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

B 12623 E

MIT 2 VOLLVERSIONEN 7 DM 7.50
Perfect General + Legends
UND 37 DEMOS + GOODIES

PC Joker Heft & Spiel

Mehr Spaß am Computer!

8/97 August

Gratis

2 super Spiele

Legends

Perfect General

plus 37 Demos & Goodies

nur S 50,–

Neuer Trend virtuelle Haustiere

X-COM APOCALYPSE

135 SEITEN
AKTUELLE TESTS, PREVIEWS UND LÖSUNGSHILFEN

Atlantis
ipEout 2097
Industriegigant
ron 2
r Pro
Warrior
nosaur Hunter
Manager 97

elle 3D-Karten
Vergleich

2 DEUTSCHE VOLLVERSIONEN + DEMOS
Perfect General + Legends

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

08
4 394225 407505

IHRE EINZIGE CHANCE, DIESES JAHR IN EINEM FORMEL 1 BOLIDEN ZU SITZEN



FORMEL 1

ist der Schlüssel zum Erfolg in der Königsklasse des Rennsports. Erleben Sie den Geschwindigkeitsrausch der Formel 1 in einem der realistischsten und schnellsten Formel 1 Rennspiele unserer Zeit. Alle 13 Teams, sämtliche Fahrer, von Michael Schumacher bis Damon Hill warten auf Sie. Erleben Sie die Königsklasse des Motorsports.

RENNKALENDER FORMEL 1

25. Mai 1997
Spanien - Barcelona
15. Juni 1997
Kanada - Montreal
29. Juni 1997
Frankreich - Magny Cours
13. Juli 1997
England - Silverstone
27. Juli 1997
Deutschland - Hockenheim
10. August 1997
Ungarn - Hungaroring
24. August 1997
Belgien - Spa Francorchamps
07. September 1997
Italien - Monza
21. September 1997
Österreich - A1 Ring
28. September 1997
Luxemburg - Nürburgring
12. Oktober 1997
Japan - Suzuka
26. Oktober 1997
Portugal - Estoril

Formel 1 – das Spiel, bekannt durch die Grand Prix Fernsehübertragungen von RTL – gibt´s ab sofort im Handel.









Nur mit einer 3D-Beschleuniger-Karte läuft alles in Echtzeit!

Formel 1 erhielt hervorragende Wertungen in den PC-Spiele-Zeitschriften PC Games (90%), PC Action (91%) und PC Joker (87%).

www.psygnosis.com

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

PC CD ROM

PlayStation

PSYGNOSIS

Licensed by FOCA to Fuji Television. Formula 1, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd.

DAS UNGEHEUER

Ob Arbeitswelt, Verkehrsplanung oder Internet, ohne Computer geht heute nichts mehr. Entsprechend hat sich das Verhältnis unserer Gesellschaft gegenüber dieser Technologie nach und nach zum Positiven gewandelt. Der Computerfreak als solcher ist also kein kontaktscheues Wesen von einem anderen Stern mehr, Computerspiele gelten nicht mehr als dumpfe Brutstätten der Gewalt. Was für eine schöne neue Welt der Toleranz, was für ein Irrtum.

Wie groß die Vorbehalte gegenüber digitaler Technologie in weiten Kreisen der Bevölkerung nach wie vor sind, hat sich kürzlich wieder mit dem Sieg des IBM-Rechners Deep Blue über den amtierenden Schachweltmeister Kasparov gezeigt. Denn wiewohl keine Boulevardzeitung mehr ohne wöchentliche Computerseite auskommen mag, beeilte sich die Presse nahezu flächendeckend damit, ihrem Bedauern über diesen „Sieg der Maschine über den Menschen" Ausdruck zu verleihen. Darüber hinaus wurde den offenbar arg verunsicherten Lesern in vielerlei Artikeln glaubhaft versichert, daß Computer noch nicht gleich morgen die Weltherrschaft an sich reißen werden. Dazu sind diese Geräte gottlob zu dumm, sie kennen ja gerade mal den Unterschied zwischen Null und Eins und vegetieren bar jeder eigenen Kreativität vor sich hin. Freilich können sie besser Schach spielen als unsereins. Aber vom Schachspiel können ohnehin die wenigsten leben. So wenig geheuer der Computer vielen Menschen also weiterhin zu sein scheint, so ungeheuer mögen sich die Entwickler von Deep Blues siegreichen Routinen über diese Würdigung ihrer Arbeit ärgern. Denn im Grunde waren sie es doch, die Kasparov matt setzten. Aber Programmierer, sind das überhaupt richtige Menschen? Oder handelt es sich bei dieser Spezies nicht doch um willige Sklaven einer allmächtigen Technologie? Wir wissen es besser: Programmierer, das sind jene Leute, denen wir all die Bugs in den neuen Games verdanken! Und Entwickler nennt man ihre Kumpane, die nichts Besseres zu tun haben, als alle paar Wochen mit verbesserter Hardware dafür zu sorgen, daß aus dem neuen PC gleich wieder alter Schrott wird...

Kurzum, die Skeptiker haben recht, der Computer ist ein Ungeheuer. Sicher vor diesem Monstrum ist allein, wer es regelmäßig mit frischer Hard- und Software füttert. Da trifft es sich gut, daß Sie dieses Heft erstanden haben. Denn als international anerkannte Futterpostille für Digi-Ungeheuer bieten wir Ihnen diesmal Strategie und Abenteuer als Vollkost im Silbernapf, dazu jede Menge nahrhafter Demos. Und natürlich Angaben über sämtliche Inhaltsstoffe der aktuellen Spiele, 3D-Beschleuniger im Vergleichstest sowie ein Special über virtuelle Haustiere. Tja, ißt der PC gesund, freut sich der Mensch!

In diesem Sinne wünsche ich guten Appetit,



Ihr Michael Labiner

PC Joker Inhalt

HETZT DIE GLEITER



Wir haben die Zukunft des Rennsports gesehen, sie heißt **wipEout 2097**. Kann der Nachfolger des beliebten Gleiter-Spektakels von der Konsole seine Mitbewerber im Genre abhängen?
ab Seite 70

GROSSES SPECIAL: 3D-BESCHLEUNIGER

Auf acht Seiten stellen wir **13 Grafikturbos der neuen Generation** in Wort und Bild vor. Hier finden alle Fragen bezüglich Kompatibilität, Tempo und Kosten eine Antwort.
ab Seite 114



Hot Spot

News 14
Previews
Atomic Bomberman 38
Baphomets Fluch 2 30
Club Manager 97/98 24
Croc 34
Dementia 32
Die by the Sword 38
D.O.G. 47
Earthworm Jim 3D 38
European Air War 48
Excalibur 2555 A.D. 32
Herrscher der Meere 24
Ignition 31
Imperialismus 20
Joe Blow 33
Leviathan - The Tone Rebellion ... 28
Mechwarrior 3 48
Metalizer 47
Montezuma:
Der Fluch der Azteken 41
Pacific General 21
Panzer General 3D 21
Perfect Assassin 46
Power Boat 39
Red Baron II **18**
Sabre Ace: Konflikt über Korea ... 31
Sega Worldwide Soccer 40
Siege 33
Starcraft 44
Star Trek: Secret of Vulcan Fury ... 39
The Lady, The Mage And The Knight 22
Turok - Dinosaur Hunter **26**
UPN 46
Virus 33
Warlords III: Reign of Heroes ... 45
Waterworld 39
Wrecking Crew 33

Titel in rot = Titelstory

Interviews

Attic (Das Schwarze Auge) 23
JoWood (Der Industriegigant) ... 67
MicroProse (X-Com: Apocalypse) 51
Psygnosis (wipEout 2097) 71
SSI (Panzer General 3D) 20

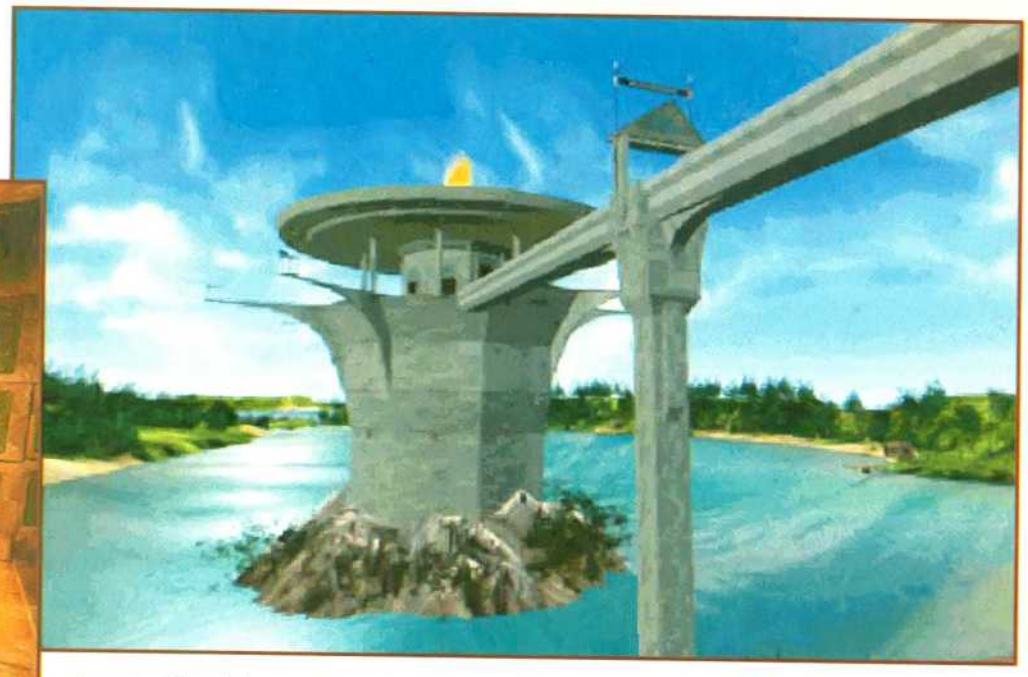
Lösungshilfen

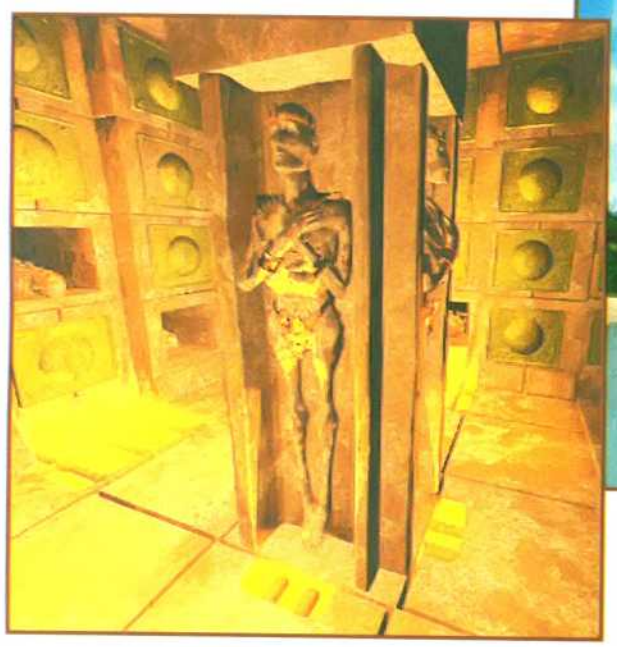
Antworten
Discworld 104
Robinson's Requiem 104
Komplettlösungen
Stadt der verfluchten Seelen ... 104
Tips & Tricks
Deadlock 109
Earth 2140 109
Extreme Assault 109
G-Nome 110
Heroes of Might & Magic 2 ... 110
Mag! 112
MDK 112
Moto Racer 112
Need for Speed 2 112
POD 112
Shadow Warrior 112
Sim Park 112
Test Drive Off Road 112

Online Guide

Chats
Active Worlds 103
Date-Chat 103
HotWired 103
Metropolis 103
OnLive Traveller 103
Top-Chat 103
Unicum 103
V-Chat 103
Worlds Chat 103
Fan-Sites
Daniel's Longbow Page 96
German Links LS Web Tournament Page 96
Links LS Scoreboard 96
Longbow Flight Deck 96
Peter's AH-64D Longbow Page ... 96
Hersteller-Sites
Attic 97
Bethesda Software 97
Blue Byte 97
BMG Interactive 97
Online-Previews
Lands of Lore: Guardians of Destiny 94
The Curse of Monkey Island 94
The Wheel of Time 94
Online-Spiele
Siege 95
Tamagotchi Has Hatched 95
Tamagotchi Internet Game 95
Tools
Microsoft Internet Explorer 4.0 ... 100
Netscape Communicator 4.0 ... 100
PeakJet 100

EIN SAGENHAFTES ABENTEUER





Lassen Sie sich von Cryo in das mystische Inselreich **Atlantis** entführen – wir versprechen einen unterhaltsamen Abenteuerurlaub und einen Meilenstein der Computergrafik.
ab Seite 56



APOKALYPTISCHE STRATEGIE

Die UFOs sind erneut gelandet: Mit **X-Com: Apocalypse** hatten wir den lang erwarteten dritten Teil der populären SF-Strategie von MicroProse im Test.
ab Seite 50



Rubriken

Abo Service 37
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies 10
Legends 9
The Perfect General 8
Charts 89
Comic 128
Editorial 3
Gewinner 130
Hardware
Alle aktuellen 3D-Beschleuniger im Test 114
Impressum 131
Inserenten 130
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 132
Kleinanzeigen 129
Leserbriefe 124
Lösungsindex 113
Special
Neuer Trend: virtuelle Haustiere .122
Terminplaner 93
Testindex 92
Update Service 90
Vorschau 134



Spieletests

ABENTEUER

Atlantis 56
Callahan's Crosstime Saloon 54

ACTION

Guts'n'Garters in DNA Danger . . .88
Last Rites 62
Shadow Warrior 84
The Intruder 83

SIMULATION

Der Industriegigant 64

SPORT

Actua Soccer Club Edition 77
Formula Karts 76
PGA Tour Pro 74
Premier Manager 97 78
Riot 82
Sean Dundee's World Club Football .88
wipEout 2097 70

STRATEGIE

Bedlam 2 60
Super Puzzle Fighter II Turbo 68
X-Com: Apocalypse 50

Interna aus der Redaktion

SIE HABEN GEWÄHLT

Die **Ergebnisse der in der Ausgabe 5/97 veranstalteten Genre-Wahl** liegen inzwischen vor. Nun wissen wir also, daß unsere Leser bevorzugt **Rennspiele, Grafik- und Actionabenteuer, Wirtschaftssimulationen sowie Strategicals** als Vollversionen auf der Begleit-CD vorfinden würden – und werden das bei der Auswahl zukünftig natürlich berücksichtigen. Glück gehabt: Diesmal gibt's ja eine Konfliktsimulation und ein Actionadventure, nächsten Monat dann die geniale Film-Business-Sim „Der Produzent".

DIÄTENERHÖHUNG & GLÜHSTRÜMPFE



Unser stellvertretender Chefredakteur **Joachim feierte soeben seinen 40sten Geburtstag**. Ein Alter, in dem man langsam an die Rente denkt, sie einem wegen der rapide voranschreitenden Senilität aber nicht mehr einfallen will. Damit „Papa Joe" wenigstens das nicht vergißt, haben wir ihm ein schönes T-Shirt geschenkt.

Auch nicht mehr der Frischeste ist unser Layout-Chef. Weil er zudem nicht mehr der Schlankste ist, **hält Karl nun eine strenge Rohkostdiät** – zumindest, solange seine Frau Renate in Sichtweite ist. Andernfalls verwandeln sich all die Möhren und Äpfel auf wundersame Weise wieder in nahrhafte Schokoriegel!



GRAB AS GRAB CAN

Daß die Pflichtübung des Bildergrabbens zwecks Test-Illustration immer wieder zu übermenschlichen Verrenkungen führt, darüber haben wir an dieser Stelle bereits berichtet. Den Vogel hat diesbezüglich aber das in der letzten Ausgabe vorgestellte „Dungeon Keeper" abgeschossen. Denn zwar verfügte unsere Testversion über einen eingebauten Screengrabber, doch bewirkte jeder Druck auf die entsprechende Taste eindeutig zuviel des Guten: **Innerhalb weniger Sekunden wurden stets ein- bis zweihundert Bilder gegrabbt.** Rund 95 Prozent davon waren freilich schlicht schwarz, der verwertbare Rest mußte durch mühevolle Durchsicht des kompletten Angebots herausdestilliert werden. Bild-Chef Manfred hatte für den fünfseitigen Test somit Illus im vierstelligen Bereich zu sichten!



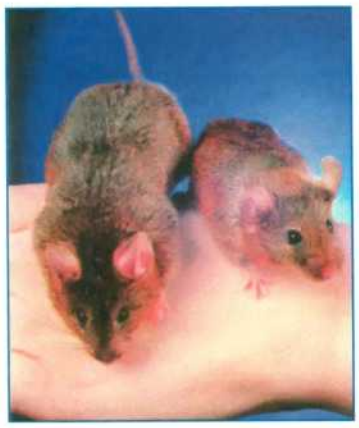
VOLL INS SCHWARZE



Wegen des hohen Verschleißes an Joysticks wurde der Redaktion jüngst das Abreagieren aufgestauter Aggressionen an Prügel- und Actiongames untersagt. Statt dessen findet nun eine **Dartscheibe an der Bürowand** regen Zuspruch – und das im besten Sinne des Wortes: „Nimm das, Richy!" Doing. „Hier, das hat Michael nun davon, mir die Gehaltserhöhung zu verweigern!" Doing. „Ha, nächstes Mal kriegen wir den Test aber exklusiv!" Doing, doing, doing...

DIE GEKLONTE MAUS

Vielleicht haben Sie es auch gelesen: Das geklonte Schaf Dolly war ja nur eine simple Kopie, eine echte „Verbesserung" des Originals konnten erst amerikanische Wissenschaftler mit ihrer doppelt großen Mega-Maus erzielen. Die Verwendungsmöglichkeiten eines Supernagers scheinen natürlich gerade für uns Computer-Fans schier unbegrenzt. Also haben wir **selbst ein wenig im verlagseigenen Genlabor experimentiert**; hier arbeitet unser Herausgeber ohnehin an der Vervielfältigung pekunärer Mäuse. Der Erfolg blieb uns indessen verwehrt. Das Bild unserer Fehlzüchtung möge somit der Wissenschaft als Warnung dienen: So sehen die Gefahren der Genmanipulation aus!





ClubManager 97/98



ClubManager 97/98

bietet unter anderem:

- Eine kompetente Simulation von Management, Trainings- und Spielbetrieb eines deutschen Fußballclubs Ihrer Wahl!
- Bereits jetzt die Zusammensetzung der ersten und zweiten Bundesliga für die Saison 97/98!
- Kostenlose Updatemöglichkeit bei Spielerwechseln zu Saisonbeginn!
- Alle Regionalligen!
- Eine einzigartige Enzyklopädie zu allen enthaltenen Vereinen, ist Bestandteil des ClubManagers 97/98. Enthalten sind die Spielergebnisse von Vereinen, wichtige Hintergrundinformationen, sowie eine Aufstellung aller Erfolge eines Vereins!
- Simulation der deutschen Ligen, des DFB-Pokal und von allen europäischen Wettbewerben!
- SVGA-Grafik für DOS, Win, Win95 bei 8MB Hauptspeicher und 486 oder höher!
- Musik- und Sounduntermalung!

Erhältlich ab Juli für DM 59.95 bei Ihrem Händler!

ESP SOFTWARE

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

attic

Die Begleit-CD



PC-Generäle an die Front! Es wartet eine eingedeutschte Konfliktsim von QQP/UBI Soft, die im Genre Maßstäbe setzen konnte – als Brettspiel führte sie in Amerika jahrelang die Charts an. Die Digi-Version bietet 14 Szenarien, die zunächst als Angreifer und danach als Verteidiger bewältigt werden müssen. Es sind somit insgesamt **28 Aufgaben**. Deren Ziel ist es, binnen einer vorgegebenen Rundenzahl gegnerische Truppen aufzureiben und wichtige Stützpunkte zu erobern bzw. zu verteidigen. Dies geschieht **gegen den Rechner oder einen Mitspieler am selben Computer, wahlweise auch via Modem**.



Vor jedem Szenario stellt man sich im Einkaufsmenü seine Armee zusammen

Zum Ablauf: Nach der Missionsbeschreibung kauft man eine dem Szenario angemessene Armee aus **elf Truppengattungen** (Panzer, Artillerie, Infanterie ect.) zusammen. Diese wird dann auf dem mit Flüssen, Bergen, Wiesen und Wüsten garnierten Hexfeld-Gelände plaziert. Mittels **Hotkeys, Maus oder Joystick** setzt man seine Mannen in Bewegung, um den Gegner zu enttarnen und unter Beschuß zu nehmen. Gesamtsieger ist, wer als Angreifer und Verteidiger die höchste Punktzahl (errechnet sich aus der Anzahl der Abschüsse, Eroberungen usw.) erzielt hat. Wir wünschen viel Spaß und gutes Gelingen!



Die Artillerie kann auch Sperrfeuer auf wichtige Punkte wie etwa Brückenübergänge legen

INSTALLATION & HANDBUCH



Auch eine Online-Hilfe darf jederzeit zu Rate gezogen werden

Die **automatische Installation** erfolgt sowohl unter Win 95 als auch unter DOS über die jeweilige Joker-Menüoberfläche – bei Bedarf ist **auch eine manuelle Installation möglich**. Dazu wechselt man in den CD-Ordner „general" und startet dort die Datei „install.exe". Die Spieldaten sind zusätzlich im CD-Ordner „Perfect" abgelegt. Alternativ kann man den Inhalt dieses Ordners also auf eine Diskette kopieren und das Spiel von dort aus installieren. Der **Spielstart** erfolgt stets über die Datei „general.exe", welche im Unterordner „deutsch" des jeweiligen Spielordners lagert. Dort finden sich auch die beiden **Handbücher**: „Manual_d.wri" und „manual_d.doc".

DER BONUS-EDITOR



Mit dem Editor lassen sich sogar die Wetterbedingungen und die Eigenschaften der Einheiten abändern

Als kleine Dreingabe haben wir im CD-Ordner „Editor" ein englisches Sharewareprogramm abgelegt. Es muß in den Perfect-General-Unterordner „\deutsch\scenario" kopiert werden; der Start erfolgt über „tpgedit.exe". Damit lassen sich dann **Szenarien des Spiels editieren sowie eigene Karten und Aufgaben erstellen**. Nähere Hinweise entnehmen Sie bitte dem **Online-Handbuch** „tpgedit.doc".

DIE ZUGANGSCODES

Vor jedem Spielstart muß ein Paßwort eingegeben werden, das Sie bitte der nachfolgenden Tabelle entnehmen. Die drei Zahlen benennen von links nach rechts die gesuchte Seite, den Absatz und die Stelle des benötigten Wortes, gefolgt von seinem ersten Buchstaben.

7.1.2.	„P":	Perfect	21.11.1.	„W":	Wenn	33.8.1.	„A":	Aufstellung
7.7.5.	„G":	Gegen	22.5.1.	„F":	Feuern	35.4.2.	„G":	Geben
9.2.4.	„P":	Phase	23.9.1.	„P":	Phase	35.5.2.	„P":	Phasensymbole
11.4.1.	„N":	Nachdem	25.3.1.	„A":	Anspruch	37.6.2.	„O":	Option
13.1.1.	„W":	Wichtig	26.6.3.	„H":	Hellen	37.6.3.	„D":	Dieses
16.2.1.	„Z":	Zusammenrechnen	27.4.1.	„H":	Help	39.12.2.	„L":	Los
17.5.1.	„I":	Infanterie	27.7.2.	„Z":	Zum	43.1.2.	„T":	Transported
18.1.3.	„R":	Reichweite	28.1.1.	„Q":	Quit	43.6.1.	„B":	Build
19.8.2.	„S":	Solchen	29.5.1.	„A":	Anmerkung	43.6.2.	„B":	Bridge
20.6.1.	„K":	Kamm	30.4.9.	„D":	Dialogbox	45.3.1.	„A":	Annullieren
21.4.2.	„T":	Transport	31.6.7.	„C":	Computer	45.4.6.	„B":	Benutzer
21.5.1.	„G":	Gepanzerte	31.13.2.	„P":	Players	47.2.3.	„V":	Vorteile

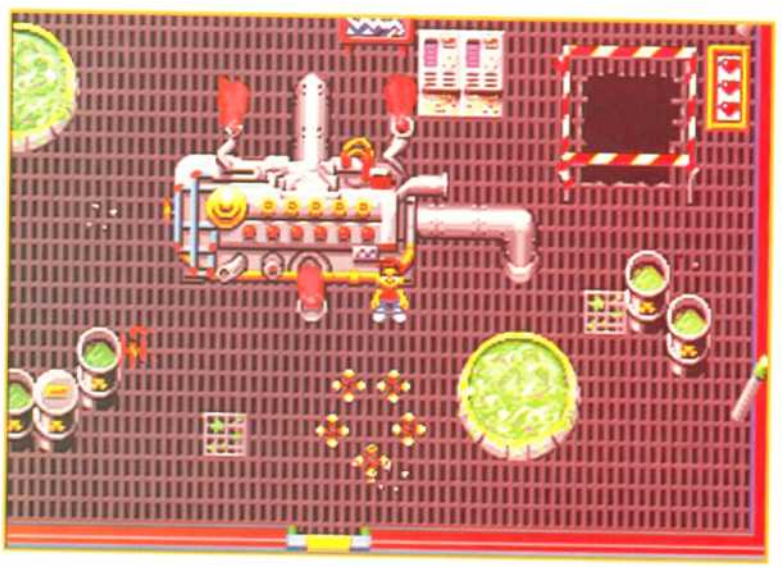
LEGENDS

Noch nicht einmal ein Jahr jung ist Manyks Actionabenteuer im Stil des Konsolen-Klassikers „Zelda".
Während einer Zeitreise durch vier Epochen muß der Spieler wieder Ordnung in das Chaos bringen, welches Aliens dort durch das Hinterlassen unpassender High-Tech-Erzeugnisse wie MGs oder Waschmaschinen angerichtet haben. Die Aufräumaktion gipfelt in einem Showdown auf dem Raumschiff des Oberfieslings.
Zu Beginn jedes Abschnitts steht man den drei bis vier Endgegnern und ihren zahlreichen Schergen noch wehrlos gegenüber.



Die Herzen am rechten oberen Bildrand zeigen die Anzahl der Leben an

Erste Pflicht ist darum das Aufspüren der drei Waffen pro Level, um den Kontrahenten energiespendende Herzchen aus dem Leib schießen zu können. In den kunterbunten, hübsch detaillierten Szenarien finden sich aber auch **Gesprächspartner** mit Infos und Aufträgen. Abwechslung von den **Scharmützeln und Knobeleien** (Sammeln und Benutzen diverser Gegenstände) versprechen eine Partie „Tank Attack" oder eine Dartrunde – aber auch echte **Subgames** (u.a. eine ägyptische Variante von „Space Invaders" und ein Plattformer im Stil von „Hunchback"), in denen um zusätzliche Continues gezockt wird.
Per Keyboard, Stick oder Pad dirigiert man den Zeitreisenden problemlos durch die **multidirektional scrollenden Landschaften**. Die Wahl der Waffen und der Aufruf von Übersichtskarte, Inventory und den letzten 32 Texten (auf Wunsch in umlautfreiem Notdeutsch) erfolgt stets via Tastatur. Für jeden bewältigten Zeitabschnitt winkt dann ein Paßwort. Auch die **abwechslungsreiche, stets treffliche Musikuntermalung** im Wilden Westen, rund um die chinesische Mauer, bei den Rittern der Tafelrunde, am Fuße der Pyramiden und schlußendlich im Weltraum ist wirklich hörenswert.



Mit der F12-Taste läßt sich die Helligkeit des Bildes regeln



Sämtliche Münzen müssen aufgesammelt und alle Gebäude besucht werden

INSTALLATION & HANDBUCH

Die **automatische Installation erfolgt sowohl unter DOS als auch unter Win 95 über die jeweilige Menüoberfläche**.
Wenn der Installer nach einer neuen Disk fragt, bestätigt man einfach mit „Return". Zur manuellen Installation wechselt man in den CD-Ordner „Legends" und startet dort die Datei „install.exe". In diesem Ordner finden sich auch die **deutschen Handbücher** „manual.doc" und „manual.txt". Das Spiel kann zudem von Diskette installiert werden. Dazu kopiert man aus dem CD-Ordner „Legends" die beiden Dateien „disk.001" und „install.exe" zusammen auf eine Diskette und die beiden Dateien „disk.002" und „disk.003" auf zwei weitere. Danach legt man die erste Disk ein, startet das Programm „install.exe" und folgt den Bildschirmanweisungen.



Die Eskimos schauen zwar lustig aus, sind aber zumeist ganz schön aggressiv

DIE TASTATURSTEUERUNG

Y:	Schritt nach links
X:	Schritt nach rechts
L:	Schritt nach unten
P:	Schritt nach oben
Enter:	Inventar
Leertaste:	schießen bzw. Gespräche beenden
1,2,3:	Wahl der Waffe
F 1:	Übersichtskarte
F 2:	letztes Gespräch wiederholen
F 12:	Bildhelligkeit einstellen
Esc:	zurück zum Hauptmenü

Die Begleit-CD

Demos, Patches und Goodies



MENÜOBERFLÄCHE FÜR WINDOWS-BENUTZER

Unter **Win 95** oder **Windows 3.1** lassen sich die meisten Demos bequem und direkt installieren: Einfach die CD anklicken und den Anweisungen folgen. Unter Windows 3.1 sollte man die TrueColor-Optik aktivieren und die im Hauptordner befindliche Datei „win3inst.exe" starten.

MENÜOBERFLÄCHE FÜR DOS-ANWENDER



Unter DOS wechselt man zuerst auf das CD-Laufwerk, tippt dort den Befehl „dosinst" ein und bestätigt anschließend mit „Return". Es erscheint eine **mausgesteuerte DOS-Oberfläche**, über die sich alle DOS-Demos direkt installieren lassen.

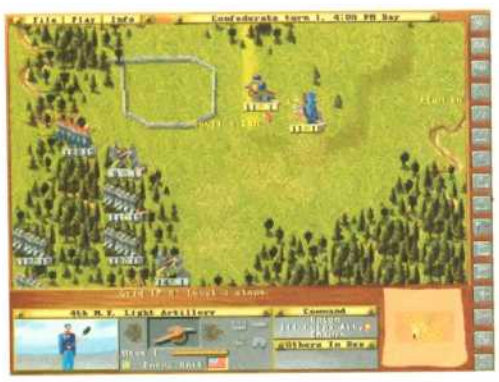
3RD MILLENNIUM



Nach der automatischen Installation muß zwecks Konfiguration der Soundkarte vor dem ersten Start einmalig die Datei „setsound.exe" aufgerufen werden. Danach kann man ein selbstlaufendes Demo zur deutschsprachigen SF-Wirtschaftssim von Cryo genießen. Alternativ kann das Programm auch manuell gestartet werden, indem man in den CD-Ordner „demos\3rdmill" wechselt und dort die Datei „3minst.bat" aufruft.

SYSTEM: ab einem P75 mit 16 MB RAM, Win 95 und 98 MB auf der HD

AGE OF RIFLES



Die deutsche Version des Runden-Strategicals von SSI/Mindscape trägt den Namen „Wargame Construction Set III: Das Gewehr". Mit vorliegendem Demo in englischer Sprache können **zwei komplette Szenarien durchgespielt** werden. Bei Startproblemen läßt sich per integriertem Menü eine Bootdiskette anlegen.

SYSTEM: ab einem 486 DX 2 mit 8 MB (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95) sowie 11 MB auf der HD

ANSTOSS 2



Das selbstlaufende Demo des Fußballmanagers von Ascaron kann direkt von der CD aus gestartet werden. Sollte der Start über die Joker-Menüoberfläche fehlschlagen, wechselt man unter Win 95 in den CD-Ordner „Demos\Anstoss2" und startet das Programm von dort aus mit einem Doppelklick.

SYSTEM: ab einem 486 DX 2 mit 8 MB RAM und Win 95

DARKLIGHT CONFLICT

Die Demoversion von Electronic Arts' Space Opera im Stil des Klassikers „Wing Commander" beinhaltet **eine Arcade-, eine für bis zu drei Spieler geeignete Multiplayer- und eine Adventure-Sequenz** – abgesehen von einem Zeitlimit ist alles über Tastatur oder Joystick **voll spielbar**. Vor dem ersten Start sollte einmalig die Datei „setsound.exe" aufgerufen werden; die Tastaturbelegung findet sich in der Datei „readme.txt".



SYSTEM: ab einem P60 mit 16 MB RAM, DOS oder Win 95 und 18 MB auf der HD

AKTUELLE PATCHES

...finden Sie im CD-Ordner „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Was sie bewirken, ist der entsprechenden „readme"-Datei zu entnehmen. Die Patches werden in den jeweiligen Spielordner kopiert und von dort aus gestartet.

Advanced Tactical Fighters
Apache Longbow (in der Korea-Mission bereits enthalten)
Civilization (Szenario-Update)
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva
Diablo
Jetfighter 3 (englische Version)
Nascar Racing 2 (zwei Updates auf die Version 1.2)
Panzer General (Disk- und CD-Version)

ENTPACKEN GEZIPPTER DATEIEN

Aus Platzgründen wurden einige der Patches (sowie das Demo „Space Bar") gepackt, was an der Dateiendung „zip" zu erkennen ist. **DOS-Anwender** kopieren diese zusammen mit dem im CD-Ordner „Goodies" lagernden Entpacker **pkunzip.exe** in einen beliebigen Festplattenordner. Das Entpacken erfolgt dann von dort aus durch die Eingabe des Befehls PKUNZIP PROGRAMMNAME.ZIP -D. **Win 95-User** verwenden dagegen den Shareware-Entpacker **Winzip 32** aus dem CD-Ordner „Goodies".

DREAMS TO REALITY



Das selbstlaufende Demo zum kommenden Actionadventure von Cryo ist mehrere Minuten lang. Vor dem ersten Start muß einmalig das Programm „setsound.exe" aufgerufen werden. Sollte die automatische Installation über die Joker-Menüoberfläche fehlschlagen, wechselt man in den CD-Ordner „demos\dreams" und startet dort die Datei „drminst.bat".

SYSTEM: ab einem P60 mit 16 MB RAM, DOS oder Win 95 und 93 MB auf der HD



JACK NICKLAUS 4

Accolades brandneuer Golfer schlägt auf langsameren Rechnern auch in einer niedrigeren Grafikauflösung ab: **Drei komplette Löcher** können hier durchgespielt werden. Das für den Betrieb notwendige „DirectX 3.0" ist Bestandteil von „Vermeer 2: Die Kunst des Erbens" und liegt nach dessen Installation automatisch vor.

SYSTEM: ab einem P90 mit 16 MB RAM, Win 95 und 25 MB auf der HD

JETFIGHTER 3



Die Endversion der Flugsim aus den Mission Studios/Funsoft hebt zwar bereits ab einem 486 DX 2 mit 8 MB RAM ab, für die hiesigen **vier Missionen** wird jedoch mondänere Hardware benötigt. Innerhalb eines Zeitlimits nimmt man dabei per Joystick oder Tastatur (die Belegung findet sich in der Datei „readme.txt") gegnerische Maschinen und Gebäude ins Fadenkreuz.

SYSTEM: ab einem P90 mit 16 MB RAM, DOS oder Win 95 und 30 MB auf der HD



SPACE BAR

Das abgespacte SF-Abenteuer von Mondadori Rocket Science wird soeben von Sega eingedeutscht und basiert auf einer Geschichte von Altmeister Steve Meretzky. Im **voll spielbaren Demo** gilt es, mittels Maus und Tastatur ein kriminelles Alien zu entlarven. Durch die Tastenkombination „Alt + Q" läßt sich die humorige Knobelei jederzeit beenden.

SYSTEM: ab einem P75 mit 16 MB RAM, Win 95 und 30 MB auf der HD

STARCRAFT



Das selbstlaufende Demo zum offiziellen Nachfolger des Blizzard-Megasellers „Warcraft II" bietet den Echtzeitstrategen von morgen bereits heute erste Impressionen aus dem Intro. Es ist ohne vorherige Installation direkt von der CD aus über die Joker-Menüoberfläche startbar. Alternativ wechselt man in den CD-Ordner „demos\Starcrft" und startet dort die Datei „Star.avi" mit einem Doppelklick.

SYSTEM: ab einem 486 DX 2 mit 8 MB RAM und Win 95

GOODIES

Im CD-Ordner Goodies findet sich eine knifflige **Kurzkampagne für „Fantasy General"**, dem populären Strategiespiel von SSI. Dazu kommen **brandaktuelle Treiber** für die Grafikkarten „Elsa Victory 3D/3DX" und „Elsa Winner 2000 AVI/3D".



Die knifflige Kurzkampagne für Fantasy General läuft sowohl in der deutschen als auch in der englischen Version des Spiels

Im Unterordner „Bremser" wartet die Softwarebremse „Moslo", ein nützliches Tool, um das **Tempo älterer DOS-Spiele auf schnellen Rechnern drosseln** zu können. „Winzip 32" ist ein ausgezeichneter **Windows-Entpacker**, und mit „Winhex" handelt man sich einen prima **Hexeditor** für alle Microsoft-Fenster ein. Last but keinesfalls least erhält man mit der T-Online-Zugangssoftware der Firma 1&1 Direkt einen **kostenlosen Probe-Account für Deutschlands größten Online-Dienst**.



Ein Modem genügt, schon kann man dank 1&1 Direkt kostenlos bei T-Online reinschnuppern

Die Begleit-CD

THE ARDENNES OFFENSIVE



SSI/Mindscapes strategische Wiederaufbereitung der berühmten Schlacht aus dem Zweiten Weltkrieg wird hierzulande auch in der Endversion englisch sein, aber dennoch „Die Entscheidung: Ardennenoffensive 1944" heißen. Bereits hier und heute kann man **sämtliche Trainingsmissionen des Tutorials** auf deutscher Seite schlagen.

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



UBIK

Cryo zum dritten: Mit dieser Umsetzung des gleichnamigen Romans von SF-Autor Philip K. Dick steht eine interessante Mixtur aus „Syndicate" und „Warcraft II" zu erwarten. Das mehrere Minuten lange Demo ist selbstablaufend. Sollte die automatische Installation über die Joker-Menüoberfläche Probleme bereiten, wechselt man in den CD-Ordner „Demos\ubik" und startet dort das Progi „ubikinst.bat".

SYSTEM: ab einem P60 mit 16 MB RAM, DOS oder Win 95 und 98 MB auf der HD

VERMEER: DIE KUNST DES ERBENS



Kunst kennt keine Grenzen, zumindest nicht viele: Ascarons Wirtschaftssim um Bilder und Plantagen liegt hier in einer **voll spielbaren Version für bis zu vier Teilnehmer** vor – das Treiben bleibt lediglich auf ein Jahr beschränkt, auch fehlen einige Städte des Originals.

SYSTEM: ab einem P60 mit 8 MB RAM (besser 16 MB) Win 95 und 19 MB auf der HD

WATERWORLD



Interplays Actionadventure zum gleichnamigen Streifen mit Kevin Kostner wird hoffentlich kein Schlag ins Wasser. Doch überzeugen Sie sich selbst: **Verschiedene Missionen** lassen sich hier mit einer zuvor zusammengestellten achtköpfigen Truppe bewältigen. Sollte der Spielstart unter Win 95 Probleme bereiten, empfiehlt sich der Wechsel in den DOS-Modus.

SYSTEM: ab einem P75 mit 16 MB RAM, DOS oder Win 95 und 63 MB auf der HD

WIPEOUT 2097



Das actionreiche Gleiterrennen von Psygnosis benötigt die Applikation „DirectX 3.0", welche dem Programm beiliegt. Nachdem man sich für einen von **vier Boliden** entschieden hat, darf man damit **zwei Runden** lang die Pariser Untergrundbahn mittels Pad oder Tastatur unsicher machen. **Vorhandene 3D-Karten werden automatisch erkannt**, zudem läßt sich die Performance über den regulierbaren Detailgrad verbessern. Der **Audiotrack des Demos läßt sich auch über die Stereoanlage abspielen**.

SYSTEM: ab einem P133 mit 16 MB RAM, Win 95 und 61 MB auf der HD

SHAREWARE

Ab sofort veröffentlichen wir auf der Begleit-CD auch von Lesern erstellte Shareware! Im CD-Ordner „Share" finden sich diesmal mit **Daisy's Garten 2**, **Bomby** und **Fantastic Roboworld** drei Games, dazu kommen Tips (**Top Secret**) und Schummeleien (**Cheater**) für Spieler. Sehr interessant fanden wir auch den **Amiga-Emulator** aus dem Ordner „Amiga", mit dem etliche Programme der guten alten „Freundin" auch am PC lauffähig werden – einfach ausprobieren.

Hier noch ein Aufruf in eigener Sache: **Wer möchte sein selbsterstelltes Programm demnächst über unsere „Beilagscheibe" der Öffentlichkeit präsentieren?** Die Diskette(n) einfach an die nachstehende Adresse schicken – allerdings unbedingt mit schriftlicher Bestätigung, daß das Programm selbsterdacht, selbstgemacht und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegeben ist. Für eine Rücksendung der Datenträger ist zudem Rückporto (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) erforderlich.

JOKER VERLAG
CD-PRODUKTION
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Textwriter plus

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

DTP-Designer

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Hit-Mix Multimedia

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Haushaltsbuch

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

WIN 95 Starter Box

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

PC Schach

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Mig-29

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Grand Ouvert

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Wingstar

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

Originalsoftware zum Taschengeldpreis

Jede CD-ROM nur 5 Mark!

erhältlich ab sofort bei

KARSTADT

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Wohnraumplaner

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

World War II

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

CD-ROM-SPIELE

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Vokabeltrainer

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Bunny Bricks

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Transarctica

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

World Translator

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Platz da!

VOLL VERSION

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

Super Space Invaders

VOLL VERSION

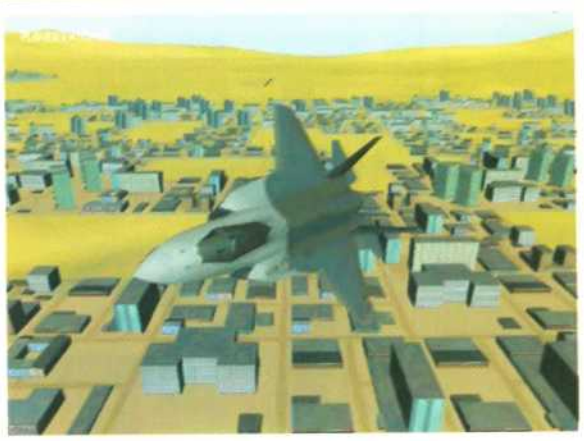
ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

CD-ROM SOFTWARE ZUM SPARPREIS

EIDOS AM START

Mit dem Finalrennen in Portugal geht die Formel 1 im Oktober in die Winterpause, am Rechner dagegen erst an den Start. Dann nämlich schiebt Eidos gemeinsam mit dem französischen Lankhor-Team den vorerst noch namenlosen **Nachfolger zu Power F1** aus den Boxen. Abgesehen vom Titel sind alle Grundsätzlichkeiten bereits geklärt: Auf Basis der Saison '95 will Eidos (optional via 3D-Grafikhardware beschleunigtes) Arcade-Racing mit einer satten Prise Simulation anreichern und so direkt an die Pole Position rollen.
Kurz darauf, also gegen Ende Oktober, hebt dann der in Zusammenarbeit mit der norwegischen Programmierschmiede Innerloop entwickelte **Joint Strike Fighter** ab. Mit zwei Stealth-Prototypen der Marken Boeing X32 und Lockheed X35 wird man da Konfliktherde im Norden von Rußland, in Afghanistan, Korea und Kolumbien befrieden – auf Wunsch auch im Verbund mit bis zu acht Netzwerkpiloten. Von der überschallschnellen Optik des Action-Flugis konnten wir uns anhand eines ersten Demos bereits überzeugen. Die Endfassung soll gar so flott sein, daß ein 3D-Beschleuniger überhaupt nicht erforderlich ist!





NEUE KAMPFINSELN

Blue Bytes dritter Teil der populären Strategenserie um die „Battle Isle" mußte ja seinerzeit wegen der verbesserungswürdigen Steuerung einige Kritik wegstecken. Beim kommenden **Incubation** wollen die Mülheimer nun alles besser machen: Die rundenbasierte Strategie soll über ein komplett überarbeitetes Maus-Interface deutlich lockerer in den Griff zu kriegen sein. Freilich hat die 3D-Echtzeitoptik des Spiels nur mehr wenig mit den taktischen Vorgängern gemeinsam, und auch die Story wird bloß noch lose auf dem Szenario um die Kampfinseln fußen. Inwieweit der Mehrspielermodus ausgebaut wird, ist noch offen. Mag also durchaus sein, daß hier ein komplett eigenständiges Game heranreift. Ob dem so ist, werden wir bis zum ausführlichen E3-Messebericht in der kommenden Ausgabe klären.



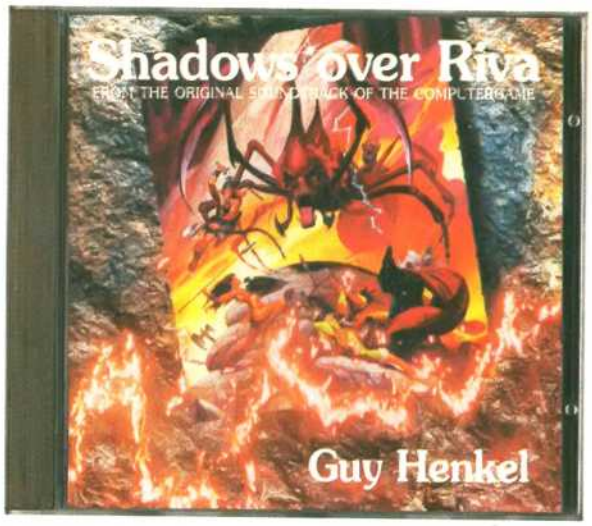


STEUER FREI

Ab August können PC-Piloten mit Saiteks edlem **Kombipaket aus Flightstick X36F und dem Schubregler Throttle X36T** voll abheben. **Für 299,– DM** erhält man robuste, ergonomische Konstruktionen, wobei eine leichte Erreichbarkeit der unzähligen Feuerknöpfe, Coolie-Hats und analogen Regler gewährleistet ist. Mehr noch: Über eine Win 95-Oberfläche lassen sich dreimal 60 Tastaturkommandos auf die einzelnen Buttons programmieren. Stick und Schubregler sind auch separat und in abgespeckten, nicht programmierbaren Varianten verfügbar. Dann nennen sich die Geräte **X35F** bzw. **X35T** und kosten **ab 129,– DM** pro Stück.
Saiteks zweites Sommerhighlight heißt **PC Dashboard**: Die quadratische Hardware verfügt über ein Pad sowie eine berührempfindliche, manuell oder via Barcode programmierbare Sensorik im Format einer Spielschachtel. Unter die transparente Sensorfolie lassen sich Schablonen einschieben, so daß etwa die unzähligen Funktionen eines Weltraumflugis übersichtlich zusammengefaßt sind. Zahlreiche Softwarehersteller wie etwa Eidos und Sierra wollen Saitek bei diesem interessanten Projekt unterstützen und künftig jedem Spiel fixfertige Schablonen beilegen. Bis zur kommenden Ausgabe werden wir das mit 129,– DM durchaus erschwingliche Gerät dem harten Praxistest unterziehen.







AVENTURISCHE PHILHARMONIKER

Wie berichtet, hat sich Guido Henkel von Attic getrennt und ist in die USA übersiedelt – wo er übrigens künftig als Guy Henkel firmiert. Sozusagen als Abschiedsgeschenk hat er davor noch flott den **Shadows over Riva Soundtrack** produziert: Die 16 durchweg sehr orchestralen Stücke basieren zum Teil direkt auf dem aktuellen Attic-Rolli „Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva", sind teils aber auch Neukompositionen. Die Audio-CD ist für 25,– DM in verschiedenen Fantasyshops zu haben, alternativ direkt beim Hersteller:
Attic, Tel.: 07431/54 323

DIE TRANSFORMERS KOMMEN

Bei Hasbro Interactive strickt man derzeit heftig am Actiontitel **Beast Wars**. Näheres zum Gameplay wurde leider erst Ende Juni, also kurz nach Redaktionsschluß im Rahmen der E3-Messe verraten. Daß jedenfalls die neuesten Plastikspielzeuge aus der Serie um die Transformers die Hauptrolle spielen, werden zumindest jüngere Zocker mit Freude vernehmen.





DAS NACHBEBEN

Der Indizierung des Vorgängers zum Trotz sehnen die Kellerkinder am PC das Spiel **Quake 2** herbei – jetzt haben die Macher bei id Software die ersten Bilder aus dem kommenden 3D-Ballerdungeon verbreitet. Freilich ist da von den versprochenen höheren Auflösungen und neuen Feinden noch kaum etwas zu sehen. Und auch vom angekündigten Plus an Tempo durch die Unterstützung aller gängigen 3D-Beschleuniger wird man sich frühestens im Herbst überzeugen können. Das werden wir selbstverständlich tun, um frühzeitig ein aussagekräftiges Preview zu liefern.





NEUE MAXIS-STÄDTE

Hier die ersten Details zum kommenden Weihnachtsrenner **Sim City 3000**: Mehr als sieben Jahre nach dem klassischen Erstling wird man grundsätzlich weiterhin als Bürgermeister die Geschicke einer sich entwickelnden Gemeinde bestimmen. Als offensichtlichster Unterschied sticht eine neue 3D-Grafik ins Auge, die Blicke aus beliebigen Winkeln und Entfernungen erlaubt. So wird man den Städtebau vom Satellitenauge aus verfolgen oder auf einzelne Einwohner zoomen können. Als Beispiel für das erheblich komplexere und vielseitigere Gameplay nennt Maxis kleine Sims in der Sim: Der Spieler soll fortan **jedes Haus und jede Installation separat verwalten**, also beispielsweise die Maschinenanordnung einer Fabrik bestimmen können. Mehr dazu im Previewteil einer der kommenden Ausgaben.

VOLL AUF DREIDEE

Vom 25. bis 27. Juli veranstaltet die Agentur Virtual City Calls in Gemeinschaft mit dem Chip-Magazin, Autodesk Software und Datapath im Münchner Kunstpark Ost das **3D Festival '97**. In mehr als einem Dutzend Hallen erwarten die avisierten 50.000 Besucher tags wie nachts künstlerische Installationen und aufwendige Hologramm- bzw. Lasershows, aktuelle 3D-Games im Netz sowie VR-Brillen, Datenanzüge usw. Dazu kommen mehrere Tanzhallen, wo man von aufwendigen 3D-Projektoren beleuchtet abgrooven kann. Im Rahmen einer Messe wird der Besucher über aktuelle 3D-Neuigkeiten informiert, im Workshop kann er gängige 3D-Werkzeuge kennenlernen und damit selbstgefertigte Ergebnisse zum Wettbewerb anmelden. Was genau es da zu gewinnen gibt, wurde allerdings ebensowenig verraten wie ein konkreter Eintrittspreis: „Wahrscheinlich um die 30 Mark für alle Hallen" lautete die lakonische Antwort auf unsere Anfrage.



HOT SPOT News

ECHT ZEIT

Bei Digi FX Interactive wird gerade fleißig an einer Space Opera namens **Mission to Nexus Prime** gestrickt. Dabei handelt es sich mal wieder um ein Echtzeit-Strategical, dessen Story der Feder des profilierten amerikanischen SF-Autors Timothy Zahn („Die Totmannschaltung") entfloß. Zwei Parteien, nämlich die guten „UEH" und die bösen „Rossh" treten mit jeweils 20 Missionen in vier Terrains (Wüste, Tropen, Arktik und Vulkangebiet) gegeneinander an. Dabei sind diverse Multiplayer-Optionen über Modem, Internet usw. ebenso mit von der Partie wie ein Editor für selbstgezimmerte Schlachten. Der Erscheinungstermin soll noch diesen Herbst sein.

Auch bei Virgin (der Distributor von Westwoods Genre-Highlight „Command & Conquer") haben die Echtzeitstrategen wieder das Sagen: Zu Beginn kommenden Jahres soll **Dawn of War** veröffentlicht werden. Das Designerteam Illusion Machines besteht übrigens teilweise aus ehemaligen Programmierern von Origins Kultspiel „Wing Commander". Die Kriegsdämmerung dürfte somit Optik vom Feinsten bringen.



Das Nexus Prime-Gelände

BLAUES AUGE

Schlechte Nachrichten aus Aventurien: Nachdem mit Ulrich Kiesow kürzlich der Gründervater des bekanntesten deutschsprachigen Rollenspielsystems „Das Schwarze Auge" überraschend verstarb, **steht nun der DSA-Vertrieb und -Mitproduzent Schmidt Spiele vor dem Konkurs**. Laut Werner Fuchs vom Lizenzgeber Fanpro trifft das Schwarze Auge freilich keinerlei Schuld an der finanziellen Misere des bayerischen Spieleherstellers. Daher, so Fuchs weiter, könne auch kein Zweifel daran bestehen, daß die DSA-Entwicklung fortgeführt werde – vermutlich bald voll und ganz unter dem Dach von Fanpro, zumal dort ohnehin seit eh und je die inhaltlichen Rechte am Schwarzen Auge lagern.

SCHON GELESEN?

Bei Fanpro plant man den ernsthaften Einstieg ins Literaturgeschäft: Nach den Shadowrun-Stories „Chromscherben" liegt nun unter dem Titel **Schrapnell – Fragmente aus der Inneren Sphäre** eine Sammlung mit zwölf **Kurzgeschichten aus dem BattleTech-Szenario** vor. Zudem befindet sich eine Roman-Trilogie zum White Wolf-Rollenspiel Vampire in Vorbereitung. Das Schrapnell-Paperback umfaßt 207 Seiten, kostet 24,80 DM und ist im Fachhandel bzw. unter der folgenden Adresse zu haben:

Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath



NACHTS SIND ALLE KEYBOARDS GRAU



Tagsüber jedoch, so dachte man sich wohl bei der Detmolder Strolo Datentechnik, muß das ja nicht unbedingt der Fall sein. Folglich hoben die Strolos ihre **Oty Office Tastaturen** aus der Taufe: schwarz, rot, gelb, grün und blau leuchtet es damit in den Arbeitszimmern. Und für den besonderen Geschmack werden zudem Gold- und Chromtöne sowie ein Walnußholzdesign bereitgehalten. Auf daß kein gräulich graues Kabel die Farbenpracht verderbe, wurde den schicken Tasten eine Infrarotschnittstelle spendiert. Das Board arbeitet mit Mignonzellen, welche nach Herstellerangaben über ein Jahr halten, ehe sie ausgetauscht werden müssen. Finanziell schlägt die Schönheitsoperation für den Compi je nach Modell mit Preisen von 198,– DM bis 399,– DM zu Buche. Geliefert wird per UPS-Nachnahme bzw. gegen Vorkasse, die Bestelladresse lautet:

Strolo Datentechnik · Bad Meinberger Str. 1 · 32760 Detmold · Tel.: 05231/95 44 51







NEUES AUS DEM RENNZIRKUS

Die Mechaniker von UBI Soft machen für diesen Herbst eine neue Formel 1-Sim startklar: **F1 Racing** soll alles bisher Dagewesene schlagen – und tatsächlich vermitteln die ersten Screenshots einen überwältigenden Eindruck! Kein Wunder, daß die Boliden unbedingt einen 3D-Beschleuniger (3Dfx bzw. Power VR Chipset) unter der Haube möglichst eines MMX-Rechners vorfinden wollen. Mehr dazu im großen E3-Bericht der kommenden Ausgabe.
Mehr für Spieler mit Benzin im Blut gleich hier, denn Magic Bytes bereitet gerade eine Erweiterung zu einem populären Racer vor: Das **Have a N.I.C.E. Day Track Pack** bietet zwölf neue Kurse und wird in den nächsten Wochen für ca. 40,– DM in den Handel kommen.



F1 Racing ist fast schicker als die Wirklichkeit



Ein schöner Tag auf Maltas Straßen

ERGÄNZUNGEN UND KORREKTUREN

Im **Hotline-Special der letzten Ausgabe** finden sich drei Angaben, die nicht bzw. nicht mehr der Wirklichkeit entsprechen. So ist bei Blue Byte zwischenzeitlich eine neue Nummer für das Frage- und Antwortspiel zuständig, nämlich die 0208/450 29 29 (Fax: 0208/450 29 99). Electronic Arts hingegen macht keine Mittagspause, sondern ist ohne Unterbrechung wochentags zwischen 9.30 und 17.30 am Apparat, und die Bomico-Hotline ist nun sogar bis 19.00 Uhr erreichbar.
Zweitens eine Berichtigung zu **Silent Service II**, dem Spiel auf der Cover-CD des vorigen Heftes: Die Handbücher heißen nicht (wie dort auf Seite 8 zu lesen steht) „Manual.doc" bzw. „Manual.txt", sondern SSERVIC2.DOC und SSERVIC2.TXT; sie befinden sich im Ordner SS2.

KLUGES MÄUSCHEN



Die schon länger angekündigte **IntelliMouse** von Microsoft nagt sich dieser Tage endlich zu den Regalen der Händler durch. Das mit einem Drehrädchen ausgestattete Steuertier erlaubt das bequeme Durchscrollen von Texten und Tabellen. Freilich arbeitet dieser Zusatzmodus nur mit Programmen zusammen, die ihn auch unterstützen. Und das wären bislang bloß drei: der Win 95-Explorer, der Internet-Explorer 3.0 und Office 97. **Für ca. 130,– DM** darf man den richtigen Dreh ausprobieren.

TEMÜJIN



Beim Spiele-Newcomer South Peak hat man sich schon immer darüber geärgert, daß die neue Generation von Adventures zwar grandiose Videos, aber sonst meist wenig zu bieten hat. Mit **Temüjin: The Capricorn Collection** soll jedoch alles anders werden. In diesem Psychothriller geht es um ein antikes Artefakt, das unbeachtet in einem Museum verstaubt. Völlig zu Unrecht, denn die Kostbarkeit aus dem Besitz des alten Dschingis Khan ist weit mehr, als sie zu sein scheint – falls der Spieler nicht aufpaßt, stehen der ganzen Menschheit böse Zeiten bevor…
Da **mit einem neuen Entwicklungssystem namens VideoReality erstellt**, soll das Programm auch für optisch gediegenste Unterhaltung sorgen. Unter die Testlupe werden wir es hoffentlich noch diesen Herbst nehmen können.



Das neuartige VideoReality-System kommt völlig ohne gerenderte Hintergründe aus

Marken PC's
zum no-name-Preis!

Fujitsu P150, 8MB Ram, 2MB Grafikkarte 1,3GB HD, Win95Tast., MidiTower.**1099,-**

Fujitsu P150, 16MB Ram, 2MB Grafikk. 1,3GB HDD, 8xCD-ROM, Maus, Win95-Tastatur, MidiTower.....**1399,-**

Fujitsu Pentium 133,16MB Ram, 2MB-Grafikkarte, 1,3GB HDD, 8xCD-ROM, Maus, Win95-Tast.,Midi-Tower.....**1699,-**

Fujitsu Pentium 166MMX, 16 MB Ram, 2MB Grafikkarte, 2GB HDD, 16xCD-ROM, Maus, Win95-Tast. **2199,-**

Auch alle Wunschkonfigurationen möglich

Zubehör-Aufpreise

Windows 95, Aufpreis.....169,-
Windows 95 und Lotus Smart-Suite.....199,-
Windows 95, Lotus, Win-Kaufmann.....249,-
Soundkarte 16 bit.....49,-
240Watt-Boxen, Trust 3D.....79,-
SVGA-Monitor 14".....349,-
SVGA-Monitor 15".....479,-
SVGA-Monitor 17".....899,-
ProScan 1795SX MicroVitec.....1398,-
CD-ROM 12x, 1800kB/s.....199,-
32MB statt 16MB.....189,-

Tauschaktion

*Wir nehmen **Amiga-Anlagen** oder Ihren alten 386er / 486er bis zu **DM 1.000,-** in Zahlung!*

Bühler- Electronic

PC * Elektronik-Versand * Amiga
Tel.: 02624-7844, Fax: 2873
56203 Höhr-Grenzhsn., Rheinstr.72
Versand per Nachnahme +15,-



Red Baron II

Endlich wird die Blutlinie des fliegenden Hochadels fortgesetzt: Anno 1991 veröffentlichte Dynamix/Sierra erstmals eine Simulation unter dem Namen des wohl bekanntesten Piloten aus dem Ersten Weltkrieg; in wenigen Wochen soll Manfred von Richthofen mit seinem Dreidecker erneut am PC durchstarten.

HEUTE WIE DAMALS: HISTORISCHER LANDSCHAFTSBAU

Wie geht man vor, um eine Region am PC so wiederaufleben zu lassen, wie sie 80 Jahre zuvor aussah? Wie rekonstruiert man möglichst akkurat die damaligen Örtlichkeiten, Bauwerke und Landschaftsmerkmale? Das Dynamix-Team konzentrierte sich bei seiner Recherche hauptsächlich auf fünf Quellen.
Die Universität Oregon stellte **Hammonds große Karte der Westfront** aus dem Jahr 1919 zur Verfügung, welche die grundlegende Geographie direkt nach dem Krieg zeigt. Wälder, Eisenbahnstrecken und größere Städte waren somit abgehakt. Des weiteren fanden historische Luftaufklärungskarten Verwendung, die vom amerikanischen Offizier Gorell in den 20er und 30er Jahren zusammengetragen wurden. Die **Gorrell-Sammlung** beinhaltet unter anderem die Standorte aller damals benutzten Fliegerhorste von der Nordsee bis nach Elsaß-Lothringen. Da jedoch weder die Hammond- noch die Gorrell-Karten Höhenangaben enthielten, entnahm man diese Daten einer modernen Karte von Frankreich – schließlich dürften sich die geographischen Merkmale wie Berge und Flüsse inzwischen nicht allzu sehr verändert haben.
Als sehr zweckdienlich erwies sich auch die 1993 erschienene Publikation **Panorama of the Western Front**, da sich darin die 1916 entstandenen Werke des französischen Zeichners Georges Malfroy finden. Es sind dies 180-Grad-Panoramabilder von verschiedenen Frontabschnitten, die bei der Bestimmung der damaligen Geländebeschaffenheit hilfreich waren. So konnte entschieden werden, ob für eine bestimmte Region eher glatte Wiesen, Waldwuchs oder schroffe Felsuntergründe verwendet werden sollten.
Im Gegensatz zum etwas flachen Vorgänger finden sich in Red Baron II also auch hügelige Landstriche mit originalgetreu gestalteten Flußtälern. Quasi als Tüpfelchen auf dem I zog man noch **zeitgenössische Aufnahmen von Gebäuden** sowie historische Texte heran, um dem Spieler auch im Tiefflug noch authentische Atmosphäre zu vermitteln.

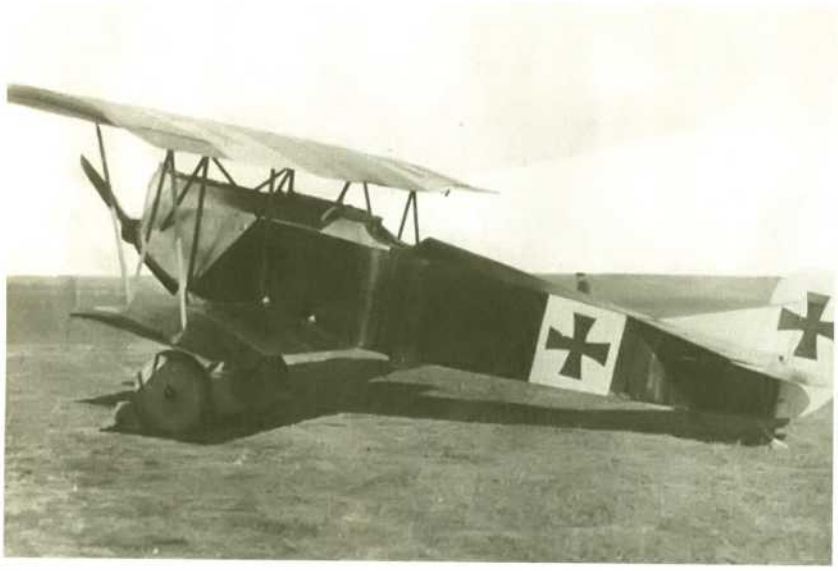
Im Gegensatz zu seinem Pendant aus Fleisch und Blut wurde der „Rote Baron" am Computer seinerzeit nicht von der Konkurrenz abgeschossen. Das lag auch an seiner richtungsweisenden „3Space-Engine" für nach damaligen Verhältnissen spektakuläre 3D-Optik. Entwickelt wurde sie von Lincoln Hutton in Zusammenarbeit mit Jeff Tunnel und Damon Slye, die 1984 das Softwarehaus Dynamix im amerikanischen Eugene gegründet hatten. In verbesserten Versionen kam dasselbe System später in der „Aces"-Reihe zum Einsatz – jetzt hat es unter Windows 95 und Direct3D eine weitere Evolutionsstufe erklommen. Das Ergebnis sind u.a. detaillierte Züge, Panzer und sogar einzelne Soldaten am Boden, während am Himmel insgesamt 40 verschiedene Flugobjekte ihre Bahnen ziehen.
Auf Zeppeline oder Beobachtungsballons wird der Pilot hier also des öfteren stoßen, während er in einem von 22 altertümlichen Flugzeugen das Wolkenmeer durchpflügt. Vor allem aber soll er auf würdige Gegner stoßen, weshalb ein komplexes System autonomer künstlicher Intelligenzen das Handeln der CPU-Feinde bestimmt: Jede Flakstellung und jedes Flugzeug wird da flexibel auf äußere Einflüsse reagieren. So wählen alle computergesteuerten Flieger (auch die befreundeten) ihre Ziele selbst und verfolgen sie sozusagen nach bestem Wissen – freilich ohne Gewissen, sprich einem vorgegebenen Schema.
Wie man sich denken kann, will soviel Selbständigkeit in Rechenleistung honoriert werden. Also griffen die Programmierer zu einem schlauen Trick. Da individuelles Vorgehen ohnehin nur im direkten Sicht- bzw. Umfeld des Spielers gefragt ist, werden einzelne Truppenelemente abhängig von ihrer Distanz mit sogenannten Vater- oder Großvatereinheiten verknüpft. Praktisch bedeutet dies, daß beispielsweise Soldaten in unmittelbarer Nähe des Spielers separat agieren, sich ab einer bestimmten Entfernung jedoch zu zentral verwalteten Kompanien oder sogar Brigaden zusammenschließen. Kurzum, in den „Randgebieten" des Programms wird die Intelligenz der Individuen quasi zugunsten freier Rechenkapazitäten „geopfert".
Finanziell ist man in Amerika freilich weniger opferbereit, weshalb der zweite Baron neuere Doppeldecker (etwa die aus

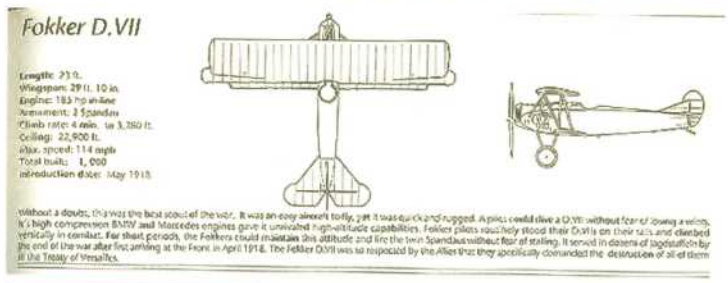


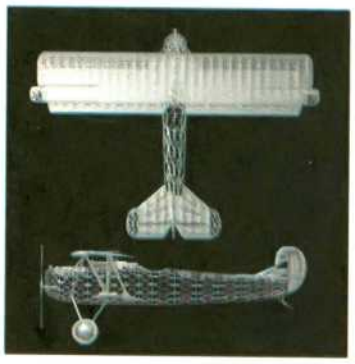
Selbst einfache Häuser entsprechen historischen Vorbildern



Korrekt bis ins Detail: die fertige Karte im Spiel









Die Geburt eines Flugzeugs: vom Foto über eine Schemazeichnung und das Gittermodell zur fertigen Fokker D. VII

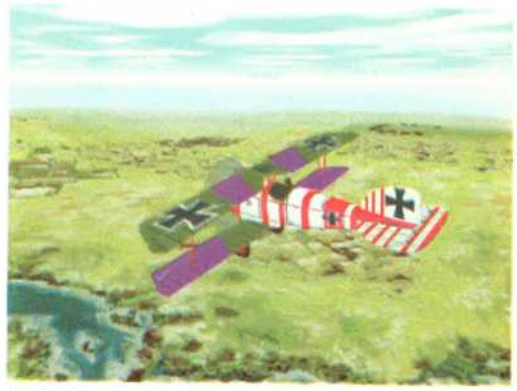
Empires „Flying Corps" und bis zu einem gewissen Grad auch Interactive Magics „Air Warrior II") unbedingt überflügeln will. Laut Produzent Neil Haldar stehen die Chancen gut: „Mehr als 35.000 Mannstunden wurden bereits in Grafik, Programmierung, Design und Recherche investiert. Über 20 Leute haben direkt mit der Entwicklung zu tun, viele weitere helfen auf unterschiedlichsten Gebieten. Wir sind auf dem besten Wege, die beste Kampfflugsimulation aller Zeiten für den PC zu erschaffen!" Große Worte, denen große Taten folgen sollen. Neben den obligatorischen Übungseinsätzen und Einzelmissionen wird der Spieler wieder Duelle gegen geschichtlich verbürgte Persönlichkeiten fliegen oder eine Kampagne unter der Flagge einer beliebigen Kriegspartei überstehen dürfen. Dabei werden weitere Missionsziele in Abhängigkeit von den bisherigen Erfolgen immer wieder neu zusammengestellt. So soll ein kontinuierlicher und dennoch bei jedem Versuch anderer Handlungsfluß gewährleistet sein. Hat sich der Pilot dann mühsam emporgearbeitet (wie in Wirklichkeit wird man auf amerikanischer bzw. englischer Seite wesentlich schneller vorankommen als in deutschen Jagdstaffeln), darf er auch selbst Einsätze leiten. Später erhalten hoch dekorierte Offiziere sogar die Möglichkeit, eigene Missionsziele und Flugrouten auszuwählen, selbst Teams einzuteilen und nebenbei ihrer Maschine einen individuellen Anstrich zu verpassen.

„Die beste Kampfflugsimulation aller Zeiten"
(Neil Haldar, Produzent)

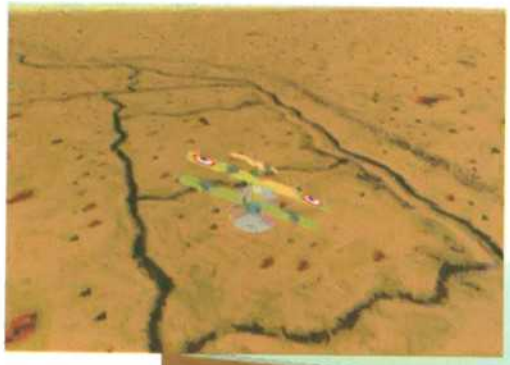
Die wichtigste Frage zum Revival des Roten Barons wird freilich erst der Test in einer der nächsten Ausgaben beantworten können: Spricht das Fluggefühl alle PC-Simulanten an, oder fühlen sich hier nur Realismusfanatiker wie im Himmel? (mz)



Malerische Ortschaften laden zum Tiefflug ein



Wieder werden Veteranen ihre Maschine individuell bemalen dürfen





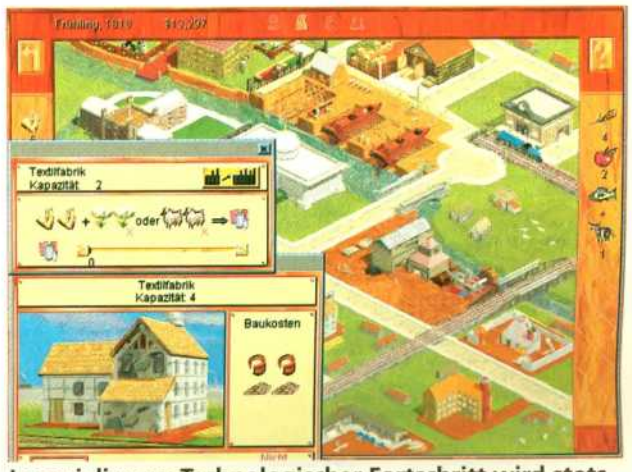
Geheimdienstaufnahmen werden in stilechten SW-Filmen gezeigt



Kriegsalltag: Schützengräben und abgeschossene Flugzeuge

STRATEGISCH, TAKTISCH, GUT: DAS SSI PLANQUADRAT

Die kalifornischen Strategen von der „Strategic Simulations Inc." gehören seit Jahren zur Armee des Herstellers Mindscape – wo man für diesen Spätsommer eine Großoffensive mit Überraschungseffekt plant: Erstmals seit der Gründung anno 1979 wagt sich SSI auch auf wirtschaftliches Terrain vor.



Imperialismus: Technologischer Fortschritt wird stets allen Parteien zugänglich sein, kostet aber viel Geld

PANZER GENERAL VS. BPS

Anfang 1995 veröffentlichte SSI mit „Panzer General" eine der erfolgreichsten Konfliktsimulationen überhaupt; anderthalb Jahre später landete das Spiel am Index der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften. **Das Verbot der Bewerbung und des öffentlichen Verkaufs fußte auf mißverständlichen Passagen im Handbuch und wurde nach einem Musterprozeß wieder aufgehoben**. Daher ist das alte Spiel derzeit mit neuem Manual am Budget-Markt erhältlich.



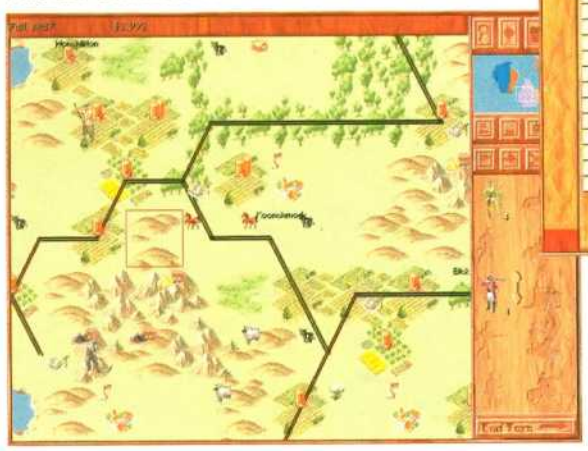
Der Panzer General hat die juristische Schlacht gewonnen

IMPERIALISMUS

Die wirtschaftssimulative Premiere soll ab August im Stil des großen MicroProse-Klassikers „Civilization" über die Bühne gehen: Zwischen 1815 und 1915 werden bis zu sieben Imperialisten via Netz oder Modem (ersatzweise kommen CPU-Gegner zum Zuge) eine bei jedem Spielstart neu generierte Weltkarte besiedeln. Im vierteljährlichen Rundentakt sollen sie hier ihr Einflußgebiet durch Handel, Diplomatie und militärische Eroberungen auf 16 neutrale Länder sowie natürlich die Territorien der Konkurrenz ausweiten. Dazu wird es eine noch unbekannte Anzahl von Szenarien mit unterschiedlichen Spielzielen geben. Praktisch hat man sich die anstehenden Eroberungen etwa so vorzustellen: Nachdem man per Mausklick seine Hauptstadt auf der von schräg oben gezeigten Weltkarte plaziert hat, bereichert man sie um Fabriken und Ausbildungsstätten. Dank der im Land verstreuten Minen, Wälder und Felder können sodann 15 Waren wie Stoffe, Möbel oder Eisen produziert und zu schwankenden Marktpreisen abgesetzt werden. Mit dem erwirtschafteten Geld und Diplomatie gewinnt man Verbündete, mit der aufzustellenden Armee Schlachten.



Im Handelsmenü stehen 15 Waren zur Disposition



Ingenieure verbinden Stadt und Land mit einem Eisenbahnnetz



SSI-GENERAL CHUCK KROEGEL IM GESPRÄCH

„Alle Wohnzimmerstrategen stehen auf Panzer!"

?: Als SSI noch AD&D-Rollenspiele veröffentlichte und der „Panzer General" noch jung war, da bot Ihre Firma manch innovatives Konzept – jetzt käuen Sie mit „Imperialismus" das alte Spielprinzip von „Civilization" wieder?

CK: Von wiederkäuen kann keine Rede sein! Zwar haben wir für den kommenden Titel einige Ideen von „Civilization" übernommen, aber nur um diese logisch weiterzuentwickeln. Bei „Imperialismus" wird z.B. die Konkurrenz einen wesentlich größeren Einfluß auf das Geschehen haben. Dagegen werden die wirtschaftlichen Feinheiten und die Forschung zugunsten der strategischen Elemente, des Handels und der Diplomatie stark zurückgeschraubt.

?: Okay, aber auch „Pacific General" und „Panzer General 3D" haben einen gewissen Retro-Touch – mal wieder der Zweite Weltkrieg...

CK: Nun, Wohnzimmerstrategen lieben nunmal Tanks: „Panzer General" ist mit über 250.000 verkauften Einheiten unser erfolgreichstes Produkt, während etwa „Das Gewehr" mit seinem Bürgerkriegsszenario gerade mal 6000 Abnehmer fand. Zudem ist der Zweite Weltkrieg aufgrund seiner Komplexität halt weitaus interessanter als irgendein lokal begrenzter Konflikt.

PACIFIC GENERAL

Einem normalen General mögen vier Sterne genügen, SSIs generalstabsmäßige Serie bringt es bald auf deren fünf: Nach „Panzer General", „Panzer General 2" („Allied G."), „Fantasy G." und „Star General" folgt mit diesem Hexfeld-Strategical der Absch(l)uß der populären Reihe. Er wird aus zwei umfangreichen Kampagnen zu 36 auch einzeln anwählbaren Szenarien bestehen. Zur Zeit des Zweiten Weltkriegs werden da im pazifischen Raum bis zu vier per Netzwerk oder Modem verbandelte Feldherren antreten – wahlweise für Japan oder die Alliierten.
Als besondere Schmankerl soll es Nachteinsätze sowie einen integrierten Editor geben, der auch mit den (möglicherweise sogar beigefügten) Karten von „Panzer General" und „Allied General" funktioniert.



Mit dem Szenario-Editor lassen sich individuelle Missionen zusammenbasteln



Größere Schiffe nehmen manchmal gleich zwei Hexfelder ein

PANZER GENERAL 3D

Trotz der Namensverwandtschaft zählt diese Konfliktsimulation nicht zur „Fünf Sterne Serie" um die diversen SSI-Generäle, sondern stellt ein komplettes Novum dar: Erstmals warten detaillierte Einheiten in von schräg oben gezeigten Renderterrains auf ihre (per Netz oder Modem bis zu vier menschlichen) Befehlshaber. Als Hintergrund dient auch hier wieder der Zweite Weltkrieg, wo sich Alliierte und Achsenmächte in einer großen sowie drei kleinen Kampagnen aus rund 40 Szenarien gegenüberstehen. Die drei Geländedesigns Wald, Wüste und Winter können mittels des eingebauten Editors auch als Schauplätze selbstgestrickter Schlachten dienen. Bis die weit über 100 verfügbaren Einheiten Gewehr bei Fuß stehen, dürfte es allerdings Oktober werden. (md)



Siege werden von bestmöglicher Ausnutzung des Terrains abhängen



Alle Einheiten sollen möglichst akkurat ihren historischen Vorbildern gleichen

?: *Ein Grund für die zeitweilige Indizierung von „Panzer General" war die Behauptung des Handbuches, die Nazis hätten den Krieg auch gewinnen können – was sagen Sie dazu?*

CK: *Vielleicht hätten wir ja eine Option einbauen sollen, der zufolge die Achsenmächte automatisch verlieren? Nein, tatsächlich respektiere ich natürlich die historischen Gründe deutscher Rechtsprechung. Wir werden da nach einer akzeptablen Lösung für „Panzer General 3D" suchen, denn dieser Markt ist uns wichtig. So wichtig, daß wir z.B. „Imperialismus" zunächst in deutsch und erst ein paar Wochen später in englisch herausbringen werden!*

„Sollen die Achsenmächte nur wegen der BPS automastisch verlieren?"

?: *Worauf dürfen wir uns in den kommenden Monaten noch gefaßt machen?*

CK: *Ende Juni erschien mit „The Ardennes Offensive" (deutscher Titel: „Die Entscheidung") wohl nur ein Nischenprodukt, doch im nächsten Jahr bringen wir mit „Shadows of Death" eine sehr vielversprechende Mixtur aus „Diablo" und „Warcraft II". Außerdem planen wir Sequels zu „Warhammer", „Silent Hunter", „Steel Panthers" und „War Wind" sowie eine Panzersimulation.*



SCHWARZE AUGEN SIND NICHT ALLES:
NEUES VON ATTIC

Bei Attic wird nach der Abwanderung von Firmenmitbegründer Guido Henkel Richtung Interplay in die USA fleißig an neuen Games gebastelt. Grund genug für einen Abstecher in die Schwäbische Alb, wo uns Pressesprecher Ibrahim Uyar und die extra aus England, Belgien sowie Deutschland angereisten Programmierer interessante Einblicke gewährten.

THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT







Ein echter Renner erwartet Rollenspieler mit „The Lady, The Mage And The Knight", kurz und prägnant LMK genannt. In den belgischen Larian Studios („LED Wars") ist man davon überzeugt, mit einer Mischung aus „Diablo" und einem Handling à la „Command & Conquer" an den Erfolg eben dieser Bestseller anknüpfen zu können. Vor allem die Multiplayer-Partien versprechen da mal wieder ein Erlebnis zu werden. Aber natürlich dürfen auch Solisten das titelgebende Heldentrio durch die ebenso beeindruckende wie umfangreiche Iso-Welt lotsen. Dabei ist stets freie Sicht auf die vielen liebevollen Details gewährleistet. Und wirklich *jeder* Gegenstand kann hier mit der Maus bearbeitet werden – wer mag, baut z.B. nur so zum Spaß einen Turm aus Stühlen und Tischen. Die Inventories, Truheninhalte etc. werden bloß bei Bedarf auf den Bildschirm gezaubert.

Dank des simplen Interfaces nebst gelungenem Magie- bzw. Kampfsystem geht die Steuerung bereits erfreulich flott von der Hand: Zieht man einen Rahmen um seine Abenteurer, folgt der komplette Trupp brav dem Mauszeiger. Ab und an ist allerdings getrenntes Vorgehen unabdingbar. So läßt sich eine hübsche Maid nur vom feschen Ritter Infos im Multiple-Choice-Plausch entlocken. Ja, vor dem Flirt schickt sie witzigerweise sogar ihren Ehemann mal eben vor die Tür. Gegenprobe: In der Tat, unsere Lady erntet statt Informationen nur wüste Beschimpfungen. Alle (übrigens wirklich toll animierten) Bewohner verfügen zudem über eine einzigartige künstliche Intelligenz, denn sie sind lernfähig und haben ein Erinnerungsvermögen. Diebische Helden werden darum so lange verfolgt, bis der rechtmäßige Besitzer sein Hab und Gut zurückbekommen hat. Außerdem reagieren die hiesigen NPCs sogar auf Geräusche. Beispielsweise werden Wachen vor die Tür geschickt, um nach dem Rechten zu sehen, wenn des Spielers Dreier-Party lauten Schrittes am Fenster vorbeitrampelt.

Man darf also ernsthaft gespannt sein, was da zu Beginn nächsten Jahres noch alles auf uns zukommt. Hier nur noch soviel: Stimmungsvolle CD-Musik, Sprachausgabe und passende Sound-FX sollen ebenso im Angebot sein wie eine packende Story.





„Das Schwarze Auge braucht ein komplett neues Design"





Die Attic-Chefs: Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma

?: *Attic heißt zu deutsch Dachboden – woher dieser seltsame Name?*

JH: *Aus der Firmenhistorie. Tatsächlich begann einst alles in einer Art Rumpelkammer auf dem Dachboden. Außerdem haben Dachböden doch irgendwie etwas anheimelnd Nostalgisches an sich, oder? Dort gibt es allerhand geheimnisvolles Gerümpel, alte Bücher und natürlich unser Wappentier, die Fledermaus. Der ideale Ort für eine Rollenspielrunde! Davon abgesehen stehen wir mit dem Namen praktischerweise auch im Alphabet ganz vorne.*

?: *Mit Rollenspielen ist Attic in der Tat groß geworden, doch wird es nach der Pleite der Schmidt Spiel + Freizeit GmbH überhaupt noch weitere DSA-Abenteuer für den PC geben?*

JH: *Aber klar, allenfalls könnte die Pen & Paper-Variante Probleme bekommen. Die Digi-Rechte für Das Schwarze Auge liegen auf längere Frist bei Fantasy Productions.*

?: *Wahl-Aventurier mit PC kommen also quasi mit einem blauen Auge davon?*

HJB: *Genau. Aber der nächste Ausflug in Deutschlands populärste Rollenspielwelt wird hier wohl noch gut eineinhalb Jahre auf sich warten lassen. Es ist nämlich Zeit, daß wir das Design komplett überarbeiten. Während der Nordland-Trilogie haben wir noch auf allzu drastische Änderungen zugunsten des Wiedererkennungseffekts verzichtet. Darauf brauchen wir nach deren Abschluß nun ja keine Rücksicht mehr zu nehmen. Wohin die Reise als nächstes gehen wird, soll jetzt aber noch nicht verraten werden.*

?: *Vielleicht mal in südliche Gefilde Richtung Al' Anfa, der Heimat der Sklavenhändler?*

JH: *Habt Ihr eine Kristallkugel in der Redaktion? Diese Vermutung kommt der Wahrheit womöglich verdammt nahe...*

10 cm

trennen Deinen Hintern vom Asphalt.

Du mußt auf

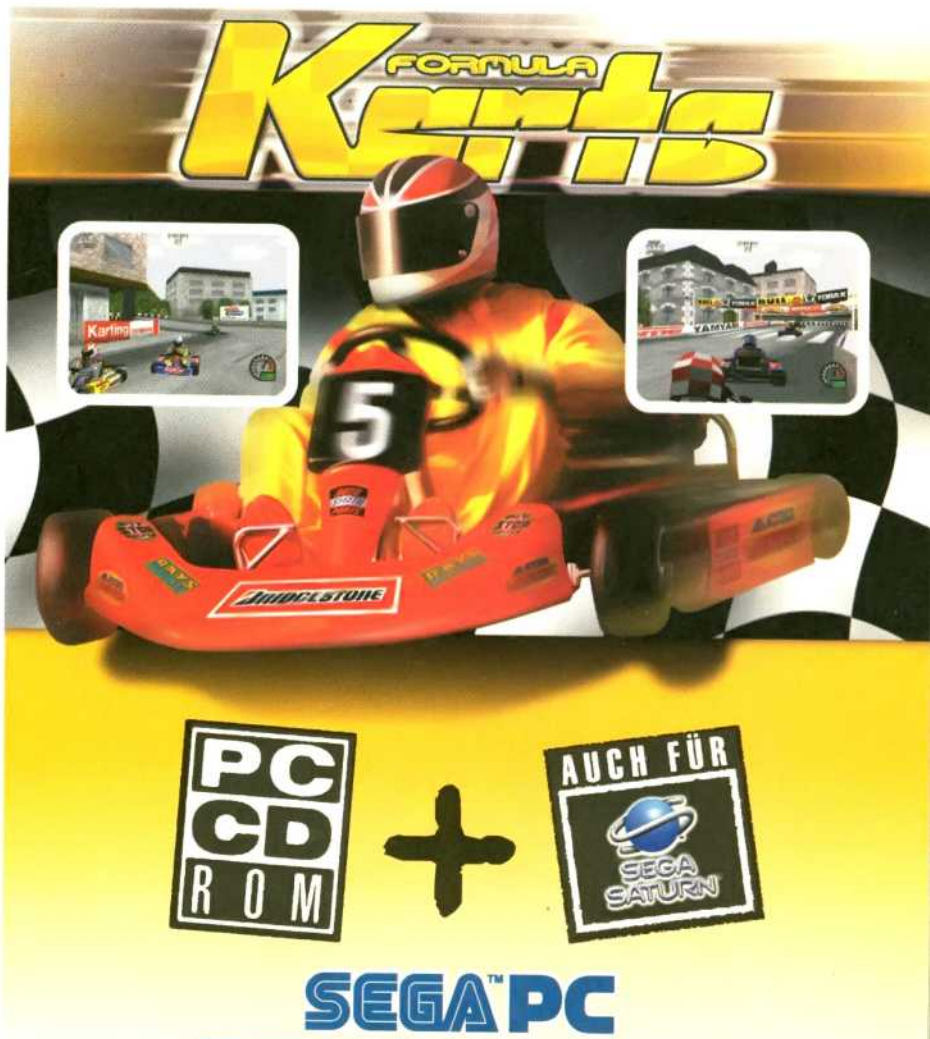
180 km/h

beschleunigen,

um am Ende als die

Nr. 1

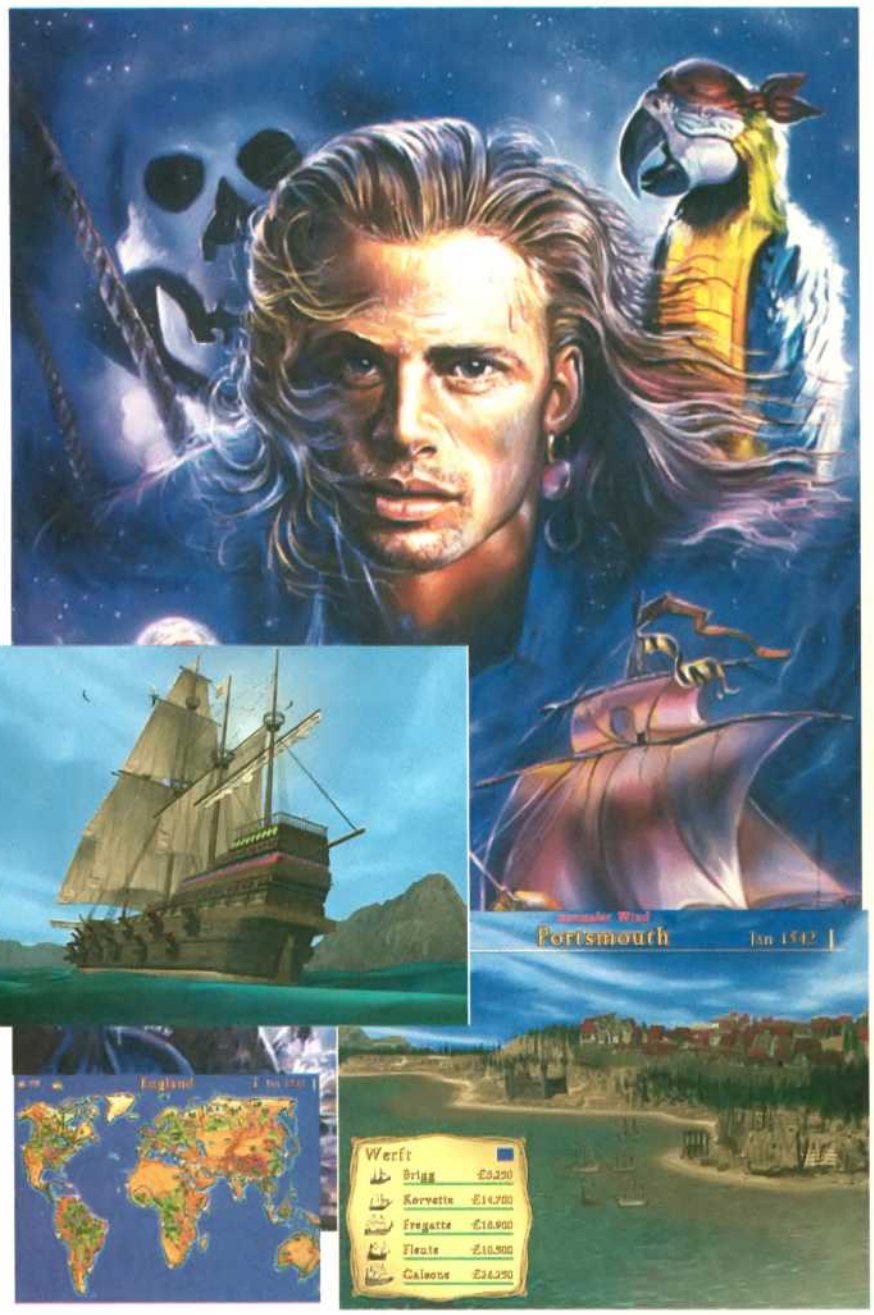
in's Ziel zu fahren.



PC CD ROM + AUCH FÜR SEGA SATURN

SEGA™ PC

http://www.sega-europe.com



HERRSCHER DER MEERE

Etwas eher, nämlich bereits diesen Herbst, läuft ein Mix aus Strategie und Handelssimulation heimische PC-Häfen an. Die beiden Programmierer Jens Evers und Matthias Koranda haben sich dabei unter anderem vom legendären „Pirates!" inspirieren lassen. Hier fließen jedoch noch unzählige, akribisch recherchierte Fakten ein. Schließlich sollen die historischen Gegebenheiten aus der Blütezeit der Entdeckung und Kolonisierung neuer Länder eins zu eins ins Spiel übernommen werden. Da dürfen natürlich genaue technische Daten der diversen Schiffstypen, aus denen man seine Flotten zusammenstellt, nicht fehlen – selbst die vorherrschenden Meeresströmungen werden integriert. Es ist also angebracht, Waren auf den damals üblichen Routen zu kaufen bzw. an den Mann zu bringen. Hat man z.B. Portsmouth als Heimathafen gewählt, wird man Waffen an afrikanische Sklavenhändler liefern, deren preiswerte Arbeitskräfte zu den Baumwollfeldern in der neuen Welt verschiffen, um schließlich die Textilfabriken zu Hause mit Rohstoff zu versorgen.
Wie der Spieler zu Ruhm und Reichtum kommt, soll ihm letztlich selbst überlassen bleiben: Wem die Seefahrt angesichts von Meutereien, Skorbut, Stürmen und Piraten zu risikoreich scheint, der verlegt sich halt auf Warenproduktion und Verkauf. Abenteurer lassen sich indessen von England, Frankreich, Portugal oder Spanien einen Kaperbrief ausstellen und versuchen sich als Freibeuter. Und eine Karriere als Eroberer ist ebenfalls möglich. Diese Vorgehensweisen können auch miteinander kombiniert werden. Für Abwechslung werden darüber hinaus zehn eigene Szenarien, Zufallsereignisse, spannende Seegefechte, diplomatische Elemente sowie die (hoffentlich) richtige Mischung aus Komplexität und Übersicht sorgen.
Daß all das auch entsprechend hübsch verpackt und mit feinem Sound versehen werden soll, versteht sich von selbst. Näheres für Hobbykapitäne dann im Logbuch der HMS JOKER mit dem endgültigen Test.

CLUB MANAGER 97/98



Die Abenteurer von Attic wagen sich demnächst überraschenderweise auch an einen Fußballmanager. Und wenn er auch aus dem Ausland (von ESP Software in England) verpflichtet wurde, so wird er sich doch ganz dem deutschen Sport widmen: Als Trainer und Manager übernimmt man einen Verein der Bundesliga bis hinunter zu den Regionalligen. Dann stehen grundsätzlich genreübliche Aufgaben am Terminplan, also etwa Stadionausbau, Training, Aufstellung, Taktik etc. Sämtliche Aktionen werden sich via Optionsmenü übrigens an die CPU delegieren lassen, so daß der Vereinschef das Spiel ganz nach seinen persönlichen Vorlieben konfigurieren kann.
Für größtmögliche Realitätsnähe wird neben dem aktuellen Regelwerk von DFB bzw. UEFA auch ein Editor integriert, mit dem man die Spielerdaten stets auf den aktuellen Stand bringen kann. Apropos Daten: Auf der Schillerscheibe wird auch eine umfangreiche Enzyklopädie mit Anschriften, Infos und Statistiken zu allen Bundesligavereinen lagern – das Material reicht teilweise bis zu 40 Jahre zurück. Eine übersichtliche Menüstruktur, vorbildliche Bedienbarkeit und die Beschränkung auf die wichtigsten Features sollen gerade in geselliger Runde flotte Unterhaltung garantieren. Ob sich darum das Fehlen optisch aufwendiger Matchszenen verschmerzen läßt, wird ein Test in der nächsten Ausgabe zeigen. (st)

SPRINGER & JACOBY

Unsere Computerspiele sind Killer.

Der Langeweile.
Der Dummheit.
Und der Brutalität.





Wer dumm bleiben will, der lebt bei unseren CD-ROM-Spielen gefährlich. Denn hier braucht man Köpfchen. Bei „Fritzi Fisch" wird die Orientierung gefördert: auf einer großen Schatzsuche. Und in „Töff-Töff" ist die Logik Ihres Kindes gefragt: bei der Rettung von Tierkindern. Also: lebendiges Wissen statt tödlicher Langeweile. Für Kinder von 4–8 Jahren. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de oder unter Tel. 07 51/86 10 47. **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

Gegen Einsendung von 5.– DM (Briefmarken) erhalten Sie einen kostenlosen Demo-Sampler bei Ravensburger Interactive. Postfach 1860, 88188 Ravensburg. ®

Ravensburger

Erhältlich im Spielwaren-, Software- und Buchhandel, sowie in Kaufhäusern, Z. B. bei Media Markt, Karstadt und Saturn-Hansa. Oder bei Erich Buck, CD-ROM-Versand, Kornhausgasse 8, 88212 Ravensburg.

TUROK
DINOSAUR HUNTER





Ein Indianer auf Tauchstation



Turok ist in keiner Beziehung ein blutleeres Spiel...



Mit Pfeil und Bogen gegen den echsenhaften Endgegner

Zum Erfolg des Nintendo 64 hat Acclaims fescher Actionheld bereits einiges beigetragen, an Weihnachten wird die Jagdsaison für Dinos auch im PC-Revier eröffnet. Dabei hätte man uns dieses 3D-Spektakel ja eigentlich vorenthalten wollen...

ZUR EXKLUSIVITÄT VERURTEILT

In der Tat sah die ursprüngliche Vereinbarung zwischen Nintendo und Acclaim vor, daß das Spiel ausschließlich der Konsole vorbehalten bleibt. Mit dieser Politik wollen die Japaner ihrer Plattform einerseits zugkräftige Titel der exklusiven Art bescheren. Andererseits will Nintendo so sicherstellen, daß Fremdentwickler die Möglichkeiten der 64 Bit-Hardware auch wirklich ausreizen, ohne schon vorab Konvertierungen auf technisch womöglich schwächere Systeme im Hinterkopf zu haben.
Doch ein anderer (Sach-) Zwang führte den Zwang ad absurdum: Ein so aufwendiges Spiel wie Turok allein für eine relativ neue Konsole zu erstellen, ist finanziell uninteressant. Ergo erteilte Nintendo zähneknirschend die Erlaubnis, auch eine Umsetzung für Win 95 nachzuschieben. Der Zeitabstand zwischen den Veröffentlichungen erklärt sich aber auch daraus, daß man die Anpassung des Gameplays an die PC-Hardware nicht aus dem Handgelenk schütteln mochte. Denn darüber herrschte von jeher Einigkeit zwischen Acclaim und Nintendo: Wenn Turok umgesetzt wird, dann ohne jeden Qualitätsverlust!

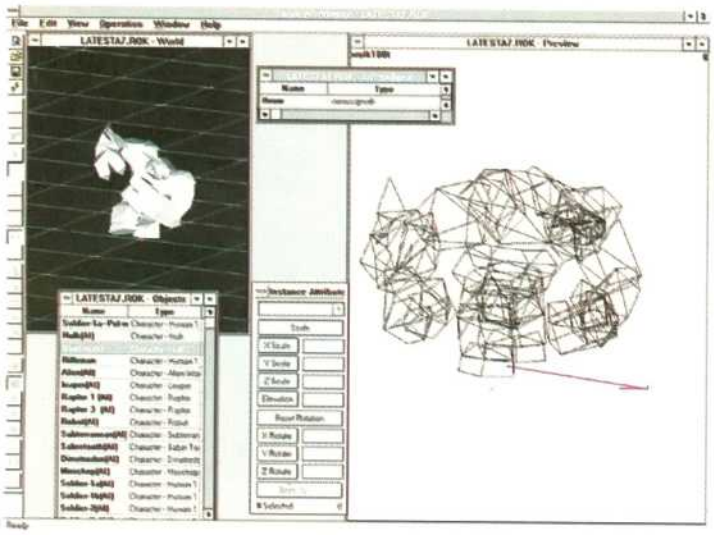
AM KRIEGSPFAD

Sobald dieses Jahr der Weihnachtsmann vor der Türe steht, wird er also das Ticket in eine digitale Phantasiewelt voller Saurier, Aliens und Monster im Sack haben. Hier leben auch der bärenstarke Indianer Turok und dessen Erzgegner Campaigner. Letzterer strebt mit Hilfe seiner biomechanisch aufgedonnerten Robo-Echsen nicht weniger als die Vernichtung des gesamten Universums an. Der Spieler kann dies verhindern, indem er die Einzelteile eines geheimnisumwitterten Chronozepters findet und den Bösewicht damit erledigt.
Freilich wird Turok zunächst mit Jagdmesser und Bogen auskommen müssen, weniger indianische Errungenschaften der Waffentechnik (etwa Kanonen der verschiedensten Kaliber) finden sich erst in den späteren Abschnitten des Games. In Im Rahmen der acht Welten wird Turok sein Jagdmesser gegen **13 aufsammelbare Waffen** eintauschen können. Zunächst wird sich ein High-Tech-Bogen finden, gefolgt von automatischen Pistolen sowie futuristischen Laser-, Plasma-, Fusions- oder Antimaterie-Kanonen. Die Wummen zeigen dabei teils **kuriose Wirkungen**. Beispielsweise friert eine Molekularwaffe den Feind zunächst ein, um ihn nach einem kurzen Countdown eindrucksvoll in seine einzelnen Moleküle zu zerlegen.

WAHL DER WAFFEN



Turoks Waffenhalfter faßt bis zu 13 feine Explosivkörper





Mit einem solchen 3D-Editor werden das Triceratops-Reittier, der T-Rex oder ein Fußsoldat in die Fantasy-Landschaft integriert



Besonderen Wert legen die Entwickler auf spektakuläre Explosionen

all den Höhlen, Wäldern, nebligen Bergtälern, dampfenden Dschungeln, weitläufigen Küstenabschnitten und altertümlichen Ruinen trifft man auf Gegner aller Rassen und Klassen: Rieseninsekten etwa, diverse Dinos und natürlich das Fußvolk des Oberschurken. Von den gängigen 3D-Kellern soll sich das Programm dabei durch eingeflochtene Knobeleien und Elemente aus dem Jump & Run-Genre unterscheiden. So hüpft der Held über kaskadenförmige Fels-Plattformen, balanciert auf rasant schwingenden Schaukeln und findet die Schlüssel zu weiteren Welten in versteckten Grotten. Damit das Spiel keinesfalls zu linear abläuft, wird es Warp-Generatoren und geheime Passagen geben. Für Übersicht sorgt eine in den Screen einblendbare Karte, und eine Speicheroption wird Wiederbelebungen aus dem Nirwana garantieren.

ECHTE HANDARBEIT

Technisch steht echte Handarbeit an, da die Gamedesigner auf Motion Capturing weitgehend verzichten und dem Polygon-Bestiarium statt dessen via Animationsprogramm das Laufen beibringen wollen. Und warum auch nicht, schließlich sieht die Konsolenvorlage diesbezüglich alles andere als alt aus: Da wird der Rückstoß beim Schießen berücksichtigt, und auch getroffene Gegner reißt es erst ein Stück zurück, ehe sie umfallen und in beeindruckenden Explosionen vergehen. Beim Tauchgang flosseln schon mal kleine Zierfische vorbei, und in den Bäumen hängende Extras wie ein Schutzschild, Energie etc. machen mit schicken Spiegeleffekten auf sich aufmerksam.
Das Nintendo 64 bewältigt das hohe Grafiktempo, die Farbenpracht und die Fülle der Effekte freilich nur in Lores-Auflösung, was am PC etwa VGA entspräche. Doch Acclaim bzw. die Entwickler bei Sculptured Software wollen auf zeitgemäßes SVGA nicht verzichten, weshalb sich ein 3D-Turbo unter der Haube empfiehlt. Als Besitzer einer Apocalypse 3D-Karte mit PowerVR-Chip wird man den ersten Testschuß am PC abgeben dürfen; Fassungen für 3Dfx-Karten (z.B. Diamond Monster oder Orchid Righteous) sowie alle zu Direct3D kompatiblen Beschleuniger folgen später. Wer darüber hinaus ein Subwoofer-Lautsprechersystem besitzt, hat das richtige Baß-Fundament für die dumpf dröhnende Dschungelsounduntermalung. Last but not least würden wir ein Netzwerk empfehlen, da als PC-Schmankerl der Einbau von Multiplayer-Arenen angedacht ist. (rl)





Turok-Hefte sind hierzulande nur in auf US-Comics spezialisierten Shops zu erhalten

ALTER HELD IM NEUEN LOOK

Als **Comic-Held** treibt sich Turok bereits **seit 1954** durch den Blätterwald, kürzlich hat Acclaim Comics (eine Schwester des Softwarehauses) den alten Indianer wiederbelebt und mit ganz neuen Waffen ausgestattet. Als Wächter der Barriere zwischen der Erde und dem „Lost Land" obliegt es ihm, die Saurier, Bionik-Echsen und Aliens von uns Normalsterblichen fernzuhalten. Die Turok-Storys werden derzeit von Fabian Nicieza („X-Men") erdacht und von Rafael Kayanan („Conan") gezeichnet. In den USA ist die Serie auch durchaus erfolgreich, dennoch sind **deutsche Fassungen der Bände nicht geplant**.

HOT SPOT Preview

LEVIATHAN

THE TONE REBELLION

Vor anderthalb Jahren lancierte die seinerzeit noch unbekannte Logic Factory ihr beachtliches Erstlingswerk: „Ascendancy". Noch heute gilt das galaktische Conquest-Game als eines der besten nach „Master of Orion II". Jetzt will man sich nicht mehr mit einem guten zweiten Platz begnügen.



Die wunderbare Welt der Vergangenheit im Intro



Einige Eindrücke aus dem städtischen Leben der Lifegiver



Auch bei den Mystikern herrscht reges Treiben



Die Beschützer sind ebenfalls bereits erwacht





Bizarres aus der Welt der Zufluchtgebenden

DIE ETWAS ANDERE ECHTZEIT-STRATEGIE

Diesmal will es die Logikfabrik gleich mit dicken Brocken wie „Command & Conquer" oder „Warcraft II" aufnehmen. Und warum auch nicht, dürfte es sich bei ihrem Beitrag zur Echtzeit-Strategie doch um den ungewöhnlichsten im ganzen Genre handeln. Vor langer Zeit war nämlich eine friedliche Inselwelt von den sogenannten Floatern besiedelt. Dabei handelte es sich um schwebende Gallertklumpen, die mit Begeisterung das gute „Tone" naschten. Dumm nur, daß in den Tiefen ihrer Welt der böse Leviathan lauerte, ein monströser Stachelwurm, welcher ebenfalls auf den feinen Stoff scharf war. Es kam, wie es kommen mußte: Als ihm die Floater eines Tages zuviel Tone abknapsten, hat sie der Leviathan in einem verständlichen Wutanfall kurzerhand ausgelöscht.

Freilich gäbe es kein Spiel, hätten ein paar der luftigen Gesellen die Attacke nicht doch überlebt. Ungezählte Zeitalter später haben sich die verbliebenen Floater in vier ganz unterschiedliche Stämme aufgespalten. Aufgabe des Spielers wird es sein, eine dieser Rassen auszuwählen und die alte Pracht und Herrlichkeit wiederherzustellen. Weil Konkurrenz das Geschäft belebt, versuchen die drei übrigen Völker natürlich dasselbe – wahlweise unter der Fuchtel des Rechners oder von Mitspielern. Bloß darf man bei alledem den gu-

FLOATER UND LEVIATHAN IM GRAFISCHEN ÜBERBLICK

LEVIATHAN



Gebäude



Kreaturen

BESCHÜTZER



Gebäude



Floater

MYSTISCHE



Gebäude



Floater

ZUFLUCHTGEBENDE



Gebäude



Floater

LEBENSSPENDER



Gebäude

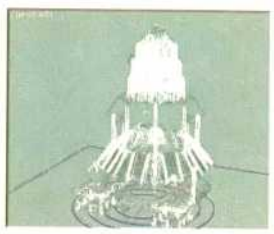


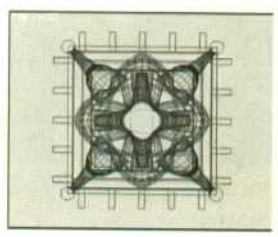
Floater











Einige Skizzen und Gittermodelle aus den frühen Phasen der Spielentwicklung

ten alten Leviathan nicht vergessen, der nach wie vor irgendwo unter der Erde haust. Wiewohl das Biest nicht das schnellste ist, wird es irgendwann das neuerliche Treiben bemerken und seine Schergen aussenden. Wer dann nicht mit seinen Mit-Floatern zusammenarbeitet, hat wenig Chancen auf den Sieg...

KIFFERPHANTASIEN AM MONITOR

Optisch sieht das Game so ähnlich aus, wie sich die Story anhört: Man denkt unwillkürlich an einen bewußtseinserweiternden Trip und die dazu erforderlichen Drogen. Insgesamt sind es 15 psychedelische Inselwelten, die nacheinander erforscht, mit Bauwerken und Floatern gefüllt sein wollen – 15 Inseln von jeweils ganz eigenem und ganz eigenwilligem Outfit. Weitaus konventioneller dürfte das Gameplay ausfallen. So wird man den Feldzug mit wenigen Getreuen praktisch ohne Verteidigungsmöglichkeiten starten. Durch geschicktes Dirigieren der Floater, das Errichten von Bauwerken mittels Tone und den Aufbau einer Armee sind dann der Konkurrenz und den Kreaturen des Leviathans gleichermaßen die Leviten zu lesen.

Ein Wort zu den verschiedenen Floatern wäre freilich noch angebracht, denn die vier Rassen tragen so seltsame Namen wie Protectors (in der kommenden komplett deutschen Fassung: Beschützer) Mystics (Mystische), Seekers (Zufluchtgebende) und Lifegivers (Lebensspender). Welche Fertigkeiten sich genau hinter diesen Bezeichnungen verbergen, bleibt vorläufig noch das Geheimnis der Logic Factory und ihres deutschen Vertriebs Funsoft. Bekannt ist aber, daß die vier Blüten des Floater-Kleeblatts unterschiedlich aussehen, über verschiedene Fähigkeiten und Zaubersprüche verfügen und auch jeweils einen anderen Baustil pflegen werden.

LETZTE WORTE

Wie bereits anno „Ascendancy" finden reichlich gerenderte Grafiken Verwendung: Die Inseln selbst, Floater und leviathanische Knechte sind ebenso lichtberechnet wie Gebäude und andere Accessoires. Über den Sound war vorerst leider noch nichts in Erfahrung zu bringen, aber das wird sich den Angaben des Herstellers zufolge im Laufe des Septembers ändern – dann nämlich soll das Game in den Regalen liegen. (jn)

STECKBRIEF: THE LOGIC FACTORY

THE LOGIC FACTORY

Das Team aus den Vereinigten Staaten trat erstmals Ende 1995 ans Licht der Öffentlichkeit; damals sorgten die ersten Vorabversionen von „Ascendancy" für Aufsehen in den Redaktionen der Spielemagazine. Die eigentliche Designer- und Programmiertruppe besteht aus **lediglich sechs Mann**: Thomas Blom, Jason Decker, Arthur DiBianca, John Paul, Jason Templeman und Neno Vugrinec. Dahinter steht eine **Firmenphilosophie**, die Klasse vor Masse setzt: Nur kleine Teams können demnach jene Kreativität entfalten, die für wirklich gute Spiele notwendig ist. Oder wie Firmenmitbegründer Templeman sagt: „Wir machen Leviathan, weil es das Game ist, das wir schon unser ganzes Leben lang haben wollten – und nirgendwo in den Regalen finden konnten!"

DIE SPIELE DER JUNGFRAUEN:

NEUES VON VIRGIN

Neueste Einblicke in das Rollenspiel „Lands of Lore 2" findet man diesmal auf unseren Online-Seiten, auch der Megaseller „Command & Conquer" soll an Weihnachten fortgesetzt werden. Doch die englischen Jungfern planen bereits im Herbst ein paar neckische Spielchen.



Kurz nach der Ankunft wird Nico entführt



Typisch Touri: In der Endversion wird George die (langen) Hosen runterlassen und sich zumeist in Shorts und T-Shirt präsentieren



Noch sind die Landschaften größtenteils unbevölkert

BAPHOMETS FLUCH 2: SPIEGEL DER FINSTERNIS

Mit dem Vorgänger revolutionierte Revolution Software letztes Jahr das Genre der Grafikadventures, der Nachfolger muß noch schicker werden: weniger langatmige Anklicksatzgespräche, dafür mehr sehenswerte Zwischensequenzen. Die Animationen sollen an Tempo gewinnen, die Steuerung an Komfort. Man wird daher nicht mehr immer zum Bildende marschieren müssen, um zum nächsten Schauplatz zu gelangen – ein Mausklick genügt. Hauptdarsteller und Ausgangssituation werden freilich für ein Deja-Vu-Erlebnis sorgen. Tourist George Stoppard ist also bald wieder ein Amerikaner in Paris, wo er seiner französischen Freundin Nico einen Besuch abstattet. Auch die junge Dame ist ja eine alte Bekannte aus dem Erstfluch. Diesmal kommt sie zufällig in den Besitz eines alten Majaschildes, mit dem es eine besondere Bewandtnis hat. Vor Urzeiten soll ein guter Majagott seinen bösen Widersacher nämlich in einen Obsidianspiegel eingekerkert haben. Jetzt lechzt der Finsterling nach Freiheit. Da laut Legende aber nur drei magische Schilde die ewige Verbannung garantieren und dem Gefängnis bzw. unseren Helden somit noch zwei dieser „Sicherheitsschlösser" fehlen, reisen Nico und George nach Südamerika. Als das Mädel dort vom Drogenbaron Karzac (ein Anbeter der im Spiegel verwahrten Gottheit) entführt wird, ist die Kacke mal wieder am Dampfen...

Im Namen von Gott und Freundin wird der Spieler durch den Dschungel streifen, Tempel und Dörfer besuchen, um Hinweise oder nützliche Gegenstände zu finden. Daß deren unkluger Einsatz zum Bildschirmtod führen kann, dürfte ebensowenig überraschen wie das Aussehen des Protagonisten: Bis auf den (bei allen Charakteren) stark verbesserten Schattenwurf ist George noch ganz der alte. Neu sind hingegen Transparenzeffekte in der Landschaft. Wenn eine Figur etwa von einer Rauchwolke umgeben ist, wird sie in 16 Abstufungen durch die Schwaden wabern. Eine weitere technische Novität ist die „geometrische Sprite-Transformation". Sie bewirkt, daß die Gesichtszüge eines Charakters auch in der Ferne nicht verschwimmen. Und damit die Darsteller optimal mit den gezeichneten Hintergründen harmonieren, wird das sogenannte Alpha-Blending ihre Umrisse stets der jeweiligen Kulisse anpassen. All das soll man in komplett eingedeutschter Form unter Win 95 ab Oktober bereits auf einem 486er zu Gesicht bekommen.



Die Figuren entstehen als Bleistiftskizzen, die dann von Hand koloriert werden

IGNITION

...heißt Zündung, und die werden bei diesem Rennspiel im Netz bis zu acht Fahrer drehen können. In Konkurrenz zu sechs CPU-Piloten soll es dann weniger auf Geschwindigkeit denn auf Durchsetzungsvermögen ankommen. Daher auch die zehn unkonventionellen Boliden wie Monstertruck, LKW oder Schulbus. Ebenso ausgefallen wie die „Wahl der Waffen" sind auch die von schräg oben gezeigten Strecken, auf denen sie zum Einsatz kommen. In den vier Spielmodi (Einzelrennen, Turnier etc.) wird man den Dschungel etwa auf Trampelpfaden durchpflügen, die über Abkürzungen sowie riesige Rampen für große Sprünge verfügen. Oder man rast über enge Serpentinen, deren einzige Seitenbegrenzung ein gähnender Abgrund ist. Jeder Kurs soll zahlreiche 3D-Objekte wie Steine, Lawinen oder Flugzeuge beheimaten und mit eindrucksvollen Lichteffekten glänzen. Unterwegs ist zudem mit unvermittelten Blitzschlägen oder gar dem Ausbruch eines Tornados zu rechnen.
Angekündigt ist eine komplett deutsche Version, die DOS, Win 95, Tastatur, Pad, Sticks sowie Pedale unterstützt. Den rhythmischen Begleitrock will Virgin auch als Audiotrack auf der CD ablegen, den Preis will man in Grenzen halten: Ende August soll das Rennen für nur 69,– DM an der Ladenkasse starten.



Ein Schulbus auf Abwegen



Doppelter Spaß für zwei am vertikal geteilten Bildschirm



Viele der Details bestehen aus animierten Texturen

SABRE ACE: KONFLIKT ÜBER KOREA

Diese Flugsimulation markiert den Beginn einer ganzen Serie historisch verbürgter Luftschlachten – der Koreakrieg macht im September den Anfang. Im Cockpit von MIG-15, YAK-9, F-51, F-80 oder F-86 Sabre sind dann auf russischer oder amerikanischer Seite jeweils rund 45 Einzelmissionen heil zu überstehen. Dies zu verhindern, wird die Aufgabe von 25 verschiedenen Feindfliegern sein. Bis zu 14 Flugzeuge werden sich dabei zeitgleich am Himmel mit Raketen oder Bordwaffen beharken können.
Die hochauflösende Landschaft ist mit zahlreichen dreidimensional dargestellten Brücken und Gebäuden ausgestattet. Für höchste Realitätsnähe sollen zudem stark schwankende Wetterbedingungen sowie physikalisch akkurate Flugeigenschaften bürgen. So werden die Flügellänge, das Gewicht und der Antrieb des gewählten Jets angeblich in der Tat erkennbaren Einfluß auf dessen (Stick-) Steuerung haben. Mehr Treibstoff mag demnach auch ein Mehr an Trägheit bedeuten. An Bord des Win 95-Programms wird man zudem Unterstützung für diverse 3D-Karten sowie natürlich eine Multiplayer-Option für maximal sechs PC-Piloten finden. (md)



Man sieht den Maschinen die erlittenen Schäden deutlich an



An einen Trainingsmodus zum Einüben der Landung und des Formationsflugs ist gedacht



Manche Missionen werden den Spieler zum Führer einer ganzen Staffel machen





Aufreizende Posen von bombastischen Mädchen.
Nr. 2505-Hot Bodies



Knackige Lust-Körper äußerst freizügig.
Nr. 2652-Sexotica Nr. 1

Spiele-Discount
Extreme Assault
Pandemonium
Comanche 3
MDK
Diablo
KKND
Last Express
Tomb Raider
X-Wing vs Tie Fighter
POD
Dungeon Keeper
Preis je Spiel nur DM 79.-

Alle Spiele deutsche Originalversionen!
...viele weitere Titel im Sortiment!



Hemmungslose Aufnahmen aus den wilder 70ern
Nr. 2507-Erotik der 70er

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 Versandkostenpauschale 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
X
Datum Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

KONSOLEROS AUF ABWEGEN:
NEUES VON KONAMI

Bereits in der letzten Ausgabe konnten wir einige PC-Neuheiten der traditionsreichen Konsolen- und Arcadespezialisten vorstellen, doch sollen bis September noch etliche weitere Win 95-Titel erscheinen. Here they come...



DEMENTIA

Adventures mit seltsamen Helden, geheimnisvollen Gesprächspartnern und abgedrehten Rätseln gibt es viele, doch selten war der Schwachsinn (englisch: dementia) so ausgeprägt wie hier. Das fängt damit an, daß sich der Spieler einmal nicht in der Rolle eines knackigen Jünglings, sondern im welken Körper einer achtzigjährigen Rentnerin wiederfindet. Die Omi läßt sich denn auch nicht von kleineren Wahnerscheinungen davon abhalten, ihre Familie zu suchen. Als Zwischenlager für gefundene Gegenstände wird dabei ihr Büstenhalter (!) dienen, und auch sonst sollen recht abstruse Strategien zum Ziel führen. So werden die Rätsel zwar alle auf logische Art zu erklären, doch meist auf unlogische Weise zu lösen sein. Falls sich ein Objekt also ziehen läßt, könnte man es ja einmal mit schieben versuchen usw. Die rüstige Greisin kämpft sich dabei durch zehn Szenarien, die sich an skurrilen Einfällen und merkwürdigen Bewohnern gegenseitig übertreffen sollen.



EXCALIBUR 2555 A.D.

Viel Aufwand für ein Stück Alteisen betreibt der Widerling Delavar im Jahre 2555: Mittels einer Zeitmaschine entwendet er das Zauberschwert Excalibur von König Artus' Hof. Das kann Erzmagier Merlin natürlich nicht gutheißen und schickt umgehend seine Nichte Beth auf Wiederbeschaffungsmission in die Zukunft. Mit ihrem Breitschwert und kleineren Zaubersprüchen bewaffnet stapft diese nun à la Lara Croft durch futuristische Katakomben. Die über 300 Örtlichkeiten werden jedoch nicht nur üble Monster, sondern auch gut 50 Gesprächspartner beheimaten, für die diverse Aufgaben zu erfüllen sind. Die seit einigen Monaten erhältliche Playstation-Version krankt an einer etwas groben Grafik, was am PC dank Auflösungen bis 1024 x 768 Pixel kein Thema sein sollte. Um dabei trotz der vielen Lichteffekte einen flüssigen Bildaufbau zu gewährleisten, wird das Spiel eine ganze Palette von 3D-Turbos unterstützen, inklusive des Voodoo-Chipsatzes.



JOE BLOW

Seit im Traumland ein neuer Herrscher an der Macht ist, können die Kinder unserer Welt nicht mehr friedlich schlafen. Die Alpträume sind so schlimm, daß der Nachwuchs gar nicht mehr ins Bett gehen mag. Um den Despoten zu stürzen, suchen die Bewohner des Phantasie-Reiches einen Helden und finden... einen Affen namens Joe Blow. Mit Hilfe des Spielers wird sich der Primat durch eine riesige, dreidimensionale Traumwelt bewegen, die im Stile des Konsolen-Hits „Mario 64" völlig frei zugänglich sein soll. Wozu das brave Tier außer seiner Baseballkappe ein Stück Kaugummi sowie eine Spraydose bei sich trägt, ist bislang noch das Geheimnis der Programmierer. Klar ist jedoch schon jetzt, daß die abwechslungsreichen Grafiken in verschiedenen SVGA-Auflösungen und 16 Bit-Farbtiefe vorliegen werden. Ehrensache, daß hier auch 3D-Karten zum Einsatz kommen; schließlich will Joe Blow seinem konsolidierten Kumpel Donkey Kong einmal zeigen, was eine Harke ist!



SIEGE

Wie der Name schon sagt, spielen Belagerungen bei diesem Echtzeit-Strategiespiel eine zentrale Rolle. Im 14. Jahrhundert haben machtgierige Kriegsfürsten die Kontrolle über weite Landstriche an sich gerissen. Die einzige Hoffnung auf Wiederherstellung des Friedens ruht auf einer Handvoll Ritter. Als einer von ihnen darf der PC-Taktiker bald Truppen sammeln, Spione entsenden und während der hektischen Angriffe auf gegnerische Festungen auch selbst Hand anlegen. Dabei werden ihm typische Sturmwaffen wie Rammböcke, Katapulte oder Belagerungstürme zur Verfügung stehen; auf Wunsch laufen die Kampfsequenzen jedoch auch automatisch ab. Hat man sich an den 20 Computerburgen ausgetobt, kann die Schlacht im Netzwerk gegen bis zu sieben Konkurrenten fortgeführt werden. Als optisches Zuckerl läßt sich die echtzeitberechnete Vektorgrafik aus allen erdenklichen Perspektiven betrachten, während Pop-Up-Menüs jederzeit für Übersicht sorgen.



VIRUS

Der bekannteste Feind des PC-Spielers ist weder der Dungeon Keeper noch Bill Gates, die Rede ist natürlich von Computerviren. Was wäre nun, wenn diese nicht nur kleine Programme geltungssüchtiger Hacker, sondern künstliche Intelligenzen wären? Um zu überleben, wären sie gezwungen, sich laufend weiterzuentwickeln. Genau das werden die elektronischen Schädlinge hier in einer virtuellen 3D-Umgebung tun. Um ihr zerstörerisches Treiben zu beenden, werden schnelle Reflexe sowie taktisches Geschick benötigt, da im Laufe der Kampagne auch an Aufladestationen und Entwicklungszentren für neue Programme gedacht werden muß. An dieser Stelle wird die Sache etwas unheimlich, denn das Spiel „Virus" findet *tatsächlich* im eigenen PC statt. Das bedeutet, man navigiert auf seiner ureigenen Festplatte umher, verteidigt die ureigenen Dateien und kann dabei seine ureigenen WAV-Files hören. Bleibt nur zu hoffen, daß der Virus nicht aus dem Spiel entkommt...



WRECKING CREW

Diese Fun-Raserei im Stil des kürzlich erschienenen „Street Racer" wendet sich drastisch von der Realität ab: Bereits der hiesige Fuhrpark ist „abgefahren" und zu allem Überfluß auch noch bewaffnet. Mit den Vehikeln wird man durch vier knallbunte Welten rasen, die jeweils zwei überlange Rundkurse beherbergen. Dabei werden nach Herzenslust parkende Autos demoliert, während Abzweigungen und Schanzen dem Piloten ganz neue Wege eröffnen. Wer suchet, der findet zudem allerhand versteckte Boni und Extrawaffen. Bis zu acht Spieler dürfen sich so im Netzwerk um Siegespokale und -prämien prügeln – es sei denn, sie starten gleich ein „Deathmatch" oder das „Demolition Derby". Hier gewinnen nur die Überlebenden, und überleben nur die Härtesten. Das alles findet wahlweise unter VGA und SVGA sowie optional auch unter DOS statt, wobei die Animationen bereits in der Vorabversion äußerst flüssig abliefen. (mz)



Croc

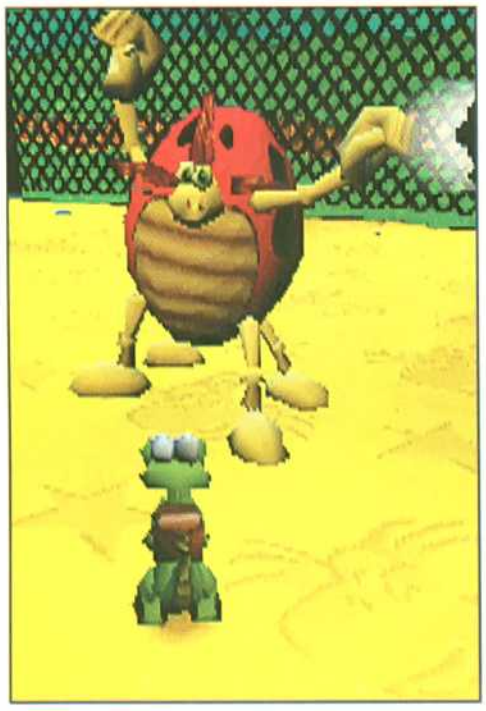


Spätestens seit „Pandemonium" sind auch am PC dreidimensionale Jump & Runs nichts Neues mehr. Neu am für diesen Herbst von Electronic Arts angekündigten 3D-Plattformer ist aber die erstaunliche Bewegungsfreiheit.

Es war einmal vor langer, langer Zeit, da wurde ein Krokodilbaby an den Strand der Gobbo-Insel geschwemmt. Der gute König des Landes adoptierte den kleinen Hosenbeißer und gab ihm den Namen Croc. Ein paar friedliche Jahre später beschloß der hinterhältige Baron Dante, ein wenig Zwietracht in der harmonischen Idylle zu säen. Also hetzte er mit Hilfe eines Bannfluchs alle Tiere des Eilands gegen den König auf; allein Sohnemann Croc war dagegen gefeit. In Begleitung eines magischen Vogels macht der sich nun auf, den Baron das Fürchten zu lehren...

Ein Krokodil als PC-Klempner

Das erste in Eigenregie von Fox Interactive erstellte Spiel orientiert sich eng an Nintendos Konsolen-Hit „Mario 64". So erlaubt die schicke Polygongrafik auch hier Erkundungstouren in alle Himmelsrichtungen. Damit wird es möglich, kleine Abenteuerelemente und Puzzles in die hüpflastige Handlung einfließen zu lassen. Beispielsweise kann Croc seine Freunde durch bestimmte Gegenstände von ihrem Fluch erlösen oder erhält im Tausch andere Boni und Extraleben. Denn wenn er mit seinen zahlreichen akrobatischen Fertigkeiten (Klettern, Springen, Schwimmen etc.) auch gut für die Fährnisse der Reise gerüstet ist, so birgt das Leben eines heldenhaften Reptils doch unzählige Gefahren: Allenthalben warten gefräßige Monster und heimtückische Fallen auf den kleinen Grünling, am Ende jeder Welt muß er noch einem besonders hartnäckigen Boßgegner in Übergröße auf den Kopf steigen. Die sechs Welten bieten 40 Standardabschnitte, darüber hinaus harren 20 Geheimlevels der Entdeckung. Selbstredend hat jeder Hauptabschnitt seinen ganz eigenen Grafikstil und stellt unterschiedliche Anforderungen an den Spieler. Während z.B. in den Vulkangebieten präzise Sprünge gefragt sein werden, sollen in den Wäldern das Klettern und unter Wasser die räumliche Orientierung im Vordergrund stehen. In winterlich verschneiten Landschaften darf Croc hingegen wortwörtlich bis zum Umfallen schlittern usw. Die teilweise komplizierten Manöver bedingen natürlich eine einprägsame Steuerung, weshalb gerade an diesem Programmpunkt derzeit noch heftig gefeilt wird. Schließlich wollen ja zusätzlich die aufgesammelten Extrawaffen wie Monster-Freezer oder Unsichtbarkeitstrank eingesetzt werden. Daß auch die übrigen Genrestandards (verschwindende Plattformen, erst zu aktivierende Aufzüge etc.) dabei nicht zu kurz kommen, versteht sich fast von selbst.



Auch Riesenkäfer gilt es zu besiegen

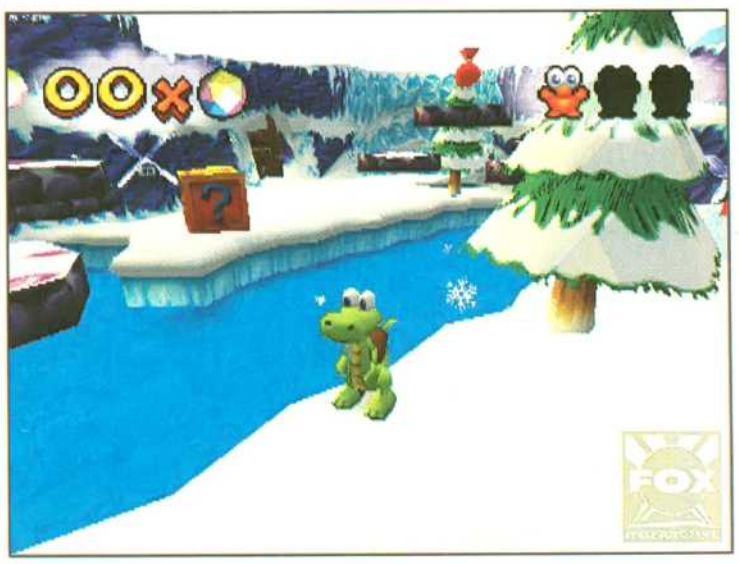
Bleibt eigentlich nur noch die Frage, wann genau Croc sich zum ersten Testlauf in der Redaktion einfindet. Dann wird sich auch zeigen, welche Grafikbeschleuniger letztlich benötigt werden, um das kleine Krokodil flüssig an allen Gefahren vorbeizulenken. (mz)



Bröckelige Plattformen gehören zum guten Ton des Genres



Der Gong markiert das Levelende



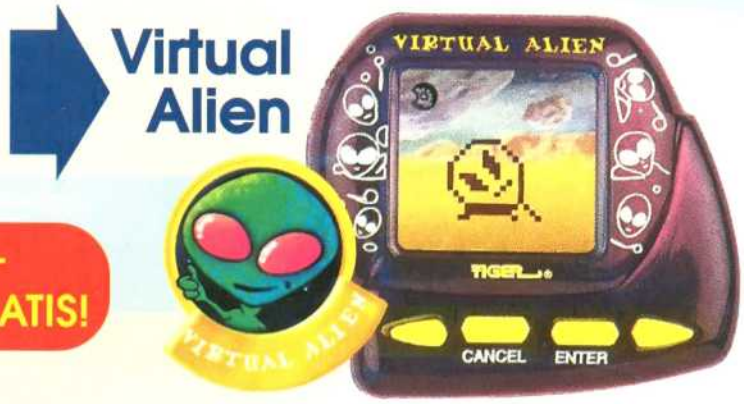
Kleine Rutschpartie im Schnee

Ein tierisches Abo



jeden Monat zumindest ein neues Top-Game, die aktuellsten Demos, Tests, News, Specials und Lösungshilfen

plus ein originales Zazoo



oder



Das virtuelle Trend-Tier – überall ausverkauft, hier GRATIS!

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

bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustür für die gewohnten 90,–* DM
Für weniger tierliebe Leser auch ohne Zazoo (Ladenpreis: ca. 30,– DM) zum Vorzugspreis von 77,– DM**

*Bei Lieferung ins Ausland: 95,– DM
**Bei Lieferung ins Ausland: 85,– DM
Bedingungen siehe Impressum

FRISCH EINGEDOST:



NEUES VON INTERPLAY

Die Amerikaner dürften bei DOSisten inzwischen einen dicken Stein im Brett haben: Wo sonst werden noch mit schöner Regelmäßigkeit große Spiele produziert, die nicht auf 95 Fenster angewiesen sind? Eine Tradition, die sich in diesem Herbst noch fünfmal fortsetzen soll.

Ein Sprengmeister aus nächster Nähe





Bis zu zehn plastische Pyromanen in gerenderten Labyrinthen

ATOMIC BOMBERMAN

Das explosive Actionspiel „Bomberman" wurde anno 1989 als eines der ersten überzeugenden Multiplayergames von Kinesoft entwickelt. Der nukleare Nachfolger wird bis zu zehn Pyromanen beschäftigen, die sich in Labyrinthen mittels Tastatur oder Joystick gegenseitig mit Explosivkörpern traktieren. Minen und Bomben werden dann erstmals in dreidimensionalen Renderlandschaften gelegt, wo aus einer schrägen Draufsicht allerlei neue Features der Entdeckung harren. Die Rede ist von über 25 Power-Ups, welche etwa die Sprengkraft der Knallkörper oder die Geschwindigkeit der Spielfigur erhöhen. Alternativ kann auch der Gegner verlangsamt werden. Die beiden Spielmodi des Programms (die einzige Neuerscheinung, welche Interplay exklusiv für Win 95 ankündigt) sollen bereits in den nächsten Wochen an der Ladenkasse explodieren.

Ein Spezialhieb mit der Axt





Schick gerendertes Fantasy-Bestiarium

DIE BY THE SWORD

„Durch das Schwert sterben" werden bei diesem Kampfspiel bis zu zwei Fantasy-Recken können – wahlweise auf einem Monitor, im Netzwerk oder via Internet. Man fühlt sich unwillkürlich an Acclaims „Iron & Blood" erinnert, wenn hier Trolle, Orks oder sogar Wildschweine bei automatisch wechselnden Perspektiven durch die Arenen toben. Den Umgang mit Schwert, Streitaxt oder Speer haben dank VSIM alle drauf: Die neue Animationstechnik soll das gesamte Spektrum menschlicher Bewegungen und damit unendlich viele Schlagkombinationen ermöglichen. Mit einem Editor wird der Spieler zudem selbst bis zu vier Spezialhiebe kreieren und auf Hotkeys oder ein Joypad legen dürfen. Eine weitere Innovation im Genre soll die Kampagne sein, in der man sich durch eine 3D-Welt voller Fallen und 20 Gattungen lernfähiger Gegner kloppt.

Skizzen von Disco-Zombi und Horrorwald





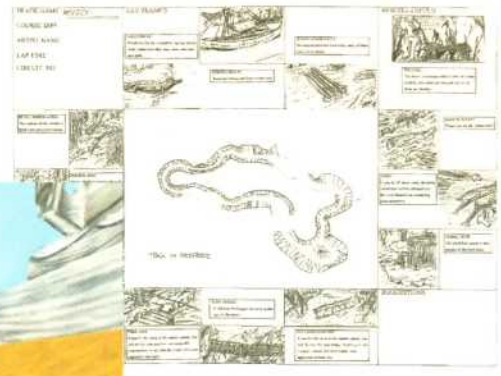
Noch sind die Landschaften unbevölkert

EARTHWORM JIM 3D

Der lustige Erdenwurm gilt als Dauerbrenner unter den Plattformern und wurde schon auf mehreren Konsolen sowie zweimal am PC gesichtet: „Earthworm Jim 1 & 2" von Activision bzw. Shiny Entertainment. Jetzt hat man sich den Kriecher bei Interplay geangelt, um ihn in seine ureigene 3D-Traumwelt zu versetzen. Sie wird aus rund 30 Abschnitten bestehen, die sich jeweils einem eigenen Thema widmen und von teils neuen, teils bekannten Gegnern bevölkert werden. Via Tastatur oder Pad geht es dann etwa im Wilden Westen Banditen und Indianern oder im Gruseldorf Vampiren und Zombies an den Kragen. Demgegenüber werden in der Intelligenzwelt kniffelige Rätsel gelöst. Die Polygonlandschaften sind allesamt mit Voxeltechnik erstellt und sollen erstmals für völlige Bewegungsfreiheit bei nichtlinearem Gameplay sorgen.

POWER BOAT

Per Tastatur oder Stick soll hier in physikalisch korrekt modellierten Motorbooten gegen die Uhr und Digi-Konkurrenten gerast werden. Als Pilot wird man die Qual der Wahl zwischen zwei Bootstypen und sechs Motoren haben – alle um die 140 Meilen pro Stunde schnell. Zum Einsatz sollen sie in drei Spielmodi (vom Einzellauf bis hin zur kompletten Rennsaison) und auf insgesamt neun gerenderten Strecken kommen. Der Amazonas ist da vor den flinken Flitzern ebensowenig sicher wie etwa der japanische Mount Fuji bei Nacht, wo man im Scheinwerferlicht prächtige High-Tech-Gebäude erspähen wird. Und wer sich davon nicht allzusehr ablenken läßt, wird auch mal eine Abkürzung entdecken. Die Rampen und anderen Schikanen dürften ohnehin kaum zu übersehen sein.



Ein erster Entwurf für Rennen am Amazonas



Momentan schwebt das Boot noch in der Luft, die Grafiker müssen erst Wasser einlassen

STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY

Interplays Trekker-Lehrgang auf der „Starfleet Academy" ist noch gar nicht am Markt, da wird bereits eifrig an weiteren Digi-Abenteuern rund um das Raumschiff Enterprise gearbeitet. Und es dürfte viele Fans besonders freuen, daß hier mal wieder die klassische Crew um Captain Kirk im Einsatz sein wird: In jedem der sechs von D.C. Fontana, einem Drehbuchautor der Originalserie, entworfenen Kapitel darf der Spieler dann in den Nylonpulli eines anderen Besatzungsmitglieds (Spock, Dr. Mc Coy etc.) schlüpfen. Sie alle werden nach der gemeinsamen Herkunft von Vulkaniern und Romulanern forschen und sollen den Betrachter mit besonders realistischer Gestik bzw. Mimik erfreuen.



Eine Außenansicht der USS Enterprise aus einer der vielen Zwischensequenzen



Spock nimmt eine Gehirnverschmelzung vor

WATERWORLD

Das an der Kinokasse abgesoffene SF-Spektakel wird zu Echtzeitstrategie mit Multiplayer-Option versoftet. Interessant dabei: In den Zwischensequenzen sollen rund 35 Minuten an bislang unveröffentlichtem Filmmaterial ihre Premiere feiern. Am PC wird das Endzeitszenario eine gigantische Kampagne mit einer bisher noch unbestimmten Anzahl von Missionen umfassen. Eine Maussteuerung im Stil von „Warcraft II" ist freilich schon beschlossene Sache. Einzeln oder als umrahmte Truppe wird man bis zu einem Dutzend Kämpen gleichzeitig über schwimmende Plattformen dirigieren, deren Besatzer mittels 16 archaischer Waffen wie Hammer, Bola oder Armbrust abzumurksen sind. Auch an regen Tauschhandel mit den zu findenden Gegenständen ist gedacht. Erste Eindrücke auf der aktuellen Begleit-CD. (md)



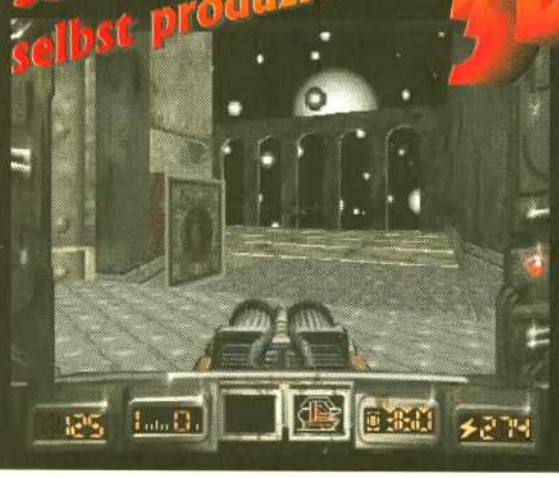
Wäßrige Draufsichtwelten harren der Eroberung



Schmankerl für Cineasten: Videosequenzen aus Material, das beim Kinofilm dem Schnitt zum Opfer fiel

Siehe auch Begleit-CD

Heiße 3D-Games selbst produzieren!



3D GameStudio

Entwicklungssystem für 3D-Computerspiele

- Produzieren Sie 3D-Werbe-, Adventure-, Rollenspiele!
- Verkaufen Sie Ihre Games - ohne Lizenzgebühren!!
- Enthält World Editor und die **ACKNEX** 3D-Engine
- Mitgeliefert: Freies 3D-Action-Spiel mit 150 Texturen
- 3D-Landschaften mit Rampen, Brücken, Labyrinthen
- Spieler kann gehen, fahren, fliegen, schwimmen, tauchen
- Overlays, Panels und rollender Text in 16 Ebenen
- Künstliche Intelligenz für Actors und Gegner
- Eigene Objekte, Gegner, Waffen, Menüs frei definierbar
- Bildschirm-Auflösung **320x400**, 256 Farben
- 8-Kanal-Stereo-Sound & Midi-Unterstützung
- Ausführliches deutsches Handbuch mit Game-Tutorial



3D GameStudio lite ..... DM 169,-
3D GameStudio commercial DM 349,-
(mit SVGA und 2-Player-Modus)

Preise inkl. MwSt. • Versandkosten DM 18,- • Gratis-Info anfordern!
Weitere Infos & Demos → http://www.conitec.com
Händler: Sonder-Preisliste anfordern! ▼ Direktbestellung: ▼

CONITEC GmbH ■ 64807 Dieburg ■ Dieselstr. 11c
Tel (06071) 9252-0 ■ Fax 9252-33

SEGA WORLDWIDE SOCCER



Ein herrlicher Kopfballtreffer in der Wiederholung

Bereits Ende 1995 bescherte Sega allen Fußballfans am Saturn diesen gelungenen Action-Kick. Doch keine Sorge, was da demnächst in Win 95-Stadien einlaufen soll, ist die aufgemöbelte 97er-Version des sportlichen Konsoleros.

Die Ledertreter aus Fernost spielen auf internationalem Niveau: 48 Nationalteams aus fünf Kontinenten treten in Freundschaftsmatches, Weltliga und Pokalturnieren gegeneinander an. Wer die Jungs bei ihren Originalnamen rufen möchte, muß allerdings den programminternen Editor bemühen. Und wenn man schon am Manipulieren ist: Die Halbzeitlänge beträgt wahlweise 3, 6, 9 oder 15 Minuten. Wer Regeln und Realismus haßt, verbannt Abseits, gelbe sowie rote Karten, Fouls, Verletzungen etc. auf die Tribüne. Schließlich bleiben noch die Fragen, in welches der drei Stadien man einlaufen will, ob es regnen soll oder die Partie gar im nächtlichen Flutlicht steigt. Taktiker dürfen ihren Schützlingen vor dem Anstoß auch noch Aufstellung und System verklickern.

Am Platz sorgen dann probate Kameraperspektiven mit jeweils drei Zoomstufen für Übersicht. Egal, ob man von der Tor-, der Seitenlinie oder aus schräger Iso-Sicht aufs Feld blickt, man sieht, was man sehen will – auch einen einblendbaren Scanner. Für optische Abwechslung sind u.a. witzige Videos auf der Anzeigetafel, das stets passende Fahnen schwenkende Publikum und die abspeicherbaren Replays zuständig. Wählbare Bildschirmauflösung und Farbtiefe sollen garantieren, daß die Rasenaction flott über jede PC-Bühne geht.

Die ordentlich animierten Kicker dirigiert man via Pad schon in unserem Vorabmuster erfrischend simpel. Selbst geschickte Körpertäuschungen, Übersteiger oder Hackenheber gehen erstaunlich leicht vom Stiefel. Für Lust statt Frust bei Anfängern und Experten gleichermaßen sollen neben vier Schwierigkeitsgraden die anpassungsfähigen Compi-Kicker sorgen. Die legen nämlich schon mal tüchtig zu, wenn der Spieler weltmeisterlich agiert. Ist hingegen ein blutiger Amateur am Ball, senkt die CPU ihr Spielniveau entsprechend. Und wie es sich für einen Mannschaftssport gehört, laufen natürlich auch Multiplayermodi mit auf. An einem Rechner darf man zu zweit gegeneinander oder im selben Team dem Ball nachjagen. Via Netzwerk bzw. (Null-)Modem streifen sich maximal vier Mitspieler das Trikot über.

Fair geht vor: Die Compi-Kicker passen sich den Leistungen des Spielers an

Hörenswertes gibt es ebenfalls schon: Neben sämtlichen Nationalhymnen gefallen die realistischen Soundeffekte, darunter anfeuernde Fangesänge und heiße, südamerikanische Rhythmen. In der Endversion werden darüber hinaus deutschsprachige Livekommentare für stimmige Atmosphäre sorgen. Zusätzliche Motivationsschübe verspricht die fein säuberlich nach den Modi getrennte Bestenliste. Hoffen wir also, daß der Hersteller seine Ballkünstler wie anvisiert pünktlich zum Bundesligastart in Topform gebracht hat. (st)



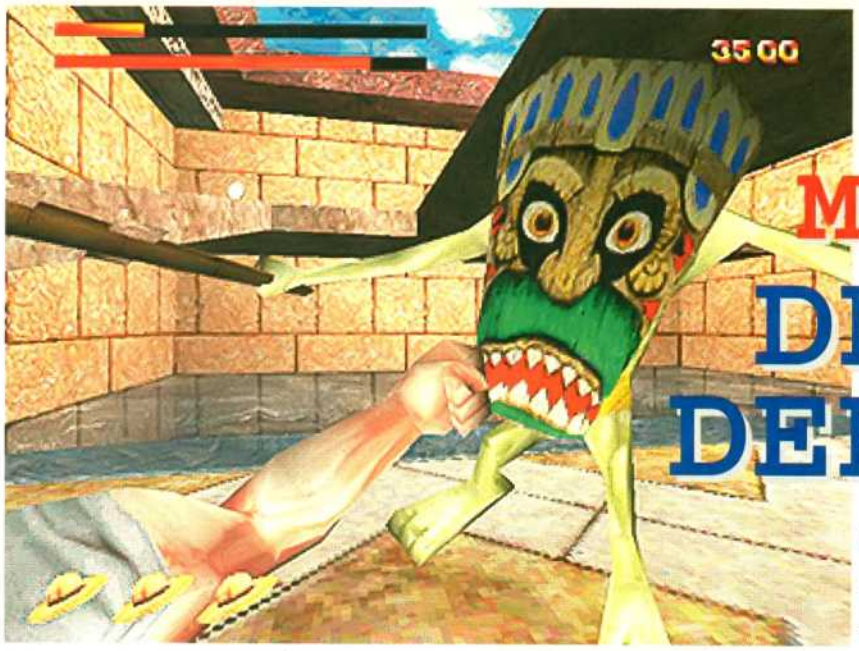
Scanner und Blick aus der Distanz bieten die beste Übersicht



Brasilianische Ballzauberer in Aktion



Solo gegen vier Verteidiger



MONTEZUMA
DER FLUCH DER AZTEKEN

Manche Kulturen müssen erst untergehen, um für Computerspieler attraktiv zu werden – man denke nur an die Inkatempel aus „Tomb Raider". Bei Utopia Technologies und Software 2000 erweckt man demnächst einen alten Azteken zu neuem Leben.



Eine Faust geht nach Westen

Wüstenidylle auf aztekisch

Die Rede ist von keinem Geringeren als dem legendären König Montezuma. Legendär in zweierlei Hinsicht, denn auch in Digitalien ist der illustre Azteke längst kein Unbekannter mehr: Schon vor über zehn Jahren haben sich die Besitzer von 8 Bit-Rechnern wie C-64 und Atari 800 für „Montezuma's Revenge" begeistert – der Plattformer konnte sich seinerzeit unglaubliche 400.000mal verkaufen! Im Herbst will sich dessen Spieldesigner Robert Jaeger sozusagen mit der Fortsetzung (Originaltitel: „Montezuma's Return") zurückmelden.
Die Story im Kurzüberblick: Nach Montezumas Niederlage gegen die spanischen Invasoren ließ er alle verbliebenen Schätze seines Volkes in einen abgelegenen Tempel schaffen. Die magiekundigen Medizinmänner belegten das Gemäuer daraufhin mit einem Fluch, welcher es die nächsten 10.000 Jahre vor Eindringlingen schützen sollte.
Anno 1998 taucht nun aber ein Abenteurer auf, der von sich behauptet, ein direkter Nachkomme des Aztekenherrschers zu sein. Nach der Bruchlandung seines Flugzeugs stürzt sich Max Montezuma (und mit ihm der Spieler) unverdrossen in die verwunschene Pyramide, um den Schatz seiner Vorfahren zu bergen – und Bekanntschaft mit feindseligen Grabwächtern, vertrackten Fallenmechanismen, riesigen Fledermäusen sowie Monsterratten zu schließen.

Eine Legende kehrt zurück

Daß man PC-Spielern von heute nicht mehr die einstigen Strichmännchen vorsetzen kann, ist klar. Ergo wird man die Ereignisse aus der Perspektive des Helden erleben. Dennoch ist Montezumas Pyramide meilenweit von einem herkömmlichen 3D-Dungeon entfernt. Im neuen Grafikgewand steckt vielmehr eine modernisierte Version des einstigen Plattformklassikers. Kämpfe mit den Tempelbewohnern werden daher eine eher untergeordnete Rolle spielen, der Schwerpunkt liegt auf Hirn- und Fingerakrobatik. So müssen brodelnde Lavaseen mit Hilfe ausgeklügelter Trampolinanlagen überwunden oder versteckte Fallen durch komplizierte Sicherheitssysteme deaktiviert werden. Rotierende Walzen, bewegliche Wände und schwingende Plattformen erschweren außerdem das Fortkommen. Andererseits werden sich unter Wasser gutmütige Schildkröten und an Land Riesenfrösche als Reittiere zur Verfügung stellen. Kurz und sehr gut, Hobby-Archäologen, die nicht vor waghalsigen Kletterpartien und kniffligen Puzzles zurückschrecken, dürfen schon mal Hut und Peitsche vom Speicher holen. (mz)



Die Gegnerpalette reicht vom Bodybuilder...



...bis zum Diabetiker

FIKTION UND WIRKLICHKEIT

Der echte Montezuma (oder Moctezuma) wurde vermutlich 1466 geboren und trat im Jahre 1502 sein Erbe als Aztekenherrscher an. So kam er 1519 in Kontakt mit den spanischen Eroberern unter der Führung von Hernan Cortez, welcher ihn kurzerhand gefangennahm. Im Verlauf der folgenden Unruhen wurde Montezuma tödlich verwundet und starb am 30. Juni 1520 in der Hauptstadt Tenochtitlán, dem späteren Mexico City.



Vergessen Sie das sture WirtschaftsStudium!

Spielen Sie sich im komplexen Konzernumfeld an die Spitze!

Bevor Sie die dicke Kohle machen, ist Weitsicht gefragt. Entscheiden Sie sich für die erfolgversprechendsten Industriezweige, die richtigen Produkte zur rechten Zeit und die günstigsten Produktionsstätten. Beweisen Sie ein glückliches Händchen bei der Auswahl der Rohstoffe. Zeigen Sie Köpfchen bei der Auswahl der Abnehmer. Alles liegt in Ihrer Hand: Von der Logistik über die Preisgestaltung bis zur Werbung, die alle Computergegner aus dem Spielfeld schlägt.

Features:

- Vielfältige Industrien und über 30 Produkte
- LKWs, Züge, Monorails und Supraleiterzüge
- Bis zu drei intelligente Computergegner
- Inklusive Editor

Einfache und komfortable Bedienung. Hohe Komplexität – und doch leicht verständlich.

DER INDUSTRIE GIGANT

1609

S4-TM

PC CD-ROM

Komplett in Deutsch für WIN 95

JoWooD Productions

Exklusiv-Vertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS

Exklusiv-Vertrieb
Deutschland und Schweiz
BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

Allen Trittbrettfahrern zum Trotz: Wer Echtzeitstrategie sagt, der meint zumeist Virgins „Command & Conquer" oder Blizzards „Warcraft II". Diesen Herbst bekommen Orks nun Fronturlaub, denn die Schlachten werden ins Weltall verlegt.



StarCraft

Siehe auch Begleit-CD

Fans des Fantasy-Reichs Atzeroth dürfen sich mit dem für Weihnachten angekündigten Grafikabenteuer „Warcraft Adventures – Lord of the Clans" trösten, denn im Nachfolger wird um die Zukunft gekämpft: Auf den Solospieler warten drei verfeindete Rassen sowie eine aus 30 Missionen bestehende Kampagne. Bei wechselnden Allianzen soll man zunächst den Menschen, dann den Zerg und zuletzt den Protos zum Sieg verhelfen. Wer lieber gegen irdische Aliens taktiert, wird dies per Direktverbindung oder Modem zu zweit können – im Netzwerk oder über das „Battle.net" sollen gar drei Dutzend Szenarien für bis zu acht Spieler bereitstehen. Mittels eines integrierten Editors können darüber hinaus weitere Aufgaben erstellt und mit eigener Sprachausgabe, importierten Zwischensequenzen und selbst gebastelten Helden ausstaffiert werden.

Warcraft im All: 3 Rassen, 30 Solomissionen und drei Dutzend Aufgaben für Netzwerkstrategen

Das mit cinematisch gerenderten Zwischensequenzen garnierte Geschehen wird zu etwa gleichen Teilen in drei Landschaften handeln: einer mit Bergen, Seen und Wäldern drapierten Planetenoberfläche, dem mit Asteroiden übersähten Weltall und den labyrinthischen Innereien einer Kommandostation. Seinen neuen Iso-Look und die eindrucksvollen Lichteffekte (Lightsourcing) verdankt das SF-Terrain einer völlig neuen Grafikengine.

Daß jede Rasse über individuelle Gebäude, Einheiten, Stärken und Schwächen verfügt, ist klar; doch wird man für die Menschen neuerdings auch transportable Bauten wie Energiestation oder Raketentürme in die Landschaft pflastern dürfen. Die Protos wiederum gebieten über zahlenmäßig unterlegene, dafür aber umso kampfstärkere mechanische Truppen, die mittels plazierten Dimensionstoren überallhin gebeamt werden dürfen. Dort schlagen sie dann vorzugsweise mit Zaubersprüchen zu. Die insektoiden Zerg dagegen benötigen keinerlei Rohstoffe und kommen mit einem einzigen Gebäude aus. In dessen Inneren brüten diese Aliens unentwegt Larven aus, die zu Nahkampfspezialisten heranwachsen.

Kurzum, da kommt ganz schön was auf uns zu – unter anderem auch orchestrale Begleitmusik sowie deutsche Sprachausgabe. Wann dieser strategische Krieg der Sterne genau (unter Win 95) entbrennt, hängt auch davon ab, wie schnell man bei Blizzard den Weggang von Chefentwickler Ron Millar zu Activision kompensieren kann. Dort arbeitet der Kopf hinter „Warcraft II" und „Diablo" übrigens an „Dark Reign", einem weiteren Echtzeitstrategical. (md)





Eine Raumflotte der Protos beim Angriff auf eine irdische Bodenstation



Jede einzelne Einheit verfügt über ein kleines Inventar für nützliche Gegenstände



Die Schlachtfelder in neuer Iso-Perspektive; unten links prangt die genreübliche Übersichtskarte



Von links nach rechts: Gebäude der Protos,Terraner und Zerg



Nachdem die Flut an Echtzeitstrategie nun schon ein wenig abebbt, präsentieren Broderbund und die Strategic Studies Group (SSG) mit dem jüngsten Sproß der Kriegerdynastie mal wieder Taktik der guten, alten rundenbasierten Art.

WARLORDS III: REIGN OF HEROES

Als die Kriegsfürsten in grauer Computer-Vorzeit zum ersten Mal in die Schlacht ritten, bestimmten noch animationsfreie Blockgrafik und Minimalsound das äußere Erscheinungsbild. Das hatte sich auch beim Nachfolger anno 1993 kaum geändert, hier konnte aber die zuvor etwas unübersichtliche Handhabung überzeugen. Die Präsentation wurde schließlich zwei Jahre später mit der Deluxe-Edition etwas aktualisiert, spielerisch blieb indessen stets alles weitgehend beim alten.

Strategie nach alter Väter Sitte

Keine Überraschung also, daß das Grundprinzip auch beim dritten Teil der Saga beibehalten bleibt: Als Feldherr darf der Spieler mal wieder Einheiten verschieben, Helden rekrutieren und Städte plündern. Da die Fantasy-Welt Etheria nicht nur gewöhnliche Menschen beheimatet, mögen alsbald auch Elfen, Riesen und Zwerge der Armee beitreten. Diese Truppen werden mit zunehmender Kampferfahrung immer besser, zudem finden sich in abgelegenen Ruinen hin und wieder mächtige Artefakte und Zaubersprüche. Nach einer erfolgreichen Mission darf man die stärksten Recken mit in den nächsten Level übernehmen, wodurch sie im Verlauf der Kampagne zu zuverlässigen Helfern heranreifen. Umgekehrt wird der Computer hier nicht automatisch über eine drückende Truppenüberlegenheit gebieten. Statt dessen sollen die Kräfte größtenteils ausgeglichen und der Rechenknecht wegen seiner schlauen Winkelzüge ein ernstzunehmender Gegner sein. Doch auch und gerade in Mehrspielerpartien mit bis zu sieben menschlichen (über Netzwerk und Internet) oder CPU-Widersachern wird die künstliche Intelligenz eine entscheidende Rolle spielen. So entscheidet das Programm dann individuell, ob es einem bedrohten Mitstreiter zu Hilfe kommen oder mit dem überlegenen Gegner gemeinsame Sache machen soll. Ja, mit Bündnispartnern dürfen sogar Städte (nebst Ressourcen) getauscht oder geteilt werden.

Was Warlords III sonst noch an strategischen Feinheiten in petto hält, sollte sich schon bald im Test zeigen. Schließlich ist die englische Version praktisch fertiggestellt und wartet nur noch auf ihre Lokalisierung. (mz)



Der Gegner meldet sich regelmäßig in kurzen Videos zu Wort



In eroberten Städten werden neue Einheiten produziert



Ruinen enthalten neben Monstern oft auch Schätze

DAS GEHEIMNIS DER ROTEN KUGEL

RED ORB entertainment™

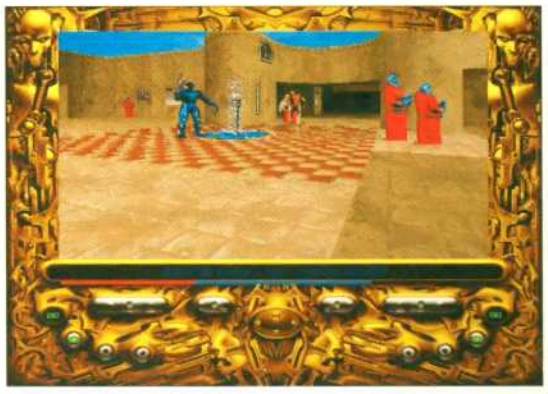
Für die Rückkehr in die Welt der Spiele gründete Broderbund ein eigenes Label: Red Orb Entertainment. Es feierte seinen Einstand mit dem zügigen Adventure **The Last Express**, außerdem arbeiten noch sechs weitere Teams im Zeichen der roten Kugel – darunter auch Trilobyte oder eben SSG. Als Highlights der kommenden Produktion werden u.a. die Multimedia-Abenteuer **Riven** (der Nachfolger zum Megaseller „Myst") und **The Journeyman Project 3** sowie Raven Softwares 3D-Ballerei **Take No Prisoners** gehandelt.

HOT SPOT Preview

NEUES VON GROLIER INTERACTIVE

Daß die Engländer nicht nur für Lexika und Fun-Flugis wie „Banzai Bug" gut sind, wollen sie uns in den nächsten Monaten beweisen. Dann nämlich werden auch das Action- und das Abenteuergenre um einen Titel der Multimedia-Spezialisten reicher sein.

PERFECT ASSASSIN



Was auf den ersten Blick wie eine Allerweltsballerei aussehen mag, entpuppt sich beim Anspielen als waschechtes Adventure – mit jeder Menge Actioneinlagen. Der Spieler übernimmt hier die Rolle Charons, eines bis an die Zähne mit cybernetischen Implantaten bewaffneten und somit perfekten Attentäters. Kurz nach einer Auftragsannahme wird er bemerken, daß sein Gedächtnis durch eine herrschsüchtige Alienmacht gelöscht wurde. Alles, woran sich Charon noch erinnern kann, ist der Name seines Kontaktmanns auf einem fernen Planeten. Und schon stürzt er sich in weitläufige 3D-Landschaften, die sich zum Teil über mehrere Raum-Zeit-Dimensionen erstrecken.



Nach und nach werden rund 250 Ansprechpartner von und mit sich reden machen; allerdings muß für manche der über ein Dutzend Rassen zuerst die passende Sprache erlernt werden. Wenn freundliche Konversation nicht weiterhilft, darf und soll der gedungene Mörder seiner eigentlichen Bestimmung folgen. Für diese Echtzeitkämpfe stehen dann neben begrenzt munitionierten Waffen auch Energieschilde zur Verfügung, sofern sie zuvor ins umfangreiche Inventory gewandert sind. Allzu mordgierige Helden sollten sich jedoch stets der Tatsache bewußt sein, daß tote Verbündete nur wenig weiterhelfen können – und auf Dauer selbst dem Ruf eines Mietkillers schaden.



UPN



Der Arbeitstitel steht als Abkürzung für „United Planet Nations", sozusagen die planetenübergreifende Sternenpolizei der Zukunft. Als Mitglied dieser Behörde wird es dem Spieler obliegen, die unsichere Machtbalance innerhalb unseres Sonnensystems aufrechtzuerhalten. Neben Erde, Venus, Mars und Merkur melden dann nämlich auch noch bislang unbekannte Außerirdische



ihre Herrschaftsansprüche an. Als neutrale Einrichtung eilen die Weltraum-Cops abwechselnd jeder der (menschlichen) Parteien zu Hilfe, wobei dem Piloten vor dem Monitor stets die Auswahl zwischen mehreren Einsätzen bleiben soll. Diese werden vom Programm immer der jeweiligen Situation angepaßt, wodurch sich keine Kampagne wie die vorige spielt.

Ein weiteres strategisches Element dürfte das stark begrenzte Budget sein, welches sich aus Beiträgen zufriedener Planeten finanziert. Hiermit können dann Forschungen in Auftrag gegeben werden, um später neue Waffen und bessere Ausrüstung zu erhalten. Schließlich dürfen vor jeder Mission das passende Schiff sowie die bevorzugten Waffen individuell gewählt werden, ehe nur noch schnelle Reflexe zählen. In dieser Beziehung konnte das Simis-Programmierteam ja bereits mit „Terracide" Erfahrungen sammeln. Hier wird man in feiner Polygongrafik durchs All schippern, bis alle Planeten dauerhaft befriedet oder das Gleichgewicht endgültig zerstört ist – begleitet von mehreren hundert Zwischenvideos. (mz)



NEUES VON GREENWOOD ENTERTAINMENT

Wie man in den Wald hineinruft, so schallt es bekanntlich heraus. Nun, aus den deutschen Grünwäldern hört man jedenfalls nur Gutes: Noch in diesem Jahr geht's in die ferne Zukunft, wo harte Rennen und noch härtere Roboter auf die Spieler warten.

D.O.G.

Ein Hund, wer bei diesem Titel an Wauwaus denkt: In Wahrheit hat das Kürzel keinerlei tiefere Bedeutung. Es steht lediglich für ein futuristisches Rennspiel im Voxel-Design. Der Spieler wird in einem High-Tech-Boliden, einem Buggy, am Mad-Max-Trike oder schlicht per pedes (das ist neu!) durch aus der First-person-Perspektive gezeigte Landschaften rasen. Die insgesamt 49 Abschnitte präsentieren sich dabei mal grasgrün, dann wieder sandig oder verschneit. Überall werden kleinere Missionen zu erfüllen sein, und wer die Ziellinie als erster überquert, ohne von den allgegenwärtigen Widersachern in Stücke geblasen zu werden, kriegt eine Million Credits als Preisgeld. Schnöde Verlierer kriegen indessen nur ein kühles Grab...





Keine Frage daher, daß die Einnahmen in aufrüstbare Granat- und Flammenwerfer, Raketen, Minen oder Projektilwaffen zu investieren sind. Sollte mit diesen Feuerwerkskörpern mal nicht der Gegner, sondern der Busch daneben getroffen werden, geht auch dieser hübsch effektvoll in Flammen auf. Falls es also anstelle des Busches ein Ölfaß war, hat der Feind auch wieder schlechte Karten. Apropos Feind: im Multiplayer-Modus können es derer gleich drei sein. Ein Test darf's bereits im nächsten Heft sein, dann auch mehr zu den eigens komponierten CD-Audio-Tracks und der speziellen Unterstützung für MMX-Rechner.



METALIZER

Etwas später im Jahr und sehr viel später nach Christus geht's dann hinaus ins All. Im 26. Jahrhundert herrschen nämlich Krieg und Verwüstung in der Galaxis; gewaltige Roboter stapfen über die Welten. Mag dieses Szenario auch nicht ganz neu sein, das Konzept ist es: eine gewagte Mischung aus rundenbasierter Strategie und Echtzeitelementen. Für den Spieler bedeutet das rund 35 Szenarien, in denen er als Söldner Val Gordon den Mond Tressa vor Schaden zu bewahren hat. Trotz seiner exponierten Stellung als Zentrum der Dimensionstore blieb dieses Gestirn nämlich bisher vom Krieg verschont.



Da anfänglich nur eine Kampfmaschine zur Verfügung steht, wird man sich per Dimensionstor in eine Arena begeben, um dort Geld und Ruhm zu erkämpfen. Später darf dann zwischen 20 aus- und umrüstbaren Metalizer-Modellen (die hiesigen BattleMechs) gewählt werden. Die Blechkameraden stehen in sechs Terrains wie Wald, Wiese, Bergland oder auf luftleeren Asteroiden ihren Mann. Dank bis zu 400 Frames pro Robbi dürften glatte Animationen ebenso garantiert sein wie jede Menge Feuerkraft aus maximal 13 unterschiedlichen Waffenrohren. Zudem hat uns der Hersteller eine durchgängige, in 60 Videominuten präsentierte Story sowie Multiplayer-Modi versprochen. Dennoch soll das zwei CDs umfassende Programm sogar noch auf DX4-Rechnern vernünftig spielbar sein. (jn)





HOT SPOT
Preview

MICROPROSE PROUDLY PRESENTS...

MECHWARRIOR 3

Nach Activision („Mechwarrior II: Mercenaries") setzt nun auch MicroProse die Kampfkolosse aus FASAs berühmter BattleTech-Serie in Marsch. Die kommende Action-Strategie wird sich über 39 Szenarien zu je ein bis drei Missionen erstrecken. Ein Zufallsgenerator soll zudem beliebig viele Einzelaufgaben ausspucken.
So oder so wird man sich zunächst für einen von 27 fertigen Stahlgiganten entscheiden oder per Editor selbst einen zusammenschweißen. Die Riesenroboter sehen dabei nicht nur unterschiedlich aus, sondern verfügen auch über individuelle Ausstattungsmerkmale bezüglich ihrer Bewaffnung (Laser, Raketen etc.), Panzerung und Höchstgeschwindigkeit. Mittels Maus und Tastatur scheucht man sie durch eine aus der Ich-Perspektive gezeigte Renderlandschaft von fünferlei Design; ein weiterer Editor ermöglicht selbst erstelltes Terrain in einer Größe von bis zu 25 Quadratkilometern. In Dschungel, Wüste oder Eis sind dann feindliche Robbis, Städte sowie 17 Fahrzeugtypen unter Echtzeitbeschuß zu nehmen.
Landschaftsarchitekten und Robotingenieure werden ihre Kreationen über das Internet an Gleichgesinnte weitergeben dürfen. Mit diesen stehen dort bzw. im Netzwerk auch Multiplayer-Schlachten am Plan. Sprachbarrieren dürfte es dabei keine geben, denn bis zum November soll das Spiel inklusive der 35 Minuten an Zwischensequenzen eingedeutscht sein. Frühestens im nächsten Jahr geht es dann mit vier neuen FASA-Lizenzen weiter: MicroProse hat die Rechte an **Mech Commander** (vormals „Honor Bound"), **BattleTech: The Elementals** sowie **zwei vorläufig noch namenlosen Shadowrun-Titeln** erworben.



Die Schadenskontrolle


Welches Stahlkleid darf's denn sein?


Das Radar gibt Auskunft über nahende Gegner

EUROPEAN AIR WAR

An Weihnachten geht's zurück aus der umkämpften Zukunft in die Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs. Im offiziellen Nachfolge-Hangar zur Flugsimulation „1942: Pacific Air War" werden alles in allem 20 gerenderte Maschinen stehen – acht deutsche sowie jeweils sechs britische und amerikanische Bomber bzw. Jäger. Benötigt werden die Vögel für insgesamt 32 Einzelmissionen oder eine Kampagne. Ob als einsamer Wolf oder Kommandeur einer Schwadron, PC-Piloten dürfen sich auf Eskortaufträge, Bombardements von Bodenzielen und dergleichen Einsätze freuen.
Nicht nur die gebotenen Flugzeuge werden in punkto Design, Leistungsdaten, Bewaffnung und Cockpit ihren historisch verbürgten Gegenstücken entsprechen, auch die Einsätze sollen authentischen Vorbildern folgen. Im Extremfall werden sich daher bis zu 32 Maschinen gleichzeitig in den Digi-Wolken tummeln – exakt so viele Piloten werden auch im Netzwerk, via Direktverbindung oder Modem abheben können. Und wer hier besonders gut abschneidet, wird seine Großtat dank eines integrierten Replay-Rekorders für die Nachwelt festhalten dürfen. Das gilt übrigens nicht nur unter Win 95, denn auch für DOSen-Flieger ist eine komplett lokalisierte Version des Spiels geplant. (md)


Eine Bomberstaffel unter Beschuß


Rauchwolken und Explosionen sorgen für Realitätsnähe


Die Cockpits entsprechen bis ins Detail den historischen Maschinen

Wial
Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL SHOP DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	**KD**	**49,90**
688i Hunter Killer / WIN 95*	KD	75,90
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER	**DA**	**69,90**
ADMIRAL SEA BATTLES	**DA**	**85,90**
ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD	KD	79,90
ADVENTURES OF LOMAX	**DA**	**69,90**
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AGE OF SAIL	KD	79,90
AGENT ARMSTRONG*	**KD**	**69,90**
AH-64D LONGBOW GOLD (Origin)	KD	85,90
AIR WARRIOR 2	KD	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
AL LOWE PACK (SIERRA)	**KD**	**49,90**
incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6		
ALEXANDER DER GROSSE*	**KD**	**79,90**
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND incl. Lösung	**KD**	**45,90**
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	34,90
ANSTOSS 2*	**KD**	**75,90**
ARK OF TIME*	**KD**	**69,90**
ASCENDANCY	KD	35,90
ASTERIX & OBELIX: Suche n. d. schw. Gold	**KD**	**49,90**
ATLANTIS	**KD**	**79,90**
ATOMIC BOMBERMAN*	**DA**	**69,90**
AWARD WINNERS 3	**KD**	**49,90**
BANZAI BUGS	**KD**	**59,90**
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	**KD**	**29,90**
BATTLE DROME	KD	19,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BERMUDA SYNDOME	KD	29,90
BERNHARD LANGER GOLF	KD	24,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BETRAYAL AT ANTARA*	DA	79,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	45,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT	**DA**	**69,90**
BLEIFUSS 1	**KD**	**24,90**
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BLOOD	**E**	**69,90**
BRITISH OPEN CH. GOLF	**E**	**79,90**
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	**KD**	**59,90**
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON	**E**	**75,90**
CAPITALISM PLUS	**KD**	**49,90**
CARMAGEDDON*	**KD**	**69,90**
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	**KD**	**34,90**
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	34,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	**KD**	**79,90**
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	**KD**	**89,90**
COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO CD		34,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD		
UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission	KD	29,90
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level	DA	19,90
CONQUEROR AD 1086	KD	35,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST*	**KD**	**89,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**35,90**
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE	**KD**	**39,90**
INCL. CREATURES + MARTINI RACING		
CREATURES GEN POOL DATA CD	**KD**	**29,90**
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
CYBERSTORM	**KD**	**29,90**
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN*	KD	69,90
DARK REIGN*	**DA**	**75,90**
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	79,90
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**69,90**
DER INDUSTRIEGIGANT	**KD**	**75,90**
DER MEISTER (Sierra Originals)	KD	24,90
DER REEDER	KD	24,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	**KD**	**29,90**
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)*	**KD**	**79,90**
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
D.O.G.	**KD**	**59,90**
DOMINION*	**KD**	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS	**KD**	**39,90**
DRAGON DICE (AD&D)*	**DA**	**69,90**
DRAGON LORE 2	KD	79,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
DREAM WEB (White Label)	KD	29,90
DROWNED GOD*	E	69,90
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE	**KD**	**75,90**
incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva und Lösungsbuch Teil 1-3		
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER	**KD**	**79,90**
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTH 2140	**KD**	**39,90**
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	24,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90

CD-ROM GAMES

EARTHSIEGE 2	KD	39,90
ECSTATICA	DA	29,90
ECSTATICA 2	KD	69,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EVIDENCE*	**DA**	**69,90**
EXHUMED	**DA**	**75,90**
EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION	**KD**	**69,90**
EXTREME VELOCITY COMPILATION	**KD**	**99,90**
INCL. EF 2000, AH-64D LONGBOW UND A.T.F. US		
F-16 FIGHTING FALCON*	**DA**	**69,90**
F/A-18 HORNET 3.0	**KD**	**69,90**
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FALLEN HAVEN	KD	89,90
FALLOUT / DOS, WIN95	DA	69,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	**DA**	**9,90**
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	**KD**	**75,90**
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FIRO & KLAWD	**DA**	**65,90**
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	69,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
F L O Y D*	**KD**	**75,90**
FORMEL 1 (Psygnosis)	**KD**	**79,90**
FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D	**DA**	**399,90**
FORMULA CART*	**DA**	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FRITZ 4 (CHESSBASE)	**KD**	**45,90**
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)		
FX FIGHTER	DA	24,90
G-NOME	**KD**	**65,90**
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	**KD**	**49,90**
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER (Softprice)	KD	24,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	39,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	**KD**	**79,90**
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	**KD**	**39,90**
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HATTRICK WINS*	KD	75,90
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	**KD**	**65,90**
HELICOPS*	**DA**	**49,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**KD**	**79,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	**DA**	**59,90**
HEXEN 2	**DA**	**69,90**
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	**KD**	**29,90**
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD	KD	29,90
HUGO 3	KD	39,90
HUGO 4	KD	69,90
HYPERBLADE	KD	29,90
iF22 ASF*	**KD**	**85,90**
iM1 A2 ABRAMS PANZER	**KD**	**89,90**
IMPERIUM GALACTICA	**DA**	**75,90**
INCA COLLECTION 1-3	KD	39,90
INDEPENDENCE DAY / WIN 95*	**KD**	**75,90**
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INTERSTATE 76	**E**	**79,90**
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON MAN / X-O MANOWAR	DA	65,90
JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95	**KD**	**79,90**
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	39,90
JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME)	KD	69,90
JAZZ JACKRABBIT	DA	29,90
JEDI KNIGHT (updatefähig)	**E**	**89,90**
JOHN MADDEN 97	DA	89,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97	KD	69,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	**DA**	**59,90**
KOALA LUMPUR	**KD**	**59,90**
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE (White Label)	DA	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	E	29,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LINKS LS	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2*	**KD**	**79,90**
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	**KD**	**29,95**
LOST VIKINGS 2	**KD**	**65,90**
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	**KD**	**54,90**
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	**KD**	**45,90**
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD	KD	14,90
MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse)	KD	69,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90

CD-ROM GAMES

MAG!	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MASTER OF ORION 2	**KD**	**69,90**
MDK	**KD**	**65,90**
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 7	**KD**	**79,90**
incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba		
MEGA SIX PACK: Terra Nova, Fantasy General, Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer	**KD**	**59,90**
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	**DA**	**69,90**
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MIND GRIND	**KD**	**35,90**
MONOPOLY	KD	59,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95	**DA**	**75,90**
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME	DA	79,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	29,90
NBA JAM EXTREME / WIN 95	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NETWORK A4	KD	39,90
NHL 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
NHL 97	KD	59,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
NORTH & SOUTH	E	19,90
OUTLAWS (updatefähig)	**DA**	**79,90**
PANDEMONIUM	**DA**	**69,90**
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95	KD	75,90
PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv	KD	39,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	**KD**	**24,90**
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PINBALL 97	**DA**	**59,90**
PIRATENINSEL*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH	**KD**	**69,90**
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POWER CHESS / WIN 95	**KD**	**69,90**
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	**KD**	**65,90**
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	**KD**	**24,90**
PUZZLE BOBBLE	**DA**	**49,90**
PYST	**KD**	**19,90**
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	**KD**	**39,90**
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	49,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	**DA**	**24,90**
RED BARON 2*	KD	75,90
REDNECK RAMPAGE	**DA**	**69,90**
RESIDENT EVIL PC CD-ROM*	**KD**	**75,90**
RETURN FIRE	DA	29,90
RETURN TO KRONDORS	E	79,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
RUSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER	DA	79,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	19,90
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLUMPFE: TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER*	**KD**	**69,90**
SECRETS OF THE LUXOR	**KD**	**44,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97	DA	24,90
SENTIENT	**E**	**69,90**
SHADOWCASTER	DA	9,90
SHADOW WARRIOR*	**E**	**69,90**
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SHATTERED STEEL	**KD**	**49,90**
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION MIT METALLBOX)	KD	39,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE:		
SIEDLER 1+2, SIEDLER 2 MISSION, LÖSUNG	**KD**	**119,90**
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER (NBG)	**KD**	**24,90**
SILENT HUNTER INCL. PATROL CD	**KD**	**59,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	24,90
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	KD	89,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIM LIFE CLASSIC	KD	59,90
SIM PARK / WIN 95, MAC	KD	69,90
SIM TOWER / WIN 95	KD	39,90
SIM TOWN	KD	29,90
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SLAM'N'JAM	**DA**	**59,90**
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	DA	54,90
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	DA	79,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPEED RAGE	DA	29,90
SPEEDSTER	**DA**	**69,90**

CD-ROM GAMES

STAR COMMAND	**KD**	**69,90**
STAR FIGHTER 3000	DA	29,90
STAR FLEET ACADEMY	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STARS!	**KD**	**59,90**
STAR TREK: BORG	**DA**	**59,90**
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	E	29,90
STAR TREK: GENERATIONS	**KD**	**79,90**
STAR TREK: VOYAGER	**E**	**39,90**
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	**KD**	**59,90**
STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT)	**KD**	**69,90**
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	KD	69,90
STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS)	DA	19,90
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	**DA**	**49,90**
SYNDICATE WARS	KD	35,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	**KD**	**9,90**
TERRACIDE*	**DA**	**69,90**
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	35,90
TEST DRIVE OFFROAD*	**DA**	**79,90**
T.F.X. EF 2000	KD	49,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
THE LAST EXPRESS	**KD**	**69,90**
THEME HOSPITAL	**KD**	**75,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	45,90
TIGER SHARK / WIN 95*	**DA**	**69,90**
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	**KD**	**39,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90
TIME WARRIOR	DA	54,90
TITANIC*	**KD**	**69,90**
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**69,90**
TOM CLANCY SSN	**KD**	**54,90**
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TRASH IT!	**DA**	**69,90**
TURRICAN 2	DA	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	**KD**	**69,90**
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	**KD**	**29,90**
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	KD	59,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	59,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	**KD**	**29,90**
WEREWOLF (NovaLogic)	E	19,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	**DA**	**69,90**
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING COMMANDER 2	**DA**	**9,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WIPEOUT 2097	**DA**	**75,90**
WIZARDRY GOLD / WIN 95	**KD**	**69,90**
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS (Softprice)	**KD**	**29,90**
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	**DA**	**69,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-COM: APOCALYPSE*	**DA**	**75,90**
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	35,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	**DA**	**79,90**
YODA STORIES (LUCAS ARTS)	**KD**	**39,90**
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	**KD**	**29,90**
ZORK SPECIAL EDITION	**KD**	**79,90**

PC Zubehör

ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH FORCE F/X FEED BACK JOYSTICK	**DA**	**389,90**
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE	**DA**	**499,90**
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD		45,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knopfe)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STUCK)		59,90
LOGITECH THUNDERPAD		44,90
MAXI GAMER 3D FX (40ns RAM)	**DA**	**399,00**
MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP	DA	229,90
MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP	**DA**	**399,90**
MAXI BOOSTER 320 WATT BOXEN		99,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MAXI SOUND SUBWOOFER 100	DA	79,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA**	**349,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER ACM GAMECARD		54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK		249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL		239,90
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS		219,90
THRUSTMASTER FORMULA T2 LENKRAD		**219,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA**	**159,90**
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS		219,90

Der neue Katalog ist da! Jetzt kostenlos anfordern ...

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N E R W Ü N S C H T

BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 11/97
UNVERBINDLICH AN FOLGENDE ADRESSE:

NAME: _____

STRASSE: _____

PLZ/ORT: _____

apocalypse



Wer nicht ganz neu im Lager der Computerstrategen ist, dem werden Titel wie „UFO: Enemy Unknown" und „X-Com: Terror from the Deep" ein Begriff sein. Beide gehören zur aussterbenden Rasse der Longseller. Jetzt setzt MicroProse der Serie mit einem Paukenschlag die Krone auf!

DER TAG, AN DEM WIR ZURÜCKSCHLAGEN

Schon zweimal hat MicroProse eine Invasion der Aliens am PC organisiert, jetzt (also anno 2084) kommt eine dritte Angriffswelle ins Rollen. Und es ist wieder die übernationale Militärorganisation X-Com, welche den Fehdehandschuh aufnimmt.

Noch rauchen die Schornsteine

Sonst aber hat sich einiges geändert. Beispielsweise konnten die Menschen dank der Hinterlassenschaften der Außerirdischen bereits erste Kolonien in anderen Sonnensystemen gründen. Daher fallen die heimtückischen Aggressoren diesmal auch mit Hilfe von Dimensionstoren über unseren Blauen Planeten her. Dieser ist freilich längst nicht mehr blau, sondern weitgehend von nüchternen Riesenstädten bedeckt. Eine davon ist das Angriffsziel der Aliens und damit der aktuelle Einsatzort für X-Com: MegaPrime



MegaPrime, das neue Zuhause von X-Com

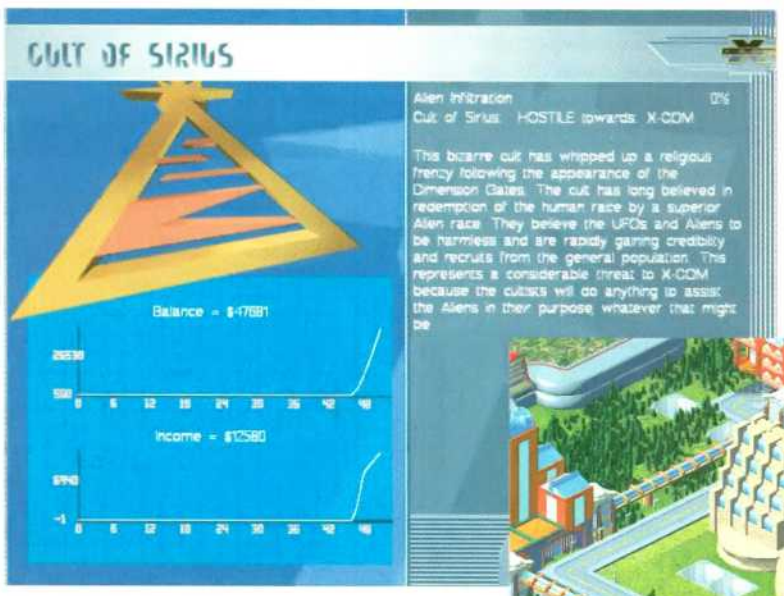
SÖLDNER VS. ALIENS

Das grundsätzliche Spielkonzept hat sich bei alldem nicht gewandelt. Als Boß der X-Com muß man nach wie vor die Einsatztruppen der Aliens aufspüren und in taktisch-strategischen Söldnereinsätzen bekämpfen. Gleichzeitig ist durch Forschung, Handel und Wandel dafür zu sorgen, daß die regelmäßig eintrudelnden Schecks der Regierung nicht die einzige Einnahmequelle der chronisch in Finanznöten steckenden Organisation bleiben. Davon abgesehen sind Experimente mit Alien-Apparaturen aus der bei Gefechtseinsätzen gesammelten Kriegsbeute schon deshalb unabdingbar, weil man sonst auf längere Sicht kaum Chancen gegen die technologisch überlegenen Invasoren haben dürfte.

WAS IST NEU?

Das ohnehin schon üppige Gameplay der Vorgänger ist hier noch mal ein starkes Stück komplexer geworden. So bekommt es der Spieler jetzt auch mit den **unterschiedlichsten Gruppierungen** aus dem eigenen Lager zu tun: Industriekonzerne, die Waffen, Fahrzeuge oder anderes Gerät herstellen, politische Parteien, obskure Vereinigungen und auch Sicherheitsdienste mit Polizeistatus.

Abgesehen von den mit X-Com verbündeten Behörden und Cops auf der einen sowie dem alienfreundlichen Sirius-Kult auf der anderen Seite sind die Beziehungen zu allen Organisationen anfangs neutral. Wer freilich eine Gruppierung vergrätzt (z.B. indem er eines ihrer Gebäude während eines Einsatzes großräumig, äh, umgestaltet), dem mag bei der nächsten Nachschubbestellung von dieser Company nichts mehr verkauft werden. Noch



Steckbrief des Sirius-Kults, der von vornherein die Außerirdischen unterstützt



Dieses schicke Gebäude gehört der Regierung

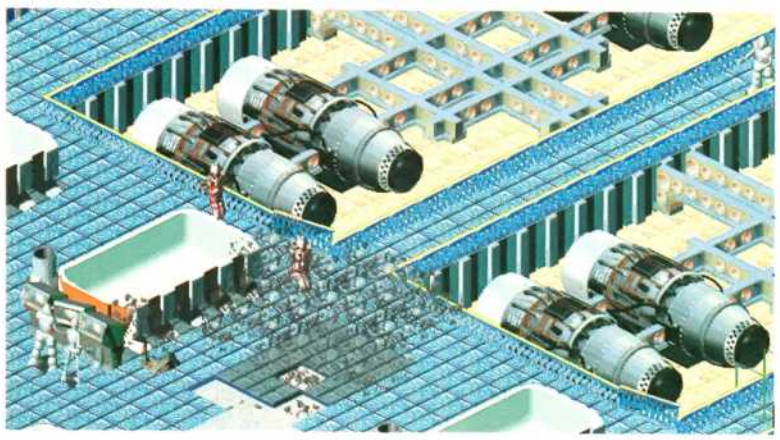
übler aber ist, daß die Außerirdischen mit Vorliebe versuchen, alle möglichen Organisationen zu unterwandern, um sie schließlich zu übernehmen. In solchen Fällen hilft meist nur noch, den Krieg auf sie auszudehnen, ihre Fahrzeuge zu zerstören und ihre Immobilien zu verschrotten.

Apropos Krieg: Auch die eigentlichen, immer wieder zufällig generierten Einsätze blieben vom allgemeinen Hausputz nicht verschont. Dabei ist weniger gemeint, daß die Helden und Monster nun endlich unter SVGA durchs Terrain schleichen. Auch die neuerdings starke Betonung von großen, labyrinthischen Bauwerken oder der Editor für Do-It-Yourself-Szenarien sind eher Details. Entscheidend wirkt sich hingegen aus, daß man eine von **zwei ganz verschiedenen Kampfmethoden** wählen kann, und zwar vor jeder Mission aufs neue. Erstens darf wie gewohnt im Rundenmodus geballert werden, wobei der Reihe nach jeder Söldner bewegt wird und anschließend die andere Seite am Zuge ist. Alternativ dazu gibt es auch einen zeitgeistigen Echtzeit-Trip, der sich in erster Linie durch eine variable Uhr auszeichnet.



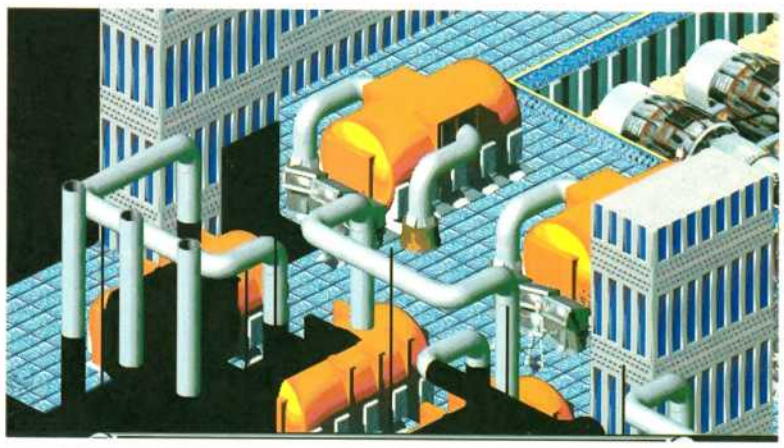
Unten rechts trifft man vor jedem Einsatz die Entscheidung zwischen Echtzeit- und Runden-Modus

Soweit es uns angeht, würden wir im Unterschied zum Spielproduzenten James Hawkins (siehe Interview) allerdings meinen, daß der Rundenkampf vorzuziehen ist. Erstens nämlich nutzen die diversen Kampfarenen mit ihren Balustraden, Rampen und unterschiedlichen Stockwerken innerhalb von Gebäuden jetzt noch viel stärker als früher die Höhenoption. Für wirklich gut spielbare Echtzeit-Action fehlt dem Spieler damit häufig der Überblick. Wer einmal beschossen wurde und erst nach Konsultierung der schematischen Karte feststellen konnte, daß der Attentäter auf einem hochgelegenen Balkon hockt, weiß, wovon wir hier reden. Zweitens gehört das UFO-Spektakel auch in der dritten Auflage nicht zu jenen Games, die sich quasi wie von selbst steuern – mangels Handlichkeit mag die aufgesetzt wirkende Echtzeit-Option somit in der Tat zur Apokalypse führen.



Alptraum für Echtzeitler: eine riesige Produktionshalle mit insgesamt acht Stockwerken

Der **Charakter der Kämpfe** selbst hat sich ebenfalls geändert, ist gewissermaßen „hinterhältiger" geworden. Und das liegt daran, daß jetzt sowohl die Aliens als auch die eigenen Leute schon von Anfang an viel mehr Treffer wegstecken als früher. Weil deshalb meistens mit Gegenfeuer zu rechnen ist, bevor ein weiterer Bösewicht zu seinen Ahnen reitet, kommt es stärker auf taktisch kluges Vorgehen an: Deckung suchen, nur kurz mal heraustreten, um einen wohlgezielten Treffer zu landen oder eine Granate zu werfen, und wieder zurück um die Ecke. Überhaupt gilt es, beim Zielen Vorsicht walten zu lassen, weil die Gebäude,



Vorsicht ist die Mutter der Dynamitkiste: Die Maschinen wirken zwar robust, explodieren jedoch leicht



Das Team von X-Com hat gut lachen!

„Echtzeit ist einfach realistischer"

(James Hawkins, Producer)

?: Was ist für Sie beim neuen X-Com der wichtigste Bestandteil?

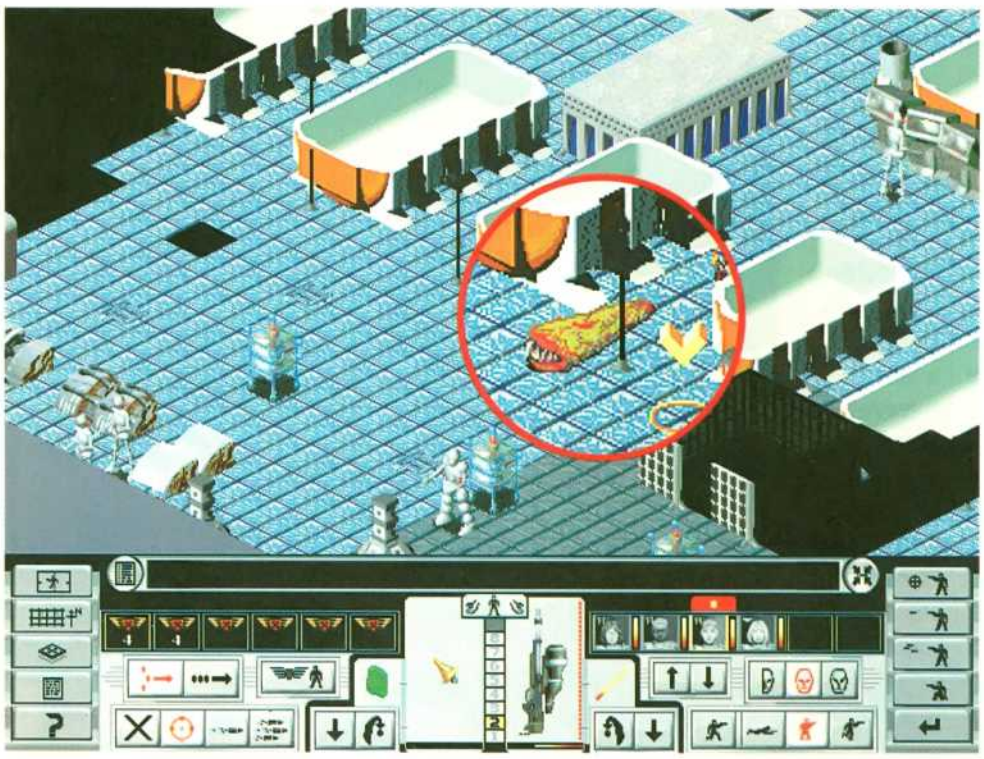
JH: *Ohne Frage das taktische Echtzeit-System, in dessen Entwicklung wir viel Zeit investiert haben. Der Knackpunkt dabei war, das Game auch noch auf Rundenbasis spielbar zu halten. Auch die Intelligenz der Aliens ist ein Gebiet, auf dem wir große Fortschritte erzielt haben. Sie lernen jetzt aus ihren Fehlern und werden im Laufe der Zeit schlauer.*

?: Warum mußte ein derart erfolgreiches Spielkonzept eigentlich unbedingt auch auf Echtzeit getrimmt werden?

JH: *Als wir „Terror from the Deep" veröffentlichten, fragten unglaublich viele Leute nach einer Echtzeit-Option. Wir haben uns dann entschieden, diesmal eine einzubauen – weil wir sie einfach für die realistischere Art der Kampfsimulation halten.*

?: Auf welche Leckerbissen dürfen sich jene Spieler freuen, die diese Ansicht nicht teilen?

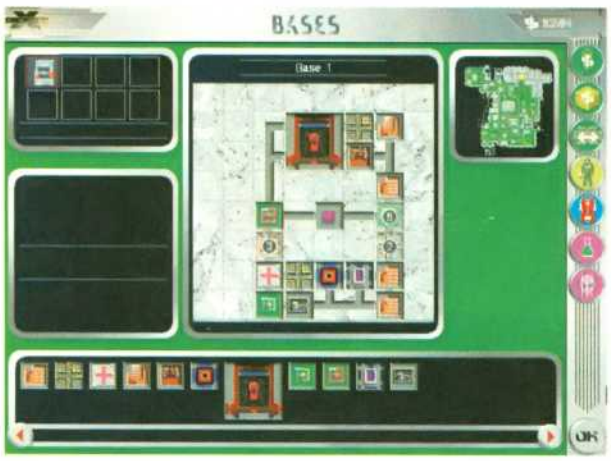
JH: *Nun, unter den Aliens gibt es jetzt ein paar ganz harte Brocken mit ungewöhnlichen Fähigkeiten. Die Außerirdischen und ihr Universum wurden nämlich diesmal von dem Fantasy-Illustrator Tim White konzipiert. Er baute einige Ideen ein, die sich von allem unterscheiden, was es bisher im X-Com-Universum zu sehen gab!*



Angriff der schleichenden Leberzirrhose

wie gesagt, alle jemandem gehören. Und wer erst mal die Maschinenhalle seines wichtigsten Waffenlieferanten in Schutt und Asche gelegt hat, wird sich noch wünschen, behutsamer gewesen zu sein.

Zum guten Schluß gibt es jetzt ganz **neue Aliens**, gegen die die älteren Modelle wie der nette ET von nebenan wirken. Da wären etwa ein wieselflinker, kleiner Facehugger, der sein Opfer psychisch beeinflussen und „umdrehen" kann, oder eine dürre Vogelgestalt, die Plasmakugeln verschießt. Und wem etwas über den Weg läuft, das aussieht wie 100 Kilo Leberzirrhose mit Zähnen, der darf sich glücklich schätzen, wenn er zuvor in der Waffenkammer ein paar geballte Ladungen eingesteckt hat. Sollte man nämlich versuchen, dieses Monster mit einem simplen Schießprügel zu erledigen, dann... wartet eine unschöne Überraschung, die wir an dieser Stelle nicht ausplaudern wollen. Ausprobieren sollte man es aber auf alle Fälle, nur zuvor bitte das Abspeichern nicht vergessen.



Das Basis-Baumenü

BAUEN, AUSRÜSTEN, FORSCHEN, PRODUZIEREN

Anders benannt, aber in der Funktion identisch zu den vorangegangenen Spielen ist das, was hier zwischen den Einsätzen geschieht. Beispielsweise ist da die eigene Basis auszubauen – mehr Unterkünfte und Labors, neue Funktionsräume und dergleichen. Und weil MegaPrime riesig ist, wären weitere Stützpunkte in anderen Bezirken der City auch nicht verkehrt. Schließlich hängt schon eine Menge davon ab, nach einem UFO-Alarm rechtzeitig vor Ort zu sein!

Die X-Com-Agenten wollen ausgerüstet sein, ebenso die (nun in reicher Auswahl vorhandenen) X-Com-Fahrzeuge. Diese Arbeit sollte in den stillen Minuten zwischen den Einsätzen erledigt werden, denn wenn erst mal der Alarm schrillt, wird sie häufig vergessen. Physiker und Biochemiker benötigt man ebenfalls, da die unverzichtbaren Forschungsaufträge an diese Weißkittel vergeben werden. Wie gewohnt funktioniert auch die Produktion neuer Erfindungen in eigenen Werkstätten. Mit den Ergebnissen sind einerseits die Soldaten besser auszustaffieren, andererseits durch Verkauf satte Gewinne zu erzielen.



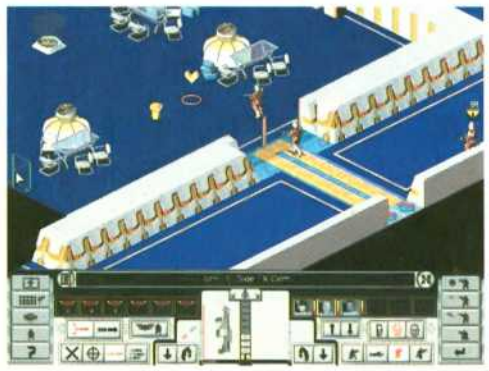
Noch stehen die Eierköpfe ziemlich am Anfang ihres Projekts



Neuerdings mehr und besser: Equipment und Fahrzeuge für UFO-Jäger

EIN DEMO ZUM VERGESSEN

Ging es Ihnen auch so, daß Sie von dem vorab veröffentlichten Demo (siehe Heft 7/97) etwas enttäuscht waren? Dann dürfen wir Ihnen versichern, daß es sich dort um einen **optisch recht langweiligen Dungeon** handelt; die meisten Einsätze finden in viel interessanterem Terrain statt! Zudem reden wir hier von einem Spiel, dessen Qualitäten sich ohne Handbuch nur schwer erschließen. Vielleicht sollte jemand mal MicroProse stecken, daß sich potentielle Interessenten an derart schwachen Appetitanregern den Magen verderben können?



Blau und eher lau: das Vorab-Demo

FÜR AUGE, OHR UND HAND

Optisch macht das Game einen recht schicken Eindruck: Die bunte und phantasievolle Metropole gefiel uns beinahe noch besser als die interessant und verwinkelt komponierten Kampfterrains; alles im bekannten Iso-3D. Fast schon genial düster ist die je nach Lage wechselnde Hintergrundmusik. Sie wird von ordentlichen Geräuscheffekten flankiert. Was die Steuerung betrifft, hat der kompliziert wirkende Icon-Wust sicherlich schon beim Ur-UFO anno '93 viele Interessenten abgeschreckt. Daß das Programm trotzdem jahrelang gut über die Theken ging, zeigt, wie viel Potential in ihm steckt. Tatsächlich war und ist die Bedienung dann auch gar nicht sooo schlimm, wenn man sich erst mal mit ihr angefreundet hat. Und soviel können wir versprechen: Die Einarbeitungszeit lohnt! (jn)



Verschachtelte Gebäude sorgen für Überraschungen



X-Com: Apocalypse
(MicroProse)

SF-Strategie für viele unterhaltsame Stunden: Das bisher beste Spiel der UFO-Reihe.

GRAFIK	*74%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*65%*
MOTIVATION	*89%*



85%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	Pentium mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM (16 MB unter Win95), 25 bis 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB Pro/16/AWE 32, ESS Audiodrive, Pro Audio Spectrum, Ensoniq Soundscape, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.micropro-se.com

GANZ PERSÖNLICH

Jaja, ich weiß, die Steuerung erfordert mal wieder einen Sonderlehrgang. Mir doch egal: Wer Spaß haben will, muß eben auch Opfer bringen können! Ob der Boß eigentlich schon weiß, daß ich acht Wochen Sonderurlaub eingereicht habe? Da es um das Schicksal der Erde geht, wird er ihn ja wohl genehmigen...



Joe

GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT

Green Pepper –
DIE NEUE MARKE VON NOVITAS
Best Entertainment



Roketz
Roketz ist ein freirollendes (freescrolling) Abschußspiel, das 9 sehr gut ausgestattete Kampfstätten enthält. Ladungen mit verschiedenen Waffen, Maschinen und Extras sind erhältlich. Zwei-Spieler-Modi auf geteiltem Bildschirm, bis zu sechs Spieler übers Netzwerk. EVP 14,95 DM

Living Ball
Dieses Pinballspiel bietet drei verschiedene Welten im Stil von Antarktis, Wasteland und Metallic, wovon Wasteland mit einer Höhe von 165 Bildschirmen der größte Pinballtisch ist, der jemals entworfen wurde. Es können bis zu 4 Spieler gleichzeitig spielen. EVP 19,95 DM





Kart Race
Kart Race ist ein Go-Kart-Rennen der besonderen Art. Hier treten die Kinder der legendären GO-Kart-Rivalen gegeneinander an. 16 Rennstrecken müssen bewältigt werden, darunter Eis, Wüstensand oder eine Stadt. Es können gleichzeitig zwei Spieler über dieselbe Tastatur gegeneinander antreten. EVP 19,95 DM

★ Ausschließlich Vollversionen,
★ Lokalisation und / oder deutschsprachige Anleitung
★ Erhältlich im guten Fachhandel

Novitas ENTERTAINMENT · SOFTWARE
Braunschweig

Hint Shop Lösungshelfe

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
7'th Guest/ 11'th Hour
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronoma.
Anvil of Dawn
Azrael's Tear
Bad Mojo
Baphomets Fluch
Bazooka Sue
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
"D", Evocation & Blown Aw.
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
Eye of t. Beholder 1-3 (SH)
Fable
Fade to Black
Flight of the Amazon Queen
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Gene Machine
Golden Gate Killer
Höhlenwelt Saga - Teil 1
Indiana Jones 3 und 4
Ishar 1 bis 3 (SH)
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)
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
Orion Burger
Pandora Akte
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Privateer und Rebel Assault
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 Voligas
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 1und 2 (SH)
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Syndicate Wars
Talisman & Imperium Roma.
Thunderscape
Time Commando
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Time Paradox & Ultimate M.
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/ Return to Zork
"Z"

SH = Sammelheft

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

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

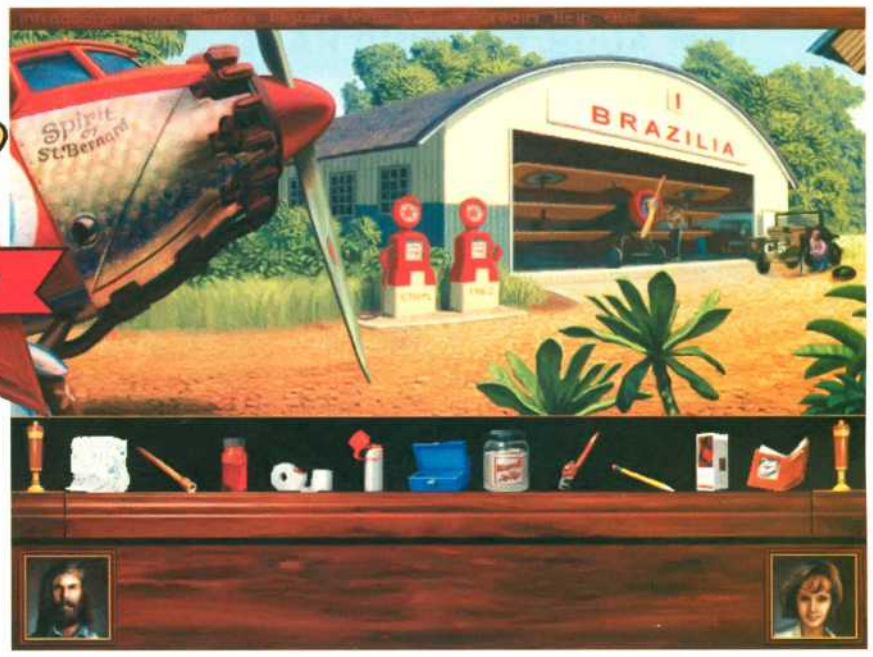
Sie finden uns auch im Internet
http://www.vo.lu/Hint-Shop

Händleranfragen erwünscht

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

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

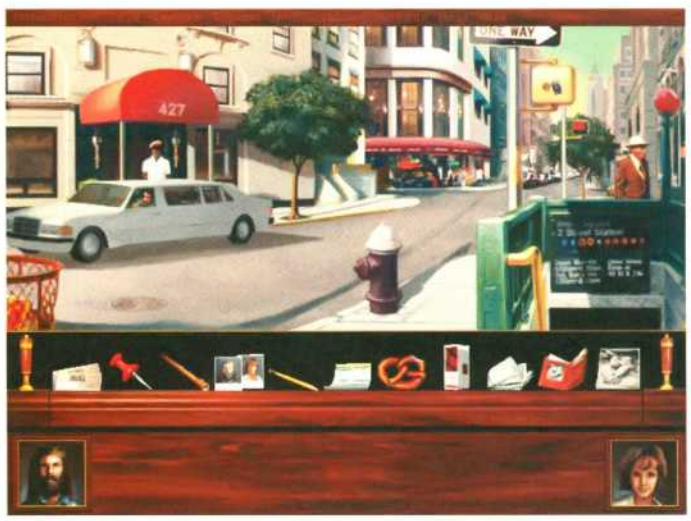
Callahan's Crosstime Saloon



Ein Adventure in Anlehnung an die abgedrehten Kurzgeschichten des SF-Autors Spider Robinson: Wer Legends neueröffnete Digi-Kneipe besucht, sollte Humor à la Meretzky, beste Englischkenntnisse und seinen Grips mitbringen.

Kakaobohnenjagd in Brasilien

Die digitale Variante der Geschichten rund um die skurrile Bar mit so sonderlichen Stammgästen wie Aliens, Vampiren oder sprechenden Schäferhunden stammt von Josh Mandel – einem ehemaligen Sierra-Mitarbeiter, der als Kodesigner u.a. bereits bei „Freddy Pharkas" sowie „Space Quest VI" abenteuerlichen Humor bewiesen hat.



New York, New York...



Indy-Atmosphäre im Dschungel – Inventar, Held und Partnerin sind unten eingeblendet

Der titelgebende Saloon dient als Ausgangspunkt für in sechs Episoden gegliederte Ausflüge durch Zeit und Raum. So fahndet man im brasilianischen Regenwald nach Kakaobohnen, trifft in Transylvanien auf Vampire, befreit einen entführten Schäferhund aus einem Labyrinth usw. Per 360-Grad-Rundumsicht werden die hübschen, allerdings nur spärlich animierten Bilder nach brauchbaren Inventory-Füllern durchforstet. Bloß gibt es jede Menge der teils arg winzigen oder gut versteckten, anklickbaren Items. Und nur die wenigsten davon sind für das Lösen der (genreüblichen) Rätsel erforderlich. Dazu kommen Logeleien wie z.B. tempelöffnendes Mosaikbasteln. Optional erledigt sich derlei aber auch von selbst. Die englischen Wortspiele sind allerdings happig. So verbirgt sich z.B. hinter den Synonymen für „propel with paddle" (ROW), „wildcat" (LYNX) und „vocal inflections" (TONES) tatsächlich eine gesuchte Rockgruppe, nämlich die ROLLING STONES. Gute Sprachkenntnisse verlangen auch die vielen Multiple-Choice-Schwätzchen und witzigen Beschreibungen. Damit das Kopfzerbrechen in Callahan's Saloon angesichts des immens hohen Schwierigkeitsgrads nicht mit einem Kater endet, haben die Macher aber gleich eine Komplettlösung mitgeliefert – wenn sie auch recht vage und oberflächlich ist.

Barkeeper, der Schäferhund kriegt noch'n Doppelten!

Schließlich sei noch erwähnt, daß die Maussteuerung keine Probleme bereitet. Der Sound aus Sprachausgabe und netten Countryklängen, die zum Teil der Autor selbst zum Besten gibt, weiß ebenfalls zu gefallen. Wer klassisch Legend-äre Adventures wie die „Spellcasting"-Serie mochte, ist somit auch in diesem Raum/Zeitkontinuum gut aufgehoben. (st)

Callahan's Crosstime Saloon
(Legend Entertainment Company)

Schräge Abenteuer für Profis und andere Engländer

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



69%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit MS-DOS 5.X oder Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 25 bis 115 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.legendent.com

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

Game It!

Titel des Monats Juli:

Dungeon Keeper* 69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Blood*	69,95
Comanche 3	69,95
Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer 2 Data	24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft	99,95
Dominion*	69,95
Earth 2140	34,95
Imperium Galactica	69,95
Theme Hospital	74,95
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 12.6.97 - * = noch nicht verfügbar am 12.6.
N = Neu im Programm P = Preisänderung H = Hit, Supertitel

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

3D Ultra Pinball	29,95
7th Guest	19,95
A-Train	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Betrayal at Krondor	19,95
Bioforge	29,95
Bleifuss 1	22,95 P
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar 1	19,95
Chewy	29,95
Christoph Kolumbus	19,95
Clearing House	14,95
Commanche + Data	29,95 P
Creature Shock	19,95
Cyber Gladiators	19,95
Cyberia	24,95
Cyberstorm	29,95
D	29,95
Daedalous Encounter	22,95
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
Down in the Dumps	29,95
Earthsiege 1	19,95
Earthsiege 2 Classic	29,95
Earthworm Jim	19,95
Eishockey Manager	19,95
Evocation	24,95
Fade to Black	29,95
Fantasy General	27,95 P
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
Formula 1 GP	29,95
Frankenstein	29,95
FX Fighter	19,95
Gene Machine	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
Hyperblade	29,95
Jagged Alliance dt.	19,95 P
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	29,95
Kyrandia 3	29,95
Lands of Lore	19,95 P
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	19,95
Magic Carpet Plus	9,95 P
Magic Carpet 2 Classic	24,95
Mechwarrior 2	24,95
Micro Machines 2	24,95
Nascar Racing 1	19,95 P
Nihilist	19,95
NBA Jam Tournament	24,95
NHL 96 Classic	29,95
Normality	29,95 P
North & South	12,95
Oldtimer	14,95
Outpost 1.5	19,95
Panzer General 2	27,95 P
Pirates! Gold	24,95 P
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Prince of Persia 1+2	24,95
Pro Pinball: The Web	27,95
Psycho Pinball	24,95 P
Puppen, Perlen & Pistolen	19,95
QAD	29,95
Railroad Tycoon	9,95 P
Rebel Assault	29,95
Red Baron 1 Classic*	22,95
Rise 2	29,95
Sam & Max	19,95 P
Sensible World of Soccer	19,95
Shanghai Great Moments	24,95
Sherman M4	12,95
Sim Ant	19,95
Sim City enhanced	19,95
Sim Earth	19,95
Sim Farm	19,95
Sim Life	29,95
Simon the Sorcerer 1	19,95
Simon the Sorcerer 2	29,95
Space Quest 6	19,95
Star Crusader	9,95
Steel Panthers	27,95 P
Stonekeep	29,95
Strike Base	14,95
Swiv 3D Classic	29,95 P
Teamchef	19,95
Tennis Cup 2	19,95
Theme Park	29,95
Tilt	19,95
Top Gun F.A.W.	19,95
Tornado	19,95
Transport Tycoon+World Ed.	24,95
Ultima 8 Classic	29,95
Under a Killing Moon	24,95
US Navy Fighters	29,95
Virtual Pool	24,95
Virtual Tennis	14,95
Vollgas	29,95
Warcraft	24,95
Warhammer	27,95 P
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
Z	29,95 P

CD ROM

3D Ultra Minigolf	49,95 N
3D Ultra Pinball 2	64,95
3D Ultra Pinball 1+2	79,95
3rd Millenium Win95	74,95
4-4-2 Fußball*	54,95
688i Hunter Killer Win95	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
Agent Armstrong*	69,95
AH 64 Longbow Gold	74,95
AH 64 Data	44,95
Air Warrior 2	79,95
Alphastorm*	79,95
Animal	64,95
Arc of Time	69,95
Armored Fist 2*	74,95
Asterix & Obelix*	49,95 N
ATF Gold	79,95
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Atlantis	74,95
Atomic Bomberman*	54,95
Banzai Bug	59,95
Baphomets Fluch	69,95
Battle Isle 3	39,95
Battle Sport*	69,95
Betrayal in Antara*	79,95
Birthright*	79,95
Bleifuss 2	49,95
Bubble Bobble	59,95
BUG 2	49,95 N
Bundesliga Manager 97	69,95
Caesar 2	59,95
Capitalism	69,95
Carmageddon	64,95 N
Chessmaster 5000 Win95	69,45
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2000: Conflicts	34,95
Civilize!	19,95
Comanche 3.0	69,95
Command & Conquer 1	79,95 P
Command&Conqu. Data	24,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conq. SVGA	**79,95**
Command & Conquer 2	**79,95**
C & C 2 Data	24,95
New Alert	19,95
C&C 2 + Data+Lösung	99,95
C&C Soundtrack	29,95
Close Combat e.	69,95
Command Aces of t.Deep	74,95
Conquest de Luxe	34,95 P
Conquest Earth*	74,95 N
Creatures	64,95
More Creatures	17,95
Crow: City of Angles	69,95 P
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Dactylus	64,95
Dark Hermetic Order*	69,95 P
Dark Reign*	74,95
Darklight Conflict	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
Delirium*	69,95
Demonworld*	64,95
Der Industriegigant	69,95 N
Der Planer 2	49,95 P

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

Descent 2	39,95
Destruction Derby 2	59,95
Diablo	69,95

Diablo Trial (2 Levels) **4,95**
Vollbox mit 36 Seiten dt. Anleitung, voll internettfähig

Magic Diablo	19,95
Die Fugger 2	49,95
Die gr. Schl. Compilation	79,95
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
Die Siedler 2: Übersiedler	19,95
Die Siedler 2: Siedeln II	19,95
Discworld 2	74,95
Dominion*	69,95
Dragonheart	64,95
Dungeon Keeper*	69,95
Earth 2140	34,95
Ecstatica 2	69,95
Elisabeth 1	64,95
Enemy Nations*	59,95 N
Eradicator	64,95
Extreme Assault	69,95
Evidence	69,95
F 1 GP 2 dt.	79,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95

Preisaktion!

Formel 1	**79,95**
Larry 7	**69,95**
MAX	**39,95**
MDK	**64,95**
Warcraft 2	**44,95**
Z	**29,95**

F 1 GP 2 Fahrertraining	24,95
F 1 Manager Professional*	69,95
F1 Racing*	79,95
F 22 Lightning II	79,95
Fallout*	69,95
FIFA Soccer 97	59,95 P
FIFA Soccer Manager*	69,95
Final Set	64,95
Flip out	49,95
Flottenmanöver	69,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1	79,95
Formular Cart*	69,95
Fragile Allegiance	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	42,95 P
Games Cheats 2	24,95
G-Nome	69,95
Gene Wars	39,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix Manager 2	34,95
Grid Run	59,95
GT '97*	59,95 N
Guts 'n' Garters*	69,95 P
Hardwar*	79,95
Hattrick Wins*	64,95
Have a N.I.C.E. Day	54,95
Heart of Darkness*	a.A.
Heroes of Might & Magic 2	67,95
Holiday Island	69,95
Holiday Island Szenarien	19,95
Hugo 3	59,95
Hugo 4	59,95
Imperium Galactica	69,95
Independence Day Win95*	74,95
Interstate '76	79,95
Intervention	74,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Man / XO	59,95
Isnogud	64,95
Jagged Alliance 2	69,95
Jedi Knights*	74,95
Jetfighter 3*	69,95
Kick Off 97	64,95
King's Quest 1-6	49,95
KKND	59,95
Koala Lumpur	59,95
Lands of Lore 2*	84,95
Last Express	69,95
Last Rites	44,95
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	44,95
Leisure Suit Larry 7	69,95
Little Big Adventure 2	74,95 N
Lode Runner online	79,95
Lomax	59,95
Lord of the Realm 2 neu:dt.	79,95
hierzu: Expansion Pack	19,95 N
Lost Vikings 2	59,95
M1 A2 Abrams	84,95
Mad TV 2	49,95 P
Magic the Gathering	69,95
Marble Drop	34,95
Marty 1+2	64,95
Master of Orion 2	69,95
MAX	39,95 P
MDK	69,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Megaman X3	34,95
Metal Lords*	77,95
MIA Win95	69,95 P
Monopoly	54,95
Monster Trucks*	69,95
Monster Truck Madness	72,95 N
Moto Racer	69,95
Motor Mash* bat 3 Win 95*	67,95 N 69,95
MTV Aeon Flux	49,95
MTV's Slamscape	44,95
Myst dt.	64,95
Myst 2 (Riven)*	84,95 N
NBA Hangtime Win95*	69,95
Nascar Racing 2	74,95
NBA Jam Extreme*	69,95
NBA Live 97	59,95 P
Need 4 Speed 2	69,95
Nemesis	69,95
NHL 97	59,95 P
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
No Respect	64,95
Obelix Win95*	44,95
Outcast*	69,95
Outlaws	69,95
Pandemonium	69,95 N
PC Games Cheats 2	24,95
Perfect Weapon*	74,95
Phantasmagoria 1	42,95 P
Phantasmagoria 2	69,95
Pinball 97	52,95
POD	64,95
Police Quest 1-4	44,95
Pole Position	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Play Hockey*	59,95
Prisoner of Ice Win95*	69,95
Privat Eye*	64,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95
Puzzle Bobble	39,95 N
Rally Racing 97	69,95 P
hierzu: Xtra Strecken	29,95 N
Rayman	34,95
Realms of Haunting	74,95
Rebel Assault 1	29,95
Rebel Moon Rising	74,95
Rebel Assault 2	49,95
Rebellion*	a.A.
Rednek Rampage	69,95
Renegade 2*	54,95
Resident Evil*	69,95
Riot	59,95
Riddle of Master Lu	39,95 P
Risiko Win95	69,95
Riverworld*	74,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95
Safecracker	69,95
Scarab	64,95
Schleichfahrt	39,95 P
SEGA Rallye	69,95
Sentient	69,95
Sherlock Holmes	69,95
Silent Hunter	37,95 P
Silent Hunter + Data	59,95 N
Sim City 2000 Win	79,95
Data: More Sim Cities	19,95
Sim Copter	69,95
Sim Isles	34,95 P
Sim Park	69,95
Sonic & Nuckles Collection	49,95
Space Quest 1-5	49,95 P
Speedster*	59,95
Stadt der verlorenen Kinder	69,95
Star General Win95	37,95 P
Star Command	69,95 N
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
Star Wars Triology	39,95 N
Star Wars: Yoda Stories*	29,95 P
Stars	54,95
Steel Panthers 2	37,95 P
Sub Culture*	54,95
Super Motocross*	64,95
Super Puzzle Fighter	39,95 N
Syndicate Wars	39,95
Terminator 2*	34,95 N
Terminator Sky Net	39,95
Terracide	64,95 N
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX Super EF 2000 Win95	84,95
The Neverhood	74,95
Timelapse	69,95
Tiny Troops*	64,95
The Devide*	54,95
The Fallen*	64,95
The Simpsons	59,95
Theme Hospital	74,95
Tie Fighter	49,95
Tigershark Win95*	74,95
Time Commando	39,95
Titanic*	64,95
Tom Clancy SSN	49,95
Tomb Raider	69,95
Toonstruck	69,95
Total Distortion	69,95
Total Mania*	64,95
Trash it!	74,95 P
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e	69,95
Twisted Metal Win95*	59,95
UEFA Champions League 97	64,95
Ultimat Mix*	64,95
US Navy Fighter 97 Win95	79,95
Vermeer	54,95
Viking Conquest*	59,95
Virtua Fighter	69,95 P
Virtua Fighter 2*	69,95 N
Voodookid	69,95
Warcraft 2 Level Vol. 2	17,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warcraft 2	44,95
More War: 100 neue Levels	24,95
Warlords 3*	69,95 N
Warwind	37,95 P
Waterworld Strategy*	69,95 N
Wing Commander 1-3*	54,95
Wing Commander 4	54,95
Wipeout 2097*	69,95
Wizardry Gold	69,95
World Wide Soccer*	72,95 N
WWF in your House	64,95
X-Wing	29,95
X-Men*	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95
Zap it!	39,95
Zapatalism Deluxe	44,95
Zombieville*	74,95
Zone Raiders*	64,95
ZPG*	67,95
Zork: Nemesis Special	79,95

Kundenservice groß geschrieben:

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

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Geheimtip des Monats:

Trash it! 74,95

Nehmen Sie Ihren Hammer und arbeiten Sie sich durch die Levels vor. Es gilt alle Hindernisse zu zertrümmern und mit dem Staubsauger die Reste aufzusaugen.
"Mit Trash it! ist Rage Software eines der außergewöhnlichsten Spiele der letzten Zeit gelungen.
Die zahlreichen witzigen Ideen sorgen für monatelangen Spielspaß - wenn man nicht vorher den PC an die Wand geworfen hat."
PC Games 7/97

Star Wars Triology 39,95
begrenzte Auflage!
- *200 Video Clips, 260 Audioclips*
- *Personal Desktop Manger zum Einbinden in Ihr Windows 3.1, Win95 oder Macintosh LC oder*

Star Trek

Star Fleet Academy*	69,95
Star Trek 25th anniversary	24,95
Star Trek Borg	49,95
Star Trek Voyager e.*	34,95 N
Star Trek 2	24,95
Deep Space 9	34,95 P
Generations	69,95
Next Gen. Final Unity dt.	39,95

Golf

Jack Nicklaus 4 Win95	74,95
PGA Eurotour Classic	29,95
PGA Tour Pro	69,95 N
Links LS	84,95
Links LS Kurs Collection 1-3 je	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!	
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 Air Show	54,95 N
FS FX upgrade	79,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
Final Approach	39,95
Great Flight	19,95
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
Szenerien:	
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln	59,95
Madrid	44,95
Venezien	44,95

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

Sammelausgaben

Action Pack 69,95
Silent Thunder, Earth Siege 2

Award Winner 39,95
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß

Blue Byte Collection 39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1

Essential Selection Flight 29,95
1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory

Funsoft Compilation 74,95
PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing

Funsoft Gun Pack 39,95
Top Gun, Gun Ship 2000

Funsoft Racing Pack 39,95
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 29,95 P
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold

Gigapack 79,95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., 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 10 Adventures 49,95 P
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2

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

Megapack 7 79,95
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba

Megasixpack 44,95
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords

Mystery Pack 84,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2

Pinball 19,95
25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball

Players Paradise 24,95
1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver

Racing Pack 39,95
Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack

Westwood Compilat. 69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Multimedia

Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs 39,95
u.A. Wordstar 7, Win 2.0, Borland Paradox Win, Arvord Graphics, Winclean uninstaller

TeleInfo 5.0	34,95 N
Microsoft Multimedia	
3 D Filmstudio Win95	69,95
Cinemania 97	59,95
Encarta 97 Enzyklopädie	169,95
Encarta Weltatlas	94,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern	
ADI	
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	22,95 P
Alfa Twin Box	29,95
Alfa Quad Box*	74,95 N
CH Products	
Flightstick	59,95
Flightstick Pro	99,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick*	199,95 P
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 digital	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 Lenkr. + Rallye R. 97	239,95
Soundkarten	
SB 16 VE IDE Plug&Play	159,95
SB 32 Plug&Play	219,95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36



Kempten:
In der Brandstatt 6



Atlantis

DAS SAGENHAFTE ABENTEUER

Den sagenumwobenen sechsten Kontinent vermutete man bereits vor Kreta, auf den Azoren oder gar im Bermudadreieck. Alles Quatsch, denn bei Cryo in Paris weiß man es besser: Atlantis liegt demnächst auf Ihrer Festplatte und ist die Heimat von... Außerirdischen!





Landschaften, nicht von dieser Welt...

MYTHOS ATLANTIS

Vor 9.000 bis 13.000 Jahren soll es einen etwa 400 mal 600 km großen Inselstaat gegeben haben, den irgendwann das Meer verschlang: Atlantis. Eine detaillierte Beschreibung seines kulturellen und gesellschaftlichen Lebens findet sich in den Dialogschriften „Critias" und „Timaeus" des griechischen Philosophen Plato – ob der Mann nur eine blühende Phantasie hatte, darüber streitet die Wissenschaft bis heute. Auch darüber, ob Atlantis nun auf den Azoren, vor Kreta, bei den Kanarischen Inseln oder gar im Bermudadreieck lag. Derzeit planen einige Wissenschaftler Expeditionen, die nördlich von Kreta sowie vor Portugal auf Spurensuche gehen wollen. Wer das Sagenreich dagegen im Internet sucht, der findet es unter:

http://www.activemind.com/mysterious/topics/atlantis/geographie.html



Auf dieser Webpage finden sich sämtliche wissenschaftlichen Atlantis-Theorien samt der Übersetzung von Platos Dialogen



SCHÖNE NEUE WELT

Soviel vorweg: Dieses Adventure ist ein optischer Meilenstein, so schöne und so schön bewegte Rendergrafik sah man selten bis nie zuvor. Ausgedacht hat sich die 3D-Welt Cryos Präsident und Entwicklungschef Rémi Herbulot persönlich – der kreative Kopf hinter Edelspielen wie „Dune", „Lost Eden" oder „Dragon Lore 2". Er ließ sich dabei zwar von vielen Mythen der griechischen Sagenwelt inspirieren, mochte jedoch nicht auf einen Schuß Science Fiction verzichten. So siedeln seine Atlanter auf einem fernen Planeten. Dieser besteht aus fünf exotischen Kontinenten, deren allesamt eigene Kulturen und Mysterien der Spieler in Besuchen per Luftschiff erkunden soll.

EINE ÜBLE PALASTINTRIGE

Die Hauptinsel des Gestirns heißt natürlich Atlantis und wird gerade von einem furchtbaren Skandal erschüttert: Wer hat Königin Rhea entführt? Von den Palastwachen über die Priester bis hin zum Prinzgemahl scheint jeder verdächtig. Im Lederwams von Eno, einem neu erwählten „Gefährten der Königin" (wie sich die Leibgarde der Blaublüterin nennt), übernimmt der Spieler nun die Ermittlungen. Wenn im Intro das Luftschiff des Alter egos beim Palast landet, dann quasi mitten im höfischen Ränkegewirr. Ehe die Regentin gefunden und der Schuldige überführt ist, sind viele tödliche Gefahren zu überstehen und viele falsche Freunde zu enttarnen. Tja, Lug und Trug scheinen in Atlantis nun mal auf der Tagesordnung zu stehen.



Ein übler Bursche, dieser Prinzgemahl



Vertrauenswürdig sind hier wenige, Agatha entpuppt sich jedoch als verläßliche Gefährtin

SPRECHEN & STAUNEN

Die phantastisch gerenderte 3D-Welt wird aus der Ich-Perspektive gezeigt und läßt sich mit der Maus sowohl horizontal als auch vertikal stufenlos drehen. Jeder Klick bewirkt einen Schritt, wobei sich das Standbild in eine flüssige (überspringbare) Bewegung verwandelt. Ob in den Gemächern der königlichen Residenz, in schnöderen Häusern, Wäldern oder unterirdischen Labyrinthen, überall kann man sich so völlig frei bewegen. Wer dabei auch Wände, Decken und Böden gewissenhaft unter die Lupe nimmt, erspäht um die 100 sammelbare Gegenstände sowie rund 50 Personen. Diese Adeligen, Fischer, Priester etc. sind per Gesprächs-Icon anzulabern. Die Plauderei erfolgt dann optional untertitelt in deutscher Digi-Sprache. Freilich wird in Atlantis trotz insgesamt etwa 2000 verfügbaren Sätzen nur das Nötigste gesprochen.



Die Textzeilen können auch ausgeblendet werden



Am unteren Bildrand sieht man das einblendbare Inventar – Gegenstände, die nicht mehr benötigt werden, verschwinden spurlos

CRYOS ATLANTIS





Der Delphinbrunnen von weitem und aus nächster Nähe



Ein Wald aus vier Millionen Polygonen

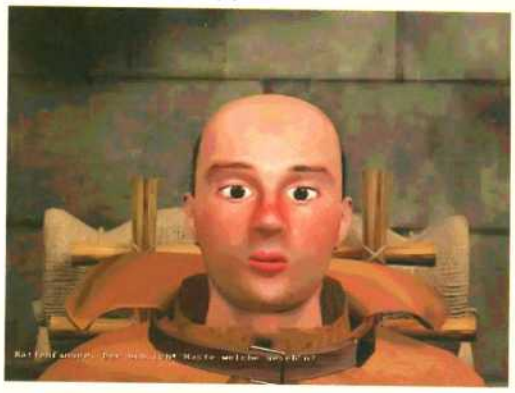
Cryos selbst entwickelte Grafikengine „Omni 3D" kam erstmals im historischen Adventure „Versailles 1685" zum Einsatz. Diese Technologie unterstützt die **360 Grad-Sicht** sowohl auf der (normalerweise üblichen) horizontalen als auch auf der vertikalen Achse. Und das bildschirmfüllend in **65.000 SVGA-Farben**. Die vorausberechneten **3D-Bilder werden in Echtzeit angezeigt**, was optimale Bewegungsfreiheit bringt. Dadurch konnten **erstmals auch Gegenstände in animierten Objekten** versteckt werden. Große Teile der Atlantiswelt wurden zu guter Letzt noch mit dem Renderprogi „3D Studio Max" um Schatteneffekte bereichert. Wie immens dabei der Arbeitsaufwand für die 30 an diesem Projekt beteiligten Leute war, läßt sich an dem Wald aus mehr als vier Millionen Polygonen erahnen.

Für die Animationen der Figuren kam das bewährte **Motion Capturing** zum Einsatz, bei der Sprachausgabe dagegen eine neue Erfindung der französischen Softwareschmiede: Dank „Omni-Sync" **plaudern die Atlanter in allen Sprachen nahezu lippensynchron**. Dabei erkennt der Rechner die Töne an ihrem Pegelausschlag und setzt sie in entsprechende Lippenanimationen um.





Ein Palastpanorama als Standbild und während der Bewegung – Unterschiede sind höchstens mit der Lupe auszumachen



Typisch Atlanter: etwas hölzerne Mimik, aber lippensynchrones Deutsch

RÄTSELHAFTES ATLANTIS

Trotz seiner aufwendigen Präsentation ist dieses Abenteuer meilenweit von den üblicherweise statischen Multimediaprogrammen entfernt. Ja, hier ist sogar in erster Linie Interaktion angesagt. So gilt es, insgesamt ca. 100 Rätsel aus den verschiedensten Kategorien (es handelt sich jeweils etwa zur Hälfte um Standardknobeleien und Echtzeitaufgaben) zu lösen. Und dies immer schön der Reihe nach, da das nächste Problem stets erst dann auftaucht, sobald das vorherige bewältigt wurde. Neben dem genreüblichen Aufnehmen und Anwenden von Brechstangen, Schlüsseln oder Leitern muß man manchmal jemand in einem kleinen Brettspiel besiegen, Tangram-Puzzles lösen, Apparaturen in Gang setzen oder Worträtsel entschlüsseln.





Per Echtzeitsprung aus dem Fenster entkommt man den Wachen der Bibliothek

Eine der schwierigsten Logeleien: Der mit einem winzigen Pfeil ausgestattete Mond befindet sich hier bereits an der richtigen Position, nun muß das Sonnenrad so lange gedreht werden, bis die Körper aufleuchten



In diesem Brettspiel muß man mit der silbernen Figur vor den beiden Unholden flüchten und die goldene Prinzessin einfangen

ACTIONREICHES ATLANTIS



Hier muß blitzschnell das Messer sprechen

Bei den rund 50 enthaltenen Echtzeitproblemen führt jeder falsche Schritt und jede zu langsame Reaktion meist unweigerlich zum sofortigen Bildschirmtod. Da soll man sich in verwinkelten Gassen vor einer Mörderbande verstecken, ein anstürmendes Wildschwein mit einem gezielten Schuß erlegen oder dem schrecklichen Minotaurus entkommen. Selbst die Ohren werden dabei gefordert; etwa, wenn sich entfernende Schritte für kurze Zeit freie Bahn an einer gut bewachten Stelle ankündigen. Leider sind solche Lösungen zumeist durch schieres Ausprobieren herauszufinden, da die Tips der Gesprächspartner sich weitgehend auf die Rätsel beschränken. Immerhin gelangt man nach dem Ableben automatisch wieder zum Anfang der mißglückten Aktion, so daß diese beliebig oft wiederholt werden darf – eigene Spielstände können nicht gespeichert werden. Da sich viele Aufgaben aus mehreren kleinen Einzelhandlungen zusammensetzen, sind Wiederholungen somit unumgänglich. Erst wenn ein Problem in seiner Gesamtheit absolviert ist, wird automatisch ein (separater) Spielstand angelegt. Zudem folgt als Belohnung oft eine kleine Zwischensequenz.

ATLANTIS IST EINE REISE WERT

Wer eine Reise nach Atlantis auf seinem PC bucht, darf sich also auf feinste Präsentation und solides Gameplay freuen. Daß die Einheimischen in Gestik und Mimik ein wenig hölzern wirken, vermag den tollen Gesamteindruck kaum zu trüben: Grafisch stellt diese frei begehbare 3D-Welt selbst Platzhirschen wie „Zork Nemesis" oder „Myst" in den Schatten. Auch die Maussteuerung wirkt einfach und durchdacht, erfordert aufgrund der vielen Kameraschwenks aber Eingewöhnung. Die sanften Ethno-Klänge können sich hören lassen, die deutsche Sprachausgabe leider weniger – es sei denn, man steht auf Laienspieltruppen. Fazit: Eine spannende Story voller Wendungen, ein schönes Abenteuer. Aber auch ein ganz schön schweres. Doch wer einen der oft arg winzigen Hinweise übersieht, wird sich nicht ganz so ärgern, wenn er die Landschaften nochmals unter die Lupe nehmen muß. Sie sind einfach zu schön... (md)



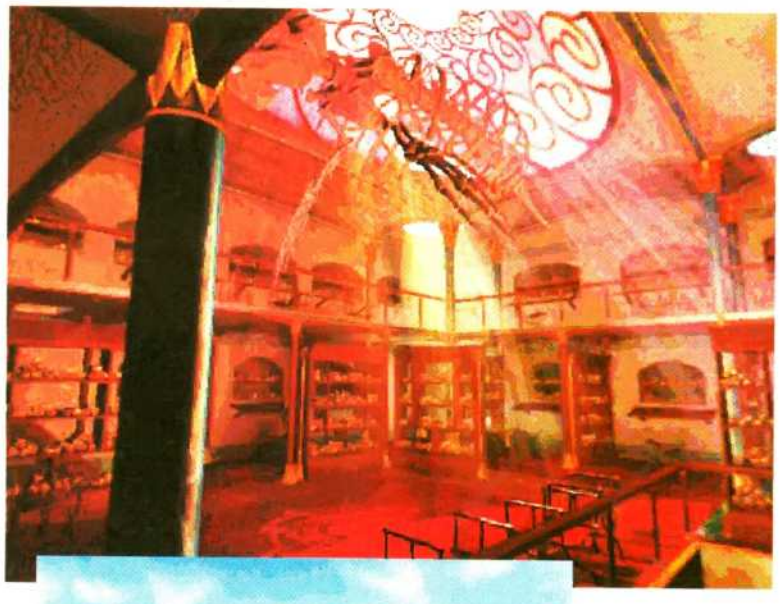
Der prächtige Palast ist von Seen und Wäldern umgeben

GANZ PERSÖNLICH



Manfred

Ehe altgediente Abenteurer nun wieder aufheulen: Natürlich steht Atlantis irgendwo in der Tradition des bekannten Grafikblenders „Lost Eden". Doch während das Saurier-Paradies wirklich nur Augenmenschen so richtig begeistern konnte, weist das neue Sagenreich ein deutliches Plus an Interaktion auf. Hier kommen die Probleme eher aus der umgekehrten Richtung: Einige Rätsel sind arg schwer, Hinweise arg rar, und die ewigen Wiederholungen mangels Save-Option können einem trotz aller Grafikpracht arg auf die Nerven gehen. Dazu kommt, daß die teilweise ärmlich synchronisierte Bilderflut erst ab einem P166 so richtig in die Gänge kommt. Bloß ist Atlantis halt dennoch ein tolles Spiel – ohne die genannten Mängel hätte es sogar zum Hit gereicht.





Auch die Decken der Zimmer (hier die Palastbibliothek) sind einen Blick wert

Des öfteren muß man sich an den unfreundlichen Wachen vorbeischleichen

GANZ PERSÖNLICH



Brigitta

Wiewohl wir Frauen einen natürlichen Sinn für Schönheit haben (ehrlich!), fahre ich ja mehr auf ein tolles Spiel als auf eine tolle Optik ab. Richtig glücklich macht mich freilich erst beides zusammen, und so habe ich Atlantis sehr gerne einen Besuch abgestattet. Man darf nämlich nicht vergessen, daß es die Story dieses Adventures wirklich in sich hat. Auch die Rätsel vermochten mich zu fesseln – der Abwechslungsreichtum der hiesigen Aufgaben garantiert viele spannende Stunden vor dem Monitor. Zumal die Kombination aus Echtzeitproblemen und herkömmlichen Knobeleien weit über das normalerweise übliche „Suche den Gegenstand und wende ihn an"-Prinzip hinaus geht. Daß ein paar echt harte Nüsse darunter sind, hat mich weniger gestört als angestachelt..

Atlantis

(Cryo)

Märchenhaft schönes Adventure mit zahlreichen Echtzeitaufgaben

GRAFIK	*92%*
SOUND	*73%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*76%*

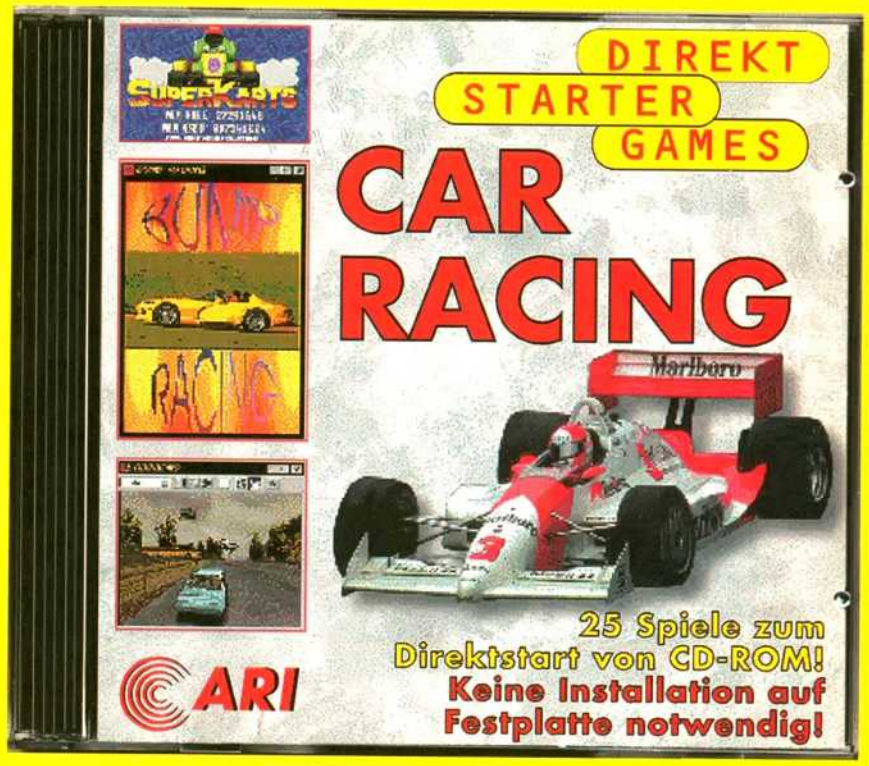


79%

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

DATENTRÄGER:	4 CDs
SYSTEM:	ab einem P 90 (besser ein P166) mit Quadspeed-Laufwerk und DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16 MB) und 10 bis 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (65.000 Farben)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE32, Roland RAP-10, Pro Audio Spectrum, Soundscape, MS Sound System bzw. alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.cryo-interactive.com

DIREKT STARTER GAMES



CD einlegen und spielen !



KNOBELSPIELE



SPORTSPIELE



STRATEGIESPIELE

Keine Installation erforderlich !



BALLERSPIELE



BRETTSPIELE



FLUGSIMULATIONEN

unverbindliche Preisempfehlung

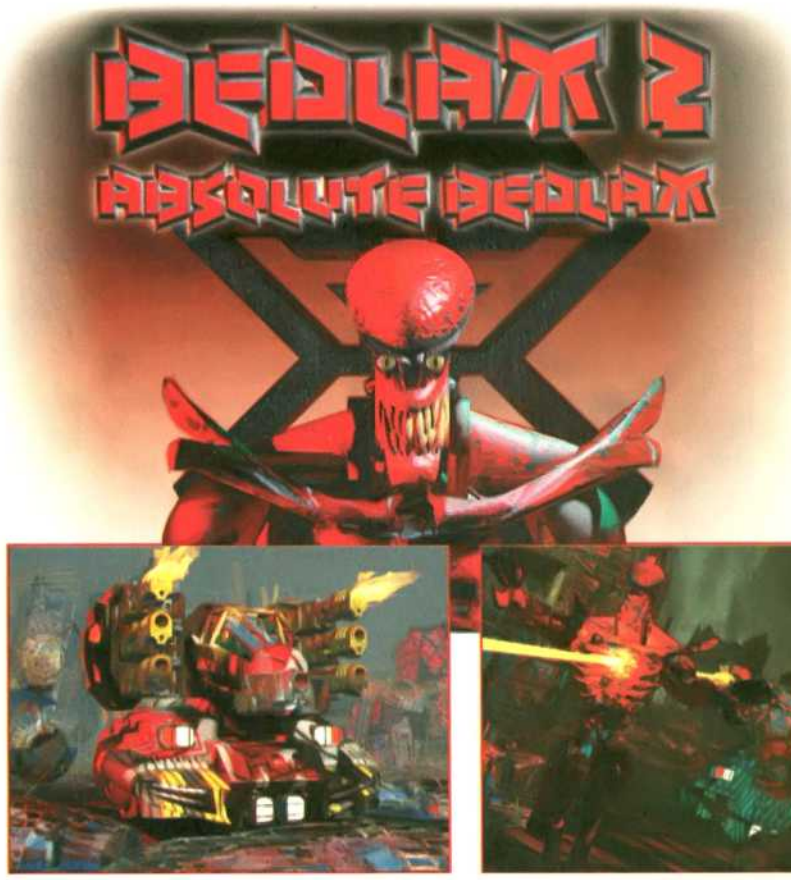
Die clevere Shareware-Serie zum Direktstart von CD-ROM !

19,95 DM

Erhältlich bei Karstadt, Kaufhof, Hertie, Media Markt, Saturn, Vobis, Schaulandt, Schürmann, Brinkmann, Escom 2001 sowie im gutsortierten Fach- und Versandhandel.

CARI

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13 · 47877 Willich
Tel.: 02154-9476-0 Fax: 02154-947642
Internet: http://www.ari-data.de



Bedlam heißt zu deutsch Tollhaus, und entsprechend rabiat haben Mirages schwer bewaffnete Panzerführer auch vor knapp einem Jahr unter den Mutanten gewütet. Hier und heute wartet ein nicht minder destruktiver Nachschlag auf militante Pyromanen.



Hübsche Zwischenbilder versüßen die trockenen Briefings

Die Story knüpft dort an, wo beim Vorgänger (scheinbar) Schluß war: Die Biomex, eine ursprünglich für Arbeits- und Kampfeinsätze gezüchtete Rasse von Mutanten, haben der Menschheit erneut den Krieg erklärt. Wieder einmal ist es ihnen gelungen, sich selbst zu reproduzieren und so die Erde zu überschwemmen. Der Spieler lenkt nun die Geschicke von Major Kern und seinem Platoon, das die endgültige Vernichtung der hartnäckigen Biester anstrebt. Es werden also von Raumstationen aus

Action und Strategie als wenig bekömmlicher Mix

schwere Panzer auf die feindverseuchte Planetenoberfläche entsandt. Dort sollen sie (teils unter Zeitdruck) Geiseln befreien, Erfindungen der Gegner sicherstellen und möglichst viele Biomex-Gebäude zerstören.

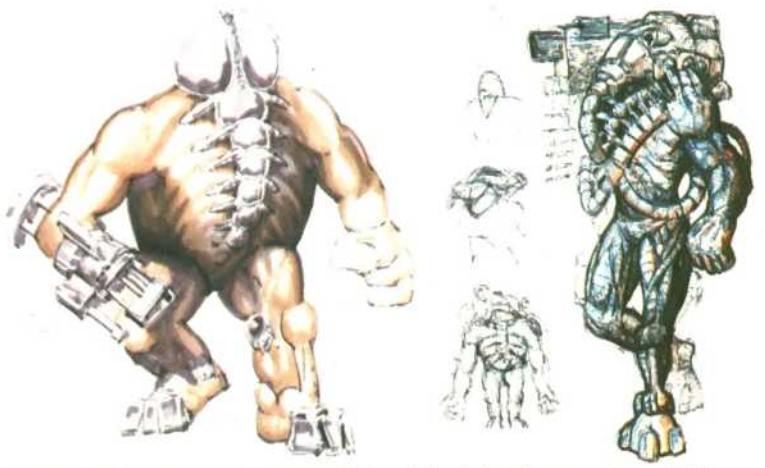
Für den Einsatzleiter vor dem Monitor bedeutet das: Nach einem kurzen Briefing in Textform werden die bis zu drei Fahrzeuge individuell mit den unterschiedlichsten Waffensystemen bestückt. Neben diversen Geschützen und Plasmakanonen bietet das Spiel eine reichhaltige Auswahl an Granat-, Raketen- und Flammenwerfern. Neben den maximal sieben verschiedenen Offensivwaffen lassen sich zusätzlich Schilde und Scanner sowie verheerende Smartbombs montieren – allerdings gebietet das recht knapp bemessene Budget dem Einkaufsrausch schon bald Einhalt.

Sind die rollenden Monstervernichter zur allgemeinen Zufriedenheit aufgerüstet, werden sie von einer Fähre zur Erde transportiert. Dort dirigiert sie der Spieler per Maus durch riesige und oftmals auch verwirrend labyrinthisch angelegte Abschnitte. Wie beim Genrevater „Syndicate" gibt die linke Taste auch hier ein Wegziel in der isometrischen 3D-Landschaft vor, während das rechte Nagerohr die Waffen auslöst. Letztere lassen sich per Mausklick einzeln (de-) aktivieren, so daß man in kritischen Situationen aus allen Rohren gleichzeitig feuern kann.

Mit blinder Zerstörungswut allein ist es jedoch nicht getan. Um im Spiel voranzukommen, müssen Teleporter gefunden und benutzt oder elektrische Zäune durch die Zerstörung versteckter Generatoren abgeschaltet werden. In einem solchen Fall scrollt der Bildschirmausschnitt dann automatisch zur betreffenden Stelle, was



Auch Gefangene müssen aus der Gefahrenzone gebracht werden



Schon auf dem Papier irgendwie widerlich: Biomex-Entwürfe

lange Irrfahrten überflüssig macht. Unterwegs sind zudem allerlei Aufzüge durch Überfahren von zum Teil unsichtbaren Schaltern zu aktivieren. Auf diese Weise erschließen sich neue Gebiete, außerdem entkommt man so zumindest für kurze Zeit den omnipräsenten Widersachern. Dummerweise ist die Anzahl der hiesigen Monster nämlich nicht begrenzt; statt dessen werden immer wieder neue Angriffswellen hereingebeamt. Zusammen mit den limitierten Munitionsvorräten der eigenen Tanks ergibt sich daraus ein natürliches und höchst nerviges Zeitlimit. Allein die sehr seltenen Sammelextras für Energie, Schilde und eben Munition verschaffen dem Spieler ab und an einen kleinen Aufschub. Insgesamt sind auf die beschriebene Art und Weise 27 Levels (inklusive Trainingsmissionen und Endzone) zu absolvieren. Nach und nach werden auch die erst zu findenden Waffensysteme zugänglich, so daß zuletzt stolze 40 davon zur Auswahl stehen. Wie bereits erwähnt, scheitert deren Einsatz jedoch nicht selten an der ständigen Geldknappheit. Auch die immer wieder zu findenden Geldcontainer mit jeweils 50 Credits sind da nur ein Tropfen auf den heißen Stein. In Ermangelung einer Basis wartet der Finderlohn außerdem erst nach dem Missionsende, da erst dann eingekauft und vor allem der Spielstand gespeichert werden darf. Erschwerend kommt hinzu, daß die schräge Perspektive die Übersicht im verwinkelten Terrain stark einschränkt. Oftmals erkennt man erst durch Ausprobieren, ob zwei Objekte sich auf derselben Höhe befinden oder ob man zunächst eine Rampe zur anderen Ebene suchen muß. Das ist nicht nur lästig, sondern kostet auch wertvolle Zeit, die der Spieler während der Scharmützel schlichtweg nicht hat.

Daraus ergibt sich selbst auf der einfachsten Stufe ein recht herber Schwierigkeitsgrad, der speziell Neulinge zur Verzweiflung treibt. Als Anfänger tendiert man nämlich automatisch dazu, alles und jeden einäschern zu wollen – eine Taktik, die sowohl extrem zeit- als auch munitionsaufwendig ist. Nun ja, ein „Kinderspiel" ist Bedlam ja aufgrund der exzessiv zelebrierten Gewaltorgien ohnehin nicht. Zwar werden die Überreste erledigter Monster nach und nach vom Spielfeld entfernt, doch sammeln sich zum Teil ganze Haufen erschlagener Feinde an. Allerdings



Hurra, hurra, die Schule brennt!



In der Trainingszone wird Schritt für Schritt der Umgang mit diversen Schaltern geübt

Detaillierte Massaker in steriler Rendergrafik

dürfte das unausgegorene Gameplay selbst ausgemachten Splatterfreunden und Explosionsfetischisten irgendwann den Spaß am Metzeln verderben.

Unter dem Strich bietet Bedlam 2 somit jedem etwas, bloß leider keinem das Richtige: Echtzeitstrategen hätten die detaillierte, wenn auch etwas sterile Rendergrafik gewiß gerne gegen mehr Komplexität eingetauscht, während reine Aktionisten sich ja kaum lange mit taktischen Erwägungen aufhalten wollen. (mz)



Detailfülle auf Kosten der Übersicht

Bedlam 2
(Mirage)

Ebenso brutale wie hektische Actionstrategie um die Panzerbrigade von übermorgen

GRAFIK	*73%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*52%*



58%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 46 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler im Deathmatch

LAST RITES

Nichts gegen geradlinige 3D-Action von Zeit zu Zeit, aber bitte nicht so: Oceans letzter Ritus ist wirklich das Letzte. Ob Grafik, Sound oder Steuerung, hier wurde Dilettantismus auf Dilettantismus gehäuft.

Splatterfans sind in 3D-Kerkern von jeher gern gesehene Gäste, und für sie hat man sich wohl auch die wahnsinnig originelle Hintergrundstory aus dem Kleinhirn gesaugt: Alle Leichen dieser Welt sind mal wieder als ekelige Zombies auferstanden und haben die noch lebende Menschheit „in Stücke gerissen" – so die Anleitung. Vier Überlebende (der Spieler und drei CPU-Söldner, die ihm Schützenhilfe leisten) starten nun einen Rachefeldzug gegen die wandelnden Toten.

Das Quartett hetzt also durch zehn unansehnliche 3D-Städte, um heraneilenden Skeletten, axtbewehrten Leichen, messerwerfenden Untoten oder traumwandelnden Zombie-Hausfrauen mit der 9mm-Kanone das Hirn aus dem Schädel zu pusten. So häßlich die Umgebung auch sein mag, ein paar Reize beinhaltet sie doch: Im Rahmen anspruchsloser Missionen der Marke „Finden und zerstören Sie alle Energiegeneratoren" steigt man etwa in düstere Parkhäuser hinab, metzelt sich durch einen Gottesacker oder beweist Gespür für Timing in Hüpfpassagen. Auf Orientierung muß man mangels Automapping freilich weitgehend verzichten.

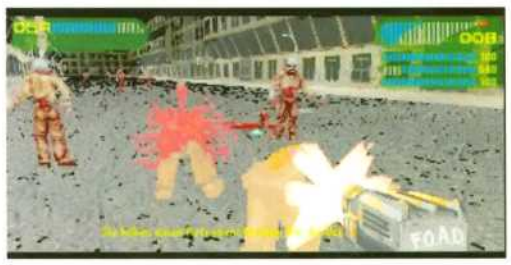
Dafür gibt's um so mehr Langeweile. So sind vorbeizoomende Gebäude meist nur schmückendes Beiwerk und lassen sich kaum einmal betreten. Falls doch, sind die dort versteckten Extras kaum der Rede wert – Zusatzenergie ist selten, die sechs Extrawaffen (Uzi, Flammenwerfer etc.) sind oft zu knapp munitioniert. Außerdem kreuchen die zweidimensionalen, schwachbrüstig animierten Angreifer auf arg schlichten Bahnen durch die VGA-Kulissen. Schlimmer noch, Soundkarten werden unter Win 95 nicht erkannt, unter DOS ertönen nur fade FX. Und die Steuerung unterstützt Sticks überhaupt nicht, kennt via Tastatur kein funktionierendes Autozieling und erzwingt so letztlich den Gebrauch der für solche Aufgaben kaum geeigneten Maus.

Fazit: Die BPS täte allen einen Gefallen, wenn sie diesen Metzel-Schund schnellstens aus dem Verkehr zöge. (rl)



Der Schützenhelfer links lenkt die Attacken auf sich

„Wir sind beauftragt, dieses Höllending zu finden und ihm den Schrumpfkopf abzureißen!"
(Zitat aus der Anleitung)



Ist das Bein auch abgetrennt, der Zombie trotzdem weiterrennt...





Zombietod im Abendrot

Röstfrische Leichen

Last Rites
(Ocean)

Spaß- und geschmacklose Splatter-Ballerei

GRAFIK	*39%*
SOUND	*39%*
STEUERUNG	*47%*
MOTIVATION	*24%*



28%

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 8 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster 16/AWE 32
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu acht Spieler via (Null-) Modem oder IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.ocean.co.uk

Halbzeit!





Manager ist nicht gleich Manager!

SOFTWARE 2000

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

DER INDUSTRIE GIGANT

Die Zeiten werden bekanntlich ständig schlechter, Jammern gilt längst als Volkssport unter Wirtschaftsbossen. Doch was der Realität recht ist, muß einer Simulation ja längst nicht billig sein: Hier sind die Konten noch fett und die Wege noch weit.

DER BACKGROUND

Man stelle sich eine isometrische Welt mit Bergen, Seen, Wäldern, Städten, Dörfern und Rohstofflieferanten vor – alternativ eine optisch modernisierte Variante des Genreklassikers „Transport Tycoon". An dem haben sich die österreichischen Newcomer von JoWood bei ihrer ersten Großtat nämlich orientiert. In Maßen gilt das auch für die Aufgabenstellung: Zum Zwecke des Gütertransportes sind die verschiedenen Industrien und Ansiedlungen so mit Straßen und Schienen zu vernetzen, daß am Ende möglichst viel Gewinn für das eigene Unternehmen herausspringt. Am Anfang dürfen indessen bis zu drei unterschiedlich starke Computergegner angefordert werden.



Bis zu drei dieser Damen und Herren stellen sich als Gegenspieler nach Wahl zur Verfügung

Im Unterschied zum Fuhrparkgame von MicroProse begnügt sich der Industriegigant freilich nicht mit dem reinen Bewegen der Warenströme. Hier müssen die produzierten Güter auch an den Mann gebracht werden, um die Kasse klingeln zu hören. Wie im richtigen Wirtschaftsleben zählen Straßenbau und Transport also zu den Kostenfaktoren, während allein der Verkauf für die Einnahmen zuständig ist.

DIE SPIELMODI

Den größten spielerischen Freiraum verschafft sich, wer das gewöhnliche **Hundertjahrespiel** startet. Dann generiert der Rechner eine Zufallslandschaft, in der man binnen 100 simulierten Jahren nach Belieben dem Mammon hinterherjagen darf. Wie man sich dabei anstellt, darüber entscheiden am Ende der Periode 100 digitale Juroren: Sind nicht zumindest 75 dieser CPU-Experten davon überzeugt, daß man der richtige Mann (bzw. die richtige Frau) für den Job war, gilt das Spiel auch nicht als gewonnen.

Ähnlich gelagert sind die **Szenarien**. Auch hier spielt man nach Lust und Laune 100 Jahre lang, allerdings auf vorgefertigten Karten, welche jeweils ganz spezielle Anforderungen stellen. **Missionen** wiederum wären die kleinen Appetithäppchen. Es gilt dabei, in begrenzter Zeit ein ganz bestimmtes Ziel zu erreichen. Und die **Karrieren** schließlich bestehen aus zusammengeschalteten Missionen. Man beginnt den Aufstieg mit simplen Jobs und landet irgendwann vor komplizierten Sanierungsaufgaben, bei denen zunächst einmal herauszufinden ist, wo eigentlich genau der Hase im Pfeffer liegt.

Bliebe noch der integrierte **Editor** zur Gestaltung eigener (Wirtschafts-) Landschaften zu erwähnen. Auch er trägt sein bescheidenes Scherflein zum lang anhaltenden Abwechslungsreichtum dieser Simulation bei. Wo Genrekonkurrenten, denen es rein um das Geldscheffeln geht, nämlich oft ab einer gewissen Firmengröße abschlaffen, garantieren die vielschichtigen Möglichkeiten des Industriegiganten nach wie vor bestes Entertainment.



Der Editor ermöglicht bequemes Basteln von eigenen Landschaften

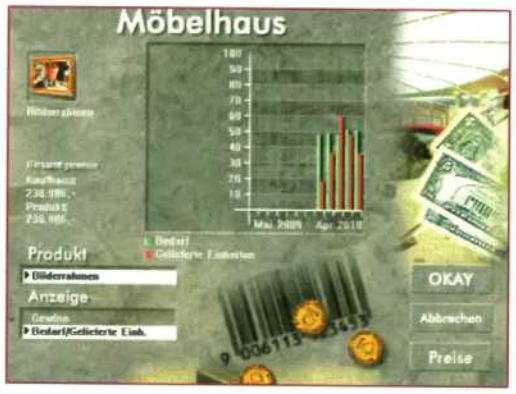
DER WEG DER WAREN

Am praktischen Beispiel könnte eine hiesige Produktionskette etwa so aussehen: In der Nähe eines Sägewerkes wird eine Spielzeugfabrik gebaut. Beide Betriebe bekommen einen Bahnhof spendiert, eine dritte Station wird in Stadtnähe errichtet. Nun wäre noch ein Spielwarenladen mitten in die City zu setzen und der Fabrik mitzuteilen, sie habe gefälligst Holzeisenbahnen zu produzieren.

Damit ist fast alles geregelt, nur die eigentliche Zugverbindung fehlt noch. Also muß eine Lok samt Waggons her. Die Justierung des Fahrplans folgt auf dem Fuße: zuerst mit Holz vom Sägewerk zur Fabrik, dann gleich weiter mit den fertigen Waren zur Stadt. Einladen, Ausladen und Verkauf im Laden gehen vollautomatisch über die Bildschirmbühne, allerdings kann man den Preis (und damit auch die Nachfrage) in gewissen Grenzen beeinflussen. Auch ein wenig Werbung sollte man betreiben, da einer der Schlüssel des Erfolgs hier in möglichst bedarfsgerechter Belieferung liegt. Und manchmal ist es eben einfacher, den Bedarf an das Liefervolumen anzupassen als umgekehrt.
Eine erste Produktlinie wäre somit installiert. Alles weitere läuft nach diesem Muster, wenngleich natürlich Variationen auftauchen. Häufig sind z.B. zwei oder gar drei verschiedene Rohstoffarten für den Bau bestimmter Güter erforderlich. Oder es mag sinnvoll sein, den Transport mit LKWs anstatt mit Zügen zu bewältigen. Und wer etwas anderes als Spielwaren herstellt, kommt freilich auch um ein weiteres Fachgeschäft nicht herum.



Über so manche Brücke müssen sie fahren, die Waren

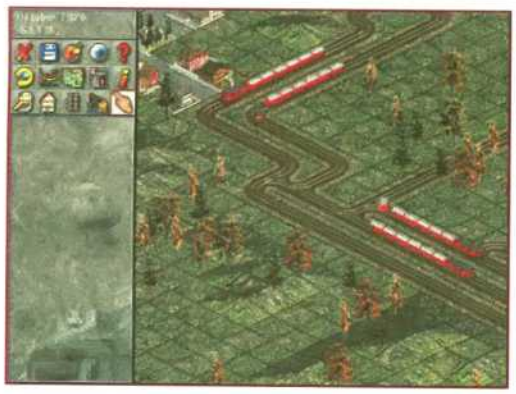


In den Läden lassen sich verschiedene Statistiken abrufen



Tunnels beschleunigen die Strecke

STRASSE ODER BAHN?



Eine mit mehreren Zügen gut ausgelastete Bahnstrecke; die Ausweichstellen sorgen für reibungslosen Verkehr

Wer andere Vertreter des Transport-Genres kennt, der weiß vermutlich, daß Züge programmiertechnisch schwierig zu handhaben sind. Klar, LKWs fahren auf einer Straße in beiden Richtungen, für Eisenbahnen benötigt man dagegen Ausweich- oder Doppelgleise und (zumindest spielintern) eine Signalsteuerung. Bei Sid Meiers „Transport Tycoon" z.B. ließen sich die eingebauten Lokführer ziemlich leicht verwirren, was in gegenseitigen Blockaden und Staus gipfelte.



Der Fahrplan wird vom Spieler modular zusammengestellt

Der Industriegigant ist da ganz klar einen Schritt weiter. Seine Steuerungsroutinen funktionieren zwar auch nicht perfekt, aber doch ziemlich robust – weil die Züge von alleine umkehren, sobald ein Stau droht. Wer also für ein paar Ausweichpunkte sorgt und unsere Hinweise zum Gleisbau liest, sollte kaum Probleme in dieser Hinsicht haben.

BAU SCHLAU



Terrain mit ein- und ausgeschalteten Bäumen

Die Errichtung von Bauwerken folgt eigenen Regeln. Terminals, Fabriken, Läden, alles verfügt über einen Einzugsbereich, den man während der Standortsuche eingeblendet bekommt und später auf Wunsch abrufen kann. Alle Produktionsstätten im Bereich eines Bahnhofes werden beispielsweise von dieser Station aus beliefert. Wer das bei der Planung der Rohstoffversorgung nicht berücksichtigt, wird bald mit Über- bzw. Unterversorgungen zu kämpfen haben. Auch erweist sich das Gelände wegen der Bäume häufig als recht unübersichtlich, was den Bau von Straßen oder Schienen nicht eben erleichtert. Zum Glück kann man aber alle potentiell störenden Faktoren (Bäume ebenso wie Gebäude und sogar Namenseinblendungen) ausschalten. Zusätzlich darf man sich durch Drehung des Terrains einen besseren Überblick verschaffen.

DIE ZEITEN ÄNDERN SICH

Im Industriegiganten wird Entwicklung simuliert, also ist es nur logisch, wenn sich die Rahmenbedingungen fortlaufend ändern. Da tauchen neue Produkte auf, alte werden verbessert, modernere Transportmittel erobern den Markt. Ja, mit den Jahren kommen ganze Industriezweige hinzu; etwa die Elektronik. Zudem werden aus Dörfern langsam Städte. Wem dieser Zuwachs an potentieller Kundschaft nicht rasch genug geht, der kann ihn durch die Errichtung von (nicht ganz billigen) Spezialgebäuden wie Sportarenen oder Kulturpalästen forcieren. Es ist sogar möglich, die Richtung der urbanen Ausbreitung zu bestimmen, indem man aus eigenen Mitteln ein paar Ausfallstraßen anlegt oder einen störenden Hügel einebnet.





Unterschiedlich gewachsene Ortschaften in der Nahansicht

FELIX AUSTRIA

Der Inhalt des neuen österreichischen Exportartikels ist also schön saftig, doch auch die Schale weiß zu gefallen: Das Spielterrain sieht echter aus als bei der Konkurrenz, man kann es in vier Stufen zoomen. Zudem werden sehr hohe Auflösungen unterstützt. Die Begleitmusik klingt hübsch und unaufdringlich, die Iconsteuerung geht schon nach kurzer Zeit gut von der Hand. Es wäre also durchaus nicht unverdient, würde dem Gigant als erstem Spiel aus der Alpenrepublik der Sprung über den großen Teich gelingen – Verhandlungen über eine englischsprachige Version laufen bereits. (jn)





Hier sieht man am Beispiel wie die verschiedenen Auflösungen unterstützt werden.

Es gibt drei verschiedene Grafiksets, die auch unterschiedliche Geschwindigkeiten des Stadtwachstums repräsentieren





INDUSTRIEGIGANT VS. TRANSPORT TYCOON

Doch, Parallelen zum MicroProse-Klassiker sind nicht zu verleugnen. Unterschiede freilich ebensowenig: Während der Gigant sich **auf Straße und Bahn beschränkt**, arbeitet der Tycoon auch mit Flugzeug und Schiff. Dafür gleitet er im späteren Verlauf leicht in Langeweile und Beliebigkeit ab, während hier **selbst beim freien Spiel straffere Ziele** gesetzt werden. Last but not least gilt es nun, den ganzen **Produktionsprozeß bis zum Verkauf** durchzuplanen, wo Sid Meier Ende 1994 nur den Transport im Auge hatte.




Gigant und Tycoon im Vergleich

TIPS ZUM GLEISBAU

Netzförmige Strukturen sind nur scheinbar vorteilhaft, denn bei höherer Verkehrsdichte neigen die Züge dann zum Vagabundieren: Sobald die kürzeste Strecke besetzt ist, werden immer wieder neue Umwege gewählt – oft laufen die Züge erst nach einer wahren Odyssee im Zielbahnhof ein. Besser sind klare Streckenführungen, die durch Ausweichstellen oder Doppelgleise verstärkt werden.

Die Option „warten bis voll" ist zweischneidig und sollte nicht verwendet werden, wenn der betreffende Bahnhof nur über ein Gleis verfügt. Das ist dann ja natürlich vom wartenden Zug blockiert, wodurch unter Umständen die Rohstoffversorgung der zugehörigen Fabrik zusammenbricht.

Wenn man auf einer bestehenden Strecke einen zusätzlichen Zug startet, sollte die Situation ein Weilchen beobachtet werden. Falls sich kein befriedigender Verkehrsrhythmus einpendelt oder gar unvorhergesehene Komplikationen auftreten, schafft der Bau von Ausweichgleisen Abhilfe.

„Transport Tycoon" war ein Schock für uns!"



Johann Schilcher, Spieldesigner und Geschäftsführer von JoWood

?: Neue Firmen sollten sich erst mal vorstellen – wer oder was ist JoWood?
JS: *So neu sind wir eigentlich gar nicht, denn es gibt uns bereits seit Mitte 1995. Unser erstes Projekt war die Win 95-Version von „Think Cross", die im April '96 veröffentlicht wurde.*

?: Richtig, das war doch diese recht nette Steinchen-Tüftelei Ihrer Landsmänner von Max Design.
JS: *Das stimmt so nicht ganz. „Think Cross" stammt in der Urversion für den Atari ST von mir. Max Design hat dann daraus die Fassungen für Amiga und PC entwickelt.*

?: Okay, aber nun wissen wir immer noch nicht, wer sich hinter dem putzigen Firmennamen verbirgt.
JS: *Nun, da wäre z.B. Johann Reitinger. Unser 35jähriges Multitalent ist für 3D-Grafik, Musik und Betatesting zuständig. Eigentlich kommt er aber aus der Hochbautechnik. Dieter Bernauer, unser Chefprogrammierer, ist erst 28 Jahre alt, hat aber bereits Informatik studiert. Andreas Tobler schließlich ist mit 26 Jahren unser Nesthäkchen sowie der geborene Marketingleiter.*

?: Und wie steht's mit Johann Schilcher?
JS: *Ich bin 36 und Geschäftsführer. Ansonsten entwerfe ich das Spieldesign.*

?: Nachdem Sie dann also wohl letztes Jahr mit der Arbeit am Industriegiganten begonnen haben, müssen Sie sich nun die Frage gefallen lassen, wieviel vom Spiel eigentlich bei „Transport Tycoon" abgeschaut ist?
JS: *Muß ich nicht, als Projekt existiert der Industriegigant nämlich schon seit 1994. Er ist auch in Wahrheit viel mehr von „Railroad Tycoon", „Sim City 2000" und „Populous" inspiriert. Als „Transport Tycoon" dann erschien, war das ein richtiger Schock! Aber unter uns gesagt: Meines Erachtens wird der MicroProse-Konkurrent schnell langweilig, weil im Spielverlauf kaum neue Elemente hinzukommen. Hier versuchen wir, mit den Missionen und vor allem dem Kampagnenmodus gegenzusteuern. Letzteren haben wir uns übrigens bei den Strategicals abgeguckt.*

?: Strategicals? Darf man das als dezenten Hinweis auf kommende Projekte verstehen?
JS: *Jein. Zunächst haben wir mal eine Szenario-CD für den Industriegiganten im Visier. Dort soll es neue Missionen, neue Grafiksets und vielleicht auch einen Netzwerkmodus geben. Darüber hinaus sind schon viele Ideen angedacht, die sich generell im Dreieck Simulation-Strategie-Aufbauspiel bewegen. Aber das ist alles noch streng geheim!*

Der Industriegigant
(JoWood)

Rundum gut geglückte Wirtschaftssimulation aus der Alpenrepublik

GRAFIK	*70%*
SOUND	*63%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*84%*



82%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2 (Pentium empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM, bis zu 70 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA bis zu 1024 x 768 Pixel
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.bomico.com

KOMPLETTLÖSUNGEN

9. 95 DM 9.95 DM *9.95 DM* 9.95 DM *9.95 DM* 9.95 DM *9.95 DM*

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *300* verschiedene Artikel):

Ace Ventura & I have no mouth	Goblins 1, 2 & 3	Safecracker
Albion	Golden Gate Killer & Elk Moon	Schwarzes Auge 3 - 24, 80 DM
Alien Incident & Mutation of JB	Hexen	Shivers
Alien Trilogy	I have no mouth & Ace Ventura	Simon the Sorcerer 1 & 2
Alien Virus & Burn Cycle	Indiana Jones 3 & 4	3 Skulls of the Toltecs
Alone in the Dark 1, 2 & 3	Jagged Alliance 1 & 2	Sherlock Holmes 2
Amber & Neverhood	Jewels of the Oracle	Secrets of the Luxor
Ark of Time	Karma	7th Guest & 11th Hour
Atlantis	King's Field (Sony)	Shannara
Azraels Tear	King's Quest 5 & 6	Shine
Baphomets Fluch	King's Quest 7	Siedler 2
Bazooka Sue	Koala Lumpur & Terra-Gon	Simon the Sorcerer 1 & 2
Bioforge & Last Dynasty	KKND	Spud!
Blazing Dragons (Sony)	Last Express & Opera Fatal	SPQR & Stadt der verl. Kinder
Bud Tucker & Orion Burger	Legacy of Kain (Sony)	Stadt der verl. Kinder & SPQR
Casper (Sony)	Legend of Kyrandia 1, 2 & 3	Star Trek 1 & 2
Chronicles of the Sword	Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7	Star Trek: Generations
Clandestiny	Lighthouse	Star Trek: Next Generation
Command & Conquer 1	Maniac Mansion 1 & 2	Stonekeep
C & C 2 + Gegenangriff	M.A.X.	Suikoden (Sony)
Crusader: No Regret	MDK	Superspy & Versailles 1685
`D' & Evocation	Monkey Island 1 & 2	Syndicate Wars
Daggerfall	Mummy	Synnergist & Affäre Morlov
Death Gate	Mutation of JB & Alien Incident	Terra-Gon & Koala Lumpur
Diablo	Myst	Time Commando
Die 5. Dimension & T. Paradox	Neverhood & Amber	Time Lapse
Discworld 1 & 2	Opera Fatal & Last Express	Time Paradox & Die 5. Dimens.
Down in the Dumps	Orion Burger & Bud Tucker	Tomb Raider
Dragon Lore 2	Outlaws	Toonstruck
Drowned God	Pandora Akte	Ultima (7, 8, oder Underworld)
11th Hour & 7th Guest	Phantasmagoria 1 & 2	Ultimate Mix
Ecstatica 2	Puppen, Perlen und Pistolen	Urban Runner
Elk Moon Murder & GG Killer	Realms of the Haunting	Versailles 1685 & Superspy
Evocation & `D	Redneck Rampage	Vollgas & Sam und Max
Excalibur (Sony)	Rendezvous im Weltraum	Wizardry 6 oder 7
Exhumed	Resident Evil (Sony)	Wizardry Adventure: Nemesis
Fable	Rätsel des Master Lu	Woodruff
Frankenstein	Ripper	`Z`
Gabriel Knight 1 oder 2	Sam und Max & Vollgas	Zork Nemesis

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung nur **9, 95 DM** plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 10 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!!Händleranfragen erwünscht!!! Ständig Neuheiten !!!

MAGIC LINE — Inhaber: Markus Müller — Öffnungszeiten 10-18 Uhr

Ladenverkauf — Provinzstr. 60 — 13409 Berlin

Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax.: 030/491 17 85

Distributor für Österreich: KEC Austria - Herbortg.22/4 - 1110 Wien - Tel/Fax: 7495664

Distributor für die Schweiz: AHA CD-ROM - Postfach 40 - 3662 Seftigen - Tel: 0333457001

Jetzt auch im Internet: http://www.magic-line.de

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

Die knallharten Prügelknaben und -mädels der populären Capcom-Serien „Street Fighter" und „Darkstalkers" treffen erneut aufeinander – um ein putziges und weitgehend friedliches Klötzchenspiel zu zocken!

Was sich da wie ein verspäteter Aprilscherz anhört, ist eine von Capcom durchaus ernstgemeinte „Tetris"-Variante: Zwei Gegenspieler versuchen, vom oberen Bildschirmrand herabfallende Steinpärchen (die sogenannten „Gems") geschickt aufzustapeln. Durch Verschieben und Drehen werden gleichfarbige Klötze möglichst so aneinander gefügt, daß sie zusammen ein Rechteck bilden – dann verbinden sie sich zu einem „Power Gem". Je größer ein solcher Megaklunker ist, desto mehr Steine bekommt bei dessen Abbau der Gegner ist den Weg gelegt. Platz ist auf dem engen Spielfeld also häufig Mangelware, weshalb auch „Crash Gems" aufscheinen, um Steine gleicher Färbung in Wohlgefallen aufzulösen. Diese tauchen dann beim Kontrahenten als lästige Blocker wieder auf, welche erst nach einiger Zeit zerstört werden können. Merke: Je größer die Kettenreaktion, desto schneller füllt sich das Spielfeld des Gegners. Ist die obere Begrenzung eines Feldes erreicht, hat der betreffende Spieler verloren.

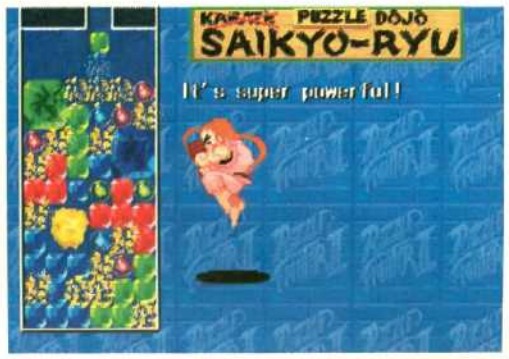
Kopfarbeit für Nachwuchsschläger

Das aktuelle Spielgeschehen wird dabei stets von Aktionen der Figuren im Hintergrund begleitet. Es sind dies jeweils vier Arcade-Kämpfer aus den Spielen „Street Fighter Alpha 2" und „Night Warriors", wenn auch auf Kindergröße eingedampft. Verschwindet nun vorne eine Serie großer Blöcke, lassen die Kleinen hinten eine Serie ihrer Special Moves vom Stapel. Vor allem im Wettstreit mit einem menschlichen Gegner kommt dabei Spaß auf, da viele Matches bis zur letzten Sekunde auf der Kippe stehen. Einzelspieler werden sich dagegen eher langweilen, auch wenn sie sich in einem Sondermodus Bildergalerien, Soundsammlungen oder versteckte Kämpen erpuzzeln dürfen. Zwar ist die etwas grobe VGA-Optik (unter 800 x 600 Pixel nicht feiner, sondern nur langsamer) zu bemängeln, doch finden sich unter den Begleitmelodien echte Ohrwürmer. Kurzum, eine niedliche Knobelei für harte Fighter. Oder auch umgekehrt.

(mz)



Je größer der zerstörte Block, desto effektiver der Special Move



In Dan's Puzzle-Schule werden die grundlegenden Taktiken erläutert

DIE KNOBEL-KÄMPFER



Streetfighter-Kids: Ryu, Ken, Chun Li, Sakura



Darkstalker-Kids: Donovan, Felicia, Hsien-Ko, Morrigan

Super Puzzle Fighter II Turbo
(Capcom)

Vor allem im Zweispielermodus recht launige Knobelei

GRAFIK	*50%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*77%*
MOTIVATION	*62%*

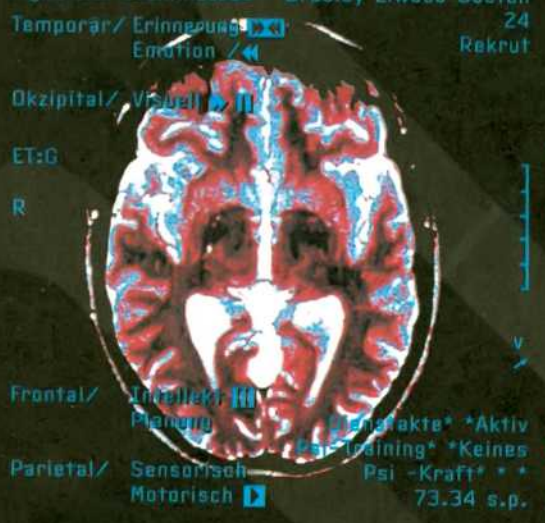


64%

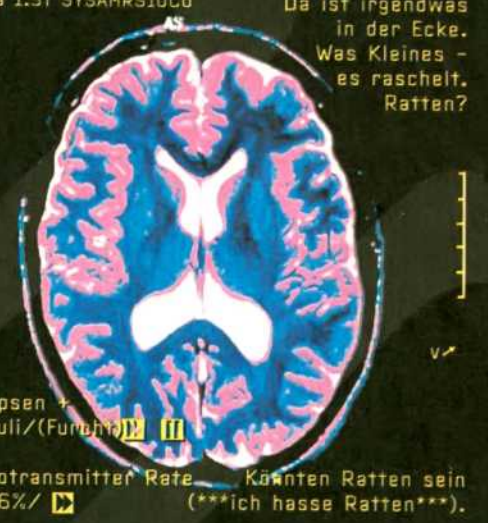
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	8 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM
GRAFIK:	VGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joypad
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler gleichzeitig
ONLINE-INFO:	http://www.capcom.com

MIND games



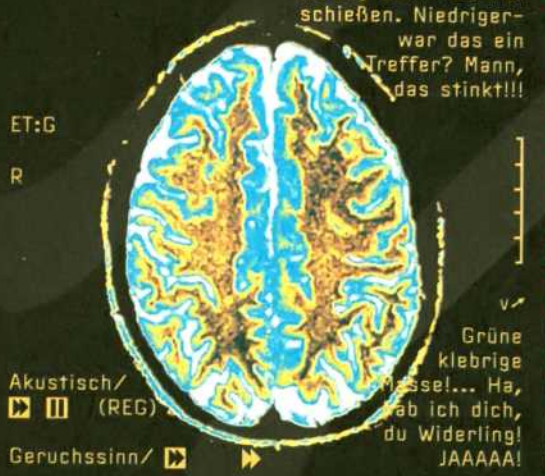














©1997 MicroProse Ltd.
X-COM Universum und andere Elemente ©1997 MicroProse Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.
MICROPROSE und X-COM sind eingetragene Warenzeichen, X-COM APOCALYPSE ist ein Warenzeichen von MicroProse Ltd. Alle anderen Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



X-COM™

apocaLypse

MICROPROSE

wipEout 2097



Mit diesem Titel ließ Psygnosis auf der Playstation das schnellste Rennspiel aller Zeiten von der Leine. Das war letzten Winter, jetzt ist bald wieder Herbst: Kann die neue Konvertierung für Win 95 das Tempo halten?



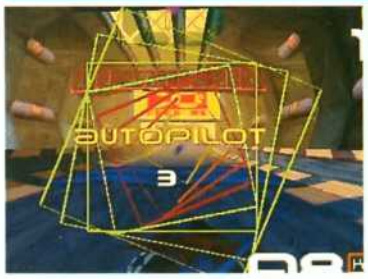
Mitreißende Positionskämpfe sind eher selten, meist hat man genug mit dem Verbleib auf den kurvigen Pisten zu tun

Das erste „wipEout" düste vor ziemlich genau 18 Monaten über PC-Monitore, laut Story sind jedoch bereits 45 Jahre vergangen. Inzwischen schreibt man gar das Jahr 2097, und die Boliden der heutigen Formel 1 findet man allenfalls noch im Museum. Auch die F3600 des Vorgängers ist längst nicht mehr angesagt, statt dessen bilden mittlerweile Antigravgleiter aus der F5000 die Speerspitze des automobilen Rennsports.

Zwar wird auch in der Zukunft noch über Rundkurse gerast, doch ist das Fahrgefühl schon ein wenig schwammig, wenn der Pilot einen Tick über der Betonpiste schwebt. Weil das Gerät bei jedem Lenkkommando kurz mit dem Heck wegrutscht, sind anfangs auch kleine Fahrfehler kaum zu vermeiden – immerhin enden sie durch die Wannenform der Strecke aber an der Bande statt in der umliegenden Pampa. Freilich zehren da härtere Karambolagen an der nur begrenzt belastbaren Karosserie, während leichte Rempler bloß ein wenig Zeit kosten. Doch was heißt eigentlich „bloß"? Bei der Hatz von Continue-Tor zu Continue-Tor zählt jede Zehntelsekunde, die Zeitlimits sind hier so knapp bemessen wie selten zuvor im Genre. Die optionale Zulassung von Waffen im Rennbetrieb sollten somit nur geübte Piloten erwägen.

Bevor man aber ballern oder überhaupt nur das Gas antippen darf, ist die Frage nach dem Spielmodus zu beantwor-

HIGHLIGHTS



Der Autopilot ist eines der Sammelextras; er übernimmt für einige Sekunden die volle und verläßliche Kontrolle über den Gleiter



Optional liegen sieben verschiedene Waffen auf den Kursen zum Sammeln bereit



Den Piranha-Bonusgleiter dürfen nur die Besten der Besten pilotieren



Der kurvige und dunkle Aufbau der beiden Extrakurse ist fast schon als schikanös zu bezeichnen



ten. Zum Einstieg empfiehlt sich der „Time Trial", wo auf einer beliebigen von sechs futuristischen Strecken um die Bestzeit gefahren (bzw. geschwebt) wird, ohne daß Konkurrenten mitmischen. Die vier besten Runden und Gesamtergebnisse werden dann nach Strecken getrennt gespeichert. Dabei kann und muß man sich mit dem etwas komplexen Handling anfreunden. Außer konventionellen Cockpitelementen wie Gas und Lenkung beinhaltet es auch einen Waffenfeuerknopf sowie zwei getrennte, nach links und rechts gerichtete Luftbremsen. In der Theorie läßt sich damit das Heck herumschleudern und so jede enge Kurve besser nehmen. Das klappt in der Praxis mit den beiden Strafe-Buttons des Sidewinder-Pads von Microsoft auch sehr gut, mit anderen Modellen oder der Tastatur jedoch bedeutend schlechter.

Selten war die Zeit bei einem Rennspiel so kritisch: Jeder Sekundenbruchteil zählt!

Unabhängig vom verwendeten Eingabegerät ist es unabdingbar, sich jede Kurve, jede Steigung sowie die Position jedes am Boden angebrachten Turbofeldes gut einzuprägen. Denn nur wer den Streckenverlauf verinnerlicht hat und intuitiv beherrscht, kann im „Arcade-Modus" seine Chancen auf das Finale wahren. Der Weg dorthin ist freilich derart lang und steinig, daß so mancher Fahrer unterwegs der Verzweiflung anheimfallen mag: Auf sechs Standardstrecken findet man sich zunächst am Ende des zwölf Teilnehmer umfassenden Feldes wieder. Nach jeweils drei Runden muß

„Wir haben den Schwierigkeitsgrad besser hingekriegt"

(Rob Francis, Projektleiter)

?: *wipEout 2097 läuft ohne eine 3D-Beschleunigerkarte unter der Haube des Rechners so gut wie gar nicht – welche Vorteile ergaben sich bei der Entwicklung aus dieser Spezialisierung?*

RF: *Wir konnten und mußten die Auflösung der Playstation-Version vervierfachen. Statt 320 x 240 Pixel werden am PC in der Regel also 640 x 480 Bildpunkte berechnet. Je nach den Fähigkeiten der einzelnen Beschleuniger werden zudem die Texturen im Nahbereich gefiltert und perspektivisch korrigiert. Anders gesagt: Das Programm poliert dann die groben Pixel weg und merzt auch einige 3D-Fehler der Konsolenpisten aus.*





In diesem Gebäude bei Liverpool residiert Rob Francis (ganz links), hier in Begleitung von drei Team-Mitgliedern

?: *Was unterscheidet die Konvertierung sonst noch vom Original?*

RF: *Nun, zum einen sind da natürlich Kleinigkeiten wie etwa die Anpassung der Steuerung an die Tastatur und verschiedene Pads. Zum anderen mußten wir die Originalsoundtracks aus rechtlichen Gründen durch zehn im Haus komponierte Technostücke ersetzen – welche mir persönlich aber ohnehin besser gefallen. Wer die originale Musik von Gruppen wie „Prodigy", „Orbital" und „Underworld" dennoch hören möchte, findet sie übrigens auf einer separat erhältlichen Audio-CD.*

?: *Und wie würden Sie die Unterschiede zum Vorgänger „wipEout" charakterisieren?*

RF: *Insbesondere haben wir den Schwierigkeitsgrad einfach besser hingekriegt. So fällt der Einstieg mit den etwas langsameren Fahrzeugklassen jetzt leichter, während gleichzeitig Profis auf den höheren Spielstufen noch härter gefordert werden. Außerdem kosten Kollisionen mit den Banden nicht mehr so gnadenlos viel Zeit; der eine oder andere Ausrutscher wird also nicht gleich mit dem Spielende geahndet.*

?: *Zum Schluß noch eine Sache, die uns schon immer interessiert hat – warum zum Kuckuck wird das E im Titel groß geschrieben?*

RF: *Warum nicht? Das sollte eigentlich nur ein Gag sein, um die Packung etwas aus der Masse herauszuheben.*





Von hinten betrachtet ist der Gleiter gut kontrollierbar, in der Cockpitperspektive untergräbt der rasant nach links und rechts kippende Horizont die Spielbarkeit



der Spieler stets als erster durchs Ziel gleiten, um sich für höherwertige Ligen zu qualifizieren. Klappt der Sprung auf das Siegerpodest nicht auf Anhieb, ist das aber auch kein Motorschaden, denn die Zahl der Versuche ist unbegrenzt und das Speichern jederzeit erlaubt.

Anders läuft der Hase in der folgenden „Phantom Challenge", wo man für dieselbe Aufgabe 14 deutlich besser fahrende Konkurrenten zu überholen hat. Hier stehen zudem bloß maximal drei Continues als Rettungsanker zur Verfügung. Die anschließende „Phantom Class" setzt sich aus zwei komplett neuen Strecken zusammen: Ein Rundkurs ist auf einer Vulkaninsel angesiedelt, der andere inmitten einer amerikanischen Großstadt. Der Begriff „Schikanen" ist hier ganz wörtlich zu verstehen, wenn gewagte Schrauben und enge Kehren zu bewältigen sind.



Munter rauf und runter

Kommen wir nun zur bereits erwähnten Wahl der Waffen. Tatsächlich erschwert der Einsatz von Feuerwerkskörpern die Aufgaben, da die CPU-Piloten von Beginn an munter auf der Piste abgelegte Zielsuchraketen, Elektroschocker oder Schildgeneratoren abgreifen und einsetzen, während man selbst meist vollauf mit dem Verbleib auf der Strecke beschäftigt ist. Immerhin übernimmt das Programm die Verwaltung der eingesammelten Waffen und löst auf Kommando



In den arg düsteren Tunnels verliert man häufig mal die Orientierung

DIE VIER TEAMS



Das europäische Konsortium schickt mit dem „Feisar" einen handlichen, einsteigerfreundlichen, aber langsamen Gleiter an den Start



Mit dem „AG-5Y5" verfügen die Japaner über ein agiles, jedoch wenig robustes Modell



Der amerikanische „Auricom" vereint hohes Tempo mit diffizilem Handling



Der schnellste, wenn auch unhandlichste aller Gleiter ist der russische „Qirex"

Wer auch die Phantom-Klasse siegreich überstanden hat, steht schließlich vor der ultimativen Herausforderung. Bei der „Piranha Challenge" muß man sich nämlich auf allen acht Strecken mit nochmals schnelleren Computergegnern messen. Doch wer da den lediglich drei Continues und der fehlenden Speicheroption zum Trotz stets als Erster die Ziellinie überquert, wird auch belohnt. Als Bester der Besten ist man nämlich berechtigt, ein paar Runden mit dem sagenhaft schnellen, aber unbewaffneten Piranha-Gleiter zu drehen. Ein Vergnügen, das man sich schwer verdient hat!

das jeweils passende Projektil aus. Auch ist es durchaus sehenswert, wenn etwa drei rötlich leuchtende Sprengkapseln unaufhaltsam ihrem Ziel zustreben oder die Earthquake-Bombe das vorausliegende Terrain mitsamt der darauf befindlichen Konkurrenz mit einem Erdbeben erschüttert.

Bewaffnete Piloten haben es hier eher schwerer als rasende Pazifisten

Als rasender Pazifist muß man auf Sammel-Schmankerl ebenfalls nicht verzichten, denn auf den Kursen liegen noch kurzzeitig wirksame Turbobooster, Energierationen oder äußerst praktische Autopiloten herum. Letztere übernehmen auf Befehl für drei bis vier Sekunden die Kontrolle über das Vehikel und lenken es sicher um die gefährlichsten Klippen. Darüber hinaus läßt sich die von Rempeleien oder durch Beschuß malträtierte Karosserie an den Boxen schnell wieder instandsetzen – ein schlichtes Durchfahren der Boxengasse genügt. Echte Eingriffe am Fahr- bzw. Flugwerk sind allerdings nicht möglich, wie es dem Game überhaupt an Finessen mangelt. So finden sich weder eine ein-

blendbare Übersichtskarte noch Rückspiegel oder eine Replay-Funktion. Noch schwerer wiegt natürlich das Fehlen von Mehrspieler-Modi.

Zwar muß man sich als Rennfahrer anno 2097 mit Cockpit- und Hinterbord-Kamera begnügen, doch ist die 3D-Grafik zumindest auf leistungsfähiger Hardware eine Schau: Da winden sich wunderhübsch beleuchtete Berg- und Talbahnen in futuristischem Design auf den Betrachter zu. Auch an optischen Details wurde nicht gespart, denn unterwegs trifft man auf animierte Werbeprojektoren und wird bei einem Sturz von einem Abschleppgleiter wieder auf die Strecke gesetzt. Auf das Spielgeschehen selbst haben derlei Gimmicks freilich ebensowenig Einfluß wie der gelegentlich einsetzende Regen. Anders verhält es sich mit den Abgasen der einzelnen Gleiter. Die blau leuchtenden Strahlen vorausfahrender Mitbewerber erleichtern nämlich in düsteren Tunnels die Orientierung und lassen den weiteren Streckenverlauf besser erkennen. In der Tat scheint hier abschnittweise sozusagen der Strom ausgefallen zu sein, so dunkel und schlecht erkennbar ist die 3D-Umgebung häufig. Schade, daß da nicht an einen Regler für die Helligkeit gedacht wurde.

Weil zum guten Schluß die abwechslungsreichen Soundeffekte und die Techno-Tracks als mitreißend gewürdigt werden müssen, bleibt ein versöhnliches Fazit: Mag wipEout 2097 als typisches Konsolenspiel (viel Tempo, wenig Features) am PC auch nicht voll überzeugen können, zumindest gut ausgestatteten Piloten wird launiges Futuro-Racing garantiert. (rl)

OHNE 3D-BESCHLEUNIGER GEHT NICHTS

In spielbare Fahrt kommt wipEout 2097 erst mit einem 3D-Beschleuniger, wobei alle zum Direct3D-Standard kompatiblen Karten unterstützt werden – auch für den **PowerVR**-Chip ist das Game optimiert. Freilich ist das Grafiktempo mit einer **3Dfx-Karte** dennoch höher; auch die Lichteffekte wirken dann realistischer. Eher enttäuscht dürften Besitzer einer **Vérité-Karte** sein, denn selbst mit abgeschalteten Details läßt sich hier ein störendes Rucken nicht beseitigen. Für ihre Verhältnisse ganz wacker schlägt sich die **Matrox Mystique**: Zwar muß auf einige Farben und Texturen verzichtet werden, doch an Tempo fehlt es mit diesem 3D-Turbo unter der Haube nicht. Etwa auf demselben, also nicht wirklich rundum überzeugenden Niveau bewegt sich die Performance auf Boards mit **ATI 3D Rage** oder **Permedia**-Chip. Die schwachen Leistungen der **Virge**-Beschleuniger wurden erneut offenbar. Last but not least werden **MMX-Prozessoren** entgegen ersten Verlautbarungen nicht gesondert unterstützt.



Auf leistungsschwachen Grafikbeschleunigern ist hohes Tempo nur durch Abschaltung von Details zu erzielen. Hier der Vergleich zwischen dem Minimum und dem Maximum

Siehe auch Begleit-CD



Boom, wieder ein Konkurrent von der Piste gesprengt

GANZ PERSÖNLICH



Richy

Selten hing bei einem Spiel der Spaß so direkt von der verwendeten Hardware ab, denn abgesehen vom rekordverdächtigen Tempo hatte wipEout 2097 ja schon auf der Playstation wenig zu bieten. Im PC-Stall sind nun also ein schneller Pentium nebst feinem 3D-Beschleuniger geradezu zwingend erforderlich. Die Gesamtnote ist daher als Kompromiß zu verstehen; Besitzer eines besonders leistungsfähigen Rechners mögen sogar ein paar Prozentpunkte addieren. Wer seine Ausstattung dagegen am anderen Ende der Fahnenstange wähnt, sollte sich lieber nach einem anderen Game umsehen. An Auswahl mangelt es PC-Racern im Moment ja nun wirklich nicht.

wipEout 2097
(Psygnosis)

Schnelle Futuro-Raserei für schnelle 3D-Grafikbeschleuniger

GRAFIK	*74%*
SOUND	*81%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*69%*



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (P200 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, diverse 3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com

PGA TOUR Pro

Erst kürzlich erwarb Electronic Arts von Accolade die deutschen Vermarktungsrechte an der formidablen Golfsim „Jack Nicklaus 4" – jetzt macht man sich mit einer neuen Eigenproduktion des Nobelsports selbst Konkurrenz.

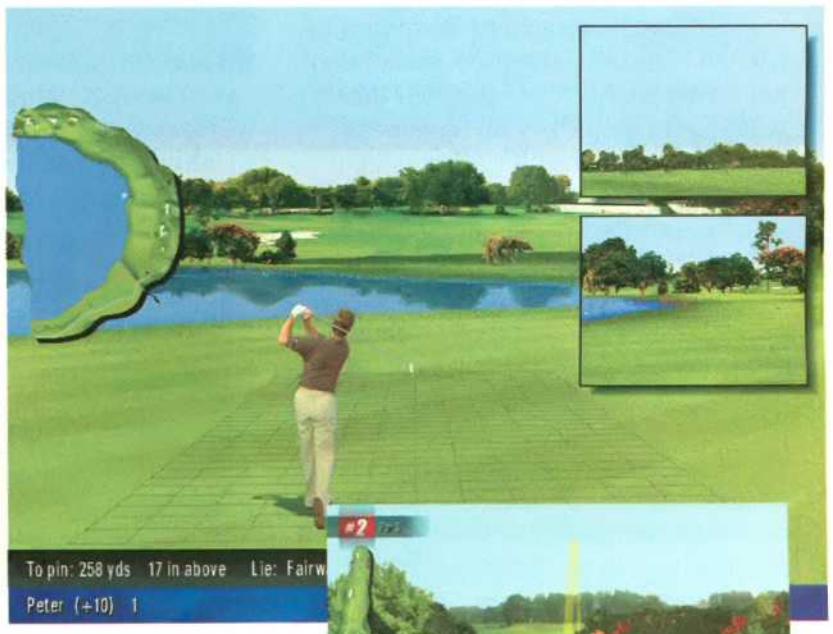
WAS IST NEU?

Hier ein kurzer **Direktvergleich mit dem Vorgänger „PGA Tour 96"**, damit altgediente Golfer entscheiden können, ob der Neuerwerb lohnt. Zunächst ist das Spiel nun **nicht mehr unter DOS lauffähig**. An der Bildstruktur mit der eingeblendeten Übersichtskarte und den beiden Minifenstern hat sich hingegen nichts geändert, auch einige der enthaltenen Digi-Golfer sind alte Bekannte. Die Sportler sind hier aber wesentlich besser in ein Terrain integriert, das erstmals auch aus nächster Nähe noch scharf wirkt. Vor allem wurde jedoch die **Steuerung komplett überarbeitet** – aus dem etwas ungenauen Energiehalbkreis von einst ist ein viel exakter arbeitender und besser plazierter Vollkreis geworden. Vernünftig auch, daß nach wie vor auf spielflußhemmenden Schnickschnack wie Fußhaltung oder Schlägerwinkel verzichtet wird.

Im direkten Vergleich: PGA Tour Pro, darunter der DOS-Vorgänger PGA Tour 96







Während des Schlages werden zwei kleine Fenster zum Ballflug eingeblendet

Drei fotorealistisch nachgebildete Plätze der amerikanischen PGA Tour finden PC-Golfer hier. Sollte Ihnen das nicht genügen, können zudem die vier Parcours des Vorgängers „PGA Tour 96" in das Programm eingebunden werden. Gespielt wird dann in fünf Modi vom einfachen Training bis hin zum kompletten Turnier mit maximal vier Runden. Das Wort komplett bezieht sich dabei auch auf die Teilnehmer: Während vor einem Bildschirm oder im Netzverbund maximal vier Spieler Platz finden, sind es via Internet gar bis zu 80. Der Rechner hält ersatzweise 14 digitalisierte Cracks aus dem realen Profilager parat. Gut 50 weitere Turnierspieler läßt die CPU quasi im stillen Kämmerlein antreten – sie tauchen lediglich in den Statistiken auf. Zur Einstimmung gibt's erstmal ein zwar streifiges, aber bildschirmfüllendes Video mit Ausschnitten bekannter



Im Intro-Video zeigen Profis, wie's geht



Mit dem Pfeil wird die Schlagrichtung vorgegeben

Turniere. Dann geht man daran, sich mit dem handlichen Editor sein Alter ego zurechtzuschneidern. Es stehen 18 Porträts, 17 Schläger (von denen 13 in die Tasche gepackt werden) sowie einer von vier Caddies zur Verfügung. Weitere 14 Einstellungen wie etwa normaler, feuchter oder trockener Rasen, die Windstärke, der dreifach variable Schwierigkeitsgrad oder etwaige Wiederholungsschläge sind zukünftig ebenfalls fest mit dem eingegebenen Spielernamen verbunden.
Hat man sich für einen Platz entschieden, wird er in einer gerenderten Ka-



In formatfüllenden Videos werden die realen Vorbilder der Kurse vorgestellt – hier ist es der kalifornische Pebble Beach

Der weiteste Blickwinkel führt zum größtmöglichen Platzausschnitt mit dem kleinstmöglichen Golfer





Was bin ich: der Spieler-Editor

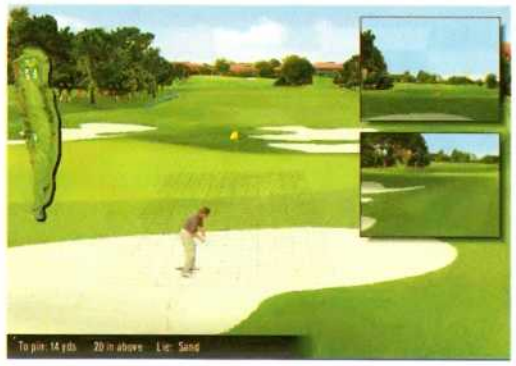


Wahl der Waffen: Schläger und Art des Schlages können manuell oder automatisch bestimmt werden

merafahrt bei frei wählbarem Blickwinkel überflogen. Danach prangt der gut animierte Golfer inmitten saftiger Wiesen, adretter Bäume und spiegelnder Gewässer. Mittels Maus oder Tastatur zieht man nun einen Pfeil in Richtung Loch. Diese Markierung der Schlagrichtung wird zugleich in einer einblendbaren Übersichtskarte und einem Minifenster angezeigt. Der Schlag selbst kann in sieben Varianten (Punch, Fade, Chip etc.) ausgeführt werden, stets indem man einen schnell sausenden Energiekreis mittels dreier Klicks möglichst akkurat abstoppt. Der Flug des Balles ist dann sowohl im Hauptbild als auch in zwei teils zoombaren Fenstern zu sehen, manchmal gefolgt von lobenden oder kritischen Worten in englischer Sprachausgabe. Einmal am Green, lassen sich Bodenunebenheiten wahlweise durch ein Gitternetz, einige Linien oder ein kreisförmiges Netz anzeigen. Nach dem Einlochen verrät eine Statistik Wissenswertes, etwa über den weitesten Schlag oder die Anzahl der Birdies. Außerdem dürfen besonders gut gelungene Schläge für die Nachwelt abgespeichert werden.

Bei der Spielbarkeit ist das Programm der Konkurrenz einen Schlag voraus

Das Schöne an diesem Spiel: es sollte erfahrenen Golfern und Neulingen gleichermaßen gut gefallen. Die Bedienbarkeit ist nämlich simpel, kennt Hotkeys und übersichtlich strukturierte Menüs. Auch grafisch gibt es wenig zu mäkeln, selbst wenn den mit Bluegrass-Klängen berieselten Landschaften ein Mehr an Animationen kaum geschadet hätte. Einzig das Fehlen eines Kurseditors und die nicht lokalisierte Sprachausgabe bieten ein wenig Anlaß zur Kritik.(md)







Putt-Hilfen von oben nach unten: Gitternetz, Kreis oder Gefällelinien

GANZ PERSÖNLICH

Beim Digi-Golf kommt insbesondere in geselliger Runde Freude auf, weshalb hier flotte Spielbarkeit für mich oberstes Gebot ist. Und dem lähmend langsamen Aufbau der mit Fenstern überfrachteten Nobelgrafik des Platzhirschen „Links LS" setzt PGA Tour Pro durchaus schicke Landschaften entgegen, die ab einem P133 rasch stehen – dank weniger Fenster bleibt auch die Übersicht gewahrt. Das ewige Handicap im Genre weist allerdings auch dieses Spiel auf: Beim Einputten läßt sich die Platzneigung trotz der drei Anzeigemodi häufig nur grob erahnen.



Manfred

PGA Tour Pro
(Electronic Arts)

Optisch und spieltechnisch überzeugende Golfsim

GRAFIK	*78%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*83%*
MOTIVATION	*82%*



80%

USK-Freigabe:	ohne Altersbesch.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 mit Quadspeed-Laufwerk und Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 22 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Spiel englisch, Handbuch deutsch
MULTIPLAYER:	maximal vier Spieler an einem Rechner oder im Netzwerk, bis zu 80 im Internet
ONLINE-INFO:	http://www.ea.com

Formula Karts



Nicht jeder PC-Bleifuß findet eine der derzeit so beliebten Go-Kart-Bahnen in unmittelbarer Nähe, doch zum Computer sollte es ja nicht allzu weit sein. Zudem verbreiten Segas Rasenmäherboliden internationales Flair.

Die Computergegner halten sich zumeist an die Ideallinie

Hier ist es nicht mit dem banalen Besuch einer x-beliebigen Kartbahn getan, hier wird um die ganze Welt gerast – wenn die acht gebotenen Strecken für sich genommen auch allesamt recht kurz sind. Nachdem Steuerung und Spielername den eigenen Vorstellungen angepaßt wurden, stürzt man sich da umgehend in den Rennalltag: Abhängig vom gewählten Team verfügen die Gefährte über unterschiedliche Werte für Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Bodenhaftung. So liegen manche Karts besser auf rutschigen Lehmböden, während andere auf Hochgeschwindigkeitskursen der Konkurrenz den Auspuff zeigen. Eine kluge Wahl ist um so wichtiger, als die Computerfahrer auf den höheren Schwierigkeitsstufen den Spieler mit kleinen Rempeleien behindern.

Realistisch lärmende Zweitakter mal ohne Gestank

Man merkt, daß die Programmierer von Manic Media bereits Erfahrungen im Umgang mit aufgemotzten Rasenmähern sammeln konnten. So wirkt dieses abgekartete Spiel schon deutlich ausgereifter als ihre früheren Werke „Super Karts" und „Manic Karts". Beispielsweise sind die Kurse simpler angelegt, so daß man sich nicht permanent verfährt oder den Rückwärtsgang bemühen muß. Daß sie auch optisch etwas schlichter sind, kommt der Übersicht zugute. Die Bildschirmauflösungen (maximal 1280 x 1024 Pixel) sollte man dennoch nicht ausreizen, denn ab Standard-SVGA laufen hier auch schnelle Rechner heiß.

Fazit: Eine solide Kartsimulation, die besonders im Netzwerk gegen bis zu acht Kontrahenten ein paar rasant-unterhaltsame Stunden verspricht. (mz)



Kein Sand im Getriebe: das Finale der Welttournee in Ägypten



Die dynamischen Außenansichten sollten erst nach Rennende eingeschaltet werden

GANZ PERSÖNLICH

…kann ich das Digi-Kartfieber ja nicht ganz nachvollziehen: Warum am Monitor seine Runden drehen, wenn die nächste Kartbahn doch meist nah ist? Aber bitte, nach dieser Theorie dürfte es auch keine Billard-, Flipper- oder Tennissims geben. Außerdem machen Segas Tiefflieger mit Bodenhaftung gerade im Netzwerk durchaus Laune und sind auch optisch recht ansprechend geraten. Trotzdem vermisse ich an den Zweitaktern halt ein bißchen das Flair teurer Nobelkarossen.

Markus



Formula Karts
(Sega/Manic Media)

Gut spielbare Digiversion des Kartzirkus

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



70%

USK-Freigabe:	o. Altersbesch.
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 34 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, maximal 1280 x 1024 Pixel
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler im Netzwerk



actua SOCCER club edition

Mit dem prächtigen „Premier Manager 97" hat Gremlin auf den nächsten Seiten ein ganz heißes Eisen im Test. Das actionlastige Werksteam hingegen kickt sich direkt in die Abstiegszone.

Hier haben nur die Digi-Spieler Grund zum Jubeln

Im Gegensatz zum hierzulande als „ranSoccer" erschienenen Vorläufer hat man statt 44 Nationalmannschaften diesmal nur die 20 Clubs der englischen Premier League zur Auswahl. Auch sonst beherbergen die kargen Menüs statt Optionsvielfalt eher -einfalt: Neben einer kompletten Saison gibt es nur Freundschaftsmatches, Trainingsspiele ohne Gegner sowie Elfmeterschießen. Abgesehen von den auf Spieldauer, Abseitsregel, Kartenvergabe und Zahl der Auswechselspieler arg beschränkten Standards finden sich da Features wie Windstärke bzw. -richtung, die wohl eher Golfer interessieren dürften. Vor dem Anpfiff wird dann noch die Aufstellung anhand der je sechs Kickerattribute zusammengebastelt und eines der 14 Systeme herausgepickt. Die Partien lassen sich aus fünf Kameraperspektiven bestreiten, während der Replays gibt es drei dazu. Bloß ist entweder der Rasenausschnitt zu klein (z.B. in der somit unspielbaren Draufsicht), oder die nicht gerade umwerfend animierten Fußballer schrumpfen auf Liliput-Format – vom dann nur noch pixelgroßen, gummiartig umherhüpfenden Leder ganz zu schweigen. Da rettet auch das einblendbare Winz-Radar nichts mehr. Und regelt man die Details auf das Minimum und die Auflösung auf VGA herunter, ist der wohl häßlichste Digi-Fußball seit Jahren zu bestaunen.

So überflüssig wie ein Gegentor in der letzten Spielminute

Bleibt der öde Menü-Techno mal außen vor, gehen zumindest die Kommentare von Barry Davies nebst der üblichen Effekte einigermaßen in Ordnung. Das gilt mitnichten für die Steuerung. Der gerade kontrollierte Spieler reagiert häufig eigenmächtig, trotz vielfältiger Paß- und Schußtechniken ist das Gehäuse von der Größe eines Handballtors nur schwer zu treffen. Und wer dabei die gebotene Möglichkeit nutzt, stets denselben Mann zu steuern, kommt so gut wie nie an den Ball. Tja, unter solchen Voraussetzungen entwickeln selbst Multiplayer-Duelle keinen Reiz. (st)



Müder Kick vor vollem Haus



Die Pleite von der Seite



Schnell, aber häßlich: Ballhatz unter VGA

Actua Soccer Club Edition
(Gremlin)

Amateurhafter Action-Kick ohne Höhepunkte

GRAFIK	62%
SOUND	64%
STEUERUNG	45%
MOTIVATION	42%



46%

USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95/DOS 5.X
SPEICHER:	8 MB (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95), 22 bis 74 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound/Max, Ensoniq Soundscape bzw. alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Teilnehmer gleichzeitig (2 pro Team), im Netzwerk können alle 20 Feldspieler gesteuert werden
ONLINE-INFO:	http://www.gremlin.co.uk



PREMIER MANAGER 97

Der „Premier Manager" geht in die vierte Runde, und Gremlin spricht vom Beginn einer neuen Ära im digitalen Fußballmanagement. Große Worte, denen das spanische Entwicklerteam Dinamic Multimedia hier Taten vorausschickte.

GESUCHT: MANAGER, TRAINER ODER MULTITALENT

Die neue Sim aus dem alten Kickergeschlecht wurde also nicht direkt im Mutterland des Fußballs programmiert, doch wen stört das schon? Erstens ist das Leder bekanntlich auch und gerade in Spanien rund, zweitens dreht sich hier dennoch alles um den englischen Ligabetrieb. Immerhin bis zu 20 Mitspieler dürfen sich ihren Wunschklub aus 92 Insel-Teams herauspicken; von der Premier League bis hinunter in die dritte Division ist alles im Angebot, was einen Vereinswimpel hat. Wer mag, informiert sich vor der Entscheidung in der umfassenden Vereins- und Spielerdatenbank über seinen zukünftigen Brötchengeber.
Hat der Manager eine Heimat gefunden, kann er vor Spielbeginn optional entweder alle wirtschaftlichen Aufgaben, Aufstellung nebst Taktik oder Vertragsverlängerungen an den Compi delegieren. Leider läßt sich das anschließend nicht mehr ändern. Eine allzeit mögliche Automatisierung bestimmter Tätigkeiten, wie sie z.B. beim Training geboten ist, wäre gewiß die bessere Lösung gewesen. Ob die Spieler im Lauf der Jahre altern sollen, ist übrigens ebenfalls Einstellungssache.
Zusätzlich zum normalen Modus gibt es noch die „Pro Manager Variante". Dabei muß man mit einer vorgegebenen Mannschaft aus den unteren Ligen ein festgelegtes Ziel wie z.B. den Klassenerhalt erreichen. Vor dem Saisonstart werden dann bis zu vier Freundschaftsspiele gegen beliebige Gegner aus Europa oder Südamerika angesetzt. Sind schließlich auch die Kugeln in den ebenso hübschen wie spannenden Pokalauslosungen für die nationalen und internationalen Cupwettbewerbe gefallen, geht es endlich ab ins Büro, sprich das Hauptmenü.



Das übersichtliche Hauptmenü



Das Austüfteln der Trainingspläne übernimmt auf Wunsch der Computer



Der Scout tut sich beim Nachwuchs um



Basteln an der Aufstellung



Statistik satt, hier die aktuelle Tabelle

GEBOTEN: EIN AUFGERÄUMTER ARBEITSPLATZ

Hier ist alles fein säuberlich in vier Bereiche eingeteilt. Da wären zunächst die Infos bezüglich Tabellenstand, Terminkalender und Ergebnisdienst. Darunter fallen auch Torjägerlisten samt Angaben, gegen wen und in welcher Spielminute die Treffer erzielt wurden. Außerdem lassen sich bis zu drei Scorer tabellarisch miteinander vergleichen.
Auf dem Transfermarkt sollte man dann personelle Unterstützung anheuern: Kotrainer nebst Spezialisten für die sechs Technikschwerpunkte, Platzwart, Psychologe, Physiotherapeut, Jugendbetreuer und Scouts. Letztere suchen nach zuvor festlegbaren Kriterien hoffnungsvolle Talente oder Verstärkung aus dem Profilager. Natürlich darf dabei auch direkt von Vereinen aus dem In- und Ausland abgeworben werden. Und es versteht sich wohl von selbst, daß in diesem Fall nur großzügige Vertragsofferten mit Torprämien, Haus, Dienstwagen etc. Erfolg versprechen. Hat der Späher Jugendspieler aufgespürt, trainiert ein eigener Betreuer den Nachwuchs, bis dieser reif für den Kader ist.
In der Finanzabteilung warten jede Menge Bilanzen und Statistiken. Man findet Bewertungen der eigenen Managerleistung, nimmt bis zu vier Kredite auf und legt Erfolgsprämien fest. Selbstverständlich darf auch fleißig an der Heimarena und ihrer Peripherie gebastelt werden. Die Fülle an Möglichkeiten reicht dabei von der Erweiterung der Stadionkapazität über die Modernisierung von Anzeigetafel, Flutlichtanlage oder Umkleideräumen bis hin zum Bau von Shops, Toiletten, Cafés und Parkplätzen. Außerdem sind die Eintrittspreise festzulegen und Sponsoren für Bandenwerbung zu finden.
Last but not least ist selbstredend im sportlichen Bereich einiges zu erledigen. Per individuellem Training mit acht Schwerpunkten bringt man die Jungs auf Vordermann. Nach einem kurzen Blick auf den nächsten Gegner wird anschließend ausgiebig an der Taktik gefeilt: Zu den zehn vorgegebenen Spielsystemen lassen sich eigene kreieren und abspeichern. Hinzu kommen Gewichtung von Paßspiel, langen Bällen und Kontern, die Aggressivität bei Tacklings, Raum- oder Manndeckung sowie etliches mehr. Während der Begegnungen läßt sich das natürlich jederzeit an die Situation anpassen. Lediglich das korrekte Zusammenklicken der Aufstellung geht dabei etwas umständlich von der Hand. Steht endlich jeder Kicker an der für ihn optimalen Position, kommt der beste Teil des Ganzen.



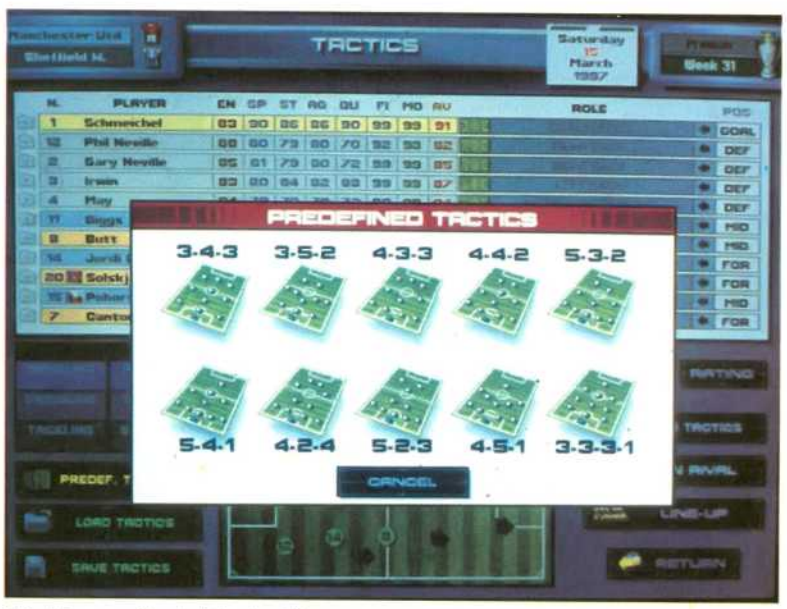
Der komplette Mitarbeiterstab



Abwerbungen in ganz Europa



Selbst die Parkplätze rund um das Stadion können ausgebaut werden



Viel Raum für taktische Finessen

GELIEFERT: DIE SCHÖNSTE NEBENSACHE DER WELT

Noch nie paßte der stehende Ausdruck besser auf einen Fußballmanager: Die wunderschöne Präsentation der hiesigen Begegnungen hat sich ihre gesonderte Beschreibung redlich verdient. Premier Manager 97 bietet also ausreichend Komplexität in toller Verpackung, und das auch noch zum fairen Preis – eine Rechnung, die einfach aufgehen muß. Weil diese prächtige Vereinschef-Sim demnächst übrigens auch als DOS-Version im Laden steht, sollte man beim Kauf unbedingt die Systemanforderungen auf der Packung beachten. (st)

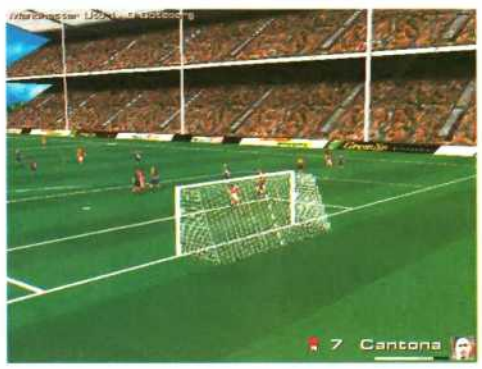
GRÜNER WIRD'S NICHT: BEEINDRUCKENDE RASEN-ACTION

In punkto Präsentation ist der Premier Manager 97 eine Klasse für sich. Das gilt nicht nur im Vergleich mit Genrekonkurrenten, er dribbelt sogar an so manchem Action-Kicker vorbei – ein flottes Pentiumstadion vorausgesetzt. Andernfalls bleibt nur das Drosseln der Detailstufe, was leider auch den Verzicht auf so **stimmige Gimmicks** wie sich drehende Bandenwerbung oder stets korrekt die Fahne schwenkende Linienrichter bedeutet. Falls der Spielfluß trotz schnellem Rechner hin und wieder kurz ins Stocken gerät, liegt das daran, daß **sämtliche Aktionen der Ledertreter anhand vieler Faktoren in Echtzeit berechnet** werden. Doch zugunsten des hier gebotenen Realismus kann man schon mal kurze Hänger in Kauf nehmen.
Aus allen erdenklichen, einstellbaren Kamerapositionen flimmert das Spielgeschehen TV-gerecht (inklusive Replay der Schlüsselszenen) über den Bildschirm. Die ordentlich animierten Ballkünstler agieren dabei fast wie im richtigen Leben: Liegt z.B. ein Kollege verletzt am Boden, wird die Kugel rasch ins Aus gebolzt, und der Torwart betätigt sich bei einem Rückstand bisweilen kurz vor dem Schlußpfiff als Stürmer. Weniger schön sind hingegen die ständigen **Unsicherheiten der Keeper und mancher Stürmer**, die am Strafraum gerne zwecks Flanke in Richtung Eckfahne abbiegen. Weitere **Kuriositäten** wie (äußerst seltene) Eigentore von der Mittellinie oder Sonntagstreffer aus 40 Metern Entfernung steigern andererseits auch wieder die ohnehin schon kaum zu übertreffende Spannung.
Auf die Ohren gibt es unterdessen hörenswerte Alu- sowie Bandenknaller, eine lautstarke Fankulisse und die üblichen Soundeffekte. Atmosphärisch, aber etwas abwechslungsarm klingen die englischen **Kommentare von Barry Davies**, der sich auf der Insel wohl großer Popularität erfreut. Für ihn ist so ziemlich jeder Treffer superb, unvergeßlich oder gar Tor des Monats. Dennoch ist die Komplettübertragung der Begegnungen das Sahnestück dieses Spiels, auf das man keinesfalls zugunsten einer Zusammenfassung der Highlights, einer schriftlichen Kurzberichterstattung oder gar der sofortigen, jedoch etwas ungenauen Ergebnisberechnung verzichten sollte.









Premiere-Feeling ganz ohne Decoder

GANZ PERSÖNLICH

Jahre nach dem Grafikpionier „Anstoß" endlich mal wieder ein Fußballmanager, der nicht nur Wert auf komplexe Zahlenakrobatik legt: Wenn man seinen Jungs hier während der umwerfend präsentierten Begegnungen aus allen möglichen Perspektiven über die Schultern schaut, könnte man glatt vergessen, daß sich die packenden Partien lediglich in einer virtuellen Realität abspielen. Tatsächlich haben mich beim Test verpaßte Superchancen oder unnötige Gegentreffer so manche Frisur gekostet, und bei Toren meines Teams ist mir oft genug ein lautstarker Jauchzer entfleucht. Doch welchen wahrhaft gebannten Bildschirmsportler interessieren in solchen Situationen schon tadelnde Kollegenblicke?



Steffen

Premier Manager 97
(Dinamic Multimedia/Gremlin)

Packendes Fußballmanagement mit der Lizenz zum Mitfiebern

GRAFIK	*77%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*84%*



80%

USK-Freigabe:	ohne Altersbesch.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 (je schneller, desto besser) mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 bis 19 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	englische Screentexte, deutsches Handbuch
MULTIPLAYER:	maximal 20 Spieler hintereinander
ONLINE-INFO:	http://www.gremlin.co.uk

DAS PHANTASTISCHE KULTMAGAZIN

Großes Genrekino in brandaktuellen, umfangreichen Berichten. Klassiker-Retrospektiven, Videopremieren, interaktive Filme, Spezialeffekte - in jeder Ausgabe finden Sie die ganze Welt des Phantastischen Films in exklusiver, einmaliger Zusammenstellung!

Nr. 30

mit brandheißen Themen, aktuellen Interviews, Filmographien und Übersichten

jetzt am Kiosk!

Direktbestellung:
MPW, Wiehenweg 14
32479 Hille,
Tel. 05703/95905

MOVIESTAR
Juli 1997
DM 6.90



RIOT

Fußball hin, Formel 1 her, bei Psygnosis hat origineller Sport noch Zukunft: Willkommen im 21. Jahrhundert – zu einer rabiaten Mischung aus Football und „Schwarzer Mann".



An Kameraperspektiven herrscht kein Mangel

Unsere Enkel werden angeblich mit Begeisterung die Stadien füllen, wenn zwei Teams mit je vier Spielern um einen gelben Plasmaball rangeln. Dieser soll in einen schwebenden Reifen im Zentrum der durch Kraftfelder begrenzten Arena geworfen werden. Zuvor muß ihn jedoch die eigene Mannschaft aufgeladen haben. Dazu kämpft man sich mit schnellen Pässen oder brachialer Gewalt durch die gegnerische Spielhälfte und berührt dort mit der Energiekugel das Ladefeld. Daraufhin wechselt sie die Farbe: blau für die Heim- und grün für die Gastmannschaft. Trifft der Ball nun den Ring, wandern abhängig von der Wurfentfernung ein bis drei Punkte auf das Konto. Dabei ist der Werfer egal, lediglich die Kugelfarbe zählt. Nach diesen einfachen Regeln werden maximal zu dritt Freundschaftsspiele ausgetragen, in Pokalwettbewerben kommen bis zu 16 Teams zum Einsatz. Zudem stehen ein Netzwerkmodus für bis zu acht Teilnehmer sowie eine Liga zur Auswahl. Hier tritt man mit einer Mannschaft seiner Wahl jeweils zu Hause und auswärts gegen die 15 restlichen, sehr unterschiedlichen Vereine an. Für etwas Abwechslung sorgen dabei gelegentlich Boni für mehr Tempo, Schlagkraft oder Lebensenergie. Diese wird durch Tacklings dezimiert, regeneriert sich jedoch allmählich auch von selbst. Im Extremfall muß eben einer der beiden Ersatzspieler ran.

Trotz des auf Dauer doch eintönigen Grundprinzips, macht es gerade in der Gruppe schon Spaß, mit Riot eine unruhige (Plasma-) Kugel zu schieben. Auch an Steuerung und Soundbegleitung (CD-Musik in den Menüs, Effekte und englische Kommentatoren im Spiel) gibt es nicht viel zu bemängeln. Allerdings bringt die an sich hübsche Polygongrafik auch schnelle PCs ins Schwitzen. Selbst auf einem P200 muß der komplette Hintergrund abgeschaltet werden, um unter 640 x 480 Pixeln einen flüssigen Ablauf zu gewährleisten – die maximale Auflösung in 1024 x 768 Punkten ist wohl für die Hardware des nächsten Jahrtausends gedacht. (mz)

Schneller SF-Sport für schnelle Rechner



Ein Dreipunkter in der Entstehung



Ohne Grafikdetails wird das Spiel deutlich schneller – aber auch trostloser

Riot
(Psygnosis)

Etwas abwechslungsarmer, aber durchaus launiger Zukunftssport für schnelle Rechner.

GRAFIK	66%
SOUND	71%
STEUERUNG	71%
MOTIVATION	62%



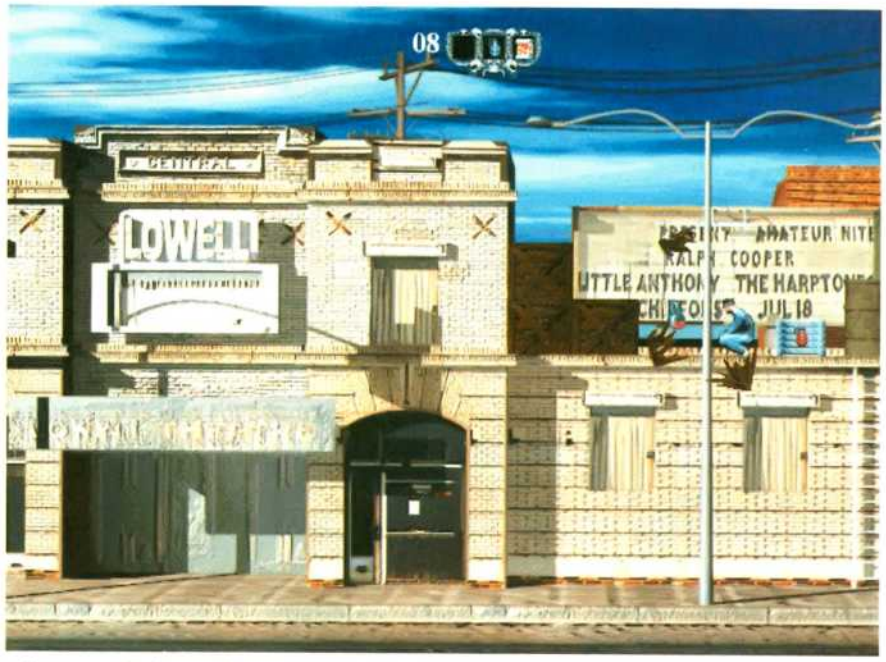
65%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser P166) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95), 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768)
SOUND:	SB und Kompatible (DOS) bzw. alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	3 Spieler simultan, 8 Spieler im Netzwerk

THE INTRUDER

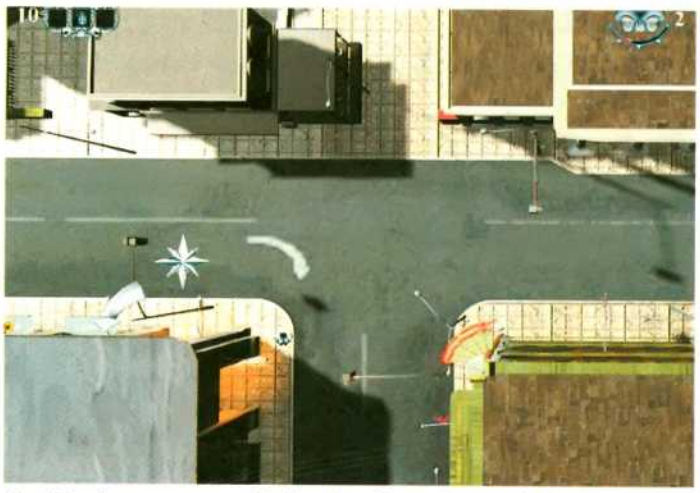
Ein Held, der sich über Plattformen hangelt, mit Monstern kämpft und dabei auch kleinere Rätsel zu lösen hat – was braucht der actionorientierte Abenteurer eigentlich mehr? Nun, vielleicht ein faires Spieldesign.



Kisten enthalten oft versteckte Boni

Ausgerechnet im Heimatstädtchen des Ex-Cops Jack nisten sich bösartige Aliens ein. Damit hat er jetzt auch noch den winzigen Ar'Kritz, einen Beamten der intergalaktischen Polizei am bzw. im Hals – der verschluckte Parasit verursacht dummerweise einen Mutationsprozeß. Bevor dieser abgeschlossen ist und Jack sich in ein ebenso mächtiges wie leider lebensunfähiges Monster verwandelt, muß also ein rettender Molekülseparator her. Und wenn man schon mal in der feindlichen Weltraumbasis ist, kann man die anderen Viecher ja auch gleich über den Jordan befördern...
Ergo läuft, hüpft und klettert Jack in der Seitenansicht durch das vollständig gerenderte Black Hill City, wobei die detaillierte Grafik alle zwei Screens umgeschaltet wird. Die Stadt wimmelt nur so von getarnten Aliens, die man mit Hilfe begrenzt munitionierter Waffen oder gezielter Schläge bekämpft. Bloß weichen die schlauen Gegner den Minen, Granaten und oft sogar Gewehrschüssen allzu geschickt aus und verfügen im Nahkampf gar über die größere Reichweite. Zusammen mit dem umständlichen Handling von Waffen, Kampf und Fundstücken artet das Spiel daher bald in eine planlose Tastatur- oder Padquälerei aus.

Schade, denn Klettertour und Story wären durchaus spannend inszeniert. Auch die Musikbegleitung hinterläßt einen guten Eindruck, was man von den Effekten und der deutschen Sprachausgabe so nicht behaupten kann. Doch egal, das unfaire und überhektische Gameplay erstickt ohnehin jeden Spielspaß im Keim. (mz)


An Wegkreuzungen dürfen Straßenseite und Richtung gewählt werden



Die Kommentare des verbündeten Aliens hätte man sich besser gespart

ALLES SCHON MAL DAGEWESEN

Einst hetzte man den hervorragend animierten **Prince of Persia** durch bildweise umschaltende Magergrafik, erklomm Plattformen und umging Fallen. An diesem Konzept änderte sich auch bei den Klassikern **Another World** und **Flashback** aus den Jahren 92/93 nichts Grundlegendes. Allerdings liefen nun heiße Feuergefechte und kniffelige Rätsel den Hüpf-Elementen den Rang ab. Als letzter Sproß des Genres schlug dann die Dino-Jagd **Bermuda Syndrome** in diese Kerbe.

The Intruder
(Electronic Arts)

Hübsch anzusehende, aber gnadenlos unfaire Action mit Knobelelementen

GRAFIK	*79%*
SOUND	*60%*
STEUERUNG	*45%*
MOTIVATION	*47%*



49%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 (Pentium empfohlen) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM, 3 bis 220 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein

Die Softographie der amerikanischen Firma 3D Realms liest sich wie das Who Is Who der indizierten Actionkerker. Auch das neueste Werk steht in dieser Tradition – und dem bekannten 3D-Duke aus gleichem Hause in Sachen Brutalität nicht nach.

SHADOW WARRIOR



An Sprengkraft mangelt es den Waffen offensichtlich nicht

Wie sein inoffizieller Vorgänger zählt auch der Schattenkrieger zum Blutadel und kann durchaus als gewaltverherrlichend bezeichnet werden – die Verbannung durch die BPS dürfte damit nur eine Frage der Zeit sein. Und auch wir haben uns fragen müssen, ob das hier Gebotene noch unter den Begriff „Spiel" fallen kann: Da werden Angreifer mit dem Langschwert in zwei Hälften gespalten, oder man klebt Handgranaten an deren Montur und betrachtet aus sicherer Entfernung die allesvernichtende Explosion. Von gutem Geschmack kann somit keine Rede sein, aber doch von technisch gut gemachter 3D-Action mit zweifelhaftem Unterhaltungswert.

„Jeder muß mal sterben!"
(Lo Wangs Kommentar zum Abschuß einer harmlosen Badenixe)

Okay, es wurde ein „Kid-Modus" eingebaut, mit dem sich zumindest die ärgsten Auswüchse beseitigen lassen. Das Blut spritzt dann nicht mehr kübelweise, das Gedärm geplätteter Opfer bleibt nicht länger liegen, im Zweikampf fliegen die Leichenteile nicht mehr durch die Luft. Doch der Ausdruck täuscht, denn für Kinder ist das Game trotzdem keinesfalls geeignet – auch für Erwachsene mit schwachem Magen nicht. Und das, obwohl die ganze Gewaltorgie durch unrealistische Darstellung in cartoonartiger Grafik abgeschwächt wird.

Es fällt somit schwer, muß aber dennoch gesagt werden: Bereits die vier von uns getesteten Shareware-Welten bestechen durch sehr abwechslungsreichen Levelaufbau; die Vollversion will der Hersteller in wenigen Wochen nachreichen. Held der Stunde ist der japanische Samurai Lo Wang. Sein Ausgangspunkt ist eine U-Bahnstation, wo er zunächst mit Faust und Schwert, bald mit Uzi und Granaten über angreifende Ninjas richtet. Hier wie

ERSTE HILFE

Shadow Warrior strotzt vor eingebauten Schummeleien. Während die **Cheats unter den Lösungshilfen dieser Ausgabe** abgedruckt sind, wird die Suche nach Geheimräumen schon direkt zu Beginn belohnt: Die erste, mit Waffen-Power-Ups gefüllte **Bonuskammer** öffnet sich (allerdings nur kurz) gleich im Startzimmer, wenn man mit Wurfstern durch das Gitterfenster auf den dahinterstehenden Gong zielt. Ganz allgemein lohnt es, stets auf alles zu ballern und dabei auf auffällige Geräusche oder Animationen zu achten.



Während man hier frontal mit der Uzi einen japanischen Pachinko-Spielautomaten bearbeitet, öffnet sich im Rücken eine Geheimtür



Lo Wang, der neue Actionheld aus den 3D Realms

KLEINES GEGNER-LEXIKON



Diese Ninjas greifen mit Katanaschwert und Uzi gleichermaßen geschickt an



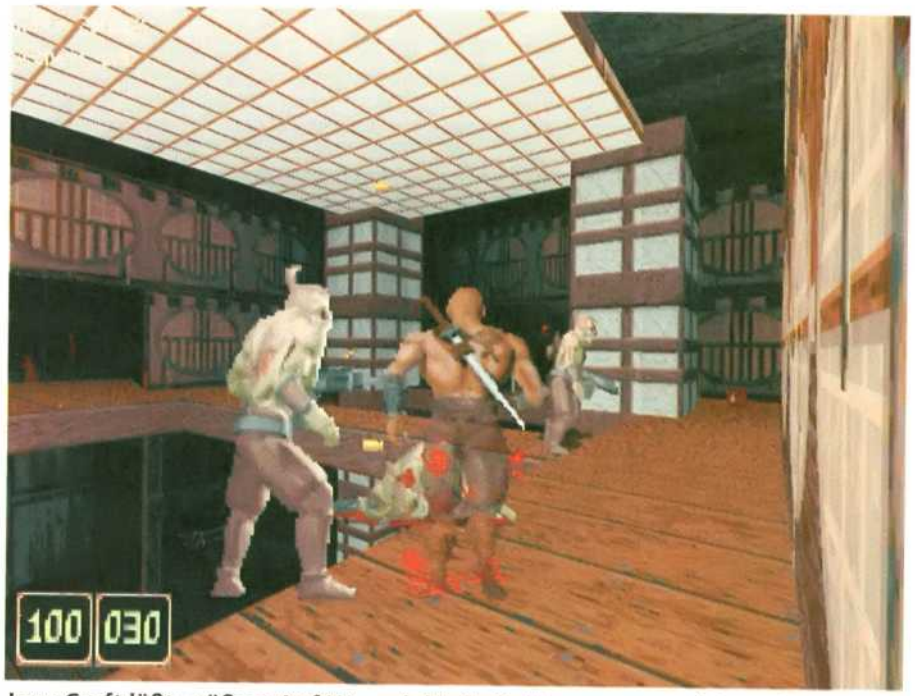
Die „Coolies" rennen mit der Dynamitpackung unter dem Arm nach Kamikaze-Art auf den Spieler zu



Die Geister erstehen aus der Asche geplätteter Gegner auf, sind durchsichtig und daher leicht zu übersehen



Der springlebendige Werwolf greift stets im Rudel an



Lara Croft läßt grüßen: Auf Wunsch läuft die Kamera etwas hinter dem Hauptdarsteller her

auch in den nachfolgenden Abschnitten besteht das Hauptziel im wesentlichen darin, den Eingang zum nächsten Gewölbe zu finden. Das wäre in diesem Fall eine gewaltige Fabrikanlage. Später sieht man sich u.a. in den japanischen Gärten eines riesigen Tempelbaus mit Geistern und Werwölfen konfrontiert. In der Shareware-Version bilden die anschließenden Felslabyrinthe dank großer Ungetüme und eines extradicken Endgegners ein furioses Finale. Die komplette Gewaltorgie soll gar 22 Episoden beinhalten, doch wir hatten am vorliegenden Level-Quartett schon viele Stunden zu knabbern.

„Brenne, Baby, brenne!"
(Lo Wang, während er eine Geisel in einen Lavakessel abseilt)

Einen nicht zu unterschätzenden Tiefgang erfährt das Gameplay durch den verschachtelten Aufbau der einzelnen Stockwerke. Außer viel Action finden sich hier Abschnitte, die durch bewegliche Plattformen und kaskadierte Treppenbauten an ein Jump & Run erinnern. Oft wird dabei das Großhirn durch kleine Puzzeleien und die Suche nach Schlüsseln auf gar nicht so anspruchslose Proben gestellt. Unterwegs stößt man außerdem auf Bulldozer, Panzer oder auch Fernlenkautos, die man besteigen, kontrollieren und als Waffe mißbrauchen kann. Nicht unoriginell ist auch die Hasenjagd im Karnickelstall. Viele Exkurse enden schließlich in Geheimräumen, wo Energieriegel, Munitionskisten, abwechselnd einsatzfähige Kaliber verschiedenster Bauart oder Aufrüstsätze für diese Wummen zum Sammeln bereitliegen. Unter den Fundstücken gibt es z.B.einmalig einsatzfähige Rauchbomben, welche die Gegnerschaft zumindest zeitweilig Schachmatt setzen. Oder Nachtsichtgeräte für die



Von blutleerem Aktionismus kann hier keine Rede sein...



Der Endgegner färbt den Screen tiefrot



Selbst die Inka-Kultur mischt Lo Wang gnadenlos auf

KLEINES WAFFEN-LEXIKON



Faust, Wurfsterne und das Katanaschwert sind die Einsteigerwaffen; damit werden weniger Angreifer geplättet als vielmehr Gegenstände fachgerecht zerlegt



Uzi, Riot-Gun und der Granatwerfer sind die wichtigsten Sammelwaffen: sehr effektiv, jedoch begrenzt munitioniert und oft durch lange Nachladezeiten gehandikapt



Die Mine bleibt am Gegner haften, läßt sich manuell oder automatisch zünden und entwickelt eine enorme Sprengkraft



Die Railgun (in der Shareware-Version nicht enthalten) nagelt Angreifer an die Wand, um sie anschließend zu sprengen

weniger gut ausgeleuchteten Dungeons. Die Steuerung ist über alle Zweifel erhaben und unterstützt Sticks in jeder erdenklichen Weise. Genrekenner werden aber wahrscheinlich trotzdem lieber mit der komplett rekonfigurierbaren Tastatur laufen, hüpfen, seitlich schleichen und Leitern erklimmen – für besonders kniffflige Fangschüsse bietet sich dann die Maus an. Als kleinen Gag darf man sich an einer Stelle von einem herzallerliebsten Schnuckelhäschen führen lassen, in der Regel hilft aber das hervorragende Automapping bei der Orientierung. Die flexibel zoombare Karte läßt sich wahlweise in den 3D-Screen einblenden oder ersetzt diesen gleich völlig. Aus der Vogelperspektive werden dann auch Gegner und Bonusgegenstände dargestellt sowie verborgene Kammern angedeutet.

Von den Motiven selbst einmal abgesehen hat die hiesige 3D-Optik durchaus viel Unstrittiges zu bieten. Wiewohl sie auf der Engine des Vorgängers basiert und daher nie mit topmodernen Lichteffekten und nur höchst selten mit Polygon-Figuren glänzt (die meisten Objekte sind als durchschnittlich animierte 2D-Sprites ausgeführt), sind die Kulissen doch von beachtlicher Qualität. Vor allem zoomen sie äußerst schnell. Für die Spitzenauflösung von 800 x 600 Pixel genügt dabei ein P166, schicke 640 x 480 Pixel schiebt bereits ein P75 angenehm flott über den Screen. Ein Zurückschalten in den VGA-Modus ist somit zwar möglich, aber kaum je erforderlich. Die Movie-Intermezzi zwischen einigen Levels sind freilich kaum der Rede wert, und die belanglosen MIDI-Musikstücke mögen sensible Ohren durchaus als Beleidigung auffassen. Immerhin ist aber ein CD-Spieler eingebaut, so daß sich jeder selbst aussuchen kann, auf welchem Klangteppich er Blutflecken haben möchte. Außerdem läßt sich die Qualität der Sound-FX ebensowenig bestreiten wie der tiefschwarze „Humor", mit dem Lo Wang „gelungene" Aktionen kommentiert.

Nicht zuletzt auch wegen seiner separaten Deathmatch-Arenen für Multiplayer im Netzwerk wird Shadow Warrior also seine Freunde finden – allerdings kaum unter Jugendschützern oder Feingeistern. Und auch wir wollen hier trotz aller technischen Werte dem schlechten Geschmack kein Zeugnis ausstellen. Anders gesagt: Auf eine Bewertung der Motivation verzichten wir in diesem Fall ebenso wie auf eine Gesamtnote. (rl)



Die erhöhte Position erleichtert das Zielen



Dem schlechten Geschmack wollen wir kein Zeugnis ausstellen, daher fehlen Motivations- und Gesamtnote

KLEINES LEXIKON DES SCHLECHTEN GESCHMACKS



Statt eine Geisel zu befreien, läßt man sie am Seil in die kochende Lava hinab



Hier sparen wir uns die Beschreibung dessen, was dem armen Anime-Mädel gleich blüht



Ein getroffener Angreifer begeht Harakiri und richtet sich mit der Uzi selbst



In der Vollversion werden Leichen gefledderd und Herzen zur Wurf- bzw. Köpfe zur Schußwaffe umfunktioniert

Shadow Warrior

(3 D Realms)

Technisch gut inszenierter, jedoch übermäßig gewaltverherrlichender 3D-Actionkeller

GRAFIK	*75%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*83%*
MOTIVATION	*?*



?

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

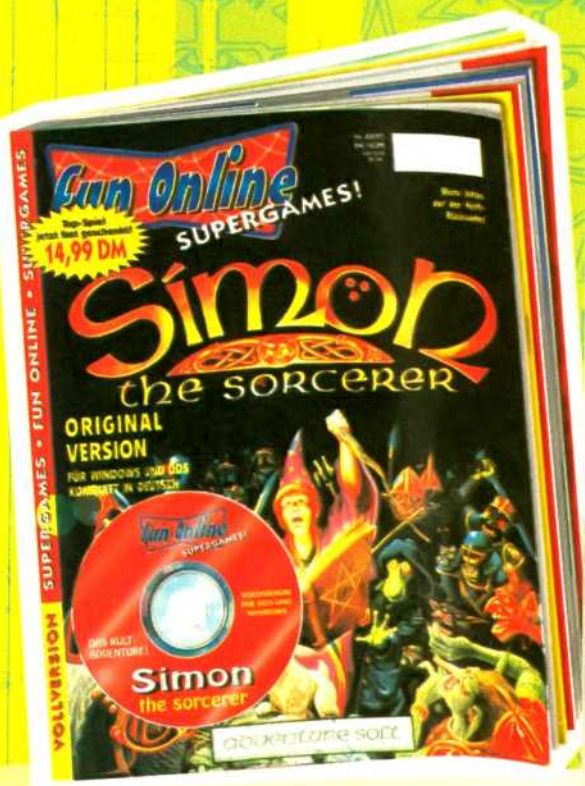
DATENTRÄGER:	1 CD (Vollversion) bzw. 10 Disketten (Shareware)
SYSTEM:	ab einem P60 (P133 empfohlen) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 50 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler via (Null-) Modem, maximal acht Spieler im IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.3drealms.com, http://www.shadowwarrior.com

Kultig, mysteriös und super günstig!





für nur magische **14,99 DM**



„Simon the Sorcerer!"

Das ultimative Adventuregame jetzt bei FUN ONLINE Supergames

Dieses Original-Game bekommst du für nur magische ***14,99 Mark.*** Unglaublich, aber wahr! Und nur bei ***FUN ONLINE Supergames.***

Durch ein magisches Zauberbuch bist du in einer geheimnisvollen, fremden Welt gefangen. Nur mit Hilfe des großen Zauberers „Calypso" kann dir die Rückkehr gelingen. Doch zuerst musst du „Calypso" finden und aus den Klauen der mysteriösen Hexe befreien! Aber Vorsicht: Hier ist höllenscharfes Kombinieren gefragt!!!

Adventure pur: ***„Simon the Sorcerer"*** ist Vergnügen bis ins kleinste Detail und zudem noch superleicht zu bedienen. Dauerhafte Spannung ist garantiert! Als Windows- und DOS-Version.

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

http://www.egmont.de



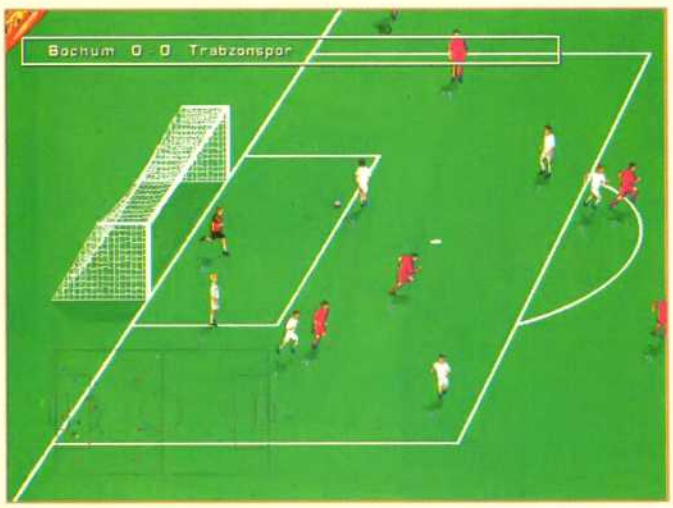
Fun Online

SUPERGAMES

SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL

Ein kurzes Nachspiel für den französischen Fußball: UBI Soft hat vor dem Release noch einige Mängel beseitigt, die wir beim Test in der letzten Ausgabe entdeckt haben. Am phantastischen Optionsreichtum gab es ja eh nichts zu verbessern. Dank komplett überarbeiteter KI reagieren nun aber die Spieler (insbesondere die Keeper) deutlich cleverer.





Das gilt vor allem für die CPU-Gegner, welche gerade in der Halle eine Klasse besser kicken als die eigenen Jungs. Auch der Ball verhält sich jetzt viel realistischer; das blitzartige Hin- und Herflippern kommt nur noch selten vor. Und während des Trainings steckt endlich ordentlich Schmackes hinter den flachen Schüssen; die Mauer bei Freistößen läßt sich leichter überwinden. Die Steuerung ist zwar speziell bei Paß- und Direktspiel immer noch nicht optimal, doch sollten selbst Neulinge mit den überschaubaren sechs Aktionen zurechtkommen. Drei Buttons werden unterstützt, zur Not klappt es aber auch mit zwei Feuerknöpfen (die dann teils gleichzeitig gedrückt werden müssen) ganz ordentlich. Trotz Schwächen in punkto Gameplay und Präsentation ist Sean Dundee also gerade für launige Multiplayer-Matches nicht die schlechteste Wahl.



Sean Dundee's World Club Football
(UBI Soft)

Optionsreiche Action-Bolzerei à la „Kick Off 3"

URTEIL: **65%**

USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P60 mit 16 MB RAM, Win 95 und 34 MB auf der HD

GUTS'N'GARTERS IN DNA DANGER

Als einer der beiden Einzelkämpfer Hank „Guts" Carter und Stacy „Garters" Pringle klickt sich der Spieler per Keyboard und Maus durch die wirre Handlung: Auf einer abgelegenen Insel soll eine Terroristengruppe befriedet werden. Nebenbei gilt es, geheime Militärdokumente sicherzustellen und Gebäude oder Züge zu sprengen. Die fünf Abschnitte bestehen aus bildschirmweise umschaltenden, komplett gerenderten Szenarien. Jeder dieser Screens muß so lange mit Pistole, Granaten oder MG beharkt werden, bis auch der letzte Gegner erledigt ist. Lohn der Angst sind Teile einer Waffe, mit welcher der Endboß zu besiegen ist.





Um die stupide Ballerei aufzuwerten, wurden ein paar nicht minder stupide Minirätsel eingeflochten. Doch sind manche der benötigten Gegenstände kaum zu finden und die Aufgaben auch nicht immer logisch. Warum z.B. ist eine Bunkertür mit einer Brechstange, nicht aber mit einer Sprengladung zu öffnen? Falls einen also die stets sehr vielen und teils sehr unfairen Gegner nicht umbringen – der Ärger über die Knobelelemente schafft's mit links. Daher der Rat an Action- und Adventurefreunde gleichermaßen: Finger weg! (mz)

Guts'n'Garters in DNA Danger
(Ocean)

Planlose Renderballerei mit kleinen Puzzles

URTEIL: **24%**

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit 16 MB RAM, DOS/Win 95 und 25 MB auf der HD

REDAKTIONSEINDRÜCKE

JOE





DER INDUSTRIEGIGANT

LAST RITES



MANFRED







PGA TOUR PRO

GUTS 'N'GARTERS

MARKUS







SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

BEDLAM 2

MICHAEL







X-COM: APOCALYPSE

SHADOW WARRIOR

RICHY







SHADOW WARRIOR

TAMAGOTCHI

STEFFEN







ZAZOO

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

BRIGITTA







ATLANTIS

SHADOW WARRIOR

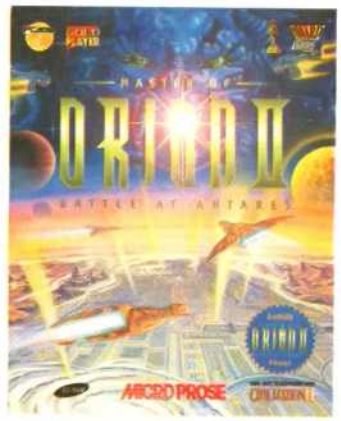
Auch diesen Monat ist wieder Ihre Meinung gefragt: Die Verkaufscharts basieren zwar auf Eigenerhebungen im Versandhandel, doch eine Leser-Hitliste können nur Sie uns liefern! Dazu genügt eine Postkarte mit Ihren aktuellen Lieblingsspielen – bitte keine indizierten Titel. Anzahl und Reihenfolge der Nennungen sind gleichgültig, ein leserlicher Absender wäre von Nutzen. Schließlich werden auch diesmal wieder unter allen Einsendern drei Toptitel verlost.

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

Die Gewinne







Falls auf Ihrer Postkarte eines der Spiele als Wunschgewinn vermerkt ist, wird dies im Falle eines Gewinnes berücksichtigt. Viel Glück!

LESERCHARTS



1. (2) DIE SIEDLER 2

2. (1) COMMAND & CONQUER 2
3. (5) DIABLO
4. (4) TOMB RAIDER
5. (3) FIFA 97
6. (12) DAS SCHWARZE AUGE 3
7. (7) SCHLEICHFAHRT
8. (14) NBA LIVE 97
9. (10) GRAND PRIX 2
10. (15) CIVILIZATION 2
11. (8) WORMS
12. (–) THEME HOSPITAL
13. (6) NHL 97
14. (17) LARRY 7
15. (11) BUNDESLIGA MANAGER 97
16. (20) WARCRAFT 2
17. (–) COMMAND & CONQUER
18. (18) HAVE A N.I.C.E. DAY
19. (–) LORDS OF THE REALM 2
20. (–) KKND

VERKAUFSCHARTS



1. (–) FORMEL 1

2. (–) X-WING VS. TIE FIGHTER
3. (–) EXTREME ASSAULT
4. (–) EARTH 2140
5. (2) C&C 2: GEGENANGRIFF
6. (–) REDNECK RAMPAGE
7. (–) COMANCHE 3
8. (–) OUTLAWS
9. (4) MDK
10. (5) DIABLO
11. (–) MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT
12. (–) JAGGED ALLIANCE 2
13. (6) THEME HOSPITAL
14. (8) POD
15. (7) MASTER OF ORION 2
16. (3) KKND
17. (15) PRIVATEER 2
18. (1) COMMAND & CONQUER 2
19. (16) DIE SIEDLER 2 DATA
20. (11) TOMB RAIDER

UPDATE SERVICE

Wie es scheint, hat der Sommerschlußverkauf für Software bereits begonnen: Die Wühltische bersten unter der Last neuer Budget-Versionen älterer Highlights, allüberall in den Shops finden sich aktuelle Add-Ons, Compilations und frisch lokalisierte Titel für jeden Geschmack.



AL LOWE'S ABENTEUERLICHE ADVENTURE SCHATZTRUHE

Die **69,95 DM** billige Truhe enthält drei komplett deutsche Titel von Sierras ebenso gewichtigem wie humorvollem Star-Designer Al Lowe; allesamt echte Schätzchen: seien es die amourösen Abenteuer des beliebten Schwerenöters in **Larry 6**, das zauberhafte **Torin's Passage** oder der ironische Ausflug in den Wilden Westen zu **Freddy Pharkas**.



GROSSE SCHLACHTEN DER WELTGESCHICHTE DELUXE EDITION

Empire schickt Hexfeld-Taktiker mit diesem Strategiequartett aus der „Battleground"-Reihe auf eine kriegerische Zeitreise: Vor historisch authentischen Hintergründen stürzt man sich etwa in **Die große Schlacht von Waterloo** oder den Bürgerkrieg in **Amerika 1861 – 1865** sowie dessen Höhepunkt, also **Die große Schlacht um Gettysburg**. Zum Absch(l)uß steht auch noch **Die große Schlacht in den Ardennen** während des 2. Weltkrieges bereit. Der Preis für die deutsche Schlachtplatte mit vier Gängen liegt bei **99,– DM**.



GRÜNER PFEFFER

Das neue Budget-Label der Firma Novitas startet mit zwei Handvoll Schnäppchen, die komplett lokalisiert sind oder zumindest über eine deutschsprachige Anleitung verfügen. Mit **9,95 DM** am günstigsten bekommt man aus der Serie „Green Pepper – Best Entertainment" die Seekriegs-Sim **Battlestations U.S.S. John Young** und das Adventure **Armaeth – The Lost Kingdom**. Die Ballerei **Roketz** kostet **14,95 DM**. Jeweils **19,95** wandern für das Strategical **Survival**, die Flippertische aus **Living Ball**, die Wirtschaftssimulation **Airlines**, die von unseren Cover-CDs bekannten Games **Cyclemania** bzw. **Jack Nicklaus – The Tour Collection** inklusive Kurs-Editor, **Jagd auf Roter Oktober** und das Jump & Run **The Legend of Myra** über den Ladentisch.

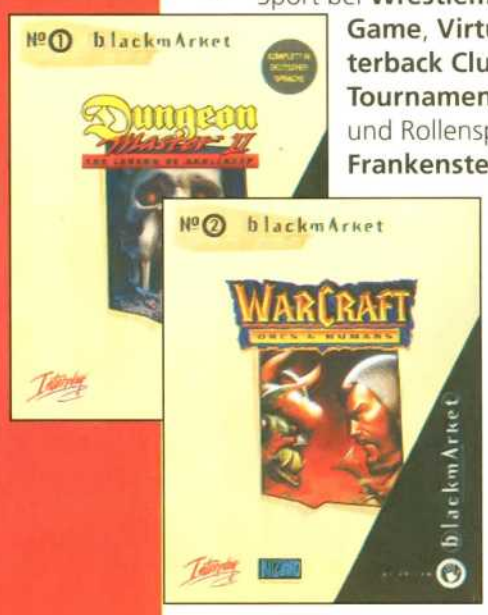


ZORK SPECIAL EDITION

Passionierten Abenteurern bietet sich jetzt dank Activision die Gelegenheit, in den kompletten Genuß der vor knapp 20 Jahren von Infocom ins Leben gerufenen Kultserie zu kommen. Für **99,– DM** gibt es siebenmal Rätselnüsse satt mit **Zork 1 bis 3**, **Beyond the Dark**, **Zork Zero**, **Return to Zork** sowie natürlich dem aktuellen **Zork Nemesis**. Daß weite Teile des Abenteuerurlaubs in der Textwüste verbracht werden, versteht sich hier von selbst.

SCHWARZMARKT-GESCHÄFTE

Acclaim startet seine Preisbrecher-Offensive unter dem bezeichnenden Namen „blackmArket". Für jeweils faire **29,95 DM** gibt es am Schwarzmarkt jede Menge Sport bei **Wrestlemania – The Arcade Game**, **Virtual Pool**, **NFL Quarterback Club '96** und **NBA Jam Tournament Edition**. Abenteurer und Rollenspieler freuen sich über **Frankenstein** bzw. **Dungeon Master II**. Hinzu kommt reichlich Action mit **Batman Forever – The Video Game**, **Judge Dredd** sowie **Descent**. Der Genremix **Cyberia** und die Echtzeitstrategie **Warcraft** sind ebenfalls mit von der Partie.



EXTREME VELOCITY

Digi-Piloten sollten bei diesem Dreierpack unbedingt zugreifen: Neben dem Cockpit des **EF 2000** von DID warten mit der Heli-Sim **AH-64D Longbow** und den **Advanced Tactical Fighters** aus dem Hangar der Flugi-Spezialisten von Jane's Combat Simulations durchweg überzeugende Genrevertreter zum Preis von **99,– DM**.

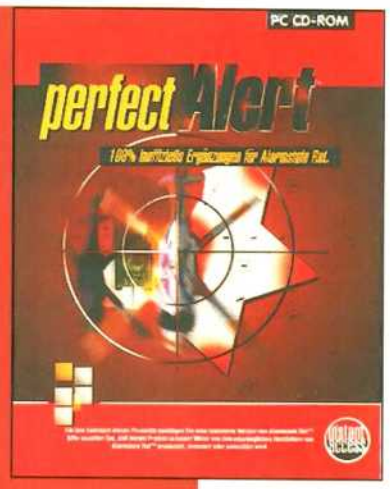


FLAMINGO TOURS



Einen preiswerten Einstieg ins Tourismusgeschäft verspricht **Flamingo Tours** von Software 2000. Die Rolle eines Reiseveranstalters darf man sich nach der Aufnahme des Titels in die Classic Line der Eutiner Spieleschmiede für **29,95 DM** auf den Leib schneidern.

PERFECT ALERT

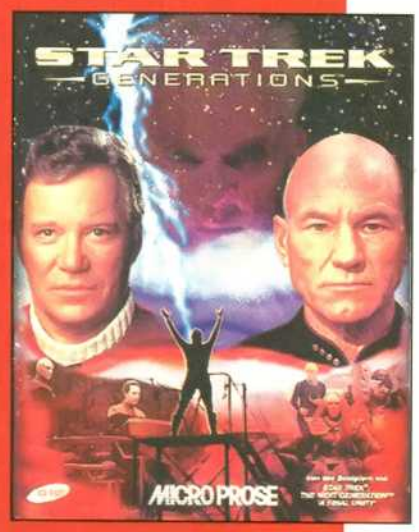


Die **inoffizielle Ergänzung zu Command & Conquer II** von Instant Access enthält nicht nur fünf brandneue Missionen, 100 Zusatzlevels für Solisten bzw. gesellige Strategen, Taktikratgeber sowie Lösungen auch zum ersten Teil. Der exklusive „Red Rules"-Editor ermöglicht darüber hinaus unter Windows das Manipulieren aller Eigenschaften sämtlicher Einheiten und Gebäude. Die komplett deutsche Schillerscheibe ist für **29,95** zu haben.

PINBALL MANIA



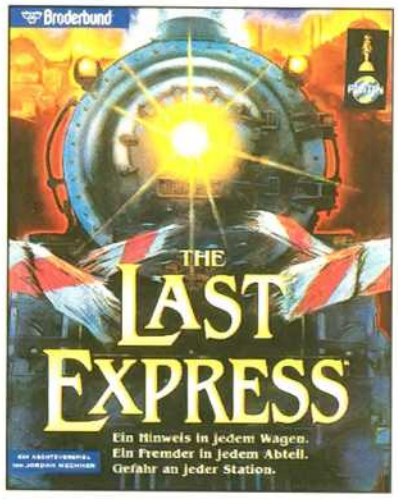
Die vier launigen Flipper aus 21st Century Entertainments **Pinball Mania** offeriert der Tewi Verlag nun für schlappe **19,80 DM**. Eine prima Gelegenheit, sich preiswert die Silberkugel zu geben.



STAR TREK GENERATIONS

Mit Warpgeschwindigkeit hat MicroProse den futuristischen Mix aus Action-, Adventure- und Strategieelementen lokalisiert. Die **deutsche Version** des Games zum gleichnamigen Kinostreifen sollte zumindest wahren Trekkies die geforderten **99,– DM** wert sein

THE LAST EXPRESS



Broderbunds Multimedia-Krimi **The Last Express** fährt ab sofort auf deutschen Gleisen. Klar, daß sich der Mord im Orient Expreß **in der lokalisierten Version** nochmals unterhaltsamer aufklären läßt. Ein Ticket für die abenteuerliche Zugreise von Paris nach Konstantinopel gibt's für **99,95 DM**.

LEGENDS IN THE SKY



Für Hobbyflieger im Besitz des **Microsoft Flight Simulator 6.0** bzw. der **Version 5.1** nebst **FS Flight Shop** bietet der Vogel Verlag ein feines **Add-On**. Gegen **69,– DM** erhält man hier 18 legendäre Zivil- und Militärmaschinen sowie einen Leitfaden für Flugzeugkonstrukteure.

ÜBERSIEDLER – S2 WELTROM



Wer **Die Siedler II** inklusive der dazugehörigen **Mission CD** zu Hause hat und nach neuen Herausforderungen sucht, erhält diese für **29,95 DM**. Auf dem Silberling von NBG warten **neue Welten** in Spielgrößen von 96 x 96 bis 256 x 256; allesamt echte Herausforderungen.



BANZAI BUG

Auch beim launigen Wanzenflugsimulator von Grolier Interactive hat der abgefahrene Held alle Sprachbarrieren beseitigt. Jetzt fliegt der **deutsche Banzai Bug** seine Attacken gegen Kammerjäger für **69,– DM**.

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 4/96 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 Mini Golf	7/97	Sport	49%
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%
Aaron vs. Ruth	6/97	Sport	70%
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%
Alien Trilogy	1/97	Action	73%
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%
Aro & Elmi gegen die Bakterien	11/96	Action	28%
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%
Blam! Machinehead	2/97	Action	81%
Bleifuß 2	**11/96**	**Sport**	**87%**
Blood & Magic	2/97	Strategie	57%
Blown Away	3/96	Verschiedenes	62%
Boong!?	10/96	Sport	59%
Botsoccer	3/97	Sport	66%
Bubble Bobble & Rainbow Islands	1/97	Action	60%
Bud Tucker in Double Trouble	4/97	Abenteuer	54%
Bug!	**11/96**	**Action**	**85%**
Bug Too!	6/97	Action	69%
Bundesliga Manager 97	1/97	Sport	85%
Capitalism Plus	7/97	Simulation	82%
Chaos Overlords	8/96	Strategie	54%
Chess Master 5000	3/97	Strategie	76%
Chronicles of the Sword	8/96	Abenteuer	68%
Cinemania 96	3/96	Anwender	bes. Film-reif
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%
Comanche 3	**6/97**	**Simulation**	**86%**
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%
Cyril Cyberpunk	6/96	Action	55%
D	6/96	Abenteuer	66%
Daggerfall	11/96	Abenteuer	67%
Daley Thomp. Olymp Zehnk	9/96	Sport	29%
Darklight Conflict	6/97	Action	80%
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 Fondsmanager	8/96	Simulation	45%
Der Planer 2	11/96	Simulation	71%
Der Produzent	8/96	Simulation	76%
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%**

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Diamonds 3D	6/97	Strategie	37%
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
Dungeon Keeper	**7/97**	**Genre-Mix**	**91%**
Earth 2140	7/97	Strategie	57%
Earthworm Jim	**3/96**	**Action**	**82%**
Ecstatica II	4/97	Abenteuer	77%
Elisabeth I.	9/96	Simulation	83%
Emperor of the Fading Suns	5/97	Strategie	72%
Enemy Nations	6/97	Strategie	58%
E-Planer 96/97	6/96	Anwender	bes. oberflächlich
Eradicator	4/97	Action	68%
Evocation	3/96	Abenteuer	50%
Extreme Assault	**6/97**	**Simulation**	**87%**
F1 Manager 96	**6/96**	**Sport**	**86%**
F 22 Lightning II	11/96	Simulation	79%
F/A-18 Hornet 3.0	7/97	Simulation	42%
Fable	1/97	Abenteuer	52%
Fallen Haven	4/97	Strategie	78%
Fantasy Forest	4/97	Action	46%
Fantasy Genral	**6/96**	**Strategie**	**85%**
Fast Attack	6/96	Simulation	78%
FIFA 97	**2/97**	**Sport**	**85%**
FIFA Soccer Manager	7/97	Sport	65%
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%
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 Manager 2	2/97	Sport	78%
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%
Helicops	6/97	Action	61%
Hellbender	3/97	Action	80%
Heroes of Might and Magic II	1/97	Strategie	74%
Hind	9/96	Simulation	80%
Holiday Island	2/97	Simulation	80%
Hunter Hunted	2/97	Action	71%
Ice & Fire	3/96	Action	24%
IM1A2 Abrams	5/97	Simulation	62%
Imperium Galactica	6/97	Strategie	72%
Independence Day	6/97	Action	58%
Indiana Jones Desktop Adventures	8/96	Action	34%
Interstate '76	6/97	Genre-Mix	71%
Iron & Blood	6/97	Action	59%
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%
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%
Lomax	6/97	Action	77%
Lords of the Realm II	2/97	Strategie	63%
Madden NFL '97	1/97	Sport	83%
Mad TV 2	3/97	Simulation	61%
Magic: Die Zusammenkunft	5/97	Genre-Mix	75%
Magic - the Gathering: Battle Mage	3/97	Genre-Mix	72%
Marathon 2	5/97	Action	65%
Marble Drop	6/97	Strategie	59%
Marco Polo Travel Center	3/96	Anwender	bes. Reise-lustig

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Master of Orion II	**11/96**	**Simulation**	**85%**
M.A.X.	**3/97**	**Strategie**	**86%**
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%
Mind Grind	7/97	Strategie	27%
Missionforce: Cyberstorm	9/96	Strategie	79%
Monster Truck Madness	1/97	Sport	32%
Monty Python & the Quest	9/96	Verschiedenes	64%
Morgana	7/97	Multimedia	59%
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 97	3/97	Sport	82%
NBA Jam Extreme	4/97	Sport	47%
Need for Speed II	6/97	Sport	74%
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%
Outlaws	6/97	Action	78%
Pandemonium!	**7/97**	**Action**	**86%**
Pandora Directive	10/96	Abenteuer	60%
Panzer Dragoon	2/97	Action	77%
PBA Bowling	8/96	Sport	48%
Perfect Weapon	5/97	Action	63%
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%
Pod Pentium	4/97	Sport	75%
Pod Pentium MMX	4/97	Sport	78%
Pod 3Dfx	**4/97**	**Sport**	**85%**
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%
Putty Squad	5/97	Action	63%
Quadrax	9/96	Action	48%
Radix	3/96	Action	68%
Rallye Racing '97	11/96	Sport	72%
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%
Redneck Rampage	6/97	Action	71%
Reloaded	7/97	Action	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%
Safecracker	10/96	Verschiedenes	28%
Sandwarriors	7/97	Action	57%
Scarab	6/97	Action	38%
Schleichfahrt	**11/96**	**Simulation**	**87%**
Scorched Planet	10/96	Action	76%
Scorcher	5/97	Sport	52%
Sean Dundee's World Club Footb.	7/97	Sport	60%
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%
Shattered Steel	1/97	Action	80%
Shellshock	9/96	Simulation	63%
Sherlock Holmes 2	1/97	Abenteuer	77%
Shine	2/97	Abenteuer	51%
Silent Hunter	6/96	Simulation	82%
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%
Solar Crusade	11/96	Action	52%
Sonic 3 & Knuckles	5/97	Action	67%
Sonic CD	10/96	Action	72%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
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%
Speedster	7/97	Sport	45%
Spud!	6/96	Abenteuer	60%
Spycraft	8/96	Abenteuer	79%
SSN	5/97	Simulation	66%
Stadt der verfluchten Seelen	6/97	Abenteuer	59%
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: Generations	7/97	Genre-Mix	72%
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%
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
Ten Pin Alley	5/97	Sport	61%
Terracide	7/97	Action	56%
Terra Nova	**6/96**	**Action**	**85%**
Test Drive: Off Road	6/97	Sport	72%
Theatre Of Pain	5/97	Action	78%
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 Last Express	**6/97**	**Abenteuer**	**87%**
The Lost Vikings II	6/97	Genre-Mix	71%
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 Rise & Rule of Ancient Empires	8/96	Simulation	60%
THiNK-X for Windows	6/96	Strategie	68%
Three Dirty Dwarves	6/97	Action	50%
Thunderhawk 2 Firestorm	3/96	Simulation	74%
Time Commando	9/96	Abenteuer	80%
Time Trouble- Jagd nach Forme	4/97	Abenteuer	50%
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%**
Total Control	10/96	Simulation	71%
Total Mania	8/96	Strategie	61%
Toy Story	4/97	Action	53%
Track Attack	6/96	Srt	74%
Triple Play 97	10/96	Sport	82%
Tunnel B1	2/97	Action	68%
Tyrian	8/96	Action	66%
TZ Sexy Minigolf	3/96	Verschiedenes	46%
UEFA Champions League	7/97	Sport	69%
Ultim@te Race	**3/97**	**Sport**	**85%**
Ultrapack Vol. 2	10/96	Anwender	bes. praxisnah
Uncle Henry's Playhouse	7/97	Strategie	55%
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 Snooker	6/96	Sport	80%
War College	6/96	Strategie	44%
War Diary	4/97	Strategie	50%
War Wind	1/97	Strategie	72%
Welcome to the Future	3/96	Abenteuer	69%
Wet - The Sexy Empire	7/97	Simulation	74%
Willi Lemkes Fußballmanager	3/96	Sport	60%
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%
X-Men: Children of the Atom	6/97	Action	80%
XS	3/97	Action	57%
X-Wing vs. Tie Fighter	7/97	Simulation	76%
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%**

TERMINPLANER

Hier bieten wir Ihnen einen groben Überblick, welche Tests Sie in den kommenden Ausgaben voraussichtlich finden – ohne Gewähr, denn mit Verzögerungen seitens der Hersteller ist stets zu rechnen. Was die Termine von Messen, Computerbörsen oder TV-Sendungen betrifft, sind uns auch weiterhin Ihre Anregungen willkommen.

TEST-TERMIN: AUSGABE 9/97

Alexander der Große	Interactive Magic	Strategie
Anstoß 2	Ascaron	Sport
Birthright	Sierra	Strategie
Carmageddon	SCI	Sport
Club Manager 97/98	Attic	Sport
Constructor	Acclaim	Simulation
Dark Earth	Mindscape	Action-adventure
Dark Reign	Activision	Strategie
Demonworld	Ikarion	Strategie
Dominion	7th Level	Strategie
F-16 Fighting Falcon	Digital Integration	Simulation
Fallout	Interplay	Rollenspiel
Hardwar	Gremlin	Simulation
Ignition	Virgin	Sport
iF-22 Raptor	Interactive Magic	Simulation
Pacific General	SSI	Strategie
Perry Rhodan: Operation Eastside	Spellbound Software	Strategie
Red Baron II	Sierra	Simulation
Starfleet Academy	Interplay	Action
Wrecking Crew	Konami	Sport

TEST-TERMIN: AUSGABE 10/97

Armored Fist 2	Novalogic	Simulation
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel
Blast Chamber	Activision	Action
Deathtrap Dungeon	US Gold	Action
Grand Slam 97	Virgin	Sport
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Simulation
Hattrick Wins	Ikarion	Sport
Island of Dr. Moreau	Psygnosis	Abenteuer
Jedi Knight	Lucas Arts	Action
Little Big Adventure 2	Electronic Arts	Abenteuer
Mindwarp	Maxis	Simulation
NHL Open Ice	Virgin	Sport
Streets of Sim City	Maxis	Simulation
Ultima Online	Origin	Rollenspiel
Zombieville	GT Interactive	Abenteuer

TEST-TERMIN: AUSGABE 11/97

7th Legion	MicroProse	Strategie
Ball Blazer Champions	Lucas Arts	Sport
Baphomet's Fluch 2	Revolution Software	Abenteuer
Conquest Earth	Eidos	Strategie
Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
Imperialismus	SSI	Strategie
King's Quest VIII	Sierra	Abenteuer
Lands of Lore 2	Westwood	Rollenspiel
Mechwarrior 3	MicroProse	Simulation
Monkey Island 3	Lucas Arts	Abenteuer
Panzer General 3D	SSI	Strategie
Pax Imperia 2	THQ	Strategie
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel
Riven	Cyan	Abenteuer
Sim City 3000	Maxis	Simulation
Worms 2	MicroProse	Strategie

TV-TIPS

03. Juli 1997, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 1 (Wh.)
04. Juli 1997, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 1 (Wh.)
06. Juli 1997, 3Sat 16.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 2
10. Juli 1997, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 2 (Wh.)
11. Juli 1997, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 2 (Wh.)
13. Juli 1997, 3Sat 16.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 3
17. Juli 1997, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 3 (Wh.)
18. Juli 1997, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 3 (Wh.)
20. Juli 1997, 3Sat 16.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 4
24. Juli 1997, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 4 (Wh.)
25. Juli 1997, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 4 (Wh.)
25. Juli 1997, ZDF 00.30 Uhr: netNite – Die Surf-Nacht
27. Juli 1997, 3Sat 16.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 5
31. Juli 1997, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 5 (Wh.)
01. August 1997, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 5 (Wh.)
03. August 1997, 3Sat 16.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 6
Jeden Samstag, VOX 16.00 Uhr und 01.30 Uhr (Wh.): Click

MESSEN

Internationale Funkausstellung Berlin (IFA)
30. August bis 7. September 1997 in Berlin
Info: Messe Berlin GmbH,
Tel. 030/3038-0

European Computer Trade Show (ECTS)
07. bis 09. September 1997 in London

MultiMedia & Freizeit
17. bis 19. Oktober 1997 in Essen
Info: Messeplatz Rhein/Ruhr,
Tel. 0201/7244244

Computer '97
vom 14. bis 16. November 1997 in Köln
Info: Pro Concept,
Tel. 0234/946880

Internet World Fall '97
vom 25. bis 27. November 1997 in Düsseldorf
Info: dc congresse + fachmessen,
Tel. 08151/36160

Messen der Euro-Expo GmbH

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

06. Juli 1997 in Emsdetten/Opel Elmer Halle

13. Juli 1997 in Castrop Rauxel/Europa Halle

LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY

http://www.westwood.com





Vor zwei Monaten noch mußten wir das auf dem Virgin-Site lagernde Material zum LoL-Nachfolger wegen Kärglichkeit verreißen; vielleicht ist deshalb nun wenigstens Westwood aufgewacht? Was sich unter deren Adresse den ausgehungerten Rollenspielern neuerdings eröffnet, geht zwar in punkto Story und Informationsgehalt nicht über das bisher Bekannte hinaus (als Sproß einer bösen Magierin gilt es, sich durchs Leben zu schlagen), gefällt aber durch neue und wirklich mundwäßrige Screenshots bzw. GIF-Animationen. Auch die schicken MPLAYER-Melodien wollen wir nicht verschweigen. Na bitte, geht doch!



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

Eine Pflichtübung für Rollenspieler

THE WHEEL OF TIME

http://www.wheeloftime.com





Kennen Sie Robert Jordans bei Heyne erschienene Fantasy-Serie „Das Rad der Zeit"? Dann wird es Sie freuen zu hören, daß die Vorlage nun von Legend Entertainment versoftet wird. Freilich steht kein Adventure zu erwarten, wie man es bei diesem Hersteller vielleicht vermuten könnte. Vielmehr setzen jetzt auch die Legendären auf 3D-Echtzeitstrategie mit Rollenspielelementen – und natürlich ein Konzept, das in erster Linie Multiplayer im Auge hat.

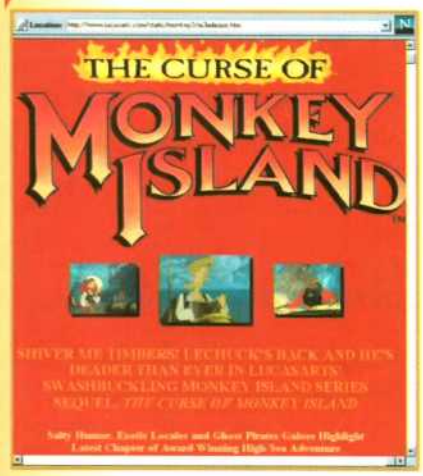
Inhaltlich bzw. zeitlich soll das Spiel vor dem ersten Roman „Drohende Schatten" angesiedelt sein. Obwohl Jordan einigen Einfluß auf die Story hat, werden die Buchcharaktere also wohl nicht auftauchen. Ja, ohne 3D-Karte wird hier vermutlich gar nichts am Screen auftauchen. Andererseits dürfte bis zum Sommer nächsten Jahres (der geplante Erscheinungstermin) ohnehin die Mehrheit der Zocker einen solchen Grafikturbo unter der Haube haben. Als Spieldesigner fungiert übrigens Glen Dahlgren, der sich seine ersten Sporen seinerzeit mit „Deathgate" und dem „Gateway"-Duo verdient hat.

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

Brandheiße Infos zu einem hochinteressanten Projekt

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

http://www.lucasarts.com/static/monkey3/m3release.htm





Schon länger angekündigt (wenn auch nicht ganz so lange wie „Lands of Lore 2") ist der dritte Teil von Guybrush Threepwoods Abenteuern. Grund genug für uns, mal in die Karibik zu surfen. Und tatsächlich findet sich auf der Web-Insel von Herrn Lucas ein umfangreicher Part zum kommenden Gassenfeger für Freibeuter. Kein Wunder, denn immerhin steht Erzschurke LeChuck mal wieder von den Toten auf, um Guy zu piesacken. Diesmal will der Piraten-Geist aus Guybrushs Freundin Elaine eine Dämonenbraut machen. Darüber hinaus verrät die Seite noch, daß das Game einmal mehr seinen unverwechselbaren Humor verbreiten soll: Wo sonst gehörten wohl vegetarische Kannibalen zu den Handlungsträgern? Viele schicke Beispiele für die neue HiRes-Grafik lagern natürlich auch unter der angegebenen Adresse, nur einen neuen Erscheinungstermin haben die Lucasse noch nicht dazugeschrieben. Tja, dort die Vorsicht, hier die Nachsicht...



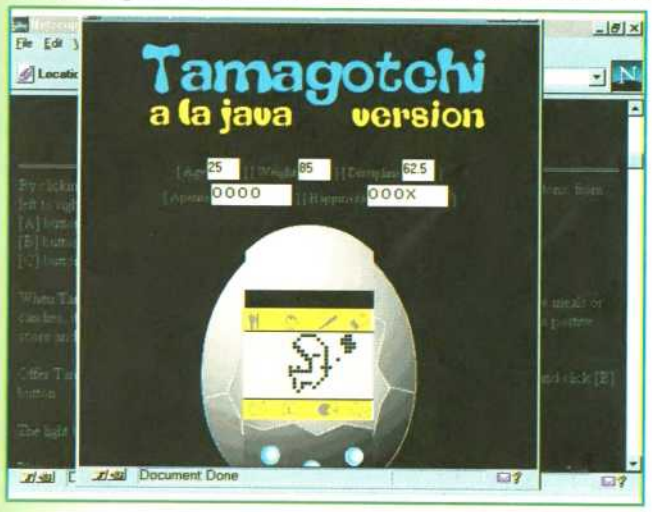
Präsentation ●●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Ein paar Infos und viele Bilder zum neuen Mega-Abenteuer von Lucas Arts

TAMAGOTCHI INTERNET GAME

http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/1999/play.html

Keine Frage, daß das Thema der Saison bereits seine Ableger ins Internet getrieben hat: Wer noch kein virtuelles Haustier besitzt, kann sich hier vor der Anschaffung (am besten und preisgünstigsten im Verbund mit einem Joker Abo) online über den Umgang mit Digi-Viecherln schlau machen. Das Game benötigt JAVA und ist mit dem Bandai-Original identisch: Per Knopfdruck wird das Küken gefüttert, man kann mit ihm spielen, es verarzten oder seine anrüchigen Hinterlassenschaften beseitigen. Allerdings gibt es nur ein einziges Tier, das quasi von jedem, der sich hier einloggt, gepflegt werden kann und muß – wie man sieht, war das Huhn zum Testzeitpunkt bereits 25 Jahre alt. Störend fanden wir das etwas überdimensionale Format des JAVA-Fensters, welches bei der Standardauflösung von 640 x 480 Pixeln nicht komplett auf den Screen paßt. Und die Frage nach dem Unterhaltungswert eines unpersönlichen Tamagotchi, das man eben *nicht* ständig mit sich herumschleppt, wollen wir hier ohnehin außen vor lassen.



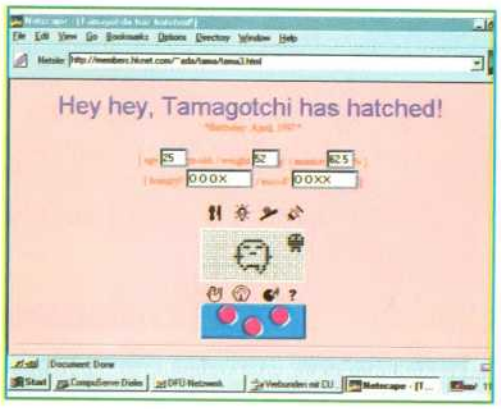
Präsentation ●
Inhalt ●
Bedienung ●
Sprache: englisch

Das virtuelle Haustier am Internetscreen (zumindest teilweise), JAVA erforderlich

TAMAGOTCHI HAS HATCHED

http://members.hknet.com/~ada/tama/tama3.html

Alternativ noch ein weiterer Internet-Schlüsselanhänger. Er sieht marginal gefälliger aus, benötigt ebenfalls JAVA und wird wie sein Kollege von allen Besuchern kollektiv gepflegt. Immerhin paßt er komplett ins Bild und wiegt, wie man auf dem Bild sieht, bei gleichem Alter wesentlich weniger als das Geocities-Tamagotch. Also, Leute: Füttern!



Präsentation ●
Inhalt ●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Digitale Tierpflege der etwas liebevolleren Art, JAVA erforderlich

PREVIEW: SIEGE

http://www.anarchyent.com



Das WWW-Abenteuer „Dread" sorgte letztes Jahr als einer der ersten Grafikdungeons im Netz für Schlagzeilen. Der Umfang des Spiels brach zwar keine Rekorde, doch es zeigte sehr anschaulich, was optisch ganz ohne JAVA- oder Shockwave-Schnickschnack möglich ist. Für den Nachfolger Siege versprach Anarchy Entertainment schon damals mehr Komplexität. Darüber läßt sich anhand dieser begrenzt spielbaren Vorabversion der Belagerung momentan freilich noch nicht urteilen.

Begrenzt spielbar heißt in unserem Fall, daß die begehbare Strecke vielleicht 15 Räume umfaßt, die Beschreibungen meist fehlen und das Inventory noch nicht funktioniert. Man kann aber schon ein paar Monster erschlagen und deren Hinterlassenschaften wie Schilde oder Schlüssel bewundern. Generell ist hier jedenfalls nomen gleich omen, denn es wird tatsächlich belagert – das Schloß des bösen Zauberers Azgar. Leider kommt die Armee des guten Königs Argile nicht hinein, weshalb der Spieler durch einen unterirdischen Tunnel in die Festung kriechen muß, um von innen die Tore zu öffnen. Wie beim Vorgänger arbeitet man sich Bild für Bild voran, wobei die einzelnen Grafiken, zwecks Untersuchung oder um Dinge aufzusammeln, teils auch beklickbar sind. Pro Schritt wird dabei eine neue Seite geladen, was jedoch (wie von „Dread" gewohnt) fix vonstatten geht. Würde doch nur die Spielentwicklung selbst etwas fixer voranschreiten...









DANIEL'S LONGBOW PAGE

http://people.wiesbaden.netsurf.de/~daniel_m/apache/index_ap.htm



Eine der profiliertesten Web-Adressen zu Origins fliegendem Apachen ist hierzulande beheimatet. Wobei die Helikopterpiloten aus Daniels „12th Cavalry Division", einem hessischen Longbow-Club, allerdings um Internationalität bemüht sind und deshalb englisch parlieren. Es warten viele Informationen zum echten Hubschrauber, in erster Linie aber natürlich Strategietips in rauhen Mengen, ein Ränge- und Medaillenspiegel, große Screenshots sowie einige Patches, Links und FAQs. Ähnlich umfangreich wie das Hauptprogramm wird auch das Add On „Flashpoint Korea" abgehandelt. Und wer sich in die Mailing-List der Zwölften Luftkavallerie einträgt, wird fortan mit Neuigkeiten und nützlichen Infos beliefert.

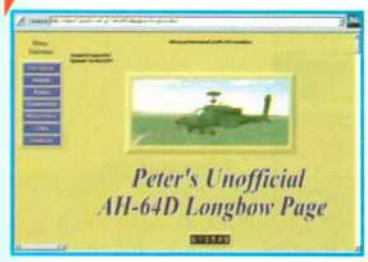


Präsentation ●
Inhalt ● ● ●
Bedienung ● ● Sprache: englisch

Die Top-Adresse für fliegende Apachen

PETER'S AH-64D LONGBOW PAGE

http://home1.pacific.net.gs/~elite403/longbow/longbow.html



Auch dieser Site ist für Piloten einen Besuch wert, schon wegen der abgespeicherten Missions-Filme, die man hier herunterladen kann. Im übrigen gibt's eine allgemeine Spielbeschreibung sowie nett illustrierte Tabellen für die bei einzelnen Aufträgen erreichbaren Orden und Medaillen. Links sind ebenso vorhanden wie Patches und einige sehr große Bildschirmfotos.



Präsentation ●
Inhalt ● ●
Bedienung ● ● Sprache: englisch

Missions-Videos und mehr

LONGBOW FLIGHT DECK

http://www.euronet.demon.co.uk/flight-deck/longbow/longbow.html





Als Sammlung von Hilfestellungen aller Art ist das Flugdeck insbesondere für Einsteiger gedacht. Demzufolge nimmt die „Rookie Corner" (in typisch englischem Understatement mit „a few player tips" untertitelt) hier auch bei weitem den größten Platz ein. Dazu kommen noch ein paar Sätze zu bekannten Fehlern, ein Medaillenspiegel, eine Bildergalerie sowie natürlich thematisch passende Links.

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

Empfehlenswerte Adresse für Nachwuchspiloten

LINKS LS SCOREBOARD

http://spidome.net/~bdreiling/links.html

Nach laaanger Wanderung über verschiedene Anschriften ist das Golf-Scoreboard zum Klassiker von Access nun bei dieser Adresse gelandet. Der Sinn der Veranstaltung: Man darf seine erzielten Scores einschicken, welche dann auf die dazugehörigen Kurse verteilt und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden – schon wird klar, ob man im Vergleich zur übrigen Spielerwelt ein Bogey- oder Birdyman ist. Und selbstgolfend werden auch noch ein paar Links-Links geboten.



Präsentation ●
Inhalt ● ●
Bedienung ● ● Sprache: englisch

Internationale Leistungstabelle für vergleichendes Digi-Golf

GERMAN LINKS LS WEB TOURNAMENT PAGE

http://members.aol.com/linkslswt/index.htm

Unter dieser deutschen Adresse werden Golfturniere im Netz veranstaltet. Eine feine Sache, die jedoch mit Vorsicht zu genießen ist: Unser letzter Besuch wies eine bereits länger zurückliegende Aktualisierung der Page aus, was nicht eben auf regen Betrieb schließen läßt.



Präsentation ●
Inhalt ● ●
Bedienung ● ● Sprache: deutsch

Deutsche Anlaufstelle für Turniergolfer

BMG INTERACTIVE

http://www.bmginteractive.de



Auf dem deutschen Site der Interaktivisten findet man natürlich die üblichen Produktinfos zu Spielen wie „Pandemonium", „Helicops" & Co. Dazu zählen auch Screenshots und diverse Demos. Ausführlich beworben wird zudem der populäre Screensaver „After Dark 4.0" inklusive etlicher Module für Fans der Simpsons, Trekkies usw. Man findet auch ein Firmenporträt, ein Gästebuch sowie ein paar magere Links; sonst allerdings wenig.

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

Übersichtliche Page, dürfte aber ruhig etwas umfangreicher sein. Shockwave enhanced

BLUE BYTE

http://www.bluebyte.com



Die Mülheimer haben ihre Homepage unlängst einer gründlichen Renovierung unterzogen. Zunächst geht es wie gehabt von der internationalen Verteilerseite aus zum US-, UK- und natürlich dem deutschen Angebot, das mit vorbildlich eingesetzten Frames serviert wird. Es besteht in erster Linie aus der umfassend und ansprechend präsentierten Produktpalette, doch sorgen viele nette Goodies für Abwechslung. So gibt es saugbare Karten zu „Siedler II", welche User mit dem Editor der Mission-CD gebastelt haben. Oder man läßt sich von einem Piloten durch die reich bebilderte Story des aktuellen Action-Helis „Extreme Assault" lotsen. Ebenfalls mit von der gelungenen Partie: jede Menge Demos, Updates, die direkt online bestellbare News-CD, Pressestimmen sowie Steckbriefe der Blaubeißer. Und nicht zuletzt die Möglichkeit, per E-Mail Anregungen, Lob, Kritik etc. direkt bei den jeweiligen Projektleitern der Games loszuwerden.

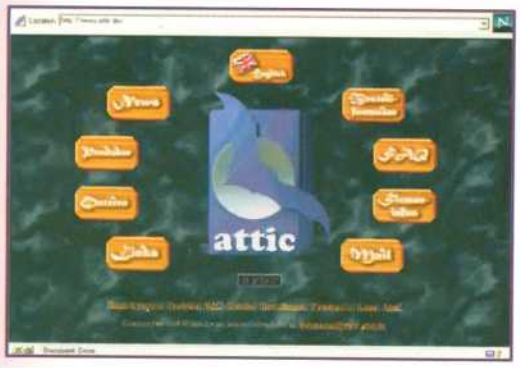


Präsentation ●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch, englisch

Gelungene Homepage der Mülheimer Hitlieferanten, Netscape 2.0 enhanced

ATTIC

http://www.attic.de



Die deutsche Softwareschmiede (der im Hot Spot ja ein Special gewidmet ist) präsentiert sich im Internet mit einer optisch edlen Homepage, die ständig erweitert und aktualisiert wird. So sollen demnächst unter anderem auch Demos zum Download bereitgestellt werden; Packer, Tools und Patches kann man sich bereits jetzt herunterladen. Den aktuellen Patch zu „Das Schwarze Auge 3 – Schatten über Riva" finden Sie übrigens auch auf unserer Cover-CD. Ausführliche Produktinfos, Links, technische Hilfestellungen und Online-Shopping haben die Albstädter last not least ebenfalls im WWW-Programm.

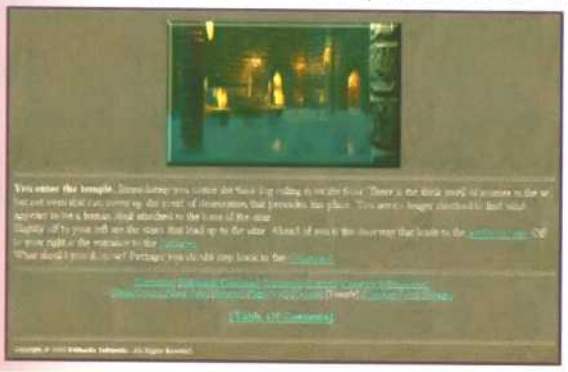
Präsentation ●●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch, englisch

Aventurien im Netz ist einen Besuch wert, Netscape 2.0 enhanced

BETHESDA SOFTWORKS

http://www.bethsoft.com

Der US-Hersteller hat seinen Site in ein erfrischend ungewöhnliches Adventure-Gewand verpackt: Man zieht quasi durch ein mittelalterliches Städtchen nebst Burg, wobei jede Location mit Bild und stimmungsvoller Beschreibung ausgeschmückt ist. Dahinter verbirgt sich dann ein zwar nicht sonderlich aktuelles, aber sehr umfangreiches Angebot aus Demos, Patches, Updates, FAQs, Sounds, Screenshots, Links und vielem mehr. Wer will da klagen, wenn die Übersicht manchmal ein wenig auf der Strecke bleibt?





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

Originell aufgemachter Site, Netscape 3.0 enhanced

Gratis: Ihr Soforteinst
T-Online inkl. Freieinh

Jetzt sofort in T-Online einsteigen!
Titel-CD einlegen, online anmelden
und durchstarten mit
T-Online und Internet!



T-Online ist preiswerter

Internet supergünstig!
Bundesweit zum Citytarif!
Bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt!

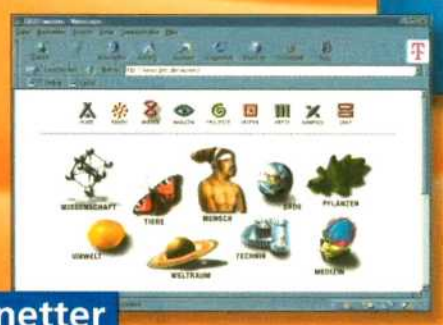


T-Online jetzt schneller

Keine Staus, keine Wartezeiten dank neuer Netzstruktur! Bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s.







T-Online ist internetter

Sensationell komfortabler Internet-Zugang – und mehr: z. B. echtes Onlinebanking und das größte deutschsprachige Online-Angebot!

T-Online ist vielfältiger

Wechseln Sie nach Lust und Laune einfach zwischen nationalen und internationalen Online-Welten, entdecken Sie Unzähliges zu allen Themen des Lebens, und lassen Sie sich einfach vom Sinn und Unsinn dieses atemberaubenden Mediums verführen.

ieg in
eiten auf der Heft-CD!

T-Online



Wenn Sie schon ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, brauchen Sie nur die CD aus diesem Heft einzulegen – und schon können Sie mit der speziellen Sofortanmeldesoftware in wenigen Minuten die ganze Welt des Internet und mehr erkunden. Außerdem profitieren Sie von vielen tollen Vorteilen:

- **Ganze 10,– DM Freieinheiten für T-Online auf der Titel-CD für Ihren Sofort-Einstieg: Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.**
- **10 Tage keine Grundgebühr.**
- **Sie sparen 50,– DM Anmeldeentgelt!**
- **Die neue T-Online-Software für die schnellen Zugänge (33.600 bit/s) erhalten Sie kostenlos nach Ihrer Anmeldung!**



Wenn Sie noch ein Modem brauchen, bestellen Sie es per Telefon: 01 80/5 67 28 28 oder schicken Sie den Coupon an:

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

Deutsche Telekom Partner

1&1

Das 1&1 Top-Angebot für alle, die noch kein Modem haben:



Highspeed für Online-Surfer. Das Modem Skyconnect 33.600 erreicht rasante 33.600 bit/s und ist der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC! Für Windows. Die mitgelieferte ballOON-Software hat außerdem volle Mailbox- und Terminal-Funktion, ein Pagermodul für Cityruf und eine Anruf- und Faxweiterleitung. Genießen Sie zusätzlich die Vorteile eines elektronischen Tagebuchs und vieles mehr.

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s nach V.34+, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, **Fax-Funktion: senden, empfangen** (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte. **Lieferumfang:** Komplettsoftware für Windows, deutsche Installations- und Bedienungsanleitung. **Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:** 486 DX-2 66 Prozessor, 8 MB RAM, Win 3.1, Windows '95 oder NT, CD-ROM-Laufwerk, serielle Highspeed-Schnittstelle.

24h Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28

T-Online

Bestellcoupon: Modem inkl. Gratis-Software

Ja, **ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die T-Online-Software für Windows zu (Best. Nr.: 5866)**

❑ Ich habe noch kein Modem und bestelle daher das Modem-Komplettpaket Skyconnect 33.600 inklusive Software für nur 169,- DM (für Windows, Best.-Nr. 4505).

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

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

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

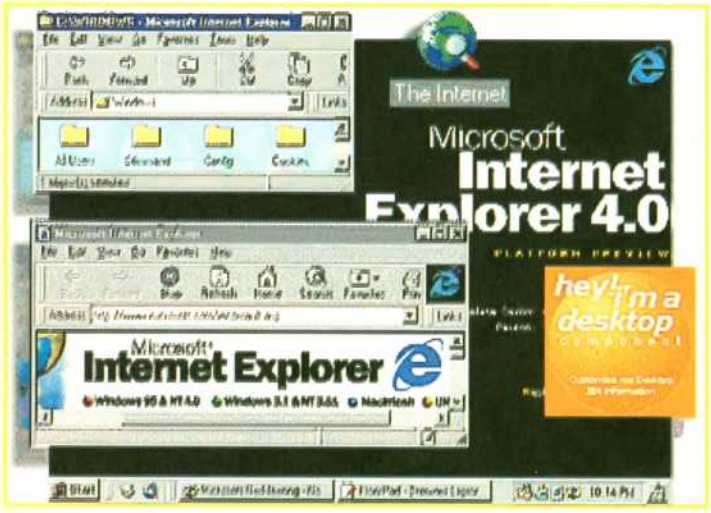
Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,– DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,– DM entfällt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum Unterschrift

Kennziffer: 002 087H

NETSCAPE COMMUNICATOR 4.0 & MICROSOFT INTERNET EXPLORER 4.0



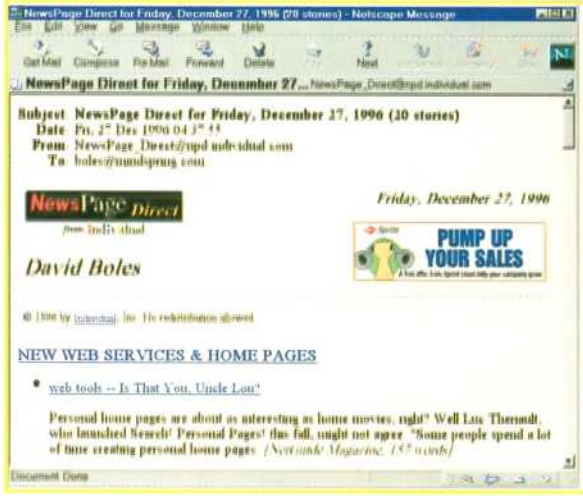
Windows-Oberfläche oder Internet Explorer? In Zukunft muß man schon genauer hinsehen!

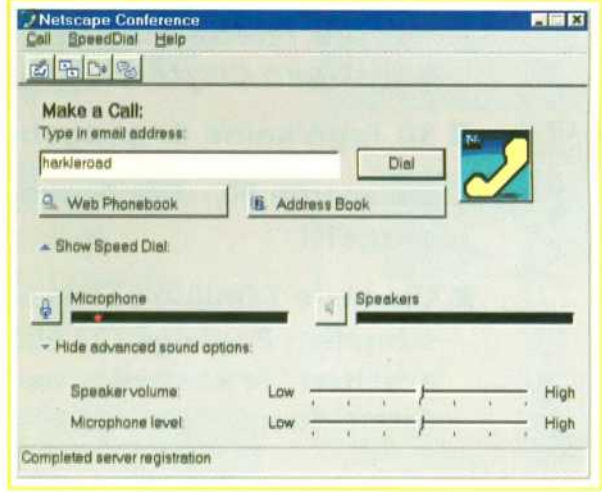
Die neuesten Ausgaben der Referenzbrowser von Netscape und Microsoft dürften bei Erscheinen dieser Zeilen bereits als Vollversionen zum Download bereitliegen: **http://www.netscape.com** bzw. **http://www.microsoft.com**. Und beide Programme sind längst nicht mehr die schlanken Webviewer, die sie einmal waren. Vielmehr sind sie zu fetten Anwendungen mit zahllosen Bestandteilen mutiert – von denen der eigentliche Browser nur noch einer unter vielen ist…

Die nach wie vor beliebteste Surfsoft aus dem Hause Netscape nennt sich daher von nun an „Communicator": Als Browser fungiert ein optisch aufgepeppter Navigator, der über eine sehr komfortable Bookmarkverwaltung verfügt. Mit dem Messenger ist auch ein E-Mail-Programm integriert, das selbst professionellen Ansprüchen genügt. Und mit Conference kann per Netz telefoniert werden. Beim Composer schließlich handelt es sich um einen ordentlichen HTML-Editor für den Hausgebrauch.

Die größte Neuigkeit bei der Microsoft-Konkurrenz ist die Verschmelzung des Internet Explorers mit dem Windows Explorer. Über den „Active Desktop" können Webseiten zudem als Hintergrundbilder oder Bildschirmschoner fungieren. Davon abgesehen unterstützt das Programm unterschiedlichste Anwendungen wie Mail, Internet-Telefonate, Echtzeitübertragung von Audio und Video sowie Webpublishing – wobei der Editor FrontPad freilich nur einfachen Ansprüchen genügt.

Als sehr nützlich erweist sich bei beiden Produkten der integrierte Offline-Reader, welcher komplette Websites automatisch für eine kostensparende Offline-Session lädt. Gemeinsam haben die beiden Luxusbrowser ferner von Haus aus eingebaute VRML 2.0-Viewer sowie einen erheblich beschleunigten JAVA-Interpreter. Für Netscape sprechen in der vergleichenden Betrachtung die nahtlose Integration der Komponenten und die Verfügbarkeit für sämtliche Systeme (Win 3.1/95, UNIX und Mac). Allerdings ist die Software bei längerer Nutzung nicht mehr kostenlos; hierzulande wären 89,– DM an die Firma Softline (**http://www.softline.de**) zu entrichten. Microsoft hingegen wird seinen Browser ohnehin in das kommende Windows 97 integrieren.



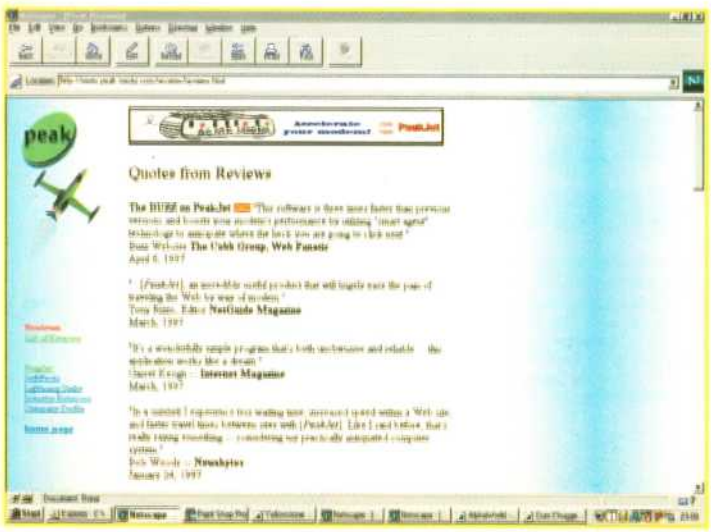


Äußerlich wenig Änderungen: surfen mit Netscape

SCHNELLER SURFEN MIT PEAKJET

Der neue Beschleuniger von Peak steigert das faktische Tempo beim Surfen, indem er die sonst beim Lesen einer WWW-Seite ungenutzt verstreichende Zeit dazu verwendet, sämtliche Folgelinks gleich im voraus zu laden. Vor allem bei textlastigen Adressen entpuppt sich der erzielte Effekt als enorm, bei grafisch intensiven Seiten hingegen spürt man den Nutzen nicht so sehr. Die Wirkung solcher Operationen auf das Netz an sich bleibt freilich abzuwarten. Bisher aktivierte man ja nur gezielt die tatsächlich interessanten Links – und bekam es bereits mit Überlastungen zu tun…

Die in JAVA geschriebene Anwendung updated sich regelmäßig selbst per Internet und läuft mit den Windows 95/NT-Versionen der Browser von Netscape und Microsoft. Eine kostenlose Testversion des Tools gibt es beim Hersteller unter **http://www.peak-media.com/PeakJet/PeakJet.html**. Wer für 99,– DM gleich voll zuschlagen will, der wende sich an nachfolgende Adresse. (Manuel Semino)



Auf der Homepage von Peak-Media

Softline GmbH
Appenweierer Str. 45
D-77704 Oberkirch
Tel.: 07802/924-206

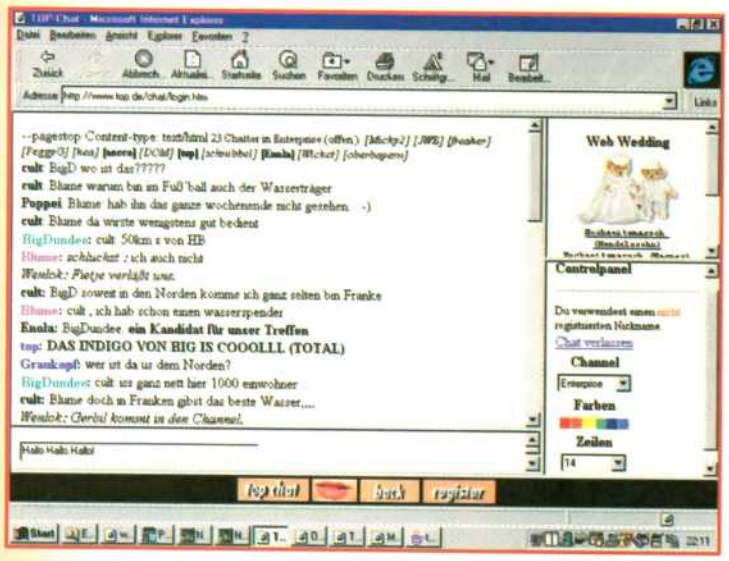
PLAUDERN IM WWW

Kaffeekränzchen mit über die ganze Welt verstreuten Teilnehmern gehören zu den beliebtesten Online-Anwendungen überhaupt. Hier möchten wir Ihnen solche Klönstuben vorstellen, die entweder ganz simpel per Browser oder allenfalls mit kleinen Zusätzen funktionieren. Das reichhaltige Angebot gliedert sich dabei in drei Gruppen: JAVA-Räume, 3D-Welten und ganz normale Chats, mit denen auch einfache bzw. ältere Browser zurechtkommen.

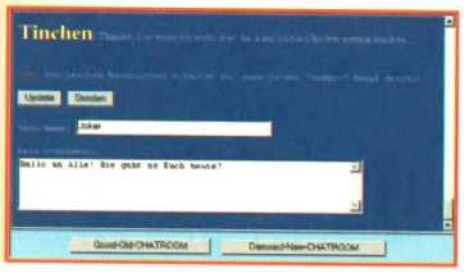
TRADITIONELLE TEXT-CHATS

Vorweg sorgt ein stets aktuelles Adressenverzeichnis deutschsprachiger WWW-Treffpunkte für den Durchblick. Es findet sich unter **http://www.webchat.de** und weist sogar die momentanen Teilnehmerzahlen der einzelnen Räume aus. Einer der beliebtesten davon ist **Metropolis** (**http://www.metropolis.de**), schon wegen seiner vorbildlichen Bedienbarkeit. So steht etwa die Farbe der Schrift zur Disposition, und es dürfen Bilder eingebaut oder bestimmte Mit-Chatter ausgeblendet werden. Vor kurzem gab es sogar das erste Metropolitaner-Treffen in der Realität.
Komfortabel wird auch im **Top-Chat** (**http://www.top.de/chat/index.htm**) geplaudert, wo verschiedene Kanäle zu diversen Themen warten. Studenten tummeln sich gerne im System der Uni-Zeitschrift **Unicum** (**http://www.unicum.de**), während einsame Herzen ihr Glück mal in einem der zahlreichen Single-Clubs versuchen dürfen – etwa im **Date-Chat** unter **http://www.date.de**. In solchen Online-Etablissements finden sich allerdings überwiegend *männliche* Singles.
Zum Besuch der hier vorgestellten und einer Vielzahl ähnlicher Treffs benötigt man lediglich einen framesfähigen Browser, auch die Surf-Soft von Diensten wie AOL, CompuServe und T-Online wäre also ausreichend.

Metropolis, der Klassiker



Zwischen den Zeilen von Top-Chat



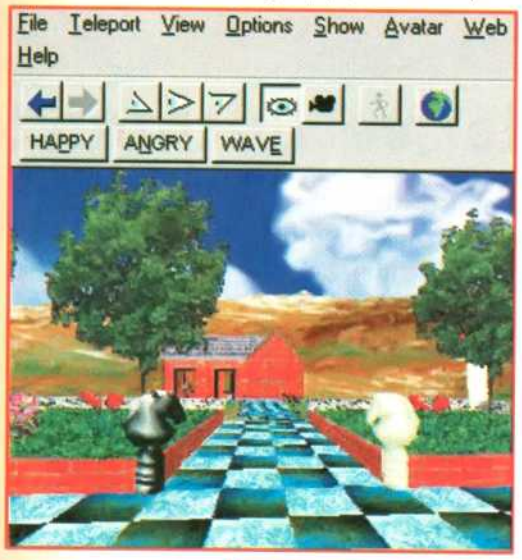
Etwas bunter: Unicum

JAVA & VRML



Über Mikro plaudern: OnLive Traveller

Wer hier mitreden möchte, braucht zumindest Win 95 und einen JAVA-kompatiblen Browser bzw. einen VRML-Viewer. Dafür diskutiert es sich auch eine ganze Ecke edler, wenn grafische Oberflächen oder gar dreidimensionale Umgebungen das Auge erfreuen. Zu den absoluten Klassikern in diesem Bereich zählt die via **http://www. talk.com/talk** erreichbare JAVA-Schwatzbude des populären E-Zines **HotWired**, welche allerdings Englischkundigen vorbehalten bleibt.
Englisch ist auch die Muttersprache der 3D-Chats, für die man jedoch immer noch umfangreiche Softwarepakete herunterladen muß. Dies wird sich erst mit der kommenden Browser-Generation ändern, welche von Haus aus über VRML 2.0-Viewer verfügt. Zu den Pionieren in Sachen virtueller Netzwelten gehören der **Worlds Chat** (**http://www.worlds.net**) und die **Active Worlds** (**http://www.activeworlds.com**). In letzteren kann man sogar sein eigenes digitales Haus bauen und sich mit JAVA-Spielchen vergnügen. Natürlich mischt auch Microsoft in der 3D-Szene mit und präsentiert mit **V-Chat** (**http://vchat1.microsoft.com**) ein System, das auf die hauseigene DirectX-Technologie setzt. Das innovativste, wenn auch mit Blick auf den 13 MB umfassenden Download voluminöseste Angebot gibt es beim **OnLive Traveller** (**http://www.onlive.com**) zu bestaunen. Hier wird nicht mehr getippt, sondern per Mikrofon und Soundkarte tatsächlich gesprochen – wenn auch oft mehr schlecht als recht. (Manuel Semino)



Ein Häuschen in den Active Worlds



HotWired: mit JAVA über SF quasseln

LÖSUNGSHILFEN 8/97



Ein neues Heft nähert sich der Vollendung und mit ihm natürlich auch neue Lösungshilfen, Tips und Cheats für alle Lebenslagen. Auf die Leserfragen der letzten Ausgabe haben wir mittlerweile auch einige Antworten zu bieten, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen. Ach ja, noch etwas: Da sich in letzter Zeit die Anfragen häufen, was denn ein Hex-Editor und woher er zu beziehen sei: Auf der aktuellen Begleit-CD befindet sich die Shareware-Version des leicht zu bedienenden Hex-Edit für Windows. Anfänger sollten vor dem Drauflos-Experimentieren jedoch eine Sicherheitskopie der betreffenden Datei anlegen!

Willkommen im Kleingedruckten! Und so wird's gemacht: Sie schicken uns Ihre Cheats, Komplettlösungen und Karten, welche wir daraufhin nach Aktualität, Effizienz und nicht zuletzt auch dem eingesandten Format sortieren. Auch genaue Eingabe-Hinweise beeinflussen unser Urteil dabei positiv. Taugliche Tips packen wir übrigens auch auf unsere Internet-Homepage (**http://www.cinetic.de/joker**). Wird ein Beitrag im Heft abgedruckt, so ist uns das je nach Qualität und Quantität **bis zu 300 DM** wert. Wer nun selbst bei einem Spiel hoffnungslos feststeckt und auf unseren Webseiten (inkl. Links) 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 herausgesucht 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

Stadt der verfluchten Seelen

Antworten

Discworld
Robinson's Requiem

Tips, Tricks und Cheats zu

Deadlock
Earth 2140
Extreme Assault
G-Nome
Heroes of Might and Magic 2
Mag!
MDK
Moto Racer
Need for Speed 2
POD
Shadow Warrior
Sim Park
Test Drive Off Road

Antworten

Den Anfang macht Rüdiger Weichel mit der Lösung des **Discworld**-Problems der letzten Ausgabe: Den Drachen Mambo 16 (M16) allein mit den Feuerwerkskörpern zu füttern, ist in der Tat zuwenig. Zusätzlich muß man ihn in den Palast mitnehmen und ihn im Dungeon mit den herumliegenden Kohlen vollstopfen. Danach geht Rincewind zu Nanny Oggs Hexenhaus und läßt M16 dort aus dem Kessel kosten. Danach kann er ihn auf dem Marktplatz zum großen Showdown benutzen, bis die Munition ausgeht, und Rincewind auf die Idee kommt, den roten Drachen mit der Vanilletorte (inklusive Liebestrank) umzustimmen.

Auch die Frage zu **Robinson's Requiem** dürfte sich dank Bastian Stein erledigt haben. Anstatt den T-Rex mit der Leuchtpistole anzugreifen, benutzt man sie vielmehr als Werkzeug (Icon anklicken!) und schießt in die Luft. Erst dadurch wird die überdimensionierte Handtasche geblendet und kann mit Nahkampfwaffen erledigt werden.

GELÖST

Stadt der verfluchten Seelen

Hartmut Kratz nimmt heute den Fluch von Sierras neuestem Puzzle-Adventure. Dabei ist allerdings zu beachten, daß dieses Spiel *nicht* linear aufgebaut ist. Hier beschriebene Aktionen können also auch in anderer Reihenfolge durchgeführt werden. Manches läßt sich jedoch erst erledigen, wenn zuvor ein anderes Rätsel gelöst wurde.

Grundsätzlich gilt: Immer alle Videos ansehen und alle Anrufbeantworter-Nachrichten abhören, um Tips zum weiteren Spielverlauf zu erhalten. Außerdem können Sie sich mit Hilfe der Karte an andere Orte teleportieren. Voraussetzung dafür ist jedoch, daß man bereits einmal an dieser Stelle war und sie somit farbig unterlegt ist.

Hotelfoyer:
Zunächst bekommt man von Charles eine Nachricht, welche man sofort liest. Sie wird ein zweites Mal angeklickt und wandert damit ins Inventar. Dann legt man die 40-Doller auf den Tresen, um sich ein Zimmer zu mieten. Das Wechselgeld nehmen und dann ins...

Zimmer 5:
Hier kann jetzt mit dem Schlüssel der Koffer (Truhe) geöffnet werden. Alles genauestens ansehen bzw. nehmen. Weiterhin den im Telefon integrierten Anrufbeantworter abhören. Dazu heben Sie den Hörer ab und drücken den linken Knopf. Nachdem man der Nachricht gelauscht hat, entscheidet man, was mit dieser gemacht wird. Löscht man sie, ist sie für immer verloren und kann nur durch Neustart wieder angehört werden. Zwei Nachrichten sollten vorhanden sein. Nun wird noch das Videoband abgespielt, danach ist das Zimmer erst einmal uninteressant. Jetzt in das...

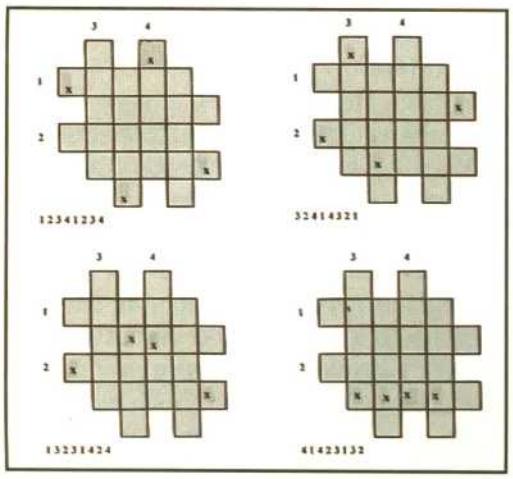
Motel:
Im Büro alles ansehen und von der Theke Kaugummi mitnehmen. Dann geht es weiter ins...

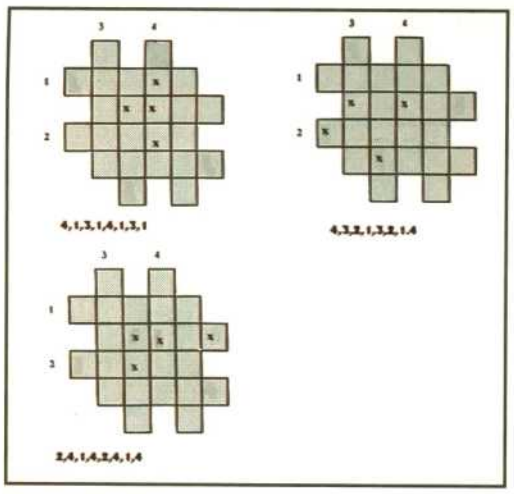
Café:
Hier alles absuchen. Es gibt einen Schlüssel hinten in der Küche neben der Tür, Informationen im Büro, eine Diskette vorne auf dem Tresen in den Speisekarten und auch eine Rose zu finden. Videos ansehen – wie auch sonst überall – und links oben den roten Punkt mit einem Kaugummi zukleben. So erhält man einen Hinweis auf die kopflose Statue. Weiterhin hier (wie immer) den Anrufbeantworter ab-

hören und die vorhandenen Nachrichten speichern. Zurück zum...

Bäckerladen:
Das Türpuzzle lösen (siehe Grafiken). Dann als erstes am Bildschirm oben links das rote Licht mit einem Kaugummi zukleben (dies immer tun, wenn man sich Videos ansieht), da man sonst hypnotisiert wird. Ein Movie sehen und dabei die Zahlen 11, 12 und 13 in einem Stern bemerken. Sie werden später noch benötigt.

Wenn Sie Ihre Konstellation gefunden haben, geben die Zahlen die Reihenfolge an, in welcher die Zeilen bzw. Spalten verschoben werden müssen





Burts Trailer:
Hier findet man hinter einem Bild ein Streichholzbriefchen und im Küchenschrank ein Medaillon, außerdem im Wandschrank rechts eine Karteikarte. Nachdem diese Gegenstände eingesackt wurden, geht es in den...

Friseurladen:
Dort wird zunächst das Türpuzzle gelöst (wie im Bäckerladen). Links am Eingang ist das Poster des vermißten Ivan zu sehen. Hineingehen, den Anrufbeantworter abhören und alles, auch hinter der Trennwand, betrachten. Danach sieht man sich noch alle Videos an und klickt draußen eine sich drehende gestreifte Röhre zweimal (beim zweiten Mal unten) an. Man erhält daraufhin eine verschlüsselte Nachricht des Friseurs. Nun zu...

Phils Markt:
Dort zunächst nur den Vierteldollar beim Cola-Automaten mitnehmen. Im Inventar mit dem Restgeld vereinigen (zunächst den Vierteldollar auf das Auge ziehen, dann die restlichen Münzen auf das Großbild anwenden), und es geht weiter zu...

Safari Saving and Loan:
Alle Ziffern müssen je 1x gedrückt werden, so daß nacheinander die im Video gezeigten Zahlen 11, 12 und 13 entstehen (Beispiel: 8,0,3 – 4,2,6 – 1,5,7). Die Tür wird sich öffnen. Man geht hinein und schaut sich alle Videos an. Die Diskette in den Computer stecken und dann bei der Namens- bzw. Paßwortabfrage (ist in einem Video zu sehen) LYLE und AIVILO eingeben. Der Computernachricht wird das Paßwort „KOJDSQTAWULLPOBSCLKMMCTE" entnommen. Hinter einem Wandbild wartet ein Safe auf seine Entdeckung. Von oben nach unten die Zahlen 1, 5, 4, 3, 5, 0 einstellen, und der Safe kann geöffnet werden. Die Zahlen ergeben sich aus der Anzahl der Tiere auf verschiedenen Bildern in diesem Raum. Ist der Safe offen, wird eine Art Steinschlüssel herausgenommen und alles weitere betrachtet. Jetzt ins...

Sheriffbüro:
Videos ansehen. Aus dem Horn eines Tiertotenschädels einen Schlüssel (in einem Nebenraum mit einer Westerntür) nehmen. Mit diesem Schlüssel die obere rechte Schreibtischschublade öffnen. Bei den Akten liegt ein Unfall-Report.

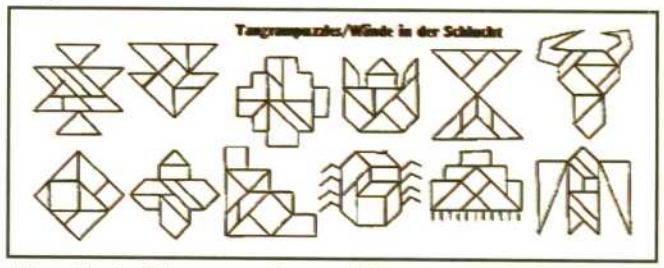
Friedhof:
Hier steht die kopflose Statue aus den Videos. Die Rose wird mit der Vase benutzt, dann drückt man die Zehen, und es wird sich ein Fach im Sockel öffnen, aus dem alles mitgenommen wird. Jetzt ins...

Warenhaus:
Hier den Schlüsselstab vom Friedhof in der Tür einsetzen, was vorerst aber nichts Größeres bewirkt. Zurück ins...

Motel:
Dort ins Büro und die Klingel betätigen. Wir finden einen heiligen Stab, den wir nehmen, und betrachten uns genau das Symbol auf der Schachtel. Von jetzt an wird unsere Lebensenergie stetig abnehmen. Also schnellstens handeln, denn der Stab muß zum Altar in die...

Schlucht:
Wollen wir einen Stab beim Altar ablegen, gehen wir künftig immer so vor:
1. In die Schlucht gehen.
2. Dort schnellstens das zum Stab gehörige Symbol finden.
3. Den Stab darauf anwenden und das Tangram-Puzzle (siehe Grafik) lösen.
4. Weiter nach innen gehen.
5. Die Treppe nach oben suchen.
6. Oben eine Tür finden und den Stab dann rechts von der Tür auf einen Totenkopf anwenden.
7. Die Tür wird sich öffnen, und man hält sich links, um den Altar aufzusuchen.
8. Den Stab in das Loch über das zugehörige Zeichen stellen.
9. Die Lebensenergie wird sich daraufhin wieder erhöhen.
10. Sofort den Rückweg antreten und dabei möglichst wenig Lebensenergie verlieren.

Das zugehörige Tangram-Puzzle für den



Hier die Auflösungen der zwölf Tangram-Puzzles

Stab aus dem Motel findet man im sechsten oder siebten Bildschirm hinter dem Schild am Eingang der Schlucht (an den Felsen oben links). War man schnell genug, hat man am Altar seine gesamte Lebensenergie zurückerhalten und besitzt diese auch noch, wenn man den Canyon verlassen hat. Nach dem Verlassen der Schlucht begibt man sich in das...

Café:
Hier wartet in der Küche ein Wesen, dem man einen Zettel wegnehmen kann. Die Kerze auf dem Tisch vorne anzünden und den Papierfetzen auf die Flamme anwenden. Die Notiz offenbart eine Telefonnummer (5559547) sowie ein Zeichen. Jetzt ins...

Eigene Zimmer:
Hier das Telefon benutzen und die Nummer anrufen, die auf dem Zettel steht. Man erhält die Auskunft, daß in der Kommode unter dem Bild im Hotelzimmer ein zweiter Stab zu holen ist. Diesen nimmt man und eilt erneut zum...

Altar in der Schlucht:
Hier wie bereits zuvor beschrieben handeln. Das Tangrampuzzle befindet sich im fünften Bild nach dem Schild. Schnellstens wieder die Schlucht verlassen. Auch hier sollte die gesamte Lebensenergie wieder zurückgekehrt sein, wenn man die Schlucht schnell genug verlassen hat. Jetzt marschiert man in das...

Büro des Motels:
Hier hinter die Theke schauen, wo in ei-

Lösungshilfen im Netz:

ner der vier Schubladen eine Bibel zu entdecken ist. Da man nichts Besseres zu tun hat, liest man ein bißchen darin und nimmt noch das Rasiermesser und einen Schlüsselstein mit. Die Nachricht im Zimmerfach Nr. 6 wird gelesen, ebenso der Brief im Briefständer, und auch den Anrufbeantworter hört man ab. Hier finden wir auch einen Automaten, der bei richtiger Behandlung Batterien ausspuckt. Dazu sieht man ihn zunächst an, gibt C2 zum Kauf von Batterien ein, wirft Geld hinterher und kann die Energiespender an sich nehmen. Mit diesen Errungenschaften geht es zurück zur...

Safari Saving and Loan:

Links von der Tür gibt es ein Puzzle zu entdecken. Ziel ist es, die blassen Teile der linken Seite zu farbigen Teilen auf der rechten Seite in die richtige Reihenfolge zu bringen. Im folgenden werden die sechs Teile von oben nach unten als A bis F bezeichnet, die drei linken Felder seien (ebenfalls von oben nach unten) 1 bis 3, die rechten 4 bis 6 genannt. Gehen Sie wie folgt vor:

Das Teil E bewegen Sie in den rechten unteren Teil von Feld 5 – Teil anklicken, nach rechts, nach oben

Das Teil F bewegen Sie in den rechten unteren Teil von Feld 6 – Teil anklicken, nach oben, nach rechts, nach unten

Das Teil E bewegen Sie in den linken oberen Teil von Feld 6 – Teil (jetzt in Feld 5) anklicken, nach unten

Das Teil D bewegen Sie in den linken unteren Teil von Feld 3 – Teil anklicken, 2x nach unten

Das Teil C bewegen Sie in den rechten oberen Teil von Feld 3 – Teil anklicken, 2x nach unten

Das Teil A bewegen Sie in den rechten oberen Teil von Feld 4 – Teil anklicken und nach rechts

Das Teil B bewegen Sie in den unteren linken Teil von Feld 4 – (im Uhrzeigersinn bewegen)

Das Teil C bewegen Sie in den unteren linken Teil von Feld 1 – C, das jetzt in Feld 3 liegt, anklicken und mehrmals nach oben

Das Teil D bewegen Sie in den rechten unteren Teil von Feld 5 – D, das jetzt in Feld 3 liegt, anklicken und dann 2 x nach oben, 3x nach rechts

Das Teil C bewegen Sie in den linken oberen Teil von Feld 5 – dieses Teil jetzt anklicken und damit die Lücke ausfüllen

Wurde alles richtig gemacht (beachten Sie, daß die Teile nach einer Bewegung an einer anderen Stelle liegen!), können Sie einen Hammer ergattern und einen zuvor verdeckten Text lesen. Prägen Sie sich das Zeichen auf dem zusammengestellten Bild gut ein! Mit dem Hammer wird nun rechts eine blau-rote Figur auf der Theke zertrümmert, worauf der dritte Stab auftaucht. Ihn bringt man sofort zum Altar und trabt nach vollbrachter Tat zu...

Phils Markt:

Hier befindet sich ein Schlangenterrarium. Sollte noch eine Schlange darin sein, den Raum wieder verlassen, dann zurückkehren und erneut hineinsehen. Am Boden den Wassernapf anklicken und genau untersuchen. Die gefundene Zeichenkombination wird an der Kasse eingegeben. Diese öffnet sich, und man kann rechts ein Fach anklicken, aus dem ein weiterer Steinschlüssel entnommen wird. Nun zur

Kirche:

Hier geht man nach hinten ins Büro durch. Dort werden die Videos angeschaut, in Schuhen die Zahl 12 entdeckt, und der Anrufbeantworter abgehört. Die Schubladen des Schreibtisches enthalten den vierten Steinschlüssel. Hinter einer spanischen Wand wartet erneut ein Puzzle. Merken Sie sich das Zeichen! Die Kugeln sind angeordnet in der Reihenfolge 2-5-7-1-6-4-8-3. Die Kugeln müssen nach der Größe der Zahl geordnet werden. Tun Sie dies, indem Sie der Reihe nach die Kugeln Nummer 6-3-8-6-5-7-3-5-7-2-1-4-6-7 anklicken. Ein weiterer Stab kann genommen und sofort zum Altar gebracht werden. Nach dieser Aktion geht es wieder zu...

Phils Markt:

In einem der Kühlräume sollte uns ein Eierpuzzle erwarten. Ziel ist es, das Ei, das aus der Maschine in den obersten Eierbecher fällt (wenn man die Maschine anklickt), in das Loch rechts unten zu bringen. Die Richtung kann man wählen, aber die Punkte in den Eierbechern legen fest, wieviel Felder das Ei „weitergehen" darf. Nachfolgend wird die Lösung beschrieben. Die Zahl bedeutet die Anzahl der Eierbecher, die Buchstaben die Richtung (W = links, S = unten, O = rechts, N = oben): 3-S, 1-E, 5-E, 2-N, 6-W, 2-E, 3-E, 3-S, 2-S, 3-W, 3-N, 3-N, 2-E, 4-S, 3-W, 5-E, 2-S. Als Belohnung gibt es den fünften Stab, den wir schnellstens seiner Bestimmung übergeben - nicht ohne uns das richtige Zeichen gemerkt zu haben, welches wir im Canyon im ersten größeren, rötlichen Raum finden. Nun wieder in das...

Sheriffbüro:

Hier hinter dem Westerngatter eine Spiel-Puzzlemaschine finden, die neun Karten herausgibt. Nachdem alle auf dem Spieltisch plaziert wurden, führt die Maschine fünf Vertauschungen aus. Man muß sie sich merken und dann den Platz anklicken, an dem die von der Maschine gezeigte Karte liegt. Haben Sie Schwierigkeiten, dann schreiben Sie sich auf, wo Sie Ihre Karten plaziert haben. Markieren Sie sich, zur Not einfach mit Klebeschildchen auf dem Bildschirm, die Zahlen 1 bis 9 als Feldnummern und notieren Sie dann die Vertauschungen. Eine Lösung zu diesem Puzzle gibt es nicht, da die Auswechslungen vom Computer nach dem Zufallsprinzip durchgeführt werden. Das ergibt den sechsten Stab. Zeichen merken und sofort zum Altar bringen!

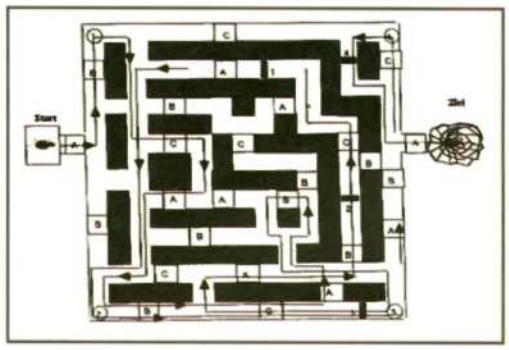
Bäckerladen: Hier nun den Backofen anklicken. Mit dem Hebel die Backbleche so lange verschieben, bis innen das Puzzle erscheint. Ziel ist es, durch Überspringen von 2 Donuts einen Doppeldonut zu erhalten. Eine der möglichen Lösungen, wenn die Donuts von links nach rechts von 1 bis 10 numeriert sind:

7-10, 4-8, 6-2, 1-3, 5-8

Auf diese Weise erhält man den siebten Stab. Zeichen merken und sofort zum Altar bringen! Jetzt wieder in den...

Friseurladen:

Hier einen Stuhl anklicken, um ihn herumzudrehen und noch einen Stab zu erspähen. Dann das Waschbecken anklicken, das Wasser aufdrehen und eine der Spinnen mit einem Mausklick bedenken. Jetzt in das Waschbecken schauen und die Spinne so führen, daß sie rechts außen in ihrem Nest landet (siehe Grafik). Hat man es geschafft, darf man den achten Stab nehmen. Auch dieser wird wie gewohnt schnellstens zum Altar gebracht. Ist man zurück, wird man vom Geist aufgefordert, eines von sieben Symbolen als „Feind" auszuwählen. Das Buch anklicken und dann den Anweisungen folgen. Nun zur...



Die Zeichnung gibt einen ungefähren Überblick über die Laufroute der Spinne

Tankstelle

Auch hier wird alles genau betrachtet. Den Kompressor schaltet man ein und regelt ihn durch Drehen des roten Rades genau auf 230 (Zahl erfährt man aus einem Video). Dann den Schalter zur Hebebühne nach rechts umlegen. Unter dem Auto findet man ein Notizbuch; blättert man darin, sollte ein Schlüssel zum Vorschein kommen, mit dem der Kasten in der Kirche geöffnet werden kann. Hier findet man die Kombination für die Geheimtür in der Bücherei.

Bücherei:
Um in das Geheimzimmer zu kommen, die 4 Steinschlüssel richtig einsetzen und dann die Kombination entsprechend dem Zettel aus der Kirche einstellen. Im Geheimraum gibt es diverse Bilder anzuschauen und einen Schlüssel am Boden zu entdecken, den man selbstredend einsteckt. Draußen im Regal auf einer Erhöhung in der zweiten Reihe oben links gibt es dann ein Buch über Symbole und Masken zu entdecken. Nun von der Erhöhung nach unten zu den Karteikästen gehen. Hier läßt sich nur der mit den Buchstaben O-P öffnen. Eine Schachfigur taucht auf, auf der A-2 steht. Sieht man sich in einer tieferen Ebene ein Bücherregal an und nimmt dort ein Buch, bricht es zusammen. Ein Geist erscheint, und wir schauen uns danach das Buch an. Weiterhin betrachtet man alle Schaukästen und auch die Zeitungsausschnitte. Anschließend geht es wieder zurück ins...

Motel:
Hier das Nachbarzimmer untersuchen und das Brecheisen mitnehmen. Die Geldbörse ansehen und in einer Schublade eine weitere Schachfigur aufstöbern. Auf ihr kann man den Schriftzug A-1 entdecken. Wenn man nun noch im Papierkorb wühlt, darf man auch noch ein zerrissenes Bild einstecken. Nun zu...

Max' Haus:
Hier gibt es in einem Felsen unten den Schlüssel für das Tor zu entdecken, das natürlich sofort betreten wird. Die Tür zur Wohnhöhle ist noch durch ein Codeschloß versperrt. Den Code können wir von einem Grabstein ablesen oder aus der Unfallakte (Datum des Unfalls: 8/22/1992) erfahren. Clevererweise geben wir den Code rückwärts ein: 2991228. (Die Stäbe haben 2 Seiten und lassen sich drehen sowie untereinander vertauschen). Die Tür wird sich nach der richtigen Einstellung öffnen. Im Haus gibt es jetzt allerdings noch nichts zu tun.

Pearl Larsons Haus:
Mit dem Schlüssel aus der Küche die Tür öffnen. Hier schlurft man in die Küche und findet im Backofen Wendys Notizbuch. Nachdem man es gelesen und auch die verschiedenen Codes gefunden hat, können Nachrichten entschlüsselt werden. Im Schnabel des Tukans auf der Kommode hält sich eine weitere Schachfigur verborgen. Neben der Küche steigt man hinter der Tür in den Keller hinab. Hier wartet in einem blauen Koffer ein Walkman, in dem die Batterien aus dem Inventar Verwendung finden. In einer Ecke klickt man den von der Decke hängenden Gegenstand an und wird prompt mit einem neuen Puzzle konfrontiert. Die Fledermaus muß sich zum grünen Insekt vorarbeiten, darf aber an jedem anderen nur 1x vorbeikommen. Nach dem untenstehenden Schema werden die Insekten vom Startpunkt 1 bis zur 25 der Reihe nach abgelaufen:

12	14	22	23	25
11	13	15	21	24
10	8	6	16	20
9	7	5	17	19
1	2	3	4	18

Den erhaltenen neunten Stab liefert man wie üblich schleunigst in der Schlucht ab. Danach schlendert man zum...

Sheriff-Büro:
Hier sieht man sich die Tür zum Gefängnis an. Die Zahl in der Mitte gibt die Seitenzahl des Buches an, das im Schreibtisch liegt. Die Symbole werden entsprechend gewählt. Aus der Zelle holt man sich noch die Schachfigur und trabt zurück zur...

Tankstelle:
Hier werden die Figuren entsprechend ihrer Gravur auf dem Boden plaziert. Leider kann man die Figuren zwar plazieren, weiß aber sonst noch nichts damit anzufangen. Deshalb marschiert man schnurstracks zu...

Burts Trailer:
Hier neben der Treppe einen Spalt anklicken und danach das Brecheisen auf

LÖSUNGSHILFEN

LÖSUNGSHILFEN - SO GEHT'S!

3 LÖSUNGSBÜCHER IHRER WAHL NUR DM 39.99

AKTUELLE TOP-Lösungen je 19.95
Alien Trilogie
Amber+Shine+Chronomaster
Azraels Tear
Battle Isle 3 + Panzer General 2
Bazooka Sue
Biing! (mit Spielstand für PC)
Casper
Comm. & Conquer 1 oder 2
Cyberia 1 + 2 + Wetlands
Diablo
Discworld 1 + 2
Dragon Lore 1 oder 2
Gabriel Knight 1 oder 2
Jagged Alliance 1 + 2
KKND
MDK
Die Pandora Akte
Resident Evil
Secrets of the Luxor
Sherlock Holmes 1 + 2
Simon the Sorcerer 1 oder 2
Stadt der verlorenen Kinder
Syndicate Wars
Timelapse
Tomb Raider
Wizardry Adventure - Nemesis
Zork - The Nemesis

Lösungen-KLASSIKER je 19.95
7th Guest+11th Hour+Clandestiny
Abandoned Places 1 oder 2
Beneath a Steel Sky
Betrayal at Krondor
Civiliz.2+Fugger2+Siedler2+Caesar2
Dungeon Master 1 oder 2
die Höhlenwelt-Saga
King's Quest 1, 2 3, 4, 5,6 oder 7
Lands of Lore 1 od. 2(Teil2 06/97)
Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5, 6 od. 7
Lost Eden, Myst und Noctropolis
Lost in Time 1 + 2
Phantasmagoria 1 + 2
Police Quest 1, 2, 3, 4 oder SWAT
Privateer 1+2 + Rebel Assault 1+2
Return to Zork od. Zork: the Nemesis
Space Quest 1, 2, 3, 4, 5 oder 6
Star Trek 1, 2, Next Gen. od. DS 9
Stonekeep
the Summoning

Lösungen-SAMMELBÄNDE je 25.00
Alone in the Dark 1 - 3
Eye of the Beholder 1 - 3
Gobliiins 1 - 3
Inca 1 + 2
Ishar 1 - 3
King's Quest 1 - 6
Leisure Suit Larry 1 - 6
Maniac Mansion 1 + 2
Monkey Island 1 + 2
Might & Magic 3 - 5
Police Quest 1 - 4
Prince of Persia 1 + 2
Simon the Sorcerer 1 + 2
Space Quest 1 - 5
Star Trek 1 + 2
Ultima 7/1 + Ultima 7/2 + F.o.V.
Ultima Underworld 1 + 2
Warcraft 1 + 2 + Dark Portal
Wing Commander 3 + 4
Wizardry 6 + 7

Lösungen IN ARBEIT je 19.95
06/97 Elder Scrolls - Daggerfall
06/97 Ecstatica 2
06/97 Exhumed
06/97 Lands of Lore 2
06/97 Legacy of Kain

Lösungen von ATTIC je 24.80
!!! KEIN PAKETVERKAUF !!!
das schwarze auge 1, 2 oder 3

SPIELE SO BILLIG?

MEHRERE HUNDERT weitere Titel in der Preisliste

IBM-PC CD-ROM			IBM-PC CD-ROM		
Baphomet's Fluch	dV	69.99	KKND	dA	64.99
Bundesliga Manager 97 (OK!)	dV	68.99	Leisure Suit Larry 7	dV	72.99
Comm. & Conquer 2 Al..-St. Rot	dV	79.99	MDK (Win95/DOS)	dA	76.99
Comm. & Conquer Gegenangriff	dA	25.99	Monopoly	dV	55.99
Creatures	dV	64.99	Police Quest - SWAT	dA	69.99
Crow - City of Angels	dA	69.99	Privateer 2	dV	82.99
Diablo	dA	76.99	schwarze Auge 3-Schatten ü. Riva	dV	33.99
Diskworld 2	dA	76.99	Siedler 2	dV	69.99
F 1 Manager 96	dA	69.99	Tomb Raider	dV	66.99
Fifa Soccer 97	dV	75.99	Vermeer	dV	59.99
Formula 1 Grand Prix 2	dV	83.99	Warcraft 2	dV	76.99
Formel 1 (Psygnosis)	dA	88.99	Wing Commander 4	dV	55.99
Hugo 4	dV	65.99	X-Wing vs. Tie Fighter	dA	79.99

PAKETE

NEU!

WOW!

HIER SPAREN SIE RICHTIG!

- **3 BÜCHER IHRER WAHL kosten zusammen nur DM 39.99!**
- **ÜBER 400 Lösungsbücher mit Plänen** lieferbar!
- **ÜBER 30 Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** lieferbar!
  (in Sammelbänden enthaltenen Lösungen können Sie auch einzeln bestellen)
- **Spiele** haben wir für Sie messerscharf auf die Mark genau kalkuliert!
- **Versandkosten** werden je Auftrag nur **einmal** berechnet!
- Bestellen über das **Internet** geht rund um die Uhr und kostet nur **Ortstarif.**
- Die aktuelle **Preisliste** gibt's bei jeder Lieferung oder auf Anfrage **kostenlos!**

CPS-VERLAG GmbH BÜRGERSTRAßE 8-10, 50667 KÖLN

VERSANDKOSTEN (JETZT AUCH AUSLANDSVERSAND!)

VERSAND INNERHALB DEUTSCHLANDS
Kreditkarte oder Vorkasse per Verr-Scheck ..... DM 5.95
Versand per Post-Nachnahme ..... DM 9.95
(bei **Nachnahme** erhebt die Post dazu DM 3.- Zahlscheinentgelt)

VERSAND AUßERHALB DEUTSCHLANDS
Kreditkarte oder Vorab-Zahlungsanweisung (keine Schecks) DM 19.95

CPS VERLAG GmbH

TELEFON (0221) 925 714 27 mo. - fr. 9-17 Uhr

FAX (0221) 925 714 40 !!! NEU !!!

INTERNET http://www.CPS-ONLINE.com

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte eindeutig die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte unten die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus oder kopieren sie - fertig!

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen.! Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten! Mit Erscheinung der Anzeige sind ältere Angebote unültig!

AUFTRAGGEBER 0897

NAME, VORNAME .....

STRAßE .....

PLZ ORT .....

TELEFON ..... FAX .....

KREDITKARTE ❑ EURO ❑ VISA ❑ AMEX ❑ DINERS VERFALL .....

KARTENNUMMER .....

diesen benutzen. Eine Kiste sowie einen zweiten Schlüssel gibt es ebenfalls zu finden. Letzterer sollte zu einem Schließfach im riesigen Save passen. Also nichts wie ab zur…

Safari Saving and Loan:

Der große Safe muß geöffnet werden. Dazu inspiziert man zunächst einmal die große Safetür. Nun kann man problemlos den kleinen Safe öffnen. Das Buch ansehen und die Seitenzahl aufschlagen, die als Ziffer auf der großen Safetür stand. Jetzt die Karteikarte mit den Löchern und der Kerbe auf die Seite legen. Der Buchstabe der großen Safetür stellt die Richtung dar, in die die Kerbe zeigen muß (durch Anklicken des Zebras kann die Kerbe nach N = oben, E = rechts, S = unten und W = links verdreht werden). Jetzt wird die Kombination ermittelt. Gehen Sie von oben nach unten vor und verbinden Sie immer einen Buchstaben mit einer Zahl oder umgekehrt. Haben Sie zum Beispiel L4, R2 und L5 ermittelt, bedeutet das, daß Sie linksherum auf die Zahl 4, rechtsherum auf die Zahl 2 und wieder linksherum auf die Zahl 5 drehen müssen. Nachdem der Tresor solchermaßen geknackt wurde, lassen sich die zwei Schlüssel im Inventar ansehen. Dabei bemerkt man die Gravur 32B und öffnet dieses Schließfach mit den beiden Schlüsseln. Von dort nimmt man eine Flasche mit Sand sowie ein Video mit und begutachtet seine Funde im eigenen Zimmer.

Warenhaus:

Hat man an der Tür noch nicht den Stab eingesetzt, so holt man dies jetzt nach. Dann wird noch die Kombination eingestellt, welche auf dem Blatt in der CD-Hülle steht, und man kann hineingehen. Rechts in einem Rundbau findet man Olivias Notizbuch. Wenn man sich das Schlagzeug genau ansieht, entdeckt man auch das in einem Instrument versteckte Tonband (Schraube am Becken anklicken). Dieses wandert stante pede in den Rekorder. Nun untersucht man rechts des Autos zwei Kisten, die nach dem Anklicken ein neues Puzzle preisgeben. Markieren Sie die Felder von links nach rechts mit A bis G und von oben nach unten mit 1 bis 7. Es müssen die blauen, roten, orangefarbenen, grünen und gelben Steine in die für sie vorgesehenen Felder bugsiert werden. Alles muß in 38 Zügen erledigt sein, Freizüge zählen nicht.

1. F7 – C7
Freizug: G2 – G5
2. B1 – E1
3. A6 – A3
4. C4 – A4
5. D5 – D7
6. E4 – G4
7. D3 – D1
8. D4 – E4
Freizug: E6 – D6
9. D6 – D2
Freizug: F6 – D6
10. D6 – D4
11. C6 – F6
12. C2 – C6
13. C6 – E6
Freizug: B6 – D6
14. D6 – D5
Freizug: D7 – D6
15. D6 – A6
Freizug: F3 – C3
16. C3 – C6
Freizug: B3 – C3
17. C3 – C5
Freizug: B2 – B4
18. B4 – C4
19. B5 – B3
20. B3 – G3
Freizug: A4 – B4
21. B4 – B1
22. D2 – B2
23. E2 – C2
24. A3 – B3
25. F2 – D2
26. D2 – D3
27. G3 – G2
28. F1 – F2
29. F5 – F3
30. E1 – E2
31. D1 – F1
32. C5 – B5
33. C6 – B6
34. C7 – C6
35. G5 – F5
36. F6 – F7
37. G6 – F6
38. G4 – G6

Auf diese Weise gelangt man in den Besitz des zehnten Stabes, der natürlich sofort plaziert wird. Danach begibt man sich zur…

Tankstelle:

Entsprechend der Schachbrett-Vorgabe in Olivias Notizbuch werden die Schachfiguren richtig plaziert, nachdem man auf ihrem Boden festgestellt hat, auf welches Feld sie gehören. Jetzt entnimmt man der Schublade unter dem Schachbrett einen Schraubenzieher. Ans Telefon gehen oder den Anrufbeantworter abhören und dann mit dem Schraubenzieher die obere Schublade am Schreibtisch aufbrechen. Den Kanister herausnehmen und draußen an der Zapfsäule mit Benzin füllen. Mit dem vollen Kanister wandert man zur…

Mine:

Im Innern macht man links vom Aufzug in der Maschine einen Einfüllstutzen ausfindig. In diesen wird das Benzin eingefüllt, worauf sich der Aufzug öffnen läßt. Den gefundenen elften Stab liefert man wie gewohnt ab.

Friedhof:

Dort klettert man nach oben ins Mausoleum und löst das dortige Puzzle. Die einzelnen Teile können dabei gedreht und vertauscht werden. Die Lösung hat man zuvor hinter einem Bild auf einem Papier gefunden – beschrieben werden kann sie hier nicht. Nach erfolgreicher Knobelei trabt man zurück zur…

Mine:

Mit dem Aufzug hinunterfahren, nach links wenden und die Treppe hinuntergehen. Dort findet man einen Raum, in dem eine Leiter nach oben führt. Ihr folgt man und sackt gegenüber (an einem Nordstollen) eine Fackel ein. Nach dieser Aktion kann man zurückkehren und wieder nach oben fahren.

Max' Höhle:

Man plaziert die Spieluhr neben dem Computer. Ihn bzw. die Tastatur klicken wir an, und eine Liebesnachricht wird gespeichert. Zurück zu…

Burts Trailer:

Hier wird vor dem Schrank die Fackel angezündet und dieser mit der angezündeten Fackel geöffnet. Beim Puzzle unten links gibt es die Felder:

1	**2**	**3**
4	**5**	**6**
7	**8**	**9**

Die Felder/Würfel 4, 7, 8, 9, 6, 3, 2, 5, 4, 1, 2, 5 müssen angeklickt werden, wodurch man alle Symbole nach oben gebracht und das mittlere Feld freigehalten hat. Dies bringt uns den zwölften Stab! Beim Versuch, ihn abzuliefern, scheitern wir kurz darauf am zersprungenen Totenkopf beim Eingang. Wir erfahren aber, daß es einen zweiten Weg gibt. Also schnellstens zurück in die…

Mine:

In den Stollen und dort den Raum mit der Leiter wiederfinden. Oben fällt uns ein Schaltpult mit 12 Zeichen ins Auge:

1	**2**	**3**
4	**5**	**6**
7	**8**	**9**
10	**11**	**12**

Zunächst alle 12 Zeichen drücken und danach alle wieder lösen. Nun werden das 4., 8., 5. und 2. Feld gedrückt (hat uns der Geist vorher verraten). Eine Lore wird uns weiterbringen, und wir landen vor einer anderen Tür, die uns den Weg zum Altar öffnet. Der Stab wird eingesetzt und ein Geist erscheint. Der Walkman tut seine Dienste, wenn wir ihn aufs Loch anwenden. Wir erfahren, daß wir eine zweite Steinhälfte (Amulett) brauchen. Also wieder zum…

Friedhof:

Unten ins Mausoleum und dort einen Schlüssel aufklauben. Weiter zu…

Max' Höhle:

Der gefundene Schlüssel sollte zu der zuvor noch verschlossenen Tür passen. Hier

gibt's die zweite Amuletthälfte. Nachdem man sich noch gründlich umgesehen hat, begibt man sich auf dem Weg durch die Mine wieder zum...

Großen Altar:

Wieder den Rekorder auf das Loch anwenden, und der Geist wird feststellen, daß wir nun zwei Amuletthälften haben. Danach kann der Sand auf das Gebilde im Boden angewendet werden.

Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu beenden. Die beste besteht darin, das falsche Amulettstück nach etlichen Gesprächen in den Altar einzusetzen. Wenn unser Gegenspieler dann wartet, daß ihm (nachdem er die zweite Hälfte dazugesetzt hat) große Kräfte verliehen werden und er ins Loch schaut, haben wir Gelegenheit, die falsche Hälfte gegen die richtige auszutauschen. Dann gibt es zum Abschluß noch ein Puzzle, das in kürzester Zeit gelöst werden muß. Hierbei ist es wichtig, die Spiegel so zu drehen, daß der ausgeschickte Lichtstrahl zuerst durch den grünen Diamanten, dann durch den roten, dann durch den schwarzen und zum Schluß unten in das „Kästchen" fällt. Erst dann erfolgt der wohlverdiente Abspann...



Dieses letzte Rätsel muß unter Zeitdruck gelöst werden

TIPS & CHEATS

Deadlock

Einen interessanten Trick und ein paar noch interessantere Cheats zu Accolades Strategiespiel verrät uns Jan Mayer. Wenn man ein neues Spiel beginnt, sollte man darauf achten, daß die erste Technologie in einer Runde erforscht werden kann (z. B. Universität). Beendet man die Runde, so erhält man die Nachricht, daß die Forschungen abgeschlossen seien. Nun bittet einen das Programm, eine neue Technologie auszuwählen, das unterläßt man jedoch und klickt stattdessen einfach auf „OK". Von jetzt an bekommt man jede Runde ein neues Forschungsergebnis. Die einzige Einschränkung liegt darin, daß man die Technologien nicht selbst aussuchen kann und sich an die vorgegebene Reihenfolge halten muß.

Desweiteren erscheint nach gleichzeitigem Drücken von **Strg** und **F1** ein Eingabefenster. Hier können die folgenden Cheats eingetippt werden:

frodo	maximale Einwohnerzahl
ghoti	Forschung abgeschlossen
make it so	1.000 Credits und Rohstoffe
touche	alle Videos anwählbar

Earth 2140

Um sämtlichen finanziellen Engpässen von vornherein einen Riegel vorzuschieben, empfehlen sich Daniel Rodriguez' Hex-Codes. Hierfür sollte sofort nach Spielbeginn gespeichert und der Savestand in einen Hexeditor geladen werden. Nun setzt man die Speicherstellen 13E4 bis 13E6 sowie 13E8 bis 13EA jeweils auf den Wert **FF**, und schon gehören Geldprobleme der Vergangenheit an.

Extreme Assault

Auch für Blue Bytes grandiose Heli-Hatz existieren einige hilfreiche HEX-ereien, die uns Uwe Wandscher mitgeteilt hat: Nach jeder Mission wird im Verzeichnis Savegame eine *.dat- und eine *.bin-Datei angelegt. Letztere (beispielsweise p1l01m02.bin für Pilot 1, Episode 1, Mission 2) sollte an den Offsets 1C bis 1E, 28 bis 2A und 2C bis 2E auf **FF** gesetzt werden, um eine Schildenergie von 16.777.215% (!) sowie die gleiche Anzahl an Schüssen für Razor Gun und Laser Cannon zu erhalten. Außerdem bewirken eine **06** an Adresse 44 und jeweils eine **63** bei den Offsets 48 und 4C die hübsche Zusatzbewaffnung von sechs Lenkraketen, 99 Thunderbolts und ebensoviele Smartbombs. Beim Übergang in ein neues Missionsgebiet werden die Werte übrigens zurückgesetzt, also nicht vergessen, die Aktion gleich zu wiederholen!

"Heiße Scheiben" direkt vom Großhändler!

Garantiert niedrigste Preise!

PLAYBOY- Pamela Anderson (Foto/Film) nur 59,95 DM

Lingerie Dream Girls (Foto/Film) nur 39,95 DM

Weitere 700 superscharfe Titel (Interaktive Games/ Foto/Film/MPEG) und jede Menge spielbare Demos & Previews erwarten Sie auf unserem neuen

CD-ROM Katalog!

Jetzt anfordern!

Schutzgebühr: 20,- DM

(inkl. Porto u. Versand, wird beim Erstkauf angerechnet. Versandkosten bei Bestellung: Nachnahme 10,-/Vorkasse 6,-)

Tel. 02102-86040

Fax 849711

Täglicher Lagerverkauf!

dataDisc Entertainment

Eisenhüttenstraße 4

40882 Ratingen

GRATIS

SEX-CD-ROM &

Multi-Media- & Erotik-Katalog



Gleich anfordern!

Tel. 04 61/50 40 661

Fax 04 61 / 50 40 120

ORION

24933 Flensburg

oder Gutschein schicken an

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.

X

Geburtsdatum Unterschrift PJ 06

ORION 24933 Flensburg • T-Online *ORION#

Internet http://www.orion.de Jede Menge Fun!

Lösungshilfen im Netz:

G-Nome

Nachdem wir vor zwei Ausgaben ja bereits die Cheats für die Import-Version vorstellen konnten, hier die offizielle Sammlung von Cheatcodes und Gags. Unser Dank geht dabei an die Jungs (und Mädels) von 7th Level, die das Flehen der deutschen Spieler erhörten:

Um eine beliebige Mission zu spielen:
In PDA: STRG-F1, dann **Dschihnohm** eingeben

Für Unverwundbarkeit:
In PDA: STRG-F1, dann **Drachenblut** eingeben; im Spiel STRG-I drücken

Um Zielobjekt zu zerstören:
In PDA: STRG-F1 und **Kuck mal wer da bricht** eingeben; im Spiel Zielobjekt auswählen und STRG-F drücken

Teleport zum ausgewählten Zielobjekt:
In PDA: STRG-F1 und **A scho da** eingeben; im Spiel Zielobjekt auswählen und STRG-B drücken

Unendlich Munition:
In PDA: STRG-F1, dann **Juniortuete**; im Spiel STRG-Z drücken

Cockpit An/Aus Option:
In PDA: STRG-F1 und **Blindflug** eingeben; im Spiel STRG-C zum Umschalten

Für eine Ionen-Kanone:
In PDA: STRG-F1, **Hauwechdiekacke** eingeben; im Spiel STRG-X drücken

Radarbereich vergrößern:
In PDA: STRG-F1 und **Sowosamma** eingeben; im Spiel STRG-P drücken

Aktuellen Spielbildschirm als Windows-Hintergrundbild
In PDA: STRG-F1, **Schoener wohnen** eingeben; jederzeit: Mit STRG-SHIFT und Maus den gewünschten Ausschnitt markieren

Um die Schlußszene anzusehen:
In PDA: STRG-F1, **Und Tschuess**

Um den Howie-Fun-Smacker zu sehen:
In PDA: STRG-F1, dann **Die Abenteuerwelt der Woerter** eingeben

Um Audio-Gags zu hören:
In PDA: STRG-F1 und **Die nackte Wahrheit**

Um G-Nome Programmierer zu sehen:
In PDA: STRG-F1 und **Gott der Gerechte** eingeben; In Mission 1-5 umdrehen und hinter die Bergkette marschieren

Für weitere G-Nome-Beteiligte:
In PDA: STRG-F1 und **Muss das sein** eingeben; in Mission 2-6 Zitadelle betreten und mit der Tabulator-Taste die Bilder weiterschalten

Um Elvis zu hören:
In Mission 4-6 zuerst exakt 3 Runden Maschinengewehr abfeuern. Sheridans Fahrzeug finden und als Zielobjekt auswählen, dann **R** drücken

Für einen heftigen Ausbilder:
In PDA: STRG-F1 und **Driller** eingeben; Trainingsmissionen spielen

Um alle Cheat-Codes zu aktivieren:
In PDA: STRG-F1 und **Einmal Schlachtplatte bitte** eingeben; im Spiel entsprechende Tastenkombination drücken.

Heroes of Might and Magic 2

Rechtzeitig zur deutschen Veröffentlichung der Rollenspieler-Strategie aus dem Hause New World Computing überschüttete uns Harald Evers (mit Sohn Eric) mit nützlichen Tips für ehrenhafte Taktiker. Recht so, wer will schon immer nur cheaten und betrügen?

Aller Anfang ist leicht

Für zwei bis drei Wochen (jeder Spielzug = 1 Tag) hat man meist Schonfrist und wird kaum von anderen Helden behelligt. Für alles, was danach kommt, muß man sich jedoch rechtzeitig wappnen. Zunächst einmal sollte man natürlich in der unmittelbaren Umgebung der eigenen Burg möglichst viele Minen (falls vorhanden) in Besitz nehmen und alle Rohstoffe (Gold, Erz, Edelsteine, Kristall, Quecksilber, Schwefel und Holz) einsammeln. Bei den vereinzelt herumstehenden Schatztruhen ist es vorzuziehen, sich die Erfahrungspunkte gutschreiben zu lassen – es sei denn, man leidet unter akutem Geldmangel. Die aufgrund der Erfahrungspunkte ansteigenden Charakterwerte erweisen sich im weiteren Spiel als entscheidender Punkt. Empfehlenswert wäre auch, so bald wie möglich einen Aussichtsturm zu erklimmen, um das umliegende Land überschauen zu können. Auf diese Weise kann man bereits frühzeitig erkennen, wenn sich ein Gegner nähert, und oft ist es möglich, im letzten Moment noch Schutzvorkehrungen zu treffen.

Die eigene Burg

Oberste Spielerpflicht ist schon ab dem ersten Spielzug der tägliche Ausbau der eigenen Festung. Man vergesse auch nicht, schon vor dem Ablauf der ersten Woche einen Brunnen anzuschaffen – er erhöht alle Monsterpopulationen! Auch die Statue ist wichtig: Sie steigert die täglichen Einkünfte und macht sich somit schon bald bezahlt. Ansonsten sollte man die einzelnen Habitate errichten, so schnell es irgend geht. Burgverteidigung, Taverne und Diebesgilde können erst einmal warten, die Magiergilde hingegen sollte innerhalb der ersten drei Wochen möglichst zwei Stockwerke aufweisen.

Die Burgverteidigung

Da die meisten Spiele darauf hinauslaufen, möglichst mächtige Helden heranzubilden, hinkt eine einfache Burgverteidigung immer in dem Punkt hinterher, daß allenfalls ein Hauptmann anwesend ist, der den verteidigenden Monstern einen Wert von maximal 2/2 in Kampf oder Magie hinzugeben kann. Damit sind die burgverteidigenden Monster kaum gestärkt. Man muß schon Massen von ihnen anhäufen, um eine Burg wirklich gegen jeden Angreifer sicher schützen zu können! Als viel sinnvoller erweist sich deshalb die Taktik, alle Monster auf die starken Helden zu verteilen, und die Burgen völlig ohne Schutz zu belassen; so spart man Geld, das anderweitig genutzt werden kann. Eine schutzlose Burg fällt einem angreifenden Gegner zwar ohne Gegenwehr in die Hände, aber man kann sie sehr leicht zurückerobern. Diese Strategie erspart einem die Kosten für Truppen, die bei einem gegnerischen Angriff ohnehin untergehen – das ist mitunter ein ganz schöner Batzen. Zur Vorsicht sollte man lediglich einen seiner besseren Helden irgendwo in der Nähe der Burg belassen.

Die Monster

Es gibt in Heroes of Might and Magic II insgesamt 66 verschiedene Monstertypen der Klassen 1, 2 und 3. Selten nur wird man bei Beginn eines Szenarios bessere als Klasse-1-Monster zur Verfügung haben. Recht effektiv sind dabei die Halblinge, kleine putzige Schleuderschützen. Sie sind billig, und wenn es einem gelingt, eine große Menge von ihnen in seiner Armee anzuhäufen, verfügt man über eine mächtige Waffe, auf die kein vom Computer gesteuerter Feind so recht achtet. Fast immer greift der Rechner nämlich die Monster der Klassen 2 oder 3 zuerst an. Sind dann im Kampf die eigenen 600 Halblinge an der Reihe, entpuppen sie sich oft als tödliche Waffe, die beispielsweise auf einen Schlag 25 feindliche Einhörner ausradieren kann. In der Endphase eines Spieles zählen hingegen fast nur noch Monsterarten, die fliegen oder schießen können. Solche, die erst zum Gegner hinmarschieren müssen, verlieren unterwegs durch Fernangriffe einen Großteil ihrer Energie.

Die besten Monster

Natürlich wird jeder Spieler bald seine Lieblingsmonster haben. Sehr effektiv sind die Schwarzen Drachen, die Vampir-Lords, die sich teils selbst regenerieren, und die Halblinge (s. o.). Sehr nett sind auch Wölfe (beißen zweimal zu) und Erzmagier (etwa 60 von ihnen auf einem Haufen machen fast alles platt). Wer's mag, kann auch gut mit den Jungs von der Ritterburg kämpfen. (Lanzenkämpfer, Schwertkämpfer, Paladine und Kreuzritter). Diese Kerle haben den Vorteil, daß sie unerhört zäh sind. Hier noch ein paar Spezialhinweise:

Hydras: halten sehr viel aus und greifen jedes angrenzende Hexfeld (fünfköpfiges Vieh) an. Sie haben leider einen derben Nachteil – sie sind für die allermeisten Kämpfe zu langsam. Besonders im Endspiel sind sie nahezu wirkungslos, weil sich da ohnehin das meiste auf der Ebene „Schießen" und „Fliegen" abspielt.

Peasants (Bauern): Diese Bauerntrampel sind langsam, haben praktisch keine Angriffs- und Verteidigungswerte und fallen zu Hunderten aus den Schuhen, wenn man sie auch nur schief ansieht.

Sprites (Feen): Sie halten so gut wie nichts aus. Immerhin können sie fliegen, und wenn sie einen Erstangriff haben, können sie sogar ein wenig Schaden zufügen.

Gargoyles: Sie werden ständig unterschätzt, dabei verfügen sie immerhin über einen Verteidigungswert von 7! In Gruppen um die 250 sind sie eine ernstzunehmende Bedrohung. Geheimtip!

Zentauren und Halblinge: Die einzigen Monster der Klasse eins, die wirklich etwas ausrichten können, weil sie Schußangriffe beherrschen. Während sie im Aufbauspiel noch nicht übermäßig nützlich sind, da sie mangels „interessanterer" Gegner ständig angegriffen werden, können sie sich im Endspiel als Geheimwaffe entpuppen.

Titanen gegen Drachen: Titanen sind noch teurer als Schwarze Drachen. Auch das Erbauen ihrer Burg kostet unverhältnismäßig viel. Hat man sie dann endlich, stellt man fest, daß sie gar nicht mal sooo viel Schaden anrichten. Viel wirkungsvoller und ein Stück billiger sind da die Schwarzen Drachen. Sie haben den Nachteil, daß sie immer in den Nahkampf müssen und dabei Treffer einstecken, während Titanen schießen können (die Zwischenstufe zu den Titanen, die Riesen, hat diesen Vorteil nicht). Ideal ist ein Zusammenspiel von Titanen und Drachen. Während ersterer alle Aufmerksamkeit auf sich lenkt (und außerordentlich viel verträgt), kann der Drache die Angriffsarbeit erledigen. Stehen jedoch nur Titanen oder Drachen zur Auswahl, sollte man sich für die Drachen entscheiden.

Die Helden

Hierbei muß man bedenken, daß auch ein leicht besiegbarer Held unerhört teuer ist! Wenn man also Helden unterhält, sollte man darauf achten, daß sie auf jeden Fall überleben!

Die Charakterwerte

Die vier Charakterwerte der Helden sind wahr-

scheinlich der entscheidende Punkt, um ein Spiel zu gewinnen. Die Werte des Angriffs und der Verteidigung addieren sich zu den Basiswerten der Monster hinzu. So kann ein äußerst harmloses Monster (ein Bauer: 1/1) gar die Angriffswerte eines Drachen (14/14) erreichen, wenn nur der Held entsprechend hohe Charakterwerte (13/13) hat. Deshalb: Schon vom ersten Tag an darauf achten, daß die eigenen Helden ihre Charakterwerte erhöhen können. Dazu tragen bei: Erfahrungspunkte (aus Kampf oder von diversen Orten wie Hexenhütten oder Bäumen des Wissens), Besuch von Söldnerlagern (+ Angriff), Forts (+ Verteidigung), Hexendoktoren (+ Magiewissen) und Steinkreisen (+ Magiekraft).

Die Heldenklassen
Jede der Heldenklassen hat besondere Vorzüge, das betrifft auch die Verteilung, in welchen Charakterwerten ein Held vorzugsweise besser wird. Ein Barbar zum Beispiel lernt nur selten in Sachen Magie hinzu, während ein Wizard fast bei jedem Aufstieg in Magiekraft (Spell Power) oder Magie-Wissen (Knowledge) hinzugewinnt. Wichtig: Helden sterben nie! Ein Held verläßt einen höchstens, (wenn er im Kampf besiegt wurde), ist dann aber recht bald wieder einkaufbar! Das wird im Endspiel zu einem kitzligen Punkt: Es nützt herzlich wenig, in der Phase mächtiger Kämpfe einen schwächlichen Helden der Klasse 1 zu kaufen. So ist es oft von essentieller Wichtigkeit, beim Sieg über einen starken, gegnerischen Helden ständig aufzupassen, wann er wieder zum Kauf zur Verfügung steht – mitsamt seinen hohen Charakterwerten!

Der Kampf

Vor dem Kampf
Ist ein Gegner im Anmarsch, kann man unerwartete Erfolge damit erzielen, daß man einen eigenen Helden noch im letzten Moment bis an die Zähne bewaffnet. Das klappt ganz hervorragend, wenn man die Möglichkeit des „Helden-Treffens" nützt. Also: Man rüstet einen der Helden mit allem aus, was zur Verfügung steht, und läßt den anderen quasi nackt zurück. Dann folgt der Kampf (den man nunmehr selbst beginnt und der natürlich gewonnen werden sollte), und nachher gibt man dem „Nackten" seine Leute wieder. Oft ist die Überlegenheit durch diesen Tausch plötzlich so groß, daß ein Kampf gänzlich ohne eigene Verluste überstanden werden kann.

Auf dem Schlachtfeld
Die allererste und wichtigste Regel für den Kampf lautet: Niemals das Knöpfchen „Auto" benutzen. Mit etwas Kreativität, Scharfsinn und Geduld kämpft man auf jeden Fall besser als die Computer-Automatik! Zweitens sollte man die Aufstellung beachten. Es gibt zwar die Möglichkeit, die eigene Gruppe in einer „Tuchfühlung"-Aufstellung nahe beieinander stehen zu lassen, doch läßt diese Taktik keine echten Vorteile erkennen. Vielmehr ist es wichtig, langsame eigene Truppen zentral aufzustellen, damit sie keinen diagonalen (und damit längeren) Weg übers Schlachtfeld zu bewältigen haben. Auch empfiehlt es sich, wichtige eigene Monstergruppen durch abwehrstarke andere zu schützen (etwa Schwertkämpfer oder Eisengolems). Es ist wohl überflüssig zu erwähnen, daß die Angriffskraft einer Monstergruppe steigt, je mehr Mitglieder sie besitzt. Hier gilt es abzuwägen, ob man z. B. lieber mit 5 Gruppen Zombies zu je 5 Mann angreift, oder lieber nur mit einer, die dann aber 25 Mann stark ist und hohe Angriffs- und Abwehrkraft besitzt. Der Nachteil an dieser Formation: Man ist immer nur einmal am Zug, der Gegner jedoch (bei fünf Gruppen) fünfmal. Allerdings hat sie den Vorteil, daß man mit einem Helden, der ein guter Magier ist, jeden zweiten Spielzug zaubern könnte. Tatsächlich ist es schon vorgekommen, daß ein einzelner Magier solange auf dem Spielfeld herumflüchten konnte, bis es ihm gelungen war, mit der hohen Magiekraft des Helden die zahlenmäßig weit überlegene Verfolgergruppe niederzuzaubern.

Die Zug-Reihenfolge
Die Reihenfolge ergibt sich aus der Bewegungsgeschwindigkeit der Monster und kann im Kampf wirkungsvoll ausgenutzt werden. Ein Gegner, der gerade angegriffen hat, kommt erst dann wieder an die Reihe, wenn sämtliche anderen Monster am Zug waren. Somit bleibt noch ein wenig Zeit, dieses Gegnermonster zu bekämpfen, und man kann sich derweil um andere Bedrohungen kümmern. Deshalb sollte man genau auf die Zugreihenfolge achten. Es ist unklug, einem Gegnermonster einen Schlag zu verpassen, das jetzt erst mal für 10 Züge gar nicht mehr an der Reihe ist, und dabei ein anderes zu übergehen, das in Kürze angreifen wird!

Monster mit Schußwaffen
Es gibt einen einfachen Trick, gegnerischen Monstern, die schießen können, die Gefährlichkeit zu rauben. Fast alle verlieren nämlich diese Fähigkeit, wenn sie in einen Nahkampf verwickelt sind, ihnen also ein Gegner direkt gegenübersteht. Durch schnelles Positionieren kann man z. B. vier Gruppen von Bogenschützen mit zwei eigenen Gruppen flugfähiger Monster lahmlegen. Dieser Trick ist eminent wichtig! Hat man keine eigenen fliegenden Monster, hilft manchmal auch der Eile-Zauber, mit dem man eine schnelle Gruppe wie Wildschweine oder Wölfe rasch an den Gegner heranbringt.

Der Angriffswinkel
Dazu zwei sehr wichtige Punkte. Erstens gibt es Monster, die mit ihrer Attacke zwei Felder überdecken. Paßt man nicht auf, kann man leicht eigene Figuren umbringen, die hinter dem Gegner stehen. Besonders gefährlich sind Bomben, die im Umkreis von einem Hexfeld um den Angriffspunkt wirken. Sie sollte man nur gegen isoliert stehende Gegnerfiguren einsetzen, sonst schadet man sich selbst. Zweiter Punkt: Das Ausmanövrieren. Man kann durch einen Angriff aus einer bestimmten Richtung vermeiden, daß man in der Reichweite eines gegnerischen Monsters bleibt!

Die Vorgehensweise des Computers
Prinzipiell greift er zuerst die stärksten Monster an (geordnet nach den Monsterklassen 1, 2 und 3) und unter ihnen besonders die schießfähigen. Titanen sind bestens geeignet, die Aufmerksamkeit des Computers auf sich zu ziehen, damit man mit seinen unauffälligeren Monstern unbehelligt agieren kann. Außerdem rechnet die Computerlogik scheinbar nur aus, wieviel Schaden sie durch einen Zauber zufügt – nicht aber, wieviel die eigenen Figuren dabei abbekommen. So kann es im Extremfall passieren, daß die CPU-Gegner sich selbst vernichten. Allerdings spielt der Rechner nicht immer fair: Während er dem Spieler immer nur seine ungefähre Stärke mitteilt, weiß er selbst ganz genau um die des Spielers! Er greift konsequent erst dann an, wenn er eine numerische Überlegenheit besitzt (auch in den Charakterwerten). Übrigens: Bei jedem Zugende wird auf der Autosave-Position der Spielstand gespeichert. Auf diese Weise kann man einem Kampf im letzten Moment noch aus dem Weg gehen oder ihn anders bestreiten. Auch wichtig: Sollte der Computer einmal mit der Meldung kommen, daß die Astrologen die Woche der Pest vorhergesagt hätten (die alle Populationen halbiert), so lade man einfach den Autosave-Spielstand, klicke auf die Sanduhr, und siehe da: Man erhält eine andere Vorhersage, da diese rein zufällig ausgewählt werden.

Artefakte
Da gibt es höchst nützliche Sachen wie Artefakte gegen oder für Zauber, Exemplare, die Kampf- und Magiewerte erhöhen oder gar einen bodenlosen Goldbeutel. Es lohnt sich allemal, einen Kampf auszufechten, um an ein solches Ding zu kommen. Allerdings kann jeder Held nur vierzehn Artefakte mit sich herumtragen. Ist sein Inventory bereits voll, bekommt er von einem besiegten Gegner nichts mehr! Also: Vor jedem aussichtsreichen Kampf möglichst ein oder zwei Artefakte einem anderen Helden übergeben. Es gibt jedoch auch schädliche Artefakte! Das Schlimme daran ist, daß man diese Dinger nicht mehr los wird! Da hilft nur eins: Für 2500 Goldstücke einen Würstchen-Helden einkaufen, ihn mit höchstens einem Bauern und den schädlichen Artefakten ausrüsten, und mit ihm, hämisch grinsend, den stärksten gegnerischen Helden angreifen! Der wird natürlich gewinnen – und damit auch dieses lästige Zeug erbeuten!
So, das sollte auch unerfahrenen Burgenbauern und Zwergenzüchtern den Einstieg erleichtern. Bleibt nur abzuwarten, ob die Strategien auch bei der in naher Zukunft erhältlichen Erweiterungs-CD Wirkung zeigen...

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, ☎0043/316/919327
Fax 0043/316/910318, BBS 0043/316/9193274
e-mail: klaus.bachler@telecom.at
http://www.telecom.at/ssv-graz/

TIPS & CHEATS

Mag!

Immer wieder löchern uns Hotline-Anrufer mit Fragen nach Cheats zu diesem schönen, aber auch ganz schön schweren Spiel. Dazu weiß Jörg Kost folgendes zu berichten: Wenn man einen Spielstand in einen Hex-Editor geladen hat, sucht man Offset 8F3C auf. Dieses und die drei folgenden Bytes (8F3D, 8F3E und 8F3F) enthalten den aktuellen Kontostand. Trägt man hier den Wert **FF C9 9A 3B** ein, so ist man auf lange Zeit alle Geldsorgen los, denn man verfügt über schlappe 999.999.999 Märker. Michael wäre blaß vor Neid!

MDK

Ein Kurt muß tun, was ein Kurt tun muß, und das geht am besten per Cheat! Dazu wechselt man per F1-Taste in den Help-Screen, tippt dort den Code ein und bestätigt mit der Return-Taste. Außerdem warnt Einsender Jörn Kittlitz uns noch, daß sich jeder Cheat nur einmal pro Level aktivieren läßt.

HEALME	volle Energie
INEEDABIGGUN	Super Chain Gun
TORNADOAWAY	Twister
HOLOKURTISFUN	Dummy
ILIKETOLOB	Mortar
NASTYSHOTTHANKS	Homing Sniper Grenade
KILL	Selbstmord

Moto Racer

Kein Rennspiel ohne Cheats, diese Weisheit kann Erich Scheifinger bestätigen. Wer bei der Motorradraserei der Software-Delphine nämlich als Namen **CD-NALSI** eingibt, erhält 8 statt der üblichen 4 Kurse. Der Name **CTEKCOP** aktiviert die Pocket-Option, die große Rennen auf kleinen Bikes erlaubt. **CESREVER** schließlich macht alle Strecken auch in der Gegenrichtung befahrbar. Da nach jeder dieser Eingaben eine neue Aufforderung zur Wahl eines Namens ertönt, lassen sich alle drei Cheats gleichzeitig aktivieren. Sie müssen übrigens vor jedem Spielstart erneut eingegeben werden.



Nur per Cheat: fröhliche Mini-Raserei auf der Chinesischen Mauer

Need for Speed II

Dieser kleine Nachtrag zu den NFS2-Cheats der letzten Ausgabe stammt von Michael Teichl. Die Cheats werden wie gewohnt blind eingegeben:

COMMANCHE
Commanche Pick-Up
SNOWTRUCK
Schneeräumfahrzeug
VWB
VW-Fastback (funktionierte bei uns nicht)
SLIP
macht das Rennen zur Rutschpartie



Neue Fahrzeuge und kein Ende...

POD

Jörn Kittlitz sandte auch diese netten Cheats zu Ubi Softs Futuro-Raserei:
MIRROR wird im Hauptmenü eingegeben und aktiviert den Spiegelmodus bei der Streckenauswahl
GARAGE wird einfach während des Rennens getippt und repariert das Fahrzeug. In unserer Version reichte auch „GARAG".

Shadow Warrior

Morgen steht er (hoffentlich) auf dem Index, aber heute stärken wir ihm noch mit einigen Cheats den Rücken – zumindest in der Shareware-Version. Für die folgenden Mogeleien muß zuerst die „T"-Taste gedrückt werden, um einen Cursor auf den Screen zu rufen. Dann werden die Codes eingegeben:

SWCHAN	God Mode an/aus
SWGIMME	alle Items
SWGREED	beide oberen Cheats
SWLOC	zeigt Framerate an
SWRES	ändert Bildschirmauflösung
SWSTART	Level-Neubeginn
SWGHOST	Kollisionsabfrage an/aus
SWMAP	Karte
SWTREKxy	Warp zu Episode (x+1), Level y
SWTRIX	Kaninchen statt Raketen!

Sim Park

Jörg Kost hat offensichtlich auch ein Herz für Parkbesitzer (oder nur einen gutgenutzten Internetanschluß?), jedenfalls stammen von ihm auch noch diese Cheats:

RIZME	Rizzo kommt
PAVEME	Pflanzen wachsen
CATSNDOGS	200 Dinge werden willkürlich im Park verteilt
BEAUREGARD	Menschen werden blau
WARBUCKS	viiiel Geld
HIALIENS	Außerirdischen-Nachricht
SDI	entfernt obige Nachricht

Test Drive Off Road

Dieser Cheat stammt wiederum von Jan Mayer, womit sich der alphabetische Kreis schließt. Bei der Namenseingabe vor dem Rennen können folgende Spielernamen eingegeben werden: **CHEAT1**, **CHEAT2**, **CHEAT3**, **CHEAT4**, **CHEAT5** und **CIGGIES**. Das Rennen muß nicht unbedingt gefahren werden, wodurch alle Cheats nacheinander eingegeben werden können. Während „CHEAT3" ein nettes Video auf den Screen zaubert, sorgen die anderen für vier zusätzliche Fahrzeuge, alle Strecken, deaktivieren die eigene Kollisionsabfrage oder ebnen die Landschaft ein...



Von Null auf Strecke 12 in 20 Sekunden

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 11/94 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
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 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
Blood & Magic	6/97	Cheats
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
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
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung
Creature Shock	2/95	Cheat
Crusader: No Regret	1/97	Tip
Crusader: No Regret	6/97	Cheats
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
Death Rally	6/97	Cheats
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Lösung
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats
Der König der Löwen	11/95	Cheat
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
Diablo	7/97	Hex Codes
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
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
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	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
G-Nome	6/97	Cheats
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
Hellbender	5/97	Codes
Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats
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
Interstate '76	7/97	Cheat
Ishar 3	3/95	Cheat
Jack Jazzrabbit	1/95	Cheats
Jagged Alliance 2	6/97	Cheat
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
KKND	7/97	Hex Code
Larry 7	3/97	Lösung
Larry 7	6/97	Cheats
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
Lomax	7/97	Codes
Lost Vikings 2	6/97	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
Master of Orion II	6/97	Hex-Code
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
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats
Monster Truck Madness	5/97	Cheat
NBA Live 97	6/97	Tips
NBA Jam Extreme	4/97	Tip
Need for Speed	1/96	Cheats
Need for Speed 2	7/97	Cheats
Normality	10/96	Lösung
Offensive	9/96	Codes
Oldtimer	3/95	Cheat
One Must Fall	2/95	Tips
Outlaws	6/97	Cheats
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Phantasmagoria II	2/97	Lösung
Pirates!	2/95	Tip
Pizza Connection	12/94	Cheat
Pod	6/97	Tip
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
Redneck Rampage	6/97	Cheats
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
Scorched Planet	6/97	Codes
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
Street Racer	7/97	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 Crow	7/97	Codes
The Dig	1/96	Lösung/Karte
The Horde	12/94	Cheat
The Last Dynasty	10/95	Lösung
The Last Express	6/97	Lösung
Theme Hospital	6/97	Tip
Theme Hospital	7/97	Hex Code
Theme Park	1/95	Cheat
Tie Fighter	12/94	Lösung
Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Time Commando	11/96	Codes
Time Commando	1/97	Codes/Codes
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
War Wind	6/97	Cheats
Wing Commander IV	4/96	Tip
Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
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

Das große 3D-Bild

Heute schon verweigert so manches Action-Game ohne Unterstützung durch einen Grafikturbo den Dienst, nach Weihnachten mag es bereits die Mehrheit sein. Wir haben das aktuelle Angebot an solchen Karten rechtzeitig für Sie auf Tempo, Qualität und Preiswürdigkeit hin abgecheckt.



ALLE AKTUELLEN 3D-BESCHLEUNIGER IM TEST

DIE AUSWAHLKRITERIEN

Eines vorneweg: Die komplizierte Thematik zieht leider einen Rattenschwanz an Fachbegriffen nach sich. Damit Ausdrücke wie „Polygon" oder „Mapping" kein verständnisloses Kopfschütteln auslösen, wartet auf Seite 115 ein kleines Lexikon – dort sind zudem die wichtigsten Daten aller getesteten Modelle in einer übersichtlichen Tabelle zusammengefaßt. Aus naheliegenden Gründen beschränkt sich dieses Special auf **zu MS-DOS und Win 95 kompatible PCI-Karten der Preisklasse bis maximal 500,– DM**; einen Vertreter der Oberklasse haben wir zu Vergleichszwecken mitlaufen lassen. Doch nicht allein ein verbraucherfreundlicher Preis war ausschlaggebend bei der Auswahl, mitentscheidend war auch die Aktualität der Modelle. Ältere bzw. **veraltete 3D-Turbos** wie etwa die „Matrox Millenium" **wurden sinnvollerweise nicht berücksichtigt**. Auch Karten mit dem leistungsschwachen Virge-Prozessor von S3 waren nur dann zum Test zugelassen, wenn sie topaktuell am Markt waren, zumeist mit der verbesserten DX-Chipversion an Bord. Generell leisten aber die meist auf dem Virge GX basierenden Boards wie Diamonds „Stealth 2000 Pro", die „3D Boostar" von Vobis, Genoas „Phantom 3D" oder Pearls „Genesis VX" als gewöhnliche Grafikkarte gute Dienste, nur ihre 3D-Performance ist eben nicht mehr State of the Art.

DIE BEWERTUNG

Ziel der Übung war eine möglichst **praxisnahe Bewertung jeder Karte**, die Antwort auf zwei Fragen gibt: „Wie schnell und schön laufen damit 3D-Spiele?" bzw. „Wie gut kommt sie mit 2D-Games und Win 95-Anwendungen zurecht?". Dazu wurde jedes Modell zwei theoretischen sowie zwei praktischen Einzeltests unterzogen.
Microsofts **Direct3D-Test** ermittelte die reinrassige 3D-Leistung über drei verschiedene Werte. Die „Fill Rate" zählt dabei die schiere Pixel-Masse (in mpps, also Millionen pro Sekunde) beim Zeichnen großer Polygone; Ähnliches tun der „Polygon Throughput" und der „Intersection

WELCHE SPIELE PROFITIEREN VOM 3D-BESCHLEUNIGER?



Hier mußten alle Testkandidaten zeigen, was sie können: das Rennspiel wipEout 2097 von Psygnosis und 3D Realms' Actionkeller Shadow Warrior

Bislang gaben vor allem optisch anspruchsvolle **Rennspiele** mit einem 3D-Turbo unter der Rechnerhaube deutlich mehr Gas, aber auch aktuelle **Jump & Runs** wie z.B. „Pandemonium!" oder **Action-Kicker** vom Schlage einer „UEFA Champions League" sehen aufgerüstet viel besser aus. Grundsätzlich werden alle zu Microsofts Direct3D-Standard kompatiblen Spiele beschleunigt, und das werden immer mehr. In Einzelfällen schieben die Softwarehersteller **speziell auf einen Chip angepaßte Versionen** (meist werden hier Voodoo-Modelle von 3Dfx berücksichtigt) nach, um noch etwas mehr Leistung herauszuholen.

KLEINES LEXIKON DER FACHBEGRIFFE

3D-Engine nennt man jenen Programmteil, der die abstrakten Koordinaten einer Polygonwelt in ein am Screen sichtbares Bild umsetzt.

Alpha Blending ordnet jedem Pixel einen Transparenzwert zu. Damit lassen sich etwa sehr einfach Glaseffekte erzeugen.

Bi/Trilineares oder Texture Filtering merzt grobe Pixelklötze bei nahen Texturen durch Unschärfe aus.

Clipping bezeichnet das Abschneiden von Polygonen, wenn sie aneinander oder an die Ränder des Bildschirms stoßen.

Direct3D ist eine Software-Schnittstelle von Win 95 und regelt den Datenverkehr zwischen (Spiel-) Programm und Grafikkarte.

Fogging läßt den 3D-Hintergrund im Nebel verschwinden. Dadurch müssen weniger Polygone berechnet werden, das Tempo steigt.

Gouraud Shading versieht 3D-Objekte mit einem Farbverlauf. Damit werden Kanten geglättet und Lichteffekte simuliert.

Highcolor bezeichnet die Farbtiefe eines Pixels von 16 Bit. Damit lassen sich bis zu 65.536 Farben am Screen darstellen.

MIP-Mapping hält im Speicher ein- und dieselbe Textur in verschiedenen Größen parat. Das verhindert flimmernde Pixel beim Zoomen oder Verkleinern.

Perspektive Correction, Perspektivenkorrektur greift korrigierend ein, wenn sich Texturen im Nahbereich krümmen.

Polygon nennt man den Grundbaustein der 3D-Grafik, meistens handelt es sich dabei um ein per Koordinaten bestimmtes Dreieck. Jedes Objekt einer 3D-Welt setzt sich aus oft hunderten einzelner Polygone zusammen.

Rendering bezeichnet den Prozeß der Berechnung und Darstellung einer 3D-Welt.

Texture-Mapping überlagert die ursprünglich nackte, einfarbige Fläche eines Polygons mit einem Muster, quasi einer Tapete.

Z-Buffer ist ein eigener Speicherbereich auf der Grafikkarte für die Polygon-Tiefeninformation. Grafikfehler lassen sich damit vermeiden.

Throughput" in kpps, sprich Tausend pro Sekunde. Hier werden dann kleinere, in Spielen häufigere 3D-Vielecke verwendet und „geclipped", also perspektivisch korrekt beschnitten. Als theoretische DOS- bzw. 2D-Leistung ermittelte Peter A. Gebhards Tool **Dr. Hardware** den maximalen Datendurchsatz zur Grafikkarte. Dieser gibt darüber Auskunft, wie schnell der Prozessor Einzelpixel zur Karte schieben und diese dann am Monitor darstellen lassen kann. Die Ergebnisse sind freilich eher für Technikfreaks interessant und entsprechen mitunter nicht ganz den realen Gegebenheiten.

Die darum vielleicht bedeutsameren Praxiswerte lieferten Psygnosis' neue Win 95-Raserei **wipEout 2097** und 3D Realms' aktueller DOSenkerker **Shadow Warrior**. In beiden Spielen wurde **anhand immer derselben Standardsituation die Bildwiederholrate ermittelt**. Je höher dieser Wert, desto besser: Weniger als rund acht Bilder pro Sekunde nimmt man gewöhnlich als störendes Rucken wahr, erst bei mehr als 30 „fps" (engl: frames per second) werden auch geübte Augen rundum zufriedengestellt. Da die Komplexität einer Szene und damit die fps-Zahl im Rahmen der Standardsituation stark variiert, sind in der Tabelle die jeweils niedrigsten und höchsten Werte angegeben.

DOCH LIEBER WARTEN?

Ein Ergebnis des Test-Rundumschlags ist, daß es **den idealen 3D-Beschleuniger (noch) nicht gibt** – der eine ist vielleicht zu lahm, der andere zu teuer und der dritte nicht voll zu Microsofts immer bedeutsamerem Direct3D-Standard kompatibel. Daher mag man durchaus auf kommende Entwicklungen warten: Rendition will bald den **Vérité-Chip der zweiten Generation** nachschieben, 3Dfx plant zum Weihnachtsgeschäft seinen vorerst „Banshee" genannten **Voodoo-Nachfolger**. Und der amerikanische Hersteller nVidia möchte mit seinem **Riva 128-Chip** demnächst gar mehr als 5 Millionen Polygone pro Sekunde auf PC-Screens schaufeln. Mit der diesjährigen CeBIT sollte zudem Intels speziell auf schnelle Grafikperformance zugeschnittenes AGP-Bussystem in neuen Rechnern Einzug halten. Dann dreht sich das Hardware-Karussell so oder so wieder ein ganzes Stück weiter...

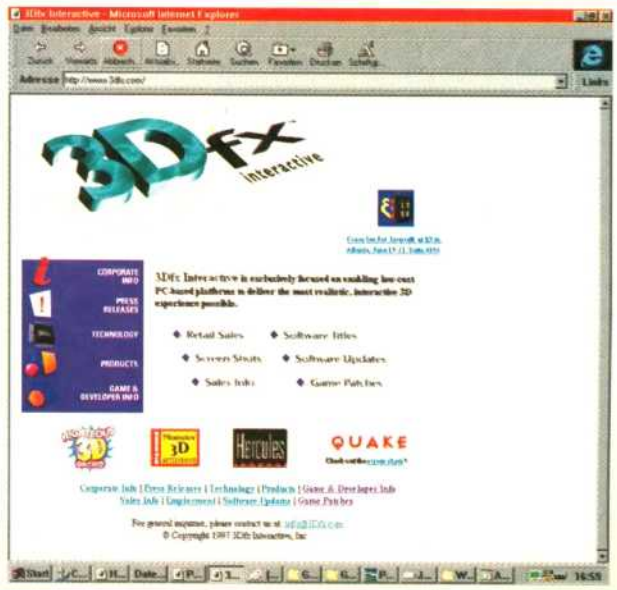
Daß PC-Hardware quasi im Monatsrhythmus besser und preiswerter wird, ist freilich nichts Neues. Und wer immer nur wartet, verpaßt eben auch viel. In unserem Fall 3D-Erlebnisse, wie sie ohne spezielle Karte nun mal nicht möglich sind. Denn schneller und schöner als am Standardrechner ist 3D-Grafik ja noch selbst mit dem schwächsten der getesteten Beschleuniger. (rl)

OHNE TREIBER GEHT NICHTS

Wie kaum bei einer anderen Hardware gilt für 3D-Beschleuniger: **Die Leistung steht und fällt mit den Treibern** – und die der Packung beiliegenden Versionen sind da nicht lange die besten. Alle Hersteller arbeiten laufend an ihrer Software, vermögen die Leistungsausbeute so mitunter zu verdoppeln und steigern außerdem ständig die Spiele-Verträglichkeit. Die neuesten Treiberversionen liegen in aller Regel auf den Homepages der Hersteller zum Download bereit. Zusätzlich sollte man sich registrieren lassen, um künftig über Updates informiert zu werden.

LOHNENDE 3D-WEBADRESSEN

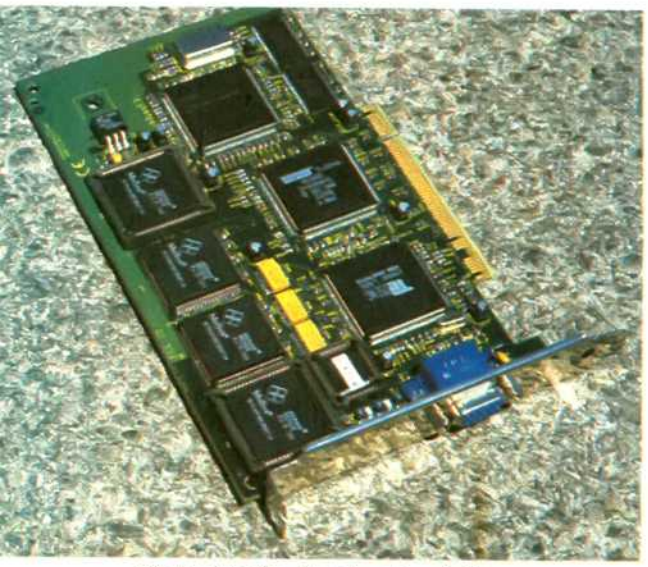
http://www.powervr.com
http://www.3dfx.com
http://www.3dgames.com
http://www.s3.com
http://www.rendition.com
http://www.nec.com
http://www.gamevillage.com
http://www.cirrus.com



Das Internet ist voll mit aktuellen Treibern, Techniktips und Release-Listen zu kommenden 3D-Spielen

FERNOST-TURBOS: KARTEN MIT POWERVR-CHIPSATZ

Der von NEC und Videologic entwickelte PowerVR-Chip konnte sich bis dato noch nicht recht durchsetzen. Doch ab Juli sollen die beiden Boards **Apocalypse 3DX** und **Apocalypse 5D** den Markt aufmischen. Der hier erstmals eingesetzte PowerVR PCX2-Prozessor ist schneller als sein Vorgänger und beherrscht jetzt auch bilineares Filtering sowie Auflösungen bis 1280 x 1024 Pixel in 16



Bit-Farbtiefe. Zwei verkaufsfördernde Maßnahmen laufen parallel zur Markteinführung: Einmal erhalten Entwickler die runderneuerte Software-Bibliothek „PowerSGL Direct3D". Sie soll bessere Konvertierungen auf den etwas ungewöhnlich zu programmierenden PowerVR-Chip ermöglichen. Zudem plant NEC die Investition von rund 25 Mio. Dollar, um die Spieleindustrie zum PowerVR zu bekehren. In Japan scheint das bereits gelungen: Namhafte Hersteller wie Capcom, Sega oder Namco arbeiten an vielversprechenden Titeln.

PREISWERTE UPDATES

Zum vergünstigten Preis von 199,– DM erhalten Besitzer der alten Apocalypse 3D-Karte direkt bei Videologic die **neue 3DX-Version**. Auch Eigner eines Voodoo-Beschleunigers will man mit dem Angebotspreis von 275,– DM zum Kauf überreden. Die alte Karte will Videologic dabei nicht, man darf sie zusätzlich behalten. **Info-Tel.: 06103/934 70**

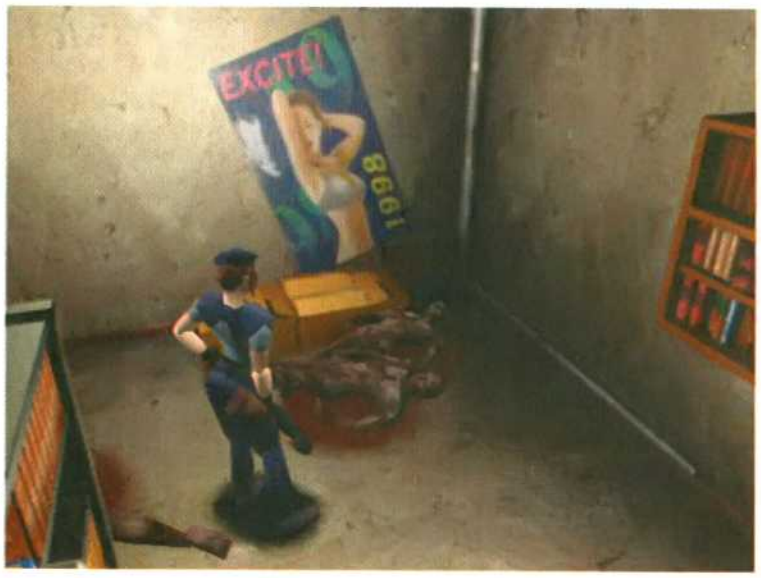
VIDEOLOGIC APOCALYPSE 3DX



Dieser reinrassige 3D-Beschleuniger benötigt zum Betrieb eine separate 2D-Karte, die zumindest in einem P133 mit 16 MB RAM geparkt sein sollte – die Kommunikation zwischen den Boards läuft über den PCI-Bus. Diese Methode ermöglicht durch Verzicht auf einige Schaltkreise eine preiswerte Produktion. Leider gibt Videologic den Preisvorteil aber nicht voll an den Kunden weiter. Der 379,– DM teure Turbo überzeugt durch einfache Installation der Hardware, auch die Treiber sind flott auf die Festplatte genagelt. Ein feines Spielepaket aus der spaßigen Raserei „Ultim@te Race", dem Actionadventure „Resident Evil", der aktuellen SF-Raserei „wipEout 2097" und dem Roboterkrieg „Mechwarrior 2" stellt die Leistung des PowerVR PCX2-Chips dabei eindrucksvoll unter Beweis.

EXKLUSIV: VIDEOLOGIC APOCALYPSE 5D

Deutschlandweit hatten wir diese brandneue 2D/3D-Kombikarte aus dem Hause Videologic als erste im Test – in Form eines Vorabmusters, dessen Treiberinstallation nicht ganz frei von Tücken war. Beim Verkaufsexemplar sollen die Treiber aber komfortabel via selbstbootender CD-ROM auf die Festplatte gebannt werden. Dann treibt der brandaktuelle Tseng ET6100-Chip die 2D-Leistung zu Höchstwerten und schiebt bis zu 1600 x 1200 Pixel in 256 Farben turboschnell über den Screen. Der leistungsfähige PowerVR PCX2 profitiert vom Wegfall des beim kleineren 3DX-Bruder noch erforderlichen PCI-Busmasterings und lieferte (neben Karten mit Voodoo-Chip) die mit Abstand überzeugendste Vorstellung. Dabei waren die Treiber natürlich noch keineswegs optimiert. Die Performance dieser Karte hängt allerdings entscheidend von der vorhandenen Rechenpower ab; sie gewinnt also auf einem P200 deutlich an Tempo. Qualitativ wird von Texturing über Gouraud Shading und Fogging bis hin zu MIP-Mapping viel geboten, allein Transparenzeffekte sehen hier einen Tick schlechter aus als an Rechnern mit Voodoo-Board. Eine Variante der üblichen Z-Buffers unterdrückt flackernde und verschwindende Polygone. Überprüfen läßt sich das anhand des auch hier beiliegenden 3DX-Spielequartetts.



Vier feine Games liegen der Karte bei, darunter „Resident Evil"

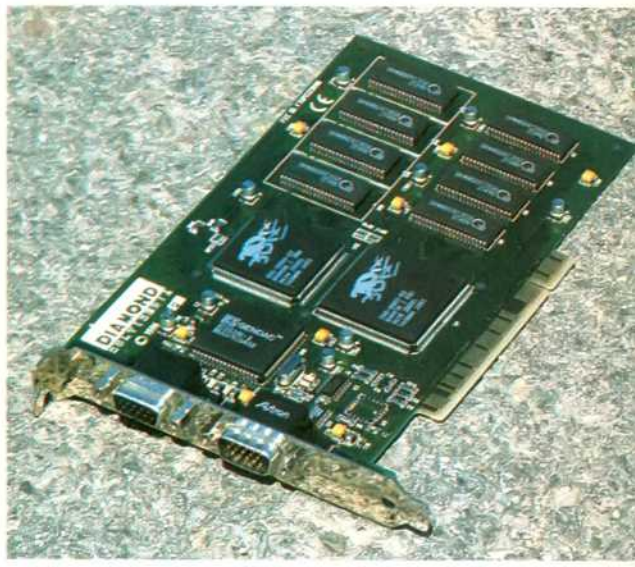
DIE SCHRITTMACHER: KARTEN MIT VOODOO-CHIPSATZ



DIAMOND MONSTER 3D & ORCHID RIGHTEOUS 3D

Der Einbau in den PCI-Slot bereitet bei keinem der beiden technisch nahezu identischen Geschwister Probleme, ebensowenig die Installation der von CD kommenden Treiber – dem absoluten Laien hilft das ausführliche Orchid-Handbuch aber vielleicht eher weiter als das Online-Manual von Diamond. Der Praxisbetrieb ist dann hier wie da die reine Freude, das konkurrenzlose Tempo aus den beiliegenden Titeln klar zu ersehen. Beide Packungen enthalten die Kampfroboter aus „Mechwarrior 2", den 3D-Ballerflugi „Descent 2: Quartzon", „Actua Soccer", das PS-Spektakel „Fatal Racing" sowie diverse Demoversionen. Das 3D-Monster bringt außerdem noch „Hyperblade" mit.
Für Direct3D konzipierte Games laufen jeweils problemlos, wenn auch nur mit maximal 800 x 600 Pixel. Bei der Diamond stören allein leichte Moiré-Muster am Monitor bei dunklen, statischen Motiven, während bei der Orchid das Relais etwas arg laut zwischen den Bildmodi hin- und herschaltet. Übrigens läuft die Righteous besser mit den Diamond- als den herstellereigenen Treibern.

Eine eindrucksvolle Leistungsdemonstration des 3D-Chips aus dem amerikanischen Hause 3Dfx läuft tagtäglich in den Spielhallen: Aktuelle Arcademaschinen von Atari basieren auf zwei gekoppelten Voodoo-Bausteinen. Für den Hausgebrauch gibt es verschiedene Varianten. Schon länger am Markt sind Diamonds **Monster 3D** und Orchids **Righteous 3D**; beides reine 3D-Beschleuniger, die über ein kurzes Kabel extern mit einer separaten 2D-Grafikkarte ab 2 MB RAM verbunden werden müssen. Der Voodoo-Chip bleibt









EXKLUSIV: HERCULES STINGRAY 128/3D

Dem brandneuen Grafik-Herkules wurde der ebenfalls brandneue Voodoo Rush-Chipsatz aufgelötet. Im Unterschied zu den beiden anderen besprochenen Voodoo-Karten ist hier ein 2D-Prozessor der Marke Alliance integriert, was eine separate Grafikkarte überflüssig macht. Sowohl der 2D- als auch der 3D-Teil des Kombis bringen es dabei auf eine maximale Auflösung von 1600 x 1200 flotten Highcolor-Pixeln. Die 6 MB Onboard-RAM werden je nach Bedarf einem der beiden Chips zugeordnet.
Wie gut das funktioniert, davon kann man sich anhand hervorragender Spiele-Dreingaben überzeugen – auch davon, daß die niedrigen Benchmarkwerte im Direct3D-Test zwar ein falsches Bild vermitteln, der 3D-Boost hier aber tatsächlich etwas weniger fulminant ausfällt als bei den beiden reinen Beschleunigern aus dem Voodoo-Lager. Daß einige ältere, auf OpenGL basierende 3Dfx-Versionen wie „Tomb Raider" oder IDs indiziertes 3D-Erdbeben nicht mit der Hercules zusammenarbeiten, stößt ebenfalls sauer auf. Doch schnellere Treiber und Spiele-Patches sind bereits in Arbeit. Gut so, denn der fehlende VESA 2.0-Treiber verhinderte im Test den Start einiger DOS-Applikationen.

im Standardbetrieb inaktiv und erlangt erst die Kontrolle über das Bild, wenn ein Programm dies ausdrücklich verlangt. In Aktion treten dann 2 MB Grafik-RAM sowie 2 MB Texturen-RAM.
Allen Voodoo-Karten gemein ist ihr überragendes Tempo, die Unterstützung für Direct3D sowie eine maximale Auflösung von 800 x 600 Pixel – was für Spiele jedoch ausreichen sollte. Zumal ansonsten höchste Bildqualität geliefert wird: 16 Bit-Farbtiefe, Gouraud Shading, MIP-Mapping und Alpha-Blending. Das bilineare Filtering ist das beste im Testfeld, das Z-Buffering unterdrückt Grafikfehler. Daß etwa Lara Croft aus „Tomb Raider" an flackerndem Polygon-Gestein hängenbleibt, kann einem „Voodoo-priester" nicht passieren.

Hercules ist stark, aber nicht billig. Doch „Pandemonium!", „Formel 1" und ein Gutschein für das kommende „Shadows of the Empire" relativieren den Preis von rund 450 Mark

DAS MITTELFELD: KARTEN MIT VERITE/LAGUNA-CHIP



MIRO CRYSTAL VRX

Dem hier installierten Vérité V1000-Chipsatz von Rendition haftet der Ruf an, einen eher langsamen 2D-Part mitzubringen – was der Performance-Test auch bestätigt. Im Praxisbetrieb kehrt sich das Bild dann aber seltsamerweise um, denn zumindest unter DOS geht hier selbst noch bei maximalen 1408 x 1024 16 Bit-Pixeln ganz ordentlich die Post ab!
Die 3D-Testrunde ging dann jedoch tatsächlich über Höhen und Tiefen: Direct3D-Spiele kommen weniger in Fahrt als speziell angepaßte Versionen. Das beiliegende „Tomb Raider" sieht z.B. trotz fehlendem Z-Buffering bemerkenswert gut aus. Die Programmierer nutzten hier den eingebauten RISC-Chip mit Perspektivenkorrektur, MIP-Mapping, Anti-Aliasing und bilinearem Filtering offensichtlich hervorragend aus, was leider nicht für alle Games gilt. Ansonsten zeichnet sich die Karte durch eine exquisite Heft- und CD-Dokumentation sowie einen vorbildlich funktionierenden Support seitens des Herstellers aus.



CREATIVE LABS 3D BLASTER PCI

Als einziger im Testfeld ist der 3D-Beschleuniger aus den „Kreativ-Labors" auch in einer Variante für alte ISA-Steckplätze erhältlich – obgleich vor solchen Ladenhütern nur gewarnt werden kann! Ansonsten beschränken sich die technischen Unterschiede zum Konkurrenten aus dem Hause Miro auf ein paar kleine Details. Beispielsweise ist die Direct3D-Performance laut Messung noch einen Tick langsamer, auch bleibt die höchste Auflösung hier auf 1280 x 1024 Bildpunkte beschränkt.
Doch schon die handliche, von der selbststartenden CD-ROM praktisch im Alleingang erledigte Installation tröstet über derlei Mängel hinweg. Erst recht dann das beiliegende Spielepaket. Es besteht aus dem schicken Zivilflugi „Flight Unlimited", dem 3D-Blutkerker „Rebel Moon", der feinen Prügelei „Toshinden", „Actua Soccer", „Fatal Racing" sowie einem 3D Blaster-Upgrade für IDs indiziertes Erdbeben.

Die 3D Blaster wird von einem attraktiven Softwarepaket aufgewertet, das mit Flight Unlimited auch Piloten anspricht



VIDEOLOGIC GRAFIXSTAR 550

Der 3D-Grafikstar gehört zu den preiswertesten Karten im Testfeld und bietet eine überraschend gute Leistung: Die Installation geht locker von der Hand, danach schiebt der Cirrus-Grafikchip bis zu 1600 x 1200 Pixel mit eher mittelmäßigem Tempo über den Monitor. Direct3D-Games werden jedoch merklich beschleunigt, teilweise sogar besser als mit teureren Vérité-Karten. Bloß erkennt leider nicht jedes Programm den Chip, der dann eben untätig bleibt. Konkret verweigerte auch unser Testspiel wipEout 2097 die Zusammenarbeit, weshalb der Meßwert in der entsprechenden Tabelle fehlt. Schade, da die Bildqualität mit der der weit verbreiteten „Mystique"-Karte vergleichbar und somit nicht übel ist. Dank des bilinearen Filterings beleidigen etwa beim Zoomen keine Riesenpixel das Auge des Betrachters.
Hier noch zwei Tips für Interessenten: Da die 2 MB-Version der Karte mangels Speicher nicht von allen Spielen unterstützt wird, sollte man unbedingt der etwas teureren Variante mit 4 MB RAM den Vorzug geben. Außerdem kitzeln die bislang beigelegten Treiber höchstens ansatzweise Leistung aus dem Chip, während die erst kurz nach Redaktionsschluß aktualisierten Versionen höchste 3D- und 2D-Performance garantieren sollen.

EIN KESSEL BUNTES: 3D-KARTEN MIT LAGUNA/MGA/RAGE-CHIP

PINE MEGA 3D

Nach einer etwas fummeligen Installation, bei der die Treiber von Disk und die DirectX- bzw. Direct3D-Software von CD aus auf die Festplatte verfrachtet werden, klappt das Handling wie am Schnürchen: Cirrus' Laguna3D-Chip schaufelt bis zu 1600 x 1200 Pixel in 256 Farben auf den Screen. Wer es etwas bunter treiben will, muß die Auflösung nur ein wenig zurückschrauben. Dann erhält man die in der Regel üblichen 65.000 Farben des Highcolor-Modus in etwas geringerem Tempo als bei der direkt konkurrierenden GrafixStar 550. Die Vollversion auch nur eines Spiels sucht man hier freilich ebenso vergeblich, lediglich Microsofts „Games Sampler 2" füllt die Packung aus. Die damit gebotenen Demoversionen („Monster Truck Madness", „Flight Unlimited", „Roadrash" etc.) vermitteln jedoch ein gutes Bild der Vorzüge dieser Karte. So ist die 3D-Beschleunigung durchaus brauchbar und die Bildqualität okay. Mit Gouraud Shading, Alpha Blending, Perspektivenkorrektur und bilinearem Filtering ist alles Nötige an Board.



MATROX MYSTIQUE

Der einst hochgelobte Pionier ist ein wenig in die Jahre gekommen und unterliegt nun bei der 3D-Leistung aktuelleren Mitbewerbern. Hat man die nicht übermäßig komfortable Installation überstanden, ist aber zumindest die 2D-Performance bei maximal 1280 x 1024 Pixeln bemerkenswert gut – aktuelle Treiber vorausgesetzt. Auch Direct3D-Spiele sehen, sofern sie nicht allzusehr nach Tempo verlangen und man vom fehlenden bilinearen Filtering absieht, noch ordentlich aus.
Überprüfen läßt sich das mit den beiliegenden Spielen, darunter das unvermeidliche „Mechwarrior 2", die Ballerei „Scorched Planet" und das 3D-Crashrennen „Destruction Derby 2". Bemerkenswert am Oldie sind die zahlreichen Justierungsmöglichkeiten für die Bilddarstellung. Außerdem können Videofreaks das sogenannte „Rainbow Runner"-Modul zukaufen und damit ihre Urlaubserinnerungen komfortabel am Rechner bearbeiten. Soweit es Spiele-Neuerscheinungen betrifft, hat sich beim Einsatz im redaktionellen Alltag jedoch gezeigt, daß einige davon diese Karte wahrhaft mystisch finden und ihr somit die Zusammenarbeit verweigern. Andererseits werden via Internet entsprechende Patches zumeist prompt nachgereicht. In etwa bei Erscheinen dieser Ausgabe will Matrox das getestete Modell durch die etwas höher getaktete und daher schnellere „Mystique 220" ersetzen.



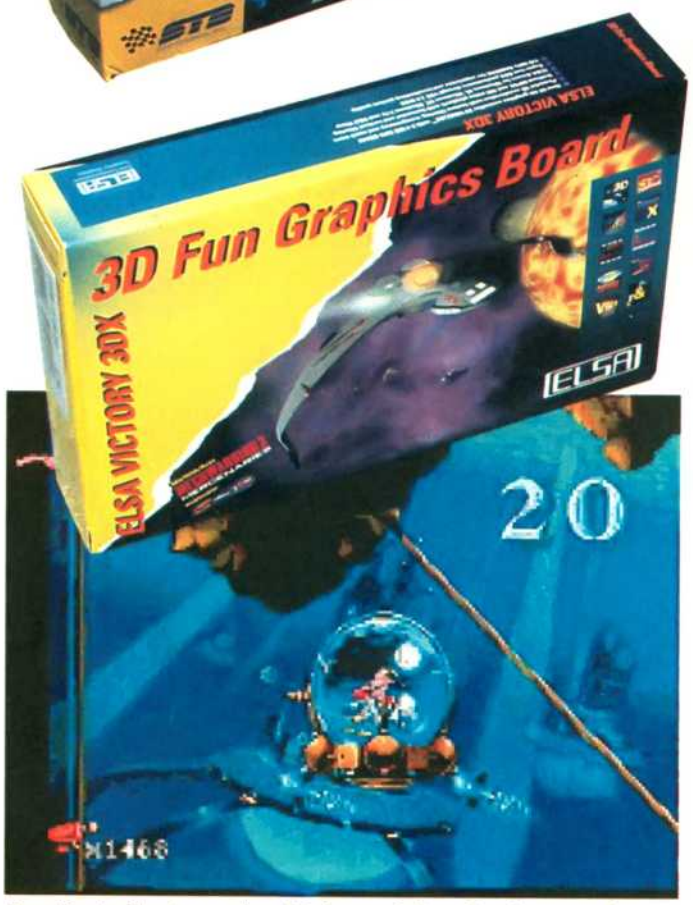
ATI 3D PRO TURBO PC2TV

Der dornige Name der Rose umschreibt zum Teil die Anschlußmöglichkeit an TV und Videorekorder via Cinch-Antenne oder SVHS-Stecker. Der Turbo im Titel steht dagegen für den Rage 2-Chip, dessen 2D-Leistung auf hohem Niveau liegt: auf bis zu 1600 x 1200 schnelle Pixel bei 75 Hz bringt es kaum ein Konkurrent. Im Gegenzug hält sich aber die 3D-Beschleunigung in Grenzen. Immerhin stimmt die Bildqualität, denn MIP-Mapping, Gouraud Shading, Z-Buffering und Blending sind für den Chip keine Fremdwörter; allein mit bilinearem Filtering kommt er nicht klar.
Die vielseitige Karte läßt sich auf bis zu 8 MB auf- und mit einem TV-Tuner oder MPEG2/DVD-Dekoder nachrüsten. Sie zielt also weniger auf Spieler als engagierte Freaks – kein Wunder, daß neben „Actua Soccer" auch die Tools „PhotoSuite" und „Extreme 3D" zum Packungsinhalt zählen. Eine lobende Erwähnung hat sich zum guten Schluß noch die beispielhaft handliche Installation verdient. Da informiert dann ein umfangreiches Help-File den User über alle Features der Karte, das Konfigurationsmenü erkennt automatisch den vorhandenen Monitor und wählt die bestmöglichen Einstellungen.



DIE ETABLIERTEN UND DAS BIEST: KARTEN MIT VIRGE/GLINT-CHIP





Der Karte liegt u.a. das 2D-Jump & Run Earthworm Jim bei – weil der Hersteller von der 3D-Leistung selbst nicht voll überzeugt ist?



STB NITRO 3D

Die Installation der brandneuen, von einem Virge GX-Prozessor befeuerten Karte ist noch eine reine Freude; was darauf folgt, allerdings weniger: Das Bildkonfigurations-Setup läßt technisch gar nicht mögliche Auflösungen (also mehr als 1280 x 1024 Highcolor-Pixel) zu und stürzt auch schon mal ab. Technische Unterstützung benötigt man besser trotzdem nicht, denn die Hotline sitzt in England – wenigstens ist die CD-Dokumentation in deutsch gehalten.

Im Test gab's mit ein paar neueren Direct3D-Spielen Probleme, die der Hersteller aber per Patch aus der Welt schaffen will. Eine echte Beschleunigung war dennoch kaum merkbar. Der weit verbreitete Virge GX-Chip hat seine Stärken ja seit jeher im 2D-Bereich. Dank MIP-Mapping, Fogging, Gouraud Shading und bilinearem Filtering sehen 3D-Spiele aber zumindest deutlich schöner aus, wenn sie schon nicht schneller laufen. Zudem rechtfertigen sehr attraktive Dreingaben den Preis: Neben Standards wie „Hyperblade" und „Mechwarrior 2" findet man hier das drei CDs umfassende Adventure „Spycraft" und die brandneue FlowerPower-Raserei „Interstate '76" mit in der Box.

ELSA VICTORY 3DX

Die Inbetriebnahme des Elsa-Boards verläuft völlig problemlos, was zum Teil dem besten Handbuch im Test zu verdanken ist: Der Ringordner erklärt auf rund 45 Seiten jeden Schritt zur Installation und die Bedienung der Konfigurationsregler. Ein umfangreiches Lexikon für Fachbegriffe ist darüber hinaus enthalten. Schriftliche Anleitungen zu den zwei beiliegenden Spielen „Mechwarrior 2" und „Earthworm Jim" fehlen dagegen. Außerdem fragt man sich natürlich, was ein zwar originelles, aber zweidimensionales Jump & Run wie der Erdenwurm in der Packung eines 3D-Beschleunigers zu suchen hat...

Die Stärken des auf der Karte angebrachten Virge DX-Chips liegen aber auch nicht im dreidimensionalen Bereich. So liegt das 3D-Tempo nur im Mittelfeld, obgleich die Bildqualität dank Texture Mapping, Fogging, Transparenz und bilinearem Filtering gut ist. Solange es bei zwei Dimensionen bleibt, werden bis zu 1152 x 864 Pixel in 16 Bit Farbtiefe recht flott über den Bildschirm bugsiert.

AUSSER KONKURRENZ: TORNADO 3D

Die High-end-Karte aus dem Hause Datapath läuft quasi außer Konkurrenz. Mit einem Preis von rund 1.400,– DM richtet sich das Modell ja nicht an Spieler, sondern an 3D-Profis. Interessant ist ein Vergleich aber vielleicht gerade deshalb.

So sind die etwa für CAD-Anwendungen unter Windows NT erforderlichen OpenGL-Treiber eine Wucht und beschleunigen die wenigen dazu kompatiblen Games durchaus ansehnlich. Die Direct3D-Treiber scheinen dagegen nur als Dreingabe gedacht, so wenig Performance kitzeln sie aus dem eigentlich leistungsfähigen Delta GLint-Chip. Dieser ist offensichtlich eher auf Bildqualität als Tempo getrimmt, denn Grafikfehler oder grobe Zoompixel gibt es hier einfach nie. Der außerdem installierte Permedia-Chip erledigt 2D-Arbeiten rasend schnell und das mit einer Auflösung bis 1280 x 1024 Punkten bei 16 Bit-Farbtiefe bzw. 1600 x 1200 Pixeln in 256 Farben. Die ansonsten üblichen Gratis-Spiele sucht man hier natürlich vergeblich, bloß einige Software-Schnittstellen zu populären Multimedia-Utilities liegen auf CD vor.

Bezeichnung	Hersteller, Info	Grafikchip	Direct3D-Test (Fill Rate/Polygon Throughput/ Intersection Throughput)	wipEout 2097 (Bildwiederhol-rate Minimal-/ Maximalwert)	Dr. Hardware-Benchmark (Daten-durchsatz zum 2D-Grafikchip)	Shadow Warrior (Bildwiederhol-rate Minimal-/ Maximalwert)	Preis für 4 MB-Versionen	Kurzbeschreibung
3D Pro Turbo	ATI, Tel.: 089/89 46 09 07 22 http://www.atitech.ca	ATI Rage 2	5.14/113.33/1.00	6 bis 8 fps	28.23 MB/s	24 bis 30 fps	449,- DM	kombinierte 2D/3D - Karte mit Schwer-punkt auf Video-Anwendungen
3D Blaster PCI	Creative Labs, Tel.: 0180/532 34 88 http://www.creativelabs.com	Rendition Vérité	3.52/208.76/0.86	8 bis 10 fps	3.28 MB/s	25 bis 36 fps	299,- DM	günstiger 2D/3D-Beschleuniger mittlerer Leistung
Apocalypse 3DX	Videologic, Tel.: 06103/ 934 70 http://www.videologic.com	NEC Power VR PCX2	30.08/250.46/3.42	12 bis 16 fps	k.A.	k.A.	379,- DM, preiswerte Updates möglich	(rein)rassiger 3D-Beschleuniger inkl. feinem Softwarepaket
Apocalypse 5D	Videologic, Tel.: 06103/934 70 http://www.videologic.com	NEC Power VR PCX2 Tseng ET6100	27.93/281.39/3.44	14 bis 22 fps	71.34 MB/s	24 bis 35 fps	489,- DM	rundherum über-zeugender 2D/3D-Turbo mit vier tollen Spielen
Crystal VRX	Miro, Tel.: 01805/125452 http://www.miro.de	Rendition Vérité	3,84/203.86/0.92	9 bis 12 fps	3,68 MB/s	25 bis 32 fps	389,- DM	etwas teure 2D/3D-Karte der Mittelklasse.
GrafixStar 550	Videologic, Tel. 06103/934 70 http://www.videologic.com	Cirrus Laguna3D	8.13/110.82/1.74	Absturz	14.19 MB/s	20 bis 25 fps	199,- DM	recht flinke 2D/3D-Karte für den kleinen Geldbeutel
Mega 3D	Pine, Tel.: 02104/938 90 http://www.pinegroup.com	Cirrus Laguna3D	8.92/116.06/1.57	Absturz	13,05 MB/s	19 bis 25 fps	249,- DM	2D/3D-Turbo der Mittelklasse
Monster 3D	Diamond Multimedia, Tel.: 08151/26 65 15 http://www.diamondmm.com	3Dfx Voodoo	28.00/281.23/4.03	17 bis 25 fps	k.A.	k.A.	389,- DM	reinrassiger 3D-Spitzenbeschleuni-ger – ein wahres 3D-Monster!
Mystique	Matrox, Tel: 089/614 47 40 http://www.matrox.com/mga	Matrox MGA	9.15/125.95/1.52	9 bis 10 fps	85,03 MB/s	24 bis 36 fps	399,- DM	gute 2D-Performance, mäßige 3D-Beschleunigung
Nitro 3D	STB, Tel.: 0044/181/897 10 03 http://www.stb.com	S3 Virge GX	5.68/111.60/0.92	3 bis 5 fps	69,67 MB/s	21 bis 29 fps	279,- DM	gute 2D-Karte, von 3D-Beschleuni-gung kann kaum die Rede sein
Righteous 3D	Orchid, Tel.: 089/58 09 82 35 http://www.orchid.com	3Dfx Voodoo	28.00/282.72/4.04	15 bis 24 fps	k.A.	k.A.	339,- DM o. Spiele bzw. 369,- DM mit Spielepaket	der Zwillingsbruder der Monster 3D glänzt mit ähn-lichen Qualitäten
Stingray 128/3D	Hercules, Tel.: 089/89 89 02 28 http://www.hercules.com	3Dfx Voodoo Rush	14.54/221.76/2.37	15 bis 21 fps	72.81 MB/s	22bis 30 fps	479,- DM	schneller 2D/3D-Beschleuniger mit top-aktuellen Spielen
Tornado 3D	Datapath, Tel.: 06071/963 00 http://www.datapath.de	3DLabs Permedia/ Delta	4.67/245.52/2.04	7 bis 9 fps	33,17 MB/s	20 bis 27 fps	1265,- DM	3D-Karte für Open GL-Anwendungen, weniger für Spiele geeignet
Victory 3DX	Elsa, Tel.: 0241 / 6065112 http://www.elsa.de	S3 Virge DX	6.17/82.91/1.04	6 bis 8 fps	55.79 MB/s	25 bis 37 fps	249,- DM	sehr gute 2D-Leistung, weni-ger gute 3D-Beschleunigung

Die Testtools liefen auf einem handelsüblichen P166 mit 32 MB RAM unter folgenden Einstellungen: Microsoft Direct3D-Test/16 Bit-Farbtiefe mit Gouraud-Shading, bilineares Filtering, Z-Buffering, Perspektivenkorrektur, Texturen, Back to Front. Psygnosis' wipEout 2097/640 x 480 Pixel/16 Bit-Farbtiefe. Peter A. Gebhards Dr. Hardware/32 Bit-Zugriff. 3D Realms Shadow Warrior/640 x 480 Pixel. Weitere Erläuterungen zur Tabelle auf Seite 114/115

SPECIAL

NEUER TREND AUS ÜBERSEE:

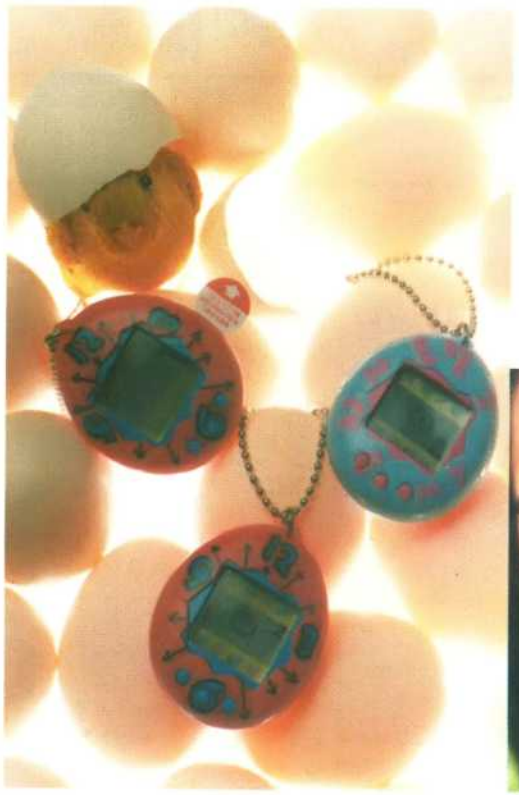
VIRTUELLE HAUSTIERE

Für Computerfans ist künstliche Intelligenz an sich nichts Neues, auch das digitale Zweitleben läßt sich in Rollenspielen oder Simulationen führen. Der tägliche Begleiter hat in Deutschland jedoch zumeist vier Beine und ein Fell – wie lange noch?

NIPPONS KUSCHELTIERE: TAMAGOTCHI

Erstmals wurden sie zur Jahreswende gesichtet, schon sind sie aus dem Land der aufgehenden Sonne kaum noch wegzudenken: Ob Schulkind, Arbeiter oder Manager, in Japan geht man nicht mehr ohne Tamagotch aus dem Haus. Dabei handelt es sich auf den ersten Blick um simple Schlüsselanhänger des namhaften Spielwarenherstellers Bandai (Power Rangers), bei genauerer Betrachtung um Plastikeier mit Flüssigkristalldisplay. Was ist nun so Besonderes an den Dingern, daß der Hersteller bis zum Mai bereits drei Millionen Stück davon absetzen konnte? Wieso rechnet man bis zum März nächsten Jahres gar mit weltweit 40 Millionen verkauften Tamagotchi?

Tatsächlich vergeht im Reich Nippons kaum noch ein Tag ohne Tamagotchi-Schlagzeile: Um einen der begehrten und zeitweilig ausverkauften Kuller zu ergattern, werden Schwarzmarktpreise bezahlt; die Geräte haben bereits zu Verkehrsunfällen geführt und Kinderschändern als Lockmittel gedient. Hierzulande sind sie seit Ende Mai am Markt, konnten jedoch noch keine vergleichbare Hysterie auslösen. Verständlich, denn eigentlich ist auch nichts Großartiges dran. Auf dem Display treibt ein kükenähnliches Tierchen sein Unwesen. Es ist auf höchst simple Weise per Knopfdruck zu füttern und zu pflegen; auch ein wenig spielen kann man mit dem Hühnchen. Überläßt man es zu lange sich selbst, beginnt es kläglich zu piepsen und stirbt schließlich den Hungertod. Überhaupt haucht es nach ein paar Wochen sein digitales Leben aus. Vor die Beerdigung im Sondermüll hat der Hersteller aber den Resetknopf gesetzt… Trotz oder vielleicht gerade wegen des einfachen Handlings wiederholt sich hier offensichtlich der „Dogz"-Effekt, welcher unlängst erst den knuffigen Bildschirmschoner von Mindscape zum Shooting Star vor allem weiblicher User machte. Daher sollen demnächst bis zu 60 weitere Arten die Arche von Bandai verlassen, darunter Fische und wilde Bestien. Glücklich kann sich schätzen, wer bis Ende Juli einen Inlandflug durch Japan antritt und die Business-Class von JAL gebucht hat. Dann gibt's nämlich einen „lebenden" Schlüsselanhänger als Reisesouvenir.





Das Tamagotch (auf deutsch: das liebenswerte Ei), wie es leibt und lebt



Der Resetknopf auf der Gehäuserückseite sorgt für prompte Reanimation



Tamagotchi -Fieber in der Redaktion

TAMAGOTCHI



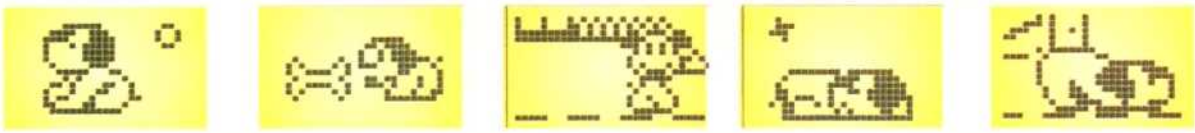
Kosten: ca. 30 DM
Eingebaute Uhr: ja
Wachstum: ja
Spielfunktion: ja
Status/Highscore: ja, nach Alter, Gewicht,Wohlbefinden usw.

ZAZOOS



Kosten: 25 bis 30 DM
Eingebaute Uhr: ja
Wachstum: ja,
Tier kann auch benannt werden
Spielfunktion: ja
Status/Highscore: ja, nach Alter, Gewicht,Wohlbefinden usw.

Übrigens: Wer diesen Monat ein Abo bestellt,erhält ein Original-Zazoo (wahlweise Alien oder T-Rex) dazu.



UNCLE SAMS STREICHELZOO: ZAZOOS

Ein solcher Erfolg der Japaner ließ die amerikanische Geschäftswelt nicht ruhen, ehe nicht ein US-Gegenstück ausgebrütet war: Mitte Juni brachte Tiger Electronics die Zazoos auf den Markt. Hierbei werden nun Hunde, Katzen, Affen, Saurier, Aliens und sogar Phantasiemonster zum Leben erweckt; über die Lizenz für eine Disney-Figur (vorerst noch geheim, voraussichtlich ab Herbst unter dem Namen „Dalmatiner" erhältlich) wird soeben verhandelt.
Prinzipiell handelt es sich freilich auch bei Zazoos um sehr anspruchslose Hausgenossen. Sie piepsen wie ein PC-Beeper in grauer Urzeit, ihre simple Bedienung wird verwöhnte Computerspieler sicher enttäuschen, und auf den Briefträger kann man die Biester auch nicht hetzen. Also vielleicht genau die richtigen Voraussetzungen für einen Durchbruch als Massenphänomen? (Max Magenauer)



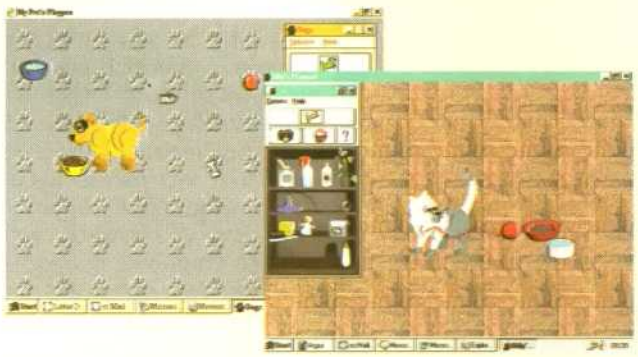
Der Zoo der Zazoos: Digital Doggie, Compu Kittie, Microchimp, Virtual Alien, und der Baby-T-Rex

VIRTUELLES LEBEN AM COMPUTER

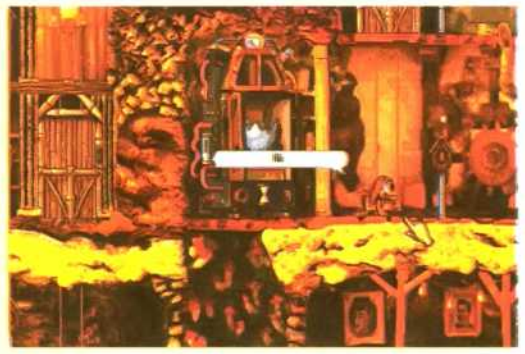
PC-Besitzer brauchen nicht zu befürchten, daß der Zug der Zeit an ihnen vorüberbraust. Für sie wie auch für Playstation-Freunde, Gameboys und Handy-Menschen wird es eigene Versionen der Tamagotchi geben. Dabei ist die Idee der digitalen Viecherei so neu nicht: Schon Mitte der 80er Jahre bewohnten die **Little Computer People** den C-64 und Amiga. Das Programm des Designgurus David Crane vermietete quasi den Rechner an ein herziges, kleines Kerlchen, das samt Hund in einem virtuellen Haus lebt. Und von der Morgentoilette über Gassigehen, Mahlzeiten und Hobbies hat dieser Klassiker auch heute noch mehr zu bieten als jedes japanische Hühnchen.
Selbst mit den **Dogz** und **Catz** von Mindscape, netten, tierischen Begleitern, die sich als Bildschirmschoner nützlich machen, muß der kleine Mann im Chip mit seinem komplexen Seelenleben den Vergleich nicht scheuen. Ende des Jahres soll allerdings bereits die nächste Generation der Hunde und Katzen das Licht der Monitore erblicken – möglicherweise wird sie dann auch, ähnlich wie die Tamagotchi, sterben können. Bereits 1996 erschien demgegenüber mit **Creatures** eine Brut- und Zuchtsimulation von Warner Interactive, bei der es sich wohl um den bislang höchstentwickelten Vertreter ihrer Art handelt. Die dortigen „Norns" sind putzige, kleine Gesellen, denen man sogar das Sprechen beibringen kann. Sie zeigen sehr individuelle Charaktereigenschaften, kennen „Gefühle" und vermehren sich. Ja, sogar Trunk- und Streitsucht sind ihnen nicht fremd!



Der Klassiker: Little Computer People



Mein Bildschirmschoner lebt: Dogz und Catz



Das heitere Wunderland der Creatures

VORSICHT, DIGI-HUND BEISST!

So mußte es hierzulande ja kommen: Kaum waren die Tamagotchi auf dem Markt, schon meldete sich die Tagespresse zu Wort (hier in einem Beispiel aus der Münchner „Abendzeitung" vom 30. Mai) und ließ Deutschlands Erzieher über die jugendgefährdenden Risiken des neuen Spielzeugs sinnieren. „Fürsorge und Zuneigung zu einem Lebewesen sollten Kinder besser an realen Tieren lernen", heißt es dort. Man solle also seine „Sprößlinge mit dem virtuellen Haustier nicht alleinlassen", und überhaupt sei „Zufriedenheit per Knopfdruck nicht gerade das beste Modell für menschliche Beziehungen". Wahre Worte. Wie diese: Man sollte virtuelle Tiere nicht tierisch ernst nehmen.


Seite 31
ausziehen
Seite 32

Und kläglich piepst das Compu-Tier

Jetzt gibt's das virtuelle Küken Tamagotchi auch bei uns

Leserbriefe



Hiermit ergeht ein Protestaufruf für notleidende Computergeister: Da widmet die Redaktion in dieser Ausgabe virtuellen Haustieren wie Tamagotchi und Zazoos ein ganzes Special, ohne auch nur ein Wort über mich oder meine Fledermaus Vincent van Dos zu verlieren. Bitte berücksichtigen Sie diese Schweinerei in Ihrem nächsten Leserbrief!

DEIN NAME SEI BRIAN

Ich beziehe mich hier auf den Leserbrief von Marius Wander im letzten Heft: Erstens würde mich interessieren, woher zum Teufel Marius weiß, daß Jesus überhaupt gekreuzigt wurde? Vielleicht war's ja in Wahrheit Brian? Und vielleicht ist Jesus halt doch Gott oder umgekehrt? Über den Comic konnte ich als überzeugter Atheist also leider lachen – wie war die Reaktion der übrigen Ich-nehme-nicht-alles-ernst-Menschen? Und damit fanatische Gläubige sich nicht in ihrer Ehre gekränkt fühlen, solltet Ihr Euch im übrigen zu Euren teuflischen Absichten öffentlich bekennen und die bewußte Zahl in Worten schreiben: SexSexSex!
Allways look on the bright side of life!
verabschiedet sich passend Jonas Grosch aus Kassel

Weil sich bislang weder orthodoxe Christen noch weitere Antichristen zum Thema gemeldet haben, oute ich mich halt. Dreimal Sex ist wirklich eine teuflische Sache – Laken wie ich werden dabei nämlich immer so schmuddelig. Zum heiklen Thema Religion und Witz fällt mir dagegen nichts Geistreiches mehr ein, was nicht bereits den Monty Pythons zur Geburt Brians eingefallen wäre: Weihrauch und Myrrhe, was'n das für'n Zeug? Ah Gold, das kann man immer brauchen...

SAFER SEX

Es gibt außer dem KBC.NET (s. „S/M-Briefwechsel" im letzten Heft) noch weitere Anmeldeadressen für KALI, z.B. unter **http://arkaden.net**. Oder auch direkt bei **http://www.kali.net**, was allerdings den Nachteil hat, daß man eine Kreditkarte benötigt. Davon abgesehen möchte ich aber sagen, daß ich nun schon seit einem Jahr in der KALI-Szene bin und den Betreiber von KBC.NET durch häufige Chats ganz gut kenne. Der will doch keine Kinder zum „Golden Gate" verführen, neee. Zumal ja ohnehin die meisten deutschen KALI-User volljährig sind. Klar, der Link zum Sado/Maso-Anbieter paßt da wohl nicht hin, aber darüber kann man sich auch nur in Deutschland sooo furchtbar aufregen.
urteilt Maik Bannasch aus dem Internet

Hoffentlich liest Dr. Borchert jetzt nicht mit, denn irgendwie tendiere ich stark zu Deiner Ansicht. Ein professioneller Anbieter von S/M-Utensilien hat auf einem Spieleserver zwar in der Tat nichts zu suchen, dürfte aber auch wenig finden: Der Anblick von Lack, Leder und Peitschen allein wird selbst Jugendliche nicht gleich für den Rest ihres Lebens verderben.

HEUTE BLAU, MORGEN BLAU

1) Eure Leser-Umfrage ist ja interessant, aber das Ding gehört doch wohl auf keine beidseitig genutzte Seite. Keinesfalls darf es aber Lord British auf der Rückseite haben!
2) Es gibt keine blauen Gummibärchen, weil es keinen natürlichen, für Menschen unschädlichen blauen Farbstoff gibt.
3) Zu Eurem Briefwechsel mit diesem Doktor Sowieso: Er hat ja recht, aber wofür gibt es denn nun eigentlich Surfwatch, NetNanny, oder wie diese Instant-Indizierer im Netz sonst alle heißen mögen?
4) Zum Schluß noch ein Vorschlag für die Cover-CD: Reißt doch mal die alten Infocoms auf oder bemüht Euch um die EA-Sports-Reihe. Nett wären auch die klassischen AD&D-Spiele und die frühen Ultimas. Grundsätzlich sind mir übrigens zwei Spiele lieber als eins.
gesteht Oliver Thiess aus dem Internet

1) Wir entschuldigen uns hiermit bei Dir und dem Regenten von Britannia in aller Form. Trotzdem: Möge er seinen Untertanen halt demnächst einen Kopierer zur Verfügung stellen.
2) Aha. Was, um Himmels Willen, hat Haribo dann diesen naschbaren Gummischlümpfen eingebläut?!
3) Gutes Argument.
4) Mir sind grundsätzlich zwei Leser auch lieber als einer, darüber sind wir uns also schon mal einig. Wie weit Du Dir mit den anderen Lesern bezüglich der vorgeschlagenen Spiele einig bist, steht diesmal auf Seite sechs (für Jonas: Seite sex).

MAN SPRICHT DEUTSH

Mir ist ja eine gute deutsche Anleitung mit englischem Spiel lieber als eine schlechte Kompletteindeutschung wie bei „Civilization 2". Noch besser finde ich allerdings die Lösung von Electronic Arts bei „NHL 97", wo man seine Lieblingssprache selbst wählen kann – wobei sich auch hier Englisch empfiehlt, da man sonst um den Genuß des Kommentars kommt. Wer mit Computern zu tun hat, benötigt halt einfach ein gewisses Grundverständnis der englischen Sprache.
Die Win95-Diskussion wird übrigens allmählich langweilig. Es ist doch ohnehin klar, worauf's hinausläuft: Die Fenster werden schon bald das einzige Betriebssystem sein.
ist sich René Trinkler aus dem Schweizer Internet sicher

Obzwar Englisch wohl die Amtssprache in Digitalien ist, sind ordentliche Lokalisierungen (inklusive Sprachausgabe) der Spiele für den deutschen Markt mit Sicherheit die beste Lösung. Interessant in diesem Zusammenhang ist das von Cryo neu erdachte System „Omni-Sync", mit dem Computerfiguren in jeder Sprache lippensynchron parlieren – mehr dazu im Test des neuen Adventures „Atlantis" ab Seite 56.

WINDOWS, DIE FÜNFUNDVIERZIGSTE

Zu Eurem Workshop „DOS-Spiele unter Windows" und zu Eurer Antwort auf den Brief von Matthias Loerke in der Ausgabe 6/97 möchte ich nun doch was sagen: Offenbar beruht Eure Pro-Windows-Haltung zumindest zum Teil darauf, daß sowieso nur noch Win 95-Rechner ausgeliefert werden. Wer sich also heute einen PC kauft, hat gar keine Wahl mehr. Na, toll!
Daß diese Leute dann „nicht mehr mit den allersimpelsten DOS-Befehlen klarkommen" (aus Eurer Leserbriefantwort), ist in der Tat logisch. Aber Ihr fragt tatsächlich, ob das zu betrauern oder zu bejubeln sei? „Die Freaks aus den guten alten Tagen sind längst nicht mehr in der Mehrheit", schreibt Ihr weiter. Nun, als Freak habe ich mich nie gesehen. Aber als jemand, der noch seine CONFIG.SYS abändern kann, ohne Eure Hotline zu überlasten, bin ich nun plötzlich zum Profi aufgestiegen. Ihr seht der Zeit, wo ein Computer so einfach zu bedienen sein wird wie ein Toaster, freudig entgegen – mir graust davor. Dazu nur ein abschließendes Beispiel, und ich schwöre bei Konrad Zuse, daß es so geschehen ist: Vor ein paar Wochen verkaufte ich meinen alten PC, und kurze Zeit später rief mich der Käufer an. Ich fragte ihn, ob alles okay sei, und er antwortete, daß er keine Ahnung habe, weil er den Einschaltknopf nicht finden könne. Und sowas wird bald die Regel sein...
fürchtet Ole Brandenburg aus Berlin.

Ein Autohändler ohne Führerschein, eine Boutique-Besitzerin ohne Geschmack oder eben ein Computer(ver)käufer

ohne Ahnung – alles traurige Gestalten, die es aber nichtsdestotrotz gibt. Freilich ändert das wenig an ein paar grundlegenden Tatsachen: Win 95 ist das Betriebssystem der Stunde, Computer werden immer simpler zu bedienen, und aller Anfang ist schwer. Letzteres gilt auch und gerade für die vielen Menschen, die sich derzeit neu für unser Hobby begeistern. Warum die Entwicklung also bedauern? Übrigens: Ole? Ole Brandenburg? Warst Du nicht der mit dem Abo nach Saudi-Arabien, oder täuscht mich mein kalkiges Gedächtnis?

ULTIMATIV ONLINE

Zuerst einmal möchte ich loswerden, daß ich von Eurem Heft begeistert bin: Die Artikel sind gut geschrieben, der Comic meist witzig, und die Leserbrief-Antworten eine Wucht! Über Geschmack läßt sich eben nicht streiten, und zum Glück treffen auch Eure Wertungen den meinen zu etwa 90 Prozent. Mit den bislang erschienenen Cover-Spielen war ich vollauf zufrieden, würde mir aber mal „Legend of Kyrandia" wünschen.
Vor allem habt Ihr jedoch den mit Abstand besten Online-Teil im Heft! Der Artikel zu „Ultima Online" freute mich z.B. sehr. Bereits jetzt haben sich zahlreiche UO-Gilden gebildet. Vielleicht riskiert Ihr mal einen Blick auf die Homepage der „Gilde der Freiheit", eine der wenigen Vereinigungen für Deutschsprachige? Dort finden sich u.a. Übersetzungen der in der offiziellen Homepage beschriebenen Städte, Ausrüstungsgegenstände und Fertigkeiten. Die Adresse ist **http://prinz.hannover.sgh-net.de/~schiller/gilde/**.
verrät uns Andreas Morello per Schwyz-Internet

Wer meinen Comic witzig und meine Antworten wuchtig findet, kann auch sonst kein schlechter Mensch sein. Daher habe ich mich sofort in der empfohlenen Gilde umgetan... und war angetan. In diesem Sinne hier ein Bildschirmfoto als Appetitanreger für ultimative Surfer.



ABGEKARTETES SPECIAL

1) Ihr habt ja bis jetzt unzählige Specials gemacht, aber ich vermisse eins über „Magic: The Gathering". Dieses geniale Trading Cards-Spiel wurde bislang nur in einem Kasten beim Test des Computergames erwähnt, sowie mal früher im Amiga Joker. Dabei könntet Ihr ihm bestimmt eine Seite oder mehr in jedem Heft widmen!
2) Wie schafft Michael es eigentlich, ein Heft wie den Joker für 7,50 DM anzubieten? Gebt's doch zu, Ihr seid längst pleite, und der Joker hält bloß noch ein paar Monate...
unkt Andre Teusianu aus Collenberg

1) Wir haben ein Abkommen mit dem offiziellen deutschen Magic-Organ „Kartefakt": dort werden keine Computergames besprochen (außer das zu „Magic"), hier keine TC-Spiele (außer als Computerumsetzung). Stimmt zwar nicht, macht aber trotzdem Sinn, oder?
2) Nun, Michael knöpft Joe an jedem ihrer gemeinsamen Magic-Abende so viele und so wertvolle Karten ab, daß er das Heft bald umsonst abgeben kann.

ALTER SCHÜTZT VOR KLASSE NICHT

Da ich recht gut verdiene, kann ich mir ohne weiteres den Kauf von teuren Spielen leisten – trotzdem freue ich mich jeden Monat auf Euer Heft und spiele sehr gerne die mitgelieferten Vollversionen. Ihr leistet wirklich Großartiges und bringt für jeden Geschmack zwar ältere, aber doch sehr gute Programme. Das Alter einer Software hat ja bekanntlich nichts mit deren Qualität zu tun, was aber viele Leute einfach nicht begreifen wollen.
Ich jedenfalls denke immer noch mit Wehmut an meine Brotkiste zurück, an der ich solche Highlights wie „Loderunner" oder „PacMan" ganze Nächte durchspielte. Umso mehr gilt das für PC-Programme wie „Elite",

GRATIS!

Gutschein

garantiert kostenlos und unverbindlich für:

Komplettübersicht + Diskette Inkl. Anti-Virus!

Name _____

Straße _____

Ort _____

Falls Sie gleichzeitig etwas bestellen wollen, lassen Sie einfach diesen Coupon dran.

Vorteils-Bestellung

einfach ankreuzen oder Anzahl eintragen

Alle Titel auf CD-ROM
Alle Titel komplett deutsch
Alle Titel Vollversionen
Alle Titel jeweils nur 10,– DM
11 Titel zur Auswahl 100,– DM

Spiele

❑	CD 1001 **Colony Wars**	10,00
❑	CD 1003 **Der Seelenturm**	10,00
❑	CD 1005 **Fußball-Kaiser**	10,00
❑	CD 1007 **Rings of Medusa Gold**	10,00
❑	CD 1009 **Hollywood Pictures**	10,00
❑	CD 1011 **Kingdoms of Germany**	10,00
❑	CD 1013 **Paws of Fury**	10,00
❑	CD 1015 **Star Crusader & Hellfire Zone**	10,00
❑	CD 1017 **Hole in One**	10,00
❑	CD 1019 **Battle Station & Road Warrior**	10,00

Anwendungen

❑	CD 1002 **WinScript** Textverarbeitung	10,00
❑	CD 1004 **WinBase** Datenverwaltung (Adressen ect.)	10,00
❑	CD 1006 **WinTerm** Terminverwaltung	10,00
❑	CD 1008 **Kfz-Kosten/Fahrtenbuch** Kfz-Verwaltung + Fahrtenbuch	10,00
❑	CD 1010 **Video- und CD-Verwaltung** bringt Ordnung in die Sammlung	10,00
❑	CD 1012 **Clipart-Collection** (Comics, Clips,Einladungen, Glückwünsche,Werbung	10,00
❑	CD 1014 **Kassenbuch 2.0** Privat und geschäftlich nutzbar	10,00
❑	CD 1016 **PC-Traveller** Zum Erstellen von eigenen Reiseplanungen und individuellen multimedialen Routen	10,00
❑	CD 1018 **Quick-Fax** Umfangreiches Fax-Programm	10,00
❑	CD 1020 **EURO 1996** Nachlese der Fußballeuropameisterschaft	10,00

Mindestbestellwert 20,– DM
❑ per Nachnahme + 10,– DM (Ausland + 22,– DM)
❑ per Vorauskasse (bar, Scheck) + 6,– DM (Ausland 15,– DM)

FUN- & ACTION SOFTWARE
Kiefernweg 5-7 21789 Wingst

Tel. 04777-931250
Fax 04777-931252



Leserbriefe

„Lemmings", „Sim City" und „Populous". Natürlich habe ich nichts gegen gute, aktuelle Programme (schließlich bin ich ja durch Eure Tests immer auf dem laufenden), aber was heute für teures Geld verkauft wird, gehört eben vielfach auf den Müll.
Übrigens: Ich habe einen zwölfjährigen Neffen, der sich sein Taschengeld mit Zeitungsaustragen aufbessert und natürlich besonders scharf auf die Spiele Eurer Cover-CD ist. Schon aus diesem Grund seid Ihr moralisch verpflichtet, auch in Zukunft so weiterzumachen wie bisher!
redet uns Gerhard Schönbucher via T-Online ins Gewissen

Weiterhin tolle Spiele auf der Cover-CD? Kein Problem! Sofern Joe nicht doch irgendwann lernt, besser „Magic" zu spielen...

HEUTE WIE DAMALS?

Nachdem der neue PC-Joker nun schon etwas länger auf dem Markt ist, möchte ich ein paar Kritikpunkte anbringen:
1) Die Zahl der Preisausschreiben ist drastisch gesunken. Außer bei den Charts kann man fast nichts mehr gewinnen – ein unhaltbarer Zustand, der mit sofortiger Wirkung geändert werden muß!
2) Die Rollenspiel-Ecke muß zurück, ebenso das lange Interview, mit dem Ihr Euch früher wohltuend von anderen Zeitschriften abgehoben habt.
3) Schränkt den Online Guide ein und bringt mehr Themenschwerpunkte.
4) Vereinheitlicht Euer Layout. Wenn ich den Joker lese, fühle ich mich unwillkürlich immer an die Bild-Zeitung erinnert. Lieber weniger bunt, weniger Riesenfotos, dafür mehr Text.
schlägt Markus Westner aus dem Internet vor

Die Kritik am Layout verstehe ich nicht ganz (zu bunt? uneinheitlich? Riesenfotos?), alle übrigen Punkte reiche ich hiermit gerne an die Leser weiter: Faule Hunde wie unsere Redakteure wollen immer von mehreren Seiten mit dem Vorschlag-Hammer bearbeitet werden, ehe sie bei konzeptionellen Änderungen in die Gänge kommen.

LAST SAMURAI

Diese Woche habe ich mir nach langer Pause wieder mal einen Joker gekauft und bin doch einigermaßen überrascht. Die vielen Neuerungen haben dem Magazin wirklich gutgetan. Einziger Grund für diesen Kauf war übrigens Euer Coverspiel „First Samurai", das schon am Amiga zu meinen Lieblingen gehörte. Generell liegt meine Abstinenz hingegen an der Tatsache, daß auf meinem prähistorischen 486 DX2 so gut wie kein neues Game mehr laufen mag – naja, das Leben geht halt weiter...
Diesbezüglich hätte ich aber eine Frage an Euch: Wie könnte ich möglichst preisgünstig aus meinem prähistorischen einen wenigstens historischen Compi zimmern? Lohnt sich der Kauf eines DX4-Prozessors samt entsprechendem Motherboard? Das gäbe es ja für'n Appel und'n Ei. Die neuen Spiele interessieren mich ohnehin nicht besonders, nur daß ich ein bißchen komfortabler durch's Internet surfen kann.
seufzt Matthias Schöbe aus dem Internet

Die sinnvollste und auch kostengünstigste Art der Aufrüstung ist heutzutage wohl der Erwerb eines neuen Rechners – veralten wird er dann von ganz alleine schnell genug. Bei Deiner speziellen Interessenlage könnte man jedoch an eine Ausnahme von dieser Faustregel denken. Solltest Du die besagten antiken Bauteile (DX4-Chip und geeignetes Board) also tatsächlich noch irgendwo bekommen können, wäre ein Umbau vielleicht lohnend. Wobei ein Austausch des Mainboards freilich immer Unwägbarkeiten mit sich bringt. Aber auch im Internet gilt: Die zu übertragenden Datenströme schwellen quasi stündlich an, WWW-Seiten mit mehreren hunderttausend Bytes sind keine Seltenheit mehr. Am Ende ist also womöglich auch für Dich der Weg über einen neuen Computer der weniger steinige.

VORSICHT: BISSIGER HOKUM

In Eurer Juni-Nummer schreibt Ihr im „Comanche 3"-Test: „Der 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..."
Das stimmt jedoch nicht! Der KA-50 (manchmal auch als KA 136 bezeichnet) existiert wirklich. Zwar heißt er Hokum, doch könnte Werewolf ja eine Übersetzung aus dem Russischen sein. Jedenfalls war er als das russische Gegenstück zum Comanche gedacht.
Durch die zusammengestrichenen Etats erscheint es derzeit freilich mehr als fraglich, ob er je in größeren Stückzahlen produziert wird. Sein Jungfernflug wird 1984 vermutet, erste Serienmaschinen wurden 1991 ausgeliefert. Westliche Luftfahrtexperten sehen in ihm einen schnellen Tiefflug-Kampfhubschrauber, der zur Abwehr feindlicher Helis wie etwa dem Comanche eingesetzt werden kann.
Davon abgesehen wolltet Ihr wissen, ob uns Lesern viele kleine oder weniger große Demos auf der CD lieber wären. Also, ich stehe mehr auf viele kleinere. Glückwunsch übrigens zu Eurer Entscheidung, wieder Demos mit auszuliefern. Nur die Vollversionen alleine, das war einfach nichts!
informiert uns und freut sich Andreas Dollinger aus Markt Berolzheim

Wieder was gelernt, besten Dank für den interessanten Exkurs in Sachen wölfischer Rotationstechnik aus Rußland. Da revanchieren wir uns doch gerne mit Demos satt auf der aktuellen Begleit-CD.

ALTES TESTAMENT

Ich habe den PC Joker jetzt schon seit einiger Zeit nicht mehr gelesen und muß schon sagen, daß er immer noch die beste Spielezeitschrift ist. Nichtsdestoweniger ein Rüffel, wobei ich mich auf den Leserbrief „Das alte Rein-Raus-Spiel" in der Ausgabe 6/97 beziehe: Ich bin der Meinung, daß Ihr als Presseorgan sogar die Pflicht habt, Eure Leser über alle neuen Softwareprodukte zu informieren. Was versteht Ihr denn eigentlich unter Gewaltverherrlichung? Ich glaube doch, daß ich mit meinen 28 Jahren selbst entscheiden kann, welche Spiele „gut" für mich sind und welche nicht. Wann indiziert die BPS eigentlich das Alte Testament? Soviel Gewalt und Pornographie...
entrüstet sich Thorsten Drees über das Internet

Natürlich haben wir eine Informationspflicht, doch kann und darf sie ebenso natürlich nicht mit gängigem Recht kollidieren – wie immer man persönlich zu den Entscheidungen der BPS stehen und was immer man selbst unter Gewaltverherrlichung verstehen mag. Um aber eine (nun doch schon sehr) lange Sache kurz zu machen: Das neue Test(ament) zu „Shadow Warrior" beweist, daß wir unsere Pflichten ernstnehmen. Und zwar in jeder Beziehung.

VIRENALARM!

Über das Internet wird derzeit per E-Mail ein gefährlicher Virus verbreitet, der den Bootsektor der Festplatte zerstört. Die Nachricht trägt den Titel „Penpal Greetings". Es handelt sich dabei um ein nettes Schreiben, in welchem jemand um eine Brieffreundschaft ansucht. Wird die Nachricht allerdings gelesen, aktiviert sich der Virus, und die E-Mail versendet sich zunächst an sämtliche Anschriften in Eurer Adreßliste weiter. Nach dem Lesen ist es allerdings zu spät, also bloß nicht lesen!
warnt Sascha Weiß via Internet

Ehrlich gesagt, unsere redaktionseigenen Virologen halten diese Geschichte spontan für eine jener Legenden, wie die von den Vogelspinnen in der Bananenstaude aus dem Supermarkt. Für diese Theorie spricht u.a., daß verschiedene Versionen der Warnung in Umlauf sind. Manchmal heißt der böse Killervirus nämlich auch „Good Times" oder „AOL4free". Unseres Wissens gibt es jedoch rein technisch nur zwei Möglichkeiten, wie ein E-Mail-Virus gefährlich werden kann: Erstens dann, wenn er sich in einer angehängten Datei befindet und beim Herunterladen derselben (nicht aber beim bloßen Öffnen der E-Mail) auf dem heimischen Rechner etabliert wird. Zweitens können wir uns unter Umständen die Verbreitung von Makroviren vorstellen, falls jemand entsprechend anfällige Programme wie „Winword" o.Ä. zum Lesen verwendet. Gewöhnliche Mailreader sowie die Le-

Exklusiv-Edition für Joker-Leser

vom Autor handsigniert, auf Wunsch mit persönlicher Widmung!*

Lauft aus dem Schatten und besorgt Euch diese genialen Shadowrun-Kurzgeschichten!

Jetzt neu für nur 24,80 DM

im Joker Shop



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

*falls persönliche Widmung von Joachim Nettelbeck (stellv. Joker-Chefredakteur und Autor der Story „Chummer GmbH") gewünscht, bitte entsprechende Angaben zur Bestellung.

seprogramme der Online-Dienste hingegen sind hier gefeit.
Nun haben wir allerdings noch ein paar weitere Briefe mit Sascha gewechselt, und er behauptet, ein solcher Virus sei in seinem Rechenzentrum aktiv gewesen. Leider kann er aber keine genauen Angaben dazu machen, wie es zu der Verseuchung kam. Auch sei der Virus selbst bei der Aufräumaktion zerstört worden, weshalb er nicht mehr habe untersucht werden können. Während dieser Aspekt also letztlich eine reine Behauptung bleibt, kann doch nicht bestritten werden, daß in letzter Zeit eine ganze Reihe von neuen Viren oder virusähnlichen Programmen theoretisch denkbar wurde – insbesondere im Zusammenhang mit allen Online-Techniken (ShockwaveSoft, JAVA-Applets, Cookies etc.), welche unkontrolliert Programme auf den User-Rechner übertragen. Auch die bereits erwähnten Makro-Viren sind ja eine eher neue Erscheinung, so daß wir hier in jedem Fall lieber zur Vorsicht raten. Zudem möchten wir bei dieser Gelegenheit unsere Leser aufrufen, uns eventuelle persönliche Erfahrungen mit diesen sogenannten Killer-E-Mails mitzuteilen.



AUF ZUR DEMO

Wie eingangs erwähnt, bitte ich hiermit um Solidaritätsbekundungen für ein notleidendes PC-Gespenst. Zwar bin ich als solches schon tot und kann daher nicht mehr virtuell sterben wie Tamagotchi und Zazoos – aber können die Briefe beantworten? Wer mir nämlich via Post oder E-Mail Kritik, Lob, Anregungen und Fragen zukommen läßt, darf fest mit einer Reaktion rechnen.
Schreiben von allgemeinem Interesse finden sich auf diesen Seiten wieder; alle übrigen werden persönlich beantwortet, sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender zu entziffern ist.

Leserbriefe bitte an folgende Adressen:

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

GHOST-ACTIVITIES

NEULICH IN SHANGHAI

PLAYER 1

PLAYER 2

SELECT

MIGHTY-MUKE-MIFUNE

LOW-HIT-DANNY D.V.

COLOUR-CLAW-KIKO

MAGIC-EYE-BRIGITTA

SELECT

THE UNHOLY GHOST

WORL, THE OPAQUE REPROMAN

!

HA-

ZA- WUSCH

ゴーストパワー

妖女化 緑と 人間性を求めて

BIETE HARDWARE

Pent. 100, 256 KB Pipe Burst Cache, 40 MB Arbeitss., Grafik 2 MB V-RAM, Soundk., Boxen + Subw., 17" Monitor (Triniton) 1, 44 MB, Win 95, Maus, Mikro, 4-CD-ROM, Software. Festpreis 1850,-. Tel.: 05453/7043

Joystick & Throttle Thrustmaster F16 FLCS & TOS, neu, mit Win 95 Treibern, voll programmierbar, NP 600,-; ich feilsche gern. Tel.: 030/ 2514820 Berlin

Verk. A 1200, 850 MB HD, 6 MB RAM, 32 MHz, 4 Disk-Boxen, 2 Laufwerke, 4-fach CD-ROM, Joypad, 2 Joysticks, Glas Maus für 999 DM, 24-Nadel-Farbdrucker u. Ersatzband für 140 DM. Tel.: 03735/22916

Verk. 486DX2, 80 MHz, 8 MB RAM, 500 MB FP, 2 x CD-ROM, Soundkarte, DOS, Win 95, OS/2 Warp, Tastatur, Drucker, Monitor, ca. 120 Disks für 7 Orig. Spiele, für nur 999 DM. Lars Christophersen, Waldstr. 18, 23812 Wahlstedt

Verkaufe Amiga 1200 mit 420 MB Festplatte und vielen original Spielen für 650 DM. Tel.: 02223/ 28630

PC-Gehäuse (Tower), Hauptplatine, Grafikkarte (VL-Bus), 4 MB/PS2, Audiokarte 8 Bit, 486DX2/ 66-CPU für 400,- DM. Tel.: 07136/20917

BIETE SOFTWARE

Power F1, Fatal Racing, Virtual Karts, Destruction Derby, Bleifuß, Hexen, EF 2000, Fleet Defender Gold, US Navy Fighters, Maniac Sport, Sam & Max, Hits for 6, Spielesammlungen, Shareware, Steuer 96 uvm. günstig zvk. Fax-Info: 07545/3065, Tel.:-/3025

Verkaufe Originale: Master of O. 2, Mad TV 2, Planer 2, F1 Manager 96 je 40,- DM und UFO, Der Clou, Hollywood Pictures, Elite 3, Might & Magic Trilogie, Wizardry TNG je 20-30 DM. 05021/64427, Andreas

Diablo 45,-, Larry 7 40,-, Star General 40,-, Der Reeder 15,-, Civilwar G. 40,-, Fantasy General 20,-, Risiko 20,-, Deadline 15,-, Patrizier 10,-, evtl. Tausch. Tel.: 0450375423

Verkaufe/tausche Tomb Raider, GPM 2. Suche dafür NBA '97. Preise nach Vereinbarung. Es lohnt sich! Tel.: 05651/32353 (Fritz verlangen)

Rally Champ, Olympic Games, FIFA 96, PGA 486, BMH, Teamchef, World of Sensible Soccer, F1 Manager 96, Euro 96, F1 Grand Prix, Indycar Racing 1. Zusammen 300,- DM. Tel.: 02604/ 310

CD-ROM: Lemmings 3 15,-, Tilt 15,-, Action Soccer + Game Pad 20,-, X Wing + Rebel Assault zus. 25,-, Magic Carpet + Hidden Worlds 20,-. Suche Need for Speed, FIFA Soccer 96. Tel.: 04361/1238



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!!

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 Hucksteln
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.) + 13.-

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

PC Joker Heft & Spiel

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

KLEINANZEIGEN

Verk. Topspiele für je 40,- DM: Theme Hospital, Baphomets Fluch, Privateer 2, WC 4, Schleichfahrt, Siedler 2, Last Express und für je 30,- DM: DSA 3, BM 97, Silent Thunder, Capitalism. Tel.: 089/ 7698188

Sentient, engl.; Ark of Time, engl.; Baphomets F., dt.; je 35 DM FP; Koala L., dt. 40,- DM. Kein Tausch. 02064/ 55837

UEFA Champions-Leage 97 50 DM, KKND 45 DM, MDK-Special Edition 50 DM, Redneck Rampage 60 DM, Tunnel B1 40 DM, Terminator Skynet 30 DM, Command & Conquer 1 SVGA Edition mit Themepack 65 DM, Fahrertraining für GP 2 incl. Setups 15 DM, Originalspiele (Bundle) für Diamond Monster 3D incl. neuen Treibern V1.05 ab 20 DM, D-Info 3.0 15 DM, Telefon 09353/ 6334 ab 18 Uhr

45 DM: MDK, 35 DM: FIFA 97, je 25 DM: Realms of the Haunting, Risiko, 12 DM: Frankenstein (mit Lösungsheft), 7 DM: Wetlands. Suche Phantasmagoria 2 (deutsche Version). Tel.: 05021/12676

Verk. Master of Orion II, Boong! je 40 DM; Mad News, Outpost, Sim City, C&C 1 Mission CD, C&C 1 Command Companion je 20 DM. Tel.: 03573/662499 - Anrufbeantworter

Verkaufe BM 97 40,-, Schleichfahrt 50,-, The Crescent Hawks Revenge 20,-, Teamchef 15,-, alles VB. Tel.: 06181/74509 bis 14 Uhr, ansonsten nach Thorsten fragen

Biete: Dune, Tennis und Snooker je 7 DM, Command & Conquer 2 50 DM, Hugo 4 50 DM, WWF in your House 50 DM, Grand Prix perfect 20 DM, Bundesliga Manager Professional 15 DM, Star Wars 40 DM. Marvin Rumph, Kleiststr. 8, 27283 Verden

Biete Originale: Hugo 10, Terminator Rampage 10, Gamebox + 50 Spiele 10, Alien Trilogie 15, Jagged Alliance 15, Pirates Gold 15, Perfect Grand Prix 15. Suche: WC 4, DF, Worms, Pole Position. Tel.: 03537/213627

SUCHE SOFTWARE

Outlaws, Redneck Rampage, Need for Speed 2, Have a Nice Day, Formula F 1, Moto Racer sowie Lenkrad/Pedal zu kaufen! Tel.: 07545/3025, Fax: -/3065

Suche das 3D Game Blood, Hexen 2, Eradicator, Exhumed. Zahle je bis 50,- DM. Tel.: 0239/ 476006 oder 0239/ 460116

Suche Warcraft 2, Theatre of Pain, Need for Speed u. Gabriel Knight. Tausche auch gegen NBA Live 96. Gunnar Schwoch, Tel./Fax: 05353/3527

Suche dringend Prisoner of Ice auf CD und in deutsch. Tel.: 05971/72418, Andreas Lehmann, Erich-Ollenhauer-Str. 4, 48429 Rheine

Suche Myst Sp. Edit. (incl. Screensaver), Dark Seed 1, HR Giger Screensaver (PC Joker Test 4/95), sow. evtl. weitere Software mit Giger-Images (Aliens-Games ausgen.) Tel.: 03733/25517 (Sandro)

TAUSCHE SOFTWARE

Biete zum Tausch oder Verkauf Bleifuß 2 40,-, FIFA 97 40,-, Formel 1 40,-, NHL 96 25,-, Apatsche 25,-, Virtual Karts 25,-, SuperKarts 25,-, Flugsimulator 50,-, Biing 30,-, Internat. Tennis Open 20,- oder alles 250,-. Tel.: 0355797683

Suche Tauschpartner für PC-Spiele. Habe und suche neue und alte Spiele. Liste an: Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg. 100 % Antwort.

VERSCHIEDENES

Suche möglichst viele Kombinationen und Special Moves zu dem Spiel "Pray for Death". Jan-Kolja Stirnberg, Hachenmeyer-Str. 172, 44265 Dortmund

Lösungen: Simon 1+2, Larry 1-7, Kyrandia 1-3, Kings Quest 1-7, Gobliins 1-3, Monkey Island 1+2, Police Q. 1-4, Space Q. 1-5, Discworld, The Dig, Laura Bow 1+2 u.a. je 5,- DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Diskette mit Cheats, Codes usw. zu über 630 Spielen inkl. Maussteuerung u. Druckfunktion. Ab 486er + DOS. Nur 15 DM inkl. Porto. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, 04131/732444, NN + 6,–

Super Nintendo am Computer (kostenlos). Wie es gemacht wird, steht unter http://WWW.t-online.de/home/huberl/kl.htm. Schaut euch auch den Rest dieser Homepage genauer an.

Verkaufe Savegame für WipEout (Zugang zur Bonusstrecke u. Rapier-Class) für 5 DM per Vorkasse + frank. Rückumschlag bei Tim Nowitzki, C.-D.-Friedrich Str. 2, 06124 Halle/Saale

Über 1200 Lösungen u. Trainer! Von Asbach Uralt bis absolut neu. Liste bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Außerdem: Extra Levels für Red Alert usw. Tel.: 04131/ 732444

Suche Cheats und Codes für The Terminator Rampage zu kaufen oder im Tausch gegen andere Cheats und Codes. Thomas Kunert, Riedweg 7, 06132 Halle

Verk. Sam & Max 10 DM, Dott 10 DM, 3D Golf, Cheats + Lösungen ab 1 DM, Extra-Disk z.B. C&C 2 = Lösung + Savegames + Karten 6 DM uva. Verk. alte Spiele auf Disk z.B. Prince of Persia 1. Liste unter 02234/ 270182

Ca. 1500 Spielelösungen + Cheats je 2,-. Viele Special Disks je 9,-, Infodisk 2,-, je 1,- RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/ 299707 od. 0177/ 2695137

Verkaufe Komplettlösungen für STARTREK 1 und 2 für je 15 DM oder beide zusammen für 25 DM, STARTREK 3 Lösung für 20 DM. An Ronald Raßmann, Steigerstr. 75, 99897 Tambach, Tel.: 036252/36926

KONTAKTE

Musiker sucht Programmiererteam. Komponiere Tunes zu jedem Genre in verschiedenen Formaten (XM, Mod, Midi etc.) Tel.: 0531/71308 (nach Frank fragen)

Suche Tauschpartner für PC-Spiele. Habe und suche neue und alte Spiele. Liste an: M Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg. 100 % Antwort.

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

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

Inserentenverzeichnis

1&1 Direkt	98,99
Ari Data	59
Attic	7
Bomico	42,43
Bühler Electronic	17
CD ROM Wolfrath	31
Conitec	39
CPS Heidak	107
dataDisc	109
Egmont	87
Game It!	55
Hint Shop	53
Joker Verlag	37,127,131
Koch Media	136
Magic Line	67
MHC	129
MicroProse	69
Novitas	53
Orion	109
Pawlowski	125
Prism Leisure	13
Psygnosis	2
Ravensburger	25
Sega	23
Software 2000	63
SSV	111
Take Us!	69
Television	81
UBI Soft	135
Wial	49

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts
Conquest of the New World gewinnt
Lothar Rosch, Rheine

G-Nome bekommt
Marc Egger, Lienz, Österreich

POD geht an
Johannes Haenicke, Sankt Augustin

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 Gerald Hacker
Anzeigenverwaltung 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
„X-Com Apocalypse",
MicroProse/Take US!
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
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: jokerpost@aol.com
104125.1742@ compuserve.com

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

AMIGA
Restbestände superbillig!



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

~~7.–~~ **5.–** DM **pro Heft**



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

~~15.–~~ **10.–** DM **pro Stück**



Diskettenaufkleber
für 5 Bögen (= 40 Stück)

~~20.–~~ **10.–** DM

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

JOKER-SHOP



15.–

CD-TASCHE: praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben



9,80

JOKER HIT COLLECTION: „Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.

199.–

EXKLUSIV FÜR JOKER-LESER!



33.600 BPS MODEM
inklusive Online-Software und allen Kabeln
Fax-Funktion, digitaler Anrufbeantworter und Voice-Betrieb
deutsche Dokumentation
2 Jahre Garantie

29.–



DEMO-SOUNDS: die Audio-CD voller Soundtracks der Demoszene



11,80

JOKER-BOX für TC-Spieler

10.–



MAUSPAD

NEU!



CHROMSCHERBEN
geniale Shadowrun-Kurzgeschichten
(siehe auch Seite 127)

24,80



je 5.– oder 20.– im Set

ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–

3.–



DISKETTEN-AUFKLEBER:
DM 3.– pro Bogen (= 8 Sticker)



10.–

SAMMELORDNER

JOKER-SHOP



MULTIMEDIA JOKER



MULTIMEDIA JOKER CD: mit interaktivem Magazin, Demos und vielem mehr



PC JOKER TOTAL-CD



PC JOKER HEFT & SPIEL



PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)
Ab 10 Hefte ein Sammelordner inklusive

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

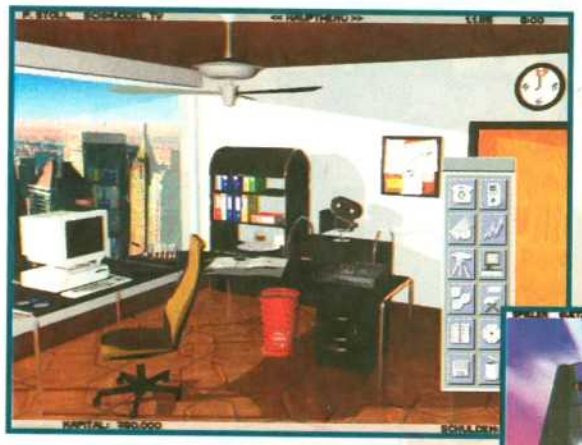
PC Joker Heft & Spiel	☐ 3/97 ☐ 4/97 ☐ 5/97 ☐ 6/97 ☐ 7/97
PC Joker	☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐10/93 ☐11/93 ☐12/93
	☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐10/94
	☐11/94 ☐12/94 ☐ 1/95 ☐ 3/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐10/95
	☐11/95 ☐12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96
	☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96
PC Joker Total-CD	☐ 1/96 ☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96
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
Diskticker	☐Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐Stück
Modem	☐Stück
Mousepads	☐Stück
Sammelordner	☐Stück
Chromscherben	☐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 9/97 erscheint am 5. August mit der VOLLVERSION des Top-Spiels Der Produzent auf CD-ROM

Im Hochsommer sind Eistüten, Strandbäder sowie schöne PC-Spiele für den Abend und Regentage gefragt. Um Eis und Bad müssen Sie sich weiterhin selbst kümmern, ansonsten können wir helfen – insbesondere mit einer randvollen Begleit-CD, die neben einer Wirtschaftssimulation aus dem letzten Jahr auch brandaktuelle Demos, nützliche Patches sowie unterhaltsame Goodies enthält. Im Heft selbst finden Sie natürlich wieder die neuesten Spiele im Test, erste Previews der Herbstkollektion, einen ganzen Schwung geprüfter Lösungshilfen, News, Interviews sowie einen wegweisenden Online-Guide. Alles zusammen kostet Sie am Kiosk nur **7,50 DM;** wenn Sie jetzt ein Abo bestellen, gibt's sogar noch ein digitales Haustier dazu!







Klappe, Kamera läuft, Film ab
DER PRODUZENT

Gerade mal ein Jahr ist es her, daß Silver Style und Games 4 Europe diese tolle Wirtschaftssimulation für 99 Mark auf den Markt brachten – in vier Wochen können Sie bei uns gratis Studioluft schnuppern! Als einer von bis zu fünf Filmproduzenten sollen Sie die Kinokassen klingeln lassen. Es müssen Drehbücher aus 15 Genres von Western bis Horror bei einem von 30 Autoren in Auftrag gegeben, Regisseure und Schauspieler verpflichtet sowie Studios angemietet werden. Ob Maske, Kulissen, Sound oder Brandkatastrophe am Set, via einer frei verschiebbaren Iconleiste oder Direktklick auf das Mobiliar hat der Spieler das Geschehen stets bestens im Griff. Das gilt natürlich auch für die Werbekampagnen im Kino, Testvorführungen, das Schachern um TV- und Videorechte oder Anklicksatz-Auftritte in Talkshows.

Wir können zukünftigen Zelluloid-Tycoons viel Komplexität, ein schickes Render-Intro, sehenswerte SVGA-Grafik, schöne CD-Begleitmusik, Sprachausgabe sowie Langzeitmotivation ohne Ende versprechen. Nur keine Filmpreise, denn die muß man sich als Nachwuchs-Spielberg schon selbst erarbeiten...

SPIELBARE DEMOS, PATCHES & GOODIES

Der Herbst steht vor der Türe und mit ihm eine Flut von Neuerscheinungen. Wir helfen Ihnen, vorab aus eigener Ansicht die Spreu vom Weizen zu trennen – mit interaktiven Demos von aktuellen Spielen auf der Begleit-CD. Unter den praktischen Install-Oberflächen für DOS und Win 95 werden Sie aber auch die neuesten Patches und die besten Goodies (Treiber, Online-Zugangssoftware, Leser-Shareware etc.) entdecken. Da Aktualität bei der Auswahl für uns oberstes Gebot ist, standen bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch keine Titel fest.

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Anstoß 2, Birthright, Dark Reign, Demonworld, F-16 Fighting Falcon, F-22 Raptor, Perry Rhodan: Operation Eastside, Starfleet Academy, Wrecking Crew u.v.a.

Messe
Live aus Atlanta: Alle Neuheiten von der weltgrößten Computerspielmesse

Online
Science Fiction oder Realität: Weltraumforschung im Netz

Special
Ein Besuch im ersten deutschen Museum für Computerspiele



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL



VERTRIEB:
0211 / 33 80 00

A NEW STAR IS BORN

••• DIE FUSSBALLSIMULATION •••

Goldene Zeiten für JÄGER und SAMMLER



Aktuelle Vollversionen!

3D UltraPinball 2 - Creep Night (Sierra)
Brandaktuelle Flipper-Simulation mit insgesamt 4 spannend-gruseligen Tischen – **** in PC Player 10/96

Earthworm Jim (Activision)
Technisch und zeichnerisch nach wie vor unübertroffener Jump&Run-Klassiker – 87% in Power Play 3/96

Caesar 2 (Sierra)
Bestseller mit gelungener Kombination von Echtzeit- und Aufbaustrategieelementen – 85% in Power Play 12/95

Road Rash (Electronic Arts)
3D-Motorradsimulation der Extraklasse – **** in PC Player 11/96

Genewars (Bullfrog)
Innovatives Strategiespiel mit detaillierten SVGA-Grafiken – für bis zu vier Spieler – 86% in Power Play 10/96

US Navy Fighters (Electronic Arts)
Legendärer SVGA-Flugsimulator – 86% in PC Player 1/95

Creature Shock (Virgin/Argonaut)
Pure 3D-Action mit absoluter Spitzengrafik auf 2 CD-ROMs – 88% in Power Play 1/95

Heroes of Might & Magic (New World Computing)
Das Fantasy-Strategiespiel in Edel-Grafik – 75% in PC Player 12/95

MissionForce: CyberStorm (Sierra)
Martialisches Strategiespiel für Profis - mit enormem Suchtfaktor – **** in PC Player 8/96

A-10 Cuba! (Activision)
Superaktuelle Flugsimulation aus dem Cockpit der A-10 Warthog – *** in PC Player 7/97

DM 99,95
unverbindliche Preisempfehlung pro Pack

Discovery 95/96 (Bertelsmann)
20-bändige, renommierte Enzyklopädie mit umfangreichen Multimedia-Komponenten

Lexikon des internationalen Films 1996 (Systhema)
Die große Kino-, Video- und TV-Datenbank - über 42.000 Filme mit allen Informationen

Der Mensch glasklar (CSN/SAD)
Super gelungenes 3D-Anatomieprogramm mit zahlreichen Bildern und Videosequenzen

Geografix Route '96 (G-Data)
Der renommierte Deutschland-Routenplaner mit mehr als 80.000 Knotenpunkten

Wetten daß..? (Systhema)
Die offizielle CD-ROM zur erfolgreichsten deutschen Fernseh-Show aller Zeiten (2CDs)

Falk City Guide Europa (CIS/Falk)
Umfangreiche Stadtplan-CD mit den beliebten Falk-Plänen der 52 größten Städte Europas

RAN Sat.1 Fußball (United Soft Media)
Alles über die Bundesliga-Saison 1995/96 und die Europameisterschaft 1996 in England

Satellitenbilder der größten Städte Deutschlands (Progis/KOCH Media)
Zoomen Sie sich vom Weltall bis in Ihr eigenes Stadtviertel!

German Assistant für Windows (Globalink)
Modernes Übersetzungsprogramm für komplette Texte - D/E und E/D

Parsons Design Studio (Parsons Technology)
Für die professionelle Gestaltung eigener Kalender, Karten, Urkunden, Einladungen, Poster etc.



Überall im guten Fachhandel!

Im Vertrieb von KOCH MEDIA

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9201 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88