für die Anhänger des simplen „Sensible Soccer" nur ein müdes Lächeln übrig. Doch die Nachfolger von Dino Dinis Klassiker liefen mehr und mehr ins Abseits. In punkto Spieltiefe und Präsentation bleibt „FIFA 97" mein unumstrittener Meisterschaftsfavorit im 3D-Stadion. Denn die elektronischen Rasenartisten lassen Raum für ansehnliches Kombinationsspiel, während ich mich bei Kick Off 97 mit drittklassigen Keepern herumärgern muß und Freiwild für übermotivierte CPU-Gegner bin.

Steffen

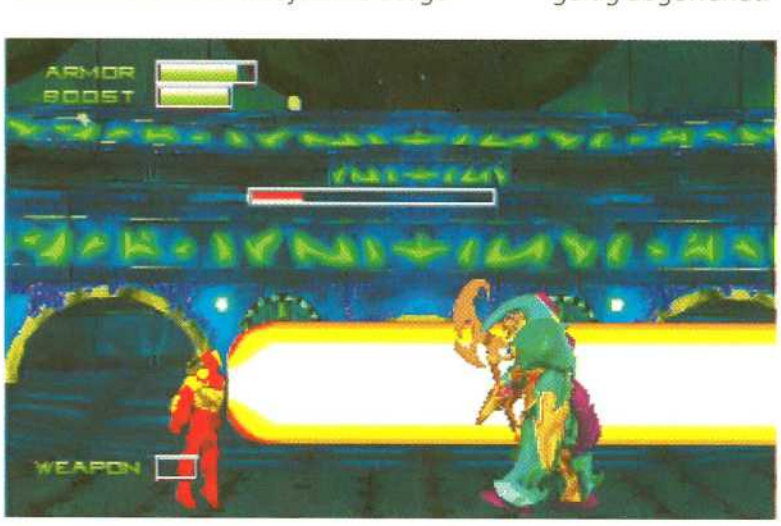
IRON MAN X-O MANOWAR IN HEAVY METAL

Letzten Monat DCs Batman, jetzt die beiden gerüsteten Helden aus dem Hause Marvel bzw. Acclaims Valiant-Linie: derzeit grast man eifrig die US-Comicszene ab. Doch in solchen Fällen sind grafische Defizite der Umsetzungen natürlich besonders ärgerlich.

Dem Uneingeweihten mag der verquaste Titel spanisch vorkommen, dem Fan von Superhelden-Comics sagt er dagegen alles: Hier schließen sich zwei im Wortsinne gut gerüstete Bilderbuch-Heroen zusammen, um ihren Gegenspielern das Handwerk zu legen. Der hinterhältige Baron Zemo und die üble Mistress Crescendo haben nämlich wichtige Forschungsanlagen infiltriert, um so bald den allmächtigen „Kosmischen Würfel" für ihre Zwecke wiederzuvereinigen. Für den Spieler bedeutet dies, zunächst einen Reaktor vor der Kernschmelze zu bewahren und dann diverse Werkhallen von Aliens zu säubern – wozu freilich erstmal die Sicherheitssysteme ausgeschaltet werden müssen. Ist New York vor der atomaren Zerstörung gerettet, geht es durch den Dschungel in die Burg der Bösewichter, welche von allerlei Mutanten bevölkert ist. Tief im Erdinneren gilt es daraufhin, weitläufige Höhlensysteme zu erforschen und glühende Lavabäche zu vermeiden. Nach dem folgenden Showdown erfährt man, daß auch General Krytos von den Dromaks auf den Wunderwürfel scharf ist. Also wird dem Raumschiff der Widerlinge noch kurz ein Besuch abgestattet, und erst einige harte Endgegner später ist die Bedrohung endgültig abgewandt.

Comic-Action nach Action-Comics

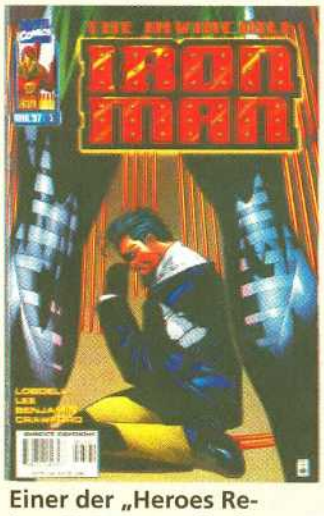
Um den zahlreichen Widersachern Herr zu werden, dürfen beide Helden außer ihren mehrfach aufrüstbaren Standardwaffen eine begrenzte Zahl an bildschirmfüllenden Lasern oder eine alles vernichtende Smartbombe einsetzen. Gegen die feindliche Übermacht läßt sich zudem kurzzeitig ein Energieschild um die Spielfigur errichten. Im Nahkampf verlassen sich die Helden auf die üblichen Faustschläge, Tritte und Würfe oder weichen der Gegnerschar durch Einsatz ihrer aufladbaren Jetbooster aus. Damit sich die beiden Charaktere nicht vollkommen identisch spielen, kann sich Iron Man unter fast allen Schüssen wegducken und in zwei Richtungen gleichzei-



Die Extrawaffen sollte man für die Endgegner aufsparen



Selbst Superhelden fahren mit der U-Bahn



Einer der „Heroes Reborn": Tony Stark alias Iron Man

WER IST IRON MAN?

Im Jahre 1963 erfand Stan Lee, der legendäre Herausgeber des **Marvel Verlags**, die Figur des Industriellen Anthony Stark. Im Vietnamkrieg wurde der arme, reiche Mann verletzt und baute dann sein Lebenserhaltungssystem zu einem gepanzerten Anzug um. Seither ziert jedes Jahr eine verbesserte Version die Garderobe des **„Eisernen"**, wie der Held in Deutschland heißt. Nachdem Tony Stark in den letzten der über 330 „The Invincible Iron Man"-Hefte durch ein jüngeres Selbst ersetzt wurde, hat man ihn letzthin im Rahmen einer titelübergreifenden Generalüberholung wieder zum Leben erweckt.



Oft müssen Ziele im Hintergrund bekämpft werden



WAS IST X-O MANOWAR?

Wortwörtlich weit hergeholt ist die Herkunft der X-O-Rüstung: Nach 1400 Jahren Gefangenschaft entkam ein im fünften Jahrhundert entführter Mensch seinen außerirdischen Peinigern. Dabei entwendete er die besagte **Kampfrüstung**, welche seither die unterschiedlichsten Träger hatte. Die aktuelle Comic-Version hat übrigens nicht mehr viel mit der im Spiel gezeigten gemein, da **Acclaims Valiant-Serie** erst in diesem Frühjahr neu aufgelegt wurde.



Nichts blieb beim alten: X-O Manowar in der aktuellen Comic-Version

tig feuern, während X-O Manowar viele Angriffe einfach abblockt. Diese kleinen Unterschiede kommen besonders im Duo-Modus zum Tragen, der bei gutem Teamwork das Spiel um einiges erleichtert. Da in den dreidimensionalen Hintergründen etliche Gegner lauern, können die zwei stählernen Recken darüber hinaus in den Screen „hineinschießen". So finden sich des öfteren versteckte Power-Ups wie Zusatzenergie, Extraleben oder gar ein komplettes Continue.

Das wäre alles schön und gut. Auch die Heavy-Metal-Klänge (ah, der Rest vom exzessiven Titelfest) passen prima zum Geschehen. Aber die Grafik hätte man nicht schon wieder einfach von der Playstation übernehmen und auf VGA herunterrechnen dürfen. Dadurch wirken sämtliche Akteure extrem grobpixelig, worüber auch die zoomenden 3D-Kulissen nicht hinwegtäuschen können. Desweiteren liegen trotz Unterstützung von Vier-Button-Pads noch immer etliche Funktionen auf der Tastatur, was kaum die optimale Lösung darstellt. Dennoch motivieren die vielen Szenarien immer wieder zu einem kurzen Rundflug, schließlich kann nach jeder Zone der Spielstand gespeichert werden. Wer von Superhelden also viel Action, aber nicht unbedingt auch eine super Grafik erwartet, der wird hier selbst über längere Zeit hinweg ganz gut unterhalten. (mz)

Iron Man X-O Manowar in Heavy Metal
(Acclaim)

Grafisch enttäuschende, aber spielerisch abwechslungsreiche Comic-Action

GRAFIK	58%
SOUND	69%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	69%



67%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66, DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joypad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler gleichzeitig
ONLINE-INFO:	http://www.aklm.com



Horizontale Ballereinlagen sorgen für Abwechslung



Auch zwei gleiche Helden können in den Kampf ziehen



Über 400 hemmungslose Bilder inkl. Viewer
Nr. 2616-Hot Collection Vol. 1



Wilde intime Sex-Spiele ohne Tabus
Nr. 2615-Extreme Hot Sex Games 2



Lustvolle Girls gewähren tiefe Einblicke.
Nr. 2510-Sextasy Extra



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



Der Top-Hit in USA. Cybersex-Adventure Game(DV)
Nr. 2524-CYBERDREAMS

Spiele-Discount
Privateer 2
Command & Conquer 2
FIFA/NHL/NBA 97, je
MDK
Diablo
M.A.X.
Tomb Raider
Die Siedler 2
Schleichfahrt
Master of Orion 2
Gold Games & Gold 3
Bundesliga Manager 97
Gigapack 1
Preis je Spiel nur DM 19.-
...viele weitere Titel im Sortiment!



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



Kultige Fortsetzung des legendären Frauenhelden.
Nr. 1866-Leisure Suit Larry VII

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)
☐ Bargeld (3,-), per Einschreiben!
☐ EC-Scheck liegt bei (6,-)
☐ Nachnahme (9,-)

Weitere Angebote im Fax auf Abruf-Service und in der Mailbox unter 0961/34055

Ihre Vorteile:
- Dauerhaft günstige Preise
- Über 500 CD-ROM's verfügbar
- Kein Mindestbestellwert!
- Ab DM 200 versandkostenfrei!
- Exklusive Sel-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
1	DEMO CD-ROM mit Spielen von Blue Byte	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-0597

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

SSN

Ob Bestsellerautor Tom Clancy mit der alten Versoftung seines Romans „Jagd auf Roter Oktober" nicht zufrieden war? Jedenfalls hat er für diesen U-Boot-Simulator seine eigene Spielewerft aus der Taufe gehoben.



Kleinere Schäden werden automatisch repariert

Selbst für einen kalten Krieger wie Clancy haben die Russen als Feindbild inzwischen ausgedient, doch gottlob ist China ja noch kommunistisch. In seinem um Authentizität bemühten Szenario halten die Chinesen die Spratly-Inseln besetzt, was der Weltpolizei Amerika natürlich mißfällt. Also wird dem Spieler das Kommando über ein U-Boot der Los Angeles-Klasse übertragen, auf daß die „Cheyenne" der Gelben Gefahr in 15 Missionen trotze.



Noch reaktionärer als der Plot: die schlichte Rendergrafik

Die Auftragsvergabe erfolgt in leicht streifigen, aber formatfüllenden Videos. Im Spiel selbst wird der mäßig gerenderte Tauchzylinder dann immer in der Außenansicht gezeigt, wobei das untere Bildschirmdrittel der Steuerkonsole vorbehalten bleibt. Navigiert wird mittels Tastatur, wahlweise dürfen zusätzlich auch Stick oder Maus rekrutiert werden. Hat das Sonar wieder einen der 25 feindlichen Bootstypen (Zerstörer, Öltanker, U-Boote...) geortet, so bepflastert man den Gegner unter Wasser mit Torpedos oder darüber mit Raketen. Die mit erfreulich wenigen Befehlen auskommende Steuerung wurde den realen Trägheitsbedingungen angepaßt und läßt sich in editierbaren Trainingsmissionen erlernen. Auch am spannenden Plot und den atmosphärischen Soundeffekten gibt es wenig zu mäkeln; über die mickrige Optik des (von Virgin deutsch lokalisierten) Spiels muß man eben wortwörtlich hinwegsehen. Wahren Fans dürfte dies angesichts der Bonus-CD mit einem 45-minütigen Interview des Autors natürlich am leichtesten fallen. (md)

Sehr realistisch, aber nicht unbedingt auch sehr spielbar



Nachrichtensprecher informieren über den Stand der Krise

GANZ PERSÖNLICH

Über das reaktionäre Szenario streiten zu wollen, wäre vergeudeter Atem: Clancy ist eben Clancy, wie seine vielen Leser nur zu gern bestätigen werden. Doch packende Romane sind eine Sache, packende Spiele eine andere – hier wird viel von der öden und trägen Grafik verschenkt. Und wenn man vor jedem Feindkontakt erst mal laaange Anfahrten hinter sich bringen muß und danach mehr mit der Strömung als mit dem Gegner zu kämpfen hat, dann... ja, dann pfeift der Kapitän bald auf Realismus und holt wieder die fiktiven Szenarien aus Blue Bytes „Schleichfahrt" auf den Bildschirm!



Manfred

SSN

(Clancy Interactive Entertainment/Virgin)

Realitätsnahe U-Boot-Sim mit starkem Plot und schwacher Optik

GRAFIK	*57%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*64%*



66%

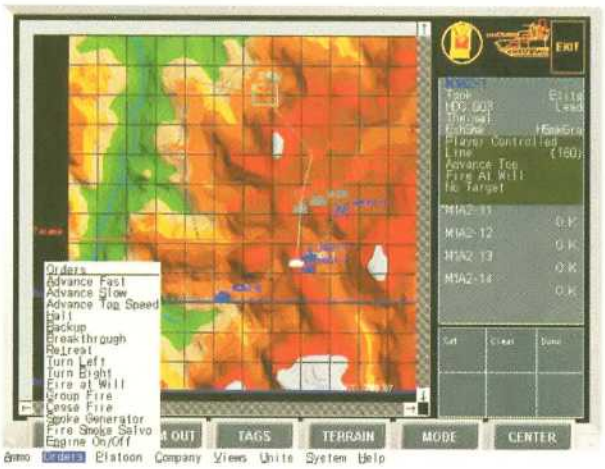
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P60 (besser ein P133) mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM (besser 16 MB), 1 bis 39 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben, wahlweise Low- oder HighRes)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Maus
AUSGABE:	englisch, Handbuch deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.clancyssn. com

iM1A2 ABRAMS

Im Mittelpunkt dieser Koproduktion von Charybdis und den Simulanten von Interactive Magic steht der modernste Panzer der amerikanischen Streikräfte – hier allerdings in altbackener Grafik.

Designer Arnold Hendrick („M1 Tank Platoon") hat den Tiger, sprich jede Menge Realismus und Komplexität in den Tank gepackt: Im Konfigurationsmenü läßt sich die Simulation bis ins kleinste Detail an das Leistungsvermögen des Kommandanten nebst seines Rechners anpassen. So gerüstet steuert man dann einen Panzerzug durch Einzelmissionen oder wagt sich gleich an eine der acht Kampagnen, die sich über drei Krisenherde (Balkan, Persischer Golf, Ukraine) verteilen. Optional dürfen darüber hinaus vor Beginn des Einsatzes je nach verfügbaren Punkten diverse Einheiten wie Hubschrauber, Artillerie, Scouts, etc. zur Unterstützung rekrutiert werden. Diesen kann man dann im Kampf die unterschiedlichsten Befehle erteilen.



Die taktische Karte

Neben dem Taktieren via Übersichtskarte wartet natürlich viel Handarbeit in den mehr als 60 Tonnen schweren Kampfkolossen. Auf den Sitzen von Kommandant, Schütze oder Fahrer heißt es nun, die komplexe Technologie in den Griff zu bekommen. Hier macht man auch Bekanntschaft mit der automatischen Zielerfassung per Laser und anderen neuen High-Tech-Spielereien. Die Kombination aus Maus, Stick und Keyboard verlangt dem Spieler dabei allerdings einiges ab. Da bewahrt ihn oft nur ein Blick in das ausführlich-informative Handbuch davor, vor den umfangreichen Optionen hinter all den Menüs, Tastatur-Shortcuts und Feuerknöpfen zu kapitulieren. Zu den Verlierern zählt hier jedenfalls die Präsentation. Denn optisch sind die zwar texturierten, jedoch nur äußerst sporadisch mit Details versehenen 3D-Landschaften alles andere als eine Augenweide. Gleiches gilt für den dahinruckelnden Fuhrpark samt Infantrie. Wenigstens gibt es beliebig zoom- sowie drehbare Außenansichten, und auch die Soundeffekte klingen ganz ordentlich. Wirklich auf ihre Kosten kommen in Abrams Schoß daher nur Simulanten, die auf Äußerlichkeiten wenig Wert legen – das via Internet oder Netzwerk aber mit bis zu sieben Gleichgesinnten. (st)

Nicht schön, aber ganz schön komplex und realistisch

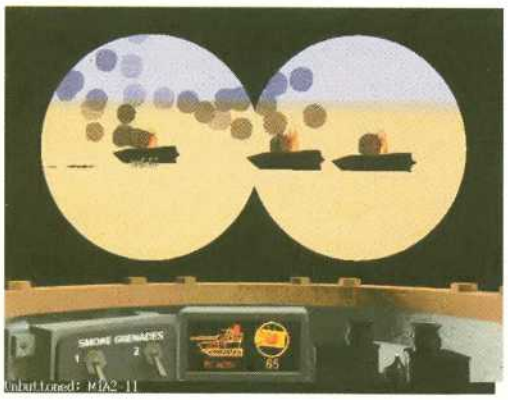




Die Wirkungsbereiche von Kommandant und Kanonier



Geschafft: Zeit fürs Mission-Debriefing





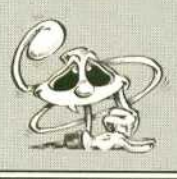
Ob Feldstecher oder Außenansicht, es sieht wüst aus...

iM1A2 Abrams

(Charybdis/Interactive Magic)

Unansehnliche, aber spielerisch brauchbare Panzer-Sim

GRAFIK	*51%*
SOUND	*60%*
STEUERUNG	*63%*
MOTIVATION	*65%*



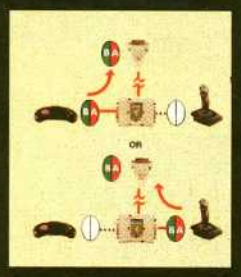
62%

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

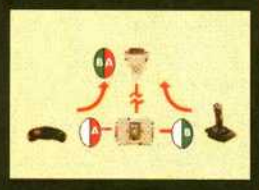
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 (P90 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version folgt
MULTIPLAYER:	bis zu acht Spieler via Internet bzw. im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgames.com

Alfa

Der fabrikatunabhängige, multi



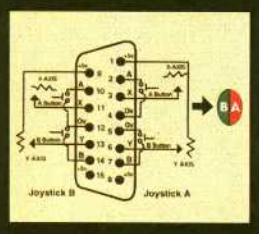
„Ein-Spieler-Modus" – „Automatischer Joystick-Umschalter". Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung. (!) Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß natürlich der 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. Löther GmbH · Kleiner Schäferkamp 24 · **20357** Hamburg · 040/45038210 • Mecomp Handelsges. mbH · Wandsbeker Marktstr. 164 · **22041** Hamburg ·040/689109-91 • Comsoft · Knoperweg 144 · **24105** Kiel · 0431/578180 • Lap Computer & Videospiele · Faulenstr.67 · **28195** Bremen · 0421/167393 •Witte · Kopmanshof 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 · Jüdenstr. 10 · **37073** Göttingen · 0551/541471 • 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 · Körnebachstr. 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 Linnerstr.95 · **47798** Krefeld · 02151/20119 • Radio Weiss Complay · Hauptstr. 91 · **50226** Frechen • Multicom Computerlösungen · Mithildenstr.10 · **50259** Pulheim · 02234/81873 • Radio Weiss Complay · Hohenzollernring 29 · **50672** Köln · 0221/252457 •Radio Weiss Complay · Severinstr. 192 · **50676** Köln • Joysoft GmbH · 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 • Arxon GmbH · Assenheimer Str.17 · **60489** Frankfurt · 069/978410-0 • Soft & Sound Software GmbH · Bahnhafstr. 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 · Ruhrorten 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 · Wirteistr. 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 · Margarethenstraße 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.via.at\prosoft • CCA Computerland · Feßtgasse 10 · **1160** Wien · 0222/4844801•Jemelka Computer · Dr. Wilhelm Exner Platz 6 · **2230** Gänserndorf · 02282/2900 • DLCOMP, David Leisch · Computer & Zubehör · Mankerstraße 84 · **3380** Pöchlarn · 02757/8501-0 • Gameware · Andechsstraße 85 · **6020** Innsbruck · 0512/392626 • SAM Systeme-Applikationen-Methoden · Bichlweg 2 · **9500** Villach · 04242/311390 • A.R.T. Computeranimation GmbH · Feldstraße 13 · **3300** Amstetten · 07472/635660 • **Großhandel Schweiz:** AHA CD-ROM Spiele+ · **3662** Seftigen · 033 457001 · **Fachhandel Schweiz:** ENTER Spiel & Lernsoftware · 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
http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB_Union

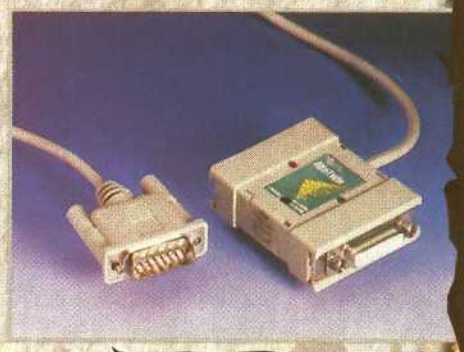
Twin
- funktionelle Game Control Manager

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

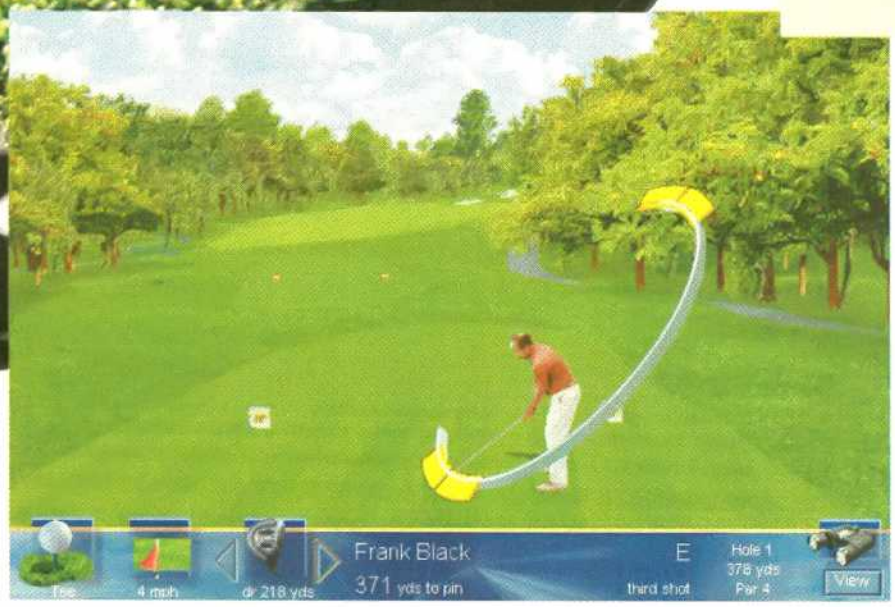
Modem, VOODOO-FX-Chip und Yamaha DB-50XG Wavetablekarte)

zur „besten Hardware des Jahres 96“ gewählt

(PC Player 1/97)

Jack Nicklaus 4





Netter Zug: Für Linkshänder wird der Powerkreis auf die rechte Seite des Bildschirms gelegt



Beim Schlag aus dem Bunker spritzt der Sand

Der Name des Rekordgolfers bürgt für Qualität, sowohl was das Kursdesign als auch was das Spiel an sich betrifft. In diesem Sinne hat Accolade dem neuesten Teil der sportlich-simulativen Reihe auch einen feinen Editor spendiert.

Der Namensgeber dieser Serie hat ja nicht nur selbst Golfturniere in Serie gewonnen, sondern sich auch als Designer der verschiedensten Plätze einen Namen gemacht. Vier vom langjährigen Profi Jack Nicklaus persönlich entworfene Kurse finden sich auf dieser CD-ROM wieder. Dazu gesellt sich ein mit dem integrierten Editor erstellter Parcours ohne reales Gegenstück.

Nachdem man einem kleinen Video-Intro beigewohnt und sich im Trainingscamp mit den wichtigsten Grundschlägen vertraut gemacht hat, stehen zehn Spielmodi bis hin zum 18-Loch-Turnier zur Wahl. Daran können sich beliebig viele der anwählbaren CPU-Golfer sowie vier menschliche Teilnehmer beteiligen. Aus 20 verfügbaren Schlägern packt man 14 in die virtuelle Tasche, greift sich je einen von sechs Bällen und fünf Caddies. Im Optionsmenü wird über das Wetter bestimmt: Die Windstärke ist sechsfach variabel, Nebelbänke können zugeschaltet werden. Sind erst einige Runden absolviert, wird automatisch ein persönliches Handicap errechnet und im Optionsmenü angezeigt.

Am Platz informiert zunächst ein kleiner Diavortrag über die Tücken des anstehenden Loches. Die fotorealistisch dargestellte, mit Bunkern, Gewässern und Wäldern drapierte Landschaft läßt sich mittels Klick auf das einblendbare Übersichtsfenster aus jeder beliebigen Perspektive anzeigen. In der Bildmitte prangt der digitalisierte und somit ansprechend animierte Golfer. Befehligt wird er mit Maus oder Tastatur, und zwar wahlweise über Icons am unteren Bildrand oder die weiter oben prangenden Pull-

Der Golfplatz läßt sich von jeder beliebigen Perspektive aus betrachten



Kaum zu sehen: Der weiße Fleck am Ende des durchsichtigen Pfeils ist das Loch, die bunten Punkte sind die Bälle der Gegner

Das Vorspiel

...erhält man zusammen mit dem Endzeit-Abenteuer „Transarctica" und der klassischen Flugsimulation „MIG-29 Fulcrum" auf der Begleit-CD unserer Ausgabe 2/97 – also **für nur 7,50 DM im Joker Shop**. Diese **Jack Nicklaus Tour Collection** beinhaltet neben den beiden Originalplätzen der „Signature Edition" sämtliche 14 Kurse der „Jack Nicklaus Signature Edition Vol. I und Vol. II" sowie eine Demoversion des hiesigen Kurseditors. Eine gute Gelegenheit zum Antesten, da das hochwertige Programmpaket in deutscher Sprache geliefert wird.

Der Kurseditor

Vergleicht man den hier integrierten Editor mit dem des erst kürzlich von Maxis veröffentlichten „Sim Golf", so ist er **ein Muster an Bedienbarkeit**. Zwar bedarf das Anlegen eines eigenen Parcours einer gewissen Eingewöhnung, wird aber durch viele automatische Routinen sowie **anwählbare Platz- und Terrainumrisse** erheblich erleichtert. Das Gelände ist aus der Draufsicht zu editieren und darf über Icons um rund **100 Objekte** (vom Kieselstein bis hin zur Eiche) angereichert werden. Solcherart selbst erstellte Kurse können problemlos ex- und importiert werden. Ja selbst die fünf vorgegebenen Golfkurse lassen sich mit diesem Baukasten noch nachbearbeiten.



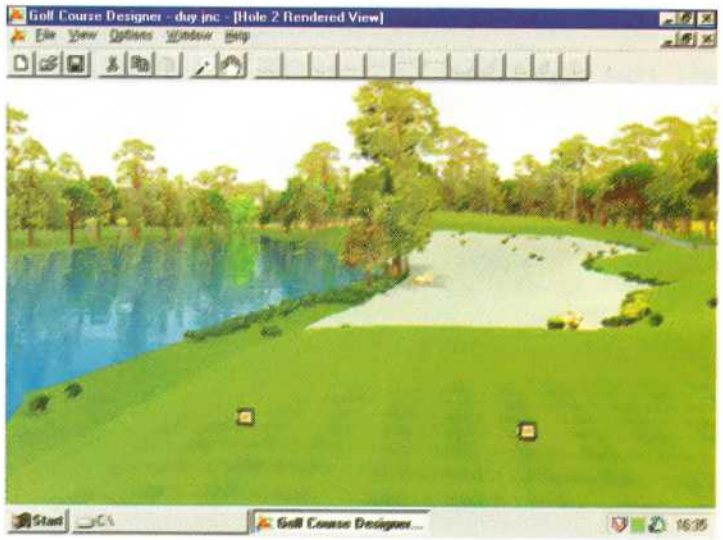
Die Editoransicht eines selbst erstellten Loches samt eingeblendeter Objekte



Der Eigenbau-Parcours läßt sich vor dem Abspeichern auch aus der späteren Spielperspektive betrachten

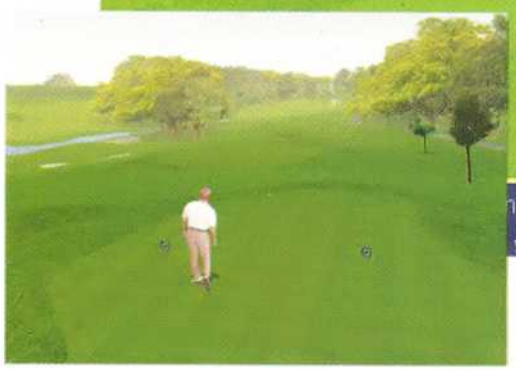
downmenüs. Zur Schlagausführung blendet sich ein Powerkreis ein, der durch einen zweifachen Tastendruck möglichst akkurat abgestoppt werden muß. Je einfacher dabei der eingestellte Schwierigkeitsgrad ist, desto eher führen auch unpräzise Klicks zum gewünschten Ergebnis. Ein jederzeit einblend- und frei verschiebbares Gitternetz informiert dabei (nicht nur) am Green über Bodenunebenheiten; gröbere Gefälle werden in einem Fenster als Landschaftsquerschnitt präsentiert.

Sehr schön an diesem Programm ist sein Tempo. Die flotte Rendermaschine sorgt bereits auf einem P90 für angenehm schnellen Bildaufbau, nur vor der Schlagausführung muß man ein wenig auf die Animation warten. Auch die praxisnahe Steuerung kommt der Spielbarkeit zugute; man darf zudem jederzeit eine Online-Hilfe zu Rate ziehen. Die grafisch sehr adrette Präsentation wartet akustisch mit Sprachausgabe auf, hätte aber noch ein paar Soundeffekte mehr vertragen. Apropos: Momentan verhandelt Accolade noch mit diversen deutschen Firmen über eine Lokalisierung; auf die übersetzte Version wird man daher wohl noch ein wenig warten müssen. (md)



Die Bäume spiegeln sich sehr hübsch im Wasser

Insgesamt gibt es fünf digitalisierte Golfer



Besonders gute oder schwache Schläge werden akustisch kommentiert

GANZ PERSÖNLICH

Auch Digi-Golf macht in geselliger Runde am meisten Spaß, und gerade hier spielt der gute Jack seine Stärken voll aus: Schneller Bildaufbau und Verzicht auf die übliche Win 95-Fensterflut garantieren Spielfluß und Übersicht. Bloß am Green ist das Gitternetz zu grobmaschig und die Angabe des Gefälles zu ungenau, um den optimalen Schußwinkel und die perfekte Schlagstärke auf Anhieb zu finden. Auch wäre es schön gewesen, ein komplettes Turnierjahr mit Preisgeldern absolvieren zu können, anstatt spätestens nach 18 Löchern wieder im Hauptmenü zu landen. Aber man kann eben nicht alles haben – auch und oft gerade am Computer nicht.



Manfred

Jack Nicklaus 4
(Accolade)

Gut spielbares PC-Golf mit formidablem Kurseditor

GRAFIK	*77%*
SOUND	*65%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*79%*



77%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95, für den Netz-Betrieb ist ein P133 erforderlich
SPEICHER:	16 MB RAM (24 MB im Netz), 26 bis 174 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version angedacht
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler via Modem, Netz oder an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.golfweb.com und http://www.accolade.com

Vermeer

Die Kunst des Erbens

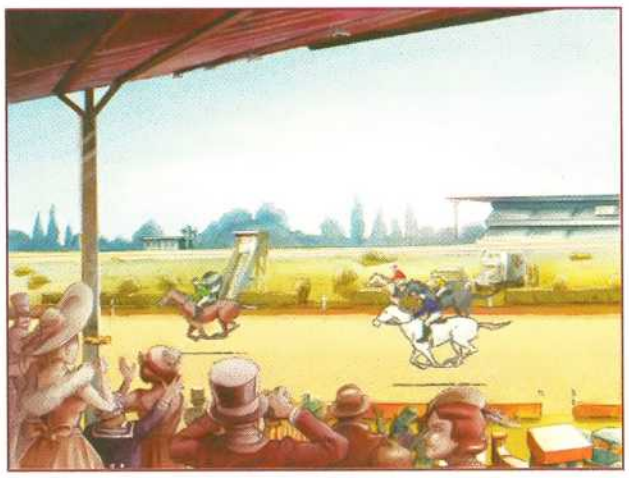
Die Oldtimer in der Redaktion wurden schier von Rührung übermannt, als sie dieses Spiel sahen: Ascaron liefert die runderneuerte Zweitauflage einer Wirtschaftssimulation ab, die vor zehn Jahren am C-64 Furore machte.

KENNEN SIE RALF GLAU?

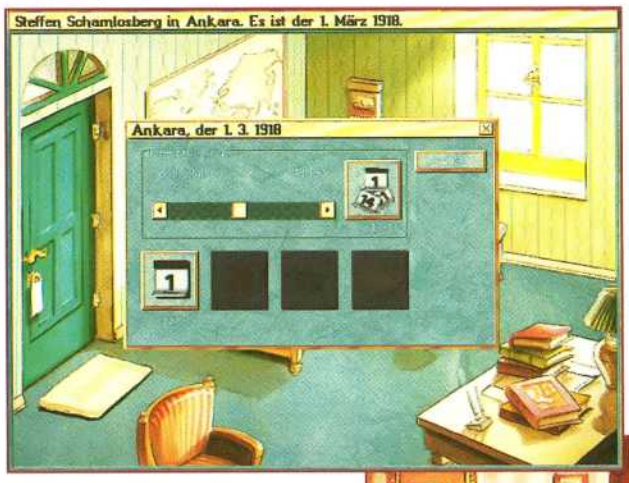


Der Mann ist fotoscheu, das hat er nun davon!

Der in Kassel geborene und freiberuflich tätige Diplomdesigner stand Mitte der 80er Jahre für qualitativ hochwertige Wirtschaftssimulationen aus Deutschland: Ehe Ralf Glau 1987 **Vermeer** erstellte, hatte er ein Jahr zuvor mit dem Spiel **Hanse** das gesamte Genre mitbegründet. Heute immer noch übliche Features wie Rundentakt, Mehrspielermodus oder die Verknüpfung der Geldscheffelei mit einem übergeordneten Ziel gehen auf sein Konto. Im Jahr 1988 erschien das mäßig erfolgreiche **Yuppie's Revenge**; 1996 feierte Ralf Glau dann sein Comeback mit Ascarons **Elisabeth I**. Bei vorliegender Neuauflage begnügte er sich allerdings mit der Rolle des Ideenlieferanten.



Die einfachste Möglichkeit, reich oder auch arm zu werden, bietet die Rennbahn



Im Hotel überbrückt man Wartezeiten



In der Nähe von Flüssen erzielen die Plantagen höhere Erträge



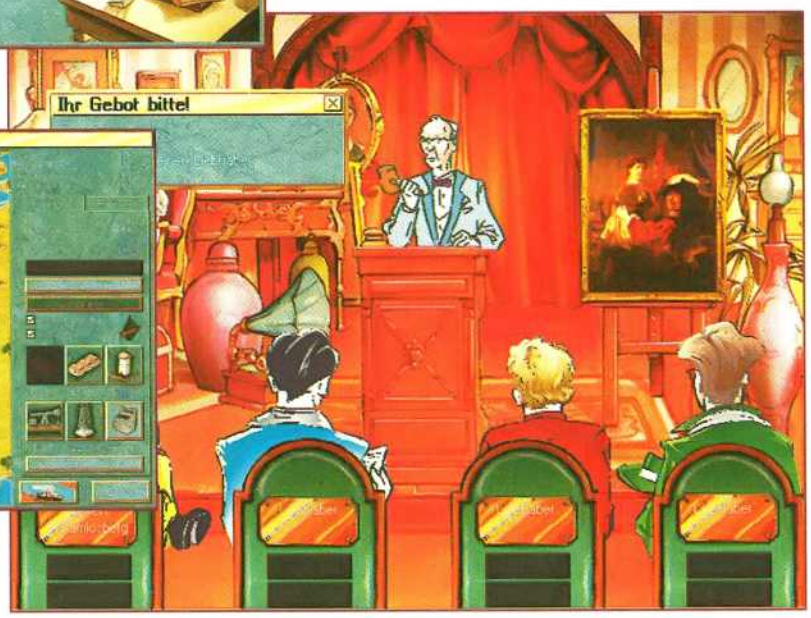
Das Original: Vermeer

Handel ohne Wandel: Inhaltlich hat sich gegenüber dem Original im Prinzip nichts geändert, nach wie vor wird anno 1918 im täglichen Rundentakt geschachert. Optisch sieht die Sache freilich schon anders, nämlich etwas besser aus. Zudem sind ein paar spieltechnische Feinheiten hinzugekommen.

Im Intro zitiert ein reicher, alter Kunstmäzen die vierköpfige Verwandtschaft zu sich – wer ihm seine geraubte Gemäldesammlung wieder heranschafft, den will er als Universalerben einsetzen. Die vier Erben werden nun wahlweise vom Rechner oder menschlichen Mitspielern (die auch später ein- oder aussteigen dürfen) übernommen. Der dreifach einstellbare Gesundheitszustand des Onkels entscheidet dabei über die Dauer einer Partie. Jetzt geht es darum, möglichst viele der 40 Bilder einzeln auf Auktionen zu ersteigern. Der erforderliche Mammon wird durch die Bewirtschaftung von Plantagen herbeigeschafft.

Mittels der anklickbaren Weltkarte bereist man per Maus 20 exotische Orte wie Bombay, Ankara oder Rio. Jeder davon verfügt über ein eigenes Straßenbild, und dieses wiederum über bis zu vier begehbare Gebäude: Bank, Hotel, Plantage und Residenz. In der Plantage wird parzellenweise Ackerland gekauft, dabei findet sich manchmal eine Ölquelle oder gar ein Schatz. Wenn nicht, baut man eben zwei der vier Pflanzenarten Kakao, Tee, Kaffee und Tabak an. Deren weitere Pflege übernehmen Arbeiter, während der Gutsherr sich darum kümmert, die Ernteerträge zu schwankenden Marktpreisen oder bei Termingeschäften loszuschlagen. Dabei anfallende Wartezeiten werden am besten im Hotel ausgesessen, denn zu viel Reisestreß führt hier zur mehrwöchigen Zwangserholung in einer Kurklinik.

Sobald trotz Zwischenereignissen wie Streiks, Revolutionen oder Dürreperioden der Geldbeutel langsam anschwillt, geht's



Während einer Auktion wird der Preis mittels Mausklicks gesteigert

zur ersten Auktion. Diese Versteigerungen laufen in Echtzeit ab, und wer zuvor die Kunstakademie besucht hat, kann dort auch eventuelle Fälschungen entlarven. Bei Ebbe in der Kasse hilft die Hausbank weiter, wo man zudem Wertpapiere erstehen, Spekulationsgeschäfte anleiern oder Aktiendeals tätigen kann. Sollte man indessen seinen letzten Heller beim Pferderennen verbraten haben, dürfen bereits erhaschte Bilder auch beliehen oder gar wieder verramscht werden.

Es ist schon erstaunlich, wie frisch Ralf Glaus klassische Wirtschaftssim heute noch wirkt: Trotz oder vielleicht gerade wegen der nicht übermäßig hohen Komplexität stimmt die Spielbarkeit. Die Renovierungsarbeiten bei der Präsentation sind demgegenüber zweitrangig; das Programm mutet hier nach wie vor etwas antiquiert an. So ist abgesehen von den kläglich animierten Stadtpanoramen optisch herzlich wenig geboten. Das bißchen Sprachausgabe ist auch kaum der Rede wert, nur die 13 stimmigen Melodien wissen zu gefallen. (md)



Alte Meister als Notgroschen: Die Bilder lassen sich auch beleihen



Die Reisen zu den einzelnen Orten können schon ein paar Tage dauern



Reisen, reisen, reisen: Nur in New York oder London können die Ernten verkauft werden

Vermeer 2

(Ascaron)

Nostalgisch angehauchte Wirtschaftssim um Auktionen, Plantagen und Gemälde

GRAFIK	52%
SOUND	60%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	77%



75%

USK-Freigabe:	ohne Altersbesch.
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 (DOS) bzw. P60 (Win 95)
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16 MB) und 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (True Colour)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32 bzw. alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler im Netz oder an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.ascaron.com (im Aufbau)

GANZ PERSÖNLICH

Im Gegensatz zu eher enttäuschenden Sequels wie z.B. „Mad TV 2" konnte man hier den Charme des Originals in die Neuzeit retten – auch wenn Spiele wie etwa „Theme Hospital" längst eine neue Generation im Genre darstellen. Doch das hiesige Thema ist nach wie vor originell, dank neuer Feinheiten wie anonymen Versteigerungen, Sabotageakten oder der ominösen fünften „Spezialpflanze" entwickelt sich so etwas wie ein Suchteffekt im antiquierten Rundentakt. Wermutstropfen sind dagegen die zeitliche Begrenzung (durch den urplötzlichen Tod des Erbonkels hört das Spiel oft gerade dann auf, wenn es am schönsten ist!) und seine nach wie vor altbackene Präsentation. Da beißen auch die getrennten Versionen für DOS und Win 95 keinen Faden ab.



Manfred

Unsere Angebote

AH-64D Longbow	77,90	Nascar Racing 2	73,90
Alien Trilogy	64,90	NBA Live 97	68,90
Baphomets Fluch	67,00	NHL Hockey 97	72,90
Bazooka Sue	69,80	Phantasmagoria 2	72,90
Bundesliga Manager 97	64,90	Privateer 2	78,90
C & C 2	82,90	Project Paradise	64,50
Creatures	64,00	R.A.M.A.	78,00
Das Hexagon Kartell	64,90	Shine	74,90
Die Siedler 2	64,00	Sim Copter (Win 95)	68,90
Down in the Dumps	67,90	Tomb Raider	63,90
DSA 3 -Schatten über Riva	29,90	Toonstruck	67,90
F22 Lightning 2	78,90		
FIFA Soccer 97	68,90	**Hardware**	
Holiday Island	68,00		
Jagged Alliance 2	68,90	Elsa Winner Trio/V 2 MB	129,-
Lords of the Realm 2	69,90	Elsa Victory 3D, 2MB	199,-
MDK	79,00	Aktiv Boxen 240 W	69,-

Alle Spiele werden in deutscher Version geliefert. Lieferung gegen Nachname zzgl. 10 DM Versand + 3 DM Gebühren.

Q-TRONIC Computer Systeme
Hauptstraße 47, 61191 Rosbach

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr: 06007 / 930136
oder Fax: 06007 / 335
E-Mail: Qtronic@compuserve.com

Bücher und Softwareversand Lothar Köpfer Schliefeweg 6 79872 Bernau
Fax 0 76 75/ 298
Tel. 0 76 72/41 530
T-Online:*LO#

Versandkosten: Games / Lösungshefte
Vorkasse: 6,90 DM / 0,00 DM
Nachnahme: 9,90 DM / 3,00 DM

Games CD-ROM, dt.		*Games 3,5"-Diskette*		*Lösungshefte, je 14 DM*
Alien Trilogy	71 DM	Alien Olympics	15 DM	Albion
Bundesliga Manager 97	69 DM	Alone in the Dark 2	19 DM	Bad Mojo
Civilization 2	78 DM	American Football	19 DM	Baphomets Fluch
C & C 2	87 DM	Battledrome	15 DM	Bioforge
Creatures	69 DM	Flashy Cars I	9 DM	Blazing Dragons
Die Fugger 2	77 DM	Front Lines	15 DM	Blown Away
Die Pandorra Akte	73 DM	Gateway II	15 DM	Chronomaster
Discworld 2	75 DM	Go for Gold	19 DM	Creature Shock
Fantasy General	63 DM	Hammer Boy	9 DM	Cyberia 1 und 2
F1 Manager 96	68 DM	Hardball III	19 DM	Dark Sun
F1 Grand Prix 2	88 DM	Jetstrike	16 DM	Die Pandorra Akte
FIFA Soccer 97	75 DM	Jonathan	15 DM	Fable
Larry 6	21 DM	Laser Light	17 DM	Jagged Alliance
M.A.X.	66 DM	Pyrotechnica	15 DM	Larry 7
NHL Hockey 97	78 DM	Rick Dangerous 2	19 DM	Lighthouse
Sega Rallay	71 DM	Software Manager	16 DM	Orion Burger
Topware Gold	34 DM	Space Hulk	32 DM	Phantasmagoria 2
Vollgas	31 DM	The Scottish Open	9 DM	Talisman
Wing Commander 4	80 DM	Ultima Underworld	32 DM	Tomb Raider
Z	73 DM	Win Mühle	9 DM	Toonstruck

ISNOGUD



Tabarys Comics um den „schändlichen Großwesir" würden wohl genügend Stoff für 1001 verspielte Nächte abgeben – der Spaß an diesem Plattform-Game dürfte indessen kaum so lange halten: Bei Microids hat man es nicht verstanden, den Charme der Vorlage in Bits & Bytes zu gießen.

Plattformen und Hintergründe sind manchmal nur schwer unterscheidbar

Wie werde ich Kalif ...

Wie kaum anders zu erwarten, soll der Spieler dem liebenswerten Fiesling Isnogud bei der Erfüllung seines lang gehegten Traumes behilflich sein: Der Großwesir will endlich Kalif anstelle des Kalifen werden! Freilich ist ihm das in ungezählten Comics bisher allenfalls mal vorübergehend gelungen. Und auch nach den exakt 14 konventionell nach oben, unten, links und rechts scrollenden Hüpf- und Spring-Abschnitten von überschaubarem Umfang dürfte er wieder nur vor den Scherben seiner Lebensaufgabe stehen. Schon, weil das hiesige Szenario zu einem guten Teil auf Isnoguds originalen Abenteuern basiert.
In Bagdad macht der Despot zunächst mit seiner Beliebtheit beim einfachen Volk Bekanntschaft: Passanten attackieren ihn, Händler werfen mit Vasen, und selbst die königliche Garde scheint nicht gut auf unseren Antihelden zu sprechen zu sein. Nach einem Abstecher zum Hafen schnorchelt dieser dann durch piranhaverseuchte Gewässer, taucht im Dschungel wieder auf und nimmt an einem Wettrennen auf fliegenden Teppichen teil. Später landet Isnogud sogar auf dem Mond, wo er es mit außerirdischen Invasoren zu tun bekommt. Wieder zurück auf der Erde, geht's durch den geisterverseuchten Vorgarten des Palasts und dann in eine Graslandschaft voller riesiger Insekten – vor Genuß des Schrumpfmittels hätte er vielleicht besser seinen Arzt oder Apotheker befragt. Ehe das große Finale ansteht, gilt es außerdem, Abstecher in eine kunterbunte Spielzeugwelt, in die flammende Hölle, einen Zauberwald sowie die nächtliche Orientmetropole zu meistern. Daß allüberall zusätzlich noch Zwischen- und Endgegner lauern, bedarf für Kenner des Genres wohl kaum der Erwähnung.



...anstelle des Kalifen?

Die uninspirierten Attacken der Gegner sind leider schon eher eine Erwähnung wert, kosten sie das Spiel doch viel Unterhaltungswert. Ob Huhn, Schnecke oder erboster Untertan, hier bewegt sich nahezu alles und jedes wie auf Schienen von links nach rechts und wieder zurück – unfaire Angriffe sind die wenig schöne Ausnahme dieser un-





Die Baller- und Schwimm-Intermezzi sind nur mäßig spielbar



Sieht aus wie „Aladdin", spielt sich aber nicht so gut

rühmlichen Regel. Auch die Baller-Intermezzi sind kaum Muster an Spielbarkeit: Wenn Isnogud am Teppich oder im Raumschiff sitzt und durch horizontal vorbeischwebende Wolken oder Sterne düst, macht ihm oft das arg hohe Spieltempo einen Strich durch die Rechnung. Im Pulk der zu großen und zu vielen Angreifer sind gezielte Ausweichmanöver manchmal kaum möglich. Und Abbremsen hilft wenig, da man so in Schwierigkeiten mit dem knapp bemessenen Zeitlimit kommt. Ebenfalls nicht ganz geglückt will es uns scheinen, wenn man für die geforderten Abschüsse vom Programm sogar bestraft wird. Da Isnogud nämlich unterwegs aufgesammelte Goldmünzen als Geschosse benutzt, steht der Spieler vor der Wahl zwischen ausreichend Munition und genügend Restgeld, um am Ende des Abschnitts den Levelcode bezahlen zu können. Energieverluste durch Stürze und die absolut ungnädige Kollisionsabfrage sind weitere Ärgernisse im Comic-Reich. Etwas Trost spenden aber die sammelbaren Wurfgranaten und Bomben, auch wenn ihre Durchschlagskraft zu wünschen übrigläßt. Noch weniger spektakulär sind ein paar weitere Extras; etwa Sanduhren, die das Zeitlimit ein wenig hinausdehnen.
Zu schlechter Letzt ist auch die Steuerung selbst nicht frei von Macken. Ebenso unlogisch und unüblich ist beispielsweise das Schwimmen per Feuerknopf statt Cursortasten oder Steuerkreuz. Und weshalb sind plättende Sprünge auf den Kopf des Gegners zwar erlaubt, werden aber auf oft unvorhersehbare Weise mit Energieabzug geahndet?

Grafik aus 1001 Nacht

Mehr Licht fällt auf die Grafik. Die via Renderprogramm zum Digi-Leben erweckten Figuren sehen prinzipiell ordentlich aus, wackeln aber etwas sehr steif über den Bildschirm. Außerdem fehlt es ihnen an Charakter: Isnoguds im Comic so offensichtliche Bosheit sieht man dem PC-Pendant kaum mehr an, während sich andere Hauptdarsteller der Vorlage (etwa der treue Diener Tunichgud oder der großherzige Kalif Harun al Pussah) hier allenfalls im Intro oder in statischen Zwischenscreens blicken lassen. Die via Airbrush erstellten und nachdigitalisierten Kulissen sehen zwar einerseits klasse aus, lassen andererseits aber häufig keine klare Unterscheidung zwischen begehbarer Plattform und nutzlosem Hintergrund zu. Schade außerdem, daß die launigen Musikstücke dem Titelbild vorbehalten bleiben, während der Spielbetrieb von mal netten, mal weniger passenden Soundeffekten untermalt wird.
Fazit: Das französische Softwarehaus hat zu wenig aus den Bilderbüchern des Landsmanns gemacht – eine sterile Versoftung abseits des Esprits der Vorlagen. (rl)



Der genretypische Sprung auf den Kopf des Gegners ist zwar erlaubt, bleibt aber oft ohne die erhoffte Wirkung



Isnogud, was ist aus dir geworden: Im Comic hättest du einen so respektlosen Zwischengegner auf der Stelle pfählen lassen!



Hinter solchen Türen verbergen sich gelegentlich Geheimräume

BAGDAD IST ÜBERALL: COMIC, TV & VIDEO

Wie so viele französische Comic-Helden hatte Isnogud seinen ersten Auftritt im „Pilote Journal". 1961 feierten dort die von **Jean Tabary** gezeichneten und von **René Goscinny** („Asterix") bis zu seinem Tod 1977 getexteten Abenteuer des cholerischen Großwesirs ihre Premiere. Hierzulande erschien der erste Comicband mit dem Untertitel „Die Abenteuer des Kalifen Harun al Pussah" im Jahr 1966. Seither wurden 23 weitere Ausgaben vom Ehapa Verlag ins Deutsche übersetzt. Der neueste Band „Die Nervenkrisen des Isnogud" erschien im Oktober letzten Jahres.
In der Flimmerkiste ist Isnogud ebenfalls daheim: Starlight offeriert **zwei VHS-Videos**, außerdem gibt sich der schelmische Putschist jeden Samstag ab 15.30 Uhr jeweils 13 Minuten lang im **Tigerenten-Club** der ARD die Ehre.

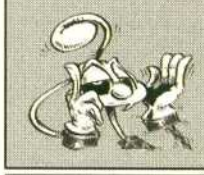


Isnogud, wie er im TV leibt und lebt

Isnogud
(Microids)

Sprungstarke Comic-Versoftung von durchwachsener Qualität

GRAFIK	*70%*
SOUND	*68%*
STEUERUNG	*59%*
MOTIVATION	*52%*



55%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

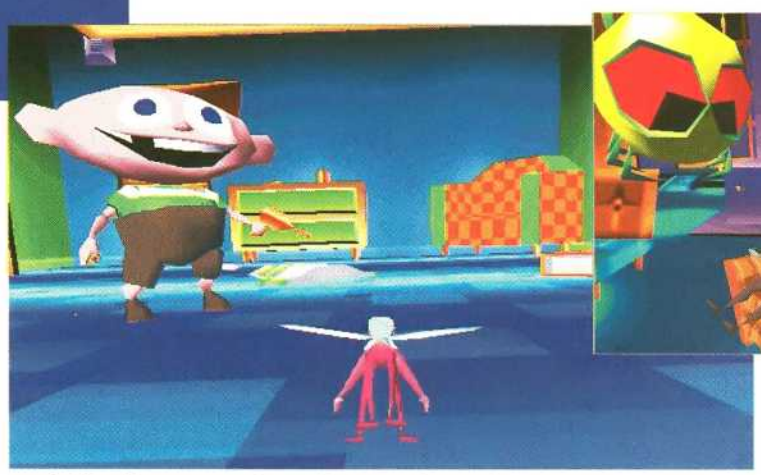
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX 2/66 (P75 empfohlen) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Soundblaster und kompatible
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	nein



Witzige Movies erläutern die Missionen

Banzai BUG

Ein Einfamilienhaus als Airport, eine geflügelte Wanze als Held der Lüfte und Robosekten als Widersacher – skurriler könnte eine Flugsimulation kaum sein. Leider haben die Programmierer aus der Idee nur eine kurzatmige 3D-Ballerei gemacht.



Pech für die Wanze: das Balg ist unkaputtbar



Der gelbe Mond links ist ein angreifendes Robosekt

Gerade mal sieben Abschnitte umfassen die wenig komplexen Missionen von Banzai, der tapferen Flugwanze im Haus eines Kammerjägers. Bei Bedarf erklärt ein CD-Handbuch dabei haarklein, was wo wann zu finden und wie zu tun ist. Da muß erstmal Banzais Appetit gestillt werden, indem man in einer engen Garage fünf Krümel ausmacht und vertilgt. Die zweite Mission ist kaum anspruchsvoller: Attacken erfolgen im Schneckentempo, bald ist der Ausgang aus der übersichtlichen Ventilation gefunden. Beim dritten Kommando rückt dann die eigentliche Hauptaufgabe in den Mittelpunkt, nämlich Einzelteile zu finden und zum „Stinkulator" zusammenzufügen – einer Maschine, deren übler Geruch den Kammerjäger und dessen Familie aus dem Haus ekeln soll. Doch auch der dazu erforderliche Transport von fünf Streichhölzern durch einen Hobbyraum stellt Reaktionsvermögen und Geschick des Spielers nicht wirklich auf die Probe. Im Lauf der Zeit verdichten sich immerhin die Attacken. Da leben bereits geplättete Abwehrkanonen wieder auf, unkaputtbare Riesenkreisel und Familienmitglieder greifen in das Geschehen ein. Während Ohrenschmalz-Transporte begleitgeschützt oder muffelnde Käsestücke gekapert werden, sind Unmengen von Rüsselsaugern, Robosekten und mechanisierten Schutztruppen des Hausherren abzuwehren. Mit zunehmender Hektik macht sich aber auch die träge Kombination aus Heli- und Flugzeugsteuerung störend bemerkbar, ebenso die mangelhafte Zielgenauigkeit von Banzais einmalig aufrüstbarer Spuckwaffe. Auch die zwar bunte, aber arg simpel animierte und nicht eben turboschnelle 3D-Renderoptik bleibt unter ihren Möglichkeiten. Besser gelungen sind die flotten Pianorhythmen und die markigen, immer wieder mal eingestreuten Sprüche des ständigen Begleiters Poolio – eine *rap*ende Raupe mit mexikanischem Akzent. Sie ist mitverantwortlich für den Spaß, der hier trotz des einfältigen Gameplays schließlich doch aufkommt. Und originell ist die Thematik ja allemal. (rl)

Eine Flugwanze im Kampf mit dem Kammerjäger



Nahezu jedes Einsatzgebiet beschränkt sich auf nur einen Raum

Banzai Bug
(Grolier Interactive)

Nicht ganz ausgereifte 3D-Balleraction mit kuriosem Szenario

GRAFIK	*62%*
SOUND	*75%*
STEUERUNG	*59%*
MOTIVATION	*64%*



63%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 8 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://gi.grolier.com

☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats April:

MDK 69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer 2 Data	24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft	99,95
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
Theme Hospital	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95

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 12.3.97 - * = *noch nicht verfügbar am 12.3.*
N = *Neu im Programm* P = *Preisänderung* H = *Hit, Supertitel*

Für Osterreich - 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.

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869	17,95
3D Ultra Pinball	29,95
7th Guest	19,95
11th Hour	29,95
A-Train*	29,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika*	24,95
Amored Fist	29,95
Anvil of Dawn	24,95 P
Apache Longbow light	19,95
Battle Bugs	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Betrayal at Krondor	19,95
Bioforge	29,95
Bitmap Brothers Compilaton	24,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar 1	19,95
Christoph Kolumbus	19,95
Creature Shock	19,95
Cyberia	24,95
D	29,95
Daedalous Encounter	22,95
Dawn Patrol Head to Head	24,95 N
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
Earthsiege 1	19,95
Earthsiege 2 Classic*	29,95
Earthworm Jim	19,95 N
Eishockey Manager	19,95
Euro 96	24,95 P
Fade to Black	29,95
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
Formula 1 GP	29,95
frankenstein	29,95
FX Fighter	19,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Golden Gate Killer	19,95 N
Grand Prix Manager	24,95
Hanse	29,95
Harpoon Classic	17,95
Imperium Romanum*	19,95 P
Indiana Jones 4	29,95
Jagged Alliance dt.	29,95
Judge Dredd PC	24,95
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	29,95
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	29,95
Leisure Suit Larry 1-6 Classic*	29,95
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	19,95
MAG	29,95 P
Magic Carpet 2 Classic	19,95
Maniac Mansion 2	29,95
Mechwarrior 2	24,95 P
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
North & South	12,95
Oldtimer	14,95
Outpost 1.5	19,95
Panic in the Parc	29,95
Pirateninsel	24,95
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 1 Classic	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
Simon the Sorcerer 1	19,95
Simon the Sorcerer 2	29,95
Space Hulk Classic	9,95
Space Quest 6	19,95
Star Crusader	9,95
Steel Panthers	29,95
Stonekeep	29,95
Teamchef	19,95
Tennis Cup 2	19,95
TFX	29,95
The Simpsons	29,95 P
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
US Navy Fighters	29,95
Virtual Karts	29,95
Virtual Pool*	24,95
Virtual Tennis	14,95
Voligas	29,95
Warcraft	24,95
Whales Voyage	14,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	14,95
Wipeout/Novastorm	29,95
Wizardry 7	17,95
Wolf	14,95
Woodruff	19,95
Worms	24,95 P
WWF Wrestlemania	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95
4-4-2 Fußball*	54,95 N
9 - The last Resort	69,95
A 10 Cuba	64,95
Abuse	59,95
Ace Ventura	52,95
AD&D Blood & Magic	74,95
AD&D Dragon Dice*	69,95
Adidas Power Soccer*	69,95 N
Admiral Sea Battles*	54,95 P
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
Age of Sail*	64,95 P
AH 64 Longbow Gold*	69,95
AH 64 Data	44,95
Airline Simulator	59,95
Air Warrior 2	79,95
Alien Triology	64,95
Animal	64,95
Angel Devoid*	59,95
Arc of Time*	69,95
Armored Fist 2*	79,95
Asterix & Obelix*	49,95
ATF Gold*	79,95
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Atomic Bomberman*	54,95 N
Atripolis 2097*	69,95
Bad Mojo	44,95
Baku Baku	49,95
Baldies*	64,95
Baphomets Fluch	69,95
Batman Forever Coin up	59,95
Battle Cruiser 3000 AD*	69,95
Battle Sport*	69,95
Betrayal in Antara*	79,95
Biest Chamber*	64,95
Birthright*	79,95
Bleifuss 2	49,95
Bubble Bobble	59,95
Bug	52,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Burning Steel 4	39,95
Caesar 2 Win95	59,95 N
Capitalism	69,95
Chessmaster 5000 Win95	69,45
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
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer	69,95
Command&Conqu. Data	24,95
Command: 100 neue Levels	24,95
Levels: Total Destruction	19,95 N
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conq. SVGA*	79,95
Command & Conquer 2	79,95
C & C 2 Data*	24,95 P
Levels CD	14,95 N
C&C 2 + Data*	99,95
Close Combat*	69,95 N
Command Aces of t.Deep	74,95
Conqueror 1086 AD	69,95
Conquest de Luxe	49,95
Creatures	64,95
More Creatures	17,95 N
Crow: City of Angles*	79,95
Cyber Gladiators	69,95
Cyberia 2	59,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Darklight Conflict*	69,95
Das Gewehr - Ages of Rifle	69,95 N
Das schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3	29,95
DSA 1+2+3	74,95
Daytona USA	74,95
Deadline	34,95
Deadlock	69,95
Deadly Skies*	74,95
Deadly Tide*	64,95 P
Death Gate	69,95
Deathdrome*	49,95
Delirium*	69,95 N
Demonworld*	64,95
Der Planer + Data	19,95
Der Planer 2	69,95
Der Planer 2 Data	24,95
Der Produzent	69,95
Descent 2	39,95 P
Destiny	69,95
Destruction Derby 2	59,95
Diablo	29,95
Die Fugger 2	49,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95
Die gr. Schlacht um Shiloh*	64,95
Die gr. Schlacht: Waterloo	64,95
Die Pandora Akte	74,95
Die Schlümpfe	49,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Discworld 2	74,95
Dominion*	67,95 N
Down in the Dumps	69,95
Dragon Lore 2	64,95
Dragonheart*	64,95

Preisaktion!

Bleifuss 2	49,95
D. schw. Auge 3	29,95
Destr. Derby 2	59,95
Larry 7	69,95
Lords o. t. Rea. 2	69,95
Phantasmag. 2	69,95
Wing Comm. 4	54,95

Dungeon Keeper*	69,95
Ecstatica 2	69,95
Elisabeth 1	64,95
Eradicator*	64,95 N
Evidence*	69,95
Evocation	69,95
F 1 GP 2 dt.	79,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95 N
F 1 GP 2 Fahrertraining	24,95
F 1 Manager 96	69,95
F 1 Manager Professional*	69,95
F1 Racing*	79,95
F 22 Lightning II	79,95
Fallout*	69,95 N
Fantasy General	64,95
FIFA Soccer 97	69,95
FIFA Soccer Manager	64,95 N
Firefight	54,95
Flottenmanöver Win95	74,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1*	79,95
Fragile Allegiance	69,95
FX Fighter Turbo	64,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	64,95
Games Cheats 2	24,95
G-Nome	69,95
Gene Machine	69,95
Gene Wars	39,95
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 .I.C.E. Day	54,95
Heart of Darkness*	a.A.
Heroes o Might&Magic	49,95
Heroes of Might & Magic 2	67,95 N
Hexagon Kartell	64,95
Holiday Island	69,95
Hilday Island Szenarien	19,95 N
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
Independence Day Win95*	44,95 P
Interstate '76	79,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Man / XO*	59,95
Isnogud	64,95
Jagged Alliance 2*	69,95
Jedi Knights*	74,95
Jetfighter 3	69,95
Jewels of the Oracle	79,95
Kick Off 97	64,95 N
King's Quest Collection 1-6	69,95
KKND	57,95
Krazy Ivan Win95	74,95
Lands of Lore 2*	84,95
Last Rifles*	44,95
Leisure Suit Larry 7	69,95
Lighthouse	79,95
Lode Runner online*	79,95
Lord of the Realm 2	69,95
Lost Vikings 2	59,95
M1 A2 Abrams*	84,95
Mad TV 2	69,95
Magic the Gathering	69,95 P
Marble Drop*	54,95
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
Mech 2 Data Disc	39,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Mega Wad Cheats	19,95 N
Mega Wad Special	19,95 N
Mega Wad Vol. 3	24,95 N
Metal Lords*	77,95
Mission Force Cyberstorm	69,95
Monopoly	54,95
Monster Trucks*	69,95 N
Monster Trucks Madness	69,95
Monty Python's Ritter d. Kok. bat 3 Win 95*	64,95
Mummy	79,95
Myst dt.	64,95
NBA Hangtime Win95*	69,95
Nascar Racing 2	74,95
NBA Jam Extreme*	69,95
NBA Live 97	69,95
Need 4 Speed Special Ed.	74,95
Need 4 Speed 2*	69,95 N
Nemesis	69,95
Net Zone*	59,95
Nihilist	54,95
Normality	74,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Normality	49,95 P
Obelix Win95*	44,95
Olympic Games	64,95
Olympic Gold*	49,95
Orionburger	62,95
Othello	34,95
Panic in the Parc*	74,95
Panzer Dragoon	64,95
Panzer General 2	39,95
PC Games Cheats	24,95
Perfect Weapon*	59,95
Petko*	64,95
Phantasmagoria	77,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pinball 97*	52,95
Pinball 95 Trybid*	39,95
Pinball Wizard 2000	59,95
Pirateninsel*	a.A.
Pirates! Gold	34,95
POD	64,95 N
Pole Position	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Chess*	84,95
Power Play Hockey*	59,95
Privat Eye*	64,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Privateer 2 Special (+Priv 1)	94,95
Project Paradise	64,95
Putty Squad*	69,95
QAD*	64,95
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	29,95 P
Rebel Assault 2	49,95 P
Reloaded	54,95
Rendezvous im Weltraum	79,95
Renegade 2*	54,95
Return Fire	64,95
Riot*	59,95
Riddle of Master Lu	69,95
Risiko Win95	69,95
Road Rash Win95	49,95
Robotron X*	74,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Safecracker*	69,95
San Franc. PD Homicide*	a.A.
Schleichfahrt	69,95
Scorcher	69,95
SEGA Rallye	69,95
Sensible World of Soccer	49,95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Sentien*	69,95
Shannara	69,95
Shattered Steel	69,95
Sherlock Holmes	69,95
Silent Hunter	64,95
Silent Steel	49,95
Sim City 2000	79,95
Data: More Sim Cities	17,95 N
Sim Copter	69,95
Sim Park	69,95
Sim Tunes*	54,95
Sim Paket	64,95
Sonic	49,95
Sonic & Nuckles Collection*	49,95
Soul Hunt*	59,95
Soviet Strike*	79,95
Space Trader Win95*	59,95
Speedster*	59,95 P
SPQR	69,95
Stadt der verlorenen Kinder	69,95 N
Star General Win95	64,95
Star Gladiator	84,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
Stars	54,95 N
Steel Panthers 2	64,95
Sub Culture*	54,95
Super Bubsy Win95	74,95
Super Motocross*	64,95
Swiv 3D*	69,95
Syndicate Wars	39,95
Synergist*	69,95
Terminator Sky Net	39,95
Terror Trax*	34,95
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX Super EF 2000 Win95	84,95
The Muppets inside	64,95
The Neverhood	74,95
Timelapse	69,95
Tiny Troops*	64,95
The Devide*	54,95
The Fallen	64,95
The Mutation of J.B.	39,95
The Simpsons	59,95
Theme Hospital	69,95 P
Think-X	37,95
Tie Fighter	49,95 P
Time Commando	39,95 P
Time Gate Win95	64,95
Titanic*	64,95 N
Tomb Raider	69,95
Toonstruck	69,95
Total Distortion*	69,95
Total Mania*	64,95
Trash It!*	69,95
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e	69,95
Tunnel B1	79,95
Twisted Metal Win95*	59,95
UEFA Champions League 97*	64,95 N
Ultimat Mix*	64,95
Urban Runner	59,95
US Navy Fighter 97 Win95	79,95
Vermeer*	54,95
Viking Conquest*	59,95
Virtua Fighter	64,95
More War: 100 neue Levels	24,95
Warcraft 2 Level Vol. 2	17,95 N
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warhawk Win95*	59,95
Warwind	59,95
Wing Commander 1-3*	54,95
Wing Commander 4	54,95
Wipeout 2097*	69,95
Wizardry Gold*	69,95
Worms incl. Data	69,95
Worms Data: Reinforcem.	29,95
WWF in your House	64,95
X-Car	69,95
X-Wing	29,95 P
X-Men*	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95
Z	64,95
Z Director's Cut	19,95
Z + Z Director's Cut Bundle	69,95
Zombieville*	74,95
Zone Raiders*	64,95
ZPG*	67,95
Zork: Nemesis	74,95

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

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	89,95
C & C 2 + Data	99,95

Blue Byte Collection	39,95 N
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1	
Funsoft Compilation	74,95
PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing	
funsoft Strategie Edition	49,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux	
funsoft Simulations Edition	49,95
Air Havoc, Flight unlimited, Aegis	
Game Box 50 Spiele	39,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold	
Gigapack	79,95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, 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, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.	
Lucas Arts Air Combat	39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, 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	
Megasixpack	44,95 N
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords	
Westwood Compilat.	69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore	
Auf dem Nil nach Ägypten	64,95
Entdecke das Land der Pharaonen	
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs	39,95
u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller	
Lexikon des intern. Films	119,95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos	
Ultra Pack 2	79,95
Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1	

Multimedia

Microsoft Multimedia

3 D Filmstudio Win95	69,95
Autoroute Europa 5.0	109,95
Cinemania 97	59,95
Encarta 97 Enzyklopädie	169,95
Encarta Weltatlas	94,95
Music Central 97 Win95	59,95

Star Trek

Star Fleet Academy*	69,95
Star Trek 25th anniversary	24,95
Star Trek Borg	49,95
Star Trek 2	24,95
Deep Space 9	24,95 P
Next Gen. Final Unity dt.	39,95

Golf

PGA Eurotour Classic	29,95
Links LS	84,95
Links LS Kurs Collection 1-3 je	49,95 N
Links 386 + 2 Plätze	69,95
Platz Castle Pines	49,95
Platz Cog Hill	49,95
Platz Mauna Kea	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
Flugsimulator 5.1 dt	79,95
FS 6 Designer + Scenery FFM	59,95
FS 6 MS Expansion Pack*	79,95 N
FS FX upgrade	79,95
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
Multimedia München 2	49,95
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln*	59,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95
Venedig*	54,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

Junior Lesen u. Rechnen 4-6 J.	64,95
Junior Lesen u Rechnen 6-7 J.	64,95
Grundschule Deutsch 1+2	64,95
Grundschule Mathe 1+2	64,95
Grundschule Deutsch 3+4	64,95
Grundschule Mathe 3+4	64,95
Sekundarst. Deutsch 5+6	64,95
Sekundarst. Mathe 5+6	64,95
Sekundarst. Deutsch 7+8	64,95
Sekundarst. Mathe 7+8	64,95
Multimedia Englisch 5 od.6	64,95
Multimedia Englisch 7 od. 8	64,95
Barbie Druckstudio	49,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesigner	59,95
Blinky Bill	29,95 N
Dschungelbuch 3.5	44,95
König der Löwen	79,95
Leonardo je	29,95 N
Ollis große Reise	49,95
Ollis Welt	54,95
Pocahontas	79,95
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59,95
Toy Story Spiele Action	44,95 N
Tuneland	29,95 N
Urmel's Filmstudio	34,95 N
Zwillinge im Zauberland	39,95

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
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95 P
Thunderbird	84,95 P
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	139,95 P
Grip 2er Pack	59,95 P
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme	79,95
Warrior	119,95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	54,95
Sidewinder Pro	79,95
Sidewinder Pro+Hellbender	99,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	149,95
TM Formula T2 Lenkrad	219,95

Soundkarten

SB 16 VE IDE Plug&Play	159,95
SB 32 Plug&Play	219,95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

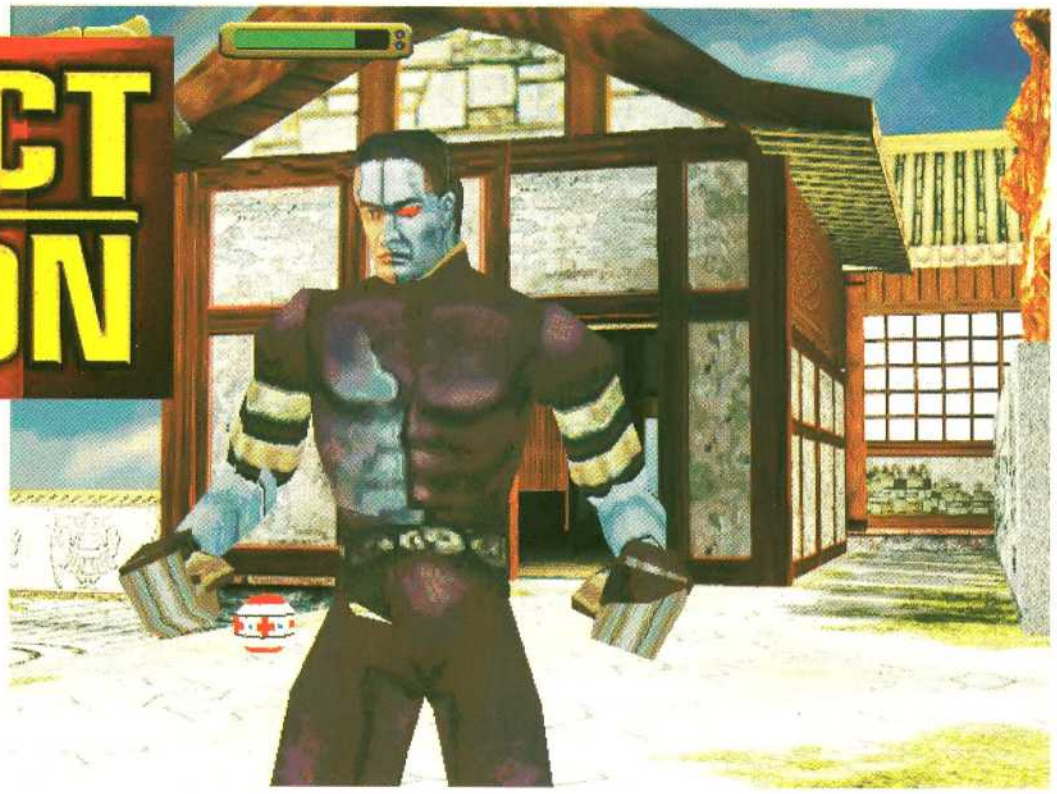
Böblingen:
Marktgäßle 8



Kempten:
In der Brandstatt 6



PERFECT WEAPON



Immer diese Aliens: Andauernd wollen sie die Welt erobern, und dann sind sie auch noch nachtragend, wenn es nicht klappt. Hier und heute soll nämlich ein versierter Weltenretter dran glauben – und unser Planet quasi als Bonus obendrein.

Das passende Extra verwandelt den Captain vorübergehend in einen Cyborg

Captain Blake Hunter ist der Top-Agent der „Earth Defence Force" und als solcher einer hochentwickelten Alien-Rasse schon seit längerem ein Dorn im blutunterlaufenen Auge. Da der tapfere Erdenretter jedoch nebenberuflich ein unschlagbarer Meister diverser Kampfsportarten ist, nimmt der Feind von einer persönlichen Attacke Abstand. Stattdessen wird der eher leicht bekleidete Held in eine bitterkalte Eiswelt gebeamt, wo er fortan um sein nacktes Überleben kämpfen muß.
Von den ansässigen Schneemenschen und Wölfen ist freilich keine Hilfe zu erwarten, dafür erleichtern die regelmäßig auftauchenden Medkits das einzige Spielerleben. Solchermaßen gestärkt, schlägt (und tritt) sich der Einzelkämpfer durch fünf per Teleporter verbundene Szenarien, die von ihren außerirdischen Architekten irdischen Regionen nachempfunden wurden – vielleicht sollte sich der Feind auf einem asiatischen Landsitz oder in sandigen Pyramidengängen einfach heimisch fühlen? Diese Umgebungen werden nicht nur von „zeitgenössischen" Standardgegnern wie verrückten Kampfmönchen oder sehr lebendigen Mumien bewacht. Vielmehr ist nach einem kurzen Renderfilmchen stets auch ein Obermonster auf die Bretter zu schicken.

Doch nicht allein diese Widersacher trachten nach der Heldenenergie, auch die Natur selbst scheint sich gegen Captain Hunter verschworen zu haben. Während also z.B. auf dem Eismond erst ein Mittel gegen die kräftezehrende Kälte gefunden werden muß, wird er im Dschungel des öfteren vergiftet und siecht bis zur Einnahme des Gegenmittels langsam dahin. Der finale Showdown wiederum wird dadurch erschwert, daß dann auch auf der niedrigsten der drei Schwierigkeitsstufen nicht mehr abgespeichert werden kann. Diese Option erleichtert sonst auch weniger versierten Kampfkünstlern das Erforschen der recht geradlinig aufgebauten Welten. Als Orientierungshilfe läßt sich zudem die transparente Übersichtskarte einblenden – eine Miniaturausgabe davon inklusive Blickrichtung bildet zusammen mit der Energieleiste die permanente Statusanzeige. Daß diese völlig ausreicht, liegt nicht zuletzt daran, daß sich die intellektuellen Anforderungen auf das Sammeln von Schlüsseln und kleinen Power-Ups für besonders feurige Attacken beschränken.
Es dominiert also eindeutig die Prügelaction, was sich bereits

Unser Mann im All: viel Feind, wenig Ehr



Vorsicht Gift: Mit den Skorpion-Affen ist nicht zu spaßen!



Mit der Karte in der Hand kommt man durch das ganze Land



Markus

GANZ PERSÖNLICH

Perfect Weapon zeigt nette Ansätze, ist aber von der im Titel beschworenen Perfektion weit entfernt. Das Spiel ist weder Fisch noch Fleisch: Einerseits fehlt die Komplexität eines „Resident Evil", auf der anderen Seite erreicht die Spielbarkeit längst nicht das Niveau eines echten Beat'em Ups à la „Virtua Fighter". Zwar macht die Sache eine Zeitlang durchaus Spaß, doch auf Dauer fehlt es dem Gameplay an Abwechslung – allzu schnell verschwindet die CD wieder in einer Schublade. Denn auch die auf SGI-Workstations entstandene Grafik nutzt sich recht bald ab, und für die gebotenen Kampfschreie wäre ich beim Test um ein Haar der Redaktion verwiesen worden...

an der Belegung des Joypads ablesen läßt: Insgesamt vier Schläge und Tritte können zu verheerenden Kombinationsattacken oder -würfen zusammengesetzt werden; zwei weitere Knöpfe sind für das Ducken und Springen zuständig. Und wer über ein Sidewinder-Pad verfügt, kann gar das komplette Game ohne Tastatur spielen. Dann finden sich auch Kartenfunktion, Pausetaste sowie manuelle Umschalter zwischen Kampf- und Spaziermodus auf dem handlichen Steuerknochen.

Trotz dieser optimalen Voraussetzungen marschiert der hübsch animierte Polygonheld aber nur träge durch die aus wechselnden Kameraperspektiven gezeigte SVGA-Renderlandschaft. Oft bleibt er aus unerfindlichen Gründen an Hindernissen hängen und schüttelt, anstatt sie zu umgehen, einfach stur den Kopf. Manche der rund 1.300 nicht animierten Kameraeinstellungen sind auch so unglücklich gewählt, daß Blake in weiter Ferne nur schwer zu erkennen und noch schwerer zu steuern ist. Besonders im Kampf mit kleinen und daher kaum auszumachenden Gegnern gerät man so leicht ins Hintertreffen.

Für die Feinarbeit bezieht diese Prügelei leider Prügel

Bei derlei spielerischen Detailschwächen fällt es kaum auf, daß die Zwischenvideos zwar hübsch anzusehen sind, aber viel zu selten in die Story eingestreut werden. Und der Sound aus unauffälliger Musik und Effekten ist kaum der Rede wert. Auch die Gegnerintelligenz kommt über ein paar rudimentäre Ausweichmanöver nicht hinaus, es wird bloß immer wieder neues Kanonenfutter auf den Screen gebeamt. Vor allem stört aber, daß mangels unterschiedlicher Waffen immer die gleichen Taktiken zum Sieg führen, wodurch die Angelegenheit schon bald voraussagbar wird. Wenn es um abenteuerliche Prügelkost geht, würden wir letzten Endes also doch lieber zum ebenfalls von Electronic Arts vertriebenen „Time Commando" greifen. (mz)



Wenn der Spieler Pause macht, weiß sich Blake zu beschäftigen









Große Gegner in kleinen Videos



Gegen Levelende greifen die Gegner gern in Rudeln an

Perfect Weapon
(Electronic Arts)

Handfeste, aber stellenweise arg unübersichtliche Action im Stil von „Time Commando"

GRAFIK	*78%*
SOUND	*52%*
STEUERUNG	*59%*
MOTIVATION	*65%*



63%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Joypad, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.ascgames.com/pweapon



Man stelle sich eine Mischung der Szenarien von „BattleTech" und dem Rollenspielsystem „Space Gothic" vor, schon weiß man um den hiesigen Spielhintergrund – vor dem mal wieder die strategische Eroberung des Alls abläuft.

EMPEROR of the FADING SUNS



Die Krone: Lohn der Mühe

Für die grundsätzliche Konstellation hat sich SegaSoft scheinbar im bekannten Umfeld von FASAs Riesenrobotern umgesehen, denn hier wie dort ist ein galaktisches Imperium in einzelne Königshäuser zerfallen. Mit dem Pen & Paper-Rolli „Space Gothic" (vorgestellt in PC Joker 8/95) haben die verlöschenden Sonnen dagegen die spezielle Art von Gaslichtgrusel im Weltraum gemeinsam. Tatsächlich basiert das Programm aber auf einem eigenen Rollenspielsystem, auf das wir in einer Box näher eingehen.

Als Chef eines der fünf hiesigen Adelshäuser gilt es nun, Imperator zu werden anstelle des (hingeschiedenen) Imperators. Und das ist schon deshalb kein leichtes Unterfangen, weil dazu auch die Stimmen der konkurrierenden, auf Wunsch computergesteuerten Familien benötigt werden – ganz abgesehen von denen der Händlergilde und der Kirche. Um es zu einer tragfähigen Mehrheit zu bringen, gibt es grundsätzlich zwei Methoden, sich das Wohlwollen einer Fraktion zu sichern:

Man kann auf die Argumente der Diplomatie oder die Überzeugungskraft von Waffengewalt setzen. Und weil es auf Dauer kaum Sinn machen dürfte, einen Krieg gegen Krämer und Klerus vom Zaun zu brechen, sprechen die Waffen zumeist mit den direkten Gegenspielern. Auf daß diese bei der nächsten Konklave zur „richtigen" Wahlurne schreiten mögen...

Die hier grob skizzierte Basisaufgabe ist in ein ganzes Geflecht komplizierter Beziehungen und zusätzlicher Störfaktoren eingebettet. Da wären etwa die Symbionts zu nennen, genmanipulierte Megamonster, die sich Planet um Planet unter den Nagel reißen und als gemeinsa-



Wer die Planetenoberflächen mit Straßen vernetzt, kann seine Armeen entsprechend schneller verschieben



Zwischenbilder informieren über allgemeine Geschehnisse: Die Symbionts rücken vor

TIPS FÜR EINSTEIGER

Zuerst die neutralen Städte der Startwelt erobern. Die Reihenfolge ergibt sich nicht zuletzt aus den Schwächen der eigenen Anfangsposition.

Nicht kleckern, wenn es darum geht, auf einer der Nachbarwelten Fuß zu fassen: Die Invasionstruppe sollte stark genug sein, um mindestens zwei oder drei Städte im Handstreich zu erobern – also möglichst mit **allen** Transportschiffen gleichzeitig zuschlagen.

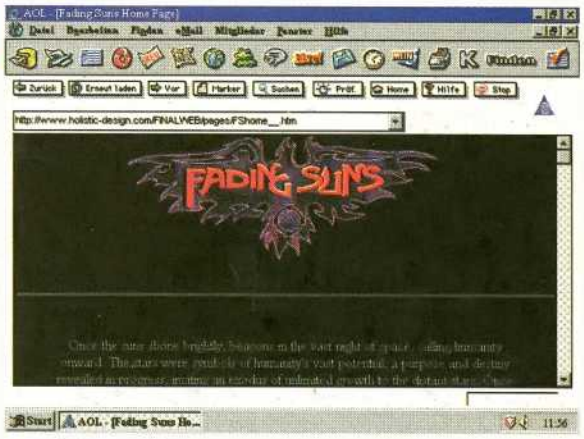
Vorsicht vor Ruinen, sie sind oft sehr stark befestigt.

WENN DER IMPERATOR STREIKT

Das Full-Motion-Video-Intro sieht zwar hübsch aus, führt aber auf so mancher Rechnerkonfiguration zum **Komplettabsturz**, sobald das Spiel gestartet werden soll. In diesem Fall gehe man in das Spielverzeichnis auf der Festplatte und öffne den Ordner „DAT". Dort klickt man auf die Datei „EFS.INI" und ändert die Zeile „Video-on=1" in „Video-on=0". Intro und andere Videos sind nun gänzlich abgeschaltet, verursachen aber auch keine Probleme mehr.

DAS PAPIER-IMPERIUM

Im Laufe des letzten Jahres sorgte in den USA ein neues **Pen & Paper-Rollenspiel** von Holistic Design für Aufsehen, das hierzulande freilich (noch) schwer zu bekommen ist: **Fading Suns**. Dessen Szenario erzählt von einem in verschiedene Fraktionen zersplitterten Sternenreich, das nur durch die Händlergilde notdürftig zusammengehalten wird. Dazu gesellen sich fremdartige Aliens und eine mächtige Kirche. Der Klerus findet nämlich regen Zulauf, seit bekannt wurde, daß alle Welten dieses Systems vor dem gleichen Problem stehen: Ihre Sonnen verlöschen nach und nach. In Amerika gibt es für rund 25 Dollar das grundsätzliche Regelwerk, aber auch schon eine Menge Ergänzungen wie Waffenkompendien, Quellenbücher zu einzelnen Welten oder (teils verbotenen) Technologien. Angekündigt sind u.a. Beschreibungen der Adelshäuser und der Kirche. In Deutschland sind die verlöschenden Sonnen im Fachhandel erhältlich, meist aber nur via teurem Einzelimport. Weitere Informationen finden sich unter folgender Netzadresse: **http://www.holistic-design.com**



Auf dem Website von Holistic Design

mer Gegner aller Parteien gelten. Dann gibt es noch die Möglichkeit, während des Startprozesses in einer umfangreichen Auswahl von Vor- und Nachteilen einen Freund in der Kirchenhierarchie für sich zu reklamieren. Dies bietet unter anderem den Vorteil, daß die eigenen Forschungslabors dann weniger oft von der Obrigkeit nach verbotenen Technologien durchstöbert werden. Ein Amigo bei den Händlern wiederum sorgt für bessere Preise. Die Variablen jenseits solcher Vetternwirtschaft (also etwa die Loyalität der Truppen oder die Höhe der Steuern) unterliegen freilich während des Spiels laufenden Veränderungen.

Man kann seinen Feldzug bzw. Wahlkampf in der vorlagentreuen Fading Suns-Galaxis starten, es sind aber auch zufallsgenerierte Sternenhaufen möglich. So oder so, die Geographie der hauseigenen Startplaneten und die damit verbundenen ersten Zielsetzungen sind in beiden Modi stets dieselben. Der Hawkwood-Clan leidet z.B. anfänglich unter extremem Rohstoffmangel, verfügt aber über Flugzeuge, um die Lage der Bergwerke rasch auskundschaften zu können. Li Halan ist demgegenüber mehr oder weniger mit allem ausgestattet, nennt jedoch einen Wüstenplaneten sein eigen, dessen Nahrungsmittelproduktion nicht mehr wesentlich gesteigert werden kann.

Spieltechnisch bekommt man es mit mäßig hübsch gezeichneten Wabenfeldern zu tun. Soldaten, Panzer und andere Einheiten werden hier rundenweise



Das Baumenü eines Forts: Die roten Einheiten lassen sich wegen mangelnder Rohstoffe oder unzureichender Technik derzeit nicht in Auftrag geben

verschoben, wobei das Gelände natürlich Einfluß auf die Reichweite hat. In den unterschiedlich spezialisierten Städten läßt sich vom einfachen Infanteristen bis hin zum Sternenkreuzer ein umfangreiches Repertoire an Nachschub in Auftrag geben. Viele Einheiten beruhen jedoch auf fortgeschrittener Technologie, die erstmal erforscht werden muß. Besondere Bedeutung kommt da der Figur des Ingenieurs zu, die

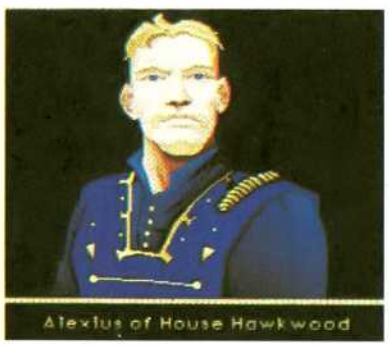


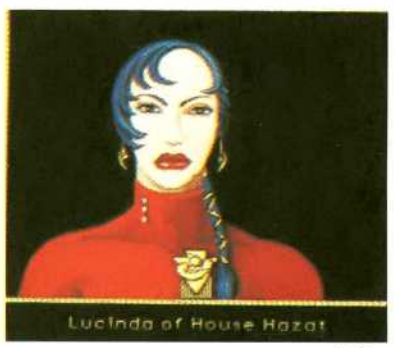
Der Weltraum ist voller Sprungrouten: hier die originale Fading Suns-Galaxis

Von Menschen und Monstern


Nicolai of House Decados




Alexius of House Hawkwood


Lucinda of House Hazat

als einzige in der Lage ist, Straßen und sogar komplett neue Siedlungen anzulegen. Im All sieht es dann anders aus: Die Sterne der Galaxis sind mit Sprungrouten untereinander verbunden. Nur auf diesen Wegen kann man sich von Sonne zu Sonne voranarbeiten. Einige der anfänglich zur Verfügung stehenden Schiffe sollten dabei möglichst aus Kampfhandlungen herausgehalten werden, bis man in der Lage ist, etwaige Verluste auszugleichen – hier kommt es also zunächst vor allem auf die Transportkapazität bezüglich einer Invasion der Nachbarwelten an.

Bleibt noch der wirtschaftstaktische Teil, zumal dem Spiel eine ausgefeilte Ökonomie zugrunde liegt. So verschlingt jeder Bestandteil des Imperiums einen gewissen Prozentsatz der verfügbaren Güter. In der Bauphase gilt das allemal, oft aber auch dauerhaft von Runde zu Runde. Als besonders kritisch erweist sich dies bei Nahrungsmitteln und den Stahlreserven. Wer also keine Hungerrevolten oder brachliegende Fließbänder in den Rüstungsschmieden riskieren will, muß unbedingt auf eine ausreichende Eigenproduktion achten oder beim Händler entsprechend zukaufen.

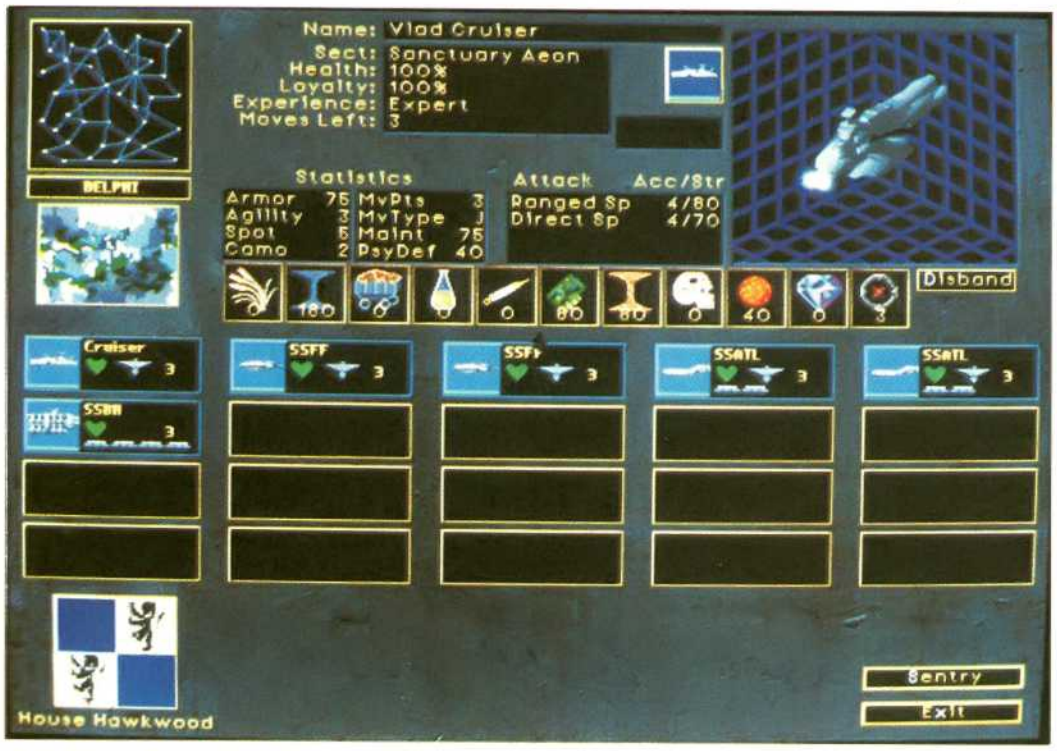
Grafisch reißt das alles freilich keine Bäume aus, selbst wenn die kargen Spielscreens des öfteren von Zwischenbildern unterbrochen werden und es auch einige Videos zu bestaunen gibt. Die düster-dramatische Begleitmusik gefiel uns ausgemacht gut – im krassen Gegensatz zur klickomanischen Handhabung. Die Maus muß hier Schwerstarbeit verrichten, und wichtige Features wie die Auftragsvergabe an die verschiedenen Truppenteile gerieten dazu noch sehr unübersichtlich. Dem Spieler wird somit ständige Aufmerksamkeit abverlangt, selbst nach längerer Beschäftigung mit dem Programm sind ärgerliche Patzer kaum vermeidbar. Das ist umso bedauerlicher, als Emperor of the Fading Suns an sich sehr viel Spaß macht und in seinen Bestandteilen ausgewogen komponiert wurde. (jn)



Das unrühmliche Ende Ihres Vorgängers



Die Flotte ist unterwegs



Auf diesem Screen läßt sich die genaue Zusammensetzung einer Raumflotte erkennen

GANZ PERSÖNLICH

Mein Eindruck vom Spiel hat sich während der Testphase stark gewandelt, denn zunächst ließ ich mich von der Iconwut des umständlichen Handlings doch ziemlich beeindrucken. Je mehr ich mich aber an die Handhabung gewöhnte, desto mehr hat mich das Gameplay gefesselt. Das ging so weit, bis ich nachts im Bett über neue Taktiken nachgrübelte und sogar das erste warme Wochenende in den Fading Empires statt im Biergarten verbrachte!



Joachim

Emperor of the Fading Suns

(SegaSoft/Holistic Design)

Inhaltlich sehr ansprechende SF-Konfliktsimulation mit Schwächen in der Präsentation

GRAFIK	*58%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*60%*
MOTIVATION	*76%*



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 5 nacheinander oder per E-Mail
ONLINE-INFO:	http://www.segasoft.com

Scorcher

Auf gut deutsch heißt Scorcher soviel wie Raser, womit der Inhalt dieses Arcade-Games auch schon umrissen wäre. Gerast wird in der Zukunft. Und das mit einer Art von Motorrad, jedoch ohne dauerhafte Begeisterung.



Grüner wird's (gottlob) nicht: das Bike beim Turboboost



Gleiter, Surfbrett oder Motorrad?



Kanalschächte und Abfalldeponien: die Rennstrecken der Zukunft

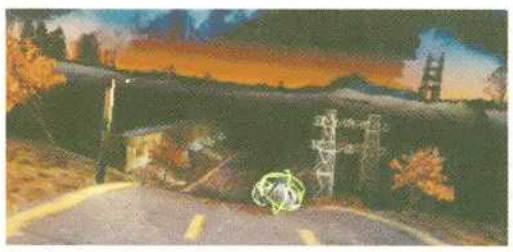
Der Hersteller GT Interactive wäre gut beraten gewesen, sich die aktuelle Genrekonkurrenz anzusehen. Wo dort die Wahl zwischen verschiedenen Vehikeln besteht, bleibt der Spieler hier nämlich auf ein einziges Futuro-Bike angewiesen. Das kann zwar auf vorübergehenden Turboschub und die Möglichkeit, Hindernisse zu überspringen, zurückgreifen, steuert sich aber ähnlich wie ein Hoovercraft und ist dem schnellen Spielbetrieb nicht immer gewachsen.

In atemberaubendem Tempo zoomt der Fahrspaß am frustrierten Spieler vorbei

Die 3D-Kulisse zoomt in einem Affentempo auf den Betrachter zu und bietet sechs Pisten voller Schanzen, Loopings und Steilkurven. Zu achten ist auf Schlaglöcher, offene Kanalschächte und die häufig fehlenden Banden. Andernfalls enden Fahrfehler schnell im Abgrund bzw. Seitenaus und ziehen zeitaufwendige Rücktransporte auf die Piste nach sich. Doch gerade Zeit ist hier sehr kostbar, denn die Sekunden bis zum nächsten Continue-Tor verrinnen wie im Flug: Anfangs darf sich schon glücklich schätzen, wer eine komplette Runde drehen kann – von einem Platz auf dem Podest ganz zu schweigen.

Einfacher wird die Sache erst, sobald man die Positionen aller auf den Strecken installierten Turbofelder und Sammelbehälter auswendig kennt. Das kann aber schon deshalb dauern, weil der Zugang zu den zwei anspruchsvollsten Kursen verwehrt bleibt, bis man auf den vier übrigen im Championship-Modus Siege eingefahren hat. Diesem Ansinnen steht nicht nur deren beachtlicher Schwierigkeitsgrad entgegen, denn da sind ja auch noch die fünf knallharten Computergegner. Immerhin geht die Tastatursteuerung gut von der Hand, wogegen Sticks unter DOS erst gar nicht unterstützt werden.

Fazit: Schick beleuchtete, aber schmuck- und detaillose 3D-Grafik mit rasantem Zooming, mitreißenden Techno-Rhythmen und ordentlichen Soundeffekten auf der einen Seite, zu wenig Abwechslung und ein zu hoher Schwierigkeitsgrad auf der anderen. (rl)





Trotz rasantem Straßenverlauf bleibt die Motivation zurück

Scorcher

(GT Interactive/Scavenger)

Futuristisches Motorradrennen mit viel Tempo, aber wenig Klasse

GRAFIK	*60%*
SOUND	*71%*
STEUERUNG	*63%*
MOTIVATION	*47%*



52%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60, DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 25 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick nur unter Win 95
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.gtinteractive.com

Theatre Of Pain

Nach zwei Ausflügen in das Reich der Roboter schicken die Entwickler von Mirage nun deutlich menschlichere Kombattanten in die PC-Arenen – willkommen zu einer Neuauflage der antiken Gladiatorenspiele.





Waffenangriffe verspritzen reichlich Blut

Per Aspera Ad Astra

Ein neues Reich entsteht

Erstaunlicherweise finden die blutrünstigen Spektakel nicht wie üblich in ferner Zukunft, sondern heute, also 1997, statt – genauer gesagt, im Jahr 2750 römischer Zeitrechnung. Allerdings hat sich hier einiges getan, seit 753 Rom aus dem Ei kroch: Was, wenn das Prinzip der Dampfturbine im Jahre 50 v. Chr. nicht nur in der Theorie erfunden, sondern gleich praktisch umgesetzt worden wäre? Wenn kurze Zeit später bereits Dampfmaschinen die Schiffahrt und die Landwirtschaft geprägt hätten? Kurzum, wenn das Römische Reich die industrielle Revolution 1700 Jahre „zu früh" eingeläutet hätte?

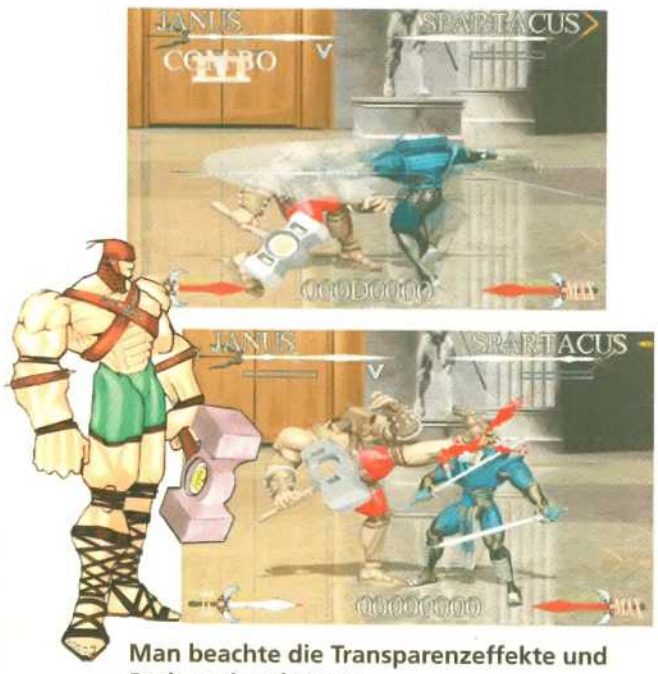
Sol Lucet Omnibus

Die Beteiligten

In ebendiesem Szenario sind die blutigen Gladiatorenkämpfe des „Schmerzenstheaters" angesiedelt. Um möglichst nah an der Vorlage zu bleiben, bedienen sich die meisten der zehn Wettbewerber klassischer Kampftechniken. So hantiert Optimus ganz traditionell mit Netz und Dreizack, während Lemure (die einzige Gladiatorin) ihre Gegner mit dem Schwert attackiert. Aufgrund der Gentechnik haben jedoch auch neue Spezies Einzug in die Arena gehalten: Mit Vulcan schwingt ein waschechter Zwerg die Streitaxt, und Tigermensch Hormazd verläßt sich ganz auf seine Klauen. Denkt man sich noch ein paar exotische Waffen wie Ninja-Ketten und einen überdimensionierten Kriegshammer hinzu, hat man bereits eine recht gute Vorstellung von der hier gebotenen Vielfalt.



Beim schnellen Rückzug zoomt der Screen mit



Man beachte die Transparenzeffekte und Bodenspiegelungen

Panem Et Circenses

Brot und Spiele

Im Vorfeld sind die obligatorischen Entscheidungen bezüglich Rundenzahl und Zeitlimit zu treffen. Danach darf man zwischen Duell und Turnier mit menschlichen Gegnern oder einer Solokarriere wählen. Hier läßt sich auch die Reihenfolge der Widersacher bestimmen, bis als neunter einer von zwei Endgegnern bezwungen werden will. Ist das erledigt, erscheint der Widerling in der Spielerliste und kann fortan ebenfalls in die Schlacht geführt werden. Den krönenden Abschluß bildet der Kampf gegen den letzten „normalen" Konkurrenten, welcher je nach Spielfigur variiert. Mit diesem verbindet den Protagonisten dann eine ganz spezielle Feindschaft, die er vor dem Kampf in einem längeren Monolog zum Ausdruck bringt.

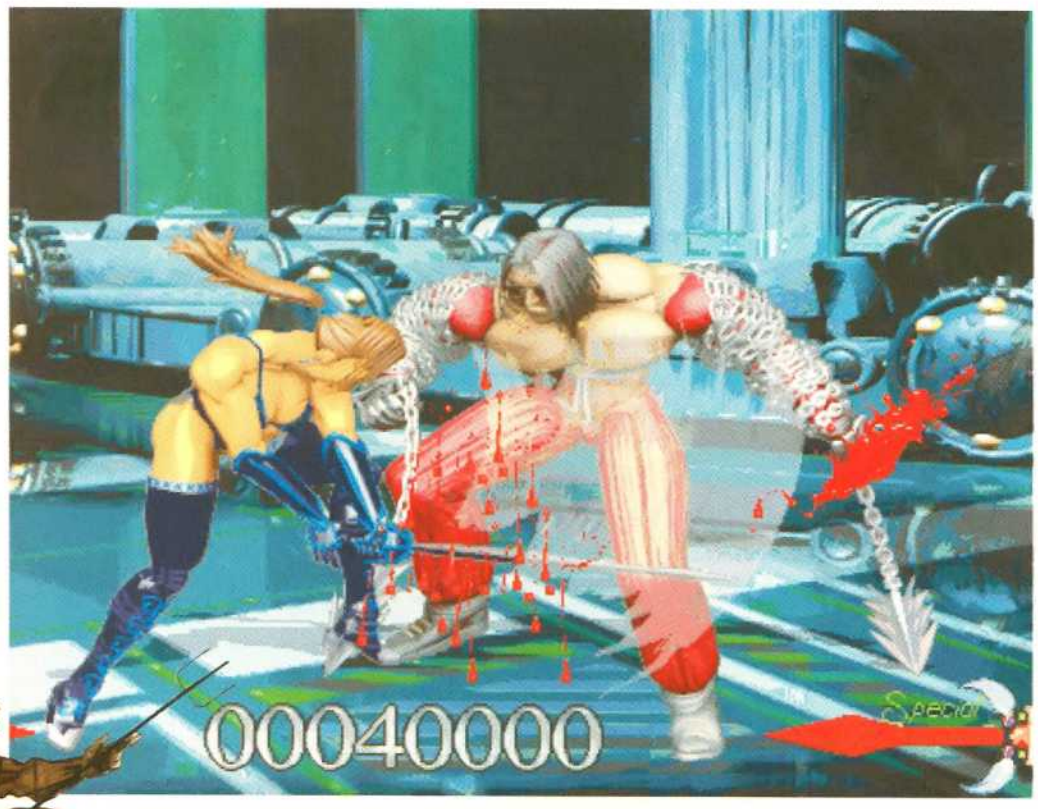
Der Weg dorthin ist jedoch lang und dornenreich: Zumindest auf der höchsten der fünf Schwierigkeitsstufen spielt einen der Computer mit unzähligen Specialmoves und (in römischen Ziffern angezeigten) Mehrfachtreffern glatt an die Wand. In solchen Situationen ist man dankbar für die „Counter-Attacken", die den Angreifer nach einem geblockten Schlag zurück in die Defensive drängen. Dafür wird allerdings ein Teil der Energie benötigt, welche durch das Ausführen von Specials (teils auch normalen Angriffen) in einer vierfach aufladbaren Superleiste zusammenkommt. Hiermit lassen sich auch recht effektive Superspecials sowie ein alles vernichtender „Termination-Move" an den Mann, die Frau oder das Monster bringen.

Veni, Vidi, Vici
Die Präsentation



Dramatische Beleuchtung beim Supermove

Die Arenen werden aus der üblichen Seitenperspektive dargestellt, wobei der sichtbare Ausschnitt stets dem Abstand der Kontrahenten angepaßt ist. Diese präsentieren sich ebenso wie der Rest ihrer Renderumgebung in feinstem SVGA und füllen bei maximaler Vergrößerung fast den ganzen Bildschirm aus. Dafür wirken die Animationen der Raytracing-Kämpen gelegentlich etwas marionettenartig. Zusammen mit ihrem geradezu klinisch sterilen Design läßt das die Figuren zuweilen fast schon unwirklich erscheinen. Dafür können die Hintergründe mit hübschen Licht- und 3D-Effekten aufwarten. Und auch die bombastische Soundbegleitung läßt Endzeitstimmung aufkommen. Die übrigen Kampf- und Schmerzenslaute bieten ebenfalls keinen Anlaß zur Kritik, höchstens etwas abwechslungsreicher hätten sie ausfallen können.



Das vermeintlich schwache Geschlecht



Eine schmerzhafte Achter-Combo

Alea Iacta Est
Das Ergebnis

Alles in allem ist Theatre of Pain eine grundsolide Prügelei mit originellen Einfällen (bei einem aussichtslosen Kampf darf man das Volk um Gnade anflehen!) und einer herausragenden Optik. Lediglich das hektische Spieltempo sorgt in Tateinheit mit der hypersensiblen Kollisionsabfrage anfangs für Verwirrung. Dank der spielbaren Boß- und Geheimgegner ist jedoch die Langzeitmotivation gesichert. (mz)

PRIVATISSIME
Ganz persönlich

„Genau wie Street Fighter!" pflegte Mirages ehemaliger Pressesprecher Tony King über Theatre of Pain zu sagen, und rein äußerlich betrachtet, hat er damit durchaus recht: Sechs-Button-Steuerung, Combo-System, mehrfache Superleisten, Counter-Hits, wechselnde Endgegner, die mit einer Ansprache begrüßt werden – irgendwie erinnert das alles an die „Alpha"-Serie des großen Konkurrenten. Leider wird dessen Spielbarkeit aber nicht ganz erreicht. Außerdem hängen mir die am PC ach so populären Rendergrafiken langsam, aber sicher zum Hals heraus. Macht nix, ehe ich nicht noch die zwei versteckten Gegner gefunden habe, kriegt mich trotzdem keiner aus der Arena!


Markus

Theatre Of Pain
(Mirage)

Durchgestylte Renderprügelei mit netten Einfällen.

GRAFIK	*84%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*78%*



78%

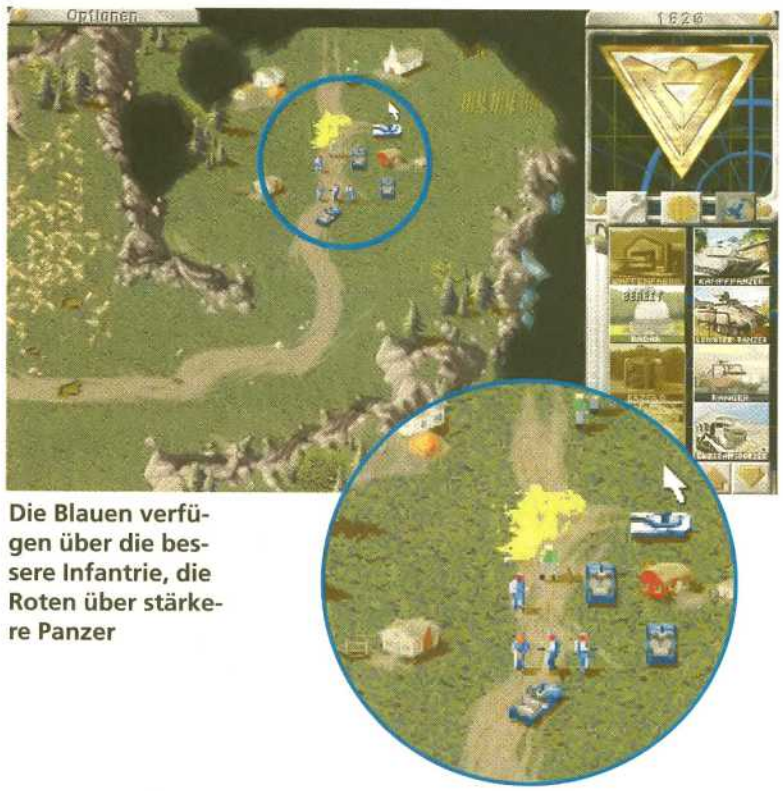
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM für VGA, 16 MB RAM für SVGA, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten, CD Audio
EINGABE:	2- bis 6-Button-Pad, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler im Turnier
ONLINE-INFO:	nein

COMMAND & CONQUER 2

GEGENANRIFF

Keine sechs Monate ist der aktuelle Megaseller von Westwood/Virgin an der Front, schon spendiert man den Echtzeit-Strategen Nachschub in Form einer Zusatz-CD. Also „Alarmstufe Rot" zum zweiten – ohne nennenswerte Neuerungen, aber dafür mit zwei nie dagewesenen Kampagnen.



Die Blauen verfügen über die bessere Infantrie, die Roten über stärkere Panzer

Unter den Solisten dürfte sich die Begeisterung in Grenzen halten, denn sie erhalten hier gerade mal 16 (auch einzeln anwählbare) Aufträge. Ganz anders sieht es bei den Multiplayern aus: An die 100 Einzelmissionen warten auf jeweils bis zu acht im Netz verstrickte Strategen.
Das geniale Gameplay ist natürlich hier wie dort ganz das alte geblieben: Auf einer zu Beginn abgedunkelten Karte muß man zunächst eine Basis errichten. Sodann werden Rohstoffe herangekarrt, um eine schlagkräftige Armee aufzubauen und gen Feind zu hetzen. Eskorten, das Aufbringen von Konvois, Sabotageakte, Geiselrettungen oder Einäscherungsaktionen gegnerischer Truppen und Gebäude garantieren dabei wieder Abwechslung satt.
Neu sind, neben acht Audiotracks, insbesondere die Modifikationen an einigen Einheiten. So können sich die Erntemaschinen nun selbst verteidigen, und die Teslapanzer haben erheblich an Durchschlagskraft gewonnen. Verglichen mit dem Add-On zum Vorgänger („Ausnahmezustand") hält sich auch der Schwierigkeitsgrad in erträglichen Grenzen. Die CD beinhaltet zudem den „C&C-Theme-Pack", eine Sammlung von Bildschirmschonern, Desktophintergründen und AVI-Filmchen. Für deren Betrieb ist das Win 95-Erweiterungsset „Plus!" vonnöten.
Zum guten Sch(l)uß ein Wort in eigener Sache: Für eine prozentuale Wertung waren uns die Neuerungen zu gering, für eine Kurzvorstellung im Update Service war uns das Programm zu wichtig. Man darf also davon ausgehen, daß Genre-Fans am Gegenangriff nicht vorbeikommen, während den Feinden der Echtzeitstrategie kein neues Kaufargument geboten wird. (md)



Einige Missionen müssen wieder innerhalb eines Gebäudes absolviert werden

Manchmal kann man den Gegner nur mit einer Massenattacke in die Knie zwingen

DER TIBERIUMKONFLIKT IN SVGA

Zeitgleich mit dem Gegenangriff erscheint auch eine nur unter Win 95 lauffähige SVGA-Version des Vorgängers. Die Darstellung ist in 640 x 400 respektive 640 x 480 Bildpunkten möglich, was einen rund **viermal größeren Kartenausschnitt** und damit weitaus mehr Übersichtlichkeit zur Folge hat. Das eigentliche Spiel blieb bis auf das dezent überarbeitete Iconmenü unangetastet und kann auch mit der (nicht enthaltenen) Missions-CD „Der Ausnahmezustand" gefüttert werden. Der „C&C-Theme-Pack" ist im Preis von 119,95 DM ebenfalls enthalten, Spielstände der alten VGA-Version lassen sich aber nicht übernehmen.



Die SVGA-Einheiten sind sogar noch kleiner als die Win 95-Truppen von Alarmstufe Rot

Command & Conquer 2: Gegenangriff
(Westwood/Virgin)

Missions-CD für Besitzer des Hauptprogramms

Prädikat: (für Fans) besonders wertvoll

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 35,– DM

SYSTEM: ab einem P 75 mit 8 MB RAM sowie DOS oder Win 95

Jetzt stecken Sie alle in die Tasche!

Faßt einen kompletten Jahrgang und ist tragbar



Für nur 15.– DM im Joker Shop

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.

SIM PARK

Den neuesten Streich von Maxis darf man wohl am ehesten als Nachfolger zu „Sim Town" betrachten: kreativ und spannend, aber halt für jüngere Kids konzipiert. Jedenfalls gilt es hier, seinen eigenen Naturpark zu bauen und zu leiten, was nicht nur die Pflanzen-, sondern auch die Tierwelt umfaßt. Für unsereins schade, daß sowohl die verfügbaren Klimazonen wie auch Flora und Fauna zu Nordamerika gehören, aber das ist auch schon die einzige Einschränkung. Grundsätzlich kommt es natürlich darauf an, in bester Firmentradition ein funktionierendes System zu errichten, wobei z.B. eine tragfähige Nahrungskette wichtig ist. Zahlungskräftiges Publikum wird durch Objekte wie etwa Bänke oder Würstchenbuden angelockt, zusätzliches Geld verspricht der Gewinn von Umwelt-Preisen. Alles in allem lehrreich, unterhaltsam und empfehlenswert.





Sim Park
(Maxis)

Ökonomisch-ökologisches Edutainment

URTEIL: 74%

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

SYSTEMKONFIGURATION: ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM und 3 MB auf der HD, Win 3.1/95

FLIP OUT



Auf schnelle Reaktionen und Merkfähigkeit kommt es an, wenn Gametek hier Steinchen, bunte Aliens und andere Objekte durch die Luft fliegen läßt – sie müssen nämlich auf einem Spielbrett passend zur Farbe landen. Im Idealfall kickt man also immer das Feld frei, dessen korrekter Be-Sitzer gerade durch den Äther taumelt und nach einem Plätzchen sucht. Je nach Schwierigkeitsgrad werden die Farben freilich zeitweilig verdeckt. Zudem stört das herumstehende Volk futuristischer Zuschauer nicht selten die Aufräumaktion, indem es etwa Steinchen frißt. Wie aus der Beschreibung schon zu erahnen, ist das Ganze etwas gewöhnungsbedürftig, spielt sich dann aber ganz launig und abwechslungsreich. Was sicher auch den bunten 3D-Screens und putzigen Animationen zu verdanken ist.



Flip Out
(Acclaim/Gametek)

Bunte Hektik-Steinerei

URTEIL: 59%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 69,– DM

SYSTEMKONFIGURATION: ab einem 486 DX/2 mit 16 MB RAM, 1 MB auf der HD und Win 95

PROFESSOR TEACHER'S XWORLD

Auf den ersten Blick ist dieses Programm von Digital X-Citement/Bastei nur ein weiteres Wortlegespiel im Stil von „Scrabble", wenn auch hübsch präsentiert. Zumal der Computergegner mit Vorliebe die lächerlichsten Abkürzungen und unbekanntesten Begriffe verwendet. Stubenrein ist er überdies, kennt er doch etwa das abwegige „Dirn" (niederdeutsch für Mädchen), die schlüpfrige „Dirne" hingegen wird nicht akzeptiert. Aber er gibt auch bissige, bisweilen wirklich witzige Sprechblasen-Bemerkungen von sich und ist selbst auf den unteren der elf Levels nicht leicht zu schlagen. Sonderspiele (z.B. mit nur einer Sorte von Vokalen) lockern das Angebot auf, und man muß zugeben, daß das Programm wirklich schnell rechnet.





Professor Teacher's xWorld
(Digital X-Citement/Bastei)

Schnelle Kreuzwort-Knobelei

URTEIL: 42%

USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 49,– DM

SYSTEMKONFIGURATION: ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM (Win 95: 16 MB) und 6 MB auf der HD

PUTTY SQUAD



Der Nachfolger zum Amiga-Hüpfical „Silly Putty" scheucht kunterbunte Holzsoldaten, Kröten und weitere, etwas infantile Gegner über eher unscheinbare Plattformen. Dort attackieren sie auf zumeist vorhersehbare Art den vielseitigen Helden. Und dessen kaugummiartige Fähigkeiten sind es auch, die das Spiel unterhaltsam machen: Putty dehnt sich über Schluchten hinweg oder drückt sich auf den Boden und mogelt sich so an vielen Gefahren vorbei. Angreifer werden verschleimt, mit dem Boxhandschuh geplättet, via Elektrofinger gegrillt oder im Ballon umflogen – das vorherige Aufsammeln der entsprechenden Extras natürlich vorausgesetzt. In der Summe also ein durchaus reizvolles, wenn auch sehr traditionell (ohne große Zwischenmovies etc.) präsentiertes Jump & Run.

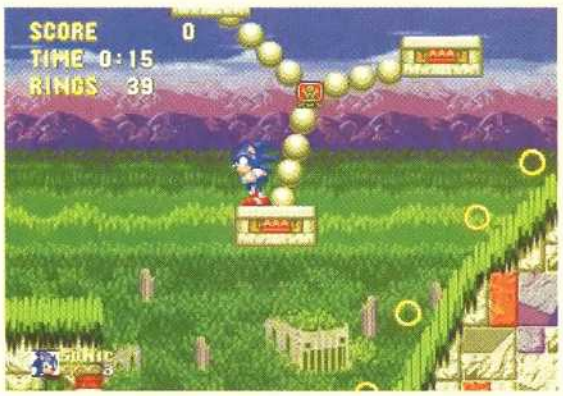
Putty Squad
(System 3)

Solider Plattform-Spaß

URTEIL: 63%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 69,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	ab einem 486er mit 8 MB RAM, 17 MB auf der HD und DOS

SONIC 3 & KNUCKLES



Bei seinem zweiten PC-Ausflug hat Segas stacheliges Maskottchen außer den zwei (eher moralisch als tatsächlich hilfreichen) Begleitern Tails und Knuckles wenig Neues im Gepäck: Nach wie vor flitzt Sonic durch irre flott scrollende Plattformlabyrinthe. In prall gefüllten Geheimkammern greift der blaue Igel Goldringe, Schilde und Turbostiefel ab; in 3D-Bonusspielen warten stattdessen Extraleben als Lohn der Fron. Weder über noch unter Wasser fehlt es an Abwechslung, fair plazierten Rücksetzpunkten und knuddeligen Gegnern – wobei Dr. Robotniks Schergen mit dem traditionellen Kopfsprung zu paralysieren sind. An Masse fehlt es hier übrigens auch nicht, denn die CD beinhaltet die zwei originalgetreuen Mega Drive-Konvertierungen „Sonic 3" und „Sonic & Knuckles" sowie eine exklusive Kombination, die je sechs Levels beider Titel mit quäkender Originalmusik vereint.



Sonic 3 & Knuckles
(Sega)

Temporeiche Plattform-Compilation

URTEIL: 67%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgesch.
Preis:	ca. 79,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	ab einem P75 mit 8 MB RAM, 18 MB auf der HD und Win 95

SLAMSCAPE





Eine sehr eigenwillige 3D-Schlacht: Bei der Installation zwingt sie die Win 95-Oberfläche in die niedrigstmögliche Auflösung und erwartet diese Konfiguration künftig bei jedem Start. Unwillig mag der User darauf schon deshalb reagieren, weil er im Folgenden mit einem nervös reagierenden Gleiter auf abstrakte, mies animierte und zudem häßliche Stelzenläufer, Tripoden und UFOs ballern soll. Das viel zu hohe Spieltempo degradiert Treffer dabei zu Zufallsprodukten – ganz egal, ob man mit dem Standardlaser feuert, Minen legt oder die gelegentlich herumliegende Schnellfeuerkanone an Bord nimmt. Für den fehlenden Unterhaltungswert entschädigen die drei ebenfalls auf der CD-ROM enthaltenen Musikvideos der Hardcore-Grunger von „God lives Underwater" freilich kaum. (rl)

Slamscape
(MTV Interactive/Viacom)

Hektische und abstrakte 3D-Action

URTEIL: 33%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 79,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	ab einem P90 mit 8 MB RAM, 1 MB auf der HD und Win 95

UPDATE SERVICE

Die Jahreszeit schreit nach einem faulen Lenz im Biergarten – doch wir antworten mit einem ganzen Schwung frühlingsfrischer Compilations und verspielter Sonderangebote für PC-Besitzer(innen).

ABENTEUERLICHE SIERRA ORIGINALS

Sierra entwickelt sich zum Dauergast in dieser Rubrik: Diesen Monat erweitert der Hersteller seine Originals-Reihe um zwei abenteuerliche Kandidaten. Freunde märchenhafter Grafikabenteuer dürfen ihren Rätselbedarf nun zu je **29,95 DM** mit **King's Quest VII** und **Torin's Passage** decken – beides schick animierte Spiele im Stil eines Disney-Films.

BOMICOS OSTEREIER

Gleich acht schmackhaft günstige und komplett deutsche Eier legt uns Bomico ins Nest. Für jeweils **39,95 DM** verbergen sich hinter deren Schalen die Plattformhatz **Pitfall – Das Maya Abenteuer**, das Action-Strategical **Mechwarrior II**, die witzige Würmerschlacht **Worms** sowie der bezaubernde Adventure-Klassiker **Simon the Sorcerer II**. Noch einen Zehner weniger, nämlich **29,95 DM**, verlangt der Kelsterbacher Osterhase für das Jump & Run **Earthworm Jim**, die Steinerei **Shanghai – Große Momente**, das Kriminalabenteuer **Golden Gate Killer** und das „ganz andere" **Monty Python's Reine Zeitverschwendung**.

NEON EDITION VON CDV

CDV bringt im Rahmen der „Neon Edition" fünf prima Psygnosis-Titel zum Preis von je **29,90 DM** unter das vergnügungssüchtige Volk. Dazu zählen das skurrile Abenteuer auf Terry Pratchetts **Discworld**, Andrew Spencers bizarres Actionadventure **Ecstatica**, die knallharte Raserei **Destruction Derby**, die Doppel-CD-ROM mit der kompletten Knobel-Trilogie **Lemmings Vol. 1 – 3** und der ebenfalls mit zwei Silberlingen geladene Action-Pack **WipEout & Novastorm**.

SIM CITY 2000 CD-COLLECTION

Auf der Hybrid-Scheibe für PC und Macintosh von Maxis' **Sim City 2000 CD Collection** finden Städtebauer für **119,– DM** alles, was das Herz begehrt: Zum Lieferumfang gehören neben dem Grundprogramm „Sim City 2000" das „Urban Renewal Kit" zum Entwerfen eigener Gebäude und Ausdrucken der Skylines, zehn weitere Herausforderungen mit den „Scenarios Vol. 1 – Große Katastrophen" sowie zusätzliche „Bonus-Städte und -Szenarien".



REDAKTIONSEINDRÜCKE

= positiv beeindruckt
= negativ berührt

JOE







TOMB RAIDER (bis Level 3)
TOMB RAIDER (ab Level 4)

MANFRED







VERMEER 2
AIR WARRIOR 2

MARKUS







THEATRE OF PAIN
MARATHON 2

MICHAEL







MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT
TEN PIN ALLEY

RICHY







FORMEL 1
PROFESSOR TEACHER'S XWORLD

STEFFEN







RESIDENT EVIL (mit Jill)
RESIDENT EVIL (mit Chris)

BRIGITTA







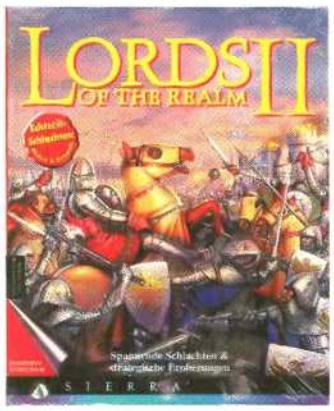
KOALA LUMPUR
ISNOGUD

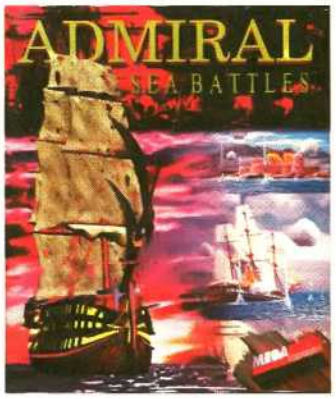
Unsere allmonatlichen Bestenlisten bedürfen eigentlich keiner langen Erklärungen, dennoch seien hier nochmals die Grundlagen aufgeführt: Die Verkaufscharts basieren auf den Verkaufszahlen diverser Versandhändler, für die Lesercharts hingegen sind wir auf Ihre direkte Unterstützung angewiesen. Alles, was Sie dabei zu tun haben, ist, eine Postkarte mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen an die nachfolgende Adresse zu schicken.

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

Die Gewinne







Die Anzahl der Nennungen spielt dabei ebensowenig eine Rolle wie deren Reihenfolge. Aktualität ist wünschenswert, aber nicht zwingend erforderlich. Wirklich wichtig wäre hingegen ein leserlicher Absender, da wir unter allen Teilnehmern Monat für Monat drei hochkarätige Spiele verlosen. Wenn Sie einen Wunschtitel angeben, werden wir das gerne berücksichtigen. Viel Glück!

LESERCHARTS



1. (3) COMMAND & CONQUER 2

2. (2) DIE SIEDLER II
3. (10) WARCRAFT II
4. (1) TOMB RAIDER
5. (17) DIABLO
6. (7) DAS SCHWARZE AUGE III
7. (14) SCHLEICHFAHRT
8. (11) Z
9. (–) PRIVATEER 2
10. (8) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
11. (20) FIFA 97
12. (15) CIVILIZATION II
13. (5) NHL 97
14. (4) BLEIFUSS 2
15. (19) COMMAND & CONQUER
16. (–) SIM CITY 2000
17. (–) M.A.X.
18. (16) WORMS
19. (12) WING COMMANDER IV
20. (–) NBA LIVE 97

VERKAUFSCHARTS



1. (2) DIABLO

2. (1) COMMAND & CONQUER 2
3. (4) FLYING CORPS
4. (5) LORDS OF THE REALM II
5. (–) LARRY 7
6. (–) TOMB RAIDER
7. (7) HAVE A N.I.C.E. DAY
8. (8) PRIVATEER 2
9. (6) DAS SCHWARZE AUGE III
10. (15) M.A.X.
11. (12) SCHLEICHFAHRT
12. (14) NHL 97
13. (9) FIFA 97
14. (10) FORMULA ONE GRAND PRIX 2
15. (16) NBA LIVE 97
16. (–) GIGA PACK
17. (17) HUNTER HUNTED
18. (11) JAGGED ALLIANCE 2
19. (–) HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
20. (13) DIE SIEDLER II DATA

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 1/96 AUF EINEN BLICK

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

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3DO Games - Decathlon	1/97	Sport	63%
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%
A-10 Cuba!	4/97	Simulation	64%
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%
Ace Ventura	3/97	Abenteuer	57%
Admiral Sea Battles	3/97	Strategie	61%
Afterlife	9/96	Simulation	76%
Agent-XXL	6/96	Abenteuer	67%
AH-64D Longbow	**8/96**	**Simulation**	**87%**
Alien Incident	10/96	Abenteuer	68%
Aliens	2/96	Abenteuer	55%
Alien Trilogy	1/97	Action	73%
Allied General	2/96	Strategie	82%
Alien Virus	1/96	Abenteuer	59%
Alive - Behind the moon	2/97	Abenteuer	47%
Amber-Reisen ins Jenseits	4/97	Abenteuer	59%
American Civil War	11/96	Strategie	16%
American Dream	2/97	Simulation	52%
Amok	3/97	Action	54%
Angel Devoid	4/96	Abenteuer	48%
Anvil of Dawn	2/96	Abenteuer	80%
Arcade America	4/96	Action	56%
Arcade Classics	1/96	Action	25%
Aro & Elmi gegen die Bakterien	11/96	Action	28%
Assault Rigs	2/96	Action	62%
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%
Batm. Forever-The Arcade Game	4/97	Action	58%
Battle Sport	4/97	Sport	52%
Battle Arena Toshinden	**8/96**	**Sport**	**85%**
Battlecruiser 3000 A.D.	3/97	Simulation	72%
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%
Bazooka Sue	4/97	Abenteuer	75%
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%
Blam! Machinehead	2/97	Action	81%
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%
Botsoccer	3/97	Sport	66%
Brain Dead 13	4/96	Action	38%
Bubble Bobble & Rainbow Islands	1/97	Action	60%
Bud Tucker in Double Trouble	4/97	Abenteuer	54%
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%
Casino De Luxe	4/96	Verschiedenes	43%
Chaos Overlords	8/96	Strategie	54%
Chess Master 5000	3/97	Strategie	76%
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%
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 - 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%
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 Geheimnis von Foody	10/96	Action	72%
Das Gewehr	4/97	Strategie	53%
Daytona USA	1/97	Sport	53%
Deadline	8/96	Strategie	50%
Deadlock	11/96	Simulation	75%
Deadly Games	1/97	Strategie	80%
Deadly Tide	3/97	Action	72%
DeathKeep	9/96	Abenteuer	63%
Death Rally	3/97	Sport	70%
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 Atombombe	3/97	Multimedia	83%
Die Fugger II	6/96	Simulation	72%
Die fünfte Dimension	1/97	Abenteuer	69%
Die phant. Reise nach Terra-Gon	4/97	Abenteuer	64%
Die Siedler II	**8/96**	**Simulation**	**86%**
Die Welt der Ozeane	11/96	Anwender	bes. seicht
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%
DSF Fußball Manager	4/97	Sport	70%
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%
Ecstatica II	4/97	Abenteuer	77%
Elisabeth I.	9/96	Simulation	83%
Endorfun	2/96	Strategie	24%
Entomorph	1/96	Abenteuer	75%
E-Planer 96/97	6/96	Anwender	bes. oberflächlich
Eradicator	4/97	Action	68%
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%
Fallen Haven	4/97	Strategie	78%
Fantasy Forest	4/97	Action	46%
Fantasy Genral	**6/96**	**Strategie**	**85%**
Fast Attack	6/96	Simulation	78%
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%
Flottenmanöver	3/97	Strategie	33%
Flying Corps	3/97	Simulation	74%
Football Pro '96	6/96	Sport	63%
Fox Hunt	6/96	Abenteuer	62%
Fragile Allegiance	2/97	Simulation	72%
Frank Thomas Big Hurt Baseball	9/96	Sport	75%
Fritz 4	**2/96**	**Strategie**	**88%**
Fuji-Tools	2/96	Anwender	bes. mittelmäßig
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%
G-Nome	4/97	Simulation	81%
Golden Gate Killer	10/96	Abenteuer	73%
Grandmaster Chess Ultra	3/97	Strategie	69%
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%
Grid Run	4/97	Action	48%
Guitar Hits	8/96	Anwender	bes. griffig
Haie	11/96	Anwender	bes. informativ
Hariboy's Quest	1/97	Abenteuer	60%
Have a N.I.C.E.day	2/97	Sport	75%
Hellbender	3/97	Action	80%
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%
Jetfighter 3	3/97	Simulation	68%
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%
KKND	3/97	Strategie	79%
Kontakt mit dem Universum	1/96	Anwender	bes. außerirdisch
Krazy Ivan	1/97	Action	66%
L.A. Blaster	4/97	Sport	52%
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%
Mad TV 2	3/97	Simulation	61%
Magic!!!	4/96	Simulation	72%
Magic - the Gathering: Battle Mage	3/97	Genre-Mix	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%**
M.A.X.	**3/97**	**Strategie**	**86%**
Mc Kenzie & Co.	2/96	Verschiedenes	51%
M.D.K.	**4/97**	**Action**	**87%**
Mechwarrior 2 Mercenaries	11/96	Simulation	77%
Megarace 2	11/96	Sport	62%
Mephisto Genius 3.5	3/97	Strategie	78%
Microsoft Fußball	1/97	Sport	56%
Microsoft Golf 3.0	3/97	Sport	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
Mummy - Tomb of the Pharao	1/97	Abenteuer	69%
Music Center 96	3/96	Anwender	bes. musikalisch
Mutant Penguins	11/96	Verschiedenes	66%
Muzzle Velocity	3/97	Strategie	49%
NASCAR Racing 2	**1/97**	**Sport**	**85%**
NBA Full Court Press	3/97	Sport	64%
NBA Live 96	**4/96**	**Sport**	**86%**
NBA Live 97	3/97	Sport	82%
NBA Jam Extreme	4/97	Sport	47%
Nemesis	2/97	Abenteuer	77%
Neo Hunter	4/97	Action	28%
Net: Zone	1/97	Abenteuer	60%
NFL Quarterback Club '96	6/96	Sport	65%
NHL 97	**1/97**	**Sport**	**91%**
Nihilist	10/96	Action	39%
Nine	1/97	Abenteuer	58%
Normality	9/96	Abenteuer	80%
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%
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%
Phantasmagoria II	**2/97**	**Abenteuer**	**86%**
Pinball 95	3/96	Simulation	69%
Pinball 97	4/97	Simulation	62%
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%
Pod Pentium	4/97	Sport	75%
Pod Pentium MMX	4/97	Sport	78%
Pod 3Dfx	**4/97**	**Sport**	**85%**
Pool Champion	2/96	Sport	63%
Power Chess	3/97	Strategie	80%
Power F1	2/97	Sport	76%
Pray for Death	9/96	Sport	67%
Privateer 2	1/97	Genre-Mix	82%
Project Paradise	3/97	Action	78%
Pro Pinball	1/96	Simulation	74%
Psychic Detective	4/96	Abenteuer	57%
Quadrax	9/96	Action	48%
Quest for Fame	4/96	Verschiedenes	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%**
Risiko	3/97	Strategie	67%
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%
Secrets of the Luxor	2/97	Abenteuer	67%
Seek and Destroy	6/96	Action	60%
Sega Rally	3/97	Sport	81%
Sensible Golf	6/96	Sport	50%
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 Golf	4/97	Sport	67%
Slamtilt	3/97	Simulation	76%
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 Jam	4/97	Sport	62%
Space Marines	1/96	Strategie	80%
Spaceward Ho! IV	4/97	Strategie	55%
Speed Haste	8/96	Sport	55%
Spud!	6/96	Abenteuer	60%
Spycraft	8/96	Abenteuer	79%
Stadt der verlorenen Kinder	4/97	Abenteuer	65%
Star Control 3	1/97	Genre-Mix	62%
Star General	2/97	Strategie	79%
Stargunner	4/97	Action	65%
Star Quest I	1/97	Genre-Mix	39%
Stars!	4/97	Simulation	68%
Star Trek: Borg	3/97	Genre-Mix	55%
Star Trek Klingon	8/96	Anwender	bes. klingonisch
Steel Panthers II	3/97	Strategie	60%
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%
Strikepoint	3/97	Action	51%
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%
Terra Nova	**6/96**	**Action**	**85%**
The 11th Hour	2/96	Verschiedenes	55%
The Beast Within	**2/96**	**Abenteuer**	**86%**
The Crow: City of Angels	3/97	Action	77%
The Crystal Skull	3/97	Abenteuer	62%
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 Teiescope	4/96	Anwender	bes. weltblickend
The Machines	1/96	Action	39%
The Martian Chronicles	3/96	Abenteuer	39%
Theme Hospital	4/97	Simulation	83%
The Mutation of J.B.	1/97	Abenteuer	66%
The Neverhood	3/97	Abenteuer	63%
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%
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%
Time Trouble- Jagd nach Formel 4	4/97	Abenteuer	50%
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%
Toy Story	4/97	Action	53%
Track Attack	6/96	Srt	74%
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%
Ultim@te Race	**3/97**	**Sport**	**85%**
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%**
War Diary	4/97	Strategie	50%
Warhammer	2/96	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%
Willi Lemkes Fußballmanager	3/96	Sport	60%
Wing Commander IV	**4/96**	**Simulation**	**88%**
Winzer Deluxe	4/97	Simulation	70%
wipEout	1/96	Sport	46%
World Rally Fever	8/96	Sport	69%
Worms Reinforcements	8/96	Strategie	82%
WWF in Your House	3/97	Sport	57%
XS	3/97	Action	57%
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%**

TERMINPLANER

Auf dieser Seite wollen wir Sie fortan über anstehende Messen und Computerbörsen in Kenntnis setzen, Ihnen TV-Tips geben und Sie insbesondere darüber informieren, mit welchen Titeln in den kommenden Monaten zu rechnen ist. Da die Hersteller aber selten alle Veröffentlichungstermine einhalten, soll diese Liste nur der groben Orientierung dienen – und erhebt auch keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Hinweise auf lokale Veranstaltungen seitens der Leser drucken wir zukünftig natürlich ebenfalls gerne ab.

TEST-TERMIN: AUSGABE 6/97

Armored Fist 2	Novalogic	Simulation
Blast Chamber	Activision	Action
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel
Carmageddon	SCI	Sport
Comanche 3	Novalogic	Simulation
Darklight Conflict	Electronic Arts	Space Opera
Dark Reign	Activision	Strategie
Descent: Abyss Add On	Interplay	Action
Dominion	7th Level	Strategie
Dungeon Keeper	Bullfrog	Rollenspiel
FIFA Soccer Manager	Electronic Arts	Sport
Grand Slam 97	Virgin	Sport
Interstate ´76	Activision	Action
Iron and Blood	Acclaim	Action
Moto Racer	Electronic Arts	Sport
Need For Speed 2	Electronic Arts	Sport
NHL Open Ice	Virgin	Sport
Reloaded	Gremlin	Action
Sandwarriors	Gremlin	Action
Speedster	Psygnosis	Sport
Star Trek: Generations	Spectrum Holobyte	Abenteuer
Street Fighter: The Movie	Acclaim	Action
Terracide	Eidos	Action
Wet – The Sexy Empire	CDV	Simulation
X-Wing vs. Tie Fighter	Lucas Arts	Action

TEST-TERMIN: AUSGABE 7/97

Actua Golf 2	Gremlin	Sport
Adv. of the Smart Patrol	Renegade	Abenteuer
Ball Blazer Champions	Lucas Arts	Sport
Jedi Knight	Lucas Arts	Action
Little Big Adventure 2	Electronic Arts	Abenteuer
Mindwarp	Maxis	Simulation
Monkey Island 3	Lucas Arts	Abenteuer
Player Manager '97	Anco	Sport
Scarab	Electronic Arts	Strategie
Snow Crash	Virgin	Sport
Ultima Online	Origin	Rollenspiel
Unreal	Epic Megagames	Action
X-Com Apocalypse	MicroProse	Strategie
X-Men Children of the Atom	Acclaim	Action
Zombieville	GT Interactive	Abenteuer

TV-TIPS

07. April 1997, Südwest 3 14.30 Uhr: ComputerTreff
26. April 1997, Bayrischer Rundfunk 13.30 Uhr: ComputerTreff
05. Mai 1997, Südwest 3 14.30 Uhr: Online Café
17. Mai 1997, Bayrischer Rundfunk 13.30 Uhr: Online Café
Jeden Samstag, VOX 16.00 Uhr und 01.30 Uhr: Click

TEST-TERMIN: AUSGABE 8/97

Actua Tennis	Gremlin	Sport
Birthright	Sierra	Rollenspiel
Conquest Earth	Eidos	Strategie
Deathtrap Dungeon	US Gold	Action
Hardwar	Gremlin	Simulation
Incredible Hulk 2	US Gold	Action
King's Quest VIII	Sierra	Abenteuer
Lands of Lore 2	Westwood	Rollenspiel
Panzer General 3	SSI	Strategie
Pirateninsel	Sunflowers	Abenteuer
Shivers 2	Sierra	Abenteuer
Three Dirty Dwarfs	Sega	Action
VR Baseball	Interplay	Sport
X-Car	Bethesda	Sport

MESSEN

Infobase	14. bis 16. Mai 1997 in Frankfurt Info: Messe Frankfurt, Tel. 069/75 75 - 0
Internet Vision	22. bis 25. Mai 1997 in Leipzig Info: Messe Leipzig, Tel. 0341/67 80
Internet World Berlin	27. bis 29. Mai 1997 in Berlin Info: Messe Berlin GmbH, Tel. 030/30 38 - 0
Electronic Entertainment Expo (E3)	19. bis 21. Juni 1997 in Atlanta

Messen der Euro-Expo GmbH

Jeweils sonntags von 11.00 Uhr bis 17.00 Uhr verkaufen hier über 50 internationale Aussteller alles rund um den PC (Info-Tel.: 0031-53-4358445):

6. April 1997 in Bochum/Stadthalle Wattenscheid
13. April 1997 in Krefeld/Seidenweberhaus
20. April 1997 in Lüdenscheid/Schützenhalle

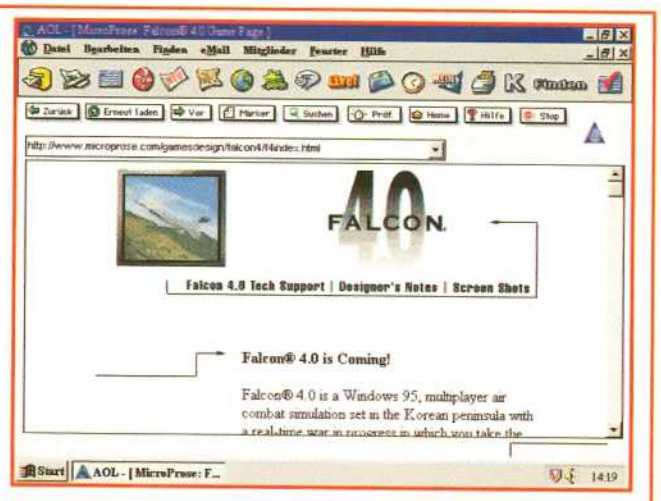
COMPUTERBÖRSEN

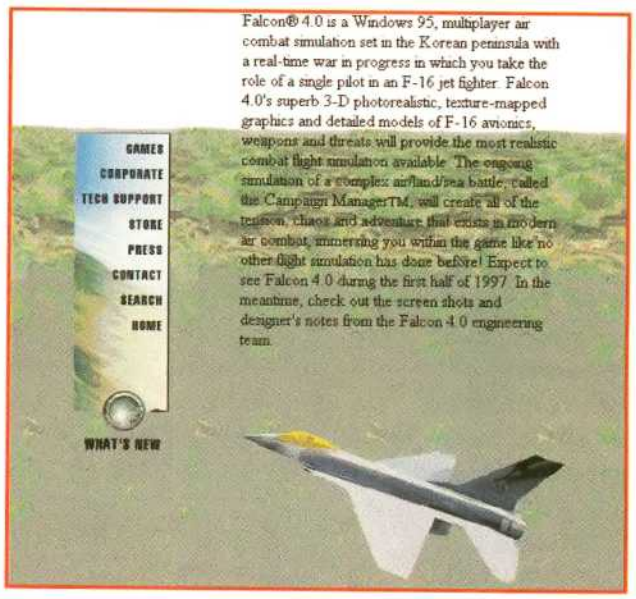
06. April 1997 in Langen/Stadthalle
13. April 1997 in Erlensee/Erlenhalle
20. April in Büdingen/Bürgerhaus
27. April in Aschaffenburg/Martinushaus
01. Mai in Darmstadt-Eberstadt/Ernst Ludwig Saal
04. Mai in Rüsselsheim/TG Turnhalle

FALCON 4.0

http://www.microprose.com

Wer sich durch die vorgeschaltete Allgemeinbeschreibung der wirklich sehr allgemeinen Art wühlt, findet im Rahmen der Web-Adresse von **MicroProse** einige äußerst aussagekräftige Preview-Seiten zur neuen Flugsimulation: Die mittlerweile vierte Reinkarnation des Klassikers „F-16 Falcon" wird noch in der ersten Jahreshälfte erwartet. Es handelt sich dabei um ein unter Win 95 laufendes Multiplayer-Game, das PC-Piloten im Cockpit einer F-16 u.a. auf die koreanische Halbinsel schickt.
Besonders vielversprechend ist hier ein Klick auf den Menüpunkt „Designer's Notes", wo die Programmierer und Macher des Spiels vorbildliche, weil sehr persönliche und detaillierte Statements hinterlassen haben. Etwa zur verwendeten Grafikengine, deren „Rohmaterial" auf Satellitenbildern beruht, aber auch zur Missionsplanung, zum Spielen im Netzwerk bzw. Internet oder zu den durchaus gepfefferten Anforderungen an die Hardware. Soll der Vogel nicht am Boden bleiben, werden als Untergrenzen nämlich ein P90 mit 3D-Beschleuniger oder ein P166 mit normaler Grafikkarte genannt. Last but not least finden sich dann noch einige vergrößerbare Screenshots unter dieser Adresse. Und wenn ihre grafische Gestaltung insgesamt auch nur mit Zwinkern zwei Punkte erreicht, so werden Flieger von dieser Info-Perle doch begeistert sein.







SPRACHE: englisch

Sehr informative Vorstellung der kommenden Top-Flugsimulation von MicroProse

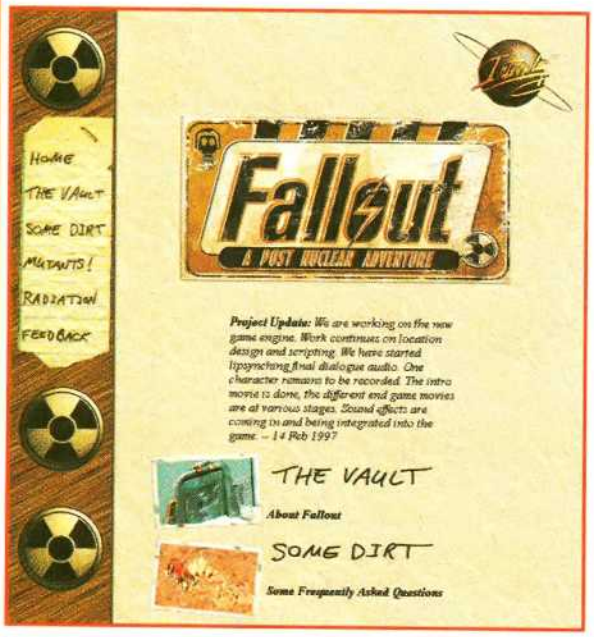
Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●○	●●●	●●○

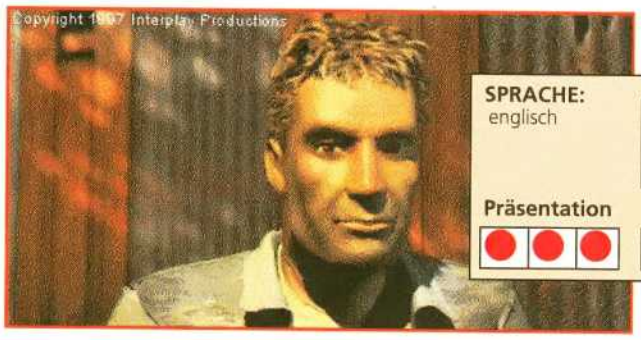
FALLOUT

http://www.interplay.com

Erste Informationen zu diesem Endzeit-Rollenspiel von **Interplay** konnte Ihnen unser Hot Spot ja bereits in der Märznummer liefern. Inzwischen weiß das Netz mehr; beispielsweise, daß entgegen früherer Meldungen nun nicht mehr die GURPS-Lizenz von Steve Jackson verwendet wird. Man konnte sich letzten Endes auf keinen beiderseits befriedigenden Vertragsentwurf einigen, weshalb die Amerikaner jetzt auf eine hauseigene Regel-Routine zurückgreifen.
Der Name des Programms erinnert nicht umsonst an Interplays alten Kulttitel „Wasteland", denn erstens sind die Macher wenigstens zum Teil dieselben, und zweitens dreht es sich um ein ähnliches Thema: 80 Jahre nach dem großen Krieg lebt der Spieler mit seinem Clan in einem Schutzbunker. Jetzt soll er nach einem Ersatzteil für die ausgefallene Wasserversorgung forschen. Dazu muß er sich freilich den Gefahren der verstrahlten Oberfläche stellen. Für die Kämpfe mit übellaunigen Mutanten wird ein rundenbasiertes System zum Einsatz kommen, als Held entweder einer der vorgefertigten Charaktere oder ein selbstgestrickter. Düsternis ist bei einem solchen Szenario zwar Ehrensache, dennoch wissen die vielen zum Durchblättern bereitliegenden Screenshots zu gefallen. Und weil diese Zukunft keinesfalls vor dem Spätsommer über deutsche Computer hereinbrechen dürfte, bietet sich hier ein erster Blick in dieselbe für interessierte Surfer durchaus an.







SPRACHE: englisch

Schick gestaltete Preview-Seiten zu Interplays postatomarem Rollenspiel.

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

ULTIMA IX: ASCENSION

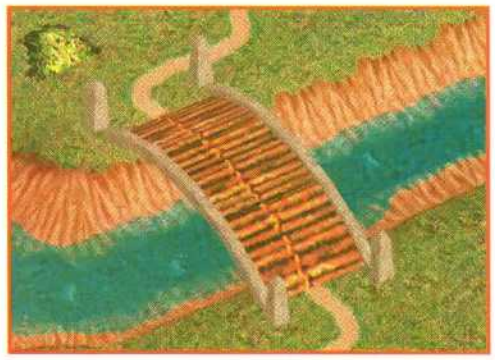
http://www.users.interport.net/~marlowe





















TIP DER REDAKTION

Gleich zu Beginn eine kleine Anmerkung in Sachen Ordnung und System: Natürlich ist diese Seite dem Geiste nach ein Online-Preview zu Origins neuem Rollenspiel aus Britannia – aber mit mindestens ebensoviel Berechtigung hätten wir sie in das aktuelle Special über interessante Fan-Adressen packen können. Hier handelt es sich nämlich um die private Homepage eines New Yorker Lektors, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, alle Informationen zu sammeln, die je irgendwo auf der Welt zu Ultima IX veröffentlicht wurden! Auf dem für das Thema eigentlich zuständigen Website von Origin hält man sich dagegen ausgesprochen bedeckt, was Richard Garriotts kommenden Auftritt als „Lord British" betrifft.

Zur Story: Viele Jahre nach den Ereignissen des (hüpflastigen) Vorgängers hat der Guardian wohl endlich doch noch sein Ziel erreicht und Britannia erobert. Von diesem Grundproblem abgesehen, wird es wieder jede Menge Unterplots geben, die mit einer Party noch unbekannter Größe (diesmal ohne Sprungeinlagen) gelöst werden sollen. Sicher ist bislang lediglich, daß an einem bestimmten Punkt der Geschichte Lord British höchstpersönlich zum Team stoßen wird. Ein neues Kampfsystem ist ebenfalls versprochen, was all jene freuen dürfte, die „Pagan" nach ein paar Stunden Spieldauer frustriert in die Ecke warfen. Ja, sogar eine Rundenkampf-Option scheint angedacht. Und wenn man Richard Garriott glauben darf, handelt es sich hier gar um das letzte Avatar-Ultima – aber welcher Fan der populären Rollenspielreihe will das schon glauben?

Von der technischen Seite wäre zu vermelden, daß die DOS-Dinos im Lande vergeblich hoffen, denn das zum Jahresende avisierte Ascension wird ein reines Win 95-Programm sein. Jeder Bildschirm setzt sich aus zwei- bis dreitausend Polygonen zusammen, wobei die Nachteile der isometrischen Perspektive (z.B. kann man schlecht hinter Mauern sehen) durch voll rotier- und zoombare Screens ausgeglichen werden sollen. Preis der Pracht ist ein P90 als Untergrenze, was für Origin-Verhältnisse als durchaus moderat gelten darf. Ein besonders interessanter Bestandteil dieses Websites sind aber die Legionen der hier versammelten Screenshots. Im eher kleinen Frame machen die Bilder zunächst zwar nicht viel her, können aber auf volle Bildschirmgröße gezoomt und natürlich heruntergeladen werden. Bildunterschriften sorgen zudem dafür, daß man das Gezeigte zumindest grob einordnen kann.

Ganz allgemein experimentierte der Designer dieses Sites recht intensiv mit Animationen, Laufschriften und Frames, ohne jedoch den Eindruck wirklich erstklassiger Präsentation erwecken zu können. Zweitklassig ist sie aber allemal, und letzten Endes zählt eben der Inhalt. Zumal sich unter dieser Adresse noch weiteres Material (etwa zu „Ultima Online") sowie eine ganze Reihe von allgemeinen Ultima-Links finden. Solange also die originalen Originisten weiterhin den Deckel auf dem Topf halten, muß hier förmlich ein Tip der Redaktion vergeben werden.

SPRACHE: englisch

Inoffizieller Website zum neuen Ultima-Rolli – wesentlich ergiebiger als die offiziellen Quellen im Netz. Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●●	●●●	●●

WIE FUNKTIONIERT EIN SPIELESERVER?

Vielleicht haben Sie ja in der letzten Ausgabe unseren Test von Battle.Net/Diablo gelesen? Diesmal und im nächsten Heft möchten wir Ihnen weitere Spieleserver vorstellen. Vorher aber noch ein Wort zur Technik des Online-Gamings: Man unterscheidet generell Systeme, die über eine **Mailbox-Software** funktionieren, von solchen, die das **Internet** nutzen. Zudem verwenden manche Anbieter Programme, welche ein (örtliches) Netzwerk emulieren, während andere die Spiele speziell auf ihren Dienst zuschneiden. Hier muß dann eine vom Betreiber zur Verfügung gestellte Sonderversion des Games vorliegen.

Wem es nicht unbedingt auf weltweit verstreute Gegner ankommt, für den sind Mailboxen oft die bessere Wahl. Und das liegt an der **Latenz**. Dieser Fachbegriff steht für die Verzögerung zwischen Abfrage und Antwort, welche bei modernen Actionspielen oder bei der momentan so populären Echtzeit-Strategie nicht über 200 Millisekunden liegen sollte. Mailboxen unterbieten diesen Wert zumeist, weshalb in letzter Zeit eine kleine Renaissance der BBS-Systeme zu verzeichnen ist. Im Internet hingegen wäre laut KALI-Gründer Jay Cotton durchschnittlich eher mit 400 ms zu rechnen – von den starken Schwankungen und gelegentlichen Datenverlusten ganz abgesehen. Vorteile bietet das Netz der Netze natürlich wiederum durch die international verfügbaren Einwahlknoten, während etwa US-Mailboxen wie Dwango für deutsche User schon aus Kostengründen völlig uninteressant sind.

RIVAL NETWORK

http://www.rivalnet.com

Als jüngster Sproß der Online-Familie betreibt Rival Network im Moment je eine Mailbox in München und in den USA; ab Mitte des Jahres soll das Netz bundesweit ausgedehnt werden. Die benötigte Software „RivalTerm" lädt man in der DOS-Version (an einer Win 95-Variante wird gearbeitet) aus dem Internet oder saugt sie unter der Telefonnummer **089/85 80 22 22** direkt aus der Box. Das Programm emuliert ein IPX-Netzwerk, daher laufen damit nahezu alle Spiele, die mit einer entsprechenden Option ausgestattet sind. Mehr noch, sie laufen auch optimal schnell: Selbst hektische 3D-Shooter sind kein Thema.



Schnell, aber bisher nur in München: Rival Network



Die BBS-Software RivalTerm ist vorerst nur für DOS erhältlich, kann aber unter Win 95 installiert werden

Man trifft sich zunächst im Chat und kann währenddessen sogar Dateien downloaden, etwa neue Probierversionen aktueller Spiele. Ähnlich wie im Battle.Net werden die Verbindungen der Spieler untereinander bewertet, damit sich „langsame" User bereits vorab erkennen lassen. Besonders in den Abendstunden geht in der Box die Post ab, es wählen sich Spieler aus der ganzen Bundesrepublik ein. Ab Juli/August wird man wohl eine Gebühr zur unbegrenzten Nutzung verlangen, kostenlose Schnuppertage sollen dann nur noch gelegentlich stattfinden. Und die Einwahlknoten werden dann durch 2 Mbit-Leitungen vernetzt, damit man deutschlandweit zum Ortstarif zocken kann.



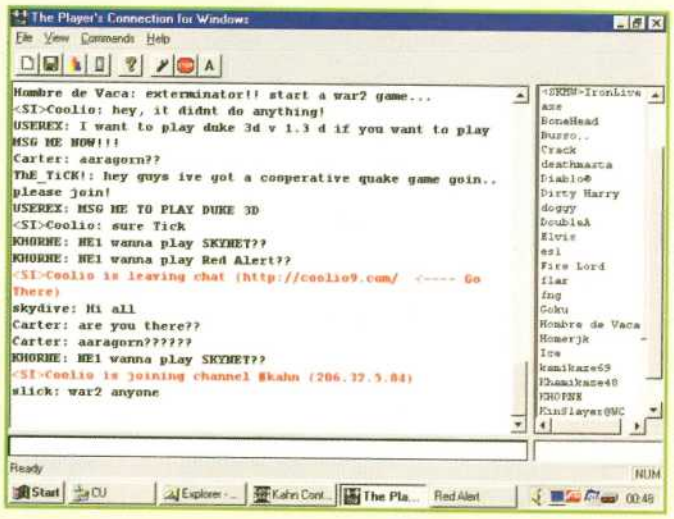
Sprache: deutsch
Unterstützt: netzwerkfähige (IPX) Spiele wie C&C 2, Bleifuß 1 & 2, Mechwarrior 2 u.a.

Vielfältige, schnelle und vorläufig noch kostenlose Spiele-BBS

Optionen	Angebot	Bedienung
●●	●●●	●●

KAHN

http://www.teleport.com/~nbright/home.html



Hier handelt es sich um eine wenig bekannte Alternative zu Kali. Die Software unterstützt DOS- und Windows-Spiele, ist jedoch nicht so ausgereift wie beim Vorbild. Ein Vorteil ist aber die auf drei Wochen gestreckte Probierphase; erst dann werden einmalig 15 US-Dollar für die Registrierung fällig.

Sprache: englisch
Unterstützt: netzwerkfähige (IPX) Spiele

KALI-Klon zum kostenlosen Reinschnuppern, 32 Bit-Zugang mit TCP/IP erforderlich

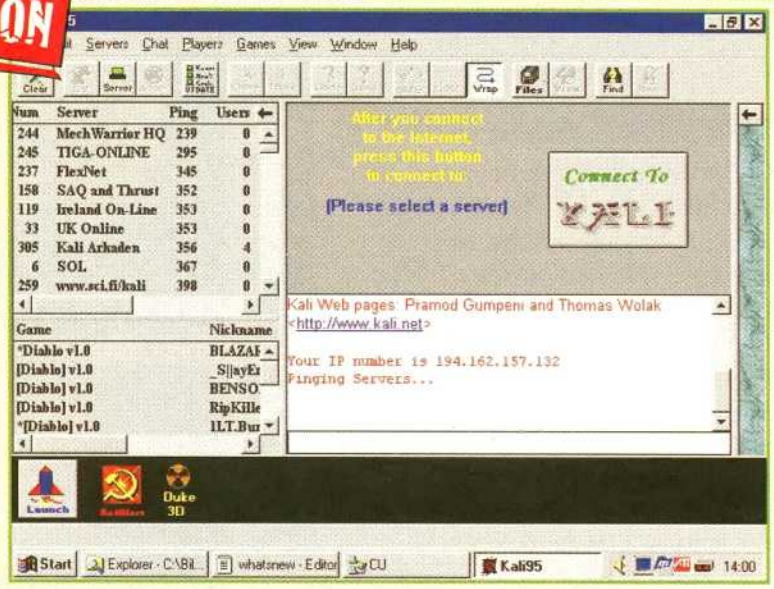
Optionen	Angebot	Bedienung
●●	●●	●

TIP DER REDAKTION

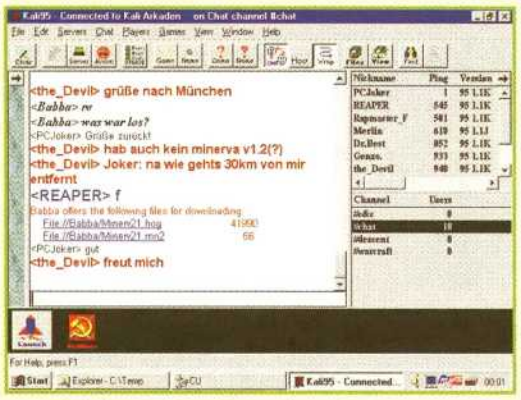
KALI

http://www.kali.net

Eine bereits traditionelle Methode, online zu spielen, ist das KALI-Netz, eine IPX-Emulation via Internet. Die benötigte Software ist für DOS, Win 95 und sogar OS/2 verfügbar. Dabei werden so gut wie alle Spiele mit Netzwerkfunktion unterstützt, mit spezieller Zusatzsoftware vom Provider laufen sogar ungewöhnliche Titel wie „Deadlock". Weltweit sind über 300 KALI-Server in Betrieb, etliche davon in Deutschland. All dies läßt sich ohne Registrierung 15 Minuten lang antesten, dann werden einmalig 35,– DM (zu bezahlen in hiesiger Währung an den offiziellen Distributor unter **http://www.kbc.net**) für die Software fällig. Hierzulande sind Monat für Monat rund 100 neue User zu vermelden, in den USA sogar Tausende – macht summa summarum bislang etwa 120.000 KALI-Anhänger.



Links oben werden die Server eingestuft, darunter die Spiele aufgelistet



Süddeutscher KALI-Chat im Inter-



Bei Bedarf werden auch sehr neue Online-Spiele wie Master of Orion II unterstützt

Das Handling ist vorbildlich: Nach der Installation durchsucht das Programm automatisch Ihre Festplatte nach geeigneten Spielen und legt auch gleich entsprechende Buttons an. Wird die Software dann gestartet, erscheinen sämtliche gerade aktiven Server mitsamt ihrer Verbindungsrate auf dem Bildschirm, dazu alle laufenden Spieletitel. Im Chat kann man sich zu einer Partie verabreden, wir haben beispielsweise gar zu sechst „Alarmstufe Rot" genossen. Freilich sind viele deutsche Provider zu langsam, um hier echten Spielgenuß zu garantieren, und mit Metronet und AOL läuft derzeit noch gar nichts – im Zweifelsfall einfach ausprobieren.



Auch bei Links LS grünt die Online-Gemeinde

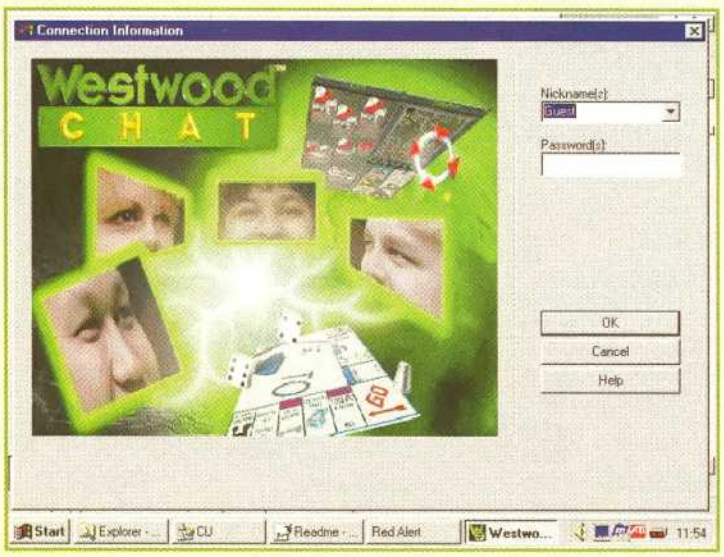
Sprache: eng./deutsch
Unterstützt: netzwerkfähige (IPX) Spiele wie C&C 2, Diablo, Master of Orion II u.a.

Preiswertes, extrem vielfältiges und sehr weit verbreitetes Internet-Netzwerk für Multiplayer, 32 Bit-Zugang mit TCP/IP erforderlich

Optionen	Angebot	Bedienung
●●●	●●●	●●○

WESTWOOD CHAT

http://www.westwood.com



Trotz des Titels wird hier mehr gespielt als geplaudert, denn diesen Dienst hat der Hersteller aus Las Vegas eigens für seine Produkte ins Leben gerufen. Schade jedoch, daß „Alarmstufe Rot" und die neue Win 95-Version von Command & Conquer nur zu zweit spielbar sind. Dazu ist noch Monopoly im Angebot, was jedoch kaum jemanden zu interessieren scheint. Insgesamt also ein bißchen dürftig, doch immerhin ist die Nutzung kostenlos. Damit und mit den zumeist sehr stabilen Zweier-Connections erklärt sich auch, daß hier fast immer was los ist. Ärgerlich sind allerdings die (automatisch vollzogenen) Updates: Da die auf den Spiel-CDs befindlichen Versionen der Software zumeist schon veraltet sind, kommt man häufig um solche Zwangspausen nicht herum. (Max Magenauer)

Sprache: englisch
Unterstützt: Westwood-Spiele der C&C-Serie und Monopoly

Kostenloser Internet-Spieleservice der Macher von Command & Conquer, 32 Bit-Zugang mit TCP/IP erforderlich

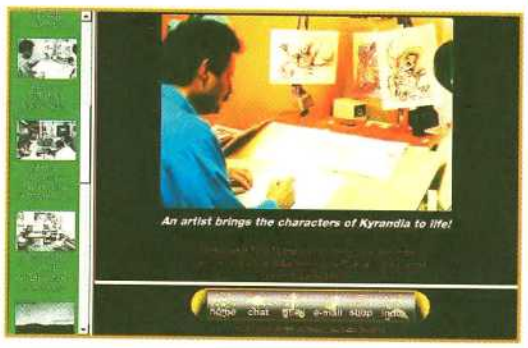
Optionen	Angebot	Bedienung
●○○	●○○	●●○

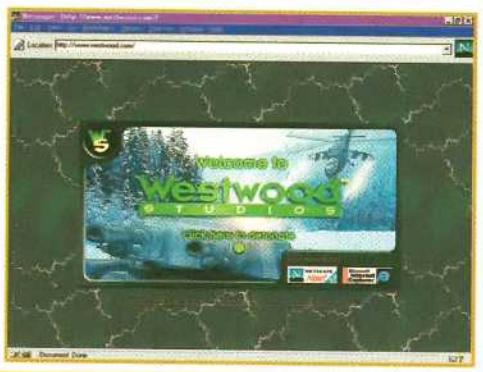
WESTWOOD STUDIOS

http://www.westwood.com

Zu Westwoods Rennern wie „Command & Conquer", der abenteuerlichen „Kyrandia"-Trilogie oder dem Strategie-Klassiker „Dune II" finden sich auf dem übersichtlichen Site jede Menge Screenshots, AVI-Videos, Soundtracks (als .au- bzw. .wav-Files), Tips etc. Über die Link-Sektion gelangt man u.a. zum hauseigenen FTP-Server, von dem sich z.B. Patches oder Demos saugen lassen. Zum Download steht auch die Software bereit, mittels der man sich am Live-Chat beteiligen kann, wobei regelmäßig Events wie ein Quiz oder die Online-Hotline stattfinden. Ebenfalls eine feine Sache ist der Blick hinter die Firmenkulissen anhand des witzigen Fotoalbums.







SPRACHE: englisch

Informatives und unterhaltsames Online-Angebot der C&C-Macher, Netscape 2.0 enhanced

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

NOVALOGIC

http://www.novalogic.com

Die Homepage der Voxelspace-Erfinder erreicht leider bei weitem nicht die Qualität ihrer Spiele. So gibt's zu den kommenden Highlights „Comanche 3" und „Armored Fist 2" neben knappen Previews, Featurelisten und den Hardwarevoraussetzungen zum Teil uraltes Bildmaterial. Alles andere als neu sind auch die sogenannten Newsletters. Saugbare Updates nebst Patches und der technische Support mit Links zu diversen Hardwareherstellern (Thrustmaster, ATI u.a.) können den negativen Gesamteindruck kaum verbessern.



SPRACHE: englisch

Die Voxelspace-Überflieger, im Cyberspace nur Bruchpiloten

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

UBI SOFT

http://www.ubisoft.com

Die Infos zur von Spielen über Edutainmentsoftware bis hin zu Musikprogis reichenden Produktpalette der Franzosen sind recht karg gehalten – und deren deutsche Übersetzung sorgt ab und an für Schmunzeln. Dafür präsentiert UBI Soft die aktuelle 3D-Raserei „POD" wirklich vorbildlich. So gibt es ein lesenswertes Making-Of mit handgezeichneten Entwürfen, Storyboard und interessante Fakten zur Entwicklung von Fahrzeug- und Streckendesign. „3D-Studio"-Besitzer dürfen in der Garage entsprechende Dateien saugen und ihren eigenen Boliden zusammenbasteln. Die besten Entwürfe landen schließlich im Spiel, von dem demnächst eine Sharewareversion zum Download angeboten wird. Diverse Tools, Strecken und Untersätze kann man bereits jetzt vom Site ziehen. Darüber hinaus warten auf gesellige Piloten im „POD"-Club ein Forum, Internet-Multiplayer-Server sowie die Möglichkeit, eigene „Ghosts" hochzuladen, gegen die dann andere fahren können und umgekehrt.



SPRACHE: deutsch, englisch, französisch, spanisch, italienisch

Vor allem für „POD"-Piloten ein Bookmark wert

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

EPIC

http://www.epicgames.com

Neben aktuellen und interessanten News gibt es hier leider auch reichlich angestaubte Pressemitteilungen und Uralt-Infos. Dafür rücken die Amerikaner kommende Titel wie die heiß ersehnten 3D-Kerker von „Unreal" oder das Hüpfhäschen „Jazz Jackrabbit 2" mit allem was dazugehört ins Rampenlicht: Infos zur Entwicklung, massenweise Screenshots, Movies etc. Und in den Message-Boards kann man im Schriftverkehr mit Gesinnungsgenossen seinen Senf zu den diversen epischen Games geben. Eine praktische Search-Engine, technischer Support sowie viele surfenswerte Links runden das Angebot ab.



SPRACHE: englisch

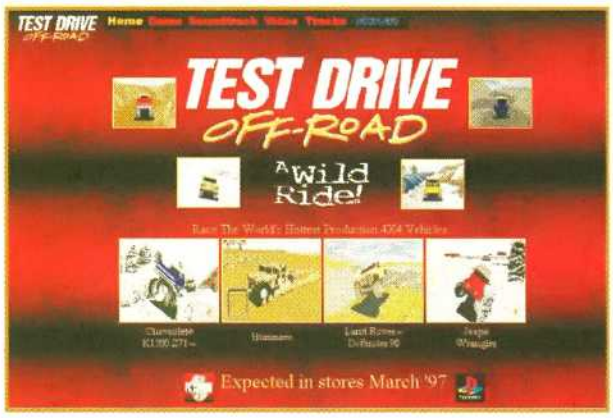
Ordentlich präsentierte Produktpalette

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

ACCOLADE

http://www.accolade.com

Bei Accolade geht demnächst „Test Drive: Off Road" an den Start. Mit netten Gif-Anims, einer Demoversion, Beispiel-Wavs aus dem fetzigen Rocksoundtrack, Videos sowie Shots von den abwechslungsreichen Strecken macht man Appetit auf das 3D-Rennen. Ansonsten finden sich nicht allzu umfangreiche Hints, Hilfe bei technischen Problemen, Video-Previews, weitere Demos und Kurzmeldungen in Sachen „Jack Nicklaus 4", „Eradicator", „Deadlock" & Co.



SPRACHE: englisch

Nur teilweise überzeugendes Online-Angebot

Präsentation | Inhalt | Bedienung

ACTIVISION

http://www.activision.com



Äußerst ansprechend und ausführlich, zum Teil optional im schmucken Shockwave-Outfit informieren die Aktivisten über ihr Softwareangebot. Dabei gibt es zu kommenden Knüllern wie „Interstate '76" viele feine Goodies, darunter AVI-Filmchen, Sounds, hübsche Wallpapers usw. Auch was News, Patches, Demos, spielerische sowie technische Tips und etliches mehr betrifft, läßt man sich nicht lumpen. Lediglich die Firmenvorstellung kommt ziemlich öde daher.

SPRACHE: englisch

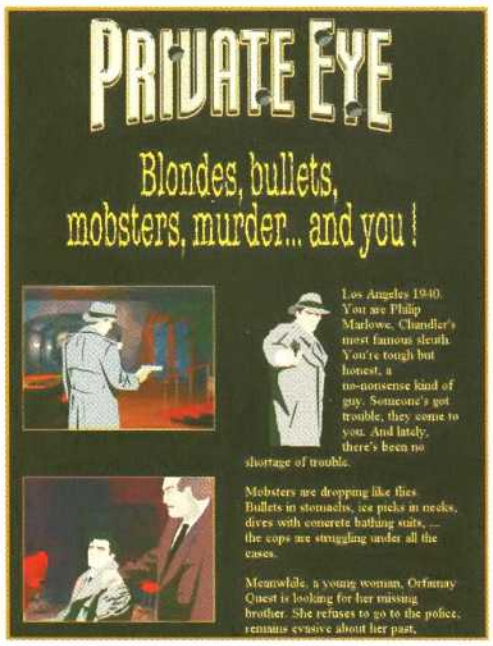
Hier ist der Kunde König, Shockwave enhanced

Präsentation | Inhalt | Bedienung

INFOGRAMES

http://www.infogrames.com

Abgesehen vom überarbeiteten Armadillo-Logo ist hier relativ wenig zu sehen. Zu den paar Highlights zählt das Preview zum Detektivabenteuer „Private Eye", das auf Raymond Chandlers Story „Little Sister" basiert. Inhaltlich ist auch die mit Frames überfrachtete Link-Seite einen Besuch wert, da sie gute Adressen in punkto Tools, Shareware, Konsolen etc. beherbergt. Den spärlichen Rest von älteren Lösungshilfen bis hin zu den Company-Infos für Buchhalter kann man sich dagegen getrost sparen.



SPRACHE: englisch, französisch, portugiesisch

Etwas magere, bisweilen unübersichtliche Homepage, Netscape enhanced

Präsentation | Inhalt | Bedienung

GREMLIN INTERACTIVE

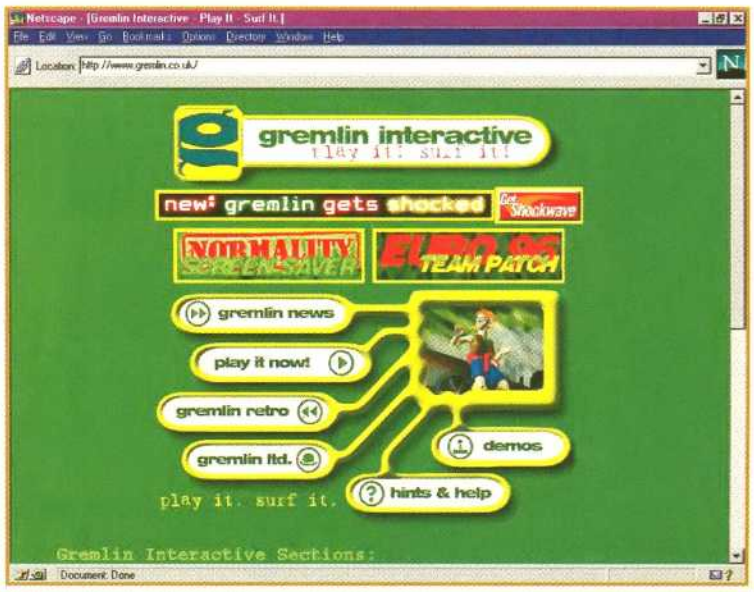
http://www.gremlin.co.uk

Das nicht sonderlich aktuelle Angebot umfaßt die üblichen Demos, Patches, Cheats, FAQs usw. Hinzu kommen technische Tips zum Erstellen einer Bootdisk für diverse Games, nette Screensaver und eine Oldie-Abteilung für Nostalgiker: Zur Zeit findet man hier den Klassiker „Bounder" inklusive Spektrum-Emulator für Win 95.

SPRACHE: englisch

Solider Hersteller-Site mit ein paar netten Gimmicks, Shockwave enhanced

Präsentation | Inhalt | Bedienung





THE QUASI AUTHORITATIVE SIM COPTER HOMEPAGE

http://www.vivanet.com/~stewartd/simcopter/main.html

Die mit Frames und Fenstern arbeitende Adresse bietet massenhaft Cheats, Hints und Tricks, aber auch allgemeine Informationen zu den aktuellen Heli-Rundflügen durch Maxis-Städte. Man erfährt da etwa Wissenswertes über die Schwierigkeiten mit DirectX 3.0, erhält den 1.1er-Patch und etliche Downloads: ein Savegame-Editor, Demos sowie Updates. Und weil man ja bekanntlich selbst erschaffene Metropolen aus „Sim City 2000" in das Spiel einbinden kann, haben uns die Links zu entsprechenden Internet-Savesständen besonders gut gefallen.

SPRACHE: englisch

Umfassender Site zum Maxis-Heli

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●	● ● ●	● ●



BOBANDY'S SIM COPTER PAGE

http://www.flash.net/~bobandy/simcopter.html

Vor einem netten Hubschrauber im Hintergrund werden hier Screenshots, Hints und Tips präsentiert. Dazu kommen Erläuterungen, wie man an ein UFO in seiner Stadt kommt oder sonstwie verrückte Sachen anstellen kann. Die Staubildung durch Straßenblockaden mit dem Hubi ist da etwa sehr beliebt, zumal die anschließende Auflösung des Verkehrschaos wieder Geld in die Kasse bringt.

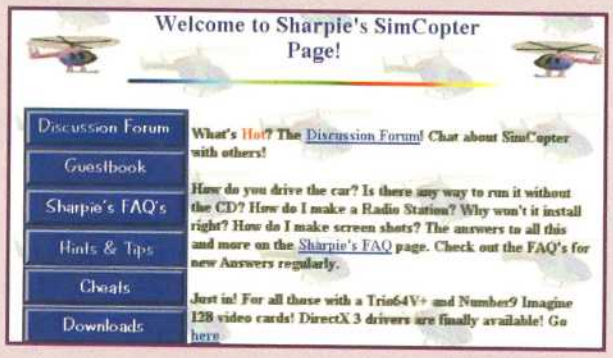
SPRACHE: englisch

Braver Copter-Site mit teils originellen Tips

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●	● ●	● ●

SHARPIE'S SIM COPTER PAGE

http://www.neosoft.com/~sharpie/simcop.htm



Sharpies FAQs erläutern alle Probleme, die auch nur entfernt mit dem Spiel zu tun haben, außerdem wird hier mal die „Schwulen-Affäre" genauer auseinandergedröselt: Für die Entlassung des Maxis-Programmierers sorgten nämlich nicht nur küssende, sondern auch fliegende Männer – dazu eine Musikkapelle in Badehosen! Derlei Skandalöses bekommt freilich nur zu sehen, wer den auch hier erhältlichen 1.1er-Patch zwecks Reparatur kleinerer Bugs noch nicht installiert hat. Schön auch die Abteilung für Cooles, wo erläutert wird, wie man einen Apache-Hubschrauber erhält oder in den Drive-In-Kinos der Stadt selbstgemachte AVIs laufen lassen kann. Cities zum Herunterladen gibt es ebenfalls, genau wie die üblichen Hints und Cheats.



SPRACHE: englisch

Eine der ersten Adressen für surfende Heli-Piloten!

Präsentation	Inhalt	Bedienung
● ●	● ● ●	● ●

RAINY'S LEISURE SUIT LARRY PAGE

http://www.pacific.net/~poohbear/larry/larr.htm

Die Larry-Mania im Internet hält sich in Grenzen: Zwar gibt es eine ganze Menge Seiten bzw. Lösungen zu einzelnen Games um Sierras amourösen Abenteurer, doch kaum generelle Pages für Polyesteranzugträger. Hier ist



eine der wenigen Ausnahmen. Die einzelnen Folgen der Serie werden jeweils mit einem Walkthrough vorgestellt, zudem sind Hinweise auf nutzlose, aber amüsante Besonderheiten der Adventures versammelt. Der Site arbeitet mit Frames, sieht aber trotzdem nicht überwältigend aus.

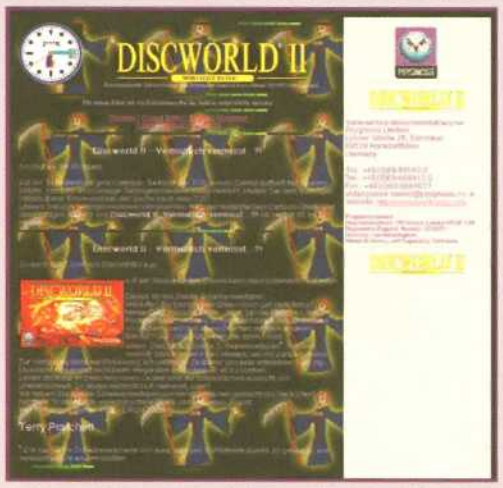
SPRACHE: englisch

Orientierungshilfe und Gag-Sammlung für Schürzenjäger, Netscape enhanced

Präsentation	Inhalt	Bedienung
●	● ●	● ●

DISCWORLD II

http://www.knipp.de/~ns/discworld



Dieser Site zum neuesten Scheibenwelt-Spiel ist zwar ein inoffizieller, rührt aber dennoch heftig die Werbetrommel: Da finden sich der Text von der Packungsrückseite, aber auch vergrößerbare Screenshots, Real Audio-Sounds, AVIs sowie eine downloadbare Lösung. Und das alles auf gut deutsch.

SPRACHE: deutsch

Downloads für Rincewind & Co., RA wird unterstützt

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

LARA'S SECRETS

http://www.pulse.de/lara/index.html





Laras Geheimnisse beziehen sich zwar insbesondere bei den Cheats auf die Playstation-Version von **Tomb Raider**, sind dafür aber deutsch und meist auch für unsereins brauchbar. Etwa wenn eine Tabelle zu Items und Gegnern davon berichtet, was Frau Croft in den einzelnen Levels bevorsteht. Die FAQs und Walkthroughs sind ebenfalls hilfreich, zumal hier detaillierte Kampfanweisungen für jedes einzelne Monster mitgeliefert werden. Und hübsch präsentiert wird das Angebot auch noch.

SPRACHE: deutsch/englisch

Teilweise für Grabräuber auf der Playstation gedachte Infos, trotzdem nützlich

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

MATT'S TOMB RAIDER PAGE

http://www.azstarnet.com/~olsen/tomb_raider



Ein schick aufgemachter Raider-Site, der insbesondere wegen der hier versammelten Savestände zu gefallen weiß. Wer also in einem Level partout nicht weiterkommt, braucht deshalb nicht gleich die Polygonflinte ins 3D-Korn zu werfen. Es werden auch Tips in bezug auf Waffen und Sprungtaktiken gegeben, dazu kommt ein ganzer Schwung an Lara-Links.

SPRACHE: englisch

Rettende Savestände für festgefahrene Powerfrauen

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

MR. WOLF'S TOMB RAIDER STUFF

http://www.vvm.com/~hfowler/tombraider/home.html



Auch wenn die Titelseite nicht eben überwältigend aussieht, erweist sich diese Adresse später doch als echter Augenschmaus. Inhaltlich sind Cheatcodes für alle Systeme sowie ein Komplettdurchgang der möglichen Lauf- und Sprungaktionen geboten – einschließlich einiger nicht dokumentierter Hopser. Ergänzt wird das Angebot von vielen Downloads (Demos, Wallpapers und etliche Patches für 3D-Karten) sowie diversen Links.



SPRACHE: englisch

Besonders empfehlenswerte Adresse für Besitzer von 3D-Karten

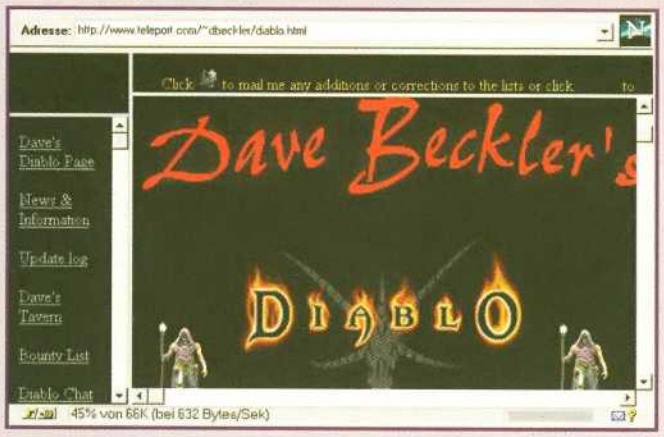
Präsentation ●●● **Inhalt** ●●● **Bedienung** ●●

WEITERE SITES FÜR TOMB RAIDER

Name	Adresse	Sprache	Angebot	Bewertung
Chappy's Tomb Raider Page	http://members.tripod.com/~BudaSmoke/tomb.htm	englisch	Cheats, Links und Screenshots	
Lloyd's Tomb Raider Info Page	http://www.escape.ca/~lloyd/tomb	englisch	Links	
Tomb Raider Archive	http://homepages.enterprise.net/mfluderx	englisch	leider furchtbar langsamer Gemischtwarenladen	
Totally Tomb Raider	http://www.geocities.com/TimesSquare/9344/trmain.htm	englisch	Cheats und Links	
Zheezeman's Tomb Raider Page	http://www2.dmci.net/users/bdgoff/tombraid.htm	englisch	Hilfen und Links	

DAVE BECKLER'S DIABLO PAGE

http://www.teleport.com/~dbeckler/diablo.html



Mit Fan-Sites zum aktuellen Rolli-Hit „Diablo" wird das Netz zur Zeit förmlich überschwemmt. Die von Dave Beckler ragt jedoch heraus, und das nicht nur in bezug auf die recht gefällige, mit Frames und Animationen arbeitende Präsentation. Besonders lobenswert fanden wir neben den üblichen Statistiken und Objektbeschreibungen etwa den JAVA-abhängigen Chatraum – eine ideale Möglichkeit für Verabredungen zu einer Online-Partie. Und richtig originell sind zwei ständig aktualisierte Listen. Die eine nennt jene „Good Guys" beim (im Spiel verwendeten) Namen, die anderen Multiplayern schon mal weitergeholfen haben. Die andere ist quasi für Steckbriefe reserviert; hier kann man auf Übeltäter eine Belohnung ausloben. Wer den Outlaw dann zur Strecke bringt, meldet sich per E-Mail und verabredet einen Online-Treffpunkt (etwa im Battle.Net) zur Geldübergabe…



SPRACHE: englisch

Nützlicher und informativer Site zum Rollenspiel von Blizzard, Netscape enhanced, z.T. JAVA

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

DEUTSCHE DIABLO HOMEPAGE

http://www.coresco-internatural.com/diablo

Siehe auch Begleit-CD

Die animierte Adresse hat Abhandlungen zu Rollenspielen im allgemeinen und „Diablo" im besonderen im Angebot, verfügt aber auch über ein Gästebuch für Infos und Verabredungen, einen JAVA-Chat, Links und Hinweise zum Diabolisieren über den KALI-Server. Außerdem kann man einen Trainer downloaden, der neben Manipulationen der Werte auch eine Sicherheitskopie des Multiplayer-Charakters erlaubt.



SPRACHE: deutsch

Die beste Anlaufstelle für deutsche Diaboliker, teilweise JAVA

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

THE DIABLO PLAYER KILLER PAGE

http://www.cs.monash.edu.au/~stevem/diablo/pkiller.html



Hier kommen einmal die vielgeschmähten Bösewichter zu Wort. Man erfährt, wie man ein „Player Killer" wird (das sind jene Übeltäter, die in Online-Partien andere Spieler attackieren, um ihr Inventory einzusacken), kann Killer-Stories lesen und erhält Ratschläge, wie man sich gegen Kopfgeldjäger zur Wehr setzt. Abgerundet wird das immerhin originelle Angebot von einer Galerie mit Screenshots der verruchten Taten.

SPRACHE: englisch

Provokanter Site für teuflische Spielspaß-Killer

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

WEITERE DIABLO-SITES

Name	Adresse	Sprache	Angebot	Bewertung
Diablo's Forge	http://cedep.com/~ydaniel/diablo	englisch	Statistiken zu Waffen, Rüstungen etc.	
Diablo's Inferno	http://www.enteract.com/~bsmyk/diablo.htm	englisch	Multiplayer-Infos zu Battle.Net und KALI, Kampfstrategien	
Drizzt's Diablo Page	http://www.dct.com/~jordan23/diablo.html	englisch	Infos zu Monstern, Links	
Elenrod's Guide to Diablo	http://abalone.cwru.edu/elenrod/diablo	englisch	Generelle Hinweise und Tricks, nicht sehr ergiebig	
Noah's Diablo Page	http://www.sonic.net/nhill/diablo	englisch	Multiplayer-Strategien und Downloads, mäßig gehaltvoll	
Playzone's Diablo Cheaters Paradise	http://www.inficad.com/~zilch/diablo	englisch	Tools und Cheats zum Downloaden	

Information
Präsentation
Unterhaltung

Wollen Sie auf dem wachsenden Multimediamarkt präsent sein?
Ob bei der Gestaltung einer Anzeige oder Messepräsentation, der Herstellung einer Zeitschrift bis hin zur Entwicklung eines interaktiven Multimedia-Magazins für CD-ROM: in jedem Fall sind Entwurf, Konzept und Umsetzung aus einer Hand die Gewähr für eine schnelle und problemlose Verwirklichung Ihrer Medienprojekte.

- **Anzeigengestaltung**
- **Interaktive CD-ROMs**
- **Messe**
- **Prospekte**
- **Plakate**
- **Zeitschriften**

Dank unserer jahrelangen Erfahrung im Bereich der Printmedien und seit geraumer Zeit auch in der CD-ROM-Herstellung sind wir ein Unternehmen, das flexibel und effizient die traditionellen wie auch die neuen Möglichkeiten der Präsentation zu nutzen versteht. Wenn Sie also einen kompetenten Partner suchen, der Sie gern fachkundig berät und in dessen Händen Ihr Projekt von der Planung bis zur Herstellung gut aufgehoben ist, dann sollten Sie sich an die nachfolgende Adresse wenden.



Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel.: 08106 / 899510
FAX 08106 / 899511

e-mail:
100423.1306@compuserve.com

LÖSUNGSHILFEN 5/97



Markus

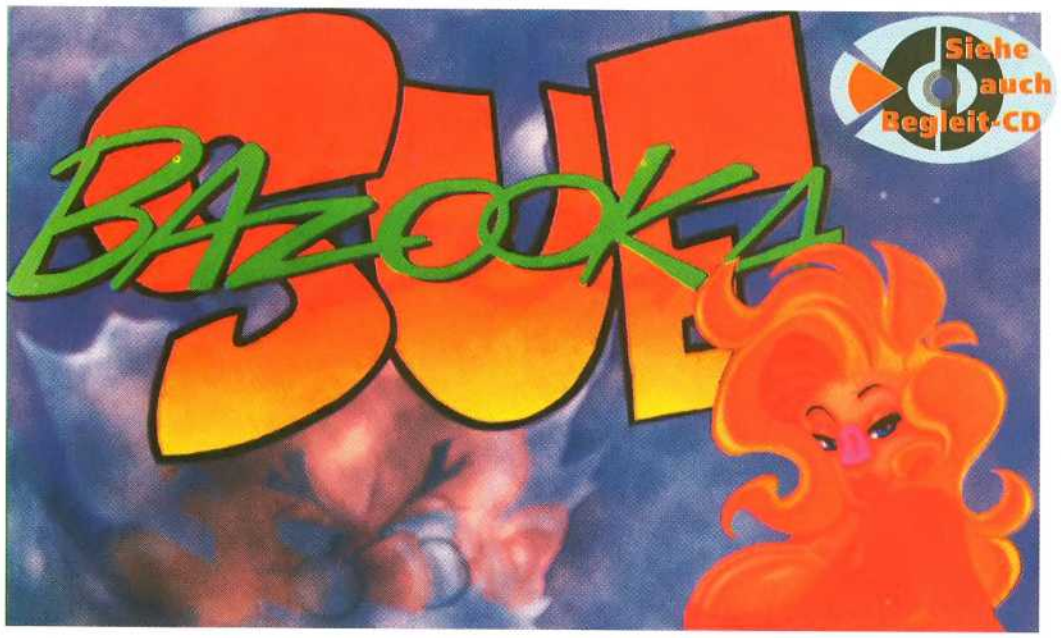
Ja, ja, von wegen „Alles neu macht der Mai"! Während alle im Redaktionsstreß stecken, entstehen quasi nebenbei noch diese äußerst lehr- und vor allem umfangreichen Seiten. Und da für lange Reden und salbungsvolle Worte mal wieder keine Zeit bleibt, gehen wir direkt zur Tagesordnung über:

Hier also die Spielregeln: Sie schicken uns Ihre Spieletips, Cheats, Komplettlösungen und Karten, welche wir daraufhin nach Aktualität, Richtigkeit und nicht zuletzt auch dem eingesandten Format sortieren. Dabei kommen längere Texte als ASCII-File am besten weg, Karten hingegen sollten in einem der gängigen Bildformate (GIF, PCX, JPG...) vorliegen. Sollte uns ein Tip sinnvoll erscheinen, aber nicht mehr in die vollgestopften Heftseiten passen, so packen wir ihn umgehend auf unsere Internet-Homepage (**http://www.cinetic.de/joker**), wo er fortan von der Cleverneß seines Einsenders kündet. Auf Wunsch kann das natürlich auch anonym geschehen oder vollständig unterbleiben. Wird jedoch ein Beitrag im Heft abgedruckt, so rückt Michael dafür (je nach Umfang) zähneknirschend **bis zu 300 DM** heraus – ganz nette Belohnung für ein durchgespieltes Wochenende, oder? Wer nun selber bei einem Spiel hilflos festhängt und auf unseren Webseiten nicht fündig wird, für den gibt es noch unsere **Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Telefonnummern 08106/89 96-02 bzw. -03**. Hierbei ist es übrigens sehr nützlich, wenn Sie sich bereits im **Lösungshilfen Index** die Ausgabe notiert haben, in welcher ein bestimmter Cheat veröffentlicht wurde! Alle schriftlichen Hilfegesuche und natürlich auch Beiträge sollten übrigens weder an den Jocker- noch an den Jogger-Verlag geschickt werden, sondern entweder per E-Mail an **jokerhome@aol.com** oder den

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

Gelöst	Codes und Cheats zu		
Bazooka Sue	Command & Conquer 2	Gene Wars	Rainbow Islands
	Das Schwarze Auge 3	Have a N.I.C.E. day	Realms of the Haunting
	Destruction Derby 2	Hellbender	Tomb Raider
Bud Tucker in Double Trouble	Diablo	M.A.X.	Wages of War
	Eradicator	Monster Truck Madness	
	FIFA 97	Project Paradise	

Gelöst



Andrea Schnitzer aus Riedheim hat sich auf liebevolle Weise der Wonnewutz angenommen und für uns diesen säuisch guten Lösungsweg erarbeitet. Die Reihenfolge muß dabei nicht unbedingt eingehalten werden; wenn eine Aktion mal nicht ausgeführt werden kann, sollte man zunächst diese Stelle überspringen, ein paar andere Rätsel lösen und es später erneut versuchen. Um die manchmal etwas nervigen Wanderungen zu den einzelnen Schauplätzen in der Stadt abzukürzen, kann man auch den Ein- und Ausgang der U-Bahnstation benutzen.

DER ERSTE TAG

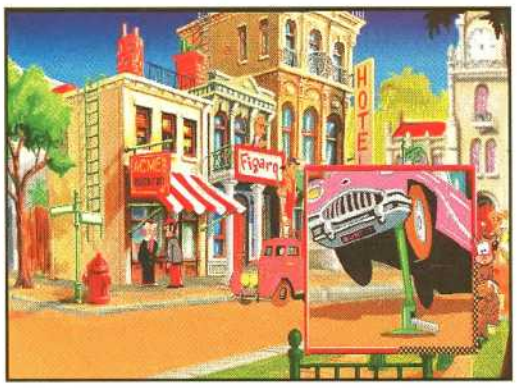
Die Ankunft

Sue kommt in der Stadt an und steigt aus dem Auto. Zunächst muß sie mit dem Friseur sprechen, von welchem sie einen Gutschein erhält. Eine Untersuchung des Kofferraums ihres Wagens fördert ein paar Magazine und einen Wagenheber zutage. Sue spricht mit dem Opa vor dem Buchladen und erhält einen ersten Hinweis auf das Paßwort, das zum Betreten des Ladens benötigt wird. Jedesmal, wenn sie nun nach links aus dem Bild raus- und danach wieder zum Buchladen zurück geht, steht ein anderer Typ da und spricht mit dem Opa, so daß sie immer mehr Fragmente des gesuchten **Lösungsworts** erhält. Nachdem sie dann mit drei verschiedenen Leuten gesprochen hat, kann Sue den Opa erneut anlabern, ihm das Lösungswort sagen und den Buchladen betreten.

Im Buchladen und im Cafe

Das rote Buch aus dem Bücherstapel am Fenster wird gekauft. Danach geht's ins Hotel, um dort den Wasserspender zu benutzen. Im Aufzug folgt ein Kampf gegen einen lüsternen Chinesen. Danach kann das vor dem Aufzug liegende **Blitzlicht** eingesteckt werden. Eine Stadtkarte von dem Ständer neben der Tür wandert ebenfalls ins Inventar. Als nächstes begibt man sich zum Cafe, um sich dort mit dem Wirt zu unterhalten. Wenn Sue ihm eines der Magazine überreicht, gibt er ihr dafür **eine Portion Chili** sowie **ein Glas Bier**. Dem Wirt wird ein Kinnhaken verpaßt, daraufhin landen ein paar Fliegen auf dem Tresen, die natürlich eingesteckt werden. Während eines kleinen Schwätzchens mit den beiden Billardspielern wendet sie das Chili und das Bier auf sie an. Die Dose vor dem Cafe wird eingesteckt und mit dem Krötenschleim, der auf der Straße vor ihrem Auto liegt, benutzt. Sue benutzt ihren Wagen und rempelt dabei die hinter ihr stehende Limousine an, von

der dann eine Kühlerfigur zu Boden plumpst, die sofort ins Inventar wandert.



Der Apfel muß unter den Autoreifen gelegt werden

Der Apfelschnaps Teil 1

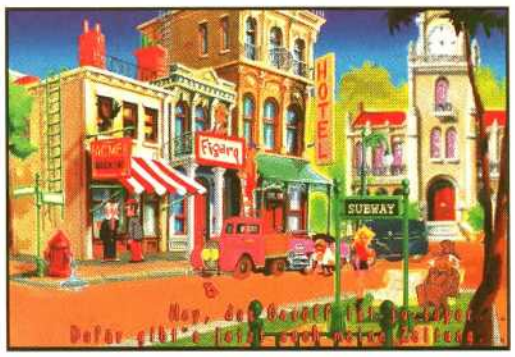
Nun braucht sie die Zeitung des Penners von der Parkbank, der will dafür aber eine Flasche Apfelschnaps. Sie schnappt sich die auf dem Boden liegende **leere Flasche** und geht nach rechts aus dem Bild. Dort unterhält sie sich mit den beiden Bordsteinschwalben, von denen sie einen Hinweis auf ein Getränk namens **Mexikan Moskito** bekommt. Im Hinterhof hinter der Wäscherei steht ein kaputtes Auto, welches einen **Schraubenschlüssel** beherbergt. Im Waschsalon füllt sie die leere Flasche mit dem Waschbenzin auf (dies ist der erste Teil des Apfelschnapses). Sie geht in das Treppenhaus, untersucht dort die Kiste und entnimmt ihr das Spiel „Rolling Ronnie". Dann geht's hoch in das Starbyte-Büro, um sich dort mit dem Chef zu unterhalten. Der gibt ihr einen **Scherzfüller**. Die **Bohrmaschine** wandert ebenfalls ins Inventar, danach geht's raus auf die Straße, wo ein Bengel eine unschuldige **Blechdose** herumtritt, die man ebenfalls einsackt.



Über die schmale Gasse gelangt man in den Hinterhof

Der Apfelschnaps Teil 2

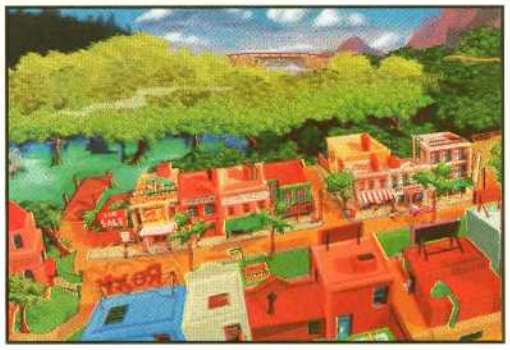
Weiter geht's zur Musikhalle, wo sie mit Don plaudert. Nach einem Sangesvortrag und einem weiteren Gespräch erhält sie für ein Magazin aus ihrem Inventar einen **Scheck**, eine **Visitenkarte** und eine **Freikarte**. Der vor der Musikhalle herumliegende **Apfel** wird ebenfalls eingesteckt (zweite Zutat für den Apfelschnaps). Zurück im ersten Bild benutzt sie den Schraubenschlüssel mit dem Hydranten. Etwas von dem herausprudelnden Wasser wird in die Flasche eingefüllt (dritte Zutat für den Apfelschnaps). Dann geht sie zu ihrer Karre, bockt diese mit dem Wagenheber auf und legt den Apfel darunter. Das Auto zerdrückt den Apfel zu Mus, das ebenfalls in die Flasche wandert. Endlich ist der Trunk fertig, und man kann ihn beim Penner gegen die Zeitung eintauschen. In der Zeitung steckt ein Gutschein für einen Mexikan Moskito.



Die Zeitung enthält einen wichtigen Gegenstand

Der Mex

Nun geht's in die Apotheke, um dem Angestellten den Gutschein für den Mexikan Moskito zu überreichen. Dann wandert Sue zum Kino, vor der Kirche findet sie ein rotes, schweißüberströmtes **Taschentuch** (erste Zutat für den Mexikan Moskito). Dann geht's in den Hinterhof mit dem Schrottauto, in einer Mülltonne hottet soeben die Rockband ab. Wenn sie die **Visitenkarte** der Band mit den Musikern anwendet, erklären sich diese zur Zusammenarbeit bereit. Nachdem sie im Cafe eine **Partie Billard** verloren hat, kann sie endlich ihr Auto benutzen und aus der Stadt entkommen. Sie fährt unter Zuhilfenahme der anklickbaren Karte in Richtung Brücke und macht automatisch einen Zwischenstopp an der Tankstelle. Dort trifft sie Buzz, dem sie ihren Gutschein für das Rockkonzert anbietet und dafür Benzin erhält.



Die anklickbare Karte dient auch als Übersichtsplan

Der erste Tag geht zu Ende

Danach kann sie weiter zum Motel fahren, findet dieses aber verschlossen vor. Sie spaziert zur Rückseite des Bunkers, untersucht dort die Mülltonne und entnimmt ihr ein **Brecheisen**. Mit dem Brecheisen muß Sue das Fenster zur Rezeption aufstemmen und dann einsteigen. In der Rezeption wird die **Mausefalle** eingesteckt. Danach wird das Schlüsselbrett untersucht, um **eine bestimmte Kombination** einzustellen. Die geschieht, indem sie den Mauscursor auf einen der Schlüssel bewegt und mit der linken Maustaste anklickt. Der Schlüssel wird aufgenommen und kann gegen einen anderen Schlüssel ausgetauscht werden. Die richtige Schlüsselkombination lautet von links nach rechts: 1, 2, 3, 4. Wenn die Kombination richtig eingestellt wurde, liegt der **Zimmerschlüssel** auf dem Tresen. Der wird eingesteckt und der Raum verlassen. An der Vorderseite des Motels muß sie den gefundenen Schlüssel mit einer der Türen benutzen. Dieses Zimmer kann dann betreten werden. Im Zimmer steckt sie die **Whiskeyflasche** ein und benutzt die **Mausefalle** mit dem Mauseloch. Dann legt sie sich zu Bett, und der erste Tag ist zu Ende.



Der riesige Zimmerschlüssel ist nicht zu übersehen

DER ZWEITE TAG

Am Morgen betritt Sue das Badezimmer, nimmt dort die **Saugglocke** mit, verläßt das Motel und fährt mit dem Wagen zurück in die Stadt. Sie geht auf den Friedhof (hinter dem Kino) und spricht dort mit dem Pfarrer und dem Reporter. Sie gibt dem Reporter das Blitzlicht und sammelt das **Ochsenhorn** (zweite Zutat für den Mexikan Moskito) sowie die **Katze** ein. Danach geht sie in den Gemischtladen von Tex Avery (neben der Apotheke) und versucht, ihn in ein Gespräch zu verwickeln, was leider nicht klappt. Also marschiert sie zurück zum Kino und dort nach hinten zum Bootssteg. Dessen Planken bohrt sie mit der Bohrmaschine an. Nun springen Fische in den Eimer, und Sue benutzt die Katze darauf. Der Angler verfolgt die Katze, so daß Sue seine **Köderkiste mit den Fliegen** (dritte Zutat für den Mexikan Moskito) und den **Fischköcher** einstecken kann. Jetzt kann sie dem Apotheker endlich die benötigten Ingredienzen für den Mexikan Moskito überreichen (zweimal Fliegen, Ochsenhorn und Taschentuch). Nochmal geht's zu Tex Avery, dem sie eine Flasche Jumbo Gro abschwatzt.



Wenn Tex die Flasche Jumbo Gro nicht rausrückt, muß es später nochmals versucht werden

Der Mexikan Moskito Teil 2

Über das Kino gelangt sie zur Schule. Dort versucht sie, der auf der Parkbank sitzenden Tippy die Vögel zu entwenden,

was aber mißlingt. Also nimmt sie die Blechdose aus dem Inventar und wirft diese auf die auf dem Klettergerüst sitzenden Raben. Die Vögel fliegen auf und verfolgen Tippy. Sue benutzt jetzt die Zeitung mit dem Vogelkäfig und erhält **Guano**. Damit geht's wieder zum Apotheker, der daraus **zwei Flaschen Mexikan Moskito** mixt. Auf der Straße unterhält sich Sue mit dem rollschuhfahrenden Mädchen und gibt ihr im Tausch gegen die **Rollschuhe** das **Rolling Ronnie-Spiel**. Der vor dem Kino herumlungernde Robin erhält die Flasche **Jumbo Gro** und rückt dafür seinen Ball raus. Bei der Kinokassiererin erhält sie zwei **Eintrittskarten** und betritt zusammen mit Robin das Lichtspielhaus. Während der Aufführung reißt der Film, und Robin verläßt das Kino. Sue geht in den Vorführraum und steckt den Filmprojektor sowie die Filmschnipsel ein.



Nach dem Blechdosenwurf kann es ein Weilchen dauern, bis die Vögel reagieren

Eingeknastet

Sue verläßt das Kino, wird vom Sheriff verhaftet und ins Gefängnis gesteckt. Sie spricht nun dreimal den Hilfssheriff an und gibt ihm dann eine Flasche **Mexikan Moskito.** Der Wächter verwandelt sich daraufhin in einen Hund und verliert seine **Schlüssel**. Sue nimmt die Schlüssel und öffnet damit die Zellentür. Sue verläßt das Gefängnis und begibt sich zur Bank. Dort wendet sie ihren Scheck auf die Kassiererin an und bekommt dafür Bargeld. Den Nutten überreicht sie die zweite Flasche Mexikan Moskito, dafür bekommt sie eine Eintrittskarte für Lolas Laden. Eine der horizontalen Damen verschwindet mit einem Chinesen im Haus und wirft seine Kleidungsstücke auf den Gehweg. Sue untersucht die Klamotten und findet eine **Telefonkarte**. Danach betritt sie Lolas Laden und kauft dort eine **Schneekugel**. Auf der Straße neben der Laterne findet sie das zurückgebliebene **Strickzeug**.



Der schwarze Zellenschlüssel liegt vorne links

Im Casino

Zunächst geht Sue in die U-Bahnstation, klaubt dort die **Münze** auf und benutzt sie mit dem Fahrkartenautomaten. Das Ticket kann zwar nicht aufgehoben werden, wohl aber die **Chips**. Sue geht damit ins Kasino und bietet dem Türgorilla die Kühlerfigur an. Sie geht zum Spieltisch und benutzt dort die Chips aus dem Inventar mit dem Croupier. Sie gewinnt, geht zum Kassierer und tauscht die Chips gegen Bargeld ein. Es taucht nun ein Steuereintreiber auf, dem sie den **Scherzfüller** anvertraut. Dafür bekommt sie eine Karte vom umliegenden **Sumpfgebiet**. Weiter geht's in den Waschsalon, der Dame überreicht sie das Buch aus dem Inventar, dafür kann sie den **Kristallelefanten** einstecken. Als nächstes geht's wieder zum Schrottauto in den Hinterhof, dort benutzt sie die große Schlammpfütze, so daß ein dreckiges Wäschestück in ihr Inventar wandert. Und wieder zurück in den Waschsalon: Dort hebt sie eine Münze vom Boden auf und steckt das Wäschestück nebst Münze in einen Waschautomaten.



Um die Chips aufheben zu können, muß mit der Maus an diese Stelle geklickt werden.

Der Reporter

Mit dem sauberen Wäschestück geht's in das Redaktionsbüro. Sue spricht mit dem Redakteur, der ihr Akteneinsicht gewährt. In den Akten findet sie ein Bild, das sie natürlich einsteckt. Danach flaniert sie wieder zum Friedhof. Dort packt sie die Schaufel an der Hütte in ihr Gepäck und benutzt diese mit dem unteren linken Grab. Eine Untersuchung der offenen Grabstätte fördert einen weiteren **Kristallelefanten** zutage. Bei Tex Avery ersteht sie die am Pfahl hängende **Laterne** sowie eine **Packung Drops**. Sie geht weiter zum Buchladen und läßt sich die Zukunft voraussagen. Die Kristallkugel zerspringt, und im Austausch mit der Schneekugel aus dem Inventar erhält sie



Insgesamt findet Sue drei Kristallelefanten

einen weiteren **Kristallelefanten**. Nach einem kurzen Besuch beim Friseur, der ihr einen neuen Haarschnitt verpaßt, und der anschließenden Mitnahme einer **Dose Haarspray** sowie einer **Perücke** geht sie zur Musikhalle, wo sie endlich ihren großen Auftritt hat. Danach nimmt Sue Buzz mit ins Hotel, und der zweite Tag ist beendet.

DER DRITTE TAG

Sue steht vor dem Motel, Buzz ist entführt worden. Hinweise darauf findet sie in den draußen herumliegenden Kleidungsstücken. Sue muß den **Hamburger** einsammeln und auf den Briefkasten anwenden. Letzterer spuckt nun einen **Schlüssel** aus. Dieser wird eingesteckt und das Gartentor damit zweimal malträtiert. Das Tor öffnet sich, und Sue kann zur Villa gehen. Vor der Villa nimmt sie das Buch und den weißen Fetzen unter die Lupe. Sie geht dann ein Bild weiter nach rechts. Die Hundehütte wird mit dem **Ball** aus dem Inventar benutzt. Danach kann sie die **Inschrift am Brunnen** unten untersuchen. Diese enthält eine Codezahl für den Tresor in der Motelrezeption, die automatisch im Inventar landet. Sue muß die Statue von Bruth benutzen und dieser die Nase abschlagen. Danach wird der nunmehr leere Brunnen untersucht, sie findet den **Villenschlüssel** und einen **Zahnradstein.**



Die Zahlenwörter aus der Inschrift müssen angeklickt werden

In Dr. Bruths Villa

Die Villatür wird mit dem Schlüssel geöffnet. Sue betritt die Halle, drinnen wird sie von einem Monster erwartet. Wenn sie das Scheusal anklickt, führt sie einen Striptease auf, und das Monstrum zerplatzt wortwörtlich vor Freude. Das nun auftauchende zweite Monster wird mit der **Saugglocke** unschädlich gemacht. Es folgt eine gagreiche Zwischensequenz, und nun stehen sämtliche Villenräume offen. Sue begibt sich ins Wohnzimmer (die Tür links neben der Empore). Hier steckt sie die Fernbedienung, die auf dem Fernseher liegt, ein und dringt anschließend in die Küche ein. Dort öffnet sie den Kühlschrank und grabscht sich den Käse. Sie muß den Schrank links oben neben dem Kamin öffnen und das Rabattmarkenbuch einstecken. Die Bücher unter dem Schrank werden unter die Lupe genommen und die Zutatenliste für die Fledermauspaste eingesteckt.



Das Rezept für die Fledermauspaste wird aus dem Buch gerissen

Der Kontrollraum

Die Isolierkanne und die Tasse vom Geschirrstapel werden requiriert. Sue benutzt den hinteren Ausgang zum Gewächshaus, wo die Flasche im Schrank benutzt und die Pflanzen untersucht werden. Die Tasse aus ihrem Inventar kommt bei den Jungpflänzchen zur Anwendung, Resultat ist das für die Fledermauspaste benötigte **Pflanzengift**. Zurück geht's ins Wohnzimmer, wo sich sofort zwei Monster an Sues Beine krallen. Die Fernbedienung wird mit dem Fernseher benutzt, woraufhin die Monster sofort zu Dauerglotzern mutieren. Nun wandert noch die Streichholzschachtel ins Inventar, und der Raum kann verlassen werden. Wieder in der Halle, betritt sie diesmal die linke Tür, welche in den Kontrollraum führt. Hier wird die **Scherzbox** vom Schreibtisch eingesackt und danach die roten **Schieber** an der Maschine betätigt (Knöpfe links oben und rechts unten betätigen). Der große gelbe Schalter wird nun umgelegt, woraufhin eine Kellertür aufgeht.



Legt man die falschen Schalter um, wird man von Sue darauf hingewiesen.

Bücher und Tagebücher

Im Keller wird die Scherzbox auf die laufende **Hand** angewendet. Jetzt geht's wieder in die Halle, weiter in den Vorhof und dann zurück zum Motel. In der Rezeption benutzt man den Zettel mit der Geheimzahl (vom Brunnen) mit dem Safe. Der Zettel mit der Schließfachnummer wird eingesackt. Im Hotelzimmer wird die Mausefalle um das Stück Käse angereichert, Resultat: eine niedliche **Maus**. Es folgt die Rückkehr zur Villa. In der Halle kommt man über den Ausgang zur Treppe ins Obergeschoß. Hier muß Sue ins Schlafzimmer von Mutter Bruth gehen und die Kommode durchsuchen. In der Schublade wird das **Tagebuch** aufgefunden und durchschmökert, um so Hinweise über die Machenschaften von Dr. Bruth zu erhalten. Der **Spiegel** aus der Schublade wird eingesteckt und der Raum verlassen. Als nächstes geht's in die Bibliothek, um dort das Klavier zu benutzen. Dabei fliegen die Bücher aus dem Regal, diese müssen in der richtigen Reihenfolge aufgelesen werden: Die Anfangsbuchstaben der Buchtitel müssen dabei das Lösungswort **Power on** ergeben. Der Buchstapel wird auf den umgestürzten Sockel gelegt. Eine Geheimtür öffnet sich und wird durchschritten.



Die Buchtitel werden nur auf einen Mausklick hin angesagt

Das Verlies

Sue landet im Verlies. Dort ratscht Sue mit Mutter Bruth, gibt ihr das **Strickzeug** und benutzt hernach den Cola-Automaten. Die Tür zum Speiseaufzug öffnet sich und wird betreten. Über die Halle geht's in das Obergeschoß und dort in das Schlafgemach von Dr. Bruth. Dessen Bild wird nun angerempelt, woraufhin ein **Zahnradstein** herausfällt und eingesackt wird. Dann kann der Raum wieder verlassen werden. Bei der Treppe werden die **Elektroplasmatropfen** mit der Isolierkanne unschädlich gemacht. Die gefüllte Flasche wird dann wieder eingesteckt. Über die Treppe geht's weiter ins Dachgeschoß. Die Mausefalle wird auf das Monster angewendet. Das Monster zerplatzt, und die im Regal stehenden Gläser können untersucht werden. Die Gläser mit den **Dinoeiern**, das **Haarwaschmittel** und das **Biernitritcarbonat** werden eingesackt.



Die Gläser werden für die Fledermauspaste benötigt

Der Raum wird über die Treppe zum ersten Obergeschoß hin verlassen. Sue nimmt den Ausgang rechts neben der Treppe und gelangt in den zweiten Flur. Der Spiegel wird auf die **Lichtschranke** angewendet, so daß sie die beiden Türen benutzen kann. Sie nimmt die linke Tür und kommt ins Zombiezimmer. Die Rollschuhe werden dem Zombiegirlie aufgedrückt. Das Mädel wandert ins Loch und der **King Kong** ins Inventory. Sue betritt das Billardzimmer und benutzt das Queue von der Wand, um eine Runde Billard zu spielen. Danach geht sie in Hoogies Zimmer und quatscht mit ihm. Danach spricht sie ihn noch mal an und gibt ihm die Whiskeyflasche. Resultat: **der dritte Zahnradstein**. Sie geht nun in die Küche im Untergeschoß, wo sie das Rezept und die Zutaten mit der Fledermauspaste auf den offenen Kamin anwendet. Die Villa wird verlassen, sie betritt den Garten und geht weiter nach rechts. So gelangt sie

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/

zur Bergtreppe und sieht hier, wie der **Kapuziner** den Kolben aus dem Boot ausbaut. Wenn man den Kapuziner anklickt, verschwindet dieser auf den Baum. Man lockt ihn mit den Bonbons wieder runter und fängt ihn mit dem Fischnetz ein. Dabei verliert er den **Schiffskolben**, mit dem man das Boot wieder reparieren kann. Mit dem Boot geht's nun weiter in den Sumpf.



Der Fang des flinken Kapuziners verlangt einige Geschicklichkeit

Der Sumpf

Das Sumpflabyrinth wird betreten. Wenn sie die Karte aus dem Casino dabei hat, kann diese auf das große Werbeplakat angewendet werden. Sue fährt mit dem Boot nach rechts und gelangt zu einer Insel mit einem Anlegesteg. Die Fledermäuse machen Bekanntschaft mit unserer Fledermauspaste. Danach kann die Insellichtung betreten werden. Sie betritt die Hütte und steckt dort die Kreissäge von der Wand ein. Die Kiste wird beiseite geschoben, darunter gammelt eine **Spitzhacke** vor sich hin. Die drei Kristallelefanten werden auf die drei Podeste gestellt. Es erscheint ein Lichtstrahl, der eine Stelle markiert. Die Spitzhacke macht dort ein schönes Loch, ein **Schatz** und ein **Feuerwerkskörper** erscheinen und werden eingesteckt.



Das Kreuz markiert die Stelle, an der gegraben werden muß

Von Friedhöfen und Krokodilen

Nun geht's wieder raus aus der Hütte und an der Lichtung weiter nach rechts in Richtung Dschungel. Hier steht Robin, mit dem sie spricht, wobei sie sich verpflichtet, den Kapuzinern dabei zu helfen, ein Krokodil zu verjagen. Sie geht zurück auf das Boot, fährt ein Bild zurück und an der Kreuzung nach links, bis sie zu einem alten Schaufelraddampfer kommt. Dort vertreibt sie das Krokodil mit dem Feuerwerkskörper. Sie besteigt erneut das Boot, fährt zurück zur Insel, geht dort wieder nach rechts in den Dschungel und über zwei Friedhöfe, bis sie vor einem

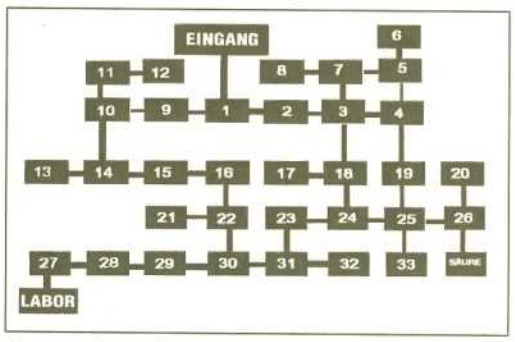


Die Zahnräder können erst eingesetzt werden, wenn man zuvor das Krokodil besiegt hat

großen Grabmal auf ein **Skelett** trifft. Dieses kann mit der Motorsäge verjagt werden. Sie geht an die Rückseite der Gruft und klopft dort an **den losen Stein**. Dieser fällt heraus, und man kann die drei Zahnradsteine in die entstandene Öffnung einsetzen. Die Tür an der Vorderseite der Gruft ist nun offen. Sue betritt die Gruft und rüttelt an dem **Gewehr** der Statue. Sie fällt einen Stock tiefer und benutzt dort den Kapuziner mit der Tür.

Das unterirdische Labyrinth

Die Tür öffnet sich und gibt den Weg in das Labyrinth frei. Das Labyrinth wird gemäß des beiliegenden Plans durchquert. Sie begegnet dort diversen Monstern, auf die sie (je nach Gattung des Ungeheuers) die folgenden Gegenstände anwenden muß: **Fischköcher**, **Piranha** (kann unterwegs mit dem Fischnetz aufgefischt werden), **Pullover**, **Haarspray** und **Perücke**. Wenn Sue auf ihr Ebenbild trifft, muß sie diesem ausweichen, indem sie etwa erst ein Bild zurückgeht und dann wiederkommt. Danach kann sie weitergehen. Das Labyrinth endet links unten im unteren Labor. Hier wird die Lampe aus dem Inventar mit dem Räumchen unter der Treppe benutzt. Sie findet eine Freezer-Pistole. Der Raum wird über den linken Ausgang verlassen.



Sue muß nur ins Labor gelangen,den Weg zum Säuresee kann sie sich sparen

Das Labor

Sie betritt das obere Labor, muß dieses aber wegen Dr. Bruth vorläufig wieder verlassen. Im unteren Labor wird die Hand mit dem Scanner benutzt. Dr. Bruth taucht nun auf, nur um Bekanntschaft mit unserer Freezerpistole zu machen. Nach dieser eiskalten Tat darf das obere Labor geentert werden. Der auf dem Tisch angebrachte **Hebel** wird benutzt, und Buzz ist gerettet. Bei einer Inspektion des Schreibtischs findet Sue einen Zettel mit einem Hinweis sowie eine **Spritze**. Sie kehrt zurück ins untere Labor. Hier wird die Spritze mit dem neben der rechten Treppe liegenden **Reagenzglas** aufgezogen. Buzz bekommt nun die Adrenalinspritze verpaßt. Danach benutzt Sue die Maschine auf der oberen Empore. Diese explodiert, und man sieht, wie die Klone nach Swamp Rock marschieren. Die Rückkehr dorthin erfolgt mittels der Draisine.



Um an die obere Maschine zu gelangen, muß man durch das rechte Tor gehen

Zurück in Swamp Rock

Sie kommt aus der U-Bahnstation und geht von dort aus zur Telefonzelle. Sie telefoniert mit der Bank und begibt sich über die Telefonzelle zur Rückseite der Häuserfront. Sue betritt mit Hilfe der Leiter das Hausdach, baut die **Leinwand** (das Wäschestück) auf und stellt den **Filmprojektor** samt **Filmschnipsel** auf das Podest. Den nötigen Strom liefert die **Isolierkanne**. Nun kann die Bank betreten werden, wo Sue nach links zu den Schließfächern trabt und das **mittlere Fach** öffnet. Dort findet sie einen **Zettel** von Dr. Bluth, und einen Mausklick später erfolgt die Erläuterung von Bluths finsteren Machenschaften. Da die Klone durch die Countrymusik gelenkt werden, wirkt Rockmusik tödlich auf sie. Also verläßt Sue die Bank, geht zu Tex Avery und benutzt dort das Rabattmarkenbuch mit dem **Radio**, das daraufhin eingesteckt werden kann.



Nur dieses Schließfach enthält etwas Nützliches

Das Finale

Sue geht in den Hinterhof mit dem Schrottauto und beordert dort die Band zur Radiostation. Im Cafe spielt sie mit den Warners Billard, gewinnt und erhält

das Dynamit. Zurück geht's zur U-Bahnstation und von dort aus via Draisine zum Säuresee. Das **Dynamit** wird auf der Brückenmitte abgelegt, woraufhin sie wieder zur U-Bahnstation zurückeilt. Hier geht sie nach oben; wenn sie wieder herunterkommt, steht ein U-Bahnwagen da, in welchem das Radio verstaut wird. Nun weiter zur Radiostation, wo man die Band trifft. Ein paar Griffe auf der herumstehenden **Gitarre,** und die Panzerglasscheibe zerbricht. Die nervige Radiosprecherin erhält einen (hochverdienten) Faustschlag, danach kann Sue das Mikro einschalten. Die Klone stürzen nun in die U-Bahn und diese in den Säuresee. Ist das vollbracht, begibt sich Sue ins Rathaus. Hier muß sie den King Kong mit dem linken **Hochhausmodell** benutzen und findet so die **Schuldscheine**. Beim Verlassen des Rathauses trifft sie auf eine jubelnde Menschenmenge, die ihr zur gelungenen Tat applaudiert. Stadt, Land und Leute sind nun gerettet!



Das Volk spendet der Wonnewutz den verdienten Beifall

gelöst



Ein Herz für Pizza-Ausfahrer aller Altersklassen beweist Holger Weiss mit dieser Komplettlösung. Seine Spielstände finden sich übrigens auch auf unseren WWW-Seiten wieder.

Teil 1

In einem Hotelzimmer beginnt Bud Tucker seine Suche nach dem entführten Professor. In dem heruntergekommenen Etablissement findet er einen **Fischführer**, ein Stück **Seife**, eine **Sicherheitsnadel** und ein **Pflaster**. Anschließend seift er das klemmende Fenster ein und verschwindet durch selbiges in einen Hinterhof. Von dort nimmt er nur die **Schallplatten** mit. In der Bäckerei löst er mit Hilfe seiner Streichhölzer den Feueralarm aus. Der Bäcker rast panisch in sein Geschäft und gibt Bud so den Weg in die Backstube frei. Dort findet er ein klebriges **Brötchen**, das er beim Straßenhändler gegen einen schönen **Schlips** eintauschen kann – vorher muß Bud aber mit dem Türsteher Vera gesprochen haben. Nun ist der Weg ins Striplokal frei! Dort unterhält er sich mit dem Barmann und wird Zeuge von Lolas Stripnummer . Noch ganz benommen von ihren Enthüllungskünsten, verhaftet die Polizei Bud am Ausgang des Lokals. Im Gefängnis füllt er den **Eimer** am tropfenden Rohr mit Wasser und benutzt diesen dann, um den schlafenden Pansy aufzuwecken. Pansy hilft Bud bei der Flucht, und unser Held landet im Einkaufszentrum der Stadt. Bevor Bud sich dort mit Dr. 7, dem groovigen Plattenverkäufer, unterhalten kann, stellt er erst einmal dessen Musik leiser. Nun steht einem Tausch Platten gegen **Geldmünze** nichts mehr im Wege. Mit dem Geldstück füttert er den Fotoautomaten und läßt sein Konterfei ablichten. Das **Foto** braucht er, um der Seemannsgilde beizutreten. Hierzu unterhält er sich mit dem Kapitän (Fragen Nr. 2, 2, 2, 1, 1) und bekommt ein **Netz** als Begrüßungsgeschenk. Mit Hilfe dieses Gegenstandes kann er sich nun im Burgerladen einen **Hamburger** fangen.



Mit diesem netten Foto kommt man in die Seemannsgilde

Im Park (den Weg dorthin erklärt ihm das Gehirn vom Auskunftsbüro), flickt er das Loch im Schlauch mit dem Heftpflaster. Anschließend benutzt er seine Zange, die er in der Zahnarztpraxis gefunden hat, um den Wasserhahn zu öffnen. Ein **Wurm** erscheint! Den hungrigen Royston sättigt er mit dem Hamburger, woraufhin ihn dieser in seine Wohnung, den Pappkarton einlädt. Dort schenkt ihm der kauzige Alte einen nutzlosen **Hummertopf** und erzählt Bud von den Docks. Den Weg dorthin, man ahnt es schon, erfährt er wieder vom Gehirn. Weiter hinten im Park findet Bud Tucker eine **Zeitung**, in der er einen Artikel über das hiesige Museum lesen kann. Er macht sich sofort auf den Weg dorthin. Am Eingang mopst er dem Zeitungsleser die herunterhängende **Schnur** von seinem Pulli. Den Wachmann beschäftigt er mit den dort gefundenen **Rollschuhen**, und schon kann Bud gefahrlos die **Regenjacke** an sich nehmen. An den Docks erwartet unseren Helden die erste größere Aufgabe: Byron läßt nur Personen mit **Sicherheitsausweis** passieren. Um an das begehrte Stück zu gelangen, muß unser Pizzabote erst einmal Fischer werden. Dafür verlangt Billy folgende Teile:

1. Angelzeug

Dies bekommt Bud, indem er mit dem an den Docks gefundenen **Kettensägefisch** den **Zweig** im Park absägt. Dann kombiniert er Ast, Sicherheitsnadel und Schnur zu einer **Angel**. Schnell läßt sich auch der Wurm im Park zum **Köder** umfunktionieren.

2. Gelbes Regenzeug

Einfach mit Dave reden, und dieser pinselt einem den roten Regenmantel in einen gelben um. Die anderen 2 Teile besitzt Bud schon, und so kann er mit dem nun erhaltenen Ausweis in die Lagerhalle gelangen.

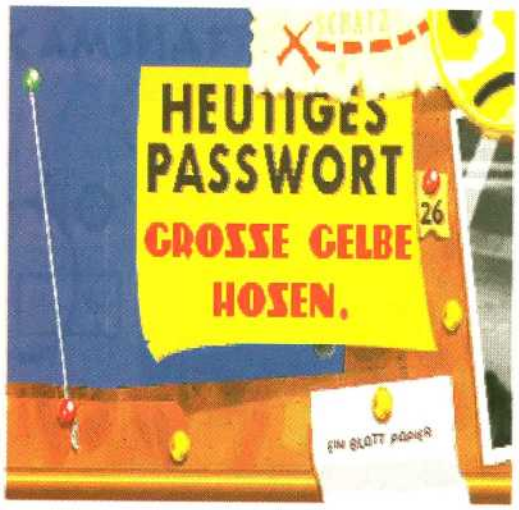


Der Sicherheitsausweis ist unser!

Teil 2

Da sitzt Bud nun also – gefesselt an einen Stuhl. Wie gut, daß der Professor seine **Laseruhr** dabeihat! Solchermaßen befreit, entschwindet Bud durch den Lüftungsschacht. Zuerst schnappt er sich den hinter der U-Bahn versteckten **Sicherheitsausweis** und fischt sich dann mit seiner magnetischen Uhr das helle Objekt aus dem Wasser. Es entpuppt sich als **Schlüssel für die Garderobe**. In ihr findet Bud eine **Blechente** und ein **rosa Ding**. Das rosa Ding schmeißt er in der Küche auf das Gemälde und lenkt so den Koch ab. Jetzt kann er den Inhalt der **Wärmflasche**, die er dem schlafenden Wachmann entwendet hat, in die **Kanne**

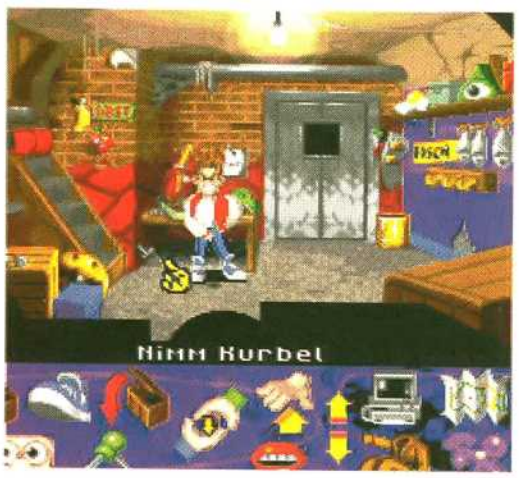
gießen und so die Techniker betrunken machen.
Den **Schlüssel für die Lagerraumtür und den Safe von Tate** erhält er von der dicken Dame Beryl. Diese versetzt er mit der Blechente in ungläubiges Staunen. Die nun leere Wärmflasche füllt er mit **Druckluft** auf und schwimmt mit ihrer Hilfe zum U-Boot. Im dortigen Büro nimmt er den **Kassettenrekorder** an sich und merkt sich den auf den **Haftnotizen** angebrachten **Code**. Das Geheimwort gibt er dann im Kontrollraum an der Computerkonsole ein, wodurch eine Brücke zum Festland ausgefahren wird. Mit Hilfe der **Kassette** aus dem Kontrollraum, der **Batterien** aus dem **Radio** in der Küche und nicht zuletzt des Rekorders nimmt Bud nun die Laute des schlafenden Wachmanns auf. Zum Schluß fehlt ihm nur noch die **Pappnase** aus dem Safe, der sich hinter dem Bild in Tates Privatgemächern befindet. Jetzt kann er die Sicherheitskontrolle ungehindert passieren.



Das etwas seltsame Paßwort des Tages

Teil 3

Dick Tate hat mittlerweile die Herrschaft über Barryville erlangt. Bud versucht nun zusammen mit dem Professor, in das Gebäude des Verbrechers einzudringen. Dazu benutzt er seine magnetische Uhr, um die **Kellerfalltür** zu öffnen. Dort



Die Kurbel versteckt sich ebenfalls unter dem Tisch

findet er eine **Kurbel** und den unter einen Grabbeltisch geklebten **Kaugummi**. Mit diesem klebrigen Ding flickt er den **Springball**, den er in der Gasse gefunden hat. Den **Außenaufzug** betätigt er mit der Kurbel, und schon geht's in luftige Höhen. Oben angekommen, hüpft er mit dem Springball durch die Dachluke. Jetzt kann er den Professor in das Gebäude lassen. Dieser ersinnt nun einen Plan, mit welchem dem Oberschurken endlich das Handwerk gelegt werden soll. Aus diesem Grund erhält Bud eine Liste mit Komponenten für die geplante Falle:
Die leere **Pizza-Schachtel** findet er in der Hinterhof-Gasse. Das **Tablett** erhält er vom Bäcker in Form einer **Bratpfanne**. Bud muß zweimal mit dem Bäcker sprechen, ihn dabei andauernd beleidigen und besonders über den matschigen Teig lästern. Das **Streichholz** findet er an der Bar im mittlerweile stark heruntergekommenen Striplokal. Vom Hubschrauberlandeplatz holt er sich die **Ölkanne** und benutzt diese auf die klemmende **Feueraxt**. Mit ihr schlägt Bud den Museumseingang frei. Zurück bleibt ein **Nagel** = die benötigte **Spitze**. (Achtung! Der Nagel ist nur als kleiner schwarzer Pixel auf dem Bildschirm zu sehen.) Im Museum schüttet er den **Kleber** auf den Boden und bringt so den rotierenden Wachmann zu Fall. Ungestört kann er sich nun das **Outfit eines Hulamädchens** von der Wand nehmen. Den Kleber erhält Bud durch die richtige Beantwortung einer Frage, welche ihm das riesige Auge stellt. Die Lösung dafür weiß der Professor (2 x mit ihm sprechen!).
Bei den Docks benutzt er das **Billard-Queue**, um sich damit das **Hemd** von der Leine zu angeln. Die heruntergefallene **Wäscheklammer** nimmt er auch gleich mit. Das Queue erhält Bud, wenn er die beiden Doofen Biff & Baff gegeneinander aufwiegelt. Jetzt kann er den Rollschuh des Wachmanns, das Billard-Queue und das Hemd kombinieren und erhält so ein **Strandsegelbrett**. Im Stöpselgeschäft klaut unser Held sich die **Ohrenstöpsel**. Er wartet dabei den Augenblick ab, als Sparky sich bückt, um einen Einzahlungsschein zu holen. Mit seinen so geschützten Ohren kann er im Plattengeschäft in Ruhe mit Des reden. Von ihm bekommt er eine **Kiste mit Müll**, in der ein **Ventilatorständer** zu finden ist. Als er den **Heckrotor** mit dem **Schraubenschlüssel** am Hubschrauberlandeplatz abmontiert und Rotor & Ständer kombiniert, entsteht dadurch die **Windmaschine**. In einer Pappschachtel an den Docks findet Bud eine **Terminkarte**, durch die er Eintritt in die Zahnarztpraxis erhält. Das dort wartende **Huhn** kann schnell zur Mitarbeit überredet werden. Eine aufgeblähte Blase? Das kann nur der rote **Luftballon** des kleinen Mädchens im Park sein! Dieses läßt sich mit einem **Schokoriegel** aus dem Automaten im Stöpselgeschäft bestechen.



Das Huhn wartet gut versteckt beim Zahnarzt

Als Geld muß die heruntergefallene **Unterlegscheibe** vom Hubschrauberlandeplatz herhalten. Die **Bowlingkugel** bekommt Bud ebenfalls im Park. Er malt einfach mit **Kreide**, die er im Striplokal findet, eine Null mehr auf das Gewicht, und es kracht herunter. Die im Keller gefundene **Regenjacke** zieht er sich im Alles-Praktische-Laden an und kann so die **Handschuhe** mitnehmen. Im Park findet nun ein reger Tauschhandel mit Royston statt: Zuerst tauscht Bud seine Regenjacke gegen einen stinkenden **Fisch** ein. Diesen schmeißt er in den Gully an der Seedy Street. Schnell die **Wäscheklammer** auf die Nase und ab in die duftenden Abwasserkanäle. Dort findet er einen **Verkehrskegel**. Diesen wiederum tauscht er bei Royston gegen ein **Abflußrohr**, welches als der benötigte **Schlauch** herhalten muß. Das letzte Teil ist der **Aufziehmechanismus** in Form einer **Kuckucksuhr**. Diese kann er bei einer Spielshow im Fernsehen gewinnen. Die Antwort auf die Frage des Talkmasters findet er in der **Zeitung** aus dem Konferenzraum. Er schaltet den Fernseher ein und wählt Kanal 3. Das **Mobiltelefon**, welches im Korridor auf einem Schränkchen liegt, nutzt er zum Anruf. Den entflohenen **Vogel** findet Bud im Park wieder, und fertig ist die Kuckucksuhr. Das letzte Teil ist gefunden, und die Falle kann zuschnappen...



Endlich: die Was-passiert-dann-Falle ist fertig!

TIPS & CHEATS

Das Schwarze Auge 3

Die folgenden umfangreichen Hexcode-Listen sandte uns Udo Bartz, der damit wohl den Traum eines jeden unehrlichen DSA-Spielers wahr werden läßt. Ein paar Worte der Erklärung vorweg:
Die Speicherstände sind im Unterordner GAMES des RIVA-Verzeichnisses gespeichert und tragen die Endung .GAM. Laden Sie nun den gewünschten Spielstand (Vorsicht, auf keinen Fall START.GAM!) in den Hex-Editor und suchen Sie den zweimal auftauchenden Namen des zu manipulierenden Helden. Merken Sie sich die Position des ersten Buchstabens des ersten Namens als Byte 1. Von hier ab gelten die Adressen der nachfolgenden Listen.
Die zulässigen Werte für Fähigkeiten liegen zwischen **EC** (-20) und **14** (+20). Bei Charakterwerten gibt es einen Soll- und einen Istwert. Ein Eintrag von **50** (=80) für die positiven bzw. **01** für die negativen läßt Monsterherzen erzittern. Bei Lebens-, Magie- und Abenteuerpunkten liegt die Sache schon schwieriger, da die Werte aus 2 Bytes zusammengesetzt sind. Dabei müssen jedoch das erste und das zweite Byte vertauscht werden. Beispiel gefällig? Aus dem Wert 1.500 wird in Hexadezimalschreibweise 05DC. Um nun aber tatsächlich die gewünschte Punktzahl zu erhalten, müssen die Stellen vertauscht, also als **DC05** eingegeben werden. Praktikable Werte sind 25.000 AP, 1.500 LE und 1.500 AE. Beim Geld wird es noch ein wenig komplizierter: Hier steht der Wert in Hellern (1 Dukaten=10 Silbertaler=100 Heller) bei jedem Charakter in Byte 46 und 47, außerdem noch zweimal außerhalb der Charakterbeschreibungen. Suchen Sie diese Werte und ersetzen Sie sie **überall**!

Grundwerte:	BYTE Nr.:
AP-Erf.punkte	41 + 42

	BYTE Nr.:
Geld	46 + 47

Positive Charaktereigenschaften:

	BYTE Nr.:		
MU	53 + 54	FF	62 + 63
KL	56 + 57	GE	65 + 66
CH	59 + 60	IN	68 + 69
		KK	71 + 72

Negative Charaktereigenschaften:

	BYTE Nr.:		
AG	74 + 75	GG	83 + 84
HA	77 + 78	TA	86 + 87
RA	80 + 81	NG	89 + 90
		JZ	92 + 93

	maximal BYTE Nr.:	tatsächlich BYTE Nr.:
LE-Lebenspunkt	96 + 97	98 + 99
AE-Magiepunkte	100 + 101	102 + 103

Kampfwerte:	BYTE Nr.:
Waffenlos	266
Hiebwaffen	267
Stichwaffen	268
Schwerter	269
Äxte	270
Speere	271
Zweihänder	272
Schußwaffen	273
Wurfwaffen	274
Körper:	
Akrobatik	275
Klettern	276
Körperbeherrschung	277
Reiten	278
Schleichen	279
Schwimmen	280
Selbstbeherrschung	281
Tanzen	282
Verstecken	283
Zechen	284
Gesellschaft:	
Bekehren	285
Betören	286
Feilschen	287
Gassenwissen	288
Lügen	289
Menschenkenntnis	290
Schätzen	291
Natur:	
Fährtensuchen	292
Fesseln	293
Orientierung	294
Pflanzenkunde	295
Tierkunde	296
Wildnisleben	297
Wissen:	
Alchimie	298
Alte Sprachen	299
Geographie	300
Geschichte	301
Götter/Kulte	302
Kriegskunst	303
Lesen	304
Magiekunde	305
Sprachen	306
Handwerk:	
Abrichten	307
Fahrzeuge	308
Falschspiel	309
Gift heilen	310
Krankheit heilen	311
Wunden heilen	312

	BYTE Nr.:
Musizieren	313
Schlösser knacken	314
Taschendieb	315
Intuition:	
Gefahrensinn	316
Sinnesschärfe	317
MAGIE:	
Antimagie	
Beherrschung	320
Destructibo	321
Gardianum	322
Illusionen	323
Verwandlung	324
Beherrschung	
Band + Fessel	325
Bannbaladin	326
Böser Blick	327
Große Gier	328
Große Verwirrung	329
Herr der Tiefe	330
Horriphobus	331
Magischer Raub	332
Respondami	333
Sanftmut	334
Somnigravis	335
Zwingtanz	336
Dämonologie	
Furor Blut	337
Geister bannen	338
Geister rufen	339
Heptagon	340
Krähenruf	341
Skelettarius	342
Elemente	
Elementare	343
Nihilatio	344
Solidirid	345
Bewegung	
Axxeleratus	346
Foramen	347
Motoricus	348
Spurlos	349
Transversalis	350
über Eis	351
Heilung	
Balsam	352
Hexenspeichel	353
Klarum Purum	354
Ruhe Körper	355
Tiere heilen	356
Hellsicht	
Adleraug	357

	BYTE Nr.:
Analüs	358
Eigenschaften	359
Exposami	360
Odem Arcanum	361
Penetrizzel	362
Sensibar	363
Illusion	
Chamaeloni	364
Duplicatus	365
Harmlos	366
Hexenknoten	367
Kampf	
Blitz	368
Ecliptifactus	369
Eisenrost	370
Fulminictus	371
Ignifaxius	372
Plumbumbarum	373
Radau	374
Saft Kraft	375
Scharfes Auge	376
Verständigung	
Hexenblick	377
Nekropathia	378
Verwandlung	
Adler-Wolf	379
Arcano	380
Armatrutz	381
CH aufwerten	382
Feuerbann	383
FF aufwerten	384
GE aufwerten	385
IN aufwerten	386
KK aufwerten	387
KL aufwerten	388
MU aufwerten	389
Mutabili	390
Paralü	391
Salander	392
See und Fluß	393
Visibili	394
Veränderung	
Abvenenum	395
Aeolitus	396
Brenne	397
Claudibus	398
Dunkelheit	399
Erstarre	400
Flim Flam	401
Schmelze	402
Silentium	403
Sturmgebrüll	404

LÖSUNGSHILFEN 5/97

Destruction Derby 2

Wie man bei Psygnosis' Stunt-Raserei **mehr als** die **zwei** vorhandenen **Kameraperspektiven** zum Einsatz bringt, klärt Cornel Scheible: Nachdem man in die Außenperspektive geschaltet hat, drückt und hält man die Return-Taste. Dann verändert man im Kameramodus nach Belieben den Blickwinkel (Pfeiltasten) und die Entfernung zum Auto (Beschleunigen). Nun kann die Return-Taste wieder losgelassen werden. Wer wieder auf die normale Sicht zurückschalten will, tippt lediglich zweimal die F1-Taste.

Diablo

Die folgende Monsterliste für Blizzards Dungeonknüller entstammt der Feder von Steffen Hagen und Svante Marquardt. Na denn – fröhliches Metzeln!

Name	Resistances	Immunities	Hitpoints
Acid Beast *)	-	-	20-33
Advocate **)	Fire	Magic, Lightning	72-72
Azure Drake	Fire, Lightning	-	80-100
Balrog	Magic	Fire	90-100
Black Death ***)	-	Magic	12-20
Blink	-	-	6-14
Blood Claw	-	Magic, Fire	37-62
Blood Knight	Fire	Magic, Lightning	100-100
Blood Stone	-	Magic, Fire	27-37
Bone Gasher	Magic	-	14-20
Burning Dead ***)	Fire	Magic	4-6
Burning D.(Bogen) ***)	Fire	Magic	5-12
Burning D. Cptn. ***)	Fire	Magic	7-12
Cabalist **)	Magic, Fire	Lightning	60-60
Carver	-	-	2-4
Cave Viper	-	Magic	50-75
Corpse Axe **)	-	Magic	1-3
Corpse Bow **)	-	Magic	4-8
Corpse Captain **)	-	Magic	6-10
Counselor *)	Magic, Fire, Lght.	-	35-35
Dark One	-	-	12-18
Death Wing	-	Magic, Lightning	45-75
Devil Kin	-	-	6-12
Doom Guard	Magic, Fire	-	82-82
Fallen One	-	-	1-2
Familiar	Magic	Lightning	10-17
Fiend	-	-	1-3
Fire Clan	Fire	-	25-32
Fire Clan (Bogen)	Fire	-	20-25
Flayed One	Magic	Fire	80-100
Flesh Clan	-	-	15-22
Flesh Clan (Bogen)	-	-	10-17
Frost Charger	Lightning	Magic	30-50
Gargoyle	Lightning	Magic	30-45
Ghoul **)	Magic	-	3-5
Gloom	Magic	-	14-18
Gold Viper	Lightning	Magic	70-90
Guardian	Magic	Fire	70-80
Hell Spawn	Magic	Lightning	70-100
Hell Stone	-	Magic, Fire	30-40
Hidden, The	-	-	4-12
Horned Demon	-	-	20-40
Horror ***)	Lightning	Magic	7-22
Horror Captain ***)	Lightning	Magic	17-25
Illusion Weaver	Magic, Fire	-	20-30
Lava Maw *)	Magic	Fire	50-75
Magma Demon	Fire	Magic	25-35
Magistrate **)	Magic, Lightning	Fire	42-42
Mud Man	-	-	50-62
Mud Runner	-	-	25-40
Night Clan	Magic	-	27-35
Obsidian Lord	Lightning	Magic	35-55
Overlord	-	-	30-40
Plague Eater	-	-	6-12
Poison Spitter *)	-	-	30-42
Red Storm	Lightning	Magic	27-55
Rotting Carcass **)	-	Magic	7-12
Scavenger	-	-	1-3
Shadow Beast	-	-	12-18
Skeleton ***)	-	Magic	1-2
Skeleton Captain ***)	-	Magic	1-3
Slayer	Magic	Fire	60-70
Snow Witch	Lightning	-	67-87
Soul Eater	Magic, Lightning	Fire	70-112
Stalker	-	-	15-22
Steel Lord	Magic, Lightning	Fire	90-90
Stone Clan	Magic	-	20-27
Storm Lord	Lightning	Magic	37-67
Storm Rider	Magic	Lightning	30-60
Succubus	Magic	-	60-75
Toad Demon	-	Magic	67-80
Unseen	Magic	-	17-25
Vortex Lord	Magic	Fire	80-90
Winged-Demon	Fire	Magic	22-30
Zombie ***)	-	Magic	2-3

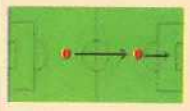
*) Verschießt Säurebälle (da hilft keine Resistance) und hinterläßt beim Ableben eine Säurelache
**) Kann sich herumteleportieren, tut es aber nicht, wenn man mit Bogen oder Zaubersprüchen angreift
***) Untot, „Holy Bolt"-Ziel

Eradicator

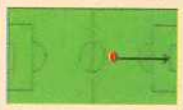
Dauerlieferant Holger Dotzauer schickte uns die folgenden Cheats zur Vollversion der 3D-Ballerina:
\RAGAMUFFIN Unsichtbarkeit an/aus
\ARMS alle Waffen und Munition
\GIFT alle Items
\FMK volle Energie
\OVERDRIVE Mikrochip Power Up
\BLOAD Levelwarp
\VICI Levelende
\DIG durchlässige Wände an/aus
\SPUTNIK volles Automapping
\AMOBJECT alle Objekte auf Karte
\AIMOVE Gegnerintelligenz ändern
\FRAME zeigt Frame-Rate

FIFA 97

Nachdem immer mehr Leute ihre Tips zu EAs Fußballerei loswerden wollten, haben wir stellvertretend die Tips von Michael Busch herausgegriffen: Eine sichere Art, Tore zu schießen, sind Distanzschüsse. Damit hat man auch in aussichtslos erscheinenden Lagen oft Erfolg. Dribblings im Strafraum enden dagegen zumeist erfolglos. Man sollte einen weiten, hohen Paß (Taste 1) etwa aus der Mitte seiner eigenen Hälfte spielen (Spieler 1). Normalerweise steht der Stürmer (Spieler 2) dann nicht im Abseits. Man kann daraufhin sofort schießen (Taste 3) oder noch ein paar Meter laufen und dann rechtzeitig einschieben (Taste 2).



Man sollte mit dem Spieler (Spieler 1) möglichst weit laufen (ungefähr Mitte der gegnerischen Hälfte) und dann weit, gerade und hoch schießen (Taste 1). Mit etwas Übung sollten schon bald die schönsten Tore fallen.



Mit dem Spieler (Spieler 1) sollte man möglichst schnell (Taste 4 schnell hintereinander) an der Seitenauslinie bis ein paar Meter vor das Toraus laufen. Wenn man dann die Flanke (Taste 1) in die entsprechende Richtung anschneidet, kann der Torwart den Ball nicht mehr halten. Auch bei dieser Variante braucht man ein bißchen Übung.



Mit dem Spieler (Spieler 1) sollte man möglichst schnell (Taste 4 schnell hintereinander) an der Seitenauslinie bis ein paar Meter vor das Toraus laufen. Jetzt den Ball eventuell leicht angeschnitten in die Mitte flanken (Taste 1). Der Stürmer (Spieler 2) sollte jetzt nicht mehr viel Schwierigkeiten haben, den Ball einzuköpfen.

Standardsituationen



Ecken
Bei Ecken sollte man den Ball mit Knopf 3 schießen und ihn dann anschneiden, so daß er sich knapp am ersten Pfosten vorbei ins Tor dreht. Der Torwart hält ihn meistens nicht. Auch hier hat man nur mit Übung Erfolgsaussichten.



Freistöße
Bei Freistößen in Strafraumnähe: Aus allen Lagen voll drauf halten (Taste 3)!

Command & Conquer 2

Die folgenden Tips zu Westwoods Bestseller wurden uns von Claus Bürbaumer mitgeteilt:
1. In **Multiplayerspielen** kann man sich **mit einem Gegner verbünden**, indem man eine feindliche Einheit anwählt und die Taste „A" drückt. Computerspieler gehen sofort auf das Bündnis ein, menschliche Gegner müssen auf die gleiche Weise bestätigen. Wenn man jetzt beim Angreifen die Strg-Taste gedrückt hält, kann man **den Kontrahenten beschießen**, ohne das Bündnis zu brechen.
2. Hatte man in einem Multiplayerspiel einen **feindlichen Minenleger** zu Besuch im eigenen Hauptquartier, kann man leicht herausfinden, **wo er seine Minen plaziert** hat: Man baut einfach ein Gebäude und zieht es über alle freien Bauplätze. Wo rote Quadrate das Setzen des Gebäudes verhindern, befindet sich eine Mine.
3. **Feindliche U-Boote** findet man, indem man ein eigenes Kampfschiff anwählt und dann den Mauszeiger über die Übersichtskarte zieht. An jeder freien Stelle, an der sich der **Cursor in einen roten Angriffszeiger** verwandelt, versteckt sich ein U-Boot.

Gene Wars

Wer nicht ewig lange auf das **Aufwerten seiner Gebäude** warten möchte, sollte Sebastian Holzners Tip ausprobieren: Zunächst baut man eine Sägemühle und gibt den Auftrag, ein Gebäude aufzuwerten (mit Mausklick bestätigen). Jetzt greift man die Baustelle mit einem Muli oder Vogel an, bis es ein klein wenig Schaden genommen hat. Nun braucht man das **Bauwerk** nur noch zu **reparieren**, und schon ist es aufgewertet. Wer übrigens 99.999 Goop-Einheiten erhalten will (und wer will das nicht?), der sollte im **Hexcode** seines Spielstandes die Werte ab **Adresse 4b8 auf 9F 86 01 00** umändern.

Have a N.I.C.E. day

Wie man sich hier ein Kapital von über **11 Millionen** verschafft, verrät Falko Boes. Mit einem Hex-Editor wird der abgespeicherte Spielstand geladen (NICESAVE*.XXX). Dann trägt man an der **Stelle 208** dreimal den Wert **4F** ein (4F 4F 4F), und schon quillt der Geldbeutel über…

Hellbender

Die folgenden Codes stammen aus den Cheatlabors von Christian Rüedi:

STEROID	unsichtbar
IMPUMPD	alle Waffen
TOTLPWR	Hauptenergie 100%
MAXMEUP	Kapsel 100%
IMSTUCK	nächste Mission
URDEAD*	eine bestimmte Waffe, für * eine Zahl einsetzen
AUNTEM*	zu einem bestimmten Planeten, für * eine Zahl einsetzen

M.A.X.

Aus dem Fundus von Beate Bender stammen die folgenden Cheats zu Strategie-Mäxchen. Die eckigen Klammern werden mit (Alt Gr) + 8 bzw. 9 erzeugt, gegebenenfalls müssen die Cheats mehrmals eingegeben werden.

[MAXAMMO]	volle Ladung Munition
[MAXSURVEY]	zeigt Ressourcen
[MAXSPY]	zeigt Gegner
[MAXSUPER]	ausgewählte Einheit wird auf Level 30 gebracht
[MAXSTORAGE]	füllt alle Materialeinheiten auf

Einen kleinen Kniff weiß auch noch Marcel Fuchsberger beizusteuern: Wenn man per Texteditor die Datei MAX.INI öffnet, findet man dort unter anderem den Eintrag **start_gold=250**. Durch Manipulation dieses Wertes sollten pekuniäre Sorgen endgültig der Vergangenheit angehören.

Monster Truck Madness

In letzter Minute erreichte uns noch Johannes Barnickels Tip zu Microsofts monströser Raserei. Wer an Bord eines mechanischen **Riesensauriers** auf Raupenketten seine Rennen bestreiten will, sollte einfach während des Fahrens **TREX** eingeben.



Die Wirkung des Cheats ist erst in der Außenansicht richtig erkennbar

Project Paradise

Die folgenden Cheats zu Ikarions Action-Orgie werden im Pausenmodus (mit „P" aktivieren) eingegeben:

MAGIC	alle Zaubersprüche
METAL	alle Waffen
EVIL	zusätzliche Power Ups
Levelwarps:	
HELLGATE	Freedom Town, Level 2
DREAM EVIL	Freedom Town, Level 3
DEMON	Virtual Desert
BLACK SUN	Forgotten World
BOGART	Dark Rain
FIRESPELL	Cyber Abyss
PANDEMONIUM	Fire and Fear
CYBERSPACE	Cyberlink

Rainbow Islands

Nachdem schon die kleinen Drachen aus „Bubble Bobble featuring Rainbow Islands" zum Zuge kamen, weiß Beate Bender auch für die gefeatureten Regenbogen-Inseln einige kleine Kniffe. Die folgenden Buchstabenketten müssen **im Titelbild** schnell eingegeben und mit der Eingabetaste bestätigt werden, d. h., es ist immer nur ein Cheat auf einmal möglich:

BLRBJSBJ Laufschuh als Standard
RJSBJSBR zwei Regenbögen als Standard
SSSLLRRS schnelle Regenbögen
BJBJBJRS Hinweis A
LJLSLBLS Hinweis B
LBSJRLJL Continues für alle Runden



Die Cheats sind für beide Rainbow-Versionen identisch

Realms of the Haunting

Von Andre Dahmen stammen diese netten HEXereien zu Gremlins Gruseldungeons:
Magnum-Magazine: Adressen 11D0 und 11D1 auf 5F
Flinten-Magazine: Adressen 1234 und 1235 auf 5F
Pistolenschüsse im aktuellen Magazin: Adressen 11D4 und 11D5 auf 5F
Flintenschüsse im aktuellen Magazin: Adressen 11D0 und 11D1 auf 5F
20 Heiltränke: Die folgenden Adressen müssen auf AA gesetzt werden: 12E2, 12EA, 12EE, 12F2, 12F6, 12FA, 12FE, 1302, 1306, 130A, 130E, 1312, 1316, 131A, 131E, 1322, 1326, 132A, 132E, 1332.

Tomb Raider

Die Cheats für dieses geniale Spiel scheinen mittlerweile die Runde gemacht zu haben, jedenfalls war Frank Traulsen der erste, der sie uns per E-Mail zukommen ließ:
Alle Waffen: Zu einem beliebigen Zeitpunkt (mit Shifttaste) einen Schritt nach vorne und hernach einen Schritt nach hinten gehen. Dann dreht man sich 3 mal um die eigene Achse (Richtung egal) und beendet die Sequenz mit einem Sprung nach hinten.
Levelwarp: In den nächsten Level gelangt man mit exakt der gleichen Bewegungsfolge wie oben angegeben, nur daß Lara am Schluß nicht rückwärts, sondern vorwärts springen muß.

Wages of War

Holger Dotzauer (wer sonst) versorgt uns auch diesmal wieder mit allerlei hilfreichen Cheats:

BLOOD MONEY	aktiviert Cheat Codes
VERB	extra Munition
LIBERTY	alle Waffen und Max Stats
FILL MAGAZINE	Abduls Magazin bekommt 2 von allem
ELBOW ROOM	999 Aktionspunkte
NOUN	maximale Energie
DEADMAN	zerstört alle Gegner
SMOKE	25 Rauchgranaten
TIMERS 10	10 Timer
911	10 Erste-Hilfe-Pakete
STATS	Max Stats
MORTAL	durchschnittliche Stats
HOUR	erhöht Spielzeit um 1 Stunde
MMIN	erhöht Missionszeit um 5 Minuten
SET MINE	plaziert Mine am aktuellen Merc
BANG	aktiviert alle Damage Links
EXPLODE	aktiviert alle Destroy Links
SEND IN THE CLOWNS	Clown Theme
OH BOYS	schaltet Clowns ab

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 8/94 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats
Albion	4/96	Cheats
Albion	6/96	Lösung
Albion	8/96	Lösung
Albion	11/96	Cheat
Alien Trilogy	4/97	Cheats
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
Batman Forever Arcade	4/97	Tips
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats
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
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip
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
Command & Conquer 2	3/97	Lösung
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip
Corridor 7	10/94	Cheat
Creature Shock	2/95	Cheat
Crusader: No Regret	1/97	Tip
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
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung
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
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat
Discworld	8/95	Lösung
Discworld 2	4/97	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
Gene Wars	4/97	Cheat
Gex	4/97	Codes
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
Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats
Heimdall 2	10/94	Lösung
Hexen	1/96	Cheats
Hi-Octane	11/95	Cheats
Höhlenwelt Saga	3/95	Lösung
Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung
Hunter Hunted	3/97	Cheats
Hurra Deutschland!	12/94	Cheats
Hyperblade	4/97	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
Larry 7	3/97	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
Mad TV 2	4/97	Hex-Code
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
Megarace 2	3/97	Cheats
Metal Marines	11/95	Codes
Metaltech: Earthsiege	3/95	Tip
Might & Magic V	10/94	Tips
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats
Myst	9/94	Lösung
NBA Jam Extreme	4/97	Tip
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
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Phantasmagoria II	2/97	Lösung
Pirates!	2/95	Tip
Pizza Connection	12/94	Cheat
Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Privateer 2	4/97	Cheats
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Raptor	8/94	Cheat
Rayman	1/97	Cheat
Rayman	3/97	Cheats
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 Copter	4/97	Cheats
Sim Tower	9/95	Cheat
Space Quest 6	10/95	Lösung
Star Trek: Borg	3/97	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
Syndicate Wars	4/97	Cheats
Talisman	3/96	Lösung
Terminal Velocity	1/96	Cheats
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
XS	4/97	Tip
„Z"	11/96	Lösung

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) Brigitta Labiner (bl)
leitende Bildred. **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

Freie Mitarbeiter
Max Magenauer

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Titel
„Interstate '76", Activision/Bomico
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
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5
85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage IV/96
140.253

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

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: 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 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.

Haftung
Für den Fall, daß in PC Joker Heft und Spiel unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

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

Joker Homepage:
http://www.cinetic.de/joker

Compuserve: 104125,1742

Internet: 104125.1742@ compuserve.com
jokerpost@aol.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. Bei Reklamationen Rücksendung bitte ausreichend frankieren!

Ich bestelle: _____

_____

_____

Ich bezahle:
❑ **per Nachnahme (nur im Inland möglich)**
❑ **per Überweisung nach Rechnungserhalt**
❑ **per Vorkasse**

Name _____

Straße/Hausnr. _____

PLZ.– Ort _____

Unterschrift _____

SPECIAL

Computerspiele auf Abwegen

von Movies und Mangas

Nachdem im letzten Heft das Spiele-Recycling in Buchform abgehandelt wurde, sollen diesmal die übrigen Medien zu ihrem Recht kommen – allen voran Film und Fernsehen. Im Gegensatz zu all den bedächtigen Strategie- und Rollenspielen aus der vorangegangenen Ausgabe bieten sich für Filmumsetzungen naturgemäß eher actionlastige Genres an. Hier und heute wird es demnach in erster Linie um Plattformspiele oder Beat'em Ups gehen.

Die multimedialen Resultate der Konvertierungsmühen sind in der Regel freilich keine cineastischen Meisterwerke, sondern speziell auf Fans zugeschnittene Leinwandadaptionen der Spielgeschichten. Weil sie dadurch auf Außenstehende oft wirr oder ganz einfach langweilig wirken, war ihnen zumindest in unseren Breitengraden auch selten der ganz große Erfolg beschieden: Kinostarts sind da beispielsweise eher rar, Videopremieren an der Tagesordnung. Anders liegt der Fall im absolut verspielten Japan, wo vor allem Zeichentrickfassungen bekannter Prügelspiele ganze Menschenmassen in die Filmtheater locken. Doch eins nach dem anderen…

PIXEL-HELDEN AM GANZ GROSSEN SCREEN: SPIELFILME



Super Mario Bros.

Bereits 1993 verschlug es im Kino Nintendos berühmten Klempner in Gestalt des US-Komikers **Bob Hoskins** in eine fremde Dimension, die von seltsamen Echsenmenschen und ihrem widerlichen König Koopa alias **Dennis Hopper** bevölkert wurde. Die netten Spezialeffekte konnten leider nicht über die recht voraussagbare Handlung hinwegtäuschen, schließlich hatte die Rette-die-Prinzessin-Story schon zu Spielzeiten einen laaangen Bart. Dennoch war der Streifen für Fans des Pixel-Marios recht interessant, fanden sich doch angeblich über 100 Details aus der Konsolen-Vorlage im Film wieder.



Haben angeblich über 100 Details gemein: Super Mario in Spiel und Film



Die streitbaren Drachen-Brüder im Original und auf der Leinwand

Double Dragon

Ein echter Flop war die ebenfalls 1993 gedrehte Kinofassung des klassischen Arcade-Prügelspiels: In naher Zukunft wachen die martialischen Brüder Jimmy und Billy Lee über ihre Hälfte eines mystischen Medaillons, bis ihnen eine finstere Gang den Talisman streitig macht. Die daraufhin entbrennenden Straßenkämpfe bilden das ideale Umfeld für unzählige Schlägereien, wobei die einzelnen Örtlichkeiten tatsächlich stark an die Abschnitte eines Computerspiels erinnern. Interessante Notiz am Rande: Jimmy-Darsteller **Mark Dacascos**, der einen Großteil seiner Jugend in Hamburg verbrachte, taucht auch im vierten Teil der „Wing Commander"-Reihe auf. Hier spielt er den 2nd Lieutenant Troy „Catscratch" Carter.

Mortal Kombat



Tödliche Kombattanten im Spielfilm und als Rendermodell

Nicht nur am Monitor, auch auf der Kinoleinwand geht es hier hart zur Sache – allerdings beweist die FSK-Freigabe, daß die Grenzen des guten Geschmacks auf der großen Leinwand nicht überschritten wurden. Daß die Filmwerbung hierzulande auf die Beschlagnahmung von Acclaims Prügel-Vorlage abstellte („Ungekürzt ab 16 Jahren!"), steht auf einem anderen Blatt – und sagt eine Menge über Sinn und Unsinn solcher staatlichen Sanktionen aus.

Jedenfalls inszenierte Regisseur **Paul Anderson** unter dem Titel des populären Arcade- und Computerspiels ein leicht ironisches Remake des Bruce-Lee-Klassikers „Der Mann mit der Todeskralle" („Enter the Dragon"). So werden aus aller Welt Kämpfer zu einem Turnier gelockt, um über das Schicksal der Erde zu entscheiden. Die Truppe der Guten (Liu Kang, Sonya Blade und Johnny Cage) führt **Christopher Lambert** als Donnergott Rayden an, während in den Diensten des Seelenfängers Shang Tsung die bekannten Bösewichter Subzero, Scorpion und natürlich der vierarmige Goro stehen. Der Film hielt die Zuschauer weniger durch die eher unspektakulär inszenierten Duelle als vielmehr mit kleinen Gags und Seitenhieben bei Laune. Vor allem jedoch orientierte er sich sehr eng an der Spielgeschichte, was ihm die Fans hoch anrechneten. Weniger geglückt war die bald darauf erschienene Zeichentrickumsetzung, deren Kampfsequenzen immerhin 3D-gerendert waren. Davon abgesehen versackte der Streifen aber kläglich im Mittelmaß, sowohl was seine tricktechnische Qualität als auch was die nur rudimentär vorhandene Handlung betrifft. Auf einige eher kurzlebige und hierzulande nie erhältliche Comic-Umsetzungen sei nur der Vollständigkeit halber hingewiesen.



Erst das Spiel, dann der Film, dann das Spiel zum Film: Street Fighter – The Movie

Street Fighter

Die „Street Fighter"-Serie dürfte wohl die bekannteste und am weitesten verbreitete Beat'em-Up-Saga weltweit sein. Die renommierten japanischen Spieledesigner von Capcom sorgten hier dafür, daß kein halbwegs modernes Heimsystem der Flut an Nachfolgern zum Spielhallenklassiker entging. Leider mußte die Story für die Verfilmung vollkommen umgeschrieben werden, da man einen der Nebencharaktere zur zentralen Heldenfigur befördern wollte: Colonel Guile, gespielt von **Jean-Claude Van Damme,** versucht mit Hilfe seiner Assistentin Cammy (**Kylie Minogue**), dem üblen General M. Bison (in seiner letzten Rolle: **Raul Julia**) das Handwerk zu legen. Dummerweise enthielt der Streifen *weder* aufsehenerregende Kampfsequenzen bzw. Specialmoves *noch* eine spannende oder gar logische Handlung. Das hielt Midway freilich nicht davon ab, ein womöglich noch schlechteres Arcade-Spiel zum Film zusammenzuschustern. Und so schließt sich der Kreis.

SAG NIEMALS NIE: ANKÜNDIGUNGEN



Lange diskutierte **Larry**-Vater **Al Lowe** mit dem Vertrieb: Sollte nun ein abendfüllender Film oder gleich eine ganze Sitcom-Reihe über den sympathischen Loser aus Sierras mittlerweile sechs (offiziell sieben) Folgen langen Adventure-Reihe gedreht werden? Im Moment sieht es leider nach keinem von beiden aus, da man sich nicht über die Mitsprache- und Vetorechte des Autors einigen konnte. Das Revier des bekannten Frauenjägers im Polyesteranzug bleibt zumindest vorläufig also auf Computermonitore beschränkt.

Den Seitensprung vorerst verpaßt: Al Lowes Larry

Gerüchten zufolge hängt der Kinofilm zu Origins namhafter **Wing Commander**-Serie schon in der orbitalen Warteschleife um die irdischen Kinos. Die Story der Space Opera soll dabei zehn Jahre vor der in den Spielen erzählten Kilrathi-Saga angesiedelt sein, was „Luke Skywalker" **Mark Hamill** als Hauptdarsteller (er mimte am PC in den Teilen 3 und 4 den Captain Blair) vermutlich von vornherein ausschließt. Dafür ist der Raumkreuzer Tiger's Claw als Schauplatz der Handlung im Gespräch, selbst wenn er im Spiel längst in seine Einzelteile zerlegt wurde.



Im Kino vermutlich ohne Mark Hamill: Wing Commander

ES HAT NICHT SOLLEN SEIN: ABSAGEN



Bleibt ein Computer-Original: Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Nachdem sich das Adventure „Indiana Jones and the Last Crusade" ebenso eng wie erfolgreich am gleichnamigen Kinospektakel orientierte, hoffte die Fangemeinde natürlich auf eine Leinwandumsetzung von Lucas Arts' **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**. Ob der ewige Indy **Harrison Ford** sich inzwischen zu alt fühlte, noch einmal Peitsche und Schlapphut anzulegen, oder George Lucas um seine mittlerweile auch hierzulande längst gelaufene Serie „Die Abenteuer des jungen Indiana Jones" fürchtete – jedenfalls kam die Verfilmung von Indys Computerabenteuer ohne „realem" Vorbild nie über das Gerüchtestadium hinaus. Schade eigentlich.



Auch die in der Ausgabe 4/93 des Amiga Joker veranstaltete „Casting-Competition" für **Monkey Island – The Movie** entpuppte sich als übler Aprilscherz – unsererseits. Nichtsdestotrotz sandten etliche begeisterte Fans ihre Bewerbungsunterlagen (mit Bild!) ein, so groß war die Resonanz auf das gefälschte Special im Heft.

Leserreaktionen auf einen Aprilscherz: ein Anwärter auf die Rolle von Guybrush Threepwood im Kino

TÖNE & TASSEN: MERCHANDISING

Natürlich finden sich Computerhelden nicht nur am Bildschirm, sondern auch auf etlichen Gebrauchsgegenständen wie T-Shirts, Tassen oder Soundtrack-CDs wieder. Bei letzteren reicht die Palette von fernöstlichen Neo-Geo-Klängen bis hin zu Industrial-Techno, wie beispielsweise auf der im letzten Heft vorgestellten **Command & Conquer**-CD.



Einige von vielen Musikauskopplungen namhafter Computerspiele

AM RANDE VERMERKT: GASTAUFTRITTE



Daß immer mehr Computer- und Videospiele als solche in TV und Kintopp auftauchen, um den dortigen Helden mehr Authentizität zu verleihen, ist ebenfalls schon kein ganz neuer Trend mehr. Als Beispiele seien nur die beiden Movies **Congo** und **Das Netz** erwähnt, wo trotz FSK-Freigaben für Jugendliche zu sehen ist, wie munter indizierte 3D-Gemetzel aus dem Hause id-Software gezockt werden. Und im Fernsehen haben die Serienärzte aus dem **Emergency Room** sich schon mal eine ganze Folge lang mittels einer sogar beschlagnahmten Klopperei auf Segas Game Gear bei einem kranken Kid angebiedert...

Auch Sandra Bullock weiß: kein Netz ohne Computergames!

DIE NIPPON-CONNECTION: MULTIMEDIALES AUS JAPAN

Da Japan nicht nur das Reich der aufgehenden Sonne, sondern auch das Land der Video- und Computerotakus (s. unten) ist, braucht es nicht weiter zu verwundern, wenn den Digi-Helden der Absprung in andere Medien hier am häufigsten gelingt. An vorderster Stelle stehen dabei die in Fernost äußerst populären Prügelspiele, gefolgt von bekannten Jump'n'Run-Figuren. Der Manga zum Spiel ist fast schon eine Selbstverständlichkeit, der Soundtrack ebenfalls – und in vielen Fällen gesellt sich noch eine Video- oder gar Kino-Umsetzung hinzu. Trotz des auch hierzulande wachsenden Interesses an japanischen Comics und Zeichentrickfilmen sind die meisten dieser Streifen aber nach wie vor nur im amerikanisch/japanischen NTSC-Format erhältlich.



Auch hierzulande erhältlich: Street Fighter auf Video und im Manga

Capcom

Der ewige Dauerbrenner **Street Fighter II** nimmt hier mit Sicherheit eine Spitzenposition ein: Neben zwei Comic-Adaptionen, einer Reihe mit Plastikfiguren sowie einem eigenen Rollenspielsystem wurde dazu auch eine gezeichnete Fernsehserie produziert, die in Amerika bereits auf Video erhältlich ist. Der ebenfalls gezeichnete Kinostreifen **Street Fighter II – The Animated Movie** ist in einer englisch synchronisierten Version übrigens auch in deutschen Videotheken zu finden. Apropos: Wer dort zufällig über **City Hunter** von und mit **Jackie Chan** stolpern sollte, darf sich ebenfalls auf ein Gastspiel seiner Helden freuen. In einer Spielhalle findet da ein ausgedehnter Kampf mit Feuerbällen und allerlei anderen Spezialeffekten statt.



Steigern sich gewaltig: Fatal Fury Teil 1, Teil 2 und der Kinostreifen

SNK

Auch Arcade-Gigant SNK verwertet seine schlagkräftigen Helden außerhalb der Spielhalle munter weiter. Die hauseigenen Zugpferde aus **Fatal Fury** kamen bereits in drei Animes zum Einsatz: Während sich die ersten beiden storymäßig stark an den zugrundeliegenden Kampfspielen orientierten, entführte **Fatal Fury – The Motion Picture** die Kinobesucher in ein frei erfundenes Szenario. In einer wilden Jagd versuchen da die bekannten Helden Terry und Andy Bogard, einem größenwahnsinnigen Übermenschen das Handwerk zu legen. Neben der puren Zerstörungswut kommt dabei auch der Wortwitz nicht zu kurz, wovon man sich dank **Viz Video** auch am eigenen Bildschirm überzeugen kann – Englischkenntnisse und ein NTSC-tauglicher Videorekorder vorausgesetzt. In abgeschwächter Form gilt das auch für **Samurai Showdown** aus gleichem Hause, allerdings kamen die japanischen Schwertmeister bei den Fans längst nicht so gut an.

Der Rest



Digi-Erotik made in Japan

Gerade wird an einer Anime-Umsetzung des **Takara**-Klassikers **Battle Arena Toshinden** gearbeitet, der ja auch am PC schon einen durchaus positiven Auftritt hatte. Hierzulande weniger bekannt, aber in Japan durchaus beliebt, sind Trickfilme, die auf erotischen Rollenspielen und Adventures wie **Knights of Xentar** (Film- und Originaltitel „Dragon Knight") basieren. Auch die westliche Zeichentrick-Industrie hat mittlerweile das Potential bekannter Pixelfiguren erkannt: Nach den Abenteuern von **Captain N**, der sich wacker durch die verschiedensten Nintendo-Games schlug, kam auch der populäre Hüpfer **Mega Man** in den Genuß einer eigenen Zeichentrickserie. Weitere Beispiele, die auch hierzulande im Fernsehen laufen bzw. liefen: Segas **Sonic**, Nintendos **Super Mario Bros.** oder die Folgen zu Broderbunds krimineller Weltenbummlerin **Carmen San Diego**.



Turboschnell auch im TV: Sega-Maskottchen Sonic

EIN PHÄNOMEN EROBERT DIE WELT: OTAKU

Das Wort „otaku" bedeutet ursprünglich soviel wie „Haus". Der Schriftsteller **Akio Nakamori** benutzte es erstmals, um eine ganze Bevölkerungsschicht zu bezeichnen, die ihr Leben zu Hause, also weitgehend von der Außenwelt abgeschnitten, verbringt. Dieses Leben wird in aller Regel von einem exzessiv betriebenen Hobby bestimmt. So existieren in Japan beispielsweise „Idol-Otakus", die jede Einzelheit zu ihrem persönlichen Lieblingsstar sammeln, bis Berge von Videos und Fotografien ihre Wohnung verstopfen. Dasselbe Phänomen ist aber bei manchen Video- und Computerspielen zu beobachten: Da werden zusätzlich Soundtrack, Manga und – falls vorhanden – gleich noch das Video zum Spiel gekauft.
Zum Thema ist von **Arthaus** übrigens eine hochinteressante, 168-minütige Videodokumentation mit dem schlichten Titel „Otaku" erhältlich. Diese umfassende Reportage (Artikelnr. AH00185) läßt sich telefonisch unter 05521/73 502 (Fax: 05521/73 503) zum Preis von 49,95 DM bestellen. (mz)

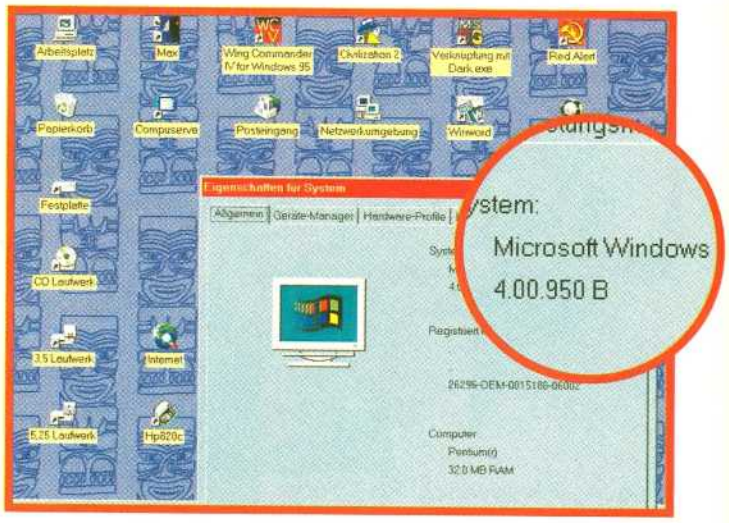
Die neuen Fenster

WIN 95 SR 2

Stellen Sie sich vor, es gibt ein neues Windows, und keiner weiß davon: Seit Beginn des Jahres liefern immer mehr Computerhändler ihre Rechner mit Win 95 in der brandaktuellen Version SR 2 aus, ohne daß ein Handbuch den User über die Neuerungen aufklären würde. Das tun hiermit wir.

TOP SECRET

Daß um die neueste Version von Win 95 so ein Geheimnis gemacht wird, erstaunt: Während sich Microsoft sonst für keine Werbeform zu schade ist, sind die SR 2-Fenster (**Service Release 2**) ausschließlich zusammen mit einem neuen Rechner erhältlich; es gibt weder eine gesonderte Dokumentation noch irgendwelche Literatur zu diesem speziellen Betriebssystem. Als Grund gibt der Hersteller den Umstand an, daß das herkömmliche Win 95 nicht voll zu SR 2 kompatibel ist und auch nicht mit einem Update entsprechend aufgerüstet werden kann. Offenbar will man sich also die Kosten für den Support und den Käufern das Geld bis zum Erscheinen von **Windows 97** in der zweiten Hälfte dieses Jahres sparen. Nichtsdestotrotz wartet Win 95 SR 2 mit einigen sehr interessanten Features auf. Ob Sie in deren Genuß kommen, können Sie so feststellen: Gehen Sie via Desktop in den Arbeitsplatz, dort in die Systemsteuerung und in das System. Unter der Zeile „System: Microsoft Windows 95" findet sich eine Kennung – lautet diese 400.950.B (das B ist ausschlaggebend!), so verfügen Sie über die neue Version.



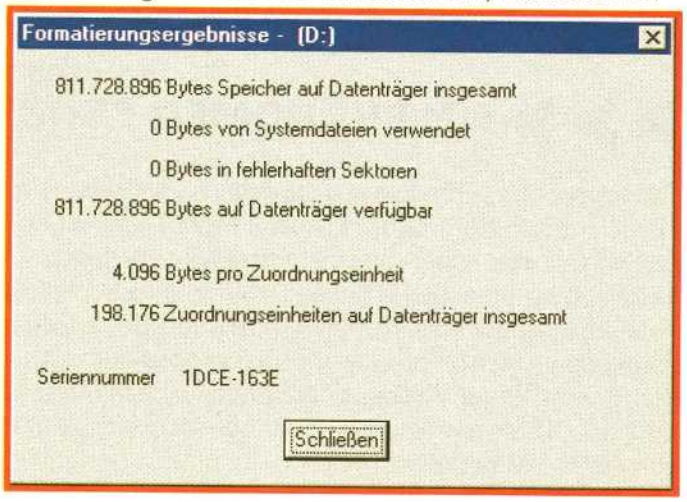
Der Buchstabe B verweist auf die Version SR 2

MEHR FESTPLATTENSPEICHER

Die sicherlich wichtigste Neuerung betrifft die „File Allocation Table" (FAT) und damit den verfügbaren Platz auf der Festplatte. Bisher legte Win 95 automatisch und unwiderruflich eine FAT 16 auf der Festplatte an, jetzt kann wahlweise auch eine **FAT 32** installiert werden, falls die Harddisk größer als 520 MB ist. Damit wird die doppelte Plattendichte erreicht, was eine weitaus effektivere Ausnutzung des Festplattenplatzes zur Folge hat. Je kleiner die einzelnen auf die Festplatte kopierten Dateien sind, desto größer ist dann der Platzgewinn. Im Extremfall mag das durchaus eine Verdoppelung der Kapazität zur Folge haben!

Der Grund hierfür ist, daß eine FAT 16 maximal 65536 Cluster (logische Zuordnungseinheiten) pro Festplatte anlegen kann. Da jede einzelne Datei, selbst wenn sie nur ein Byte groß ist, zumindest einen eigenen Cluster benötigt, geht so Platz verloren. Die FAT 32 hebt jedoch die Beschränkung auf 65536 Cluster auf. Die Folge sind kleinere Zuordnungseinheiten und damit weniger Platzverschwendung. Dadurch können bis zu 2 Terabyte (2000 Gigabyte) große Festplatten als eine einzige Partition verwaltet werden, während Win 95 in der herkömmlichen Version nur 2 GB große Partitionen zuließ.

Leider gibt es den Raumgewinn nicht umsonst, die Sache hat auch ein paar Haken. Zum einen drosselt die größere Plattendichte aufgrund etwas höherer Zugriffszeiten die Systemperformance. Viel wichtiger ist aber, daß FAT 32 zu FAT 16-Betriebssystemen nicht kompatibel ist. Dies bedeutet, daß der User bei Verwendung auf das alte MS DOS 6.2 als zweites Betriebssystem verzichten muß. Zudem klappt dann die Komprimierung der Festplatte mit „Drivespace" nicht mehr, und Hilfsprogramme, welche direkt auf Sektoren und Cluster zugreifen (wie z.B. die populären „Norton Utilities"), scheitern fortan kläglich. Zu schlechter Letzt mußten wir feststellen, daß einige wenige ältere Spiele die Installation kommentarlos abbrechen, wenn der freie HD-Platz mehr als 2 GB beträgt.



Mit FAT 32 wurde diese Festplatte in 198.176 Zuordnungseinheiten aufgeteilt

NEUE MULTIMEDIA-FUNKTIONEN

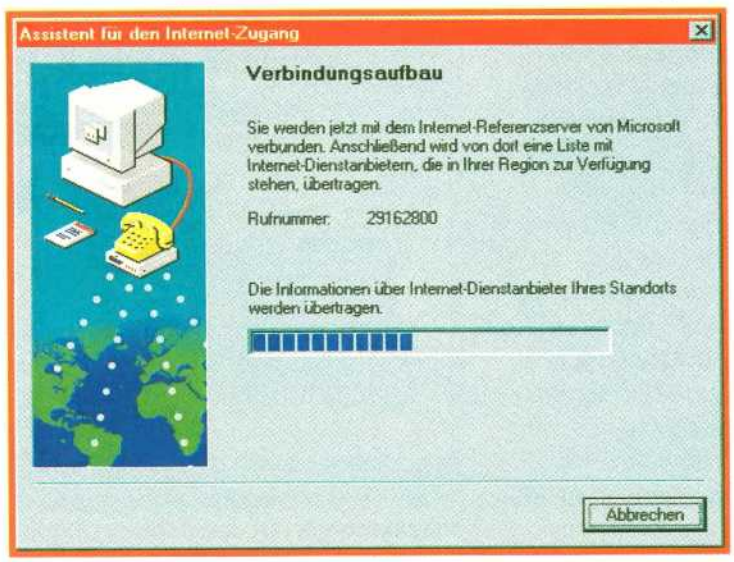
Die Hochleistungsschnittstelle DirectX hat sich mittlerweile praktisch als Standard für neue Spiele durchgesetzt, war jedoch kein originärer Bestandteil von Win 95. Die SR 2-Edition beinhaltet nun zwar die Version **DirectX 2.0**, ist damit aber bereits wieder veraltet: Programme wie „Command & Conquer 2" arbeiten längst mit DirectX 3.0. Interessanter ist daher schon der neue Videoplayer **Active Movie**, mit dem nicht nur AVI- und Quicktime-Filme, sondern sogar MPEG-1-Videos abgespielt werden können. DirectX und der Player lassen sich von Besitzern der älteren Fenster auch über Microsofts Web-Adresse (**http://www.microsoft. com/windows**) gratis beziehen, während die bereits von Windows NT bekannte Routinensammlung **Open GL** den Usern der Version SR 2 vorbehalten bleibt. Unterstützung finden diese Routinen insbesondere von guten CAD- und Renderprogrammen. Aber auch so manchen Spieleentwickler wird's freuen, denn Open GL unterstützt 3D-Grafikkarten weitaus besser, als dies bei DirectX der Fall ist.



Ein prinzliches Vergnügen: MPEG-Videos dank Active Movie

NEUE INTERNET-APPLIKATIONEN

SR 2 verfügt über einen ganzen Schwung recht aktueller Tools für Netzakrobaten. So sucht etwa der neue **Internet Connection Wizard** nach einem örtlich nahegelegenen Provider; dazu gibt es den **Internet Explorer 3.0**. Und **Net Meeting** ist ein Kommunikationswerkzeug, welches das Telefonieren via Internet (auch Konferenzschaltungen) ermöglicht. Aktualisierte Treiber für Modems nebst einer verbesserten Einbindung von ISDN sind ebenfalls mit von der Partie. Dank neuer Treiber ist nun sogar der kabellose Datenaustausch zwischen zwei Rechnern mittels Infrarotschnittstelle möglich.



Der Internet Connection Wizard erkennt vorzugsweise MSN- und Eunet-Adressen

FACHCHINESISCH

Cluster nennt man die kleinste, unteilbare logische Zuordnungseinheit für die Speicherung von Dateien auf einem Datenträger. Je nach Größe des HD-Laufwerks kann ein Cluster zwischen 512 Byte und 32 KByte groß sein.

DirectX ist eine Sammlung von Programmbibliotheken, wie „DirectDraw", „DirectSound", „DirectVideo" oder „Direct3D". Diese sorgen für eine beschleunigte Performance von Programmen unter Win 95, insbesondere Spielen. Zudem dient DirectX den Entwicklern als standardisierte Schnittstelle, was das Programmieren (es werden teils keine eigenen Routinen mehr benötigt) sehr erleichtert.

FAT steht für „File Allocation Table". Man könnte hier von einem Inhaltsverzeichnis für Disketten und Festplatten sprechen.

FAT 16 ist eine Partition, die maximal 65536 Cluster beinhalten kann. In einer einzigen Partition kann damit eine Festplatte von bis zu 2 Gigabyte verwaltet werden.

FAT 32 hebt die Beschränkung auf 65536 Cluster pro Partition auf, so daß mehr und kleinere Cluster angelegt werden. Auf einer gängigen Festplatte von 2 Gigabyte beträgt die Clustergröße mit einer FAT 32 etwa 4 Kilobyte – im Vergleich zu Clustergrößen von 32 KB unter einer FAT 16.

Partition nennt man einen der voneinander unabhängigen logischen Bereiche, in die eine Festplatte unterteilt werden kann. Der Rechner verwaltet diese Bereiche dann, als würde es sich um mehrere eigenständige Festplatten handeln.

Sektor nennt man die kleinste, unteilbare physische Zuordnungseinheit auf einem Datenträger. Auf einer Festplatte bilden je nach ihrer Kapazität acht oder mehr Sektoren einen Cluster.

SONSTIGE NEUHEITEN

Unterstützung erfahren neuerdings **Floptical Disk Drives** mit bis zu 120 MB, zudem klappt die Anbindung von Wechselfestplatten und CD-Wechslern unter SR 2 besser. Wurde der PC nicht ordnungsgemäß heruntergefahren, startet SR 2 beim nächsten Bootvorgang **automatisch Scandisk,** um eventuell beschädigte Dateien zu outen. Unterstützt wird nun auch das sogenannte **Interrupt Sharing**. Das gleichzeitige Nutzen eines Interrupts durch mehrere Geräte funktioniert aber nur mit neuerer Hardware, zudem sind Modems davon ausgeschlossen. Dafür kann die Bildauflösung und Farbtiefe jetzt über eine Schaltfläche in der Taskleiste festgelegt werden, und darüber hinaus ermittelt das Betriebssystem für die meisten modernen Grafikkarten die jeweils optimale Bildwiederholungsrate. Auch die neuen MMX-Prozessoren, die in der alten Version aufgrund unsauberer Treiber schon mal ins Stottern gerieten, werden hier weitaus besser unterstützt. Gerade auf leistungsintensive Simulationen wirken sich die beiden letztgenannten Neuerungen segensreich aus.



Scandisk meldet sich automatisch nach einem Rechnerabsturz

Läuft erst unter SR 2 optimal: G-Nome



FAZIT

Selbst wenn Benchmarktests ergaben, daß SR 2 einen Geschwindigkeitsvorteil von etwa fünf Prozent gegenüber dem alten Win 95 erbringt und sowohl Plug & Play als auch PCI etwas besser unterstützt – wer nicht zumindest einen P166 samt einer 2 GB großen Festplatte unter der Haube hat, wird die Verbesserungen kaum vermissen. Insofern scheint die Beschränkung auf neue Rechner also Sinn zu machen.

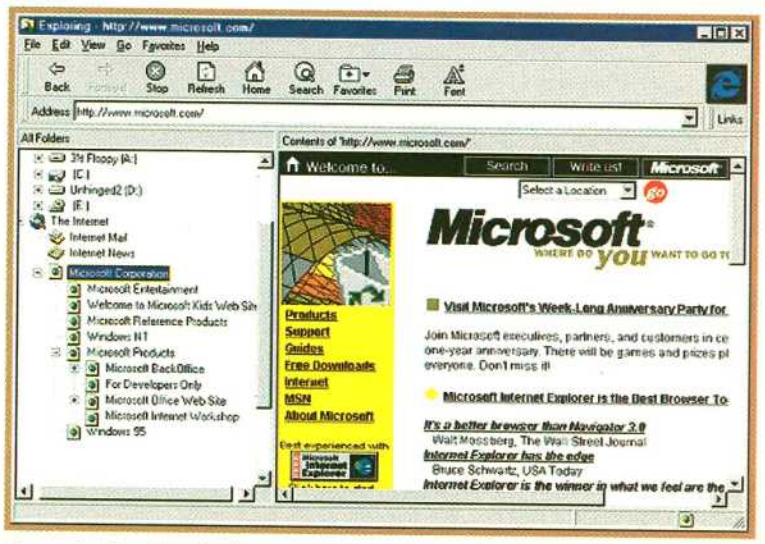
DIE GANZ NEUEN FENSTER: WINDOWS 97



Ein Visionär, dem es nie die Sprache verschlägt: Microsoft-Gründer Bill Gates

Die brandneue Version des Microsoft-Betriebssystems trägt den Werksnamen „Memphis" und soll als **Windows 97** im Herbst auf der amerikanischen Computermesse Comtex erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Im Unterschied zu SR 2 kann man sie dann auch erstehen, ohne sich gleich einen neuen Rechner zulegen zu müssen.
Win 97 soll natürlich sämtliche Funktionen von SR 2 beinhalten und darüber hinaus insbesondere ein paar Feinheiten für Surfer. So wird der Desktop völlig umgestaltet und mit dem **Internet Explorer 4.0** verschmolzen. Dank **Webview** können dann Netzinhalte direkt über den Win 97-Explorer eingesehen werden. **Active Desktop** funktioniert dagegen genau umgekehrt: Statt das WWW in den Explorer zu holen, macht es den Windows-Desktop zum Teil des Netzes. Auf der Win 97-Oberfläche können dann etwa ständig aktuelle Nachrichten eingeblendet werden.
Eine insbesondere für Spieler interessante Weiterentwicklung betrifft das bidirektionale externe Bussystem USB (Universal Serial Bus). Dieses wird zwar bereits von SR 2 unterstützt, enthält dort aber nur einen mageren Treiber für eine USB-fähige Kamera. Derzeit arbeiten jedoch weltweit über 200 Firmen an USB-fähigen Eingabegeräten wie Joysticks, programmierbaren Gamepads oder Telefonen. Diese sollen sich dann in beliebiger Vielzahl an einem einzigen Bus betreiben lassen, ohne daß irgendwelche Treiber installiert werden müssen.
Ein weiterer Schwerpunkt bei der Entwicklung von Windows 97 ist die Verbesserung des Zusammenspiels von Sound, Video und Grafik. So strickt Microsoft gerade an etlichen Treibern, mit denen sich dann selbst ältere Hardware per Plug & Play einbinden lassen soll. Bill Gates denkt aber schon wieder einen Schritt weiter: Binnen fünf Jahren soll die nächste Fenstergeneration auf die gesprochenen Eingaben des Users reagieren! (md)

Der Desktop verschmilzt mit dem WWW



Netzakrobatik mit dem Internet Explorer 4.0

MULTIPLE GHOST-ACTIVITIES



Leserbriefe



Hereinspaziert, meine Damen und Herren: Nur hier sehen Sie ein echtes Gespenst als Briefkastenonkel! Nur hier erleben Sie, wie gnadenlos offene Leserbriefe auf schockierend ehrliche Antworten treffen! Willkommen zur neuen Aufführung der „Ghosty Horror Letter Show"!

MAD MAX

Als Strategiespielfan habe ich mir natürlich „M.A.X." zugelegt, aber die Ernüchterung folgte gleich auf die Installation. Mit einem eher harmlosen Störstreifen im Intro fing es an, danach funktionierte eigentlich gar nichts mehr. Ich loggte mich also in den Interplay-Website ein, und siehe da: Der Fehler lag wohl an meiner neuen Grafikkarte, einer Matrox Mystique. Zum Glück gab es ein Patchfile, sogar eines für die deutsche Version. Nun denn, in etwa 60 Minuten war der Download vollzogen. Und das Spiel funktioniert jetzt auch, bloß leider in englisch. Woran liegt denn das schon wieder?
wundert sich H. Stritzel per AOL

Keine Ahnung, aber Du kannst das Game ja jederzeit neu installieren. Es soll auch nicht umsonst sein, lagert auf unserer aktuellen Begleit-CD doch die neueste 1.3-Version des „M.A.X."-Patches. Damit werden die bislang bekannten Probleme in bezug auf die Matrox-Karte und auf schnelle Pentium-Chips beseitigt – diesmal dann hoffentlich auch in deutsch. Na, ist das ein Service?

NIX MMX

Wie konnte ich nur glauben, mein im letzten November gekaufter P200 sei ein großer Schritt nach vorn? MMX soll jetzt also Standard werden, und die dafür angepaßte Soft läuft früher oder später nicht mehr auf herkömmlichen Rechnern – wirklich gaaanz toll! Warum auch erst die Möglichkeiten eines lumpigen 200ers ausnutzen? Am Ende sind die Zocker damit noch zufrieden und erfreuen sich ein oder zwei Jahre lang an ihrer Hardware. „Nein, nein", sagen da die Entwickler, „der Spieler hat gefälligst mitzuziehen, sofern er nicht auf der Strecke bleiben will!" Ich warte noch sehnsüchtig auf den Tag, wo ich Compis ebenso wie Autos leasen kann. Inzwischen ist es ja schon so, daß es beinahe gar keine ausgereifte Hard- und Software mehr gibt, weil sie ohnehin schon überholt ist, bis der letzte Haken beseitigt wurde.
Und die in Deutschland so hoch gepriesene Zensur schafft es schließlich, mir den Rest zu geben. Jugendschutz okay, aber wenn alte Säcke wie ich mit vorgehaltener Hand und Sonnenbrille die Software unter dem Ladentisch kaufen müssen, weil sie wegen irgendeiner Zwischensequenz auf dem bestimmt schon telefonbuchdicken Index steht, dann geht das zu weit. Ich frage mich, wann die Tagesschau indiziert wird...
ärgert sich Frank Boehm aus Pforzheim

Ungeachtet all Deines verständlichen Ärgers lassen sich Computer in der Tat leasen. Falls es in Deiner näheren Umgebung an einschlägigen Angeboten fehlt, hier eine Firma, die sich zwar eher an professionelle User wendet, aber im Bereich der Langzeitmieten auch für Privatnutzer interessante Offerten macht: Computer auf Zeit Vermietungs GmbH, Grünwalder Weg 13a, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089/61 21 253
P.S.: Die Tagesschau sollte schon längst indiziert sein. Die hier echten Greuel wirken nämlich auf Dauer viel eher fiktiv und damit verharmlosend als die fiktiven am Computer echt und damit verrohend!

MMX ENTTARNT

Wenn das Kürzel MMX schon, wie Ihr im Special schreibt, keine besondere Bedeutung hat, dann könnte man ihm doch vielleicht eine geben: Wie wäre es etwa mit More Money Extension? Das würde zumindest für Intel stimmen, wo man sich eine goldene Nase damit verdient, alle naslang neue Hardware herauszubringen!
schlägt Marcus Kinscher via AOL vor

Klasse Idee: Schreibt uns Eure Kürzel für MMX – es winkt der Abdruck nebst namentlicher Nennung!

GALLENGESTEINIGT

Zunächst möchte ich Euch zu Eurem neuen Layout gratulieren: Als ich eines schönen Tages den runderneuerten Joker aus dem Briefkasten fischte, war ich wie von den Socken. Die umschlangen jedoch nach wie vor meine Füße, also mußte das wohl etwas mit Euren Niederschriften zu tun haben. Dann blitzte mich noch ein übergroßer Taler an – und weil ja nicht alles Silber ist, was glänzt, war klar, daß dem Joker ein RÖMer beilag. Da mein Puls nun Alarm schlug, zündete ich mir gleich einen Glimmstengel an. Jetzt hoffe ich bloß, daß ich Michael den im März-Editorial erwähnten Entzug nicht verdorben habe!
Apropos Editorial: Ich hätte da eine Theorie, mit der sich Euer Loch bei den 20- bis 30jährigen erklären läßt. In dem Alter ist man nämlich mit der Familiengründung und dem Einsacken der ersten Millionen beschäftigt. Last but not least – weiß Brigitta eigentlich, daß sie auf ihren Michael richtig stolz sein kann? Denn schließlich denkt er bei der Bilanz der Gallensteinverteilung selbst in seinem geschwächten Zustand noch an seine Angetraute...
stichelt Nico Pisch aus Stadtroda

Wer Brigitta persönlich kennt, würde unserem Chef auch nicht raten, in aller Öffentlichkeit an andere Frauen zu denken! Aber was denken sich diese 20- bis 30jährigen (Nicht-) Leser eigentlich: Wie sollen wir hier die erste Mio gründen und 'ne Familie einsacken, wenn das freche Pack einfach das Heft nicht kauft, hä?

FINGER WEG

Ich habe mir mit der Märznummer neulich erstmalig ein Heft von Euch gekauft und muß sagen, daß ich begeistert bin. Gerade auch von der CD, wo die Demos auch wirklich funktionieren – was ja häufig nicht der Fall ist. Bestechend hier die flexible Handhabung auf der DOS-Ebene mit den ZIP-Files. Ich habe mich nämlich gleichzeitig mit einer Konkurrenz-CD befaßt, die mit einer Installationsroutine für die Win 95-Ebene arbeitete. Als diese Routine mir dann nach der Installation die Order gab, Windows neu zu starten (also Einträge in die WIN.INI usw. vorgenommen hatte), war die Aufregung groß, und ich durfte mit Hilfe des Logfiles die ganzen Modifikationen wieder herauskicken. Also, wie schon gesagt: Eure Begleit-CD ist spitze, aber laßt bitte auch weiterhin meine Startdateien in Frieden!
ringt Carsten Steffin aus Berlin die Hände

Nichts liegt uns ferner, als Deine eifersüchtig behüteten Startdateien in Unordnung zu bringen. Und das gilt auch für die mit der letzten Ausgabe neu eingeführte Win-Installoberfläche. Was natürlich vorkommen kann, ist, daß einzelne Demos als solche sich nicht an die Vereinbarung halten – aber darauf haben wir letzten Endes keinen Einfluß.

DER WECHSELWÄHLER

Im Januar stolperte ich ohne Sinn und Ziel in einen Zeitschriftenladen, wo mir plötzlich und unerwartet die PC-Zeitschrift des Jahrtausends in die Hände fiel: eine Spiele-Vollversion, aktuelle Tests, und das noch für 7,50 DM! Zwar war ich einst Stammleser von (zensiert) und (zensiert), aber dann haben mich die



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,–**

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, Betriebs-kontrollanzeige, Verbindungs-kabel, Batteriefach
unverb. Preisempfehlung **DM 59,95**

SV 732 AEROSPACE EXTREME*
Top-Qualität im neuen Gewand, integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörer-buchse
unverb. Preisempfehlung **DM 79,95**

SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert. integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Laut-stärkeregler, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt,abnehmbare Front. unverb. Preisempfehlung **DM 99,95**

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH · Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel

* inkl. Spezial-Netzteil

Vollversion, die Online-Seiten und der unglaublich günstige Preis zum Wechsel bewogen. Daher nun auch gleich eine Frage: Als Fan von Oldies wie „Back to the Future II" oder „Loom" würde mich interessieren, ob Ihr Adressen von Läden wißt, wo man diese Meisterwerke noch bekommen kann? Oder hätte es Sinn, die Firmen anzuschreiben, welche die Spiele damals vertrieben haben?
hofft David Morgenthaler aus Düsseldorf

Schön, daß Dir das Heft so gut gefällt. Umso unschöner, daß wir Dir kein Software-Antiquariat beim Namen nennen können. Und selbst Budgetausgaben oder Compilations mit den erwähnten Programmen sind derzeit wohl nicht im Handel erhältlich. Die Suche bei Hersteller oder Vertrieb dürfte ebenfalls fruchtlos enden, denn dort gibt es allenfalls noch Archivversionen, die natürlich nicht verkauft werden. Was bleibt, sind Flohmärkte, Kleinanzeigen und (um Deinen Tag doch noch zu verschönen) folgender Aufruf: Wer David helfen kann, der melde sich in der Vennstr. 19a in 40627 Düsseldorf.

DER AMIGO

Nachdem der Amiga tot ist (Billy sei seiner Seele gnädig) und ich nun die erste Ausgabe des PC Jokers in Händen halte, werde ich wohl auch nicht darum herumkommen, mir einen PC zuzulegen. Obwohl mir jetzt schon ganz schlecht wird, wenn ich von all den Problemen mit Treibern und Windoof höre! Doch zurück zum Thema: Im Vergleich zum seligen Amiga Joker sieht Euer Cover ja ziemlich trübe und trist aus. Aber die Tests sind immer noch informativ und locker. Ja, sie schwimmen sogar in Milch, nur irgendwie fehlt das gewisse Etwas in der Seitengestaltung. Auch die Bewertungskästen in farbenfrohem Grau können doch nicht Euer Ernst sein, oder? Noch 'ne letzte Frage: Wie beantwortet Ihr eigentlich E-Mails ohne Rückporto?
ironisiert Ralf W. Gehren via T-Online.

Ach, was: Im Lande des PCs fließen unter der weisen Regentschaft von König Gates I immer nur Milch, Honig und tolle Spiele – da mag das Cover noch so trüb, die Bewertungsbox noch so grau und die Treib(er)jagd noch so lustig sein! Und wenn Du beim Hofnarren, dem Joker, das „gewisse Etwas" in der Seitengestaltung vermißt, dann braucht Dich das nicht zu wundern. Das verwenden wir neuerdings statt Rückporto bei der Beantwortung von E-Mail.

KLASSENKAMPF

Ihr seid von einem Unterklasseblatt zu einem Top-Magazin aufgestiegen: Da kann man mal sehen, was Originalspiele alles bewirken können! Ich war einmal ein großer Fan des Amiga Jokers, konnte mich für die PC-Version jedoch nie begeistern. Aber als ich auf Eurer Februarausgabe „Transarctica" erspähte, konnte ich einfach nicht mehr widerstehen! Und das Märzheft (mit „Robinson's Requiem", einem meiner Lieblingsspiele!) gefällt mir auch layouttechnisch und artikelmäßig besser als die Konkurrenz.
freut sich und uns Sven Pontow aus T-Online

Fein, daß wir Dich zwischenzeitlich überzeugen konnten – und nicht allein die beigefügten Vollversionen. Da verzeihen wir sogar die Bemerkung vom „Unterklasseblatt"...

WUNSCHQUARTETT

1) Die Idee mit den Vollversionen in jeder Ausgabe finde ich gut – allerdings sollten es keine angestaubten Programme sein, die schon x-mal anderswo veröffentlicht wurden, sondern neuere Games. Meine Favoriten wären Adventures, Interaktive Filme und Flippersimulationen.
2) Gibt es überhaupt Joker-Hefte vom Dezember 96 und Januar 97? Am Kiosk habe ich keine gesehen, und im Shop sind auch keine aufgeführt.
3) Könntet Ihr nicht mal die „Lebensgeschichte" der Joker-Magazine veröffentlichen?
4) Zu guter Letzt: Wäre schön, wenn Ihr die Lösungshilfen wieder mittig anordnen oder mit Perforation versehen würdet.



Leserbriefe

fragt und bittet Stefan Jost aus Gelsenkirchen

1) Wir veröffentlichen grundsätzlich nur solche Vollversionen, die noch mit keiner anderen Zeitschrift erhältlich waren. Eine Flipper-Sim ist bereits fest eingeplant, diverse Adventures ebenso.
2) Aufgrund der Umstellung zum jetzigen Konzept mußte die Ausgabe 12/96 entfallen. Die Heftfolge 1/97 hingegen ist schlichtweg vergriffen.
3) Klar, hier ist sie: Am Anfang hatte Michael eine Vision, die er im November 1989 mit der Erstausgabe des „Amiga Joker" (11/89 – 11/96) verwirklichte – Deutschlands allererstes systemspezifisches Spielemag war geboren. Es folgten der „PC Joker" (Erstausgabe: 11/91), diverse Sonderhefte („Simulationen", „Adventures" etc.), das Konsolenmagazin „Megablast" (4/92 – 4/94), das Handelsmagazin „Insider" (11/93 – 10/96), der „Multimedia Joker" (6/95 – 6/96), „Online Kompakt" (7/96 – 11/96) und mit „PC Joker Total" und „PC Joker Pur" noch zwei gesonderte Versionen. Und das alles haben wir aufgegeben, um uns voll und ganz auf PC JOKER HEFT & SPIEL konzentrieren zu können!
4) Wir denken gerne über Deinen Vorschlag nach, würden uns aber über zusätzliche Meinungen als Entscheidungshilfe freuen.

DAS PAPIER

1) Die im März-Editorial erwähnte Quote von Pentiumbesitzern mit 16 MB RAM unter der Haube halte ich für nicht besonders realistisch – die Dunkelziffer der 486er dürfte wohl noch recht hoch sein.
2) Eure Papierqualität im März war erschreckend schlecht! Teilweise ließ sich das Heft kaum ohne Augenschmerzen lesen, weil die Rückseite durchschimmert.
3) Zugegeben, „Battle Isle 2" war ein toller Hit, doch „Cyclemania", „Anstoß" und Konsorten würde ich nicht einmal zum Pfennigpreis erwerben. Ich weiß, daß die Spiele aus Eurer Sicht nur eine Dreingabe sind, aber aus der Sicht vieler Leser sind sie der eigentliche Kaufgrund. Vergrößert bitte auch den Umfang der (Installations-) Anleitungen im Heft, ich finde es nämlich blöde, Online-Texte durchlesen zu müssen. Ist das Handbuch wirklich einmal zu dick, reichen doch auch die Basis-Infos auf ein paar Seiten.
4) Trotzdem ist der PC Joker ein überwiegend tolles Magazin!
tröstet uns Jens Dyson aus Langenau

1) Im Dunkeln ist gut munkeln – aber schlecht Erhebungen zu machen. Will sagen: Wir müssen weitgehend auf die Auswertung unserer Leserumfrage vertrauen, worauf auch sonst?
2) An dieser Stelle ist eine Entschuldigung fällig: Weil bei der Druckerei ein Engpaß unseres Papiers auftrat, wurde für einen Teil der Auflage des Hefts 3/97 (ohne unser Wissen) eine andere Qualität verwendet. Inzwischen sind die Schuldigen aber ausgepeitscht und der Nachschub gesichert. Es wird also nicht mehr vorkommen!
3) Wenn Du Spiele wie „Cyclemania" (3/97) oder die „Anstoß World Cup Edition" (4/97) verpaßt, dann hast Du etwas verpaßt – sind beides tolle Teile und weit mehr als bloße Dreingaben! Andererseits: Warum das Heft mit Installationshinweisen zur Begleit-CD anstatt mit interessanten Tests und Previews füllen?
4) Danke heißt Merci.

WAHL OHNE QUAL

Euer neues Heftkonzept ist nicht übel, allerdings halte ich es bei den Vollversionen für besser, wenn Ihr zwei oder drei Spiele bringt, die sich vielleicht nicht so stark verkauft haben. Die Auswahl auf der Februar-CD war da z.B. echt okay: „Transarctica" nicht schlecht, „Jack Nicklaus" spitze und „Mig 29" für Flieger bestimmt auch in Ordnung. Nur ein einziges Programm dagegen (gerade wenn es ein Spitzenprodukt wie „Battle Isle II" ist) birgt immer die Gefahr, daß die Leute es ohnehin schon haben.
argumentiert Peter Rummel aus Birkenheide

Um es möglichst vielen (natürlich auch Dir) rechtzumachen, meinen wir, das entscheidende Wort heißt „Auswahl": Einzelne Mega-Titel wie „Battle Isle II" oder die „Anstoß World Cup Edition" sollen sich auch weiterhin mit je zwei oder gar mal drei Insider-Tips abwechseln. Ist das in Deinem Sinne?

DURCH DICK UND DUNE

Mein Favorit für die nächste Heft-CD wäre „Dune"! Erstens will mit Sicherheit jeder Strategiefan den Vorgänger des berühmten „Command & Conquer". Außerdem ist Echtzeitstrategie derzeit wohl das beliebteste Genre überhaupt. Oder wie wäre es gar mit „Warcraft"?
Ansonsten ist die Welt ungerecht: Bei meinem Freund, der einen lumpigen 486er besitzt, läuft „C&C 2" unter SVGA, bei mir (Pentium 75) dagegen nicht, weil meine Grafikkarte (eine Hercules Stingray Pro Video) von DirectX 3.0 nicht unterstützt wird. Was soll ich bloß tun?
grübelt Markus Haubner aus dem Internet

*Auch und gerade für Echtzeitstrategen bleiben wir bei der Spieleauswahl für unsere Begleit-CD am Ball, versprochen. Und um Deine Welt etwas gerechter zu machen, wüßten wir zwei Möglichkeiten: Erstens könntest Du auf dem Hercules-Website (**http://www.hercules.com/support/drivers**) nach einem Treiber fahnden, der Dein Problem löst. Falls das nicht fruchtet, kannst Du immer noch auf DirectX 4.0 hoffen, das in der zweiten Jahreshälfte erscheinen und wesentlich kompatibler als sein Vorgänger sein soll.*

APOTHEKE AUF CD

Wie wäre es mal mit einem Virenschutz-Vollprogramm auf der CD? Also nicht nur in einer Sharewareversion, das wäre doch der Knaller!
schwärmt Akgun Ugur aus Plochingen

Wollen wir uns gerne durch den Kopf gehen lassen. Aber ist Dir auch schon durch den Kopf gegangen, daß die Aktualität (und damit der Sinn des Ganzen) da nur mit mehreren Wiederholungen pro Jahr gewährleistet wäre?

DIE RETOURKUTSCHE

Ich bin der stolze Autor des Briefes „Wer zahlt, schafft an" aus der Januarausgabe. Obwohl sich meine Meinung zum Thema Index-Kandidaten kein bißchen verändert hat, wollte ich die Sache auf sich beruhen lassen, da ich die Diskussion für ausgelutscht hielt. Doch im Märzheft mußte ich leider den Brief von Tobias Kiefer (eher Kiffer – das kann er nur unter Drogeneinfluß geschrieben haben...!) lesen.
Dazu ein paar Anmerkungen: Ich bin keinesfalls der Meinung, daß der Joker nur für mich geschrieben wird! Im Gegenteil stimmten alle Personen (und das waren nicht wenige), mit denen ich über das Thema, den Leserbrief und Eure Antwort gesprochen habe, darin überein, daß es unverschämt sei, wenn Ihr Euren Lesern Informationen vorenthaltet, solange das Gesetz dies nicht verbietet. Ich meine nicht, daß Ihr Spiele testen sollt, die bereits auf dem Index stehen, aber sehr wohl solche, bei denen das noch nicht der Fall ist. Andernfalls würdet Ihr Euch zum Wächter über Moral und Ordnung aufschwingen!
Ihr seid meines Wissens das einzige Magazin, das bestimmte Spiele nicht testet, also kann es wohl kaum gesetzlich verboten sein. Das Niveau des Jokers wäre durch eine Wiederaufnahme solcher Tests auch nicht gefährdet, denn es verlangt ja niemand einen blutrünstigen Stil von Euch – im Gegenteil gefährdet Ihr Eure Existenz bei weiterhin gepflegter Enthaltsamkeit, denn wer braucht schon eine unvollständige Zeitschrift? Zudem sind „gewaltverherrlichende" Computerspiele ganz sicher nicht schuld daran, wenn Kinder und Jugendliche gewalttätig, doof oder bescheuert sind – da dürfen sich deren Eltern schon an die eigene Nase fassen. Ich jedenfalls besitze seit fünf Jahren einen Computer und gehe dennoch ohne Vorstrafen durchs Leben, habe noch nie jemanden ernsthaft verletzt und nenne keine Stichwaffen, Kleinkalibergewehre oder Laserpistolen mein eigen.
versichert Dennis Humburg aus Staufenberg

Du bist lediglich falsch informiert: Wenn keine Indizierung vorliegt, werden Spiele auch von uns vorgestellt – das Dungeon-Special in der letzten Ausgabe möge Dir als Beweis dienen. Sorry, aber mehr gibt es zu diesem tatsächlich ausgelutschten Thema nun wirklich nicht mehr zu sagen.

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

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,3xPCI 4xISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, komplett mit : AMD CPU 486 DX4-133 5x86 und Aktivkühler
259.-

586er Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz, 256Kb P.Burst,3xPCI 4xISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig, Mit AMD CPU 586 K5 PR 133 und Aktivkühler
439.-

586er Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz, 256Kb P.Burst,3xPCI 4xISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig, Mit Intel CPU Pentium 133 und Aktivkühler
539.-

586er Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz, 256Kb P.Burst,3xPCI 4xISA, Controller, E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig, Mit Cyrix CPU 6x86 P166 und Aktivkühler
559.-

Alle Pentium Boards mit Intel VX Chipsatz !!
1 Jahr Garantie auf Hardware !

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

Grafikkarten PCI:
Cirrus Logic 1MB DRAM 59,95
S3 Trio 64 V 2MB EDO 99,95
Elsa Winner 2MB DRAM 139,95

Matrox Mystique 2MB Vollversion mit Spielen 239,95

CD-Rom LW:
8 fach Speed 189,95
12 fach Speed 229,95

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.

Versand per Nachnahme , Versandkosten 14,90 + 3.- NN
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30.- Kostenpauschale.
Lieferzeit 2 - 5 Werktage
Express Lieferung (24Std.) + 13.-

B+B Games
Rhönstraße 9, 97422 Schweinfurt
T-Online: endres#
eMail.BE.Games@t-online.de
Bestellannahme: Mo-Sa: 1200-2200 Uhr ALLE SPIELE DV ODER DA!!
09721/18 56 33 Telefax 09721/18 96 33

Ace Ventura	54,90	Lords o.t. Realm 2	74,90
Battle Cru. 3000	69,90	M.A.X.	69,90
Bazooka Sue LE	79,90	Master of Orion 2	79,90
Birthright	79,90	MDK	69,90
Bud Tucker in D.T.	34,90	Mechw.2-Merc.	79,90
Civilization2 Scen.	34,90	NBA Jam Extreme	69,90
Com.+Conq. 2	79,90	NBA Live '97	72,90
C+C. 2: Gegenangr.	27,90	Need for Speed 2*	79,90
Conquest Earth*	79,90	NHL Hockey '97	72,90
Daggerfall	69,90	Privateer 2	79,90
Diablo	74,90	Phantasmagoria 2	74,90
Down i.t. Dumps	69,90	Sega Rally	69,90
Dominion	69,90	Siedler 2 Mission	27,90
DSA 3 - Schatten...	29,90	Sim City 2000 Coll.	89,90
Dungeon Keeper*	69,90	Sim City 2000 Netz.	89,90
F1 Grand Prix 2	79,90	Sim Copter	69,90
F1 GP-Fahrertraining	27,90	Sim Golf	69,90
FIFA Soccer '97	72,90	Sim Park	59,90
Flying Corps	79,90	Starfleet Academy	64,90
Formel 1*	79,90	Terminator Skynet	39,90
G-Nome	64,90	Theme Hospital	69,90
Gold Games	29,90	Titanic*	69,90
GP Manager 2	79,90	Tomb Raider	64,90
Have a N.I.C.E. day	59,90	Tunnel B1	79,90
Ishogud	49,90	US Navy Fight. '97	79,90
Jagged Alliance 2	69,90	Warcraft 2-Exkl.Ed.	74,90
KKND	59,90	Zork Nemesis	69,90

??APRILSCHERZ??

Alien Incident	19,90
Beavis+Butt-Head	24,90
Crusader-no regret	39,90
FIFA Soccer 96	29,90
Gene Wars	39,90
Head to Head	24,90
NHL Hockey 94	9,90
PGA Tour Golf	9,90
Space Hulk 2	39,90
Star Crusader	19,90
Syndicate Wars	39,90

Übrigens: Wir führen auch Software für Sony PSX, SEGA Saturn und N 64 z. B. NBA Live 97, Black Dawn, Sony PSX od. SEGA Saturn je DM 79,90
Alpha Twin nur DM 27,90
Joysticks und Gamepads ab DM 14,99
Lösungshefte DM 12,90
!! Gesamtpreisliste kostenlos !!

MEGA-Bundle: Fun Compilation
Euro PGA Tour Golf, Rally Racing 97, Star Trek TNG
zusammen nur 74,90

DIE APRILHITS: KKND + MDK zusammen nur 122,22

Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN. Vorkasse 6,90 DM
NEU: Schon ab 180,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Gesamtpreisliste kostenlos! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

SEINE DURCHLOCHT

Hallo Ghost, Wir, Unsere über alles erhabene Hoheit Yves Laurent Wuethrich, grüßen Dich, kleines unwichtiges Randgespenst von Unserem Sitz nahe der ehrenwerten Stadt Basel. Wir haben als stolzer Abonnentius die Ehre gehabt, die neuen Neuerungen des Hauses Joker zu erfahren, selbst wenn Wir in diesem Lande der gewaschenen Gelder keine allzu großen Kontakte zur Außenwelt zu pflegen pflegen. Daher auch nun einige Fragen zu Dir:
1) Betrachtest Du Dich auch im Pluralis Majestatis, weil Du dann mehr Respekt vor Dir hast? Bist Du überhaupt materiell?
2) Magst Du Telefonsex? Wenn ja, welche Nummer?
3) Warum sind die hilfreichen Lösungshilfen nicht mehr herausstrennbar?
4) Dürfen Wir jetzt aufhören?
bittet formvollendet erwähnter Wuethrich über das Internet



1) Schweizer Geldadel, pah. Neureicher Plebs: Meinereiner hatte schon Ektoplasmaplantagen am Gibr-Altar, da habt Ihr noch Löcher in den Käse gebohrt!
2) 666 ist eine teuflisch heiße Nummer!
3) Na, wegen des Namens: Ab sofort wird zum Herauslösen eine Hilfe benötigt, harharhar...
4) Wegen mir hättet Ihr gar nicht erst anzufangen brauchen!

BITTE EIN BIT

Nicht von schnödem Gerstensaft ist hier die Rede, sondern von Zuschriften, welche gerne auch elektronischer Natur sein dürfen: Kritik, Anregungen, Lob und Fragen von allgemeinem Interesse werden auf diesen Seiten abgehandelt, sonstige Schreiben persönlich beantwortet – sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender zu entziffern ist.

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

Inserenten-verzeichnis

1&1 Direkt	10, 11
AB Union	68, 69
Acclaim	33
Bican & Endres	129
Bomico	2, 49
Bücher & Software	73
Call & Play	59
CD ROM Agentur Wolfrath	65
Cryo	23
Eidos	19
Game It!	77
Hint Shop	21
Interactive Magic	43
Jöllenbeck	127
Joker Verlag	37, 87, 117
Media World	29
MHC	129
Philip Morris	136
Playcom	53
Prolit Studio	105
Q-Tronic	73
SSV	109
UBI Soft	135
ZiroTec	29

Gewinner
aus dem letzten Heft

Charts
3D-Ultra Pinball gewinnt
Manfred Wiedemann, Bockhorn

SWIV 3D geht an
Markus Schwarz, Hockenheim

Die Sim Collection bekommt
Sebastian Riedlberger, Adelzhausen

BIETE HARDWARE

586/100, 16 MB RAM, 1,0 GB, 2 MB Grafik, CD-ROM 4-fach, 16bit Sound, 14" Monitor, Win 95, div. Spiele (über 20 Vollversionen), VB 1999,- DM. Tel.: 02181/499310, Fax: 02181/41516

A1200, 20 MB, 2 MB RAM, viele Original-Spiele, Logitech-Maus, Joystick, 37 cm TV mit VT (Trinitron-TV), alles 100 % OK für nur 600,- DM. Oliver Neumann, Auf dem Bühl 14, 87437 Kempten

Verk. 486DX2 80 MHz 4 MB + 540 MB Festplatte + VGA Grafikkarte + Double Speed CD-ROM + Soundk., Dos 6.22 + Win 3.11 + Maus + Monitor. Preis: 1300 DM, Tel/Fax: 0531/843084, S. Fahs, Pregelstr. 2, 38120 Braunschweig

Verk. Pentium 100 Windows 95, 16 MB, 1 G Byte Festplatte, CD-ROM 6fach-Speed, Win TV PCI + Monitor + Canon Bubble Jet 4200 Color Drucker, Maus, Tastatur, Joystick. NP 3500 DM, VB 2800 DM, 2 Mo., Tel.: 08459/330048

Verk. A500 + 1 MB + 2 LW + TB-Modul + Maus + Joystick + Spiele + ca. 230 Leerd. + Farbdrucker für: 600,-, Tel./Fax: 0531/843084, S. Fahs, Pregelstr. 2, 38120 Braunschweig

A500, 1 MB, 2 LW, Monitor, Mouse, 2 Joysticks, div. Spiele, Leerdisketten, dazu Literatur 300,- DM. Tel.: 033/310632

Biete für 10,- DM einen 9-poligen Amigajoystick. Valentin Baum, Hirschpoint 02, 83564 Soyen

BIETE SOFTWARE

Phantasmagoria 2 engl. 40,-, FIFA Soccer 96 30,-, Creatures 40,-, Wing Commander 4 40,-, One must fall 20,-, Topgun 40,-, ESS-16-Bit-Soundkarte 30,-, 3Skulls of Tolt. 40,-. 0661/606964

Verkaufe NBA und Hollywood Pictures. Beides auf CD-ROM. Verkaufe auch Komplettlösungen und Cheats. Tel.: 06482/2332, fragt nach Nils.

CD-ROM: Diablo, Tomb Raider, Creatures, FIFA 97, Daytona USA und vieles mehr, Listen gratis anfordern. G. Panyrek, Postfach 9, A - 1153 Wien

Alles dt. CD-ROMs für 25 DM: Pizza Connection, Theme Park, Indycar, Mad News, Kinomanager, F1 Manager 2.0 für 50 DM sowie Capitalisme in deutsch, Privateer 2 für 60 DM. Tel.: 02562/98936 ab 17 Uhr

Grafik CD Bundeswehr, über 1700 Motive, viele Fotos und mehr 49,- DM. Mafef, PF 1113, 97205 Veitshöchheim

PC CD-ROM Originale: F1 Manager 96, Grand Prix Man., NBA Live 96, Battle Isle 2, Larry 5, Burntime, Colony Wars 2492 u.f. Amiga Bundesliga Manager Hattrick mit Editordiskette! Tel.: 05241/51841

PC Software Disk/CD-ROM; Postfach 520, A-1100 Wien

Verkaufe CD-ROM Spiele: Der Druidenzirkel 35,-, Chronicles of the Sword 30,-, Rise 2 Resurrection 25,-, Orion Burger 40,-, Earthsiege 2 35,-, Dungeon Master 2 25,-, Hand of Fate 20,-. Tel.: 0221/692591

Verkaufe Das Schwarze Auge 1-3 + Lösungen 1 und 2 für 55,- DM. Tel.: 03332/416719

Softwareauflösung für PC Disk CD-ROM. Gratisliste anfordern bei Christian Mair, Postfach 43, A-6112 Wattens

Verkaufe Urban Runner und Larry 7 für 40 DM und 60 DM + Komplettlösungen 7 DM mehr. Meine Adresse: Marc Eigenmann, Terrassenweg 30, CH - 3510 Konolfingen

Verkaufe Creatures, Sim 2000, Flying Corpse, Muppets, Siedler I, Simon 1+2 (+ Lösung) im Paket oder einzeln gegen Gebot. (Käufer erhält Bonuspräsent!) Tel.: 0421/ 75725 (nach Michael fragen)

Verkaufe PC-Software: Mad TV 2 (+ Update V 140), Holiday Island, Bundesliga Manager '97, Wing Commander 4, Hollywood Pictures, Mad News. Telefon und Fax: 07751/3507

Cheats, Codes, Tips, Tricks usw. zu über 630 Spielen in einem Programm. Maussteuerung, Druckfunktionen usw. 15,00 DM inkl. Porto! Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Komplett in deutsch.

Golden Gate Killer, Sh. Holmes 2, Lighthouse, Down in the Dumps je 40 DM. Burn: Cycle 20 DM, Shivers 15 DM, Kinderp. Kiyeko u. Die Diebe d. Nacht, Die Schlümpfe, Tuneland je 25 DM; Dream Web 10 DM. Tel.: 035842/27375

Ich verkaufe X-Wing - Trilogie, Starlord, Star Trek 25th Anniversary, Die Siedler 2 & Mission CD für je 30 - 40 DM, ebenso Die Siedler 1 für 10 DM. Alle Spiele auf CD und nur Originale. Olaf Schotte, Nordring 13, 33378 Rh.-Wiedenbrück

Verkaufe Originale Golden Gate Killer, PQ Swat + Lösung, Alarmstufe Rot, Funsoft Collection (PG2, JA, Ascendancy), Golden One Collection (10 Top Games) uvm, VHB je 50 DM, kompl. 220 DM. Tel.: 05733/ 80762 Sascha

Softwareversand sucht Spieletester! Infos unter T.: 08031/69906, eMail: RedlineVersand, @t-online.de oder Postkarte an: Red Line Versand, Arnulfstr. 47, 83026 Rosenheim

CD-ROM: Chewy ESC von F5 40,-, Monkey Island 2 15,-, Bundesl. Manager Hattrick 30,-, Action Soccer + Game Pad 30,-, Pinball Fantasies Deluxe 30,-. Suche Tie Fighter. Tel.: 04361/ 1238

Verkaufe CD: Action Soccer 96 ohne Game Pad für 20 DM. Tel.: 02501/8415

SUCHE HARDWARE

Wer hilft? Suche für Amiga 500 einen Alfa Power Controller für 50,- DM. St. Schreiber, Steinberg 1 04769 Sornzig

SUCHE SOFTWARE

Amiga Games: Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Amberstar, Ambermoon, Warlords, Abandoned Places 2, Times of Lore, Ultima V, Darkspyre. Andrea Campanini, Via Fratelli Rosselli 45, 47100 Forly, Italy

Verkaufe 400 Levels zu Alarmstufe Rot für 50 DM: Tausche FIFA 97, MM2, WWF: NBA95, Rebel Assault, Hi-Octane, Alarmstufe Rot gegen andere Spiele. Tel.: 07802/981946, nach Tobi fragen.

Suche WWF RAW. Zahle bis zu 25 DM. Ruft Mo. bis Fr. immer ab 15

Uhr an. Tel.: 09203/6530, nach Steffen fragen. Nur PC Originale.

Suche PC-Adventure Universe deutsches Orig. Angebote an K. Delwa, Opelstr. 41, 67661 Kaiserslautern oder Tel. 06301/30338, werktags ab 16 Uhr

Suche Test Drive 3, wenn möglich mit Car- bzw. Scenerydisketten. Tel.: 0221/867174

Suche PC-Spiel C&C2. Zahle 70 DM dafür. Tel.: 07265/1043, Adr.: Tobias Eiseler, Weinbergstr. 33, 74918 Angelbachtal

Suche Prince of Persia 1+2. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 03529/514242, Montag-Freitag ab 18 Uhr, fragt nach Sven.

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Warcraft 2 oder Bedlam gegen Time Comando, Have A Nice Day, Bundesliga Manager 97 oder Bot Soccer. Tel.: 03394/445307

Verkaufe o. tausche CD-ROM Games und Anwender. Liste gegen 1,- DM Porto bei JAM, Glashüttenstr. 9, 51143 Köln. Anwender ab 5,- DM, Games ab 10,- DM.

VERSCHIEDENES

Entdecken Sie das Geheimnis des Erfolges mit dem Praxis-Programm "Das Erfolgsgeheimnis". Jetzt 48-seitige Gratis-Broschüre anfordern bei: Peter Aellig, Metstr. 17, CH - 2503 Biel

52 Lösungen auf Diskette für nur 25,- DM! z.B. mit Police Q. 1-4, Kings Q. 4-7, Space Q. 1-5, Larry 1-6, DSA 1+2, Laura Bow 1+2, Indy 3+4, M. Mansion 1+2, M. Island 1+2, Simon 1+2 u.a. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Suche Top-Einstellungen zu Nascar 2 + GP2. Bezahlung nach VB. F. Wächter, Auf'm Wasen 6, 66606 St. Wendel

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

52 Lösungen auf Diskette für nur 25,- DM! z.B. mit Police Q. 1-4, Kings Q. 4-7, Space Q. 1-5, Larry 1-6, DSA 1+2, Laura Bow 1+2, Indy 3+4, M. Mansion 1+2, M. Island 1+2, Simon 1+2 u.a. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Hi Amiga Fans! Billige Software!!: Liste gegen 1 DM bei Ch. Breinesberger, Josef-Struber-Str. 21, A-5450 Werfen. Das Angebot gilt ständig.

Fußball-Postspiel "DBU" hat wieder Vereine frei! Wo Computerspiele enden, fanen Postspiele an. 48 echte Spieler, unbegrenzte Handlungsmöglichkeiten. Info: M. Mättner, Gartenstr. 3, 64331 Weiterstadt

Verkaufe neuwertigen Skymaster-Flightstick von Quickshot mit Hat und Throttle Funktion für 35 DM; Tunnel B1 für 45 DM. Tel.: 0341/5649160, Frank ab 18 Uhr

Verk. 400 Levels für C.u.C. für 30 DM. Außerdem mache ich noch Sicherungskopien von anderen CD's (Preis pro CD 25 DM). Suche ständig neue Tauschpartner. 07802/981946, nach Tobi fragen.

Cheats, Codes, Tips, Tricks usw. zu über 630 Spielen. Mausteuerung, Druckfunktion usw. 15,00 DM inkl. Porto. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Komplett in deutsch!

Über 700 Lösungen + Trainer. Gratisliste bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Sonderangebote 3,00 DM: Larry 7, Monkey I. 2, Indy 4, Myst usw.

Demos, Grafiken, Mods, UFO-Texte aus der Demo-Scene. Sowie Trainer + Editoren. Jetzt Gratisliste anfordern: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Tel.: 04131/732444

Weit über 1000 Cheats und Spielelösungen je 2,-, zu zahlreichen Spielen Special Disks je 9,-, mehr auf Anfrage. Infodisk 2,- + RP 1,-. Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, 0211/299707

700 Lösungen, Trainer usw. je 4,00 DM. Sonderangebote je 3,00 DM von Asbach Uralt bis absolut neu. Gratisliste: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Tel.: 04131/732444

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, Telefon: (030) 7211918, Funk: 0171 5137994

Lösungen, Cheats, Codes usw. im Internet unter: http://members-aol.com/cheatspc/welcome.html

Softwareversand sucht Spieletester! Infos unter T.: 08031/69906, eMail: RedlineVersand @-online.de oder Postkarte an: Red Line Versand, Arnulfstr. 47, 82026 Rosenheim

Verkaufe über 680 Lösungen, Cheats, Tips + Tricks zu fast allen PC- und Amiga-Spielen (nur Vorauskasse), anfordern unter Tel.: 0631/63605 oder Ch. Veron, Fabrikstr. 40, 67655 Kaiserslautern



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!!

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
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

JOKER-SHOP



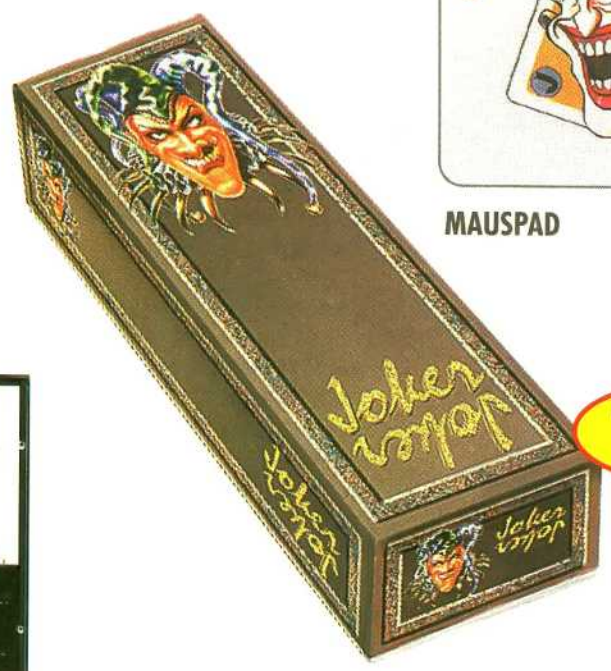
DAS SAMMLER-ANGEBOT: PC JOKER-Jahrgang 93, 94 oder 95 inklusive Sammelordner
Jahrgang 93 (1/93 bis 3/93 vergriffen) DM 40.– / Jahrgang 94 (komplett) DM 50.– / Jahrgang 95 (4/95 und 6/95 vergriffen) DM 45.–



JOKER-TELEFONKARTE



MAUSPAD



JOKER-BOX
für TC-Spieler



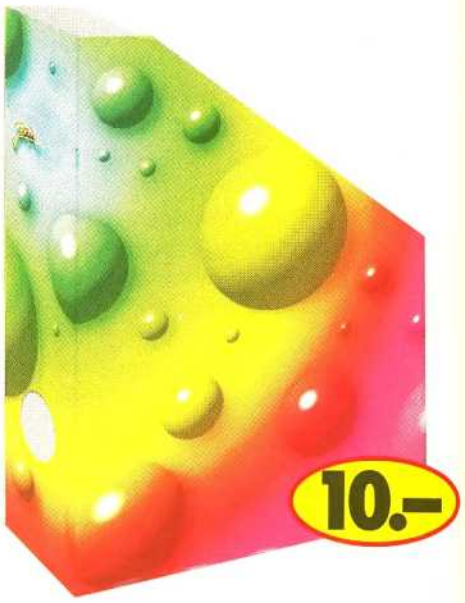
DEMO-SOUNDS: die Audio-CD voller Soundtracks der Demoszene



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" oder „Der Schatz im Silbersee" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



PC JOKER HEFT & SPIEL

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 ☐ 3/97 ☐ 4/97
PC Joker	☐ 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
	☐ 1/97(ohne CD)
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(mit CD 10.–) ☐ 6/96
Multimedia Joker CD	☐ 8/95 ☐10/95 ☐ 4/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96
Joker Hit Collection	☐Nr.1 (Die Höhlenwelt) ☐Nr.2 (Der Schatz im Silbersee)
CD-Tasche	☐Stück
Demo-Sounds	☐Cyberlogik
Disksticker	☐Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐Stück
Joker-Telefonkarten	☐Stück
Mousepads	☐Stück
Sammelordner	☐Stück

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 150.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

AUSGABE 6/97 ERSCHEINT AM 6. Mai mit ZWEI TOP-SPIELEN als VOLLVERSIONEN auf CD-ROM

Alles neu macht der Mai: Ab dem 6. Mai gibt es eine brandneue Ausgabe von PC JOKER HEFT & SPIEL – mit brandneuen Tests, Previews und Infos zu den allerneuesten Spielen für Ihren Computer. Selbstverständlich werden wir Ihnen auch wieder einen informativen Online-Guide, interessante Specials und viele auf Herz und Nieren geprüfte Lösungshilfen bieten. Dazu kommt wie immer eine Begleit-CD, die es in sich hat. Freuen Sie sich auf einen ganzen Schwung spielbarer Demos der aktuellsten Entertainment-Software, Patches, Goodies und natürlich zwei bärenstarke Vollversionen – zusammen für nur **7,50 DM** am Kiosk oder sogar nochmals preisgünstiger und schneller im Abo.

DIE NIPPON-CONNECTION: FIRST SAMURAI

Coole Plattformen, heiße Rache und ein Dämon – das sind die Zutaten, aus denen UBI Soft diesen Action-Cocktail gemixt hat. Vier in alle Richtungen scrollende Welten voller Gegner warten darauf, von einem Samurai bereist zu werden, der laufen, klettern, hüpfen, zuschlagen und mit Messern, Shuriken sowie Säbeln umgehen kann. Wir garantieren ausgefuchstes Leveldesign mit kniffligen Puzzles und versteckten Extras, bombastische Sounduntermalung sowie eine prima Steuerung via Stick oder Tastatur. Anders gesagt: Arcade-Action, die ihre 80 Prozent im Ersttest redlich verdient hat!





19 TISCHE AUF EINEN STREICH: PINBALL WORLD

Der vielleicht längste Flipper der Welt: Im Frühjahr 1996 haben die Pinball Wizards von 21st Century hier sage und schreibe zehn Tische mit weiteren neun Bonus-Tableaus spielerisch verknüpft! Abwechslung wird da beim Spiel mit der schnellen Silberkugel ganz groß geschrieben, denn Grafik, Sound, Gimmicks und Design der Paddles, Bumper und Rampen sind 19mal neu und anders. Dazu kommen Zwischensequenzen, ein dreistufiger Schwierigkeitsgrad sowie eine Speicheroption. Die bisher wohl umfangreichste Flippersimulation holt Ihnen den launigen Kneipensport direkt ins Haus.





SPIELBARE DEMOS, PATCHES & GOODIES

Zwei starke Vollversionen sind gut, zwei Vollversionen plus die neuesten Patches, Goodies (z.B. Online-Zugangssoftware) und spielbaren Demos sind besser. Am besten ist natürlich, daß unter der praktischen Install-Oberfläche unserer Begleit-CD wirklich immer die Creme de la Creme der aktuellen und kommenden Spiele als interaktive Demoversionen warten – so aktuell, daß die Auswahl bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe unmöglich schon feststehen konnte!

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Specials

Alle brandneu auf der CeBIT '97 vorgestellten 3D-Karten: die besten, preiswertesten und kompatibelsten

Online

Spielen in amerikanischen Netzwerken: TEN, Kesmai & Co.

Tests

Sandwarriors, Darklight Conflict, Dungeon Keeper, Wet – The Sexy Empire, Interstate '76, Carmageddon, Comanche 3 u.v.a.



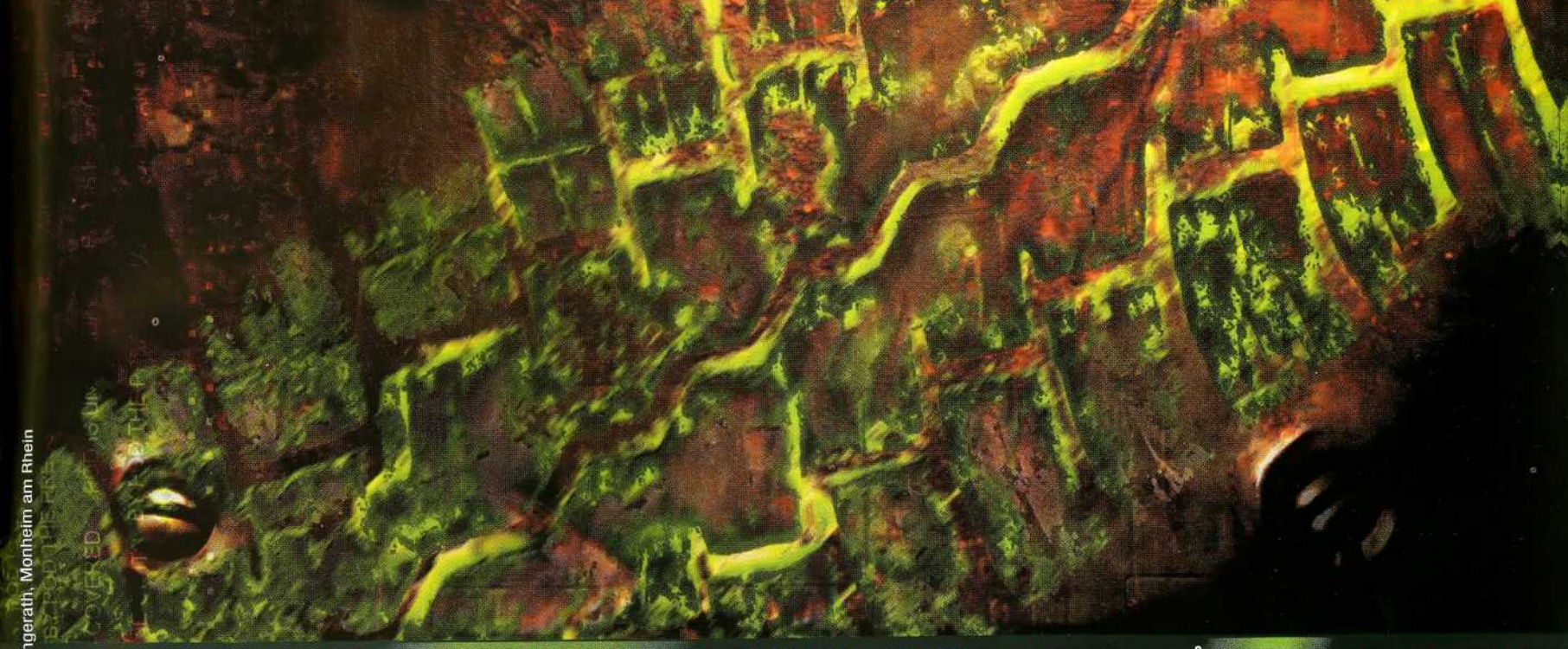
Ubi Soft

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









Vertrieb:

Gi Guillemot
0211/33 80 00

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



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)