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

MIT 2 VOLLVERSIONEN DM 7,50
First Samurai + Pinball World
UND 27 DEMOS + GOODIES

PC Joker Heft & Spiel

B 12623 E

Mehr Spaß am Computer!

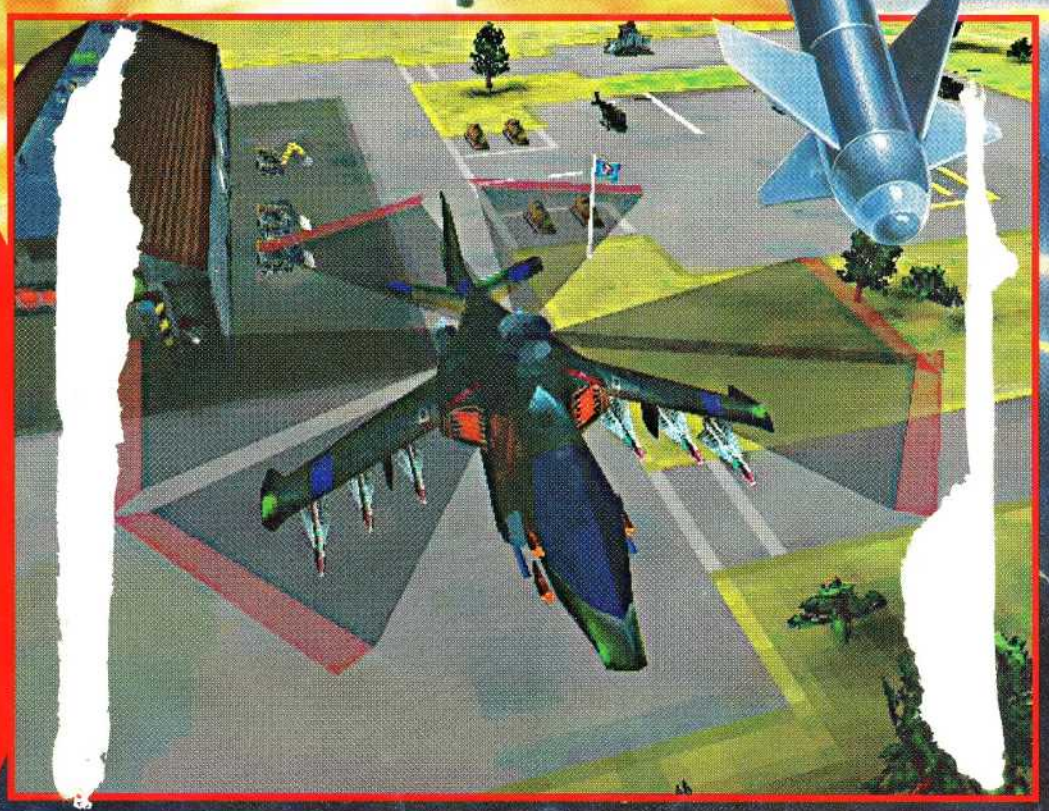
6/97
Juni

2 Vollversionen
Pinball World
First Samurai
plus 27 Demos & Goodies

7,50 DM

Auf der CeBIT gecheckt
Neue 3D-Beschleuniger

EXTREME ASSAULT



135 SEITEN
AKTUELLE TESTS, PREVIEWS UND LÖSUNGSHILFEN

- Outlaws
- Last Express
- Comanche 3
- Anstoß 2
- Moto Racer
- Independence Day
- Need for Speed II
- Interstate '76

SO KLAPPT'S!
DOS-Spiele unter Win95

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

2 VOLLVERSIONEN + 27 DEMOS
First Samurai + Pinball World

06
4 394225 407505

MODERN GAMES

Die phantastische Reise nach Terra-Gon

Adventure mit Anspruch

"Das Sirius-Rätsel"

Ein mystisches und surrealistisches
Science Fiction Abenteuer

made by Multimedia Artist

published by MODERN GAMES





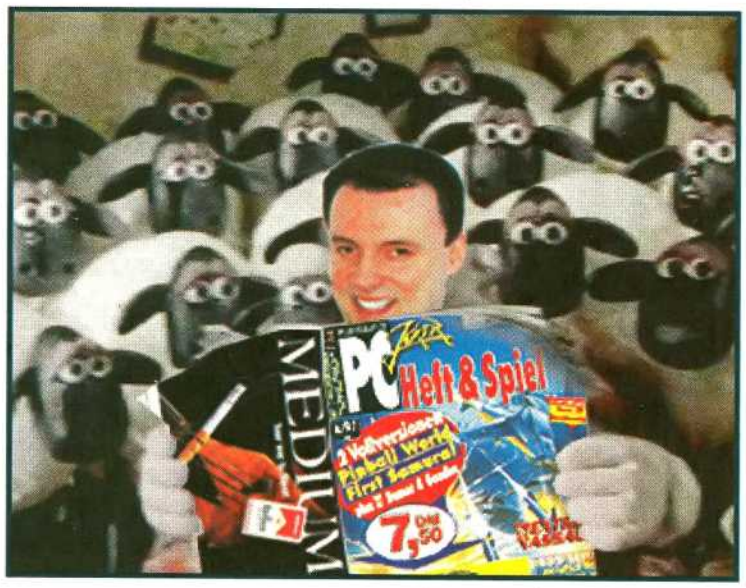
Graphic Adventure für Mac & PC

BMS Modern Games Werner-von-Siemens-Str. 28 52477 Alsdorf Tel. 02404-9852-0 Fax 02404-98522

HELLO DOLLY

Der Titel ist eine Reminiszenz an den alten Musical-Hit von Louis Armstrong, der Name an die vollbusige Country-Sängerin Dolly Parton. Gemeint ist freilich ein schottisches Schaf. Das wollige Tier sorgte in den letzten Monaten ja für mächtig viel Aufsehen, ist es doch der Welt erster echter Klon. Und das kann auch und gerade uns Computerspieler nicht kaltlassen: Daß die Spielideen immer wieder reproduziert werden, ist längst bekannt – aber werden jetzt auch alle anderen Dinge wahr? Die redaktionseigene Kristallkugel zeigt uns da etwa schwer bewaffnete Jagdgesellschaften, die Münchens Kanalisation auf der Suche nach Mutanten durchstreifen. Echtzeitstrategen werden ihre Zeit ganz echt damit verbringen, neue Taktiken im Kampf gegen geklonte Riesentomaten und andere Fehlzüchtungen zu entwickeln. Und SIMulanten benötigen fortan vielleicht keinen PC mehr, um selbst Monster zu züchten: „Das kleine Genlabor" löst die Lego-Technik im Spielwarenladen ab. Bis Computerviren auf Menschen übertragbar sind, dürfte es ebenfalls nur noch eine Frage der Zeit sein – BSE blieb schließlich auch nicht auf Rindviecher beschränkt. Und natürlich wird es mehr Arbeitslose denn je geben, weil eingebildete Chefs bereits jede Menge Klons von sich in Auftrag gegeben haben...

Noch ist es freilich nicht ganz so weit. Noch endet die mehr oder minder schöne neue Welt an den Rändern des Computermonitors. Und das ist auch ganz gut so, wie ich meine. Denn nicht alles, was am Bildschirm Spaß macht, ist auch in der Wirklichkeit wünschenswert – eine Erkenntnis, an der insbesondere die Jugendschützer seit Jahren zu knabbern haben. Ich für meinen Teil weiß jedenfalls, daß wir hier auch zukünftig gerne ein Spielemagazin machen würden, anstatt einer Postille für geklonte Kuriositäten. Das Thema bleibt also dieser Seite vorbehalten, mit den übrigen wünsche ich Ihnen jetzt wie immer viel Vergnügen!



Ihr Michael Labiner

DIGITAL GAGA

Ein kurzes Wort zu „Bazooka Sue": Daß Starbyte erst jetzt die Sau rausläßt, ist wirklich eine Schweinerei!

Unser Leser Marcus Kinscher hat die ultimative Ausschreibung für Intels ominöses Technologie-Kürzel MMX gefunden: „More Money eXtension". Als preiswerte Alternative soll bald der „Pentium Prol" ausgeliefert werden, ein taktloser Prozessor mit dem Hertz am falschen Fleck.

Ein anderer Leser ist indessen überzeugt, daß MMX nach ihm benannt wurde: „Marco Marzinkowski Extension". Die Lizenzgebühren an ihn machen den neuen Intel-Chip denn auch so teuer...

Der Lieblingsfilm schottischer Genforscher heißt ab sofort „Das Schweigen der Lämmer".

Die CeBIt ist so groß geworden, daß Hannover bald nicht mehr rein paßt.

Bill Gates ist nur deshalb so reich, weil wir am PC unser Geld zum Fenster rauswerfen.

PC Joker Inhalt

MORD IM ORIENTEXPRESS



Das neue Adventure aus der Myst-Factory: **The Last Express** **Seite 44**

HIGHLIGHTS VON DER MEGA-MESSE



CeBIT '97 HANNOVER

Neue 3D-Karten, Prozessoren und Online-Trends aus Hannover: **CeBIT '97** **Seite 16**

Hot Spot

Messen
CeBIT '97 . . . . . **16**
News **12**
Previews
Anstoß 2 . . . . . **22**
Beasts & Bumpkins 27
F-16 Fighting Falcon 34
F/A-18 Hornet 34
Formula Karts 30
Hardwar 26
Island of Dr. Moreau 28
Motor Mash 30
War, Inc. 24
Wet 32

Interviews

Broderbund (The Last Express) . . . 46
Delphine Software (Moto Racer) . . 69
Haiku Studios (Island of Dr. Moreau) . 28
New Generation Software (Wet: The Sexy Empire) 33
Novalogic (Comanche 3) 58

Lösungshilfen

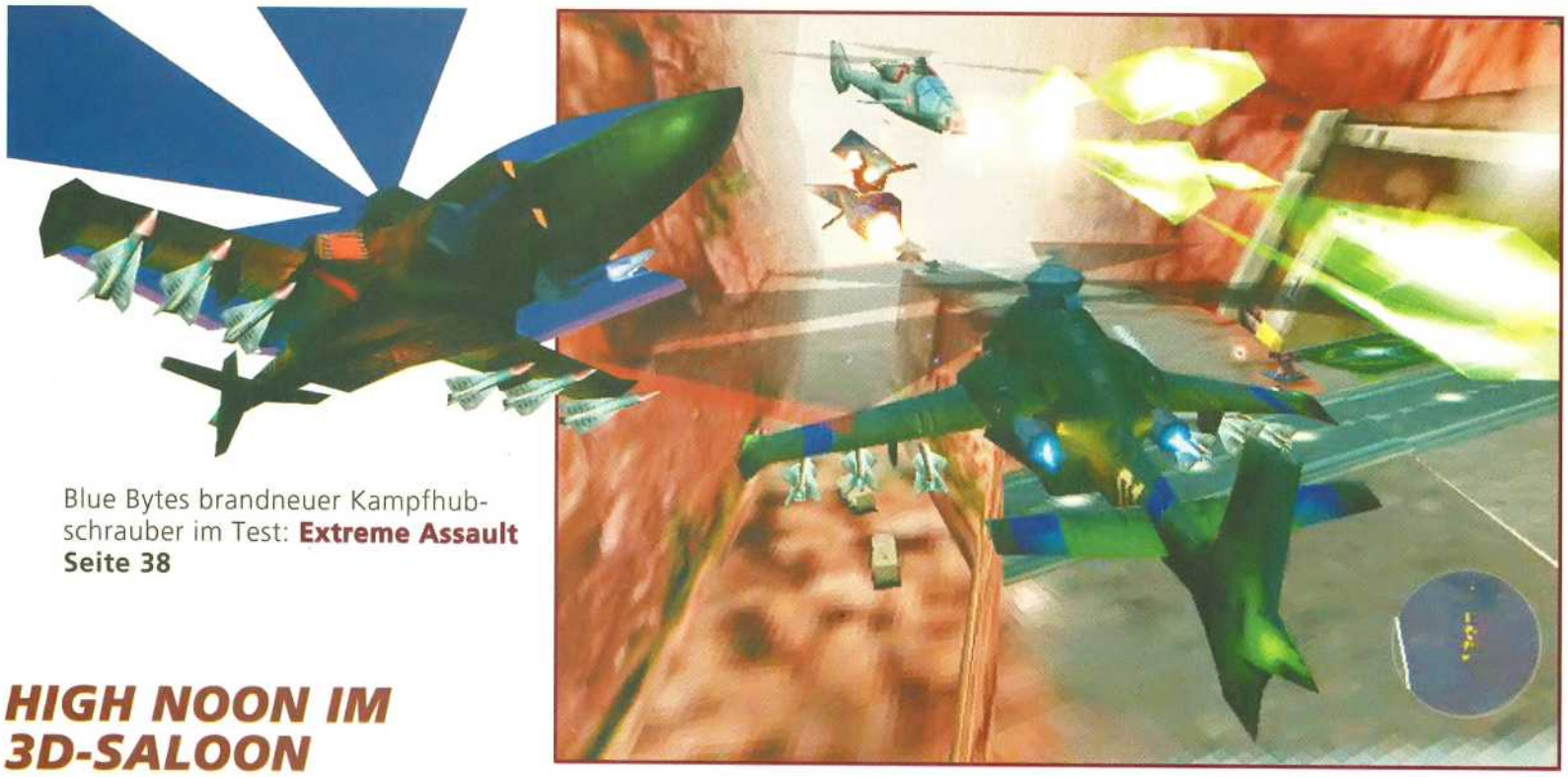
Komplettlösungen
Command & Conquer 2: Gegenangriff 108
The Last Express 114
Tips & Tricks
Blood & Magic 116
Command & Conquer 2: Gegenangriff 116
Crusader: No Regret 116
Death Rally 116
G-Nome 116
Heroes of Might & Magic 2 116
Jagged Alliance 2 116
Larry 7 116
Lost Vikings 2 117
Master of Orion 2 117
NBA Live 97 117
Outlaws 117
Pod 117
Scorched Planet 117
Redneck Rampage 117
Theme Hospital 117
War Wind 117
Winzer Deluxe 117

Online Guide

Fan-Sites
C & C Hacker's Page 104
Command & Conquer Stuff 104
Crius.Net 106
Data Downlink 104
Deadly Games Mercenary Construction Center 105
Lock & Load 105
Mattias' NHL '97 Page 105
NHL-Newsgroups 105
Nico's Command & Conquer Homepage 104
Privateer Cargo Run Calculator . . 106
Red Alert Central 104
Red Alert Construction Yard 104
Red Alert Ultimate Maps Archive 104
Ser John's Privateer 2 Page 106
Temple of the Conquerer 104
The Darkening 106
The Darkening Commodity 106
The Darkening Page 106
The Neutral Zone 105
The War Room 104
Wild Card's Privateer 2 Page 106
Hersteller-Sites
CDV 100
Electronic Arts 100
Looking Glass Technologies 100
Pulse Entertainment 103
SirTech Software 103
Take 2 100
Online-Previews
Command & Conquer: Sole Survivor 95
Lands of Lore: Guardians of Destiny . 94
Reach for the Stars 94
Warlords III 94
Online-Spiele
Bomberman 99
Combat Machines 99
Dungeon of VRML 98
Javabowl 99
Shockwave Game Arena 98
Surf H2O 98
Spiele-Server
Engage 97
Mplayer 97
Kesmai/Aries Online 97
Total Entertainment Network 96

Titel in rot = Titelstory

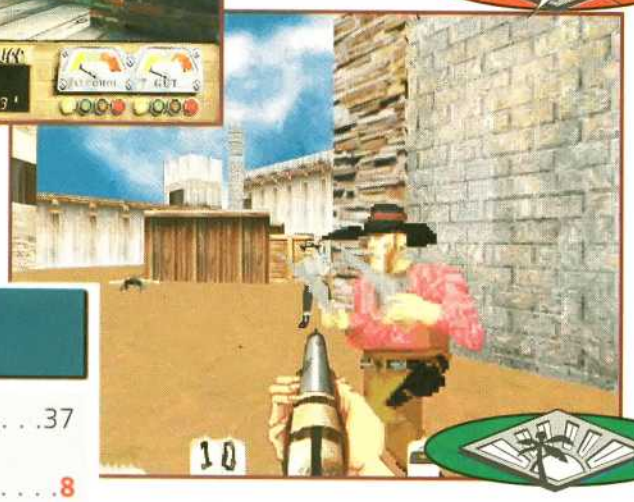
EIN HELIKOPTER AUF SCHLEICHFAHRT



Blue Bytes brandneuer Kampfhubschrauber im Test: **Extreme Assault**
Seite 38

HIGH NOON IM 3D-SALOON





Lucas Arts und Interplay im Duell: **Outlaws** vs. **Redneck Rampage**
Seite 52

Rubriken

Abo Service 37
Begleit-CD
First Samurai 8
Pinball World 9
Demos, Patches & Goodies 10
Charts 93
Comic 125
Editorial 3
Gewinner 130
Impressum 124
Inserenten 130
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 132
Kleinanzeigen 130
Leserbriefe 126
Lösungsindex 118
Terminplaner 119
Testindex 92
Update Service 90
Vorschau 134
Workshop
DOS-Spiele unter Win 95 . . . . **120**



Spieletests

ABENTEUER

Stadt der verfluchten Seelen 42
The Last Express **44**

ACTION

Bug Too! 60
Darklight Conflict 62
Helicops 89
Independence Day **50**
Iron & Blood 89
Lomax 80
Outlaws **52**
Redneck Rampage 52
Scarab 89
Three Dirty Dwarves 82
X-Men: Children of the Atom 66

GENRE-MIX

Interstate '76 . . . . . .**76**
Lost Vikings 2 64

SIMULATION

Comanche 3 . . . . . .**56**
Extreme Assault **38**

SPORT

Aaron vs. Ruth 88
Moto Racer **68**
Need for Speed II **72**
Test Drive: Off Road 78

STRATEGIE

Diamonds 3D 88
Enemy Nations 86
Imperium Galactica 84
Marble Drop 88

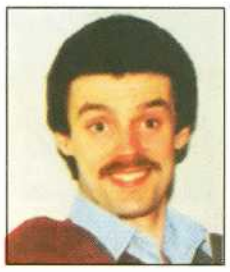
DEMOSKOPIE

Weil die Spiele auf unserer **Begleit-CD** oft ganz schön umfangreich sind, müssen wir mit dem verbleibenden Restplatz dann haushalten – was mit schöner Regelmäßigkeit zu Diskussionen darüber führt, ob nun **lieber mehr und kleinere oder weniger, aber große Demos** darauf untergebracht werden sollen. Wir haben die Streiterei jetzt satt und lassen Sie entscheiden: Postkärtchen genügt!

O-TON



„Das korrigieren wir noch. Da war unser Programmierer in Amsterdam, bevor er das machte…"
(Tim James von Krisalis zu den Schlangenlinien der Rasenmarkierungen bei der Vorführung des neuen Soccer-Games „UEFA Champions League")





„Ach, was. Früher waren sie bloß länger!"
(Michaels Kommentar, als ihn Rechtsanwalt Syndikus anläßlich des alten Fotos im letzten Editorial darauf aufmerksam machte, daß sein Haar einst auch etwas voller war)



Nicht druckreif
(Steffens Flüche, als er endlich Level 99 der Treasure-Hunter-Cave in „Lufia 2" erreicht hatte – sein seit Wochen mangels Speicheroption in diesem Bonusdungeon eingeschaltetes SNES „ belohnte" ihn nämlich mit Grafikfehlern und einem kampfunwilligen Endboß)

KORREKTOR ANSTELLE DES KORREKTORS

Hier eine Meldung unserer Korrektur: Im Test des Spiels „Isnogud" in der letzten Ausgabe tauchte der titelgebende Name des Comic-Großwesirs exakt zehnmal auf – und war davon in der Urversion des Textes bloß zweimal korrekt geschrieben. Beeindruckend dabei die **Vielfalt der legasthenischen Ausrutscher**; sie reichten von Isgonud über Isognud bis.hin zu Isoguk. Wir Redakteure sind gut in Highscores, nicht bei Buchstabierwettbewerben…



WAHL DER WAFFEN

Jede Mark in die Werbung? Die abgefahrensten Goodies zu neuen Spielen kommen traditionell von Acclaim. Okay, an grinsende Totenschädel aus Plastik oder wabbelige Alien-Eier in der Post haben wir uns inzwischen ja auch schon gewöhnt, doch unlängst schleppte der Briefträger die bisherigen Höhepunkte dieser Entwicklung bei uns an: Anläßlich der neuen AD&D-Versoftung **Iron & Blood** erreichten uns ein Breitschwert und eine Streitaxt im King-Size-Format!



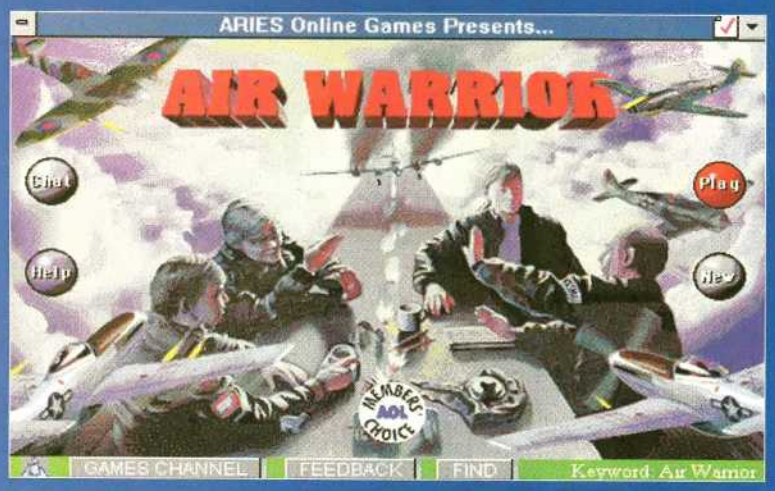
VERBESSERUNGEN

Im Bestreben um stetige Verbesserung unserer Produkte möchten wir Sie zunächst auf den **Online-Guide im neuen Design** hinweisen. Diese Seiten im Heft waren bisher ja sehr übersichtlich und sind es auch geblieben. Bloß, daß es jetzt auch noch eine Freude ist, sie anzusehen! Nicht minder interessant sind die **Neuheiten auf unserer Homepage**. So informieren wir Sie unter der Web-Adresse **http://www.cinetic.de/joker** ab sofort unverzüglich nach Redaktionsschluß über die Tests und Previews in der kommenden Ausgabe. Auch die Konsolen-Ecke ist zwischenzeitlich fertig: Es warten interessante Spiele-Infos von jenseits des Tellerrandes Ihres PCs.





Games bei AOL.



Kennwort: Air Warrior

Jetzt gibt's Action online. Spiel weltweit gegen andere – z.B. MultiPlayer BattleTech oder Air Warrior. Hol Dir die besten Tips bei „Lenhardts Spiele-check". Am besten jetzt testen.

AOL + Internet GRATIS!

10 Freistunden und 30 Tage ohne Grundgebühr*, Internet und eMail inklusive.

Gratis-Software auf der Heft-CD-ROM

STARTE AOL. JETZT!

Wichtig: Registriernummer und Paßwort auf der CD-Hülle beachten.

AOL-Startsoftware kostenlos bestellen unter: ✆ 0180-55 22 0
CH: ✆ 0848-80 10 13 • A: ✆ 01-5 85 84 85

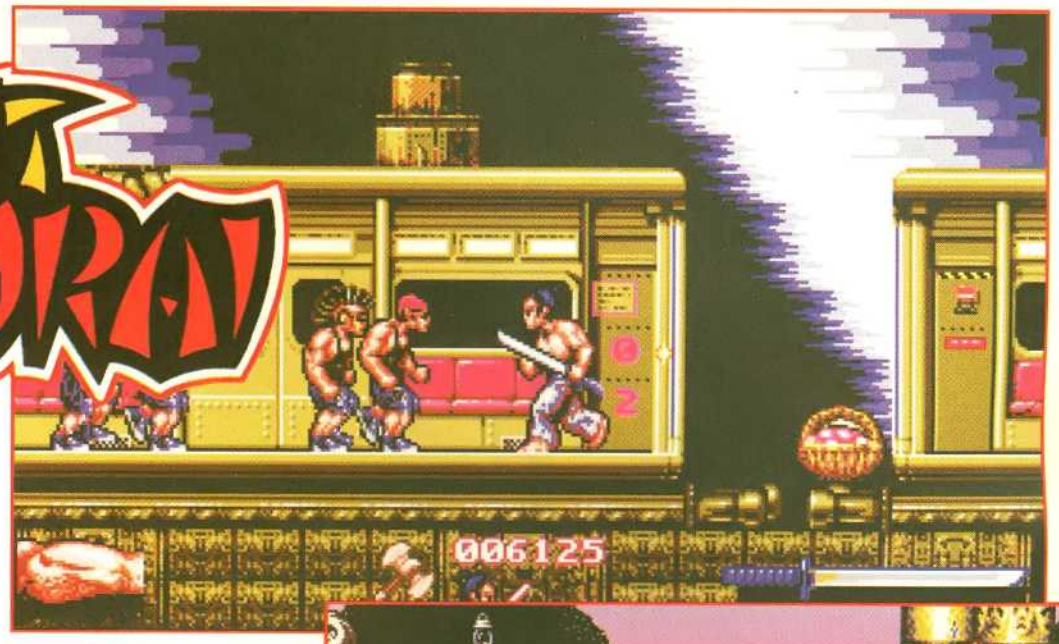
Das bessere Programm.

AOL, eMail: Interesse@aol.com, Internet: http://www.germany.aol.com

AOL
Alles OnLine!

* Sie zahlen nur Ihre Telefongebühren

FIRST SAMURAI



Action in der U-Bahn

Mit dem ersten Samurai kommt man in der Welt herum, ist der junge Fernost-Hüpfer doch auf Rachefeldzug gegen einen neuzeitlichen Dämon. So darf er sich durch grafisch abwechslungsreiche, weitläufige und teilweise sehr **komplexe Plattformwelten** schlagen, immer auf der Suche nach dem Ausgang sowie diversen Extrawaffen. Dabei wird der frankophile Asiate (das Spiel wurde von UBI Soft entwickelt) von einem hilfsbereiten Geist unterstützt, der sich an spielentscheidenden Stellen herbeizitieren läßt. Nähere Einzelheiten zu Spielverlauf und Steuerung enthält die **deutschsprachige Anleitung**, welche im CD-Hauptverzeichnis als Write-Dokument (manual.wri) und als einfaches Textfile (manual.txt) vorliegt.



Mit dem Glockensymbol wird der Geist zu Hilfe gerufen

INSTALLATION UND SPIELSTART

Die Installation ist denkbar simpel: Es genügt, auf das CD-Laufwerk (zumeist D:) zu wechseln und im Stammordner die Datei „go.bat" zu starten. Unter **Win 95** erscheint daraufhin ein Requester, welcher fragt, ob die Datei als Einzelanwendung unter **MS-DOS** ausgeführt werden soll. Bestätigen Sie dies mit einem Mausklick auf „Ja". Daraufhin werden Sie gebeten, den **Game Access Code** anzugeben. Tippen Sie die Zahl **49107635** ein, worauf das Installationsmenü geöffnet wird. Hier können sie nun Joysticks kalibrieren, eine **Soundoption wählen** und natürlich die benötigten Files auf Festplatte installieren. Um später das Spiel zu starten, wechseln Sie in den Zielordner (normalerweise C:\SAMURAI\) und rufen das File „samurai.com" auf. Ganz Ungeduldige können das Spiel auch mit den Dateien „samvga1.com" bis „samvga4.com" starten, wodurch sie automatisch in späteren Levels ihre Reise beginnen bzw. das Intro überspringen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	7552	2613	8450	1104	5700	2759	6158	6759	6587	4291	5722	9289	2863	6560	2239	9707
2	4312	6907	2024	9323	5311	1989	5651	6070	0848	6912	8710	3910	4798	0180	5627	3767
3	3387	9317	8659	4170	1543	0849	3277	1142	3812	6260	5152	1308	6264	4110	9020	6046
4	1456	9064	4625	5191	7240	6724	8682	4496	9091	4896	7558	9153	8665	5439	9425	1421
5	0804	3548	7151	4613	6263	6444	6823	4414	8642	9652	8370	5478	5249	0735	4482	8819
6	0999	7708	0178	8754	6089	4232	9937	7682	2545	7977	2724	1699	4686	8936	7287	3589
7	7660	9064	6697	8366	0897	4330	6090	6122	0515	9649	8044	5152	5238	4807	1095	6177
8	8840	7224	8879	9532	0884	8112	5459	0377	9095	5325	0465	2297	7138	6114	1633	3573
9	5087	8573	5780	7441	1579	6363	0617	4719	9439	2546	5266	3337	7671	3722	4364	0705
10	1229	0079	0246	2577	7235	2726	5481	4991	3239	9760	6073	0121	0856	8005	0125	7804
11	0483	7867	3069	4776	4308	8785	7373	6430	9328	8398	1937	1869	8205	8583	3206	5454
12	7879	8152	5487	3198	1824	2179	8789	3190	4593	5516	0985	9394	5022	1577	7597	6267
13	4886	6775	7660	6675	5705	2407	0212	1515	5062	9308	9823	5405	0882	5814	7135	4464
14	0069	2453	2233	4686	6735	9372	4805	2672	8648	1484	9856	2573	7981	0622	4422	7889
15	3320	9250	1463	6045	9268	5707	1569	4258	8401	7341	6949	2306	6404	9845	4544	4215
16	8911	8318	6425	4537	3673	3639	0962	3285	0046	2147	2310	8443	6117	7777	4758	8121
17	0890	2571	5046	8191	5849	1637	0581	5077	9724	4749	9939	1191	1661	5303	5459	3281
18	9134	5225	9779	3703	9205	8435	6994	8919	3431	6528	7630	2310	2195	5283	2735	3165
19	4969	0500	9493	8156	8888	3191	3332	0619	2923	1701	9177	8525	9719	3882	7441	0137
20	0816	9770	8808	7240	5525	1626	1447	0595	8868	8463	8441	9829	5388	2282	0259	4856
21	8426	2967	2925	4268	6378	6046	2724	0676	4386	7038	4819	3800	5277	2440	4528	2927
22	8045	4913	5288	5317	0117	5338	3180	0996	6092	0583	7625	4894	2381	8073	1466	2249
23	0939	7300	3686	5905	5400	9962	4581	6898	1112	5825	4884	0425	5181	4701	1704	0202
24	7596	3755	9171	2026	3576	3468	5748	1202	7951	7895	0172	1283	9207	1828	7412	1409
25	9872	0549	6559	2336	2987	7632	5283	7715	3963	8967	1943	4779	4657	7099	5847	2046
26	4418	8366	6338	0669	9490	1157	7268	2488	8569	3102	1694	6746	9601	3149	7902	8330
27	7384	2727	9056	3555	3748	8692	8071	7778	2899	2891	4103	1327	7052	0295	5442	3505
28	8604	9979	8708	6288	7416	4530	5606	0128	5057	4604	5844	2706	7279	7398	4545	5720
29	9043	5996	9376	9170	2884	3584	9820	8280	5132	8410	6683	3023	4014	7341	5248	4506
30	8868	8258	9022	2628	5601	6063	4853	9863	4233	8740	0952	3761	2588	1072	1655	0347
31	2143	9751	3130	2095	8710	7736	6103	4454	4666	9678	1014	1213	2125	4554	0787	8437
32	8834	0495	1901	1470	5050	5248	2802	9069	8421	3470	2531	8440	5062	6606	8554	4481
33	2938	4329	1423	5991	7921	8188	4048	3884	3964	2901	0728	8028	3462	6386	5505	7191
34	5525	4238	1319	5163	1557	3526	9462	8888	8718	4357	8995	7237	0519	0467	8036	0350
35	6990	8354	0042	5217	1120	2418	7621	5235	3012	0963	7005	1495	7033	6751	8470	8893
36	0012	5263	7394	5050	0507	0201	9483	9464	0361	3739	8780	5403	8222	7864	2237	7036
37	7660	7996	4588	2132	2847	5131	0722	7922	7019	1335	8770	3373	8872	1217	4416	9112
38	0376	7360	5402	3387	2179	5820	0887	8399	0759	7712	8474	3729	4482	0130	2403	7938
39	1689	2866	9091	6692	8832	1256	7132	9875	6048	1949	3238	9702	7884	6302	1421	4203
40	9716	4909	8648	1026	6410	4969	1670	5585	6621	7530	7841	1044	2286	5848	9790	5290

DIE ZUGANGSCODES

Nach dem ersten absolvierten Abschnitt erfolgt eine Codeabfrage, die mit Hilfe der nebenstehenden Tabelle beantwortet werden muß.



An Abwechslung herrscht bei 21st Centurys Flippertour wahrlich kein Mangel: Satte **zehn Tische und neun Bonusspielflächen**, die allesamt durch teils spielbare Reisesequenzen untereinander verbunden sind, versprechen lang anhaltenden Spielspaß rund um Paddles, Bumper, Rampen und Silberbälle. Das Spiel wurde übrigens **erst letztes Jahr zum Vollpreis veröffentlicht!**

HANDBUCH UND INSTALLATION

Das **deutschsprachige Handbuch** findet sich unter dem Filenamen „worldman.rtf" im Ordner „Manual" auf der CD und läßt sich mit dem WordPad unter Windows öffnen. Installation und Spiel müssen unter DOS ablaufen. Dazu bricht man bei „Win 95"-Rechnern am besten den Bootvorgang des Rechners nach dem Einschalten mit der F8-Taste ab und geht vom anschließend erscheinenden Win 95 Start-Menü direkt auf die DOS-Ebene. Sind sämtliche benötigten Treiber (CD-ROM-Laufwerk, Maus, Soundkarte, Tastatur) in den Startdateien eingetragen, wechselt man auf das CD-ROM-Laufwerk, tippt den Befehl PINWINST ein, bestätigt durch Druck der RETURN-Taste und befolgt anschließend die Bildschirmanweisungen. Zu beachten ist, daß das Programm rund 560 kByte Grundspeicher sowie mindestens 4 MB EMS-Speicher benötigt. Am einfachsten lassen sich diese Voraussetzungen (falls vorhanden) mit dem MEMMAKER schaffen. Sollte sich in Ihrem Rechner eine Tseng ET 4000/W32-Grafikkarte oder eine mit S3 Vision 968 Chipsatz befinden, kann es im Spiel zu Grafikfehlern kommen. In erstem Fall verwenden Sie bitte den Tseng-Patch gemäß den Anweisungen des Files „Readme.bat". Die Dateien befinden sich im Hauptverzeichnis der CD. Bei Verwendung des S3-Chipsatzes muß das File „pwpcgame.exe" im Zielverzeichnis der Installation (normalerweise „c:\21stcent\pworld") mit seinem Namensvetter aus dem Ordner „Patches" auf der CD überschrieben werden.



Einer der ausgeflippten Flipper

PC-Upgrades 198.-
zzgl. Prozessor
mit Mainboard + CPU-Lüfter + Jumperung + Probelauf + Anleitung
Pentium / AMD / Cyrix: 512kB
Pentium MMX: 256kB
- so wird Ihr „Alter" wieder neu!

Komplett-Systeme
Alle PC-Preise zzgl. Prozessor!
Tower - 256kB PB - PCI
8MB RAM - 1,2GB HDD - FDD 798.-
IDE - 16MB EDO - 1,6GB HDD + 10xCD-ROM - Sound 1.198.-
SCSI - 32MB DIMM - 2GB HDD + 12xCD-ROM - Soundblaster

Prozessoren
Pentium 133 298.-
166 598.-
200 948.-
Pentium MMX 166 798.-
200 1.198.-
AMD 5K86 100 128.-
133 178.-
166 298.-
Cyrix / 6x86 178.-
120+ 198.-
150+ 248.-
166+ 448.-

RAM
PS2 / EDO 60 ns
DIMM 60/12 ns
immer zum niedrigsten Tagespreis!
Gründliche Beratung
+ 10 Tage Rückgaberecht
+ 6 Monate Garantie
+ kulanter Service
= Ihre Sicherheit!

Mainboards
Pentium
256 kB IDE PCI ab 198.-
Shuttle ab 198.-
Chaintech ab 228.-
Soyo ab 228.-
Gigabyte ab 228.-
Asus ab 248.-
Intel ab 298.-
ATX ab 298.-
512kB PB-Cache + 38.-

Grafikkarten
PCI 1MB ab 48.-
2MB ab 78.-
3D 2MB ab 98.-
Matrox Mystique ab 198.-
Miro Crystal 3D ab 128.-
Elsa Victory 3D ab 188.-
3D-Blaster 4MB ab 348.-
Apocalypse ab 348.-
Diamond Monster ab 398.-

CD-ROM ab 158.-
IDE 8x ab 168.-
12x ab 188.-
16x ab 228.-
SCSI ab 278.-
CD-**Writer** ab 698.-
Yamaha / Teac ab 1.098.-
IDE / parallel ab 1.098.-
10 Rohlinge ab 98.-

Festplatten
IDE 1,2 GB ab 328.-
1,6 GB ab 398.-
2,1 GB ab 448.-
2,5 GB ab 498.-
3,1 GB ab 548.-
4,0 GB ab 598.-
SCSI ab 448.-
Zip, Streamer, Wechselplatten a. A.

Soundkarten
16bit ab 48.-
Soundblaster ab 118.-
S-Blaster 64 AWE ab 298.-
TV / Video ab 198.-

SCSI-Controller ab 98.-
Lautsprecher ab 38.-
Gehäuse ab 98.-
Modems ab 98.-
Floppy-Laufwerke ab 38.-
Netzwerkkarten ab 48.-
Lieferzeit meist
nur 2-4 Tage!

Monitore ab 398.-
17" ab 848.-
Drucker ab 298.-
Color ab 328.-
Laser ab 598.-
Scanner EZ ab 228.-

CompuStore
Gratis-Preisliste, Beratung, Bestellung, Service: Tel 088 07 310 Mo-Sa 8-20h
CompuStore 86911 Diessen Fax 0 88 07 89 53 Alle Angebote lt. unseren AGB zzgl. NN-Versand

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

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

3 Skulls und Ace Ventura
7th Guest/ 11th Hour
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber
Anvil of Dawn
Azrael's Tear
Bad Mojo
Baphomets Fluch
Bazooka Sue/ Time Paradox
Bermuda Syndrom
Biing! (PC & AM) (19,95)
Bioforge
Blazing Dragons
Bud Tucker i. Double Trouble
Casper
Chronicles of the Sword
Clandestiny
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
Cyberia 1+2 & Wetlands
Down in the Dumps
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 und 2
DSA 1, 2 oder 3 (je 24,80)
Dungeon Master 1+2 (je)
Elder Scrolls: Daggerfall
Fable
Fade to Black
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2 (je)
Gene Machine
Golden Gate Killer
Indiana Jones 3 und 4
Jagged Alliance 1 oder 2
Jewels of Oracle
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field (in Planung)
King's Quest 1 bis 7 (je)
Kingdom O'Magic
Knights of Xentar
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Leisure Suit Larry 1 - 7 (je)
Lighthouse
Little Big Adventure
Maniac Mansion 1 und 2
Monkey Island 1 und 2
Mummy-Tomb of the Pharao
Myst, Noctropolis, Lost Eden
Neverhood, The
Normality
Orion Burger
Pandora Akte
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Privateer und Rebel Assault
Puppen, Perlen & Pistolen
Quest for Glory 1 bis 4 (SH)
Ravenloft 1+2 & Menzober.
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Volligas
Secrets of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 6 (je)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Syndicate Wars
Thunderscape
Time Commando
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Tomb Raider
Toonstruck
Touché - 5. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Warcraft 1 und 2 (SH)
W2 - Beyond the Dark Portal
Warhammer
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Zork: Nemesis
"Z"

SH=Sammelheft

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

! Ständig Neuheiten !

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314



Wir führen über 400 Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM

Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

Sie finden uns auch im Internet
http://www.vo.lu/Hint-Shop

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

Demos, Patches und Goodies

DIE JOKER-MENÜOBER-FLÄCHE



Unter **Win 95** und **Windows 3.1** lassen sich die meisten Demos sehr 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 im Hauptordner befindliche Datei „win3inst.exe" starten.

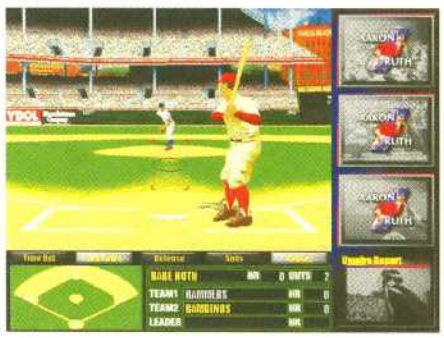
3D ULTRA MINIGOLF



Die Probierversion von Sierras niedlicher Minigolfsimulation ist **für bis zu vier Spieler** geeignet. Diese dürfen schon mal **in drei** ebenso unterschiedlichen wie originellen **Landschaften** unter Zuhilfenahme von Maus, Tastatur oder Joystick den Schläger schwingen.

SYSTEM: 486 DX/2 mit 16 MB RAM, 32 MB auf der HD und Win 95/Windows 3.1

AARON VS. RUTH



Die Baseballsim von Mindscape läuft nur unter Win 95 und benötigt „DirectX 3.0", das Bestandteil des Demos von „Theme Hospital" ist und mit dessen Installation automatisch vorliegt. In dieser Demoversion müssen durch besonders akkurate Schläge möglichst viele Homeruns erreicht bzw. durch wohlplazierte Würfe verhindert werden.

SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, 10 MB auf der HD und Win 95



DARK COLONY

Von Gametek kommt bald ein fulminantes Echtzeit-Strategical, von dem man sich hier schon mal einen ersten Eindruck verschaffen kann. Dazu werden einfach direkt auf der Joker-Menüoberfläche die beiden (unter Win 95 lauffähigen) AVI-Filmchen gestartet.

SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM und Win 95

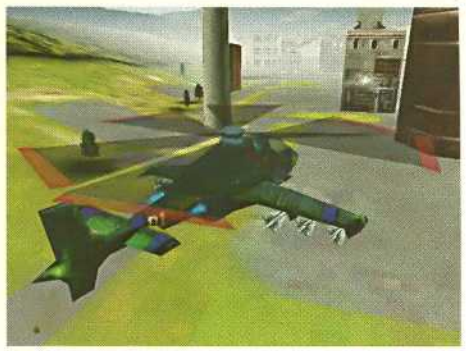


ENEMY NATIONS

Das futuristische Space-Strategical der Windward Studios erinnert ein wenig an „Outpost" von Sierra und wurde für diese Ausgabe getestet. Damit Sie sich selbst ein Bild machen können, warten hier die ersten **fünf Szenarien** – per Modem, Direktverbindung oder Netzwerk auch **für beliebig viele Multiplayer geeignet**.

SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, 30 MB auf der HD und Win 95/Windows 3.1

EXTREME ASSAULT



In der komplett deutschen Demoversion von Blue Bytes brandaktueller Helisim kann man per Joystick, Tastatur oder Maus **die beiden ersten Operationsgebiete** abrödeln. Der Start unter Win 95 erfolgt direkt über die Joker-Menüoberfläche, während man als DOS-Anwender in den CD-Ordner „Demos\Assault" wechselt und dort die Datei „install.bat" startet. Bei Grafikproblemen oder langsameren Rechnern sollte man per F5-Taste die niedrigere Bildschirmauflösung wählen.

SYSTEM: 486 DX/4 mit 16 MB RAM, 34 MB auf der HD und Win 95/DOS

FIFA SOCCER MANAGER



Acht Spieltage des kommenden Fußballmanagers von Electronic Arts lassen sich mit diesem Demo absolvieren. Für den reibungslosen Betrieb sind zumindest ein Quadrospeed-CD-Laufwerk sowie zusätzliche 20 MB an freiem Festplattenspeicherplatz erforderlich.

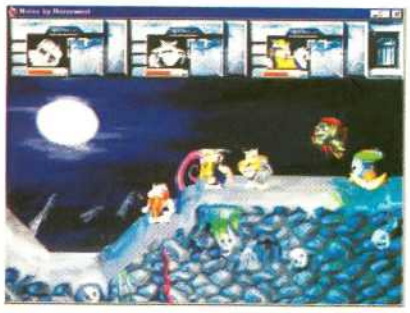
SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, 13 MB – 48 MB auf der HD und Win 95

KICK OFF 97



In der deutschen Demoversion zur Fußballsim von Anco/Maxis können **ein oder zwei Spieler eine komplette Halbzeit** absolvieren. Zur Installation unter Win 95 oder DOS wechselt man in den CD-Ordner „Ko97demo" und startet dort die Datei „install.exe".

SYSTEM: P75 mit 8 MB RAM (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95), 46 MB bis 124 MB auf der HD und Win 95/DOS



LOST VIKINGS II

Der tüftelige Plattformer von Interplay beschäftigt **bis zu zwei Spieler** und liegt hier sowohl in einer DOS- als auch in einer Win 95-Variante mit jeweils **drei Levels** vor. DOS-Anwender wechseln in den CD-Ordner „Demos\Vikidos", kopieren die Datei „nrsedos.zip" in einen beliebigen Festplattenordner und entpacken sie gemäß den Anweisungen unter „Entpacken gezippter Dateien". Das für den Betrieb der Win 95-Version benötigte „DirectX 3.0" ist Bestandteil des „Theme Hospital"-Demos und befindet sich nach dessen Installation automatisch auf der Festplatte.

SYSTEM: 486 DX/2 mit 8 MB RAM, 23 MB auf der HD und Win 95/DOS

MDK



Interplays viel gelobte 3D-Action steht auf unserer Begleit-CD sowohl in einer DOS- als auch in einer Win 95-Variante bereit: **Ballern Sie sich durch einen repräsentativen Querschnitt der Szenarien und Feinde!** Zur Installation der Fensterversion wechselt man in den CD-Ordner „Demos\mdk" und startet dort die Datei „mdkdem95.exe" – das zusätzlich benötigte „DirectX 3.0" ist Bestandteil des Demos von „Theme Hospital" und liegt bei dessen Installation automatisch vor. DOS-Anwender starten im selben Ordner die Datei „mdkdemo".

SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, 14 MB auf der HD und Win 95/DOS



THEME HOSPITAL

In Bullfrogs PC-Hospital wird **komplett deutsch** gesprochen, wenn es hier darum geht, **binnen eines Sim-Jahres 20 Patienten zu heilen.** Der Spielstart unter Win 95 erfolgt direkt über das Joker-Installationsmenü, DOS-Benutzer wechseln in den CD-Ordner „Hospital" und starten dort die Datei „install.exe".

SYSTEM: 486 DX/2 mit 8 MB RAM, 30 MB auf der HD und Win 95/DOS



YODA STORIES

Nach den „Indiana Jones Desktop Adventures" ist dies ein weiteres Actionabenteuer aus dem Hause Lucas Arts. Es möge die Macht mit Ihnen sein, wenn Sie hier **als Luke Skywalker eine imperiale Waffenfabrik einäschern**. Die bereits angekündigte deutsche Version will Softgold übrigens zum Budgettarif feilbieten.

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

AKTUELLE PATCHES

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

Admiral Sea Battles
Air Warrior II
Bundesliga Manager 97 (Version 1.35)
Daggerfall
Discworld II
Links LS
Master of Orion II (Version 1.3)
Phantasmagoria 2 (DOS-Version)
Risiko (Multiplayer-Option)
Scorched Planet (englische, US- und deutsche Version)

ENTPACKEN GEZIPPTER DATEIEN

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



AOL-Zugangssoftware: Lernen Sie den weltgrößten Online-Dienst gratis kennen



Coole Screensaver von links nach rechts: Wet, Sim City 2000 und Pyst

GOODIES

Zur bequemen Direktinstallation über die Joker-Menüoberfläche haben wir der Begleit-CD noch ein paar Schmankerl beigepackt. Zum einen wären das originelle **Bildschirmschoner** (für Windows) zu CDVs erotischer Wirtschaftssim „Wet", der Maxis-Metropole „Sim City 2000" sowie „Pyst", Sierras Persiflage auf den Broderbund-Bestseller „Myst". Für Surfer gibt es einen **AOL-Probeaccount mit 10 Freistunden**; das zugehörige Paßwort befindet sich auf der Rückseite der CD-Schutzhülle. Fußballmanager dürfen sich darüber hinaus auf die Sharewareversion eines **Spielereditors für „Teamchef"** von MFN Software freuen. Und wer über die europäische Win 95-Version SR 2 verfügt, bekommt last but not least ein Update seiner „io.sys", um demnächst weniger Speicherprobleme mit DOS-Progis zu haben.

HOT SPOT News

HOCHZEIT IN AVENTURIEN



Der deutsche Rollenspielspezialist **Attic** („Das Schwarze Auge") verliert zum 1. Juni ein prominentes Mitglied seiner Führungsriege: Der Firmengründer und Mitinhaber **Guido Henkel** wandelt auf Freiersfüßen und **zieht zwecks Hochzeit in die Vereinigten Staaten um**. Die neuen, alten Chefs Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma bedauern diese Entscheidung und wollen durch Neueinstellungen den reibungslosen Fortgang der Geschäfte gewährleisten. Tja, das wollen wir doch auch hoffen, denn schließlich steht da noch eine weitere DSA-Versoftung im Raume, welche dann im Süden Aventuriens handeln soll.

Attic-Gründer und DSA-Versofter Guido Henkel heiratet nach Amerika

ALLES IM GRIFF



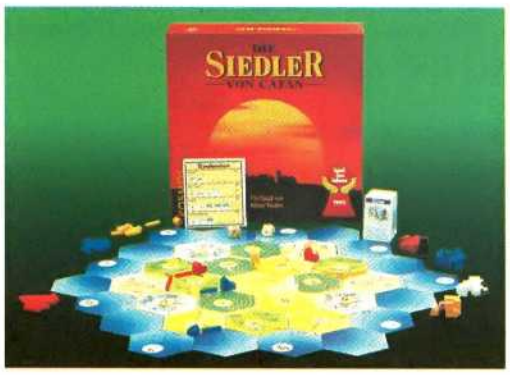
Dieser Tage kommen einige neue Peripheriegeräte auf den Markt: Da wäre zunächst einmal der **Boeder P9 Techno Edition Joystick**, dessen Autofeuer vollautomatisch mit der jeweils optimalen Schußfrequenz arbeitet. Die Entlastung für den Ballerfinger schlägt mit moderaten 39,– DM zu Buche. Insbesondere für Fensterzocker interessant, da mit Win 95-Treibern ausgestattet, ist das **SV 234 PC Powerpad Pro** von Jöllenbeck zum Preis von 49,– DM. Und drittens konnte uns Jöllenbecks **SV 860 SL** Subwoofer-Lautsprechersystem nicht zuletzt wegen seines tiefen Bass... äh, Preises von 149,– DM überzeugen.

NEUES AUS DEM IONEN-STURM

Die von John Romero und Tom Hall, zwei ehemaligen Mitarbeitern von id-Software, gegründete Company Ion Storm, hat ihr erstes Arbeitsprogramm vorgelegt. Demnach soll bis Ende dieses Jahres das 3D-Actionadventure **Daikatana** fertig sein, das Rollenspiel **Anachronox** und ein noch namenloses Echtzeitstrategical werden dann für 1998 anvisiert. Die Genrebezeichnungen sollten hier allerdings noch als vorläufig betrachtet werden, denn Ion Storm hat sich ja der Idee verschrieben, vor allem genreübergreifende Konzepte zu verwirklichen.

DER KREATIVE MASTER

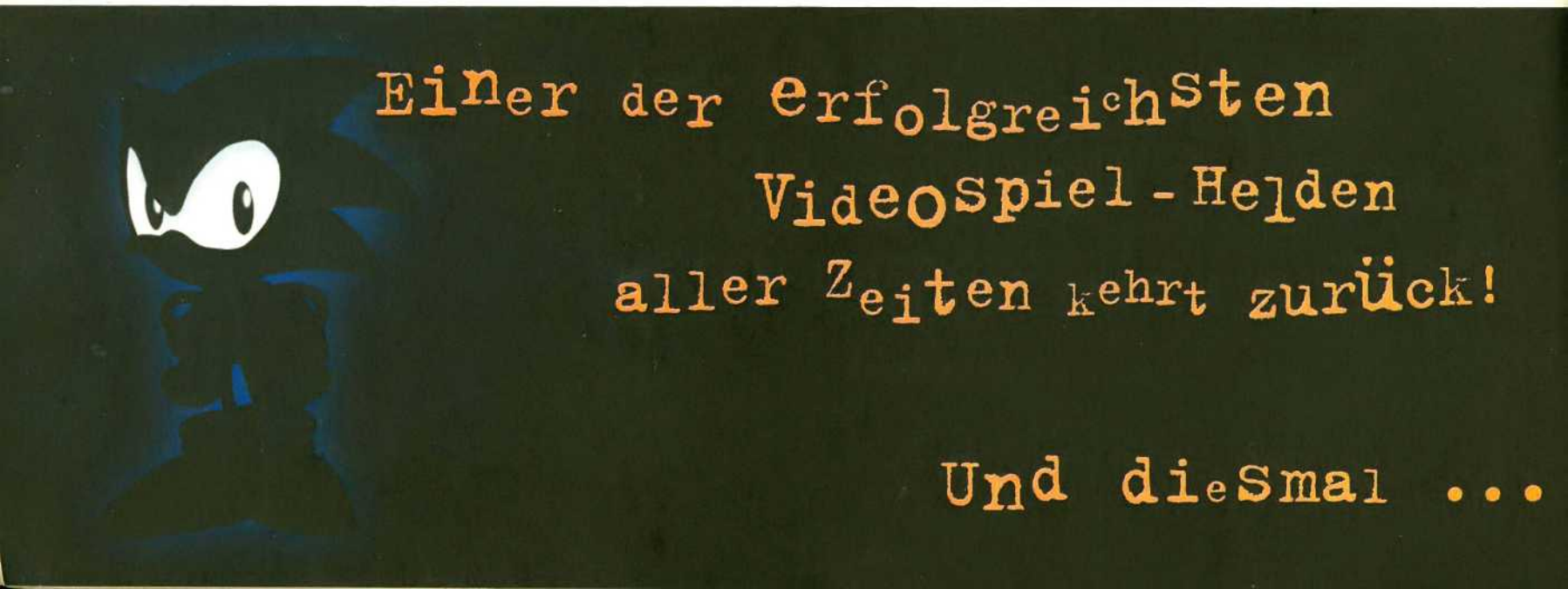
Steve Barcia, der Vater solch meisterlicher Klassiker wie „Master of Magic" und „Master of Orion" ist die Treppe hinaufgefallen und ab sofort „Worldwide Creative Director" bei Spectrum Holobyte – wir gratulieren!



Das Spiel des Jahres 1995 kommt auf den PC: Klaus Teubers „Siedler von Catan"

CATAN AM PC

Die Siedler von Catan, Klaus Teubers (Brett-) Spiel des Jahres 1995, hat sich allein in Deutschland 700.000mal verkauft – jetzt **wird** es von 7th Level und United Soft Media **für den PC konvertiert**. Diese Nachricht ist umso erfreulicher, als auch eine Internet-Option für Multiplayer eingebaut werden soll. Schade bloß, daß die Umsetzung dieses wirklich feinen Games keinesfalls vor dem Jahresende fertiggestellt sein wird.



DER PROFI-ZWILLING



Im Juli präsentiert Alfa Data den großen Vetter seines multifunktionellen Mehrspieleradapters, den **Alfa Twin Pro**. Wieder werden sich zwei Joypads bzw. -sticks pro Adapter anschließen lassen, zudem können nun mehrere Twins hintereinandergehängt werden, so daß bis zu vier Spieler zum Zuge kommen. Dank ihres Keyboard-Anschlusses fungieren die 69,– DM teuren Erweiterungen auch als Programmierstation: Es lassen sich beliebige Tastenkombinationen auf jedem einzelnen Button der angehängten Geräte einspeichern.
Bereits im Handel erhältlich ist das **AlfaBat**-Pad, welches in drei Versionen verfügbar ist: Das Grundmodell bietet für 39,– DM sechs Feuerknöpfe und zwei Dauerfeuertasten, während die 59,– Mark teure **Plus**-Version acht verschiedene Buttons mit regelbarem Turbo- und Autofeuer aufweist. Nachgerade genial ist das **AlfaBat-Pro** mit Keyboard-Anschluß. Für 89,– DM kann das Spitzenmodell der Reihe sich zusätzlich noch vier Sets zu je zwei Tastenkombinationen merken, welche zusammen mit dem jeweiligen Timing abgespeichert werden. Alle drei Versionen sind mit abnehmbaren Saugnäpfen und Ministick für stationäre Anwendung und Feinsteuerung ausgerüstet.

DIE GRABRÄUBERIN KEHRT ZURÜCK

Eidos strickt zur Zeit am zweiten Abenteuer um Lara Croft. Als **Tomb Raider 2** wird der weibliche Indy ab November u.a. die Chinesische Mauer, ein Schiffswrack sowie eine venezianische Villa erkunden. Dabei darf das Mädel dann im hautengen Taucheranzug unter Wasser kämpfen oder sich an Seilen hochhangeln. Neben dem erweiterten Bewegungsrepertoire soll es mehr und umfangreichere Landschaften geben; voraussichtlich wird zudem ein **Multiplayer-Modus** implementiert.



HIER KOMMT KURT



Shinys 3D-Actionhammer **„MDK" steht nun endlich in den Händlerregalen**. Neben dem etwas verschärften Zeitlimit wird entgegen der Anleitung automatisch nach Beendigung eines Levels gespeichert – ein Patch soll demnächst auch beliebige Savestände ermöglichen. Die fertige 3Dfx-Version befindet sich momentan in der Testphase. An einer Direct3D-Fassung wird zur Zeit noch ebenso gearbeitet wie an der Multiplayer-Variante. Entsprechende Demos und Patches finden sich im Internet unter der Hersteller-URL **http://www.shiny.com**.

AMIGA BEI GATEWAY 2000

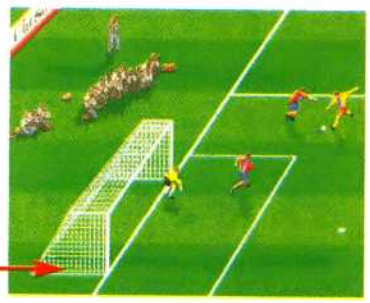
Gateway 2000, einer der weltweit größten PC-Direktanbieter, erwirbt die Vermögenswerte der Amiga Technologies GmbH aus der Konkursmasse von Escom. Die Firma soll unter dem neuen Namen **Amiga International** selbständig agieren, ihr Leiter bleibt Petro Tyschtschenko.

GATEWAY 2000

AMIGA®

UNION UBI VS. KICKERS KRISALIS

Während die Fußballprofis hierzulande in die wohlverdiente Sommerpause gehen, betreten in unserer kommenden Ausgabe zwei neue Soccer-Sims zum spannenden Vergleichsmatch den Digi-Rasen. Dann wird sich zeigen, ob UBI Softs optionsreiches 2D-Team **Sean Dundee World Club Football** oder die lizensierten Ledertreter aus Krisalis' **UEFA Champions League 1996/97** den Platz als Sieger verlassen.





BLADE RUNNER KEHRT ZURÜCK

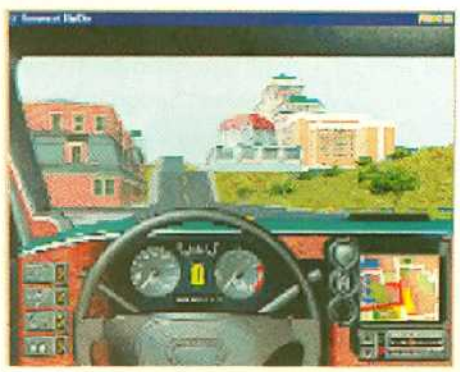
Bereits Ende 1995 flatterte uns eine Pressemitteilung von Westwood ins Haus, wonach ein **Actionadventure zu Ridley Scotts stilbildendem SF-Film „Blade Runner"** geplant sei. Wenig später wurde der düstere No-Future-Krimi um entfleuchte und höchst gefährliche Androiden dann im Zuge des überwältigenden Erfolgs von „Command & Conquer" auf Eis gelegt. Inzwischen allerdings hat man doch mit der Programmierung begonnen; im Lauf des nächsten Jahres soll das Spiel fertig werden.



Bald auch ein PC-Ordnungshüter: Harrison Ford als Androidenjäger Deckard

DIE STRASSEN VON SIM FRANCISCO

Nach „Sim Copter" will Maxis seine simulierten Städte ein weiteres Mal ins Leben rufen, diesmal aus der Asphaltperspektive: **The Streets of Sim City** soll die neue Benzinkutschen-Software heißen. Für die Grafik wird die in etlichen Punkten verbesserte 3D-Engine des Heli-Vorfliegers verantwortlich zeichnen, für den Spielspaß eine Reihe von Modi. So ist neben diversen Renn- und Kuriermissionen auch eine sogenannte „Sonntagsfahrer-Option" geplant, die anforderungsfreies Fahrvergnügen verspricht.





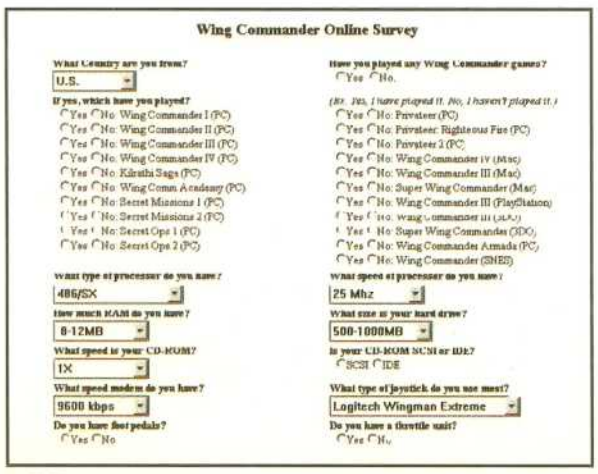
DIE MAGISCHE FÜNF

Seit Ende März ist die fünfte Edition des sensationell erfolgreichen Sammelkartenspiels **Magic: The Gathering** auf dem Markt. Sie umfaßt insgesamt 449 Karten und unterscheidet sich regeltechnisch ein wenig von der vorherigen Edition – praktisch basiert sie diesbezüglich auf der aktuellen Erweiterung „Trugbilder". Ansonsten wurden natürlich in bekannter Manier etliche ältere Zaubersprüche durch solche aus jüngeren Erweiterungen ersetzt, auch gibt es viele neue Grafiken zu bewundern. Fragt sich nur noch, wann MicroProse reagiert und wir die neuen Karten (als Datadisk) auch in deren aktueller PC-Umsetzung bewundern dürfen.

SSI-IMPERIALISMUS

Nachdem Interactive Magic mit der Wirtschaftssimulation „Capitalism" bereits dem Kapitalismus ein spielbares Denkmal setzte, war der versoftete Imperialismus wohl nur noch eine Frage der Zeit. Im Spätsommer soll es soweit sein: **Imperialism** von SSI wird sich mit Strategie und Ressourcen-Management auf einer erdähnlichen, quasi im 19. Jahrhundert steckengebliebenen Welt beschäftigen. Im Vergleich zur traditionell optisch eher kargen Kost der US-Strategen überrascht dabei zunächst einmal die schicke Vogelperspektive à la „Sim City". Aber auch inhaltlich scheint mit Wirtschaft, Diplomatie und Militär (jeder Bereich kann auch der selbständigen Verwaltung eines CPU-Ministers übertragen werden) einiges geboten zu sein. Das rein auf Win 95 ausgerichtete Programm wird zudem Modem- und Netzwerkspiel unterstützen.




Wing Commander Online Survey

What country are you from? U.S.

If yes, which have you played?
Yes No: Wing Commander I (PC)
Yes No: Wing Commander II (PC)
Yes No: Wing Commander III (PC)
Yes No: Wing Commander IV (PC)
Yes No: Kilrathi Saga (PC)
Yes No: Wing Comm Academy (PC)
Yes No: Secret Missions 1 (PC)
Yes No: Secret Missions 2 (PC)
Yes No: Secret Ops 1 (PC)
Yes No: Secret Ops 2 (PC)

Have you played any Wing Commander games? Yes No.

(Ex. Yes, I have played it. No, I haven't played it.)
Yes No: Privateer (PC)
Yes No: Privateer: Righteous Fire (PC)
Yes No: Privateer 2 (PC)
Yes No: Wing Commander IV (Mac)
Yes No: Wing Commander III (Mac)
Yes No: Super Wing Commander (Mac)
Yes No: Wing Commander III (PlayStation)
Yes No: Wing Commander III (3DO)
Yes No: Super Wing Commander (3DO)
Yes No: Wing Commander Armada (PC)
Yes No: Wing Commander (SNES)

What type of processor do you have? 486/SX

What speed of processor do you have? 25 Mhz

How much RAM do you have? 8-12MB

What size is your hard drive? 500-1000MB

What speed is your CD-ROM? 1X

Is your CD-ROM SCSI or IDE? SCSI IDE

What speed modem do you have? 9600 kbps

What type of joystick do you use most? Logitech Wingman Extreme

Do you have foot pedals? Yes No

Do you have a throttle unit? Yes No

NET COMMANDER V

Drei Folgen lang bekämpfte Christopher Blair die katzenartigen Kilrathis, zuletzt führte er Krieg gegen irdische Rebellen – ist es jetzt endgültig Zeit fürs Veteranenheim? Die Entscheidung darüber will man bei Origin den Fans überlassen: Auf dem Website der amerikanischen Company findet man derzeit unter der Adresse **http://www.origin.ea.com/survey** ein fixfertiges Umfrageformular, das nur noch online ausgefüllt und abgeschickt werden muß. Lobenswerterweise beschäftigt sich der Bogen auch mit Fragen zur Hardware, so daß **Wing Commander V** vielleicht nicht mehr so futuristisches Equipment voraussetzen wird, wie bei den vorangegangenen Teilen von Chris Roberts' kultiger Space Opera üblich.

STAR TREK® GENERATIONS™

ZWEI CAPTAINS. EINE BEDROHUNG. IHR KOMMANDO?

Begeben Sie sich auf eine Reise, die die Grenzen Ihrer Vorstellungskraft sprengen wird! Schlüpfen Sie in die Rolle vou ***Captain Kirk*** oder ***Captain Picard*** und in die der Hauptfiguren aus der Serie ***Star Trek®: The Next Generation™*** (Das nächste Jahrhundert), und verfolgen Sie den wahnsinnigen Wissenschaftler ***Soran*** durch Raum und Zeit!

Tauchen Sie in atemberaubende 3D-Welten ein, stellen Sie sich in spannenden Weltraumgefechten mächtigen Alien-Raumschiffen, und nutzen Sie die Stellare Kartographie, um die ***U.S.S. Enterprise NCC-1701-D™*** zum erfolgreichen Abschluß ihrer gefährlichen Mission zu führen und Millionen Leben zu retten.

CD-ROM

Von den Herausgebern des Bestsellers STAR TREK®: THE NEXT GENERATION; 'A FINAL UNITY'



™, ® & © 1997 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. *Star Trek* und dazugehorige Zeichen sind Warenzeichen von Paramount Pictures. MicroProse ist autorisierter Nutzer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

MICROPROSE

http://www.microprose.com

HOT SPOT
Messebericht

CeBIT



Zwischen dem 13. und 19. März war Hannover einmal mehr der Nabel der digitalisierten Welt: Auf der weltgrößten (Computer-) Messe führten 6855 Aussteller vor, was angeblich schon morgen in keinem Büro oder Haushalt mehr fehlen darf. Wir haben das riesige Angebot für Sie auf interessante Trends und verspielte Highlights hin abgeklopft.

MESSE MIT MASSE

Auch zu seinem 27. Geburtstag wucherte der Messe-Moloch unerbittlich: Auf rund 350.000 Quadratmetern Ausstellungsfläche wurde alles gezeigt, was nur im entferntesten mit den Worten „Computer" und „digital" zu umschreiben ist – neben Handys, Digi-Kameras, Bankomaten oder computergesteuerten Tresoren waren das sogar einige Spiele. Freilich dienten diese bloß als Demonstrationsobjekte für leistungsfähige Hardware, für Neuigkeiten aus dem Bereich Entertainment ist Hannover traditionell kein so heißes Pflaster. Auch das Thema Sound scheint vorerst ausgereizt, zu sehen bzw. hören waren hier nahezu ausschließlich Boxen, Subwoofer oder mal eine „3D-Soundkarte" mit Surround-Unterstützung. Interessanter war das Angebot zu den Themen CD-ROM, PC-Hardware, Grafikkarten und Internet.

An sieben Tagen drängten mehr als 600.000 Besucher durch das Messegelände

WO LAUFEN SIE DENN?

Die mehrfach beschreibbare Schillerscheibe: CD-RW

Eine **etwa tausendmal lösch- und bespielbare CD-ROM** feierte in Hannover Premiere: Die **CD-RW** (CD-ReWritable, wiederbeschreibbare CD-ROM) faßt wie etablierte Silberscheiben rund 650 MB an Daten und Files, die sich à la Diskette löschen, umbenennen oder durch die Verzeichnisse verschieben lassen. Dabei kommt das sogenannte Phasechange-Verfahren zum Einsatz: Es werden übereinander gelagerte Materialschichten erhitzt, um den Zustand der Bits zu verändern. Die bisher gängigen CD-ROM-Laufwerke bleiben hier also außen vor, ein neuer **Multiread**-Läufer muß her. Preise und Geschwindigkeiten sind mit etablierten Geräten vergleichbar. Die auf der Messe gezeigten Drives passen dank IDE-Port in jeden gängigen PC, schreiben Daten mit 300 bis 600 KB/s und lesen sie mit sechsfachem Tempo, also etwa 900 KB/s. Die passenden Datenträger sollen zunächst noch etwa 50,– DM pro Stück kosten, doch ist spätestens zum Weihnachtsfest mit einem rasanten Preisverfall zu rechnen.



Nur spezielle Laufwerke lesen wiederbeschreibbare CD-RWs

Warten auf Godot: DVD

Der im letzten Jahr neu eingeführte CD-Nachfolger tut sich weiter schwer mit dem Durchbruch: Zwar zeigten zahlreiche Hersteller für den Computer geeichte **DVD-Laufwerke ab 600,– DM**, DVD-Writer oder in das heimische Hifi-Regal passende Abspielgeräte. Auch die Fakten überzeugen, denn eine **DVD-ROM faßt rund siebenmal mehr Daten als eine traditionelle CD-ROM** und liest sie mit rund 1,4 MB/s. Die nötigen DVD-Player verarbeiten jedes traditionelle CD-Format und sollen ab 1998 auch mehrfach Daten auf DVD-Silberscheiben schreiben können. Zugleich wurde das hervorragende MPEG2-Format als neuer Standard zur Kodierung von Videofilmen festgelegt, was u.a. mehrsprachiges Audio und sogar variable Kamera-Standpunkte zuläßt – davon dürften übrigens nicht nur PC-Spiele profitieren, auch die Ablösung der alten VHS-Rekorder wäre theoretisch nur noch Formsache! In der Praxis konnten sich Europäer und Amerikaner jedoch bislang nicht auf eine gemeinsame Ton-Norm einigen. Entsprechend geizt die Filmindustrie noch mit Movie-Nachschub im DVD-Format, doch Ankündigungen waren reichlich zu hören.



Noch sind Wallace and Gromit nahezu allein auf weiter DVD-Flur



DVD-Laufwerke für den Computer- und Hausgebrauch sind bereits fertig entwickelt



Die kommende DVD-Umsetzung von Command & Conquer soll mit Videos protzen

PROZESSOREN & CO

Intel: mehr Grafiktempo durch AGP

Der neueste, gemeinsam mit dem Grafikkarten-Hersteller Diamond ins Leben gerufene Streich der Chipdesigner nennt sich **Advanced Graphics Port** und ist **speziell auf schnelle und detaillierte 3D-Optik geeicht**. Bei der rechnerinternen Kommunikation zwischen Arbeitsspeicher und Grafikkarte umgeht AGP den Flaschenhals PCI und erlaubt einen deutlich höheren Datendurchsatz – einmal dank des verdoppelten Bustaktes von 133 Mhz, dann wegen einer verbesserten Speicherverwaltung. Zugleich benötigen 3D-Grafikbeschleuniger so weniger eigenen Speicher, was sie preiswerter macht. Den Massenmarkt will AGP pünktlich zum Weihnachtsfest anvisieren, etwa zur selben Zeit ist dann auch mit einem **Pentium MMX-Update** zu rechnen. Erste Testläufe absolviert AGP aber bereits ab Mitte des Jahres in hochpreisigen Rechnern mit dem **Pentium II**, Intels kommender Highend-CPU mit 266 Mhz Taktrate.



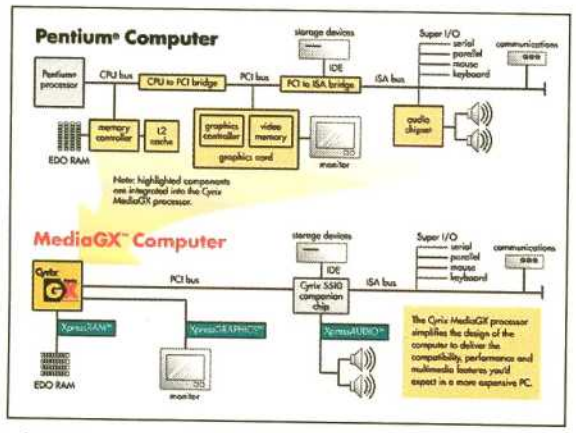
Aufmarsch der Promis: Gerhard Schröder und Ron Sommer

AMD & Cyrix: die Rivalen holen auf

Mit Macht wollen zwei Konkurrenten Intel Stücke vom lukrativen PC-Kuchen abjagen. So kommen dieser Tage die ersten Rechner mit AMDs **K6-Prozessor** in den Handel. Die CPU soll angeblich voll kompatibel zu Intels Pentium-Chip sein, ist in Versionen mit 166, 200 und 233 Mhz lieferbar und inkludiert die (von Intel lizensierten) MMX-Funktionen des deutlich teureren Konkurrenzproduktes. Daß das aus rechtlichen Gründen nicht explizit am Chip geschrieben stehen darf, ist da wohl eher zweitrangig...

Cyrix hat gleich zwei Eisen im Feuer: Der **Cyrix M2** ist das preisgünstige Pendant zum Pentium MMX, angeblich ebenfalls voll kompatibel und mit Taktfrequenzen ab 166 Mhz erhältlich. Als Komplettlösung für den breiten Massenmarkt ist der **MediaGX** gedacht. Dieser zum Pentium kompatible, jedoch nicht MMX-fähige Chip **vereint Prozessor, Grafik- und Soundkarte in sich** und ist damit zum Einbau in Internet-TVs oder preiswerte PC-Systeme bestimmt. Zwar ist das Bauteil zunächst nur mit mageren 120 bzw. 133 Mhz erhältlich, doch will man die Taktrate in vierteljährlichen Updates bis zum Jahresende auf 200 Mhz schrauben.

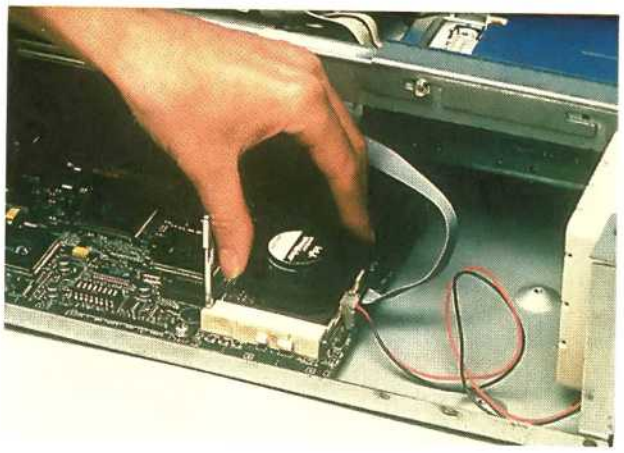




Der Preisbrecher unter den Prozessoren: Cyrix' MediaGX

MMX jetzt nachrüstbar

Wer seinen alten Pentium-Rechner mit dem aktuellen MMX-Chip hochrüsten will, kann das mit Intels **Pentium MMX-Overdrive Kit** tun. Für 649,– DM (P75 und P90-Update) bzw. 799,– DM (P100-Update) erhält man zunächst die MMX-CPU mit 125, 150 bzw. 166 Mhz. Auf der Platine integriert sind Lüfter und ein Regler, der die alte Stromspannung von 3,3 Volt auf 2,8 Volt absenkt. Als Dreingabe gibt's eine CD mit dem netten 3D-Ballerdungeon „Rebel Moon Rising" plus diversen MMX-Demos. Telefonisch läßt sich eine weitere Gratis-CD mit UBI Softs feinem Rennspiel „Pod", der üblen 3D-Ballerei „Eraser Turnabout" sowie verschiedenen Multimedia-Titeln ordern. Und sollte die ausführliche Dokumentation nicht alle Fragen klären, holt das hoffentlich der kostenlose Hotline-Support nach.



Praktisch jeder Pentium-PC läßt sich mit dem MMX-Overdrive nachrüsten



USB: die neue serielle Schnittstelle

Hinter dem Kürzel USB verbirgt sich ein von Intel bereits vor Jahren erdachtes System, das ab sofort in PCs eingebaut den Peripherie-Anschluß erleichtern soll. Der **Universal Serial Bus** definiert eine Norm und eine einheitliche Stecker-Type **für bis zu 127 serielle Geräte wie Tastatur, Maus, Drucker, Modem oder Scanner**. Der Rechner erkennt dabei automatisch Art und Funktion des zugefügten Geräts, ohne daß der Benutzer langwierig konfigurieren muß. Außerdem ist das An-, Ab- und Umstecken ausdrücklich auch während des Betriebes gestattet.

USB ist der neue Standard-Anschluß für serielle Peripheriegeräte

GRAFIKKARTEN UND 3D-BESCHLEUNIGER



Von vielen Herstellern zur Leistungsdemonstration eingesetzt: Formel 1 von Psygnosis

Als ein Trend bei den Grafikkarten kristallisierte sich die stets gegebene Anschlußmöglichkeit an TV-Geräte heraus, wovon bei entsprechender Bildschirmgröße auch Spiele profitieren. Trend Nummer zwei war die häufig unterstützte Abspielbarkeit von Filmen im neuen DVD-Format. Der vielleicht wichtigste Trend aber: **Kaum eine neue Karte, die nicht Funktionen zur Beschleunigung von 3D-Grafik integriert hätte!** Die Highlights aus dem massiven Angebot stellen wir auf diesen Seiten vor. Und natürlich werden wir schnellstmöglich den ausführlichen Komplettcheck aller Karten nachreichen – falls die Hersteller ihren Terminplan einhalten, bereits in zwei Monaten.

ATI: DVD im Kommen

Speziell auf das Abspielen von Spielfilmen im neuen DVD-Format ist ATIs **3D Rage II+ DVD** geeicht. Die Geschwindigkeit ihres 3D-Beschleunigerteils rangiert im Mittelfeld, der Preis steht noch nicht fest, und die Veröffentlichung ist im Sommer geplant.





Der Rage II-Chip spult brandneue DVD-Movies wie „12 Monkeys" am PC ab

Diamond: die Geheimniskrämer

Die Diamantenen basteln an einem **Nachfolger zum brillanten Grafikbeschleuniger Monster 3D**. Der soll den leistungsfähigen Voodoo-Chipsatz mit 2D-Funktionen auf einer Karte kombinieren – die bisher zum Betrieb eines 3D-Beschleunigers mit Voodoo/3Dfx-Chipsatz erforderliche separate 2D-Grafikkarte kann damit entfallen. Leider waren Preise und Verfügbarkeit bis Redaktionsschluß nicht geklärt. Darüber hinaus hatte man mit der **Stealth 3D 2000 Pro** einen Lowcost-Beschleuniger in petto, doch wurden die Schwächen des hier verwendeten Virge DX-Chips gerade im Direktvergleich zur Monster 3D offenbar.



Mit dem Nachfolger zur Monster 3D bald vielleicht noch flüssiger: Voodoo/3Dfx-Spiele wie UBI Softs Pod.

Elsa: warten auf mehr Tempo

Aktuell neu am Markt erhältlich ist die **Victory 3DX**. Zum Preis von 349,– DM (mit 4 MB RAM) integriert sie den Virge DX-Chip auf einer gewöhnlichen Grafikkarte. Von der vergleichsweise mäßigen 3D-Beschleunigung konnte man sich anhand der beiliegenden Robot-Simulation „Mechwarrior 2: Mercenaries" überzeugen. Für den Herbst verspricht Elsa zwar deutlich mehr Tempo, verriet aber leider nicht mehr zum Thema.

Hercules: der 3D-Preisbrecher

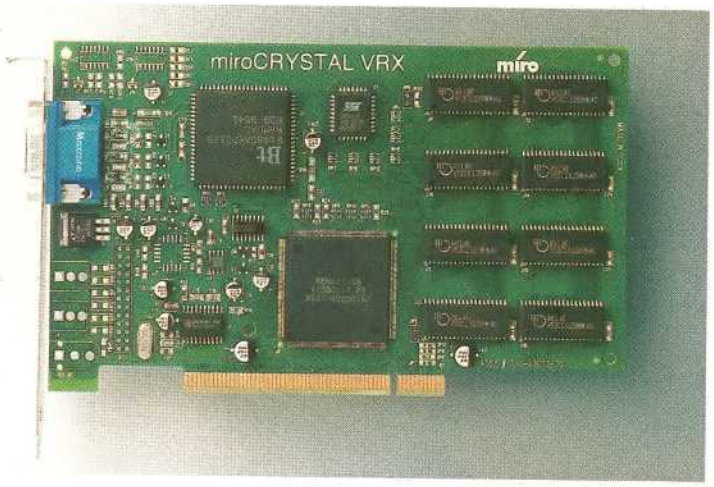
Der Grafikkarten-Pionier will den Spielemarkt ab Juli mit seiner **Stingray 128/3D** aufrollen. Für rund 490,– DM erhält man 4 MB EDO RAM plus 2 MB, die exklusiv für den nagelneuen Voodoo Rush-Chipsatz als Texturen-Speicher reserviert sind. Anders als bei etablierten Voodoo/3Dfx-Beschleunigern wie der „Monster 3D" wird keine separate Grafikkarte mehr benötigt. Der passende 2D-Chip ist auf der Karte integriert und macht dank 128 Bit-Power ordentlich Dampf – gerade auch beim Abspulen von Digi-Videos. Mit der **Terminator 3D/DX** führte man auch eine LowEnd-Lösung vor: Für preiswerte 299,– DM erhält der Käufer eine komplette Grafikkarte mit 4 MB, doch die mäßige 3D-Beschleunigung des Virge/DX-Chips veranschaulicht das beiliegende „Descent II" deutlich.



Hat brandneuen Voodoo Rush-Chip bereits an Bord: Stingray 128/3D



Für verspielte Naturen war auf der CeBIT naturgemäß wenig geboten



Günstig und von Lara Croft tatkräftig unterstützt: CRYSTAL VRX

Miro: schnell und preiswert

Der bislang für Desktop-Video und Highend-Monitore bekannte Hersteller wendet sich mit der **miroCRYSTAL VRX** dem Spielemarkt zu: Der Kombi integriert 4 MB EDO RAM, einen 2D-Teil für jedwede zu Windows kompatible Software sowie den Vérité 3D-Beschleuniger auf einer Karte. Im Preis von rund 399,– DM ist die überragende Direct3D-Umsetzung von „Tomb Raider" enthalten. Im Vergleich zur Pentium-Standardversion überzeugt sie durch deutlich flüssigeres Zooming – ein guter Kauf also.

Orchid: alles auf einer Karte

Die **Absolute 3D** unterscheidet sich vom Vorgängermodell „Fahrenheit" nur durch den Virge DX 3D-Beschleuniger, ansonsten bleiben Preis (250,– DM) und Ausstattung (2 MB RAM) weitgehend identisch. Weitaus interessanter scheint uns der **Nachfolger zum feinen „Righteous 3D"-Beschleuniger** zu sein. Trotz Verkaufsbeginn im Juni wurde hier bis Redaktionsschluß noch der Codename „MIYA 2" verbreitet. Dahinter verbirgt sich eine kombinierte 2D/3D-Karte mit dem brandneuen Voodoo Rush-Chipsatz. Anders gesagt, werden die Funktionen der Righteous 3D auf einer gewöhnlichen Grafikkarte integriert. Der Preis liegt bei annehmbaren 600,– DM und soll einige Spiele beinhalten.

Videologic: bald schneller und preiswerter

Heimlich still und leise spendieren die Videologen ihrem bekannten **Apocalypse 3D**-Beschleuniger eine leistungsgesteigerte Version des NEC PowerVR-Chips, die etwa das oft geforderte bilineare Filtering beherrscht – also das Entschärfen grober Pixel im Texturen-Nahbereich. Doch der Nachfolger **Apocalypse 5D** befindet sich bereits in der Mache. Er wird dann nicht mehr bloß die Funktion als 3D-Beschleuniger erfüllen, sondern zusätzlich die einer gewöhnlichen 2D-Grafikkarte, wie sie bisher stets separat im Rechner stecken mußte. Abgesehen vom Preisvorteil soll sich durch den verbesserten Datenaustausch ein erheblicher Zugewinn bei der Performance ergeben.



Hinter den Kulissen in der PowerVR-Version gezeigt: die kommende Psygnosis-Raserei WipEout 2097

Glossar: die interessantesten 3D-Grafikchips

PowerVR: NECs 3D-Chip erfreut sich in Japan größerer Beliebtheit als hierzulande. Der auf einer PCI-Karte untergebrachte 3D-Beschleuniger arbeitet in Kombination mit einer gewöhnlichen Grafikkarte. Die Bildqualität stimmt, das Tempo jedoch nur bei speziell darauf zugeschnittenen Spielen.

Vérité: Renditions in den USA weit verbreiteter 3D-Experte vereint vielfältige Auflösungen, gute Bildqualität und ordentliches Tempo in sich. Den günstigen Preis erkauft man sich durch fehlendes Z-Buffering, also gelegentlich kleine Fehler beim Aufbau der 3D-Optik.

Virge: Der 3D-Pionier aus den S3-Werkstätten überzeugt auch im aktuell etwas beschleunigten DX/GX-Update eher durch Preis als Leistung, findet sich aber auf vielen preisgünstigen Grafikkarten wieder. Einige 3D-Effekte werden hier von Soft- statt Hardware erledigt, was Tempo kostet.

Voodoo/Rush: Der Highflyer des Herstellers 3Dfx überzeugt durch Top-Tempo in Arcade-Qualität. Die Nachteile des Chips (Auflösung maximal 800 x 600 Pixel, Bildwiederholfrequenz bloß 60 Hz) treten nur im 3D-Betrieb auf und stören daher nicht sooo sehr.

INTERNET & CO.

Telefonieren jetzt per PC

Natürlich gab es auch Hard- und Software fürs Telefonieren via Internet, um beispielsweise Ferngespräche zum Ortstarif zu führen. Die neueste Version des preisgekrönten Programms **Internet Phone** der Firma VocalTec zum Preis von 99,– DM ermöglicht das Kommunizieren zwischen Mac- und Windows-Usern. Ausschließlich für Win 95 liefert Interact zur 69,95 DM teuren, ebenfalls **Internet Phone** betitelten Hardware Microsofts „Net Meeting" nebst „Internet Explorer" mit.



Ferngespräche zum Ortstarif: Internet Phone

Analog immer schneller

Dank der **x2-Technologie** von U.S. Robotics bzw. dem Rockwell-Pendant **K56Plus** erreichen analoge Verbindungen im Internet schon bald nahezu ISDN-Geschwindigkeit. Unter der Voraussetzung, daß auch der Provider über die entsprechenden Modems verfügt, wird eine Übertragungsrate von immerhin **56 kBit/s** erreicht. Das ermöglicht die Eliminierung der Analog-Digital-Wandlung im Downstream-Path. Da dabei bloß auf Server-Seite komplett digital gearbeitet wird, kommt die Tempositeigerung allerdings nur beim Download zum Tragen; Daten vom User werden weiterhin mit den üblichen 33,6 kBit/s übermittelt. Entsprechende Modems bzw. Upgrades für ältere Modelle bieten unter anderem die Firmen Dr. Neuhaus, U.S. Robotics, Elsa oder ZyXEL an.

Internet immer komfortabler

Für ungeübte User war es bislang ja nicht immer ganz einfach, sich vom heimischen PC aus Zugang zum Internet zu verschaffen. Damit sollen sogenannte **Netzcomputer** nun Schluß machen: Die Geräte werden wie ein Telefon angeschlossen, die nötige Software wird inklusive Betriebssystem komplett von einem zentralen Server zur Verfügung gestellt. Ohne sich mit Sicherheitskopien, Virenschutz, Upgrades oder Ähnlichem herumärgern zu müssen, kann man so bequem seine elektronische Post, Bankgeschäfte etc. erledigen und das umfangreiche Angebot des WWW nutzen. Das Einloggen erfolgt mittels einer SmartCard, ähnlich der für Geldautomaten, so daß die persönlichen Daten wie z.B. E-Mail unter Gewährleistung der Datensicherheit von jedem beliebigen NC-Rechner aus zugänglich sind. Die Geräte sollen preislich deutlich unter der 1.000,– Mark Grenze liegen, wobei die am NC beteiligten Firmen wie Oracle, IBM oder Sun aber vor allem die **im Vergleich zu herkömmlichen PC-Systemen angeblich niedrigeren Betriebskosten** in den Vordergrund rücken – wie sich das mit den hiesigen Telefon- und Online-Gebühren vertragen soll, wußten die Pressechefs vor Ort jedoch nicht zu beantworten. Und von der wohl nicht eben rasanten Geschwindigkeit dieser Methode spricht man auch nicht so gerne...



Die Java Station 1+ von Sun

Einfach handlich

Siemens präsentierte u.a. das Foto-Handy **Pictophone**. Damit kann man nicht nur telefonieren, sondern auch fotografieren und die auf Wunsch mit Sprachkommentar versehenen Digi-Bilder dann über GSM-Mobilfunk an eine Multimedia-Datenbank übertragen, wo sie automatisch archiviert oder weiterverarbeitet werden. Für Journalisten, Unfalldienste aber auch Touristen als Ansichtskartenersatz sicher interessant.



Ein „bildschönes" Handy: Pictophone von Siemens

Zwischen den PDAs (Persönliche Digitale Assistenten) und Notebooks sind die neuen Kleinstcompis mit **Windows CE** anzusiedeln. Sie verfügen über abgespeckte Versionen von Anwenderprogrammen wie „Word" oder „Excel" und besitzen Internet- nebst Faxtauglichkeit. Im **Velo 1** von Philips schlummert auch gleich noch ein Modem. Zur Markteinführung Mitte dieses Jahres soll das handliche Helferlein um die 1.500,– DM kosten. (rl/st)



VELO 1 mit Windows CE

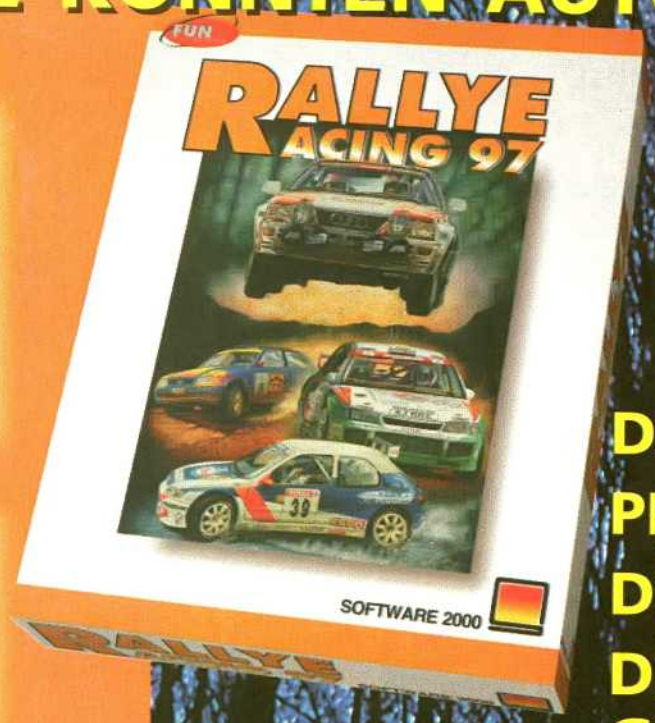


SPIELSPASS 81%
„Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung des Rallye-Sports!" PC GAMES 11/96

... UND SIE DACHTEN, SIE KÖNNTEN AUTOFAHREN ...







DANN PROBIEREN SIE´S DOCH MAL MIT DER NEUEN STRECKEN-CD



TESTEN SIE IHR FAHRERISCHES KÖNNEN IN DIESER
RENNSPORTSIMULATION

Mit X-tra Strecken ab sofort in die nächste Runde

10 neue Strecken mit halsbrecherischen Kombinationen aus rasanten Sprintstrecken, Wüstenpisten, Haarnadelkurven, Tunnel, verrückten Sprüngen, schnellen Wetterwechseln u.v.m.

Benötigt Rallye Racing 97 Vollversion

Die ultimative Herausforderung für alle Rallye Racing Fahrer !!!

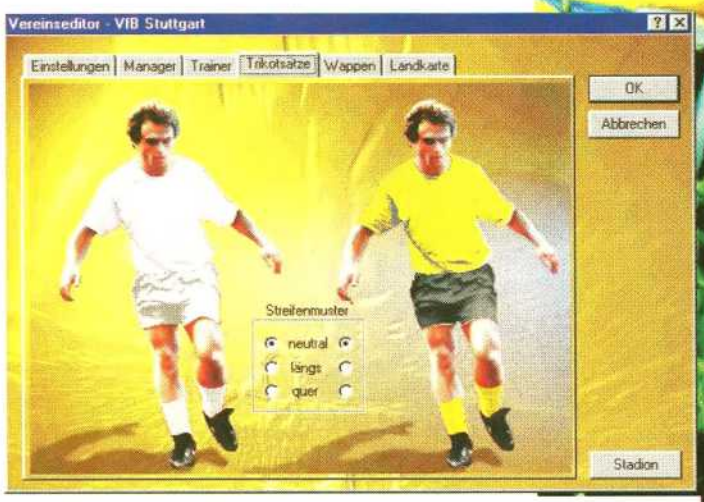
EMPFOHLEN VON WALTER RÖHRL

SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

ANSTOSS 2

Wer würde nicht gerne alles machen können, aber nichts machen müssen? Genau dies will Ascaron im Sommer den Fußballmanagern am PC ermöglichen: Die Fortsetzung des Bestsellers wird keinen sportlichen Aspekt außer acht lassen, sämtliche Funktionen auf Wunsch jedoch auch selbst übernehmen.



Per Editor kann alles und jedes manipuliert werden: von den Finanzen über die Vereinswappen bis hin zu Spielern und Schiedsrichtern

Bei der auf Wirtschaftssimulationen spezialisierten Spielefabrik in Gütersloh ist der Kunde noch König: Während der vergangenen Jahre wurden mehrere tausend Zuschriften mit Verbesserungsvorschlägen für „Anstoß" ausgewertet, auf daß der Nachfolger nur ja nicht am Publikumsgeschmack vorbeizielen möge. Als Lohn der Mühe winkt uns demnächst ein komplett runderneuertes Win 95-Programm, das zunächst einmal sämtliche Optionen des Vorgängers beinhaltet – von der Jugendarbeit bis hin zum integrierten Editor. Darüber hinaus wird es eine ganze Reihe von Neuerungen geben, wie sie das Genre bislang noch nicht gesehen hat.

Ein gutes Dutzend europäischer Ligen, 270 Vereine und über 17.000 Spieler

Grundsätzlich werden sich wieder bis zu vier menschliche Manager um einen Monitor scharen dürfen, um ihr Team zu Meisterschafts- und Pokalehren zu führen. Zu diesem Zweck werden insgesamt 270 deutsche, englische, spanische, italienische und französische Mannschaften zur Wahl stehen. Die Ligen der einzelnen Länder sollen dabei über sämtliche realen Eigenheiten sowie die namentlich verballhornten Originalvereine und -spie-

KICKEN IM 3D-STADION

Die Darstellung der Spielszenen wurde komplett neu und jetzt vollständig in 3D gestaltet. Die Spieler wurden dabei im **Motion-Capturing-Verfahren** aufgenommen und sollen am Platz in rund 10.000 einzelnen Phasen mit **über 250 Bewegungsvarianten** glänzen – unterstützt von etwa **400 getexteten Fan-Gesängen**. Bei Bedarf läßt sich die Anzahl der gezeigten Szenen variieren (Tore, Chancen, Fouls, Verletzungen, alle, keine etc.) und die letzte Viertelstunde zusätzlich verlangsamen, um so im letzten Moment noch entscheidende Änderungen vornehmen zu können.



Sowohl eventuelle Stadionausbauten als auch die Zuschauermenge werden grafisch dargestellt



Im Winter kann es schon mal schneien



Der Hauptbildschirm im Videotext-Look: die aktuellen Spielstände werden stets eingeblendet

ler verfügen. Dazu werden sich etwa 30 Schiedsrichter gesellen, die nicht nur unterschiedlich hart durchgreifen, sondern auch mal ungerecht pfeifen oder gar Antipathien gegen bestimmte Teams hegen. Selbst auf eine digitale Umsetzung des Bosman-Urteils, von Bestechungen oder des UI-Cups darf man sich gefaßt machen.

Sämtliche Neuerungen vom UI-Cup bis hin zum Bosman-Urteil werden berücksichtigt

Kicken wird man entweder im Standard- oder im Realmodus. Bei ersterem ist der Spieler nach wie vor Trainer und Manager in Personalunion, während er sich im Realmodus für eine der beiden Funktionen entscheiden muß – wobei die andere neuerdings auch von einem Mitspieler übernommen werden darf. Insgesamt zielt Anstoß 2 weniger auf das Trainieren eines einzelnen Vereins ab (obwohl auch das möglich ist), als vielmehr auf die persönliche Laufbahn des Trainers bzw. Managers. Ganz wie im richtigen Leben sollte man die Vereine hier also quasi als Sprossen auf der Karriereleiter betrachten...

Trotz vieler Icons verspricht Ascaron eine intuitiv beherrschbare Maussteuerung: Über eine zentrale Menüleiste erreicht man sämtliche Programmfunktionen vom Trainingsplan über die Finanzen und den mit Suchfunktionen ausgestatteten Transfermarkt bis hin zum Stadionausbau und der Aufstellung. Letztere übernimmt optional auch ein Kotrainer, anderenfalls plaziert man seine Jungs via Point & Klick auf dem aus der Draufsicht gezeigten Rasen. Dort ist auch die Aufstellung des gegnerischen Teams zu sehen, so daß die Taktik und das Spielsystem angepaßt werden können. Was letzten Endes für jeden einzelnen Ballartisten gilt.

Weil sich praktisch sämtliche Funktionen auch automatisieren lassen, wird es ganz im Ermessen der User liegen, ob sie lieber stundenlang an einem einzigen Spieltag herumfeilen oder in derselben Zeit eine komplette Saison absolvieren wollen.

Trotz der Optionsfülle und den über 100 Statistiken (das sind mehr als dreimal so viele wie noch beim Vorgänger) soll das Handbuch nur etwa 40 Seiten umfassen. Man vertraut hier dem durchdachten Konzept und der Online-Hilfe mit ihren Win 95-typischen Suchfunktionen. Wir vertrauen unterdessen darauf, daß die anstehenden Verhandlungen mit einem deutschen Fernsehsender über die gesprochenen Kommentare den geplanten Veröffentlichungstermin in wenigen Wochen nicht ungebührlich verzögern. (md)





Bosman macht's möglich: ein weltweit günstig zusammengekauftes Team





Sämtliche Statistiken und Daten lassen sich auch ausdrucken





Man wird sogar das gezielte Umholzen einzelner Gegenspieler anordnen können

DER VORGÄNGER: ANSTOSS

Anfang 1994 hieß Ascaron noch Ascon und ihr Spitzenprodukt „Anstoß". Dieser Fußballmanager überzeugt durch Spielbarkeit und für damalige Verhältnisse revolutionär schöne Gestaltung. Ein halbes Jahr später folgte die zunächst als Erweiterungs-CD geplante, dann aber doch eigenständig spielbare **Anstoß World Cup Edition**. Sie entsprach optisch 1:1 ihrem Vorgänger, behandelte jedoch das Management eines Nationalteams während einer WM – und wurde zusammen mit der Ausgabe 4/97 **auf der Begleit-CD dieses Magazins** wiederveröffentlicht. Einfach mal auf Seite 132 blättern...



Die grafisch sehenswerten Spielszenen von Anstoß machten 1994 Furore

WAR, Inc.

Auch bei Optik Software kennt man den Trend der Zeit und macht mit futuristischer Echtzeitstrategie mobil: Wie es aussieht, könnte hier bald ein ernstzunehmender Gegner für die Genrekonkurrenz ins Feld ziehen.

Im 21. Jahrhundert haben sich die privaten Sicherheitsdienste zu bestens (hoch-) gerüsteten Söldnerunternehmen entwickelt. Als Chef einer solchen Firma braucht der Spieler einerseits ein geschicktes Händchen in finanziellen Dingen, andererseits viel taktisches Können während der Einsätze.
Zunächst wandern Techniker für die Forschungsabteilung auf die Gehaltsliste, welche dann die diversen Basiseinheiten entwickeln, die sich auf vielfältigste Weise ausrüsten lassen. Da gibt es Waffensysteme wie Hellfire-Raketen, Plasmabeschleuniger oder MGs, Schilde, Extras für höhere Zielgenauigkeit und Geschwindigkeit etc. – über eine Million Kombinationsmöglichkeiten sollen so zur Verfügung stehen! Den Nachschub an Infantrie sichert man sich zeitgemäß durch Klonen. Das Fußvolk läßt sich zudem auf verschiedenen Spezialgebieten über zehn Stufen von Grünschnäbeln bis hin zu Elitesoldaten trainieren. Dazu kommt selbstredend das Bepflastern der Landschaft mit Fabriken oder Stützpunkten.
Der dringend benötigte Mammon fließt zwar auch durch Börsenspekulationen in die Kasse, hauptsächlich aber durch das Annehmen möglichst lukrativer Aufträge. Beispielsweise könnte ein Konzern darum bitten, seine Diamantenmine in Südafrika zu verteidigen. Jeder dieser Einsätze besteht aus drei Zielen, hier wären das der Objektschutz, das Ausschalten aller gegnerischen Einheiten und schließlich die Zerstörung der Feindbasis. Insgesamt 60 solcher Missionen sowie 20 Kampagnen mit detaillierter Storyline werden auf dem Dienstplan stehen. Solisten sollten an diesem Angebot dank der ausgefeilten künstlichen Intelligenz der CPU-Armeen einige Zeit zu knabbern haben. Die vermeiden nämlich z.B. jegliche Konfrontation, solange sie wertemäßig unterlegen sind. Alternativ sagt man bis zu sieben Gleichgesinnten via Modem bzw. Netzwerk den Kampf an. Und für die Ungeduldigen wird es neben dem Simulations- auch einen Quick-Combat-Modus sowie eine praktische Zeitbeschleunigungsfunktion zur Verkürzung der Produktionsphasen geben.

Über eine Million Möglichkeiten für Waffennarren

Die SVGA-Grafik in High-Res sieht bereits heute sehr hübsch aus. Das gilt insbesondere für die übersichtlichen, teils mit netten Animationen versehenen Menüs und die Karten der Einsatzgebiete im Look von Satellitenfotos. Aber auch die Scharmützel mit vielen gestochen scharfen Details und beeindruckenden Explosionen sind nicht von Pappe. In ihren Genuß werden Mitte Juni lobenswerterweise auch die Besitzer nicht ganz so hochwertiger Rechner kommen, da der Hersteller nicht nur für eine elitäre Minderheit produzieren will. In den Staaten wird das Spiel übrigens von Interactive Magic unter die Digi-Taktiker gebracht, während hierzulande bei Redaktionsschluß noch kein Vertrieb feststand. (st)



Die genreübliche Echtzeit-Draufsicht

Sehr realistisch: Karten wie Satellitenfotos

Detaillierte Missionsbeschreibungen: drei Ziele pro Auftrag



Aus dem Labor der Waffentechniker

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL



VERTRIEB:
0211 / 33 80 00

A NEW STAR IS BORN

••• DIE FUSSBALLSIMULATION •••

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

PIRACY ON THE HI-TECH

Hardwar

the future is greedy

Das fehlende E am Ende macht den Titel zum englischen Wortspiel: In Gremlins futuristischem Game wird es um den simulativen Handel mit Hardware ebenso gehen wie um den actionreichen Krieg (= War) in flotten Fliegern.

„Elite" läßt einmal mehr grüßen: Die Sheffielder Company plant die nicht lineare Simulation einer kompletten Futuro-Welt. Im Vergleich mit dem Sternenklassiker wird das hiesige Handlungsgebiet aber nicht ganz so universell sein, denn der Spieler bleibt auf den Planeten Titan beschränkt – wo er als Glücksritter, Händler, Pirat oder Söldner Karriere machen kann.

Titans trostlose Metropole mit dem treffenden Namen „Misplaced Optimism" (deplazierter Optimismus) soll sich nebst Umgebung sehr detailgetreu auf dem Monitor wiederfinden. Man wird sie überwiegend aus dem Cockpit eines Flugvehikels heraus zu sehen bekommen. Bei unserer Vorabversion zoomten all die SVGA-Bauten bereits ab einem P166 sehr flott heran; auf die angedachten Spezialversionen für 3D-Beschleunigerkarten darf man also erst recht gespannt sein.

Inhaltlich informiert ein News-Ticker zunächst über die aktuelle Lage am Arbeitsmarkt. Da finden sich biedere Handels-, Transport- oder Geleitschutz-Jobs ganz selbstverständlich neben Mordanschlägen und Sabotageaktionen. Um Geld geht es freilich überall, denn die für größere Aufgaben erforderlichen Nachrüstarbeiten am Anfangs-Gleiter (Ladebunker, optimierter Bordcomputer, Wärmesuchraketen und weitere umschaltbare Waffensysteme, Täuschkörper und andere Verteidigungsmechanismen) wollen in blanker Münze bezahlt sein. Das Finale und damit die Flucht von dieser ungastlichen Welt wird wohl gar nur in einem der fünf teuren Neu-Raumer gelingen.

Harte Waren, harte Münzen, harte Krieger

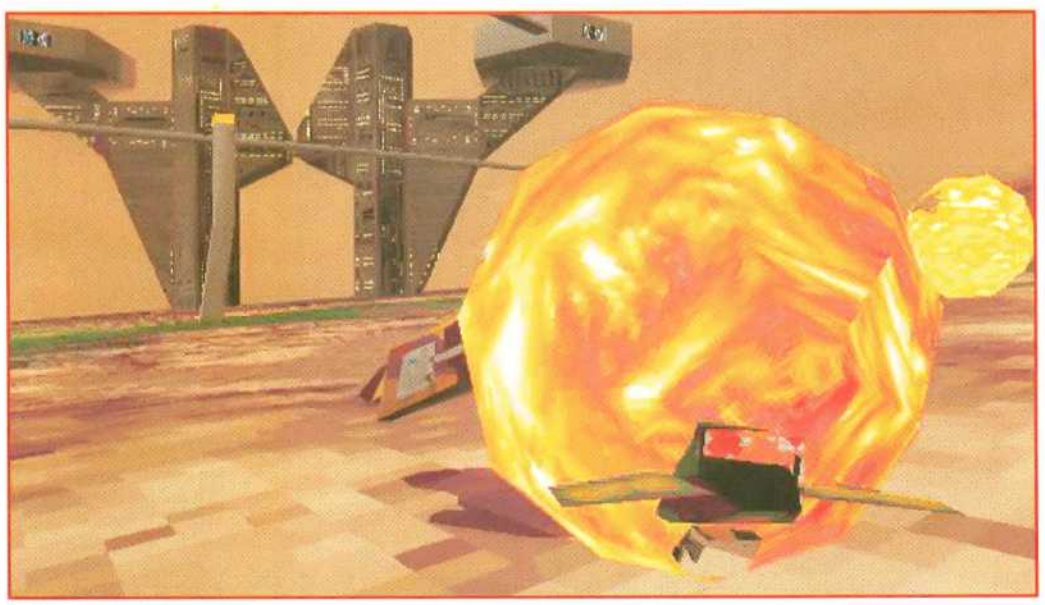
Bis zur Veröffentlichung in einigen Wochen oder Monaten will sich der Hersteller vor allem den virtuellen Bewohnern Titans widmen. Sie sollen mal zuvorkommend, mal aggressiv, jedoch stets aktiv auf die Aktionen des Spielers reagieren. Stellen Sie sich dazu einfach folgende Situation vor: Sie benötigen dringend Treibstoff, doch wird die nächstgelegene Tankstelle just von einem Angehörigen des letzten Opfers Ihrer Schießwut betrieben... Und wer hier glaubt, daß Blut doch dicker als Silikon ist, darf sich auf eine Netzwerk- bzw. Internet-Option für bis zu 16 menschliche Teilnehmer freuen. Abschließend seien noch die intuitive Steuerung und die praxisnahen HUD-Cockpits der Flugmaschinen erwähnt, welche die hiesigen Lasergefechte zum Genuß machen sollen. Damit dieser auch optischer Natur ist, hat man uns spektakuläre Explosionen und 3D-Kulissen im düsteren Look von „Blade Runner" versprochen. (rl)



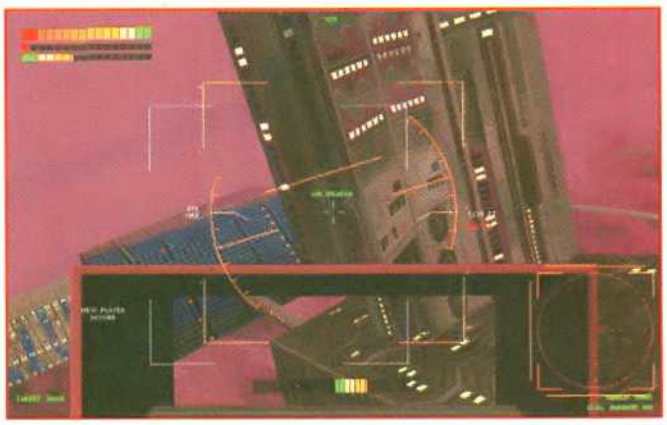
Teile der Spielwelt sind durch umkämpfte Turbotunnel verbunden



Aus dem mit Ziel- und Navigationshilfen bestückten Cockpit fällt der Blick auf stimmungsvolle High-Tech-Kulissen



Freie Berufswahl für den Spieler: Actionheld, Händler oder Söldner



Auch auf Titan gibt es Tag- und Nachtzyklen



Die britischen Newcomer von Worldweaver Productions mischen derzeit „Sim City 2000" und „Warcraft" zu einem Simulanten-Cocktail im Win 95-Schwenker ab – im August will uns Electronic Arts dann damit zuprosten.

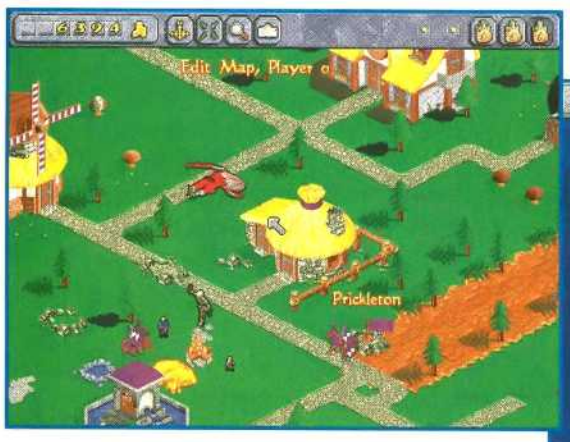




Kluger Mann + kluge Frau = mächtiger Magier
Normaler Mann + normale Frau = mächtiger Trottel



Einige hübsche Portraitstudien der Gefolgschaft – vorläufig noch im Zeichenstift-Stadium

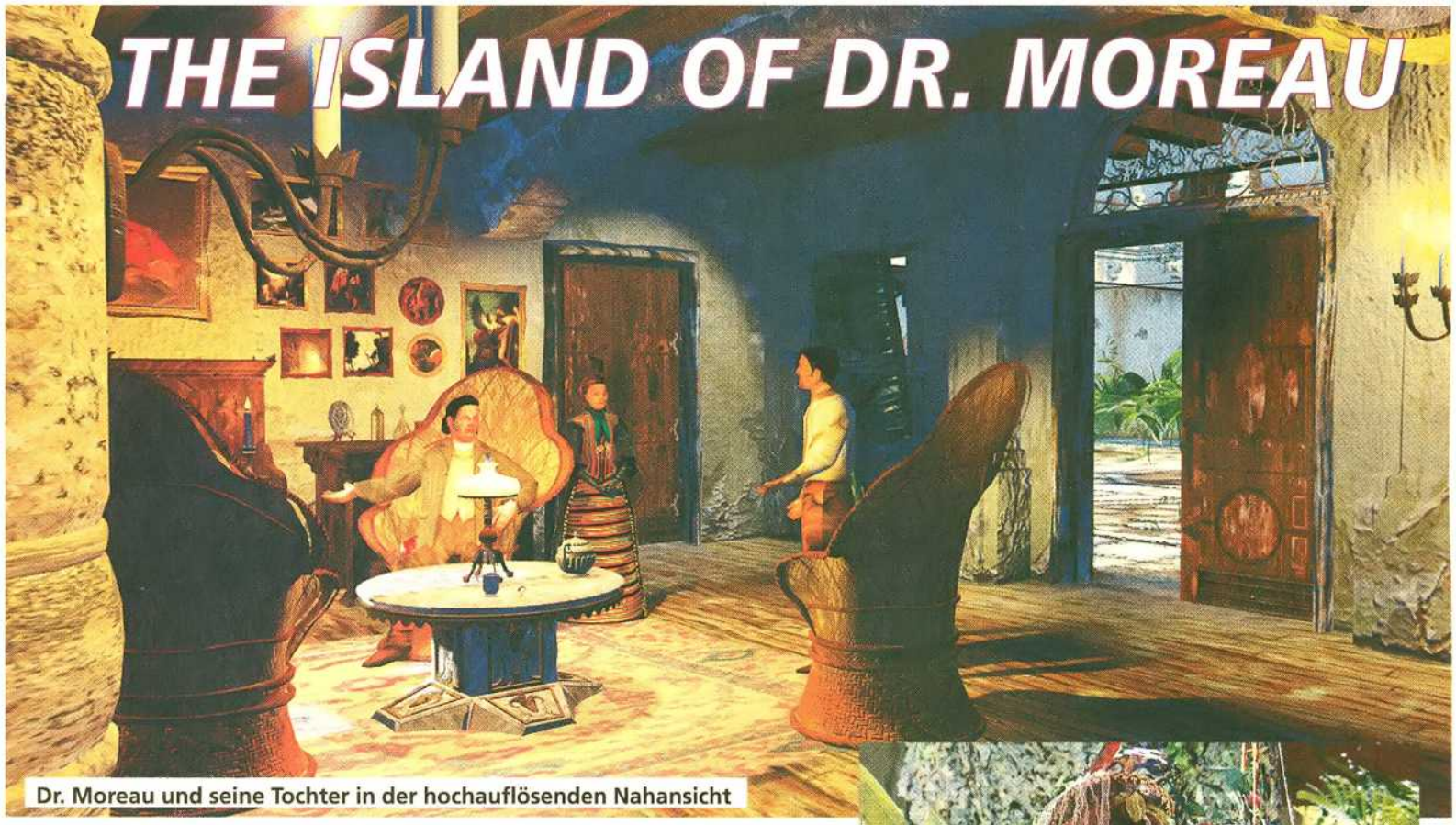




Das Dorf im Wechsel von Tag und Nacht

Ein phantastischer Softdrink soll es werden: Als Lord Mildew wird der Spieler von seinem König verbannt und vertrieben; nur ein paar Bauern befinden sich noch im geschrumpften Gefolge. Was bleibt dem geschaßten Adeligen also anderes übrig, als ein neues Stück Land aufzutreiben und furchtbar fruchtbar zu sein?
Konkret bedeutet dies, daß zum einen in gewohnter Genre-Manier ein Städtchen errichtet werden muß, wobei es etliches zu bedenken gilt. Ein möglichst hohes Bevölkerungswachstum wäre z.B. erwünscht. Aber nicht nur die Quantität, sondern auch die Qualität soll hier eine Rolle spielen – nicht ganz umsonst läßt sich der Titel des Spiels mit „Bestien & Bauernlümmel" übersetzen. Wer nämlich zwei besonders clevere Elternteile vor den Altar schickt, hat gute Chancen, daß in deren Kinderschar ein mächtiger Hexenmeister heranwächst. Gut, daß es diese neuen Mendel-Formeln gibt, denn das Siedlungsgebiet steht unter der Oberhoheit des teuflischen Lord Sabellian. Daraus ergibt sich ganz zwanglos, daß hier allerlei lichtscheues Gesindel sein Unwesen treibt: Wölfe etwa, Zombies oder gar Dämonen. In derzeit 30 Missionen wären Sabellian und seine Unholde zu vertreiben. Hier verläßt das Programm dann inhaltlich die urbanen Pfade eines „Sim City" und wendet sich seinem zweiten Vorbild „Warcraft" zu. Das Kampfsystem, so versprechen die Weltenweber, soll eine exakte Steuerung der mit Waffen wie Katapulten oder Griechischem Feuer geführten Auseinandersetzung zulassen; insgesamt 25 Zaubersprüche erleichtern die Dämonenaustreibung. Und abgesehen von den Computergegnern wird es natürlich auch hier einen Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler geben, sei es via Modem oder Netzwerk. In der Tat erinnert die farbenfrohe Optik des mittelalterlichen Städtchens ein wenig an „Sim Town", die kleine Version des Maxis-Klassikers. Im direkten Vergleich besticht hier freilich die Vielzahl lebensnaher Effekte: Tag und Nacht, wechselndes Wetter, veränderliche Jahreszeiten. Dazu gesellen sich noch massenhaft Zwischensequenzen. Außerdem sind die hiesigen Untertanen einmal keine anonymen Wuselmännchen, denn man wird sich eingehender mit ihnen befassen dürfen – die erwähnten Eheanbahnungen sind da nur ein Beispiel von vielen. Bloß über den Sound ließ sich vorläufig noch nichts in Erfahrung bringen. Aber es sind ja noch ein paar Wochen Zeit, um den Schützengraben zum Orchestergraben zu machen. (jn)

THE ISLAND OF DR. MOREAU



Dr. Moreau und seine Tochter in der hochauflösenden Nahansicht



...und hier das Video-Pendant des Töchterleins

Trotz Altstar Marlon Brando ging die jüngste Verfilmung von H.G. Wells' Monsterinsel an der Kinokasse kürzlich gnadenlos unter – ein Grund mehr für Psygnosis und die Haiku Studios, sich mit der abenteuerlichen Versoftung besondere Mühe zu geben.

In der Tat strickt man in den Haiku Studios bereits an die drei Jahre an diesem actionreichen Adventure; mit dem gefloppten Film wird das Spiel daher herzlich wenig zu tun haben. Dafür umso mehr mit der bereits klassischen Romanvorlage: Gegen Ende des letzten Jahrhunderts mißbraucht ein durchgeknallter Wissenschaftler auf einer einsam gelegenen Insel Mensch und Tier für gentechnische Experimente. Mit deren grausigen Ergebnissen macht der schiffbrüchige Anthropologe Edward Parker Bekanntschaft, als er just hier an Land gespült wird. Das Drama um den verrückten Dottore, dessen Tochter, Diener und Geschöpfe wird in drei Akten (Insel, Dorf der Tiermutanten und unterirdisches Vulkanlabyrinth) über den Monitor gehen. Je nachdem, wie sich der Spieler darin verhält, sollen höchst unterschiedliche Handlungsabläufe möglich sein.

Interview mit Hervé Lange, Jerome Muffat-Meridol und Hugues Leroy von den Haiku Studios

„Mit dem grottenschlechten Film haben wir nichts zu tun!"

?: Wenn wir schon mal den Firmengründer und -Chef (H. Lange) der Haiku Studios, deren Chefprogrammierer (J. Muffat-Meridol) und den Autor des kommenden Spiels (H. Leroy) beisammen haben, würde uns zunächst Ihre Meinung zur jüngsten Verfilmung des Stoffes interessieren.

Leroy: Dieser grottenschlechte Streifen ist für uns natürlich ein Ärgernis, aber kaum mehr als ein dummer Zufall – als wir vor knapp drei Jahren mit der Versoftung des Romans begannen, war von diesem Film noch keine Rede. Das kann man mir glauben, da ich aus der Branche stamme. Ich habe nämlich jahrelang Drehbücher für das französische Fernsehen geschrieben.

?: Und da ist Ihnen nichts Besseres für Ihr erstes Computerspiel eingefallen als ein bereits mehrfach verfilmter Romanklassiker?

Leroy: Nein, und das hat auch seine Gründe. Zum einen behandelt die Romanvorlage mit gentechnischen Experimenten doch eine Problematik, die gerade heute aktueller denn je ist. Zum anderen wollten wir natürlich von der nach wie vor ungebrochenen Popularität des Buches profitieren. Und schließlich spielte es bei der Entscheidung auch eine Rolle, daß bei einem so alten Stoff nicht mehr in Autorenrechte investiert werden muß.



Hervé Lange

?: Das leuchtet ein. Insbesondere dann, wenn das ersparte Geld in die Produktqualität fließt. Fragen wir doch den Firmenchef, ob das auch passiert ist?

Lange: Aber natürlich. Wir haben hier bei Haiku die Möglichkeit, für jedes Spiel leistungsfähige Programmiertools selbst zu entwickeln – und genau damit steht und fällt die Qualität des fertigen Programms! Bei den für Dr. Moreau verwendeten

Der per Tastatur zu steuernde Renderheld agiert vor sehr realistisch gezeichneten und frei begehbaren 3D-Hintergründen, wobei die Kamera à la „Tomb Raider" meist hinter ihm postiert ist. In den Zwischensequenzen werden dagegen formatfüllende Videos zu sehen sein. Zu sprechen ist in Anklicksätzen mit rund 60 Charakteren, zu kämpfen in Echtzeit mit Fäusten, Füßen und aufgelesenen Waffen wie Speer oder Pistole. Dazu kommen noch erfrischende Nahrungsmittel sowie den Rätseln dienliche Fundstücke. Apropos Rätsel: Die Knobeleien wie eigentlich der gesamte Handlungsverlauf werden davon abhängen, wie und wann man auf die hiesige Einwohnerschaft zugeht. Dank ihrer „Intelligenz" sollen die Insulaner nämlich individuell auf das Gebaren des Spielers reagieren – auch akustisch werden sie dabei ihrer jeweiligen Gattung Ehre machen. Dazu kommt eine nicht ganz alltägliche Sounduntermalung von Ethno-Instrumenten wie einer tibetanischen Flöte oder gar australischen Klanghölzern. Bleibt nur noch die Frage nach dem Erscheinungstermin. Sie wird von Psygnosis folgendermaßen beantwortet: Bis zum Herbst soll eine komplett deutsche Version fertiggestellt sein. (md)

Intelligente Mutanten ermöglichen sehr unterschiedliche Lösungswege



Noch sind die gemalten Hintergründe unbevölkert



Das Affenmonster in einer Videosequenz



Die drei Energiebalken am oberen Bildrand informieren über Parkers Gesundheitszustand



Die Schildkröte wird als Leiterersatz herhalten müssen

Tools handelt es sich daher nur teilweise um Weiterentwicklungen der bereits für „Down in the Dumps" erstellten Render- und Animationsmaschinen oder Soundprogis. Das Kernstück, die Grafikengine, ist dagegen komplett neu und ermöglicht uns erstmals eine Darstellung in frei begehbarem 3D.

„Ein Spiel steht und fällt mit den verwendeten Entwicklertools"



Hugues Leroy



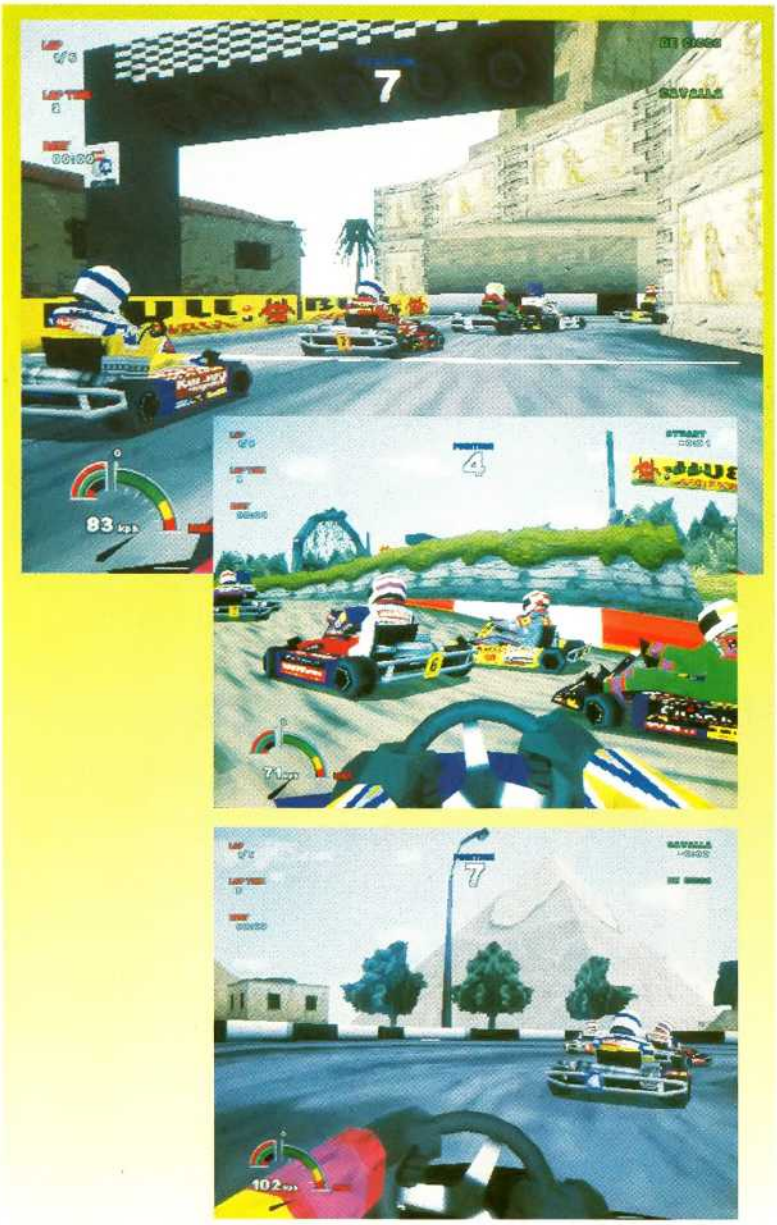
Jerome Muffat-Meridol

?: Gerade französischen Produktionen wurde aber in der Vergangenheit oft vorgeworfen, das Gameplay zugunsten aufwendiger Grafik zu vernachlässigen – wiederholt Haiku hier alte Fehler?

Lange: *Keine Sorge, da achte ich natürlich besonders darauf. Zumal der Vorwurf in vielen Fällen sicher gerechtfertigt war. Das liegt vor allem daran, daß man in Frankreich eben besonders viel Wert auf eine optisch ansprechende Präsentation legt. Dr. Moreau wird allerdings darüber hinaus auch einen anspruchsvollen Plot bieten. Zudem hatte der Spieler noch selten im Genre so viele Möglichkeiten wie hier, dem Geschehen eine andere Wendung zu geben.*

?: Letzte Frage an den Programmierer: Inwieweit sind die neuen 3D-Karten und die MMX-Technologie für Sie bzw. Ihr aktuelles Spiel ein Thema?

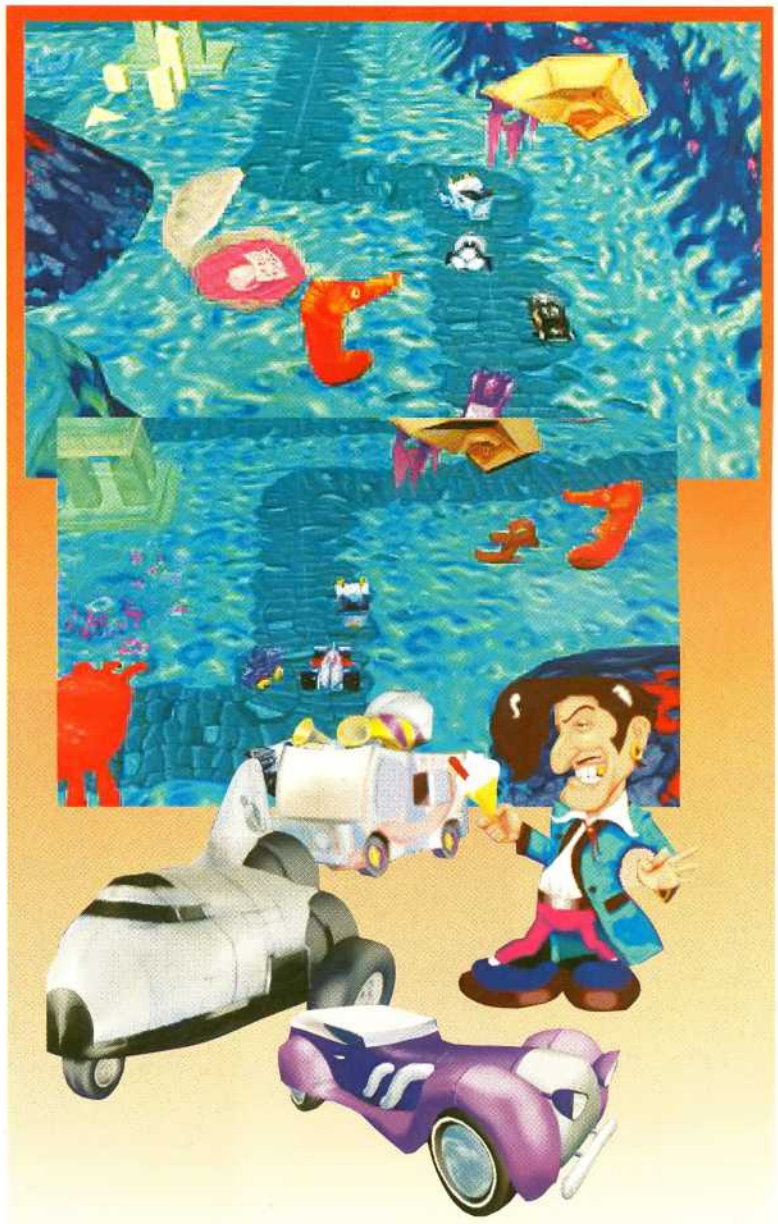
Muffat-Meridol: *Meiner Ansicht nach gehört den 3D-Karten ganz klar die Zukunft – nicht umsonst wird Dr. Moreau zumindest sowohl den 3D Blaster als auch Matrox- und S3 Virge-Modelle unterstützen. MMX allein dagegen kann meines Erachtens weder mit diesen Geräten noch mit leistungsfähigen Soundkarten mithalten. Wir werden uns also die Mühe sparen, für die neue Intel-Generation eine komplett neue Version des Spiels zu programmieren. Genau wie die meisten User wollen wir den für nächstes Jahr angekündigten MMX 2-Chip abwarten.*



Formula Karts

Im Teamwork mit den Rennspiel-Pionieren von Manic Media stellt Sega demnächst den inoffiziellen Nachfolger zum Shareware-Klassiker „Manic Karts" an den Start. Besonderen Wert legt das englische Entwicklerteam dabei auf die realistische Simulation des knackigen Fahrgefühls, dem auch die Kartbahnen ihren Boom verdanken: In Bodennähe rutscht man über detaillierte 3D-Betonpisten und Dreckpfützen und kämpft Blech an Blech mit sieben wahlweise von Netzwerkern gelenkten Vehikeln um Preisgelder. Letztere werden dann in dickere Motoren, griffigere Pneus oder Power-Ups investiert.

Im Rahmen der genreüblichen Spielmodi (Solotraining, Einzelrennen, WM, Arcade) werden Pisten in Deutschland, Äypten und weiteren sechs Ländern offeriert. Man kann Screenauflösung und Grafikdetails vielfältig an seine Hardware anpassen und das Geschehen mit Hilfe einer flexiblen Kamera aus den verschiedensten Blickwinkeln mitverfolgen – wobei hier insbesondere die realistische Animation der Kartfahrer ins Auge stechen soll. All dies belegt bereits unser Vorabmuster, lediglich der Sound, die versprochene Unterstützung von Lenkrädern sowie der eine oder andere optische Spezialeffekt (hier ist u.a. von Qualmwolken und Gummiabrieb am Beton die Rede) fehlen noch. Wir sind daher zuversichtlich, schon im Testteil der nächsten Ausgabe über jene Miniflitzer am PC berichten zu können, denen die Schumi-Brüder ihren Start in die Karriere verdanken.



Motor Mash

Die Newcomer von Eutechnyx planen für den Sommer ein Spiel wider den tieren Ernst auf der Rennstrecke: Motor Mash wird eine Cartoon-Raserei, die den kunterbunten Comiclook eines „Street Racer" mit der bewährt genialen Multiplayer-Spielbarkeit von „Micro Machines" gekonnt verknüpfen soll. Bis zu vier menschliche Fahrer werden sich da aus einem Pool von zwölf Charakteren bedienen können, um dann an so exotischen Orten wie dem Dschungel, am Mars oder gar in Atlantis an den Start zu gehen – insgesamt sind rund 40 Kurse vorgesehen.

Rein optisch sind die vielfältigen Steigungen, Gefälle und Kreuzungen der Strecken schon wegen ihrer Mischung aus Draufsicht- und 3D-Perspektive sehr interessant. Damit sie auch in der Praxis Spaß machen, wird es neben diversen Spielmodi auch interaktive Kulissen geben. Im Wilden Westen wäre daher auf kreuzende Dampfloks zu achten, während man in den Alpen im Vorbeifahren eine Hängebrücke sprengen kann – bei entsprechendem Timing setzen die fallenden Trümmer womöglich die gerade darunter befindliche Konkurrenz außer Gefecht! Ein anderer Weg zum Sieg ergibt sich über witzige, aber vorläufig noch geheime Waffen, die man im Shop kaufen oder seinen Mitbewerbern abjagen kann. Während DOS-Raser dabei voraussichtlich nur durch VGA-Umgebungen flitzen, unterstützt die Win 95-Version jede der gerade vorhandenen Grafikkarte mögliche Auflösung; praktisch sind via Direct3D maximal 65.000 beschleunigte Farben machbar. (rl)

AlfaBat-Pro



Das heilige Shaolin Pad

Das erste Pad mit schwarzem Gürtel. Zwei patentierte KungFu Keys(TM) zur Programmierung der kompliziertesten Special-Moves. Der Gag: sogar bei variablem Timing der Tastatureingabe, und bei bis zu 10 Bewegungsabläufen

Als Ersatz für jahrelanges Yoga-Training ermöglichen 6 Tasten dem KungFu Azubi einfache softwareunabhängige Programmierung jeder beliebigen Keyboardtaste

Als fiese Überraschung können bis zu 8 Special-Moves über einen HotSwitch jederzeit mitten im Spiel aktiviert werden

KungFu Training braucht Sparringpartner. Durch den Keyboardanschluß können zwei AlfaBat-Pro angeschlossen werden und der Gameport bleibt sogar noch frei für herkömmliche Verliererpads

Dieses Pad ist waffenscheinpflichtig. Registrier Dich unbedingt bei AB Union.

Übrigens trainiert auch die **Fußball-, Basketball-, und Eishockeyelite** mit AlfaBat-Pro.

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://www.AB-Union.de

Das **AlfaTwin** Team läßt grüßen

(Groß-)Händleranfragen erwünscht

HOT

THE SEXY EMPIRE

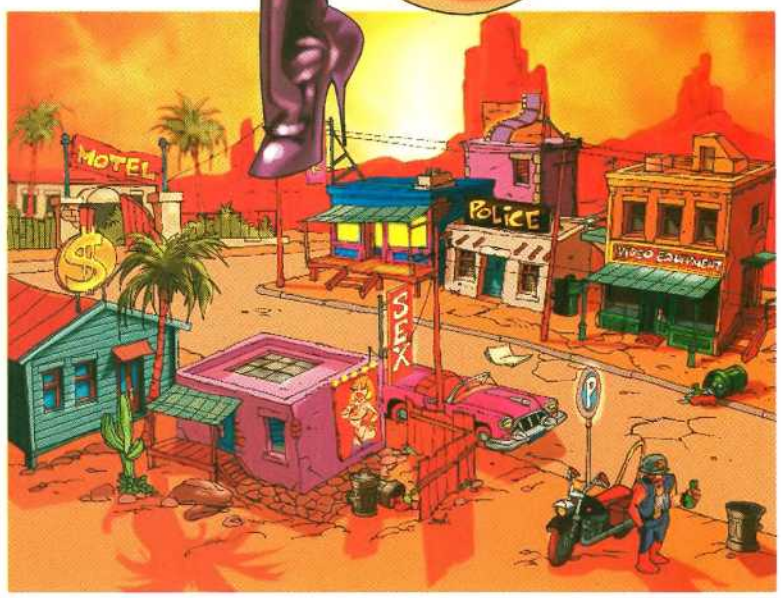
Siehe auch Begleit-CD



Bei Interactive Strip läßt man demnächst im Auftrag von CDV die Hosen runter: Wirtschaftssimulanten dürfen sich bereits in den kommenden Wochen auf das schlüpfrige Parkett der Pornoproduktion begeben. Es warten viel nackte Comic-Haut, noch mehr Arbeit und ein gerade noch jugendfreies Gameplay.



Es darf kopiert werden



Karrierestart im Wüstenkaff

DIE PRODUZENTEN

Hinter dem neugegründeten Label Interactive Strip verbirgt sich die 1993 von Carsten Korte und Helmut Theuerkauf gegründete Spieleschmiede New Generation Software. Aus der anfänglichen Zusammenarbeit mit Starbyte stammen nicht nur Titel wie „Big Sea" oder „Rings of Medusa Gold", seinerzeit stieß auch Grafiker Carsten „Bazooka Sue" Wieland zum Team. Für Blue Byte produzierte man das witzige Comic-Adventure „Chewy – Esc von F5"; das Jump & Run „Clif Danger" erschien dann bereits bei den Shareware-Experten von CDV. Und sie sind es auch, die diese erotische Wirtschaftssimulation unter das (vor allem wohl männliche) Volk bringen werden.

DAS VORSPIEL

Des Spielers Alter ego heißt Boogy und ist hauptberuflich Bankräuber. Zusammen mit seinem Komplizen Bill und seiner Freundin Betty soll die urlaubsbedingte Abwesenheit des Sheriffs eines kleinen Wüstennests schamlos ausgenutzt werden. Und tatsächlich läuft der Überfall auf das örtliche Geldinstitut auch relativ reibungslos ab – von einem toten Sicherheitsbeamten einmal abgesehen. Doch dann machen sich Bill und Betty mitsamt der Beute und dem Fluchtfahrzeug davon; der gehörnte Boogy darf per pedes ins nächste Kaff marschieren. Dort lernt er in der Bar die Sexbombe Lula kennen. Das Mädel ist in Hollywood lediglich für die Besetzungscouch engagiert worden, enttäuscht Richtung Vegas gedüst und wegen einer Buspanne hier hängengeblieben. Mit dem Versprechen, sie doch noch zum Star zu machen, nimmt Boogy die Blondine unter seine Fittiche und startet die Karriere als Pornoproduzent.

IN DREI ETAPPEN ZUM HÖHEPUNKT

Von der wunderhübschen Comic-Grafik abgesehen, wird das Drei-Stufen-System sicher augenfälligstes Merkmal dieses Programms. So beginnt man das Spiel in besagtem Nest mit dem Aufstocken des spärlichen Startkapitals: In der Bar können Besucher von Lula verführt und anschließend erpreßt werden. Oder man schlägt auf der Toilette Betrunkene nieder und erleichtert sie um ihre Habseligkeiten, um sie beim Pfandleiher zu verklopfen. Lulas Auftritte als Stripperin füllen ebenfalls die Kasse. Die Kohle investiert Boogy dann in Foto- oder Videoausrüstung, Zubehör aus dem Sexshop, eine Gespielin für Blondie und natürlich das Motelzimmer. Dort werden die ersten Filme und Hochglanzbilder gemacht, die man anschließend beim Verleiher versilbert. Da gesuchte Gangster gefährlich leben, darf man zwischenrein auch lästige FBI-Schnüffler gegen genügend Sixpacks von Rockern aufmischen lassen. Irgendwann reicht die Knete, um sich vom Hehler eine neue Identität sprich Papiere zu besorgen, und es geht ab in die grellen Lichter der Großstadt.

In Stufe zwei wird es wesentlich komplexer. Nun müssen verschiedenste Gebäude wie Filmstudios, Schnitt, Kopierwerk, Lager, Requisite etc. gebaut und



Ein Motel dient anfangs als Drehort


Ein Fall für Schreibtischhengste


Das komplett bebaute Firmengrundstück


Die Marketing-Mädels


Hier wird die Story ausgetüftelt



Das Storyboard: 120 Filmminuten im Überblick

ausgestattet werden. Via Stellenanzeigen heuert man Personal an, darunter natürlich auch die männlichen und weiblichen Darsteller für die kommenden Filmkunstwerke. Deren Werte lassen sich in „Trainingslagern" oder unter dem Messer des Schönheitschirurgen aufmöbeln. Stehen Drehbuch, Storyboard und was bei einem Porno sonst noch alles stehen muß, wird gedreht. Es folgen die Postproduktion, Marketing und vielleicht ein pressewirksames Skandälchen. Und weil auch die CPU-Konkurrenten nicht schlafen, kann man deren Arbeitseifer dank der mitgereisten Gang kräftige Dämpfer verpassen. Sobald Lula Starstatus erreicht hat und die Auszeichnung als anerkannte Erotik-Firma in der Vitrine steht, ist Stufe drei erreicht.

Auf Wunsch überläßt Boogy ab hier die Filmerei einem Stellvertreter und konzentriert sich auf den Ausbau eines flächendeckenden Filialnetzes. Ist man endlich Marktführer, besteht zu guter Letzt die Möglichkeit, seine Werke über Satellit weltweit auszustrahlen.


Starlett Lula

DAS NACHSPIEL

An der teils etwas umständlichen Steuerung und der mal zu schnell, mal zu langsam verstreichenden Zeit unseres Vorabmusters wird momentan noch fleißig gebastelt. Das gilt auch für die launige Musik von Country bis House, die sexy Sprachausgabe und passenden Soundeffekte wie das obligatorische Gestöhne. Doch bis zur kommenden Ausgabe soll die digitale Schundfabrik testreif sein, dann werden nur noch nackte Tatsachen sprechen... (st)

„Solange man noch alle Finger sieht, klappt's auch mit der USK-Freigabe"


Carsten Korte, New Generation Software

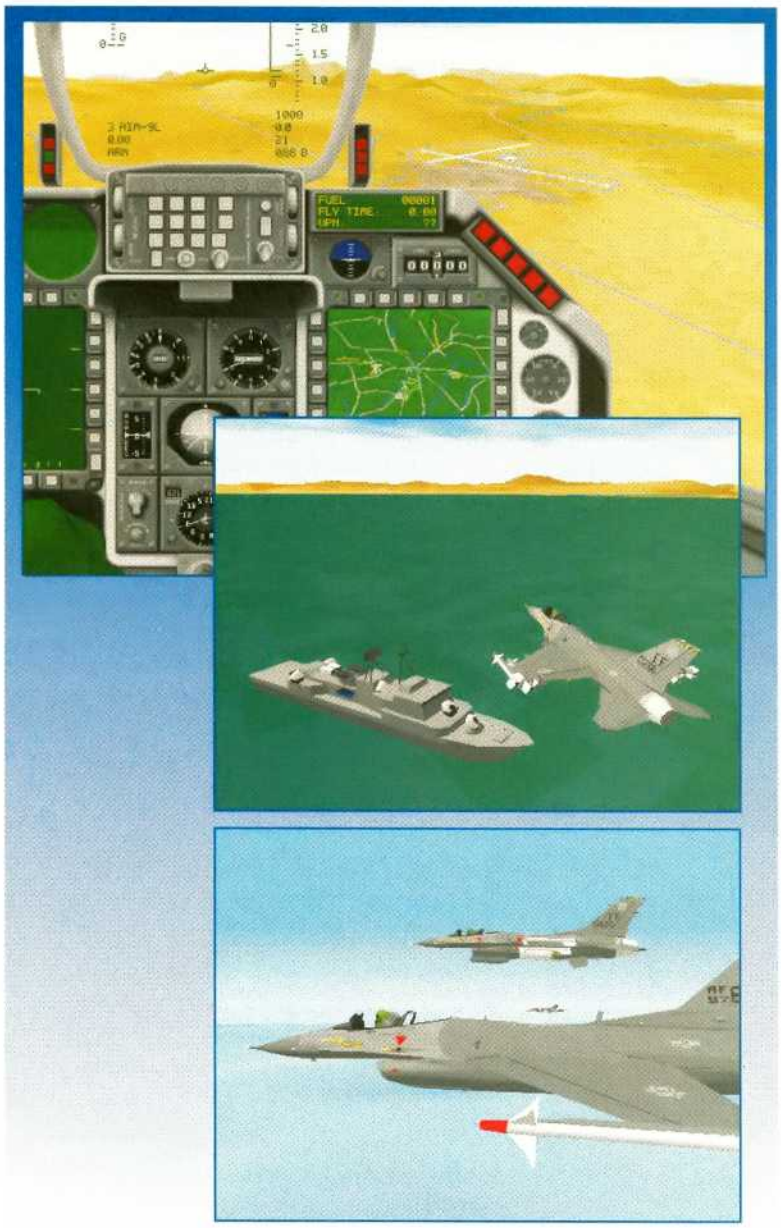
?: *Pornos sind gerade derzeit ein ziemlich delikates Thema, auch für eine Wirtschaftssimulation. Woher kam die Idee?*

CK: *Unser Grafiker Carsten Wieland ist als Hamburger ja reeperbahnmäßig vorbelastet, und sein Faible für üppige Formen konnte er hier mal so richtig ausleben. Aber auch der wirtschaftliche Aspekt hat eine Rolle gespielt, denn Erotik verkauft sich nun mal außerordentlich gut. Allerdings hat es uns schon immer genervt, daß die entsprechende Software qualitativ nicht sonderlich anspruchsvoll ist. Magic Bytes „Biing!" war in dieser Hinsicht eine positive Ausnahme, doch wir wollten deutlich tiefer in die Materie eindringen – quasi kein Feigenblatt vor den Mund nehmen.*

?: *Keine Angst vor den deutschen Sittenwächtern?*

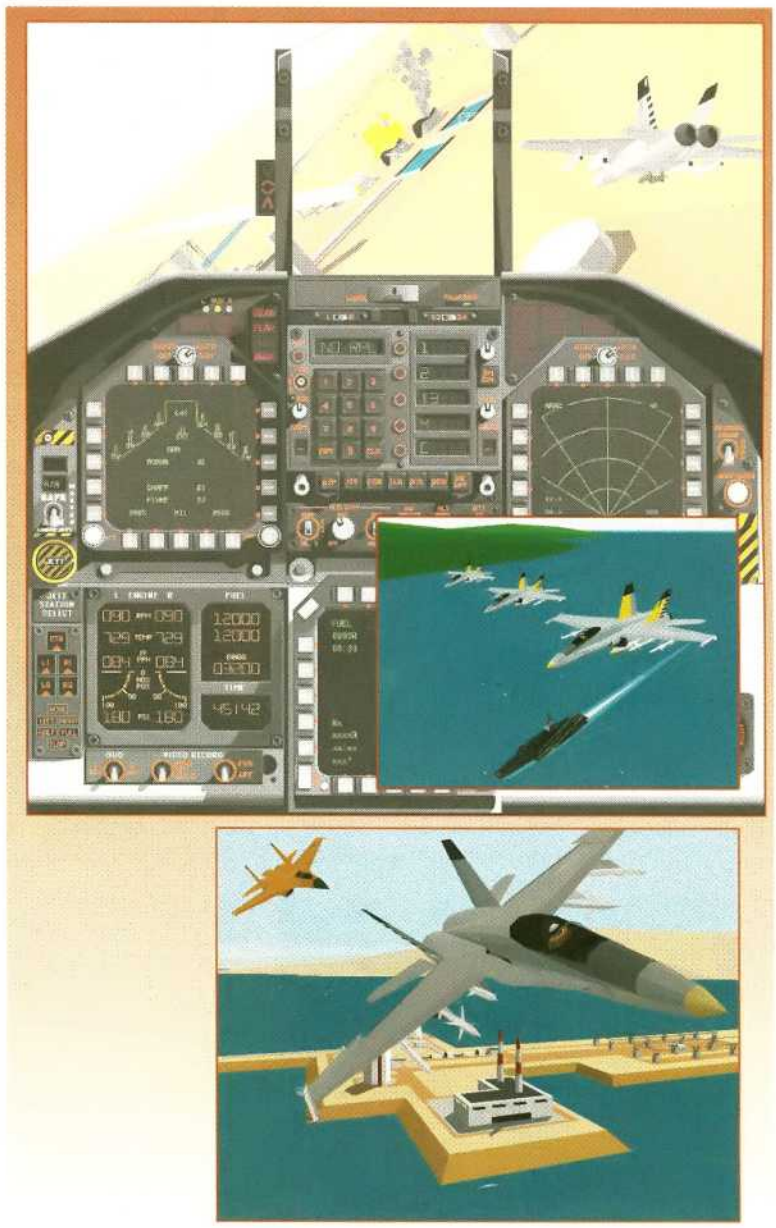
CK: *Nun, wir werden auf keinen Fall zu sehr ins Detail gehen, Andeutungen sollen genügen. Schließlich ist uns nicht daran gelegen, daß unser Spiel quasi als „Soft-Porno" unter dem Ladentisch gehandelt wird. Da wir uns an die üblichen Vorgaben halten (beim Covergirl sieht man z.B. alle fünf Finger), dürften wir auch die angestrebte USK-Freigabe ab 16 Jahren bekommen. Und wenn gewisse Leute ein Problem mit humorvoll in Szene gesetzter Erotik haben, so ist das deren Sache.*


Den Staatsanwalt um fünf Finger gewickelt?



F-16 Fighting Falcon

Daß die Simulationsprofis von Digital Integration sich nicht auf den für Hubschrauber wie „Apache Longbow" und „Hind" geernteten Lorbeeren ausruhen, zeigt dieser für den Sommer geplante Flugi: Nach langer Bildschirmabstinenz kommt die traditionsreiche F-16 zu neuen Ehren. In drei Kampagnen dürfen dann Korea, Israel und Zypern überflogen werden, wobei authentische Karten für besonders realistische Aufträge sorgen sollen. Jedes Szenario enthält neben 20 fortlaufenden Missionen noch zusätzliche Einsätze, die (genau wie 20 Trainingsflüge) jederzeit absolviert werden können. Dank ihrer Fähigkeiten als Jagdbomber und Abfangjäger gleichermaßen werden sich die Einsätze der F-16 voraussichtlich zu gleichen Teilen aus Luft/Luft- und Luft/Boden-Missionen zusammensetzen. Zudem stehen Aufklärungs- und Geleitschutzaufträge auf dem Dienstplan.
Als Kontrast zu dieser Vielzahl an Aufgaben wird es auch einen Arcade-Modus geben, welcher den Spieler sofort in den nächsten Krisenherd beamt. Der Schwerpunkt liegt jedoch eindeutig bei der detailgetreuen Simulation der verschiedenen (Feind-) Flugzeuge und Waffensysteme. Letztere dürfen auf Wunsch auch mit oder gegen 15 menschliche Piloten im Netzwerk eingesetzt werden. Geplant sind außer den üblichen Duellen auch „Capture the Flag"-Einsätze, an denen mehrere Teams mit eigenen Staffelführern teilnehmen können. Einsam wird man sich über den Wolken aber ohnehin selten fühlen: In der Regel leisten rechnergesteuerte Wingmen dem Spieler Gesellschaft und warten auf seine Anweisungen.



F/A-18 Hornet

Noch früher können Win 95-Fliegerasse mit Empires neuen Stahlvögeln rechnen. Nach den zerbrechlichen WW1-Doppeldeckern stehen jetzt wieder moderne Maschinen im Rampenlicht: Simuliert wird der titelgebende Navy-Fighter in seiner neuesten Version, und auch die gegnerischen Streitkräfte verfügen über schnelle Jäger. So trifft man bei den insgesamt 28 Kampfeinsätzen im Persischen Golf u.a. auf MiG-29, Su-27 und ähnliche Feindflugzeuge. Dennoch kommen da nicht allein Luftkämpfe auf uns zu, denn in begrenztem Umfang dürfen auch Bodenziele eingeebnet und Schiffe versenkt werden. Logisch, daß die unterschiedlichen Situationen und Trägerlandungen per ILS erst in einem eigenen Trainingsszenario (auf Hawaii) geübt werden müssen. Rund 90 Minuten Flug- und Taktikinstruktionen soll der uneingeweihte Neuling über sich ergehen lassen, ehe er auf die hochmotivierte Gegnerschar losgelassen wird.
Gesellige Piloten dürfen sich auf sechs großangelegte Netzwerkmissionen im US-Staat Arizona freuen. Hier sollen dann gemeinsam die Verbände des CPU-Feindes dezimiert werden. F/A-18 Hornet wurde ursprünglich für den Mac entwickelt, was sich nach einem Blick auf die detaillierte, aber völlig untexturierte Grafik bereits erahnen läßt. Der Vorteil dieser Darstellungsform liegt natürlich in der Geschwindigkeit: Angeblich geraten die Luftschlachten auf schnellen Rechnern selbst bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixel nicht ins Stocken. Ob dieses Versprechen gehalten werden kann, wird bereits in der nächsten Ausgabe der Test zeigen – versprochen! (mz)



Mehr als

12 Top-Spiele

plus

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

nur 77,– DM*

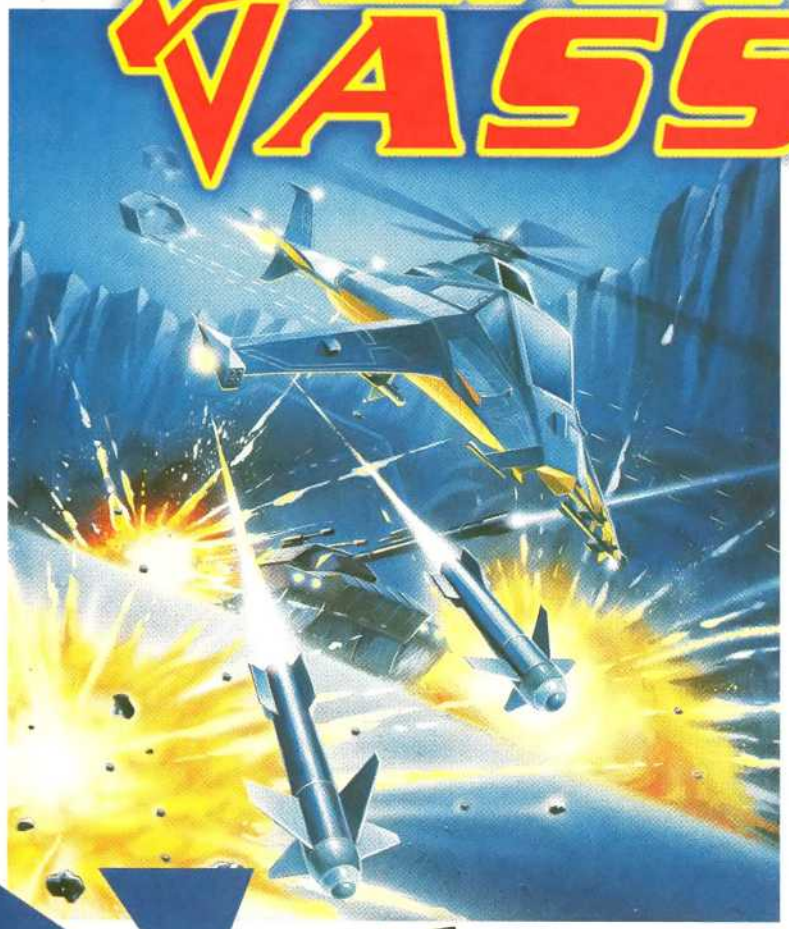
Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:	Telefonische Bestellung unter:
JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co. MAX-LOIDL-WEG 4 85598 BALDHAM	oder 08106/89 96 01 Aboverwaltung: Petra Laubenberger

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

EXTREME ASSAULT





Im Spielverlauf kommt meist der Heli, gelegentlich aber auch ein Panzer zum Einsatz

Deftige Action aus deutschen Landen frisch auf den PC, das ist ja ein eher seltenes Ereignis. Doch Blue Byte macht's mal wieder möglich: Auf die tolle Unterwasser-Sim „Schleichfahrt" folgt nun ein starker Helikopter.

Hinter dem Allerweltstitel verbirgt sich eine temperamentvolle Actionsimulation, welche gekonnt die Instant-Spielbarkeit eines klassischen Shooters wie „R-Type" mit topaktueller 3D-Präsentation verknüpft. Über die zugrundeliegende Story verliert die Anleitung dabei kein Wort, sie wird zwischen den sechs Abschnitten mit ihren vielfältigen Einzelmissionen von automatisch ablaufenden Sequenzen und Dialogen mit einem fiktiven Tower (weiter-) erzählt. Wer sich nicht gleich das Game kaufen mag, um dessen Geschichte zu erfahren, der lese unsere Extrabox mit der Beschreibung des Ablaufs.

Das Gameplay selbst bedarf freilich kaum erklärender Worte: Der Spieler fliegt mit einem schwer bewaffneten Hubschrauber durch 3D-Gelände und lasert alles weg, das es wagt, sich zu bewegen – abweichend von der vorgegebenen Aufgabenstellung können sogar Bäume oder Häuser geröstet werden. Darüber hinaus sind kaum erwähnenswerte Mini-Knobeleien der Marke „Schieß auf Punkt A, dann öffnet sich Tor B" zu lösen. Seinen Reiz bezieht das Programm aber ganz klar aus den spannenden Aufträgen und abwechslungsreichen Angreifern.

Soweit, so Action. Simulationselemente kommen etwa mit den Flügelleuten ins Spiel, die dem Piloten hier gelegentlich zu Hilfe eilen. Und auch die schnellen Schwenks, seitlichen

SECHS EXTREME HERAUSFORDERUNGEN



1. Level: Im Rahmen von zwölf Missionen gilt es, unbekannte militärische Aktivitäten aufzudecken. Ein geplündertes Bergdorf wird erkundet, Konvois und Helis werden bekriegt. Das Ende bildet ein gut bewachter Eingang zu unterirdischen Katakomben.



2. Level: Aliens sind der Grund allen Übels! Sie haben Menschen entführt, in Stalagnitenhöhlen Arbeitslager errichtet und Technospinnen zur Bewachung abgestellt. Nach 13 Missionen und einem Schlachtschiff als Endgegner leitet ein schickes Movie zum nächsten Hauptabschnitt über.



3. Level: In den Katakomben eines erloschenen Vulkans werden zunächst industrielle Anlagen der Aliens ausgeräuchert. Der Rest der insgesamt 15 Missionen handelt auf einer Südseeinsel, wo im Dschungel Eingeborene und Überlebende eines Flugzeugunglücks zu befreien sind.



Mal wieder von zahllosen Angreifern umzingelt

Drifts, flinken Steig- oder Sinkflüge und anderen Manöver des Hubschraubers sind Importe aus dem konventionellen Simulationsgenre. Gemessen an Actionverhältnissen ist zudem die Steuerung verhältnismäßig komplex. Doch wer erstmal die Belegung von Tastatur, Pad oder Stick optimal an die eigenen Bedürfnisse angepaßt hat, bekommt die Sache auch in den Griff.



Sind die Lichteffekte nicht ein Augenschmaus?

EXTREME HARDWARE WIRD UNTERSTÜTZT

Blue Bytes Action-Heli erkennt und nutzt die erweiterten Fähigkeiten eines Pentium MMX für deutlich hübschere Explosionen. Durch bilineares Filtering werden den Feuerbällen zudem häßliche Riesenpixel auspoliert. Ein Patch für **3Dfx-Grafikbeschleuniger** ist momentan in der Mache und wird kostenlos nachgereicht. Er wird eventuell mehr Tempo bringen, ganz sicher aber sehen auch damit die 3D-Kulissen weniger pixelig und somit deutlich hübscher aus.



Fortschritt durch Technik: Auf MMX-Rechnern sehen die Explosionen weicher und realistischer aus

Etwas simpler (eher wie ein Auto) kommandiert sich der Panzer, der hier vor allem in engen Katakomben anstatt des Kampfhelis zum Einsatz kommt. Das Umsteigen geschieht in einer automatisch ablaufenden Sequenz. Doch an eine andere Bewaffnung braucht man sich dabei nicht zu gewöhnen, das Arsenal an Feuerwerkskörpern ist hier wie dort identisch. Von den zunächst zwei, später drei unbegrenzt munitionierten Waffensystemen an Bord läßt sich nur jeweils eines nutzen; ein Umschalten ist aber jederzeit möglich. In der Asche zerstörter Angreifer verbleiben zudem häufig Power-Ups, Energieriegel oder Raketen verschiedener Bauart.



4. Level: Elf Missionen lang kämpft man sich hier durch außerirdische Atmosphärenumwandler; erstmals kommt dabei der Panzer zum Einsatz. Man wird unter anderem mit dem Riesenroboter Terrorgod konfrontiert, rast durch ein Labyrinth und flüchtet vor herabfallenden Deckenwänden.



5. Level: Schauplatz der hiesigen zwölf Aufträge ist die südamerikanische Cuenca-Hochebene. Da werden Waffentransporter eskortiert, Gleiter und Hubschrauber bekämpft, Inka-Tempel durchforscht und UFOs gejagt. Eine komplette Raumbasis der Außerirdischen bildet hier den Endgegner.



6. Level: Das Finale geht im Packeis von Grönland über die Bühne und umfaßt in zehn Missionen Rettungsjobs genauso wie Erkundungsflüge durch eine Alien-Stadt. Außerdem soll man per Panzer eine schwer beschützte Fabrik sabotieren. Wie der Endgegner aussieht, muß aber schon jeder selbst herausfinden...

Nun zur Beschwerdeabteilung. So bietet die automatische Zielerfassung zwar einen (in der Praxis nutzlosen) Vorhaltevektor sowie eine (äußerst sinnvolle) Anzeige der feindlichen Restenergie, schaltet nach Abschuß eines Ziels auch selbsttätig auf das nächstliegende oder ein anderes sinnvolles Objekt um, doch arbeitet nur in einem arg begrenzten Radius. Und daß am einfachsten Schwierigkeitsgrad nach zwei, auf der nächsthöheren Stufe nach vier Levels vorzeitig das Spielende droht, mag den einen oder anderen Einsteiger sicher grämen. Erfreulicher für sie ist die volle Energie-Restauration vor Beginn jedes Levels, Ballerprofis begrüßen außerdem die zusätzlichen Angreifer des härtesten Schwierigkeitsgrades. Schade bloß, daß bei Überschreiten der Grenzen eines Missionsgebiets ein Countdown zur sofortigen Rückkehr zwingt. Wer also beispielsweise bereits bekannte Landschaftsteile nochmals auf versteckte Bonuskammern abklopfen möchte, müßte dazu schon einen alten Spielstand bemühen.



Warten häufig auf findige Sammler: Extrawaffen und andere Sammelboni



Der Panzer steht dem Helikopter in der Bewaffnung nicht nach

EXTREME DETAILS & NÜTZLICHE EXTRAS



Eine gewöhnliche Maulwurfsart stand den Blue Byte-Grafikern Modell für Alien-Embryos

Wer hätte gedacht, daß den Grafikern Nacktmullen und damit eine ganz gewöhnliche Maulwurfsart Modell für die im fünften Level brütenden **Alien-Embryos** standen? Oder, daß die im ersten Abschnitt zu besichtigende **Kirchturmuhr** stets (auf Basis der Windows-Systemuhr) die exakte Zeit ausweist und zur vollen Stunde bimmelt? In den Kulissen des Spiels verbergen sich aber noch allerlei weitere Gags – viel Spaß beim Herausfinden!

Damit auch Sie beim Spielen viel Spaß haben, hier noch ein paar kleine Tips: Die erste **Bonuskammer** findet sich im zweiten Abschnitt des ersten Levels links am Berghang und ist durch zwei Bäume sowie schmale, schwarze Linien gekennzeichnet. Ein zweiter **Extra-Raum** liegt am Beginn des zweiten Levels verborgen. Um ihn zu finden, kehrt man dem vorausliegenden Minenkordon den Rücken zu, ballert auf die Wand und... erhält Lenkraketen, Munition etc.. Und auf der Südseeinsel lohnen Schüsse auf den im Dickicht versteckten Papageienbaum.



Eines vieler liebenswerter Details: Die Kirchturmuhr zeigt die tatsächliche Zeit

Aber warum eigentlich auch nicht, denn eine so schicke 3D-Grafik kann man gar nicht oft genug sehen. Ab einem P166 zoomen die opulent ausgestatteten SVGA-Kulissen auch schon ohne die (geplante, später per Patch nachgereichte) Unterstützung von 3D-Beschleunigern flüssig vorbei, allenfalls besonders aufwendige Szenen geraten etwas ins Ruckeln. Und Besitzer kleinerer Maschinen können vielfältig an Auflösung und Detailtreue herum- bzw. herunterschrauben, bis das Tempo stimmt. Stets besteht außerdem die Wahl zwischen der Cockpit-Perspektive mit und ohne Head-Up-Display oder Außenansichten mit einblendbarem Radarschirm und beliebig dreh- und zoombarer Kamera. Fahrten mit dem Objektiv lohnen da alleine schon, um einige der bemerkenswerten Effekte mal aus der Nähe zu betrachten – etwa die phantastischen Lichtkegel, welche Suchscheinwerfer in den Himmel zeichnen. Oder auch verschwindende Explosionswolken und realistische Raketen-Abgasbahnen.

SECHS EXTREME WAFFENSYSTEME

Die unbegrenzt munitionierte **Razor Gun** zählt zur Standardausrüstung, verschießt schwache Strahlenprojektile und ist aufrüstbar. Die Zielerfassung peilt Objekte auf manuelles Kommando hin an.



Die **Laser Cannon** verschießt Energiekugeln. Sie ist ebenfalls ab Werk eingebaut und aufrüstfähig. Ihr fehlt die Zielerfassung, doch sie verfügt über eine hohe Durchschlagskraft.



Der erstmals im dritten Level erhältliche **Fire Flash** feuert mit eher harmlosen Blitzen – solange er nicht durch das Gedrückthalten des Feuerknopfes zur Megawumme aufgepowert wird. Dann vernichtet diese Waffe alles im Weg Stehende!



GANZ PERSÖNLICH



Richy

Man kann den Mülheimer Entwicklern zu diesem hervorragend spielbaren Kampfhubschrauber nur gratulieren – nicht zuletzt auch deshalb, weil die zeitgemäße Präsentation des Programms Blue Bytes Ruf als deutsche Top-Softwareschmiede weiter festigen dürfte. Ich persönlich hätte mir höchstens an mancher Stelle einen weniger labyrinthischen Levelaufbau oder ersatzweise eine etwas aussagekräftigere Karte gewünscht, um nicht inmitten der allseits herrschenden Hektik noch nach dem Weg suchen zu müssen. Um in solchen Situationen der drohenden Gefahr intuitiv und schnell genug begegnen zu können, sollte man sich vor Spielbeginn unbedingt Zeit für die individuelle Abstimmung der Steuerung nehmen. Erst dann entwickelt das Programm wirklich extreme Qualitäten.



Zweimal imposante Endgegner

Die Ohren müssen demgegenüber etwas zurückstecken, aber nicht sehr: Die Soundeffekte sind hörenswert, die mäßige MIDI-Musik läßt sich zugunsten 19 technisch ordentlich intonierter, aber etwas biederer Orchester-Audiotracks abstellen. Und selbst wenn markige Tower-Sprüche der Sorte „Zerstören Sie einfach alles, was sich Ihnen in den Weg stellt" nicht gerade einen Meilenstein der deutschen Dichtkunst markieren, so bringen sie doch zumindest in erfrischender Ehrlichkeit das Gameplay auf den Punkt. (rl)





Extreme Assault
(Blue Byte)

Aufwendig produzierte Helikopter-Actionsimulation

GRAFIK	*89%*
SOUND	*76%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*86%*



87%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit DOS oder Win 95, MMX wird unterstützt
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 90 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad, Pedale
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu vier Spieler via lokalem IPX-Netzwerk oder T.E.N. im Internet
ONLINE-INFO:	http://www.bluebyte.de

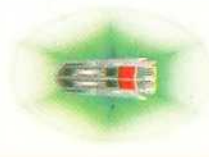
Die **Lenkraketen** haben eine Zielerfassung eingebaut und sind äußerst explosiv. Leider dürfen nur maximal sechs Stück an Bord genommen werden, doch Nachschub ist großzügig über die Gegend verteilt.



Exemplare der **Smartbombe** liegen erst später im Spielverlauf und auch dann eher selten zum Sammeln bereit. Sie räumen dafür aber gründlich auf – bis auf die Endgegner läßt sich damit jeder Angreifer ins Jenseits sprengen.

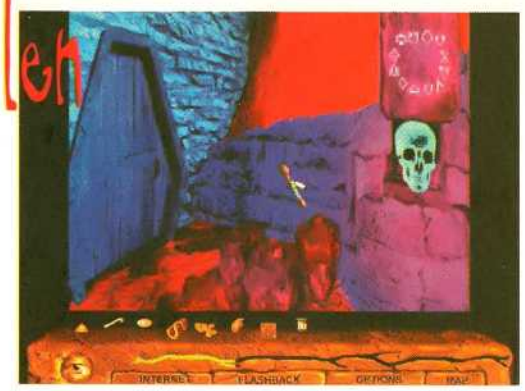


Die **Thunderbolt** ist stark rationiert und eine Mischung aus automatisch zielender Rakete und Clusterbombe: Kurz vor dem Ziel zerfällt die Waffe in einzelne Granaten und reißt ganze Angreiferpulks ins Verderben.



Stadt der verfluchten Seelen

Wieder einmal zog man bei Sierra aus, um den Abenteurern das Gruseln zu lehren: Es warten ein interessanter Plot und logische Rätsel – aber auch eine Präsentation, deren Mängel auf die Begeisterung drücken.



Sobald ein Totemstab aufgenommen wurde, beginnt die Uhr zu ticken

Brennpunkt der komplexen Handlung ist das verschlafene Westernkaff Cyclone, wo der Spieler nach den Mitgliedern seiner verschollenen Rockband fahndet: Ist die Gang nun einem alten Indianerfluch, der korrupten Bevölkerung oder doch einem ominösen Entführer zum Opfer gefallen? Ein gutes Dutzend zumeist menschenleere 3D-Lokalitäten wie etwa eine Kirche, die Bibliothek oder eine Mine gilt es, per Mausklick abzuklappern. Die gerenderten Szenarien präsentieren sich aus der Ich-Perspektive und können rundum rotiert werden. Dazu gesellen sich bildschirmfüllende, jedoch streifige Zwischenvideos. Fundstücke wie Brecheisen, Artefakte oder Schlüssel wandern automatisch ins Inventar, wo sie bei Bedarf zur Lösung der gut 50 mathematischen oder musikalischen Knobeleien wieder hervorgeholt werden. Geknackte Rätselnüsse regenerieren dabei den Lebensfaden, der von Zeitdruck, Bienen oder heimtückischen Fallen gekürzt wird.

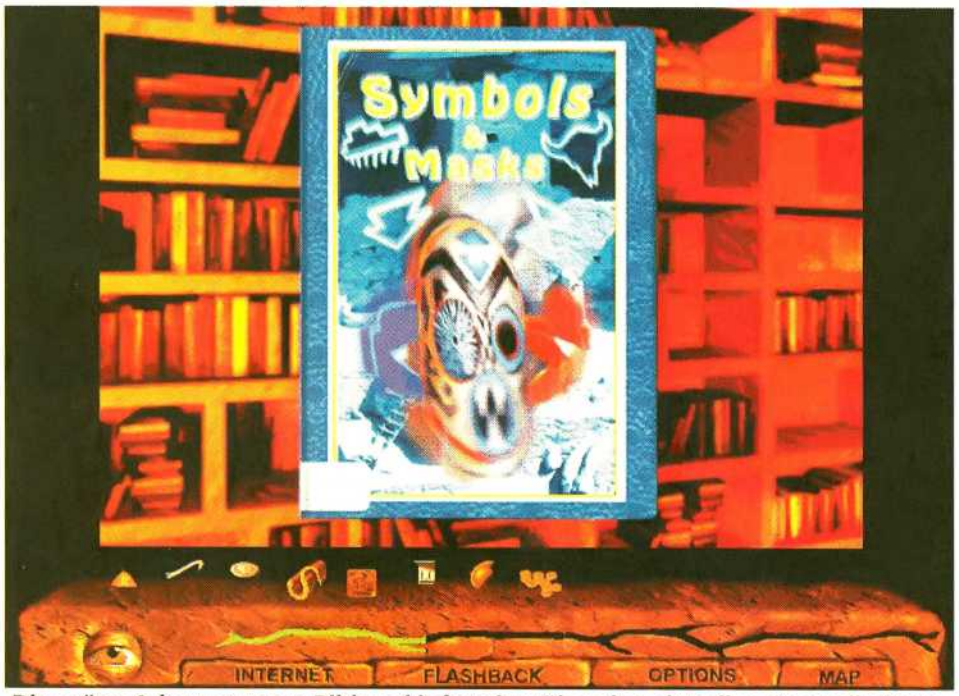
Eine Rockband, ein Indianerfluch und ein unheimlicher Entführer

Das hört sich auch wegen der fünf rockigen Soundtracks (sie wurden auf der zweiten CD nochmals als Audiotracks abgelegt) recht vielversprechend an, sieht aber arg altbacken aus. Darüber hinaus ist die Steuerung etwas unpräzise und die englische Sprachausgabe nuschelig. Aber zumindest das letztgenannte Manko mag ja mit der deutschen Verkaufsversion unter den Tisch fallen. (md)



In den verwaschenen Videos gibt ein Geist Tips zum Spielverlauf

Es warten etliche Klassik-Knobeleien wie z.B. Tangram



Die grüne Ader unten am Bildrand informiert über den aktuellen Gesundheitszustand

GANZ PERSÖNLICH

Wo die „Stadt der verlorenen Kinder" zuviel auf schicke Grafik setzte, da verhält es sich beim seelenlosen Gegenstück genau umgekehrt: Den Großteil der anspruchsvollen Story muß man Büchern, Briefen, Radiogeräten und Anrufbeantwortern entnehmen; hier wäre eine visuelle Umsetzung wünschenswert gewesen. Noch dazu sorgen die ständigen 360 Grad-Drehungen nicht gerade für Übersicht, und bis hin zu einem P100 nerven lange Nachladezeiten. Schade um die tolle Musik, sowie die originelle Idee, die Rätsel selbst abändern und online an andere „Seelenwanderer" weitergeben zu können.

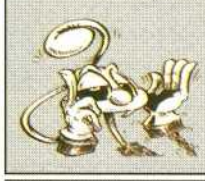


Manfred

Stadt der verfluchten Seelen
(Sierra)

Mittelprächtiges 3D-Adventure für Rock- und Gruselfans.

GRAFIK	60%
SOUND	72%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	56%



59%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 mit Windows 3.1/95
SPEICHER:	12 MB RAM, 11 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	Alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.sierra.com

A BLUE BYTE SOFTWARE PRODUCTION

EXTREME ASSAULT

DER BESTE ACTIONFILM, DEN SIE JE GESPIELT HABEN!

AB MAI
AUF PC CD ROM!

VON DEN MACHERN DER ERFOLGSTITEL

DIE SIEDLER™

SCHLEICHFAHRT™

BATTLE ISLE™

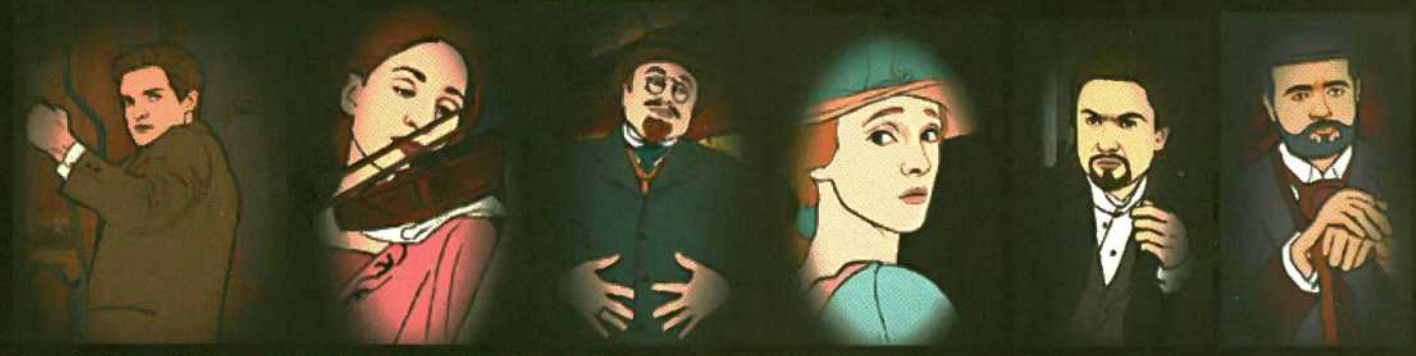
BEHERRSCHEN SIE HIMMEL UND ERDE MIT DEM "SIOUX AH-23" KAMPFHELIKOPTER UND DEM "T1" GEFECHTSPANZER.
EXTREME ASSAULT™ BIETET BLITZSCHNELLE **3D ACTION** MIT DETAILLIERTER GRAFIK, WIE SIE BISLANG NICHT ZU SEHEN WAR.
DIE ABWECHSLUNGSREICHE LANDSCHAFT MIT TRANSPARENTEN TEXTUREN IST KOMPLETT IN 3D GEHALTEN.
SIE WERDEN IHREN FINGER NICHT MEHR VOM FEUERKNOPF NEHMEN KÖNNEN.

CIRCA 50 ANSPRUCHSVOLLE MISSIONEN • 6 RIESIGE OPERATIONSGEBIETE • ECHTZEIT 3D MISSION-BRIEFINGS • DYNAMISCHE COCKPITPERSPEKTIVE • 3 ERWEITERBARE BASISWAFFENSYSTEME • ZAHLLOSE BONUSGEGENSTÄNDE ZUM AUFSAMMELN • ÜBER 20 VERSCHIEDENE GEGNERTYPEN • DIGITALE SPRACHAUSGABE • MITREISSENDER SOUNDTRACK • BIS ZU 4 SPIELER KÖNNEN ÜBER LOKALE NETZWERKE GEGENEINANDER ANTRETEN

BLUE BYTE SOFTWARE • EPPINGHOFER STRASSE 150 • 45468 MÜLHEIM AN DER RUHR • TELEFAX: 0208.4508899 • WWW.BLUEBYTE.DE

Blue Byte

THE LAST EXPRESS™



Parade der wichtigsten Handlungsträger: Robert Cath, Anna, August Schmidt, Tatiana, Alexei und Prinz Kronos

Trotz des phänomenalen Erfolgs von „Myst" hielt man sich bei Broderbund in bezug auf Spiele lange Zeit bedeckt. Letzten Monat kam dann „Koala Lumpur", und jetzt kommt's knüppeldick: Alles einsteigen zum großen Abenteuer – der Orientexpreß fährt in Kürze ab!





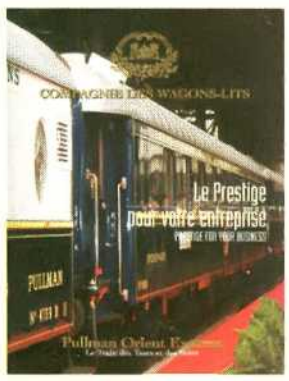
Echter konnte der echte Orientexpreß auch nicht sein

MORD IM ORIENTEXPRESS

Wir schreiben den Juli des Jahres 1914. In Europa und insbesondere auf dem Balkan brodelt es, die Menschen flüstern ahnungsvoll von Krieg. Da begibt es sich, daß ein junger Amerikaner namens Robert Cath ein Telegramm von seinem Freund Tyler Whitney bekommt, in dem er dringend um Hilfe gebeten wird – und um Begleitung während einer Fahrt des Orientexpresses. Wegen einer kleinen Verspätung kann Cath den Zug allerdings erst unterwegs besteigen. Er fragt sich zu Whitneys Abteil durch und findet den

EIN FEINER ZUG: DER ORIENTEXPRESS

Der wohl berühmteste Zug aller Zeiten nahm um 1885 seinen Betrieb auf. Die Route führte in knapp drei Tagen von Paris über München, Wien, Budapest und Bukarest nach Konstantinopel, dem heutigen Istanbul. Im Lauf der Jahre entwickelte sich der Orientexpreß zu einer Art **Symbol für die Zusammengehörigkeit Europas**, doch setzte der Erste Weltkrieg dem Betrieb 1914 ein jähes Ende. Erst spät wurde der Verkehr wiederaufgenommen; der Zweite Weltkrieg sorgte dann für ein endgültiges Aus. Heute existieren nur noch einige Waggons aus der Spätphase des Zuges in Paris. Man kann sie für besondere Veranstaltungen mieten – falls genügend Kleingeld in der Portokasse ist, denn dieser Spaß kostet in Mark je nach Teilnehmerzahl bis zu sechsstellige Summen.







Der Feuervogel: als Ei verpackt und auseinandergefaltet

Freund dort blutüberströmt und offenbar ermordet am Boden liegen…
Daß der Spieler in diesem Drama die Rolle Robert Caths innehat, dürfte klar sein. Den Mitreisenden freilich nicht, sie halten unseren Helden nämlich für den verblichenen Freund. Und so macht man sich an die Ermittlungen. Da zu Beginn der abenteuerlichen Reise nur der dürftige Inhalt des Telegramms als Anhaltspunkt dient, ist der erste Abend der Orientierung gewidmet: Wer sind die übrigen Passagiere? Welche Abteile sind von wem belegt? Welche Rolle spielt der geheimnisvolle private Waggon am Schluß des Zuges? Mit wem hatte Tyler Kontakt, bevor er ermordet wurde, und worum ging es dabei? Ja, worum zum Teufel geht es hier eigentlich überhaupt?!
Nun, jedenfalls nicht darum, die Welt zu retten oder den Lauf der Geschichte zu ändern – was bei einem Computerspiel heutzutage schon erfrischend originell ist. Wenn schließlich ein kläglicher Rest des Zuges in den Bahnhof von Konstantinopel (das heutige Istanbul) einrollt, werden die Völker Europas also miteinander im Krieg liegen. Und vorher wird sich eine Tragödie entfaltet haben, in deren Mittelpunkt der „Feuervogel" steht, ein mysteriöses, ja, geradezu mystisches Kleinod. Dazu kommen noch serbische Nationalisten, eine Operndiva aus Österreich-Ungarn, ein russischer Anarchist, ein deutscher Waffenhändler, ein indischer Adliger, eine Bombe, eine Zugentführung sowie ein Koffer voller Gold. Und eine Liebesgeschichte hat auch noch Platz. Ob Robert Cath hier am Ende zu den Gewinnern gehört oder ob er mit leeren Händen dasteht, das müssen Sie schon selbst herausfinden.

DEM TÄTER AUF DER SPUR

Wie Chefdesigner Jordan Mechner im Interview andeutet, rückt der Mord an Whitney immer mehr an den Rand der Geschichte und erfährt auch erst während der starken Schlußszenen eine fast beiläufige Aufklärung: Soviel ist inzwischen geschehen, daß es schon beinahe nicht mehr auf ein weiteres Menschenleben ankommt. Um bis hierher vorzustoßen, ist freilich viel zu tun. Manches kann sich der Spieler zusammenreimen, indem er den Protagonisten einfach nur herumstehen oder -sitzen läßt und den Gesprächen der Mitreisenden lauscht. Und vieles kann unternommen werden, was mehr Licht ins Dunkel bringt, aber nicht unbedingt zur Lösung erforderlich ist. Doch letzten Endes kommt es natürlich darauf an, den „richtigen" Weg



In München wird eine geheimnisvolle Fracht geladen

TIPS FÜR EINEN GUTEN EINSTIEG

1) Freund hin, Freund her, Tylers Leiche muß verschwinden. Aus dem Fenster mit ihr!
2) Allerdings wird Tyler dann am Bahndamm gefunden, und noch am selben Abend durchsucht die Polizei den Zug. Da heißt die Devise: verstecken! Zum Beispiel kann man auch selbst aus dem Fenster klettern…
3) Man mag in mühevoller Kleinarbeit selbst eine Liste zusammenstellen, wer welches Abteil bewohnt. Man kann sie aber auch beim Schaffner des zweiten Schlafwagens klauen, wenn der gerade mal nicht auf seinem Platz ist.

„Ich wollte, es hätte den Roman von Agatha Christie nie gegeben!"



Jordan Mechner, Chefdesigner von The Last Express

?: Schon vor Ihrer Rolle als Gamedesigner dieses zugigen Abenteuers waren Sie ja kein unbeschriebenes Blatt. Erzählen Sie doch mal.
JM: Naja, ich mache schon seit 15 Jahren Computerspiele. Angefangen hat das auf der High School. Später auf dem College habe ich dann „Karateka" programmiert, meinen ersten größeren Erfolg. Das war 1984 – fünf Jahre später war „Prince of Persia" fertig. Anschließend pausierte ich auf einer New Yorker Filmhochschule und begann dann vor mittlerweile vier Jahren mit den Vorarbeiten zum letzten Expreß.

?: Eine beeindruckende Vita. Wie alt sind Sie denn inzwischen?
JM: Lockere 32 Jährchen.

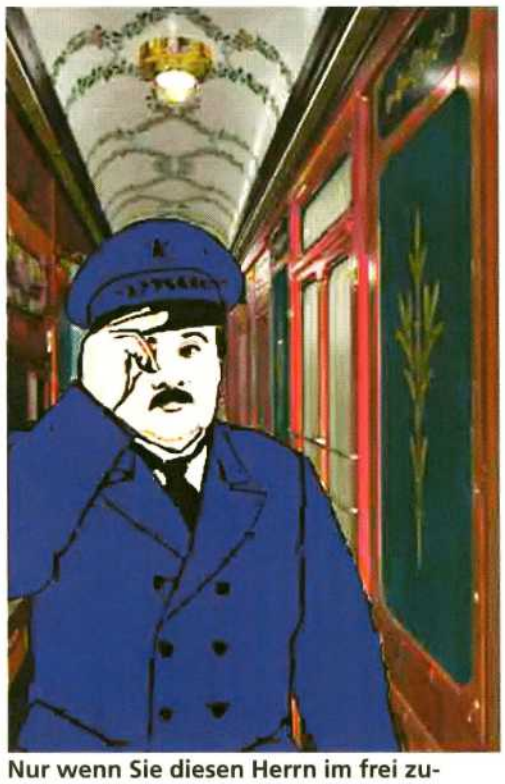
?: Daß es in „The Last Express" Actionelemente gibt, wundert uns in Anbetracht Ihres bisherigen Schaffens nicht – schon eher, daß Sie überhaupt ein richtiges Adventure gemacht haben...
JM: Ich suchte nach einer Möglichkeit, auch einmal eine tiefgründige und komplexe Geschichte zu erzählen. Das ist natürlich mit Sport-, Action- oder Hüpfspielen nicht möglich.

?: Nun ist The Last Express ja nicht unbedingt ein Mainstream-Programm. Und auch der persische Prinz war das ungeachtet seines großen Erfolges unter Eingeweihten eigentlich nicht. Mögen Sie keinen Mainstream?
JM: Ich mag natürlich möglichst hohe Verkaufszahlen, falls das mit der Frage gemeint war. Aber in Wahrheit sind die eben immer erst hinterher bekannt. Und es gibt ja heutzutage nur zwei Möglichkeiten: Entweder man macht den 32. Klon von „Myst" bzw.

durch die Gänge der Waggons zu finden, denn The Last Express kann auf mancherlei Art mehr oder weniger erfolgreich und mehr oder weniger früh beendet werden. Viele Aktionen sind hier von der mitlaufenden Echtzeituhr abhängig. Doch keine Angst: Falls man einmal feststeckt, darf die Uhr beliebig weit zurückgedreht werden, um genau dorthin zu springen, wo man sich zu der Zeit befand – schon erhält man eine neue Chance. Zudem gibt es für die meisten wichtigen Probleme mehr als einen Lösungsweg. So kann man etwa Abteile, für die man sich interessiert, nicht nur ganz normal durch die Tür betreten, sondern oft auch durch ein akrobatisches Kunststückchen – von außen durch das Fenster.
Überhaupt muß betont werden, daß eigentlich alle Rätsel logisch lösbar sind. Wer mit gesundem Menschenverstand vorgeht und sich fragt, was er denn wohl genau jetzt in Wirklichkeit machen würde, kommt allein damit schon recht weit – eine schon fast verloren geglaubte Qualität im Abenteuergenre. An passender Stelle gesellen sich den Knobeleien auch ein paar Actionszenen hinzu. Per Mausklick muß man dann Faustkämpfer, Messermänner oder noch heiklere Gegner niederstrecken. Doch selbst wenn das anfangs nicht gleich perfekt klappt, kommt man auch als Nichtaktionist ganz gut zurecht, sobald man einmal den Bogen raus hat.

SPURENSICHERUNG AM TATORT

Die originelle Optik bedarf einer genaueren Begutachtung: Das gerenderte und komplett begehbare Innenleben der Waggons kontrastiert verblüffend harmonisch mit den gefilmten, dann aber softwaremäßig zu Comicfiguren konvertierten Menschen. Besonders beeindruckend ist deren extrem flüssige und lebensechte Animation. Oft allerdings (insbesondere bei Gesprächen) bedienen sich die Hersteller eines Kniffes, der den Charakter des Spiels noch unterstreicht. Dort gibt es dann keine Animation im eigentlichen



Nur wenn Sie diesen Herrn im frei zugänglichen Zugteil sehen, ist der Weg zum Gepäckwagen frei



Tyler Whitneys Kabine, die auf tragische Weise zu der des Spielers wird





Der Speisewagen im Spiel – und zum Vergleich im heutigen Orientexpreß

Sinne zu sehen, sondern es folgt quasi ein Bild nach dem anderen – eben so, als ob man durch ein Comic-Album blättert. Tatsächlich werden sich ältere Abenteurer manchmal nicht ganz zu Unrecht an den frühen Amiga-Klassiker „Reisende im Wind" erinnert fühlen.
Auch die Ohren kommen voll auf ihre Kosten, und zwar bei toller Begleitmusik und vielfältigen Effekten nebst Sprachausgaben. Wer an Abteilen vorbeigeht, kann etwa die drinnen geführten Unterhaltungen belauschen. Zwecks Betonung des bunten Völkergemisches im Zug wurde dabei zu einer überzeugenden Lösung des Sprachenproblems gegriffen: Russen z.B. unterhalten sich auch auf russisch, nur eben deutsch untertitelt. Im Hinblick auf die gut funktionierende Point & Klick-Steuerung schließlich ist The Last Express ein ganz gewöhnliches Adventure; das Inventory zeigt sich sogar immer griffbereit am linken Bildschirmrand. Und es wird nie so voll, daß man den Überblick verlöre – ein weiteres Indiz für durchdachtes Spieldesign. (jn)



Schwindelfrei muß man schon sein...



Der illegale Weg in den Wagen des Prinzen führt über das Dach – aber nur zum richtigen Zeitpunkt!



Eine der Actionszenen: Wenn Milos mit der Messerhand zuckt, greift er unmittelbar darauf an

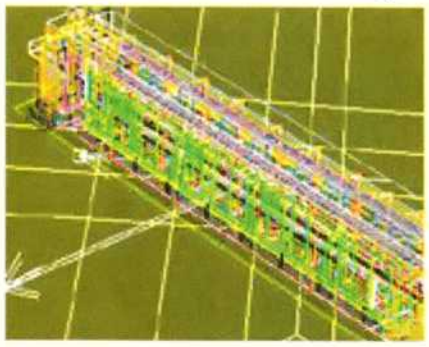
anderen Trendsettern – oder man versucht, selber einen Trendsetter zu kreieren.

?: *Mit einer Story von 1914? Quasi ein Retro-Trend?*

JM: *Ach, das war eben eine äußerst interessante Zeit, in der eine ganze Epoche vor ihrem Ende stand. Wendepunkte der Geschichte interessieren mich ungemein.*

?: *Wenden wir uns jetzt punktgenau der erstaunlichen Grafik des Spiels zu. Wie ist es dazu gekommen?*

JM: *Oh, zunächst suchten wir uns nach originalen Waggons des Orient-Expresses die Augen aus. Die meisten sind ja in den Kriegswirren verschollen. Da sie ursprünglich weitgehend aus Holz bestanden, wurden sie wohl verfeuert. Aber dann haben wir mit Hilfe von Eisenbahn-Fanclubs in der Nähe von Athen doch noch welche entdeckt. Nun konnten wir das Innenleben eines solchen Wagens rekonstruieren und als Hintergrund rendern. Für die handelnden Personen suchten wir Schauspieler mit markanter Physiognomie aus und filmten sie vor der Bluescreen. Diese Videos wurden dann mit einem selbstentwickelten Programm, das wir „Grab Face" nennen, in kolorierte Comic-Zeichnungen umgewandelt, die sich natürlich umwerfend realistisch bewegen.*



Die Waggons des Zuges in der Computer-Rekonstruktion



?: *Gerenderte Hintergründe im Stil der Jahrhundertwende und gezeichnete Comic-Figuren – eigentlich erstaunlich, wie gut das hier zusammenpaßt...*

JM: *Nicht wahr? Die Darstellung der Personen gründet im Art-Nouveau-Stil, der seinerzeit sehr populär war und mit einiger Berechtigung als Vor-*



3 x GRATIS-Gutschein

JA, schicken Sie mir umgehend meine heiße **Sex-CD-ROM + Multi-Media- + Erotik-Katalog** zu. **Garantiert kostenlos und unverbindlich.**
Nur für Erwachsene! Nr. **78 0014**

Name und Vorname

Straße und Hausnummer

PLZ und Wohnort
Ich bin damit einverstanden, auch von anderen Firmen Informationsmaterial zu erhalten.

Geburtsdatum Unterschrift **PJ 06**

ORION 24933 Flensburg • T-Online *ORION#
Internet http://www.orion.de Jede Menge Fun!



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!

läufer unserer heutigen Comic-Kultur betrachtet werden kann.



„Mrs. Patrick Campbell", eine zeitgenössische Art-Nouveau-Lady von Aubrey Beardsley, und zum Vergleich eine Dame aus dem letzten Expreß

?: Wie steht es denn mit anderen historischen bzw. literarischen Vorbildern? Wir denken da natürlich an Agatha Christie und ihren berühmten „Mord im Orientexpreß".

JM: *Nein, nein und nochmals nein! Ich wünschte, dieser Roman wäre nie geschrieben worden! Das Spiel ist keine einfache „Wer-ist-der-Mörder-Geschichte"; es ist ein spannendes, romantisches und mysteriöses Abenteuer – vor dem Hintergrund einer unwiderruflich zu Ende gehenden Epoche!*

EIN BILDSCHÖNER MORD

Jordan Mechner wird es nicht gefallen, aber wir möchten hier trotzdem noch einmal auf Agatha Christie und ihren **Mord im Orientexpreß** verweisen. Der weltbekannte Krimi mit Hercule Poirot in der Rolle des Ermittlers ist nämlich nicht nur als Roman oder in (mehrfach) verfilmter Form zu haben, sondern **seit kurzem auch als Comic**: Francois Riviere als Texter und Jean-Francois Miniac als Zeichner konvertierten den Klassiker. Hierzulande ist der Band für 19,80 DM im Scherz-Verlag erschienen.



GANZ PERSÖNLICH



Joe

Ich gebe es ja zu: Wenn man erstmal ein paar Jährchen in der Branche ist, fällt es einem manchmal schwer, für neue Spiele noch dieselbe Begeisterung zu entwickeln wie zu Hobby-Zeiten. Umso wunderbarer, wenn dann ab und zu doch ein Programm auftaucht, das einen wünschen läßt, Tage und Nächte dafür und nur dafür Zeit zu haben! The Last Express ist für mich eines der raren Spiele von diesem Kaliber. Verdoomte Neugambler mögen es mir nachsehen, aber kein 3D-Dungeon wird mich jemals derart fesseln können, wie es diese locker als Romanvorlage taugende Geschichte vermochte. Ich hatte keine Ruhe, ehe nicht der Abspann über meinen Bildschirm flimmerte. Das hat zwar leider nicht so lange gedauert, wie ich mir das gewünscht hätte, doch jede Minute hat sich gelohnt!

The Last Express
(Broderbund)

Spannendes und ungewöhnliches Abenteuer mit tiefgründiger Geschichte – und toll gemacht!

GRAFIK	*80%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*76%*
MOTIVATION	*88%*



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

DATENTRÄGER:	3 CDs
SYSTEM:	Pentium mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, HighColor erforderlich
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.lastexpress.com

Der S
POWER-PREIS

CD0082	**Battle Beast** Fight-Game (486/8/D)	34,95
CD0083	**Battle Isle 3** Strategiespiel (486/8/D)	44,95
CD0084	**Battle Team 1** Battle Isle 1 + Datadisks (386/1/D)	24,95
CD0085	**Battle Team 2** Battle Isle 2 + Scenery (386/1/D)	34,95
CD0086	**Bermuda Syndrome** Bomber-Action (486/4/D)	29,95
CD0087	**Cyberia** Action-Game (486/8/D)	29,95
CD0088	**Descent** 3D-360°-Action-Klassiker(386/4/D)	29,95
CD0089	**Dungeon Master II** Action-Klassiker (386/4/D)	29,95
CD0090	**Virtual Pool** Pool-Billard (386/4/D)	29,95
CD0091	**Warcraft** Feldzug-Strategie (386/4/D)	29,95
CD0092	**Bud Tucker in Double Tr.** Topware-Action-Hit (486/4/D)	39,95
CD0093	**Burning Steel 4** Kriegsschiff-Strategie (386/8/D)	34,95
CD0094	**Championship Pool** 5 Billard-Varianten (386/4/DA	29,95
CD0095	**ChewyEsc. from F5** Geisterjagd (486/4/D)	34,95
CD0096	**Das Schwarze Auge 1** Die Schicksalsklinge (286/1/D)	24,95
CD0097	**Das Schwarze Auge 2** Sternenschweif (386/2/D)	24,95
CD0098	**Diamond 3 D** Breakout-Variante (486/8/DA)	34,95
CD0099	**Die total verrückte Rallye** Jagd durch Europa (386/4/D)	39,95
CD0100	**Druidenzirkel** Action-Strategie (486/4/D)	24,95
CD0101	**F!Zone** Zusatz-Level für Fury 3 (486/8D)	24,95
CD0102	**Fantasy General** Armeekommando (386/8/D)	39,95
CD0103	**Flipper - Tilt** Flippersimulation (486/8/D)	29,95
CD0104	**History Line** 1. Weltkrieg (386/1/D)	29,95
CD0105	**Kings Quest 7** Strategie (486/8/D)	49,95
CD0106	**Lost Eden** Dinokrieg (486/4/D)	29,95
CD0107	**Megarace 2** Action-Rennspiel (486/8/D)	34,95
CD0108	**1942 The Parcific Air War** Luftkampf-Simulation (386/4/DA)	29,95
CD0109	**1944 Across the Rhine** Panzergefechte (486/4/D)	29,95
CD0110	**Civilisation** Besiedlungsstrategie (386/4/D)	29,95
CD0111	**Colonization** Gründung einer Nation (386/1/D)	29,95
CD0112	**F-14 Fleed Defender** Flugsimulation (386/4/DA)	29,95
CD0113	**F-15 Strike Eagle III** Luftkampf-Action (386/4/DA)	29,95
CD0114	**Fields of Glory** Truppenkämpfe (386/4/D)	29,95
CD0115	**Formula One Grand Prix** Rennsimulation (386/2/D)	29,95
CD0116	**Pirates! Gold** Freibeuter-Action (386/2/D)	29,95
CD0117	**Railroad Tycoon Deluxe** Eisenbahn-Manager (386/4/DA)	29,95
CD0118	**Transp. Tycoon + World Ed** Speditionsspiel (386/4/D)	29,95
CD0119	**UFO Enemy Unknown** Anti-UFO-Strategie (386/4/D)	29,95
CD0120	**Rayman** Jump`n`Run-Spiel (486/4/D)	39,95
CD0121	**Seawar** Entscheidung im Pazific (386/4/D)	34,95
CD0123	**Star Quest - In The 27th Cent** 3D-Action-Game (386/4/DA)	34,95
CD0124	**The Mutation of J. B.** Comic-Adventure (386/2/D)	39,95
CD0125	**Wing Commander III** Weltraumspektakel (486/8/D)	44,95
CD0126	**Wipeout & Novastorm** Action-Doppelpack (386/4/D)	34,95
CD0127	**Ecstatica** Action-Adventure (386/4/D)	34,95
CD0128	**Lemmings Vol. 1-3** Alle Levels der Trilogie! (386/4/D)	34,95
CD0129	**Destruction** Autocrash-Spektakel (486/4/D)	34,95
CD0130	**Discworld** Witziges Grafikadventure (486/4/D)	34,95
CD0131	**WinSkat** Skat für Windows! (486/4/D)	49,95
CD0132	**WinSchafkopf** Bayrisches Nationalspiel (486/4/D)	44,95
CD0137	**MauMau** Tolle PC-Umsetzung (386/4/D)	19,95
CD0138	**System-Lotto f. Windows** Der 1.Schritt zum Gewinn (386/4/D)	39,95
CD0013	**Raily für Windows** Planen Sie Ihre Modellbahn (486/4/D)	49,95

Angaben in Klammern = Angaben zum Syste
(Prozessor/Speicher/Das „D" steht für deutsch
Version)

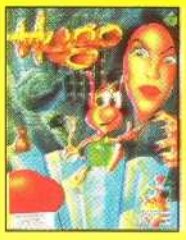
Bestelltel

Spiele-Schnellversand

Hugo - der TV-Kobold in 3 Versionen!



Hugo 2
(386/1/D)
CD0002
DM 49,95

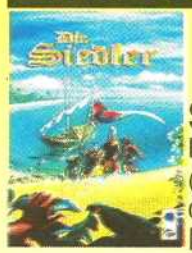


Hugo 3
„(Taucher, Floßfahrt, Skateboard, Eishöhle)."
(486/8/D)
CD0007
DM 79,95



Hugo 4
„(Snowboard, Motorrad, Dolmenhöhle, Ballon)."
(486/8/D)
CD0133
DM 79,95

Die Siedler - 3x Strategie der Extraklasse



Siedler
Der Klassiker
(386/1/D)
CD0039
DM 39,95



Siedler II
Der Klassiker in Neuauflage
(486/8/D)
CD0006
DM 79,95



Siedler 2 Mission-CD
(486/8/D)
CD0001
DM 39,95

Star Trek- 2 Versionen für jeden Fan!



StarTrek Starfleet Academy
Superrealistische Mischung aus Action-Adventure, Strategie und Flugsimulator! 3D und Originalbesatzung
(P75/16D)CD0134 **DM 89,95**



StarTrek Warrior Set
Das ultimative Star-Trek-Paket! Enthält „ING, interactive Technical Manual", „Deep Space Nine - Habinger", „Deep Space Nine" und „Conversational Klingon". Alles zusammen!
(486/8/DA) CD0135 **DM 89,95**

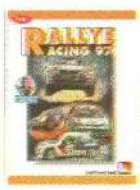


Bundesligamanager 97
(486/8/D) CD0020
DM 79,95



L. A. Blaster
(P75/8/D) CD0139
DM 59,95

Unser Service:
Wir liefern alle im PC-Joker Heft&Spiel getesteten Spiele. Rufen Sie uns einfach an und nennen Sie Titel und Heftseite!



Rallye Racing 97
(486/8/D) CD0030
DM 79,95



Bleifuß 2
(486/8/D) CD0038
DM 74,95



Bot Soccer
(486/8/D) CD0005
DM 69,95



Schleichfahrt
(486/8/D)CD0008
DM 74,95



FIFA Soccer 97
(P75/8/D) CD002
DM 89,95



F1 Manager
(486/8/D)CD0140
DM 79,95



Tomb Raider
(486/8/D) CD0032
DM 79,95



Privateer 2
(P75/8/D) CD0019
DM 89,95



NBA Live 97
(P75/8/D)CD0033
DM 89,95

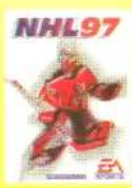


Formula 1 Grandprix 2
(486/8/D) CD0009
DM 99,95

SERVICE
Gesamtübersicht und Anti-Virus-Disk liegt jeder Sendung bei oder kann kostenlos angefordert werden!



M.A.X.
(486/8/D) CD0141
DM 79,95



NHL Hockey 97
(P75/8/D)CD0041
DM 89,95



C&C2: Alarmstufe Rot
(486/8/D) CD0004
DM 99,95



Diablo
(P60/8/D) CD0142
DM 89,95

Unser Tip!



The Last Express
Der neue Hit unter den Adventure-Spielen!
Jetzt bei uns zu bestellen: CD0143
89,95 DM



Das Schwarze Auge 3
(486/8/D) CD0018
DM 39,95



WinSkat
(386/8/D) CD0132
DM 49,95



Master of Orion II
(486/8/D) CD0023
DM 89,95



Asterix & Obelix
(486/8/D) CD0034
DM 69,95



PC-Dart: 18-Zoll-Dartscheibe im Turniermaß, 6 Dartpfeile, ein serielles Anschlußkabel und eine 31/2-Zoll-Diskette mit Windows bzw. Os/2 Software katapultieren PC-Spieler in die Welt des englischen Kneipensports. Der Computer zählt und verwaltet alle Treffer auf der Scheibe für maximal 12 Werfer. Mehrere Spielmodi, kinderleicht zu bedienen und einfach anzuschließen. Achtung! Nicht im Lieferumfang: Die drei Dart-Damen!
Preis: 379.– DM



GOLD GAMES:
Megaspielesammlung:
15 CD's mit älteren Topsielen zum Sensationspreis von:
CD0014 **39,95DM**

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

D-SAT:

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



CD0012 **39,95 DM**

Die Angaben in Klammern
z.B. (P75/8/D) geben Infos über die PC-Mindestkonfiguration. (Prozessor/Speicher)
In diesem Beispiel Pentium 75 mit 8 MB.
Das „D" steht für deutsche Version! Die Nummer (z.B. CD000) ist die Bestell-Nr. Zur Bestellung genügt diese Nummer. Alle Artikel werden als CD-Version geliefert.
Sollten Sie weitere Infos benötigen, rufen Sie uns an!

Bestelladresse:

Patrick Pawlowski
Software-Service
Kiefernweg 5 - 7
21789 Wingst
Tel. (0 47 77) 93 12 50
Fax (0 47 77) 93 12 52

Versandkosten:
bei Nachnahme DM 9,90 (Ausland DM 29,00) Bei Vorauskasse (Scheck bar) DM 5,90 (Ausland DM15,00)

fon Montag - Freitag von 9.00 - 18.00 Uhr: (04777) - 931250



INDEPENDENCE DAY

DER TAG, AN DEM WIR ZURÜCKSCHLAGEN

Im Kino, auf Video und bei der diesjährigen Oscarverleihung ist Roland Emmerichs Unabhängigkeitstag längst abgefeiert, jetzt schlagen die Aliens auch am PC zu. Wobei das Spiel dem Film leider nicht ganz gerecht wird.

Der Spieler steigt hier erst kurz vor dem Finale des Movies ins Geschehen ein. Also zu jenem Zeitpunkt, da die Mega-UFOs am Firmament wegen eines irdischen Computervirus ihre Schilde senken. Die kleinen Begleitschiffe sind damit aber noch längst nicht zerstört – dies soll man mit seinem Düsenjäger in 13 Levels besorgen, wobei auch die riesigen Untertassen mit der Bord-Uzi und den begrenzt vorrätigen Zielsuchraketen bekannt gemacht werden. Geradlinige Balleraction also, für die anspruchslose Missionen unter Zeitdruck („Zerstöre ein Dutzend Ziele") den Handlungsrahmen bilden. Als Objekte der Begierde werden dabei im kurzen Briefing Generatoren oder Alien-Mörser genannt, ansonsten sind zwischen den zehn Hauptabschnitten kaum inhaltliche Unterschiede feststellbar. Daß man da auch mal Begleitschutz fliegen oder feindliche Truppentransporter vom Himmel blasen darf, bestätigt als Ausnahmen nur die Regel. Immerhin: Frischen die (am Radar leider nicht angezeigten) Sammelkapseln nicht gerade den Raketenvorrat auf, dann erlauben sie später vielleicht den Zugriff auf neun individuell bewaffnete Bonusflugzeuge. Man kann den Invasoren also auch mal im Stealth- und Eurofighter oder einer A-10 Saures geben. Fehlen noch die drei Bonusstages. Zu einer davon wird teleportiert, wer eine der gelegentlich am Firmament schwebenden Beamstationen ansteuert. Dann darf man in der Arktis, einem russischen U-Boot-Hafen und auf Kap Canaveral

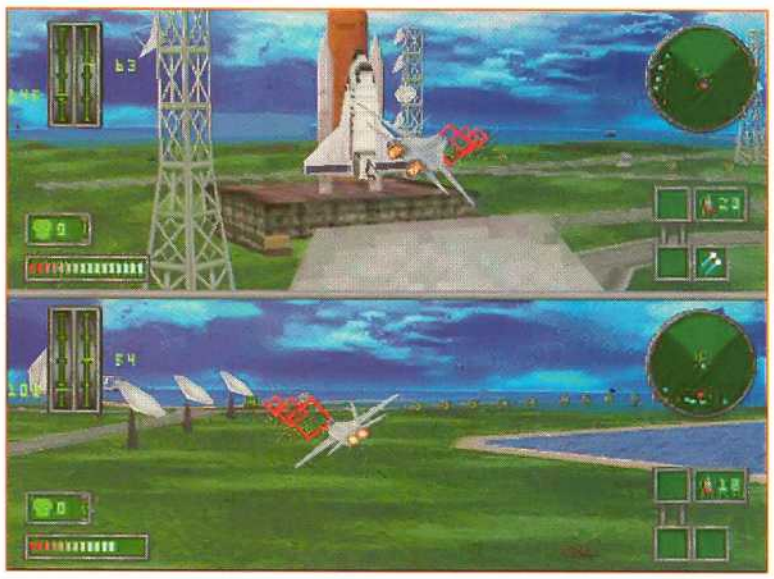
„Der Film ist doch sowieso fast ein Videospiel – also warum nicht tatsächlich eines draus machen?"



Dean Devlin, Produzent der Filmvorlage



So nah rückt man den wieselflinken Aliens leider nur selten auf den Leib



Am Splitscreen gilt der Kampf weniger den angreifenden UFOs als vielmehr dem menschlichen Gegenspieler

3D-BESCHLEUNIGER AUSGEBREMST

Obwohl laut Verpackungsaufdruck MMX-Prozessoren und 3D-Karten der Typen **Matrox Mystique**, **3Dfx** und **Rendition Vérité** gesondert unterstützt werden, stellten sich damit im Praxistest häufig Abstürze und übelste Grafikfehler ein. Probieren geht da über studieren, doch zum Ausprobieren des vielleicht gerade neu erstandenen 3D-Turbos ist das Game somit eher ungeeignet. Immerhin flutscht die SVGA-Optik aber auch ohne gesonderte Beschleunigung recht willig – eine Grafikkarte mit 4 MB unter der Haube eines P166 vorausgesetzt.

nach Lust und Laune störende Satelliten abfackeln sowie Munitionspacks bzw. Energieriegel sammeln.
Zum ersten Halali geblasen wird freilich im Grand Canyon, später dienen dann u.a. die Häuserschluchten von New York, das nächtliche Paris, Moskau, Tokio, die sagenumwobene Area 51 und schlußendlich das Mutterschiff der Aliens als Jagdrevier. Hier wie dort begrenzt ein Strahlenschirm das kreisförmige Schlachtareal und nagt bei Kontakt ebenso am Energievorrat wie Feindtreffer oder Kollisionen mit Boden und Bauten – was wegen der gebotenen Hektik aber oft kaum zu vermeiden ist. In der Tat sind die Luftkämpfe hier nicht wirklich kontrollierbar: Der Versuch, einen der äußerst agilen Angreifer effektiv zu verfolgen, um ihm eine Rakete ins Blech zu jagen, ist meist zum Scheitern verurteilt. Falls sich doch Erfolge einstellen, dann ist das häufig dem vom Computer gelenkten Flügelmann zu verdanken. Oder der wirksamen Luftbremse. Wird sie aktiviert, flitzen die Verfolger vorbei ins Visier und lassen sich aufs Korn nehmen.
Ansonsten überzeugt die Steuerung weniger. Da die Zuordnung der vielfältigen Funktionen (Waffenauswahl, Karte zuschalten, Wechsel der Kameraperspektive etc.) auf die Buttons eines Pads oder Sticks nicht klappt, ist die Tastatur das Eingabegerät der ersten Wahl. Besser gefallen hat uns die flotte und durchaus abwechslungsreiche 3D-Grafik, auch wenn schicke Licht- und Schatteneffekte fehlen und die Schutzschilde getroffener Angreifer nur auf ausgewählten Grafikkarten transparent schimmern. Unterlegt wird all das von einem gut gewebten Soundteppich aus orchestralen Musikstücken und satten Effekten.
Eine vernünftige Steuerung und verträglichere Angreifer vorausgesetzt, hätte hier also durchaus viel Spaß aufkommen können. So aber überläßt man die Erde irgendwann doch freiwillig dem Feind. (rl)

AUSSICHTEN & ANSICHTEN



Die **Cockpitansicht** ähnelt der einer Flugsimulation, kann sich aber in der Praxis wegen zappeliger Grafik und nervöser Steuerung kaum bewähren.



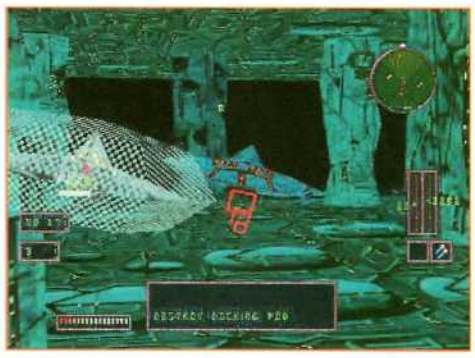
Allein die **Hinterbordperspektive** ist Garant für bestmögliche Übersicht, zumal sich auch Schadensanzeige, Navigationsradar und Karte ins Bild einblenden lassen.



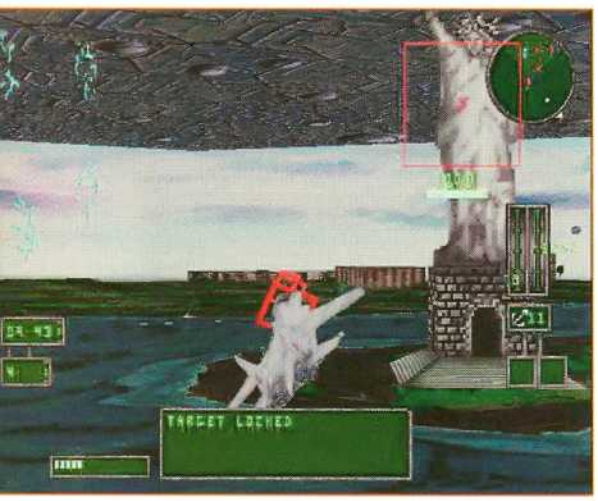
Die **Waffenkamera** teilt sich mit der **Flügelmann- und Gegnerkamera** ein dickes Manko: Während man Luftkämpfe beobachtet, segelt der eigene Vogel unkontrolliert ins Verderben.



Wie im Film, nur ganz anders: Man fliegt Begleitschutz für einen AWACS-Aufklärer und ballert auf landende Truppentransporter



Zum Finale nimmt man in einem Schiff der Aliens Platz



Ein schickes Bonusflugzeug wie dieses gibt es erst nach dem Sammeln der passenden Extrakapseln



Der russische U-Boot-Hafen, einer der drei Bonusabschnitte

Independence Day
(Fox Interactive)

Schwache 3D-Ballerei zum starken Filmerfolg

GRAFIK	*70%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*57%*
MOTIVATION	*55%*



58%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA auf Karten mit 4 MB RAM
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett englisch, deutsch geplant
MULTIPLAYER:	2 Spieler via Splitscreen, (Null-) Modem oder IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.foxinteractive.com

REVOLVERHELDEN VON LUCAS ARTS UND INTERPLAY IM DUELL



High Noon im 3D-Keller: Zeitgleich mischen Lucas Arts' Outlaws und Interplays Rednecks den (Wilden) Westen der USA auf. Da bietet es sich doch förmlich an, die beiden neuen Aktionisten zum redaktionellen Shoot-Out zu bitten.

Das laufend fällige Nachladen der Waffe ist zunächst lästig, bringt aber Spannung

Der „Gesetzlose" erschreckt zunächst durch seine Optik: Die Westernstädtchen und Canyons zoomen zwar flott und sind schick beleuchtet, doch es fehlt ihnen an Details und wohlanimierten Polygon-Angreifern, wie sie im Genre längst üblich sind. Statt dessen sieht man sich simpel bewegten Bitmap-Desperados gegenüber, die beim Nahkampf in grobe Pixel zerfleddern. Auch der Spielablauf scheint sich erst mal auf das tumbe Abballern von Banditen zu beschränken, doch der Eindruck täuscht. Hinter der etwas faden 3D-Kulisse verbirgt sich pure Wild West-Atmosphäre, verpackt in ein spannendes Actionadventure.

Vom Titelbild aus stehen drei Wege offen, wobei der Solo-Modus den bisher branchenüblichen Actionkerkern am nächsten kommt. Man steckt sich den Stern von Marshall Anderson an die Weste, besucht ein rundes Dutzend Städte und knallt einen Pistolero nach dem anderen ab. Das eigentliche Ziel besteht im Auffinden des Verstecks jeweils eines besonders üblen Burschen, dazu müssen Schlüssel gesucht und kleinere Knobeleien gelöst werden. Denkfaule Revolverhelden versuchen sich



Der rabiate Schweinezüchter Bubba, dahinter sein Kompagnon Leonard

Interplays „Gegenspieler" plaziert seine Handlung rund 100 Jahre später, nämlich heute und im mittleren bis südlichen Westen der USA – wo nach amerikanischem Verständnis überwiegend „Rednecks", sprich Hinterwäldler, hausen. Der debile Bubba ist einer davon und derzeit mächtig sauer auf Außerirdische. Verständlich, haben Aliens doch seine geliebte Zuchtsau entführt und nebenbei die Kontrolle über die Einwohnerschaft seines Heimatortes Hickston übernommen. Grund genug für einen 3D-Feldzug, der manches Splattermovie an Geschmacklosigkeit und Brutalität überbietet: Da zerreißt es menschliche Gestalten nach Beschuß mit der Schrotflinte in Fetzen, und wer mit einem Mega-Shuriken auf Schweine wirft, darf sich an den Zuckungen der blutigen Überbleibsel ergötzen.

Bei der Metzelei kommen insgesamt neun Waffen zum Einsatz. Das wenig praktikable Brecheisen und eine Flinte zählen zur Grundausstattung, findige Sucher erhalten im Spielverlauf u.a. noch Dynamitstangen, einen kräftigen Doppelläufer, eine Kombination aus Bumerang und Kreissäge sowie eine im kleinen Radius zielsuchende Laserkanone der Aliens. Jedes Modell ist begrenzt munitioniert und stets nur einzeln ein-

statt dessen an der Jagd auf fünf steckbrieflich gesuchte Verbrecher. In welcher Reihenfolge die Banditen erlegt werden, bleibt dabei dem Spieler überlassen.
Die separaten Schauplätze verzichten hier auf Adventure-Elemente, dafür erinnert der Aufbau mit freistehenden Plattformen, Brücken, Tälern, Treppen und verwinkelten Höhlen an ein Jump & Run. Da sich die Gegner häufig auf einer anderen Ebene, also höher oder tiefer als man selbst, befinden, ist viel Geschick beim Zielen gefragt. Netzwerker dürfen sich unterdessen zum Deathmatch verabreden, Teams bilden, ihr Territorium gegen Eindringlinge verteidigen oder sich zum lustigen Hühnerklau treffen. Hier luchsen sich die Teilnehmer gegenseitig einen Bratvogel ab – es siegt, wer das Federvieh nach Ablauf einer bestimmbaren Zeit am längsten mit sich getragen hat.

Ein Volltreffer bei der Atmosphäre, ein Fangschuß für den Grafiker



Kampf auf höchster Ebene: Vom Balkon aus werden Banditen aufs Korn genommen

Neben den Fäusten bildet stets ein Colt die Erstbewaffnung. Gewehr, Wurfmesser, Schrotflinten, Doppelläufer, Dynamitstangen oder Gattling-Guns muß man sich erst mühevoll ersuchen. Die verbesserte Zielgenauigkeit und Durchschlagskraft der Großkaliber ist dann allerdings mit verlängerten Nachladezeiten zu erkaufen. So ist der Colt nach sechs verpulverten Patronen auf Kommando praktisch sofort wieder einsatzbereit, während die



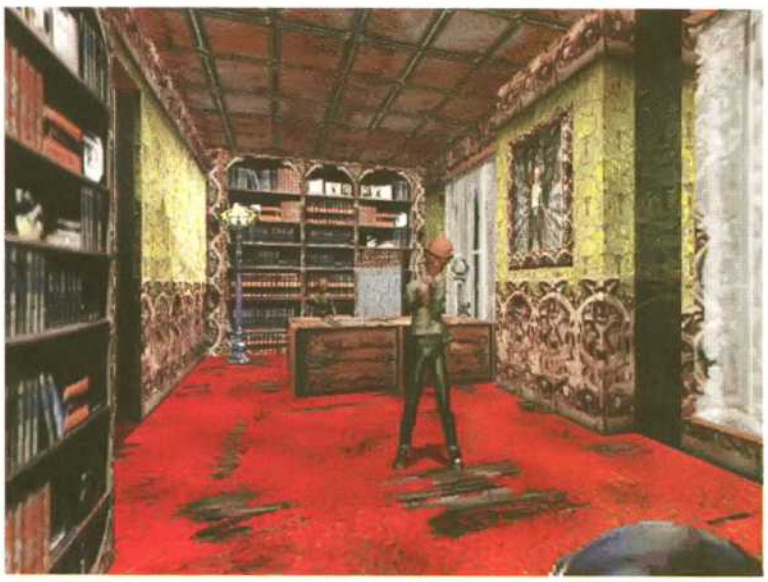
Je näher sie kommen, desto grobpixeliger und häßlicher sehen die Angreifer aus

Schrotflinte nach jedem Schuß fast zwei Sekunden benötigt. Es ist jedoch genau dieser Realismus, der in Kombination mit Movie-Intermezzi, Gags und viel Tiefgang den Spieler bei der Stange hält: Es macht halt einfach Laune, die Schauplätze zu erkunden und optimale Angriffstaktiken zu ertüfteln. Da wiehern Pferde bei Annäherung und warnen die Gegner, gekippte Tische lassen sich als Deckung gegen ein halbes Dutzend Angreifer gebrauchen, man kann sich im Schutz der Dunkelheit an einen Wächter heranschleichen und ihn per Faust ausknocken. Daß man bei Nachtmissionen auf den Ölvorrat in der Lampe achten muß, ist da nur folgerichtig

setzbar – um Angreifern mit dem passenden Projektil zu begegnen, muß also zwischen den Waffen umgeschaltet werden.
Die Aufgabenstellung auf den 14 umfangreichen, leider selten mehrgeschossigen Feldern, Hühnerfarmen, Schuttablade- oder Campingplätzen ist stets dieselbe: Der Feind muß komplett vernichtet und der Ausgang gefunden werden. Gelegentlich wird dieses sehr lineare Gameplay aber durch Gags aufgelockert; etwa, wenn Bubba nach einem tiefen Blick in die Flasche durch die Gegend taumelt. Die Knobeleien der Marke „Finde Schlüssel A zu Tor B" sind dagegen kaum der Erwähnung wert. Für Abwechslung sind hier eher die zahlreichen, mit Energieriegeln, Munitionskisten, Unverwundbarkeit und ähnlichen Nettigkeiten prall gefüllten Bonuskammern zuständig.

Ein Spiel für Gorehounds: zerfetzte Körper, zuckende Schweinehälften

Freude bereitet die intuitiv beherrschbare Steuerung, die bei Bedarf äußerst exaktes Zielen auch via Maus ermöglicht. Ihre Kommandos hat man 1:1 von 3D-Realms indiziertem Action-Duke übernommen. Das ist nicht weiter verwunderlich, da dieses Spiel auf der gleichen Entwicklungsengine basiert. Sie unterstützt ähnlich wie „Outlaws" alle gängigen Grafikmodi. Auf P200-Rechnern zoomen da selbst 1600 x 1200 Pixel



Auch Redneck Rampage setzt auf Bitmap-Angreifer – hier sind sie allerdings besser gelungen

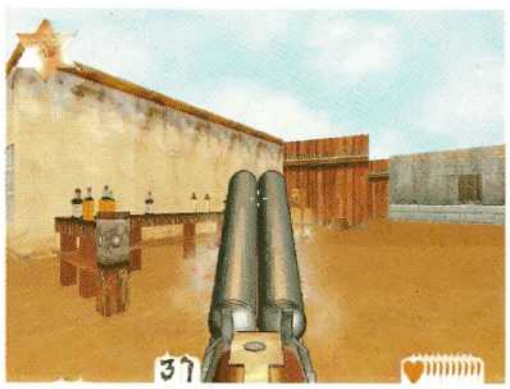


So muß es sein: Die zoombare Karte läßt sich in den Actionscreen einblenden

– daß man sich nach einem gewagten Sprung in den Brunnen in einer verzweigten Bonuskammer wiederfindet, eine nette Überraschung.
Einsteiger freuen sich über zuschaltbare Unverwundbarkeit, Profis über die vermehrte Feindflut am höchsten Schwierigkeitsgrad, und jedermann über die Zielgenauigkeit der Steuerung. In der Tat sind mit der Maus selbst aus weiter Entfernung noch satte Blattschüsse möglich. Weniger gut gelungen ist die am separaten Screen zu betrachtende oder ins laufende Bild einblendbare Karte, die weder Fundstücke (Waffen, Energieriegel etc.) noch die Positionen der Angreifer aufzeigt. Dafür tönen die 15 CD-Audiotracks in bester Spaghettiwestern-Qualität – selbst Ennio Morricone („Spiel mir das Lied vom Tod") persönlich hätte die Begleitmusik kaum dramatischer hingekriegt.



Solche Bonushöhlen finden sich praktisch überall



Auf der Shooting Range kann das Zielen auf Flaschen geübt werden

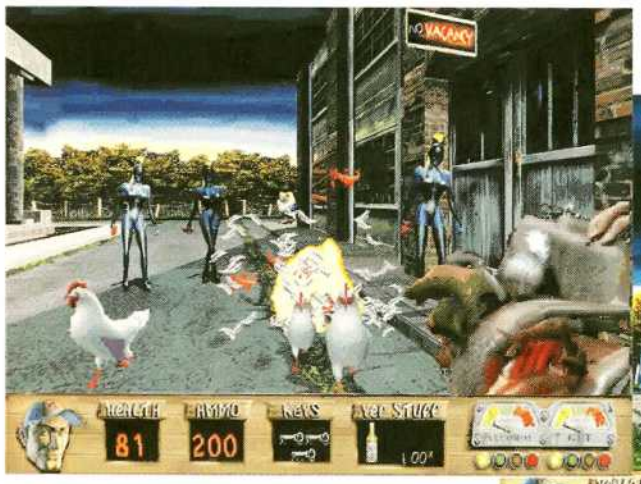
GANZ PERSÖNLICH



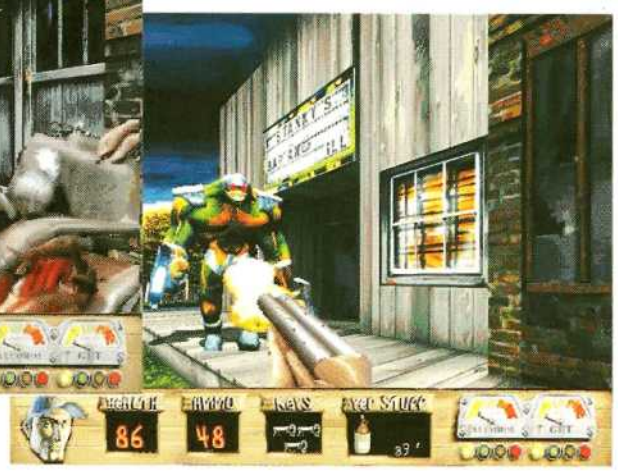
So ähnlich sich die beiden Kontrahenten auf den ersten Blick sein mögen, so unterschiedlich sind sie bei genauerer Betrachtung: Das weniger hübsche Outlaws wiegt optische Schwächen mit inneren Werten, Atmosphäre und in die Tiefe gehendem Gameplay auf. Das ansehnlichere Redneck Rampage verknüpft pure 3D-Action mit voyeuristischer Brutalität, verliert schneller an Reiz und ist gewiß nicht nach jedermanns Geschmack – schon gar nicht nach dem der BPS.

Richy

noch flott, die Untergrenze markieren jedoch entgegen den Angaben in der Anleitung nicht 640 x 480 Bildpunkte: Bei Verwendung eines UniVBE-Grafiktreibers ist auch der durchaus ansehnliche und naturgemäß turboschnelle VGA-Modus zuschaltbar. Etwas mehr Mühe hätte sich Interplay dafür mit den mittelmäßigen Soundeffekten geben können – kein Vergleich zu den stimmungsvollen Klängen des Konkurrenten. (rl)



Selbst harmloses Federvieh wird blutig geopfert



Die Aliens in ihrer wahren, nichtmenschlichen Gestalt

Outlaws
(Lucas Arts)

Schwach präsentierter, aber stimmungsvoll designter 3D-Western

GRAFIK	67%
SOUND	85%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	78%



78%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P60 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 90 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	alle zu Win 95 kompatiblen Geräte
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, bis zu 8 Spieler im IPX-Netzwerk oder 4 im Internet
ONLINE-INFO:	http://www.lucasarts.com

Redneck Rampage
(Interplay)

Brutale 3D-Action im Hinterland der USA

GRAFIK	74%
SOUND	66%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	69%



71%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler via (Null-) Modem, bis zu 8 Spieler im IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.interplay.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

"9" The Last Resort	DA	69.99
"Z"	DV	69.99
"Z" + Lösung + Maus	**DV**	**54.99**
Adams Family Pinball	DA	74.00
Admiral Sea Battles	DA	64.99
Adventure of Lomax	DA*	64.00
Age of Sail	DV	79.99
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**	**64.99**
Betrayal at Antara	DV	79.99
Birthright	DA	79.99
Blam Machine Head	**DV**	**64.99**



Bundesliga Manag. 97	**DV**	**69.99**
Civilization 2 (Win)	**DV**	**54.99**
Comanche 3.0	DV*	79.99
Comm. & Conq.Red.A	EV	84.99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**84.99**
Command & Conquer	DV	79.00
Comm. & Conq.Win95	**DV**	**79.99**
Conquest Earth	**DV***	**84.99**
Creatures (Win95)	DV	64.99
Crow: City of Angels	DV	69.99
Cyber Gladiators W95	**DV**	**69.99**
Daggerfall	**DV**	**69.99**
Daytona USA	DV	54.99
Deadlock	DV	74.99
Destruction Derby 2	DA	69.99
Destruction D.2 W95	DA	74.99
Diablo (Win95)	**DA**	**74.99**
Die fünfte Dimension	DV	69.99
Die Stadt d.verl.Ki.	**DV**	**74.99**
Discworld 2	**DV**	**79.99**
Dominion (Win95)	**DV***	**79.00**
Down in the Dumps	DV	69.99
Dragon Dice AD&D	DA	69.99
Need for Speed 2	**DV**	**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***	**84.99**
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**
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
Heroes of Might...	DV	74.99
Hexen	EV	54.99
Holiday Island	**DV**	**59.99**
Hugo 4	**DV**	**69.00**
Hugo 3	**DV**	**69.99**
Hunter Hunted	DV	79.99
Hunter Killer 688i	DV*	79.00
iM1A2 Abrams Win95	DA	79.99
Imperium Galactica	DA*	74.99
Incredible Machine 2	DV*	69.00
Independence Day	DV*	69.99
Intern. Motocross	DV	69.99
Interstate '76	DV	69.99
Interstate '76	**EV**	**74.00**
Iron & Blood	DV*	69.99
Isnogud	DV	54.00
Jagged Aliance 2	**DV**	**79.00**
Jedi Knight	**EV***	**89.00**
KKND	**DA**	**59.99**
Lands of Lore 2	**DV***	**89.00**
Larry 7	**DV**	**69.99**
Last Rites	DV*	54.00
Lighthouse	DV	74.99
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**	**69.99**
Magic t.Gathering BM	DV	69.99
Master of Antares	**DV**	**69.99**
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**	**69.99**
Moto Racer (Win95)	DV*	79.00
Nascar Racing 2	DA	79.99
NBA Hangtime	DA*	79.00
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	79.99
Net Zone	DA	59.99
NHL Hockey 95	DA	69.99
NHL Hockey 97	**DV**	**69.99**
Orionburger	DV	64.99
Pandemonium	DA*	74.00
Pandora Akte	**DV**	**79.99**
Panzer Dragoon	DV	69.99
Pax Imperia 2	**DV***	**84.99**
Perfect Weapon Win95	DV*	79.00

Angebot des Monats

Bestellen Sie 3 Spiele auf einmal und Sie erhalten zusätzlich von uns ein Überraschungs* Spiel GRATIS!

*Solange Vorrat reicht

Privateer 2 The Dark	**DV**	**79.99**
QAD	DV	69.00
Quest for Glory 4	DA*	79.00
Re-Loaded	DV	59.99
Rendevouz im Weltra.	DV	79.99
Resident Evil	**DA***	**79.00**
Return Fire (Win 95)	DV	69.99
Riddle of Master Lu	DV	69.99
Riot	DA*	64.00
Risiko (Win95)	**DV**	**69.99**
Safecracker	DA	69.99
Sampras Extreme Ten.	DV*	79.00
Schleichfahrt	DV	64.99
Sega Rally	DV	69.99
Sentient	DA	79.00
Shattered Steel	DV	69.99
Shine	**DA**	**79.99**
Siedler 2	DV	69.00
Sim Copter	**DV**	**69.99**
Sim City 2000 Netzw.	**DV**	**84.99**
Sim Park	**DV**	**69.99**
Simon t.S.im Weltall	DV*	79.00
Space Quest 6 (Win)	DV	64.99
SPQR	DA	69.99
Star General	DV	64.99
Star Trek Borg	**DA**	**54.00**
Star Command	DV*	79.99
Star T.Starfleet Ac.	**DV***	**69.99**
Starcraft	**DV***	**84.99**
Steel Panthers 2	DV	64.99
Super Eurofighter 2.	**DV**	**79.99**
Test Drive: Off Road	DA	74.99
The Simpsons	**DA**	**59.99**
Theme Hospital	**DV**	**74.99**
Tigershark	DV	79.99
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
Wargods	DA*	79.99
Wet	DV	79.99

Wing Commander 4	DV	54.99
Wing Commander Kilr.	DV*	59.00
Wipe Out 2097	DA	79.00
World War 2	DA*	79.00
Wrecking Crew	DA*	74.99
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**	**19.99**
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bloodwings	EV	34.99
Bug	DV	49.99
Bureau 13	DA	34.99
Buried in Time	**DV**	**19.99**
C&C 2 Gegenangriff	**DV**	**26.99**
C&C 2 Level-CD 1	DA	14.99
C&C 1 Level-CD Actu.	DV	24.00
C&C 1 Level-CD Hall	DV	19.99
C&C 2 Level-CD Pearl	DA	19.00
C&C 1 Level-CD Vol.3	**DV**	**9.99**
Caesar 2	**DV**	**49.99**
Caveland	**DV**	**49.99**
Chesshousers	**DA**	**19.00**
Civilisation 2 Data	DV	39.00
Come G. Some! Level	**DV**	**19.80**
Commander Blood	DV	34.99
Comm.&Conquer Data	DV	29.00
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 2	DV	24.99
Das schwarze Auge 3	DV	34.99
Descent 1 Level-CD	DV	14.99
Descent 1	DA	24.99
Destruction D.Neon E	DA	26.99
Die Fugger 2	**DV**	**49.99**

Digital DOS Games	DV	9.99
Discworld 1 Neon Ed.	DV	26.99
Doppelkopf f. Window	DV	34.99
Doppelkopf Prof.	DV	39.00
Need f. Speed Spez.E	DA	39.99
Dungeon Master 2	DV	24.99
Dust Classic	DV	24.00
EA Sports Rugby	DA	32.99
Earth Worm Jim Win95	DV	24.00
Ecstatica Neon Ed.	DA	26.99
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
Helicops	DV*	49.00
Helicopter Mania	**DA***	**19.00**
Hind	**DA**	**44.99**
Iron Man XO	DV	49.99
Jorune: Alien Logic	DA	32.99
Judge Dredd PC	DA	19.99
Jungle Strike	EV	34.99
Kids on Site	EV	26.99
Lemmings Vol.1-3 Neo	DA	26.99
Loadrunner	DV	24.99
Magic Carpet 2	DV	29.00
Menzoberranzan	DA	34.00
Morph	**DA**	**19.00**
Mutant Penguins	DA	49.99
Nascar Racing	DA	19.00
Nato Fighters ATF D.	**DV**	**29.00**
NFL Quarterback 96	DA	24.99
Olympic Soccer	**DA**	**24.99**
Onside Soccer	DV	29.99
Panzergeneral 2 Wi95	DA	29.99
Perfect Grand Prix	DA	22.99
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
Scenariomania (Leve	DA	19.00
Sensible Golf	**DA**	**39.99**

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	**DA**	**24.00**
Sim Farm	DA	24.00
Sim Life	**DA**	**24.00**
Skat für Windows	DV	29.99
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
Sukhoi SU-27 Flanker	DV	29.99
Syndicate Wars	**DV**	**44.99**
Terminator Skynet	DA	39.00
Time Commando	DV	44.99
Torin's Passage	DV	24.99
Tracer	DV	49.99
Trainer Classic	DV	9.99
Virtuoso Classic	DV	19.00
Virtual Pool	DA	24.99
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
Wipe Out/Novast.N.Ed	DA	26.99
Worms Classic	DV	29.00
WWF Wrestlemani.Ar.	DA	24.99
Zoop	DA	39.00

CD-ROM Spiele-Zubehör

Aerospa. Boxen 2x5W	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

Versand: 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,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250.– 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.

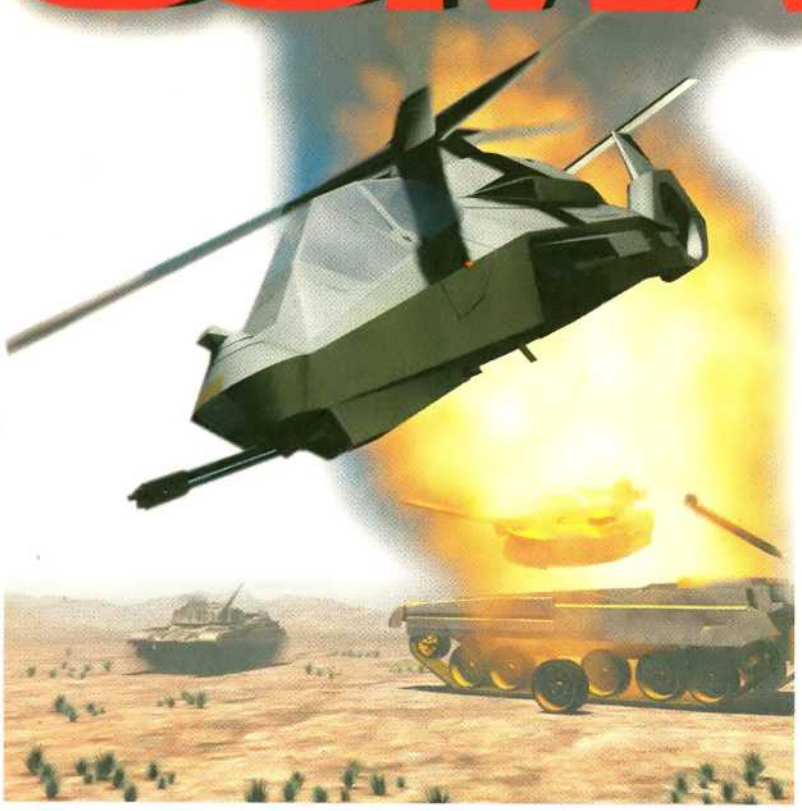
Playcom Magazin Cupon
ausfüllen und zurücksenden an
Playcom GmbH
Leibnitzstr. 30 80686 München.

Name

Straße, HausNr.

PLZ, Ort

COMANCHE 3



Anno '93 revolutionierte Novalogic die PC-Flugszene mit dem ersten kommerziellen Spiel, das eine Voxel-Engine verwendete. Mit ihrem „Voxel Space 2" legen die Amerikaner die grafische Meßlatte jetzt nochmals ein ganzes Stück höher!



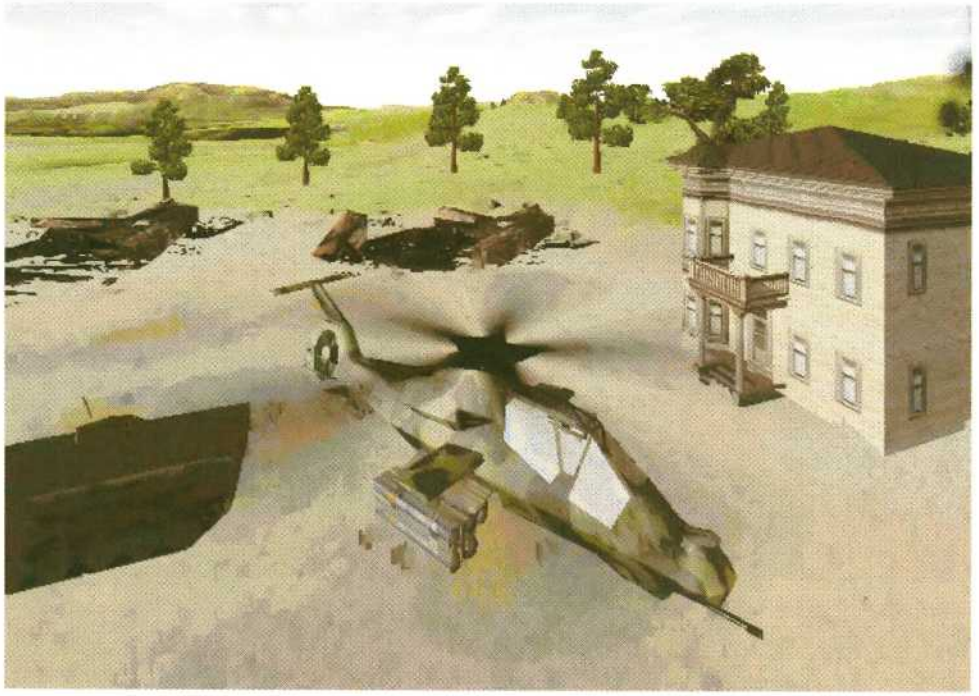
Der Wingman läßt nicht viel Intelligenz erkennen, sei sie nun künstlich oder sonstwie

Bis zum heutigen Tage bedienen sich Flugsimulationen fast ausschließlich der traditionellen Vektorgrafik: Landschaften und Objekte werden mittels abstrakter Punkte konstruiert, durch Linien verbunden und die entstehenden Vielecke (Polygone) farbig ausgefüllt. Je nach Spiel kommen danach noch Texturen und/oder Schattierungen hinzu, bei denen der Lichteinfall für jede Fläche separat berechnet werden kann. Diese Methode verbraucht ein Minimum an Speicherplatz, ist dafür aber umso aufwendiger zu berechnen, und erlaubt deswegen nur relativ grobe Geländeformationen.

Sogenannte Voxel hingegen kann man sich am einfachsten als dreidimensionale Bildpunkte vorstellen, die an einem vorgegebenen Ort starr positioniert sind. Fügt man nun genügend dieser kleinen Würfel aneinander, so lassen sich ganz individuell Hügel und Schluchten formen. Ursprünglich wurde diese Darstellungsart in der Medizin verwendet, um dreidimensionale Modelle und ihre Verformungen plastisch wiedergeben zu können. Im Spielbetrieb hat sie jedoch den Nachteil eines relativ hohen Speicherbedarfs: Für jedes einzelne Voxel eines Objekts bzw. einer dreidimensionalen Landschaft müssen schließlich drei Koordinaten verwaltet werden. Auch der Rechenaufwand ist da nicht zu unterschätzen, doch griffen Novalogics Programmierer hier auf einen Trick zurück. Die verwendeten Landschaften sind nämlich prinzipiell nichts anderes als zweidimensionale Flächen, die zusätzliche Höheninformationen enthalten. Dies ist auch die Erklärung dafür, daß im ganzen Programm keine Überhänge oder wirklich senkrechten Wände zu finden sind.

Spektakuläre Grafik...

Comanche 3 kombiniert nun die herkömmliche Darstellungsart mit der neuen Technologie. Während das Gelände also auf der „Voxel Space 2"-Grafikengine basiert, setzen sich alle Objekte aus texturierten Polygonen zusammen. Dies ermöglicht eine detaillierte Darstellung der verschiedenen Luft- und Bodenfahrzeuge bis hin zum exakten Schattenwurf und Lichtreflektionen auf der Cockpitscheibe. Natürlich fordern die letztgenannten Feinheiten ihren Tribut in Form von Rechenpower: Unter einem P100 braucht man eigentlich gar nicht an den Start zu gehen, und auch hier läuft das Spiel nur unter VGA und mit leicht heruntergeregelten Details wirklich flüssig – für echtes Spiel- (und Seh-) Vergnügen sollte schon ein 166-Mhz-Chip unter der Haube



Die Waffenschächte sollten nach dem Abschuß sofort geschlossen werden



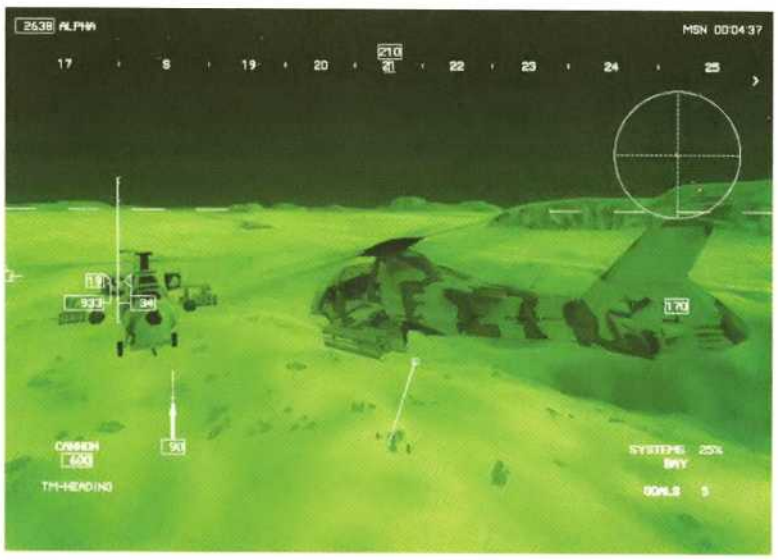
Mit Hilfe des höhensensitiven Radars navigiert man sicher durch Schluchten

stecken. Wer mag, kann sich das Geschehen auch über eine VR-Brille geben, allerdings schaltet der Rechner dabei automatisch auf VGA herunter. Übrigens: Aufgrund der niedrigen Bild-Wiederholungsrate wurde der angekündigte und noch in der unvollständigen Vorabversion enthaltene Modus mit 800 x 600 Pixel gestrichen.

Warum nun gleich zu Anfang das ganze Gerede über die Grafik? Nun, sie ist es letzten Endes, die Comanche 3 von der Vielzahl an PC-Helis abhebt. Dennoch wollen wir natürlich auch den spielerischen Aspekt nicht vernachlässigen: Neben acht Trainingseinsätzen, die den Piloten nach und nach mit dem Flugverhalten und den Waffensystemen des titelgebenden RAH-66 Comanche vertraut machen, wollen vier Kampagnen absolviert werden. Diese warten mit jeweils sieben Missionen auf, welche jederzeit geflogen werden können. Erst wenn sie bestanden sind, läßt sich der achte Auftrag anwählen, der dann zumeist besonders heftige Scharmützel enthält.

Zwar erstrecken sich die gebotenen Szenarien über namhafte Krisenherde, doch fällt es schwer, Kuba, Sibirien, den Irak oder die Ukraine in den Briefings wiederzuerkennen. Hier hätte eine fortlaufende Storyline dem Spiel sicher gutgetan. Mit Zwischensequenzen hielten sich die Programmierer ebenfalls zurück: Die Missionsbeschreibung ist so knapp wie präzise, und nach erfolgreichem Absch(l)uß winkt anstatt der üblichen Medaillendekoration bloß eine trockene Statistik. Dafür läßt

...und viel dahinter!



Bei Nacht sind alle Helis grün

DER STAMMBAUM DES COMANCHEN

1993 erblickte **„Comanche – Maximum Overkill"** das Licht der Welt und sorgte für gehöriges Aufsehen: So realistisch geformte und dennoch auch auf den damaligen Rechnern schnelle Landschaftsverläufe gab es zuvor in keinem PC-Spiel zu bestaunen. Aus diesem Grund sahen viele Käufer auch gern darüber hinweg, daß es mit der Komplexität dieser Actionsimulation nicht allzu weit her war. So kannten die Rotorblätter z.B. genau drei Einstellungen, welche den Hubschrauber automatisch in drei verschiedenen Höhen hielten. Hinzu kam, daß die eigene Maschine etliche Feindtreffer verkraftete und Kollisionen mit den Wänden eines Canyons locker wegsteckte.



Der (nach zwei Mission-CDs) 1995 erschienene Nachfolger **„Werewolf vs. Comanche 2.0"** ließ echte Neuerungen vermissen. Zwar waren mit dem russischen KA-50 Werewolf nun ein zusätzlicher Phantasie-Hubschrauber sowie stolze 120 Einzelspieler- und Netzwerk-Missionen im Angebot, doch fanden noch immer die gleichen Grafikroutinen Verwendung. Das unveränderte Gameplay sorgte zusammen mit der veralteten Präsentation denn auch für deutliche Motivationsmängel. Lediglich Fans des Vorgängers und gesellige Netzpiloten kamen diesmal wirklich auf ihre Kosten.



sich jedoch eine Replay-Funktion anwählen, bei der man jederzeit aktiv ins Geschehen eingreifen und so vielleicht die entscheidende Scharte wieder auswetzen kann. Negativ fällt wiederum auf, daß man seinen Vogel vor dem Start nicht selbst ausrüstet. Die Hellfire/Hydra/Stinger-Konfiguration wird immer vom Programm vorgegeben, ebenso die Zahl der anforderbaren Artillerie-Salven.

Erstmals in der Geschichte des Novalogic-Comanches ist der fliegende Indianer hier der Hauptdarsteller einer waschechten Simulation. Als solche bietet das Programm neben dem einsteigerfreundlichen „Easy Flight Mode" auch ein sehr akkurates Abbild des echten Flugmodells. Hier kämpfen unerfahrene Piloten anfangs weniger gegen den Pixelfeind als vielmehr gegen überraschende Böen oder den nervösen Heckrotor. Um die Sache dennoch zu erleichtern, lassen sich im Spiel wie in der Wirklichkeit einige elektronische Hilfsmittel aktivieren. So vermögen computergesteuerte Stabilisatoren den Helikopter jederzeit auf der gleichen Höhe relativ zum Boden zu halten. Darüber hinaus gewährleisten sie einen kontinuierlichen



INTERVIEW MIT JOHN GARCIA PRÄSIDENT VON NOVALOGIC

„Die Grafik spricht für sich"

?: Der erste Comanche war ja eines der optisch beeindruckendsten Spiele seiner Zeit. Ist jetzt „Voxel Space 2" der Standard, nach dem sich alle zu richten haben?

JG: *Nun, ich denke, die Grafik von „Comanche 3" spricht für sich. Die neue Engine hat allein in der Horizontalen eine vierfach höhere Auflösung als die alte. Hinzu kommen unterschiedliche Detailstufen, abhängig von der Distanz zum Betrachter. Je näher man also dem Boden kommt, desto mehr Einzelheiten werden dem Auge geboten – ideal für Hubschrauber- oder Panzersimulationen. Ein anderer Aspekt ist die Kollisionsabfrage. Während herkömmliche Vektorgrafik letztlich ja nur aus zweidimensionalen Dreiecken zusammengesetzt ist, versetzt uns die Voxeltechnik in die Lage, viel genauere Abprallwinkel zu ermitteln.*

?: Der Realismus ist ja in der Tat ein recht zentrales Thema der neuen Novalogic-Spiele. Woher kommen die technischen Informationen?

JG: *Seit wir zu den etablierten Entwicklern von Simulationen zählen, gestaltet sich die Zusammenarbeit mit militärischen Einrichtungen viel leichter. Wir durften uns z.B. am Comanche-Simulator bei Sikorsky austoben und auch den echten Hubschrauber genau unter die Lupe nehmen. Sogar die originalen Konstruktionszeichnungen wurden uns zur Verfügung gestellt, was wir ehrlich gesagt im Vorfeld nicht zu hoffen wagten. Außerdem konnten wir die meisten der ehemaligen Testpiloten zur Zusammenarbeit bewegen, was sich in vielen Kleinigkeiten bemerkbar macht.*

?: Das läßt ja für zukünftige Projekte hoffen – als da wären?

JG: *Nachdem sich der Streß um „Comanche 3" endlich gelegt hat, gilt unsere ungeteilte Aufmerksamkeit jetzt Armored Fist 2, das genau 90 Tage später auf den Markt kommen soll. Für den Oktober ist dann „F-22 Raptor" geplant, ein komplett neues Spiel, das die Grafikroutinen von „F-22 Lightning" nutzt. Zudem sind einige Actiontitel im Gespräch, schließlich wollen wir uns nicht nur auf das Simulationsgenre beschränken.*



Sink- bzw. Steigflug. Es lassen sich daher relativ gefahrlos Hochgeschwindigkeitsflüge in Baumwipfelhöhe durchführen, lediglich bei plötzlichen Geländeanstiegen oder Hindernissen (etwa Gebäude) ist Vorsicht geboten. Ein nützliches Feature ist auch der „Altitude Lock", welcher den Hubschrauber schnellstmöglich in eine zuvor festgelegte Flughöhe manövriert. Zumeist empfehlen sich da um die 20 Fuß.

Auch im Cockpit hat sich einiges getan: Um von gegnerischen Sensoren nicht geortet zu werden, sollte man sich bekanntlich stets in Talebenen oder gar Schluchten fortbewegen. Hierzu läßt sich das rechte Multifunktions-Display nicht nur mit einer zoom- und drehbaren Radarkarte belegen, sondern zeigt auch die umgebenden Höhenverläufe an. So bleibt der Pilot stets darüber auf dem laufenden, ob eine Hügelkette noch den gewünschten Sichtschutz bietet oder man vielleicht schon in der Zielerfassung des Gegners auftaucht.

Falls der feindliche Beschuß doch früher als erwartet einsetzen sollte, lassen sich die feuernden Stellungen wenigstens schnell orten: Die Geräuscheffekte erklingen in schönstem Dolby Surround und werden mit zunehmender Nähe entsprechend lauter. Allerdings sollte man zuvor die eher nervige Midi-Musik



Die untergehende Sonne sorgt für malerische Beleuchtung

deaktivieren oder zumindest leiser drehen, da sie doch stark vom Spielgeschehen ablenkt. Ebenfalls neu ist der „Threat Indicator", welcher den Spieler auch über nicht sichtbare Flug- und Fahrzeuge des Gegners informiert. Auf Wunsch dürfen zusätzlich Schrifteinblendungen über die nur schlecht erkennbaren Cockpitinstrumente gelegt werden. Auf diese Weise lassen sich dann schnell Informationen zur gewählten Waffenart oder dem Zustand des Einziehfahrwerks sowie der Waffenschächte ablesen. Letztere sollten nach dem Abfeuern einer Rakete übrigens sofort wieder geschlossen werden, um die Stealth-Eigenschaften des Helikopters zu verbessern.

Am Himmel ist der Teufel los

Auch sonst verhalten sich Maschine und Geschosse sehr realitätsnah – kein Wunder, schließlich ließ Novalogic die Erfahrungen originaler Testpiloten in die Simulation einfließen. So steigen die lasergelenkten Hellfire-Raketen beispielsweise erst

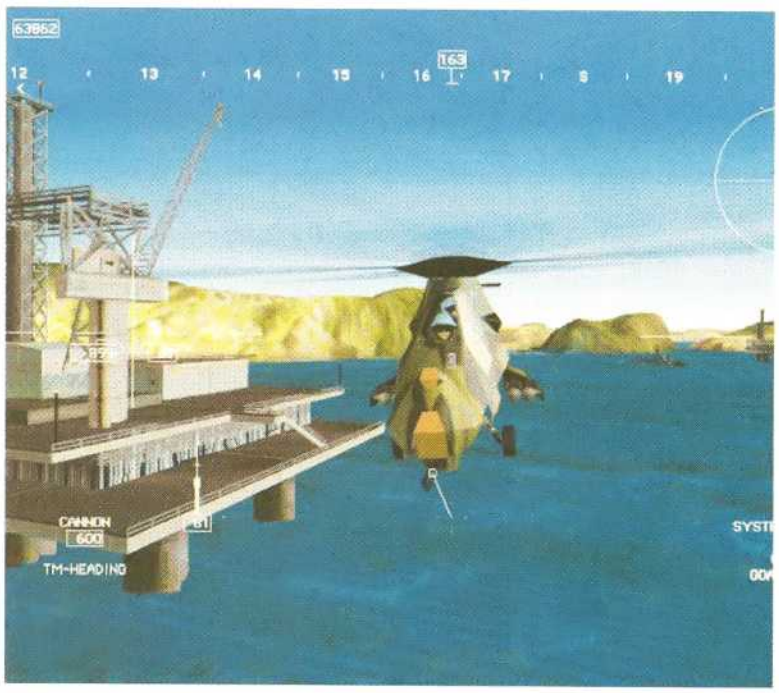


Die Endversion enthält keinen 800 x 600-Videomodus mehr

auf eine bestimmte Höhe an, bevor sie sich direkt von oben auf ihr Opfer stürzen. Außerdem lassen sich mehrere Ziele in den Bordcomputer einspeichern, um sie dann per „Ripple Fire" im Zwei-Sekunden-Intervall zu bekämpfen. Dabei steuern alle Raketen zunächst das erste Ziel an; nach dessen Zerstörung nehmen sie automatisch das nächste ins Visier und so weiter.

Das Beachten dieser Feinheiten entscheidet während der Schlachten nicht selten über Sieg oder Niederlage, Leben oder Tod. Das Verhalten der eigenen Panzerkolonnen und Apache-Geschwader schwankt nämlich zwischen selbstlos und opferbereit, und der Wingman ist ein echtes Beispiel für jugendlichen Leichtsinn: Während der Spieler vorsichtig jede Deckung nutzt und fürsorglich alle SAM-Stellungen ausschaltet, prescht der CPU-Kollege permanent vor und fällt daher oft schon nach wenigen Kilometern gegnerischen Raketen zum Opfer. Da man selbst keinen Einfluß auf den regen Funkverkehr nehmen kann, besteht auch keine Möglichkeit, ihn von derartigen Eskapaden abzuhalten. Im Gegensatz dazu verschanzen sich manche Gegner regelrecht hinter Anhöhen, was vorsichtige Schleichtaktiken oder langwierige Umgehungsmanöver erzwingt.

Das unsichtbare Anpirschen an den Feind ist denn auch die Taktik mit den höchsten Erfolgsaussichten, und das nicht nur gegen die Schergen des Rechners. Wie beim direkten Vorgänger dürfen sich auch hier bis zu acht menschliche Spieler im Netzwerk duellieren, wofür lobenswerterweise ein einziges Originalspiel ausreicht. Online-Piloten haben außerdem die übliche (Null-) Modem-Option sowie die Möglichkeit, per Kali-Server über das Internet zu spielen. Hier sind je nach Verbindung und Hardware Luftkämpfe gegen drei oder vier Kontrahenten das Limit. Auf die ursprünglich geplante Link-Option mit dem hauseigenen Panzer-Nachfolger „Armored Fist 2" wurde letzten Endes wegen des Ungleichgewichts der Kräfte von Tank und Heli verzichtet.



Für zusätzliche Geschwindigkeit lassen sich die Wolken abschalten

Trotz der etwas einseitig kampfbetonten Missionen (der RAH-66 eignet sich leider weder für Lasten- noch für Personentransporte) ist Comanche 3 eindeutig ein weiteres Highlight des heißumkämpften Helikopter-Genres. Die ausgefeilten Missionen, das packende Gameplay und eine perfekte Steuerung werden demnächst wohl etliche PC-Komantschen auf den Kriegspfad rufen. (mz)



GANZ PERSÖNLICH



Markus

Comanche 3 ist so ziemlich genau das, was ich mir von einer Simulation erhoffe: rasante und dennoch strategisch angehauchte Gefechte, Terrain, das einem wirklich Deckung gibt, und eine zumindest auf schnellen Rechnern umwerfende Grafik. Was macht es da schon, daß die angekündigte Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten jetzt doch nicht realisiert wurde? Hinzu kommt, daß man endlich guten Gewissens einige der elektronischen Flughilfen in Anspruch nehmen kann, da sie in der Realität ja in vergleichbarer Form existieren. Wenn man dann noch mit Pedalen und programmierbarem Joystick durch die Canyons schleicht, steigt der Adrenalinpegel fast ins Unermeßliche!

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.

Amber	69 DM
Bazooka Sue	69 DM
Civilization 2	78 DM
Conquest deluxe	50 DM
Creatures	69 DM
Die Fugger 2	77 DM
Die Pandorra Akte	73 DM
Discworld 2	75 DM
Fallen Heaven	79 DM
F1 Manager 96	68 DM
F1 Grand Prix 2	83 DM
G-Nome	63 DM
Isnogud	49 DM
M.A.X.	66 DM
M.D.K.	69 DM
Shivers	20 DM
Theme Hospital	71 DM
Vollgas	31 DM
Worms	27 DM
Z	73 DM

Hit des Monats

Dusty Dimmer
Das interaktive Multimedia-Spielvergnügen unter Windows.
Film und Computerspiel verschmelzen zu einem neuen Medium.
3 DM

Blue Byte Collection
(History Line, Die Siedler 1 und Battle Team 2)
37 DM

Lösungshefte, je 14 DM

Amber
Amberstar
Bazooka Sue
Bioforge
Blazing Dragons
Casper
Clandestiny
Creature Shock
Cyberia 1 und 2
Dark Sun
Diablo
Discworld 2
Jagged Alliance
Larry 7
Lighthouse
Privateer 1 und 2
Realms of Haunting
Sherlock Holmes 2
Time Paradox
Timelapse

Comanche 3
(Novalogic)

Grafisch ausgeklügelter, leicht actionlastiger Heli-Simulator

GRAFIK	*87%*
SOUND	*76%*
STEUERUNG	*89%*
MOTIVATION	*87%*



86%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 (besser P133) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 19 oder 51 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Soundblaster/Pro/16/AWE32, Microsoft Sound System
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Pedale
AUSGABE:	komplett deutsch, VR- Brillen werden unterstützt
MULTIPLAYER:	(Null-) Modem, bis zu 8 Spieler im Netzwerk oder Internet (Kali-Server)
ONLINE-INFO:	http://www.novalogic.com/



Bug Too!



Der Levelaufbau ist nur vereinzelt so spektakulär wie in diesem Spirallabyrinth

Vor gerade mal einem halben Jahr hielt mit dem Vorhüpfer die dritte Dimension im Plattform-Genre Einzug. Doch seither ist Segas einst so quirligem Revolutionär offenbar ein wenig die Puste ausgegangen.

Nach wie vor besitzt der grüne Sympathieträger die Qualitäten eines Joystick-Entertainers, doch fehlt es ihm an frischen Ideen. Und gerade die waren es, die Bug letzten November in Hit-Regionen katapultierten.



Zunächst teilt Bug Kopfhüpfer aus, später kann er spucken

So stellen sich hier zwar im Titelbild drei Helden zur Wahl, doch deren Unterschiede muß man mit der Lupe suchen. Besonders problematisch ist der verschärfte Schwierigkeitsgrad, der von Anfang an den geringsten Timingfehler mit dem Verlust eines der drei Startleben bestraft. Sowas führt zu Frust, da sich der Spielstand erst nach Bewältigung einer kompletten, je in drei bis vier Abschnitte plus Endgegner unterteilten Welt (Futuro, Wüste, Horror etc.) speichern läßt. Gnade erfährt der geplagte Wanzen-Dompteur allein durch rar verteilte Weg- bzw. Zwischenstartmarkierungen für den Todesfall.
Bei aller Härte bergen die konventionell nach links, rechts, oben und unten scrollenden sowie in die Tiefe des Bildschirms zoomenden Plattformen auch viel Gutes: Abwechslungsreichtum, Knobeleien mit Schaltern, Schlüsseln und Toren sowie ein paar echt tolle Grafikeffekte. Witzig animierte Cartoon-Figuren in farbenfrohen, wenn auch mitunter unübersichtlichen Kulissen umschmeicheln das Auge, passende Sound-FX und Musikstücke das Ohr. Umso ärgerlicher, daß die Designer dem Gameplay das Feintuning verwehrten. (rl)



Eine der vielen tückischen (Hüpf-) Herausforderungen

BUG NEWS

Neben dem bekannten Grünling Bug stellen sich hier **erstmals auch Maggot Dog und Superfly als Hüpfhelden** zur Wahl. Alle drei können nach dem Sprung ein kurzes Stück weit schweben, Unterschiede sind nur in der Optik auszumachen. Ebenfalls **neu ist der Duo-Modus**, der beide Teilnehmer abwechselnd zum Sprung kommen läßt. Auch kommt das 3D-Element im Leveldesign nun stärker zum Tragen als beim Vorhüpfer. Dafür fehlt eine SVGA-Option, und die mitunter hakelige Steuerung erlaubt weiterhin keine diagonalen Sprünge.



Bug (Mitte) im Kreis seiner neuen Kollegen Superfly und Maggot Dog

Bug Too!
(Sega)

Unterhaltsames, mitunter frustrierendes Jump & Run

GRAFIK	*73%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*69%*
MOTIVATION	*67%*



69%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Könner
Preis: ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 5 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler abwechselnd
ONLINE-INFO:	http://www.sega.com

attic

FUSSBALLMANAGER

gesucht!?

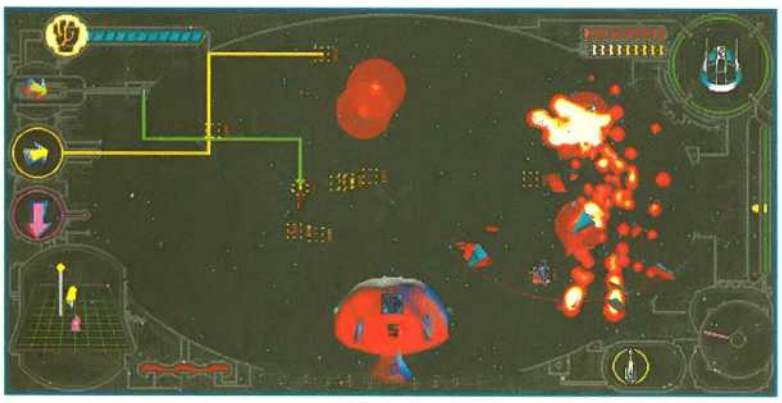
...die Zeit wird knapp.

Infoline: attic • Sigmaringer Str. 84 • 72458 Albstadt • Tel.: 0 74 31 - 5 43 23 • http://www.attic.de

darklight CONFLICT

Immer mehr Programme verstecken unausgegorenes Gameplay hinter einer Flut von Zwischensequenzen und Videos. Die neue Space Opera von Rage Software geht den umgekehrten Weg: Auf eine mit bombastischem Sound unterlegte Render-Overtüre folgt Spielspaß pur.

Aus der minimalistischen Vorgeschichte läßt sich noch wenig Motivation ziehen: Ein fähiger Kampfpilot (der Spieler) wird auf ein außerirdisches Raumschiff entführt, um den Reptoniern in ihrem gerechten Kampf gegen die Ovonier beizustehen – Ende Gelände. Dabei läßt sich der Held auf fünf Kampagnen zu je zehn Missionen ein, von denen die ersten dem Erlernen der Flugdynamik sowie der Waffensysteme dienen. Während der Einsätze erhält man immer neue Instruktionen von Seiten der befehlshabenden Aliens, eigene Kompetenzen kann man getrost vergessen. Der Spieler darf also weder zwischen Aufträgen wählen, noch sein Schiff (drei recht ähnliche Jäger/Bomber und eine stationäre Geschützkapsel) oder auch nur die Bewaffnung selbst bestimmen.



Das Display informiert stets über Navigationsziele und Gegner



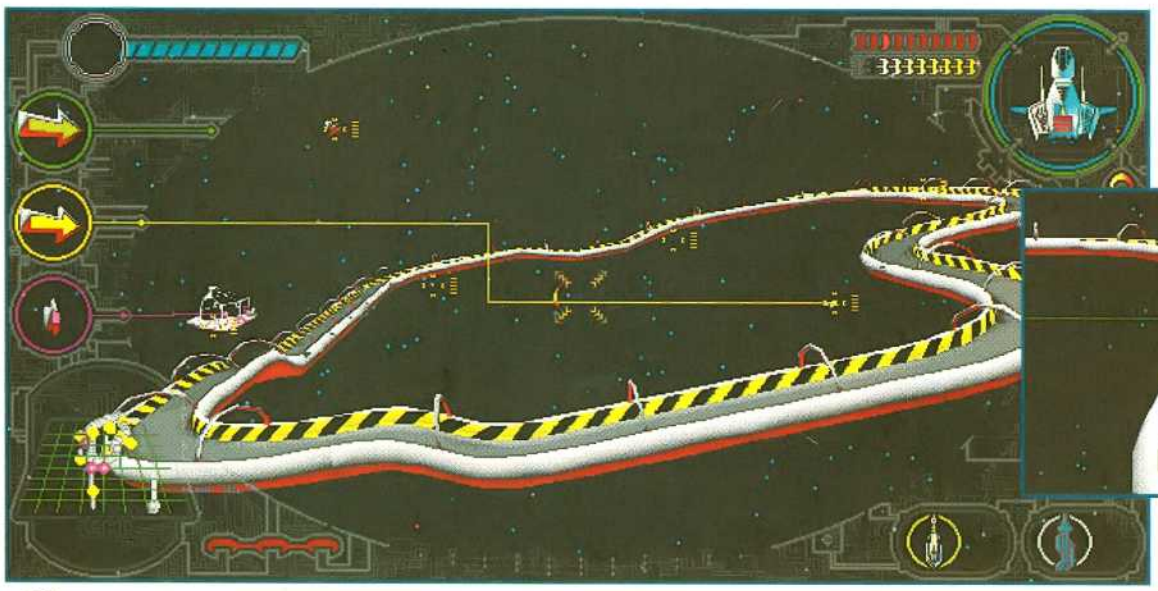
Im Hyperraum läßt sich zuweilen Energie nachtanken

Feuerwerkskörper sind hier freilich in allen Formen und Farben erhältlich, denn zusätzlich zur Standard-Plasmawumme warten stets noch drei weitere Wunder außerirdischer Technologie auf ihren Einsatz. Neben dem obligaten Laser und diversen Raketen dürfen daher auch Splittergeschosse abgefeuert, verschiedene Bomben ausgeklinkt oder Minen gelegt werden. Und für Transportzwecke läßt sich ein Traktorstrahl aktivieren. Mit diesem

Viel Licht...

birgt man außer Asteroidensplittern auch so unhandliche Dinge wie ein führerloses Kampfschiff der Gegner, was sich nachteilig auf die Flugeigenschaften des eigenen Gefährts auswirkt. Jene entsprechen ansonsten (genau wie die Steuerung) weitgehend dem physikalischen Modell der „Wing Commander"-Reihe. Eine weitere Neuerung ist der Superschutzschirm, der sich zusätzlich zu den normalen Schilden auf Knopfdruck errichten läßt. Genau wie der Nachbrenner oder die Tarnvorrichtung verbraucht er jedoch Unmengen der nur begrenzt vorrätigen Schiffsenergie. Zudem verfolgen viele Gegner eine Kamikazetaktik, gegen die nur geschickte Ausweichmanöver helfen.

Optisch zeigt sich der Streit um das Schwarzlicht auch ohne Video-Brimborium von seiner allerbesten Seite. Ähnlich dem ebenfalls von Electronic Arts veröffentlichten „Privateer 2" werden Freund und Feind stets ins rechte Licht gesetzt – allerdings kommen die Lensflare- und Lightsourcing-Effekte hier wahrlich exzessiv zum Einsatz: Jede Sonne, jedes Triebwerk und jede Explosion, ja, sogar jeder einzelne Schuß beleuchtet seine Umgebung in einer anderen Intensität und Farbe! Wenn also z.B. eine Plasmakugel knapp ihr Ziel verfehlt, so blitzt dessen jeweilige Seite kurz rötlich auf. Und wenn an der Unterseite eines gegnerischen Kommandoschiffs geballte grüne Lichtpunkte erscheinen, kann sich der geblendete Spieler





Ein kurioser Anblick: Der Feind veranstaltet Space-Rennen

bereits auf den Einschlag der Photonentorpedos vorbereiten. Dieses Feuerwerk bremst bei hohem Feindaufkommen jedoch selbst schnellere Pentiumrechner spürbar aus. In diesem Fall läßt sich der Detailgrad der jeweiligen Rechenleistung anpassen oder die Auflösung von 640 x 320 Pixel auf ein Viertel herunterschrauben.
So opulent das Raumspektakel mit all seinen Außenperspektiven selbst ausgestattet wurde, so trist präsentiert sich der Statusscreen zwischen den Missionen. Statistiken zum erledigten Auftrag, ein kurzer Text zur taktischen Lage und ein paar dürre Worte zum kommenden Einsatz; mehr wird hier nicht geboten. Der Mangel an Zwischenvideos oder ähnlichen geschichtstragenden Elementen ist denn auch das größte Manko dieser ansonsten wirklich ausgeklügelten Weltraumschlacht: Sobald

...und etwas Schatten

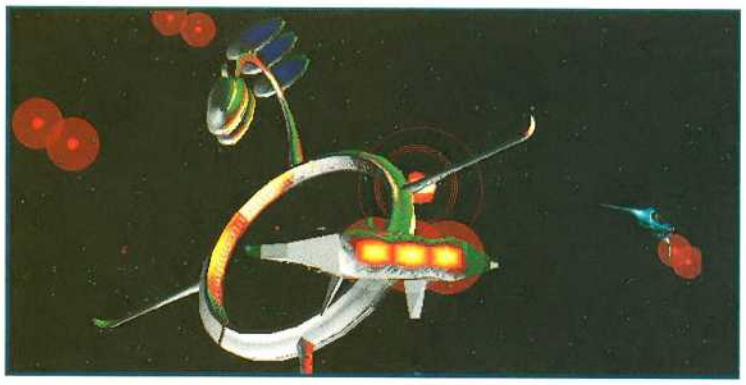
der Pilot im Cockpit Platz genommen hat, erwarten ihn nicht nur abwechslungsreiche Aufträge, sondern auch immer neue taktische Zwickmühlen. Dank der Continue-Funktion findet sich jedoch immer eine Lösung, zumal sich bereits erspielte Missionen jederzeit üben lassen. Die so erlernten Tricks dürfen dann auch im Netzwerk erprobt werden, wo bis zu sechs menschliche Raumpiloten gegeneinander antreten können.
Irgendwie schade ist es schon, daß man hier nicht alles haben kann – also motivierendes Präsentationsbeiwerk *und* motivierendes Gameplay. Zum ganz großen Hit reicht es bei Darklight Conflict somit nämlich nicht, zu einem großartigen Actionspiel jedoch allemal. (mz)



Selbst in der Außenansicht bleibt die Spielbarkeit weitgehend gewahrt



Großkampfschiffe und Raumstationen sind ein seltener Anblick



Jeder Schuß eine Lichtquelle!

GANZ PERSÖNLICH

Nachdem ich Action-Richy diesen Test endlich abgeschwatzt hatte, stimmten mich die ersten Arcade-Einsätze euphorisch: So beeindruckende Lichtspielereien gab es am PC bislang wohl noch nirgendwo zu bestaunen! Im Kampagnenmodus folgte jedoch irgendwann die Ernüchterung, denn ganz ohne Zwischensequenzen fällt die Identifikation mit dem Pixelpendant auf Dauer schwer. Zumal man den Aliens (bzw. den Programmierern) hier offenbar nur als Kanonenfutter dient, dem keinerlei Einfluß auf den Storyverlauf zugebilligt wird. Schade, aus Darklight Conflict hätte mehr als nur ein klasse Space-Shooter werden können – nämlich ein Kultspiel à la „Wing Commander".



Markus

Darklight Conflict
(Electronic Arts)

Actionreiche Space Opera mit tollen Lichteffekten

GRAFIK	*84%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*79%*



80%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 (VGA) mit DOS/Win 95, optimal wäre ein P166
SPEICHER:	ab 8 MB RAM (16 MB für SVGA), 41 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	6 Spieler im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.ea.com/eastudios/dark

THE LOST VIKINGS II
NORSE BY NORSE WEST

Wickie und die starken Denker: Die Welt(en) der Wikinger Olaf, Erik und Baleog bot(en) bereits vor vier Jahren genug Raum für Action und Knobelei – was sich mit der Rückkehr des Erzfeindes Tomator nicht geändert hat.



Wer nicht springen kann, muß klettern



Der Endgegner in all seiner Pracht



Gefallene Krieger werden von der Walküre Freya wiederbelebt

Erinnern die verwinkelten Landschaften auf den ersten Blick auch an ein klassisches Plattform-Szenario, so steht in den 31 Abschnitten doch eindeutig die Kopfarbeit im Vordergrund. Nur durch Einsatz ihrer speziellen Fertigkeiten haben die Nordmannen eine Chance, den Labyrinthen zu entrinnen: Erik kann als einziger schwimmen und ist dank seiner Raketenstiefel besonders sprunghaft. Kollege Baleog wird mit seinem ausfahrbaren Greif- und Schlagarm sowie dem handlichen Laserschwert bald zum Schrecken aller Gegner. Und Olaf schließlich verläßt sich auf seinen Schild, mit dem er über weite Distanzen segeln oder sich bei Bedarf verkleinern kann. So weit, so bekannt. Doch hat man sich bei Interplay mit dem Kletterwolf Fang und dem „brandgefährlichen" Jungdrachen Scorch zwischenzeitlich noch zwei Haustiere für das Trio einfallen lassen.

Action, Knobelei und Teamwork für Nordlichter

Wirklich gefährlich werden die Protagonisten freilich erst im Team. Da blockt dann Olaf beispielsweise angreifende Monster ab, während Baleog sie aus der Deckung heraus erledigt. Erik holt unterdessen den für die anderen nicht erreichbaren Schlüssel und rammt störende Mauern aus dem Weg. Wenn Fang sich die glatte Wand hochkämpft, Olaf die passenden Aufwinde sucht oder Baleog sich in der Manier von Tarzan an der Decke entlanghangelt, sind wiederum ein gutes Auge sowie Geschick beim Umgang mit der Joystick- bzw. Tastatursteuerung gefragt. Das Handling selbst stellt dabei aber kein Problem dar, weil sich die Steuerung frei belegen läßt und zudem in den ersten Abschnitten Schritt für Schritt erklärt wird. Für Freunde actionreicher Knobelkost (oder knobeliger Action) hört sich das gut an, was auch für die abwechslungsreiche Soundkulisse gilt. Die Musikbegleitung reicht von Funk bis Heavy Metal, und die schwer akzentbehaftete Sprachausgabe ist zwar englisch, aber eine Klasse für sich. Lediglich die Grafik kommt über das Prädikat „putzig" nicht hinaus. Doch wen stört's, solange die spielerische Abwechslung stimmt? (mz)

Siehe auch Beiliegende CD



Nicht elegant, aber effektiv: Olaf mit seinem Flugschild



Mit Bomben sprengt man Wände

The Lost Vikings II
(Interplay)

Unterhaltsame Plattformjagd mit hohem Knobelfaktor

GRAFIK	*62%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*72%*



71%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 4 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch, Sprachausgabe englisch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler hintereinander
ONLINE-INFO:	http://www.interplay.com/games/nbynw.html

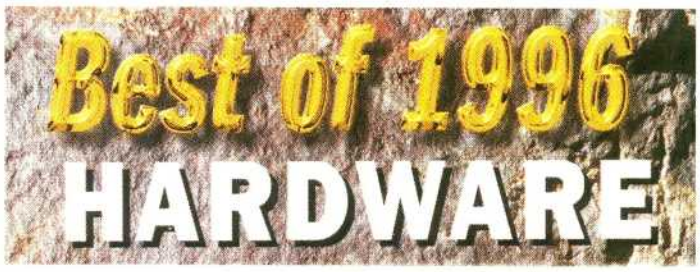
gegen



Umstöpseln unter'm Tisch hilft

AlfaTwin

der automatische Joystick-Umschalter



Sonstige Pressestimmen zu AlfaTwin
Einfach genial (**PC Action 8/96**)
Für Vielspieler unentbehrlich (**PC Games 9/96**)
...für jeden ambitionierten Spieler (**PowerPlay 9/95**)
...erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben kann. (**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 · Bahnhofstr. 13 · **66538** Neunkirchen · 06821/26797 • Soft & Sound R. u. T. Brust · Kreisstr. 18 · **66578** Schiffweiler · 06821/632163 • Point of Media · Marstall 48 · **71634** Ludwigsburg · 07141/924566 • Schmidt & Fuchs Computertechnik · Hauptstr.17-19 · **73092** Heiningen · 07161/94321-0 • PC Fun Computerspiele · Vertrieb GmbH · Schillerstr. 22 · **80336** München · 089/591269 • Games World · Schillerstr. 23a · **80336** München · 089/557665 • Game It! · **87488** Betzigau · 0831/5751 57 • 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\pro-soft • 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
http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB_Union

Geschütztes Gebrauchsmuster

X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM



Ein Superlativ jagt den anderen: die Kämpfer...



...und beeindruckende Specialmoves

Viele Köche verderben den Brei? Nicht, wenn es sich um die Lizenzspezialisten von Acclaim, die Berufskiller von Probe, die Prügellegenden von Capcom und die Comic-Profis von Marvel handelt – sie haben hier gemeinsam die knalligste 2D-Klopperei für den PC entwickelt!

Die X-Men (hierzulande besser als „Gruppe X" bekannt) haben sich in den letzten Jahren zum populärsten Superheldenteam des riesigen Marvel-Universums entwickelt. Spätestens seit der entsprechenden TV-Zeichentrickserie sind die sympathischen Mutanten auch den deutschen Comic-Fans ein Begriff. Kein Wunder, daß Cyclops, Wolverine & Co. bereits einige Auftritte in Videospielen hatten und es mit diesem Titel bis in die Spielhalle brachten. Um die übermenschlichen Fähigkeiten und farbenfrohen Kostüme der hiesigen zwölf Charaktere automatenkompatibel zu machen, hatte Capcom die Grafik-Engine von „Street Fighter" nochmals aufpoliert, und eine Münze später konnte jedermann mit ihnen wilde Prügelduelle bestehen.

Kloppen wie in der Spielhalle – ohne Abstriche!

Die beste Nachricht zuerst: Nicht nur inhaltlich, sondern auch technisch blieben bei der PC-Konvertierung alle Details erhalten. So kommt diese Version der Arcade-Vorlage um einiges näher als die bereits vor einem Jahr erschienene Umsetzung für Segas Saturnkonsole. Zwar strotzten die über zwei Screens hohen Kampfschauplätze auch dort von Hintergrundanimationen, Parallax- und Zeilenscrolling, doch büßten die Kämpfer selbst etliche Animationsphasen ein. Hier und heute flitzen die zum Teil bildschirmfüllenden Recken bereits ab einem P100 flüssig und in 16 Bit Farbtiefe durch flott scrollende Szenarien. Für langsamere Rechner existiert zudem eine Version mit den PC-typischen 256 Farben, welche immer noch einen sehr ansprechenden Eindruck macht.

Daß es sich um eine 1:1-Umsetzung vom Automaten handelt, hat aber auch seine Nachteile. So sind die Spielerschatten wie gehabt Capcom-typische Farbkleckse, und das ganze Geschehen spielt sich in VGA ab. Da die gesamte Grafik jedoch von Hand gezeichnet und im plakativen Comicstil gehalten ist, fällt die niedrige Auflösung bei weitem nicht so unangenehm auf wie in Spielen mit Render- oder Vektorgrafiken.

Doch nicht nur optisch erkämpfen sich die Atomkinder auf Anhieb einen Spitzenplatz unter den PC-Kloppereien, auch die Soundbegleitung läßt kaum Wünsche offen: Die abwechslungsreichen Originalmusiken des Automaten wer-



Die Heldenriege im Überblick

den jetzt direkt von CD eingespielt, und die vielfältigen Kampfschreie und Schlaggeräusche erklingen gar in schönstem Stereo. Durch dieses (in der Spielhalle „Q-Sound" genannte) Feature wähnt man sich mitten im Handgemenge. Schade nur, daß im Abspann auf Sprachausgabe der Helden verzichtet wird. Die einzige kurze Rede hält Oberendgegner Magneto (bzw. sein englischer Sprecher aus der Zeichentrickserie) vor dem Schlußkampf.
Wenn das Spiel selbst nichts taugt, hilft freilich auch die beste Technik wenig. Doch Capcom weiß, was man dem Ruf als Prügelspezialist schuldig ist, und das Grundprinzip ist im Genre ohnehin stets dasselbe: Zwei Kämpfer versuchen, in einer seitlich und neuerdings auch nach oben scrollenden Arena, ihr Gegenüber durch verschiedenste Tritte und Schläge niederzuringen. Seit „Super Street Fighter II Turbo" hat sich jedoch einiges auf dem Schlachtfeld getan. So können neben den üblichen Arcade- und Duell-Modi nun auch Mannschaftskämpfe mit bis zu fünf Kämpen pro Team ausgetragen werden, und ganz Mutige dürfen sich im Survival-Modus allein gegen alle versuchen.
Alle zwölf Charaktere (zehn spielbar, zwei Endgegner) verfügen nicht nur über „normale" Spezialattacken, die eine zweite Energieleiste füllen, sondern auch über sogenannte X-Moves, welche eben diese Energie benötigen. Ist der Balken bis zum Anschlag gefüllt, kommen die alles vernichtenden und optisch höchst beeindruckenden Hyper-X-Moves zum Einsatz. Nicht minder originell sind Supersprünge und durchbrechende Böden. Während es die ersteren erlauben, in luftige Höhen zu fliehen, befördern letztere die Widersacher nach einigen harten Treffern eine Etage tiefer – je nach Stage existieren bis zu vier Ebenen. Kleine Detailverbesserungen wie eine Autoblockfunktion oder Combos und Würfe in der Luft runden das Gesamtbild ab.
Unter dem Strich bleibt ein Prügelspektakel, das in Sachen Präsentation und Variantenreichtum die bisherigen „Street Fighter"-Spiele deutlich in den Schatten stellt. Ein nicht unwichtiger Aspekt ist auch das gelungene Zeichentrick-Ambiente, wodurch die Bildschirmgefechte niemals in Brutalitäten ausarten. Kurzum, die X-Men sind ein Muß für Fans von Comics und Beat'em Ups gleichermaßen. (mz)



Wie in der Spielhalle: ein Hyper-X, aktiviert durch die Starttaste



Endboß Magneto ist kaum zu schlagen

GANZ PERSÖNLICH

Nach einem Jahr wagte ich schon gar nicht mehr darauf zu hoffen, aber Acclaim hat eines meiner Lieblingsspiele von Capcom doch noch aus der Spielhalle auf den PC geholt – und das in vorbildlicher Weise! Wie oft bekommt man schon eine wirklich originalgetreue Umsetzung ohne technische oder spielerische Einbußen zu sehen? Selbst die versteckten Moves und Spielereien des Automaten wurden direkt übernommen! Jetzt warte ich noch sehnsüchtiger darauf, einen echten Sechs-Button-Joy*stick* in die Finger zu bekommen…



Markus

X-Men
(Acclaim/Capcom)

Farbenprächtiger Prügelspaß mit den bekannten Comichelden

GRAFIK	*79%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*83%*

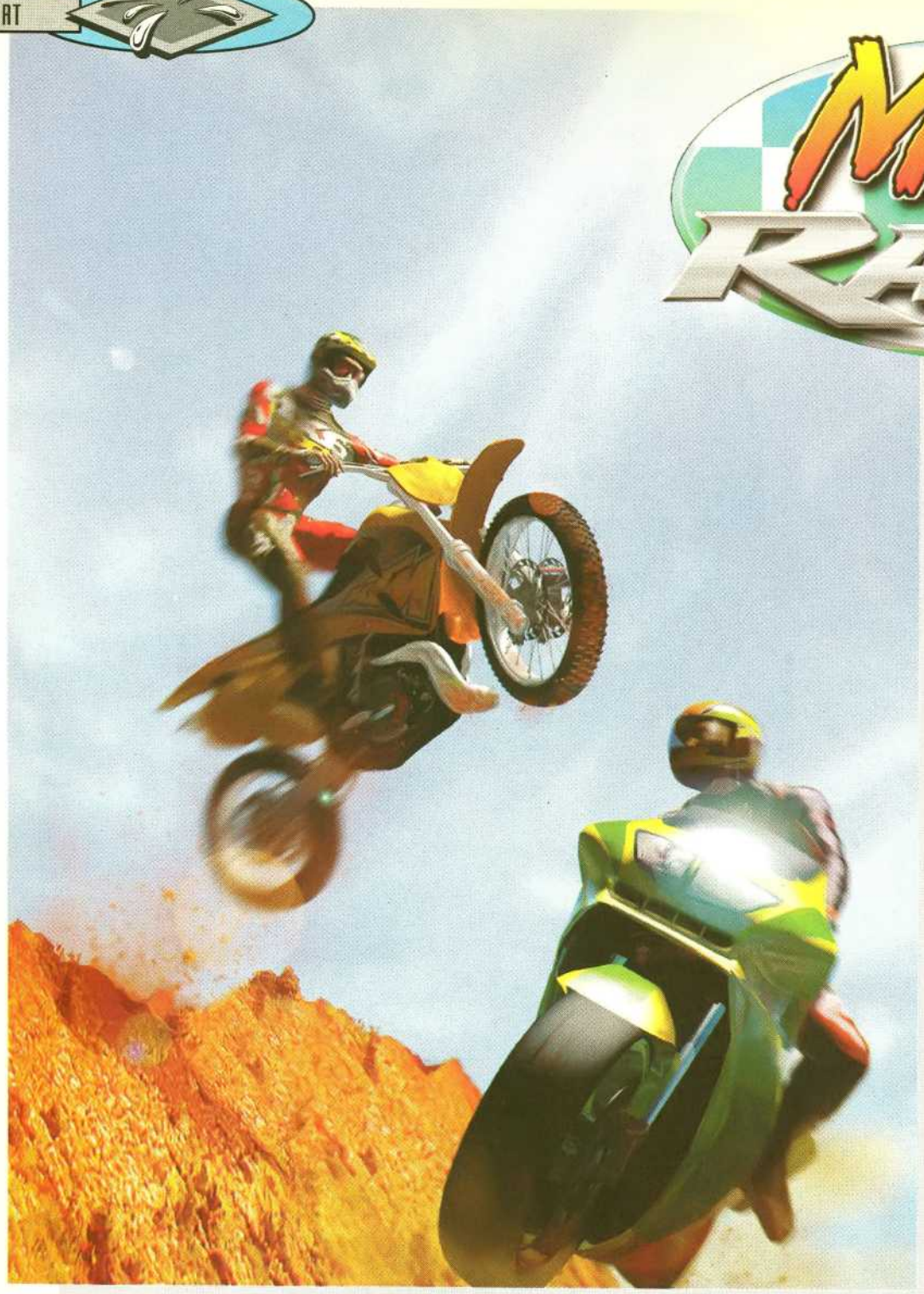


80%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	8 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (besser ein P100) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95), 34 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joypad
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler gegeneinander
ONLINE-INFO:	nein

MOTO RACER



Im Pulk der aktuellen Rennspiele ist es schwer geworden, das Rennen zu machen: Qualität ist alles, Originalität ein seltenes Extra. Das leisten sich hier Delphine und Electronic Arts mit rasanten Wettbewerben auf nur zwei Rädern.

Unter all den Rennboliden, Geländefahrzeugen und futuristischen Gleitern sieht man Motorräder vergleichsweise selten auf der PC-Piste – zuletzt in „Road Rash", was jedoch eher eine motorisierte Prügelei als echtes Arcade-Racing war. Hier haben die Biker mehr mit dem Schwierigkeitsgrad zu kämpfen: Bereits im Training sind die über die Strecke verteilten Continue-Tore ungemein zackig zu durcheilen, soll nicht ein gnadenloses Zeitlimit alle Anstrengungen zunichte machen.
Im Rahmen von Training und Einzelrennen lassen sich vier Kurse direkt anwählen, noch mal die gleiche Anzahl wartet (ausschließlich) auf erfolgreiche WM-Aspiranten. Diese starten stets vom letzten Platz aus ins Rennen und müssen das 12 oder 24 Teilnehmer große Feld somit ganz von hinten aufrollen, um am Siegertreppchen zu landen. Wer es nicht auf das Podest schafft, hat mit Zitronen gehandelt, denn zumindest Drittplazierter muß man schon werden, um für den nächsten Lauf qualifiziert zu sein. Je nach Parcours dauert so ein Rennen zwei bis vier Runden, allein im Training darf der Spieler selbst über die Verweildauer im Sattel bestimmen: eine Runde ist das Minimum, acht sind das Maximum.
Gefahren wird auf Cross- oder Speedbikes. Die Typklasse gibt das Programm abhängig von der Kurscharakteristik vor, stellt aber jeweils acht Modelle zur Wahl. Die Feuerstühle unterscheiden sich dabei recht deutlich in Sachen Tempo, Beschleunigung, Bremse, Grip und Farbe, wodurch dem richtigen Griff hier eine bereits vorentscheidende Bedeutung zukommt. Während nämlich bei Fahrten an der Küste (vorbei an Stränden und Palmenhainen) die Höchstgeschwindigkeit zählt, verlangt die kurvige Hatz durch das

INS DETAIL: DIE GRAFIK-OPTIONEN

An Auflösungen wird alles unterstützt, was der Direct3D-Treiber der Grafikkarte hergibt: von **320 x 200 bis hin zu 640 x 480 Pixel**. Die **Details sind in fünf Stufen regelbar**. Auf einem P75 zoomt die verhältnismäßig schmucke VGA-Grafik bei vollem Detailreichtum mit einem Affenzahn. Alternativ können Besitzer eines solchen Rechners auch die SVGA-Auflösung wählen, sofern sie zugunsten des Tempos auf Texturen verzichten bzw. sich nicht an Cinemascopestreifen stören. Ein P166 mit schneller Grafikkarte reicht dann für flotte und bunte Rennen durch voll texturierte SVGA-Kulissen aus. Das Optimum wird mit einer 3D-Beschleunigerkarte erreicht, dann genügt bereits ein P100 für Zooms in Arcade-Tempo, schattierte Umgebung und qualmende Reifen.



Zwischen zwei Extremen: Moto Racer unterstützt vielfältige Grafikmodi



Speed- bzw. Stunttaste sorgen für Turboschub oder Kabinettstückchen wie Wheelies

Positionskämpfe Rad an Rad sind die Regel



Gebirge eher nach Grip und guter Beschleunigung. Im engen Speedwaystadion wiederum ist man ohne wirkungsvolle Bremsen wortwörtlich aufgeschmissen: Während kleine Rempeleien wertvolle Sekunden kosten, küßt der Fahrer nach einer echten Karambolage den Boden. Wegen des zumeist weit auseinanderliegenden Teilnehmerfeldes ist ein solcher Patzer für den Positionskampf zwar nicht allzu bedrohlich, doch wird das Erreichen des nächsten Continue-Tores dann schon zur Herausforderung.

Der Einstieg fällt bei Moto Racer also nicht eben leicht, der Aufstieg dann schon eher: Entscheidend ist die Kenntnis der Abfolge von Geraden und Kurven, Kehren müssen effektiv angelenkt, umschlittert und mit gefühlvoller Gashand genommen werden. Spielbarkeit steht da ganz eindeutig im Mittelpunkt, denn nach großartigem Drumherum wie etwa Movie-Sequenzen sucht man vergebens. Okay, das Zersplittern der Optionsscreens in tausend Teile bei gleichzeitiger Freigabe des Blicks auf nachfolgende Bildinhalte ist ein ganz netter Effekt. Ansonsten richten aber allein die 3D-Pisten das Grafikfest aus. Im direkten Vergleich mit Highlights wie „Bleifuß 2" oder „Formel 1" mag es ihnen zwar ein wenig an Details mangeln, doch zoomen die hiesigen Ku-



Acht Bikes in zwei Typklassen stehen pro Rennen zur Wahl



„Wir wollen die Leute nicht um ihr Geld betrügen!"



Projektleiter Thierry Gaerthner aus dem französischen Delphine-Team

?: Warum mußte es angesichts der überwältigenden Konkurrenz im Genre eigentlich noch ein Rennspiel sein?

TG: *Zu Beginn der Arbeiten vor über einem Jahr war der aktuelle Boom noch nicht so absehbar. Außerdem basiert Moto Racer auf einer 3D-Routine für fraktale Landschaften, die sich eben für ein Rennspiel aufdrängt. Aber immerhin simulieren wir hier mal Motorräder statt der üblichen SF-Gleiter oder F1-Boliden…*

?: Im Vergleich zur Konkurrenz fällt Moto Racer durch einen hohen Schwierigkeitsgrad auf – hier und nur hier kann man theoretisch bereits am Training scheitern. Warum das?

TG: *Ich halte das Spiel nicht für schwer, es benötigt allerdings Übung. Und das ist auch gut so. Denn wenn die Leute viel Geld für unser Produkt bezahlen, dann dürfen sie auch Unterhaltung für einen entsprechenden Zeitraum erwarten. Wenn sie nämlich das gesamte Spiel binnen zwei, drei Stunden gesehen hätten, würde es in der Ecke landen, und ich hätte sie um ihr Geld betrogen. An Moto Racer hat man daher zu knabbern, wird für die Mühe aber auch mit vier schönen Extrakursen bei der WM belohnt.*

?: Wie viele aktuelle Rennspiele profitiert auch Moto Racer von einem 3D-Beschleunigerboard. Wie schätzen Sie die einzelnen Karten ein?

TG: *Wir unterstützen alle Direct3D-fähigen Karten. Mein persönlicher Favorit sind die 3Dfx-Modelle, doch Renditions Vérité-Chip liegt tempomäßig nur knapp drunter. Selbst auf der Mystique mit 4 MB sieht das Spiel noch überraschend stark aus, obwohl wir hier auf einige Effekte wie bilineares Filtering und Transparenzen verzichten mußten.*

?: Was dürfen wir als nächstes von Delphine erwarten?

TG: *Zunächst konvertieren wir Moto Racer für die Playstation, dann beginnt die Arbeit am direkten Nachfolger. Ein anderes Team nutzt derweil die erwähnte Fraktal-Engine für ein sehr hübsches, actionlastiges Fantasy-Adventure mit dem Arbeitstitel „Dragon Blade".*

ALLES ANSICHTSSACHE: DIE PERSPEKTIVEN



Das Rücksitz-Objektiv verknüpft die Vorteile der beiden anderen Kameras, bloß versperrt der große Biker etwas den Blick auf den Belag



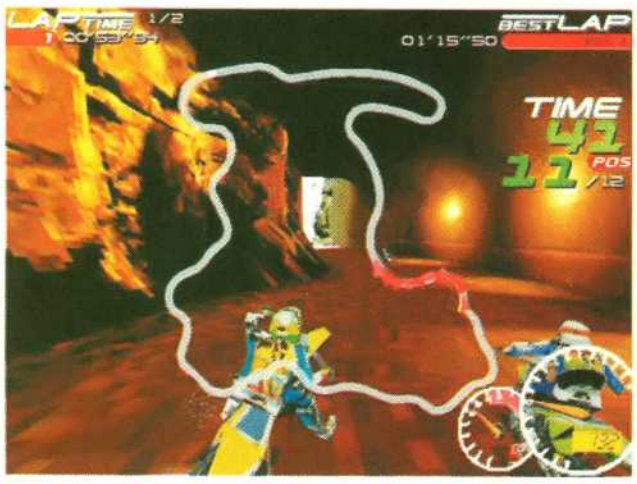
Ausschließlich in der (nicht via Rekorder steuerbaren) Wiederholung rotiert die Kamera um das Geschehen herum

Die Pilotensicht: Bei Kurvenfahrten kippt die Kamera etwas mit und vermittelt so echtes Motorrad-Feeling



Die Heck-Ansicht sieht schick aus und bewahrt selbst in hügeligem Gelände noch die Übersicht



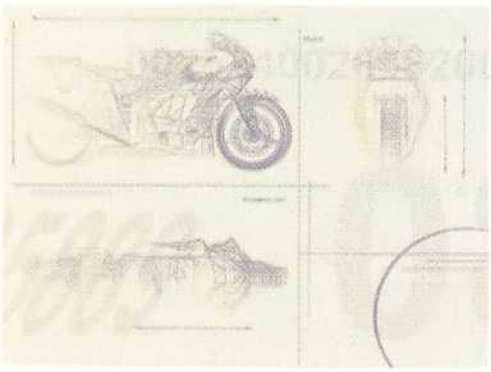


Die Karte ist zoombar, die Anzeigen sind in ihrer Größe variabel



Gerade am Crossbike sind gekonntes Schlittern und eine gefühlvolle Gashand entscheidend





Aus dem Datenblatt der Entwickler: Jedes Motorrad setzt sich aus vielen hundert Polygonen zusammen



Der Strandkurs ist eine Augenweide, doch andernorts fehlt es manchmal an Details

lissen eben bereits auf Standardrechnern irre flott – uneingeweihte Betrachter vermuten hier 3D-Beschleuniger, wo gar keine sind. Steckt aber tatsächlich eine zu Direct3D kompatible Karte der Marke „3Dfx Voodoo", „Rendition Vérité" oder „Matrox Mystique" unter der Haube, macht nur noch das Gehäuse den Unterschied zum Spielautomaten.

Als Manko steht der fehlende Rückspiegel im Lastenheft, dazu, daß der Blick über die Schulter nach hinten nur über die Tab-Taste möglich ist – eine Umbelegungsoption hätte da so manchen Knoten im Finger erspart. Ansonsten darf jedoch vor und während des Spiels nach Herzenslust konfiguriert werden. Neben Genreüblichem wie variabler Kameraperspektive, manueller bzw. automatischer Schaltung oder am oberen Screendrittel kurz aufblinkenden Wegweistafeln ist da sogar eine transparente Streckenkarte im Angebot, die im Stil der gängigen 3D-Keller über die gesamte Bildschirmfläche gelegt werden kann. Last but not least paßt auch der Sound: Die Bikes klingen so wie sie sollen, gewagte Aktionen werden von einem Sprecher kommentiert, und im Hintergrund hämmert Heavymusik vom Feinsten. (rl)

Moto Racer
(Electronic Arts/Delphine)

Arcade-Racing auf zwei Rädern: schwer, aber temporeich und unterhaltsam

GRAFIK	83%
SOUND	77%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	82%



83%

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

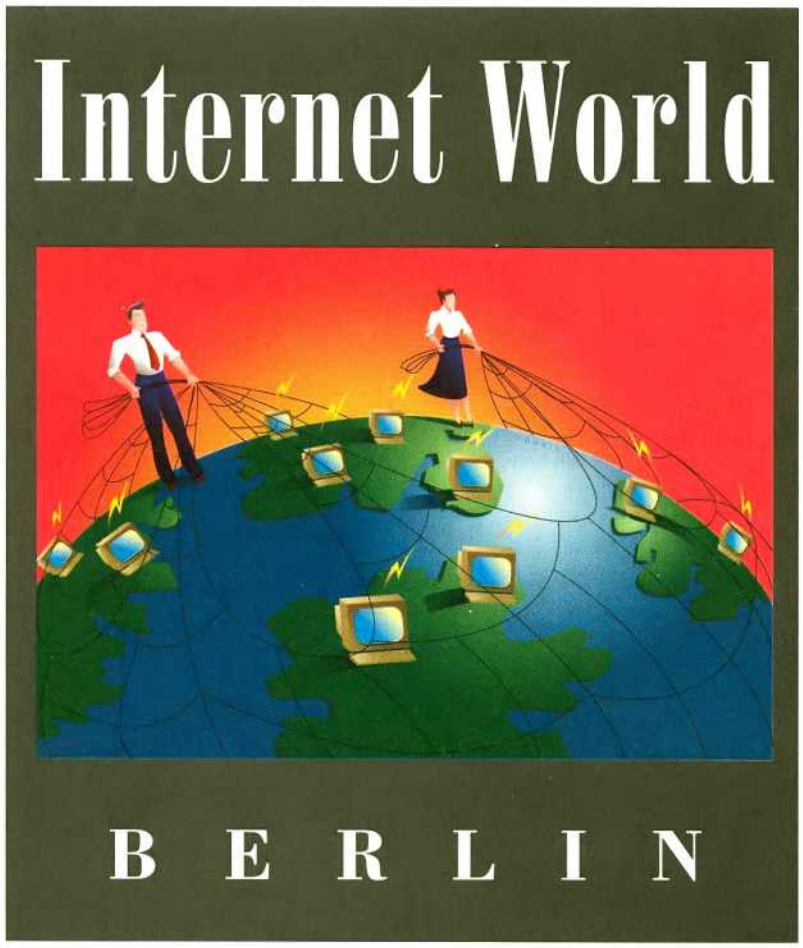
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, maximal 8 Spieler im Internet oder IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.ea.com

27.-29. MAI 1997

MESSEGELÄNDE BERLIN

Wo das Internet zum Geschäft wird!

Erstmals in Deutschland



- Der komplette Überblick über Produkte, Dienstleistungen und Technologien zum professionellen Einsatz von Internet, Intranet und WWW
- 12.000 qm Ausstellungsfläche
- Über 200 Aussteller mit allen relevanten Produkten und Lösungen
- Mehr als 70 Kongreß-Sessions - wertvolle Information aus erster Hand für technische und kaufmännische Entscheider
- Keynote-Ansprachen:
  - Jim Clark, Chairman und Co-Founder, Netscape Communications USA
  - N.N., Apple Computer USA
  - Sanjaya Addanki, General Manager, IBM Europe/Middle East/Africa
  - Robin Johnson, CEO und President, InfoSeek USA
- Durchgängiges Vortrags- und Präsentationsprogramm auch in den Ausstellungshallen
- Die größte Internet-Fachmesse der Welt kommt nach Deutschland!

Die international führende Fachmesse für die Internet-Industrie!

Sparen Sie 120 Mark

http://www.internetworld.de

Melden Sie sich jetzt kostenlos als Fachbesucher an!

Sponsored by Mecklermedia, Veranstalter: ComMunic

Internet World 1997, Projektbüro Berlin, Messedamm 26, 14055 Berlin, Tel. 030 / 3038 - 5480, Fax 030 / 3038 - 5080

NEED FOR SPEED II



Die Sehnsucht nach einem wirklich heißen Reifen konnten Lenker eines gemeinen Volkswagens bereits im Vorgänger ausleben. Und diesmal haben sogar noch exklusivere Superboliden von Ferrari, Lotus oder Jaguar Tag der offenen Fahrertür – dennoch bleibt ein etwas schaler Nachgeschmack.

Das PC-Sequel zum seinerzeit wegweisenden 3DO-Original ist sicher kein Debakel, aber eine kleine Enttäuschung kann man es schon nennen, was hier im Titelbild seinen Lauf nimmt: Schwerfällig ruckt der Mauspfeil über die einzelnen Optionen und liefert einen ersten Vorgeschmack auf die vergleichsweise träge und eher fade 3D-Optik des tatsächlichen Rennbetriebes. Nicht daß die Grafik so viel schlechter aussähe als anno 1995, doch gerade in den letzten Monaten haben ja atemberaubende Highlights wie „Formel 1", „Pod" oder „Moto Racer" einen wahren Grafikrausch im Genre ausgelöst. Und dem hat Electronic Arts' Nachfahre(r) nun mal leider nichts Adäquates entgegenzusetzen.

Am Fuhrpark liegt's freilich nicht, denn die acht gebotenen Supersportwagen (plus ein versteckter Bonus-Bolide) lassen das Herz jedes Automobilisten höher schlagen. Beschleunigung, Tempo und Straßenlage der Nobelkarossen sind im Spiel ebenso unterscheidbar wie in der Realität. Und auch einen Mangel an Optionen kann man dem Programm kaum zum Vorwurf machen: Der Spieler darf das Objekt seiner Begierde in beliebiger Farbe lackieren – selbst ein rosa Ferrari ist nicht unter Strafe gestellt, da mag der alte Enzo noch so sehr in seinem Grab rotieren. Man kann auch darüber befinden, ob ein Rennen zwei, vier oder acht Runden dauern und das Getriebe automatisch oder manuell schalten soll. Außerdem ist zwischen dem gutmütigeren Fahrverhalten des Arcade- und dem Simulationsmodus zu differenzieren. Letzterer ermöglicht je drei Einstellungen in den Disziplinen Bodenhaftung, Bremsen und Getriebeübersetzung.

Im Ferrari mit 300 Sachen durch den Stadtverkehr

Die Rennmodi sind vielfältig verknüpfbar. So dürfen sich Solopiloten zunächst ungestört von jedem Verkehr mit den Eigenheiten der sechs Pisten vertraut machen. Anschließend steht bei Einzelrennen wahlweise ein ganzer Pulk von Karossen zufällig oder eigenhändig bestimmter Bauart am Start einer beliebigen Strecke. Man kann sich auch mit einem einzelnen Computergegner messen und Alltagsverkehr zulassen, was besonders spektakuläre Crashs und Überschläge nach sich zieht. Zwecks Eroberung des WM-Titels wären dann alle sechs Kurse zu befahren, der Sieger wird anhand des Tabellenstandes nach dem Finalrennen ermittelt. Im Knockout-Modus wiederum scheidet der jeweils als letzter die Ziellinie Überquerende aus. All diese Möglichkeiten stehen im Prinzip auch zwei Piloten via Netzwerk oder Splitscreen zur Verfügung. Der Verfolger erhält dabei auf Wunsch einen kleinen Turboschub und kann so leichter den Anschluß halten.

Dennoch: Wo der Vorgänger noch erkennbar die Charakterzüge einer ernsthaften Simulation aufwies, steht hier allein der Spaß an der Freud' im Mittelpunkt. Die sechs Strecken sind nicht mehr länger Verbindungen von Punkt A nach Punkt B, sondern



Ein sportlicher Fahrstil ist Voraussetzung für den Erfolg

☎ 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 Mai:

Formel 1 79,95

Achtung: nur für 3D Karten!

incl. Alfa Dread 8-Button Pad **oder** Twin Box 99,95
Twin Box **und** Dread Pad 119,95
Thrustmaster T2 Lenkrad 279,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Comanche 3	69,95
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
MDK	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 12.4.97 - * = *noch nicht verfügbar am 12.4.*
N = *Neu im Programm* P = *Preisänderung* H = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = OSch
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!

3D Ultra Pinball	29,95
7th Guest	19,95
11th Hour	29,95
A-Train*	19,95
Aces of the Deep	29,95 N
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika	24,95
Amored Fist	29,95
Anvil of Dawn	24,95
Apache Longbow light	19,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Betrayal at Krondor	19,95
Bioforge	29,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar I	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
Der Clou Plus	29,95
Der Patrizier	29,95
Der Planer	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
Eishockey Manager	19,95
Euro 96	24,95
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
Grand Prix Manager	24,95
Hanse	29,95
Harpoon Classic	17,95
Imperium Romanum	19,95
Indiana Jones 4	29,95
Indycar 2	29,95 N
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
Little Big Adventure	29,95
Lode Runner	29,95 P
Lost Eden	19,95
MAG	29,95
Magic Carpet 2 Classic	24,95 P
Maniac Mansion 2	29,95
Mechwarrior 2	24,95
Metal Rage	29,95 N
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
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
ran Soccer	29,95 N
ran Trainer 2	29,95 N
Rebel Assault	29,95
Red Baron 1 Classic	22,95
Rise 2	29,95
Sam & Max	29,95
Sensible World of Soccer	19,95 N
Shanghai Great Moments	24,95
Sherman M4	12,95
Silent Service 2	19,95
Silent Thunder	29,95 N
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
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
Vollgas	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
Woodruff	19,95
Worms	24,95
WWF Wrestlemania	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95
3D Ultra Pinball 1+2	79,95 N
3rd Millenium Win95	74,95 N
4-4-2 Fußball*	54,95
688i Hunter Killer Win95	74,95 N
9 - The last Resort	69,95
A 10 Cuba	64,95
Ace Ventura	52,95
AD&D Blood & Magic	74,95
AD&D Dragon Dice*	69,95
Adidas Power Soccer*	69,95
Admiral Sea Battles*	54,95
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
Aftershock	39,95
Age of Sail	64,95
AH 64 Longbow Gold	74,95 P
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
Atlantis*	74,95 N
Atomic Bomberman*	54,95
Atripolis 2097*	69,95
Bad Mojo	44,95
Baphomets Fluch	69,95
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	59,95
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 1	**69,95**
Command&Conqu. Data	24,95
Command: 100 neue Levels	24,95
Levels: Total Destruction	19,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conq. SVGA	**79,95**
Command & Conquer 2	**79,95**
C & C 2 Data	24,95
Levels CD	14,95
New Alert	19,95 N
C&C 2 + Data	99,95
Close Combat*	69,95
Command Aces of t.Deep	74,95
Conquest de Luxe	49,95
Creatures	64,95
More Creatures	17,95
Crow: City of Angles	79,95
Cyberia 2	59,95

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Dactylus	64,95 N
Darklight Conflict*	69,95
Das Gewehr - Ages of Rifle	69,95
Das schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3	29,95
DSA 1+2+3	74,95
Deadlock	69,95
Deadly Skies*	74,95
Deathdrome*	49,95
Delirium*	69,95
Demonworld*	64,95
Der Planer 2	69,95
Der Planer 2 Data	24,95
Descent 2	39,95
Destruction Derby 2	59,95
Diablo	69,95
Magic Diablo	19,95
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 Win95	49,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Discworld 2	74,95
Dominion*	69,95 P
Down in the Dumps	69,95
Dragonheart*	64,95
Dungeon Keeper*	69,95
Ecstatica 2*	69,95
Elisabeth 1	64,95
Eradicator*	64,95
Extreme Assault	69,95 N
Evidence*	69,95
F 1 GP 2 dt.	79,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95
F 1 GP 2 Fahrertraining	24,95
F 1 Manager 96	69,95

Preisaktion!

C&C 2 New Alert	19,95
Destr. Derby 2	59,95
Larry 7	69,95

F 1 Manager Professional*	69,95
F1 Racing*	79,95
F 22 Lightning II	79,95
Fallout*	69,95
Fantasy General	64,95
FIFA Soccer 97	69,95
FIFA Soccer Manager*	64,95
Flip out	49,95 N
Flottenmanöver Win95	74,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1*	79,95
Formular Cart	69,95
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 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
Hexagon Kartell	64,95
Holiday Island	69,95
Holiday Island Szenarien	19,95
Hugo 3	59,95
Hugo 4	59,95
Imperium Galactica*	69,95
Independence Day Win95*	44,95
Interstate '76	79,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Man / XO*	59,95
Isnogud	64,95

Geheimtip des Monats:
UEFA Champions League 96/97 64,95

Sie kämpfen mit Ihrer Mannschaft um Meisterschaftsehren.
Nicht nur die einzelnen Spieler wurden aus der Realität übernommen, auch Optik (Kameraperspektive, 6 nachgebildete Stadien) und Sound (z.B. Titelmelodie) sind sehr nah am Vorbild.

Jagged Alliance 2*	69,95
Jedi Knights*	74,95
Jetfighter 3*	69,95
Jewels of the Oracle	79,95
Kick Off 97	64,95
King's Quest Collection 1-6	69,95
KKND	59,95 P
Lands of Lore 2*	84,95
Last Rifles*	44,95
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	44,95 P
Leisure Suit Larry 7	69,95
Lighthouse	79,95
Lode Runner online	79,95
Lord of the Realm 2 neu:dt.	79,95 N
Lost Vikings 2	59,95
M1 A2 Abrams*	84,95
Mad TV 2	69,95
Magic the Gathering	69,95
Marble Drop*	34,95 P
Martini Racing	24,95
Marty 2*	59,95
Master of Orion	29,95
Master of Orion 2	74,95
MAX	69,95
MDK	69,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Metal Lords*	77,95
Monopoly	54,95
Monster Trucks* bat 3 Win 95*	69,95
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 2*	69,95
Nemesis	69,95
Net Zone*	59,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Normality	49,95
Obelix Win95*	44,95
Olympic Gold*	49,95
Orionburger	62,95
Outlaws	69,95
Panic in the Parc	74,95
Panzer Dragoon	64,95
Panzer General 2	39,95
PC Games Cheats 2	24,95
Perfect Weapon*	59,95
Petko*	64,95
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
Police Quest 1-4	44,95 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
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
Rebel Assault 2	49,95
Rednek Rampage*	69,95 N
Reloaded	54,95
Renegade 2*	54,95
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
Safecracker*	69,95
Scarab	64,95 N
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

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇨☎

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Silent Hunter	64,95
Silent Steel	49,95
Sim City 2000 Win	79,95
Data: More Sim Cities	17,95
Sim Copter	69,95
Sim Park	69,95
Sim Tunes*	54,95
Sim Paket	64,95
Sonic & Nuckles Collection	49,95
Soul Hunt*	59,95
Soviet Strike*	79,95
Space Quest 1-5	44,95 N
Space Trader Win95*	59,95
Speedster*	59,95
SPQR	69,95
Stadt der verlorenen Kinder	69,95
Star General Win95	64,95
Star Gladiator	84,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
Stars*	54,95
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
Think-X	37,95
Tie Fighter	49,95
Time Commando	39,95
Time Gate Win95	64,95
Titanic*	64,95
Tom Clancy SSN	49,95 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
Warcraft 2 Level Vol. 2	17,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
More War: 100 neue Levels	24,95
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
WWF in your House	64,95
X-Car	69,95
X-Wing	29,95
X-Men*	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95
Yoda Stories	34,95 N
Z	64,95
Zap it!	39,95 N
Zombieville*	74,95
Zone Raiders*	64,95
ZPG*	67,95
Zork: Nemesis	74,95

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

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
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
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 Gold	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
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln*	59,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95
Venedig	44,95 P

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

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart

TM T2 Lenkrad + POD 239,95

Action Pack	69,95 N
Silent Thunder, Earth Siege 2	
Blue Byte Collection	39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1	
Funsoft Compilation	74,95
PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing	
Funsoft Gun Pack	39,95 N
Top Gun, Gun Ship 2000	
Funsoft Racing Pack	39,95 N
Fatal Racing, Grand Prix	
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 at Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold	
Gigapack	79,95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattricki, 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
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords	
Mystery Pack	84,95 N
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2	
Pinball Pack	79,95 N
3D Ultra Pinball 1+2	
Racing Pack	39,95 N
Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack	
Westwood Compilat	69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore	

Multimedia

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	
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

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
König der Löwen	79,95
Leonardo je	29,95
Ollis große Reise	49,95
Ollis Welt	54,95
Pocahontas	79,95
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59,95
Toy Story Spiele Action	44,95
Tuneland	29,95
Urmel's Filmstudio	34,95
Zwillinge im Zauberland	39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle 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 T6 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	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	84,95
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	139,95
Grip 2er Pack	59,95
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
TM T2 Lenkrad + POD	239,95 N

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:
Poststr. 36

neue Adresse!

Ab sofort im Kino!

Kempten:
In der Brandstatt 6



durchweg Arcade-Rundkurse mit interessantem Verlauf. Man stelle sich eine durchaus gelungene Mischung aus anspruchslosen Schleifen in der City, spektakulären Kuppen und Sprüngen, fahrerischen Herausforderungen am malerischen Küstenweg und besonders haarigen, weil eng geschnittenen Serpentinen vor – im Hochland von Nepal werden da selbst harmlose Ausflüge in den Seitenschnee mit den wüstesten Purzelbäumen geahndet. Doch der Zeitverlust hält sich in unrealistischen Grenzen, denn man wird sofort wieder auf die Piste gesetzt. Sollte sich dabei ein Gegenspieler in der Nähe befinden, ist das sein Pech bzw. Unfall. Allzu oft passiert sowas aber nicht. Weitere kleine Ärgernisse betreffen das nie wechselnde Wetter oder das Fehlen einer Rück- und Vorspultaste bzw. einer Speicheroption am Replayrekorder. Schade, gerade die sehenswerten Kamerafahrten aus sieben umschaltbaren Blickwinkeln hätte mancher sicher gerne verewigt.

Weitaus tragischer ist die erst ab einem P166 ansehnliche 3D-Grafik. Und selbst auf einem so schnellen Rechner führt die geringe Bildwiederholrate in Tateinheit mit schlecht gewählten Texturen dazu, daß sich die Piste oft eher rück- als vorwärts zu bewegen scheint. Dadurch läßt sich das Tempo manchmal erst aus dem Zoom der mal mehr, oft weniger detaillierten 3D-Kulisse ableiten. Die Fahrzeuge selbst sind nicht beleuchtet, und einige Objekte von schwarzen Rändern, ähnlich wie bei Comiczeichnungen, umrahmt. Trotz der ordentlichen Animationen bleibt beim Betrachter somit ein unrealistischer Eindruck zurück. Kenner des Vorfahrers müssen außerdem auf liebgewonnene Details verzichten: Die Vorderräder schlagen beim Lenken nicht mehr ein, der Wagen legt im Ziel keinen automatischen Powerslide mehr hin, Hüpfer über hohe Kuppen enden nicht mehr mit einer spektakulären Landung im Funkenflug.

Einige bewährte Traditionen wurden aber doch beibehalten. So steuern die Computergegner ihre Vehikel mit viel Elan, und ein kleines Multimedia-Lexikon schildert die einzelnen Autotypen samt Hersteller in Ton, Bild und Videoclips. Auch die Soundkulisse aus



Stilecht und praxistauglich: das Cockpit inklusive Rückspiegel



Oft muß das gewöhnliche Autovolk unter den harten Positionskämpfen der Rennteilnehmer leiden



Eines der wenigen Grafikdetails: Funkenflug beim Nahkampf



Nur auf schnellen Rechnern bietet der halbierte Bildschirm zwei Piloten doppelten Spaß

DER EXKLUSIVE FUHRPARK



Ferrari F50
Das limitierte Modell zum fünfzigjährigen Jubiläum der italienischen Traditionsfirma vereint Technik aus der Formel 1 mit Designelementen des F40.
Preis: 550.000 DM
Topspeed: 320 km/h
0 auf 100 km/h: 3,7 sek.



Ford GT90
Die mit 720 PS motorisierte Studie soll Ford wieder einen Namen in der Welt der Supersportwagen verschaffen – wie es anno 1964 der GT40 vermochte.
Preis: nicht verkäuflich
Topspeed: 350 km/h
0 auf 100 km/h: 3,1 sek.



Isdera Commendatore 112i
Südländischer Name, deutsche Herkunft: Der von einem ehemaligen Porsche-Mitarbeiter entwickelte Wagen wird von einer Mercedes V12-Maschine angetrieben.
Preis: 770.000 DM
Topspeed: 340 km/h
0 auf 100 km/h: 4,0 sek.



Italdesign Calà
Der Prototyp stammt aus jener Italo-Manufaktur, die bereits am legendären BMW M1 und dem DeLorean DMC 12 („Zurück in die Zukunft") mitgearbeitet hat.
Preis: nicht verkäuflich
Topspeed: 290 km/h
0 auf 100 km/h: 5,0 sek.

rockigen Musikklängen, feine Motorengeräuschen und realistisch quietschenden Reifen ist erneut von hoher Qualität. Die Steuerung klappt vielleicht sogar einen Tick besser als anno '95, wobei es egal ist, ob man das Rennen nun aus der Cockpit-Sicht oder dem Blickwinkel einer Front- bzw. zweier Hinterbordkameras verfolgt. Über die bei einigen Pads vorhandenen Shift- bzw. Strafe-Buttons gehen Gangwechsel flüssig von der Hand, außerdem wird brandaktuelle Hardware mit Force Feedback (eingebaute Rüttelmechanik) unterstützt und läßt den Piloten vor dem Screen die Gegenkräfte beim Lenken sowie Rempeleien am Volant spüren.
Kurzum: Need for Speed 2 hat seine Schwächen, aber auch seine Stärken. Der aktuellen Konkurrenz im Genre fährt das Programm freilich dennoch ein wenig hinterher. (rl)

GANZ PERSÖNLICH...

...bin ich vom doch ziemlich lieblos runterprogrammierten Nachfolger schon enttäuscht: Kein Vergleich mit dem begeisternden 3DO-Original, vor dem ich einst Tage und Wochen verbrachte! An allen Ecken und Enden macht sich hier der Zeitdruck bemerkbar, unter dem die Entwickler wohl gestanden haben. Oder wollten sie vielleicht lieber auf Firmenkosten ein paar heiße Schlitten probefahren und sich spaßige Drehs zum Intro-Video gönnen, anstatt trockene Knochenarbeit in das Feintuning zu investieren?



Richy





Rasante Videoclips im Intro und dem Multimedia-Lexikon



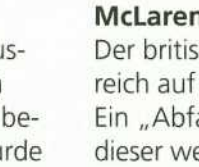
Statt realistischer Routen wie beim Vorfahrer gibt es jetzt sechs Rundkurse

Need for Speed II

(Electronic Arts)

Etwas enttäuschender Nachfolger zum rasenden Klassiker

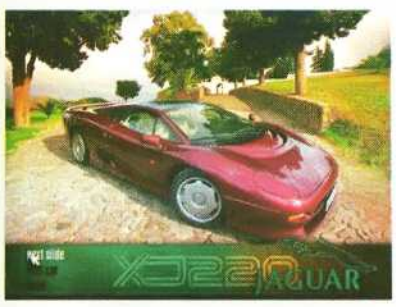
GRAFIK	*72%*
SOUND	*76%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*69%*



74%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (P166 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	alle zu Win 95 kompatiblen Geräte
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler am Splitscreen, via (Null-) Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.ea.com



Jaguar XJ220
Die schnelle Raubkatze verbindet hohe Fahrleistungen mit Fahrkomfort, wie man ihn gemeinhin von Karossen der englischen Edelschmiede erwartet.
Preis: 540.000 DM
Topspeed: 340 km/h
0 auf 100 km/h: 3,4 sek.



Lotus GT1
Das vorerst nur als Prototyp verfügbare Leichtgewicht bildet die aktuelle Speerspitze im Sortiment der englischen Sportwagen-Manufaktur.
Preis: 1.030.000 DM
Topspeed: 315 km/h
0 auf 100 km/h: 3,8 sek.



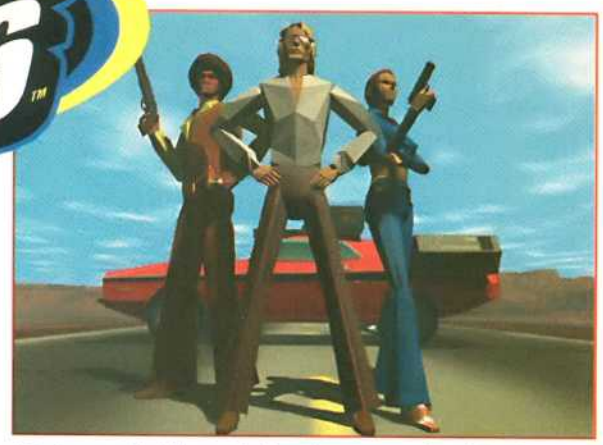
Lotus Esprit V8
Der „Preisbrecher" dieser Auswahl ist ein Oldie mit neuem Motor: In die Karosserie des betagten Lotus Esprit Turbo wurde neuerdings ein V8 verpflanzt.
Preis: 130.000 DM
Topspeed: 280 km/h
0 auf 100 km/h: 4,8 sek.



McLaren F1
Der britische Stall fährt erfolgreich auf vielen Rennstrecken mit. Ein „Abfallprodukt" davon ist dieser weltweit schnellste Sportwagen mit Straßenzulassung.
Preis: 1.400.000 DM
Topspeed: 370 km/h
0 auf 100 km/h: 3,2 sek.

Interstate '76™





Highway-Helden mit Koteletten und Schlaghosen: Taurus, Groove und Schwester Jane

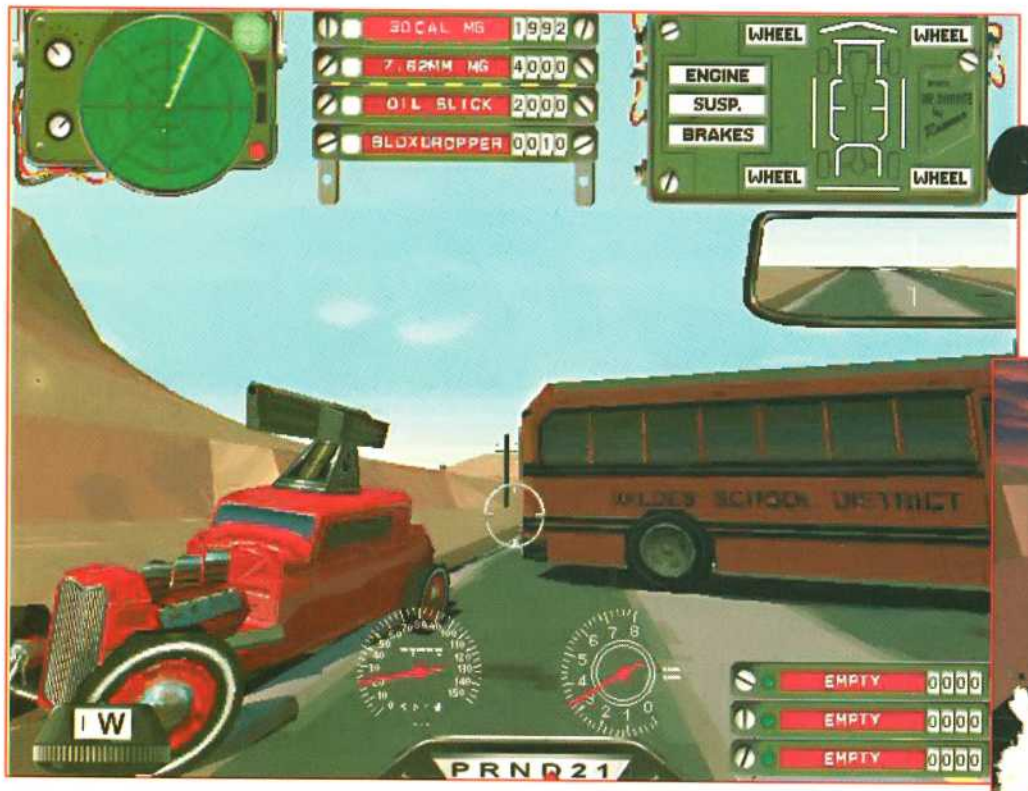
Wir ziehen unseren Helm vor Activision: Das Bemühen, dem derzeit arg strapazierten Genre der Rennspiele eine originelle Seite abzugewinnen, kann gar nicht genug gewürdigt werden. Da verzeiht man dann auch der Steuerung die eine oder andere Panne.

Jede Menge vorgerenderter Videoclips und cooler Discosound beschwören hier ein Szenario herauf, das irgendwo zwischen den realen 70er Jahren und dem postatomaren Horror von „Mad Max" angesiedelt ist: Das Intro zeigt eine wüste Verfolgungsjagd mit Showdown am Schrottplatz, denn in dieser Dimension regieren anno 1976 Chaos und Anarchie die amerikanischen Highways. Nun hat Groove Champion (der Spieler) den Tod seiner Schwester Jane zu beklagen bzw. zu rächen…

Von wegen lustige 70er: Auto-Krieg statt Disco-Fieber!

Der Feldzug wird komplett im Auto absolviert, wobei in beliebig befahrbarem Gebiet vorbestimmte Aufgaben zu erledigen sind. Der erste Weg führt zum Training, wo Jane posthum die Bedienung ihres mit Waffen- und Radarsystemen getunten Sportcoupés erklärt. Anschließend dürfen sich Solisten an einer der knapp 30 Missionen versuchen oder gleich im Storymodus durchstarten. Hier und nur hier entfaltet sich die komplette, mit Irrungen und Wirrungen reich gesegnete Handlung. Der Übergang von den interaktiven Teilen zu den spannend inszenierten und interessant fotografierten Movies ist dabei ebenso überzeugend wie fließend. Insbesondere die hilfreichen Kommentare des alten Straßenkämpfers und treuen Wegbegleiters Taurus passen stets wie der Kolben in den Zylinder. Bleibt zu hoffen, daß der Pfiff des deftigen, englischen Dialog-Slangs nicht der deutschen Lokalisierung zum Opfer fällt.

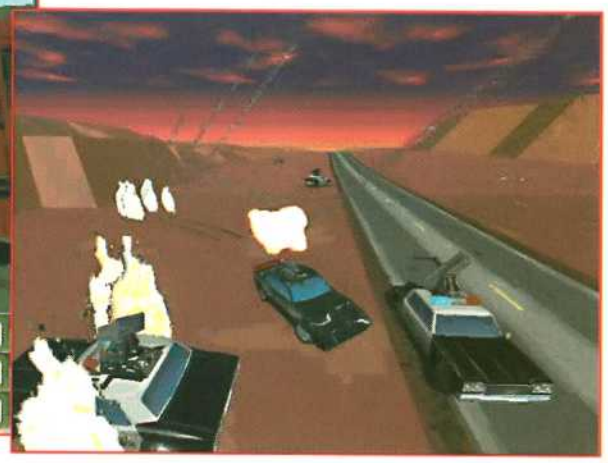
Das ganze Drumherum läßt sich aber auch zugunsten schnörkelloser Schlachten abschalten. In verschiedenen Arenen bekriegen sich dann maximal acht von Rechner oder Netzwerk-Gegenspielern gelenkte Vehikel bis aufs letzte Tröpfchen Öl. Dabei besteht die Wahl zwischen zwei Dutzend Fahrzeugen, die sich je nach Ladekapazität und Ausstattung mit maximal sechs Waffensystemen wie leichten Uzis, schweren MG-Geschützen, Raketen und Minen bestücken lassen. Die Munition reicht auf Wunsch ewig, außerdem sind unzerstörbare Chassis im Angebot. Im Storymodus bleibt man mit derlei Erleichterungen allerdings auf eine Mission beschränkt. Wer hier freie Fahrt haben will, muß sich mit einem vorgegebenen Fahrzeug begnügen. Zwischen all den Geiselbefreiungen, Eskort-Aktionen, Duellen mit der Highway-Polizei oder simplen Rennen besteht dann aber die Möglichkeit, an Motor, Fahrwerk oder Bremssy-



Eine mögliche Erklärung für die USK-Freigabe ab 18 Jahren: Falls der Spieler hier versagt, wird ein vollbesetzter Schulbus gesprengt



Neben Musclecars und Sportcoupés bereichern Jeeps, Trucks und Busse den Fuhrpark



Laß krachen, Mann: Groove nimmt es mit schwerstbewaffneten Polizisten auf






Die Übergänge zwischen Movie und Spielszene sind fließend: Hier besprechen sich die Hauptdarsteller, steigen in ihr Fahrzeug und brettern los...

stem herumzuschrauben, die Karosserie zu reparieren oder gesammelte Waffen anzubauen – wahlweise übernimmt der Computer diese Arbeiten auch automatisch.

So ganz leicht ist das Überleben in den 70ern freilich dennoch nicht. Die Tastenbelegung erinnert an einen Flugsimulator und verwirrt den Aktionisten mit ihrer Komplexität: Um gezielt auf die agilen, oft cleveren Computergegner reagieren zu können, muß stets eine Hand am Stick und die andere auf dem Keyboard verbleiben. Der Pad-Betrieb ist also nur theoretisch möglich, und auch die Maus hat sich im Praxistest nicht bewährt. Gleichwohl eine komplette Zuordnung der exakt 54 Funktionen an individuelle Geschmäcker möglich ist, läßt sich das umständliche Handling des Rückwärtsgangs nicht verändern. Und es mag zwar realistisch sein, daß auf der einblendbaren Briefing-Notiz bzw. Karte die eigene Position nicht verzeichnet ist, hilfreich ist es keinesfalls. Schon weil es den etwas öden Landschaften an markanten Orientierungspunkten mangelt.

Selten waren Zwischensequenzen und Spiel so nahtlos verknüpft

Meist unterscheiden sich die hiesigen (Grafik-) Wüsten bloß durch höhere Berge oder einen unterschiedlich gefärbten Horizont, der Tag und Nacht kennzeichnet. Kleine Dörfer, Schanzen und Serpentinen sind eher selten. Dafür ist die Animation der Fahrzeuge gelungen. Je nach Crash und Schaden verbeult sich das Blech korrekt und wird von Öl und Rauch geschwärzt. Doch die Systemanforderungen sind nicht von Pappe: Unterhalb eines P166 zoomt nur die VGA-Grafik flott über den Screen, für den SVGA-Betrieb werden schon 200 PS unter der Pentium-Haube benötigt. (rl)





Rückspiegel, Radar, Schaden- und Waffenanzeige: das Cockpit hat alles, die Außenansicht nichts

Interstate '76
(Activision)

Spielbares Roadmovie mit dem Handling einer Flugsimulation

GRAFIK	*68%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*62%*
MOTIVATION	*74%*



71%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 (P200 empfohlen) mit Quadspeed CD-ROM und Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 80 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	alle zu Win 95 kompatiblen Geräte
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, bis zu acht Spieler im IPX-Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.activision.com



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
Dominion
Master of Orion 2
POD
Crow: City of Angels
Gigapack 1
...viele weitere Titel im Sortiment!
Preis je Spiel nur DM 79.-

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 Set-Angebote
- Gratis CD-ROM ab DM 50,-
- Sammelbesteller-Rabatt
- Infoservice für Stammkunden

Händleranfragen bitte per Fax mit Gewerbenachweis (EDV)!

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

JA, schicken Sie mir zu den AKTIONSPREISEN:

1	Newsletter/Gesamtpreisliste	0,00
1	CD-ROM mit Spiele-DEMOS 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-0697

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

TEST DRIVE: OFF ROAD



Die störenden Anzeigen oben am Screen sind abschaltbar

Schlamm statt Asphalt und Walter Röhrl statt Michael Schumacher: Eidos und Accolade bereichern das derzeit arg strapazierte Renngenre hier um eine neue Geländeerfahrung aus einer bereits klassischen Spielserie.

„Test Drive", dieser Name steht seit seligen Amiga-Tagen für 3D-Racing – allerdings waren bislang stets Supersportwagen die Objekte der digitalen Begierde. Nun wird die Fahrt in einem agilen Landrover simuliert, wahlweise im wuchtigen Hummer, dem schnellen Jeep Wrangler sowie einem Chevy Truck als Allrounder. Steile Hänge und im Weg stehende Bäume muß der Pilot hier überwinden, wenn er über die häufig schlecht markierten Wege brettert. Überschläge und Karambolagen steckt das Chassis dabei auf Wunsch unbeschadet weg. So machen Ausflüge über Stock, Stein und Schlaglöcher fast mehr Spaß als der eigentliche Rennbetrieb, zumal dann kein Zeitlimit nervt und man auch mal eine Abkürzung nehmen darf.

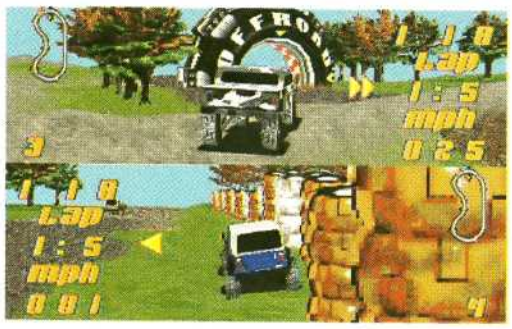
Schlammschlacht mit spektakulären Stunts

Die vier Fahrzeuge sind den Anforderungen der insgesamt zwölf Wüsten-, Schnee- und Waldpisten unterschiedlich gewachsen: Welches wo wie gut läuft, läßt sich beim Training auf sechs Kursen herausfinden. Der Rest vom Straßenfest ist nur über die WM-Modi zugänglich. Hier wird zwischen Ligen mit gemischtem und einheitlichem Fuhrpark unterschieden, doch stets erhalten nur die drei Erstplazierten Punkte, während der Letzte aus der Wertung fliegt. Zum Finale hin legt das Reglement dann strengere Kriterien an, doch vor jedem Rennen können Spielstände abgespeichert werden. Als Lohn der Mühe warten ein Stock Car, ein Hot Rod sowie zwei weitere Bonusboliden auf Weltmeister.

Hat man sich einmal mit dem eher tempoarmen, aber an Stunts reichen Gameplay angefreundet, kommt insbesondere im Modem- oder Netzwerk-Verbund Freude auf – auch über die Steuerung mit ihrem handlichen Rückwärtsgang. Gut gefallen haben uns zudem die vielfältigen Dreingaben wie etwa die zuschaltbare Lenkhilfe oder die wählbare Zahl der Runden. Im Wortsinne weniger schön sind die häufig „eckigen" Lenkbewegungen der Computergegner sowie die zwar hübsch animierte, aber etwas lahme und erst ab einem P166 ansehnliche 3D-Grafik. Den faden Motorsound gleichen knackige Grunge- und Raverhythmen aus. (rl)



Coole Stunts auf dicken Reifen



Eine heiße Splitscreen-Rempelei



Die wohl unvorteilhafteste der zehn Kamerapositionen


Der Standard-Fuhrpark: vier wuchtige Offroader

Test Drive: Off Road
(Eidos/Accolade)

Geländerennen in Arcade-Marnier

GRAFIK	*70%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*76%*
MOTIVATION	*74%*



72%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (empfohlen: P166) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, 35 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Soundblaster 16, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Thrustmaster, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via Splitscreen, (Null-) Modem oder IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.eidos.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



Erscheint ca. Mitte April
Top Titel!
UEFA Champions League 96/97
Deutsche Version
DM 67,99

CD-ROM

3D Ultra Minigolf	DA x49,99
3D Ultra Pinball 2	DA 59,99
9 - The Last Resort	DV 74,99
Ace Ventura	DV 57,99
Age o. Rifles·D. Gewehr	DV 69,99
AH 64 Gold Edition	DV 79,99
Air Warrior II	DV 84,99
Amber	DV 74,99
Amored Fist 2	DV x84,99
Asterix & Obelix	DV 49,99
A.T.F. Gold Edition	DV 84,99
Atomic Bombermann	DA x59,99
Banzai Bugs	**DV 57,99**
Baphomets Fluch	DV 69,99
Battle Isle 3	DV 39,99

CD-ROM

Formel 1 / Psygnosis	**DV 82,99**
Formula One Gr. Prix 2	DV 79,99
Fun Compilation enthält: · Star Trek 3 · Rallay Racing 97 · PGA Tour Golf 486	DV 79,99
G-Nome	**DV 69,99**
Gigapack 1	DV 74,99
Harvest of Souls	DV x69,99
Hattrick Wins	DV x69,99
Have a Nice Day	DV 59,99
Hell Cops	DA x49,99
Heroes o.M & Magic 2	**DV 74,99**
Holiday Island	DV 69,99

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

Battle Sport	DA x49,99
Bazooka Sue	DV 79,99
Betrayal in Antara	DV x74,99
Biing	DV 44,99
Birthright	DV x69,99
Blast Chamber	Dv x69,99
Bleifuß 2	DV 54,99
Blinky Bill	DV 29,99
Blue Byte Collec. enth.: · Siedler 1 · History Line 14-18 · Battle Team 2	DV 39,99
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 76,99**
Comm.&Con. 1 SVGA	**DV 79,99**
Comm. & Conquer 2	DV 79,99
Comm. & Conq. 2 Data	**DV 29,99**
Conquest Deluxe	DV 49,99
Conquest Earth	DV x79,99
Crow: City o. Angles	**DA 74,99**
Daggerfall	DV 69,99
Darklight Conflict	**DV 76,99**
Das schwarze Auge 3	DV 29,99
Daytona USA	DV 69,99
Deadlock	DV 79,99
Delirium	DA x74,99
Der Planer	DV 69,99
Descent t. Undermount.	DA x79,99
Destruction Derby 2	DV 74,99
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 79,99
Dominion	**DVx74,99**
Down i.t. Damps	DV 69,99
Dragon Dice	DV 74,99
Dragon Lore 2	DV 69,99
Dragonheart	DV 69,99
Dungeon Keeper	DV x76,99
Ecstatica 2	**DV 74,99**
Elisabeth 1	DV 69,99
Evidence	DV 79,99
Exhumed	**DV 74,99**
Extreme Assault	DV x69,99
F 22 Lightning 2	DV 79,99

Holiday Island DATA	**DV 19,99**
Hugo 4	DV 59,99
Hunter Hunted	DV 69,99
Hunter Killer	DV x76,99
IM 1 A2 Abrams	**DV 79,99**
Independence Day	DV x76,99
Interstate 76	**DV 69,99**
Iron & Blood	DV 74,99
Isnogud	DA 49,99
Jack Nicklas 4	DA x76,99
Jagged Alliance 2	**DV 74,99**
James Bond Collection	DV x59,99
Jedi Knight	EV x79,99
Kais Power Goo	DV 79,99
Kick Off 97	DV 69,99
Kilrathi Saga/WC 1-3	DV x57,99
KKND	DV 59,99
Larry 7	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
Lords of Realms 2 Data	DV x24,99
Lost Vikings 2	**DV 67,99**
MAD TV 2	DV 69,99
Magic-Zusammenkunft	DA 77,99
Manhatten	DV x74,99
Mass Destruction	DA x59,99
Master of Orion II	**DV 79,99**
M.A.X.	DV 74,99
M.D.K.	**DV 74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV 79,99
Monopoly	DV 54,99
Moto Racer / Win95	DV x76,99
Mutant Pinguins	DA 59,99
Nascar Racing 2	DA 77,99
NBA Jam extreme	DA 69,99
NBA Live 97	DV 76,99
Need for Speed 2	**DV 76,99**
Nemesis	DV x79,99
NHL Hockey 97	DV 76,99
Orionburger	DV 69,99
Outlaw	**DA 79,99**
Pandemonium	DA x79,99
Pandora Akte	DV 74,99
Panzer Dragoon	DV 69,99
Perfect Weapon	DV x76,99
Pinball 97	DA 54,99

Händleranfragen erwünscht!

Fallen Heaven	**DV 84,99**
Fallout	DA x74,99
Fifa Soccer 97	DV 76,99
Fifa Soccer Manager	DV x69,99
Flottenmanöver	DV 74,99
Floyd	DV x79,99
Flying Corps	DV 79,99

POD	**DA 74,99**
Police Quest SWAT	DA 69,99
Power Chess	DV x89,99
Print Artist 4.0	DV x39,99
Privateer 2/Darkening	DV 79,99
Project Paradis	DV 69,99
Pyst	DA x19,99

Unsere Hit`s!



Formel 1
Psygnosis
Deutsche Version
DM 82,99



Extreme Assault
Erscheint ca. Mitte Mai
Verbestellung empfohlen!
Deutsche Version!
DM x 69,99

Heroes of Might & Magic 2
Deutsche Version
DM 74,99

Conquest Earth
Ca. Mitte Mai!
Deutsche Version
DM x 79,99

X-Wing vs Tie Figther
Deutsche Anleitung
DM x 74,99

Ecstatica 2
Deutsche Version
DM 69,99

Comanche 3.0
Deutsche Version
DM x 79,99

Daggerfall
Deutsche Version
DM 69,99

Star Trek
Starfleet Academy
Deutsche Version
DM x 79,99

Outlaw
Deutsche Anleitung
DM 74,99

Gravis Game Pad
+CD Creatures
+CD Martini Racing
solange Vorrat reicht
Deut. Version
DM 59,99

Theme Hospital
Deutsche Version
DM 76,99

Need for Speed II



Deutsche Version
DM 76,99



Dominion
Ersch. Anfang-Mitte Mai!
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM

Realms of the Haunting	DV 79,99
Rebel Assault II	DV 49,99
Red Baron 2	DV i.V.
Risiko	DV 74,99
Road Rash	DV 59,99
Saga of Aces	DA 49,99
Scarab / Win95	**DA 69,99**
Schleichfahrt	DV 69,99
Secret of Luxor	DV 79,99
Sega Rallye	**DV 69,99**
Sherlock Holmes 2	DV 76,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Hunter Data	DV 29,99
Sim Copter	DV 74,99
Slam Tilt - Flipper	DA 49,99
Sonic + Knuckles	**DA 49,99**
SSN / Tom Clancy	DV i. V.
Stadt d. verl. Kinder	DV 79,99
Star General	DV 69,99
Starfleet Academy	DV x79,99
Steel Panther 2	DV 69,99
Terradice	**DVx67,99**
Test Drive: Off Road	DA x84,99
T.F.X. 2000+Mission CD	DV 79,99
T.P. Alley Bowling	DA x76,99
The Dig	DV 49,99
Theme Hospital	**DV 76,99**
Tie Fighter	DV 49,99
Time Laps	DV 69,99
Titanic	**DV 69,99**
Tomb Raider	**DV 64,99**
Toonstruck	DV 69,99
Top Ware Gold Games	DV 34,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	**DV 67,99**
US-Navy Fighter 97	DV 82,99
Vermeer	**DV 59,99**
Vikings	DV 34,99
War Wind	DV 69,99
Warcraft 2+Data/Edit.	DV 79,99
WipEout 2097	DA x74,99
WWF i.y. House	**DA 69,99**
X-Com : Apocalypse	DV i. V.
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
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
Earthworm Jim Teil 1	DV 29,99
Fantasy General	DV 29,99
Fifa Soccer 96	DV 29,99
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV 24,99
Gene Wars	DV 39,99
Gobliins Teil 1+2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV 19,99
Golden Gate Killer	DV 24,99
Grand Prix Manager	DV 39,99
Indy Car Racing 2	DA 34,99
Kings Quest 7	DV 19,99
Larry 6	DV 19,99
Magic Carpet + Data	DV 9,99
Magic Carpet 2	DV 29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV 29,99
NBA Jam Tournement	DA 24,99
NHL Hockey 94	DA 9,99
NHL Hockey 96	DV 29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA 14,99
Pirates Gold	DV 24,99
Pitfall	DV 29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Police Quest 4	DV 19,99
Pro Pinball the Web	DA 29,99
Ran Soccer	DV 29,99
Ran Trainer 2	DV 29,99
Rayman	DV 39,99
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
To Shin Den	DV 29,99
Torins Passage	DV 19,99
Top Gun: Fire at Will	DV 24,99
U.F.O.	DV 24,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Vollgas	DV 29,99
Warcraft 1	DA 24,99
Warhammer	DV 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
Worms	DV 29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV 24,99
X - Wing Compilation	DV 29,99

Wir führen viele verschiedene Spielelösungen ab DM 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!



Lomax

Nach unzähligen Knobelabenteuern tummeln sich die Suizidwühler hier auf konventionellen Plattformen. Und auch diese Konvertierung von der Playstation trifft des Lemmings Kern, ist sie doch geradezu selbstmörderisch schwer!

Die possierlichen Nager sind ja seit jeher nicht gerade für Intelligenz und Selbständigkeit berühmt. Kein Wunder, daß sie für „Evil Ed" ein leichtes Opfer waren: Der Fiesling hat nahezu alle Lemminge für seine finsteren Pläne zweckentfremdet; zwischen ihm und der absoluten Herrschaft über die Fantasy-Welt stehen nur noch Sir Lomax und der Spieler. Gemeinsam kämpfen sich die beiden nun durch 21 umfangreiche Abschnitte.

Lomax' Wappenzeichen sind Ritterhelme, die ihn einmalig vor gegnerischen Attacken schützen. Diese und jede Menge Goldmünzen findet der letzte freie Lemming in regelmäßig auftauchenden Bonustöpfen. Die schmucke Kopfbedeckung läßt sich zudem prima als Bumerangwaffe, Kletterhilfe und sogar Fluggerät zweckentfremden. Hierzu gilt es jedoch, zunächst eines von sechs Fertigkeitsicons aufzusammeln. Mit diesem Relikt der originalen Lemmings-Spiele kann man dann auch ganz traditionell Brücken bauen oder Wände einreißen. Das intelligente Spieldesign läßt diese Sammelobjekte stets dann auftauchen, wenn sie benötigt werden. Das geschieht so lange, bis das betreffende Hindernis überwunden wurde. Falls also alle Kletter-symbole verbraucht, aber immer noch Plattformen zu erklimmen sind, erscheint mit Sicherheit sofort ein neuer Bonuseimer.



Im Hintergrund lauern schon die Gegner



Praktisch: der Helm als Greifhand





Hol's der Geier...

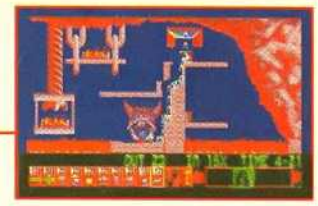
Recht so, denn gerade die späteren Levels führen oft in schwindelnde Höhen – ein Fehlsprung, und unser Held stürzt mehrere Bildschirme in die Tiefe. Ein schweres Spiel also, aber mangels Zeitlimit immerhin kein hektisches. An die Steuerung wird man sich freilich erst gewöhnen müssen: Zwar spricht Lomax sofort auf Richtungsänderungen an, doch wenn man seinen Vorwärtsdrang (beispielsweise vor einer Klippe) bremst, rutscht er oftmals noch weiter. Ein kleiner Effekt mit großer, anfangs sogar oft tödlicher Wirkung. Gleiches gilt für Wirbelattacken, wenn der Lemming nach dem Aufsetzen noch weiterschlittert. Dabei sind präzise Sprungmanöver absolut unumgänglich, wenn schaukelnde, kippende, verschwindende oder erschreckend winzige Plattformen das Fortkommen erschweren. Besonders letztere sind irritierend, da manche Abschnitte aus mehreren Ebenen bestehen; das Spielersprite also an bestimmten Punkten in den Screen „hineinläuft". Durch den resultierenden Zoom-Effekt wirken dann entfernte, große Plattformen wie kleine im Vordergrund. Nur das Scrolltempo läßt erahnen, ob ein Felsen tatsächlich vor einem liegt.



Am Weltenende wartet oft ein Bonuslevel

Überhaupt steht die Grafik dem Gameplay in punkto Spielereien nicht nach. Schmetterlingsschwärme flattern da umher, Käfer krabbeln, und der Wüstenwind bläst Löwenzahnsamen ins Bild. Die Gegner (alles verwandelte Ex-Lemminge) wurden ebenso liebevoll animiert wie der Held selbst; lediglich der Zoom-Übergang zwischen zwei Spielebenen wirkt gelegentlich etwas abrupt. Ansonsten merkt man dem Spiel seine prominente Herkunft jedoch ständig an: Das Programmierteam Kloibhofer/Nieborg setzte bereits an Amiga und Megadrive neue Grafikmaßstäbe – „Lionheart" und „Flink" haben sich bis heute ihre Anhängerschaft bewahrt. Und auch Lomax strotzt nur so von Parallaxebenen. Im Windows-Fenster wuselt der ansprechend und groß gezeichnete Lemming dementsprechend langsam, am Vollbildschirm jedoch rast er geradezu. Selbst bei Highcolor und hohem Feindaufkommen läßt das Spieltempo nicht nach. Der Sound setzt sich unterdessen aus typischem Lemminggequieke, passenden Hintergrundgeräuschen und mittelalterlichen Klängen von CD zusammen.

LEMMINGS: EIN MASSENPHÄNOMEN









Als Psygnosis Anfang 1991 die Lemmings zunächst auf den Amiga losließ, war ein völlig neues Genre geboren: Unter Zeitdruck lenkte der Spieler mit Hilfe einer indirekten Iconsteuerung seine stupide vor sich hinmarschierenden Schützlinge an diversen Fallen vorbei zum rettenden Ausgang. Das genial einfache und damit einfach geniale Konzept, die sehr unterschiedlich angelegten Levels und die knuddeligen Helden machten **Lemmings** auf allen Systemen zum Megaseller. Nach einigen Leveldisks (**X-Mas Lemmings** und **Oh no! More Lemmings**) erschienen 1993 **Lemmings 2: The Tribes** und 1995 die **All new Worlds of Lemmings**. Es folgte **Lemmings 3D**, wo das gewohnte Spielprinzip in neue Vektordimensionen verlagert wurde – allerdings auf Kosten von Übersicht und Spielbarkeit. Das in **Lemmings for Windows 95** enthaltene Bonusspiel **Paintball Lemmings**, bei dem gegnerische Wusler nach Gotcha-Manier mit Farbe bekleckert werden, gefiel nur wenig besser.





Evil Ed ist erwartungsgemäß ein harter Brocken – und Lomax rotiert



Letztlich verhindert einzig und allein der extrem hohe Schwierigkeitsgrad eine höhere Wertung, denn Otto Normalspieler ist hier trotz der Paßwörter für jeden einzelnen Abschnitt hoffnungslos überfordert. Wer sich jedoch zum Jump'n'Run-Großmeister berufen fühlt, wird in Lomax sicher einen guten Freund finden: Schöne Grafiken, verschiedene Fähigkeiten und abwechslungsreiches Gameplay sorgen für langanhaltende Motivation. (mz)

Lomax
(Psygnosis)

Wunderschönes, aber knüppelhartes Jump'n'Run mit Taktiktouch

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

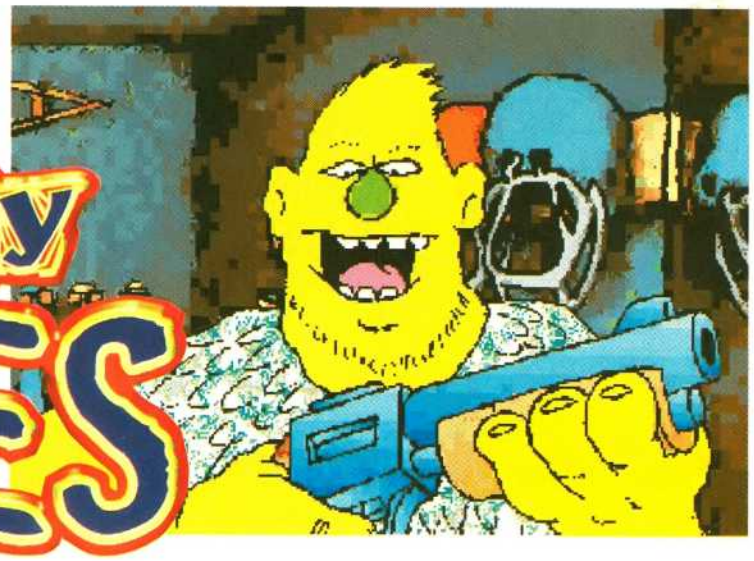


77%

USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: für Experten
Preis: ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 12 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Gamepad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com





Schneewittchen hatte sieben Zwerge, allesamt nette Kerle. Diese 1:1 von Segas Saturn-Konsole konvertierte Prügelei hat derer nur drei, das sind dafür ganz miese Rabauken. Und trotzdem ist das Spiel eher langweilig.

Drei Gnome, das bedeutet auch bis zu drei Spieler. Mit Greg, Taconic oder Gorthag kann man sich aber auch ohne menschliche Gesellschaft durch 15 von Hand gezeichnete und horizontal scrollende Szenarien kämpfen. In den Hinter-, Fried- und Schlachthöfen sind gefangene Kids zu befreien und über 30 Monstergattungen (Orks, Ratten, Hunde etc.) zu plätten. Das Zwergentrio tritt stets im Pulk auf und wird mittels (frei belegbarer) Tastatur oder Pad befehligt – Solisten dürfen dabei jederzeit zwischen den Raufbolden hin- und herschalten. Gorthag besitzt nämlich eine Feuerwaffe, Taconic rollt eine Bowlingkugel vor sich her, und Greg prügelt mit seinem Baseballschläger Bälle in alle Richtungen. Dazu gesellen sich Sprünge, Salti sowie jeweils drei Spezialschläge. Und sollte einer der Gesellen unterwegs das Zeitliche segnen, kann er von seinen Kollegen jederzeit mit einem freundlichen Klaps wiederbelebt werden.

Auch Zwerge haben mal klein angefangen...

Das allzu variationsarme Gameplay und die mäßigen Animationen der Darsteller verderben Einzelgängern trotz akzeptabler Akustik und ordentlicher Steuerung recht bald den Spaß an diesem Zwergenaufstand. Die Teilnahme von mehreren Spielern sorgt da zwar für mehr Gaudi, aber auch für mehr Gedränge vor der Tastatur: Ohne Netzwerk oder zumindest zwei 8-Button-Pads kann man getrost die Finger von dem Game lassen. (md)



Um den pendelnden Kugeln auszuweichen, kann man auch etwas nach oben und unten laufen

Erst aufgesammelte Totenköpfe aktivieren die Spezialschläge

Einer der fürchterlichsten Endgegner: die liebestolle Mama

VORSICHT: ZWERGENTECHNIK

Wenn man das Spiel unter Win 95 wie vorgeschrieben in 256 Farben startet, öffnet sich ein gerade mal 15 x 10 cm großes Fenster. Wird die Warnmeldung dagegen ignoriert und der TrueColor-Modus aktiviert, so blendet sich zwar das Optionsmenü aus, doch erhält man so und **nur so bildschirmfüllende Optik**. Die gute Nachricht: Entgegen den Packungsangaben läuft das Programm bereits ab einem 486 DX/2 durchaus zufriedenstellend.

Three Dirty Dwarves
(Segasoft)

Variationsarme Comic-Prügelei von der Konsole

GRAFIK	55%
SOUND	63%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	46%



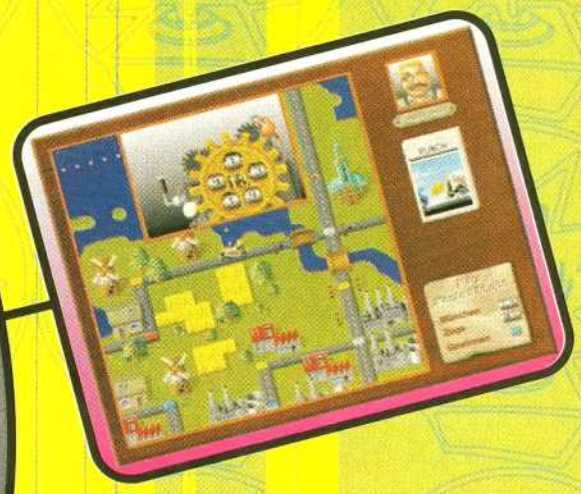
50%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX/2 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 4 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben oder TrueColor)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Gamepad
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	bis zu drei Spieler an einem Monitor oder im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.segasoft.com/3dd/3dd.html

Völlig durchgeknallt!





fast geschenkt für nur 12,99 DM

„Die total verrückte Rallye!"
zum Wahnsinnspreis

Dieses Original-Game bekommst du für unglaubliche ***12,99 Mark***. Gibt's doch gar nicht! Gibt's doch: bei ***FUN ONLINE Supergames***.

Bist du bereit für das völlig durchgeknallte Abenteuer? Die total verrückte Rallye ist ein rasantes Wettrennen durch Europa. Aber Vorsicht: Auf der Jagd nach dem großen Geld ist dir der finstere Dr. Drago auf den Fersen. Fordere clevere Computergegner heraus oder spiele gegen bis zu vier deiner Freunde.

Computer Bild Preis-Leistungs-Sieger

Die total verrückte Rallye bringt leichte Benutzerführung, trainiert die Lachmuskeln und ist jedesmal anders. ***Preis/Leistungs-Sieger in Computer-Bild 4/97.***

Übrigens: FUN ONLINE Supergames erscheint abwechselnd zum FUN ONLINE Magazin. Überall dort, wo's Zeitschriften gibt.

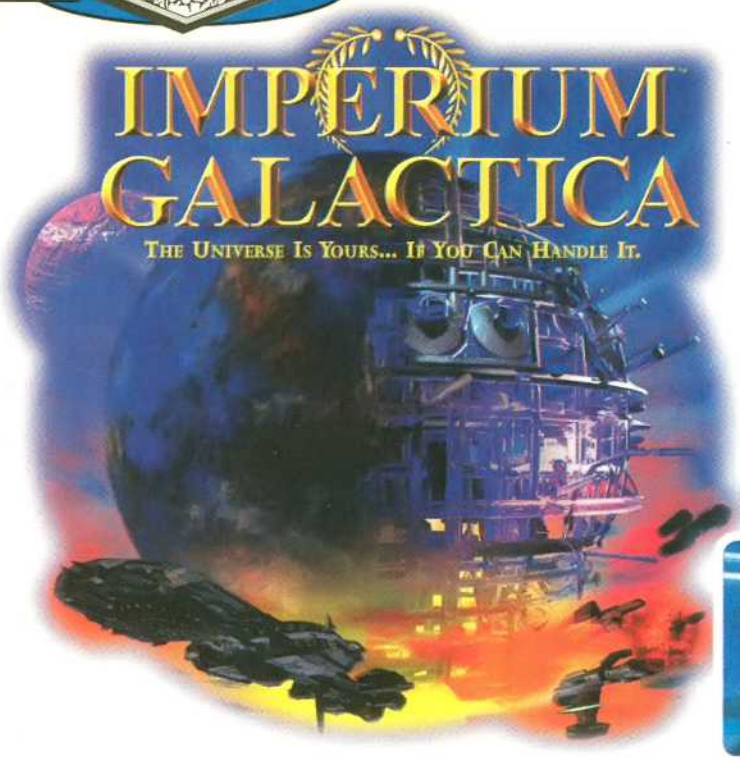
http://www.egmont.de



DAS MAGAZIN · SOFTWARE · SUPERGAMES · DAS NETZ

Fun Online

SUPERGAMES



Im Weltraum hört dich bekanntlich keiner schreien – wenn sich die neue Space Opera am PC als der x-te Aufguß herkömmlicher Echtzeitstrategie entpuppt. Doch hier herrscht andächtiges Schweigen im All, denn dieser brandneue US-Import ist anders...







EIN ANFANG OHNE ENDE

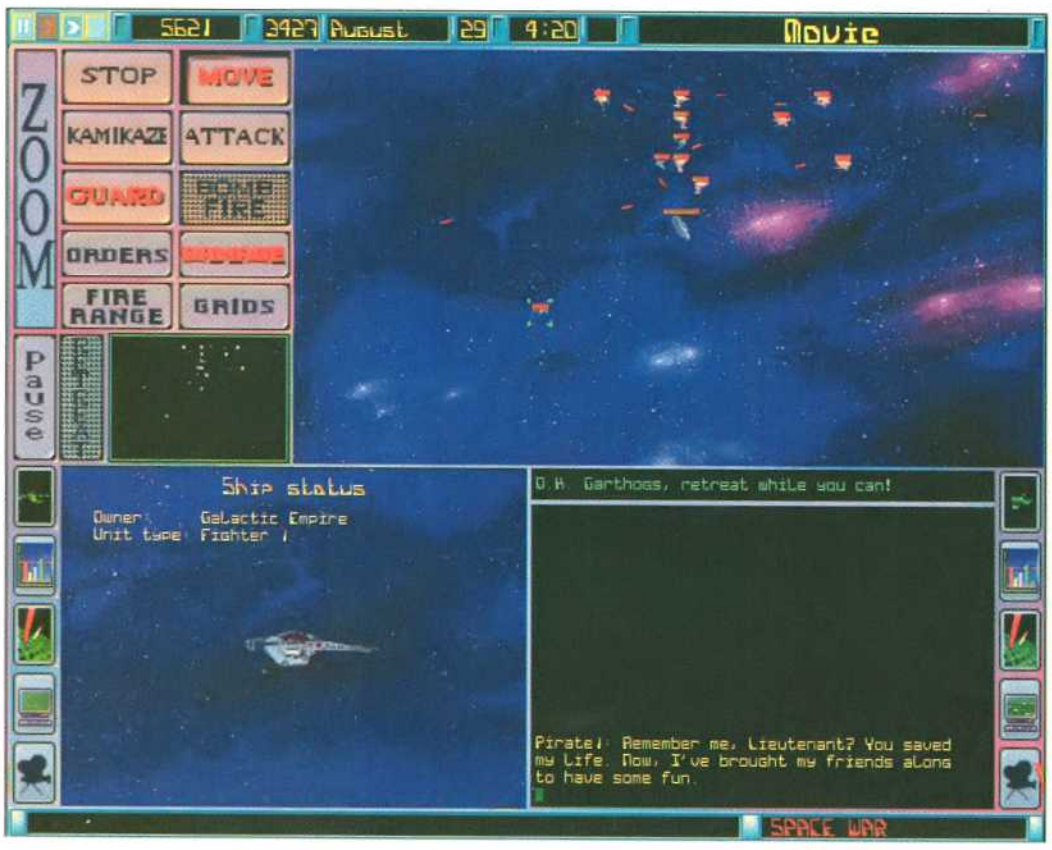
Besagte Andersartigkeit fängt bereits bei den verschiedenen Vorspännen an. Da hätten wir erstens eine längere Titelanimation, zweitens dann ein Render/Video-Intro, das gar nicht mehr aufhören will. Und wenn man das eigentliche Spiel startet, flimmert als erstes noch eine selbstlaufende Einführungssequenz über den Bildschirm – von den im späteren Verlauf häufig eingestreuten Videos ganz zu schweigen. Uns ist bis heute nicht ganz klar, wie die Programmierer dies alles zusätzlich zum eigentlichen Game auf nur zwei Silberscheiben unterbringen konnten.

DER WEG IST DAS ZIEL

Irgendwann ist jedenfalls auch hier das Vorgeplänkel vorbei, und der geneigte Commander vor dem Monitor wird an die Maus gebeten. Freilich ist der Spieler zunächst bloß ein kleiner Leutnant, dessen Befehlen ein Zerstörer und drei Kampfflieger unterstehen. Dazu bekommt er einen winzigen, drei Planeten umfassenden Abschnitt des galaktischen Imperiums zugeteilt, um dort für Ruhe und Ordnung zu sorgen.
In diesem Sinne wäre zunächst Aufbauarbeit zu leisten, denn die Hauptwelt des Sektors wurde gerade von einem Angriff böser Aliens verwüstet. Man schaltet also auf den bei „Sim City" abgeschauten Koloniebildschirm und versucht, die Gebäude der Siedlung wieder zu reparieren – wichtige Einrichtungen wie Generator und Unterkünfte zuerst. Reparaturen kosten natürlich Geld, für das die in drei Stufen regelbaren Steuern der Untertanen sorgen.



In den Fabriken wird der dringend benötigte Nachschub bestellt



Die Weltraumschlacht ist in vollem Gange; das Menüfeld links oben ermöglicht die Steuerung der Schiffe

Damit ist's freilich nicht getan, denn immer wieder stehen zwischendurch Sondereinsätze an. So werden z.B. friedliche Handelsschiffe von Piraten bedroht, hohe Tiere wären beim Passieren des Territoriums zu eskortieren oder Rauschgiftschmuggler zu vertreiben. Solche Gelegenheiten werden auf der Sternenkarte verhandelt, wo sich der Zerstörer mit einigen Mausklicks bewegen bzw. zur Attacke treiben läßt. Im Falle von Auseinandersetzungen kommt dann ein Kampfscreen zum Einsatz, auf dem die Schiffe durch unterschiedlichste Order (Angriff, Rückzug, Schutz von anderen Einheiten) dirigiert werden. Hier kommt dem Echtzeitprinzip freilich nur gemilderte Bedeutung zu, denn bei gestoppter Uhr lassen sich in aller Ruhe Lageanalysen vornehmen und Befehle verteilen.
Früher oder später ereilt den Spieler die Beförderung zum Captain. Deren weitrei-

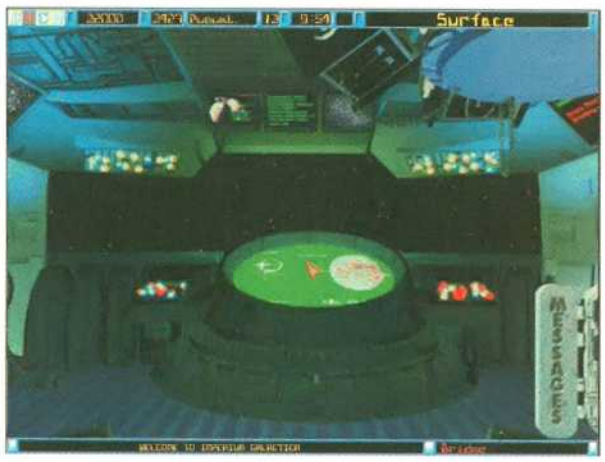




Die weitgehend zerstörte und später weitgehend wieder aufgebaute Kolonie

chende Konsequenzen sind der Umzug in einen Kreuzer und die Aufnahme zweier weiterer Welten in den Verantwortungsbereich. Die bisherigen Planeten sowie alles, was man auf ihnen gebaut oder nicht gebaut hat, bleiben auf dieser und allen weiteren Sprossen der Karriereleiter erhalten. Zudem dürfen jetzt Fabriken errichtet werden, in denen sich Schiffe, Waffen und Ausrüstungen produzieren lassen. Was auch dringend notwendig ist, denn ab sofort schlagen wieder die Aliens zu, was sowohl Kämpfe am Boden wie auch schwere Gefechte im All nach sich zieht. Keine Frage, daß der wirtschaftliche Ausbau der Kolonien dennoch nicht vernachlässigt werden darf.

Nach diesem Schema gestaltet sich auch der weitere Aufstieg: Als Commander muß man sich neben zusätzlichen Kolonien auch noch um Forschung und Entwicklung kümmern. Im Range eines Admirals wären dann eigene Kolonisierungsprojekte in die Wege zu leiten, und der Großadmiral darf sogar diplomatische Verhandlungen mit den ETs führen. Er ist letzten Endes für das gesamte, bis zu 100 Planeten umfassende Sternenreich verantwortlich.



Auf der Brücke des vergleichsweise kleinen Zerstörers

STERNBILDER & SPHÄRENKLÄNGE

Was bei Imperium Galactica besonders erfreulich ins Auge springt, ist der durchdachte modulare Aufbau dieses Sternen-Epos. Peu à peu wird der Spieler mit immer neuen Funktionen vertraut gemacht, sobald er durch erfolgreiche Bewältigung des vorhergehenden Abschnitts bewiesen hat, daß er mit den bisherigen Features umgehen kann. Das soll nicht heißen, daß das Game leicht wäre – im Gegenteil muß man oft genug das Optimum aus den vorhandenen Möglichkeiten herausholen, um die gestellten Aufgaben meistern zu können.



Die Sternenkarte: hier wird ein Angriff auf die Piraten vorbereitet

Optisch gibt es wenig zu klagen. Die Spielbildschirme sehen ganz ordentlich aus, die als Familienpackung dargereichten Zwischensequenzen teilweise sogar sehr gut. Weniger überzeugend sind die auf Dauer etwas nervigen Sphärenklänge. Und auch die Handhabung hat ihre Schwächen: Insbesondere beim Kämpfen bzw. auf der Sternenkarte hätte man die Zahl der nötigen Mausklicks schon noch etwas reduzieren können. Einen wirklichen Einfluß auf den durchaus gebotenen Spielspaß haben diese Minuspunkte aber letzten Endes nicht. (jn)

Imperium Galactica

(GT Interactive)

Geschickt und spannend komponierte SF-Strategie.

GRAFIK	*70%*
SOUND	*59%*
STEUERUNG	*67%*
MOTIVATION	*75%*



72%

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

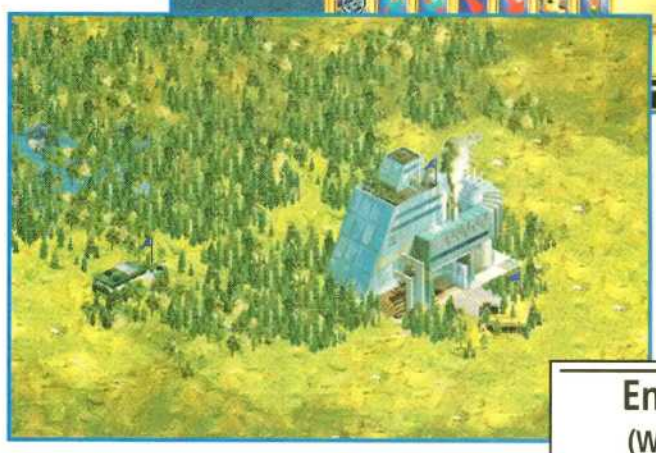
DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem Pentium mit Quadro-Laufwerk und DOS (Win 95 führt häufig zu Problemen)
SPEICHER:	16 MB RAM, 65 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster 2.0/16
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Arbeit
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.gtinteractive.com

ENEMY NATIONS

Wenn alle Welt auf Echtzeit-Strategie setzt, warum dann nicht auch die Windward Studios aus Boulder, Colorado? Zumal die Amerikaner hier versuchen, dem strapazierten Genre eine neue Seite abzugewinnen.



Ohne Schwerindustrie keine Militaria



Sägen bringt Regen – oder zumindest Bauholz

Letzten Endes geht es zwar bloß wieder um Eroberung (wobei ein neu entdeckter Planet zugleich Schlachtfeld und Lohn der Mühe ist), aber dazu muß man sich schon ziemlich intensiv mit wirtschaftlichen Zusammenhängen auseinandersetzen. Ohne die vorherige Errichtung einer funktionierenden Ökonomie ist ein kampfkräftiges Militär gar nicht erst denkbar: Erzminen fördern Eisen, Kohlebergwerke braunes Gold, LKWs transportieren beides in Stahlhütten. Und das ist nur der Anfang, denn da gibt es noch Petrochemie, Fabriken, Forschungslabors und vieles mehr.

Für Echtzeit zu komplex?

Auch sonst geht das Programm voll ins Detail. So fahren die hiesigen Lastwagen nicht etwa sinnlos umher, sondern befördern wirklich Güter und Rohstoffe von A nach B – was man im Sinne unverknoteter Finger der recht guten Automatik überlassen sollte. Sind die ersten Panzer gebaut, wird es Zeit für einen kleinen Überfall bei den computergesteuerten Nachbarn. Deren Zahl ist prinzipiell unbegrenzt, wird in der Praxis aber von Rechnerleistung und Größe der zufallsgenerierten Karte beschränkt. In gewohnter Manier schickt man seine Mannen da einzeln bzw. in umrahmten Gruppen auf den Kriegspfad, wo sie dann ganz von selbst die feindlichen Einheiten und/oder Gebäude unter Beschuß nehmen.
Die Grafik sieht auf den drei bis vier Zoomstufen durchaus schön aus, die Animationen der Fahrzeuge wirken sogar sehr realistisch. Weniger erfreulich sind der nervige Hektiksound und das via Maus oder Tastatur gleichermaßen schlecht funktionierende Kartenscrolling. (jn)



Die Joker-Kolonie aus etwas größerer (Zoom-) Höhe



Abbrucharbeiten an einem Gebäude des Feindes

GANZ PERSÖNLICH



...frage ich mich, ob es eine gute Idee ist, gleich einen ganzen Planeten in Echtzeit erobern zu wollen – nicht umsonst sind überall sonst im Genre einzelne Missionen (ersatzweise Runden) üblich. Übersichtlichkeit ist somit kaum die Stärke dieses komplexen Programms, zumal die feldgrünen Einheiten so gut getarnt sind, daß sie auch der eigene Kommandeur nicht immer vom Terrain zu unterscheiden vermag. Schenke den Programmierern mal einer eine Feile zum Nachbessern! **Joe**

Enemy Nations
(Windward Studios)

Futuristische Echtzeitstrategie mit verstärkten Wirtschaftselementen und ohne Missionsbeschränkung.

GRAFIK	*70%*
SOUND	*33%*
STEUERUNG	*57%*
MOTIVATION	*60%*



58%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	Win 3.X/95/NT, möglichst ein Pentium
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 4 MB auf der HD (bis zu 50 MB Virtual RAM)
GRAFIK:	SVGA bis zu 1600 x 1200, unterstützt True Colour
SOUND:	alle zu Win 3.X/95/NT kompatible Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	Modem, Netzwerk, Internet
ONLINE-INFO:	http://www.windward.net

Siehe auch Begleit-CD

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

JETZT SCIENCE-FICTION 12 MAL IM JAHR!



Liebe Science-Fiction-Fans,

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

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

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

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

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

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

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



BESTELLCOUPON

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

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

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

Bitte einsenden oder faxen an:

Science-Fiction-Leserservice
Wintermühlenhof
53639 Königswinter
Fax: (0 22 23) 92 30-26

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

☐ Bankeinzug ☐ Rechnung

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Ort

Telefon

Bankleitzahl

Kontonummer

Geldinstitut

Datum / Unterschrift

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

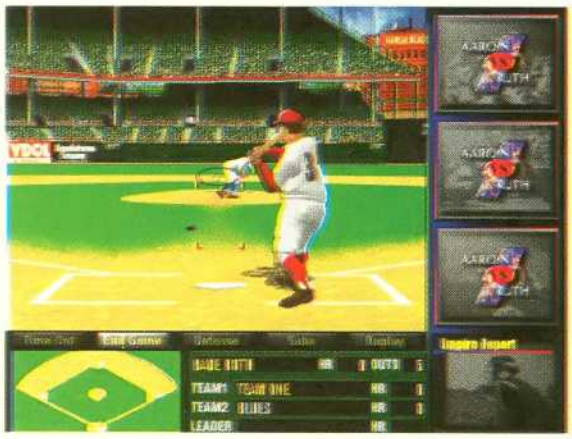
Datum / Unterschrift

PC

Siehe auch Begleit-CD

AARON VS. RUTH

Als einer der beiden Baseballgrößen Hank Aaron bzw. Babe Ruth soll man hier gegen das Team des anderen antreten oder eine komplette Saison durchspielen. Überhaupt sind die Wahlmöglichkeiten großgeschrieben: Man darf Aufstellung, Spielertransfer und andere Einzelheiten selbst regeln oder dem Computer überlassen. Ja, sogar reines Management ohne Sportlerschweiß ist möglich – die Spielergebnisse werden dann berechnet. Die eigentliche Herausforderung besteht aber natürlich schon darin, in der soliden Grafik eigenhändig Homeruns zu schlagen. Und nach kurzer Eingewöhnung klappt das (mit der Tastatur) auch recht gut.





Aaron vs. Ruth
(Mindscape)

Solides PC-Baseball

URTEIL: 70%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	möglichst Pentium ab 16 MB RAM und 76 MB auf der HD

MARBLE DROP

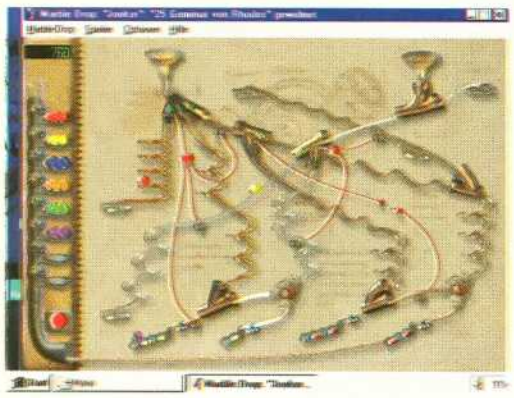
Tüfteln à la Maxis: Man werfe am oberen Bildrand bunte Murmeln ein, die durch ein Labyrinth voller Abzweigungen, Falltüren, Lifte und Hebewerke nach unten kullern. Dort wiederum harren farblich gekennzeichnete Ruhefelder der richtig kolorierten Kugel. Der Witz ist nun, daß jeder Ball den Weg für seinen Nachfolger verändert. Stürzt er etwa durch eine Falltüre, wird der folgende Kuller unbeschadet hinübergelangen; ging es bei der Weiche nach links, wird der Weg jetzt geradeaus führen – gerade für die größeren der 50 Irrgärten ist es nicht leicht, den Ball der richtigen Farbe zu finden. Und wenn dann erstmal mehrere Murmeln gleichzeitig eingeworfen werden müssen, könnte man glatt vergessen, daß das Ganze auf Dauer doch ein wenig eintönig ist.

Marble Drop
(Maxis)

Leidlich originelle Knobelei

URTEIL: 59%

USK-Freigabe:	ohne Altersb.
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 59,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM, Win 3.1/95 und 20 MB auf der HD





DIAMONDS 3D

Spiele in Dreidee sind derzeit voll okee: Kein Genre, wo Figuren oder Objekte nicht in die vermeintliche Tiefe des Bildschirms hineingesteuert würden. Ein dreidimensionaler Aufguß des Arcade-Klassikers „Breakout" war damit wohl unvermeidlich. Einmal mehr müssen also mit einem Ball farbige Mauersteine abgeschossen werden, welche teils Extras wie Beschleuniger, Farbtöpfe (grüne Bälle für grüne Steine) und dergleichen enthalten. Anstatt des anno „Arkanoid" noch üblichen Paddles dient hier ein durchsichtiges Rechteck als Schläger, und die Steine sind quasi „unten", tief im Monitor angeordnet. Das könnte ganz witzig sein, ist es aufgrund der eher lieblosen Programmierung aber nicht – allzu oft verfängt sich der Ball in einer „Endlosschleife" zwischen Wand und Mauerkonstruktion. Und wenn die Anleitung so tut, als diene dies bloß der Erhöhung des Schwierigkeitsgrades, dann mag das glauben, wer mag.(jn)

Diamonds 3D
(NBG)

Unbefriedigende „Breakout"-Variante für Win 3.1/95

URTEIL: 37%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 49,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM und 1 MB auf der HD





HELICOPS

NeoTokyo 2015: Eine fliegende Polizeielite bekämpft ein schwer bewaffnetes Verbrechersyndikat. Der Spieler darf nun aus jeweils fünf Cops und Kampfhubschraubern seine Favoriten wählen, bevor er sich in eine von vier Kampagnen stürzt. Die 22 Missionen unterscheiden sich zwar deutlich in Aufgabenstellung und Szenario, leider spielen sich viele davon aber dennoch identisch: *Erst* radiert man alle feindlichen Streitkräfte aus, *dann* sucht man die zu entschärfenden Bomben, Ausgänge usw. Als Entschädigung für die etwas unhandliche Tastatursteuerung und das völlig überladene Radar suchen sich alle Waffensysteme auf Wunsch ihr Ziel selbst. Auch die zahlreichen Power-Ups drücken den Schwierigkeitsgrad in erträgliche Regionen, trotzdem kann man Helicops nur eingefleischten Ballerfreaks (mit zumindest einem P166) empfehlen.





Helicops
(7th Level)

Hektischer 3D-Shooter

URTEIL: **61%**

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 59,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	ab einem P100 mit 8 MB RAM, 40 MB auf der HD und Win 95

IRON & BLOOD

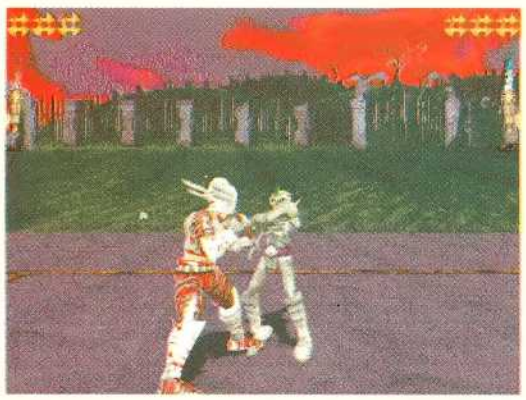
Diese im AD&D-Szenario „Ravenloft" angesiedelte 3D-Prügelei macht auf den ersten Blick einen sehr guten Eindruck: 16 Kämpfer vom axtschwingenden Henker bis zum klauenbewehrten Werwolf nehmen an einem legendären Turnier teil. Außer der normalen Einspielerschlacht und dem Duellmodus stehen noch das Training und ein Mannschaftskampf zur Auswahl. Bei letzterem darf man mit einer selbstgewählten Riege gegen die Computerrecken und zuletzt auch die vier Endgegner antreten. Auflösung (bis zu 1024 x 768 Pixel!) und Grafikdetails lassen sich nahezu stufenlos regeln, wodurch die Streithähne bereits auf einem P100 eine gute Figur machen. Der Haken liegt bei der Steuerung: Egal, ob per Tastatur oder Pad, die Kämpfer reagieren nur sehr widerwillig auf Befehle, wodurch erfolgreiche Attacken oft Glückssache sind.

Iron & Blood
(Acclaim)

Hübsche 3D-Prügelei mit Steuerungsdefiziten

URTEIL: **59%**

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	9 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	ab einem P75 mit 8 MB RAM, 20 MB auf der HD und DOS/Win 95





SCARAB

Hier präsentiert Electronic Arts eine leicht strategische Variante der bekannten 3D-Dungeons. Unter Win 95 schlüpft der Spieler in die Rolle eines bzw. mehrerer Kampfroboter, die in ihrem Äußeren altägyptischen Göttern nachempfunden sind. Jeder von ihnen verfügt über einen beweglichen Schutzschild sowie unterschiedliche Aufrüstmöglichkeiten. Die dafür benötigten Module können zum Teil auch direkt per Luftunterstützung angefordert werden. So schießt man sich (wahlweise im Netzwerk) durch farb- und detailarme Szenarien, die antiken Städten oder Tempelanlagen ähneln – und ärgert sich permanent über die selbst mit einem Sidewinder-Pad noch überkomplizierte Steuerung.

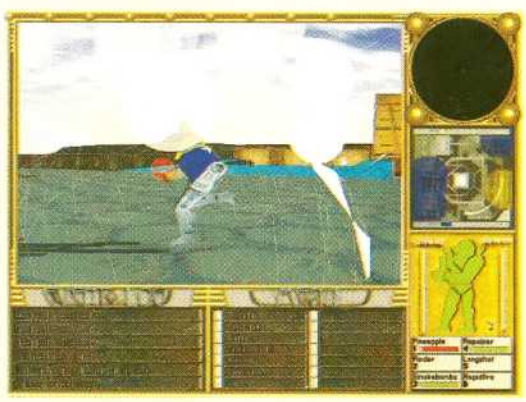
Scarab
(Electronic Arts)

Rundum enttäuschende 3D-Action

URTEIL: **38%**

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 100,– DM
SYSTEMKONFIGURATION:	ab einem P90 mit 16 MB RAM, 30 MB auf der HD und Win 95





UPDATE SERVICE

Auch in diesem Monat haben wir wieder zur Schnäppchenjagd geblasen, nach eingedeutschten Softwareperlen getaucht, goldige Compilations geschürft, aufpolierte Schmuckstücke erbeutet und pfundige Add-Ons an Land gezogen.

KLASSIKER ZUM KLEINEN PREIS

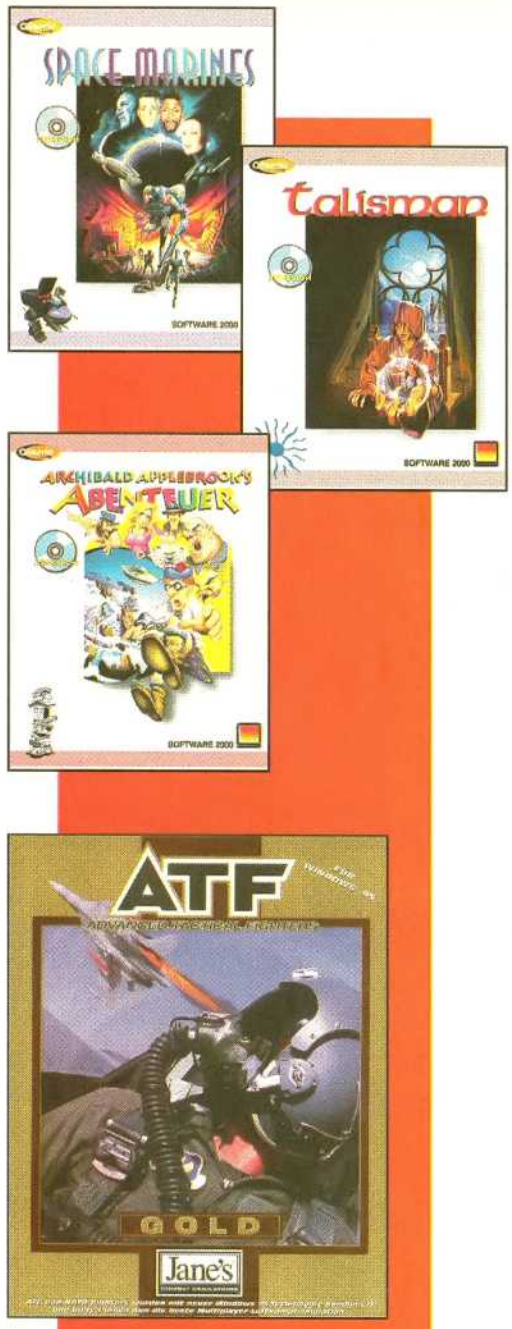
Software 2000 erweitert die preiswerte Classic Line um drei weitere Titel: Für jeweils knappe **30,– DM** darf man nun die **Space Marines** durch eine packendkomplexe Konfliktsimulation mit Rollenspielelementen lotsen, sich in einem sowohl sehens- als auch spielenswerten Fantasy-Abenteuer auf die Suche nach dem **Talisman** begeben oder die Lachmuskeln à la Lucas Arts mit dem unterhaltsamen Grafikadventure **Archibald Applebrook's Abenteuer** strapazieren.

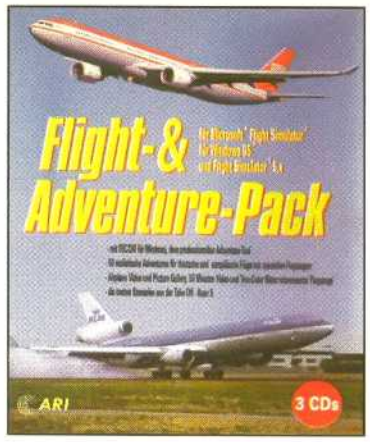
ATF GOLD

Das **99,– DM** teure Doppelpack von Jane's Combat Simulations/Electronic Arts umfaßt den preisgekrönten Flugi **Advanced Tactical Fighters und das Add-On NATO Fighters**, die beide für Win 95 optimiert wurden. Im Cockpit von elf hochmodernen Flugzeugen wie F-22 oder EF 2000 düst man anhand von 120 Missionen über Baltikum, Ägypten und Ostsibirien. Dazu gibt es einen Missions-Editor, die wie immer sehr umfangreiche Multimediadatenbank der Experten für Militärtechnik sowie einen Multiplayer-Modus via Internet, Netzwerk oder (Null-) Modem dank neuer TCP/IP-Software.

LONGBOW GOLD

Jane's läßt auch gleich noch eine der besten Hubschraubersimulationen in der Edelmetall-Fassung zu **99,– DM** abheben. Auf drei Silberlingen rotieren der **AH-64D Longbow inklusive Mission-Disk Flashpoint Korea** in separaten DOS- bzw. Win 95-Versionen. Neben satten 400 Einsätzen, zwei umfangreichen Kampagnen über Baltikum und Korea, Editor, Datenbank etc. finden sich zudem zwei neue Trainingsmissionen: Eine für den neuen vorderen Cockpitsitz, die andere zum Üben der Auto-Rotation.





FLIGHT- & ADVENTURE-PACK

Ari Data bietet hier auf drei Schillerscheiben zum Preis von **49,95 DM** ein feines **Add-On für Microsofts Flight Simulator 5.1 bzw. Win 95**. Die erste CD-ROM enthält den komfortablen Adventure-Generator FSCOM. Auf Nummer zwo warten in der „Airplane Video & Picture Gallery" rund 50 Minuten an Videos von Starts und Landungen sowie eine Diashow mit Aufnahmen der verschiedensten Jets und Propellermaschinen. Der dritte Silberling schließlich serviert an die 220 USA- und etwa 270 Euro-Szenarien.

EXPANSION PACK: SOUTHERN CALIFORNIA SCENERY, CHALLENGES AND ADVENTURES

Hersteller Microsoft verschickt zu **69,– DM** ebenfalls ein **Erweiterungspaket zum Flight Simulator**, allerdings nur für die aktuelle Win 95-Version. Im englischsprachigen **Expansion Pack** stehen die beiden Flughäfen von Los Angeles und San Diego nebst Umgebung zur Verfügung. Während der neuen Übungsflüge und Lektionen mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad geht's z.B. über Hollywood oder Disneyland. Und das dank Multiplayer-Option auch im Formationsflug mit anderen Hobbypiloten.



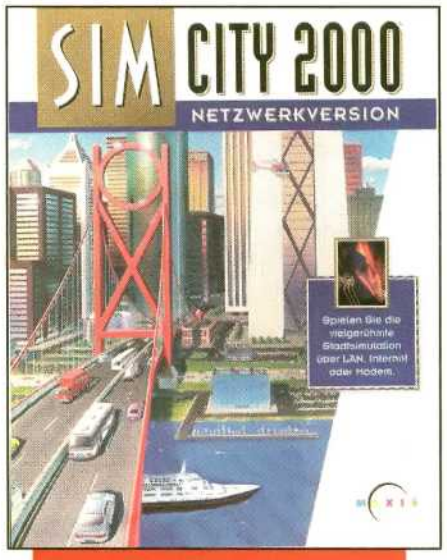


SILENT HUNTER PATROL DISK 2

SSIs U-Boot-Sim taucht zum zweitenmal in neue Spieltiefen ab. Die englischsprachige **Silent Hunter Patrol Disk 2** enthält wie ihr Vorgänger 15 Szenarien plus zwei Patrouillengebiete, diesmal Hongkong und Vietnam. Im Preis von **29,95 DM** ist jetzt allerdings zusätzlich ein Szenario-Editor inbegriffen, so daß lautlose Jäger endlich auch zum individuellen Halali (an-) blasen dürfen.

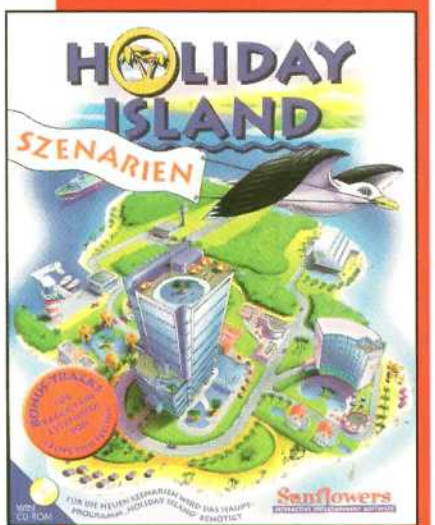
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION

In Maxis' Metropolen sind nicht mehr nur Solosimulanten willkommen. Vielmehr treten per Netzwerk, Internet oder Modem maximal drei weitere Architekten auf den Plan. Neben hartem Konkurrenzkampf ist übrigens auch kooperatives Vorgehen möglich, das in Echtzeit-Versammlungen online ausdiskutiert wird. **Inklusive aller Extras der Sim City 2000 CD Collection** kostet der gesellige Städtebaukasten **119,95 DM**.



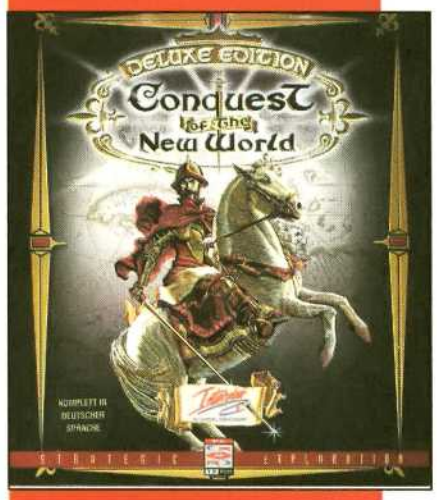
HOLIDAY ISLAND SZENARIEN

Die Tourismus-Sim von Sunflowers wird um sechs abgefahrene **Holiday Island Szenarien** bereichert. So müssen unter anderem die Nordfriesischen Inseln vereinigt oder hotelfreie Ferienparadiese für Camper und „Bed & Breakfast"-Freunde erschaffen werden. Für das richtige Urlaubsfeeling sorgen zudem zwei Raggamuffin-Audiotracks. Wer reif für diese Insel ist, erhält das Ticket zum Last-Minute-Preis von **29,95 DM**.



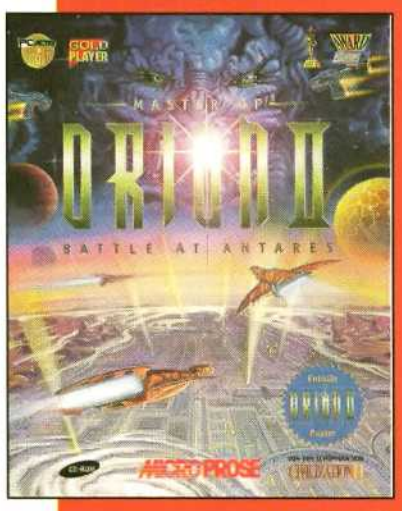
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE EDITION

Dank der **Conquest of the New World Deluxe Edition** von Quicksilver Software/Interplay geht die Digi-Kolonisation nun noch eine Ecke unterhaltsamer von der Hand: Die diplomatischen Verhandlungen mit Heimatland und Gegnern wurden ebenso verfeinert wie die künstliche Intelligenz. Hinzu kommen überarbeitete Szenarien, neue Ressourcen, Naturwunder, etc. – sowie ein Editor, mit dem sich Bevölkerung, Armeen und Kolonien individuell manipulieren lassen. Entdecker dürfen hier für günstige **69,– DM** zu neuen Ufern aufbrechen.



MASTER OF ORION II

Die komplexe SF-Weltraumsimulation **Master of Orion II: Battle at Antares** von MicroProse verfügt laut unserem „Papa" Joe über die intelligentesten Computergegner, die er jemals unterjocht hat. Jetzt gibt es den Genre-Leitstern **in einer komplett deutschen Version** für **89,– DM**. Damit sollte nun also auch die letzte (Sprach-) Barriere auf dem Weg zum Herrscher über die Galaxis beseitigt sein.



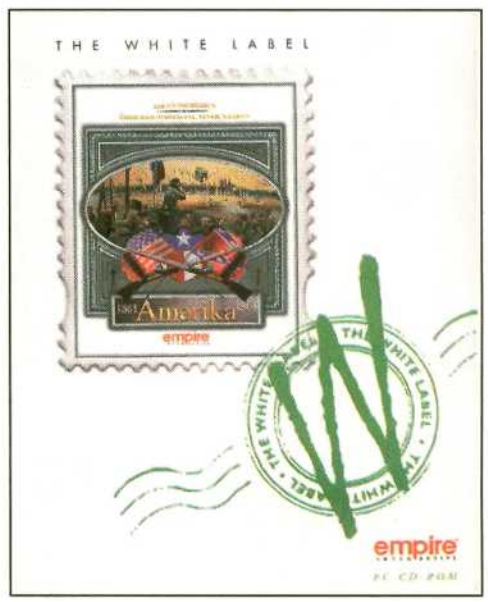


G-NOME

7th Levels Mech-Spektakel wußte bereits in der englischen Version durch reichlich Action und Komplexität zu überzeugen. Nun steht für **90,– DM** die **deutsche Fassung** in den Regalen. Die Verpflichtung von reichlich Prominenz für die Lokalisierung der Sprachausgabe sorgt für hörenswerte Wiedererkennungseffekte: Den Part von Major Jack Sheridan übernahm Disneys Synchronsprecher David Williamsen, im Spiel säuselt die Stimme von Susie „Herzblatt" Müller aus dem Off, und für das Missionbriefing ist BR-Nachrichtensprecher Fabian von Klitzing zuständig.

AMERICA 1861 – 1865

Der Nachfolger zu „Fields of Glory" von Dagger Interactive/Empire zählt sicher nicht zu den Highlights unter den Strategiespielen. Dafür gibt es die fummeligen Iso-Schlachten unter Virgins „The White Label" jetzt wenigstens für günstige **29,95 DM**.



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%**
Air Warrior II	5/97	Simulation	62%
Alien Incident	10/96	Abenteuer	68%
Aliens	2/96	Abenteuer	55%
Alien Trilogy	1/97	Action	73%
Allied General	2/96	Strategie	82%
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%
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%
Banzai Bug	5/97	Action	63%
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%
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%
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%**
C & C 2: Gegenangriff	5/97	Strategie	bes. wertvoll
Commodore 64: 15 Pack	3/96	Verschiedenes	43%
Congo the Movie	3/96	Abenteuer	66%
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%
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%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Der Seelenturm	2/96	Abenteuer	68%
Descent II	4/96	Action	80%
Destiny	1/97	Simulation	58%
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%
Emperor of the Fading Suns	5/97	Strategie	72%
Endorfun	2/96	Strategie	24%
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%**
Fighter Duel	2/96	Simulation	47%
Fire Fight	9/96	Action	73%
Flip Out	5/97	Strategie	59%
Flottenmanöver	3/97	Strategie	33%
Flying Corps	3/97	Simulation	74%
Football Pro '96	6/96	Sport	63%
Formel 1	**5/97**	**Sport**	**87%**
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%
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%
iM1A2 Abrams	5/97	Simulation	62%
Imperium Romanum	2/96	Abenteuer	68%
Indiana Jones Desktop Adventures	8/96	Action	34%
Indycar Racing II	2/96	Sport	81%
Iron Man X-O Manowar	5/97	Action	67%
Isnogud	5/97	Action	55%
Jack Nicklaus 4	5/97	Sport	77%
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%
Kick Off 97	5/97	Sport	66%
Kingdom O'Magic	6/96	Abenteuer	77%
KKND	3/97	Strategie	79%
Koala Lumpur	5/97	Abenteuer	70%
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	Anwender	bes. 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%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Mag!!!	4/96	Simulation	72%
Magic: Die Zusammenkunft	5/97	Genre-Mix	75%
Magic - the Gathering: Battle Mage	3/97	Genre-Mix	72%
Manic Karts	4/96	Sport	56%
Marathon 2	5/97	Action	65%
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%
Missionforce: Cyberstorm	9/96	Strategie	79%
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%
Perfect Weapon	5/97	Action	63%
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%
Pink Panthers gefährliche Mission	2/97	Abenteuer	65%
Piranha	8/96	Action	57%
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%
Professor Teacher's xWorld	5/97	Strategie	42%
Project Paradise	3/97	Action	78%
Psychic Detective	4/96	Abenteuer	57%
Putty Squad	5/97	Action	63%
Quadrax	9/96	Action	48%
Quest for Fame	4/96	Verschiedenes	39%
Radix	3/96	Action	68%
Rallye Racing '97	11/96	Sport	72%
ranTrainer 2	2/96	Sport	69%
Rapid Assault	8/96	Action	37%
Realms of Chaos	3/96	Action	54%
Realms of the Haunting	1/97	Genre-Mix	69%
Redghost	3/96	Verschiedenes	33%
Rendezvous im Weltraum	1/97	Abenteuer	73%
Resident Evil	**5/97**	**Genre-Mix**	**87%**
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%
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%
Scorcher	5/97	Sport	52%
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%
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%
Sim Park	5/97	Simulation	74%
Slamscape	5/97	Action	33%
Slamtilt	3/97	Simulation	76%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Solar Crusade	11/96	Action	52%
Sonic 3 & Knuckles	5/97	Action	67%
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%
Spaceward Ho! IV	4/97	Strategie	55%
Speed Haste	8/96	Sport	55%
Spud!	6/96	Abenteuer	60%
Spycraft	8/96	Abenteuer	79%
SSN	5/97	Simulation	66%
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
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%
Teamchef	**3/96**	**Sport**	**85%**
TechnoMaker	11/96	Anwender	bes. groovy
Tempest 2000	4/96	Action	63%
Ten Pin Alley	5/97	Sport	61%
Terra Nova	**6/96**	**Action**	**85%**
The 11th Hour	2/96	Verschiedenes	55%
Theatre Of Pain	5/97	Action	78%
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 Hubble Space Telescope	4/96	Anwender	bes. weitblickend
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%
Time Commando	9/96	Abenteuer	80%
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%
Total Control	10/96	Simulation	71%
Total Mania	8/96	Strategie	61%
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%
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%
Vermeer 2	5/97	Simulation	75%
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%
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%
Zork Nemesis	**6/96**	**Abenteuer**	**86%**

REDAKTIONSEINDRÜCKE

= positiv beeindruckt
= negativ berührt

JOE







THE LAST EXPRESS
INDEPENDENCE DAY

MANFRED







EXTREME ASSAULT
INDEPENDENCE DAY

MARKUS







X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
INTERSTATE '76

MICHAEL







INTERSTATE '76
DIAMONDS 3D

RICHY







MOTO RACER
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

STEFFEN







RESIDENT EVIL (mit Chris)
IRON & BLOOD

BRIGITTA







THE LAST EXPRESS
SCARAB

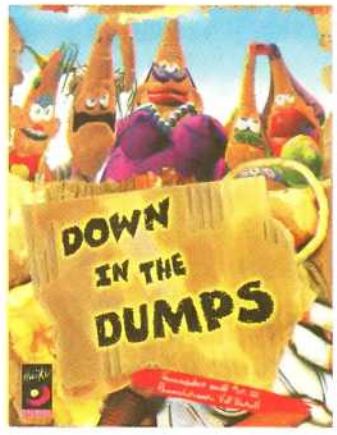
Während unsere Verkaufscharts auf eigenen Erhebungen im Versandhandel basieren, hoffen wir bei den Lesercharts auf Ihre Mitarbeit: Eine Postkarte mit Ihren aktuellen Favoriten genügt; Anzahl und Reihenfolge der Nennungen sind egal. Nicht egal sollte Ihnen ein leserlicher Absender sein, denn unter allen Einsendern werden auch diesmal wieder drei starke Spiele verlost. So, fehlt eigentlich nur noch unsere Adresse:

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

Die Gewinne







Übrigens: Wenn Sie auf Ihrer Einsendung einen der hier genannten Titel als Wunschgewinn benennen, wird das im Falle eines Glücksfalles selbstverständlich berücksichtigt. Wir drücken schon mal die Daumen!

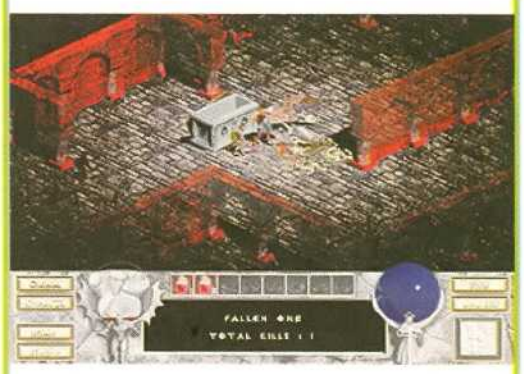
LESERCHARTS



1. (2) DIE SIEDLER II

2. (1) COMMAND & CONQUER 2
3. (11) FIFA 97
4. (7) SCHLEICHFAHRT
5. (10) GRAND PRIX 2
6. (12) CIVILIZATION II
7. (18) WORMS
8. (4) TOMB RAIDER
9. (5) DIABLO
10. (6) DAS SCHWARZE AUGE III
11. (14) BLEIFUSS 2
12. (8) Z
13. (19) WING COMMANDER IV
14. (13) NHL 97
15. (–) BUNDESLIGA MANAGER 97
16. (3) WARCRAFT II
17. (15) COMMAND & CONQUER
18. (–) TOONSTRUCK
19. (16) SIM CITY 2000
20. (–) CREATURES

VERKAUFSCHARTS



1. (1) DIABLO

2. (2) COMMAND & CONQUER 2
3. (3) FLYING CORPS
4. (-) KKND
5. (4) LORDS OF THE REALM II
6. (6) TOMB RAIDER
7. (5) LARRY 7
8. (–) MASTER OF ORION 2
9. (7) HAVE A N.I.C.E. DAY
10. (8) PRIVATEER 2
11. (9) DAS SCHWARZE AUGE III
12. (–) G-NOME
13. (13) FIFA 97
14. (15) NBA LIVE 97
15. (14) GRAND PRIX 2
16. (18) JAGGED ALLIANCE 2
17. (20) DIE SIEDLER II DATA
18. (–) SONIC & KNUCKLES
19. (12) NHL 97
20. (10) M.A.X.

WARLORDS III

http://www.ssg.com.au/index_files/WLIII.html

Wenn von der Strategic Studies Group (SSG) die Rede ist, dann fallen dem einschlägig vorbelasteten Spieler zunächst die Stratego-Serie um die Warlords und anschließend Australien ein. Für die zweite Jahreshälfte hat die Company aus „Down Under" nun den dritten Kriegsherrn rein für Win 95 angekündigt. Nach ersten Informationen, die hier preisgegeben werden, scheint das rundenbasierte Fantasy-Gerangel auch und gerade in der neuesten Auflage wieder recht vielversprechend zu werden: Diesmal sollen Multiplayer-Support sowie eine ganze Reihe neuer und neugestalteter Features (z.B. eine Diplomatie-Abteilung) mit von der Partie sein. Als noch interessanter könnte sich erweisen, daß jede der bis zu acht beteiligten Parteien mit ihren ganz eigenen Einheiten in den Krieg ziehen wird. Weniger aufregend ist die Webrepräsentanz als solche. Ein paar hübsch illustrierte Textzeilen sowie ein Link zu zwei großformatigen Screenshots – hätte der Titel diesbezüglich nicht ein bißchen mehr Engagement verdient?



The Dark Dwarves



Xialla



The Main Screen
showing two types of ruin, an army and part of a castle

Präsentation ●
Inhalt ● ●
Bedienung ● ● **Sprache:** englisch

Understatement aus Down Under: Mäßig ausführliche Infos zum neuen Strategical der Australier

REACH FOR THE STARS

http://www.ssg.com.au/index_files/RFTS.html



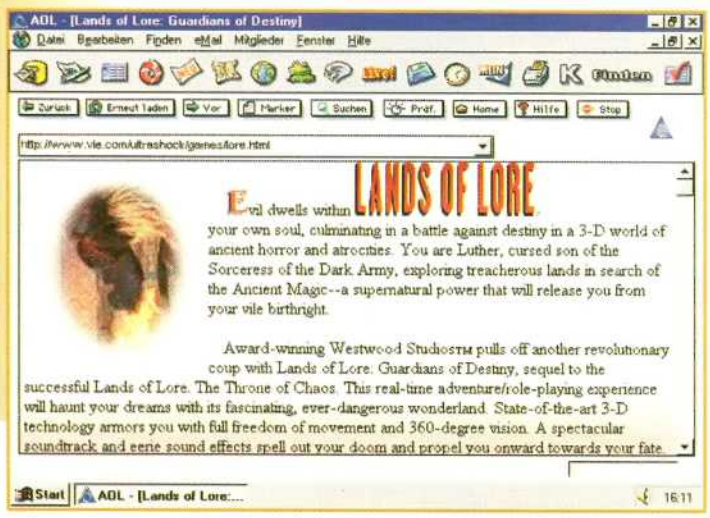
Ebenfalls im Herbst steht eine weitere traditionsreiche SSG-Neuversoftung zu erwarten: Immerhin war es die Geburtsstunde des galaktischen Eroberungs-Genres an sich, als man am Amiga seinerzeit erstmals nach den Sternen griff. Freilich konnten im 16 Bit-All damals weder die Präsentation noch das Handling so recht überzeugen. Unter Win 95 soll sich das nun alles ändern, denn der Hersteller hat sich mit Microsoft zusammengetan, um Netzwerk/Modemplay, komplett neue Diplomatie- und Kampfsysteme sowie eine intuitiv beherrschbare Benutzeroberfläche zu entwickeln. Außerdem darf man den Sternengrabschern von dieser Adresse aus eine E-Mail mit Vorschlägen und Gestaltungswünschen schicken.

Präsentation ● ●
Inhalt ● ●
Bedienung ● ● **Sprache:** englisch

Ebenfalls geschäftsmäßig kühl präsentierte Spiele-Infos – sage dem Webdesigner mal einer, daß er ständig das Thema verfehlt!

LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY

http://www.vie.com



Diese Rolli-Fortsetzung zählt zu den am längsten angekündigten Titeln überhaupt – diesen Spätsommer soll sie nun endlich erscheinen. Rein optisch bieten die Virgin-Seiten je nach Version (normal, geshockt und supergeshockt) einen leckeren Vorgeschmack, doch fehlt es an informativer Würze: Mehr, als daß es sich um ein inhaltlich vom Vorgänger relativ unabhängiges Echtzeitrollenspiel mit frei begehbarem Rundum-3D und spektakulärem Sound handeln soll, wird hier kaum verraten. Einige vergrößerbare, aber nicht sonderlich scharfe Screenshots mühen sich dazu redlich, die Vermutung vom Superduper-Programm zu stützen. Bei Westwood selber (**http://www.westwood.com**) hingegen liest man kaum noch etwas anderes als die beiden Wörter „Command" und „Conquer". Bei allem Verständnis für ökonomische Schwerpunkte, soviel Stiefmütterlichkeit drückt noch den willigsten Daumen nach unten.

Präsentation ● ●
Inhalt ●
Bedienung ● ● **Sprache:** englisch

Nahezu leere Optik-Hülse, Netscape enhanced, Shockwave

COMMAND & CONQUER: SOLE SURVIVOR



Drei Panzer auf weiter Flur, alle von einem Spieler bemannt

Alle warten auf den dritten Kommandeur „The Tiberian Sun", doch bei Westwood hält man noch einen Online-Eroberer in der Hinterhand. Das mit der Hinterhand ist freilich wörtlich zu verstehen, denn falls das Game überhaupt noch 1997 veröffentlicht wird, dann sicherlich erst in den letzten Tagen und Wochen des Jahres. Daher ist auf Westwoods Homepage (**http://www.westwood.com**) auch noch nichts über diesen Titel zu erfahren und darüber hinaus so manches ungeklärt: wie die Multiplayer-Strategie am Ende unter die Leute kommen soll (ob per CD oder per Download aus dem Internet), ob und was der Spielbetrieb kosten mag, wo, wie und wann die geneigten Taktiker schließlich zur Tat schreiten dürfen. Einiges konnten wir freilich dennoch in Erfahrung bringen. So wird es hier einmal nicht darum gehen, Tiberium zu ernten, seine Festung auszubauen oder Truppen zu produzieren – statt dessen kommandiert der einzelne Spieler nur ein einzelnes Fahrzeug. Dafür können aber bis zu 50 alleinige Überlebende gleichzeitig antreten (was zwar den Titel ad absurdum führt, aber im Netz gewiß Freude bereitet), nämlich entweder in Form eines Deathmatches jeder gegen jeden oder als Trupp mit anderen Spielern verbündet. In diesem Fall wählt man vorher eine der beiden aus dem ersten „Command & Conquer" bekannten Parteien, also NOD oder GDI. Das soll aber einzelne Bundesbrüder keineswegs daran hindern, im Laufe der Partie die Fronten zu wechseln, womit ein spannender Kuddelmuddel vorprogrammiert ist.



Das Deathmatch: Mann gegen Mann

Landschaftlich entspricht das Game weitgehend der Win 95-Version des ortsgebundenen Originals. Dasselbe gilt für das Auswahlmenü, aus dem man sich sein Lieblingsfahrzeug aussuchen darf – möglicherweise kommen sogar noch weitere Vehikel dazu. Spieltechnisch wird den im Gelände herumliegenden und schon aus „Dune II" bekannten Überraschungskisten eine verstärkte Rolle zukommen, denn mit ihnen kann jeder Tank durch Power-Ups (Waffen, Panzerung und Geschwindigkeit) verbessert werden. Außerdem sorgen Erste-Hilfe-Päckchen für Schadensreparatur oder weitere Fundstücke für Tarnschirme. Andere Gimmicks wiederum werden eher negative Auswirkungen zeigen, beispielsweise mögen Pechvögel da von einem Ionenstrahl kalt bzw. heiß erwischt werden. Die Wahrscheinlichkeit derart unerfreulicher Ostereier ist jedoch anfangs gering und steigert sich erst langsam, je mehr man gierig zusammengerafft hat. Last but not least gibt es auch noch neutrale Überraschungen, von denen der Spieler etwa an einen anderen Ort teleportiert wird.



Viele Extras warten darauf, eingesammelt zu werden: In den Kisten verstecken sich gute und böse Überraschungen

Da man ja nur noch eine Einheit kommandiert, wurden natürlich die Tastaturbefehle überarbeitet, und wie eingangs schon erwähnt, ist auch manches noch nicht fix. So könnte es sogar durchaus sein, daß Westwood bzw. Virgin Deutschland dafür hierzulande einen eigenen Server aufstellen! In jedem Fall läßt sich jetzt schon absehen, daß dieses Projekt zu den interessantesten der nächsten Monate gehört. Und wie man Westwood kennt, kommen bestimmt noch ein paar geniale Ideen dazu... (Max Magenauer)

NICHT JEDERMANNS FALL: AMERIKANISCHE SPIELESERVER

Diesen Monat setzen wir unseren Überblick zu spielerischen Online-Diensten fort, wobei sich der Schwerpunkt von den heimischen Gefilden zu US-Anbietern verlagert hat. Grundsätzlich unterscheidet man zwei Sorten von Onlinern: Erstens jene, die ihre Dienste über das Internet anbieten und auch die jeweiligen Gebühren direkt vom einzelnen Spieler kassieren. Zweitens gibt es Firmen, welche die Multiplayer-Programme in der Hauptsache entwickeln und den eigentlichen Spielbetrieb dann gegen klingende Lizenzen-Münze weitgehend anderen (z.B. AOL oder CompuServe) überlassen. Beide Wege haben ihre Haken und Ösen. So führt die erste Variante zu nicht geringen (Tempo-) Problemen, wenn man sich von Deutschland aus in das Geschehen einklinken möchte. Die Alternative funktioniert zwar je nach Anbieter oftmals besser, hat aber zumindest vorläufig noch kaum wirklich attraktive Titel vorzuweisen.

Noch eine Anmerkung für den Fall, daß Sie unsere bewährte Daumenwertung vermissen: Wir haben sie hier ganz bewußt einmal unter den Tisch fallen lassen, da es sich bei den Internet-Servern genaugenommen eher um Previews handelt. Jedenfalls solange sie noch nicht, wie teilweise geplant, direkt in der Alten Welt präsent sind. Angesichts des vorläufig noch mageren Nutzwerts hierzulande, hätte die Note somit unerfreulicher ausfallen müssen, als es den tatsächlichen Leistungen der jeweiligen Dienste gerecht wird. Die „Lizenz-Server" andererseits sind mit ihrem Angebot einfach zu weit gestreut, um sinnvolle Einzelwertungen abgeben zu können.

TOTAL ENTERTAINMENT NETWORK (TEN)

http://www.ten.net

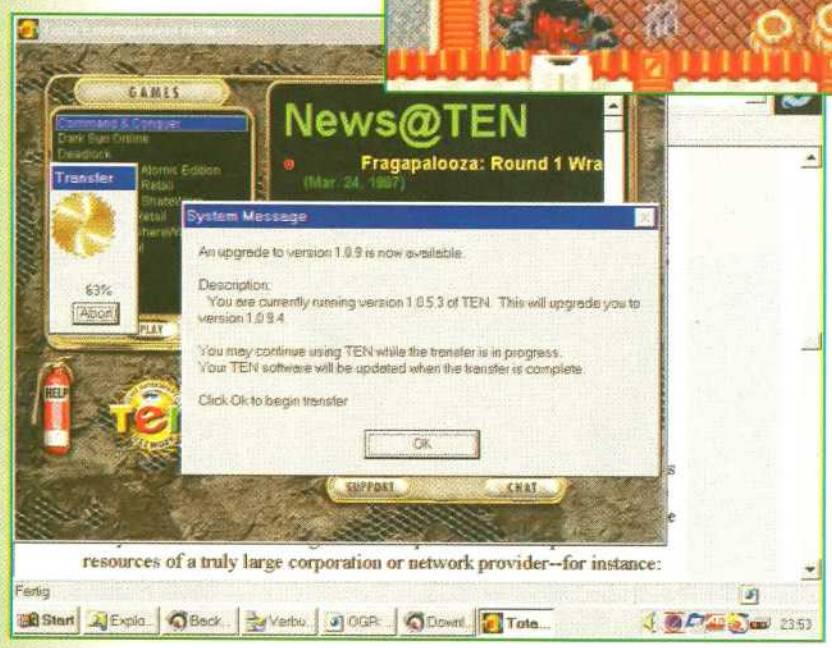




Wenn man nach Titeln Ausschau hält, die nur bei TEN zu haben sind, so ist das Ergebnis derzeit nicht überwältigend: Momentan wäre da nur „Dark Sun Online: Crimson Sands" zu nennen. „NASCAR Racing Online" von Papyrus soll im Laufe des Junis folgen, während der Starttermin von „Confirmed Kill" (Eidos) noch gar nicht feststeht. Doch selbst der Weg zur bloßen Mitgliedschaft bei TEN ist für unsereins nicht eben mit Rosen gebettet. Pressesprecher Garth Chouteau dazu: „Wir wollen in den nächsten anderthalb Jahren international expandieren – bis dahin können wir unseren Kunden in Übersee leider keine direkten, schnellen Einwahlknoten bieten. Für sie hängt die Spielgeschwindigkeit somit ganz von ihren jeweiligen Standardprovidern ab." Auch ist die Bezahlung nicht ganz unkompliziert, da die amerikanischen Anbieter derzeit noch rein auf die Vereinigten Staaten und Kanada zugeschnitten sind. „Daher", so Chouteau weiter, „kann TEN seriöserweise europäischen Interessenten derzeit nicht raten, den Dienst zu nutzen." Klare Worte, wahre Worte.



Dark Sun: Crimson Sands ist einer der wenigen Exklusivtitel bei TEN



Die Benutzeroberfläche von TEN: die wichtigsten Mitteilungen gleich auf der Frontseite

Sprache:
englisch

Unterstützt:
netzwerkfähige Spiele, bietet auch exklusive Spezialversionen

Voraussetzungen:
32 Bit-Zugang, TCP/IP

Kosten:
4,95 US-Dollar pro Monat plus Stundengebühr von ca. 2 bis 3 Dollar *oder* 29,95 Dollar monatlich pauschal

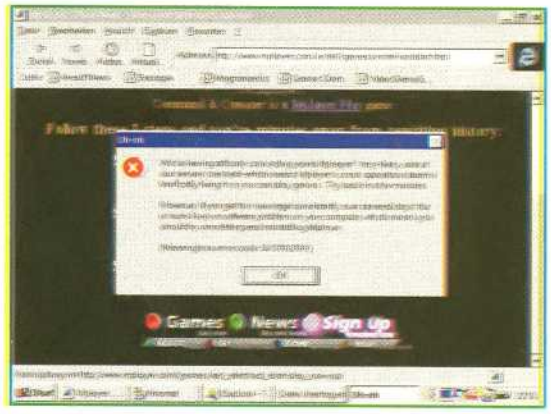
MPLAYER

http://www.mplayer.com



Dieser Dienst verfügt über besonders attraktive Titel. Abgesehen vom demnächst zu erwartenden „G-Nome" sind sie aber auch anderswo und nicht selten zum Nulltarif spielbar. Konsequenterweise hat Mplayer Teile seines Sortiments bis zum Jahresende kostenlos zugänglich gemacht – für das Plus-Angebot mit großen Knallern wie „C & C 2: Red Alert" oder „Diablo" ist aber nach wie vor eine Jahresgebühr zu entrichten.

Bei Mplayer sind einige Titel sogar umsonst zugänglich



Heut geht nix: Während unserer Tests litt Mplayer unter länger andauernden Ausfallerscheinungen

Sprache: englisch

Unterstützt: netzwerkfähige Spiele

Voraussetzungen: 32 Bit-Zugang, TCP/IP

Kosten: teilweise Nulltarif, ansonsten 29,95 US-Dollar im Jahr

ENGAGE

http://www.gamesonline.com



Engage ist eine Tochter von Interplay und hat auch fast nur Interplay-Spiele im Programm. Während hier bislang nahezu ausschließlich Lizenznehmer für den eigentlichen Spielbetrieb zuständig waren (z.B. „Castles II" via AOL), ist seit Mitte März auch ein direkter Internetzugang geschaltet. Für dessen Nutzung ist neben der anfänglichen Registrierung allerdings auch die Zahlung einer stundenweise berechneten Gebühr erforderlich. Die Highlights des insgesamt eher mäßigen Angebots sind „Descent Online" und „Warcraft 2".

Für Engage hätte man sich bei Interplay auch etwas mehr engagieren können

Sprache: englisch

Unterstützt: hauptsächlich Interplay-Spiele, z.T. Spezialversionen. Nutzung häufig durch Lizenznehmer

Voraussetzungen: je nach Anbieter

Kosten: 1,95 US-Dollar pro Stunde bzw. je nach Anbieter

KESMAI/ARIES ONLINE

http://www.kesmai.com

Hier wird besonders intensiv mit Lizenzen gearbeitet: Spiele wie „Multiplayer BattleTech" oder „Harpoon Online" sind via Kesmai nur als kostenfreie Beta-Testzockerei genießbar, danach muß man auf Fremdanbieter wie AOL oder CompuServe umsteigen.

Sprache: englisch

Unterstützt: spezielle Eigenentwicklungen; kommerzielle Nutzung dann durch Zweitanbieter

Voraussetzungen: je nach Anbieter

Kosten: je nach Anbieter



Multiplayer BattleTech als AOL-Lizenz

Allerdings machen diese die Spiele dem deutschen Publikum auch nicht immer direkt zugänglich. Bei AOL wäre z.B. erst als Kennwort „MPBT" einzugeben, um dann im amerikanischen System auf „Multiplayer BattleTech" zu stoßen. Derzeit ist bei Kesmai „Air Warrior 2" zum Nulltarif zu haben, demnächst soll eine Betaversion des Golf-Knallers „Jack Nicklaus 4" folgen. Der Spielspaß hängt dabei am Wohnsitz des jeweiligen Gegenspielers: Europäer sollten vorzugsweise unter sich bleiben.

FAZIT

Trotz der allgemein recht bequemen Handhabung der diversen Dienste können wir momentan von Übersee-Abenteuern nur abraten: Selbst mit den schnellsten deutschen Providern flutschen die Daten nicht optimal! Und an Sonderfeatures wie die auch US-intern nur mangelhaft funktionierende Voice-Chat-Unterstützung bei Mplayer ist hier überhaupt nicht zu denken. (Max Magenauer/Smush)

DUNGEON OF VRML

http://www.sqla.com/~shiro/VRML/html/index.html



Dieses VRML-Adventure ist wohl das mit Abstand aufwendigste 3D-Spiel im ganzen World Wide Web! Dank der Interaktionsmöglichkeiten des neuen VRML 2.0-Standards darf man seine Spielfigur hier durch einen komplexen Dungeon steuern, um schließlich einen sagenhaften Schatz zu finden. Dabei wird nicht nur marschiert, sondern sogar gehüpft – was wegen der zahlreichen Magma- und Wassergräben oftmals gar nicht vermeidbar ist. Glücklicherweise trifft man hin und wieder auf magische Schutzkugeln, und sicherheitshalber wird der aktuelle Gesundheitszustand ständig angezeigt. Neben der durch-



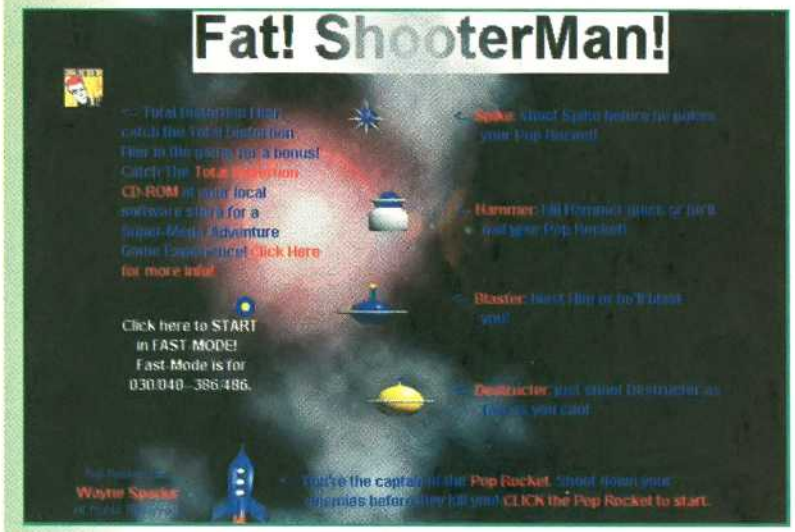
aus komfortablen Steuerung (komplett per Maus) überzeugt das Programm vor allem durch seine bunten und fein texturierten Verliese. Soviel Innovation ist freilich nur auf einem möglichst schnellen Win 95-Pentium zu haben, empfohlen wird gar allen Ernstes eine der sündteuren Workstations von Silicon Graphics. Nicht ganz zu Unrecht, denn im PC-Alltag erweisen sich die Ladezeiten als schlicht unerträglich.

Präsentation ●●●
Inhalt ●●
Bedienung ●
Sprache: englisch

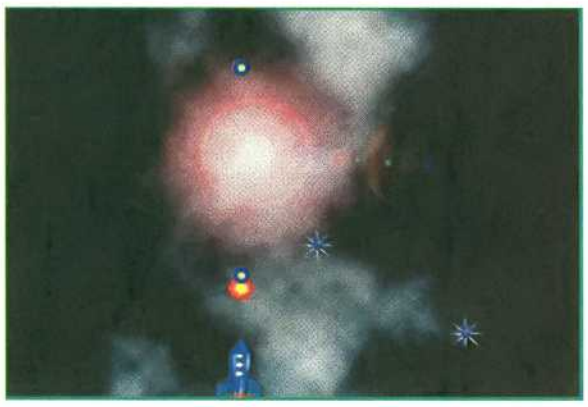
Technisch die neue Referenz unter den Web-Abenteuern, zum Spielen faktisch kaum geeignet. Live 3D 2.0 oder CosmoPlayer werden benötigt

SHOCKWAVE GAME ARENA

http://www.poprocket.com/shockwave/arena.html



Der Multimedia-Produzent Pop Rocket offeriert hier eine Reihe von erstklassig gemachten Shockwave-Spielchen. Neben diversen Puzzles und Labyrinthen besticht da vor allem **Fat! ShooterMan!**, eine der grafisch schönsten Weltraumballereien im gesamten Webversum. Das eigene Raumschiff wird dabei komplett mit der Maus gesteuert und muß sich fliegender Untertassen erwehren. An dieser Stelle ein kleiner Tip für die Shocker unter den Netscape-Usern: Gibt man nach der Session „about:cache" in die URL-Zeile ein, werden alle im Cache gespeicherten Dateien aufgelistet. Nun sucht man Einträge mit der Endung „.dcr", welche auf eine Shockwave-Anwendung hinweisen. Die entsprechende Datei läßt sich mit dem Browser offline laden und beliebig oft spielen.

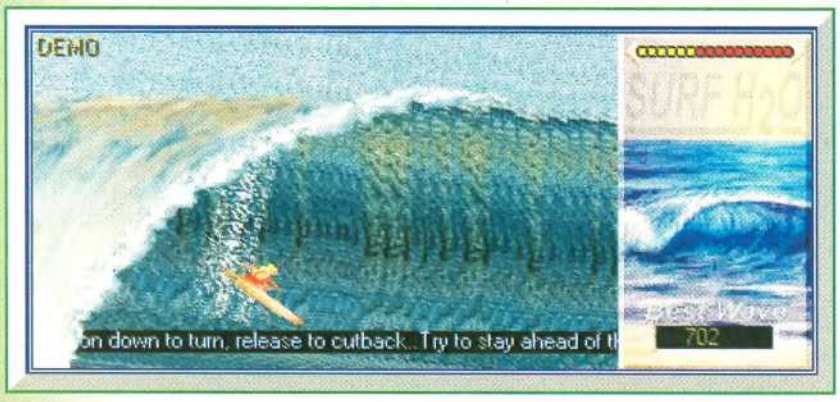


Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Ansprechender Site mit kleineren, aber netten Shockwave-Spielereien

SURF H2O

http://www.cruzio.com/~sabweb/arcade/wave.html



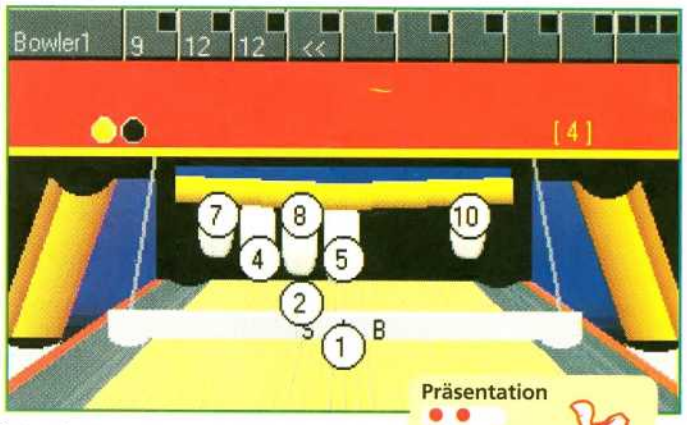
Diese Adresse ist für Surfer mit JAVA-Brett gedacht: Es wartet ein waschechter Ritt durch digitale Wellen. Bei dem kleinen und schnell geladenen Spiel steuert man einen Surfer durch eine riesige Welle und muß versuchen, möglichst lange auf ihr zu reiten. Zu diesem Zweck kann sich unser Sportsfreund nicht nur in zwei Richtungen bewegen, sondern durchaus auch das eine oder andere waghalsige Manöver vollführen – besonders akrobatische Einlagen werden gar per Replay wiederholt. Neben der ungewöhnlichen Grafik sorgen vor allem die Soundeffekte für feuchtfröhliches Vergnügen.

Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

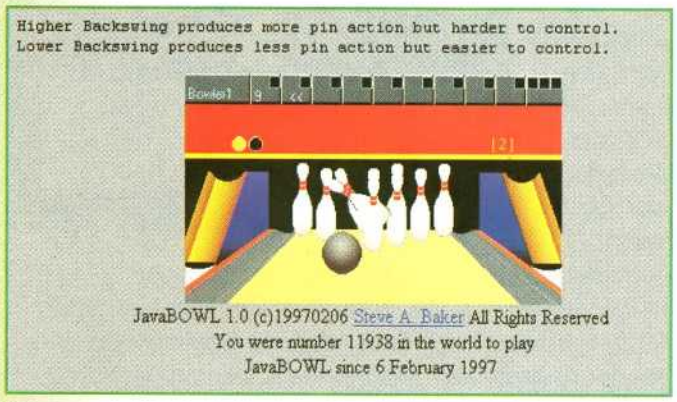
Sportives JAVA-Schmankerl, das man gesehen haben sollte

JAVABOWL

http://www.cruzio.com/~sabweb/arcade/bowling.html



Der Cruzio-Kegler zeichnet sich durch kurze Ladezeiten und obendrein eine Multiplayer-Option aus. Angesagt ist lupenreines Bowling mit allen Finessen:



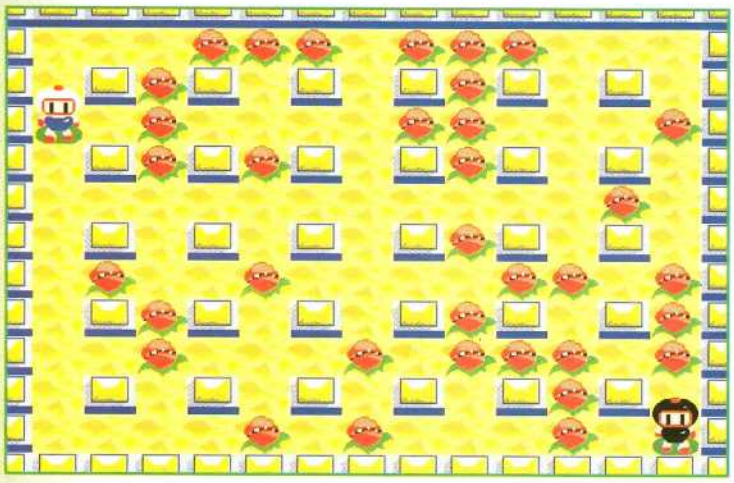
Dank der ausgefeilten Maussteuerung sind verschiedene Wurftechniken möglich. Dies funktioniert ähnlich wie bei einer Golfsimulation. Je nach Wurf- und Schwungvariante wird also die Maustaste zweimal im passenden Moment gedrückt. Grafik und Animation haben sich dabei das Prädikat „klein, aber fein" verdient, auch die akustische Untermalung weiß zu gefallen.

Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

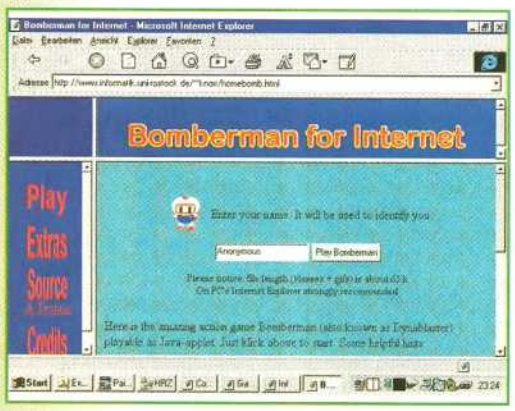
Alle Zehne während der Online-Session, JAVA erforderlich

BOMBERMAN

http://www.informatik.uni-rostock.de/~knorr/homebomb.html



Der Titel zählte jahrelang zu den Kultspielen auf Konsolen und Heimcomputern, jetzt meldet er sich dank JAVA in einer WWW-Version zurück. Bis zu fünf Spieler gleichzeitig können sich hier bombardieren, wobei man seine Figur mit den Tasten durch eine Art Irrgarten dirigiert. Ziel der Übung ist es, seine(n) Kontrahenten durch gezielte Explosionen ins Bockshorn zu jagen – gerade im Team (zwei gegen zwei) sind dabei lustige Gemeinheiten möglich. Manche der aufsammelbaren Gegenstände bewirken Erfreuliches wie etwa Unverwundbarkeit, aber auch an Fallen wurde gedacht. Die niedliche und knallbunte Optik entspricht 1:1 dem Original, sogar das Design der Levels wurde übernommen. Neu im bzw. dank Netz ist der Chat-Modus. Übrigens: Hier ist bereits mit 14.400er-Modems eine Bombenstimmung garantiert!



Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Das genial einfache Spielprinzip als kleines JAVA-Meisterwerk

COMBAT MACHINES

http://beyond.malmo.lth.se/~calin/game/



Wenn man diese furiose JAVAnserei zum ersten Mal sieht, traut man seinen Augen nicht: Derart flüssig zoomende und farbenfrohe Vektorgrafik bietet nicht einmal das VRML-Lager! Der Spieler dirigiert einen Panzer durch weiträumiges Terrain mit zahlreichen Fabrikhallen, Mauern oder Windmühlen, die allesamt durch schöne Schattierungen auffallen. Die Steuerung ist dabei fast schon einer ausgewachsenen Simulation ebenbürtig, denn zahlreiche Manipulationsmöglichkeiten, stufenlose Tempokontrolle oder auch der Rückwärtsgang garantieren maximale Bewegungsfreiheit. Verschiedene Waffensysteme und sechs unterschiedliche Blickwinkel gehören ebenfalls zur Grundausstattung des Spiels. Dabei befindet sich der furiose JAVA-Kampf derzeit sogar noch in der Entwicklung: Für die nahe Zukunft sind noch mehr Böller und sogar Flieger versprochen.
(Manuel Semino)



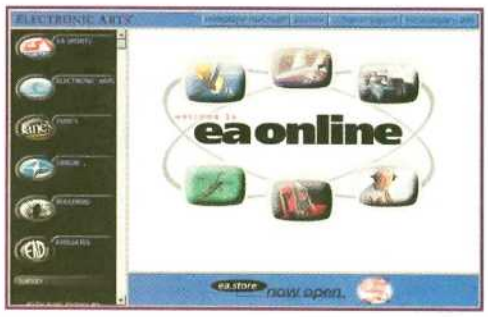
Präsentation ●●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Grafisch beeindruckende JAVA-Schlacht in der Aufbauphase, Internet Explorer empfohlen

TIP DER REDAKTION

ELECTRONIC ARTS

http://www.ea.com



Der Games-Gigant hat seinem Site ein neues Outfit verpaßt: Optisch noch ansprechender und mit sinnvoll eingesetzten Frames versehen, surft es sich nun noch einen Tick angenehmer durch das beeindruckende Angebot. Dazu zählt auch ein umfangreicher Technik-Support mit Patches, FAQs, Win 95-Problemlösungen, Links zu Hardwareherstellern etc. Und in der Abteilung „Multiplayer-Matchup" kann man nach Mitspielern für Modem-Schlachten fahnden. Die diversen Software-Highlights des Herstellers und seiner Töchter (Bullfrog, Origin etc.) werden natürlich auch fleißig beworben, u.a. mit Demos und Bildschirmfotos. Wer mag, kann die Progis im Shop sogar gleich via Internet ordern.



Präsentation ●●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Das tolle Angebot der elektronischen Artisten in neuem Gewand, MS Internet Explorer 3+ enhanced

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

http://www.lglass.com



Hier werden erste Appetithäppchen zu den kommenden Highlights „British Open Championship Golf", „Flight Unlimited II" und „The Dark Project"(das neueste Werk der Schöpfer von „Ultima Underworld") serviert. Außerdem bietet man ausführliche technische Hilfestellungen mit Patches nebst FAQs. Informative Pressemeldungen sowie Links zu Hardwareherstellern oder den Lieblingssites und Homepages der Angestellten sind ebenfalls mit von der Partie. Das alles wird übersichtlich und ansprechend präsentiert – auf den Seiten zu „Flight Unlimited" gibt es sogar nette Sounduntermalung mit Motorengeräuschen etc.



Präsentation ●●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Hübsch aufgemachter Site der Macher von „Flight Unlimited", Netscape 3.0 enhanced

TAKE 2

http://www.take2games.com



Zur Zeit kommen unter dieser URL vor allem die Fans der neuen AD&D-Klopperei „Iron & Blood" auf ihre Kosten: Der Gamedesigner höchstpersönlich verrät sämtliche Secret-Moves, Boss-Codes, Boss-Moves etc. zu seinem Werk. Da dürfen ausführliche Beschreibungen der Kombattanten, Screenshots und Ähnliches natürlich ebenfalls nicht fehlen. Ansonsten sind aber nur noch angestaubte „News", ein paar wenige Tips zu „Ripper" bzw. „Hell", technischer Support per FAQs und Patches sowie Links zu saugbaren Gerätetreibern, Online-Magazinen etc. zu finden.



Präsentation ●●
Inhalt ●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Inhaltlich etwas dürftiger Herstellersite

CDV

http://www.cdv.de



Bei CDV konzentriert man sich neben dem für Zocker eher uninteressanten „Ikarus Sprachtrainer 2.0" auf zwei anstehende Games. Zur erotischen Wirtschaftssimulation „Wet – The Sexy Empire" gibt es (wie auf unserer aktuellen Begleit-CD) Screensaver, Produktinfos, eine downloadbare, selbstablaufende Demo sowie Bildschirmfotos. Etwas weniger Schnuppermaterial bietet man für das Echtzeit-Strategical „Adhara-3", das sich durch abwechselndes Lenken der beiden gegnerischen Parteien und Zwischensequenzen im Anime-Stil von der Konkurrenz abheben soll. Abgerundet wird das alles in allem eher spärliche Angebot von der Möglichkeit, den Produktkatalog online zu bestellen.



Präsentation ●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch/eng.

Optisch schlicht, inhaltlich nur zu den aktuellen Titeln ergiebig

PULSE ENTERTAINMENT

http://www.pulsenetwork.com



Der abgefahrene Humor der Macher des Kakerlakenabenteuers „Bad Mojo" zieht sich wie ein roter Faden durch diese ansprechende und gehaltvolle Homepage. Zu „Bad Mojo" gibt es darum statt des üblichen Walkthroughs einen Crawlthrough, Demos, Screenshots, Artwork und witzige Interviews mit den Entwicklern. Daß bei den Jungs auch zukünftig der Spaß nicht zu kurz kommen wird, zeigt der Blick auf anstehende Projekte wie den verrückten 3D-Shooter „Space Bunnies Must Die". Technische Tips, ein Goodie-Shop und die Firmeninfos mit lachmuskelstrapazierenden Biographien der Jungs lassen den Puls der Surfer ebenfalls höher schlagen.

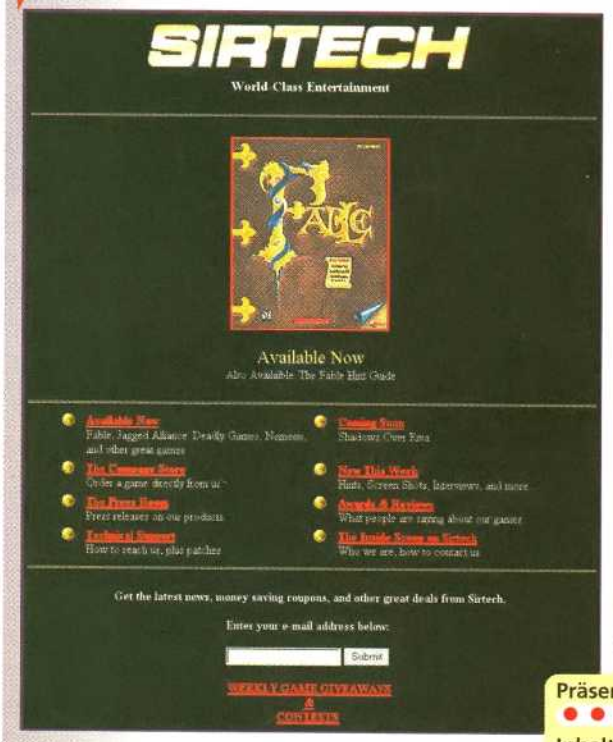


Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Spaßige Homepage der „Bad Mojos", Netscape 2.0 enhanced

SIRTECH SOFTWARE

http://www.sir-tech.com



Übersichtlich, aber inhaltlich sowie optisch recht bieder präsentiert sich SirTech im Internet. Man erklickt sich fast schon *zu* ordentlich gegliederte und auf das Nötigste beschränkte Produktinfos zu bereits erhältlichen oder demnächst erscheinenden Spielen wie „Fable" oder die englische Fassung des dritten DSA-Rollis. Hinzu kommen nicht gerade aktuelle Pressemitteilungen, diverse Patches, FAQs und das obligate Online-Shopping.

Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

In jeder Hinsicht durchschnittlicher Hersteller-Site

Einfach Bestellcoupon ausfüllen und einsenden an:

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

oder

Telefonische Bestellung unter:

08106/89 96 01
Petra Laubenberger

Online kompakt
KOMPLETT



- alle erschienenen Ausgaben
- über 400 Seiten
- mehr als 700 coole Adressen
- Specials ohne Ende

zusammen im Set nur noch
20,– DM*

* zuzüglich Versandkosten

NICO'S COMMAND & CONQUER HOMEPAGE

http://www.pingweb.de/nico/cc



Präsentation ●
Inhalt ● ● ●
Bedienung ● ● Sprache: deutsch

Informativer Site mit vielen, vielen Links

Fanseiten zu Westwoods strategischem Bestseller schwirren erwartungsgemäß in unübersehbarer Vielzahl durch das Netz. Die hier vorgestellten Adressen können also nur mehr oder minder repräsentative Beispiele sein – wie dieser deutsche Beitrag, der in erster Linie durch Unmengen teils kommentierter Links zu thematisch verwandten Homepages auffällt. Aber auch sonst wird allerlei geboten: selbstgebastelte Missionen zum Downloaden etwa oder Savegames zu den Originalschlachtfeldern. Dazu kommen noch Tools wie der Missionseditor oder diverse Cheatprogramme sowie eine Abteilung für spezielle Tips und Tricks. Da wird dann z.B. erklärt, wie man als NOD-Anhänger an eine Atombombe kommt. Im gleichen Stil präsentiert sich auch Nicos Page zum Nachfolger „Alarmstufe Rot", auf die der User per Link verwiesen wird.

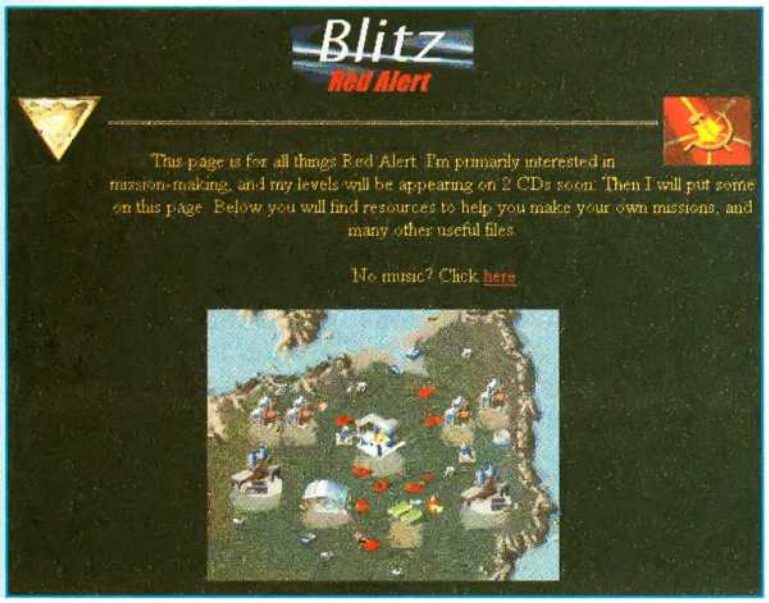
COMMAND & CONQUER STUFF

http://www.users.globalnet.co.uk/~alpat/cc.htm

Präsentation ●
Inhalt ● ●
Bedienung ● ● Sprache: englisch

Brauchbare Infos zu „Alarmstufe Rot", Netscape enhanced

Soweit es um das originale C&C geht, hätten wir diese britische Anlaufstelle nicht groß vorgestellt: ein paar selbstgestrickte Levels, dazu Patches und Editoren, das war's auch schon. Die dazugehörige Red Alert-Seite bietet allerdings noch etliche allgemeine Infos (auch zu Westwood), jede Menge herunterladbarer Files und sogar eine Anleitung zu der Frage, wie man bei der Win 95-Version zu brauchbaren Screenshots kommt.



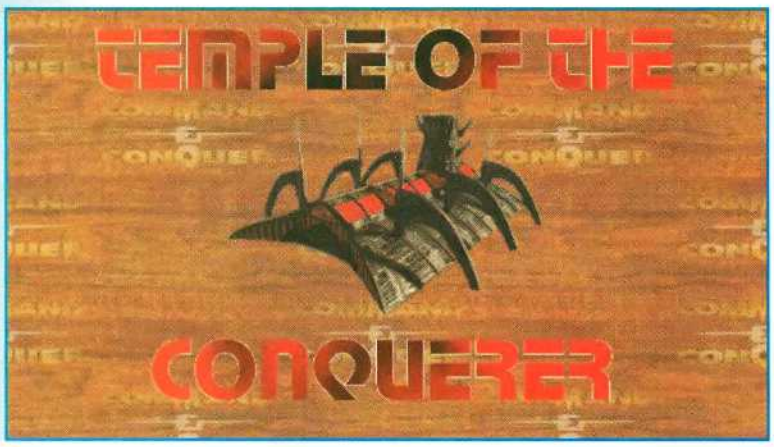
TEMPLE OF THE CONQUERER

http://www10.torget.se/temple

Präsentation ● ●
Inhalt ● ● ●
Bedienung ● ● Sprache: englisch

Unendlich viel Material zum Originalspiel, relativ wenig zum Nachfolger. Netscape enhanced

Hier gibt es nicht nur massenhaft Links, sie sind auch nach Publisher-, Multiplayer-, Forum- und Fansites sortiert. Zudem kann man buchstäblich Unmengen von Software absaugen, die der Site ebenfalls sehr ordentlich auf Lager hält: Ob Construction-Tools, Editoren, Patches oder Trainer, alles ist auf einen Blick zu identifizieren. Besonders aufschlußreich fanden wir auch die umfangreichen Erläuterungen und Dokumentationen zu einzelnen Einheiten, dito natürlich die vielen Hintergrundinfos und FAQs. Diese schier unglaubliche Materialkonzentration hätte den C&C-Tempel gewiß zum Tip der Redaktion gemacht, würden sich dessen Hohepriester etwas mehr für die aktuelle Version des Hit-Spiels interessieren.



WEITERE C&C-ADRESSEN

Name	Adresse	Sprache	Angebot	Bewertung
C&C Hacker's Page	http://www.1stresource.com/~ttipton/hackers.htm	englisch	Tips für professionelle Cheater	
Data Downlink	http://health2.uwsp.edu/c&c/DataDownlink	englisch	Demos, Patches, Trainer...	
Red Alert Central	http://207.102.150.139/users/redalert	englisch	Internationale Turniere mit Liga	
The Red Alert Construction Yard	http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/5553/index.html	englisch	Map-Packs, Szenario-Editoren, Mission-Creation	
The Red Alert Ultimate Maps Archive	http://www.phantasy.com/~grinder/redalert	englisch	Neue Terrain-Karten für „Alarmstufe Rot"	
The War Room	http://www.igl.net/ra/wwwboard/wwwboard.html	englisch	Nachrichtenbrett für „Alarmstufe Rot"	

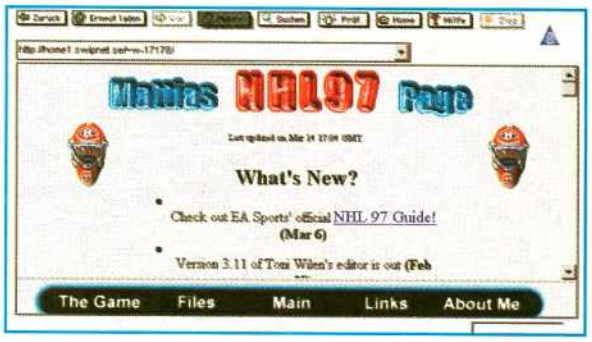
MATTIAS' NHL 97 PAGE

http://home1.swipnet.se/~w-17178

Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●● Sprache: englisch

Besuchenswerter Site für die Freunde des populären Eishockey-Spiels

Neben allerlei Editoren, Cheats, Spieler-Updates und Patches bietet die Adresse eine ganze Menge Wissenswertes zu den Features und Anforderungen des Programms selbst. Und weil die neueste NHL-Version nicht hundertprozentig fertig war, als Electronic Arts sie in den Handel brachte, findet man hier auch eine umfangreiche, dokumentierte Bug-Liste. Dieses Angebot ist schon deshalb sehr hilfreich, weil da vermerkt ist, welche Fehler bereits durch Patches behoben sind. Erwähnenswert wäre schließlich noch die äußerst lange Link-Liste zu anderen NHL-Seiten.



THE NEUTRAL ZONE

http://www2.acs.nmu.edu/students/mkrause/nhl97.htm

Präsentation ●
Inhalt ●●●
Bedienung ●● Sprache: englisch

Umfangreiches Material zur NHL-Serie von Electronic Arts

Noch cooler ist die NHL-Eiszeit auf dieser Page: Man bekommt nicht nur die üblichen Downloads (Cheats, Updates, Patches etc.) geboten, sondern auch viele hilfreiche, wenngleich allgemeinere Spieltips zu Strategie, Taktik und Torerfolgen. Auch die teilweise auftretenden Joystickprobleme des Progis werden hier verhandelt. Am besten gefiel uns aber eine Umfrage zu NHL 98. Dabei darf jedermann notieren, was er beim Nachfolger gerne geändert oder ganz neu eingebaut sehen würde – die Ergebnisse werden dann an Electronic Arts weitergeleitet.

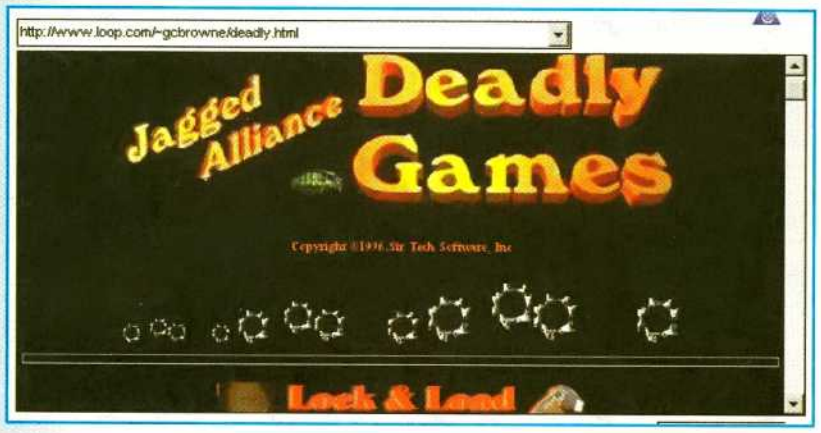


NHL-NEWSGROUPS

Kurze Info für gesprächige Kufencracks: Im Usenet wird unter der Adresse **Comp.sys.ibm.pc.games.sports** über sportliche PC-Spiele geplaudert, auch und gerade über „NHL 97".

LOCK & LOAD

http://www.loop.com/~gcbrowne/deadly.html



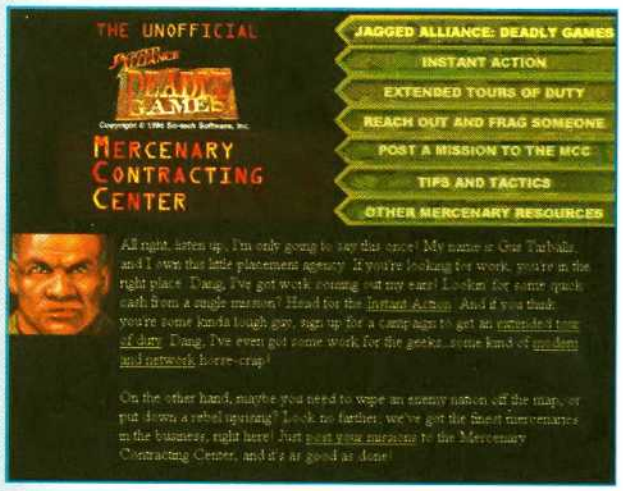
Nicht zuletzt wegen seines Szenario-Editors hat **Deadly Games**, der Nachfolger zu „Jagged Alliance", eine Menge Fans im Netz: Einzelmissionen und ganze Kampagnen zum Herunterladen machen einen erheblichen Teil der WWW-Anlaufstellen zum Thema aus. Auf dieser Homepage finden sich sogar einige originale, also vom Hersteller Sir-Tech gebastelte Extrajobs. Dazu kommen noch Patches, Cheats sowie natürlich Links aller Art.

Präsentation ●
Inhalt ●●
Bedienung ●● Sprache: englisch

Etliche neue Aufträge für die Fans des strategischen „Deadly Games"

DEADLY GAMES MERCENARY CONTRACTIONS CENTER

http://www.terravirtua.com/jadg



Eine der umfangreichsten Sammlungen von Szenarien und Kampagnen findet sich hier. Zudem ist das Material hervorragend dokumentiert: Aufgabenstellung, Schwierigkeitsgrad, Zugzahlbegrenzung; alles erwähnt. Und auch die Multiplayer unter den Strategen werden fündig. Wer da selbst sein Scherflein beitragen möchte, kann eigene Missionen bequem via vorgefertigter E-Mail einschicken: Einfach den Fragebogen ausfüllen, das Szenario dranhängen, und ab geht die Post. Auf den vergleichsweise nett präsentierten Seiten warten aber auch noch jede Menge taktischer Tips, dazu natürlich die üblichen Cheats, Patches und FAQs.

Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●● Sprache: englisch

Online-Dorado für alle, die die ursprünglichen Szenarien schon durchgespielt haben

SER JOHN'S PRIVATEER 2 PAGE

http://www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/9730

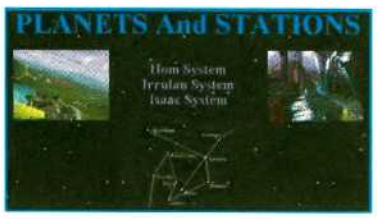


Präsentation ●●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●● Sprache: englisch

Kompakte Infos zu Origins Space Opera in hübscher Präsentation, z.T. Crescendo erforderlich

Als eine der umfangreichsten Privatsammlungen zu Origins fliegendem Privatier bietet diese Adresse vielfältige Informationen in schicker Verpackung, teilweise sogar mit Soundtracks. Hints und Cheats finden sich brav nach Themen sortiert (Missionen, Kämpfe, Equipment usw.), Kurzbeschreibungen der einzelnen Planeten und Stationen sorgen für Überblick. Sogar Preislisten für Handelsgüter findet man hier, auch wenn sie wegen der im Spiel variablen Preise nur Orientierungscharakter haben können. Dazu kommen nähere Infos zu den diversen Schiffen oder den Piratenclans des actionreichen Digi-Universums. Die Schauspieler wie Jürgen Prochnow oder Mathilda May werden teils mit Bild vorgestellt, die käuflichen Waffen in Form von Tabellen. Und Neulinge werden sich über das ausführliche Tutorial freuen.
Schade bloß, daß die Themenvielfalt manchmal etwas kurz abgehandelt wird. So heißt es hier zwar ganz richtig, daß die Wingmen bis auf wenige Ausnahmen ihr Geld nicht wert seien, doch welche Ausnahmen das denn nun wären, wird verschwiegen.









PRIVATEER CARGO RUN CALCULATOR

http://www.radiks.net/kylania/origin

Präsentation ●
Inhalt ●●
Bedienung ●● Sprache: englisch

Profitable Strecken im schnellen Überblick

Hier ist ein nettes Programm geboten, mit dem sich die zu erwartenden Gewinne bzw. Verluste in Prozentwerten ermitteln lassen, wenn man als Zweitprivateer mit dieser oder jener Fracht von X nach Y fliegt. Allerdings sind auch diese Rechnungen lediglich auf die Startwerte der Preise bezogen. Zudem ist's natürlich nicht unbedingt praktisch, während des Spiels ins Internet gehen zu müssen, um eine Flugroute nachzuchecken...



CRIUS NET

http://home.interlynx.net/~tczerned/criusnet.htm

Präsentation ●
Inhalt ●●●
Bedienung ●● Sprache: englisch

Nützlich aufbereiteter Info-Site zu Privateer 2

Diese Datenbasis zu Privateer 2 ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Da stellt der Schiffsindex die diversen Raumer in kleinen schematischen Zeichnungen vor, während der System-Guide Allgemeines zu den Planeten, Stationen und Piratensippen zum besten gibt. Originell ist der Einkaufsführer zu Fliegern und Ausrüstung: Hier findet man die besten Geräte oder die mit den niedrigsten Betriebskosten, aber auch vor Fehlkäufen wird gewarnt. Last not least wäre noch die Download-Abteilung mit Savegame-Editoren, Patches, FAQs usw. erwähnenswert.



WEITERE SITES ZU PRIVATEER 2

Name	Adresse	Sprache	Angebot	Bewertung
Privateer 2: The Darkening	http://www.centernet.de/sabath/priv1.htm	deutsch	Waffen, Schiffe	
Privateer 2: The Darkening Commodity Prices	http://www.vii.com/~eisberg	englisch	Preislisten	
Privateer 2: The Darkening Page	http://www.infocomm.net/~bower/pdpreview.html	englisch	Flieger-Tabellen, Screenshots, Downloads	
Wild Card's Privateer 2 Page	http://www2.corvallis.k12.or.us/schools/cresent/students/Stockbergerj/priv2.htm	englisch	Preistabellen, Schiffe, Cheats	

Joker-Leser surfen schneller

Nur hier, nur jetzt, nur für Joker-Leser



nur DM 199.–

- Top-Übertragungsrate von 33.600 Bps
- Inklusive Online-Software und allen Kabeln
- Fax-Funktion, digitaler Anrufbeantworter und Voice-Betrieb
- Deutsche Dokumentation
- 2 Jahre Garantie

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.

LÖSUNGSHILFEN 6/97



Markus

Wirklich eine tolle Idee, in den Interna der April-Ausgabe nach Larry-Nackt-cheats zu fragen – und wer muß die Sache wieder ausbaden? Genau... Damit die liebe Seele Ruh' hat, finden alle Lustmolche weiter hinten eine kurze Auflistung der uns bekannten Tricks, aber danach ist endgültig Schluß damit! Das gilt übrigens auch für Fragen im Stile von: „Mir fehlen noch 7 der 1000 Punkte, was mach' ich falsch?" Wie soll man diesen Menschen helfen? Tja, vielleicht mit der exakten Punkte-Aufschlüsselung, die seit kurzem auf unserer Homepage zu finden ist? So, und bis „Larry 8" kommt mir dieser Kerl nicht mehr in meine (und Ihre) schönen Lösungshilfen. Punkt.

Und hier sind die Spielregeln: Sie schicken uns Ihre Cheats, Komplettlösungen und Karten, welche wir daraufhin nach Aktualität, Richtigkeit und nicht zuletzt auch dem eingesandten Format sortieren. Dabei kommen längere Texte als ASCII 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**) – 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 **bis zu 300 DM** heraus – ganz nettes Honorar für einige Spielstunden, 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 schicken Sie bitte entweder per E-Mail an **jokerhome@aol.com** oder den **Joker Verlag • Lösungshilfen • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham**

Gelöst	Codes und Cheats zu	
Command & Conquer 2: Gegenangriff (Teil 1)	Blood & Magic	Master of Orion II
The Last Express	Com. & Con. 2: Gegenangriff	NBA Live 97
	Crusader: No Regret	Outlaws
	Death Rally	Pod
	G-Nome	Redneck Rampage
	Heroes of Might and Magic 2	Scorched Planet
	Jagged Alliance 2	Theme Hospital
	Larry 7	War Wind
	Lost Vikings 2	Winzer Deluxe

Gelöst

Command & Conquer 2: Gegenangriff

Da die Zusatzlevel zu Westwoods Strategie-Epos nicht gerade ein Zuckerlecken sind, kommt uns Thomas Kahles Lösung gerade recht. Der Gerechtigkeit halber stellen wir in dieser Ausgabe neben sämtlichen Allianz-Szenarien auch einige ausgewählte Missionen der Sowjets vor, der Rest folgt im nächsten Heft.

Die gelösten Allianz-Levels:

Zusammenstoß
Unter Tage
Kontrollierte Verbrennung
Griechenland 1: Stavros
Griechenland 2: Evakuierung
Sibirien 1: Frische Spuren
Sibirien 2: In der Falle
Sibirien 3: Wildnis

Zusammenstoß

Ziel: Lassen Sie keinen LKW entkommen und vernichten Sie alle Russen!
Diese Mission ist relativ einfach, wenn man weiß, wie man sie angehen muß. Verfolgen Sie den ersten fliehenden LKW *nicht*, ihn holt man sowieso nicht ein. Es gibt drei Wege, auf denen die LKWs versuchen werden, die Karte zu verlassen. Der erste (und erstbenutzte) Weg führt nach Süden, etwas links von der Mitte des unteren Randes, aus der Karte heraus. Der zweite ist der Weg, auf dem Sie Ihr Baufahrzeug bekommen haben, führt also direkt durch Ihre spätere Basis und sollte somit kein Problem darstellen. Der dritte Weg führt parallel zum zweiten weiter nördlich entlang. Dort wird nur einer der LKWs versuchen zu entkommen.

Nun zur Mission: Mit den Infanteristen muß man sich erst einmal notdürftig verteidigen. Später bekommen Sie noch RakZeros und einen Panzer. Entwickeln Sie schnell Ihre Basis mit den üblichen Gebäuden: Raffinerie, Infanteriefabrik, Radar und später (wenn Geld in der Kasse ist) eine Waffenfabrik. Man baut schnell einen zweiten Sammler und einige Verteidigungsgebäude.
Wenn man die ersten Angriffe von allen Seiten abgewehrt hat, schickt man einige Einheiten nach Süden, um die dort stationierten Russen auszulöschen. Am besten baut man nur Panzer und einige BMTs gegen die Infanterie. Wie wohl hinreichend bekannt ist, sind die Alliierten-Panzer einfach nur schlecht, aber man hat ja keine Alternative. Deshalb sollte man immer alle zur Verfügung stehenden Fahrzeuge



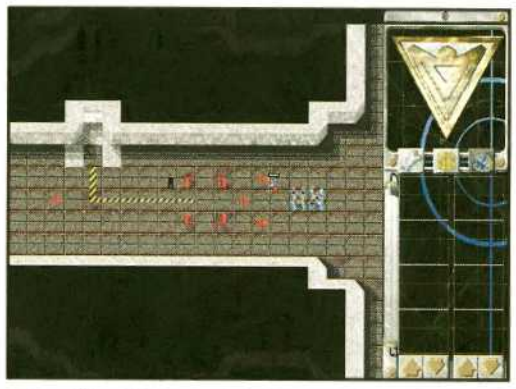
Der Bau einer zweiten Erntemaschine zahlt sich langfristig aus

auf solche Erkundungsmissionen mitnehmen. Terminieren Sie also die Infanterie, die V2 und den Mammut im Süden. Damit werden auch neue Geldvorkommen zur Verfügung gestellt. Man kann hier außerdem eine weitere Raffinerie errichten, damit der Geldfluß nicht zum Erliegen kommt. Nun baut man noch schnell ein Repairfeld. Nach jedem „Mini-Angriff" sollte man alle Einheiten reparieren. Nun begeben Sie sich nach Osten, bis Sie die Straße finden, die aus der Karte hinaus führt (der erste Weg). Wenn einer der LKWs versucht zu fliehen, werden Sie durch einen Text am oberen Bildschirmrand informiert. Das erste Fahrzeug wird auf jeden Fall hier durchkommen. Vernichten Sie die Infanterie in der Gegend.

Nun sollten Sie den Norden erkunden. Dort befinden sich weitere Sowjetverbände und ein Dorf, das Sie nicht zu zerstören brauchen.
In dieser Phase des Spiels wird der erste LKW versuchen zu fliehen; wenn es ihm gelingt, ist die Mission gelaufen. Ab jetzt werden nacheinander alle LKWs versuchen, sich zu verdrücken. Sie sollten jedoch keine Probleme haben, diese aufzuhalten. Achtung: Verteidigen Sie Ihre Basis gut, und hören Sie auf keinen Fall mit der Truppenproduktion auf. Der Gegner hat in dieser Mission Radarstörgeräte und mobile Tesla-Spulen zur Verfügung. Da wird's besonders haarig. Als Alternative können Sie mit einem Spion die gesamte Karte aufdecken. Meiden Sie nur den Nordosten, denn hier halten sich 2 Hunde auf. Außerdem steht hier die Radarzentrale. Bei der Information, daß man sie infiltrieren soll, handelt es sich leider um eine Falschmeldung. Da Sie die Wege kennen, können Sie diese Stelle bis zum Ende unangetastet lassen. Wenn Sie genug Fahrzeuge (10 Panzer und 5 BMTs) gebaut haben (oder alle LKWs vernichtet sind), können Sie sich auf den Angriff konzentrieren. Fahren Sie etwas südlich von der Basis über eine Schlammbrücke. Vernichten Sie die Sowjet-Verbände in der Gegend und bewegen Sie sich nach Südosten.
Hier befindet sich eine kleine Basis, die schnell zerstört ist. Danach einfach schnell reparieren und durch neue Fahrzeuge auffrischen. Spätestens jetzt sollten alle LKWs vernichtet sein. Man teilt seine Truppen. Ein Drittel wird als Einheit 1 und der Rest als Einheit 2 markiert. Einheit 1 bewegt sich nach Süden, wo die andere Basis stand, und von dort weiter nach Nordosten. Schnell ist die Mauer zerstört, und die Kraftwerke werden beseitigt. Jetzt greift Einheit 2 ins Geschehen ein. Von der Basis aus fahren Sie nach Osten und führen einen Frontalschlag gegen den Haupteingang der Feindstellung. Da der Gegner umzingelt ist, werden seine Panzer zumeist einfach sinnlos herumfahren. Die Tesla-Spulen sind tot (da stromlos), und ihre fahrenden Pendants verfügen nur über wenig Panzerung und sind daher schnell aufgerieben. Nun wird die Basis auseinandergenommen. Sollten die Einheiten nicht ausreichen, stellt man einfach eine zweite Panzertruppe her und terminiert den Rest der Feinde. Im Norden krebsen noch ein paar lächerliche Truppen 'rum, die man schnell zu ihren gefallenen Kameraden schickt. Die Mission ist geschafft, und man erhält wieder ein altes Video.

Unter Tage

Ziel: Erreichen Sie die rechte Seite der Karte
Zunächst schickt man eine beliebige Einheit zum Computer über den Truppen und sprengt den Turm. Nun wartet man einfach auf die anstürmende Infanterie, die tapfer in ihren Tod rennt. Diese Taktik sollte grundsätzlich immer zum Einsatz kommen: Wenn die eigenen Truppen stehen und Hunde oder Feindinfanterie anrennen, haben diese fast keine Chance. Danach wird immer schnell repariert und gespeichert. Dies ist enorm wichtig, da hier sehr viel schiefgehen kann. Nun bewegt man die Truppen nach rechts, wo zwei Türme erscheinen. Logischerweise kann man sie mit Computern sprengen, die jedoch erst gefunden werden wollen. Der erste davon befindet sich im Norden. Nehmen Sie den Spion (auch der kann Computer aktivieren), und bewegen Sie ihn nach oben. Dort schleicht man sich an der Infanterie vorbei und sprengt ohne großes Aufsehen den Turm. Wenn man nach Süden vorrückt, erblickt man eine Kiste. Nimmt man diese auf, so erhalten alle Einheiten wieder ihre volle Energie.

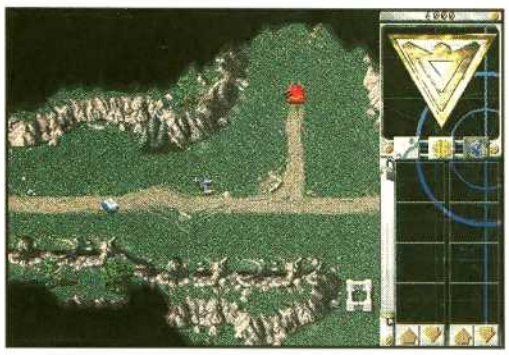


Der überlebenswichtige Mechanobot sollte hinter den Truppen agieren und sofort alle Verletzungen heilen

Das kann man sich folgendermaßen zunutze machen: Man stellt die Infanterie in den Gang nach Süden. Dann bewegt man sich mit dem Spion nach unten und nach rechts. Dort versperren Kisten den Weg. Durch die Anwesenheit des Spions wird aber ein Hund aufgeschreckt, welcher sich auch sofort auf den Weg macht, um ihn zu fangen. Nach dem Ableben des herzigen Tierchens schmuggelt man ganz oben über dem Turm einen einzigen Infanteristen vorbei. Der Turm wird nur ein- oder zweimal schießen und der Infanterist kommt durch. Dann sprengen Sie erst im letzten Moment die Fässer, da sonst nicht alle Infanteristen geröstet werden. Jetzt schmuggelt man in Einer- oder Zweiertrupps alle Infanteristen am Turm vorbei. Danach bewegt man den Spion nach unten und holt sich die Kiste – alle sind geheilt! Der Spion wird zurück zur Einheit geschickt, und man tastet sich vorsichtig nach rechts, wo der ankommende Hund beseitigt wird. Jetzt schickt man etwa drei Infanteristen nach unten, immer an der Mauer entlang. Dort erledigt man möglichst nur den Hund (wenn man nicht mindestens zwei von drei Infanteristen am Leben hält, sollte man neu laden). Nun schickt man den Spion zum Computer rechts des Ex-Hundes. Dieser aktiviert Giftgas in der Mauer, welches der Infanterie zum Verhängnis wird. Seine verbleibenden Soldaten schickt man wieder zum Rest der Truppe und heilt sie.
Nun wird der Spion nach oben gelotst, wo zwei Teslaspulen miteinander kämpfen. Man zerstört die Feindspule, indem man den Computer links aktiviert. Sofort kommt ein fetter Mammut angerollt, der seinerseits von der Spule terminiert wird. Dabei geht die Spule ebenfalls den Weg alles Irdischen. Nun holt man den Rest seiner Truppen nach. Weiter rechts vernichtet man die Hunde und Infanteristen. Jetzt bewegt man einen Spion nach unten und entdeckt den Mammut. Rechts wird schnell der Computer aktiviert, woraufhin die Tesla-Spulen den Mammut ausradieren. Jetzt folgen wieder alle Infanteristen hinterher. Beim Ausgang rechts unten wird ein Hund erlegt, und der Spion schleicht sich weiter nach unten. Dort wird rechts ein Computer aktiviert, und die Türme, welche Tanya bewachen, fliegen in die Luft. Der Rest ist quasi ein Kinderspiel. Mit Tanyas Hilfe werden die umstehenden Roboter vernichtet. Wie man links sehen kann, sind dort einige Truppen gefangen, die man befreien könnte. Muß man aber nicht, wenn man seinen ersten Spion noch hat. Bewegen Sie Tanya vorsichtig nach Norden, und eliminieren Sie dort alle Truppen und Hunde, während Sie links weiterschleichen. Wenn sie ganz rechts angekommen ist, sieht man oben zwei Flammentürme. Hier braucht man zum Glück nicht entlangmarschieren, da es dort außer einer Waffenfabrik sowieso nichts von Interesse gibt. Nun bewegt man Tanya nach Süden, wo sich viele Truppen aufhalten, die von ihr eliminiert werden. Es gibt zwei Wege, das große Tor zu öffnen, zunächst der einfache: Sie sprengen die Fässer und schicken den Spion an den Computer, woraufhin die Türme in die Luft fliegen. Oder Sie schicken Tanya nach Süden, wo es einige Truppen (u. a. einen russischen Superagenten) auszuschalten gilt, ohne daß der Wissenschaftler getötet wird. Dies ist wesentlich schwerer. Wenn es aber gelingt, springt der selbstlose Mann in einen LKW und braust los. Auf dem LKW lagert Sprengstoff, womit er die Türme in einer Kamikaze-Aktion in die Luft jagt. Wenn man noch den Spion hatte, sollte man natürlich den ersten Weg wählen. Andernfalls kann man sich ja noch einen weiteren Spion holen, indem man mit Tanya die Gefangenen befreit. Wenn die Türme aus dem Weg geräumt sind, braucht man nur eine einzige Einheit in die Zone hinter den Türmen zu stellen, um zu gewinnen. Man wird mit einer alten (aber guten) Videosequenz belohnt.

Kontrollierte Verbrennung

Ziele:
1. Kraftwerke vernichten
2. Basis bauen
3. Alle Sowjets killen
4. Techzentren (Ölfabriken) erobern
Erst einmal schaut man sich um. Rechts unter den wenigen Truppen ist der Eingang zur Hauptbasis der Sowjets. Man sollte ihn unbedingt meiden. Rechts oben ist schon die Kraftwerksanlage zu sehen, vor der ein Mammut patrouilliert. Plazieren Sie die Rak-Zeros im BMT und folgen Sie mit dem ganzen Trupp dem Mammut, halten Sie aber genug Abstand. Nach einiger Zeit gelangen Sie zu der Basis. Dort wartet der Mammut kurz und begibt sich dann auf den Weg nach unten. Mit dem BMT machen Sie die Infanterie am Eingang platt (überfahren und schießen), dann springen die Rak-Zeros heraus und nehmen die Flammentürme aus einiger Entfernung unter Beschuß, gerade so, daß diese sich nicht wehren. Wenn die ersten Türme entfernt sind, muß man unverzüglich in die Basis marschieren (am besten links vom ersten Kraftwerk), da der Mammut schon wieder zurückkommt. Er wird dann glücklicherweise nichts bemerken und weiterfahren, nachdem er erneut kurz gewartet hat. Jetzt erledigt das BMT die restlichen Infanteristen in der Gegend, und die Rak-Zeros schalten die Kraftwerke aus. Daraufhin bekommt man zwei „Billigpanzer" und ein MBF.



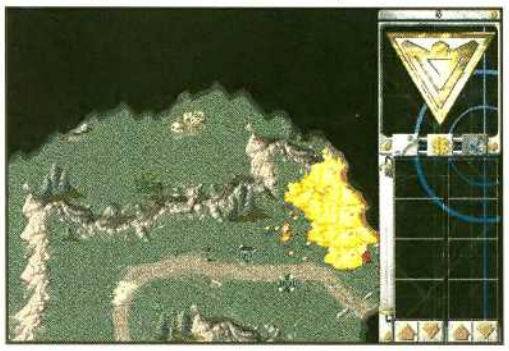
Wenn man den Mammuts nicht zu nahe kommt, dann tun sie einem auch nichts

Jetzt wird der Mammut doch mißtrauisch und man muß gegen ihn kämpfen. Versuchen Sie, ihn so schwer wie möglich zu beschädigen, da er nachher nochmals Ärger machen wird. Ansonsten sind die Truppen hier oben nicht mehr von Bedeutung. Die Gruppe unten wird so schnell wie möglich zum Leuchtfeuer im Südosten gefahren. Die Infanterie auf dem Weg dorthin wird einfach ignoriert bzw. überfahren (c'est la vie). Am Feuer angekommen, wird das Baufahrzeug entfaltet, und man beginnt sofort den Basisaufbau. Die wichtigsten Gebäude sind eine Raffinerie und eine Infanteriefabrik (mit den Panzern wird man sich nicht wirklich verteidigen können, also muß die Infanterie ran). Bald erfolgen auch schon die ersten Angriffe (der Mammut, einige Flugzeuge und viel Infanterie). Später wird dann eine Panzerfabrik sowie ein Radar errichtet. Als nächstes muß Basisverteidigung her. Um die zu bezahlen, braucht man einen weiteren Sammler (es ist egal, ob Sie zuerst oben oder unten ernten). Nun wird die Verteidigung ausgebaut. Bauen Sie zu gleichen Teilen Bunker, Geschütztürme und Panzer, da der Gegner auch mit V2 Raketen angreift. Wichtig ist vor allem eine flexible Verteidigung, die *alle* Richtungen abdeckt.
Wenn die Russen angreifen, dann meist brutal und rücksichtslos. Sie sammeln Einheiten und schlagen dann geballt zu – Vorsicht in dieser Phase! Da die alliierten Panzer nicht viel taugen, braucht man für den Gegenangriff genug von ihnen, sonst kann man die Idee getrost vergessen. Unter 15 Panzern läuft hier gar nichts. Wenn Sie diese Panzertruppe zusammengestellt haben, ist der Rest fast Routine: einfach ganz unten am Rand der Karte nach Westen fahren und dort den Sammler, das Flugfeld und die unzähligen V2s vernichten. Was nun folgt, ist ein Zermürbungskrieg. Sie können eine zweite Raffinerie und eine zweite Waffenfabrik bauen, um die Panzerproduktion zu beschleunigen. Auch während der Angriffe sollten Sie nicht aufhören, immer neue Einheiten herzustellen. Mit dem Rest der ersten Truppe können Sie schon mal den Eingang freischießen. Diese Panzer werden aber wenig Chancen haben, hier etwas in die Luft zu jagen. Also werden neue gebaut (grundsätzlich nur die besseren bauen), bis man wieder eine Truppe zusammenhat, welche dann dort weitermacht, wo die letzte aufgehört hat.
Zerstören Sie alles in der Basis. Konzentrieren Sie sich auf die Bauanlage und die Kraftwerke westlich des Hauptquartiers. Achtung: Hier liegen auch die Techzentren, welche auf keinen Fall angerührt werden dürfen. Wenn auch diese Truppe aufgerieben ist, sollte die nächste schon fast fertiggestellt sein. Geben Sie den Russen keine Verschnaufpause, da der Computer gnadenlos schummelt und ohne Geld und ohne Strom weiterproduziert. Wenn selbst die dritte Truppe es nicht schafft, sollten Sie eine letzte Armee mit mehr BMTs bauen, da jetzt fast nur noch Infanterie verblieben ist. Wenn diese erledigt ist, wird aufgeräumt. Die Gebäude aus der ersten Teilmission sowie die Spulen werden vernichtet. Der Ölturm in der Mitte des oberen Randes und der Mammut rechts unten, sowie eventuell übriggebliebene Sammler werden vernichtet. Nun schießt man alle Techzentren in den roten Energiebereich und infiltriert sie mit neugebauten Invasoren. Das war's, die Mission ist geschafft, und man kann sich die Videosequenz zu Gemüte führen.

Griechenland 1: Stavros

Ziel: Bringen Sie Stavros nach Athen und dann sicher aus dem Einsatzgebiet

Markieren Sie Tanya als Einheit 1 und Stavros als Einheit 2, damit Sie schnellen Zugriff haben. Die beiden sollten möglichst immer zusammen und die Geschwindigkeit ganz niedrig eingestellt bleiben. Außerdem muß man beachten, daß Stavros immer langsamer ist als Tanya. Nun begibt man sich nach rechts und eliminiert die Infanterie sowie die Hunde im Dorf. Vorsicht: Bewegen Sie sich nicht zu weit nach Norden, denn dort lauert Granaten-Infanterie. Holen Sie Stavros, wenn alles erledigt ist. Nun stellen Sie ihn rechts neben den linken Felsen, damit ihm nichts passiert. Gehen Sie nach Nordosten, bis einige Granatwerfer und ein Flugzeug erscheinen. Vernichten Sie zunächst die Granatwerfer und dann die Fallschirmjäger im Süden. Sowie Sie das Zentrum von Athen (und die Truppen dort) sehen können, wenden Sie sich nach links und schleichen durch den Bergkanal. Die Panzer werden Ihnen langsam folgen. Von nun an beginnt eine



Man sollte immer einen geziemenden Abstand zu den Ölfässern wahren

mörderische Jagd. Bewegen Sie sich schnell weiter nach Norden. Ein Stützpunkt offenbart sich. Die Hubschrauber dort sind leider unerreichbar, außerdem wird es hier gleich einen *Atomschlag* geben. Marschieren Sie so schnell, wie Stavros es zuläßt, nach Südwesten und von dort aus weiter nach Westen.
Hier erkennt man ein Stück Küste und bekommt einige Panzer. Mit ihnen greifen Sie den rechten der beiden Mammuts an. Setzen Sie Ihren Weg nach Süden fort. Rechts unten landen jetzt wieder Fallschirmjäger. Ziehen Sie sich so schnell wie möglich zurück, denn auch dort wird wieder eine Atombombe einschlagen. Wenn dies geschehen ist, vernichten Sie mit Tanya eventuell verbleibende Fallschirmjäger. Gehen Sie mit dem ganzen Trupp weiter nach Südwesten. Dort überqueren Sie die Furt, woraufhin abermals einige Fallschirmjäger landen werden. Teilen Sie sie, und entzünden Sie eins der Fässer, so daß die Teslaspule deaktiviert wird. Weiter geht's nach Nordwesten. Dort befindet sich eine Ölquelle mit einigen Fässern, die *auf keinen Fall* angeschossen werden dürfen, ansonsten können die Mammuts die Brücke nicht überqueren und nehmen einen anderen Weg. Die Folge wäre, daß einem die beiden später entgegenkommen, und in diesem Fall ist alles verloren. Zerstört man die Brücke jedoch nicht, folgen sie einem wie die anderen Feinde auch und man hängt sie später ab. Sowie die Mammuts losfahren, spurtet man also nach Süden und umrundet den Felsen. Hier eliminiert Tanya die Roboter, und man setzt seinen Weg links des Felsens weiter nach Norden fort.
Jetzt kommt einem ein LKW entgegen, der sofort eliminiert wird. Das gefundene Paket ist ein echter Segen, da es alle Einheiten wieder auflädt. Mit voller Power geht es nun nach oben, wo sich endlich die Feindbasis blicken läßt. In diesem Moment bekommt man Verstärkung etwas weiter rechts oben. Damit und mit den verbleibenden Panzern attackiert man die Basis. Tanya jagt die Fässer (und damit das Kraftwerk) hoch und macht den Weg für die Panzer frei. Was jetzt folgt, ist eine pure Glückssache: Schießen Sie sich den Weg frei, und versuchen Sie Stavros halbwegs heil rechts um den Felsen zu geleiten, wo er in den Hubschrauber gesetzt wird. Doch Achtung: Wenn Sie die Waffenfabrik zerstören, hat die Spule wieder Strom, und Sie müssen das andere Kraftwerk ebenfalls angreifen. Wahrscheinlich werden Sie zwei- oder dreimal den selben Spielstand laden müssen, bevor es gelingt. Viel Glück dabei! Nun ist eine wirklich harte Nuß geknackt, und Sie können sich in Ruhe das Video anschauen.

Griechenland 2: Evakuierung

Ziel: Retten Sie aus jedem der Zivildörfer einen Zivilisten und bringen Sie sie auf die Insel im Nordosten!

Zunächst wird zwischen den Felsen die Basis entfaltet und mit den Fahrzeugen die erste Angriffswelle abgewehrt. Bauen Sie diesen Felseingang nicht mit Gebäuden zu. Erweitern Sie Ihre Basis nach Süden. In diesem Level lohnt es sich einmal wirklich, Infanterie in großen Mengen zu bauen, da die Panzer nicht effektiv kämpfen können. Nun zur Karte: Es gibt 4 Dör-



Die Truppen müssen an den beiden Felsöffnungen postiert werden

fer mit unterschiedlichen Farben: gelb, braun, orange und grün. In dieser Reihen-

folge sollten sie evakuiert werden. Zur Evakuierung gilt grundsätzlich: Fahren Sie die Gegend um das jeweilige Dorf ab und vernichten Sie alle feindlichen Einheiten. Dann schicken Sie ein Fahrzeug hinein und schnappen sich die Zivilisten. Selbige schicken Sie sofort in den Norden Ihrer Basis, wo sie einigermaßen geschützt sind. Oben (wo das Erz zu finden ist) wird der Computer nur zweimal zu Beginn attackieren. Danach ist dies der sicherste Platz auf der gesamten Karte. Der Computer greift die Dörfer von sich aus nicht an, es gibt also kein verstecktes Zeitlimit. Verteidigen Sie sich mit einer guten Kombination aus Infanterie, Panzern und Rangern. Wenn Sie genug zusammen haben, ist es Zeit, die Zivilisten zu holen.
Fahren Sie am linken Kartenrand nach unten. Dort finden Sie eine zerstörte Brücke. Südlich von ihr ist das gelbe Dorf, dessen Eingang im Süden liegt. Weiter geht's zurück zur Basis. Jetzt kommt eine weitere Angriffswelle (wie übrigens nach jeder Befreiungsaktion), die zurückgeschlagen wird. Nachdem die Truppe wieder aufgefrischt wurde, geht's weiter zur Kartenmitte. Dort befindet sich das braune Dorf mit dem Eingang nach oben. Nach vollbrachtem Werk (und anschließender Basisverteidigung) sucht man das orangene Dorf auf, welches sich auf gleicher Höhe wie das gelbe befindet, nur an der Ostküste links auf der Karte. Nachdem auch diese Zivilisten gerettet sind, geht es ganz nach links unten. Dort werden schnell die grünen Zivilisten geholt. Wenn alle Zivilisten im Schutz der Basis warten, kann man sich um die Russen kümmern. Man baut einen Hafen an der Küste ganz im Norden und eine richtig große Panzertruppe. Mittlerweile sollte man auch schon drei Sammler haben. Wenn der Hafen fertig ist, wird eine Flotte zusammengestellt, mit der man die Küste klärt und alle U-Boote vernichtet. Die Panzer fahren derweil zum grünen Dorf und von dort aus gerade nach Osten. Hier unten bricht man mit Gewalt in die Feindbasis ein und jagt nur die Kraftwerke in die Luft. Dann zieht man sich zurück. An der Basis wird die Panzertruppe aufgefrischt. Wenn die Schiffe die Küste bis zur ersten Landungsstelle gesäubert haben, schickt man ein Transportboot dorthin. Die Panzer fahren in den Eingang nach rechts, welcher sich über der Feindbasis befindet. Die Teslaspule ist deaktiviert, und dicht hinter den Panzern, welche ein Gefecht beginnen, folgen die Zivilisten. Sie sollten auf diese Weise nicht zu Schaden kommen. Laden Sie einen Zivilisten jeder Farbe in das Boot und fahren Sie es zur Insel. Sobald Sie die Leute ausgeladen haben, kommen Hubschrauber, und die Mission ist geschafft.

Sibirien 1: Frische Spuren

Ziel: Vernichten Sie alle sieben LKW-Konvois mit je drei LKWs
Zunächst zu den Konvois: Wie schon erwähnt, gibt es sieben Konvois aus jeweils drei LKWs. Der erste trifft 20 Minuten nach Spielbeginn ein und ist am schwächsten verteidigt, während der letzte mit einer richtigen Armada von Sowjet-Truppen anrollt. Wenn man einen LKW zerstört, erscheint eine Kiste, welche eine Atombombe enthält. Das heißt, wenn eine Kiste berührt wird, fliegt die gesamte Umgebung in die Luft. Das kann man mit etwas Geschick zum eigenen Vorteil ausnutzen. Die Route der Konvois ist in jedem Fall anders. Die ersten sechs erscheinen irgendwo links unten oder oben am Kartenrand und versuchen, die Karte am



Sind für Erkundungszwecke bestens geeignet: Die schnellen und günstigen Ranger

rechten Ende zu verlassen. Dort wird jeweils ein Leuchtfeuer gelegt, Sie kennen also das Ziel eines jeden Konvois. Der siebte hingegen fährt nur ganz kurz durch die Karte (zum Beispiel von oben in der Mitte nach oben rechts). Was Sie in den ersten 20 Minuten tun sollten, ist, die Karte zu erkunden. Sie sollten immer wissen, was wo passiert, da hier viel durcheinander läuft bzw. fährt. Sie sollten alle Brücken sprengen, um die LKWs zu Umwegen zu zwingen, auf denen sie besser abgefangen werden können.
Verwenden Sie alles Geld auf den Bau von Panzern und BMTs, um die Stärke Ihrer Truppe zu maximieren. Schützen Sie den Hubschrauber, Sie werden ihn brauchen. Wenn die 20 Minuten abgelaufen sind, wird der erste Konvoi eintreffen. Speichern Sie oft, damit Sie erneut laden können, wenn Sie wissen, wo der Konvoi herkommt. Wenn er eintrifft, greifen Sie ihn an, indem Sie zuerst die Eskorte vernichten. Dann stellen Sie einfach die Einheiten in den Weg, die Truppen schießen automatisch auf die LKWs. Setzen Sie auch den Hubschrauber ein. Wenn die LKWs vernichtet sind, ziehen Sie die Truppen vorsichtig (einzeln) ab, und schicken Sie einen Schützen auf die Pakete, um sie in die Luft zu jagen. Danach haben Sie ca. zwei bis drei Minuten bis zum nächsten Konvoi. Nutzen Sie diese Zeit für Reparaturen.

Da die späteren Konvois stärker verteidigt sind, sollten Sie Atomkraft einsetzen: Vernichten Sie gleich am Anfang einen LKW und ziehen Sie alle bis auf einen Panzer zurück. Dieser opfert sich dann für die freie Welt und sprengt die Atombombe. Nach dem fünften Konvoi werden voraussichtlich nicht mehr viele Einheiten verbleiben. Der sechste wird versuchen, durch Ihre Basis zu fahren – das sollte doch zu verhindern sein! Dann kommt allerdings der alles entscheidende siebte Konvoi. Laden Sie den Hubschrauber mit Raketen voll, und versuchen Sie, noch ca. vier Einheiten zusammenzukratzen. Dann fahren Sie schnell nach oben in die Mitte. Wenn der Konvoi dort erscheint, heißt es alles oder nichts. Der Hubschrauber *muß* einen LKW vernichten. Lassen Sie die Eskorte einfach stehen und greifen Sie die LKWs an. Wenn einer explodiert ist, setzen Sie ein schnelles Fahrzeug ein, um auf die Kiste zu fahren. Da dies vermutlich nicht beim ersten Mal klappt, sollten Sie zuvor selbstverständlich den Spielstand speichern und es immer wieder versuchen. Der Lohn dieser Mühe ist eine neue Videosequenz.

Sibirien 2: In der Falle

Ziel: Vernichten Sie alle LKWs und dann alle Sowjets
Als erstes baut man mit dem Fahrzeug eine Basis und die grundlegenden Gebäude wie Kraftwerk, Infanteriefabrik und Raffinerie. Mit den Einheiten verteidigt man sich notdürftig gegen die Feinde, die von rechts und von unten ankommen. Die Artillerie leistet hier vortreffliche Dienste. Weiterhin wird schnell ein Radar sowie eine Waffenfabrik gebaut. Nun brauchen Sie einen zweiten Sammler und einige Gefechtstürme sowie Bunker, und schon können Sie sich einigermaßen verteidigen. Besonders wichtig ist eine Flakreihe von vier Flaks, welche die Basis beschützen. Errichten Sie sie weit genug vor der Basis. Nun ist es an der Zeit, eine Truppe aufzubauen. Einige BMTs sollten Sie auch fertigstellen. Ansonsten baut man am besten nur die guten Panzer (selbst die gehen noch ohne Probleme als Panzerparodie durch). Irgendwann jetzt

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/

wird sich der erste LKW auf den Weg machen (Sie bekommen eine Nachricht, wenn es soweit ist). Er wird versuchen, durch Ihre Basis die Karte zu verlassen,



Die schwach gepanzerte Artillerie gehört in die rückwärtige Kampflinie

was von vornherein zum Scheitern verurteilt ist. Zerstören Sie ihn aber dennoch so früh wie möglich, da er ein Paket hinterläßt, welches bei Berührung eine Atomexplosion auslöst. Wenn der LKW Schrott ist, bringen Sie alle Panzer in sichere Entfernung und fahren mit einer schwer beschädigten oder billigen Einheit darauf, damit Ihnen die Kiste keine Schwierigkeiten mehr machen kann.
Ihre Sammler schicken Sie von Ihrer Basis aus nach rechts oben, wo es noch etwas Erz gibt. Bauen Sie weitere Einheiten und verteidigen Sie Ihre Basis gut. Der zweite LKW kommt aus der gleichen Richtung und will im Norden Ihrer Basis durchbrechen. Fangen Sie auch diesen Laster ab, und entledigen Sie sich seiner Fracht auf die bekannte Weise. Wenn Sie damit etwas warten, wird gleich noch der dritte LKW vernichtet, der etwas weiter östlich die Karte verlassen möchte. Stellen Sie immer mehr Einheiten her. Der vierte LKW probiert es ganz im Osten. Dort müssen Sie ca. zehn Panzer und einige BMTs hinschicken, da mit starker Gegenwehr zu rechnen ist. Dies ist der letzte Konvoi. Es macht nichts aus, wenn alle Einheiten aufgerieben werden. Zerstören Sie hier so viele feindliche Truppen, wie Sie können. Mit den Resten oder einer neuen Truppe vernichten Sie die Basis rechts, jedoch ohne das Kraftwerk anzutasten. Holen Sie ein BMT mit einem Invasor darin. Besetzen Sie das Kraftwerk (zuerst in den roten Bereich schießen). Bauen Sie eine Raffinerie und errichten Sie sie neben dem Kraftwerk. Dann können Sie dieses Riesenfeld hier mit allen Sammlern ausbeuten. Der Rest ist ein Kinderspiel. Bauen Sie eine große Panzertruppe auf, und senden Sie sie von Ihrer Basis aus nach Süden.
Wenn Sie am Ufer angekommen sind, vernichten Sie alle gegnerischen Sammler und die anstürmenden Einheiten. Dann frischen Sie die Truppe mit den derweil an der Basis produzierten Einheiten auf und fahren unten in die Feindbasis ein. Hier wird alles dem Erdboden gleichgemacht. Auch die Teslaspule stellt bei einem solchen Angriff keine Gefahr dar. Wenn die Einheiten in der Nähe beseitigt sind, geht es an die Kraftwerke. Vernichten Sie zuerst alle Kraftwerke, bevor Sie den Rest der Basis plätten. Sonst könnten plötzlich die Teslaspulen wieder anspringen! Es ist wichtig, daß Sie die Bauanlage im Norden des Eingangs vernichten. Sonst versucht der Computer, die Basis zu rekonstruieren, und sein Geld wird ja praktisch nie weniger. Als nächstes holen Sie weitere Panzer von Ihrer Basis und fallen gleichzeitig von Norden und Süden über den Rest der Basis her. Eventuell ist jetzt noch ein kleiner Frühjahrsputz notwendig. Das bedeutet, Sie müssen verbleibende Sammler und Einheiten aufspüren und vernichten. Im Südwesten der Karte befindet sich noch ein Forschungszentrum mit Atomsilos, welche aber nur Dekoration sind. Vernichten Sie unbedingt auch diese Gebäude, um die Mission abzuschließen.

Sibirien 3: Wildnis

Ziel: Vernichten Sie alle Feinde
Zunächst errichten Sie wie gewohnt Ihre Basis. Bauen Sie ein Kraftwerk, eine Infanteriefabrik, eine Raffinerie und – wie immer – eine Panzerfabrik. Das zweite Basisfahrzeug halten Sie noch zurück, während sich die wenigen Einheiten gegen einige Panzer in Kombination mit viel Feind-Infanterie zur Wehr setzen müssen. Sowie Sie eine Waffenfabrik haben, muß ein zweiter Sammler her. Außerdem sollten Sie einige BMTs produzieren, um sich gegen die zahlreichen Infanterieangriffe zu wappnen. Auch Bunker leisten hier gute Dienste. Errichten Sie in der Nähe Ihres ersten Bauhofs einen Bunker. Der Gegner wird hier immer wieder einige Fallschirmjäger abwerfen. Sie sind somit immer gut gerüstet. Bauen Sie ein Radar und eine schöne Truppe auf. Dann bewegen Sie sich mit ihr kurzzeitig nach rechts. Dort besiegen Sie die Infanterie und einige Panzer. Wie man schnell entdeckt, befindet sich ganz im Westen ein riesiges Feld, welches später noch eine große Rolle spielen wird. Holen Sie Ihre Fahrzeuge zurück, um Ihre Basis zu verteidigen. Immer wieder greift der Gegner mit Infanterie aus Süden und Südosten sowie Panzern aus Osten an. Zum Gegner: Die Russenbasis hat sogar zwei Achillesfersen. Wenn man Sie kennt, stellt dieser Level kein Problem dar. Sie befinden sich jeweils in den unteren Ecken der Karte. Doch dazu später mehr.
Wenn Sie die rechte Seite von Feinden vorerst befreit haben, fahren Sie mit dem Baufahrzeug und einigen Panzern nach rechts und errichten dort eine weitere Basis zwischen den beiden Erzfeldern. Bauen Sie hier nur eine Raffinerie und eine Waffenfabrik. Stellen Sie die Produktion auf die neue Fabrik um. Nun bauen Sie an diesem Ort ein große Truppe auf, deren Umfang mindestens 15 Fahrzeuge betragen sollte, wobei Panzer den Vorzug bekommen. Achtung: Da der Gegner fast immer mit Infanterie angreift, empfehlen sich zur Verteidigung, aber auch teilweise zum Angriff die BMTs, die sich gegen Infanterie bewährt haben. Achten Sie auf die Radarkarte. Wenn Feinde zu sehen sind, nehmen Sie eine Truppe BMTs und fahren Sie am besten schon im Vorfeld einfach darüber. Ansonsten ist auch das MG noch gut genug für die Fußtruppen. Achten Sie außerdem auf V2-Angriffe gegen Ihre zweite Basis. Wenn die Kampfeinheit aufgebaut ist, bewegen Sie sich von der neuen Basis aus nach Süden. Dort um den Felsen und etwas rechts liegt eine Ölförderanlage. Vernichten Sie sie, um etwas Extrageld zu erhalten. Sammeln Sie Ihre Panzer in der rechten oberen Ecke. Dann geht es geradewegs nach Süden. Dort über die Furt und in die rechte untere Ecke. Versuchen Sie zu vermeiden, daß Fahrzeuge von der Gruppe abgespalten werden. Jetzt überquert man die Brücke links. Sprengen Sie nicht die Fässer, da Sie ansonsten über die Furt weiter rechts müssen. Nun vernichten Sie schnell zwei Kraftwerke und die Bauanlage. Liegt diese in Trümmern, ist das Primärziel der Attacke erreicht. Jetzt können Sie weitere Kraftwerke zerbröseln. Irgendwann werden diese Truppen aber trotzdem aufgerieben sein. Da das Rückgrat des Gegners jedoch gebrochen ist, liegt uns die Mission sozusagen schon zu Füßen. Bauen Sie eine weitere Truppe gleicher Stärke auf und greifen Sie die zweite Achillesferse an. Bewegen Sie dazu die Truppe südlich von Ihrer ersten Basis nach unten. Ganz im Süden befindet sich eine Schlucht. Bleiben Sie links von dem Felsen, wo schon ein Flammenturm und feindliche Truppen auf Sie warten. Wie schon vorhin bewegen Sie Ihre Truppen zielstrebig zur Bauanlage und legen Sie sie in Schutt und Asche.
Ist dies erledigt, wendet man sich wieder den Kraftwerken zu. Sie können danach auch noch die Einheiten aufreiben. Nun ist der Gegner wirklich am Ende: Eine dritte Truppe in gewohnter Stärke fährt in den Haupteingang der Basis. Dieser befindet sich direkt unter Ihrer zweiten Basis. Keine Gnade! Vernichten Sie zuerst alle kämpfenden Einheiten und Flammentürme. Die Spulen können Sie ja nun ignorieren. Der Gegner kann ohne Strom übrigens auch keine neuen Einheiten bauen, bzw. es dauert bei wenig Strom entsprechend länger. Es ist jetzt kein Problem, die fast schutzlose Basis in ihre Einzelteile zu zerlegen. Sollten Sie wider Erwarten doch noch einmal auf Widerstand stoßen, so schicken Sie einfach weitere (während des Angriffs gebaute) Panzer ebenfalls in die Basis. Wenn alle Gebäude zermörsert sind, müssen Sie nur noch die Karte abfahren und die restlichen versprengten Feinde ausradieren. Die Radarkarte kann hier helfen, da die russischen Einheiten auf dem Schnee geradezu leuchten.
Wenn alle Einheiten vernichtet sind, ist die Mission erledigt. Sie sehen jetzt das Video vom Einmarsch in Moskau. Die Alliierten Missionen wären damit gelöst.



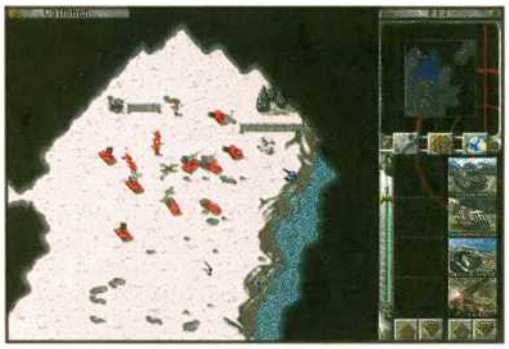
Vorsicht, feindliche Fallschirmspringer greifen unsere Basis auch von hinten an

Die gelösten Sowjet-Levels

Belagerung
Das Feld der Ehre
Die Mausefalle
Soldat Volkov

Belagerung

Ziel: Töten Sie den Spion, der Sprengladungen angebracht hat, und vernichten Sie die Alliierten im Einsatzgebiet.
Zunächst ein paar Informationen zum Spion: Dieser geht drei Etappen weit: Erst sprengt er die Brücke und die Bauanlage. Dann betritt er die Basis oben links. Wenn Sie diese angreifen, sprengt er weitere Gebäude und zieht nach oben links weiter. Wenn Sie ihn wieder aufscheuchen, sprengt er eine Teslaspule und das dazugehörige Kraftwerk. Es ist also nicht sehr schlimm, wenn er entkommt. Zuletzt wird er sich in ein Kuppelgebäude rechts oben begeben, aus dem er nicht mehr flieht. Jagen Sie das Haus in die Luft, und er stirbt.
Es gibt drei Basen der Alliierten in diesem Gebiet: die zwei, in denen er sich verkrochen hat, und eine in der Mitte rechts. Bauen Sie in diesem Level ununterbrochen Panzer. Die Basis links oben erreichen Sie nur über den unteren Ausgang Ihres eigenen Hauptquartiers. Gehen Sie von dort nach rechts und dann nach Norden, um dorthin zu gelangen. Die Basis verteidigt sich in der Zwischenzeit quasi von selbst. Bauen Sie zehn Panzer und zwei V2s und greifen dann die Basis rechts oben an. Sie sollten in der Lage sein, ohne Probleme alles zu vernichten. Wenn noch Panzer übrig sind, greifen Sie noch die andere Basis rechts darunter und das Kuppelgebäude im Norden mit ihnen an. Bauen Sie eine neue Panzer-



Um die feindlichen Hubschrauber unschädlich zu machen, muß man deren Landeplätze pulverisieren

truppe und ca. sechs U-Boote. Diese schicken Sie nach Norden und greifen die wenigen Schiffe an. Die lästigen Hubschrauber in diesem Level müssen Sie wohl oder übel ignorieren. Mit den Panzern wird die Basis links oben ausgelöscht. Es kann sein, daß Sie jetzt nochmals einen „Frühjahrsputz" machen müssen, um verbleibende alliierte Einheiten zu vernichten. Alles in allem sollte dieser Level eine recht lösbare Aufgabe darstellen. Nach Abschluß wird das Video vorgeführt, in welchem die Russen Europa erobern.

Das Feld der Ehre

Ziel: Erobern Sie die russische Werft zurück, und vernichten Sie die ankommende Flotte der Alliierten!
Am Anfang bauen Sie möglichst viele Infantristen. Warten Sie den Angriff der Rak-Zeros ab und verteidigen Sie sich notfalls noch mit den Mammuts. Dann bewegen Sie die Mammuts und die Infanteristen nach Norden, über die schmale Furt und dann nach Osten. Einer der drei gegnerischen Infanteristen wird sofort nach Südosten rennen und dort einen Funkspruch absetzen, woraufhin zwei Landungsboote anlegen und Panzer sowie Tanya absetzen. Da das Mädel unsere nördliche Basis einäschern will, sollte man mit seinem Infantrietrupp sämtliche Gegner ignorieren und mit diesen sofort zum Leuchtfeuer und von dort aus weiter zum östlichen Strand stürmen. Dort können Sie dann Tanya abfangen, und zwar bevor sie irgendein Unheil anrichten kann. Unsere beiden Mammuts plätten

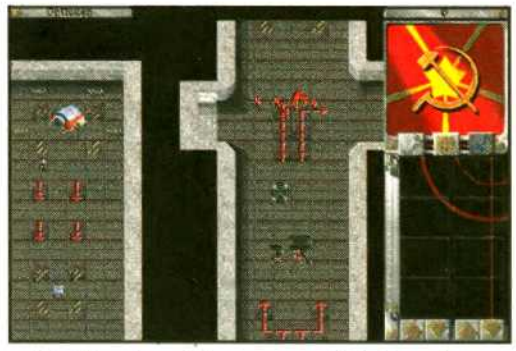


Von dieser Position aus kann Tanya abgefangen werden

derweil die gegnerische Infantrie und die Landungstruppen. Schicken Sie alle Sammler, und bauen Sie vom ersten Geld ca. 15-20 Grenadiere, die diese Basis verteidigen. Mit den Mammuts geht's flink weiter nach Norden zum nächsten Leuchtfeuer. Endlich besitzen wir auch eine Waffenfabrik. Man baut nun zwei Mammuts. In dieser Zeit wird es einige Angriffe geben, die Sie aber ohne weiteres zurückschlagen können. Wenn Sie vier Mammuts zusammenhaben, begeben Sie sich nach Westen. Dort wartet eine kleine Panzerbarriere, die aber schnell atomisiert ist. Man macht sich auf den Weg zu den Flugfeldern.
Währenddessen baut man natürlich weiter fleißig Mammuts. Am Flughafen angekommen, vernichtet man die Infanterie und die Flugzeuge (einfach in die Einflugschneise stellen, die Mammuts schießen dann schon alleine). Diese Gebäude verlieren konstant Energie, sozusagen eine Art Zeitlimit. Man kann die Gebäude auch einnehmen und dann Schiffe *und* Flieger gegen die Flotte der Allianz einsetzen. Jedenfalls sollten Sie mittlerweile drei weitere Mammuts fertiggestellt haben. Links vom Fluß unter den Flugfeldern treffen sich alle sieben Mammuts, danach setzt man seinen Weg nach Süden fort. Jetzt ungefähr kommen die Schiffe auf die Karte. Kämpfen Sie sich nach Süden durch, und übernehmen Sie die letzte Basis mit dem U-Boot-Hafen. Dieser baut jedoch keine gewöhnlichen Submarines: Es sind U-Boote, die Nuklearraketen abfeuern! Sie sollten daher immer einzeln eingesetzt werden. Bauen Sie eins und senden Sie es nach Süden, dort um den Felsen herum und den Schiffen entgegen. Die Mammuts fahren derweil wieder nach Norden aus der Basis heraus und greifen die Raketenkreuzer vom Ufer aus an. Es sollte gelingen, sie beide zu vernichten. Dann erhält der Computergegner am oberen Kartenrand ein Transportboot, um das (und um dessen Inhalt) sich die Mammuts kümmern. Derweil steuert unsere U-Boot-Flotte auf die Riesenkreuzer zu und schickt sie auf den Grund des Meeres, zwei bis drei Torpedos genügen im Normalfall. Wenn sich das U-Boot selbst vernichtet, ist das nicht weiter schlimm, da man immer neue bauen kann, die seinen Kampf fortsetzen.

Die Mausefalle

Ziel: Töten Sie Stavros
Diese Mission ist simpel, mit etwas Glück brauchen Sie nicht einmal zwei Versuche. Bewegen Sie Ihre Invasoren nach oben an den Computer. Die Infanterie schaltet die Feinde aus dem Chronopart aus. Dann geht's nach rechts weiter. Dort nach unten, wo wieder Gegner ausgeschaltet werden. Hierfür bekommt man aus der



Die Hunde sollte man zunächst noch zurückhalten

Kiste kurze Unverwundbarkeit. Achten Sie nicht auf Stavros, der sich wie wild hin und her beamt. Er landet zuletzt immer an der gleichen Stelle. Aktivieren Sie den Computer im Norden und vernichten Sie die Feindtruppen, welche über dieser Bucht stehen. Weiter rechts wird danach ein Invasor in die fast zerstörte Chronosphäre geschickt. Er ist jetzt im Kontrollzentrum (darüber). Dort schnappt er sich die Kiste und wird unverwundbar. Jetzt kann er durchs Giftgas rennen und den Computer benutzen. Sofort fliegen alle Kraftwerke und Chronosphären in die Luft. Sie bekommen wiederum Verstärkung am Anfang des Levels. Vereinigen Sie die neuen mit den alten Truppen an der Bucht (Mitte des Levels), in der sich die Computer befinden. Nun bewegen Sie sich nach rechts. Grillen Sie die Infanteristen dort und bewegen Sie sich oben um das Giftgas herum, ansonsten werden Ihre Infanteristen getötet. Daraufhin geht's nach oben, wo die Flammenwerfer die zahlreichen Feinde in Brand stecken. Nun ist Stavros den tödlichen Flammen Ihrer Leute ausgeliefert. Die Mission ist geschafft. Diese Mission sollte kein Problem darstellen.

Soldat Volkov

Ziel: Vernichten Sie die alliierte Fabrik, in der die Legierungen gefertigt werden.
Lassen Sie Ihre Truppen einfach dort, wo sie momentan sind. Ihr Ziel sind alle grünblauen Gebäude, also los! Bewegen Sie den Soldaten Volkov (eine russische Tanya mit Top-Panzerung und einer guten panzerbrechenden Waffe) und seinen Hund nach Norden, entledigen Sie sich – wenn die Fässer in die Luft geflogen sind – der anstürmenden Infanterie. Danach marschiert man nach Nordosten und an dem

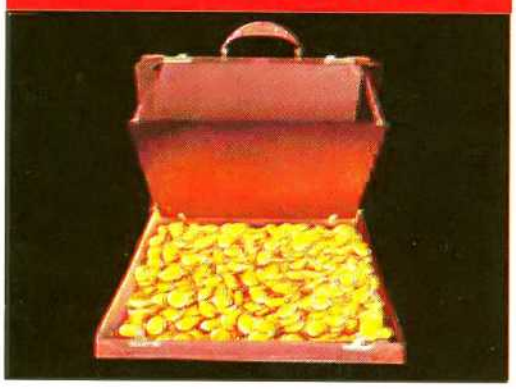
Lösungshilfen im Netz:



Volkov's Hund verfügt über eine eindrucksvolle Sprungkraft

Dorf vorbei. Ankommende Gegner können Sie problemlos unschädlich machen, da Volkov auch Panzer zerkleinert. In den Ruinen der Kirche finden Sie ein nützliches Paket. Diese Heilungs-Packs sind hier überall verstreut. Gehen Sie dann nach Norden, die Infanterie wird auf der Flucht in die Minen rennen. Selbst wenn Sie eine auslösen sollten, wird Ihnen praktisch nichts passieren. Erledigen Sie den Ranger und die Rak-Zeros. Dann geht es nach Norden bis zur Kartenecke. Wenn das Flugzeug kommt, einfach die Fässer sprengen, und die Infanterie ist Geschichte.
Man setzt seinen Weg nach Westen fort und rennt durch die auftauchende Basis einfach hindurch. Der Hund kann sich um die feindlichen Soldaten im Norden kümmern. Wenn Sie den LKW sprengen, bekommen Sie wieder ein Heilungs-Paket. Dann geht es weiter nach Südwesten. Rennen Sie durch die Tarnbunker nach Süden und hetzen Sie den Hund auf Tanya los. Wenn Sie ihn an dieser Stelle verlieren, ist das nicht weiter tragisch. Sprengen Sie die Kraftwerke, und gehen Sie nach Osten. Dort befindet sich ein Techzentrum, welches Sie mit Hilfe der Fässer in die Luft jagen. Dann fliegen die Bunker vor der Fabrik in die Luft, und Sie können den Sturm auf die Hauptbasis mit Ihren Einheiten beginnen. Der Rest ist Formsache: Stürmen Sie die Basis, lassen Sie die normalen Fabriken in Ruhe, und sprengen Sie nur das Haus mit dem Atomzeichen darauf. Die Mission ist gewonnen.

THE LAST EXPRESS



Für diese Lösung darf unser alter Joe die Ruhmeslorbeeren kassieren.Und falls etwas nicht stimmen sollte, wissen Sie jetzt, wen Sie an der Hotline verlangen sollten...
Zunächst ein paar Bemerkungen vorab: Hier sind nur die unabdingbar notwendigen Handlungen beschrieben. Darüber hinaus kann man aber noch viel mehr tun – einfach ausprobieren! Zweitens ist das unbefugte Betreten fremder Abteile selbst dann schwierig, wenn sie nicht abgeschlossen sind: Der Schaffner am Ende des Wagens hat ein offenes Auge! Aber manchmal ist er ja gottlob nicht da oder abgelenkt (etwa durch andere Passagiere)...
Nachdem man den Zug betreten hat, begibt man sich zum Abteil Nr. 1 im zweiten Wagen – hier residiert Tyler Whitney. Oder residierte, sollte man besser sagen, denn er liegt tot am Boden, ganz offenbar ermordet. Um herauszufinden, was geschah, müssen Sie nachfolgend buchstäblich in Whitneys Mantel schlüpfen und dessen Rolle spielen. Zunächst aber muß die Leiche verschwinden: Fenster öffnen, und hinaus mit ihr. Da das eigene Jackett dabei ein paar Blutflecken abbekommen hat, zieht man anschließend das des Toten an (hängt an der Wand am Haken). Das verschafft eine längere Atempause, die man zur Orientierung und zu ersten Gesprächen nutzen sollte. Dem Schaffner im zweiten Wagen sollte man die Passagierliste klauen, wenn er grade mal nicht am Platz ist. Tylers Abteil enthält drei interessante Gegenstände: Eine leere Kiste, einen Seidenschal und eine russische Schriftrolle. Wichtig werden später am Abend nur noch drei Ereignisse. Zum einen wird man von Prinz Kronos zu einem Gespräch in dessen privaten Waggon eingeladen. Zum anderen steigt in Epernay ein Polizeitrupp zu, der den Zug durchsucht (Tylers Leiche wurde am Bahndamm gefunden). Werden Sie jetzt aufgegriffen, ist das Spiel zu Ende, also gilt es, sich zu verstecken, bis die Ordnungshüter unverrichteter Dinge abgezogen sind. Am besten geht das, indem man selbst durchs Fenster klettert und sich dann draußen an der Seitenwand des Waggons festhält.
Zum guten Schluß (unter Umständen schon vor dem Halt in Epernay) trifft man mit einem Serben namens Milos zusammen, der Tyler zu kennen scheint, denn er weiß sofort, daß Sie unter falscher Identität reisen. Sie müssen mit ihm kämpfen,



Während des Konzerts hat man wichtigere Dinge zu erledigen

was verhältnismäßig einfach ist, da es hier nur um rechtzeitiges Decken geht: Sobald Milos mit der Messerhand zuckt, greift er unmittelbar darauf an. Nach einigen fehlgeschlagenen Attacken kann man ihm das Messer entwinden und vernünftig mit ihm reden – ein recht aufschlußreiches Gespräch.
Ab etwa 22 Uhr darf man sich in die Falle legen, wird aber bald darauf von einem Traum geweckt. Sie beschließen, noch ein wenig zu forschen, und öffnen die Tür zum Apartment des russischen Großväterchens Wassili (eine der wenigen Türen, die überhaupt offen sind). Wassili wacht auf und bekommt einen hysterischen Anfall, der den halben Waggon auf den Plan ruft. Sie können den Aufruhr beruhigen und ihm einen Heiltee verordnen. Nach diesem Vorfall ist es aufschlußreich, noch eine Weile zu bleiben und Anna zu beobachten, bevor man wieder zu Bett geht.
Der nächste Morgen verläuft ruhig. Wichtig ist ein Gespräch mit August Schmidt; bald darauf hält der Zug in München.
Spätestens beim Frühstück sollte man mit Tatjana Kontakt aufnehmen und ihr die Schriftrolle zur Übersetzung geben. Gespräche mit Milos und Kronos bringen weiteren Aufschluß über den „Feuervogel" und Whitneys Rolle.
Nach München wird bekanntgegeben, daß Anna ein Konzert im Waggon von



Der Hundekäfig ist als Versteck wahrlich Gold wert

Kronos abhalten wird, zu dem man auch eingeladen ist. Doch Sie haben einen hektischen Nachmittag vor sich und keine Zeit für Konzerte. Ab etwa 14:30 verläßt Anna ihr Abteil, um sich zu Kronos zu begeben. Da ihr Hund Max wegen Beschwerden der anderen Passagiere in einem Käfig im Gepäckwagen untergebracht wurde, ist die Kabine jetzt unbewacht, aber leider auch verschlossen. Das Nachbarabteil von Sophie & Rebecca ist jedoch offen. Man kann sich durch dessen Fenster nach draußen hangeln und – welch Glückes Geschick – Annas Fenster steht offen! In ihrem Diamantenkästchen befindet sich ein Geheimfach (an der Seite unten), wo sie einen Generalschlüssel des Zuges verwahrt (der Schaffner hatte ihn in der Nacht zuvor während Wassilis Anfall verloren).
Im Besitz des Schlüssels gilt es nun, den Feuervogel zu klauen, der sich im Unterschrank der Waschkabine zwischen Wassilis und Tatjanas Kabine befindet (siehe Anna gestern Nacht). Am besten geht das, indem man durch Wassilis Kabine geht, die ohnehin nicht verschlossen ist. Wichtig: Auf jeden Fall auch wieder durch Wassilis Kabine verschwinden! Der Feuervogel ist schwer und muß in den Händen getragen werden, behindert daher also die kommenden Aktionen, wenn man ihn nicht ablegt. Für den Augenblick genügt dazu der leere Kasten in Tylers Kabine.
Nun wird es erneut heikel: Mit Hilfe des Generalschlüssels öffnet man eine der Türen des Zuges und steigt ihm aufs Dach. Kronos' Wagen verfügt über ein Dachfenster, das man eintritt. Hinunter in die Privatgemächer des Prinzen. Ein riesiges Wandbild ist wichtig: An dessen linker Seite recht weit unten ist ein versteckter Knopf, der den Tresor öffnet. Man

nimmt den Koffer voller Gold heraus. Es gibt leider nur einen Weg aus diesem Wagen, und der führt dreist mitten durch das improvisierte Konzert...
Der Geldkoffer wird unter dem Bett von Tylers Kabine versteckt, wir benötigen ihn ohnehin nur kurz, um August Schmidt nach dem Konzert seinen Inhalt zu zeigen – sonst läßt er die „Ware", eine Kiste voller Waffen, in Wien aus dem Zug schaffen. Die Unterredung mit Schmidt sollte erfolgen, sobald er nach dem Konzert wieder auftaucht, denn bald darauf erscheint auch Kronos' Dienerin Kahina und fordert den Koffer zurück. Wenn man dieser Aufforderung nicht pronto folgt, hat man sein Leben bald ausgehaucht!
Höchste Zeit, den Feuervogel in Sicherheit zu bringen! Wenn Tatjana bereits die Übersetzung der Schriftrolle unter der Kabinentür durchgeschoben hat, könnte man noch schnell versuchen, das Ei zu öffnen. Die Schriftrolle enthält alle dazu nötigen Hinweise. Auf alle Fälle sollte man die Übung vor dem Ende des Spiels einmal durchexerzieren, denn dann wird man sie unter Zeitdruck vollführen müssen. Einstweilen aber gibt es nur einen sicheren Platz für den Feuervogel: Den Käfig von Max im Gepäckwagen. Da man dort nur hineinkommt, wenn der blaue Schaffner nicht auf seinem Platz ist (also meist kurz vor den Haltestellen), heißt es, auf eine günstige Gelegenheit zu warten.



Die heimlichen Freuden des Zugfahrens

Überhaupt wird man jetzt ohnehin im Gepäckwagen gebraucht, denn zwischen Anna (die sich als Agentin entpuppt) und einer Serbin kommt es dort zum Showdown. Dies ist wieder eine Actionsequenz: Man muß sich nur oft genug erfolgreich verteidigen, dann wird man von Anna gerettet...
Nach Wien erhält man von Tatjana die Nachricht, daß Alexei ein Bombenattentat auf ihren Großvater plant. Sobald er nicht in seiner Kabine ist, kann man sie betreten (Generalschlüssel) und den Detonator aus seinem Koffer klauen. Leider besorgt sich Alexei einen neuen (aus der Uhr im Salonwagen) und baut die Bombe in den Stromkasten des ersten Wagens ein. Vermutlich kann man sie erst finden und entschärfen, nachdem man zu Bett gegangen und von einem neuerlichen Traum aufgewacht ist – aber ein Versuch vorher kann auch nicht schaden.
Die Entschärfung gestaltet sich ziemlich kompliziert und funktioniert wahrscheinlich nicht auf Anhieb, also nicht die Geduld verlieren. Die Bombe befindet sich links oben im Stromkasten. Man muß nun zunächst ein Streichholz entzünden und die äußerlichen Drähte durchbrennen. Nun kann man den Kasten ganz herausnehmen, darf ihn aber nicht normal öffnen, sondern nur von hinten über die Scharniere. Rechts unten im Kasten sieht man arbeitende Relais, die man blockiert, indem man das im Inventory befindliche Telegramm Tylers dazwischenklemmt. Nachher einen Drink im Speisewagen mit Abbot nehmen, Anna folgen, wenn sie wieder ihr Abteil aufsucht, und sie dort besuchen.
Wie es in solchen Situationen immer so ist – der Serbentrupp entführt den Zug! Man findet sich gut verschnürt im Gepäckwagen wieder. Durch mehrfaches Winden auf dem Boden fallen die Streichhölzer aus der Jackentasche. Man kann eines entzünden und die Fesseln durchbrennen. Sobald man die Tür öffnet, muß man mit einem der Serben kämpfen. Schon schwieriger, denn diesmal müssen Sie auch selbst attackieren. Die besten Gelegenheiten sind unmittelbar nach einem abgeblockten Angriff des Gegners. Sind Sie erfolgreich, sollten Sie Anna befreien, die ebenfalls gefesselt ist. Nun wird's erneut heikel, denn man muß wieder aufs Dach. Unterwegs wird man von einem weiteren Serben angegriffen: Nachdem man ein paar Treffer gelandet hat, kann man versuchen, dessen Brecheisen zu ergreifen und ihn dann vom Zug zu stoßen. Danach sofort umdrehen, denn die Serbin erklimmt hinter Ihnen das Dach. Dieser Kampf ist schwer: Ein einziger Treffer mit ihrem Schwert, und Sie sind hinüber. Sie müssen abschätzen, ob ihre Angriffe hoch oder tief geschlagen sind und entsprechend mit dem Brecheisen parieren. Vielleicht können Sie auch einen gelegentlichen Treffer bei ihr landen; nach einer Weile wirft sich die Frau jedenfalls zu Boden, und Sie müssen augenblicklich dasselbe tun – es kommt nämlich ein Tunnel.



Wurde der Fahrthebel rechtzeitig gezogen, durchbricht der Zug die Grenze

An der Zugseite hängend kommen Sie wieder aus dem Tunnel hervor, während die Serbin über Ihnen steht und versucht, auf Ihre Hände zu treten. Ein schneller Griff um ihre Fußknöchel, und schon hat sie den Zug ebenfalls verlassen. Nun ist im Augenblick wenig zu tun, man kann also durchaus die Passagiere im Speisewagen befreien. Man kann aber auch, bevor man das tut, noch ein bißchen in den Abteilen schnüffeln. Nachdem die Passagiere wieder frei sind, wäre der Salonwagen abzusuchen: Der kleine Junge hat nämlich seine Pfeife dort liegenlassen, die noch eine Rolle spielen wird. Unbedingt einsacken!
Um die Passagiere vom immer noch lebenden Zugentführer in der Lok (Milos) zu trennen (und um August Schmidt seine Kiste mit Waffen abzuknöpfen), wird nun der hintere Zugteil abgetrennt (zwischen Speise- und erstem Schlafwagen), indem man die Abdeckung zwischen den Waggons aufklappt und die Kupplungen löst. Tatjana und ihr Großväterchen bestehen dabei darauf, im vorderen Zugteil weiter mitzufahren. Wichtig: Sollte sich der Feuervogel aus irgendwelchen Gründen noch in Tylers Kabine befinden, muß er geholt und in Maxens Käfig untergebracht werden, bevor der hintere Zugteil abgetrennt wird.
Nun geht es Milos in der Lok an den Kragen, also auf über die Wagendächer zur Lok. Eine Auseinandersetzung folgt, die die plötzlich auftauchende Anna beendet, indem sie Milos erschießt. Die Lok verliert an Fahrt. Wenn sie innerhalb der Grenzen von Österreich-Ungarn stehenbleibt, hat Anna gewonnen – Sie aber haben andere Pläne! Der Fahrthebel (links unten) muß gezogen werden, und zwar schnell! Der Zug durchbricht die Grenze nach Serbien und wird bald darauf von einem serbischen Zug verfolgt (man möchte halt doch gern die Waffen haben). Eine hinter Ihrem Zug zusammenbrechende Brücke bannt diese Gefahr. Nach dem Grenzübertritt sieht Anna ein, daß sie verloren hat, und es folgen ein paar angenehme Stunden, während der Zug, von Abbot gesteuert, über den Balkan braust. Kurz vor Konstantinopel taucht wie aus dem Nichts Kronos wieder auf. Er hat Anna im Speisewagen gefangen und fordert den Feuervogel. Sie holen ihn aus Maxens Käfig und werden aufgefordert, ihn zu öffnen (daher vorher üben). Schließlich kommt der Befehl, ihn wieder zu schließen, aber jetzt kommt die Pfeife ins Spiel: Sie pfeifen, und der Feuervogel macht eine erschreckende Verwandlung durch (die übrigens auch endlich Tylers Tod erklärt) und attackiert Kronos und Kahina, während der Zug in Konstantinopel einrollt. Sie und Anna verschwinden aus dem Fenster, während Tatjana, die beschlossen hat, daß niemand die Waffen bekommen soll, sich nach vorne in den Gepäckwagen schleicht und sich neben der Kiste mit einer Granate in die Luft sprengt.
So, und der automatische Schluß dieser Sequenz wird hier nicht verraten...

LÖSUNGSHILFEN

Blood & Magic

Johannes Barnickel versorgte uns dieses Mal mit einer ganzen Liste interessanter Schummeleien. Den Anfang machen seine Vorschläge für ein sorgenfreies Fantasy-Reich. Die folgenden Cheats werden eingegeben, während die Alt-Taste gedrückt bleibt:

FOG? WHAT FOG?	schaltet den Nebel des Krieges ab
BOOST	Maximum an Mana
ELMINSTER	alle Research-Optionen
FATHER	Kleriker
GREMLIN	Enchanter
CONCRETE	Steingolem
SHADOW	Wraith
ACOLYTE	Basaltgolem
WOLVERINE	Druide
FATAL ATRACTION	Furie
FLYING MONKEYS	Garoyle
RAISE DEAD	Ghul
ALASKA	Goblin
GOLEM	Steingolem
MERV	Greif
BODY GUARD	Guardian
MOTHER IN LAW	Harpye
SEDUKTION	Nymphe
LANCELOT	Paladin
YOGI	Ranger
NEEDS FOOD BADLY	Krieger
MERLIN	Zauberer
SMOG	Wyrm
DEAD FLESH	Zombie

Command & Conquer 2: Gegenangriff

Hier war Tobias Felbel der erste, der uns auf den (in Morseschrift auch auf der letzten Seite des Handbuchs enthaltenen) **Szenario-Cheat** aufmerksam machte: Im Hauptmenü hält man die linke Shift-Taste gedrückt und klickt mit der Maus auf den runden Lautsprecher rechts oben. Daraufhin hat man die Möglichkeit, eine **komplette Kampagne gegen mutierte Riesenameisen** zu spielen!



Das Introfilmchen versprüht beste B-Movie-Atmosphäre

Jagged Alliance 2

Nicht ganz fair, nicht ganz fein, was uns Holger Dotzauer zu diesem Strategiespiel rät: Wenn der Computer an der Reihe ist, seinen Zug zu machen, drückt man einfach Strg-F, und schon **bekommt man das Zugrecht zurück,** ohne daß der Gegner sich bewegen konnte.

Crusader: No Regret

Auf vielfache Anfrage reichen wir auch noch die Cheats zu Origins Roter Rächerei nach. Einsender war in diesem Fall Matthieu Lambert, obwohl die Codes bereits vorher durch die Redaktion geisterten. Genau wie im Vorgänger werden die Cheatmodi durch ein Schlüsselwort scharfgemacht und durch einzelne Tasten aktiviert. Zunächst muß während des Spiels zügig **LOOSECANNON16** eingetippt werden, danach gibt man für Unsterblichkeit die Tastenkombination **Strg-F10** ein. Die **F10**-Taste allein versorgt einen mit allen Waffen und Schlüsseln, während **h** oder **f** noch für kleinere Gimmicks gut sind.

Death Rally

Die folgenden Cheats zu der leider etwas untergegangenen Draufsicht-Raserei stammen wiederum von Johannes Barnickel und werden einfach während des Rennens eingegeben:

DRUB	kein Schaden
DREAD	unbegrenzte Munition
DRAG	unbegrenzte Turbos
DRINK	Raketenbenzin
DRUG	Drogeneffekte

Diese Codes wiederum sollten in den Shops eingetippt werden:

DROOL	man bekommt 500.000 $
DRAW	man bekommt 1.000 $
DROP	man verliert 10 Punkte
DRIVE	man bekommt 10 Punkte

Heroes of Might and Magic 2

Jan Mayer versorgte uns mit diesen Cheats. Die folgenden Zahlenkombinationen dürfen übrigens nicht über den Ziffernblock eingegeben werden.

911	Szenario automatisch gewinnen
1313	Szenario automatisch verlieren
9675309	Karte wird komplett offengelegt
32167	fünf Drachen für den aktivierten Helden

G-Nome

In letzter Sekunde erreichten uns diese Cheats zu 7th Levels Mechballerei. Leider können wir daher nicht sagen, was die einzelnen Schummeleien bewirken, doch etwas Probiererei hat schließlich noch keinem geschadet. Am Missionscomputer (wo Spiel, Optionen etc. ausgewählt werden) drückt man Strg-F1. Daraufhin lassen sich einer oder mehrere der untenstehenden Codes eingeben. Auf Groß-/Kleinschreibung ist ebenso zu achten wie auf das Piepen, das einen korrekten Cheat bestätigt:

Redtop Trod	alle Einzelspielermissionen sind direkt anwählbar
Half Libel	???
Had A Nude On	???
Brass Clue	???
Mother Mourn Us	???
Chaste Coed	Endsequenz
Rotted Drop	???
Horny Elk Leer	???
O'Sarge	???
Swiss Throat	???
A Mere Fart	???
A Scramble On	???

Einer dieser Codes aktiviert jedenfalls die folgenden Tastenkombinationen:

CTRL-I	Unverwundbarkeit
CTRL-Z	füllt Munition auf
CTRL-F	zerstört aktuelles Ziel

Larry 7

Na schön, Ihr Larries dieser Welt, hier sind die vielgesuchten Nackt-Cheats. Zusätzlich zu den in der April-Ausgabe angegebenen Methoden empfehlen sich noch folgende, zum Teil von Thoralf Knüpfer im Internet gesammelten Aktionen:

1. Nachdem Drew ihren Drink erhalten hat, auf selbigen klicken (geht nur, wenn man mit Drew spricht). Man benutzt das Orgasmus-Puder und klickt hernach nochmals den Drink an, wählt „andere" aus und gibt „trinken" ein.
2. Nach der Show der Möpse geht Larry zum Mischpult und tippt unter „andere" „fühlen" ein. Danach spricht er mit Drew über Fokker, und siehe da, man schaut ihr plötzlich nicht mehr in die Augen...
3. In der Bibliothek den Biber anklicken, „andere" auswählen und „melken" eingeben. Danach zum Barkeeper gehen, eine „Riesenerektion" bestellen und dann die Möpse in ihrer Kabine bewundern (wenn auch nur kurz).
4. Nachdem Victoria zu Vicki mutiert ist, die Strg-Taste halten und auf den linken Kerl in der Dusche von Larry 6 klicken. Danach redet man mit ihr übers Wetter – oder Sex.

Übrigens: Nur wer die Credits nach einem perfekten Spiel **nicht** abbricht, darf sich die zusätzliche Schlußszene zu Gemüte führen.



Den erwähnten Traum von Jamie Lee sollte man rechts im Ballsaal träumen

Lost Vikings 2

Direkt von Acclaim stammen die folgenden Levelcodes zur bockschweren Knobelei der bekannten drei Wikinger. Dauereinsender Holger Dotzauer steuerte die Cheatcodes bei:

Level 1: NTRO
Level 2: 1STS
Level 3: 2NDS
Level 4: TRSH
Level 5: SW1M
Level 6: WOLF
Level 7: T1M3
Level 8: K4RN
Level 9: BOMB
Level 10: WZRD
Level 11: BLKS
Level 12: TLPT
Level 13: GYSR
Level 14: B3SV
Level 15: R3TO
Level 16: DRNK
Level 17: YOVR
Level 18: OV4L
Level 19: T1N3
Level 20: D4RK
Level 21: H4RD
Level 22: HRDR
Level 23: LOST
Level 24: QBOY
Level 25: HOM3
Level 26: SHCK
Level 27: TNNL
Level 28: H3LL
Level 29: 4RGH
Level 30: B4DD
Level 31: D4DY
Demo: D3MO

Cheatcodes: CH3T, W4RP, GHST

Master of Orion II

Der Cheat unserer Februarausgabe war ja ganz hilfreich, schneller kommt man jedoch mit Dirk Wagners HEXerei zu Ruhm und vor allem Reichtum. Mit einem Hex-Editor öffnet man seinen Spielstand (save?.gam). Nun ändert man ab der Adresse **1AA40** die Werte der ersten drei Bytes in **CA 9A 3B** um. Lädt man jetzt wieder das Spiel, stehen stolze 3.906.250 Credits auf dem Konto.

Outlaws

Wer ein richtiger Outlaw wie Peter Klassen werden will, der darf auch vor Cheats nicht zurückschrecken (die wie gewohnt einfach während des Spiels eingegeben werden):

OLAIRHEAD	Flugfähigkeit, „X" oder „C" drücken, um sich nach oben/unten zu bewegen
OLCDS	Karten-Supermodus, Abschalten nach dreimaligem Aktivieren
OLJACKPOT	alle Gegenstände, um den Level zu beenden
OLZIP	Teleport
OLGPS	Spielerkoordinaten anzeigen
OLFPS	Framerate und Bufferinformationen anzeigen
OLASH	unbegrenzte Munition
OLPOSTAL	alle Waffen und volle Munition
OLREDLITE	schaltet Feinde aus, hindert sie am Schießen oder Laufen, bis der Code erneut eingegeben wird

Levelcheats:
OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILL
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH



Leichen pflastern seinen Weg: Mit Cheats wird Outlaws gleich viel einfacher

NBA Live 97

Einen recht hinterhältigen und deshalb auch ziemlich genialen Tip zu Electronic Arts' Vorzeige-Basketballerei schickten uns Markus Brinkbäumer und Alexander Lange: Während man ein Match spielt und der Gegner in Ballbesitz ist, drückt man auf Escape, um ins Pausenmenü zu gelangen. Nun klickt man solange auf das „Auszeit"-Icon des Gegners, bis es nicht mehr anwählbar ist. Wird jetzt das Spiel fortgesetzt, wird ein technisches Foul des Computerteams angezeigt, ergo **bekommt man einen Freiwurf.** Da sich dieser Vorgang **beliebig oft wiederholen** läßt, sollten Siege eigentlich nur noch Routinesache sein.

Die **versteckten Spieler** erhält man übrigens folgendermaßen: Im Editor erstellt man ein neues Spielerprofil und benutzt bei der Namenseingabe die der beteiligten **Electronic-Arts-Mitarbeiter.** Im einzelnen wären das folgende:

Ivan Allan, Sheila Allan, Greg Allen, Joe Amati, Steve Anderson, Daryl Anselmo, Renata Antonic, David Bollo, Brian Chan, Glenn Chin, Stanley Chow, Traz Damji, Ed Fletcher, P.C. Gazzo, Kim Gill, Aaron Grant, Cindy Green, Crispin Hands, Shana Hoernke, Dom Humphrey, Kurt Hsu, Andrew Jinks, Al Johanson, Ernie Johnson, Michael Klassen, Mike Klein, Shyang Kong, Brian Krause, Greg Lassen, David Laviolette, Ken Lam, David Lee, Tim Lewinson, Marcus Lindblom, Adam Mackay-Smith, Jeff Mair Wil Mozell, Al Murdoch, Ted Murray, Sam Nelson, Daniel Ng, Brent Nielsen, Casey O'Brien, Sean O'Brien, Darrell Olthuis, Jay Page, Zoe Quinn, Rod Reddekopp, Sabastiaan Reinarz, Steve Royea, Giovanni Sasso, Darren Schueller, Dan Scott, Kirk Scott, Mark Soderwall, Novell Thomas, Ken Thurston, Mike Vanaselja, Dave Warfield, Robert White, Brian Wideen, Tarrnie Williams, Amory Wong, Weng-Keen Wong

Redneck Rampage

Keine 3D-Metzelei ohne Cheats, um den Schwierigkeitsgrad zu drücken. Diese hier sandte uns Jan Nieradzik als erster ein. Nach einer korrekten Eingabe sollte aus den Lautsprechern die Meldung erklingen: „We are livin' in a Dukes world..."

REDALL	alle Schlüssel, Waffen, Gegenstände...
REDBETA	Nachricht „Eat me!"
REDCLIP	durch Wände gehen an/aus
REDDEBUG	Debug-Modus an/aus
REDELVIS	Nachricht „Elvis Lives!"
REDDFUCKNGOxyy	Levelwarp (x=Episode, yy=Karte)
REDGUNS	alle Waffen
REDHOUNDDOG	Nachricht „Elvis is dead!"
REDINVENTORY	alle Gegenstände
REDITEMS	alle Gegenstände und Schlüssel
REDKEYS	alle Schlüssel
REDMAXX	Nachricht „Maxx rules"
REDMONSTERS	Monster an/aus
REDMOONSHINE	Mondschein-Modus an/aus
REDRAFAEL	Nachricht „For Your Grandpa!"
REDRATE	zeigt Framerate
REDSHOWMAP	komplette Karte an/aus
REDSKILLx	wechselt Schwierigkeitsstufe (x zwischen 1 und 4)
REDUNLOCK	alle Türen auf
REDVIEW	Außenansicht der Spielfigur
REDYERAT	noch ein Debug-Modus

Scorched Planet

Ebenfalls von Jan Mayer stammen diese Codes, welche einfach während des Spiels eingegeben werden:

ALIAH	Unverwundbarkeit an/aus
FATAL	alle Waffen und Munition
LAVA 2, LAVA 3	Mission 1, Stage 2 bzw.3
GATE 1, GATE 2, GATE 3	Mission 2, Stages 1 bis 3
CROC 1, CROC 2, CROC 3	Mission 3, Stages 1bis 3
HEAT 1, HEAT 2, HEAT 3	Mission 4, Stages 1 bis 3

Pod

Ubi Soft sandte uns den folgenden Installationstip für Besitzer von 3Dfx-Grafikkarten. Strenggenommen gehört sowas natürlich nicht in diese Rubrik, aber ich hab' mich mal wieder breitschlagen lassen: Sollte keine Installationsart für 3Dfx vorgeschlagen werden (z. B. „Vollinstallation für PC mit 3Dfx"), so sollten die voreingestellten Angaben geändert werden. Klicken Sie dazu im Fenster „Ubi Soft Installer – Wahl der Installationsart" auf **ändern** und wählen Sie in der Liste eine Installation mit 3Dfx-Karte. Sollte sich keine solche Installation in der Liste befinden, **doppelklicken Sie auf die drei Punkte (...) in der Liste**, um noch mehr Installationsarten erscheinen zu lassen.

Theme Hospital

Für alle Möchtegern-Ärzte, die mit Seuchen nicht klarkommen, empfiehlt sich der folgende Kniff: Sobald das **Seuchensymbol** auftaucht, speichert man ab. Sobald man diesen Spielstand jetzt wieder lädt, klickt man einfach auf das Seuchensymbol, und wie durch ein Wunder ist sie verschwunden!

War Wind

Einen winzigen Nachtrag zu unseren Cheats in der Februarausgabe weiß Daniel Wohnrade beizusteuern:

!show me the way	Koordinaten auf der Karte
!i am the bishop of battle	Mission erfolgreich beenden

Winzer Deluxe

Das harte Weinbau-Geschäft wird durch Constantin Hecks Hex-Cheats (hey, das klingt gut!) erheblich erleichtert. Zuerst steuert man einmal direkt in die Pleite, indem man beispielsweise im ersten Monat soviele Arbeiter wie möglich einstellt. Wenn der Computer einem mitteilt, daß man von vorne anfangen müsse, bestätigt man mit einem Mausklick und erhält automatisch statt 1500 Liter Speicherplatz 3000, und auch die Anzahl der Flaschen verdoppelt sich. Das wäre ja schon ganz nett, doch nun speichert man ab, wobei man irgendeinen Namen mit vier Buchstaben verwenden muß. Mittels Hex-Editor wird dann der Save-Stand geladen. Man sucht jetzt den Wert **409C** (hexadezimal für 40.000) und wird ungefähr bei Offset 00001ECA fündig. Ab der ersten Stelle dieses Wertes trägt man nun die drei Bytes **FF FF FF** ein und verfügt prompt über ein Startkapital von 16,7 Mio DM. Ebenso verfährt man mit dem Suchwert **7017** (6000 Flaschen), der sich etwa an der Adresse 00000428 finden sollte. Jetzt startet man das Spiel, lädt den manipulierten Savestand, kauft 100 Liter Speicherplatz und speichert sofort wieder ab. Man sucht den Wert **1C0C** (3100), der ungefähr bei Offset 00000CE8 steht, und verfährt mit ihm auf die bewährte Weise. Achtung: Wenn diese Reihenfolge nicht eingehalten wird, stimmen die Werte nicht, und die ganze Sache geht nicht auf.

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 9/94 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 3	6/95	Tips
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	10/94	Cheat
Battle Isle II Data	10/94	Tip/Codes
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes
Bazooka Sue	5/97	Lösung
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
Bud Tucker in Double Trouble	5/97	Lösung
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
Command & Conquer 2	5/97	Tips
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
Das Schwarze Auge 3	5/97	Hex-Codes
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 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
Destruction Derby 2	5/97	Cheat
Devil Land	1/95	Cheats
Diablo	5/97	Tips
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes
Die Sage von Nietoom	4/95	Lösung
Die Sage von Nietoom	6/95	Lösung
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
Eradicator	5/97	Cheats
Fade to Black	1/96	Lösung
FIFA 97	5/97	Tips
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 2: The Beast Within	4/96	Lösung
Gene Wars	4/97	Cheat
Gene Wars	5/97	Tip/Hex-Code
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
Have a N.I.C.E. day	5/97	Hex-Code
Heimdall 2	10/94	Lösung
Hellbender	5/97	Codes
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
M.A.X.	5/97	Cheats/Hex-Code
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
Monster Truck Madness	5/97	Cheat
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
Project Paradise	5/97	Cheats
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Rainbow Islands	5/97	Cheats
Rayman	1/97	Cheat
Rayman	3/97	Cheats
Realms of the Haunting	5/97	Hex-Codes
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
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
Tomb Raider	5/97	Cheats
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
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
Wages of War	5/97	Cheats
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

TERMINPLANER

Hier bieten wir Ihnen einen ersten Überblick, welche Tests Sie in den kommenden Ausgaben voraussichtlich finden werden – natürlich ohne Gewähr, denn mit Verzögerungen seitens der Hersteller ist stets zu rechnen. Und was die Termine von Messen, Computerbörsen oder interessanten Fernsehsendungen betrifft, sind uns selbstverständlich auch weiterhin Anregungen unserer Leser sehr willkommen.

TEST-TERMIN: AUSGABE 7/97

Atlantis	Cryo	Abenteuer
Anstoß 2	Ascaron	Sport
Blast Chamber	Activision	Action
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel
Carmageddon	SCI	Sport
Dark Earth	Mindscape	Action-Adv.
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
NHL Open Ice	Virgin	Sport
Pandemonium	Crystal Dynamics	Jump'n'Run
Perry Rhodan: Operation Eastside	Spellbound Software	Strategie
Re-Loaded	Gremlin	Action
Sandwarriors	Gremlin	Action
Sean Dundee World Club Football	UBI Soft	Sport
Speedster	Psygnosis	Sport
Star Fleet Academy	Interplay	Action
Terracide	Eidos	Action
UEFA Champions League 1996/97	Krisalis	Sport
X-Wing vs. Tie Fighter	Lucas Arts	Action

TEST-TERMIN: AUSGABE 8/97

Actua Golf 2	Gremlin	Sport
Alexander der Große	Interactive Magic	Strategie
Armored Fist 2	Novalogic	Simulation
Ball Blazer Champions	Lucas Arts	Sport
Demonworld	Ikarion	Strategie
iF-22 ASF	Interactive Magic	Simulation
Jedi Knight	Lucas Arts	Action
Little Big Adventure 2	Electronic Arts	Abenteuer
Mindwarp	Maxis	Simulation
Player Manager '97	Anco	Sport
Star Trek: Generations	Spectrum Holobyte	Abenteuer
Ultima Online	Origin	Rollenspiel
Wet – The Sexy Empire	Interactive Strip	Simulation
X-Com Apocalypse	MicroProse	Strategie
Zombieville	GT Interactive	Abenteuer

TV-TIPS

17. Mai 1997, Bayerisches Fernsehen 13.30 Uhr: Online Café
23. Mai 1997, ZDF 00.30 Uhr: Netnite (erstmals zwei Stunden lange Surf-Nacht)
Jeden Samstag, VOX 16.00 Uhr und 01.30 Uhr: Click

TEST-TERMIN: AUSGABE 9/97

Actua Tennis	Gremlin	Sport
Adv. of the Smart Patrol	Renegade	Abenteuer
Birthright	Sierra	Rollenspiel
Blade Runner	Westwood	Abenteuer
Conquest Earth	Eidos	Strategie
Deathtrap Dungeon	US Gold	Action
Fallout	Interplay	Rollenspiel
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Simulation
King's Quest VIII	Sierra	Abenteuer
Lands of Lore 2	Westwood	Rollenspiel
Monkey Island 3	Lucas Arts	Abenteuer
Panzer General 3	SSI	Strategie
Pax Imperia 2	THQ	Strategie
Riven	Cyan	Abenteuer
Unreal	Epic Megagames	Action

MESSEN

Infobase	14. bis 16. Mai 1997 in Frankfurt Info: Messe Frankfurt, Tel. 069/7575-0
Internet Vision	22. bis 25. Mai 1997 in Leipzig Info: Messe Leipzig, Tel. 0341/6780
Internet World Berlin	27. bis 29. Mai in Berlin Info: Messe Berlin GmbH, Tel. 030/3038-0
Electronic Entertainment Expo (E3)	19. bis 21. Juni 1997 in Atlanta
Internationale Funkausstellung Berlin (IFA)	30. August bis 7. September in Berlin Info: Messe Berlin GmbH, Tel. 030/3038-0

Messen der Euro-Expo GmbH

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

11. Mai 1997 in Bochum/Ruhrland-Halle
25. Mai 1997 in Rheine/Stadthalle
01. Juni 1997 in Münster Hiltrup/Stadthalle

COMPUTERBÖRSEN

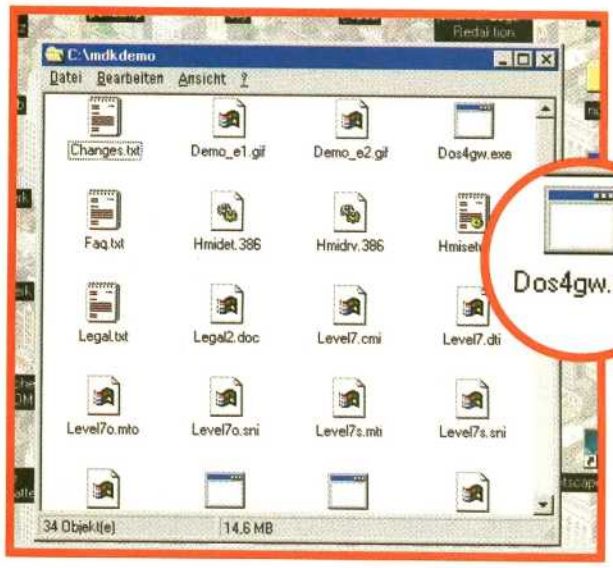
11. Mai 1997 in Solingen/Clemens-Saal

Workshop:
DOS-Spiele unter Win 95

Solange die Programme mitspielen, bürgt der Griff durch die aktuellen Microsoft-Fenster für Bequemlichkeit, doch wehe, die Software ist nicht für dieses Betriebssystem konzipiert: Wer wäre noch nie vor den zumeist nirgendwo dokumentierten Problemen gestanden, die DOS-Spiele unter Win 95 bereiten können? Die Tips auf den folgenden Seiten räumen sie aus dem Weg.

DER FENSTERSTURZ

Als Microsoft vor gut zwei Jahren das betagte DOS komplett durch Win 95 ablöste, war man darauf vorbereitet, daß nicht gleich alle Programme mit dem neuen Betriebssystem klarkommen würden: Nicht umsonst wurde eine DOS-Emulation eingebaut. Mittlerweile hat sich freilich gezeigt, daß diese Option allein in den seltensten **Problemfällen** genügt. Und diese rekrutieren sich keineswegs nur aus älterer Software. Vielmehr werden nach wie vor Spiele veröffentlicht, die unter dem neuen Fensterwunder zu leiden haben – sei es, indem sie erkennbar an Performance einbüßen, sei es, daß sie gleich ganz den Dienst verweigern. Während also etwa moderne Rennspiele wie „Ultim@te Race", „Sega Rally" oder „Formel 1" auf Windows 95 gar nicht verzichten können, sieht es in anderen Genres oft genau umgekehrt aus. Als aktuelle Beispiele seien da etwa „M.A.X.", „Tomb Raider", „NHL Hockey 97", „FIFA 97" oder „Theme Hospital" genannt.



Für DOS konzipierte Software erkennt man (spätestens beim Booten) daran, daß praktisch immer der DOS-Extender „Dos4gw.exe" Bestandteil des Programms ist

DIE PROBLEMATIK

Am häufigsten scheitern DOS-Spiele unter Win 95, weil sie teilweise bis zu 600 KB freien **Grundspeicher** benötigen und dieses Betriebssystem nicht immer in der Lage ist, automatisch soviel Memory bereitzustellen. Denn unabhängig davon, mit wievielen Megabyte RAM der Rechner bestückt ist, bleibt der konventionelle Hauptspeicher ja **auf 640 KB beschränkt** – wovon das Betriebssystem sowie die erforderlichen Treiber (für Maus, Tastatur, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk etc.) eine ganze Menge abknapsen. Das war und ist freilich auch unter DOS nicht anders, jedoch ist es unter Microsofts MS-DOS 6.X um einiges einfacher, zusätzlichen Speicher freizuschaufeln. Einerseits belegt Win 95 selbst nämlich auch im emulierten DOS-Modus noch einen großen Teil des Hauptspeichers, andererseits erschwert es die seinerzeit so hilfreichen Manipulationen an den Startdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS teilweise ganz erheblich.



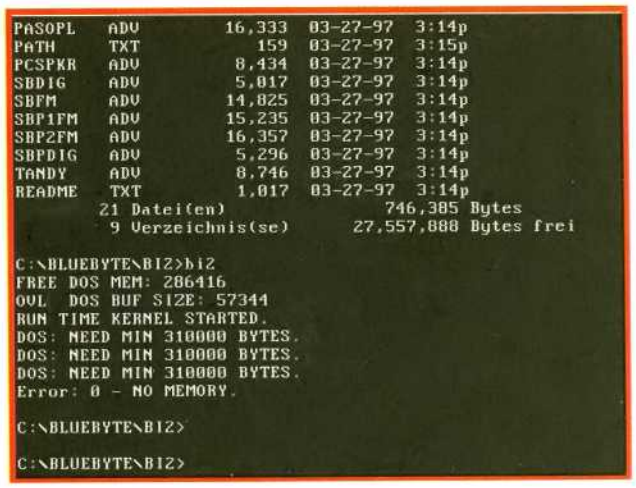




Beispiele für wahre Speicherfresser: Battle Isle 2, Das schwarze Auge 2 und Master of Orion

DIE OPTIONEN

Grundsätzlich gibt es mehrere Möglichkeiten, wie man ein DOS-Spiel unter Win 95 zum Laufen überreden kann. Die eine Methode besteht darin, es direkt per Mausklick über den Win 95-Desktop zu starten, woraufhin es in den unproblematischen Fällen in einem DOS-Fenster läuft. Sollte dies nicht klappen, kann der Rechner auch (über die Win 95-Startleiste, den mit F8 unterbrochenen Bootvorgang oder eine Bootdiskette) im DOS-Modus gebootet werden, um das Game dann von dort aus zu betreiben. Freilich können beide Optionen einen ganzen Rattenschwanz von Problemen nach sich ziehen...



Der Schrecken aller Spieler: Diese Fehlermeldung deutet auf mangelnden Grundspeicher hin

AUTOMATISCHER SPIELSTART AM DESKTOP

Selbst im Idealfall ist es nicht so ideal, **ein Spiel unter Win 95 in einem DOS-Fenster laufen zu lassen**. Denn zwar genügt dabei ein schlichter Mausklick zum Spielstart (das allerdings leider nicht immer), doch dies **führt zu einer spürbaren Drosselung der Rechnerleistung**. Kein Wunder, schließlich bleibt Windows 95 so im Hintergrund stets aktiv, und der Compi muß sich mit überflüssigem Multitasking abplagen. Zudem kann es bei dieser Methode schon mal vorkommen, daß die Soundkarte bereits durch Win 95 reserviert ist und dadurch im Spiel keinerlei Effekte zu hören sind. Musik bleibt wegen des hier anderen Treibermanagements jedoch zumeist erhalten. Wer sich nicht sicher ist: Daß ein Programm im DOS-Fenster läuft, erkennt man mit Sicherheit daran, wenn es ohne erneuten Bootvorgang startet. Andernfalls wird der Rechner vom Betriebssystem neu hochgefahren, und man landet **im reinen DOS-Modus**; wo Win 95 nicht mehr im Hintergrund aktiv ist. Dies bewirkt **eine erheblich verbesserte Performance** und ist sicherlich die ideale Methode, ein DOS-Spiel zu betreiben. Im Zweifelsfall ist daher der manuelle Start zu bevorzugen.



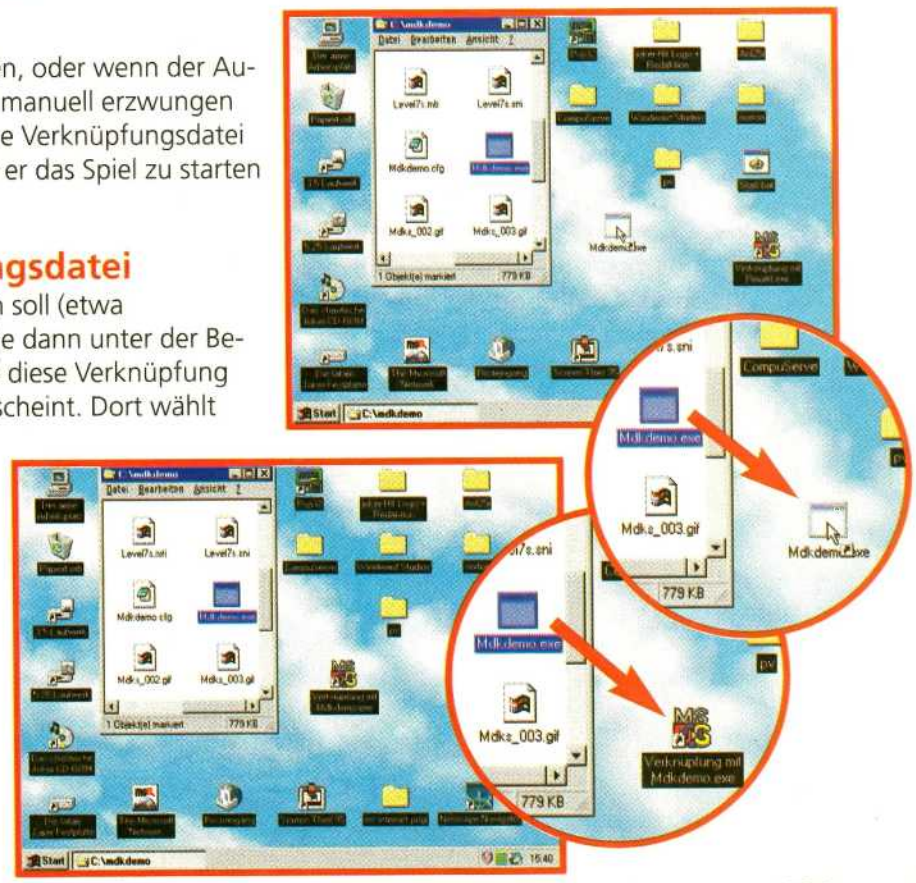
Wenn nach einem Klick auf die Spielestartdatei diese Meldung erscheint, wird Win 95 automatisch beendet und ein erneuter Bootvorgang eingeleitet

SPIELSTART ÜBER EINE VERKNÜPFUNGSDATEI

Um das ungeliebte DOS-Fenster zu umgehen, oder wenn der Automatikstart versagt, kann der DOS-Modus manuell erzwungen werden. Und zwar einmal, indem man direkt unter Win 95 eine Verknüpfungsdatei erstellt, die dem Rechner vorgibt, unter welcher Konfiguration er das Spiel zu starten hat.

Automatische Erstellung einer Verknüpfungsdatei

Hierbei zieht man die Datei, mit der das Spiel gestartet werden soll (etwa „Start.exe") einfach auf den Windows-Desktop. Dort taucht sie dann unter der Bezeichnung „Verknüpfung mit Start.exe" wieder auf. Jetzt wird diese Verknüpfung mit der rechten Maustaste angeklickt, woraufhin ein Menü erscheint. Dort wählt man die Option „Eigenschaften" und dann die Option „Speicher" an. Es erscheinen **Pulldownlisten** am Screen, **über die sich die** (aus der jeweiligen Spieleanleitung entnommene) **erforderliche Speicherkonfiguration erzwingen läßt** – vom konventionellen Speicher über XMS-Speicher bis hin zu EMS-Speicher ist alles möglich. Ein Doppelklick auf die Verknüpfungsdatei leitet dann den Spielstart ein.
Leider funktioniert auch das aus den eingangs erwähnten Gründen nicht in jedem Fall. Um dennoch ausreichend Grundspeicher freizuschaufeln, muß die Verknüpfungsdatei dann vom User selbst definiert werden.



Indem man die Startdatei des Spiels auf den Desktop zieht, wird automatisch eine Verknüpfung erstellt



Manuelle Definition einer Verknüpfungsdatei

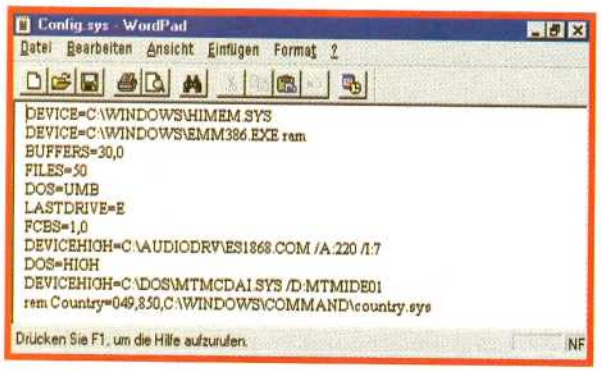
Diese Methode **sollte nur von erfahrenen Anwendern benutzt werden**, denn falsche Einträge können schlimmstenfalls einen kompletten Systemzusammenbruch zur Folge haben – eine Startdiskette in petto kann hier nicht schaden. Wer sich davon nicht abschrecken läßt, erstellt wie zuvor beschrieben eine Verknüpfungsdatei, klickt diese mit der rechten Maustaste an und geht über „Eigenschaften" in den Unterordner „Programm" und dort in den Modus „Erweitert". Hier klickt man die Optionen „MS-DOS-Modus", „Vor Aktivierung des MS-DOS-Modus warnen" und „Neue Konfiguration angeben" an. In den beiden weißen Fenstern sieht man nun die Befehlszeilen der beiden Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT, die beim Starten der Verknüpfungsdatei automatisch abgearbeitet werden.

Um im schlimmsten Fall einen Systemzusammenbruch zu verhindern, sollte die Option „Vor Aktivierung des MS-DOS-Modus warnen" unbedingt aktiviert werden

Editieren der CONFIG.SYS

In der oberen weißen Fläche der „Erweiterten Programmeinstellungen" stehen die Einträge der CONFIG.SYS. Wir gehen bei den nachfolgenden Beispielen davon aus, daß sich Win 95 im Standardordner „C:\windows" befindet. Falls dies nicht zutreffen sollte, muß an den jeweiligen Stellen der entsprechende Pfad ihres Win 95-Ordners angegeben werden. Wenn das DOS-Spiel XMS-Speicher benötigt, müssen in dem ersten mit „config.sys für MS-DOS-Modus" titulierten weißen Kasten die nachfolgenden Einträge vorgenommen werden. Dabei sind sowohl Groß- als auch Kleinschreibung erlaubt, Leerzeichen müssen aber unbedingt eingehalten werden.

```
DOS=High,Umb
Device=C:\Windows\Himem.sys
Device=C:\Windows\Emm386.exe Noems
Buffers=30
Files=50
```



Mittels „Wordpad" kann man die im Festplattenhauptordner lagernde Datei CONFIG.SYS einsehen

Falls das Spiel statt XMS-Speicher nach EMS-Speicher verlangt, lautet die dritte Zeile **Device=C:\Windows\Emm386.exe ram**. Dazu kommen dann noch Befehlszeilen für das CD-ROM-Laufwerk und die Soundkarte, welche bei jedem Rechner individuell verschieden sind. Nachzulesen sind diese Einträge in der im Festplattenhauptordner lagernden Datei CONFIG.SYS. Eine typische CD-ROM-Befehlszeile könnte etwa **Devicehigh=c:\cdpro\vide_cdd.sys/D:mscd001**, ein typischer Soundkarteneintrag dagegen **devicehigh=c:\sbpro\drv\ctspro.sys/unit=0/blaster=A:220 I:7 D:1** lauten. Sollte Ihre CONFIG.SYS keine Soundkarteneinträge oder CD-ROM-Treiber enthalten, dann wurden die DOS-Treiber noch nicht installiert. In aller Regel bekommt man beim Rechnerkauf aber entsprechende Treiberdisketten, die per Hand installiert werden müssen.

Editieren der AUTOEXEC.BAT

Im unteren, mit „Autoexec.bat für MS-DOS-Modus" titulierten weißen Fenster der Verknüpfungsdatei sind die Einträge der AUTOEXEC.BAT vorzunehmen. Hier müssen dann folgende Befehlszeilen stehen:

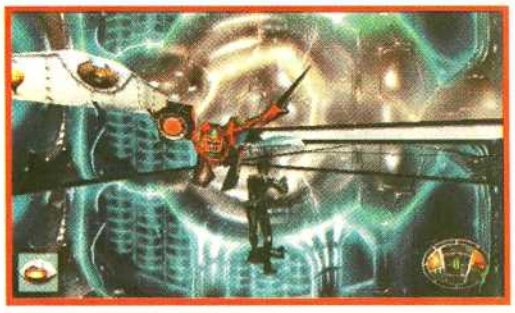
```
Set tmp=c:\windows\temp
set winbootdir=c:\windows
set path=c:\windows;c:\windows\command
set temp=c:\windows
```

Dazu kommen dann noch Einträge für den Maustreiber, den CD-ROM-Treiber und die Soundkarte, die entweder in der AUTOEXEC.BAT des Festplattengrundordners oder in der Datei „dosstart.bat" des Win 95-Verzeichnisses stehen. Ein typischer Maustreiber könnte **lh c:\mouse\mouse.com** lauten, der CD-ROM-Treiber sieht in etwa so aus:
LH C:\Windows\Command\Mscdex.exe /S /D:MTMIDE01 /M:20.
Achtung: Der Eintrag „lh" sollte, selbst wenn er bei Ihren Originalbefehlszeilen nicht enthalten ist, sowohl dem Maustreiber als auch dem CD-ROM-Treiber vorangestellt werden! Er bewirkt nämlich, daß die Treiber in den oberen Speicherbereich gelegt werden, wodurch wiederum eine größere Menge des kostbaren Grundspeichers frei wird.
Nach vollzogener Editierung führt dann ein erneuter Doppelklick auf die Verknüpfungsdatei zu einem Bootvorgang, dem automatisch der Spielstart folgt. Bei Falscheinträgen läßt sich der Bootvorgang mittels der „Escape"-Taste abbrechen – vorausgesetzt, man hat nicht vergessen, die Option „Vor Aktivierung des MS-DOS-Modus warnen" in der Verknüpfungsdatei zu aktivieren.



Geschafft: Dank der manuell erstellten Verknüpfungsdatei startet sogar „Das Schwarze Auge 2" unter Win 95

ERSTELLUNG EINER BOOTDISKETTE



Gut zu gebrauchen: Mit einer entsprechenden Bootdiskette können selbst Spiele wie MDK auch unter DOS gestartet werden

Weitaus gefahrloser ist es, sich eine spezielle Bootdiskette anzulegen, mit der sich dann **praktisch alle problembehafteten DOS-Spiele starten** lassen. Dies hat zudem den Vorteil, daß man ruhig etwas herumprobieren kann, ohne dabei Gefahr zu laufen, sein System zu schrotten.
Man geht zunächst über die Win 95-Startleiste via „Computer im MS-DOS-Modus starten" in den DOS-Modus. Jetzt steckt man eine Diskette in das Bootlaufwerk (normalerweise „A"), tippt den Befehl **format a: /s** ein und bestätigt mit „return". Danach kopiert man die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT des Festplattenstammverzeichnisses auf die Diskette. Auf der Diskette editiert man dann die beiden Dateien mittels des DOS-Editors „Edit" auf dieselbe Weise, wie sie bereits oben bei der Verknüpfungsdatei beschrieben wurde. Wer Wert auf einen deutschen Tastaturtreiber legt, muß in der CONFIG.SYS zudem noch den Eintrag **country=049,850,C:\windows\command\country.sys** und in der AUTOEXEC.BAT die Zeile **lh keyb gr,,C:\Dos\Keyboard.sys** aufnehmen.

Grundspeicheroptimierung

Erklärtes Ziel all dieser Editiererei ist es, die Einträge in den Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT zu reduzieren, um mehr Grundspeicher freizuräumen. Hier einige **Dinge, auf die die Bootdiskette ersatzlos verzichten kann**: sämtliche „smartdrive"-Einträge, Zeichensatztabellen (Codepage) und Pfadeinträge (path=) außer den oben beschriebenen. Die letzten Bytes bringt im Zweifelsfall der Verzicht auf die beiden deutschen Tastaturtreiber.

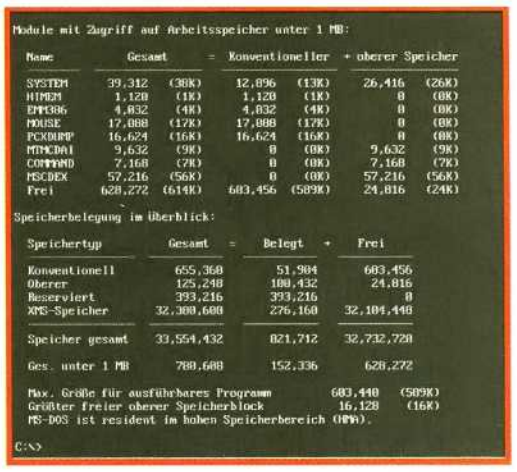
Eine Spezial-Konfiguration



Sollte trotz aller Bemühungen immer noch nicht genügend Grundspeicher zur Verfügung stehen, hilft vielleicht diese von uns erstellte, spezielle Konfiguration weiter. Sie bewirkt, daß praktisch sämtliche Treiber (zumeist sogar der Erweiterungsspeichertreiber „Himem.sys") in den oberen Speicherbereich verfrachtet werden, und **garantiert volle Lauffähigkeit bei rekordverdächtigen 624 KB freiem Grundspeicher!** Sollte sich der Erweiterungsspeichertreiber Himem.sys trotz dieser Konfiguration nicht in den oberen Speicherbereich verlegen lassen, finden Sie auf unserer Begleit-CD im Ordner „Patches\Himem" einen von Microsoft erstellten Patch, der jedoch nur für die europäische Win95-Version SR-2 geeignet ist. Dieser aktualisiert die Systemdatei IO.SYS des Bootlaufwerks. Nach einem erneuten Start sollte sich die Himem.sys dann in den oberen Speicherbereich verlegen lassen. (md)

CONFIG.SYS
```
set path=c:\windows;c:\windows\command;c:\
dos=high,umb,noauto
devicehigh=c:\windows\himem.sys /testmem:off
devicehigh=c:\windows\emm386.exe noems /V
buffershigh=40,8
fileshigh=50
lastdrivehigh=z
devicehigh=[hier hinein kommt der Soundkartentreiber]
devicehigh=[hier hinein kommt der CD-ROM-Treiber]
```

AUTOEXEC.BAT
```
lh c:\windows\command\mscdex.exe /S /D:mtmide01
/M:20 /E
(bzw. der entsprechende CD-ROM-Treiber)
lh c:\mouse\mouse.com
(bzw. der entsprechende Maustreiber)
set temp=c:\windows
set blaster=A220 I7 D0 T4
(bzw. die entsprechenden Soundkarteneinträge)
```



```
Module mit Zugriff auf Arbeitsspeicher unter 1 MB:

Name          Gesamt          = Konventioneller  + oberer Speicher
SYSTEM      39,312  (38K)       12,896  (13K)      26,416  (26K)
HIMEM        1,120  (1K)         1,120  (1K)           0  (0K)
EMM386       4,032  (4K)         4,032  (4K)           0  (0K)
MOUSE       17,088  (17K)       17,088  (17K)          0  (0K)
PCXDUMP     16,624  (16K)       16,624  (16K)          0  (0K)
MSMCDAI      9,632  (9K)             0  (0K)       9,632  (9K)
COMMAND      7,168  (7K)             0  (0K)       7,168  (7K)
MSCDEX      57,216  (56K)            0  (0K)      57,216  (56K)
Frei       628,272  (614K)     603,456  (589K)     24,816  (24K)

Speicherbelegung im Überblick:

Speichertyp        Gesamt    =    Belegt    +     Frei

Konventionell      655,360        51,904        603,456
Oberer             125,248       100,432         24,816
Reserviert         393,216       393,216              0
XMS-Speicher    32,300,608       276,160     32,104,448

Speicher gesamt 33,554,432       821,712     32,732,720

Ges. unter 1 MB    780,608       152,336        628,272

Max. Größe für ausführbares Programm          603,440  (589K)
Größter freier oberer Speicherblock            16,128  (16K)
MS-DOS ist resident im hohen Speicherbereich (HMA).

C:\>
```

Durch die Eingabe des DOS-Befehls „mem /c /p" läßt sich jederzeit überprüfen, wieviel Hauptspeicher vorhanden ist und welche Treiber wieviel Speicherplatz belegen. Obzwar hier der Bildschirmgrabber „pcxdump" noch 16 KB Grundspeicher abzwackt und sich die Maus nicht in den oberen Speicherbereich verfrachten ließ, stehen dank der Spezialkonfiguration 589 KB Grundspeicher zur Verfügung!



Helfen Sie mit vermißte Kinder zu finden

Eine Aktion der Werbeagentur Mallander in Zusammenarbeit mit dieser Zeitschrift.

Weitere Infos im Internet:
http://www.mallander.de/wo-bist-du

Hinweise: 02871 / 22 50 50



Seike Sörensen
11 Jahre alt
Vermißt seit 05.08.1993
Beschreibung: ca. 152 cm groß, blonde Haare, blaue Augen.



Emin Önen
10 Jahre alt
Vermißt seit 16.05.1993
Beschreibung: ca. 150 cm groß, schwarze Haare, dunkelbraune Augen.



Nadine Hertel
8 Jahre alt
Vermißt seit 09.06.1995
Beschreibung: ca. 130 cm groß, dunkelblonde Haare, blaue Augen.

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: _____

Name _____

Straße/Hausnr. _____

PLZ.– Ort _____

Unterschrift _____

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

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
Anzeigenverwaltung



Gerald Hacker
Anzeigenverkauf

Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Freie Mitarbeiter
Max Magenauer
Manuel Semino

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Titel
„Extreme Assault", Blue Byte/Kingsoft
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 I/97
157.372

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.

GHOST-ACTIVITIES

DIE GESCHICHTE DES O.

OKAY! IHR HABT ES SO GEWOLLT! FINTE! KONTRA! RE! UND NOCH EINS AUF DIE FRESSE ...!

NIEG NIEG

UND... ACHTUNG!... DAS GRANDE FINALE MIT EINEM SUPER-DUPER-HYPER-SPECIAL-PUNCH! BEHERRSCHEN NUR ECHTE JOYSTICKAKROBATEN...

GLEICH GIBT'S HIER MUS!

DAMMICH! WO IS' MEIN JOYSTICK HIN...!?

EY! WER HAT MEINEN STEUERKNÜPPEL WEG!

WAS!? DEINER IST AUCH WEG?

MEINER AUCH!

MEINER AUCH! UND WO IST MEINE MAUS?

NA ABER HALLO! DIE VIER WEISEN AUS DEM MORGENLAND, RICHTIG?! IHR WOLLT DEM CHEF EURE GABEN DARBRINGEN, JA!? ODER IST HEUTE BALDHAMER SPERRMÜLLTAG...?

QUATSCH NICH!

HIER GEHEN S-E-H-R ERNSTE DINGE VOR SICH! EIN ABARTIGER SERIENTÄTER TREIBT SEIN UNWESEN! SABOTAGE, DAS! ALLE UNSERE JOYSTICKS SIND WEG!

WÄHRENDESSEN IN DEN OUTBACKS DES VERLAGSDUNGEONS:

YEP!

STICKS SIND ORGANISIERT!... WAHNSINN!

...VIER DAVON GLEICHZEITIG ANGESCHLOSSEN ...

WAS EIN SPIEL...!

UNBESCHRIFTETE BETA-VERSION ZU TESTZWECKEN... ABER DER BEIPACKTEXT KLINGT VERHEISSUNGSVOLL: „SINNLICH... EXTREM SPIELBAR... FÜR GANZE KERLE, DIE RICHTIG ZUPACKEN KÖNNEN... HOHO!... AGIEREN SIE ZWISCHEN HEISSEN SCHENKELN... HOHOHO-HO!... DA BEKOMM' ICH JA VOM LESEN SCHON ROTE OHREN...! HO-HO-HO!!!

SCHÄTZE DIESES SPIEL IST FÜR CA. 15 MINUTEN IM FREIEN HANDEL UND EINE WOCHE DARAUF DANN FÜR DEN DOPPELTEN PREIS UNTER JEDER SCHMUDDELIGEREN LADENTHEKE ZU HABEN. ICH FRAG' MICH NUR, WIESO....

SIEH AN! LEISURE-SHEET-OPI...

...ZIEHT SICH SCHWEINKRAM REIN...?!

OL' RAIT! INSTALLATION BEENDET...

...UND: "ÄKSCH'N!" BIN GESPANNT, WAS JETZT....

MILK IT! ©TM

Die ultimative Melksimulation Für den Landwirt der Zukunft

PLAY With ME

TEST MEAT

MADE WITH NEKROMEDIA

WIE-HAR! KEIN SCHWEIN KRAM...

...ABER EIN ANSONSTEN VOLL TIERISCHES PROGRAMM!

JUST FILL IT!

JETZT WIRD MIR KLAR, WARUM DIE JOYSTICKS UNTER DEN TISCH SOLLTEN...

Leserbriefe



Die Welt ist ein Zoo: Unser Herausgeber wähnt sich im Editorial unter (geklonten) Schafen, die Redaktion ist schweinisch am Schuften, und ich bekomme es gleich im ersten Leserbrief mit einem wortwörtlich militanten Tierschützer zu tun. Wärter, bitte noch einen Napf Baldrian!

DICKE MÖPSE & BÖSE BÄREN

Letztens fiel mir auf, daß in „Tomb Raider" eine Frau mit dicken Möpsen (sexistische Darstellung) unter Artenschutz gestellte Tiere wie Bären und Wölfe tötet. Auf der anderen Seite werden jedoch Spiele verboten und abgeändert, in denen Soldaten getötet werden, die ja von Berufs wegen quasi damit rechnen müssen, einem unnatürlichen Ende anheimzufallen.
Was steckt nun also eigentlich hinter der BPS? Verwirrte Sexisten? Greenpeace-Gegner? Soldatenwitwen?
Nein, mal im Ernst: Es kann doch nicht so unmoralisch sein, eine bestimmte Berufsgruppe (in diesem Fall also Soldaten) bei ihrem rechtmäßigen Broterwerb darzustellen. Wer nicht glaubt, daß dazu das Töten von Menschen gehört, mag nach Bosnien schauen, nach Israel, Albanien oder Zaire. Als Ex-Zivi beim Umweltschutz möchte ich nicht mißverstanden werden – ich huldige solchen Zuständen nicht, aber es hat doch keinen Sinn, die Augen vor der Wirklichkeit zu verschließen.
argumentiert Martin Burichter aus Bremen

Apropos Artenschutz: Sind Zyniker wie Du oder das bissige Schmidtchen Haraldus nun eigentlich zum Abschuß freigegeben oder nicht? Wie auch immer, der Seitenhieb auf die Doppelmoral vieler Tier-, Jugend- und Sonstwasschützer ist nicht ganz unberechtigt. Aber es scheint nun mal so zu sein, daß Frauen, Bären und andere Feinde getrost dran glauben dürfen, solange man zumindest vorgibt, keinen Spaß daran zu haben. Wärter, wo bringen Sie mich hin? Nein, bitte nicht auch in den Käfig mit den wilden Zynikern! Ich sag's auch nie wieder...!!!

DIE CD DER ZUKUNFT

Dem Leserbrief von Andreas Aumayr aus der Ausgabe 4/97 kann ich nur beipflichten. Ich finde ebenfalls, daß es viele Spiele wert wären, von Euch noch mal ins Gedächtnis der SVGA-verwöhnten PC-Gemeinde zurückgerufen zu werden. Schließlich kommt es nicht (nur) darauf an, möglichst viele Videosequenzen einzubauen. Die CD der Zukunft würde ich mir daher so vorstellen: Nach wie vor ein bis drei Vollversionen zu relativ aktuellen Spielen, dazu dann aktuelle Demos und Patches. Darüber hinaus wären aber noch etwa fünf bis zehn Vollversionen von älteren Klassikern mit dabei. Tja, und wenn dann noch Platz auf der CD ist, könnte man ihn ja mit ein paar PD-Games auffüllen. Bei einer solchen Zusammensetzung wäre dann wohl wirklich für jeden etwas dabei!
Noch ein paar andere Fragen: Wißt Ihr bereits, was uns in den nächsten Ausgaben an Vollversionen erwartet, oder entscheidet Ihr das kurzfristig? Hat sich Euer Abverkauf mit dem neuen Konzept eigentlich gesteigert? Mich wundert nämlich, daß Eure Auflage im Gegensatz zu anderen Magazinen relativ gering ist, was ich aufgrund der Qualität eigentlich nicht nachvollziehen kann. Und wird dieses neue LS-120-Diskettenlaufwerk in Zukunft eigentlich serienmäßig eingebaut?
hofft Klaus Plenz aus Haselünne

Kaum steckt man einen Finger durch das Käfiggitter, wird einem der halbe Arm abgekaut. Will sagen, daß auch ältere Klassiker nicht umsonst sind: Zu unserem Heftpreis braucht es jeden Monat eine ganz schöne Anstrengung, um die Lizenzen für die Vollversionen erst mal heranzuschaffen (Entscheidungen fallen mal kurz-, mal langfristig, je nach Marktlage) und vor allem zu finanzieren – zehn weitere sind jenseits von Gut und Böse, sorry! Auch wenn sich unsere Auflage durch das neue Konzept in der Tat gewaltig gesteigert hat und wir nun jeden Monat weit über 150.000 Hefte verkaufen. Was last not least das LS 120 betrifft: Da mittlerweile etliche namhafte Firmen wie z.B. Matsushita, Mitsubishi und sogar Microsoft hinter dem Laufwerk stehen, mag es tatsächlich bald serienmäßig in neue Rechner eingebaut werden.

ROCK & ROLL

Ich wäre sehr erfreut, wenn Ihr alte Rollenspiele auf die Joker CD packen würdet, da es im Moment sowieso nur wenige neue Genrebeiträge gibt. Etwa wären die AD&D-Rollis bestimmt keine schlechte Wahl. In diesem Zusammenhang auch gleich meine Hauptfrage: Ich habe vor einigen Jahren auf dem Amiga gern „Fate – Gates of Dawn" von reLine gespielt. Bestimmt könnt Ihr mir sagen, ob das Game für den PC umgesetzt wurde?
hofft F. Schober aus dem Internet

Wir sammeln alle Leservorschläge bezüglich der gewünschten Vollversionen (erst in der letzten Ausgabe hatten wir ja einen Stimmzettel zur Genre-Wahl) und bemühen uns, diese zukünftig zu verwirklichen – vielleicht wartet also demnächst ein schicker Rolli auf unserer Beilagscheibe?! „Fate" wird es jedoch mit Sicherheit nicht sein, da es nie auf den PC umgesetzt wurde. Der Hersteller reLine ging nämlich unmittelbar nach Veröffentlichung der Amigaversion in Konkurs.

BRETTER AUF DIE SCHEIBE

1) Wie soll das bloß mit der Rechtschreibreform werden? Da blickt man als Deutscher ja schon kaum noch durch – wieviel schwerer muß das erst den Ausländern fallen?
2) Wie wäre es mit einigen altgedienten Brettspielen als Monats-CD? „Monopoly" etwa oder „Risiko"?
wünscht sich Oliver Schulz via T-Online

1) Die Rechtschreibreform ist doch am besten, solange keiner durchblickt: Noch kann man mit ihr jeden Fehler begründen! 2) Ja, wie wäre es damit? Wollen die anderen Leser demnächst auch Bretter an den Kopf?

KEIN DEUTSCHER BLIZZARD

Stimmt es eigentlich, daß „Diablo" nicht mehr komplett in deutsch erscheinen wird? Wenn das der Fall ist, frage ich mich, ob Blizzard der Erfolg mit „Warcraft 2" zu Kopf gestiegen ist. Da ich leider kein Studium der Anglistik hinter mir habe und deshalb nur deutschsprachige Spiele kaufe, finde ich es schon ziemlich unverschämt, einfach zu behaupten, eine deutsche Version sei nicht nötig! So jedenfalls hatte man es mir gesagt, als ich das Spiel jüngst bestellen wollte.
ärgert sich Uwe Keßler aus Kornwestheim

Daß die deutsche Version vor kurzem mit der Begründung gestoppt wurde, das Game habe sich ohnehin so gut verkauft, daß sie nicht mehr lohne, habe ich auch schon (auf unseren News-Seiten) gelesen – und mir dabei Ähnliches gedacht wie Du. Allerdings ist bzw. war für die Lokalisierung der deutsche Distributor Bomico und weniger der Hersteller Blizzard selbst zuständig.

SCHLAMPEREI

Teilweise seid Ihr inkonsequent: So bemängelt Ihr z.B. bei „DSA III", daß es unter Win 95 nicht

Action Feeling



SV 244 3D CYCLONE

Hier ist alles programmierbar! Analog-Joystick mit 17 programmierbaren Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead). Kein Speicherverlust durch Ausschalten. 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber

unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**

SV 235 3D PROGRAM PAD

Ein Pad, das nichts zu verstecken braucht! Die Bewegungsrichtungen und die 10 Feuertasten sind komplett programmierbar. Die Programmierungen sind durch eine Software speicherbar (kein Speicherverlust durch Ausschalten). 3D Funktion durch Anschluß an Game-Port und Tastatur-Port. Incl. Windows 95 Treiber.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 214 PC SABRE PRO

Fliegen muß nicht teuer sein! Analog-Joystick mit 4 Feuertasten, Rundumsicht-Kontrolle (Kulihead). Dauerfeuer, extra langem Kabel und komfortabler Gummieinlage am Griff. Für Links- und Rechtshänder geeignet

unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 243 MAGNUM 6

Joystick oder Maus? Das ist hier die Frage. Analog-Joystick mit 6 Feuertasten, Software um den Joystick als Maus einzusetzen und Rundumsicht-Kontrolle. Für Links- und Rechtshänder geeignet. Incl. Windows 95 Treiber.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

SV 234 PC POWERPAD PRO

Es ist da! Das Analog- und Digital-Pad für den PC. Sechs Feuertasten, Dauerfeuer, Schubkontrolle und Zentrierautomatik für den Mini-Joystick. Incl. Windows 95 Treiber.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

INTERACT GAME 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

sonderlich gut läuft – daß aber bei „Privateer II" dieselben Probleme auftauchen, wird im Test nirgendwo erwähnt. Ich will da keine Absicht unterstellen, aber dennoch. Mal ganz abgesehen davon, daß das DSA-Game derweil schon für 20,– DM verkauft wird. Bei einem solchen Preis kann ich nun mal kein gedrucktes Handbuch erwarten und muß auch „Baumtapeten" akzeptieren.
Allgemein stört mich freilich schon die zunehmende Schlampigkeit der Programmierer. Da kann man z.B. „Privateer II" nicht in ein Spiele-Unterverzeichnis installieren, der „Grand Prix Manager 2" von MicroProse läßt sich unter Win 95 ausschließlich mit 256 Farben fahren, und Blizzard streicht kurzerhand die deutsche Version von „Diablo". Von Bugs à la „Bundi '97" gar nicht erst zu reden. Aber, daß man dann noch mit freundlichem Lächeln auf die Patches der Internet-Seite verwiesen wird, ist echt der Gipfel! Bei jeder fehlenden Schrankwandschraube hat der Hersteller dafür zu sorgen, daß sie bei mir eintrudelt! Vielleicht sollte sich mal die Staatsanwaltschaft mit solchen Methoden auseinandersetzen…
schlägt Marco Sänger aus Rheda-Wiedenbrück vor

In eigener Sache sei zunächst einmal erwähnt, daß wir jetzt schon öfter von Win 95-Problemen bei „Privateer" gehört haben – uns im Test aber nun mal (leider?) keine untergekommen sind. Andererseits ist „DSA III" gewiß kein PD-Game, nur weil es von einigen Versandhändlern so preiswert angeboten wird. Vielmehr darf und muß von der nunmehr dritten Versoftung des populärsten Rollenspielsystems in Deutschland ein gewisser Qualitätsstandard erwartet werden. Gerade auch insofern hast Du natürlich recht mit der Kritik an so manchen Programmen und Herstellern. Der Vergleich mit der Schrankwand wackelt freilich genauso wie dieses Möbelstück ohne die besagte Schraube: Erstens sind Softwarefehler oft weit weniger gut greifbar. Zweitens sind sie nicht immer so einfach zu beheben. Und drittens dürften Du und der deutsche Staatsanwalt im Fall der Fälle auch ganz schön lange warten, bis irgendeine Schraube aus dem schwedischen Elchhausen eintrudelt. Da wärst Du vielleicht ganz froh, wenn sich das Teil auch schnell und bequem übers Internet besorgen ließe…

DAS ALTE REIN-RAUS-SPIEL

Ihr testet also keine Spiele mehr, welche Gewalt verherrlichen? Ich müßte lügen, wenn ich sagen würde, daß mich das ärgert, denn ich finde diese „Kill-in-einer-Stunde-möglichst-3000-Monster"-Programme ohnehin öde. Aber Ihr könntet doch Porno-CDs besprechen! Wäre genauso unterhaltsam und macht sicher ebensoviel Ärger bei gewissen Prüfstellen. Doch ich bin Schweizer, deshalb möchte ich nichts weiter dazu sagen…
hält sich Rudolf Amsler via Alpen-CompuServe vornehm zurück

Mich würde interessieren, warum Du als Schweizer nichts weiter dazu sagen möchtest: Haben die Löcher im Käse (wie ich schon länger vermute) doch einen pornographischen Grund? Sind Kuckucksuhren aufgrund der eingesperrten Piepmätze gewaltverherrlichend? Oder habe nur ich mal wieder einen Vogel abgeschossen?

ALTE CHIPS & MODERNE ZEITEN

Da habe ich mich gerade erst dazu durchgerungen, meinen alten DX/4 für 'nen Appel und'n Ei abzustoßen, um mir einen P166 zuzulegen, da kommt auch schon Intel mit MMX wie Ziethen aus dem Busch. Klasse, typisch! Jetzt ist der neue Rechner nicht mal mehr ein Jahr lang aktuell, sondern nur noch zwei Monate. Was soll ich tun? Zum Stichwort 3D-Ballereien: Ich find's ja gut, daß die Jugend geschützt wird (wovor auch immer), aber müssen wir Volljährigen im Lande uns deshalb be-

vormunden lassen? Ist Zensur wirklich der richtige Weg? Macht uns nicht das Verbotene am meisten Spaß? Ich denke, Aufklärung wäre besser, aber was ich denke, ist sowieso egal – Hauptsache, ich zahle meine Steuern. So oder so halte ich es für okay, daß Ihr die Abschlachtspiele nicht mehr testet; die meisten sind ohnehin nicht mehr sonderlich innovativ. Die Ghostcomics finde ich nicht so toll, „The unbelievable Amiga Joker" war besser, wenn auch nur ein Gaston-Klon. Wobei ich zugeben muß, daß mir der April-Strip mit Manfred sehr gut gefallen hat. Gaston hätte sich nicht dümmer angestellt…
urteilt CLJHenk via AOL

Sieh's positiv: Wer sich heute einen MMX-Rechner kauft, wird sich morgen (spätestens übermorgen) ärgern dürfen, weil Intel für Weihnachten bereits den Nachfolger mit Funktionen des ebenfalls noch nicht erhältlichen Pentium II angekündigt hat. Außerdem findet laut BPS eine Zensur in Wahrheit nicht statt, weil Volljährige nur unter den Ladentisch zu krabbeln brauchen, um indizierte Progis kaufen zu können. Und last not least ist bzw. war „Gaston" in Wahrheit nichts anderes als ein Plagiat unseres Redaktionsalltags – daß dieser Comic schon ein paar Jahre alt ist, beweist wenig mehr als eine gewisse Hellsichtigkeit des Autors…

NETT IM NET

Ein dickes Lob Eurer WWW-Adresse! Besonders die Seite mit den tollen WAV-Files hat mir gefallen. Das bringt doch wieder Leben in die triste Windows-Bude!
freut sich Kai Wenz aus Limburg

Heißen Dank! Und damit auch alle anderen wieder aufleben, hier noch mal unsere Adresse: ***http://www.cinetic.de/joker***

FÜNF IST TRÜMPF

1) Ich halte Indizierungen für eine wenig durchdachte Sache. Jugendliche (zu denen ich mich mit meinen 15 Jahren zähle), die Phantasie und Realität nicht auseinanderhalten können, haben so oder so ein Problem. Durch Spiele wird es nicht hervorgerufen und meines Erachtens auch nicht gefördert. Allenfalls können exzessive Gewaltzockereien ein Ausdruck dieses Problems sein. Ich denke zwar auch, daß ein gutes Game ohne weiteres ohne Blut auskommen kann, habe aber meine Zweifel, ob die BPS in der Lage ist, „sinnvolle" Gewaltdarstellung von „nicht sinnvoller" zu unterscheiden. In diesem Zusammenhang sei das indizierte „Kanonenfutter" erwähnt, in dem auf satirische Weise eine sehr pazifistische Message übermittelt wird. Zum Statement der BPS-Vorsitzenden im Aprilheft: Ich denke nicht, daß ein Hakenkreuz an einem Flugzeug in einer historischen Flugsimulation als Verherrlichung aufgefaßt werden kann. Und wenn sich tatsächlich irgendein kleiner Möchtegern-Adolf an so etwas aufgeilt, wird die Welt es auch überleben. Es geht doch hier nur um die historisch korrekte Bemalung der Flugzeuge!
2) Ich wäre dafür, daß Ihr höchsten zwei Vollpreis-Spiele auf die CD preßt. Sonst leidet die Qualität doch fühlbar (siehe „MiG-29 Fulcrum"). Es reicht doch, einen Klassiker und ein weniger gutes Spiel zu veröffentlichen. Wie wäre es z.B. mit „Magic Carpet 1"?
3) Ein kleines, nicht elektronisches Spiel zwischendurch kann doch auch interessieren. Ein klares Pro zum Stromausfall!
4) Die Meinung anderer Leser im Lesertest finde ich immer lesenswert, auch wenn sie nicht allzusehr von der Euren abweicht.
5) Gerade mal drei Seiten Leserbriefe? Vier Seiten sind das Minimum!
zählt Tarik Idris via T-Online

1) Der Kandidat hat 100 Punkte: Voll Deiner Meinung!
2) Vorschlag gehört, Botschaft verstanden.
3) Für Dich und alle weiteren Brettspielfans planen wir ein interessantes Stromausfall-Test-Special in einer der nächsten Ausgaben; etwa im Zusammenhang mit der demnächst anstehenden Versoftung des Tabletops „Demonworld". Mal sehen, wie es bei der Gesamtleserschaft ankommt.
4) Wir finden das auch: Also, wo bleibt DEIN Lesertest?
5) Hey, was soll das? Willst Du meine Freizeit von 15 Minuten täglich noch weiter verkürzen? Und überhaupt, irgendwie sind es doch vier Seiten…

AUSGELESERT

Der Lesertest ist meiner Meinung nach absolut überflüssig. Ich habe im „Schleichfahrt"-LT nichts entdeckt, was ich nicht schon irgendwo anders dazu mitbekommen hätte. Und da ja auch die Wertung ganze drei Punkte von Eurer Note abweicht, muß diese Rubrik in Zukunft wohl nicht mehr sein.
Im März hattet Ihr einen Leserbrief gedruckt, in dem vorgeschlagen wurde, gelegentlich mal alte Spiele wie „Uninvited" oder „The Magic Candle" mit auf die CD zu nehmen. Dem kann ich nur zustimmen und würde noch Titel wie „Bard's Tale", „Dragon Wars", „Hexuma", „Maniac Mansion 1" und dergleichen hinzufügen. Adventures und Rollenspiele wären da allgemein nicht schlecht, weil es dort mehr auf Atmosphäre als auf Grafik ankommt.
glaubt Burkart Dietrich aus dem Internet

Auch Deine Vorschläge werden berücksichtigt, sowohl was den Lesertest (daß hier wenig Einigkeit herrscht, belegt schon der vorangegangene Brief) als auch was die Spiele betrifft. Gerade das Grafik-Argument hat einiges für sich!

RECHTSFRAGEN

1) Darf ich aus dem PC Joker Heft & Spiel Artikel herausschneiden, herausschreiben, kopieren oder scannen und dann in meiner Zeitschrift wiederverwenden?
2) Darf ich Demos oder Sharewareprogramme an Mitglieder meines Clubs weiterleiten?
3) Sind Anzeigen wie die folgende erlaubt: „Verschenke meinen Computer – schickt mir eine Mark, der Hundertste bekommt den Rechner!"?
4) Darf man Originalsoftware an Freunde und Bekannte weitergeben, selbst aber eine Kopie davon behalten?
5) Welche Software darf man weitergeben, und worauf ist dabei zu achten?
knobelt Sven Plaschke aus Heidenau

1) Nicht ohne schriftliche Genehmigung des Verlages.
2) Normalerweise schon, doch Ausnahmen bestätigen die Regel.
3) Sie sind zumindest nicht verboten, werden aber kaum gedruckt: Dieser Bauernfang hat sooo einen Bart!
4) Offiziell müssen (Sicherheits-) Kopie und Originalprogramm stets in einer Hand verbleiben.
5) Ob und unter welchen Umständen ein Programm weitergegeben werden darf, steht stets in der Anleitung. Rechtlich völlig problemlos verhält sich hier eigentlich nur PD – nicht umsonst heißt „Public Domain" auf deutsch so viel wie „öffentliches Eigentum".

DIE DRITTE DIMENSION

Einige Eurer Testberichte zu Spielen, welche 3D-Karten unterstützen, haben mich so sehr beeindruckt, daß ich über die Anschaffung eines solchen Gerätes nachdenke. Wie wäre es also mal mit einem Test der gängigsten Karten und Erläuterungen der zugehörigen Fachbegriffe? Und was geschieht, wenn ein Spiel für eine dieser 3D-Karten optimiert ist, ich aber eine andere Karte besitze?
zeigt sich Björn Gehrmann aus Leopoldshöhe wißbegierig

Wir empfehlen einen Blick auf den CeBIt-Bericht in dieser und die speziellen Einzeltests in den folgenden Ausgaben. Generell gilt: Falls eine 3D-Karte von einem Spiel nicht unterstützt wird, läuft das Programm eben, ohne daß der Grafikturbo einen Effekt hätte.

WINDOWS-WÜRDIGUNG

Ich habe schon länger mit Win 3.1 und auch mit Win 95 zu tun, benutze aber hauptsächlich DOS. Mir scheint ein großer Unterschied zwischen Windows als Arbeitsfläche für „seriöse" Programme und als Spiel-Oberfläche zu bestehen. Im ersten Fall bekommt man eine praktische Oberfläche, die effizientes Arbeiten ermöglicht. Bei Spielen allerdings sieht es ganz anders aus: Die grafische Aufmachung

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

586er Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz,
256Kb P.Burst, PCI -ISA, Controller,
E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig,
Mit AMD CPU 586 K5 PR 133
und Aktivkühler
399.-

586er Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz,
256Kb P.Burst, PCI - ISA, Controller,
E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig,
Mit Intel CPU Pentium 133
und Aktivkühler
499.-

586er Upgrade
Motherboard Pentium bis 200 Mhz,
256Kb P.Burst, PCI - ISA, Controller,
E-IDE, Fifo, 4xPS2, MMX fähig,
Mit Cyrix CPU 6x86 P166
und Aktivkühler
499.-

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 89,95
Elsa Winner 2MB DRAM 139,95

Matrox Mystiqe 2MB
Vollversion mit Spielen 239,95

CD-Rom LW:
8 fach Speed 179,95
12 fach Speed 199,95

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 16,90 + 3.- NN
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30.- Kostenpauschale..
Lieferzeit 2 - 5 Werktage
Express Lieferung (24Std.) + 15.-

In vielen Spielen haben Sie Orden gewonnen.



Wir zeigen Ihnen die Hintergründe

Nummer 1 unserer ordenskundlichen Reihe auf CD-ROM beschreibt über 150 während des Zweiten Weltkriegs von deutscher Seite verliehene Orden und Ehrenzeichen.

- Alle Orden in Farbe
- Angaben zu Stiftungstagen, Verleihungszahlen, Materialien uvm.
- Alle Orden mit Miniaturen
- Alle Abbildungen nach dem Ordensgesetz von 1957

Ihr Bestellcoupon für die CD-ROM "Deutsche Orden und Ehrenzeichen 1939-45"

Ja, bitte schicken Sie mir "Deutsche Orden und Ehrenzeichen 1939-45" zum Preis von 39,95 DM

Name, Vorname

Straße, Nr

PLZ, Wohnort

Die Lieferung erfolgt per Nachnahme oder Vorkasse durch Euroscheck zzgl. 4,95 DM Versandkostenanteil. Heute noch absenden oder faxen an: Arrowsoft Verlag, Goethestr. 11, 67256 Weisenheim. FAX (06353) 93199

verschlingt einen nicht unerheblichen Teil der hier besonders wichtigen Systemressourcen, was dazu führt, daß die Hardwareanforderungen von Win 95-Soft im Vergleich zu den entsprechenden DOS-Versionen meist deutlich höher liegen. Die Besitzer von Superrechnern mögen zwar fragen: „Was kratzt mich das?" Doch die Antwort darauf ist, daß es sie morgen kratzen wird. Oder spätestens nächsten Donnerstag...

An dieser Stelle möchte ich auch einmal auf das Wunder „DirectX" eingehen. Im Grunde ist es nämlich ein alter Hut und immer noch langsamer als das direkte Programmieren der Hardware – wenn natürlich auch wesentlich bequemer. Die wirklich guten Spiele aber leben seit jeher nicht von einheitlichen Schnittstellen, sondern von den besonderen Tricks der Programmierer. Führt also wirklich kein Weg an Win 95 als Spieleplattform vorbei? Ich denke doch! So mächtig Microsoft auch sein mag, sie können uns nur das verkaufen, was wir auch wollen. Wenn wir neben Windows 95 auch noch ein DOS-Betriebssystem wollen, dann muß Gates es wohl oder übel am Leben erhalten. Daher möchte ich an dieser Stelle Eure fehlgeleitete Resignation („Daran kommen wir ja doch nicht vorbei") kritisieren. Daß man Euch deshalb als Win 95-Fanatiker bezeichnet, halte ich allerdings auch für übertrieben.
tröstet uns Matthias Loerke aus dem Internet.

Daß die Win 95-Anforderungen irgendwann auch die Besitzer von Superrechnern kratzen werden, ist richtig – aber DOS mit all seinen Beschränkungen gewiß keine Lösung. Schon von daher ist unsere Einstellung gegenüber Windows 95 keine Resignation, sondern Realismus: Dieses Betriebssystem hat sich doch längst durchgesetzt; der Tag, an dem das letzte auf DOS lauffähige Spiel ausgeliefert wird, ist absehbar. Schließlich werden seit geraumer Zeit nur noch Win 95-Rechner verkauft, und viele, viele User kommen bereits heute nicht mehr mit den allersimpelsten DOS-Befehlen klar – wie unsere Hotline und das aktuelle Special zum Thema in dieser Ausgabe beweisen. Das mag man betrauern oder bejubeln, Tatsache ist, daß die Freaks aus den guten alten Zeiten schon lange nicht mehr die Mehrheit der privaten Computer-Besitzer bilden, vermutlich nicht einmal mehr die Kerngruppe. Tja, das Leben geht weiter...

JETZT ABER SCHLUSS

...für heute. In vier Wochen muß es freilich auch hier weitergehen, weshalb ich mich weiterhin über alle Zuschriften freue – egal, ob es sich dabei um Kritik, Lob, Anregungen, Fragen, E-Mail oder einen Brief handelt. Sollte zudem RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegen und der Absender zu entziffern sein, darf bei Nichtabdruck mit einer persönlichen Antwort meinerseits gerechnet werden.

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

KLEINANZEIGEN

Inserenten-verzeichnis

AB Union	31, 65
AOL	7
Arrowsoft Verlag	129
Attic	61
Blue Byte	43
Bücher & Software	59
Call & Play	79
CD ROM Agentur Wolfrath	77
CDV	135
Compu Store	9
Egmont	83
Game It!	73
Heel Verlag	87
Hint Shop	9
Joker Verlag	37, 103, 107, 124
Jöllenbeck	127
Kingsoft	43
Mallander	123
Media World	47
MHC	129
MicroProse	15
Modern Games	2
Neue Mediengesellschaft	71
Orion	47
Pawlowski	48,49
Philip Morris	136
Playcom	55
Sega	12,13
Software 2000	21
SSV	111
UBI Soft	25

Gewinner
aus dem letzten Heft

Charts
Flying Corps gewinnt
Jürgen Ottmann, Magdeburg

Lords of the Realm II geht an
Thomas Schmidt, Cadolzburg

Admiral Sea Battles bekommt
René Pfaff, Arnstadt

BIETE HARDWARE

Verk. 486DX33, 8 MB RAM, 250 MB HD, 2 x CD-ROM, Soundblaster, SVGA, 14" Monitor, Handscanner (256 Graustufen) + Soft. Preis VHB. Tel.: 0201/534041 Mo-Fr (15 - 17 Uhr)

Commodore Amiga 500 + 2 MB Arbeitsspeicher, 14 Zoll Monitor, Drucker Star LC24-200, zweites 3,5" Laufwerk, optische Maus, Joystick, Computertisch, 400 DM VB. Dominik Frommelius, Steinwiesstr. 30, 56457 Westerburg

Verkaufe: C64 mit Drucker, Maus, Diskettenlaufwerk, Handbücher und vielen Spielen. Anschließbar an den Fernseher. VB 250,- DM. Tel.: 07224/1095, Fax: 07224/1095

Verk. A1200 mit 2 LW, Maus, 150 Disketten und 4 Originalspielen (z.B. Der Seelenturm, The Chaos Engine ...). Tel.: 05664/6118

Biete 486 DX2-100 MHz, 560 MB HD, 8 MB-RAM, CD-ROM, VGA-Grafikkarte, Soundkarte, MS-DOS 6.22 und MS Windows 3.11 für 1500 DM (VHB). Tel.: 0521/493475, Pradeep verlangen

586/75, 16 MB RAM, 850 MB, 1 MB Grafik, 4fach CD-ROM, 16Bit Sound, 14" Monitor, Win 95, diverse Spiele, VB 1150 DM. Tel.: 0172/3504585

Verkaufe: 486 DX 280 MHz, 407 MB Festplatte, Monitor (mit Filter), Soundkarte 16, Boxen, SVGA-Grafikkarte, 8 MB RAM, MS-Dos 6.22, MS-Windows + viel Software, VP: 800 DM. Tel.: 03641/828949 (Dirk verlangen)

Verk. 486 DX/2 66 MHz, 8 MB RAM, 234 MB Festplatte, Terratec Sound Maestro 16. Double Speed CD-ROM, DOS 6.2 und Win 95. Tastatur, Boxen, Joystick, Preis: 1000 DM. Tel.: 04703/245

A 500, 1 MB, 2 LW, Monitor, Mouse, Joystick, div. Spiele: Indy 4, Monkey Island 2, Bundesliga Manager 2+3, Lotus 3, Die Kathedrale u.a. für 250,- DM. Tel.: 02137/4476 ab 15.00 Uhr

Pentium 60, 8 MB, 540 MB Festplatte, 1 MB Grafikkarte, Doub. CD-ROM, Soundkarte, Maus, 15" Monitor, Software. Att. Preis VS! Miro Media View 200,- DM. Tel.: 05123/1725

BIETE SOFTWARE

Achtung! Restexemplare des Star Trek Screensavers (Berkeley Systems, 1992) für 40 DM (inklusive P/V). Original-Software! Interessenten melden sich unter 02841/41395 (Sebastian), nur Di-Do, 17 - 19 Uhr!

Verkaufe Originale z.B. CD: BM 97, BMH, Anstoß, WC 3, Battle Isle 2 uvm. und viele alte Spiele auf Disk, komplette Liste anfordern bei Kai! Tel.: 05551/2880

Verkaufe PC-Spiel Might & Magic Trilogie (Die Inseln von Terra, Dark Side of Xeen, Clouds of Xeen). Oder tausche gegen: Techno Maker oder andere. Andreas Braess, Kirchweg 7, 29223 Celle

PC-Software Disk-CD-ROM. Gratisliste anfordern. Postfach 43, A-6112 Wattens/Tirol

Fields of Glory, F1 Manager, Wing Commander 4, UFO, Dune 2, Burntime, X-Wing, TFX, Master of Orion gegen F1 Grand Prix 2, Destruction Derby, Sega Rally oder Monster Truck Madness. Tel.: 09321/31934

Fields of Glory 15,-, F1 Manager 40,-, Wing Commander 4 40,-, UFO 15,-, Dune 2 15,-, Burntime 10,-, X-Wing 15,-, TFX 15,-, Master of Orion 15,-, NHL Hockey '94 15,-. Tel.: 09321/31933. Alles zusammen: 180 DM

Verkaufe Software PC: Rätsel des Master Lu, Tomb Raider, Z, Warcraft II, Eurofighter 2000, Dragon Lore II, NHL 96, Megarace 2, Ripper, Phantasmagoria II, Bundesliga Manager 97, Conquest of the New World, Have a nice day, M.A.X., Nascar Racing 2, Orion Burger, Lighthouse, Need for Speed Special Edition, Syndicate Wars und viele andere je 49,90 DM. Komplettlisten gegen Rückporto (oder kostenlos per Fax) bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried unter Tel/Fax 08374/9532 anfordern.

Verkaufe GS 2000 + F15-III + F1 GP + Indycar Rac. + Battle Isle II zus. 30 DM + Porto, Lotus Smartsuite für Win 95, TFX EF 2000. Suche C + C 2, Bundesl. Manager 97, Airbus A 320. Tel.: 08141/30118 ab 18 Uhr

Verkaufe Originale CD-ROM's, Privateer 2, Capitalism, F1-Manager 2.0, Master of Orion 2, Themepark, Kinomanager, Indycar, Mad News und vieles mehr auf Anfrage unter 02562/98936 ab 17.00 Uhr

Verkaufe CD-ROM's: Sim Park 50 DM, American Dream 30 DM, Blinddate 25 DM, Capitalism 40 DM, Der Produzent 40 DM, Der Reeder 30 DM, TV Karriere Spiel 25 DM, Kaiser Deluxe 45 DM, Time Trouble 20 DM unter 06162/73969

Verk./tausche: Fugger 2, Risiko, Syndicate Wars. Alles Originale. Suche: Elisabeth 1, Die Siedler 2, Golden Gate Killer. Tel.: 0911/455482

Verkaufe Software PC: Genewars, Diablo, Bad Mojo, Links LS, Baphomets Fluch, Urban Runner, Crusader - No Regret, Normality, Civ II, Conqueror AD 1086, Elisabeth 1, Destruction Derby 2, Bleifuß 2, Shannara, Zork Nemesis, Olympic Soccer, Olympic Games, Silent Hunter, Golden Gate Killer und viele andere je 49,90 DM. Komplettlisten gegen Rückporto (oder kostenlos per Fax) bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried unter Tel/Fax 08374/9532 anfordern.

Verk./tausche: TV-Karriere-Spiel, Alone in the Dark 2 & 3, Druidenzirkel, DSA 1 & 2, Antoß-WCE. Suche: Mad TV 2, M.A.X., Deadlock, K.K.N.D. Tel.: 05603/5189 (Benjamin Syring)

CD-ROM: Flottenmanöver, Diablo, Battle Isle 2+3, Apache Longbow + MD, Harpoon II Deluxe, Beneath a Steel Sky, Combat Classics 3, 1944 A+R. Tausch möglich. Tel/Fax: 09922/60224 ab 18 Uhr

Larry 1-6 auf 1CD nur 49 DM, Simon 1+2 + T-Shirt auf 1 CD nur 59 DM, Little Big Adventure auf 1 CD nur 44 DM; VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/8459

Je 35: KKND, Down in the Dumps, Tomb Raider; je 20: Time Commando, Gold Games; 15: Megapack 5; je 12: Frankenstein, Fade to Black, Chewy; je 7: Hell, Skat!, Erben der Erde, Bureau 13, Der Clou. Tel.: 05021/12676

Diablo, G-Nome, Have an Nice Day, Tomb Raider, Bleifuß 2, Daytona, Sega Rally ... usw. Komplettliste gratis anfordern. Franz Bauer, Siebenbrunneng. 64/1F, A-1050 Wien

Mad News: 30 DM; Outpost: 20 DM; Transarct.: 15 DM; Sim City: 20 DM; Flottenmanöver: 50 DM; Holiday Island: 50 DM; Max: 50 DM; C&C 1: 50 DM; Schleichfahrt: 50 DM; C&C 1 Mission-CD's je 20 DM. Tel.: 03573/662499

Verkaufe Larry 5+6, Erben der Erde jeweils mit Lösung, Day of Tentacle, Sim Box, Simon 2, Games Games Games V3. Tausche auch. Angebote und Tauschlisten mit 1 DM Rückporto an Johannes Beck, Andreas-Rauch-Str. 29, 88239 Wangen.

Orig. Diablo 50, Hexen 33 + Mission 29, Phantasm. dt. 45, Myst 2 15, D. of. Tent. 20, Siedler 2 43, Pirates G. 18, Albion dt. 15, Gabriel Knight dt. 10, Noctropolis dt. 20 + andere 3D Action CDR Brenner Softw. Win on CD 3.0 Vollv. 200, Musikmaker 2.0 49, Druid.Z. Tel.: 0172/9724575

Verkaufe Originale: Archibald Appelbrock 20,- DM, Bad Mojo 30,- DM, Battle Bugs 5,- DM, Beneath a Steel Sky + L. 15,- DM, Chewy ESC von F5 20,- DM, Ecstatica 15,- DM, Die Siedler 1 15,- DM, Druidenzirkel m.L. 20,- DM, Lord of Midnight 5,- DM, Lost Eden 15,- DM, Phantasmagoria 20,- DM, Push-Over 5,- DM, Prisoner of the Ice 15,- DM, Shanara 25,- DM, Simon 1 15,- DM, Star Trek Next Gene. 20,- DM, Space Quest 6 20,- DM, Talisman 15,- DM, The Dig 35,- DM, Veil of Darkness 5,- DM, Wizkid 5,- DM. Tel. & Fax: 02824/6682 Simone Fischer, Weidenweg 38, 47546 Kalkar

CC2 50,- DM, Fantasy 6 30,-, Civil War 6 40,-, Deadline 25,-, Ultima 8 20,-, Der Reeder, Der Patrizier, Master o. Magic je 15,-, Schleichfahrt 45,-. Evtl. Tausch. Tel.: 04503/75423

Darkening, P & Pistolen, Pandora, Cyberia 2 je 45 DM, S. Shock, C. Shock, X-Wing, Cyberia, Touche, Top Gun, R. Zork, Simon, M. Race, Anstoß, Inca 2, Flodders je 20 DM. Suche Rama, R. Haunting, Max, Wing 4 (0351)8400235

CD-ROM: X-Wing + Rebel Assault zus. 30,-, Disc World 30,-, Magic Carpet + Zus. Disk 20,-, Lemmings 3 15,-, Tilt 15,-, Action Soccer + Game Pad 25,-. Suche Death Gate, Need for Speed. Tel.: 04361/1238

PC Software CD ROM und Disk. Anfragen: Postfach 520, A - 1100 Wien

350 Levels zu Warcraft 2 + 100 Levels zu C&C auf 1 CD; 800 Cities für Sim City 2000 auf 1 CD; je 1 CD nur 25 DM; CivNet CD 29 DM; D/Generation CD 18 DM; VK + 6 DM, NN + 12 DM; Tel.: 09628/ 8459

Privateer DM 50,-, Die Affäre Morlov DM 30,-, Stadt der verlorenen Kinder DM 50,-, I have no mouth ... DM 30,-, Synnergist DM 30,-, Versailles 1685 DM 50,-. Alles kompl. deutsch. Tel.: 05175/7606

Amiga 1200 Spiele: Erben der Erde, Star Trek 25th, UFO-Enemy unknown, Dog Fight, PGA European Tour, Tennis. Pro Spiel 25,- DM. Alles Originale. 030/4967421

Verkaufe CD-ROM Spiele, alle kompl. dt.: Monkey Island I + II DM 9,99, Flight o.t. Amazon Queen DM 19,99, Teamchef DM 14,99, The 7th Guest DM 9,99 (dt. Anl.). Alle zzgl. NN. Tel.: 089/6114964

M.A.X., Cyberstorm, DSA 3, Mechwarrior Merc., Ripper, Master of Orion II, C&C 2 u.a. Preise: 20-70 DM, Versand per NN. Tel.: 02137/70449, Stefan

SUCHE SOFTWARE

Suche dringend PC-Spiel Worms auf CD-ROM ohne Reinforcements in deutscher Version und im Original. Tel.: 0355/532638

Suche Der Planer 2 und die Mission-CD oder anderes unter 02562-98936 ab 17.00 Uhr oder Listen an F. Fischer, Freiherr von Vincke 7, 48599 Gronau

Suche Spiele: The Perfect General I + II, Hanse Deluxe, deutsche Version. Biete Battle Isle I, Empire Deluxe zum Verkauf. Auch andere Strategie-Games. Tel.: 02597/5179 ab 18.00 Uhr

Suche Autorennen für DOS z.B. Destruction Derby 1, Nascar Racing 1, Bleifuß 1, Grand Prix 1, Indycar Racing 2. Zahle je Spiel höchstens 20 DM. Falko Gassauer, Tel.: 03362821098

Suche preiswert alte 3D-Action-Spiele wie The Catacomb Abyss, Hexen, Fortress of Dr. Radiaki u.a. Tel.: 0391/ 5612614

TAUSCHE SOFTWARE

Tausche Ran Trainer 2, FIFA International Soccer, CuC 2 (CD-ROM) und der Planer (Diskette) gegen KKND (DOS-Version), Bundesliga Manager 97, Tomb Raider oder Max. Tel.: 0731/ 57105 (ab 14 Uhr)

Tausche Amiga 500 u. 600, Drucker, Speichererw., 200 Disketten, Monitor, Modulator gegen Spiele für Mega Drive, MD-CD, MD-32X u. Atari Jaguar sowie Spiele und anderes auf CD-ROM. Ruft an 03535/ 21027

Tausche VR Basic, The Savage Empire, Cyberspeed, The Monsters, Jurassic Park und Space Max gegen FIFA 97, Siedler 2 Mission und Worms Data. Tel.: 06445/7332

Tausche Megapack 6 (Steel Panthers, 3D Pinball u. 8 weitere) u. Space Quest 1 gegen Bleifuß 2 oder Tomb Raider. Außerdem tausche ich Carrier Strike Force gegen Larry 6. Ch. Tzschieter, Spreehammer Nr. 31, 02923 Uhsmannsdorf

Biete: Privateer 2, Diablo, Teamchef, Time Commando, Hind, AH64D, Crusader, Return Fire, D3D, WC 3, C&C, Aces of the Deep, EF 2, Fade to Black, Werewolf US Comanche. Suche Rebel Assault u.a. Tel.: 0387770736

VERSCHIEDENES

995 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 3 DM: Monkey 1, Monkey 2, Simon 1, Dreamweb (nur Vorauskasse): T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Cheats zu PC-Spielen. Cheats auf Diskette je Stück 1 DM. 5 Stück 4 DM. Bitte Liste anfordern und Rückporto beilegen. Sebastian Adam, Rehdersweg 141, 22399 Hamburg. Disk 100% virenfrei!

Suche Komplettlösung für: Gabriel Knight, Frankenstein (Adv.). Zahle je 5 DM. Anrufen bei Stefan Vömel, Tel.: 06482/1665. Bitte erst ab 17 Uhr (Stefan verlangen)

Entdecken Sie das Geheimnis des Erfolgs mit dem Praxis-Programm "Das Erfolgsgeheimnis". Jetzt 48-seitige Gratis-Broschüre anfordern bei: Peter Aellig, Metstr. 17, CH - 2503 Biel

Diablo! Tips, Tricks, jede Menge Cheats und Anticheats, 2 Disketten 20,- DM. F. Goedecke, Akazienweg 60, 37083 Göttingen

Verkaufe Disk mit über 50 Zusatz-Szenarien und Savegames für Command & Conquer 2. 5 DM in einem Briefumschlag an Torsten Zelmer, Raiffeisenweg 2, 31141 Hildesheim schicken.

Verkaufe Amiga Joker Jhrg. 90-94 komplett, 95: Hefte 1-5, Sonderhefte 1-5, alles zus. f. 80,- DM + NN. Tel.: 030/9816566

995 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 3 DM: Monkey 1, Monkey 2, Simon 1, Dreamweb (nur Vorauskasse): T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Diskette mit Cheats, Codes usw. für über 630 Spiele inkl. Maussteuerung + Druckfunktion. Ab 486er + DOS. Nur 15,- DM inkl. Porto. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

X-fach als "Geheimtip" bezeichnet: Der große "Ratgeber für Behinderte" (F. Bauer) fängt an, wo andere aufhören. 10 Bücher in 1 für 29,80 DM: G. Jänisch, Brieffach 8030, 10888 Berlin, Fax: 030/2517259

Über 1000 Lösungen und Trainer von Asbach Uralt bis absolut neu ist alles vorhanden. Jetzt Liste anfordern: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Tel.: 04131/732444

Biete Hacker/Crackerstuff: Texte, Infos, Tools, Progs, Editoren, Cracker, Game-Cracks usw. auf 3.5" Disks. Natürlich nur zu Info-Zwecken! DM 10,-. P. Müller, Berikstr. 137, 66663 Merzig

Weit über 1000 Spielelösungen je 2,- DM zu zahlreichen Spielen, Special Disks je 9,-, mehr auf Anfrage. Info Disk 2,- DM + 1 RP. Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707

CD-ROMs, CDs, Maxi-CDs, Zeitschriften, Hardware. Liste gegen 2 DM RP bei: Enno Scholz, Norddeicherstr. 136, 26506 Norden

Über 1000 Lösungen und Trainer. Liste jetzt anfordern: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Disk m. Cheats zu 630 Spielen nur 15,- DM inkl. Porto

Neue und gebrauchte PC-Spiele & Hardware preiswert! Kostenlose Liste anfordern! Für je 35,- DM auf CD gebrannt: Sicherungskopien/Daten/Foto-, Dia-Einscannungen. CD-Markenrohlinge: 9,50 DM und weniger. Tel./Fax: 030 - 721 19 18, Funk: 0171 - 513 7994



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
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Suche Software
- ☐ Tausch
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

JOKER-SHOP



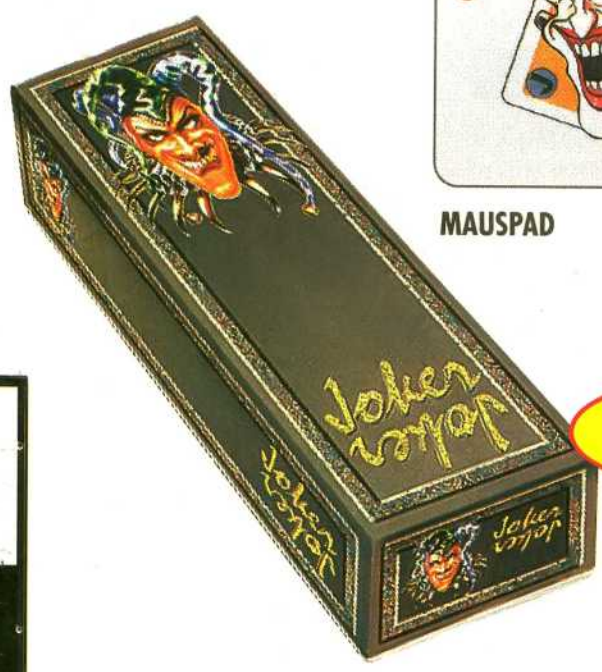
DAS SAMMLER-ANGEBOT: PC JOKER-Jahrgang 93, 94, 95 oder 96 inklusive Sammelordner
Jahrgang 93 (1/93 bis 3/93 vergriffen) DM 40.– / Jahrgang 94 (komplett) DM 50.– / Jahrgang 95 (4/95 und 6/95 vergriffen) DM 45.–
Jahrgang 96 (ohne 12/96) DM 45.–



33.600 BPS MODEM (Beschreibung siehe Seite 107)
das Sonderangebot für Joker-Leser



MAUSPAD



JOKER-BOX
für TC-Spieler



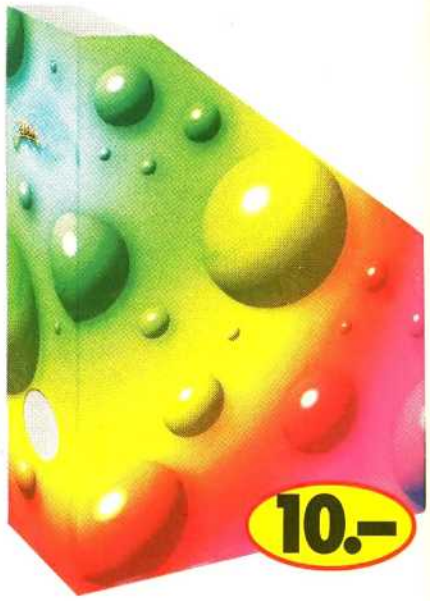
DEMO-SOUNDS: die Audio-CD voller Soundtracks der Demoszene



ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–



DISKETTEN-AUFKLEBER:
DM 3.– pro Bogen (= 8 Sticker)



SAMMELORDNER

JOKER-SHOP

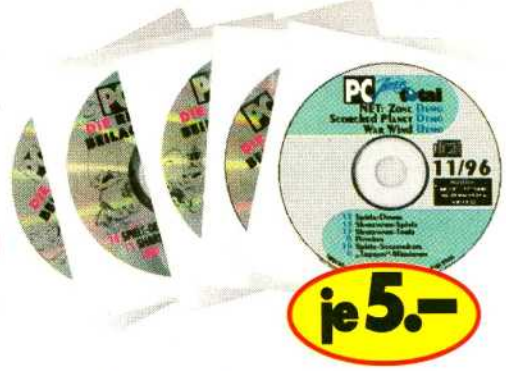


MULTIMEDIA JOKER

MULTIMEDIA JOKER CD: mit interaktivem Magazin, Demos und vielem mehr



PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.–



PC JOKER TOTAL-CD



CD-TASCHE: praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben





JOKER HIT COLLECTION: „Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.

PC JOKER HEFT & SPIEL

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

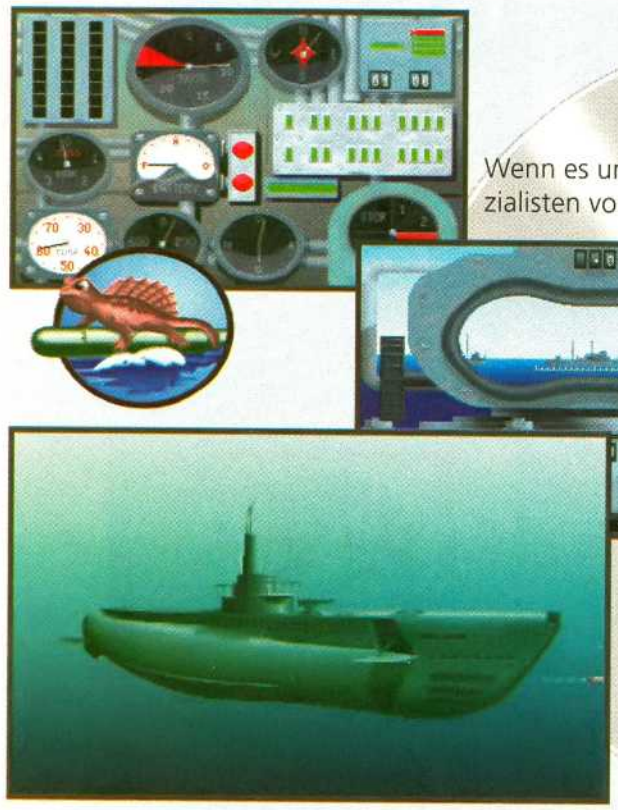
PC Joker Heft & Spiel	☐ 2/97 ☐ 3/97 ☐ 4/97 ☐ 5/97
PC Joker	☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐10/93 ☐11/93 ☐12/93
	☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94
	☐10/94 ☐11/94 ☐12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 8/95
	☐ 9/95 ☐10/95 ☐11/95 ☐12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96
	☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96 (ohne CD)
PC Joker Total-CD	☐ 1/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐11/96
Sammler-Angebot	☐PC Jahrg.93 ☐PC Jahrg.94 ☐PC Jahrg.95 ☐PC Jahrg.96
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 ☐Set
Joker Hit Collection	☐Nr.1 (Die Höhlenwelt)
CD-Tasche	☐Stück
Demo-Sounds	☐Cyberlogik
Disksticker	☐Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐Stück
Modem	☐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 7/97 erscheint am 3. Juni mit der VOLLVERSION des Mega-Hits SILENT SERVICE II auf CD-ROM

Wir füllen das Sommerloch mit brandaktuellen Tests und Previews, heißen Infos und Interviews zu den neuesten Spielen der internationalen Produktion. Dazu werden sich auch in der kommenden Ausgabe wieder interessante Specials und ein informativer Online-Guide gesellen. Abseits der Heftseiten erwartet Sie eine Begleit-CD, die es in sich hat: Wir füllen die neue Silberscheibe bis zum Rand mit spielbaren Demos der aktuellsten Games, nützlichen Patches, coolen Goodies sowie der Vollversion einer U-Boot-Simulation, die Geschichte geschrieben hat. Das alles finden Sie ab 3. Juni für nur **7,50 DM** am Kiosk – oder per Abo sogar nochmals preisgünstiger und etwas eher in Ihrem Briefkasten.



ALLE MANN AUF TAUCHSTATION! SILENT SERVICE II

Wenn es um die Simulation klassischer U-Boote geht, ist der berühmte Titel der US-Spezialisten von MicroProse nach wie vor unerreicht: Silent Service II überläßt Ihnen das Kommando über neun verschiedene Schiffe, bietet die Wahl zwischen Einzelmissionen, Kampagnen und dem kompletten Weltkrieg II sowie eine echte Karriere mit Beförderungen, Orden und allem Drum und Dran. Sämtliche Features wie Bewaffnung, Crashdive, Rückwärtsgang oder automatische Schwenkkontrollen entsprechen dabei der Realität – und die feindliche Marine verfolgt vom kleinen Patrouillenboot über Flugzeugträger bis hin zu japanischen Superschlachtschiffen historisch verbürgte Taktiken. Tauchen Sie ab in eine rundum gelungene Mischung aus Action, Strategie und Realismus. Meistern Sie den Umgang mit Karte, Periskop, Torpedos, Schadenskontrolle, Brücke und etlichem mehr. Erfreuen Sie sich an hochwertiger Präsentation, einer genialen Steuerung und dem unübertroffen packenden Gameplay. Erleben Sie selbst und ohne Abstriche, warum dieses Spiel satte 92 Prozentpunkte im Test erhielt und mit internationalen Auszeichnungen überschüttet wurde – ohne einen Pfennig dafür zu bezahlen!

SPIELBARE DEMOS, PATCHES & GOODIES

Welche Spiele werden demnächst warum Furore machen? Was ist das Geheimnis der aktuellen Bestseller? Diese Fragen beantwortet die kommende Begleit-CD mit interaktiven Demoversionen. Unter der praktischen Install-Oberfläche werden sich aber auch wieder die neuesten Patches und die besten Goodies (Online-Zugangssoftware etc.) verbergen. Da bei der Auswahl die Aktualität oberstes Gebot ist, standen bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch keine Titel fest.

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

Anstoß 2, Dark Earth, Pandemonium, Perry Rhodan: Operation Eastside, Starfleet Academy, Terracide, UEFA Champions League '97, Star Trek: Generations u.v.a.

Online

Britannia im Netz: ein erster Blick auf das Rollenspiel „Ultima Online"

Special

Erste Hilfe oder letzter Müll: Hersteller- und Spielehotlines im Test



DIE EROTISCHE WIRTSCHAFTS-SIMULATION!

wet

THE SEXY EMPIRE

Voraussichtlicher Erscheinungstermin:
Mitte Mai '97

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

Play with me!



CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
http://www.cdv.de

CDV Software

interactive Strip

MEDIUM
BIG PACK

Your way to flavor.



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