DM 7,50/sfr 7,50/hfl 9,90
Lit 10.000/Dkr 41.50

B 12623 E

Mehr Spaß am Computer!

PC Joker

# Heft & Spiel

London-Reise für zwei zu gewinnen!

Der Produzent
UND 40 DEMOS + GOODIES

/97
eptember

nur hier!

## mit Movie-Sim Der Produzent

plus 40 Demos & Goodies

**7,50 DM**










**135 SEITEN**
AKTUELLE TESTS, PREVIEWS UND LÖSUNGSHILFEN

Sim City 3000
Wing Commander V
Anstoß 2
Betrayal in Antara
Little Big Adventure 2
688 Hunter Killer
Outpost 2
F-16 Fighting Falcon

**Alle Neuheiten von der E3 in Atlanta**

komplett deutsch

**ACHTUNG!**
Wenn Sie dies lesen können, fehlt die Cover-CD – fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler nach einem vollständigen Exemplar!

09
4 394225 407505

# Meine erste Milliarde war die schwerste!

## Die strategische Wirtschafts-simulation in Echtzeit!

Sechs verschiedene Industriezweige – über 30 Produkte. Erfolgreiches Management ebnet Ihnen den Weg an die Spitze Ihres Konzerns. Die Hindernisse: bis zu drei mächtige Widersacher und Schwankungen des Marktes. Doch solche Dinge sind Peanuts für Sie – schließlich zählt nur der Duft des Geldes!

# DER INDUSTRIE GIGANT

## Erstklassige Referenzen:

„...todschicke Grafik...üppige Ausstattung...ein Pflichtkauf für Fans." Petra Maueröder – PC Games 8/97

„Der Industriegigant wird...in Sachen Popularität zur Spitze des Genres gehören." Joachim Nettelbeck – PC Joker 8/97

„...komplex, logisch und dennoch überschaubar...bietet wochenlange Motivation auf sehr hohem Spielniveau. Mehr davon!" Christian Bigge – PC Action 8/97

„Der Industriegigant ist ein rundum gelungenes Software – Debüt, mit großartiger Spieltiefe!" Ralf Adam – Power Play 8/97




## Spielend Millionär!

PC CD-ROM

JoWooD Productions

Komplett in Deutsch für WIN 95

–JETZT IM HANDEL–

Exklusiv-Vertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS

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

# MAL EHRLICH

*Wir über uns, ich über mich, die Objektivität über alles: Haben Redakteure die Weisheit wirklich mit Löffeln gefressen? Sind sie wahrhaftig die letzte Instanz in Sachen Computerspiele? Perlt aus unseren Federn in der Tat die Wahrheit und nichts als die objektive Wahrheit, wenn es um die Qualität neuer Entertainment-Software geht? Ich meine nicht. Vielmehr bin ich davon überzeugt, daß es hier so etwas wie blütenreine Objektivität weder gibt noch geben darf – selbst wenn sie von manchem Leser noch so sehr herbeigesehnt wird.*

*Objektivität, soweit sie die strikte Abgrenzung der Redaktion vom Anzeigenverkauf meint, muß natürlich eine Selbstverständlichkeit sein. Wenn der Begriff jedoch für alle Bereiche eines Tests Gültigkeit haben soll, macht man den Bock zum Gärtner: Ist Polygongrafik objektiv schöner als ein gemaltes Szenario? Wie verhält es sich mit Technosound und Klassik, Echtzeitstrategie oder Rundenkampf? Sind die Erwartungen an Story, Steuerung oder Schwierigkeitsgrad denn bei allen Spielern gleich? Natürlich nicht! Von allzu menschlichen Regungen wie einer persönlichen Abneigung oder Begeisterung des Testers gegenüber bestimmten Themen ganz zu schweigen.*

*Während manche dieser Kanten in den Redaktionskonferenzen geglättet werden können, findet die Objektivität bei den individuellen Ansprüchen eine natürliche Grenze. Ich zum Beispiel zocke überwiegend Games, die im Heft meist mit 60 bis 70 Prozent in der Gesamtwertung abgespeist werden – weil sie einfach zu schnell gelöst sind. Nur habe ich eben nicht die Zeit, mich durch ein hitwürdiges Mega-Komplexical zu beißen. Außerdem brauche ich für die Spiele ja nichts zu bezahlen und mich daher auch nicht zu ärgern, wenn nach ein paar unterhaltsamen Stunden alles vorbei ist.*

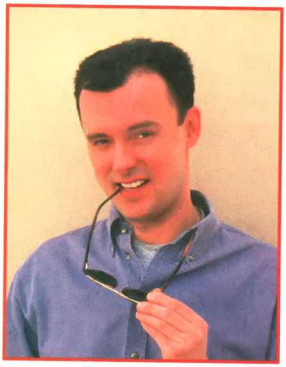
*Kurzum, ein guter Test wird (in Maßen) immer auch ein subjektiver Test sein. Wenn Sie sich also das nächste Mal darüber wundern, warum ein Programm in der einen Zeitschrift so und in einer anderen anders abschneidet, dann sollten Sie sich über derlei Meinungsvielfalt vielleicht eher freuen. Nur sie gibt Ihnen die Chance, ein Magazin am Kiosk zu entdecken, deren Mitarbeiter weitgehend Ihren Geschmack teilen. In der Hoffnung, daß dies der Joker sein möge, wünsche ich nun wieder viel Spaß mit der neuen Ausgabe!*

Ihr Michael Labiner



## TSCHAU, RICHY!

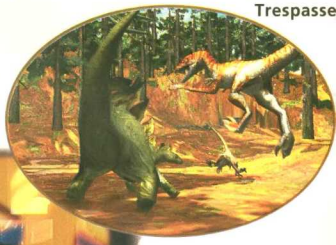
Wenn uns ein Mitarbeiter verläßt, der sich aufgrund seiner Kompetenz und seines Engagements binnen fünf Jahren zum Chefredakteur hochgearbeitet hat, dann stimmt mich das schon traurig. Dennoch wünsche ich **Richard Löwenstein** alles Gute bei seinem neuen Job abseits der Spiele-Fachpresse. Übrigens, Richy: Dein langjähriger Stellvertreter Joachim Nettelbeck wünscht Dir statt dessen die Pest an den Hals, weil er jetzt Deine Arbeit mitmachen muß...



# PC Joker Inhalt

## KLASSE, MASSE & MESSE

Unser aktueller Hot Spot konzentriert sich auf die **E3 in Atlanta**. Auf zehn Seiten stellen wir Ihnen die Highlights der Mega-Messe vor, dazu kommen ausführliche Previews zu den interessantesten Neuerscheinungen.
**ab Seite 20**


Lost World Trespasse

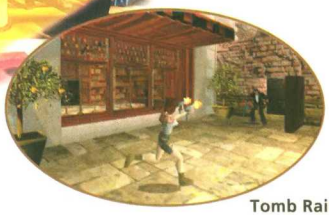

Wing Commander V





The Curse of Monkey Island


Blade Runner


Tomb Raider 2



Force Feedback Pro

## Hot Spot

**Messen**
**Electronic Entertainment Expo** . 20
**News** . . . . . .14
**Previews**
Age of Empires . . . . . .46
Blade Runner . . . . . .34
Blood Omen: Legacy of Kain . . . .48
F-15 . . . . . .50
Galapagos . . . . . .42
Lords of Magic . . . . . .44
**Outpost 2** . . . . . **32**
Pandemonium 2 . . . . . .49
**Sim City 3000** . . . . . **43**
Starship Titanic . . . . . .40
**Wing Commander V: Prophecy** **38**

## Interviews

Firaxis Games
(Sid Meier's Gettysburg!) . . . . . .23
Thomas Häßler
(Sega Worldwide Soccer) . . . . . .61
Andreas Lange
(Leiter des Computerspielmuseums) 122
Origin (Wing Commander V) . . . .39
Software 2000
(Montezuma: Fluch der Azteken) .29
Virgin (Command & Conquer) . . .30

Titel in rot = Titelstory

## Lösungshilfen

**Komplettlösungen**
Atlantis . . . . . .112
**Tips & Tricks**
Capitalism Plus . . . . . .116
Comanche 3 . . . . . .116
Darklight Conflict . . . . . .117
Der Industriegigant . . . . . .118
Dungeon Keeper . . . . . .117
Earth 2140 . . . . . .117
Extreme Assault . . . . . .117
Helicops . . . . . .117
Imperium Galactica . . . . . .117
Isnogud . . . . . .118
KKND . . . . . .118
Pandemonium! . . . . . .118
Perfect Weapon . . . . . .118
Star Trek: Generations . . . . . .118
Vermeer 2 . . . . . .120
War Gods . . . . . .119
Wet! . . . . . .120
X-Com: Apocalypse . . . . . .120

## Online Guide

**Fan-Sites**
Daimon Clan . . . . . .107
Gilde der Freiheit . . . . . .107
Tapam Wah . . . . . .107
**Hersteller-Sites**
Eidos Interactive . . . . . .106
Fox Interactive . . . . . .106
Southpeak Interactive . . . . . .106
**Mix**
Atlantis . . . . . .108
Images of Kiev . . . . . .108
Interactive Model Railroad . . . . .109
Jägerschnitzel . . . . . .109
Jan's Kino - Nur für Verrückte . . .109
Piercing Mildred . . . . . .109
Tarantula . . . . . .108
**Online-Previews**
Pax Imperia - Eminent Domain . .100
Requiem - Wrath of the Fallen . .100
**Online-Spiele**
Twilight Lands . . . . . .103
**Spezial: Der Weltraum im Netz**
Maximov Online . . . . . .111
Nasa Shuttle Web . . . . . .111
Nasa Space Settlement Contest .110
Planetary Materials Curation . . . .110
Views of the Solar System . . . . .111

## DAS KLEINE, GROSSE ABENTEUER





## FUSSBALL TOTAL

Rechtzeitig zum Saisonauftakt der Bundesliga dürfen Kicker auch am PC stilvoll vom Leder ziehen: **Anstoß 2** verspricht Management vom Feinsten, **Worldwide Soccer** schicke Rasenaction – was uns Icke Häßler im Interview bestätigte.
**ab Seite 54 bzw. 59**





Was lange währt, wird endlich gut: Fast drei Jahre haben die Fans auf **Little Big Adventure 2** warten müssen – wir präsentieren einen ausführlichen Test zum neuen 3D-Hit von Electronic Arts.
**ab Seite 70**

## Spieletests

ABENTEUER


Ark of Time . . . . . .95
**Betrayal in Antara** . . . . . **74**
The Space Bar . . . . . .90
Voodoo Kid . . . . . .73


ACTION


Machine Hunter . . . . . .87
Meat Puppet . . . . . .86
No Respect . . . . . .84
Power Rangers Zeo . . . . . .94
We are Angels . . . . . .94


GENRE-MIX


**Little Big Adventure 2** . . . . . **70**


SIMULATION


**688(I) Hunter/Killer** . . . . . **80**
**F-16 Fighting Falcon** . . . . . **78**
Pro Pinball: Timeshock! . . . . . .82


SPORT


**Anstoß 2** . . . . . **54**
Carmageddon . . . . . .62
Club Manager 97/98 . . . . . .58
Hardcore 4x4 . . . . . .68
Monster Trucks . . . . . .92
Pete Sampras Tennis '97 . . . . . .66
War Gods . . . . . .69
**Worldwide Soccer** . . . . . **59**


STRATEGIE


Alexander der Große . . . . . .88
Che en Bolivia . . . . . .95
Puzzle Bobble . . . . . .95
Seafight . . . . . .94


## Rubriken


Abo Service . . . . . .37
**Begleit-CD**
**Demos, Patches & Goodies** . . . . **10**
**Der Produzent** . . . . . **8**
Charts . . . . . .97
Comic . . . . . .128
Editorial . . . . . .3
Gewinner . . . . . .130
Impressum . . . . . .131
Inserenten . . . . . .131
Interna aus der Redaktion . . . . . .6
Joker Shop . . . . . .132
Kleinanzeigen . . . . . .129
Leserbriefe . . . . . .124
Lösungsindex . . . . . .121
**Preisausschreiben**
**London-Trip zu gewinnen** . . . . **52**
**Special**
Deutschlands erstes Computer- und Videospielmuseum . . . . . .122
Terminplaner . . . . . .99
Testindex . . . . . .98
Update Service . . . . . .96
Vorschau . . . . . .134




# UMFRAGE-ERGEBNISSE

Hier die wichtigsten Ergebnisse der in Ausgabe 7/97 gestarteten Lesererhebung – wer dabei was gewonnen hat, steht auf Seite 130.

**Hardware:** Der mit rund 89 Prozent überwiegende Anteil der Leser verfügt über einen Pentium und Win 95. Nur noch bei knapp 33 Prozent der Befragten ist DOS erste Wahl. Gut 17 Prozent besitzen bereits eine 3D-Karte, der nahezu komplette Rest plant die Anschaffung eines Grafikturbos.
**Online:** Im Netz tummelt sich über die Hälfte unserer Leser. Als Provider werden genutzt: AOL (16 Prozent), CompuServe (7 Prozent), T-Online (33 Prozent) sowie diverse direkte Zugänge ins Internet (25 Prozent). Auch zukünftig keinen Online-Zugang planen lediglich 3 Prozent der Befragten.
**Spielgenres:** Am meisten können sich unsere Leser für Adventures begeistern (74 Prozent), dicht gefolgt von Strategie (70 Prozent). Das derzeit am wenigsten beliebte Genre sind mit nur 35 Prozent der Nennungen Prügelgames.
**Heft:** Am liebsten gelesen werden Tests, Lösungshilfen sowie Hardware-Berichte. Als umstrittenste Rubriken haben sich der Online Guide sowie Nicht-Spiele-Software herauskristallisiert. Am Cover werden mit jeweils rund 25 Prozent der Nennungen vorwiegend Fantasy- und SF-Motive gewünscht. Werbung im Heft betrachten immerhin 67 Prozent der Leser als interessant, dennoch sind für 61 Prozent der Befragten Testberichte kaufentscheidend. Das Magazin selbst gilt als besonders informativ und preiswert (jeweils 98 Prozent); die Begleit-CD als sehr aktuell (93 Prozent) und gut bedienbar (82 Prozent). Daher wollen künftig auch 79 Prozent der Befragten regelmäßig PC Joker lesen.
**Leser:** Der durchschnittliche Joker-Leser ist männlich (97 Prozent), zwischen 15 und 25 Jahren alt und Schüler, Student oder Auszubildender. Er verfügt über ein Jahresbudget von bis zu 2000 DM für Hardware (88 Prozent) und gibt monatlich rund 100 Mark für Software aus (66 Prozent).

# MINI-HOMEPAGES



Die Surfer unter Ihnen sollen uns jetzt kennenlernen: Seit einigen Wochen stehen **auf unserem Web-Site kleine Homepages für jeden Joker-Mitarbeiter** zur Verfügung. Wer also schon immer mal die Maße, Vorlieben, Abneigungen und Lieblingswitze der Redakteure kennenlernen wollte, findet sie nun zusammen mit Fotos und dem Lebensmotto unter der Adresse **http://www.cinetic.de/joker**. Daß dort auch ständig aktualisierte Tests, Previews, Spiele-Infos und noch so einiges mehr warten, versteht sich von selbst.

# PERSONALKARUSSELL

Unser Chefredakteur **Richard Löwenstein** wurde ja bereits im Editorial verabschiedet, den Posten übernimmt bis auf weiteres sein langjähriger Stellvertreter **Joachim Nettelbeck**. Wie man sieht, hat er sich aus lauter Verzweiflung schon jedes Haar einzeln ausgerissen. Doch auch **Manfred Duy** will uns nach Abschluß dieser Ausgabe verlassen – mach's gut, Manni! Für ihn kam mit dem 32jährigen **Reinhard „Jack" Fischer** ein alter Hase zurück an Bord, denn er war bereits in den Jahren 92/93 als Redakteur für uns tätig. Als weiteren Neuzugang freuen wir uns, **Jörg Spormann**, einen 28 Jahre alten Strategiespezialisten aus Berlin, auf der Joker-Galeere begrüßen zu dürfen.







**Ein Glatzkopf und frisches Redaktionsblut von links nach rechts: Joachim Nettelbeck, Reinhard „Jack" Fischer und Jörg Spormann**

# AUF DEN HUND GEKOMMEN

...waren wir schon von Anfang an: Das Gekläffe von **Redaktions-Töle Daisy** begleitet unsere Arbeit, seit es den Verlag gibt. Die schwarze (inzwischen etwas graue) Hunde-Lady war bereits Star so mancher Comics und sollte daher älteren Lesern noch ein Begriff sein – anläßlich ihres **Geburtstags** ist sie das hiermit auch den jüngeren. Vielleicht wissen die, wie man neun Kerzen in ein Stück Hundekuchen steckt?!



# BALD IST STICHTAG



dungeon KEEPER

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

WAS LANGE WÄHRT,
WIRD ENDLICH
BÖSE.

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Dungeon Keeper, Bullfrog und das Bullfrog Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

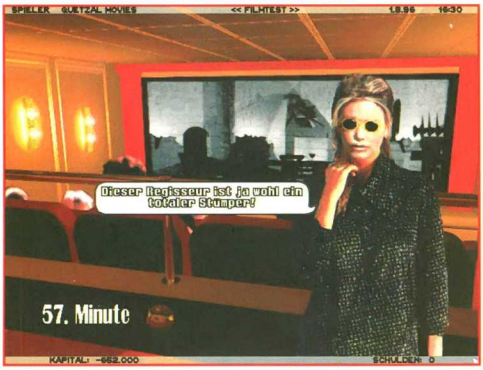



**PC CD-ROM**

www.bullfrog.co.uk

# DER PRODUZENT

## Die Welt des Films




**Wie kommt der Streifen bei der Kritik an?**

### DAS SPIEL

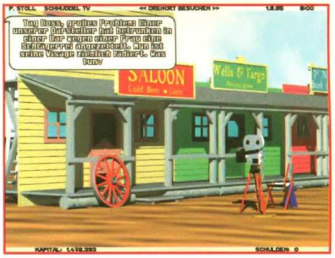
Erst Mitte letzten Jahres eröffneten Silver Style Entertainment und Games 4 Europe dem PC mit dieser tollen Wirtschaftssimulation (damals noch zum Preis von 99,– DM!) die Welt des Films: 20 virtuelle Jahre stehen **bis zu fünf hoffnungsvollen Nachwuchsproduzenten** zur Verfügung, um Movies mit allen Schikanen herzustellen und zu vertreiben. Wer damit eine runde Milliarde Mark anhäuft, darf sich als Sieger betrachten. Agiert wird in Tagesrunden, wobei jede Aktion ihre Zeit beansprucht. So muß man u.a. Anklicksatz-Kontakte mit Schauspielern und Regisseuren knüpfen, Drehbücher aus 15 Genres (Horror, Komödie, Krimi etc.) einkaufen oder diese bei einem von 30 unterschiedlich qualifizierten Autoren in Auftrag geben. Ist die Crew aus Darstellern, Maskenbildnern, Kulissenschiebern, Technikern usw. komplett verpflichtet, mietet man eines der sechs Studios sowie eines von fünf Tonstudios an. Der fertige Streifen muß dann noch im Kino, Fernsehen und der Videothek untergebracht werden – wobei Werbekampagnen, Testvorführungen und Auftritte in TV-Talkshows keine unerhebliche Rolle spielen.




**Zwischenereignisse sorgen immer wieder für Erheiterung**



**Keine Überraschung: Stars sind teuer**




**Nur in Ausnahmefällen läßt sich der Produzent höchstpersönlich am Set blicken**

Doch war dies natürlich nur ein kleiner Ausschnitt der **Fülle von Möglichkeiten**, die dem Spieler hier zur Verfügung stehen. Gesteuert wird mittels Maus und/oder einer frei verschiebbaren Iconleiste, während originelle Sonderereignisse, Filmpreise und hämische Kritiken für viel Abwechslung sorgen. Dank **schicker SVGA-Rendergrafik und schöner Musikbegleitung** ist auch für Auge und Ohr stets bestens gesorgt.




**Im Studio können beliebig viele Filme parallel produziert werden**



**Die Steuerung erfolgt entweder über die frei verschiebbare Iconleiste oder per Direktklick auf Einrichtung und Charaktere**

### DIE QUAL DER WAHL

Eigentlich hatten wir ja in der letzten Vorschau die CD-Version des Produzenten angekündigt. Da aber im Zuge der E3 eine stattliche Anzahl interessanter Demos erschien, haben wir uns nach reiflicher Überlegung dazu entschlossen, zu deren Gunsten die ursprüngliche Disk-Fassung auf unsere Beilagscheibe zu bannen. Die Unterschiede bestehen nämlich lediglich im hier fehlenden Intro und einer etwas abgespeckten Musikuntermalung. Ein geringer Preis, wenn dafür noch so viele tolle Sachen auf die CD-ROM passen wie diesmal – mehr dazu auf den folgenden Seiten. Wir hoffen, in Ihrem Sinne gehandelt zu haben.

## INSTALLATION UND INBETRIEBNAHME UNTER WIN 95

**Über die Joker-Menüoberfläche kann das Spiel direkt installiert werden**; die ebenfalls mögliche manuelle Installation wird nur in Ausnahmefällen benötigt. Zu diesem Zweck wechselt man über den Explorer auf das CD-Laufwerk und zieht von dort mit der Maus den kompletten Ordner „producer" auf das Festplattensymbol. Um nun noch den Schreibschutz der Dateien zu deaktivieren, wechselt man auf die Festplatte und geht dort in den soeben erzeugten Unterordner „producer". Mittels der Tastenkombination „strg A" markiert man sämtliche Dateien und Unterordner; mit der Tastenkombination „Altgr" und „Enter" aktiviert man die Dateiattribute. Hier deaktiviert man schließlich das Attribut „schreibgeschützt".
Da es sich beim Produzenten um ein reines DOS-Spiel handelt, sollte es vorzugsweise im DOS-Modus gestartet werden. Also geht man via Win 95-Oberfläche in das Startmenü und wählt dort die Optionen „Beenden" sowie „Computer im DOS-Modus starten" an. Im DOS-Modus wechselt man in den Festplattenordner „producer". ACHTUNG: Vor dem ersten Spielstart muß dort einmalig das Programm „setup.exe" aufgerufen werden, um die Soundkarte einzustellen. Der eigentliche Spielstart erfolgt dann durch den Start des Programms „producer.exe". Das **deutschsprachige Handbuch** liegt unter „Handbuch.txt" vor.

## INSTALLATION UND INBETRIEBNAHME UNTER DOS

**Über die DOS-Version der Joker-Menüoberfläche läßt sich der Produzent direkt installieren**. Zur optional ebenfalls möglichen manuellen Installation erstellt man zunächst auf der Festplatte einen Unterordner namens „producer" (md producer). Danach wechselt man auf das CD-Laufwerk und gibt dort den Befehl „xcopy *.* c:\producer /s /e" ein. Man wechselt nun in den besagten Festplattenordner und deaktiviert den Schreibschutz der Dateien durch den Befehl „Attrib *.* -r /s". ACHTUNG: Vor dem ersten Spielstart muß einmalig das Programm „setup.exe" aufgerufen werden, um die Soundkartenwerte einzustellen. Danach läßt sich der Produzent durch das Programm „producer.exe" starten. Das **deutschsprachige Handbuch** liegt unter „Handbuch.txt" vor.

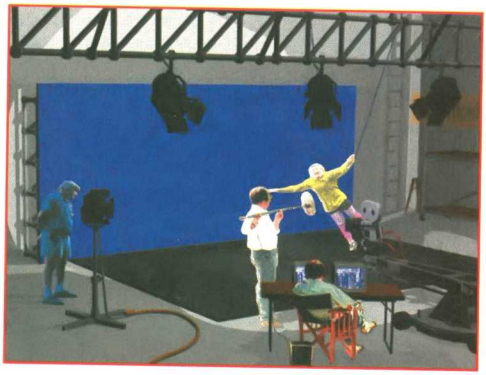
## TIPS ZUM EINSTIEG: DER ERSTE TAG IM LEBEN EINES FILMPRODUZENTEN

**Generell:** Um schnell reich zu werden, sollte man das Spiel im Jahr 1985 beginnen – damals saß dem Publikum das Geld noch lockerer, und die Konkurrenz war nicht so hart wie in den 90ern.

**8.00:** Das A und O im Filmgeschäft sind gute Kontakte. Also hängt man sich gleich morgens ans Telefon und ruft ein paar Schauspieler und/oder Regisseure an. Wegen der vorläufig noch angespannten Finanzlage brauchen große Stars und Drehbuchautoren vorerst noch nicht aus dem Bett geholt zu werden.



**11.00:** Man schaut in der Produktion vorbei, um festzustellen, in welchen Genres die Stärken der zuvor kontaktierten Leute liegen. Ist ein passendes Konzept gefunden (es sollte nicht teurer als 100.000 DM sein, da die laufenden Kosten später sonst in den Ruin führen), werden Darsteller und Regisseur per Mausklick verpflichtet. Vielleicht tut's dabei ja auch das eine oder andere preiswerte Nachwuchstalent? Ein bekannter Name im Ensemble muß vorläufig genügen.



**14.00:** Es ist an der Zeit, ein kostengünstiges Studio aufzutun – das „Pagiani" ist für Neulinge im Geschäft ideal. Für den guten Ton sollte man erst mal nicht mehr als weitere 100.000 Mark investieren.

**15.00:** Die Studiocrew ist wichtig, hier muß man nicht ganz so sparsam sein. Jetzt geht es an das Setzen der genreabhängigen Schwerpunkte – ein Horrorfilm ohne gruselige Masken und Effekte wird an der Kinokasse ebenso floppen wie ein Actionstreifen, dem es an Stunts mangelt. Dramatiker sollten sich hingegen auf Kulissen und Kostüme konzentrieren usw.




**Generell:** Die eigentliche Filmproduktion läuft automatisch ab und kann (abhängig auch von Zufallsereignissen wie Bränden, Streiks etc.) mehrere Tage beanspruchen. Diese Zeit nutzt man am besten für weitere Telefonate. Je länger und liebenswürdiger man sich hier mit Schauspielern, Regisseuren und Autoren unterhält, desto eher werden sie zu einem günstigen Preis einsteigen. Das fertige Movie wird dann im Marketingmenü an den Mann gebracht. Die so erzielten Einnahmen dienen im Verein mit den nach und nach verbesserten Branchenkontakten dazu, schön langsam immer höherwertige Streifen produzieren zu können – bis irgendwann der Oscar winkt...

# Demos, Patches und Goodies




## MENÜ-OBERFLÄCHE FÜR WINDOWS

Unter **Win 95** oder **Windows 3.1** lassen sich die meisten Programme 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




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

## ATOMIC BOMBERMAN



Konamis Spielhallen-Hit aus den 80er Jahren wird derzeit von Interplay umgesetzt. Wer das explosive Arcadespiel in VGA-Farben antesten will, sollte über eine mit 2 MB VRAM bestückte Grafikkarte verfügen. Das ebenfalls benötigte „DirectX 3.0" kann über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Mit vorliegender Demoversion **läßt sich ein bei jedem Spielstart neu generierter Level durchspielen – von ein oder zwei Teilnehmern**. Versuchen Sie, Ihren Kontrahenten mittels Tastatur oder Joystick und Bomben zu atomisieren.

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

## BETRAYAL IN ANTARA




Das voll spielbare Demo von Sierras neuem Rolli lädt dazu ein, **einen Wald nebst Dorf zu erforschen**. Damit Sie dabei nur an den gebotenen Rätseln und Gegnern, nicht aber an der Bedienung zu knabbern haben, öffnet die Taste „F1" ein Online-Handbuch. Achtung: Vor dem Spielstart sollte Windows unbedingt über die Systemsteuerung auf 256 Farben eingestellt werden! In einer höheren Farbauflösung werden etliche Gegenstände nicht dargestellt oder sind nur schwer zu erkennen.

**SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, Win 95/3.1 und 38 MB auf der HD**

## BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN




Zwecks Demonstration des Splatter-Gehalts im kommenden Actionadventure stellt Activision hier **einen kompletten Abschnitt voller Feinde** zur Verfügung. Gesteuert wird per Tastatur; das benötigte „DirectX 3.0" kann über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Zudem ist zum Betrieb eine Soundkarte erforderlich.

**SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM und Win 95, das Demo wird direkt von CD geladen**

## 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 Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet.

**Der Produzent (3 Bugfixes für Soundkarten)**
**Extreme Assault (3Dfx-Patch)**
**Formel 1 (2 Patches für Cyrix-Prozessoren)**
**Nascar Racing 2 (Version 1.3)**
**Outlaws (Patch für Grafikkarten mit Voodoo-Chipsatz)**
**Theme Hospital (Netzwerkmodus)**
**X Wing vs. Tie Fighter (Version 1.10 Multiplayerpatch**

## ENTPACKEN GEZIPPTER DATEIEN

Aus Platzgründen wurden einige der Patches gepackt, was an der Dateiendung „zip" zu erkennen ist. **DOS-Anwender** kopieren diese zusammen mit dem im 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".

## EXTREME ASSAULT



**Das brandneue Demo der Action-Sim von Blue Byte bietet einen eigens entworfenen Level sowie Optimierung für 3Dfx-Karten**. Sie haben dabei pro Start 15 Minuten zur Verfügung, um im Kampfhubschrauber oder Panzer Ihre Feinde unter Beschuß zu nehmen. Alternativ **dürfen sich bis zu vier Spieler im Netzwerk gegenseitig befehden**. Probleme mit der Grafikauflösung können hier allenfalls die Besitzer einer Hercules Stingray 128/3D Karte bekommen – in diesem Fall sind die Details herunterzuregeln.

**SYSTEM: 486 DX/100 mit 16 MB RAM, Win 95/DOS und 25 MB auf der HD**

## FORBES CORPORATE WARRIOR



Bei Simon & Schuster hat man derzeit u.a. eine futuristische Mixtur aus Wirtschaftssim und 3D-Echtzeitaction in der Mache. Verschaffen Sie sich anhand der **3 spielbaren Levels** einen eigenen Eindruck. Zum Betrieb ist eine Soundkarte erforderlich, gesteuert wird mittels Tastatur und Maus. Eine Beschreibung des komplexen Ablaufs samt Tastaturbelegung finden Sie nach der Installation in der Datei „readme.txt" des Spielordners.

**SYSTEM: 486 DX/2 mit 8 MB RAM, Win 95 und 15 MB auf der HD**

## DER INDUSTRIEGIGANT



Die aktuelle Wirtschaftssim von Jo-Wood läuft auch zur Demonstration in Echtzeit ab und ist **fünf Jahre lang voll spielbar**. Binnen dieser (Spiel-) Zeit gilt es, die isometrische Karte mit Straßen, Schienen, Fabriken und Warenhäusern zu bepflastern. Die dann produzierten Güter sind mittels LKWs und Zügen zu verfrachten und an die Bevölkerung zu verscherbeln.

**SYSTEM: 486 DX/2 mit 16 MB RAM, Win 95 und 30 MB auf der HD**

## JOHN SINCLAIR: EVIL ATTACKS



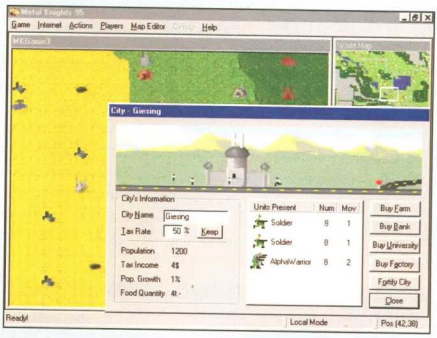
Lesen kann man über die digitalen Abenteuer des Geisterjägers aus den Romanheften des Bastei Verlags ein wenig auf unseren News-Seiten, hier gibt's was zu sehen: Ein selbstablaufendes Demo stellt die Highlights der schicken Rendergrafik dieses für November anberaumten 3D-Actionadventures vor. Um die Horrorshow genießen zu können, sollte zunächst „DirectX 3.0" über die Joker-Menüoberfläche installiert werden.

**SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95 und 1 MB auf der HD**

## SHAREWARE & FREEWARE

Im CD-Ordner „Share" finden Sie von unseren Lesern erstellte Software. Den Schwerpunkt bilden diesmal mehrere **Schummelprogis**, mit denen sich die Spiele „DSA 3: Schatten über Riva", „Stunts 4D Sportsdriving", „Earth 2140", „Need for Speed 2" sowie „Extreme Assault" manipulieren lassen. Im Unterordner „Tomato" schlummert zudem der Universal-Trickser „Cheater". In entsprechend benannten Unterordnern des CD-Ordners „Share" finden sich aber auch **Zusatzlevels** für die Vollpreisspiele „Die Siedler 2" und „Warcraft 2", ein unter DOS lauffähiger **CD-Audioplayer** sowie drei kleine **DOS-Tools**. Im Ordner „kurger" lagert die Knobelei „Kurgerbing", hinter „Mathe" verbirgt sich ein **Rechenlernprogi** und bei **Memory** ist schließlich der Name (das) Programm.

Ein wenig aus der Reihe fallen die **Metal Knights** von KnightSoft, da diese für Multiplayer geeignete Neuauflage eines strategischen BBS-Klassikers ausnahmsweise nicht aus Leserhand stammt.




**BBS-Klassiker für den PC: Metal Knights**

**Möchten Sie demnächst Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?** Dann schicken Sie uns Ihre Werke doch einfach auf Diskette(n) an die nachstehende Adresse – zusammen mit einer schriftlichen Bestätigung, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. 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**

# Die Begleit-CD

## LITTLE BIG ADVENTURE 2




Adeline Softwares niedliches Actionadventure wird hierzulande von Electronic Arts vertrieben. Dort hat man auch **3 spielbare und komplett eingedeutschte Schauplätze** zusammengetragen und die Tastaturbelegung ins per „Esc"-Taste abrufbare Menü gepackt. Wieder ist die Applikation „DirectX 3.0" zum Betrieb erforderlich – einfach von der Joker-Menüoberfläche installieren.

**SYSTEM: P60 mit 8 MB (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95) und 14 MB auf der HD**

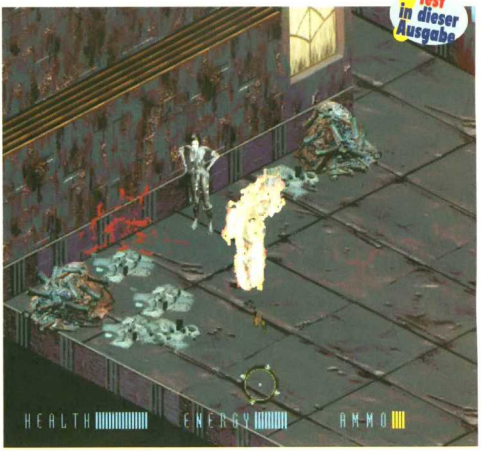
## ONLINE-ZUGANG

Die **T-Online-Zugangssoftware sowie ein kostenloser Probe-Account** für Deutschlands größten Online-Dienst (1,6 Mio Teilnehmer) kann über die Joker-Menüoberfläche direkt installiert werden – der populäre Browser „Netscape Navigator" ist als 16 und 32 Bit-Version integriert. Die Firma 1&1 Direkt übernimmt dabei die normalerweise fälligen 50 Mark Zutrittsgebühren und gewährt zudem zehn Freistunden. Mehr noch, auch der Grundtarif für die ersten zehn Tage entfällt! Dank der integrierten Online-Anmeldung können Sie direkt ans Netz gehen.




**Dank T-Online kann man sich über das politische Tagesgeschehen informieren**

## MEAT PUPPET




Activisions aktuelles Actionabenteuer bietet in der Demoversion **eine Mission zum kompletten Durchspielen** an. Schauplatz ist eine Klinik, wo Gegner mit Flammenwerfer und Nervengas zu verarzten sind. Operiert wird hier mit der Tastatur, deren Belegung im Spielordner unter dem Dateinamen „readme.txt" lagert. Für die hochauflösende Darstellung wird eine Grafikkarte mit 4 MB benötigt, anderenfalls bringt die optionale LowRes-Optik das erforderliche Tempo ins Spiel. So oder so ist vor dem Betrieb einmal mehr „DirectX 3.0" über die Joker-Menüoberfläche zu installieren.

**SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95 und 26 MB auf der HD**

## NEED FOR SPEED 2




Die aktuelle Raserei von Electronic Arts will zumindest einen P166 unter der Haube des Rechners wissen – anderenfalls ist der optimale Betrieb der Boliden nur gewährleistet, indem man die Grafikauflösung auf „interlaced" schaltet. Bei flottem Tempo geht es dann **in einem Ford GT 90 zwei Runden über die schöne Strecke „Pacific Spirit"**.

**SYSTEM: P90 (besser P166) mit 16 MB RAM, Win 95 und 21 MB auf der HD**

## OUTPOST 2




Was in unserem Preview zu Sierras kommender Kolonisierungssim nicht steht, das können Futuristen anhand des Demos am eigenen Leib erfahren: **Spielen Sie zwei komplette Szenarien**. Das für den Betrieb notwendige „DirectX 3.0" läßt sich – man ahnt es bereits – über die Joker-Menüoberfläche installieren.

**SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, Win 95 und 17 MB auf der HD**

## GOODIES

Wie mehrfach erwähnt, haben Sie sich mit unserer „Beilagscheibe" auch die neueste Version einer von immer mehr Win 95-Progis benötigten Multimedia-Erweiterung eingehandelt: **DirectX 3.0 A**. Sehr praktisch sind auch die Tools **pkunzip** (DOS) und **Winzip 32** (Win 95), mit denen sich nach dem Zip-Verfahren komprimierte Dateien und Programme entpacken lassen. Und mit **Realscript 3D** von Elsa können Demos bzw. Präsentationen samt integrierter 3D-Objekte und Bewegungsabläufe erstellt werden. Vorausgesetzt man besitzt eine „Elsa Victory 3D/3DX" oder zumindest eine Grafikkarte mit Virge-Chipsatz. Ja, sogar einen London-Trip zur ECTS und vieles mehr kann man damit gewinnen – weitere Infos auf Seite 52.




**Kann Ihnen einen London-Flug bescheren: Realscript 3D von Elsa**

## PACIFIC GENERAL



Der Jüngste im strategischen Generalstab von SSI soll im Herbst seinen Dienst antreten – einen ersten Eindruck vermittelt hier **ein voll spielbares Szenario, das auf amerikanischer und japanischer Seite bewältigt werden kann**. Dabei muß die Maus jeweils eine Insel erobern, während die Tastenkombination „Alt-X" die Truppenbewegungen beendet. Zur Technik: Die komprimierten Dateien werden während der automatischen Installation zunächst in den Festplattenordner „temp" kopiert. Zur abschließenden Installation startet man dort das Programm „setup.exe" mittels Doppelklick.

**SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, Win 95 und 21 MB auf der HD**

## WARLORDS 3: REIGN OF HEROES



Noch ehe Broderbunds Spielelabel Red Orb Entertainment wieder offiziell das Mittelalter einläutet, steht mit dem Demo bereits erste Rundenstrategie am Plan: **Ein großes Szenario** kann hier von Solisten beackert werden; auch an ein Tutorial wurde gedacht. Drei wählbare Bildschirmauflösungen bis hin zu 1024 x 768 Bildpunkten sorgen dabei für die jeweils optimale Darstellung. Und das für den Betrieb notwendige „DirectX 3.0" läßt sich (immer noch) über die Joker-Menüoberfläche installieren.

**SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM, Win 95 und 42 MB auf der HD**

## DER PROBLEMFALL: X-WING VS. TIE FIGHTER

Eigentlich sollte auf der CD-ROM diesmal auch ein Demo der Space-Sim von Lucas Arts zu finden sein. Doch mehrere Testläufe auf verschiedenen Rechnern ließen uns Abstand nehmen: **Das aktuelle Demo von „X-Wing vs. Tie Fighter" führte wegen eines Programmfehlers zu kritischen Systemabstürzen!** Schade, doch wollten wir Ihnen die jeweils anfallende komplette Neuinstallation von Win 95 und uns empörte Anrufe ersparen. Sobald eine bugfreie Demoversion des zu Recht so populären Star-Wars-Spektakels verfügbar ist, werden wir sie selbstverständlich gerne nachreichen.

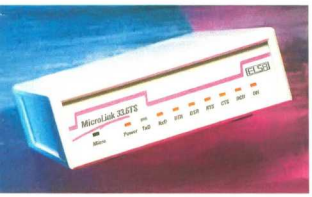
## ERSTE-HILFE-BÜCHER

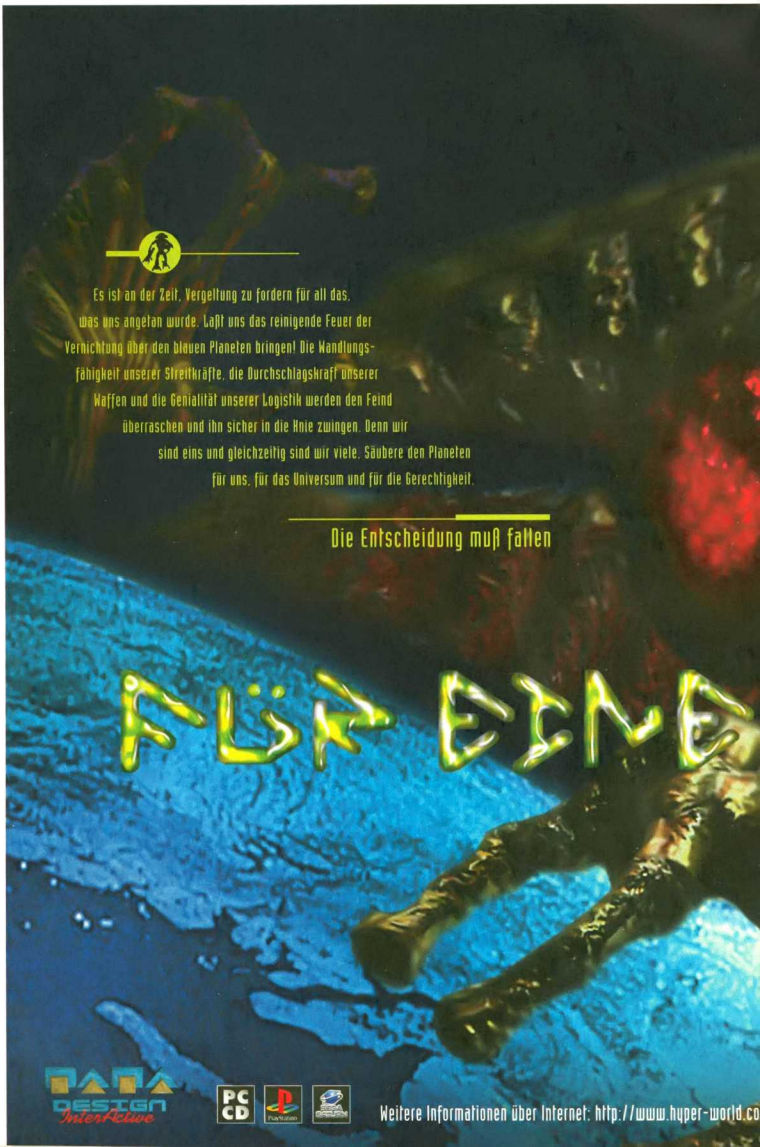



Solange der Computer läuft, wie er laufen soll, ist ja bekanntlich alles in Butter – aber wehe, wenn nicht! Nun, für solche Fälle sind jüngst drei neue Bücher erschienen: **Ich repariere meinen PC selbst!** (O. Pott, Markt & Technik, Paperback, 300 Seiten, 39,95 DM) bietet in kurzen, allerdings nicht immer befriedigenden Symptom/Ursache/Behebung-Abschnitten erste Hilfe für den kranken Rechner. Besser gefiel uns der vom selben Autor stammende Hardcover-Band **PCs erfolgreich erweitern, reparieren und konfigurieren** (Markt & Technik, 640 Seiten, 69,95), und zwar schon wegen seines umfangreichen Teils zu Theorie und Hintergrund. Das Nonplusultra im hilfreichen Bunde ist aber die **PC-Hardware Superbibel** (S. Mueller, Que/M&T, Hardcover, 1220 Seiten, 99,95 DM). Allen drei Bänden muß man freilich schon ankreiden, daß sie sich mehr oder weniger auf die Hardware beschränken – während doch ein großer Teil der Alltagsprobleme auf Fehlfunktionen und Zusammenbrüche des Betriebssystems zurückzuführen ist.

## DER ANALOG-TURBO

Übertragungsraten von 64.000 bps galten bisher als unantastbare Domäne von ISDN-Anschlüssen. Auf der CeBIT wurden jedoch bereits **analoge Modems** angekündigt, die sich **mit 56.000 bps** vor der Digital-Klasse kaum noch zu verstecken brauchen – jetzt bringt ELSA mit dem **MicroLink 56K** eines der ersten dieser Wundergeräte auf den Markt. Zum Preis von ca. 350,– DM macht es Analog-Surfern Beine und steht beim Fachhändler zum „Download" bereit.



## HERBSTMESSEN

Im Spätherbst haben Computermessen traditionell Hochsaison. Den Anfang macht dieses Jahr vom 14. bis 16. November die **Computer '97** in den Kölner Messehallen. Nach Angaben der Betreiber hatte die Show 1996 stolze 65.000 Besucher zu verzeichnen. Eine Woche später (21. bis 23. November) folgt die **Bits & Fun** im Münchner MOC mit etwa halb so vielen Gästen im Vorjahr. Immerhin kann sich hier einen Plattenvertrag unter den Nagel reißen, wer bis zum Einsendeschluß am 10. Oktober einen „tanzbodenkompatiblen Song von maximal 5 Minuten Länge an seinem Computer produziert" und auf DAT oder CD-R einreicht. Natürlich muß das gute Stück frei von Rechten Dritter sein. Für sachkundige Beurteilung sorgt eine achtköpfige Fachjury, deren Anschrift wie folgt lautet:

**Bits & Fun Music Award · Messe München GmbH · Messegelände · 80325 München**








## GESCHICHTEN AUS DER GRUFT

Am Anfang war eine amerikanische Comicserie namens **Tales from the Crypt**. Sie erreichte bereits in den 50er Jahren Kultstatus und wurde dann von der Zensur abgewürgt. Vor wenigen Jahren hat sie das Fernsehen aber wiederaufleben lassen; hierzulande liefen die vom schaurigen „Cryptkeeper" vorgetragenen Episoden unter dem Titel „Geschichten aus der Gruft". Drei der originalen Comic-Stories werden nun von Ignite versoftet und mit einer Rahmenhandlung verknüpft: In „High Tide" geht es um drei Gangster auf der Flucht, „Big Top Terror" entführt uns in einen gräßlichen Zirkus, und „The Works in Wax" berichtet von einem gruseligen Wachsfigurenkabinett. Ignite verspricht ein **schickes Grafikadventure voller bizarrer Charaktere und verrückter Rätsel**. Wann genau es uns vom Cryptkeeper präsentiert wird, steht allerdings im Augenblick noch nicht fest – und Tote haben es ja bekanntlich nicht eilig...



**Das Adventure „Tales from the Crypt" entsteht nach drei originalen Episoden der gleichnamigen Comicserie von DC**

## NEUE SOUNDKARTEN

Für Sparefrohs hängt der Himmel derzeit voller Geigen: In den letzten Wochen wurden gleich zwei neue Soundkarten für preisbewußte Einsteiger veröffentlicht. Das edlere Modell, die **Value Edition der Soundblaster AWE 64**, stammt aus dem Hause Creative Labs. Zum Dumpingpreis von 199,– DM bietet die Karte moderne Wavetable-Synthese plus Zusatzsoftware wie Microsofts Internet Explorer 3.0 oder den RealAudio-Player von Progressive Network. Das Audiokabel fehlt hier freilich ebenso wie bei der **SoundSystem BASE 1** von Terratec. Die optional mit einem Radio-Modul aufrüstbare Karte kostet gar nur 99,– DM. Nichtsdestotrotz ist sie für das Telefonieren via Internet vorbereitet, verwendet einen OPL3-kompatiblen Synthesizer und verfügt über einen Wavetable-Anschluß.










**Total Annihilation: Design-Guru Ron Gilbert meldet sich mit Echtzeitstrategie zurück**



## RON GILBERT KEHRT ZURÜCK

Wie im Messebericht von der E3 gemeldet, sollen dieses Jahr noch 50 Echtzeit-Strategicals erscheinen. Dennoch will **Total Annihilation** von Cavedog Entertainment/GT Interactive aus der Masse herausragen. Personell mag man das schon glauben, firmiert doch kein Geringerer als **Ron Gilbert als Creative Director** und Mitbegründer der Höhlenhunde – der vormals bei Lucas Arts tätige Schöpfer solcher Meilensteine wie „Maniac Mansion" und „Monkey Island" gilt ja geradezu als Guru unter den Spieldesignern. Und so werden denn vielleicht schon im Oktober 150 verschiedene Einheiten in einem mit Höhenabstufungen versehenen Terrain Gewehr bei Fuß stehen. Soweit sie vom Computer kommandiert werden, hat man uns herausragende KI versprochen. Und neben 50 Missionen im Normalmodus ist noch eine ganze Reihe von Multiplayer-Optionen angedacht.

### Gericht stoppt Zensur

Die Bürgerrechtler in den USA feiern. Denn Ende letzter Woche erklärte der Oberste Gerichtshof den sogenannten „Communications Decency Act" (CDA) für verfassungswidrig.

Die Verfechter des Gesetzes wollten damit „unanständige Inhalte" aus dem weltweiten Datennetz verbannen; alle Inhalte sollten so gestaltet sein, daß sie auch für Kinder geeignet wären. Kritikern ging das Gesetz zu weit.

Als „unanständig" könnten entsprechend der schwammigen Formulierung des CDA auch Informationen über „Safer Sex" und „Brustkrebs" aufgefaßt werden.

Krankenhäuser, Selbsthilfegruppen und Museen hätten mit Geldstrafen bis zu 250 000 Dollar oder fünf Jahren Gefängnis rechnen müssen. Das oberste amerikanische Bundesgericht erklärte, das Gesetz verstoße gegen die verfassungsmäßig garantierte Meinungsfreiheit.

Dennoch können die Befürworter des Getzes einen kleinen Erfolg verbuchen: Seit US-Präsident Bill Clinton Anfang vergangenen Jahres den Communications Decency Act unterzeichnet hatte, sind viele Anbieter von Pornographie-Seiten dazu übergegangen, das Alter ihrer Kunden zu kontrollieren.

Die vollständige Urteilsbegründung ist im internet abgelegt unter der Adresse www.aclu.org/court/renovacludec.html.

## (K)EINE SCHERE IM KOPF

In den USA hat der Oberste Gerichtshof jüngst den sogenannten **Communications Decency Act gestoppt**. Mit dem erst im letzten Jahr auf den Weg gebrachten Gesetz sollten ursprünglich die Anbieter „unanständiger" Internet-Inhalte haftbar gemacht werden können. Das oberste Gericht war jedoch der Ansicht, daß hier gegen die verfassungsmäßig garantierte Meinungsfreiheit verstoßen würde. Schon weil die zugrundegelegten Straftatbestände arg schwammig formuliert waren. Denn was genau ist schon unanständig? Aus der entgegengesetzten Richtung bläst der Wind hierzulande: Eine gesamteuropäische Ministertagung in Bonn beschloß Anfang Juli, daß haften müsse, wer „verbotene Inhalte" in das Internet schleuse. Auch seien Betreiber von Netzen und Internet-Zugängen dann verantwortlich, wenn sie „Kenntnis von mißbräuchlichen Inhalten haben und diese sperren könnten". Bleibt Deutschland (und nun auch Europa) damit Internet-Entwicklungsland?

## FILTER LIGHT

Bildschirmfilter zur Strahlungsreduzierung gibt es schon länger, allerdings handelt es sich dabei ja meist um eher unhandliche Objekte von erheblichem Gewicht. Jetzt kommt ein superleichter Filter, der komplett aus biegsamem Kunststoff besteht und daher mit aufklebbaren Klettpads sicher und praktisch vor der Mattscheibe befestigt werden kann. Der **Screen-Filter SV 580** von Interact/Jöllenbeck ist für 14"- bzw. 15"-Monitore geeignet und reduziert die schädliche Strahlung auf ein Minimum – Reflexionen und Elektrostatik werden praktisch völlig eliminiert. Das nützliche Teil ist für rund 80 Mark überall im Handel zu haben.





F1-Management für Profis: Die Häuser fliegen nur so vorbei!


*!!! CD - ROM VERSANDHANDEL !!!*

Spiele, Edutainment, Infotainment, Erotic

| | | | |
|---|---|---|---|
| Battlecruiser 3000 AD | 69,95 DM | Master of Orion 2 | 73,50 DM |
| Comanche 3.0 | 76,95 DM | MDK | 69,95 DM |
| Conquest Earth | 76,95 DM | Moto Racer | 76,95 DM |
| Dungeon Keeper | 72,50 DM | NBA Live 97 | 69,95 DM |
| Earth 2140 | 39,50 DM | Need for Speed 2 | 76,95 DM |
| Ecstatica 2 | 69,95 DM | Outlaws | 73,95 DM |
| Extreme Assault | 69,95 DM | Pandemonium | 73,50 DM |
| FIFA Soccer 97 | 69,95 DM | Rebel Assault 2 | 43,95 DM |
| Formel 1 | 85,50 DM | Trash it | 76,95 DM |
| G-Nome | 67,95 DM | UEFA Champ. League | 69,95 DM |
| Imperium Galactica | 76,95 DM | WET, the sexy empire | 72,50 DM |
| Independence Day | 76,95 DM | Wing Commander 4 | 54,50 DM |
| KKND | 58,95 DM | X-Wing vs Tie fighter | 73,95 DM |

*(Versandk. Eurosch. + 4,- DM ; NN + 8,- DM zzgl 3,- DM Postgebühr)*

Fordern Sie unsere gratis Gesamtpreisliste an bei:

H&M GdbR , Platanenweg 4 , 66773 Schwalbach

Tel.: 06834 - 55755 (ab 18.00 Uhr) , Fax: 06834 - 55766


## FORMEL PRO

Im Oktober will Software 2000 Nägel mit (Zylinder-) Köpfen machen, denn dann kommt mit dem **F1 Manager Professional** eine erweiterte und runderneuerte Fassung des Boliden-Simulators in den Handel. Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich dabei natürlich nichts, doch die Eutiner versprechen jede Menge neue Features: aufgebohrte Statistiken, schönere 3D-Rennstrecken, einen Multiplayermodus für vier Spieler gleichzeitig und was der Nettigkeiten mehr sind.

## TOD AUF DEM NIL

Die Multimedia-Schmiede Simon & Schuster kennt man durch SF-Spektakel wie „Star Trek: Borg" oder das kommende „Starship Titanic", nicht aber als Vergangenheitsforscher: **Nile** wird im alten Ägypten handeln, wohin es einen Menschen der Gegenwart durch einen merkwürdigen Sandsturm verschlägt. Er soll dann einem siechen Pharao zu neuer Gesundheit verhelfen und sich am Bau einer Pyramide beteiligen. Zudem benötigt Göttin Isis Beistand, um die verstreuten Überreste ihres Gatten Osiris zu rekonstruieren. Das lehrreiche **Abenteuer um ägyptische Legenden** (wie z.B. auch den Kampf der Götter Horus und Seth) wird sich an historischen Schauplätzen wie den Pyramiden von Gizeh abspielen und entsteht in Zusammenarbeit mit dem „Metropolitan Museum of Art". Als Erscheinungstermin wird Weihnachten genannt.



Nile: Kein Adventure ohne Rätsel – und was könnte rätselhafter sein als die Sphinx?

## INTERNET ALS GROSCHENGRAB




Der neue Internet-Automat von Gauselmann sieht recht robust aus

Die Gauselmann AG, einer der führenden Spielautomatenbetreiber Europas, will künftig in Kneipen und Cafés **münzbetriebene Internet-Terminals** aufstellen. Deren 17"-Monitore arbeiten mit einer Auflösung von 1024 x 768 Pixel, als Browser ist der Netscape Navigator 3.0 installiert. Und eine Folientastatur soll das für Gastronomiebetriebe doch eher ungeeignete Keyboard ersetzen.

Darüber hinaus hat sich der Automatenauf- und hersteller über den kommerziellen Einsatz von Virtual Reality Gedanken gemacht; allerdings ohne zu einem positiven Ergebnis zu kommen. Dazu Dr. Wolfgang Burchhardt, technischer Leiter bei Gauselmann: „Das ganze System ist zu unpraktisch. Bis man dem Gast den unhandlichen Helm aufgesetzt und alle Justierungen vorgenommen hat, vergeht viel zu viel Zeit. Außerdem sind der Bildqualität im Visier natürliche Grenzen gesetzt – der VR-Helm von heute gleicht quasi dem ersten Dampfradio, während uns der digitale Farbfernseher vorschweben würde.

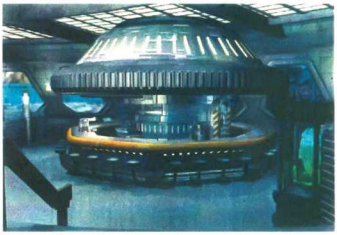
## TRÄGER KICKER


NO1 FOR FUN

Computer soccer's Robbo is a floppo

Slowly

Wie das britische Massenblatt „The Sun" kürzlich berichtete, **ärgerte sich die englische Fußball-Legende Bryan Robson jüngst ganz gewaltig über „FIFA Soccer" am Nintendo 64**. Der als Spieler eingebaute Robson benimmt sich dort nämlich ausgesprochen träge: er spaziert als letzter aufs Feld und nimmt ganz allgemein kaum Anteil am Geschehen, mögen die Bälle noch so heftig an ihm vorüberfliegen. Wie die Sun weiter schreibt, hat sich Electronic Arts bereits bei Robson entschuldigt und einen Bug für die „Steherqualitäten" des Kickers verantwortlich gemacht.



Dark Side of the Moon: Noch ziemlich wenig los in den Kneipen auf der dunklen Mondseite

## DIGITALE MONDFINSTERNIS

Ein neues Weltraumabenteuer will uns bald in die Tiefen des Universums entführen, der (nicht mit dem Klassiker von Pink Floyd zu verwechselnde) Titel führt indessen eher in die Irre: SouthPeak Interactive läßt **Dark Side of the Moon** nämlich nicht auf der Rückseite unseres Mondes spielen. Vielmehr ist hier von einem der neun Trabanten von Cepheus-6 die Rede, einer viele Lichtjahre entfernten Minenkolonie. Der Spieler wird in diesem Render-Adventure einen Burschen namens Jake Wright steuern. Der will herausfinden, warum sein Onkel sterben mußte. Ob der Mord wohl mit dem vorgeblich wertlosen Bergwerk zu tun hatte, das sich in seinem Besitz befand? Schwer zu sagen, denn im Spielareal soll es zudem von böswilligen Monstern nur so wimmeln. Und als ob das noch nicht genug wäre, wird Jake als Täter verdächtigt! Die Aufräum- und Aufklärungsarbeiten beginnen im ersten Quartal 1998.

## WINDOWS 98

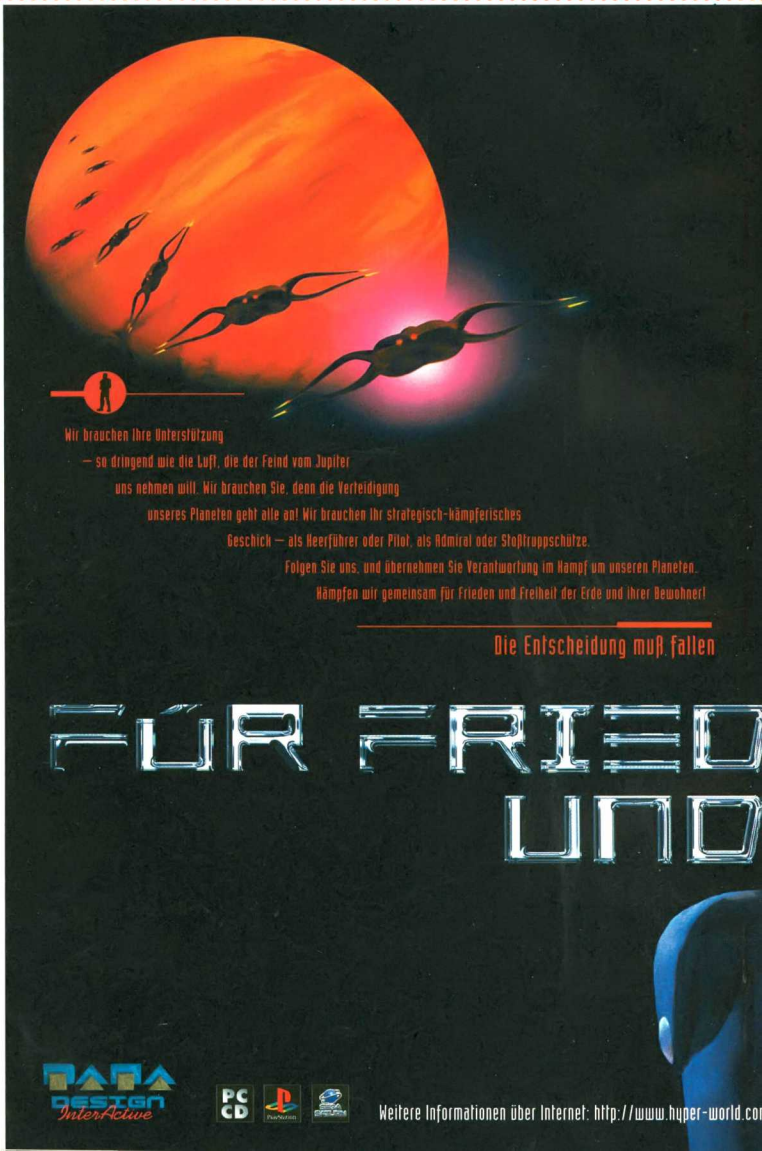
Die neue Fenster-Software von Microsoft heißt **Windows 98**. Eine Beta-Fassung des Betriebssystems dürfte bereits veröffentlicht sein, wenn dieses Heft erscheint; die Endversion soll im nächsten Frühjahr auf den Markt kommen. Die neue Software **unterstützt von Haus aus Digital Video Disk-Laufwerke, DirectX 5.0 wird mitgeliefert**.

## JAGDSAISON FÜR GESPENSTER

Auf unser Redaktionsmaskottchen Ghost kommen vermutlich demnächst harte Zeiten zu, denn John Sinclair, seines Zeichens Geisterjäger und Held zahlloser Heftromane aus dem Bastei Verlag ist bald auch am Computer unterwegs: **John Sinclair: Evil Attacks** heißt das kommende Actionabenteuer von Bastei digital/bitlab. In der laut Hersteller sehr abwechslungsreichen Mischung aus Action und Knobelei werden vier verschiedene, wenn auch inhaltlich zusammenhängende Missionen zu bestehen sein.



Ein unzertrennliches Paar: John Sinclair und sein Leuchtkreuz



## UNTERSTÜTZUNG FÜR WEBMASTER



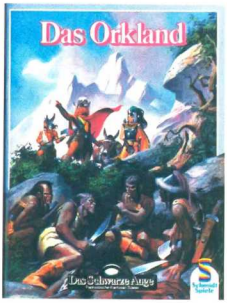

Wer seine eigene Homepage im Internet hat, kann sich die damit zusammenhängende Arbeit künftig wesentlich erleichtern – und unangenehme Routineaufgaben an **WebCheck 1.5** aus dem Hause RoCom delegieren. Beispielsweise prüft das Programm automatisch, ob alle Links funktionieren. Oder es spürt alte Dateien auf, die nicht mehr mit dem Web-Site verbunden sind, aber Speicherplatz belegen. Interessant auch die Update-Liste, wo eigenständig sämtliche, seit dem letzten Update veränderten Dateien erfaßt werden, so daß man sie problemlos hochladen kann. Das nützliche Tool kostet 149,– DM und ist erhältlich bei:

**RoCom Informatiksysteme GmbH**
**Eichenstr. 8a**
**83083 Riedering**




## NEUE HERRSCHER IN AVENTURIEN

Anfang Juli hat der Erkrather Spielegroßhändler, -importeur und -verlag **Fantasy Productions (FANPRO) die Titelrechte am bekannten Rollenspielsystem „Das Schwarze Auge (DSA)" gekauft**. Die Zukunft der dortigen Fantasywelt Aventurien schien ja zunächst ungewiß, nachdem der bisherige Hersteller Schmidt-Spiele Konkurs anmelden mußte. Da die inhaltlichen Rechte aber ohnehin schon bei FANPRO lagen und auch die DSA-Autoren mit den Erkrathern zusammenarbeiten, kann die Produktion nun übergangslos weitergehen.




## PREISBRECHER

Eine Berichtigung: In unserem 3D-Karten-Special der letzten Ausgabe haben wir den Preis für die **3D Pro Turbo PC2 TV** von ATI mit 449,– DM beziffert – tatsächlich gibt es das solide Modell jedoch **für 100 Mark weniger** im Handel. Ein gutes Kaufargument mehr...

# HOT SPOT Messe




Atlanta, die Stadt von Coca Cola und Computerspielen




ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3 ATLANTA '97

An id sa Show

**Bereits zum dritten Mal fand zwischen dem 19. und 22. Juni mit der Electronic Entertainment Expo (E3) die weltgrößte Messe für Computerentertainment statt. Der Umzug von Los Angeles in die Olympiastadt Atlanta hat der Beliebtheit der Show keinen Abbruch getan: Trotz horrender Eintrittspreise von bis zu 175 Dollar fanden sich über 37.000 Besucher auf dem etwa 35 Footballfelder großen Areal ein. 486 Aussteller präsentierten mehr als 1000 Spiele – die interessantesten davon stellen wir Ihnen auf den folgenden Seiten alphabetisch nach Herstellern geordnet vor.**

## WER EINE REISE TUT...

...hat bekanntlich viel zu erzählen. Nun sollte man als PC-Spieler ja meinen, mit einer halben Woche in Amerika bei freier Kost und Logis sowie dem Besuch der weltgrößten Computermesse das ganz große Los gezogen zu haben. Hier vier Gründe, warum es um ein Haar eine Niete geworden wäre:

**Heimatlos:** Ob nun das Reisebüro oder das Hotel geschlampt hatte,jedenfalls war die Zimmerreservierung verschollen und der Laden vollkommen ausgebucht. Nach dem anstrengenden Atlantikflug stand Manfred und Markus daher noch ein kompletter Abend voller Diskussionen, Bahn- und Taxifahrten bevor, ehe Redakteure und Gepäck eine Unterkunft für die Nacht gefunden hatten.

**Hitzewelle:** Als Teutone ist man ja eher an verregnete Sommer gewöhnt. Entsprechend unvorbereitet trafen unsere Mannen auf Außentemperaturen um die 32 Grad bei extremer Luftfeuchtigkeit – bereits der 30m-Marsch von einer Messehalle zur nächsten sorgte für unkontrollierte Schweißausbrüche. Die allerorten auf Hochtouren laufenden Klimaanlagen machten den Sommerschnupfen dann komplett.

**Irrflug:** Der Rückflug via New York gestaltete sich durch ein heftiges Gewitter über Long Island arg umständlich. Da die Anschlußmaschine verpaßt wurde, stand ein Umweg über Amsterdam nebst nochmaligem Aufenthalt und Umsteigen am Programm. Nach 20 Stunden Heimreise mußten unsere Jungs dann erfahren, daß ihr Gepäck (inklusive der zentnerschweren und wertvollen Pressemappen) verlorengegangen war. Gottlob tauchte es einige Tage und endlose Debatten mit diversen Fluggesellschaften später wieder auf.

**Nachrichtensperre:** Im Gegensatz zu der jederzeit einsatzbereiten Joker-Redaktion meldete sich die überwiegende Mehrheit der Pressesprecher in der Woche nach der anstrengenden Messe entweder krank oder tauchte in den Urlaub ab. Bis dennoch alle anfallenden Rückfragen erledigt werden konnten, war das Nervenkostüm wieder um ein paar Fasern dünner.



**Ein sichtlich mißgelaunter Joker-Redakteur wartet in schweißtreibender Hitze auf ein Taxi**

## 7th LEVEL

Wer hätt's gewußt: Mitbegründer der texanischen Firma ist der vormalige Plattenproduzent Bob Erzin (Pink Floyd, Aerosmith).

Die Scheibe mit dem zehn Kapitel umfassenden Rollenspiel **Return to Krondor** wurde allerdings auf Beginn des nächsten Jahres verschoben. Vorher dürfte auch **The Gatherer** nicht erscheinen, ein für 3D-Karten und MMX-Prozessoren optimiertes Actionadventure mit Multiplayer-Option.



**Abwärts: Im Actionadventure The Gatherer mimt man Seelen, die es in die Hölle verschlagen hat**



**Bei Raymond Feists Rolli Return to Krondor wartet ein Wiedersehen mit etlichen Charakteren aus dem Vorgänger Betrayal at Krondor**

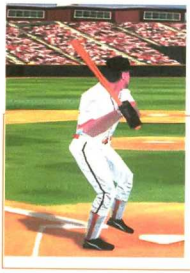
## Acclaim

acclaim distribution, inc.

Der für nächstes Frühjahr angekündigte 3D-Racer **Forsaken** war bereits in einer hervorragend spielbaren Version zu sehen. Gar schon fertig ist die PC-Konvertierung des N64-Knallers **Turok: Dinosaur Hunter**, zu der wir in der letzten Ausgabe ja ein ausführliches Preview hatten. Ebenfalls in der Pipeline: die originelle Sanierungssim **Constructor** und Nachschub für Trading-Cards-Spieler mit **Magic The Gathering: Armageddon**. Die Sportspiele **NFL Quarterback Club '98**, **All-Star Baseball '98** und **NHL Breakaway '98** sollen allerdings möglicherweise nur in den USA veröffentlicht werden.




**Am PC noch detaillierter und flüssiger als am Nintendo 64: Dinojäger Turok**





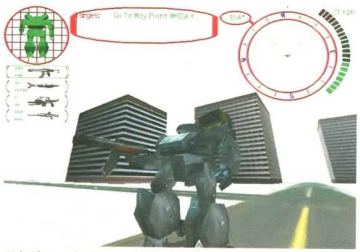
ACCOLADE

Grüne Weihnachten verspricht die Golfsim **Jack Nicklaus 5**, während Baseball-Fans endlich das häufig angekündigte **Hardball 6** unter dem Baum finden könnten. Für Strategen hat man rundenbasierte Schlachten mit **Deadlock 2** in der Mache, und das ultrabrutale **Redline** lädt Rennfahrer Runde für Runde zum Abschlachten der Konkurrenz ein.

**Accolades Weihnachtsoffensive: links Hardball 6 und rechts Deadlock 2**

ACTIVISION

Die Aktivisten legen gerade letzte Hand an das düstere Actionadventure **Blood Omen: Legacy of Kain**, auch das Echtzeitstrategical **Dark Reign: The Future of War** soll bereits im September erhältlich sein. Ähnliches gilt für die Kampfroboter von **Heavy Gear**, einem Spiel aus dem „Mechwarrior"-Szenario, Raven Softwares neuen Ballerdungeon **Hexen II** und die niedliche Inselstrategie **NetStorm** von Titanic Entertainment. Wenig später stehen die WW2-Flugsimulation **Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe** und das mittlerweile achte Zork-Adventure **Zork Grand Inquisitor** auf dem Terminplan. Eine Sünde wert mag zudem das futuristische 3D-Actionspiel **Sin** sein, welches die Programmierer von Hipnotic Interactive Anfang nächsten Jahres an den Start bringen.



**Frischer Blechsalat für Mechwarrior: Heavy Gear**



**Ein wahrhaft filmreifes Abenteuer: Zork Grand Inquisitor**

Bandai Digital Entertainment

Wie zu erwarten dominierte eine riesige Auswahl an Tamagotchi den Stand der Erfinder virtueller Kuscheltiere – sogar eine PC-Adaption des kultigen Digi-Kükens haben die Japaner in petto. Für ernsthafte Spieler sind dagegen die Umsetzung der Robot-Saga **Gundam** und das in dieser Ausgabe getestete **Power Rangers Zeo** gedacht; ersteres soll im September veröffentlicht werden, letzteres ist bereits erhältlich.

BETHESDA SOFTWORKS

**10th Planet** ist ein für Oktober angekündigtes 3D-Actionspektakel im Stil von „Wing Commander". Der noch für diesen Herbst geplante dritte Teil der Rollenspielserie „Elder Scrolls" heißt **Battlespire** und besticht durch einen erweiterten 3D-Actionpart sowie die neu hinzugefügte Multiplayer-Option. Ebenfalls aus diesem Fantasy-Universum erreichen uns demnächst die Abenteuer der Polygon-Piraten aus **An Elder Scrolls Legend: Redguard**. Fehlt noch das für acht Piloten geeignete Rennspiel **XCar: Experimental Racing**, für das sich schon in den nächsten Wochen die Startflagge senkt.



**Das Rollenspiel mit den hübsch-häßlichsten Monstern: Battlespire**



**Rendering total: die Space Opera 10th Planet**



**Bei Redguard spielen Piraten eine Rolle**

BMG INTERACTIVE

Am Stand von BMG zeigten die Programmierer von „Zombie" ihre neuesten Werke: **Spearhead** ist eine optisch beeindruckende Panzersimulation und soll noch bis zum Jahresende fertigwerden. **Spec Ops – U.S. Army Rangers** hält sich ebenfalls an diese Zeitvorgabe, allerdings wird hier ein Stoßtrupp Marines durch gefahrvolle Missionen bugsiert. Auch die aktuellen Projekte der „Lemmings" von DMA Design waren zu bewundern. So handelt es sich bei **Tanktics** wieder um Actionstrategie der originellen Art, während **Grand Theft Auto** klassische Verfolgungsjagden aus der Vogelperspektive bringt. Beide Spiele sind für nächstes Frühjahr geplant, genau wie das Actionadventure **Monkey Hero** von Blam!



**Originelles Taktieren mit ferngelenkten Flugdrachen: Tanktics**



**Spielerischer Tiefgang bei ansprechender Präsentation: Spearhead**

## Criterion Studios

Die U-Boot-Simulation **Sub Culture** hinterließ bereits einen sehr ausgereiften Eindruck, an den Powerboats des Rennspiels **Aqua-Tak** wird dagegen noch bis zum Spätherbst gefeilt. Für 1998 sind dann die Motorradsimulation **Red Line Racer** sowie die 3D-Ballerei **M.I.A.** angekündigt.



**Strategische Unterwassergefechte in Sub Culture**

## CRYO Interactive Entertainment

Von dem Actionadventure **Dreams to Reality**, der Echtzeitstrategie **Ubik** und der Wirtschaftssimulation **Third Millenium** konnten sich unsere Leser ja anhand der Demos auf der letzten Begleit-CD ein Bild machen. Erscheinen sollen die drei Games genau wie das Ballerspiel **Pax Corpus** noch im Herbst. Bis nächstes Jahr werden wir allerdings auf das Strategical **Intervention**, die Göttersim **Riverworld** und das Adventure **Egypt: The Mystery of the Royal Tomb** warten müssen.



**Ubik bringt Echtzeitstrategie nach dem gleichnamigen Roman des Blade Runner-Autors Philip K. Dick**



**Internet-Strategie mit bis zu 100 Teilnehmern: Intervention**

## Crystal Dynamics

Hier wurden zwei ganz heiße Kandidaten im Kampf um die Plattform-Krone vorgestellt: Im November hüpft **Gex: Enter the Gecko** durch frei begehbare 3D-Landschaften im Stil von „Mario 64", einen Monat später geben sich Fargus und Nikki im heißersehnten Sequel **Pandemonium 2** wieder die Ehre.



**Plattform-Gags mit Gex: Enter the Gecko**

## Walt Disney

**Wie „Aladdin", nur anders: Disney's Hercules Action Game**

Die Trickfilmspezialisten hatten den imposantesten Stand, aber die unspektakulärsten Neuheiten. Allenfalls die auf ihrem neuesten Streifen „Hercules" basierende Prügelei **Disney's Hercules Action Game** verdiente Beachtung.



## DreamWorks Interactive

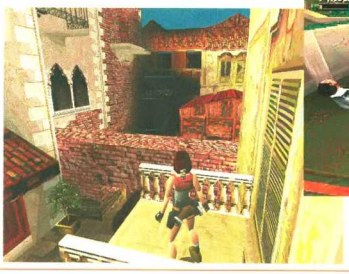
Das 1995 als Joint-venture zwischen Microsoft und Dreamworks SKG gegründete Spielelabel schielt mit gleich drei Titeln auf den vorprogrammierten Erfolg des neuesten Spielberg-Streifens. Das actionreiche **Lost World** wird dabei den Konsoleros vorbehalten bleiben, unsereins übt sich ab November in Echtzeitstrategie am **Chaos Island: The Lost World**. Anfang 1998 folgt schließlich das 3D-Actionadventure **Trespasser** für Dino-Fans mit PC.



**Raptoren im Kampf mit einem Stegosaurus: Trespasser**

## EIDOS Interactive

Action-Puristen dürfen sich auf 3D-Dungeons satt freuen. Den Anfang macht noch im September das ewig angekündigte **Deathtrap Dungeon**, gefolgt vom magielastigen **Forsaken** im Januar '98 – über die Namensgleichheit mit Acclaims 3D-Racer wird noch zu verhandeln sein. Etwas später geht es in die mittelalterlichen Ballerkerker von **Dark Project**, ehe im April Ion Storms **Daikatana** die Rechner stürmt. Auf **Omikron** werden die Freunde abwechslungsreicher Action gar bis Ende Mai warten müssen. Und was ist mit **Tomb Raider 2**? Keine Sorge, schon im November schickt sich Lara Croft erneut an, unheimliche Gemäuer (und die Verkaufscharts) zu stürmen! Noch martialischer präsentiert sich die 3D-Prügelei **Fighting Force**, während die ebenfalls noch in den kommenden Wochen erscheinenden Flugsims **Flight Unlimited 2** (natürlich wieder von Looking Glass) und **Flying Nightmares 2** auf Realismus setzen. Nur wenig später rollt der in der letzten Ausgabe kurz erwähnte **Joint Strike Fighter** auf die Startbahn. Die Startfreigabe für Pure Entertainments Actionfliegerei **Lunatik** erfolgt freilich erst im kommenden Frühjahr. Noch davor könnte die Helisim **Team Apache** abheben.
Last but not least kommt frisches Strategenfutter aus England: Noch diesen Herbst erscheinen Bungie Softwares 3D-Schlachten aus **Myth** sowie **Plague**, eine mittelalterliche Wirtschaftssim. Gegen Ende des Jahres folgt mit **Steel Legions** ein Mix aus Action und Strategie für bis zu 100 Spieler im Netz.



**Lara Croft kehrt zurück: Tomb Raider II**



**In der 3D-Klopperei Fighting Force läßt sich fast alles zur Waffe umfunktionieren**

Für diesen Herbst kündigt man uns die Indy- und Stockcarsim **Andretti Racing** an, außerdem bekommen EAs fliegende Streikbrecher („Desert Strike", „Sovjet Strike") Nachwuchs: **Nuklear Strike** hebt demnächst ab. Schicken Fußball für Besitzer von 3D-Karten gibt's im November mit **FIFA 98: Road to the World Cup**, wo die per Motion Capturing aufgenommenen Bewegungsabläufe von Andreas Möller weltmeisterliche Animationen versprechen. Noch mehr Sport zum Jahresausklang bieten **NBA 98** und **NHL 98**.




Eine der Stockcarstrecken von Andretti Racing



Bei FIFA 98 steht natürlich die WM in Frankreich im Mittelpunkt

## NEUES AUS DEM IONENSTURM

ID-Mitbegründer und 3D-Dungeonmaster Alfonso John Romero eröffnete im November letzten Jahres sein eigenes Label: Ion Storm. Zehn Jahre lang sollen alle stürmischen Spiele exklusiv bei Eidos erscheinen; auf der E3 gab man die ersten Titel bekannt. Kaum verwunderlich, daß es sich bei **Anachronox**, **Doppelganger**, **Stormbringer** und **X-Treme** ganz überwiegend um verdoomte 3D-Action handelt.






Neue ID-entität: John Romero als Gründervater von Ion Storm

Geisteskampf hatte Empire nur mit dem 3D-Schach **Chess** im Gepäck, ansonsten sprachen hier wieder mal die Waffen. Die zu Beginn nächsten Jahres erscheinende Flugsim **Mig Alley** hat den Koreakrieg im Visier, vier Titel zielen noch diesen Herbst auf militante Strategen: **Battleground Bull Run**, **Campaign: East Front**, **Napoleon in Russia** und **Prelude to Waterloo**.



Der Kaiser schickt Soldaten aus: Napoleon in Russia



Schachmatt in 3D: Chess

## „Nur eine kleine Firma garantiert volle Kreativität!"



Sid Meier

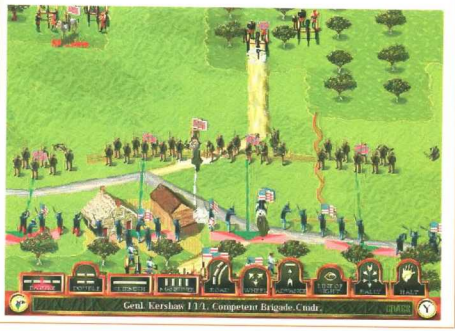
***?: 1982 gründeten Sie zusammen mit „Wild Bill" Stealey MicroProse und schufen dort so zeitlose Klassiker wie „Silent Service", „Pirates!", „Railroad Tycoon" oder „Civilization". Wieso nun wieder eine neue Firma?***

*SM: In einer großen Company geht eine Menge Energie für irgendwelche Besprechungen drauf, es sind unzählige Vorgaben und Wünsche des Vorstands zu erfüllen. Nur in einer kleinen Firma kann man daher sein Kreativpotential voll ausschöpfen. Das haben vor mir bereits Leute wie Chris Roberts, Peter Molyneux, John Romero oder Josh Mandel bemerkt.*

***?: Wir indessen haben bemerkt, daß die Thematik von „Sid Meier's Gettysburg!" nicht eben neu ist – der richtige Einstieg für ein junges Softwarehaus wie Firaxis Games?***

*SM: Nun, mit dem Spiel erfülle ich mir einen Kindheitstraum. Klar ist der amerikanische Bürgerkrieg in Europa nicht so populär, doch ungewöhnliche Features wie animierte 3D-Optik oder Echtzeitelemente heben das Programm aus der Masse vergleichbarer Strategicals heraus. Und wo sonst können sich bis zu acht in zwei Teams aufgesplittete Spieler gleichzeitig befehden? Zudem wird das Game wie alle meine Progis leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern sein.*

Der neu aus der Taufe gehobenen Firma steht kein Geringerer als der Stardesigner und ehemalige MicroProse-Mitbegründer Sid Meier vor. Vermarktet werden ihre Produkte hierzulande von Electronic Arts. Das Erstlingswerk heißt **Sid Meier's Gettysburg!** und bietet Echtzeitstrategie im amerikanischen Bürgerkrieg. Mitte nächsten Jahres soll dann der im Weltraum beheimatete Nachfolger zu Sids Megahit „Civilization 2" folgen: **Alpha Centauri.**




Bis zu acht Bürgerkrieger auf einer zoombaren 3D-Karte: Sid Meier's Gettysburg!

## Gremlin

Mit **Buggy** ist zum Jahresende ein lustiges Rennspiel inklusive Splitscreen-Modus für zwei Piloten angekündigt. Sport total verspricht dann auch das Quartett aus **Actua Soccer 2**, **Actua Golf 2**, **Actua Tennis** und **Actua Ice Hockey**.

**Sport aus einer völlig neuen Entwicklungs-Engine: Actua Ice Hockey und Actua Soccer 2**



## INTERACTIVE

Den Reigen der Neuerscheinungen beginnen im September der bluttriefende Actiondungeon **Rebel Moon Rising**, die knallharte 3D-Schlägerei **War Gods** sowie das Echtzeitstrategical **Star Command: Revolution**. Es folgen die Flippersimulation **Balls of Steel** und Raven Softwares Ballerdungeon **Mageslayer** (nomen est omen), dazu die Heli-Sim **AHX-1**. Ab Oktober geht's auf Monsterjagd in die jetzt schon sehr beeindruckenden Kerker von **Unreal**, und **BugRiders** dürfen auf den Rücken von Insekten rasante Rennen austragen. Außerdem lädt der **Stealth Reaper 2020** zu Luftkämpfen in futuristischen Flugzeugen ein. Zum Jahresende steht dann mit **Youngblood** eine PC-Adaption der (Comicfans wohlbekannten) Heldentruppe aus den amerikanischen Extreme Studios an. Im Winter erscheint auch das plattformlastige Actionadventure **Oddworld: Abe's Oddyssee**, während vom angekündigten **Prey** (ein Shooter von 3D-Realms) bislang nur einige Grafikstudien existieren.



Insekten-Racing mit BugRiders



Zur Zeit noch nicht viel mehr als eine Handvoll Rendermodelle: Youngblood

## HASBRO Interactive

Die Spezialisten für Brettspielumsetzungen präsentierten mit **Frog You!** eine 3D-Version des Spielhallenklassikers „Frogger" von Konami. Das 3D-Actionspektakel **Beast Wars** basiert dagegen auf einer amerikanischen TV-Serie. Richtig lustig wird es insbesondere in geselliger Runde bei **H.E.D.Z.**, einem originellen Action-Strategical, zugehen. Am Rande vermerkt seien noch die **Monopoly Star Wars Edition**, ein neuer Sternenkrieg für Kapitalisten, sowie die kleine Knobelei **Puzz 3D**.



Strategischer Actionspaß im Internet: H.E.D.Z.



Frogger lebt: Frog You!

## INTERACTIVE MAGIC

Die Company des ehemaligen Fliegerasses und MicroProse-Mitbegründers „Wild Bill" Stealey will im Oktober endlich der **iF-16** Flügel machen, kurz darauf erhebt sich auch der Online-Flugi **WarBirds** in die Lüfte. Und im Frühjahr sollen Simulanten mit den Tanks aus **iPanzer '44** durchs Gelände rollen. Noch diesen Herbst werden die **Great Battles of Hannibal** (das Nachfolgeprogramm zu „Die große Schlacht von Alexander") geschlagen; gegen Jahresende sind Strategen in der Zukunft bei **Mortal Revenge** sowie im rundenbasierten **Fallen Haven 2** gefordert. Etwas länger dürfte es noch bis zum Erscheinen des Echtzeitstrategicals **Ambition** und des SF-Onlinespiels **Planetary Raiders** dauern.



Auf die Schlachten von Alexander folgen Great Battles of Hannibal



Ein Sherman-Tank im Visier: iPanzer '44

## Interplay

Am Stand der Amerikaner war für jeden Geschmack etwas geboten, allerdings werden die meisten Veröffentlichungstermine noch auf sich warten lassen. So wurden erneut **Star Trek: Secret of Vulcan Fury**, **Power Boat** und erste Bilder von **Earthworm Jim 3D** gezeigt. Etwas weiter ist man mit dem Fantasy-Schlachtfest **Die by the Sword**, das mit einer interessanten Maussteuerung und schicken Gegnern aufwarten konnte. Wie dieses soll auch das Adventure **Of Light and Darkness: The Prophecy** bis zum November fertiggestellt sein. Mit etwas Glück steht bis Weihnachten zudem Nachschub für Echtzeitstrategen in Form von **M.A.X. 2** an. Das nächste (Geschäfts-) Jahr beginnt für Interplay dann mit dem schußstarken Rennspiel **Crime Killer**.

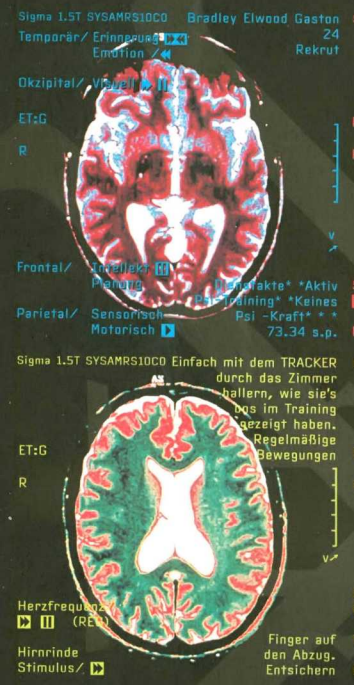


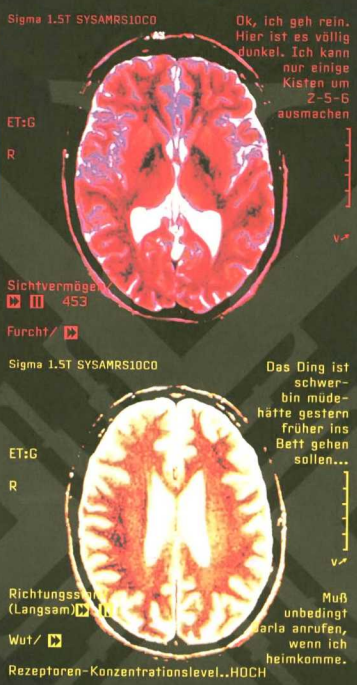
Durch das Schwert stirbt es sich standesgemäß: Die by the Sword

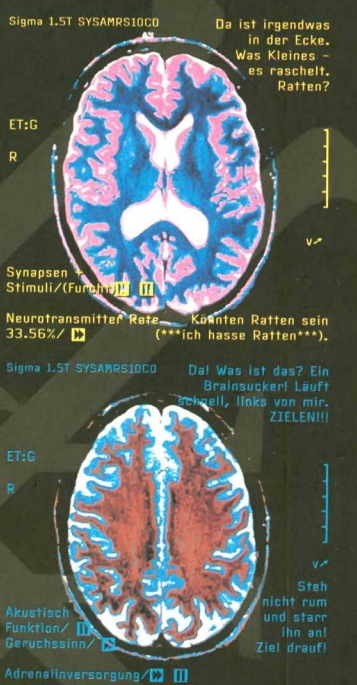


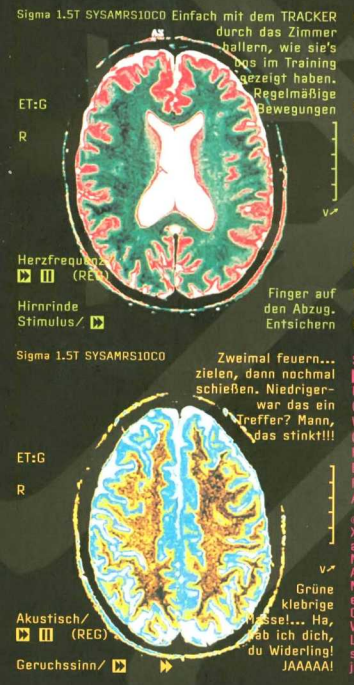
Gute Nachrichten für Trekker: Secret of Vulcan Fury nimmt langsam Formen an

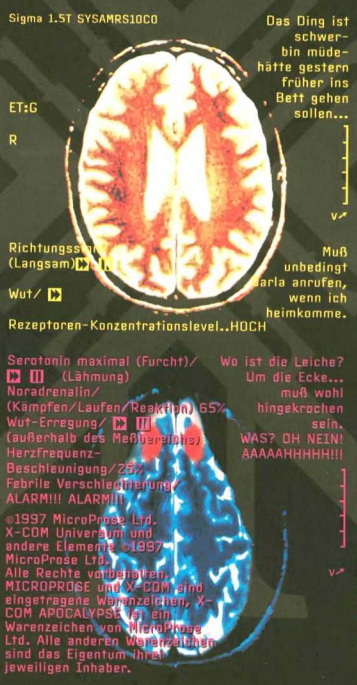
# MIND Games

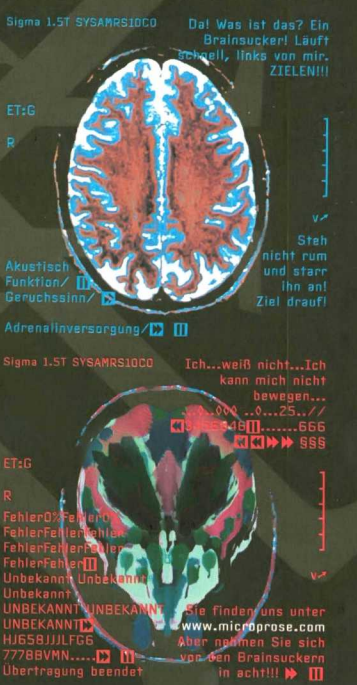












X-COM™

# apocalypse

MICROPROSE

Jane's COMBAT SIMULATIONS

Die bei Electronic Arts beheimatete Simulationsschmiede zeigte natürlich den prächtigen Flugi **F-15**, der sich ein separates Preview in dieser Ausgabe verdient hat. Außerdem steht hier für 1997 noch der Helikopter **Longbow 2** am Lieferprogramm.



**Heiße Gefechte in der Luft: Longbow 2**

kalisto entertainment

Neben einer aufgebohrten Version der Arcade-Raserei **Ultim@te Race** gab es erste Impressionen der Filmversoftung **The Fifth Element** zu bewundern. Der Spieler wird hier nicht die Rolle von Bruce Willis übernehmen, sondern die außerirdische Heldin zum Sieg gegen 16 Movie-Schurken führen – voraussichtlich noch zum Jahresende. Und der endgültige Test zum 3D-Actionadventure **Dark Earth** ist gar bereits für die kommende Ausgabe vorgesehen.



**Das Spiel zum SF-Film von Luc Besson: The Fifth Element**

LUCAS Arts

Vom abenteuerlichen Dauerbrenner **The Curse of Monkey Island** existiert endlich zumindest eine spielbare Demoversion. Zudem nähert sich der Star Wars Dungeon **Jedi Knight** der Fertigstellung, genau wie eine Konsolenkonvertierung aus Luke Skywalkers Universum: **Shadows of the Empire** ließ sich bereits probespielen, wobei besonders die Unterstützung des neuen Forcefeed-Joysticks von Microsoft angenehm auffiel. Damit sind die Sternenkrieger aber noch lange nicht am Ende ihrer Macht, denn mit **Rebellion** hängt noch ein weiteres SF-Game in der Warteschleife. Nächstes Jahr wird der Spieler damit wahlweise für die Rebellen oder das Imperium in Echtzeit Kolonien erobern.



**Bald ist's soweit: The Curse of Monkey Island**



**Strategie auf Jedi-Art: Rebellion**

MEDIA PUBLISHING

Die deutsche Softwareschmiede im Vertrieb von Selling Points setzte in erster Linie auf das Echtzeitstrategical **Mayday**. Noch im September soll es dank ausgefuchster 3D-Landschaften und neuer Spielfeatures der zahlreichen Genrekonkurrenz das Fürchten lehren. Nebenbei wurde auch ein Kriminaladventure mit dem Arbeitstitel **Foul Play** angekündigt.



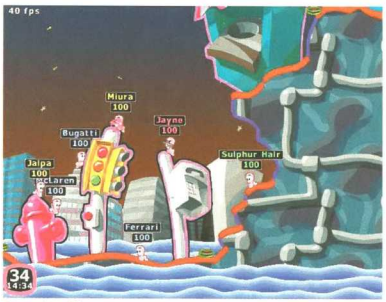
**Echtzeit ist die schönste Zeit, zumindest für Panzerkommandeure: Mayday**

MICROPROSE

Bei **7th Legion** handelt es sich (mal wieder) um für September angekündigte Echtzeitstrategie. Zudem vermarktet MicroProse im November das heiß ersehnte **Worms 2** von Team 17. Der Editor **Ultimate Civ 2** sowie die Zusatz-CD **Magic – Die Zusammenkunft: The PC Cards Expansions** (endlich mehr und neue TC-Editionen) kommen ebenfalls im Herbst. **Mech Commander** versetzt dagegen erst im nächsten Jahr die Kampfkolosse von FASA in ein strategisches Echtzeitszenario. Nicht minder interessant könnte für Comic-Fans **Guardians: Agents of Justice** werden, beschäftigt dieser rundenbasierte Mix aus Rollenspiel und Strategical doch Superhelden im besten Marvel-Stil. Im Februar kommen mit der 3D-Ballerei **Star Trek: First Contact** dann die Fans des Kinohits um die nächste Enterprise-Generation zu ihrem Recht. Vorplanungen laufen zudem für einen vierten Teil der erfolgreichen UFO-Saga namens **X-Com: Inferno** sowie die strategisch-simulative Fortsetzung **Master of Magic 2**.



**Neue Superhelden für Comic-Fans: Guardians – Agents of Justice**




**Neue Waffen, neue Würmer: Worms 2**



**Eine Art „Command & Conquer" mit Kampfrobotern: Mech Commander**

Microsoft

Bill Gates' Mannen präsentierten zu ihrem extraordinären Joystick auch die passende Software: Der **Microsoft Flight Simulator 98** soll noch diesen Herbst die erfolgreiche Fliegerreihe fortsetzen, **Cart Precision Racing** versetzt den Spieler dann im Winter in das Cockpit eines Stockcars. Und mit dem für November angekündigten **Microsoft Close Combat: A Bridge too far** setzen auch die Fenstermacher auf Echtzeitstrategie. Es folgt das **Microsoft Fighter Ace** für Internet-Flieger, ehe dann das Rollenspiel **Asheron's Call** das neue Jahr einläutet. Nicht zu vergessen das Wirtschafts-Strategical **Age of Empires**, dem wir ein separates Preview in dieser Ausgabe spendiert haben.



Er fliegt und fliegt: Microsoft Flight Simulator 98



Nahkampf mit Panzern: Close Combat: A Bridge too far



Asheron's Call spielt leider erst im nächsten Jahr eine Rolle

## JOYSTICKS DER NEUEN GENERATION

Eine der wenigen wirklich aufsehenerregenden Neuheiten auf der E3 war das Auftauchen einer ganz neuen Generation von Joysticks. Dazu gehören vor allem der 240 Mark teure **Sidewinder Force Feedback Pro** von Microsoft und der ca. 450 Mark teure **Force FX** von CH Products. Beide Sticks verfügen über eine neue Technik, die das Geschehen am Screen mit einem **spürbaren Effekt am Knüppel selbst** begleitet – ob es sich nun um den Rückstoß abgefeuerter Waffen, Zentrifugalkräfte oder die Trägheit des Wassers handelt. Steuert der Spieler beispielsweise einen Hubschrauber, kann er das Drehen der Rotorblätter fühlen. Und wer in einer Rennsimulation gegen eine Mauer rast, dem wird fast der Steuerknüppel aus der Hand gerissen!





Die neuen Vibratoren für PC-Zocker: Sidewinder Force Feedback Pro und Force FX

MINDSCAPE

SSI

Hier steht zweimal Echtzeitstrategie kurz vor der Vollendung: **Counter Action** und **Warhammer: Dark Omen** wollen bereits in den nächsten Wochen den Markt erobern. Das gilt auch für die von der Playstation umgesetzten **Supersonic Racers** sowie das futuristische **Megarace 2**. Bei **Warhammer Redemption** (Space-Strategie) und **Buccaneer** (Segel-Sim) steht hingegen noch nicht einmal der Name hundertprozentig fest. Blieben noch die optisch aufgemöbelte Version des Adventures **Azrael's Tear** und die Kiddy-Knobelei **Abenteuer auf der Lego-Insel** zu erwähnen.



Sid Meiers „ Pirates!" läßt grüßen: Buccaneer



Die neueste Umsetzung des klassischen Tabletops von Games Workshop: Warhammer – Dark Omen

ocean

Erst wollen die Engländer ihre Rennsims **Motor Mash** und **Total Driving** an den Start bringen, dann folgt der zusammen mit DID entwickelte Flugi **EF 2000 ADF** speziell für 3D-Karten. Gegen Jahresende gibt es dann bei **Hexplore** Echtzeitaction im Iso-Look, eine Space Opera à la „Wing Commander" namens **Infinity War** sowie das 3D-Actionadventure **Outcast**. Die 3D-Ballerei **No Respect** setzt vornehmlich auf coole Voxellandschaften, und bei **Pilgrim** handelt es sich um ein mittelalterliches Abenteuer in der dritten Dimension. Für 1998 stehen bereits das Strategie-Adventure **Silver**, die Fußballsim **UEFA** und der Helikopter **Viper** im Lastenheft der Ozeanisten.



Soll sowohl unter DOS als auch unter Win 95 abheben: EF 2000 ADF



„Wing Commander" à la Ocean: Infinity War



Mit dem Schwert in der Hand durch das Iso-Land: Hexplore

NOVA LOGIC

Die Simulationsspezialisten stellen im Herbst das mit Spannung erwartete **Armored Fist 2** vor. Erster Eindruck: Dank der Grafikengine Voxel Space 2 wirken die Panzerschlachten detaillierter denn je. Kurz darauf wird die **F-22 Raptor** mit einer gegenüber dem Vorgänger „F-22 Lightning" ebenfalls stark verbesserten Grafik zum Jungfernflug starten.



Panzerschlacht in schickem Outfit: Armored Fist 2

# HOT SPOT Messe





Michael Moorcocks Romanheld Elric am PC

Ohne Crash kein Cash: Formel 1 '97

Mit **Sentinel Returns** steht im nächsten Frühjahr die Neuauflage des abstrakten Strategieklassikers von Geoff Crammond an. Und wer die SF-Romane von Michael Moorcock („Der ewige Held") kennt, der kennt auch **Elric** – an Weihnachten kann man ihn als Helden eines isometrischen Actionadventures kennenlernen. Noch davor wird mit **Formel 1 '97** die erfolgreiche Sportsim „Formel 1" fortgesetzt. Und auch **Manx TT Superbike** läßt noch im Spätsommer die Motoren dröhnen. Für dieses Jahr sind zudem das spaßige Arcadespiel **Overboard!** (Action am Piratenschiff) und die für acht Spieler geeignete 3D-Ballerei **Shadow Master** angekündigt. Der strategische Shooter **Profiteer** und die beiden 3D-Actionadventures **Rascal** bzw. **Respect Inc.** sind dagegen nicht vor 1998 zu erwarten.

Das Spielelabel von Broderbund zeigte den für Herbst angekündigten Nachfolger zum abenteuerlich erfolgreichen „Myst": Dank eines neuen Produktionsteams wird **Riven** um etliche optische Effekte und Details reicher. Dazu konnte man am Stand erste Bilder des Zeitreise-Adventures **The Journeyman Project 3** und des für 1998 avisierten Echtzeitstrategicals **War Breeds** bewundern.



Der mystische Nachfolger wird noch schöner: Riven

Das schon seit Urzeiten angekündigte **Space Bunnies Must Die!** wurde wieder einmal verschoben, auch Ronin Entertainments Strategical **Hidden Wars** wird erst 1998 spruchreif. Quasi als Entschädigung stehen noch im Herbst die Space Opera **Forced Alliance: The Glarious Mandate** der Orbital Studios und **Postal** vom Newcomer Running with Scissors an. Diese Multiplayer-Schlacht war dank pausenloser Wettbewerbe einer der Publikumsfavoriten auf der Messe.



Harte Schlachten für harte Spieler mit Postal

Gute Nachrichten für alle, die Saturn-Besitzer heimlich um ihre Arcade-Konvertierungen beneidet haben: Noch im Herbst findet eine ganze Palette davon den Weg auf den PC! Bereits fertiggestellt sind die Roboter-Zweikämpfe von **Virtual On: Cyber Troopers** und das legendäre Beat'em Up **Virtua Fighter 2**. Auch **NBA Action '98**, **Daytona USA Deluxe** sowie das isometrische Jump & Run **Sonic 3D Blast** warten nur noch auf den letzten Feinschliff. Etwas länger wird es freilich noch mit der 3D-Prügelei **Last Bronx**, **Virtua Cop 2** und **Sega Touring Car Championship**, dem Nachfolger zu „Sega Rally", dauern.



Gestern in der Spielhalle, morgen auf dem PC: Virtual On



Daytona USA Deluxe unterstützt Microsofts neuen Force Feed Joystick



Ein erster Entwurf für 3D Ultra Pinball: The Lost Continent



David gegen Goliath: Captives



Bei X-Fighters kommt auch die ME 262 zum Einsatz

Die mittlerweile vom CUC-Konzern geschluckte Company setzt fürs Weihnachtsgeschäft voll auf Dreidee. Das gilt sowohl für die Adventures **King's Quest 8: Mask of Eternity** und **Quest for Glory V: Dragon Fire** als auch für **Demon Isle**, einem aus der Ich-Perspektive gezeigten Rollenspiel. Mit **3D Ultra Pinball: The Lost Continent** kommt eine weitere Folge der Flipperserie, mit **Soda Off Road Racing** eine von Papyrus erstellte Rennsim. Die WW 2-Fliegerei **X-Fighters** sowie die Dynamix-Battlemechs aus **Earthsiege 3: Future Wars** runden die Produktpalette ab. Last but not least gibt das Sierra-Label Impressions soeben **Captives** (Multiplayer-Action) und **Civil War Generals** (Bürgerkriegsstrategie) den letzten Schliff.

## SOFTWARE 2000

Die Eutiner hielten am Stand von Utopia die Flagge für Deutschland mit dem Jump & Run **Montezuma: Fluch der Azteken** hoch. Was es bisher über die modernisierte Neuauflage des 8 Bit-Klassikers „Montezuma's Revenge" zu sagen gibt, stand allerdings bereits im Preview der letzten Ausgabe. Als Erscheinungstermin wurde noch dieser Herbst genannt.

### GESPRÄCH MIT DEM MONTEZUMA-DESIGNER ROB JAEGER



**„Wir brauchen uns vor niemandem zu verstecken!"**

***?: Was haben Sie denn in all den Jahren seit dem Erscheinen von „Montezuma's Revenge" anno 1984 gemacht?***

*RJ: Ganz einfach, ich wandte mich anderen Bereichen wie dem Finanzwesen zu. Zu den Spielen zurück fand ich erst 1992, als ich zusammen mit Steve Bergenholtz die Firma Utopia Technologies gründete – unser erstes Werk war das für Spielhallen konzipierte „Countertop Champion". In den letzten drei Jahren haben wir uns dann in die 3D-Technologie vertieft und legen mit „Montezuma's Return" das Ergebnis dieser Forschungsarbeiten vor.*

***?: Was fasziniert Sie eigentlich so an den alten Azteken?***

*RJ: Die Azteken hatten eine hochinteressante Kultur, deren Mysterien teils heute noch nicht gelöst sind. In so einer atmosphärischen Umgebung kommen Dinge wie Zaubereien oder verfluchte Orte nunmal besonders gut zur Geltung.*

***?: Laut Werbekampagne mag der Held des Spiels keine weiblichen Abenteurer – oder gilt das nur für Konkurrentin Lara Croft?***

*RJ: Oh, Max liebt natürlich alle Frauen. Er meint nur, daß es einige Plätze gibt, die für Ladies zu gefährlich sind...*

***?: Ihr persönlicher Eindruck von der Messe?***

*RJ: Tja, einerseits war es natürlich sehr wichtig für uns, „Montezuma" hier erstmals mit der Konkurrenz zu vergleichen – wobei wir meiner Meinung nach sehr gut abschneiden. Die meisten zuvor vollmundig angekündigten 3D-Actionadventures befinden sich entweder noch im embryonalen Entwicklungsstadium oder sind nur auf 3Dfx-Karten lauffähig. Von der E3 selbst war ich dagegen etwas enttäuscht, denn es fehlten die ganz großen Sensationen.*

## SUNFLOWERS
the world of entertainment

Die deutschen Sonnenblumen hatten mit der für den Oktober anberaumten Handelssim **Anno 1602** ein höchst interessantes Produkt im Gepäck: Man stelle sich einen Mix aus „Civilization", „Command & Conquer" und „Sim City 2000" vor!



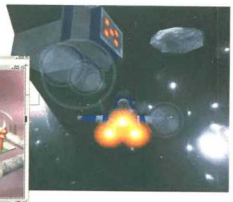
**Optisch erinnert Anno 1602 ein wenig an „Holiday Island"**

## TITUS

Der französische Hersteller ist zwar mittlerweile auf Konsolen spezialisiert, will aber den PC auch zukünftig nicht ganz außen vor lassen: Noch im September werden das Arcadespiel **Space Girl** und **Virtual Chess 2** (Schach) veröffentlicht.



**Bei Virtual Chess 2 können zwei Ansichten zugleich eingeblendet werden**



**Action im Weltall: Space Girl**

## Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Die Simulation **F1 Racing** und das knuddelige Plattformabenteuer **Rayman's World** wurden für den Oktober ausgerufen. Bis zum März werden wir dagegen auf das 3D-Adventure **Tonic Trouble** warten müssen – als eines der ersten Spiele soll es nur noch auf Pentium II-Prozessoren lauffähig sein. Ebenfalls im nächsten Jahr stehen dann die futuristischen Autorennkämpfe aus dem **Vivid Racing Project** auf dem Programm.



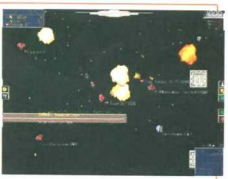
**Schicke Grafik für schnelle Rechner: Tonic Trouble**



**Bei Nahaufnahmen kommt die hochauflösende Optik von NHL Powerplay 98 besonders gut zur Geltung**

## Virgin INTERactive

Die Hockeysim **NHL Powerplay 98** soll noch im Herbst den EA-Champion „NHL Hockey 97" vom Eis fegen. Desweiteren kann über die Webadresse **http://www.vie.com** das Internet-Arcadespiel **Subspace** heruntergeladen werden. Letzte Nachricht: Dank eines Vertrags mit Paramount soll die TV-Serie **Star Trek Voyager** bis zum Jahr 1999 gleich dreimal versoftet werden!



**Bei Subspace können via Internet angeblich 10.000 Spieler zeitgleich mitmischen!**



Einsame Entscheidung? Via Internet dürfen sich bis zu 50 Echtzeitstrategen am Online-C&C beteiligen

Westwood STUDIOS

„Command & Conquer" und kein Ende: Noch diesen Herbst werden die Echtzeitstrategen mit der Internet-Variante **Einsame Entscheidung** und dem **Vergeltungsschlag** (die zweite Missions-CD für „Alarmstufe Rot") versorgt. Keine Überraschung auch, daß mit Mitte September mal wieder ein endgültiger Veröffentlichungstermin für das mehrfach verschobene Rollenspiel **Lands of Lore: Götterdämmerung** bekanntgegeben wurde – nur um ihn dann doch wieder auf Oktober zu verschieben. Dessen ungeachtet war uns das SF-Abenteuer **Blade Runner** eine ganze Seite weiter hinten im Heft wert.

## GESPRÄCH MIT REZA ABDOLALI, PR-MANAGER BEI VIRGIN, DEM WELTWEITEN VERTRIEB VON WESTWOOD



***?: Die Command & Conquer-Serie hat sich mehr als fünf Millionen Mal verkauft – war es da wirklich nötig, ein Dutzend deutscher Kleinfirmen zu verklagen, nur weil sie in eigener Regie Missions-CDs zu „Alarmstufe Rot" herausgebracht haben?***

**RA:** *Unbedingt! Dabei geht es uns weniger um eventuelle Umsatzeinbußen, denn schließlich wurde unsere offizielle Missions-CD „Gegenangriff" alleine in Deutschland bereits über 180.000 Mal verkauft. In erster Linie fürchten wir vielmehr um unseren guten Ruf. Denn uns erreichen zunehmend Zuschriften und Anrufe verärgerter Kunden, die sich über die teils sehr lausige Qualität der Level-CDs der Trittbrettfahrer beschweren – und dies dann der Firma Virgin anlasten.*

**„Es geht um unseren guten Ruf!"**

***?: Wie haben die Herstellerfirmen reagiert, und wie sehen Sie Ihre Chancen vor Gericht?***

**RA:** *Den ersten Prozeß haben wir soeben vor dem Landesgericht Hamburg glatt gewonnen, die meisten anderen Hersteller haben ihr Produkt denn auch schon vom Markt genommen. Dies kommt übrigens einem Präzedenzfall sehr nahe, denn Parallelen zu unautorisierten Level-CDs für Spiele wie „Warcraft 2" oder „Sim City 2000" sind offensichtlich.*




## DER REST VOM FEST

Hier noch einige Programme, deren Erscheinen in Deutschland teilweise ungewiß ist: Access Software stellte mit **Links LS 1998 Edition** die neueste Version der renommierten Golfsimulation vor, Avalon Hill präsentierte den „Descent"-Ableger **Defiance**, und Blue Byte hat das Tennisspiel **Great Courts 3** soeben auf 1998 verschoben. Holy Grail Productions kündigte für kommendes Jahr die Flugsim **Flying Tigers** an; das neue Label Mixx setzt derweil das in Japan überaus populäre Adventure **Graduation** für Win 95 um. Von New Wave Entertainment kommt im September die strategische Simulation **D-Day 99**, während Team 47 an der farbenfrohen Robo-Action **Goman** bastelt. (md/mz)




Für Graduation steht noch kein deutscher Vertrieb fest



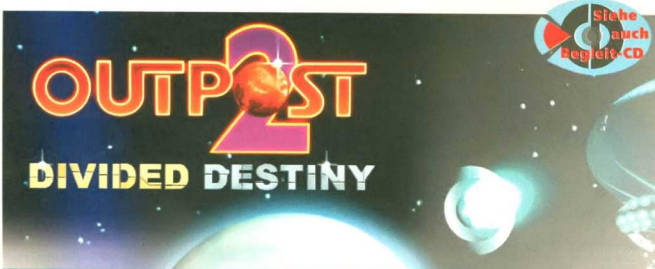
Noch schöner, noch rechenintensiver: Links LS 1998 Edition

## DAS MESSE-FAZIT

Neben der Londoner ECTS (vom 07.09. bis zum 09.09.) ist die E3 sicherlich die wichtigste Veranstaltung im Bereich Computerentertainment. In diesem Jahr standen zum einen Onlinespiele im Mittelpunkt des Interesses – klar, sind in Amerika Ortsgespräche doch gratis. Das andere Hauptthema waren die 3D-Turbos. Es wird kaum noch ein neues Actionspiel oder eine Flugsimulation produziert, die nicht eine ganze Latte von Grafikbeschleunigern unterstützen würde. Als Quasi-Standard scheinen sich hier allmählich die 3Dfx/Voodoo-Karten zu etablieren.

Das Messefazit selbst muß aber eher durchwachsen ausfallen: Masse dominierte in Atlanta die Klasse, innovative Spielkonzepte suchte man zumeist vergebens. Die eher risikoscheue Branche beschränkt sich derzeit fast ausnahmslos auf das Wiederkäuen von Bewährtem, allerorten hängt man sich lieber an Trends, anstatt eigene zu kreieren. Wie sonst ließe es sich erklären, daß noch in diesem Jahr sage und schreibe 50 Strategicals den Erfolg von „Command & Conquer" wiederholen wollen?!


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
CD-ROM 5 MARK-REIHE
Wohnraumplaner
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
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
BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND 5 DEUTSCHE MARK
Jetzt jede Menge neue Titel!
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
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




Siehe auch Begleit-CD

**Diesen Herbst noch will Sierra fortsetzen, was vor drei Jahren nur ansatzweise gelang: eine im fernen All angesiedelte Siedlungssim. Und wer jetzt schon beim schieren Gedanken an das Dilemma mit dem ersten Außenposten erschauert, den können wir beruhigen...**



Sieht aus wie Echtzeitstrategie, wird sich aber zumindest teilweise anders spielen

## SIMULATION ODER STRATEGIE?

Nein, trotz des Titels soll sich das traurige Schicksal des ersten „Outpost" in den nächsten Wochen keinesfalls wiederholen. Auch orientiert sich der Nachfolger nicht mehr so stark (und erfolglos) an „Sim City 2000", denn mittlerweile ist ja Echtzeitstrategie der letzte Schrei – hier um ein stark simulatives Wirtschaftselement erweitert. Neben Einzelmissionen wird es Freeplay und den Multiplayer-Modus geben, wobei der bzw. die Spieler optional auch ohne größere Auseinandersetzungen ans Ziel gelangen sollen. Also für jeden etwas.

## ÖKONOMIE VS. ÖKOLOGIE

Die Vorgeschichte bezieht sich auf die Ereignisse des ersten Teils. Nachdem die Erde von einem gigantischen Meteoriten zerbröselt wurde, konnte sich ein Flüchtlingsschiff mit wenigen hundert Überlebenden in ein nahegelegenes Sonnensystem retten. Hier wurde ein Planet entdeckt, der dem spärlichen Rest der Menschheit zumindest die Hoffnung auf eine Zukunft gibt – sofern es denn gelänge, das Gestirn bewohnbar zu machen. Doch gerade dieses Ansinnen spaltet die Kolonisten in zwei Fraktionen auf: Terraforming und Großeinsatz technischer Mittel sind das Ziel der einen, sanfte und umweltverträgliche Methoden der Glaubenssatz der anderen. Zur Zeit von Outpost 2 wird die Kluft so tief sein, daß es bereits zwei separate Ansiedlungen gibt, die sich mehr oder weniger feindlich gegenüberstehen.





Nur an der Farbe, nicht am Baustil zu erkennen: Öko-Hütten sind rot, Techno-Paläste blau



Die Techniker haben die Büchse der Pandora geöffnet – mit bösen Folgen

## DIE BEDROHUNG

Besonders spannend fanden wir den schon nahezu komplett eingebauten Kampagnenmodus. Hier kann man sich ganz nach Belieben auf die Seite der „Grünen" bzw. auf die der Technologiegläubigen schlagen, um dann eine in jeweils 13 Kapitel unterteilte Geschichte zu erleben. Den Technos wird nämlich ein folgenschwerer Fehler unterlaufen, der alsbald beide Kolonien bedroht. Doch anstatt sich in der Not zusammenzuraufen, raufen die sturen Parteien lieber gegeneinander. Hier wie dort entbrennt ein Wettlauf ums Überleben – und ein Kampf auf Leben und Tod.



Schlachtengetümmel am Außenposten



Verschiedene Vehikel; als eingerahmte Truppe bequem zu steuern



Die Gebäude lassen sich einsehen, hier das Lager einer Fabrik

## DER SPIELVERLAUF

Die Auseinandersetzungen werden generell mit Hilfe von verschiedenen Vehikeln und Bauwerken ausgetragen. Da wären beispielsweise Laser-Panzer, Wachposten oder die „Spinne", eine Art beweglicher Computervirus, der feindliche Fahrzeuge umprogrammieren und übernehmen kann. Andererseits spielt das Militär hier doch nicht die Rolle wie in „Warcraft 2" oder „Command & Conquer". Denn ehe man sich bei Outpost 2 die Kommißköppe einschlagen kann, sind viel mehr und sehr viel detailliertere Vorarbeiten erforderlich, als im Genre der schieren Echtzeitstrategie üblich. So muß der Spieler z.B. nicht nur nach Rohstoffen graben und sie dann abtransportieren. Vielmehr wäre der im Schmelzofen gewonnene Stahl erst noch in die Fabrik zu schaffen, welche daraus dann die verschiedensten Automobile oder auch Bausätze für neue Wohn-, Arbeits- und Forschungskuppeln bastelt.
Immer wiederkehrende Routen (etwa bei einem Truck, der ständig vom Bergwerk zur Stahlhütte fährt) können automatisiert werden – aber es liegt auch in der Natur der Sache, daß der Gegner solche Transporte gerne überfallen wird, wenn sie nicht von wehrhaften Einheiten begleitet werden. Um also besser auf die allenthalben lauernden Gefahren vorbereitet zu sein, gilt es weiters, die Ansiedlung als solche zu managen: Verteilung der Arbeitskräfte, Forschungsaufträge, Neubauten und dergleichen.



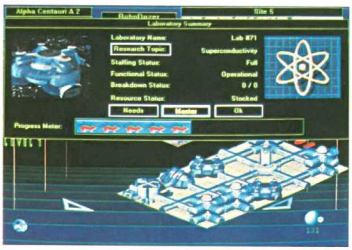
Fahrzeuge (und Gebäude) werfen einen Lichtkreis, doch für Schleichfahrten können die Lampen auch ausgeschaltet werden

## HANDLING & PRÄSENTATION

Soweit dies anhand unseres Vorabmusters zu überprüfen war, steuert sich das Spiel sehr durchdacht und bequem. Das ist zum Teil auch den integrierten Online-Tutorials zu verdanken, die gewissermaßen für Übungsgelegenheiten im Trockendock sorgen. Optisch dürfte Outpost 2 zwar nicht über den Genre-Durchschnitt hinausragen, doch die abwechslungsreiche Musik gefiel uns wirklich gut. Nicht zuletzt wegen des offenbar sehr variablen Gameplays sind wir daher schon auf die Endversion gespannt. Sie wird rechtzeitig auf der dem Untergang geweihten Erde erwartet, um schon im nächsten Heft einen warnenden Test liefern zu können. (jn)



Mit Hilfe der Icons im Fenster rechts unten lassen sich u.a. automatisierte Routen erstellen



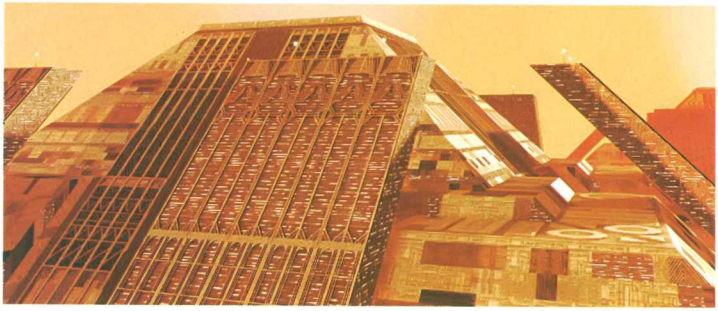
Ein schlechtes Beispiel von viel zu vielen: Im ersten Outpost konnten nicht alle erforschten Techniken auch verwendet werden

## PFUSCH AM AUSSENPOSTEN: OUTPOST

Sierras Outpost war eines der ersten Spiele, das die Vorzüge der CD-ROM gegenüber den bislang üblichen Disketten in Form opulenter Grafik zu nutzen wußte. Es war aber auch eines der ersten Spiele, das quasi in halbfertigem Zustand (diverse Features des Programms konnten nicht genutzt werden) und mit einer völlig lachhaften Anleitung in den Handel kam – anno 1994 waren Bugs in dem hier gebotenen Umfang noch ein Skandal, heute sind sie ja beinahe schon eine Selbstverständlichkeit. Das erklärt vielleicht, daß sich die Kalifornier überhaupt an einen Nachfolger zur übel beleumundeten Sternenstrategie gewagt haben. Und um so wichtiger ist die Klarstellung, daß **Outpost 2 bis auf das grundsätzliche Szenario kaum noch etwas mit dem Vorgänger zu tun hat**. Das Handbuch ist nun ein Musterbeispiel an Genauigkeit, und auch das Spiel selbst scheint bereits in der aus Atlanta mitgebrachten Frühversion vollständiger zu sein, als es der Vorgänger jemals war.

# Blade Runner





**Bereits im Juni konnten wir in einer kurzen Notiz auf das neueste Projekt der Westwood Studios hinweisen, in Atlanta präsentierten die Hit-Produzenten nun erste Bilder und ausführlichere Infos zum Adventure zu Ridley Scotts Kultfilm.**

Der Zelluloid-Klassiker hat inzwischen auch schon wieder 15 Jahre am Buckel; höchste Zeit für eine Versoftung des düsteren SF-Streifens: Wenn die Jagdsaison für entlaufene Androiden (die sogenannten Replikanten) noch diesen Winter am PC eröffnet wird, dann in Form eines 3D-Echtzeitabenteuers.

Spiel und Film porträtieren die No-Future-Welt des Jahres 2019. Die Handlung des Adventures wird aber nur locker auf der Vorlage basieren. So taucht Filmheld Harrison Ford in der Rolle von Deckard hier nicht auf. Zudem ist der digitale Blade Runner kein einsamer Wolf mehr, sondern wird von einem mehrköpfigen Team unterstützt. Interessant dabei, daß dessen Mitglieder in Wahrheit teils selbst Replikanten sind. Der Spieler wird somit die schwarzen Schafe in den eigenen Reihen ausfindig machen müssen – oder auch nicht: Wie im Original haben die Androiden eine drastisch verkürzte Lebenserwartung; mit einem bestimmten DNA-Bauteil ließe sich der frühe Tod jedoch umgehen. Als Boß der Replikantenjäger kann man aber auch fahnenflüchtig werden und den Gegnern helfen.

Rein optisch darf jedenfalls ein Hochgenuß erwartet werden. In Atlanta lief ein Videotrailer des Games direkt neben dem originalen Film, und auf den ersten Blick waren da kaum Unterschiede zu erkennen. Die hier abgedruckten Bildschirmfotos mögen als weiterer Beweis dafür dienen, daß das Programm grafisch enger mit dem Movie korrespondiert als inhaltlich. Für die Erstellung der Hintergründe und Umgebungen wird ein entsprechend gewaltiger Aufwand getrieben. Zunächst einmal wurden Kooperationsverträge mit der „Blade Runner Partnership" geschlossen, welche über die Rechte am Film gebietet. In der Folge werden insgesamt 130 vom Original digitalisierte Schauplätze auf Replikantenjäger vor dem PC warten, wobei Motion Capturing und Echtzeitanimationen der detailliert wiedergegebenen Handlungsträger zum guten Ton gehören. Das Beste zum Schluß: Entgegen früheren Verlautbarungen soll das Game noch zum diesjährigen Weihnachtsfest in den Regalen liegen. (jn)

**Film und Spiel sind optisch kaum auseinanderzuhalten**







## SF-KULT AUF ZELLULOID: BLADE RUNNER

Ridley Scott („Alien") drehte diesen Film bereits 1982 nach einer Romanvorlage von Philip K. Dick (**„Träumen Roboter von elektrischen Schafen?"**); erst vor ein paar Jahren wurde auf Video ein Directors Cut nachgeschoben. Mit Harrison Ford und Rutger Hauer in den Hauptrollen erzählt der spannende Streifen von einer illegal auf der Erde befindlichen Androidentruppe. Das von einem frühen Verfallsdatum bedrohte Quartett sucht nach einer Möglichkeit der Lebensverlängerung, Blade Runner (= Androiden-Polizist) Deckard nach dem exakten Gegenteil…

# Auf den Hund gekommen!







Im **Abo** erhalten Sie jeden Monat zumindest ein neues Top-Game, die aktuellsten Demos, Tests, News, Specials und Lösungshilfen

**plus ein originales Zazoo**

**Das virtuelle Trend-Tier – überall ausverkauft, hier INKLUSIVE!**

**Digital Doggie**




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

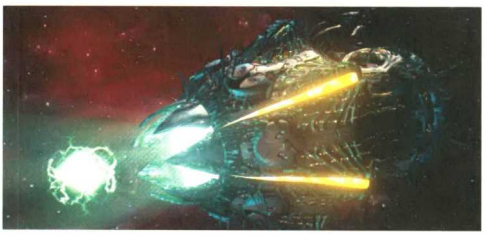
**Achtung:**
Selbstverständlich können ALLE Abonnenten ein Zazoo zum Preis von 13.– DM beziehen.

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

# WING COMMANDER PROPHECY

**Man muß kein Prophet sein, um dem fünften Teil der SF-Saga einen großen Erfolg vorauszusagen: alte Helden, neue Feinde und ein multimediales Gameplay sollen das Actionspektakel auch zum diesjährigen Weihnachtsrenner machen.**



Das Portal in eine andere Welt



Die farbenprächtigen Alienraumer sehen ein wenig organisch aus

Kilrah wurde ja bereits in „Wing Commander III" zerstört, und Menschen geben auf Dauer wenig exotische Gegner ab. Ergo hat sich Stardesigner Syd Mead („Blade Runner") nach der irdischen Rebellion in Teil vier für den Beginn einer neuen WC-Trilogie auch neue Feinde ausgedacht: Bisher unbekannte Aliens fallen durch ein Dimensionstor in unseren Teil des Universums ein und bedrohen Menschen wie Kilrathi gleichermaßen. Grund genug für „Luke Skywalker" Mark Hamill, seine mittlerweile etwas füllige Figur zum dritten Mal in die Uniform von Colonel Blair zu pressen. In den rund zwei Stunden an Videosequenzen werden ihm bekannte Haudegen wie Tom Wilson alias Maniac und das ehemalige Nacktmodell Ginger Allen als die wohlproportionierte Mechanikerin Rachel zur Seite stehen – die Filmaufnahmen haben im Sommer begonnen. Daß hier feinste Effekte und tolle Renderkulissen zum Einsatz kommen, ist ebensowenig neu wie das eigentliche Gameplay: ein Missionsbaum mit über 100 Einsätzen, in denen man per Stick und Raumjäger auf Aliens schießt und Eskortaufträge absolviert.

**Neue Feinde am Beginn einer neuen Trilogie**

Wirklich neu ist hingegen, daß Wing Commander V über eine per Netzwerk, seriellem Kabel oder Modem aktivierbare Multiplayer-Option mit integriertem Chat verfügen wird. Auch die Steuerung wurde komplett



Anhand solcher Modelle entstanden die Raumschiffe



Die neue Grafik-Engine macht sich bezahlt

## „WIR WOLLTEN WENIGER HOLLYWOOD, DAFÜR MEHR INTERAKTION"

**Entwicklungschef Frank Roan**



***?: Haben wir hier nur den x-ten Aufguß eines bewährten Spielprinzips zu erwarten?***

**FR:** *Nein, wir haben auf die Kundenwünsche unserer Web-Umfrage reagiert. Der wesentlichste Unterschied zu den Vorgängern ist daher, daß bei The Prophecy das Gameplay anstatt der Videos im Vordergrund steht. Also weg von Hollywood und hin zu mehr Interaktion.*

***?: Eine freundliche Umschreibung für Sparmaßnahmen? Darauf könnten auch die nun wieder gerenderten Kulissen hindeuten. Schließlich hat sich das pompöse Wing Commander IV zwar hervorragend verkauft, die Entwicklungskosten von rund zehn Millionen Dollar aber gerade mal so eingespielt.***

**FR:** *Natürlich ist uns das nicht entgangen, trotzdem ging es hier nicht allein ums Geld. Tatsächlich wird man mit zwei Mausklicks die Videos komplett überspringen und direkt in den Actionteil gelangen können – der dank einer neuen Grafikengine diesmal selbst auf einem P100 noch sehr gut spielbar sein wird. Und war es nicht gerade die Fachpresse, die sich immer über die ach so hohen Hardwareanforderungen neuer Origin-Produkte mokiert hat?*

überarbeitet, so daß etwa sämtliche Hotkeys direkt über den Joystick aufgerufen werden können. Dank des Entwicklungssystems „Lens Flair Lightning" sind die Schiffe zudem samt und sonders mit Lichteffekten ausgestattet. Dennoch soll das nur mehr unter Win 95 lauffähige Spektakel auf drei CDs passen. Es wird diverse 3D-Karten unterstützen und von Electronic Arts in einer komplett deutschen Version mit orchestraler Sounduntermalung pünktlich zum Weihnachtsfest ausgeliefert. Das soll die Fans auch darüber hinwegtrösten, daß Origin gerade das heiß ersehnte „Ultima 9" zugunsten von „Ultima Online" auf das vierte Quartal 1998 verschoben hat.

(md)



**Phantastische Lichteffekte sollen für Atmosphäre sorgen**





**AREA D**

**Das Dinosaurier Action-Adventure**

Während einer Expedition in einem unerforschten Gebiet Südamerikas kommt es zu einem rätselhaften Zwischenfall: Ein Forscherteam verschwindet unter mysteriösen Umständen. Ihr Auftraggeber, eine Firma für Gentechnologie, wünscht Klarheit. Der Auftrag ist eindeutig: "Sichern Sie die Forschung und retten Sie unser Team!"



PC CD-ROM

unverbindliche Preisempfehlung DM 49,95

ARI DATA CD GmbH

Internet: http://www.ari-data.de

Hans-Böckler-Straße 13 47877 Willich Tel.: 0 21 54/94 76-0

ARI GAMES



Die Titanic vor...

# STARSHIP TITANIC

**Im Weltall hört dich bekanntlich niemand schreien – aber eventuell lachen? Douglas Adams, der Großmeister des abenteuerlich skurrilen SF-Humors, meldet sich nämlich mit einer zwerchfellerschütternden (Raum-) Schiffkatastrophe zurück.**



...und nach der „Landung" im Wohnzimmer des Spielers



Ärger an der Rezeption: Schnöde Spieler sind unter der Würde des Deskbots

## DER GALAKTISCHE ANHALTER: DOUGLAS ADAMS

Wer Douglas Adams nicht kennt, hat einen der genialsten Chaoten der Literaturszene verpennt: Der bereits 1979 erschienene Bestseller **Per Anhalter durch die Galaxis** gilt nach wie vor als Musterbeispiel absurden Humors und wurde anno 1985 von Steve Meretzky für Infocom als Textadventure versoftet. Weitere Computerspiele zu Adams-Romanen gibt es bisher dennoch nicht, vielleicht weil der 1952 geborene Autor als ausgemacht schreibfaul (!) gilt. So wurde die Anhalter-Saga zwar 1980 mit **Das Restaurant am Ende des Universums** fortgesetzt, doch weitere Bände ließen auf sich warten. Erst 1982 erschien **Das Leben, das Universum und der ganze Rest**; wieder zwei Jahre später dann **Macht's gut und danke für den Fisch**. Und bis zum Abschluß der Kult-Serie, **Einmal Rupert und zurück,** mußten die Fans sich gar bis 1992 gedulden.

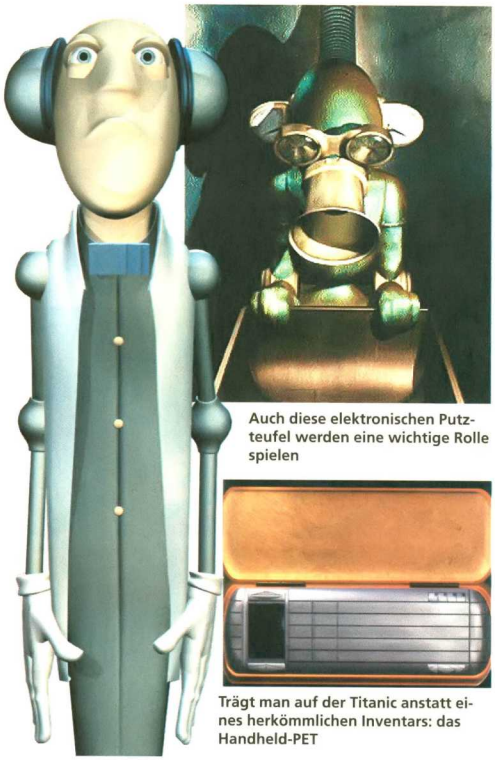
Daneben gab der Meister in all den Jahren nur noch vier weitere Proben seines grotesken Humors: **Dirk Gentle's Holistische Detektei** und **Die lange dunkle Fünfuhr-Teestunde der Seele** sind sehr eigenwillige Krimis, während **Die Letzten ihrer Art** ein Reisetagebuch über vom Aussterben bedrohte Tierarten ist. Außerdem verfaßte Adams zusammen mit John Lloyd, einem Mitglied der „Monty Phytons", das Wörterbuch **Der tiefe Sinn des Labens**. Hierzulande sind die Werke im Hör-Verlag gebunden und bei Ullstein, Heyne sowie im 2001 Verlag als Taschenbücher erschienen.



Douglas Adams gab Autogramme auf der E3

Wer einst mit Infocom „Per Anhalter durch die Galaxis" gereist ist, der kennt auch den britischen Kultautor Douglas Adams. In den nächsten Wochen wird ein brandneuer Roman voller aberwitziger Gags erscheinen – im Buchhandel *und* in den Softwareshops!

Die Story dreht sich um die Jungfernfahrt des interstellaren Gegenstücks zur irdischen Titanic, also einen von Aliens entworfenen Luxuskreuzer. Und obzwar der Raumer unter dem Slogan „Das Schiff, auf dem nichts schiefgehen kann" vom Stapel läuft, ist die Katastrophe doch auch hier vorprogrammiert: Nach einer Kollision im Hyperraum landet der Pott mitten im Wohnzimmer des Spielers! Naja, zumindest ein Teil davon, denn seine Ausmaße sind wahrhaft titanisch. Jedenfalls



Auch diese elektronischen Putzteufel werden eine wichtige Rolle spielen



Trägt man auf der Titanic anstatt eines herkömmlichen Inventars: das Handheld-PET

Rudi Ratlos hieß der Geiger?





Art-déco-Design der Oscar-Preisträger Oscar Chinchoni und Isabel Molina

wird der verdutzte Hausbesitzer von einem Butler-Droiden an Bord komplimentiert, um die Titanic wieder flott zu machen. Bei dem kleinen Mißgeschick hat nämlich die Künstliche Intelligenz des Schiffes arg gelitten.

Praktisch soll sich die Erkundung des intergalaktischen Luxusliners auf 26 beklickbare Räumlichkeiten beschränken. Das scheint nicht allzu viel, zumal die Konstrukteure von Simon & Schuster („Star Trek: Borg") auch mit der Bewegungsfreiheit innerhalb der Kajüten ein wenig geizen: Jede Location kann nur aus rund zehn vorberechneten Blickwinkeln untersucht werden, eine 360 Grad-Rundumsicht war zumindest in unserem Vorabmuster nicht möglich. Gleitet die Maus dabei über etwas Interessantes, verwandelt sich ihr Zeiger in einen Aktionsbutton mit den jeweiligen Möglichkeiten. So werden sich Gegenstände mitnehmen, untersuchen und irgendwo im Schiff einsetzen lassen. Ja, zur Lösung des Spiels wird man das eine oder andere Fundstück auch mal von einem Platz zum nächsten teleportieren müssen.

Auch die Rätseldichte dürfte nicht übermäßig hoch sein, denn man hat uns (nur) zwölf Knobeleien im Stil von „Myst" angedroht, ehe der Bordcomputer wieder funktionsfähig und der Spieler über die wahren Hintergründe des Unglücks aufgeklärt ist. Ein typischer Spiel-Film also, allerdings ein sehenswerter: Man staune über den verschwenderischen Luxus der ersten und zweiten Klasse – und die ungleich härteren Pritschen des Zwischendecks. Man nehme einen virtuellen Drink in der Bar, besuche das Promenadendeck oder buche eine Gondelfahrt am venezianischen Kanal des Space-Dampfers. Ein Augenschmaus ist dabei schon deshalb garantiert, weil für das grafische Art-déco-Design das oscarprämierte Team aus Oscar Chinchoni und Isabel Molina („Restoration") verplichtet werden konnte. Last but not least wird es noch jede Menge Renderfilme im Format 640 x 480 zu sehen geben, die bestimmte Handlungs- und Lösungsabläufe begleiten bzw. den Storyfaden fortspinnen.

**„Gibt es denn gar keinen galaktischen Standard mehr, was Lebensformen betrifft?!**

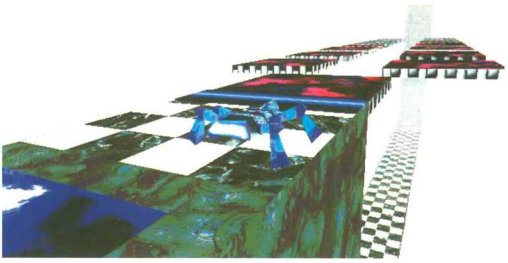
**(Der Deskbot beim Anblick des Spielers)**

So weit, so normal. Doch die Geschichte wäre nicht von Douglas Adams, würde es auf der abenteuerlichen Vergnügungsreise nicht von seltsamen Kreaturen, abgespaceten Aliens und dekadenten Robotern nur so wimmeln. Ein gutes Beispiel gibt der „Deskbot" an der Rezeption ab, denn die sprechende Klingel mokiert sich bereits bei der Ankunft des Spielers über dessen unpassend stillose Erscheinung. Demgegenüber machen die geschliffenen Umgangsformen des „Doorbots" noch dem Butler der Queen Konkurrenz. Außerdem trifft man an Bord noch einen verrückten Papagei, einen zweigeschlechtlichen Bar-Droiden und viele Skurrilitäten mehr. Mit all diesen Figuren wird man im fertigen Abenteuer Gespräche führen können, um wertvolle Informationen zur Lösung des Rätsels um die Titanic zu erhalten.

Im englischsprachigen Teil der Welt werden Buch und Spiel zeitgleich am 15. August vom Stapel laufen, eine deutsche Version steht leider noch in den Sternen. Unsere Tester haben dennoch bereits für die nächste Ausgabe gebucht.(rf)

# GALAPAGOS

**Um die „Intelligenz" von Computern auf ein vernünftiges Niveau zu hieven, braucht es ein Heer von Technikern und tonnenweise Hardware. Geht es nach Electronic Arts/Anark ist der umgekehrte Weg bald ein (Kinder-) Spiel!**



Mendel aus der „Tomb Raider"-ähnlichen Sicht

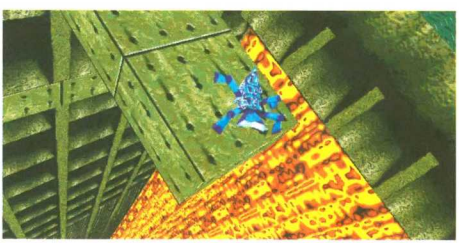
Sie ahnen es bereits: Mit Galapagos kommt eines dieser Evolutions-Games auf uns zu, die das Leben selbst simulieren. Ziel der innovativen Mischung aus dem Klassiker „Eco", der Optik von „Tomb Raider" und dem Konzept von „Lemmings" wird es sein, ein vierbeiniges Etwas namens Mendel aus einer in Echtzeit berechneten 3D-Welt zu führen. Um die Ausgänge der Abschnitte zu erreichen, muß die obskure Mischung aus Küchenschabe und Taschenlampe etwa trügerische Säureflüsse und bodenlose Abgründe mittels Floß bzw. Fahrstuhl überwinden. Dabei sind auch diverse Mechanismen zu aktivieren. Doch es ist nicht einfach, in einer Welt voller Lavaseen und Laserkanonen zu überleben, wenn der IQ des Protagonisten zu Beginn ungefähr dem einer Wurstsemmel entspricht. Kurzum, der Spieler und sein Schützling werden beständig lernen und ihre Fähigkeiten erweitern müssen, um die gestellten Aufgaben zu meistern. Diesem Zweck dient eine ausgefeilte Programmroutine names NERM. Mittels dem „Non-stationary Entropic Reduction Mapping" (sehr frei übersetzt: Darstellung des Lernprozesses) läßt sich Mendel wie ein Hund dressieren. Am Ende seiner Erziehung soll das Wesen nicht nur den üblichen Mauskommandos gehorchen, sondern sogar auf das gesprochene Wort seines Meisters hören – ein simples Mikro vorausgesetzt, ist also auch Spracherkennung vorgesehen. Rein spieltechnisch ist das Digi-Wesen mit Zuckerbrot und Peitsche zu behandeln. Anders gesagt: Nur wenn Mendel vom Spieler gerecht mit Lob und Strafe versorgt wird, ist das Vieh irgendwann auch in der Lage, komplexere Rätsel auf dem Weg in die Freiheit zu lösen. Daß es nichtsdestotrotz auch Eigeninitiative zeigt, anstatt stur alle Kommandos zu befolgen, gibt dem ganzen erst die Würze. Den erzielten Lernerfolg wird man dann an einem NERM-Screen ablesen können, der die Denkweise Mendels in grafischer Form wiedergibt. Apropos Grafik: Der evolutionäre Krabbler wird auf seiner Reise durch die texturierte Polygonwelt quasi von einer schwebenden Kamera verfolgt. Die etwas abstrakt gehaltene Optik wartet dabei mit einer gigantischen Fabrik als Umgebung sowie würfelförmigen Gegnern auf. Wie man mit letzteren klarkommt, steht derweil noch nicht fest – die Palette der Möglichkeiten reicht von reinem Ausweichen bis hin zum Einsatz von Fallen oder Waffen. Auch über die Sounduntermalung läßt sich vorläufig noch nichts sagen. Dennoch sollen Krabben-Dompteure dem kleinen Mendel mittels Pentium und Win 95 noch diesen Herbst auf die mentalen Sprünge helfen können. Die geforderten 8 MB Hauptspeicher dürften dabei das kleinste Hindernis darstellen. (rf)

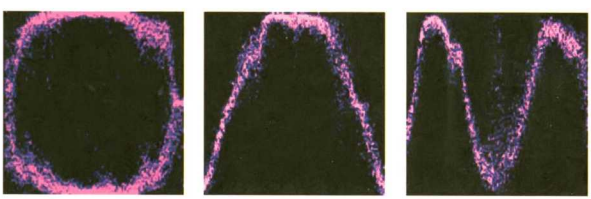
## Ein Fall für schlaue Dompteure: Von der Digi-Krabbe zur Intelligenzbestie





Ein falscher Schritt, und das Vieh ist Krabbencocktail





Der NERM-Screen zeigt die mentalen Fortschritte in grafischen Mustern

# SIM CITY 3000

**Während die 2000er-Version der Simulantenstadt noch mit Bei-Spielen wie „Sim Copter" oder „Streets of Sim City" versorgt wird, strickt Maxis bereits am Nachfolger. Diesmal unter der Regie von Electronic Arts.**



Die Straßenszenen warten mit bislang unerreichter Detailfülle auf

Die junge Partnerschaft der SIMulanten mit den Elektro-Artisten soll für Häuslebauer in einem grafischen Quantensprung gipfeln. Das neue Hauptprogramm wird also die bereits in den oben erwähnten Spielen erfolgreich eingebauten 3D-Routinen verwenden. In der Praxis wird man sein (Bau-) Werk daher in nie gekannter Detailfülle zu sehen bekommen – von einem Gesamtüberblick aus 50.000 Fuß Höhe bis hinab zum Straßenniveau!

Die perspektivische Vielfalt dient freilich nicht allein dem optischen Vergnügen, denn gerade im Lokalbereich der nächsten Nähe dürften sich die meisten spielerischen Neuentwicklungen finden. Bei-

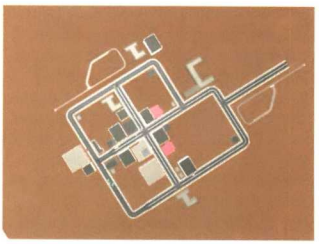
**Digitaler Stadtbau der dritten Generation: größer, schöner und komplexer**

spielsweise wird man einzelne Passanten dazu interviewen können, was sie von den Führungsqualitäten des Bürgermeisters vor dem Monitor halten. Auch wird man in den meisten Gebäuden verschiedenste Details manipulieren dürfen; etwa die Preise im Restaurant oder die Aufstellung der Maschinen in einer Fabrik. Diese Feinheiten sind keineswegs Selbstzweck, sondern werden ihre Auswirkungen auf die Gesamtsituation haben: Ein beliebtes Lokal mag z.B. auch mehr Verkehr anziehen, weshalb eine Bushaltestelle notwendig werden könnte. Diese wiederum senkt unter Umständen die Verkehrsdichte, was eine erhöhte Lebensqualität für das betreffende Viertel bedeutet. Getreu der Chaostheorie mögen die kleinsten Ursachen also die größten Auswirkungen zeitigen.

Auch die urbanen Störfälle der sich entwickelnden Metropole wollen die Designer uns klarer als bisher vor Augen halten. Staus, Überfälle oder der Verfall der Infrastruktur werden sich quasi direkt vor der Nase des Users abspielen, sobald dieser nahe genug an die Problemzonen heranzoomt. Neben dieser Form der „Früherkennung" versprechen die Hersteller Hunderte von neuen Bauwerken, darunter Cafés, Pommesbuden und erstmalig sogar landwirtschaftlich genutzte Anwesen. Auch sind bereits etliche Data-Disks angedacht, welche den neuerungsdurstigen Städtebauer nach und nach mit weiteren Gebäuden, immer neuen Katastrophen oder anspruchsvollen Szenarios versorgen wollen.

Rein konzeptionell bleibt Sim City natürlich Sim City. Der Spieler wird also wieder einmal alle Hände voll zu tun haben, um sein Städtchen langsam aufzubauen, neue Flächen zu erschließen, öffentliche Verkehrsmittel in Gang zu setzen, Sonderbauwerke wie Schulen oder Polizeistationen zu plazieren und die Ausgaben in einem angemessenen Verhältnis zu den (Steuer-) Einnahmen zu halten. Kurz und sehr gut, wie gehabt werden für Maxisten an Weihnachten zufriedene Bürger und eine profitable Lokalpolitik das Maß aller Dinge sein. (jn)





Aus großer Höhe erkennt man nur noch allgemeine Strukturen



Verschiedenste Fahrzeuge werden die (Wasser-)Straßen bevölkern

# LORDS of Magic







Echtzeitkämpfe im Stil von „Diablo"



3D-Landschaften in 16 Bit-Farbtiefe



Eine Stadt voller anklickbarer Gebäude

**„Lords of the Realm II" steht bei Strategen immer noch hoch im Kurs. Doch statt nun wie üblich den Erfolg mit einem nahezu identischen Spiel wiederholen zu wollen, schickt man sich bei Sierra/Impressions an, den Nachfolger von Grund auf zu renovieren.**

Glenn Oliver, Herr über alle Lords und Chefproduzent auch dieses Spiels, wollte insbesondere mehr Komplexität. So mußte das irdische Mittelalter schon mal einem Fantasy-Szenario voller Drachen, Zwerge, Trolle, Elfen und Riesen weichen. Sie alle werden vom bitterbösen Blaublüter Balkoth und seiner riesigen Barbarenarmee unterjocht. Das Land zu befreien und Balkoth das Symbol seiner Macht abzuknöpfen, wird Sache von bis zu sechs Spielern (Netzwerk, Modem, Internet), die sich in eine umfangreiche Kampagne stürzen dürfen. Vor allem dürfen sie aber zu Beginn die Topographie der Landschaft und damit den gesamten Spielablauf selbst bestimmen – ein integrierter Karteneditor macht's möglich.

Das Gameplay wird zu gleichen Teilen in zwei höchst unterschiedliche Bereiche zerfallen: eine im Rundentakt ablaufende Handelssim sowie Echtzeitgefechte. Zunächst werden also in Burgen Truppen rekrutiert und Karawanen über eine von schräg oben gezeigte Karte dirigiert. Wohin man dabei auch kommt, von den Rohstoffen über ganze Armeen bis hin zu kompletten Schlössern darf neuerdings alles ein- und verkauft werden. Trifft man unterwegs auf eine feindliche Einheit oder eine zu erobernde Burg, folgt Phase zwei: Mittels Mausklicks werden die Gegner einzeln und in Echtzeit durch eine leicht isometrische Landschaft geprügelt. Insgesamt 80 voll animierte Truppentypen vom einfachen Krieger über Zauberer mit 165 Sprüchen bis hin zum Helden mit steigerungsfähigen Eigenschaften sollen dabei zum Einsatz kommen.

Nicht zu vergessen das ausgefuchste Diplomatiesystem, welches Allianzen mit den konkurrierenden Lords im gemeinsamen Kampf gegen Balkoth ermöglicht.

Freilich ist all das nur ein kleiner Auszug der neuen Features, denn Lords of Magic dürfte gegenüber seinem Vorgänger wirklich in allen Punkten besser werden – seien sie nun optischer oder inhaltlicher Natur. Die englische Version soll bereits im November erhältlich sein, auf die geplante Komplettgermanisierung wird man dagegen bis zum Jahresende warten müssen. (md)

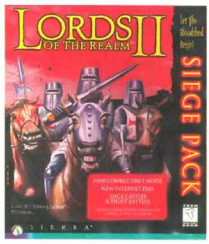






Frühe Bleistiftskizzen der späteren Helden

## ERWEITERUNGSSET FÜR LORDS OF THE REALM II




Für **29,– DM** bringt Sierra/Impressions schon jetzt eine Zusatz-CD für das vorangegangene Strategical heraus. Sie benötigt das originale „Lords of the Realm II" und bietet einen **überarbeiteten Kampfmodus**, der auch separat und mit vier Gegnern im Internet oder via LAN betrieben werden kann. Darüber hinaus wird es einen **Karteneditor, zehn neue Burgen und 20 neue Szenarien** (je zur Hälfte für Solisten und Multiplayer) geben.

**Die englische Version des Erweiterungssets funktioniert auch mit dem deutschen Originalspiel**



Truppen und Waren können auch verschifft werden

# Wial Versand 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 NINIGOLF | KD | 49,90 |
| **688i HUNTER/KILLER / WIN 95** | **KD** | **75,90** |
| **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 |
| 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 |
| **ALEXANDER DER GROSSE*** | **KD** | **79,90** |
| AMBER - JOURNEYS BEYOND incl. Lösung | KD | 45,90 |
| **ANSTOSS 2*** | **KD** | **75,90** |
| **ARK OF TIME** | **KD** | **69,90** |
| **ARMORED FIST 2.0*** | **KD** | **79,90** |
| ASTERIX & OBELIX: Suche n. d. schw. Gold | KD | 79,90 |
| **ATLANTIS** | **KD** | **79,90** |
| **ATOMIC BOMBERMAN** | **DA** | **69,90** |
| AWARD WINNERS 3 -KOCH MEDIA- | KD | 49,90 |
| BANZAI BUGS | KD | 59,90 |
| BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH | KD | 79,90 |
| BATTLE RACER | DA | 65,90 |
| BETRAYAL AT ANTARA | DA | 79,90 |
| **BIRTHRIGHT** | **DA** | **69,90** |
| **BRITISH OPEN CH. GOLF** | **E** | **79,90** |
| BUNDESLIGA MANAGER 97 | KD | 64,90 |
| **BUST A MOVE 2: ARCADE GAME** | **KD** | **59,90** |
| CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON | E | 75,90 |
| **CAPITALISM PLUS** | **KD** | **49,90** |
| CARMAGEDDON | KD | 69,90 |
| **CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:** | | |
| **CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH** | **KD** | **89,90** |
| CIVILIZATION 2 SCENARIO CD | KD | 39,90 |
| **COMANCHE 3.0 (NovaLogic)** | **KD** | **79,90** |
| COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95 | KD | 89,90 |
| COMMAND & CONQUER SOUNDTRACK AUDIO CD | DA | 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 |
| **CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST** | **KD** | **79,90** |
| CREATURES GEN POOL DATA CD | KD | 29,90 |
| **D-INFO 97** | **KD** | **35,90** |
| **DARK REIGN*** | **DA** | **75,90** |
| **DEATHTRAP DUNGEON*** | **KD** | **89,90** |
| **DEMONWORLD*** | **KD** | **69,90** |
| **DER INDUSTRIEGIGANT** | **KD** | **75,90** |
| DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (AD&D)* | KD | 79,90 |
| DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95 | KD | 75,90 |
| DIABLO INCL. LÖSUNGSBUCH | DA | 69,90 |
| DIABLO MAGIC ZUSATZ CD | KD | 19,90 |
| DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...? | KD | 74,90 |
| D.O.G. | KD | 59,90 |
| **DOMINION*** | **KD** | **75,90** |
| **DRAGON DICE (AD&D)** | **DA** | **69,90** |
| **DSF GOLF (08/97)** | **KD** | **54,90** |
| **"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE** | **KD** | **75,90** |
| incl. Schicksalsklinge, Sternenschweif & Schatten über Riva | | |
| und Lösungsbuch Teil 1-3 | | |
| **DUNGEON KEEPER** | **KD** | **79,90** |
| EARTH 2140 | KD | 39,90 |
| **EARTH 2140 MISSION PACK 1** | **KD** | **24,90** |
| ECSTATICA 2 | KD | 79,90 |
| **EVIDENCE** | **DA** | **79,90** |
| 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 |
| **F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR** | **KD** | **19,90** |
| FALLEN HAVEN | KD | 89,90 |
| FALLOUT / DOS, WIN95 | DA | 69,90 |
| FIFA 97 | KD | 79,90 |
| **FIFA SOCCER MANAGER** | **KD** | **75,90** |
| **FIRO & KLAWD** | **DA** | **65,90** |
| FLYING CORPS | KD | 69,90 |
| FLOTTENMANÖVER / WIN 95 | KD | 69,90 |
| **FLOYD*** | **KD** | **75,90** |
| **FORMEL 1 (Psygnosis)** | **KD** | **79,90** |
| **FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D** | **DA** | **369,90** |
| FORMULA KARTS | DA | 69,90 |
| FORMULA ONE GRAND PRIX 2 | KD | 79,90 |
| **FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT** | **KD** | **19,90** |
| FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD | KD | 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'S STRATEGIE EDITION | KD | 59,90 |
| incl Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance) | | |
| G-NOME | KD | 65,90 |
| GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA) | KD | 79,90 |
| GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION | KD | 79,90 |
| HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen | KD | 79,90 |
| HATTRICK WINS | KD | 79,90 |
| HAVE A N.I.C.E. DAY | KD | 65,90 |
| HELIOPOLIS* | DA | 49,90 |
| **HEROES OF MIGHT & MAGIC 2** | **E** | **79,90** |
| **HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION** | **E** | **59,90** |
| **HEXEN 2** | **DA** | **69,90** |
| HOLIDAY ISLAND | KD | 69,90 |
| HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD | KD | 29,90 |
| HUGO 4 | KD | 69,90 |
| **iF22 ASF*** | **KD** | **85,90** |
| IM1 A2 ABRAMS PANZER | DA | 79,90 |
| IMPERIUM GALACTICA | DA | 79,90 |
| **INCUBATION (09/97)** | **KD** | **69,90** |
| **INDEPENDENCE DAY / WIN 95** | **KD** | **75,90** |
| INTERSTATE 76 | KD | 79,90 |

## CD-ROM GAMES

| | | |
|---|---|---|
| **JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95** | **KD** | **79,90** |
| JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES | KD | 69,90 |
| JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME) | KD | 69,90 |
| **JEDI KNIGHT (updatefähig)** | **E** | **89,90** |
| JOHN MADDEN 97 | DA | 69,90 |
| **KAI'S PHOTO SOAP** | **KD** | **89,90** |
| KKND: KRUSH, KILL & DESTROY | DA | 59,90 |
| **KOALA LUMPUR** | **KD** | **59,90** |
| **LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*** | **KD** | **89,90** |
| **LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:** | | |
| **Larry 1 & DA. Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7** | | **99,90** |
| LINKS LS | DA | 89,90 |
| **LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils** | **DA** | **59,90** |
| **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 | 59,90 |
| **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 | | |
| M.A.X. | KD | 45,90 |
| MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse) | KD | 69,90 |
| MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM) | KD | 65,90 |
| MASTER OF ORION 2 | KD | 69,90 |
| **MDK** | **KD** | **69,90** |
| MECHWARRIOR 2: MERCENARIES | KD | 85,90 |
| **MEGA PACK 7** | **KD** | **79,90** |
| incl. 3D Lemmings, Small 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, | | |
| Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might | | |
| & Magic, Cyberstorm, X-10 Cuba | | |
| **MEGA GAMES 3:** Terra Nova, Fantasy General, | **KD** | **59,90** |
| Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp, 2, Actua Soccer | | |
| **MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95** | **DA** | **39,90** |
| **MEPHISTO SCHACHLEHRER 2** | **DA** | **79,90** |
| M.I.A. - MISSING IN ACTION* | DA | 69,90 |
| MONOPOLY | DA | 69,90 |
| **MONSTER TRUCKS** | **DA** | **75,90** |
| **MOTO RACER / WIN 95** | **DA** | **75,90** |
| MYST | KD | 59,90 |
| NBA LIVE 97 | KD | 85,90 |
| NBA HANGTIME | DA | 79,90 |
| NBA JAM EXTREME / WIN 95 | DA | 69,90 |
| **NEED FOR SPEED 2 / WIN 95** | **KD** | **79,90** |
| NEMESIS (WIZARDRY) | KD | 69,90 |
| **NHL HOCKEY 98 / WIN 95*** | **KD** | **79,90** |
| **OUTLAWS (updatefähig)** | **DA** | **79,90** |
| **OUTPOST 2.0 (08/97)*** | **KD** | **69,90** |
| **PANDEMONIUM** | **DA** | **69,90** |
| PERFECT WEAPON / WIN 95 | KD | 75,90 |
| PERRY RHODAN: Abenteuer Universum Archiv | KD | 39,90 |
| PHANTASMAGORIA 1 | KD | 49,90 |
| PHANTASMAGORIA 2 | KD | 79,90 |
| PINBALL 3D | DA | 59,90 |
| PIRATENINSEL* | KD | 79,90 |
| **POD - PLANET OF DEATH** | **KD** | **69,90** |
| POLICE QUEST COLLECTION | DA | 45,90 |
| POWER CHESS / WIN 95 | KD | 69,90 |
| PRO PINBALL - TIME SHOCK | KD | 65,90 |
| PUZZLE GALORE | DA | 49,90 |
| QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4 | DA | 45,90 |
| RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING | KD | 39,90 |
| REBEL ASSAULT 2 | KD | 49,90 |
| **REBEL MOON RISING** | **DA** | **75,90** |
| **RED BARON 2*** | **KD** | **79,90** |
| REDNECK RAMPAGE | DA | 69,90 |
| **RESIDENT EVIL PC CD-ROM** | **KD** | **75,90** |
| RETURN TO KRONDOR* | E | 79,90 |
| RISIKO / WIN 95 | KD | 69,90 |
| **SEAN DUNDEE WORLD CUP SOCCER** | **KD** | **69,90** |
| SENTIENT | E | 69,90 |
| **SHADOW WARRIOR** | **E** | **69,90** |
| **SHADOWS OF THE EMPIRE** | **KD** | **79,90** |
| SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO | KD | 79,90 |
| **SIEDLER SPECIAL BUNDLE:** | | |
| **SIEDLER 1+2, SIEDLER 2 MISSION, LÖSUNG** | **KD** | **119,90** |
| SIEDLER 2 DELUXE - L�ÖSUNGSBUCH | KD | 69,90 |
| SIEDLER 2 DATA CD | KD | 34,90 |
| SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER | KD | 24,90 |
| SIM CITY 2000 / WIN 95 | DA | 75,90 |
| SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION | KD | 89,90 |
| SIM PARK / WIN 95, MAC | KD | 69,90 |
| SLAM'N JAM | DA | 59,90 |
| SONIC & KNUCKLES COLLECTION | DA | 54,90 |
| S.P.Q.R. / WIN 95, DOS | DA | 79,90 |
| SPEEDSTER | DA | 69,90 |
| **STAR COMMAND** | **KD** | **69,90** |
| **STAR FLEET ACADEMY** | **KD** | **69,90** |
| STAR GLADIATOR* | DA | 85,90 |
| STARSI | KD | 59,90 |
| STAR TREK: BORG | DA | 59,90 |
| STAR TREK: GENERATIONS | DA | 79,90 |
| **STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT,** | **KD** | **59,90** |
| **X-WING UND TIE FIGHTER UND SCREENSAVER** | | |
| STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT) | KD | 69,90 |
| STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES | KD | 69,90 |
| **SUPER BUBBLE / WIN 95** | **DA** | **39,90** |
| SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO | DA | 49,90 |
| T2 - JUDGMENT DAY SOUND+VIDEO* | E | 39,90 |
| **VIRTUAL CASTER** | **DA** | **29,90** |
| TERRACIDE* | DA | 69,90 |
| **TEST DRIVE OFFROAD** | **DA** | **79,90** |
| THE LAST EXPRESS | KD | 75,90 |
| THEME HOSPITAL | KD | 75,90 |
| **TIGER SHARK / WIN 95*** | **DA** | **69,90** |
| TIME WARRIOR | DA | 54,90 |
| **TITANIC*** | **KD** | **69,90** |
| TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH | KD | 69,90 |
| TOM CLANCY SSN | KD | 54,90 |
| TRASH IT! | DA | 69,90 |
| UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97 | KD | 69,90 |
| **ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET** | **E** | **79,90** |
| **UNREAL (08/97)*** | **DA** | **79,90** |
| US NAVY FIGHTER 97 | KD | 85,90 |

## CD-ROM GAMES

| | | |
|---|---|---|
| VERMEER (HANDELSSIMULATION) | KD | 59,90 |
| **VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95*** | **DA** | **69,90** |
| **VMX RACING** | **DA** | **79,90** |
| WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION | DA | 59,90 |
| **WARLORDS 3: REIGN OF HEROES*** | **DA** | **69,90** |
| 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 4 INCL. LÖSUNGSBUCH | KD | 55,90 |
| **WIPEOUT 2097** | **DA** | **75,90** |
| WIZARDRY GOLD / WIN 95 | KD | 69,90 |
| **WORLDWIDE SOCCER (08/97)** | **KD** | **69,90** |
| **X-CAR: EXPERIMENTAL RACING** | **DA** | **69,90** |
| **X-COM: APOCALYPSE** | **DA** | **75,90** |
| **X-WING VS. TIE FIGHTER** | **DA** | **79,90** |
| **YODA STORIES (LUCAS ARTS)** | **KD** | **54,90** |
| **ZORK LEGACY COLLECTION** | **KD** | **79,90** |

## CD-ROM PREISHITS

| | | |
|---|---|---|
| ACROSS THE RHINE (PowerPlus) | E | 19,90 |
| ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD | KD | 24,90 |
| AFTERLIFE (updatefähig) | DA | 39,90 |
| ALBION | KD | 39,90 |
| **AL LOWE PACK (SIERRA)** | **KD** | **49,90** |
| **incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Laura Bow** | | |
| ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3 | KD | 39,90 |
| ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE | KD | 34,90 |
| ASCENDANCY | KD | 35,90 |
| **BATTLE CRUISER 3000 AD** | **KD** | **29,90** |
| BATTLE DROME | KD | 19,90 |
| BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH | KD | 49,90 |
| BERMUDA SYNDOME | KD | 29,90 |
| BERNHARD LANGER GOLF | KD | 24,90 |
| BETRAYAL AT KRONDOR | DA | 24,90 |
| **BIING! SPECIAL EDITION** | **KD** | **39,90** |
| BIOFORCE (EA Classics) | KD | 29,90 |
| **BLEIFUSS 1** | **KD** | **24,90** |
| BLEIFUSS 2 | DA | 49,90 |
| BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL | KD | 24,90 |
| BURNING STEEL 4 | DA | 34,90 |
| CAESAR 1 (Sierra Originals) | DA | 29,90 |
| **CIVIL WAR ROBERT E. LEE** | **KD** | **34,90** |
| COLONIZATION | KD | 29,90 |
| COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 | KD | 34,90 |
| CONQUEROR AD 1086 | DA | 35,90 |
| **CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE** | **KD** | **35,90** |
| CRUSADER - NO REGRET | KD | 39,90 |
| CYBERIA 2 | KD | 49,90 |
| **CYBERSTORM** | **KD** | **24,90** |
| **DAS RÄTSEL DES MASTER LU** | **KD** | **24,90** |
| DER MEISTER (Sierra Originals) | KD | 24,90 |
| **DESCENT 2** | **KD** | **29,90** |
| DESTRUCTION DERBY | DA | 29,90 |
| DIE FÜGGER 2 | KD | 49,90 |
| DISCWORLD | KD | 29,90 |
| **DOWN IN THE DUMPS** | **KD** | **39,90** |
| DRAGONS LAIR | KD | 19,90 |
| DREAM WEB (White Label) | KD | 19,90 |
| DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA | KD | 29,90 |
| DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS | KD | 29,90 |
| EARTHWORM JIM 1 & 2 | KD | 24,90 |
| EARTHSIEGE (Sierra Originals) | KD | 19,90 |
| EARTHSIEGE 2 | KD | 39,90 |
| ECSTATICA | DA | 29,90 |
| EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE | E | 19,90 |
| FANTASY GENERAL | KD | 29,90 |
| FAST ATTACK | E | 24,90 |
| **FIFA 95** | **DA** | **9,90** |
| FIFA 96 (EA Classics) | KD | 29,90 |
| FLIGHT UNLIMITED | KD | 35,90 |
| FORMEL 1 GRAND PRIX 1 (PowerPlus) | KD | 29,90 |
| FX FIGHTER | DA | 24,90 |
| GABRIEL KNIGHT | KD | 29,90 |
| **GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG** | **KD** | **49,90** |
| GENE MACHINE | KD | 24,90 |
| GENE WARS | KD | 29,90 |
| 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 |
| **GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000** | **KD** | **39,90** |
| HANSE DELUXE | KD | 34,90 |
| **HIND - LIEBER ROT ALS TOD** | **KD** | **29,90** |
| HUGO 3 | KD | 39,90 |
| HYPERBLADE | KD | 29,90 |
| INCA COLLECTION 1-3 | KD | 39,90 |
| INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC | DA | 29,90 |
| JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH | DA | 29,90 |
| JAZZ JACKRABBIT | DA | 29,90 |
| KICK OFF 96 | DA | 29,90 |
| KINGDOM OF MAGIC | KD | 29,90 |
| KING'S QUEST COLLECTION 1-6 | E | 39,90 |
| KING'S QUEST 7 | DA | 34,90 |
| KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label) | KD | 24,90 |
| LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6 | E | 29,90 |
| LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD | KD | 29,90 |
| LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics) | KD | 29,90 |
| MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD | KD | 14,90 |
| **MAD TV 2** | **KD** | **19,90** |
| MADE IN GERMANY COLLECTION | KD | 19,90 |
| MAGIC | KD | 29,90 |
| MAGIC CARPET 2 (EA Classics) | KD | 29,90 |
| MECHWARRIOR 2 (Softprice) | KD | 29,90 |
| MICRO MACHINES 2 | KD | 29,90 |
| MIGHT & MAGIC 3-5 | KD | 29,90 |
| MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG | KD | 29,90 |
| **NASCAR RACING 2** | **DA** | **39,90** |
| NBA JAM TOURNAMENT EDITION | DA | 29,90 |
| NETWORK A4 | KD | 39,90 |
| **NHL 96 (EA CLASSICS)** | **KD** | **29,90** |

## CD-ROM PREISHITS

| | | |
|---|---|---|
| **NHL 97** | **KD** | **39,90** |
| NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH | E | 29,90 |
| NORTH & SOUTH | E | 19,90 |
| PANZER GENERAL 2 | DA | 29,90 |
| PATRIZIER | KD | 34,90 |
| PC GAMES CHEAT 2 | DA | 29,90 |
| **PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)** | **KD** | **24,90** |
| 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 |
| PRIVATEER (EA CLASSICS) | DA | 29,90 |
| PRO PINBALL - THE WEB | DA | 29,90 |
| **PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN** | **KD** | **24,90** |
| **PYST** | **KD** | **19,90** |
| **RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING** | **KD** | **39,90** |
| RAYMAN | DA | 29,90 |
| REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN | DA | 35,90 |
| **RED BARON -SIERRA ORIGINALS-** | **DA** | **24,90** |
| RETURN TO ZORK | DA | 29,90 |
| ROYAL FLUSH PINBALL | DA | 9,90 |
| RÜSSELSHEIM (Sierra Originals) | KD | 29,90 |
| SAGA OF ACES & MAUSMATTE | E | 9,90 |
| SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts) | KD | 19,90 |
| **SCHLECHTACHART** | **KD** | **39,90** |
| **SECRETS OF THE LUXOR** | **KD** | **44,90** |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97 | DA | 24,90 |
| SHADOWCASTER | DA | 9,90 |
| SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS | KD | 29,90 |
| SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH | KD | 39,90 |
| **SHATTERED STEEL** | **KD** | **49,90** |
| SIM ANT CLASSIC | KD | 24,90 |
| SIM ISLE CLASSIC | KD | 29,90 |
| SIM TOWER / WIN 95 | KD | 29,90 |
| SIM TOWN | KD | 29,90 |
| SIMON THE SORCERER | KD | 29,90 |
| SIMON THE SORCERER 2 | KD | 29,90 |
| SPACE HULK | KD | 9,90 |
| **SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-** | **DA** | **29,90** |
| SPACE QUEST COLLECTION 1-5 | E | 39,90 |
| SPEED RAGE | DA | 29,90 |
| STAR FIGHTER 3000 | DA | 29,90 |
| STAR GENERAL / WIN 95 | KD | 29,90 |
| **STAR TREK: FINAL UNITY** | **KD** | **29,90** |
| STAR TREK: DEEP SPACE NINE | KD | 29,90 |
| **STAR TREK: VOYAGER** | **E** | **39,90** |
| STEEL PANTHERS 1 | KD | 29,90 |
| STRIKE COMMANDER (EA CLASSICS) | DA | 19,90 |
| **SYNDICATE WARS** | **KD** | **29,90** |
| **SYSTEM SHOCK CLASSIC** | **KD** | **9,90** |
| TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI | DA | 35,90 |
| T.F.X. | KD | 24,90 |
| THE DIG | KD | 49,90 |
| THEME PARK (EA Classics) | KD | 29,90 |
| TIE FIGHTER ENHANCED | KD | 45,90 |
| TILT! | DA | 24,90 |
| **TIME COMMANDO** | **KD** | **14,90** |
| TIME GATE: KNIGHTS CHASE | KD | 19,90 |
| TOSHINDEN | KD | 29,90 |
| TRACK ATTACK | KD | 19,90 |
| TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR | KD | 29,90 |
| TURBOCAN 2 | KD | 29,90 |
| U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus) | KD | 29,90 |
| **ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)** | **KD** | **29,90** |
| URBAN RUNNER - LOST IN TOWN) | KD | 34,90 |
| US NAVY FIGHTER (EA Classics) | KD | 29,90 |
| VOLLGAS | KD | 35,90 |
| WARCRAFT - ORCS & HUMANS | KD | 29,90 |
| WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT | KD | 29,90 |
| **WARWIND** | **KD** | **29,90** |
| WEREWOLF (NovaLogic) | E | 19,90 |
| **WING COMMANDER 2** | **DA** | **9,90** |
| WING COMMANDER 3 (EA Classics) | KD | 35,90 |
| WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH | KD | 24,90 |
| WOLFPACK | KD | 24,90 |
| **WORMS (Softprice)** | **KD** | **29,90** |
| X-COM: TERROR FROM THE DEEP | KD | 29,90 |
| X-WING COLLECTORS EDITION | KD | 35,90 |
| **"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS** | **KD** | **29,90** |

## PC Zubehör

| | | |
|---|---|---|
| ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER | | 29,90 |
| **ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER** | **DA** | **79,90** |
| CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK | DA | 199,90 |
| **CH FORCE F/X FEED BACK JOYSTICK** | **DA** | **299,90** |
| 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 | | 89,90 |
| GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD | | 45,90 |
| GRAVIS GAMEPAD | | 39,90 |
| GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe) | | 64,90 |
| GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS | | 139,90 |
| LOGITECH THUNDERPAD | | 44,90 |
| **MAXI GAMER 3D FX (40ns RAM)** | **DA** | **399,90** |
| MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP | DA | 229,90 |
| **MAXI SOUND 64 WAVETABLE PnP** | **DA** | **399,90** |
| MAXI BOOSTER 320 WATT BOXEN | | 99,90 |
| MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN | | 79,90 |
| MAXI SOUND SUBWOOFER | | 99,90 |
| **ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE** | **DA** | **299,90** |
| 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 |
| **VERBATIM DATALIFE CD-ROHLING 10ER PACK** | | **84,90** |

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

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

NAME: _____

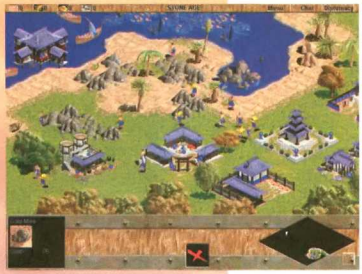
STRASSE: _____

PLZ/ORT: _____

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 Eurocheck 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



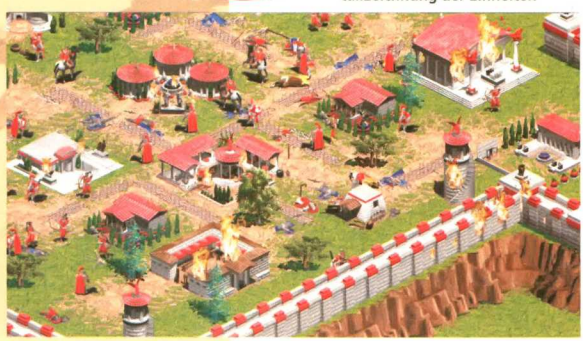
Während der Steinzeit sind die meisten Männer barbusig

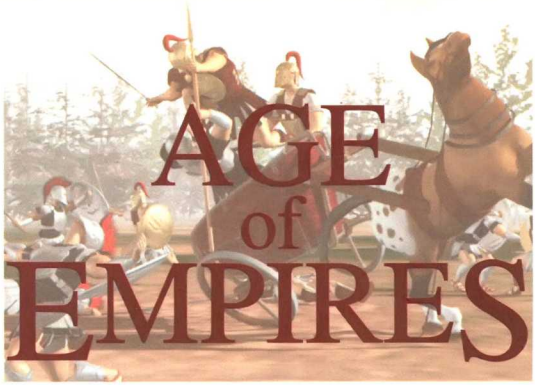


Der grüne Balken über den einzelnen Einheiten zeigt deren Zustand an




Man beachte die liebevolle Detailzeichnung der Einheiten






**Trotz aller Bemühungen gilt der Softwareriese Microsoft im Spielebereich immer noch als Zwerg. Umso größer soll der Aha-Effekt werden, wenn diese strategische Aufbausimulation im Oktober das „Zeitalter der Reiche" einläutet.**

Das in epischer Breite konzipierte Spiel will das Beste zweier Klassiker in sich vereinen: Parallelen zum MicroProse-Hit „Civilization 2" werden quasi auf den ersten Blick offenbar. Nicht weiter erstaunlich, war Entwicklungschef Bruce Shelley an Sid Meiers Meilenstein doch als Kodesigner beteiligt. Die hiesigen Echtzeitkämpfe wiederum orientieren sich unverkennbar an Blizzards erfolgreichem „Warcraft 2".

Die „civilisierte" Siedlungspolitik beginnt nach einem schicken Renderintro. Bis zu acht konkurrierende Stämme werden sich im Jahre 10.000 v. Chr. (optional auch später) auf einer in Schritten zu 90 Grad drehbaren Iso-Weltkarte wiederfinden. Vier grafisch unterschiedliche Epochen wie z.B. die Stein- und Bronzezeit sind zu durchlaufen, ehe mit dem Jahr 0 die Endabrechnung am Programm steht. Ob nun Menschen oder die CPU die Geschicke der beteiligten Völker lenken; ohne zeitweilige Allianzen werden sie hier kaum überleben können – schließlich teilen sich Verbündete die Ressourcen. Für Multiplayer gilt das auch im Internet, Netzwerk oder per Direktverbindung.

Es werden insgesamt zwölf antike Nationen (Griechen, Phönizier, Chinesen, Ägypter etc.) zur Wahl stehen, jede davon mit individuellen Stärken und Schwächen. Das Aufgabenspektrum wird vier Kampagnen mit jeweils acht Szenarien umfassen, dazu eine noch nicht feststehende Anzahl von Einzelmissionen. Außerdem sind ein Szenariengenerator sowie ein Editor für die Erstellung kompletter Individualkampagnen vorgesehen. Die vorgegebenen Kampagnen basieren dabei samt und sonders auf historischen Fakten oder zumindest überlieferten Legenden. So wird man als Alexander der Große vor Athen kämpfen, Troja belagern oder mit Jason und seinen Argonauten nach dem goldenen Vlies suchen können. Entsprechend werden auch die Missionen vom gewählten Szenario abhängen. Mal dürfte es also genügen, ein Artefakt zu finden, ein bestimmtes Gebäude zu erobern oder eine vorgegebene Goldmenge zu erwirtschaften, dann wieder müssen für den Sieg sämtliche Feinde vernichtet werden.

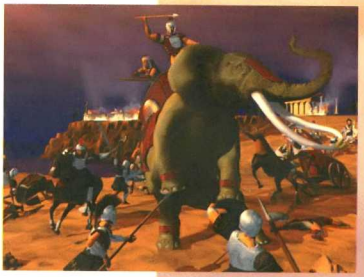
Wie im Genre üblich, dürfte aller Anfang schwer sein: Man beginnt das Spiel mit nur wenigen Einheiten, die mittels Mausklicks einzeln oder als Truppe durch zunächst abgedunkeltes Terrain gescheucht werden.

Dort sind Tiere zu jagen, Gegner zu attackieren und ein rundes Dutzend ausbaufähiger Gebäude (Kaserne, Tempel, Hafen usw.) zu errichten. Felder, Minen und Holzfällerlager sorgen dabei für die vier Grundstoffe Nahrung, Gold, Stein und Holz, mit denen auch schwungvoller Handel getrieben werden darf. Am Bau wird insbesondere die Geländebeschaffenheit zu berücksichtigen sein. Wer einen Wachturm also etwa auf einem Hügel errichtet und mit einer Mauer umgibt, wird dort relativ mühelos die Stellung halten können. Wer dagegen einen Tempel mutterseelenallein in die Landschaft pflanzt, braucht sich nicht zu wundern, wenn dieser vom Feind annektiert wird.

Die zur Verfügung stehenden Truppentypen und deren Ausrüstung werden zum Großteil von der bisher erreichten Technologiestufe abhängen: Ein „Fortschrittsbaum" mit über 100 denkbaren Erfindungen ermöglicht es dem Spieler, sich mehr auf militärische, technische oder bauwirtschaftliche Neuerungen zu konzentrieren. Davon unabhängig wird jedes der Völker über einen speziellen militärischen Vorteil verfügen. Das können durchschlagskräftige Katapulte, treffsichere Bogenschützen oder gar zauberkundige Priester (sie gewinnen gegnerische Gebäude und Einheiten per Spruch für die eigene Sache) sein.

## Das Beste aus „Civilization 2" und „Warcraft 2" in einem Spiel

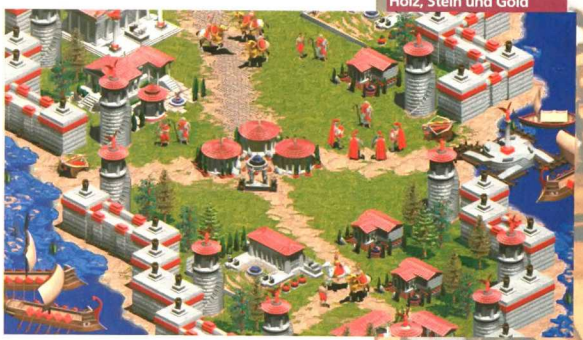
Wenig Neues dagegen bei der Technik: Die Maussteuerung mit Zugrahmen für Truppenkommandos kennt man ebenso wie Hotkeys oder im Gelände verstreute Wegmarken. Im Fall eines Konfliktfalles werden Gegner wahlweise automatisch oder manuell unter Beschuß genommen. Das mit vielen liebevollen Animationen ausgestattete Terrain (selbst auf einem 486 DX100 sollen noch 30 Frames pro Sekunde Bewegung ins Spiel bringen) läßt sich dabei zwar nicht zoomen, doch kann ersatzweise die Bildauflösung dreifach variiert werden – und 640 x 480, 800 x 600 oder 1024 x 768 Pixel haben eben ein jeweils anderes Format des Kartenausschnitts zur Folge. Jedenfalls kam das Vorabmuster bei den Optikern in der Redaktion recht gut an, nicht zuletzt wegen Feinheiten wie dem hier nicht schwarzen, sondern mit abgestuften Konturen versehenen Kriegsnebel. Zu guter Letzt sollen auch die Ohren zu ihrem Recht kommen, wird Age of Empires doch mit orchestraler Musik sowie etwas Sprachausgabe geliefert. Und das bereits kommenden Monat parallel zum englischen Original in einer komplett deutschen Version. (md)



Eine Szene aus dem hübschen Render-Intro



Oben links sieht man die aktuellen Vorräte der vier Grundstoffe Nahrung, Holz, Stein und Gold



Und noch eine Reminiszenz: Die hübschen Landschaften erinnern ein wenig an „Die Siedler 2"



Ein Beispiel für die hohe KI des Programms: Nur an bestimmten Stellen wie etwa diesem Flußlauf, beordert der Rechner schwach gepanzerte Bogenschützen in die erste Reihe

## DIE COMPUTERGEGNER: FLEXIBEL, EHRLICH, KLUG

Nicht immer spielen die CPU-Strategen fair: Zumeist versorgen die Programmierer den digitalen Feind mit Informationen über Standort und Anzahl der User-Truppen oder statten ihn einfach mit einer gewaltigen Übermacht aus. Bei Age of Empires jedoch **passen sich die Computergegner der Taktik des Spielers an**. Der Feind wird auch nicht blindwütig drauflosstürmen, sondern sogar Scheinattacken starten, um dann mit seiner Hauptstreitmacht unvermutet an anderer Stelle zuzuschlagen. Und sollte einer seiner Angriffe in einem Debakel enden, wird er sich beim nächsten Versuch einer anderen Strategie bedienen. Nicht umsonst hat man in den exklusiv für Microsoft tätigen Ensemble Studios die letzten drei Monate im Herstellungsprozeß des Erstlingswerks ausschließlich für das Feintuning der Künstlichen Intelligenz reserviert.

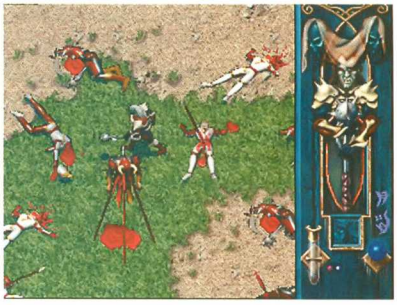
# BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

Siehe auch Begleit-CD



Links unten die Blutpulle, rechts das Konto für Magiepunkte

**An Sonys Playstation ist die spannende Vampirsaga ein echter Renner, warum nicht auch unter Win 95? Abgebrühte Spieler dürfen sich auf ein Actionabenteuer mit reichlich Splatterelementen freuen – der schwachnervige Rest wird sich mit Grausen abwenden.**



Quasi „Legend of Zelda" für Splatter-Fans

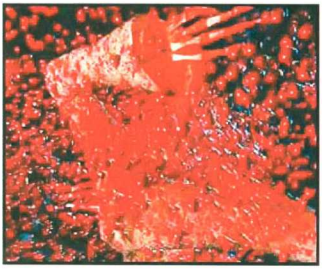
Bald schlüpft man hier in die Rolle des jungen Adligen Kain, der von Straßenräubern gemeuchelt wird. Doch Totenbeschwörer Mortanius schickt den Helden als Vampir in die Fantasy-Welt Nosgoth zurück, damit der die Hintergründe des feigen Attentats aufdecken und wortwörtlich blutige Rache nehmen kann.
Das von Silicon Knights und Crystal Dynamics entwickelte, hierzulande von Activision vertriebene Game wird, weiß Gott, kein Fall für zartbesaitete Naturen: Mit dem Schlachtruf Vae Victis („Wehe den Besiegten") stürzt sich Kain in Echtzeit auf seine Gegner, um ihnen den Lebenssaft auszusaugen. Die als Energieleiste dienende Blutampulle wird sich im Spielverlauf ebenso füllen wie das Magiekonto für 13 Angriffs- und Verteidigungszauber. Man wird Power-ups finden, aber auch bessere Rüstungen und Waffen. Dazu kommen Knobeleinlagen (Schalter drücken, Fundstücke einsetzen) und Kains Verwandlungsmöglichkeiten. Als Werwolf überspringt er locker alle Hindernisse, als Nebel wabert er durch Türen oder Wände. Und in Form eines Fledermausschwarms verlieren selbst größere Strecken ihren Schrecken.
Das zu erkundende Areal mit Dörfern, Dungeons, Wäldern, Sümpfen etc. ist nämlich wahrhaft riesig: Laut Hersteller sind mehr als 100 Stunden für das schiere Durchwandern der gut 100.000 Screens nötig. Die düster-detaillierten Landschaften werden aus der Vogelperspektive dargestellt, wobei zwei Zoomstufen und jederzeit aufrufbare Übersichtskarten die Orientierung erleichtern. Neben den feinen Animationen der Sprites sind auch die rund 25 Minuten an FMV-Sequenzen eine echte Augenweide. Die genial-gruselige Sounduntermalung kann da sogar noch eins draufsetzen. So gibt es hervorragende Sprachausgabe, stimmungsvolle Hintergrundmusik und gänsehautfördernde Effekte wie das Heulen des Windes, Vampis Schlürfgeräusche oder die Todesschreie der Snacklieferanten.
Das Gameplay soll aber nicht nur viel Atmosphäre, sondern auch reichlich Handlungsspielraum bieten: Mit welcher Taktik und Ausrüstung läßt sich dieser Endgegner am besten bezwingen? Warte ich mit dem Kampf lieber bis Sonnenuntergang, weil ich dann stärker bin? Kann ich meine Feinde mittels Gedankenkontrolle zur Zusammenarbeit bewegen? Darüber hinaus wollen die Designer einen ganzen Packen Geheimnisse im Spiel verstecken, die kaum beim ersten Durchlauf zu entdecken sind.
Wer jetzt Blut geleckt hat, dem bietet die Demoversion auf der aktuellen Begleit-CD einen ersten Vorgeschmack – den Hauptgang reichen wir in Form eines ausführlichen Tests in der nächsten Ausgabe nach. (st)

**„Sie sollten meine Klinge kosten... und ich Ihr Blut!"**





Der Auswahlscreen für Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche





Auch die FM-Videos sind nichts für schwache Nerven

# Pandemonium 2





**Kaum ist Crystal Dynamics auf Teil eins der 3D-Plattformen zum Erfolg gehüpft, schon wird der Nachfolger angekündigt: Bis Weihnachten sollen PC- und Konsolenbesitzer abermals dem Ruf der beiden Polygonhelden folgen.**

Endgegner verabschieden sich mit standesgemäß großen Explosionen

An neue Hauptdarsteller wird man sich schon mal nicht gewöhnen müssen: Der sprungstarken Hobbymagierin Nikki steht wie gehabt der durchgedrehte Hofnarr Fargus mitsamt seinem geschwätzigen Stöckchen Sid zur Seite. Nach bewährtem Muster wird das Trio infernale auf zweidimensionalen Wegen durch dreidimensionale Landschaften hetzen, immer auf der Suche nach dem „Kometen der unbegrenzten Möglichkeiten". Doch je nach der gewählten Spielfigur sollen sich die Lösungswege deutlicher denn je voneinander unterscheiden, da jeder Protagonist zusätzliche Animationen und neue Zauberfertigkeiten hinzugewonnen hat.
Ein paar Beispiele: Fargus wird endlich seinen Narrenstab durch die Gegend schleudern dürfen, und dank der neuen Kletterfähigkeiten lassen sich auch entlegene Plattformen bald problemlos erreichen – ein beherzter Sprung, anschließendes Hochziehen, schon ist man da. Überdies wird neuerdings an Seilen geschwungen, geschwommen und geschossen, daß es nur so eine Freude ist. Doch auch der Knobelfaktor soll leicht ansteigen. Um in den nächsten Abschnitt vorstoßen zu können, werden z.B. noch mehr Schalter zu betätigen sein. Zudem darf bzw. soll man sich an bestimmten Stellen des Spiels entscheiden, welche Gegenden zuerst nach Schlüsseln abgegrast werden. Mit diesen aktiviert man dann Aufzüge, schaltet Fallenmechanismen aus oder erschließt sich den Weg zu gut verborgenen Bonusregionen.
Allgemein wird Pandemonium 2 somit wohl mehr Evolution denn Revolution bieten. Da ist es nicht weiter verwunderlich, daß das Hauptaugenmerk neben dem spielerischen Feinschliff (noch ausgeklügeltere und auf die neuen Fertigkeiten abgestimmte Plattformkonstruktionen, intelligentere Gegner etc.) hauptsächlich der Präsentation gilt: Bereits in der ersten Demoversion sind schwindelerregende Kameraschwenks zu bewundern, die das rasante Spielgeschehen so dramatisch wie möglich in Szene setzen. Außerdem sind die Landschaften im zweiten Teil wenn möglich noch phantasievoller ausgefallen und beherbergen nun einige regelrecht psychedelisch anmutende Abschnitte. Zur passenden Untermalung werden neben den kaum veränderten Soundeffekten demnächst auch schweißtreibende Jungle- oder Techno-Tracks aus den Boxen wummern.
Bleibt eigentlich nur die Frage, welche 3D-Beschleuniger in welchem Umfang unterstützt werden – schließlich lief ja schon der hitgekürte Vorgänger erst mit Hilfe einer 3Dfx-Karte zu echter Hochform auf. Doch lassen wir uns mal überraschen, was die Weihnachtsmänner von Crystal Dynamics diesbezüglich im Sack haben werden. (mz)

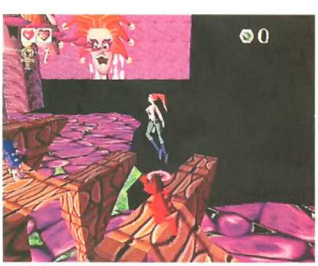
## Evolution statt Revolution: Alte Helden mit neuen Aufgaben



Grotesk: ein Level wie eine Organbank



In den Techno-Abschnitten gibt es zwar weniger Feinde, dafür umso mehr stationäre Gemeinheiten



Kleinere Widersacher erledigt man durch den traditionellen Sprung auf den Kopf

# F-15



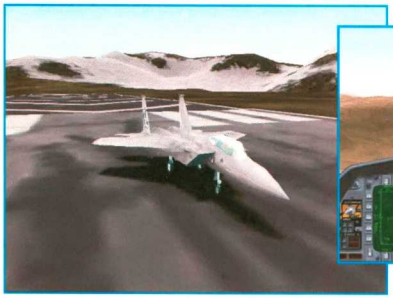
**Bis zum Winter will uns die digitale Waffenschmiede Jane's in Kooperation mit Electronic Arts auf eine neue Flugsimulation mit bisher nie dagewesenen Features einschwören. Sind herkömmliche Computer-Jets bald nur noch Alteisen mit Düsenantrieb?**



2.5 Millionen Quadratmeilen Fluggebiet: mal sandig wie hier, dann wieder verschneit



Neben der F-16 bildet die F-15 das Rückgrat der US-Luftwaffe



Genre-Standards wie Außenansichten sind selbstverständlich



Alle Instrumente lassen sich direkt mit der Maus bedienen

Eine weitere Versoftung des legendären Kampfjägers F-15 scheint zunächst ja keine bahnbrechende Innovation darzustellen, doch die ersten Bilder sprechen eine andere Sprache: Selten sah man im Genre so schicke 3D-Grafik, die texturierten Flieger ziehen über detaillierten Hügellandschaften ihre Bahnen. Das Fluggebiet wurde aus echtem Kartenmaterial extrahiert und mit grandiosen Oberflächen versehen. Auch die schiere Größe des Szenarios sucht ihresgleichen, denn man hat sage und schreibe 2.5 Millionen Quadratmeilen Luftraum eingescannt. Jane's verspricht, so die topographischen Besonderheiten der verschiedenen Einsatzgebiete bis auf die letzte Grasnarbe erfaßt zu haben. Die riesigen Landmassen bekommt der Spieler wahlweise aus dem Schleudersitz des Piloten oder dem des Bordschützen zu sehen. Dank regelbarer Detailstufen sollen sie selbst unter den Leitwerken hertzschwächerer Pentiums noch flüssig vorbeigleiten. Neben historisch verbürgten Missionen wie dem „Desert Storm" werden dabei auch fiktive Luftkämpfe im Nahen Osten auf dem Plan stehen. Außerdem erstellt das Programm auf Wunsch jederzeit zufällige Kampagnen oder einen schnellen Instant-Einsatz. Besonders hervorzuheben ist noch, daß die Kampagnen laut Hersteller wirklich fortlaufend sind: Einmal entflammte Ölfelder werden beispielsweise auch in den kommenden Einsätzen noch brennen. Und wem die mitgelieferten Schlachten nicht reichen, der wird zur Multiplayer-Option greifen dürfen. Die Anzahl der möglichen Netzwerk-Piloten stand allerdings bis Redaktionsschluß ebensowenig fest, wie die angedachte Möglichkeit, zwei vernetzte Spieler in einer Maschine zu vereinen. Schließlich und endlich ist sowohl in Sachen Avionik als auch beim Cockpit Realismus pur angesagt: Die Knöpfe und Hebel der Schalttafeln von Pilot und Kopilot werden von ihrem Statistendasein erlöst und lassen sich ganz real per Mausklick oder Keyboard bedienen. Um knifflige Fragen über Aerodynamik, Handling oder Luftkampftechniken auch noch nach dem Abheben zu klären, wird dem Topgun zudem eine Online-Hilfe in die Kanzel gelegt, die ihm mit Rat und Referenzkarte zur Seite steht. Bleibt die Frage, ob bei soviel Realitätsnähe das Gleichgewicht zwischen Spielspaß und Bedienungskomfort noch ausgewogen ist. Nun, als Win 95-Pilot wird man die Antwort gegen Jahresende am eigenen Rechner erfliegen können. Alternativ lesen Sie einfach unseren Test zur neuen Edel-Sim in einer der nächsten Ausgaben. (rf)

**Im interaktiven Cockpit über 2.5 Millionen Quadratmeilen Spitzengrafik**

☎ 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 August:

# Floyd* 74,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

# TOP 10

| | |
|---|---|
| Agent Armstrong | 69,95 |
| Anstoss 2 | 69,95 |
| Comanche 3 | 69,95 |
| Dominion* | 69,95 |
| Earth 2140 | 34,95 |
| Imperium Galactica | 69,95 |
| Jedi Knights* | 74,95 |
| Resident Evil* | 69,95 |
| Shadow Worrior* | 69,95 |
| X-Wing vs. Tie Fighter | 69,95 |

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

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

Preise Stand 9.7.97 · * = *noch nicht verfügbar am 9.7.*
N = *Neu im Programm* P = *Preisänderung* H = *Hit, Superhit*

**Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch**

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

## PREISKNALLER

**nur solange Vorrat reicht!**

- 3D Ultra Pinball ..... 29,95
- Die Guest ..... 19,95
- A-Train ..... 19,95
- Airlines ..... 19,95 N
- Albion ..... 29,95
- Alone in the Dark 1 ..... 19,95
- Amerika ..... 24,95
- Battle Isle 2+Data ..... 29,95
- Betrayal at Krondor ..... 19,95
- Bioforge ..... 29,95
- Bleifuss 2 ..... 22,95 P
- Bundesliga Manager Pro ..... 19,95
- Burning Steel 4 ..... 27,95 P
- Caesar 1 ..... 19,95
- Christoph Kolumbus ..... 19,95
- Clearing House ..... 14,95
- Creature Shock ..... 19,95
- Cyberia ..... 24,95
- Cyberstorm ..... 29,95
- Cyclemania ..... 19,95 N
- D ..... 29,95
- Der Clou Plus ..... 29,95
- Der Patrizier ..... 29,95
- Der Planer ..... 19,95
- Der Reeder ..... 19,95
- Descent ..... 24,95
- Destruction Derby ..... 24,95
- Dime City ..... 19,95 P

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

- Discworld ..... 24,95
- Down in the Dumps ..... 29,95
- Earthsiege 1 ..... 19,95
- Earthsiege 2 ..... 29,95
- Earthsiege 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 ..... 19,95
- FX Fighter ..... 19,95
- Gene Machine ..... 19,95
- Gobliins 1+2 ..... 19,95
- Gobliins 3 ..... 19,95
- Golden Gate Killer ..... 24,95
- Grand Prix Manager ..... 24,95
- Hanse ..... 29,95
- Jack Nicklaus ..... 19,95 N
- Jagd auf Roter Oktober ..... 19,95 N
- Jagged Alliance dt. ..... 19,95 P
- Kings Quest 6 ..... 29,95
- King's Quest 7 ..... 29,95
- Kyrandia 3 ..... 29,95
- Lands of Lore ..... 19,95 P
- Little Big Adventure ..... 29,95
- Lords ..... 19,95 P
- Magic Carpet Plus ..... 9,95 P
- Magic Carpet 2 Classic ..... 24,95
- Mechwarrior 2 ..... 29,95
- Nascar Racing 1 ..... 19,95 N
- NBA Jam Tournament ..... 24,95
- NHL 96 Classic ..... 29,95 P
- Normality ..... 29,95 P
- North & South ..... 19,95
- Dimmer ..... 14,95
- Outpost 1.5 ..... 29,95 P
- Panzer General 2 ..... 27,95 P
- Pirates! Gold ..... 24,95 P
- Pitfall Win95 ..... 29,95 P
- Pizza Connection ..... 19,95
- Prince of Persia 1+2 ..... 24,95
- Pro Pinball: The Web ..... 29,95
- Psychic Detective & Pistolen ..... 19,95
- QAD ..... 29,95
- Railroad Tycoon ..... 9,95 P
- Rebel Assault ..... 29,95
- Red Baron 1 Classic* ..... 22,95
- Riddle of Master Lu ..... 19,95 P
- Rise 2 ..... 29,95
- Sam & Max ..... 19,95
- Sensible World of Soccer ..... 19,95
- Shanghai Great Moments ..... 24,95
- Shellshock ..... 19,95
- Silent Hill ..... 19,95
- Sim Ant ..... 19,95
- Sim City enhanced ..... 19,95
- Sim Earth ..... 19,95
- Sim Farm ..... 19,95
- Sim Life ..... 19,95
- 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
- SU 27 ..... 27,95 P
- Teamchef ..... 19,95
- Tennis Cup 2 ..... 19,95
- Theme Park ..... 29,95
- Thunderhawk 2 ..... 19,95 P
- Tilt ..... 19,95
- Top Gun F.A.W. ..... 24,95
- Transport Tycoon+World Ed. ..... 29,95
- Ultima 8 Classic ..... 24,95
- Under a Killing Moon ..... 24,95
- US Navy Fighters ..... 29,95
- Virtual Pool ..... 24,95
- Virtual Tennis ..... 14,95
- Voligas ..... 29,95
- Warcraft ..... 24,95
- Warhammer ..... 27,95 P
- Wing Commander 3 ..... 29,95
- Winter Supersports ..... 14,95
- Wizardry 7 ..... 19,95
- Woodruff ..... 19,95
- Worms ..... 24,95
- WWF Wrestlemania ..... 24,95
- X-Com ..... 24,95
- X-Wing + Mission ..... 29,95
- Z + Lösung ..... 29,95 P

## CD ROM

- 3D Ultra Minigolf ..... 49,95 N
- 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
- Addas Power Soccer* ..... 69,95
- Addas Pro Ball Basketball ..... 74,95
- Adventures of t. Smart Patrol* ..... 74,95
- Age of Sail ..... 64,95
- Agent Armstrong* ..... 69,95
- AH 64 Longbow Gold ..... 74,95
- Alpha Storm* ..... 79,95
- Animal ..... 72,95 P
- Anstoss 2 ..... 69,95 N
- Arc of Time ..... 69,95
- Armored Fist 2* ..... 74,95
- Asterix & Obelix* ..... 49,95 N
- ATF Gold ..... 79,95
- ATF 98* ..... 74,95
- Atlantis + Lösung ..... 74,95
- Atomic Bomberman* ..... 54,95
- Banzai Bug ..... 59,95
- Bathoorie Fluch ..... 59,95
- Battle Isle 3 ..... 39,95
- Battle Sport* ..... 69,95
- Betrayal in Antara* ..... 74,95
- Birthright* ..... 79,95
- Black Runner ..... 89,95 N
- Bleifuss 2 ..... 49,95
- BUG 2 ..... 49,95 N
- Bundesliga Manager 97 ..... 69,95
- Bust a Move 2 ..... 54,95
- Caesar 2 ..... 69,95
- Capitalism plus ..... 69,95 N
- Carmageddon ..... 64,95
- Chessmaster 5000 Win95 ..... 64,95
- Civilisation 2000 ..... 69,95
- Civilisation 2000: Conflicts ..... 34,95
- Club Manager 96/97 ..... 44,95 N
- Comanche 3 ..... 69,95
- Command & Conquer 1 ..... 79,95
- Command & Conq. Data ..... 44,95
- C & C 1 + Data ..... 89,95
- **Command & Conq. SVGA ..... 79,95**
- **Command & Conquer 2 ..... 79,95**
- C & C 2 Data ..... 24,95
- C&C 2 + Data+Lösung ..... 29,95
- C&C Net Einsame Entsch.* ..... 34,95 N
- C&C Soundtrack ..... 29,95
- Command Forces d. t.Deep ..... 74,95
- Conquest de Luxe ..... 34,95 P
- Conquest Earth* ..... 74,95 N
- Constructor ..... 74,95
- Creatures ..... 64,95
- Crusader Adventures ..... 74,95
- Crow: City of Angles ..... 69,95 P
- Cybersspeed Win95 ..... 74,95
- Dagger of Amon Ra* ..... 69,95
- Dark Hermetic Order* ..... 69,95 P
- Dark Reign* ..... 74,95
- Das Gewehr ..... 79,95 P
- Das schwarze Auge 2 ..... 24,95
- Das schwarze Auge 3 ..... 69,95
- Deadlock ..... 69,95
- Delirium* ..... 69,95
- Demonworld* ..... 69,95
- Der Industriegigant ..... 69,95
- Der Planer 2 ..... 49,95
- Descent 2 ..... 39,95
- Destruction Derby 2 ..... 59,95
- Diablo + Lösung ..... 69,95
- Magic Diablo ..... 19,95

**www.gameit.de**
Links zu Suchmaschinen

- Die Fugger 2 ..... 49,95
- Die gr. Schl. Compilation ..... 79,95
- Die Hexenbraut ..... 69,95
- Die Schlümpfe Win95 ..... 49,95
- Die Siedler 2 ..... 64,95
- Die Siedler 2 Mission ..... 24,95
- Die Siedler 2: Übersiedler ..... 19,95
- Die Siedler 2: Settle down ..... 19,95
- Die Siedler 2: Siedeln II ..... 19,95
- Discworld 2 ..... 74,95
- D.O.G. ..... 69,95
- Dogday* ..... 64,95 N
- 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
- Epidemic* ..... 64,95
- Extreme Assault ..... 69,95
- Evidence ..... 69,95
- F 1. GP 2 dt. ..... 79,95
- F1 GP2 Add Ons (tew) ..... 17,95
- F1 GP 2 Fahrertraining ..... 69,95
- F1 Manager Professional* ..... 69,95
- F1 Racing* ..... 79,95
- F 16 Fighting Falcon* ..... 69,95
- F 22 Lightning II ..... 79,95
- Fallout* ..... 69,95

**Preisaktion!**
**Jagged Alliance2 59,95**
**Larry 7 incl. Lös. 59,95**
**MAX incl. Lösung 39,95**
**MDK incl. Lösung 59,95**
**Orionburger dt. 39,95**
**Panzer Dragoon 39,95**
**Trash it! 59,95**

- FIFA Soccer 97 ..... 59,95 P
- FIFA Soccer Manager* ..... 69,95
- Final Set ..... 64,95
- Flip out ..... 49,95
- Flottenmanöver ..... 69,95
- Flugsim's sehr Sonderfeld
- Flying Corps ..... 79,95
- Formel 1 ..... 79,95
- Formular Cart* ..... 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 sehr Sonderfeld
- Grand Prix Manager 2 ..... 34,95
- Grid Run ..... 59,95
- GTP'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 ..... 64,95 P
- Holiday Island ..... 69,95
- Holiday Island Szenarien ..... 19,95
- Hugo 3 ..... 59,95

## Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805 / 225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ➪☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

- 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
- James Bond ..... 59,95 N
- Jedi Knights* ..... 74,95
- Jetfighter 3* ..... 69,95

## Sommeraktion

nur solange Vorrat reicht!
Folgende Spiele zum normalen Preis, jedoch mit Lösungshelf!
Atlantis, Diablo, Discworld 1+2, KKND, Larry 7, Last Express, MAX, Outlaws, Realms of Haunting, Redneck Rampage, Stadt der verlorenen Kinder, Tombraider, 2

- Kick Off 97 ..... 64,95
- KKND + Lösung ..... 59,95
- Lands of Lore 2 ..... 64,95
- Last Express + Lösung ..... 69,95
- Last Rites ..... 44,95
- Legacy of Kain ..... 72,95 N
- Leisure Suit Larry 1-6 Classic ..... 44,95
- Leisure Suit Larry 7 + Lös. ..... 69,95
- Little Big Adventure 2 ..... 39,95
- Lomax ..... 59,95
- Lord of the Realm 2 neuzdt. ..... 69,95
- hierzu: Expansion Pack ..... 19,95 N
- Lost Vikings 2 ..... 59,95
- M1 A2 Abrams ..... 64,95
- 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 + Lösung ..... 39,95 P
- MDK + Lösung ..... 69,95
- Mechwarrior: Mercenaries ..... 79,95
- Megaman X3 ..... 34,95
- Metal Lords* ..... 77,95
- MIA Win95 ..... 69,95
- Monopoly ..... 54,95
- Monster Trucks* ..... 69,95
- Monster Truck Madness ..... 72,95 N
- Moto Racer ..... 69,95
- Motor Mash* ..... 69,95
- bal 3 Win 95* ..... 69,95
- MTV Aeon Flux ..... 49,95
- MTV's Slamscape ..... 64,95
- 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 ..... 64,95
- Need 4 Speed 2 ..... 69,95
- Nemesis ..... 69,95
- NHL 97 ..... 59,95 P
- NHL 98 ..... 74,95 N
- NHL Open Ice* ..... 69,95 N
- Night of the Monsters* ..... 79,95
- No Respect ..... 64,95
- Obelix Win95* ..... 44,95
- Outcast* ..... 69,95
- Outlaws + Lösung ..... 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 ..... 64,95
- POD ..... 64,95
- Police Quest 1-4 ..... 44,95
- Pole Position ..... 64,95
- Police Quest SWAT ..... 69,95
- Populus - The 3rd Coming ..... 74,95 N
- Power Play Hockey* ..... 59,95
- Prisoner of Ice Win95* ..... 69,95
- Privat Eye* ..... 72,95 N
- Privateer 2: The Darkening ..... 79,95
- Pro Pinball: Time Shock ..... 59,95
- Puzzle Bobble ..... 39,95 N

- Rally Racing ..... 69,95 P
- hierzu: Xtra Strecken ..... 29,95 N
- Rayman ..... 34,95
- Realms of Haunting + Lös. ..... 74,95
- Rebel Assault 1 ..... 29,95
- Rebel Moon Rising ..... 74,95
- Rebel Assault 2 ..... 49,95
- Rebellion* ..... a.A.
- Red Baron 2 ..... 79,95 N
- Rednek Rampage + Lösung ..... 69,95
- Renegade 2* ..... 54,95
- Resident Evil* ..... 69,95
- Riot ..... 59,95
- Risiko Win95 ..... 69,95
- Riverworld* ..... 74,95
- Rocketjockey* ..... 64,95 N
- Rollercoaster nach Krondor* ..... 64,95
- Sabre Ace* ..... 69,95 N
- Schleichfahrt ..... 39,95 P
- SEGA Rallye ..... 69,95
- Sentient ..... 69,95
- Shadow Warrior* ..... 69,95 N
- Sherlock Holmes ..... 69,95 N
- Silent Hunter ..... 37,95 P
- Sim Coaster + Data ..... 69,95 N
- Sim City 2000 Win ..... 79,95
- Data: More Sim Cities ..... 17,95

- Sim Copter ..... 69,95
- Sim Isles ..... 34,95 P
- Sky Park ..... 69,95 P
- Space Bar* ..... 64,95 N
- Sonic & Nuckles Collection ..... 49,95
- Space Quest 1-5 ..... 49,95 P
- Speedster* ..... 59,95
- Stadt der verl. Kinder + Los. ..... 69,95
- Star General Win95 ..... 37,95 P
- Star Command ..... 69,95 N
- Star Trek siehe Sonderfeld
- Star Trek 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
- Strike Fighter ..... 67,95 N
- Sub Culture* ..... 54,95
- Super Motocross* ..... 64,95
- Takeru* ..... 64,95 N
- 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 ..... 74,95
- The Neverhood ..... 74,95
- The Tripods* ..... 64,95
- The Devide* ..... 54,95
- The Fallen* ..... 64,95
- The Simpsons ..... 74,95
- Theme Hospital ..... 74,95
- Tie Fighter ..... 49,95
- Tigershark Win95* ..... 74,95
- Time Commando ..... 39,95
- Titanic ..... 72,95 P
- Tom Clancy SSN ..... 49,95
- Tomb Raider + Lösung ..... 69,95
- Trashit* ..... 64,95
- Total Distortion ..... 69,95
- Total Mania* ..... 64,95
- TRIBAL ..... 74,95 N

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

- Trophy Bass Fish. 2 Win95 e 69,95
- Twisted Metal Win95* ..... 59,95
- UEFA Champions League 97 ..... 64,95
- Ultimate Mix ..... 69,95
- US Navy Fighter 97 Win95 ..... 79,95
- Vermeer ..... 54,95
- Viking Conquest* ..... 69,95
- Virtua Fighter ..... 69,95 N
- Virtua Fighter 2* ..... 69,95 N
- Voodookid ..... 69,95
- Wages of War e. ..... 54,95 N

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

- Warcraft 2 Level Vol. 2 ..... 17,95
- Warcraft 2 Data ..... 24,95
- Warcraft 2 Exclusive (+Data) ..... 79,95
- Warcraft 2 ..... a.A.
- Wer Wird 100 neue Levels ..... 24,95
- Warlords 3* ..... 69,95 N
- Warphunter* ..... 64,95 N
- Warwind ..... 37,95
- Waterworld Strategy* ..... 69,95 N
- Wing Commander 1-3* ..... 74,95
- Wing Commander 4 ..... 64,95
- Wipeout 2097* ..... 69,95
- Wizard Gold ..... 69,95
- World Wide Soccer* ..... 72,95 N
- WWF in your House ..... 64,95
- X-Com - Apocalypse ..... 74,95 N
- 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

## 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 P
- 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 96 ..... 19,95 N
- Links LS ..... 84,95
- Links LS Kurs Collection 1-3 je ..... 49,95
- Links 386 ..... 19,95 P
- zusätzliche Plätze hierzu ab ..... 9,95 P

## Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
- Flight unlimited Win95 ..... 69,95
- Flugsimulator 6.0 dt ..... 69,95
- Flugsimulator 5.1 dt ..... 29,95
- FS 6 Designer + Scenery FFM ..... 59,95
- FS 6 Win Expansion Pack ..... 24,95
- FS Air Show ..... 54,95
- FS Europa & Scen. Designer ..... 74,95 N
- FS FX upgrade ..... 29,95
- FS Flight Adventures 1 ..... 59,95
- FS Flight ..... 59,95
- Final Approach ..... 39,95
- Flight Unl. ..... 69,95
- Moving Map 2.0 ..... 69,95
- Navigator ..... 44,95
- Rescue Air 911 ..... 69,95
- Schiratti Commander Gold ..... 59,95
- Virtual Pilot & Object Design ..... 74,95

**Szenerien:**
- China & more ..... 69,95 N
- Europa 1 ..... 24,95
- Europa 2 ..... 39,95
- Nord Berlin ..... 49,95 N
- Griechenland ..... 49,95
- Kanarische Inseln ..... 44,95
- Madrid ..... 44,95
- Venezien ..... 44,95

## Sammelausgaben

- Action Pack ..... 69,95
  *Desert Thunder, Earth Siege 2*
- Award Winner ..... 39,95
  *Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Hell*
- Blue Byte Collection ..... 39,95
  *Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 2*
- Essential Selection Flight ..... 24,95
  *1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory*
- funsoft Strategie Edition ..... 49,95
  *Ascendancy, Imperial Alliance, Kaiser Deluxe*
- Game Box 50 Spiele ..... 29,95 P
  *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Trashers, Winzer, Lollypop, Lagulak, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*
- Gigapack ..... 79,95
  *Dschiet, Jinks3B6, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Master Lu, Arcade America*
- Gold Games . 15 CDs ..... 39,95
  *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Patrizier, Gobliiins, Wings of Fury, Hi2, u.v.m.*
- 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, The Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*
- 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, Cybermtorm, A-10 Cuba*
- Megasixpack ..... 44,95
  *Pro Pinba, 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
  *11 ! Spiele, 11 ! Spielelös., 11 Screensaver*
- Racing Pack ..... 49,95
  *Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack*
- Spieleslösungen und Cheats ..... 24,95 N
  *176 Lösungen, 176 Cheats*
- Westwood Compilat. ..... 69,95
  *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*

## Multimedia

- **Teleinfo 5.0 ..... 34,95 N**
- **Bibliothek Multimedia**
- 3 D Filmstudio Win95 ..... 69,95
- Cinemania 97 ..... 59,95
- Marcel Wagner 97 Enzyklopädie ..... 19,95
- Encarta Weltatlas ..... 94,95
- Ultrapack 4 ..... 79,95 N

## Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
- **ADI**
- Junior Lesen u. Rechn. 4-6 J. ..... 64,95
- Junior Lesen u Rechn. 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

- Blinky Bill ..... 29,95
- Prof. Tims verrü. Werkstatt ..... 59,95
- Toy Story Speile Action ..... 44,95
- Tuneland ..... 29,95
- Zwillinge im Zauberland ..... 39,95

## HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

**Speicherbausteine PS/2 60ns**

Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen!

**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 ..... 84,95
- Warrior ..... 119,95
- **Microsoft**
- Sidewinder Gamepad ..... 59,95 P
- Sidewinder Pro ..... 87,95 P
- Sidewinder Pro+Hellbender 104,95 P
- **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

## LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

**Böblingen:**
Poststr. 36



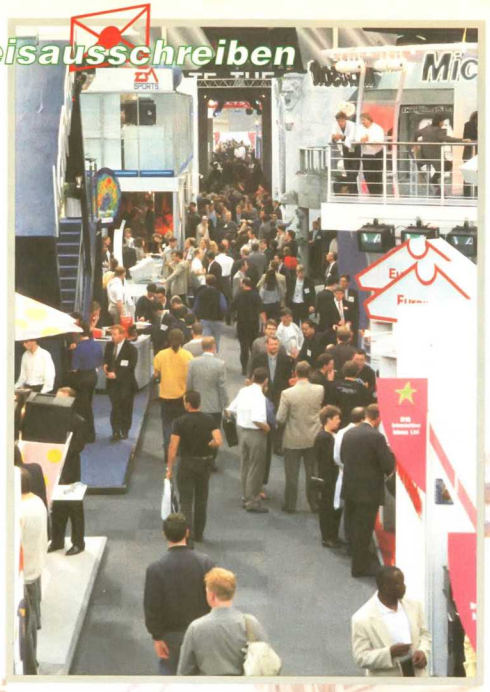

**Kempten:**
In der Brandstatt 6




**Lindau:**
Kolpingstr. 3

**Neu! Ab 20.9. Am Römerpark**

Preisausschreiben



ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik

# GEWINNEN SIE EINEN LONDON-TRIP FÜR ZWEI ZUR ECTS '97!

**„ELSA Winner", so heißt eine bekannte Grafikkarte der Aachener Hard- und Softwareschmiede ELSA. Dies ist jedoch kein abgekartetes Spiel, weshalb ELSA-Winner anderer Art gesucht werden: Gewinnen Sie eine Reise zur ECTS in London, ein tolles Modem oder ein klasse Game!**

## WAS TUN?

Um einen der vielen Superpreise oder vielleicht gar den einwöchigen London-Trip für zwei mitnehmen zu können, sind unsere aktuelle Begleit-CD und etwas Kreativität erforderlich. Auf der Beilagscheibe finden Sie das feine Animationstool **ELSA Script 3D** (eine Script-Sprache zur Erstellung von Demos und Präsentationen, die komplexe 3D-Objekte und -Bewegungsabläufe ermöglicht), mit dem Sie ein wenig experimentieren sollten – die besten Werke werden dann von der ELSA-Jury prämiert. Sie benötigen hierfür eine Grafikkarte mit ViRGE-Chipsatz wie z.B. die ELSAs Victory 3DX u.a.. Um zu gewinnen, muß Ihre selbst erstellte Animation freilich weder von professioneller Qualität noch sonderlich umfangreich sein. Auch Thema und Art der Gestaltung bleiben ganz Ihnen überlassen. Was hier zählt, sind allein Originalität und Kreativität!

Schicken Sie Ihre Animation bitte bis zum **Einsendeschluß am 22. August** auf einer Diskette an die nebenstehende Adresse; die Gewinner werden rechtzeitig benachrichtigt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen; auch die Mitarbeiter von ELSA und dem Joker Verlag sind nicht zur Teilnahme qualifiziert.

Siehe auch Begleit-CD

**Senden Sie Ihren Beitrag bitte an:**

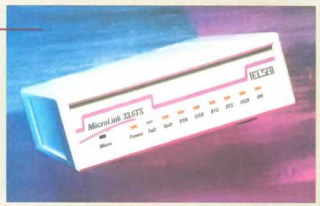
**ELSA GmbH**
**Sonnenweg 11**
**D-52070 Aachen**
**Kennwort: „Real Script 3D"**

## WAS GEWINNEN?

**Hauptgewinn**:
Die originellste Animation wird mit einer einwöchigen London-Reise für zwei Personen zur diesjährigen ECTS (7. bis 9. September) prämiert. Flug, Hotel, Messetickets etc. – alles inklusive.



**2. bis 6. Preis**:
Auf den vorderen Rängen wartet je ein Modem „Microlink 33,6 TS". Mit diesem brandneuen V.34-Gerät surfen Sie komfortabel mit 33.600 bps, Paßwortschutz, Rückruffunktion und Speaker-Phones durch das Netz.






**7. bis 11. Preis**:
Auch ELSAs „Microlink 33,6 TQV" ist ein tolles Modem. Der einzige Unterschied zum Schwestermodell besteht in den hier fehlenden Speaker-Phones für Online-Telefonate.




**12. bis 16. Preis**:
Je einmal „Extreme Assault" von Blue Byte. Heben Sie mit dem derzeit wohl spektakulärsten Action-Heli für den PC ab!



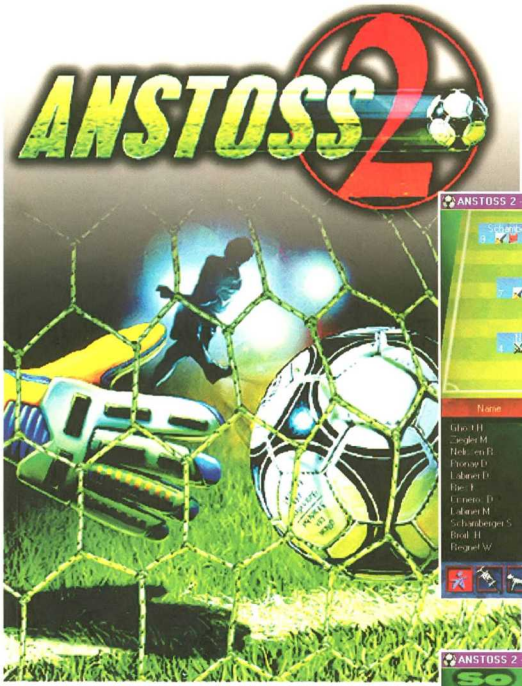

**17. bis 21. Preis**:
Je einmal „M.D.K." von Shiny/Acclaim/Interplay. Wer Kurt nicht kennt, hat einen der genialsten 3D-Actionhelden überhaupt verpennt!



## WER IST ELSA?

Gegründet wurde die Aachener Digitalienschmiede im Jahre 1980 – mittlerweile erwirtschaftet sie mit ihren beiden Tochterfirmen in Kalifornien und Taiwan einen Jahresumsatz von über 220 Millionen DM. Dabei hat sich ELSA insbesondere in den Bereichen Grafikkarten und Modems einen Namen gemacht. Branchenkenner wissen jedoch, daß die Firma auch Monitore und Videokonferenz-Systeme produziert sowie im CAD-Sektor tätig ist. Hier wie dort wird jeweils großer Wert auf die Entwicklung aktueller Treibersoftware gelegt. Und seit diesem Wettbewerb weiß man eben auch, daß man bei ELSA zudem großen Wert auf Großzügigkeit legt...






**Pünktlich zum Start der Bundesligasaison 97/98 tritt Ascarons Nachfolgemanager sein Amt unter Win 95 an – mit den Empfehlungen von zigtausend ausgewerteten Userwünschen im Aktenkoffer. Also endlich PC-Fußball nach Maß?**




Gewöhnungsbedürftig, aber praktikabel: das Hauptmenü



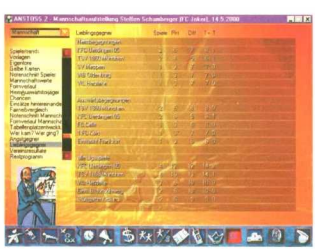

Training macht den Meister

Neuerungen und Verbesserungen, wohin das Auge blickt: Mußte man sich beim Vorgänger noch mit einer Spieldauer von zehn Jahren in der Bundesliga begnügen, sind nun die Vereine der diversen deutschen, spanischen, englischen, französischen und italienischen Ligen als potentielle Brötchengeber vertreten. Verwaltet wird zudem eine ganze Reihe weiterer Clubs aus dem Ausland. Und neben dem Karrieremodus gibt es die feste Spieldauer von einem bis einhundert Jahren bei freier Vereinswahl. Genügend Arbeit wartet hier schon lange vor Saisonbeginn, falls man sich das Leben nicht durch die vielen individuellen Einstellungsmöglichkeiten erleichtert – bestimmte Aufgaben wie Sponsorensuche, Bandenwerbung, Fanartikelverkauf oder Prämienfestlegung dürfen nämlich dem Rechner anvertraut werden. Am Spieler bleibt zunächst die Kalkulation der voraussichtlichen Einnahmen und Ausgaben hängen. Dabei geht es bereits recht komplex zur Sache: Eintrittspreise nebst Topzuschlägen sind festzulegen, Versicherungen abzuschließen und dergleichen mehr. Hinzu kommen Investitionen für

**Wäre das Hauptmenü noch im Stil des Vorgängers gestaltet, müßte es statt eines Büros jetzt ein ganzes Verwaltungsgebäude sein!**



Während der Begegnung wird die Tabelle ständig aktualisiert

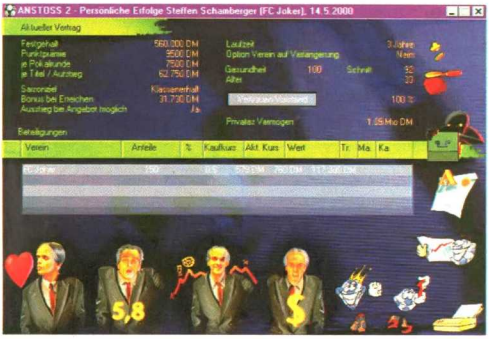


Kanonenfutter in der Statistik: die Lieblingsgegner

**Unsere Forderungen beeinflussen die Mimik der Verhandlungspartner**








**Ein Blick auf das Gehaltskonto läßt das Herz höher schlagen**

den Jugend- bzw. Amateurbereich, die medizinische Abteilung, den Anwalt etc. Auch einen Demoskopen mit Großrechner sollte man unbedingt auf der Gehaltsliste haben, denn nur dann stehen während des Spiels sämtliche der über 100 Statistiken abrufbereit.
Die sechswöchige Vorbereitungszeit auf die Hauptsaison verbringt man hier wie die Winterpause mit Training, Turnieren oder Freundschaftsspielen. Bei der Gelegenheit können auch gleich ein Torwart- und ein Kotrainer engagiert werden. Letzterer übernimmt auf Wunsch die Mannschaftsaufstellung. Im eigentlichen Hauptmenü hat die Zahl der verfügbaren Features sogar derart zugenommen, daß

## FUSSBALL FÜR INDIVIDUALISTEN: DER EDITOR

Der umfangreichste Editor, der bislang in diesem Genre aufgelaufen ist, verschafft „Anstoß 2" bereits einen komfortablen Punktevorsprung gegenüber der Konkurrenz. Mit ihm **lassen sich so ziemlich alle im Spiel integrierten Daten nach Belieben manipulieren**. Dazu zählen natürlich sämtliche Spielerattribute wie Stärke, Alter, Haupt- und Nebenposition, Fähigkeiten (Torinstinkt, Beidfüßigkeit etc.), Eigenschaften (Führungsperson, Kämpfernatur etc.), Charakterwerte (Musterprofi, Skandalnudel) sowie der Gesundheitszustand. In punkto Verein kann man u.a. Fanfreundschaften, Erzrivalen, Trikotdesign und per Mini-Malprogramm sogar das Wappen ändern. Selbst der komplette Stadionausbau inklusive Anzeigetafel, Flutlicht, Rasenheizung nebst eventuell gleich überdachten Steh- bzw. Sitzplätzen oder Logen ist von hier aus möglich.
Das ist aber noch längst nicht alles. Zum Herumbasteln laden auch die Werte bzw. Namen der Trainer, Manager, Reporter, Kritiker, TV-Sender, Promis samt Lieblingsverein, Sponsoren und Schiedsrichter ein. Editierbar sind zudem Zusammensetzung nebst Spielplan der Ligen in Deutschland, England, Italien, Spanien und Frankreich. Daß schließlich noch die Punkte für die Fünf-Jahres-Wertung der UEFA, der Steuersatz, das Startspieljahr und die Vorjahressieger der Europapokale hinzukommen, erstaunt da kaum.
Um das Maß voll zu machen, darf man **sogar eigene Fangesänge als WAV-Files einbinden** und Art, Häufigkeit sowie Adressat festlegen. Damit sich angesichts der mehr als 15.000 Spieler aus 25 europäischen Ländern sowie etlichen außereuropäischen Vereinen keine Doppelnennungen einschleichen, gibt es einen komfortablen **Datenchecker mit Suchfunktion**. Ein rundum gelungenes Meisterstück also, das gleich noch über seine eigenen Statistiken verfügt, die z.B. das stärkste bzw. schwächste Team anzeigen.

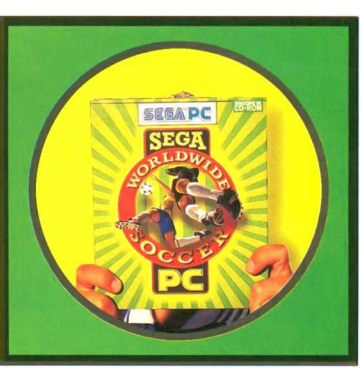



**Der FC Joker wird zum Spitzenteam geformt**




**Selbst ein eigenes Vereinswappen läßt sich pinseln**

ABPFIFF?
DENKSTE!
... ZUHAUSE GEHT'S WEITER.



an die vom Vorgänger gewohnte Gestaltung in Form eines Büros nicht mehr zu denken war. Statt dessen prasseln hier nun massenhaft Infos und Icons auf den Spieler ein. Die daher anfangs unausbleibliche Verwirrung ist jedoch nicht von langer Dauer, denn eine rund 300 Seiten starke Online-Hilfe steht jederzeit zur Verfügung.

Per Mausklick geht es in die Untermenüs, hinter denen sich die üblichen, aber auch etliche unübliche Handlungsmöglichkeiten verbergen. Sehr gut gelöst wurde beispielsweise das Aufstellen der Trainingswochenpläne. Neben vorgefertigten mit bestimmten Schwerpunkten lassen sich da auch eigene aus über 30 verschiedenen Einheiten zusammenstellen. Das Festlegen eines Programms für die nächsten Wochen ist dann mit wenigen Klicks erledigt.

Ebenso komfortabel geht eigentlich das gesamte Spiel von der Hand. Egal, ob man den Transfermarkt beackert, an äußerst realistischen Vertragsverhandlungen teilnimmt oder sich um die Taktikeinstellungen kümmert, stets wird dem Manager vor dem Monitor eine schier unglaubliche Fülle an Auswahlmöglichkeiten geboten, ohne daß er sich jemals überfordert fühlen würde. Wollte man hier auf jedes der vielfältigen Details im einzelnen eingehen, würde der Test sicher ein komplettes Sonderheft füllen! Denn vom Totip über Fanclubtreffen bis hin zum Ausbau des Stadions (das man von innen via Kamerafahrt besichtigen kann) gibt es

**Mit dem Erfolg kommt auch die Nominierung für die Nationalelf**



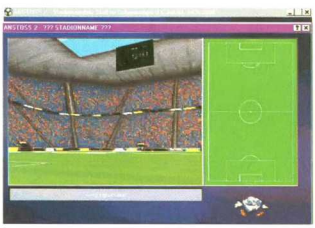



**Das komplett ausgebaute Stadion in der Übersicht...**

## Doping sorgt wortwörtlich für mehr Spritzigkeit



**Gezieltes Umtreten gehört zur Taktik**



**...und in schmuckem 3D vom Rasen aus gesehen**

## MITTENDRIN STATT NUR DABEI: DIE SPIELSZENEN

Während der Begegnungen flimmern optional über **2500 verschiedene Szenen** über den Screen, wobei sich Art und Anzahl der Ausschnitte via Schieberegler nach Gusto einstellen und natürlich per Replay-Recorder wiederholen lassen. Neben den abwechslungsreichen Torchancen, Abwehrfehlern, Kontern etc. finden sich da auch **witzige Zwischenfälle** – beispielsweise, wenn Kameramann oder Linienrichter „abgeschossen" werden. **Im Stil von TV-Übertragungen** verfolgt man die per Motion-Capturing kreierten und ordentlich animierten Polygonkicker aus wechselnden Perspektiven.

Der Clou an der Sache ist, daß sämtliche Details von den Wetterverhältnissen über die Zuschauerzahl bis hin zu Haar- bzw. Hautfarbe, Trikot sowie Rückennummer der Kicker akribisch abgebildet sind. Dieser Trend Richtung Perfektionismus setzt sich mit den **korrekt gewandeten Fans** fort, die die Arena mit stets zur Situation passenden Jubel- und Haßgesängen beschallen. Als weitere akustische Begleiterscheinung gibt es über **1000 treffliche Kommentare** vom populären Reporter Günter-Peter Ploog, dem Matthias Knoop von Radio Bielefeld als Co-Berichterstatter unter die Ohren greift. Als „Herr Kaiser" sorgt er mit seiner **Stimmimitation von Franz Beckenbauer** für ausgiebiges Lachmuskeltraining. Na, denn hörn mer mal...



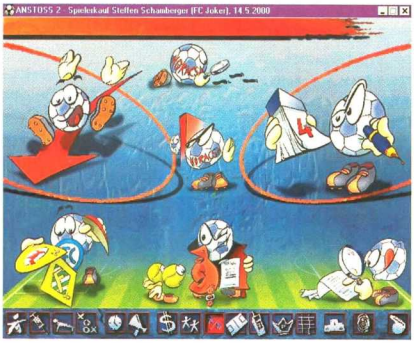
**Eine neue Dimension: 3D statt 2D**



**Kicken vor prächtiger Kulisse im ausverkauften Stadion**



**Nachtschicht bei Flutlicht**




Geschmackssache: die Comic-Bälle

wahrlich nichts, das es bei Anstoß 2 nicht gibt. Ja, selbst illegale Machenschaften sind kein Tabu: Vom sauer verdienten Privatvermögen läßt sich beispielsweise Kohle in die schwarze Kasse transferieren, um Spieler oder Schiedsrichter zu bestechen. Und wer die Dopingkontrollen nicht fürchtet, verhilft seinen Schützlingen (sofern sie mitspielen) zu mehr Spritzigkeit im wahrsten Sinne des Wortes. Während der Begegnungen sind komplett überarbeitete Spielszenen zu bestaunen; dazu die ständig aktualisierte Tabelle – was natürlich insbesondere gegen Saisonende oftmals zusätzlich für Spannung sorgt. Weiterhin sind Interviews, ein Manager-Quiz vor der Rückrunde, gut 600 Zufallsereignisse sowie zweimal pro Jahr die Auf- und Abwertung der Spielerwerte (jetzt mit Angabe der Gründe) im Angebot. All das macht alleine schon wochenlang Spaß, doch man kann sich die geballte Ladung auch im Mehrspielermodus mit fußballbegeisterten Freunden gönnen. (st)




## GANZ PERSÖNLICH



Steffen

In Sachen Torszenen bleibt der „Premier Manager '97" wegen des enormen Mitfieberfaktors zwar weiterhin mein Favorit, doch hinsichtlich Komplexität und Dauermotivation hat Anstoß 2 wesentlich mehr zu bieten. Schon vor dem Anpfiff steht mit dem genialen Editor Meisterliches auf dem Programm. Auch das stete Steigern des eigenen Marktwerts und Vermögens macht hier noch eine ganze Ecke mehr Spaß als beim ähnlich konzipierten „Teamchef": Endlich kann ich auch mal Kohle aufs Privatkonto scheffeln und muß nicht jede müde Mark für den Verein verpulvern! Außerdem liebe ich es nun mal, mich durch Statistiken zu wühlen – und davon gibt es hier mehr als reichlich. Allein die gewöhnungsbedürftige Benutzeroberfläche mit den Comic-Bällen ist nicht so ganz mein Fall.



Manfred

Im Gegensatz zum richtigen Leben bin ich als Fußballmanager ein echter Vereinsmeier: Ich will mein Team ohne Wenn und Aber und ohne karrierefördernde Wechselspielchen betreuen. Deshalb verzichte ich auch gerne auf die (optionalen) Entlassungen. Überhaupt läßt sich hier vieles an die persönlichen Vorlieben anpassen, um die optimale Mischung aus Komplexität und Spielbarkeit zu erhalten. Und da für mich eine Saison idealerweise nicht länger als einen unterhaltsamen Abend dauern sollte, halse ich unliebsame Aufgaben dankbar der CPU auf. Auf Torszenen kann ich dagegen verzichten und schalte sie dann halt einfach ab. Kurzum, das für Blitzzocker wie ausdauernde Vereinschefs gleichermaßen tolle Gameplay macht Ascarons Anstoß 2 für mich ganz klar zum neuen Genre-Meister.

### Anstoß 2
(Ascaron)

**Vorbildlich komplexes, realistisches und spielbares Fußballmanagement.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 70% |
| *SOUND* | 69% |
| *STEUERUNG* | 83% |
| *MOTIVATION* | 91% |



**87%**

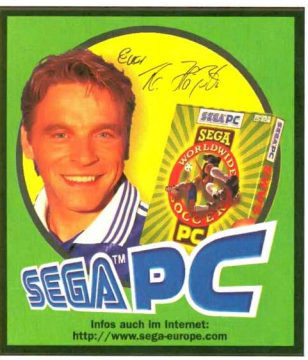
| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ohne Altersbeschr. |
| **Schwierigkeit:** | 5 Stufen |
| **Preis:** | ca. 89,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95, P133 empfohlen |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 100 bis 150 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Maus, Tastatur |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | bis zu vier Spieler nacheinander |
| ONLINE-INFO: | http://www.ascaron.com |




»ICH GLAUB', ICH STEH' IM STADION.«

So geht's nicht nur Thomas Häßler. SEGA Worldwide Soccer PC ist die ultrarealistische Soccer-Action-Simulation auf deinem PC. Die flüssig animierten 3-D-Polygongrafiken, der deutsche Live-Kommentar und die vielen Spielmodi lassen deinen PC zum Stadion werden. Und du glaubst, du bist mittendrin.




SEGA™ PC

Infos auch im Internet:
http://www.sega-europe.com

# Club Manager 97/98

**Bei der Auslosung der Testgruppen hatte Attics neuer Fußballmanager das Pech, im direkten Vergleich auf Ascarons Genremeister „Anstoß 2" zu treffen. Und das Ergebnis dieser Begegnung vermochte kaum zu überraschen.**




Eine recht anspruchslose Darstellung der Begegnungen




Die Spieler lassen sich nahezu frei auf dem Feld plazieren




Das aufgeräumte Hauptmenü

Obwohl diese Vereinschef-Sim auf das Konto der englischen Programmierer von ESP Software (bisher für sehr mittelprächtige Amiga-Games bekannt) geht, dreht sich hier alles um die deutschen Clubs von der 1. Bundesliga bis hinab zu den vier Regionalligen. Bis zu vier Manager führen ihre Schützlinge in drei Schwierigkeitsgraden durch Punkt- und Pokalspiele sowie die europäischen Wettbewerbe. Dabei kann der Brötchengeber jederzeit gewechselt werden, und auch hier darf man viele Aufgaben dem Compi überlassen.

**Minimalistisches Fußballmanagement, auch und gerade für Multiplayer geeignet**

Übermäßig viel bekommt der Spieler freilich nicht zu tun, und in manchen Punkten (z.B. bei der Aufstellung) ist auf die CPU auch kein Verlaß. Ähnliches gilt für die Team-Datenbank mit Rekordergebnissen, Anschriften, gewonnenen Titeln etc. Da nämlich dort wie im Spiel keine Originalnamen und vielfach reine Phantasiewappen verwendet werden, hätte man sich diese Infos auch ganz sparen können. Ein Texteditor kann da zumindest teilweise Abhilfe schaffen. Ja, sogar Spielerfotos im PCX-Format lassen sich importieren. Vom Komfort und Umfang des Editors aus „Anstoß 2" aber keine Spur.

An Tiefgang mangelt es ebenfalls: Die Vertragsverhandlungen sind auf Laufzeit und Gehalt beschränkt, es gibt maximal drei Sponsoren, das Stadion ist nur in der Kapazität ausbaubar, man muß sich mit vier Trainingsschwerpunkten begnügen usw. Lediglich was Taktik, Spieleratributе, die Aufstellung mit der Möglichkeit, Jugendkicker ins Team zu holen, oder den Transfermarkt inklusive Suchfunktion betrifft, geht es etwas komplexer zur Sache. Die Darstellung der Begegnungen ist aber schon wieder spartanisch. Ein laufender Ball, kurze Texteinblendungen und Zwischenbilder, das war's auch schon. Die einzigen Vorteile dieser Optionsarmut sind überschaubare Menüs und Icons.

Dank der simplen Bedienbarkeit versprechen zumindest gesellige Partien Kurzweil, da die Mitspieler zügig zum Zug kommen. Professionelle Solisten sollten den Club Manager hingegen besser nicht für ihre Festplatte verpflichten. (st)

## Club Manager 97/98

**(ESP/Attic)**

**Fußballmanagement auf nicht allzu hohem Niveau.**

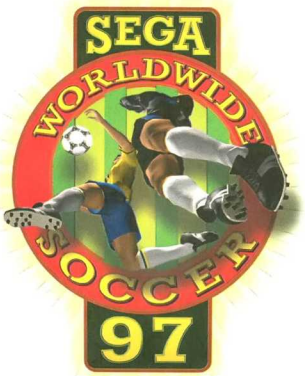
| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 46% |
| *SOUND* | 60% |
| *STEUERUNG* | 72% |
| *MOTIVATION* | 55% |



**58%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ohne Altersbeschr. |
| **Schwierigkeit:** | 3 Stufen |
| **Preis:** | ca. 59,– DM |

| | |
|---|---|
| **DATENTRÄGER:** | 1 CD |
| **SYSTEM:** | ab einem 486 DX2/66 mit DOS bzw. Win 95/3.11 |
| **SPEICHER:** | 8 MB RAM, 15 bis 60 MB auf der HD |
| **GRAFIK:** | SVGA |
| **SOUND:** | alle gängigen Karten |
| **EINGABE:** | Maus, Tastatur |
| **AUSGABE:** | komplett deutsch |
| **MULTIPLAYER:** | bis zu vier Spieler nacheinander |
| **ONLINE-INFO:** | http://www.attic.de |




**Kurz vor Bundesligastart läuft auch der digitale Action-Fußball zur Höchstform auf: Segas frisch vom Saturn konvertierte Ballzauberer zeigen jetzt unter Win 95 eine wahrhaft außerirdische Leistung.**



Szenen aus dem Intro

## INTERNATIONALES NIVEAU

Action hin oder her, hier ist schon vor dem Anpfiff so einiges geboten: 48 Nationalteams aus fünf Kontinenten messen sich in Freundschaftsmatches, im Elfmeterschießen oder dem vier bis 16 Teilnehmer umfassenden Pokalturnier. Diese Modi gestatten auch packende Multiplayer-Duelle, während Weltliga und der „Worldwide Cup" (Hin- und Rückspiele gegen je drei Konkurrenten in immer hochkarätiger besetzten Gruppen) Solisten vorbehalten bleiben. Wer bis zum Titelgewinn trotz der nur 3, 6, 9 oder 15 Minuten langen Halbzeiten Konditionsprobleme bekommt, darf nach jedem Schlußpfiff abspeichern; es gibt allerdings nur zwei Savestände pro Cup bzw. Liga. Und damit man die Stiefel nicht umsonst schnürt, werden gute Leistungen mit einem Eintrag in nach Wettbewerben getrennte Highscores belohnt.




Auch Taktiker dürfen sich austoben

## STIMMIGES UMFELD

Am Spielfeldrand warten darüber hinaus noch etliche Features und Optionen mehr auf ihre Einwechslung. Für eine maßgeschneiderte Herausforderung sind vier Schwierigkeitsgrade sowie die Stärke des gewählten Teams zuständig. Die rechts- oder linksfüßigen Profis unterscheiden sich in punkto Schußkraft, Tempo, Ausdauer etc. Zwölf verschiedene Systeme nebst sieben Taktiken lassen Strategenherzen höher schlagen, und für einen Action-Kick werden hier sogar Statistiker ungewöhnlich gut bedient. Ehrensache, daß optional auch störendes Regelwerk wie Abseits, Fouls, Gelbe und Rote Karten oder Verletzungen in der Kabine bleiben kann. Apropos Manipulation: Da die Japaner bis auf ein paar Werbemark für Zugpferd Thomas Häßler jeden Yen ins Spiel investiert haben, muß der Zocker einen integrierten Editor bemühen, falls er die lizenzlosen Kicker unter ihren richtigen Namen auflaufen lassen will.




Qual der Wahl im Hauptmenü




Rush-hour im Strafraum

## BRASILIANISCHE KICKERKUNST

Einen Vorgeschmack auf das, was sich dann am Rasen abspielt, serviert bereits das opulente Intro mit gerenderten Fußballschmankerln. Im Spiel selbst sorgen drei Stadien, nächtliche Flutlichtkicks und Regengüsse für optisch abwechslungsreiche Bedingungen. Einzige Einschränkung: Die nassen Rutschpartien haben zwar spielerisch ihren Reiz, doch die zu Streifen mutierten Regentropfen sehen dabei eher mäßig aus.
Das Ganze präsentiert sich am Screen aus vier wählbaren Kameraperspektiven, nämlich von der Seiten- bzw. Torlinie aus oder in zwei Iso-Ansichten. Sämtliche



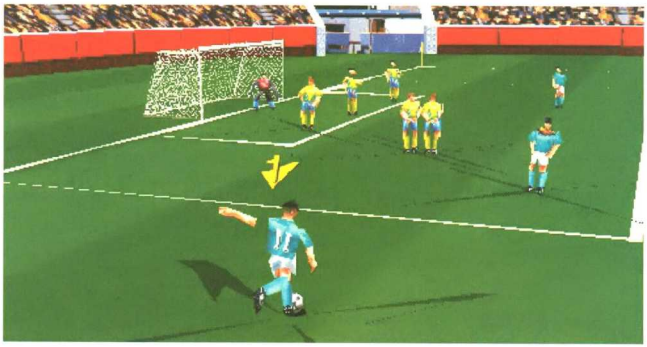

Schattenspiel bei Flutlicht

Blickwinkel sind prächtig spielbar. Und wenn man auf die jeweils drei Zoomstufen zurückgreift, um die grandios animierten Polygon-Akteure aus nächster Nähe begutachten zu können, gleicht ein einblendbares Radar den Verlust an Übersicht wieder aus. Dabei soll nicht verschwiegen werden, daß sich in der höchsten Auflösung und Detailstufe selbst ein P200 MMX zu dezentem Ruckeln verleiten läßt – der Spielspaß leidet darunter allerdings kaum.




**Netter Versuch, aber das war wohl nix mit dem Fallrückzieher**

Oben erwähnte Animationen bestechen durch Innovationen und Realismus gleichermaßen. Gar keine Frage, derart echt wirkende Körpertäuschungen, Hackenheber, Übersteiger etc. sucht man bei der Genre-Konkurrenz bislang vergebens. Das brasilianische Feuer der hiesigen Ballerinas springt denn auch mit der Geschwindigkeit eines Basler-Schusses auf den Spieler über. Dank des pflegeleichten Handlings wird er schnell zum Kickervirtuosen, ohne gleich zum empfohlenen Acht-Button-Pad (z.B. Microsofts Sidewinder) greifen zu müssen – auch mit vier Knöpfen gelingen wunderbare Kombinationen, kurze und lange Pässe, das Vorlegen des Balles sowie fulminante Schüsse. Selbst Fallrückzieher, Flugkopfbälle oder Direktabnahmen sind nicht sonderlich trainingsintensiv. Die somit teils herrlich herausgespielten Tore lassen sich schließlich via Replayrecorder im Trefferarchiv verewigen. Da verzeiht man der CPU gerne auch Formschwächen beim Positionieren der Mauer oder die kleinen Keeperunsicherheiten.



**In jeder (Hin-)Sicht Spielspaß pur**




**Bei Regen sieht es etwas traurig aus**




**In der höchsten Zoomstufe wahrt ein Radar den Überblick**

## DER ENDSTAND

Nette Details am Rande finden sich mit den witzigen Videos auf der Anzeigetafel und den stets die passenden Fahnen schwenkenden Fans. Nichts Überragendes ist dagegen vom Sound zu vermelden: Es gibt unaufdringlich beschwingte Hintergrundmusik, Nationalhymnen, sich leider zu oft wiederholende und auch nicht immer treffende Live-Kommentare in deutscher und englischer Sprache sowie die üblichen Fangesänge und Effekte. Außer Akustik-Fetischisten wird von diesem sportiven Action-Feuerwerk also jeder bestens bedient – vom Solisten über den Augenmenschen bis hin zu den maximal vier Mannschaftssportlern im Netzwerk. (st)




**Kurze Verschnaufpause während der Replays**

### Worldwide Soccer
(Sega)

**Genial spielbarer und sehenswert präsentierter Action-Kick**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 82% |
| *SOUND* | 69% |
| *STEUERUNG* | 87% |
| *MOTIVATION* | 87% |

**85%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95 (MMX wird unterstützt) |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 15 bis 130 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA/SVGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Tastatur, Stick, Pad |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | bis zu vier Spieler an einem Rechner bzw. im Netzwerk |
| ONLINE-INFO: | http://www.sega-europe.com |




## „Ich bin ein großer Fan von Video- und PC-Spielen!"

**Thomas „Icke" Häßler über die Unterschiede zwischen realem und digitalem Fußball**

***?: Wenn Fußballstars wie Sie für eine Soccer-Sim werben, stellt sich natürlich die Frage, ob in Ihrer Freizeit auch digitale Trainingseinheiten am Computer auf dem Programm stehen?***

**TH:** *Ja, ich bin sogar ein großer Fan von Video- und PC-Spielen! Es gibt nichts, was mich besser entspannt, wenn ich mal richtig abschalten will. Dabei bin ich allerdings nicht auf Fußballspiele festgelegt, sondern zocke auch andere Sport- oder Actiongames sehr gerne. Wirtschaftssimulationen oder Echtzeitstrategicals sind dagegen nicht so mein Ding.*

***?: Gibt es unter den zahllosen Fußballspielen am PC einen persönlichen Favoriten?***

**TH:** *Die Antwort liegt ja eigentlich auf der Hand – natürlich mag ich Worldwide Soccer zur Zeit am liebsten, und das ist kein reiner Werbespruch. Weil ich eben selbst viel spiele, habe ich mir fest vorgenommen, eine Kooperation nur dann einzugehen, wenn ich von dem Programm auch überzeugt bin. Und ich fand schon „Worldwide Soccer 97" am Saturn sehr gut. Als mir dann die Leute von Sega die Betaversion am PC vorgeführt haben, war ich restlos begeistert!*

***?: Was sind eigentlich Ihrer Meinung nach die realistischen Merkmale von Worldwide Soccer? Wo weichen richtige Rasen-Action und Computerspiel am drastischsten voneinander ab?***

**TH:** *Die Stimmung im Stadion wurde schon mal gut eingefangen – obwohl es natürlich immer noch etwas anderes ist, in einem echten Hexenkessel auf dem Rasen zu stehen. Auch die Vielzahl an taktischen Möglichkeiten gefällt mir. Man muß die Mannschaft in sich schlüssig einstellen und ausrichten, um eine Chance zu haben. Die Strafraumszenen finde ich ebenfalls sehr gelungen, da es hier schöne und aufregende Aktionen gibt. Gerade wenn die Flanken und Pässe gelingen, steigt der Adrenalinspiegel. Andererseits ist in der Realität deutlich mehr taktische Bewegung. Wir reden ja auf dem Platz miteinander und haben so ganz andere Möglichkeiten, um Spielzüge vorzubereiten. Schließlich hängt auch einiges von der Tagesform ab. Und Emotionen wie Freude oder Ärger, die eine Partie schon beeinflussen, können auf dem PC natürlich nicht hundertprozentig dargestellt werden.*

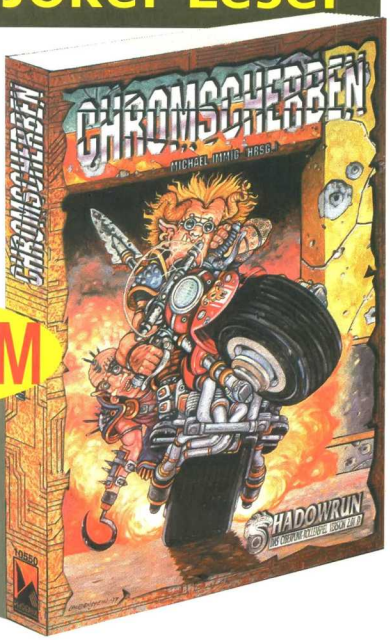
***?: Abschließend würde die Fußballfans unter uns interessieren, wie Ihre Pläne für die Zukunft sind? Mal abgesehen vom Gewinn der Meisterschaft mit dem KSC nebst WM-Titel in Frankreich.***

**TH:** *Die Meisterschaft ist wohl ein wenig hochgegriffen, aber wir wollen auf alle Fälle erneut einen UEFA-Cup-Platz – und darüber hinaus mit dem KSC in diesem Jahr auch im internationalen Fußball vorne mitspielen. Mich freut es, daß wir in der neuen Bundesligasaison dank Hertha wieder in meiner Geburtsstadt Berlin spielen. Für mich wäre es außerdem genial, noch einmal mit meinem Team nach Berlin zu fahren und im Olympiastadion endlich den DFB-Pokal zu holen.*


# 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 (Joker-Chefredakteur und Autor der Story „Chummer GmbH") gewünscht, bitte entsprechende Angaben zur Bestellung.

# CARMAGEDDON

**Nachdem die Ampel im letzten Monat für „Formula Karts" und „wipeEout 2097" auf Grün sprang, läßt SCi nun ein Rennspiel der etwas anderen Sorte an der Startlinie Aufstellung nehmen: Hier bekommt der Begriff vom Benzin im Blut eine ganz neue Bedeutung!**











Vier von sieben Landschaftsdesigns: Schnee, Sand, Stadt und Fabrikanlage

## FREIFAHRT AUF DEN INDEX?

Bereits das Render-Intro läßt erahnen, daß sich hinter dem englischen Wortspiel (Car für Auto und Armageddon für „Letztes Gefecht") mehr verbirgt als nur simples Kilometerfressen: Noch bevor der Starter auf der Endzeit-Straße die Flagge senken kann, fährt ihn der Troß aus stachelbewehrten Karossen kurzerhand über den Haufen. In der englischen Fassung werden auch im Spiel selbst harmlose Omis vom Gehsteig gerammt, in der entschärften Version fielen die gefährdeten Senioren spaßigerweise unter den Jugendschutz – deutsche Todesfahrer befördern ausschließlich Droiden in den Silikonhimmel.



Zum Vergleich: oben die Originalfassung, unten die entschärfte Version für Deutschland






Eher häßlich und auch nur in VGA: die Optionsscreens

## WAHL DER WAFFEN

Ehe man die Pisten unsicher macht, sollte man sich im Optionsmenü ausweisen. Name und Geschlecht des Digi-Egos werden bestimmt, außerdem darf die Killer-Karriere auf einer von drei Schwierigkeitstufen gestartet werden. Die niedrigste erschien uns dabei fast schon zu simpel, während auf der höchsten nur erfahrene PC-Schumis ihre Aggressionen abbauen sollten. Die Wahl des Wagens bereitet demgegenüber kein Kopfzerbrechen, denn bevor man sich nicht in mehreren Rennen qualifiziert hat, stehen nur zwei Boliden in der Tiefgarage: ein kleiner roter Flitzer für die Herren und das gelbe Gegenstück für Damen. Später gesellen sich einige Modelle dazu, die zunächst der Konkurrenz vorbehalten bleiben. Sie alle unterscheiden sich in Sachen Gewicht, Tempo, Geländegängigkeit oder ihrer Tauchtüchtigkeit bei einem unfreiwilligen Ausflug ins feuchte Element. Steht das Auto fest, darf man dem Zubehörhändler seine Aufwartung machen. Ein auffrisierter Motor, mehr Sicherheit für den Fahrer sowie insbesondere dornenbewehrte Rammen können kaum schaden, kosten aber Bonuspunkte. Und die wollen erst mal verdient sein.

Der „Arbeitsplatz" besteht aus insgesamt 36 Strecken, wobei der Computer je nach Plazierung stets mehrere Rundkurse offeriert. Parcours, die dem Spieler partout nicht liegen, kann er somit auslassen. Bei unterschiedlicher Streckenführung geht es durch sieben verschiedene Landschaften wie verschneite Täler, glühende Wüsten oder sonnige Strandpromenaden. Auch exotische Kurse sind im Angebot, dann findet die wilde Jagd im Bergwerksstollen, einer abgewrackten Fabrikanlage oder einer verlassenen Stadt ihre Fortsetzung. Hier wie da trifft man auf Loopings, Schanzen, schmale Grade oder Minenfelder.



Durch den TÜV kommt der Spieler mit der Karre nicht mehr – wohl aber ans Ziel




Im Shop

## KRIEG AUF DER STRASSE

Die mögliche Startposition hängt vom Platz in der Rangliste ab, Neulinge werden sich daher erst mal hinten im Pulk wiederfinden – es sei denn, sie würden von einem der 24 CPU-Fahrer zum Duell gefordert. Tatsächlich ist das aber halb so wild, da man das Spiel grundsätzlich in zwei Taktiken angehen kann: Wer aggressiv fährt, tut sich unter Umständen leichter, das Feld von hinten aufzurollen bzw. leerzurammen. Wer hingegen alle Runden möglichst schnell hinter sich bringen will, muß ohnehin mit dem Feind im Rücken leben. Zwar besteht das vorrangige Ziel auch hier darin, seine vier Reifen als Erster über die Ziellinie zu schieben, doch ist der Sieg bei Carmageddon wortwörtlich nur die halbe Miete. Das Programm verspricht nämlich demjenigen einen doppelten Bonus (und eigentlich auch den doppelten Spielspaß), der zuvor die Boliden sämtlicher Mitbewerber in Altmetall verwandelt hat. Kurzum, hier wird mehr gedrängelt und geschubst als beim Autoscooter. Binnen weniger Minuten nach dem Start entwickelt sich das schönste Gedränge, und die ersten Loser hauchen ihr motorisiertes Leben in einer rutschigen Öllache aus. Kotflügel an Kotflügel rasen die jeweils sechs Gladiatoren pro Lauf da auf den nächsten Begrenzungspfosten zu, nur um den Gegner mit vollem Elan auflaufen zu lassen. Stärkere Wagen schieben kleinere Flitzer wie Schnee vor sich her, Überrollbügel steht dann gegen PS-Power. Und wenn ein Konkurrent etwa nach kurzem Flug die nächste Hausmauer küßt oder die Stabilität eines Brückenpfeilers testet, gibt's natürlich ein großes Hallo vor dem Monitor. Liegt sein Bolide nämlich wie eine Schildkröte auf dem Rücken, kann man ihn durch wiederholtes Rammen endgültig abwracken. Daß man besonders spektakuläre Auffahrunfälle jederzeit durch eine Replayfunktion aus verschiedenen Blickwinkeln rekonstruieren kann, ist schön; daß sie am eigenen Gefährt nicht spurlos vorübergehen, selbstverständlich: Irgendwann ist die Karosse so verknautscht wie Walter Matthaus Gesicht. Freilich haben die Programmierer den Spaß an der Freud' von den Fesseln der Physik befreit, weshalb man z.B. selbst tiefste Stürze mit wenigen Schrammen im Lack übersteht. Das Fahrzeug erklimmt Steigungen, die jedem Muli einen Herzinfarkt bescheren würden, oder fährt am Grund eines Sees bis zum nächsten Ufer weiter. Andererseits liegen alsbald umgefahrene Bäume, Straßenlaternen oder Briefkästen als zusätzliche Hindernisse auf der Strecke. Schlimmer noch, manche der durchwegs recht clever taktierenden CPU-Driver nehmen jeden Rempler persönlich und widmen im folgenden Rennen dann ihre ganze Aufmerksamkeit dem Missetäter. Die Schattenseiten der Künstlichen Intelligenz...



Nach mehrmaligem Rammen bleibt vom Gegner nur noch Altmetall



Schikanen satt: eine Sprungschanze



Vorsicht bei Wracks: Die Öllachen verwandeln sich in gemeine Rutschfallen

## DAS KURZE LEBEN EINES DIGI-BOLIDEN







Als Entwurf, vor dem Start und am Ende des Gefechts



Stephen Kings Christine läßt grüßen: eine Ausbeul-Sequenz



Die Tonnen auf den Containern enthalten sinnige und unsinnige Extras

## TOD AM GEHWEG

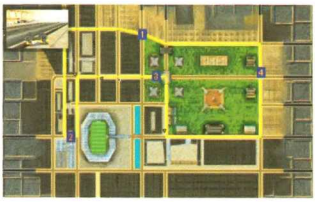
Kommen wir endlich zum am Straßenrand umherlaufenden Kanonenfutter. Wenn es gelingt, die metallenen Spaziergänger auf den Kühler zu nehmen, revanchieren sie sich mit Zusatzsekunden und Bonuspunkten. Gerade von letzteren kann man gar nicht genug haben, da sie auch zum Ausbeulen der Karosserie oder dem Löschen des eventuell brennenden Motors benötigt werden – bei gefülltem Konto genügt dafür jeweils ein simpler Knopfdruck während der Fahrt. Gottlob gibt es auch für besonders spektakuläre Frontalzusammenstöße, Stunts oder das endgültige Stillegen eines Kontrahenten Zeit-Zulagen und Sonderboni.
Zudem sind die Landschaften mit zahlreichen, wenn auch nicht immer gekennzeichneten Extras durchsetzt. Diese bescheren dem Wagen beim Überfahren einen kurzfristigen Turboboost, vorübergehende Unverwundbarkeit oder Mega-Bremsen. Es liegt aber eben auch viel Blödsinn auf der Straße herum. Wer Pech hat, muß sich dann mit einem hopsenden, bleischweren oder gummiweich gefederten Untersatz abquälen. Andere Fundstücke wiederum zielen auf die Gegner, welche dann wie angewurzelt stehenbleiben oder mit unkontrolliertem Bleifuß durch die Pampa jagen. Wer selbst ein wenig Abwechslung in der komplett befahrbaren Botanik abseits der Strecke sucht, findet neben Extras allerdings auch schwer gepanzerte Polizeiautos – und mit denen ist nicht zu spaßen!

## DIE TECHNIK

Die gelungene Steuerung ist via Joystick oder Lenkrad stets auf Seiten des Spielers, der für gewagte Drifts auch zur Handbremse greifen darf. Zwecks besserer Übersicht läßt sich das Cockpit durch eine Außenkamera ersetzen, die über das Keyboard gesteuert werden kann. Außerdem erlaubt eine jederzeit einblendbare Karte zuverlässig die genaue Positionsbestimmung. Hat man das Rennen gewonnen (auf welche Art auch immer), darf man sich die zerquetschten Gegner auf einem „Crash-Screen" mit Zoomfunktion en détail zu Gemüte führen. Erst danach werden die Wracks geborgen und eventuell dem Spieler auf dem Platz gestellt. Das Angebot reicht vom stacheligen Kugelporsche bis zum messerschwingenden Jeep.



Die Außenkamera bietet grandiose Ansichten des Schlachtfeldes



Die Karte bringt es an den Tag: durch gelbe Pfeile symbolisierte Gegner bewegen sich noch, die dunklen sind Schrott

Akustisch untermalt wird das Motoren-Massaker durch geniale Soundeffekte, klare Sprachausgabe und eine rockige Musikbegleitung – wer hier zur optionalen Abschaltoption greift, ist selber schuld. Auch grafisch kann sich Carmageddon sehen lassen: Die Straßenfeger bestehen wie die Landschaften aus texturierten und teils zusätzlich animierten 3D-Objekten. Nacht- und Nebelfahrten sowie liebevolle Details (sprühende Funken, weggeschleuderte Blechteile, Rauchwolken etc.) machen das Spiel zum Augenschmaus. Ein paar Wermutstropfen wurden uns allerdings doch in den Blechsalat gemischt. Wer zum Beispiel „nur" die mittlere Installation mit immerhin 60 MB auf die Festplatte schnallt, wird mit langsamen Ladezeiten und Verzögerungen in den Auswahlmenüs bestraft. Und der Vorsatz, mit einer einzigen CD-ROM fünf Netzwerk-Raser zu bedienen, ist zwar löblich, macht aber die Installation von vollen 260 MB erforderlich. Auch den angeboteten HiRes-Mode muß man recht umständlich vor dem Programmstart aktivieren (falsche Infos am Beipackzettel inkl.), was zudem einen P200 voraussetzt. Ein geringer Preis für ein unterhaltsames Rennspiel voller frischer Ideen? (rf)

### Carmageddon
(SCi/Stainless)

**Spektakuläres Automassaker, als Rennspiel getarnt.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *80%* |
| *SOUND* | *80%* |
| *STEUERUNG* | *82%* |
| *MOTIVATION* | *84%* |



**82%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ohne Altersbeschr. |
| **Schwierigkeit:** | 3 Stufen |
| **Preis:** | ca. 99,– DM |

| | |
|---|---|
| **DATENTRÄGER:** | 1 CD |
| **SYSTEM:** | ab einem P75 (für SVGA zumindest ein P200) mit Win 95/DOS |
| **SPEICHER:** | ab 8 MB RAM und 20 MB auf der HD |
| **GRAFIK:** | VGA/SVGA |
| **SOUND:** | alle gängigen Karten |
| **EINGABE:** | Joystick, Tastatur, Lenkrad |
| **AUSGABE:** | komplett deutsch |
| **MULTIPLAYER:** | bis zu 6 Spieler via IPX-Netzwerk |
| **ONLINE-INFO:** | http://www.sci.com.uk |

## GANZ PERSÖNLICH

Rasant, spektakulär, unterhaltsam – all diese Begriffe treffen auf das verdoomt gute Autorennen zu. Insbesondere, daß man auch abseits der Strecken nach Belieben die Pampa durchpflügen kann, hat mich begeistert. Kämpfe auf vier Rädern sind ja an sich nichts Neues, doch selten wurden sie so dynamisch in Szene gesetzt wie hier. Schade, daß meine erste Großtat als zurückgekehrter Joker-Tester dennoch nicht ganz ohne Probleme abging: Technische Unzulänglichkeiten wie lange Ladezeiten oder der immense Speicherbedarf für Multiplayer verhinderten einen Platz am Hit-Podest.



Jack

# Joker-Leser surfen schneller

## Nur hier, nur jetzt, nur für Joker-Leser



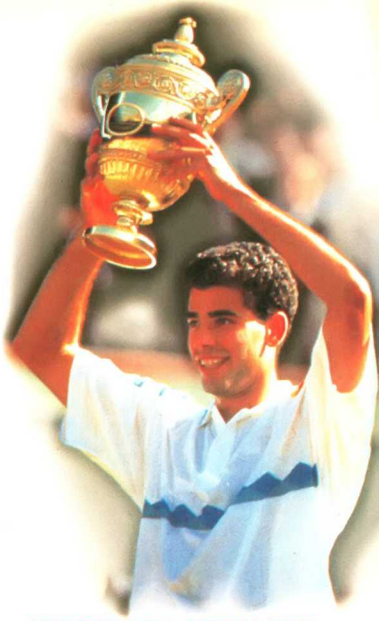

**nur DM 199.–**

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

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

# PETE SAMPRAS TENNIS '97

**Die aktuelle Nummer eins der ATP-Weltrangliste betritt nach seinen Konsolenerfolgen erstmals den PC-Court. Und seine Trainer bei den Codemasters haben ihn auch auf diesem Belag auf rasantes Action-Tennis eingestellt.**










Der weiße Sport aus verschiedenen Kameraeinstellungen



Noch mehr Perspektiven bieten die Replays

## OPTIONEN OK, ACTION SATT

Vor dem ersten Aufschlag steht zunächst die Entscheidung für einen der diversen Spielmodi an. Da gibt es neben Freundschaftsmatches im Einzel oder Doppel auch einen Wettbewerb nach dem KO-System für acht Spieler, welche optional über unterschiedliche oder gleiche Stärken verfügen. Wie viele davon von Menschen oder der CPU gesteuert werden, ist ebenfalls reine Einstellungssache.

Die Partien gehen lediglich über ein bis drei Gewinnspiele. Ein eher kurzes Vergnügen sind auch die Turniere, wo man in acht unterschiedlichen Arenen auf Rasen, Sand und Hartplatz (nur) gegen die jeweiligen Titelverteidiger antritt. Anders gesagt: Zugunsten kurzweiliger Action bleiben Simulationselemente und Realismus weitgehend in der Umkleidekabine. Die insgesamt 24 Racketschwinger (-innen) verfügen aber immerhin über individuelle Werte für Tempo, Aufschlagstärke, Schlagkraft, Reichweite der Beckerrolle sowie der Dauer, bis sie nach dieser wieder auf den Beinen sind. Per Editor läßt sich die Gewichtung dieser Attribute nach eigenem Gusto manipulieren. Drei Spielgeschwindigkeiten im hinsichtlich technischer Features (Steuermodus, Grafikauflösung etc.) durchaus umfangreichen Optionsmenü bestimmen zusätzlich den Schwierigkeitsgrad.

**Von der Beckerrolle über das Sandabklopfen bis zu Wutausbrüchen – da ist Bewegung drin**




Anfangs sind noch nicht alle Spieler verfügbar




Acht Arenen stehen zur Wahl



Auch die Beckerrolle ist mit von der Partie

## FEINER SOUND UND PRIMA STEUERUNG

Das alles spielt sich vor einer beeindruckenden Geräuschkulisse ab: Stets passende Zuschauerreaktionen, Schiedsrichterkommentare in den Landessprachen der Austragungsorte (auf Wunsch auch komplett in deutsch) sowie stimmige Soundeffekte sorgen für tolle Atmosphäre. Ein besonderes Lob hat auch die komplexe und dennoch intuitiv beherrschbare Steuerung verdient, welche mit sechs Buttons zur wahren Hochform aufläuft. Standardaktionen wie Lobs, Stoppbälle, Vor- bzw. Rückhandschläge etc. gelingen schnell; schwieriger ist es, stets die richtige Position zur Kugel zu erlaufen. Wer ihr auch noch gleich gehörig Effet mit auf den Weg gibt, wird manchmal mit derart extrem angeschnittenen Kurvenbällen belohnt, wie sie selbst der beste Baseball-Pitcher nicht hinbekommt. So oder so ist variantenreiches Spiel gefragt, denn die teils fast schon zu versierten CPU-Gegner (re-) agieren intelligent und passen sich rasch jedem Stil an.



Interessant, aber nicht sonderlich spielbar: die Ich-Perspektive

## MOTION-CAPTURING MACHT'S MÖGLICH

Die etwas hausbacken gezeichneten 3D-Plätze werden aus satten zehn Kameraperspektiven in Szene gesetzt. Abgesehen von einigen wenigen wie der Ich-Perspektive oder Schulterkamera, sind alle gut spielbar. Allerdings kann man bisweilen trotz des Ballschattens die Höhe der Kugel nur schwer erahnen und wird dann leicht von Lobs überrascht. Überraschend realistisch sehen die mittels Motion-Capturing erstellten Animationen der Akteure aus: Die Cracks klopfen sich auch mal mit dem Schläger den Sand aus den Schuhsohlen, binden ihre Schnürsenkel, strecken jubelnd ihr Racket in die Höhe oder bearbeiten damit erbost den Platz. Optisch nicht so überzeugend sind die Zuschauer und Linienrichter, die wie Pappaufsteller in der Gegend stehen. Und die gelbe Filzkugel selbst ist im Verhältnis ein bißchen groß geraten. Zu großzügig ist dagegen die Abfrage der Linien, denn häufig geht der Ball offensichtlich ins Aus und wird dennoch gut gegeben. Wer die Grafik in höchster Detailstufe und Auflösung genießen möchte, sollte übrigens mit einem P166 unter DOS antreten, sonst stört ein leichtes Ruckeln das Vergnügen.

**Spiel, Satz und Sieg für die durchdachte Steuerung**

## FAZIT

Als zusätzliche Schmankerl bekommt man zwischendurch nette FM-Videos zu Gesicht, auch lassen sich die spannendsten Ballwechsel per Replay nochmals in aller Ruhe bewundern. Die Abstriche in Sachen Tiefgang, wie man ihn z.B. vom legendären „Jimmy Connors Tennis" auf der Begleit-CD unserer Maiausgabe kennt, macht das rasante Gameplay also locker wett. Gerade in geselliger Runde und mangels aktueller Konkurrenz bleibt der gute Pete somit auch am PC an der Spitze der Weltrangliste – zumindest bis er gegen Blue Bytes heißersehntes „Great Courts 3" antreten muß. (st)

### Pete Sampras Tennis '97
(Codemasters)

**Unterhaltsames PC-Tennis, wenn auch ohne viel Tiefgang.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 70% |
| *SOUND* | 77% |
| *STEUERUNG* | 85% |
| *MOTIVATION* | 76% |



**77%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ohne Altersb. |
| **Schwierigkeit:** | variabel |
| **Preis:** | ca. 89,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem 486 DX2/66 (DOS) bzw. P60 (Win 95) |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 35 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle gängigen bzw. zu DirectX kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Tastatur, Stick, Pad |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | bis zu vier Spieler gleichzeitig |
| ONLINE-INFO: | http://www.codemasters.com |

## DIE VORGÄNGER AM KONSOLEN-COURT

Anno 1994 sorgte **Pete Sampras Tennis** auf Segas Handheld Game Gear sowie insbesondere am Mega Drive für Furore: Das Spiel wurde auf der von Codemasters entwickelten J-Card geliefert, welche über zwei zusätzliche Joystickports verfügt. Erstmals war also sportliche Vier-Spieler-Action ohne separaten Multiplayer-Adapter möglich. Am Gameplay hat sich seither kaum etwas geändert. Das gilt sowohl für den nur unwesentlich überarbeiteten Nachfolger **Pete Sampras Tennis '96** als auch für die unlängst veröffentlichte Playstation-Version mit dem Titel **Sampras Extreme Tennis**. Dort sehen die 3D-Plätze und Motion-Capture-Sportler ähnlich gut aus wie in der nochmals überarbeiteten Fassung für den PC: **Pete Sampras Tennis '97**




Weißer Sport an Segas 16 Bit-Konsole: Pete Sampras Tennis '96




Extrem hübscher: Sampras Extreme Tennis auf der Playstation

# HARD CORE 4x4

**Auf Amiga-Strecken kamen Gremlins Programmierer zu Ruhm, jetzt haben sie den Lotus gegen diverse Geländewagen eingetauscht. Nur hat man den Begriff Off-Road allzu ernst genommen und ist vom rechten Rennspiel-Weg abgekommen.**



Solche Gerangel sind eher selten, da die fünf Computergegner meist bald auf und davon sind






Reichlich Optionen: Erst die Wahl, dann die Qual

Die Idee eines Geländerennens ist am PC weder originell, noch wurde sie hier sonderlich gut umgesetzt. Dabei liefert das umfangreiche Optionsmenü mit seinen vielen Einstellungen für Sound und Grafik durchaus Grund zur Hoffnung, offeriert es doch außerdem die Möglichkeit, im Splitscreen-Duett oder Netzwerk-Rudel zu starten.

Auch der Fuhrpark mit seinen sechs Modellen findet Gefallen, zumal nach und nach sieben weitere Ackerboliden zugänglich werden. Ebenso verhält es sich mit den sieben Strecken und ihren Geländeformen (Sand, Geröll, Vulkangebiet etc.), die im Spielverlauf ebenfalls um zwei Bonusbahnen erweitert werden. Zudem könnten die gebotenen Optionen für Wetterbedingungen, Art der Schaltung oder Spezialrennen mit kleineren Autos und seitenverkehrten Trassen durchaus für grenzenlosen Off-Road-Spaß sorgen. Nicht aber, wenn man dem Piloten nahezu jede Orientierung verwehrt: Die texturierte 3D-Grafik mag noch als ansehnlich durchgehen, übersichtlich ist sie keinesfalls. Ein wenig Abhilfe versprechen allein die drei anwählbaren Außenansichten, doch dank fehlender Karten und teils arg konfuser Streckenführung schlägt man trotzdem allzu häufig die falsche Richtung ein.

**Eine Wanderkarte tut not!**

Zusammenstöße mit Kontrahenten oder Umgebung werden mit Überschlägen geahndet, die das Auto kaum zur Kenntnis nimmt. Die Steuerung überzeugt eigentlich nur via Joystick; wer per Automatik durch die Pampa brettert, muß zudem auf den Rückwärtsgang verzichten. Die seltenen Überholmanöver werden mehr hüpfend als fahrend vorgenommen und gehören somit in die Abteilung Glücksspiel. Die monotonen Fahrgeräusche, Soundeffekte von der Stange und den übereifrigen Kommentator lassen wir mal ins Schlagloch fallen, dafür gibt's ein Lob für die rockige Begleitmusik.

Fazit: Weil mit der Orientierung auch der Spielspaß auf der Strecke bleibt, sollten die hiesigen Jeeps trotz aller Extras besser in der Garage bleiben.(rf)



So klar wie auf diesem Bild ist der Weg fast nie zu erkennen!

## Hardcore 4x4

**(Gremlin/Funsoft)**

**Optionsreiche, aber arg unübersichtliche Off-Road-Simulation**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 62% |
| *SOUND* | 62% |
| *STEUERUNG* | 64% |
| *MOTIVATION* | 48% |



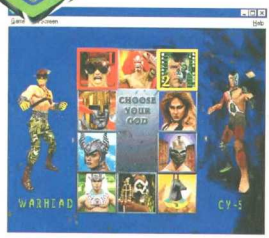
**55%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ohne Altersbeschr. |
| **Schwierigkeit:** | für Fortgeschrittene |
| **Preis:** | ca. 99,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95 |
| SPEICHER: | ab 16 MB RAM und 30 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA/SVGA, unterstützt 3D-Karten |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Joystick, Tastatur |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | 2 Spieler am geteilten Screen, bis zu 6 Spieler via (Null-) Modem oder IPX-Netzwerk |
| ONLINE-INFO: | http://www.gremlin.com |

# War Gods

**Von den Nachstellungen erboster Jugendschützer beeindruckt, glänzte die Fraktion mortaler Kombat-Spiele auf deutschen PCs lange durch Abwesenheit. Jetzt meldet sich Midway mit einer 3D-Variante des umstrittenen Themas zurück.**




Kommt Ihnen der Auswahlscreen auch seltsam bekannt vor?




Die charakterspezifischen Fatalities verraten wir im Lösungsteil

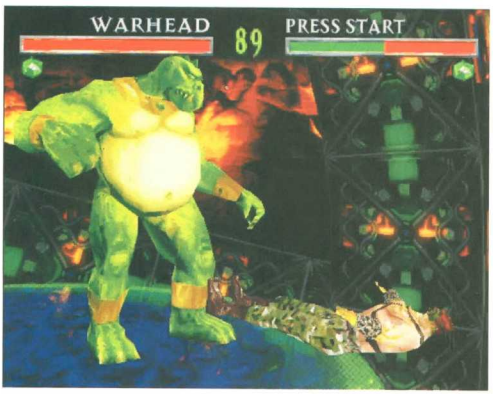
Sei schlau, komm zum Bergbau: Ein seltsames Erz verwandelt einige Menschen und menschenähnliche Wesen in magiebegabte Gottheiten. Vom Grundsatz „Teile und herrsche" halten die zehn Gestalten aus verschiedenen Epochen freilich wenig, sie kloppen sich lieber um die verbliebenen Splitter.

Wie beim verbotenen Vorbild hat man die Kämpfer direkt von Schauspielern abdigitalisiert. Hier wurde das Ergebnis aber in die dritte Dimension übertragen, was sehr realistisch aussieht – selbst wenn ein paar Polygone mehr kaum geschadet hätten. Zudem zoomen die liebevoll gestalteten Arenen dank abschaltbarer Details auch ohne Grafikbeschleuniger flott über den Screen. Neben den obligaten Schlag-, Kick- und Block-Tasten hat auch ein „3D-Knopf" den Weg auf das hoffentlich vorhandene Sechs-Button-Pad gefunden. Mit seiner Hilfe kann man sich völlig frei durch den Ring bewegen.

**Kennen Sie M..... K.....?**

Daß sich alle Charaktere mehr oder weniger gleich spielen, erinnert dann wieder an die berühmt-berüchtigte Trilogie. Die Steuerung für Würfe, Beinfeger und Uppercuts ist hier nämlich dieselbe geblieben, genau wie die (durch ein Paßwort gesicherten) Blutspritzer nach gelungenen Aktionen. Zudem wurde das hektische Combo-System des dritten Teils der Saga übernommen; auch die Fatalities zum endgültigen Vernichten eines besiegten Widersachers finden sich in War Gods wieder.

Was bleibt, ist eine ansehnlich präsentierte und leicht erlernbare Prügelei, die gegen einen Mitspieler am reizvollsten ist. Nicht zuletzt auch deshalb, weil man noch selten so unfaire Endgegner gesehen hat. (mz)




Auch in kleinen Arenen gibt es keine Siege durch „Ring out"

## GANZ PERSÖNLICH



...war ich nie ein großer Fan von Kampfspielen wie diesem: Komplexes Gameplay läßt sich nicht so einfach durch abgedrehte Finishing Moves ersetzen! Und wenn echte Spieltaktiken fehlen, kommt es irgendwann nur noch auf Glück an. Darauf verzichte ich gerne – ungern aber auf die hier im Handbuch fehlende Erläuterung der Special Moves. Nicht gerade anbetungswürdig, die neuen Kriegsgötter von Midway!

**Markus**

## War Gods

**(Midway/GT Interactive)**

**Auf Dauer etwas eintönige 3D-Schlägerei.**

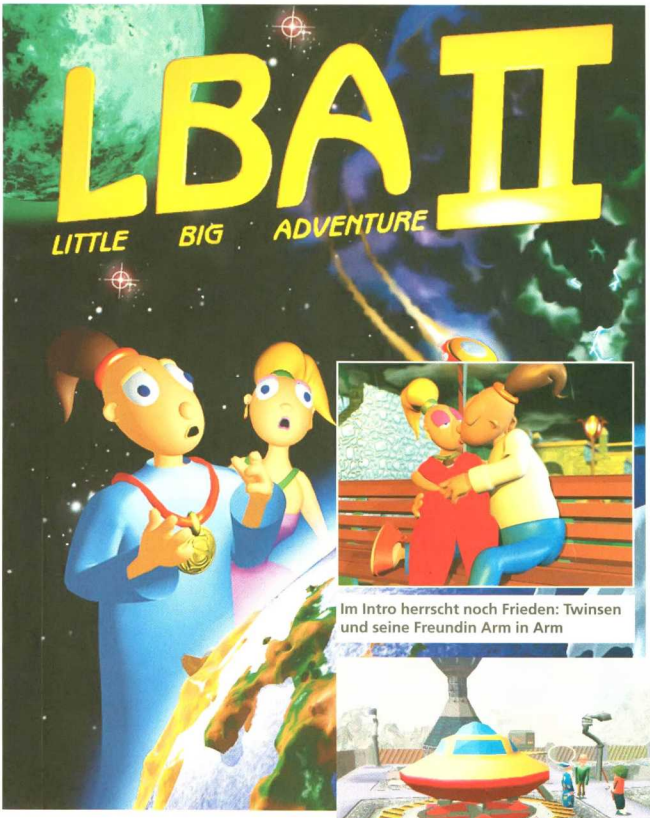
| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 79% |
| *SOUND* | 72% |
| *STEUERUNG* | 72% |
| *MOTIVATION* | 64% |



**68%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 18 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | 6 Stufen |
| **Preis:** | ca. 99,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 60 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Tastatur, Joypad |
| AUSGABE: | englisch, deutsche Version in Vorbereitung |
| MULTIPLAYER: | 2 Spieler gegeneinander |
| ONLINE-INFO: | http://www.midway.com |




**Vor zwei Jahren erntete Adeline Software für das kleine, große Actionadventure viel Beifall und wenig Kritik. Ergo versuchten sich die Franzosen an einem Sequel, das dem Vorgänger möglichst ähnlich sein sollte, ohne dessen Schwächen zu wiederholen.**

## IM WELTRAUM NICHTS NEUES?

Adeline-Boß Frédérick Raynal („Alone in the Dark", „Time Commando") trat in Sachen Spieldesign zwar noch nie als Wiederholungstäter in Erscheinung, hat seine Sache aber gut gemacht: Wegen des grundsätzlich gleichen Gameplays werden sich Kenner des Vorgängers hier auf Anhieb zurechtfinden. Zumal die Handlung erneut auf dem Fantasy-Planeten Twinsun angesiedelt ist. Nach wie vor leben hier vier unterschiedliche Rassen, nämlich die humanoiden Quetches, die karnickelartigen Haasis, die elefantösen Grobos sowie die kugelrunden Bouboules. Und der Spieler steuert wieder den Quetch Twinsen. Hintergrund seiner Odyssee ist diesmal die Entführung sämtlicher Kinder und Magier von Twinsun. Die schändliche Tat geht auf das Konto der Esmerier, einer Alienrasse unter der Führung des Zauberers Dark Monk.



Im Intro herrscht noch Frieden: Twinsen und seine Freundin Arm in Arm




**Auf Zeelich, dem Planeten der Esmerier, wimmelt es vor feindlichen Söldnern**



Per „Dragon Airlines" zum nächsten Schauplatz



Mit dem Auto durchquert Twinsen die Wüste, um dort ein Rennen zu fahren und eine wichtige Pflanze von einem Hügel zu holen

## SCHÖNER REISEN

Bis auf seiner Heimatwelt wieder eitel Sonnenschein herrscht, wird der bezopfte Held des Spiels satte 220, auf drei Gestirne verteilte Örtlichkeiten gesehen haben – und der Spieler ein hübsches Renderintro sowie insgesamt rund 15 Minuten an Zwischensequenzen. Noch mehr Statistik: Mit vielen der über 300 Spielcharaktere sind selbständig ablaufende Gespräche von alles in allem zweieinhalb Stunden Dauer zu führen. Und nicht umsonst können für die Dialoge, obwohl vollständig in deutscher Sprache, auch Untertitel angefordert werden. Nur aus ihnen erfährt man nämlich von neuen Locations und verborgenen Gegenständen, die dann automatisch in die jederzeit aufrufbare Übersichtskarte einkartographiert werden. Auch sonst reist Twinsen komfortabel. So legt er längere Wegstrecken auf seinem Flugdrachen, in einem Raumschiff oder einer Fähre zurück, nur im Nahbereich geht's auf Schusters Rappen weiter. Und dann kann man des öfteren auf treibende Baumstämme, schwebende Plattformen oder schwimmende Schildkröten zurückgreifen.

## DIE DRITTE DIMENSION

Alles spielt sich in dreidimensionalem Iso-Terrain ab, das je nach Schauplatz in bestimmten Winkeln drehbar ist und vor niedlichen Details und lustigen Animationen nur so strotzt. Im Gegensatz zum komplett vorberechneten Vorgänger werden die Außenwelten nun in echtem 3D dargestellt. Dies führt nicht nur zu einer weitaus größeren Bewegungsfreiheit, auch „tote Winkel" sind bei den anstehenden Kämpfen jetzt nicht mehr zu befürchten. Nur in Innenräumen wie Häusern, Höhlen oder Fahrzeugen kommen doch wieder vorberechnete Bilder zum Einsatz. Dann muß auch wieder mit manchmal etwas unübersichtlichen Ecken gerechnet werden.



Oben eine Szene aus der in echtem 3D gestalteten Außenwelt, unten ein aus vorberechneten Objekten bestehender Innenraum



Das nützliche Blasrohr verfügt über unlimitierte Munition



## WAHL DER WAFFEN

Gesteuert wird der köstlich animierte Hauptdarsteller mit der Tastatur, deren Belegung individuell eingestellt werden darf. Je nach Erfordernissen kann zwischen vier Aktionsmodi umgeschaltet werden: „gehen/reden/benutzen", „rennen/springen", „schleichen" und „kämpfen". Gegner gibt es nämlich zuhauf, schon weil einmal gemeuchelte Feinde beim erneuten Betreten ihres Standortes wieder quicklebendig sind. Man kann sie entweder mit drei Karatetritten umnieten oder den bereits bekannten magischen Ball einsetzen. Dieser kehrt nach jedem Wurf wie ein Bumerang wieder zu Twinsen zurück. Der legt damit auch mal ansonsten unerreichbare Schalter um oder angelt sich einen Schlüssel. Im Spielverlauf finden sich aber noch weitere Waffen wie ein Blasrohr, ein zauberhafter Blitzspruch oder trippelnde Pinguine mit eingebautem Zeitzünder. Dieses Arsenal allein ist jedoch noch keine Garantie für den Sieg, da etliche Gegner erst dann klein beigeben, wenn unser Held durch gelungene Aktionen eine neue Erfahrungsstufe erklommen hat.


**Bücher und Softwareversand**
**Lothar Köpfer Schliefeweg 6**
**79872 Bernau**

**Fax 0 76 75/ 298**
**Tel. 0 76 72/41 530**
**T-Online:*LO#**

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

**Riesenauswahl:**
**1200 Spiele und über**
**400 Lösungshefte im Angebot**

*Games CD-ROM, dt.*

| | |
|---|---|
| 688 Hunter Killer | 76 DM |
| Atlantis | 76 DM |
| Carmageddon | 69 DM |
| Creature Shock | 19 DM |
| Der Industriegigant | 71 DM |
| Dungeon Keeper | 75 DM |
| Ecstatica 2 | 75 DM |
| Harvest of Souls | 68 DM |
| Lands of Lore | 19 DM |
| Larry 6 | 22 DM |
| Lost Eden | 20 DM |
| Mega Race 2 | 31 DM |
| Power Chess | 87 DM |
| Sean Dundee | 66 DM |
| Shivers | 20 DM |
| Trash It | 78 DM |
| Vollgas | 31 DM |
| Worms | 27 DM |
| Z | 73 DM |

*Lösungshefte, je 10 DM*

| | |
|---|---|
| Alien Trilogy | Lighthouse |
| Amber | MDK |
| Amberstar | Normality |
| Bazooka Sue | Overblood |
| Bioforge | Orion Burger |
| Blazing Dragons | Phantasmagoria 2 |
| C & C 2 | Privateer 1 und 2 |
| Casper | Realms of Haunting |
| Clandestiny | Resident Evil |
| Creature Shock | Secrets o.t. Luxor |
| Cyberia 1 und 2 | Sherlock Holmes 2 |
| Dark Sun | Syndicate Wars |
| Diablo | The Last Express |
| Discworld 2 | Timelapse |


## DIREKTVERGLEICH MIT DEM VORGÄNGER

Trotz der in Echtzeit berechneten Außenwelten gleicht LBA 2 sowohl optisch als auch im Handling weitgehend seinem Vorgänger; Verbesserungen findet man eher im Detail. So **können Spielstände neuerdings an jeder beliebigen Stelle angelegt** und ohne Strafpunkte wieder aufgerufen werden. Es schadet Twinsens Gesundheit nun nicht mehr, wenn er versehentlich gegen Wände läuft. Und dank der vielen neuen Waffen wie einem Blasrohr oder Dartpfeilen ist er auch nicht mehr so abhängig von seinem magischen Ball. **Statt der zuvor enthaltenen Zoomfunktion kann das Bild jetzt auf verschiedenste Weise gedreht und auf den Helden zentriert werden**. Zudem verfügt die Übersichtskarte nun über eine Nahansicht.
Mit einem 60-stündigen Gameplay ist LBA 2 etwa **anderthalb mal so umfangreich wie der Vorgänger**. Auch Gegnerdichte und -stärke haben entsprechend zugelegt, was Twinsens Spurtkraft mit zu seiner wichtigsten Eigenschaft macht. Last but not least dürfte ihm die **echte 3D-Darstellung in den Außenwelten** so manches Leben retten, das ihn die vormals ungünstigen Blickwinkel bei Kämpfen gekostet haben.




In der neuen Kartennahansicht weisen die roten Pfeile auf zu besuchende Orte hin





Twinsen auf Twinsun einst und jetzt: links der Vorgänger, rechts LBA 2



Twinsen geht meilenweit mit seinem Camel...



Eine kleine Knobelei: Die beiden Kisten müssen so übereinander gestapelt werden, daß sie eine Treppe bilden

## DENKSPORT

Umsonst ist freilich auch hier nur der Tod: Jeder eingesteckte Hieb zehrt an Twinsens Gesundheit, jeder Wurf mit dem Ball am magischen Energievorrat. Zum Glück finden sich aber in Truhen, Mülleimern oder Pflanzen heilende Herzen sowie Zaubertränke zwecks Regeneration. Auch Schlüssel, Geld oder Gegenstände wandern durch simples Darüberlaufen ins Inventar. Dinge wie ein Jetpack, ein Funkgerät oder der Kommunikator werden nämlich zum Knacken der zahlreichen Rätselnüsse benötigt. Bei manchmal multiplen Lösungswegen gilt es da, Kisten zu verschieben, Gegner trickreich zu umgehen oder verrammelte Türen aufzuhebeln. Auch waghalsige Sprünge über sich bewegende Plattformen oder der Spießrutenlauf durch ein Sägewerk stehen auf dem Programm.




Praktisch: Sobald ein mitgeführter Gegenstand benötigt wird, leuchtet er auf



Kleine Leute ganz groß: Sämtliche Figuren bestehen aus plastisch schattierten (Gouraud Shading) und schick tapezierten (Texture Mapping) Polygonen

## SOUND & VISION

Auf der Habenseite des Spiels findet man die absolut präzise Steuerung (inkl. Hotkeys), die herzige und vierfach im Detailgrad regulierbare Grafik sowie natürlich das fesselnde Gameplay. Nicht ganz so gut haben uns die deutsche Synchronisation der Sprachausgabe und die 30 Minuten an seichter Fahrstuhlmusik im Stil von James Last gefallen. Sie können sich vor dem Kauf aber auch gerne selbst ein Bild machen – wozu sonst hätten wir ein interaktives Demo dieses liebenswerten Actionabenteuers auf die aktuelle Begleit-CD gepackt? (md)

Siehe auch Begleit-CD

## GANZ PERSÖNLICH



Manfred

Ein interessantes Spiel, gewiß. Auch ein gegenüber dem Vorgänger verbessertes, aber eben doch kein perfektes: Die in Echtzeit dargestellte Außenwelt mag ja für mehr Übersicht und Bewegungsspielraum sorgen, fällt aber beim Detailreichtum und dem hier nicht so sauberen Rendering erkennbar gegenüber den vorberechneten Innenräumen ab. Schlimmer fand ich natürlich, daß die Hinweise auf den Fortgang der Story arg spärlich gesät sind – oft habe ich Orte völlig überflüssig mehrmals besucht, weil ich doch noch (vergebens) auf einen Tip hoffte. Und wozu verschiedenste Waffen, wenn sich Twinsen meist besser auf sein Talent zur schnellen Flucht verläßt? Letzten Endes habe ich freilich trotz aller Meckerei so manchen Feierabend vor diesem Game verbracht...



Brigitta

Als Liebhaberin von leicht schrägen Dingen (wie meinem Mann) bekenne ich mich vorbehaltlos zu diesem außergewöhnlichen Spiel: Die Mischung aus Action und Abenteuer stimmt ganz einfach. Okay, die Musik mag Geschmackssache sein, aber wozu gibt's schließlich Lautstärkeregler? Zumal die Grafik doch echt knuddelig ist! Am besten haben mir jedoch die multiplen Lösungswege gefallen: Oft landet ein Adventure doch in der Schublade, weil man an einer Stelle einfach nicht weiterkommt – hier gibt's zumeist zwei Möglichkeiten, was dieses Problem nicht nur halbiert, sondern auch mehrmaliges Durchspielen ermöglicht. Weil das im Genre nicht alltäglich ist, werde ich mir jetzt auch mal den zwischenzeitlich zum Budgetpreis erhältlichen Vorgänger ansehen. Laut Manfred müßte der mir ja fast genauso gut gefallen!

### Little Big Adventure 2

(Electronic Arts/Adeline Software)

**Liebenswertes Actionadventure mit hohem Suchtfaktor**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *80%* |
| *SOUND* | *70%* |
| *STEUERUNG* | *87%* |
| *MOTIVATION* | *85%* |



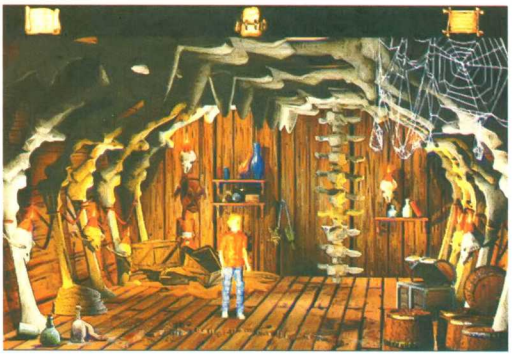
**83%**

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

| | |
|---|---|
| **DATENTRÄGER:** | 1 CD |
| **SYSTEM:** | ab einem P60 mit DOS/Win 95 |
| **SPEICHER:** | 8 MB (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95), 74 MB auf der HD |
| **GRAFIK:** | SVGA (256 Farben) |
| **SOUND:** | SB/Pro/16 bzw. alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| **EINGABE:** | Tastatur |
| **AUSGABE:** | komplett deutsch |
| **MULTIPLAYER:** | nein |
| **ONLINE-INFO:** | http://www.ea.com |

# VOODOO KID

**Die französischen Voodoopriester von Infogrames zaubern wieder: Nach schaurig schönen Adventures wie der „Alone in the Dark"-Reihe oder auch „Shadow of the Comet" folgt nun ein Grusical für und über Kinder.**

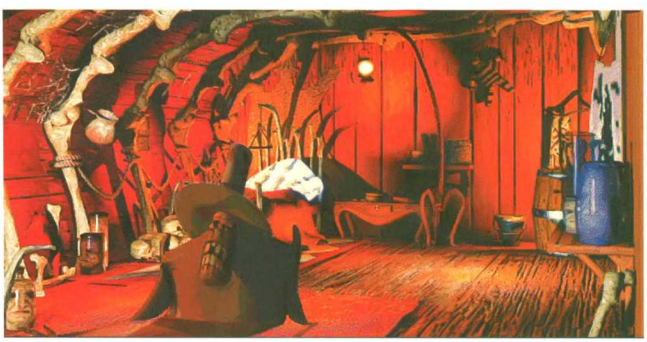


Im Laderaum des Schiffs war wohl Freddy Krueger der Innenarchitekt: Knochen allüberall

Weil das Spiel gerade zwölf- bis fünfzehnjährige Abenteurer verzaubern will, ist auch dessen Held bzw. Heldin in diesem Alter. Kid ist also wahlweise ein Junge oder ein Mädchen, erwacht aber jedenfalls nach der Lektüre eines alten Voodoo-Schmökers an Bord eines Geisterschiffs. Unter dem schrecklichen Baron Samedi als Kapitän nimmt die Galeone Kurs auf die Insel der verlorenen Seelen. Wer nicht als Zombie enden will, sollte sich daher auf die Suche nach den Teilen einer zerrissenen Seekarte machen. Die maritime Schnitzeljagd führt durch 60 gerenderte Örtlichkeiten. Trifft der Mauszeiger unterwegs auf einen später verwendbaren Gegenstand, verwandelt er sich zwecks dessen Untersuchung bzw. Zwischenlagerung im Rucksack in einen Aktionsbutton. Gespräche mit den untoten Besatzungsmitgliedern helfen ebenso bei der Lösung der gebotenen Rätsel, wie das Lesen herumliegender Bücher und Schriftrollen. Da muß etwa ein Schloß geknackt werden, indem man drei Ringe so verdreht, daß sich daraus eine Spinne ergibt. Oder man soll ein Medaillon aus Ton, Wasser und einer Form basteln. Das Niveau der Aufgaben ist genau wie das simple Handling weitgehend kindgerecht. Die animierten SVGA-Kajüten und ihre Bewohner sind grafisch schön gemacht; große Räume scrollen auch mal zur Seite. Lediglich der Held verliert beim Zoomen etwas an Schärfe. Zudem illustrieren kurze Render-Movies die jugendfreie Gruselgeschichte.

## Jugendfreie Geisterstunde

Alle Texte und die glasklare Sprachausgabe sind komplett eingedeutscht, Soundeffekte und Sphärenmusik dürfen getrennt geregelt werden. Und dank der Möglichkeit, das Tempo des Spielablaufs einstellen zu können, werden selbst ganz junge Geisterjäger bei den integrierten Actionsequenzen (Kakerlakenjagd etc.) nicht überfordert. Zudem dient die beigelegte Hintergrundstory als Komplettlösung. Mag Voodoo Kid also gestandenen PC-Abenteurern auch kaum schlaflose Nächte bereiten, ein schönes „Kinderspiel" ist es allemal – und ein schöner Beweis, daß neben brutalen Ballereien und bunten Plattformen auch intelligentes Digi-Entertainment den Nachwuchs zu fesseln vermag. (rf)



Eine Gestalt der klassischen Voodoo-Mythologie macht auf Terminator: Baron Samedi versteckt sich im Teppich



Einsteiger-Tip: So müssen die Ringe angeordnet sein, damit sich die Truhe am Spielbeginn öffnet

## Voodoo Kid
(Infogrames)

**Gruseliges Abenteuer für kleine und große Kinder**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 79% |
| *SOUND* | 79% |
| *STEUERUNG* | 75% |
| *MOTIVATION* | 75% |



**78%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 6 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | für Anfänger |
| **Preis:** | ca. 99,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P75 mit Win3.1/Win 95 |
| SPEICHER: | ab 8 MB RAM, nur 140 KB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle zu Windows kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | nein |
| ONLINE-INFO: | http://www.infogrames.com |

# BETRAYAL IN ANTARA

**Von Sierra fühlte sich bereits so mancher Antararaner in spe betrogen, wurde das neue Rollenspiel doch oft angekündigt, aber bislang nie veröffentlicht. Nun ist es soweit: Die vor vier Jahren mit „Betrayal at Krondor" begonnene Saga wird fortgesetzt – wenn auch inoffiziell.**




**Die „Kapitel" des Spiels werden von selbstlaufenden Szenen verknüpft. Diese kommentierten Einzelbilder sehen zwar nicht allzu bombastisch aus, sind aber eine stilistisch interessante Form der Präsentation**

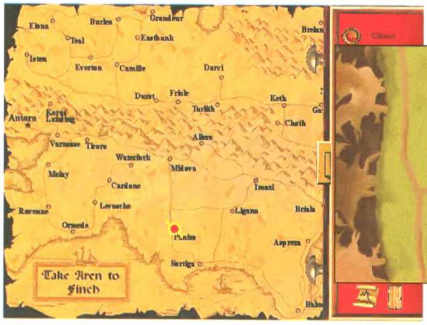
## DER HINTERGRUND

Der Name dieser Abenteuer-Rose erinnert also nicht von ungefähr an Raymond Feists „Betrayal at Krondor", mit dem die Sierra-Tochter Dynamix anno 1993 einen Achtungserfolg einfahren konnte. Allerdings beschränkt sich die Familienähnlichkeit in der Praxis dann weitgehend auf das Handling sowie die Struktur der Geschichte.

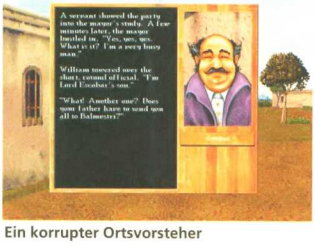
Auch dieses Spiel wird also wieder im Stil eines Romans in überschaubaren Kapiteln dargereicht, welche durch selbstablaufende Sequenzen verbunden sind. Inhaltlich hat die Geschichte freilich nichts mehr mit Feists Fantasy-Zyklus „Midkemia" zu tun, produziert der Autor derzeit doch gerade zusammen mit 7th Level den offiziellen Nachfolger „Return to Krondor".
Aber auch das mittelalterliche Reich Antara ist in der Konzeption nicht von schlechten Eltern. Einst von einem starken König geeint, wird es nun von Korruption, Intrigen, Stillstand und Zerfall geprägt. Dem Spieler enthüllen sich die großen Zusammenhänge allerdings erst nach und nach.

## DIE GESCHICHTE

Held der Geschichte ist der Gastwirtssohn Aren Cordelain, der im Intro Zeuge eines folgenschweren Zwischenfalls wird: Während er friedlich an der Küste angelt, beobachtet Aren, wie die beiden Insassen eines Rettungsboots von einem riesigen, fliegenden Monster attackiert werden. Der Schock läßt unvermutet magische Fähigkeiten in dem Jüngling ausbrechen, von deren Existenz er bislang gar nichts geahnt hat. Dies rettet die Situation sowie zumindest einen der beiden Neuankömmlinge. Der andere kann seinem Gefährten vor dem Tod noch ein paar geheimnisvolle Worte zuröcheln und ein Medaillon in die Hand drücken. Bei dem so Beschenkten handelt es sich um William Escobar, einen blaublütigen Jungen aus einer entfernten Stadt. Er berichtet Aren von Riesenvögeln, die das Schiff, mit dem sowohl er als auch der Verstorbene reisten, attackierten. Sie beide hätten versucht, mit dem Beiboot zu fliehen, wären jedoch entdeckt und verfolgt worden. Als Dank für die Lebensrettung nimmt Escobar seinen neuen Freund mit auf die Wanderschaft nach Hause, um ihn dort als Magier ausbilden zu lassen – das Abenteuer beginnt. Unterwegs wird der traurige Zustand des Reiches offenbar. Da lassen sich Bürgermeister von Piraten bestechen, die Seemannsgilde streikt wegen eben dieser Freibeuter, adlige Herren bringen arme Bauern um Haus und Hof, und was der Schändlichkeiten mehr sind. Alles ganz wie im richtigen Leben also. Und natürlich sind mit etlichen dieser Gemeinheiten optionale Unterquests verknüpft. An Abwechslung mangelt es daher im Unterschied zum oft etwas eingleisigen Vorgänger nicht. Die hauptsächlichen Nachforschungen bezüglich der Hintergründe des ominösen Vogel-Überfalls gehen dagegen nur mühselig voran. Erst auf der heimatlichen Escobar-Burg schälen sich ein paar weiterführende Hinweise heraus, und die mittlerweile zu einem Trio angewachsene Party macht sich wieder auf den Weg...



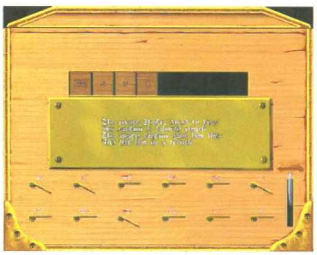

**Die Karte im weltweiten Überblick und in der Nahansicht**




**Ein korrupter Ortsvorsteher**

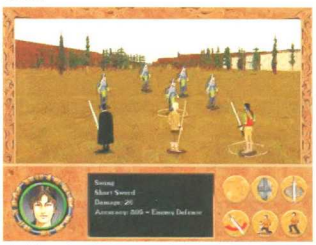
## DER SPIELABLAUF

Das Game beginnt mit vorgefertigten, nicht mehr beeinflußbaren Charakteren mitten in der aus Heldensicht gezeigten 3D-Wildnis. Nun kann man querfeldein marschieren oder den Straßen folgen; je nach Vorliebe per Tastatur oder Maus. Gekämpft wird rundenweise auf einem taktischen Sonderscreen, wobei Genrekenner die Steuerung über diverse Icons (Zaubern, verschiedene Schlagoptionen, Ausruhen usw.) wie gesagt aus dem Quasi-Vorgänger wiedererkennen werden. Überhaupt kann das Gameplay die Verwandtschaft mit „Betrayal at Krondor" nicht verleugnen: Die Kneipen mit ihren anklickbaren Bildbestandteilen, das Trainieren der Fähigkeiten, die Multiple-Choice-Gespräche, die Schatztruhen; all das funktioniert genauso oder doch sehr ähnlich wie anno dunnemals. Gut, die Truhen sind jetzt durch vielfältigere Logeleien gesichert, dafür ist die lyrische Wortakrobatik von einst etwas in den Hintergrund getreten.



**Eine Schatztruhe mit eingebautem Worträtsel**

Tatsächlich wurde nur ein größerer Bereich komplett neu erstellt, und zwar der Hokuspokus. Magische Charaktere verfügen neuerdings über einen ganzen Rattenschwanz von übernatürlichen Fähigkeiten, oder vielleicht sollte man besser von „Zauberfaktoren" reden. Sobald man z.B. in den Disziplinen „Touch", „Create" und „Electricity" ein bestimmtes Niveau erreicht hat, kann man den Spruch „Electric Discharge" erlernen und seinen Widersachern (nur) im Nahkampf Elektroschocks verpassen. Andere Spells setzen dann andere Faktoren und andere Niveaus voraus.



**Gekämpft wird strategisch-taktisch – mittlerweile eine Seltenheit in amerikanischen Rollenspielen**



**Magie wie nie: Gleich prasselt ein gräßlicher Blitzschlag auf die Feinde nieder**



**In den „Grafikblatt-Kneipen" liegen manchmal versteckte Gegenstände herum, die man einsacken darf**

**„Raymond Feist wird hier schmerzlich vermißt!"**



**Joachim Nettelbeck, Chefredakteur**

***?: Mensch Joe, warum schaust du so unglücklich drein? Immerhin hat das von dir herbeigesehnte Betrayal in Antara doch alles in allem eine recht ordentliche Note gekriegt.***

**JN:** *70 Prozent sind für mich hier nicht weniger als eine herbe Enttäuschung – persönlich habe ich mir vom Krondor-Nachfolger durchaus einen Hit in diesen rolli-armen Zeiten erwartet.*

***?: Warum ist's kein Hit geworden?***

**JN:** *Wer den hiesigen Dialogen lauschen durfte, weiß warum. Da wird dem Zuhörer sehr schnell und sehr schmerzlich bewußt, daß Raymond Feist nicht mehr zum Entwicklerteam gehörte. Ich meine, in einem mittelalterlichen Fantasy-Rollenspiel dürfen die Helden einfach nicht drauflos quasseln, als wären sie Mitglieder einer minderjährigen Straßengang in Chicago! Und dann die Grafik. Mit allgemein nicht überwältigender Optik kann ich mich bei entsprechender Atmosphäre durchaus anfreunden, nicht aber mit zappeligen Marionetten am Kampfscreen. Und wenn im Dungeon trotz angezündeter Fackeln die Umgebung kaum zu erkennen ist, dann hat das wenig mit stimmigem Realismus, aber viel mit verleidetem Spielspaß zu tun.*

***?: Sollten unsere Leser also besser keinen Abenteuerurlaub in Antara buchen?***

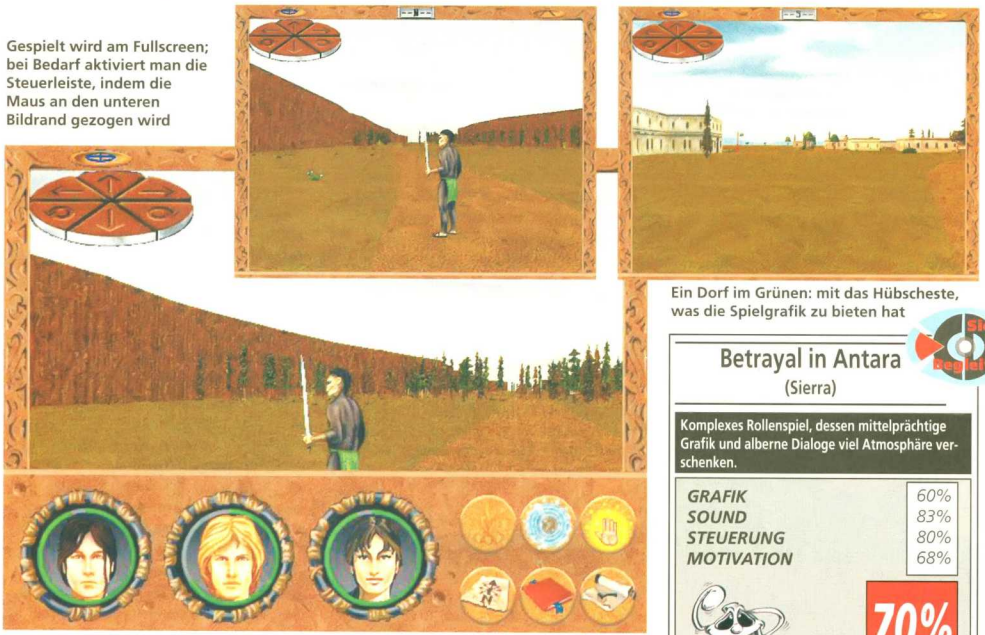
**JN:** *Na, warten wir mal die deutsche Version ab. Gerade im Bereich der Texte und Dialoge kann Sierra noch einiges herausreißen, falls fähige Leute mit dem Job betraut werden. Die tolle Story des Spiels hätte es jedenfalls verdient!*

## TECHNIK UND ATMOSPHÄRE

Bis hierhin hätte das komplexe Game ohne weiteres ein Hit werden können, bloß sind wir mit unserer Testweisheit halt leider noch nicht ganz am Ende. Die weitgehend gemalte 3D-Grafik der Spielwelt (nur die Häuser bestehen aus Vektorobjekten) sieht beispielsweise trotz SVGA nicht sonderlich schön aus. Und von Animationen halten die Antara-Optiker offensichtlich gar nicht viel – so wie wir nicht viel von ihren seltenen Experimenten mit bewegten Bildern (etwa im Kampfbildschirm) halten. Last but not least sieht die gesamte Grafik hier wortwörtlich düster aus. Solange es Tag ist, kommt man damit zurecht, wenngleich hier von ziemlich trüben Tagen die Rede ist, aber in den Höhlen wünscht man sich ein Nachtsichtgerät!

Zweitens fällt das Game in einem Punkt weit hinter seinen vier Jahre alten Vorgänger zurück: Während in Krondor die umfangreichen Unterhaltungen und Dialoge nur so vor Glaubwürdigkeit und Atmosphäre troffen, parliert man in Antara krampfhaft witzig und unpassend modern. Wenn die Party etwa eine hübsche Dame aus Gaunerklauen retten will und das Gefecht mit den denkwürdigen Worten „Was wollt Ihr denn von ihr? Hat sie wieder zuviel Mayo in den Hühnchensalat getan?" beginnt, dann dürfte es wohl nicht nur uns Mitgliedern der schreibenden Zunft kalt den Rücken herunterlaufen.

Positiv fallen hingegen das den gesamten Bildschirm ausnutzende Grafikfenster sowie die gut durchdachte und leichtgängige Mausssteuerung auf. Geradezu genial sogar ist der dramatische Soundtrack, während die akustischen Effekte sich auf ein bißchen Vogelgezwitscher und Schwertgeklirr beschränken. Alles in allem ist das Programm damit ein Musterbeispiel dafür, wie aus den vielversprechendsten Voraussetzungen doch nur gehobenes Mittelmaß erwachsen kann. (jn)



**Gespielt wird am Fullscreen; bei Bedarf aktiviert man die Steuerleiste, indem die Maus an den unteren Bildrand gezogen wird**

**Ein Dorf im Grünen: mit das Hübscheste, was die Spielgrafik zu bieten hat**

Siehe auch Begleit-CD

### Betrayal in Antara
(Sierra)

**Komplexes Rollenspiel, dessen mittelprächtige Grafik und alberne Dialoge viel Atmosphäre verschenken.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 60% |
| *SOUND* | 83% |
| *STEUERUNG* | 80% |
| *MOTIVATION* | 68% |



**70%**

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

| | |
|---|---|
| **DATENTRÄGER:** | 3 CDs |
| **SYSTEM:** | ab einem P60 mit Win 3.1/95 |
| **SPEICHER:** | 16 MB RAM, 20 bis 80 MB auf der HD |
| **GRAFIK:** | SVGA |
| **SOUND:** | alle zu Win 3.1/95 kompatiblen Karten |
| **EINGABE:** | Tastatur, Maus |
| **AUSGABE:** | englisch; komplett deutsche Version in Arbeit |
| **MULTIPLAYER:** | nein |
| **ONLINE-INFO:** | http://www.sierra.com |

## DAS OFFIZIELLE GEGENSTÜCK: RETURN TO KRONDOR



Der **Konkurrent von 7th Level und Raymond Feist** steht schon in den Startlöchern: Als Prinz Arutha oder William ConDoin, Sohn des berühmt-berüchtigten Magiers Pug, dürfen PC-Rollenspieler wieder die **originale Abenteuerwelt Midkemia** durchstreifen. Von der Geschichte ist noch nicht viel mehr bekannt, als daß es sich um die Jagd nach einem verschwundenen Artefakt handeln wird, während der man einen Irrgarten aus Täuschungen und Lügen unbeschadet zu durchqueren hat. Im Frühjahr 1998 wird sich zeigen, ob das neue Krondor-Game Antara überflügeln kann.

RATIO-DESIGN GMBH

# ACTION pur!

CE

## HIGH-SPEED MIT DER NEUEN LENKRADGENERATION „DESTINY“ VON VIDIS.

**159,00 DM**
**mit 12-Monats-Garantie**

Hier zeigt es sich, wer wie ein Profi fahren kann. Grand-Prix-Fingertipp-Schaltung am Lenkrad plus Gas- und Bremspedal. Im Rausch von Dynamik und Geschwindigkeit auf's Ganze gehen. Reaktionsvermögen ist gefragt. Kurven schneiden und überholen, eine Frage der Nerven. Lenken, Gasgeben, Bremsen, Schalten in Perfektion – hautnahe Grand-Prix-Realität.
Mit „Destiny“ –
weit über ein PC-Spiel hinaus.

„Destiny“ ist mit allen beliebten PC-Rennspielen kompatibel. Optimaler Kontakt zu jedem Joystickport. Das ergonomische und funktionale Design macht den Fahrspaß komplett. Sicher in der Hand für das entscheidende Feeling. Stark, die Möglichkeit zur Flugsimulation. Abheben mit den integrierten 8 Aktionstasten und dem 8-Wege-Steuerkreuz.
„Destiny“ –
mehrfacher Spaß ohne Ende.



**ATTENTION! Auch für PSX und N64 lieferbar**

PlayStation NINTENDO64 PC destiny

**Empfohlen von der Computer-Bild 8/97**



WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN

**Vidis Electronic Vertriebs GmbH**
**Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg**
VIDIS **Telefon 040 / 51 48 40-0 • Fax 040 / 51 48 40-40**

**COUPON** „Destiny“ – jetzt im Fachhandel oder direkt bei Vidis.
Ich finde „Destiny“ super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich kein Fachhändler in meiner Nähe befindet. Coupon einsenden.
Ich bestelle ..... Stück zum Preis von 159,00 DM je Stück
+ 6,95 DM Versandkosten (Nachnahme).
Ausführung PC, auch für PSX und N64 lieferbar.
(Bitte Ausführung angeben.....)

Name .....
Straße .....
PLZ/Ort .....
Unterschrift/Datum/ .....

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99
22453 Hamburg • Telefon 040 / 51 48 40-0 • Fax 040 / 51 48 40-40

# F-16 FIGHTING FALCON

**Kein anderes Flugzeug der Welt kann von sich behaupten, so oft versoftet worden zu sein wie der amerikanische Stahlfalke F-16. Auch bei Digital Integration hatte man den Jet schon mal im Visier. Doch seit „F-16 Combat Pilot" am C-64 hat sich viel getan.**

Zunächst steht mit dem Intro Top-Gun-Atmosphäre am Programm: Zwei gerenderte US-Jets werden von russischen Mig-29 Jägern belästigt, welche diesen Frevel mit ungeahnt harten Bodenkontakten bezahlen. Damit den Spieler später nicht ein ähnliches Schicksal ereilt, darf er im Trainingsmodus erst mal den Umgang mit den Instrumenten und den freien Flug üben. Die zweite Lektion sieht die gefahrlose Perforation einiger Boden- und Luftziele mittels Bordkanone, Sidewinder oder Maverick bei zugeschalteter Unsterblichkeit vor.

Als PC-Veteran mit etlichen Flugstunden am Buckel greift man für die kleine Luftschlacht zwischendurch zum Instant-Einsatz über Israel, Korea oder Zypern. Hier wie dort wartet reichlich Kanonenfutter in Form von Fliegern und Panzern. Die volle Wolken-Dröhnung versprechen dann drei Kampagnen zu je 20 Missionen in denselben Krisengebieten. Bei den vor einer Hintergrundgrafik abgehaltenen Textbriefings stehen simple Aufklärungsflüge ebenso auf dem Dienstplan wie der handfeste Luftkampf gegen mehrere feindliche Maschinen. In solchen Auseinandersetzungen darf der Pilot auf die Unterstützung eines Wingman zählen. Auf Kommando greift der Kollege ins Gefecht ein, folgt gehorsam der Maschine des Spielers oder fliegt (wieder) nach Hause.



So schön fliegt man leider nur mit High-end-Rechnern



Die F-16 steht voll beladen auf der Rampe zum Start bereit, die Waffenbestückung erfolgt je nach Mission automatisch

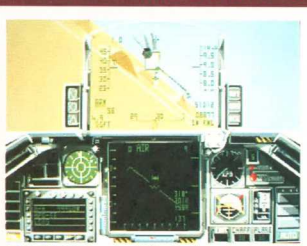
## Ein alter Vogel mit neuen Tricks?

Weil eine moderne Flugsim nicht mehr ohne Multiplayer-Modi auskommt, kann via (Null-) Modem auch ein menschlicher Gegner den Fehdehandschuh aufnehmen. Simple Dogfights Mann gegen Mann sind hier ebenso möglich wie Einzelmissionen im Duett. Mehr noch: Im Netzwerk-Schwarm kann man sich mit bis zu 15 Gleichgesinnten zum „Deathmatch" verabreden oder himmlisches Teamwork im „Capture the Flag"-Modus erleben.

Eine weitere Stärke des Spiels ist die sehr realistische SVGA-Darstellung von Cockpit und Außenwelt dank Schattenwurf, Rauchwolken und wabernden Hitzekegeln aus den Triebwerken. Zu sehen ist sie in einem stufenlosen Rundumblick aus der Kanzel sowie aus allen genreüblichen Perspektiven – der eigene Flieger

## DIE DIGI-KARRIERE DER F-16







Die Versoftung des Kampfflugzeugs auf dem C-64 (F-16 Combat Pilot), dem Amiga (Falcon) und dem PC (F-16 Fighting Falcon) von links nach rechts

läßt sich ebenso stufenlos drehen und zoomen wie die sattsam bekannten Feind- bzw. Waffen-Ansichten. Freilich kommt die texturierte 3D-Grafik erst ab einem Pentium mit 200er-Hertzschlag so richtig auf Touren. Bei nicht ganz so flinken Rechnern bleibt nur der Ausflug ins umfangreiche Optionsmenü, wo man sich an Darstellungstiefe, Detailstufen usw. vergreifen kann. Und dann wirkt das Programm schnell wie eine Amiga-Version mit Turbokarte: glattpolierte Maschinen, die über kantige Landschaften brausen.

Die Steuerung des millionenschweren Vogels mittels Joystick gestaltet sich relativ problemlos, auch unterstützt das Spiel Zusatzhardware wie Schubregler oder Pedale. Nur mit dem überladenen Keyboard sollten jedoch allenfalls eingefleischte Traditionalisten in die Luft gehen. Das Handbuch hält detaillierte Informationen über Avionik, das Cockpit oder diverse Kampftaktiken bereit, während sich die Online-Hilfe auf vier kleine Seiten zur Tastaturbelegung beschränkt. Ansonsten kann man sich onscreen noch die eigene und gegnerische Hardware als 3D-Modelle zu Gemüte führen. Außer dem Namen wird man dabei aber kaum Wissenswertes über die vorkommenden Flugzeuge, Panzer und Schiffe erfahren, da die Programmierer auf Texttafeln gänzlich verzichtet haben.

## Fehlanzeige: viele Genrestandards, keine Innovationen

Kurzum, die Jungs bei Digital Integration haben zwar brav ihre Hausaufgaben gemacht, sich aber auf keinerlei Experimente eingelassen – ihre Hubschrauber „Apache Longbow" und „Hind" flogen sich zuletzt um einiges innovativer. Damit ist F-16 Fighting Falcon eine Simulation, die zeitgemäße Grafik und modernen Sound (Sprachausgabe, Effekte, eingängige Musik) mit realistischem Flugverhalten vereint, jedoch keine neuen Akzente setzen kann. Für Neulinge im Genre mag das genau das richtige Rezept sein, gut bestückte Fliegerasse werden dagegen kaum Gründe finden, sich diese Software auch noch in den Hangar zu stellen. (rf)



Gehorsam auf Tastendruck: der Wingman





Informationsgehalt gleich Null: 3D-Objekte aus der Online-Bibliothek




Schicke Zwischengrafiken in 640 x 480 Pixeln



Das Cockpit läßt sich per Keyboard auf Tastendruck scrollen

## F-16 Fighting Falcon

(Digital Integration)

**Zeitgemäße Jet-Simulation ohne neue Akzente**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 78% |
| *SOUND* | 75% |
| *STEUERUNG* | 75% |
| *MOTIVATION* | 69% |



**74%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem 486 DX2 (besser ab einem P166) mit DOS/Win 95 |
| SPEICHER: | ab 16 MB RAM, 45 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle gängigen Karten |
| EINGABE: | Tastatur, Joystick |
| AUSGABE: | komplett englisch |
| MULTIPLAYER: | 2 Spieler via (Null-) Modem, 15 Spieler im IPX-Netzwerk |
| ÖNLINE-INFO: | http://www.digint.co.uk |

## GANZ PERSÖNLICH



Jack

Als 64er-Pilot der ersten Stunde ist diese Simulation für mich zu gleichen Teilen enttäuschend und berauschend. Denn einerseits spiegelt das Programm sehr gut den aktuellen Stand der Dinge im Genre wieder, andererseits zeigt es auch, daß sich da in den letzten Jahren gar nicht sooo viel getan hat. Außer natürlich bei den Hardwareanforderungen: Auf meinem P166 wurde der rasende Falke eher zur schlappen Brieftaube. Und wenn man sie zum Spielen abschalten muß, nützt eben auch die schönste Grafik nix...

# 688(I) HUNTER/KILLER

**Bislang waren die Profi-Simulanten von Jane's ja auf den digitalen Luftraum abonniert, jetzt haben sie im Auftrag von Electronic Arts auch das feuchte Element als Einsatzgebiet entdeckt: Tauchen Sie im Kommandosessel eines Atom-U-Bootes in feindverseuchte Tiefen ab.**



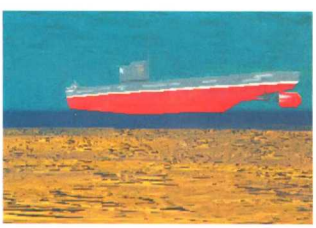

Im beklickbaren Hafen wird das Boot ausgerüstet

## IN THE NAVY

Nachdem sich der Spieler mit seinem Namen bei der US-Navy eingeschrieben hat, steht auch schon eines von 23 Booten in der beklickbaren Hafenansicht für ihn bereit. Die Wahl fällt dabei leicht, weil alle Modelle der 688I-Serie entstammen und bis auf den Namen keine Unterschiede aufweisen. Im Hauptquartier bekommt man dann die Tagesorder ausgehändigt, danach kann man Verpflegung an Bord nehmen sowie Torpedos, Marschflugkörper und Raketen bunkern. Außerdem hat die Werft eventuell Ersatzteile oder Updates parat; beides wird freilich nur gegen harte Währung (sprich: erbeutete Missionspunkte) eingebaut.

## ALLE MANN AUF TAUCHSTATION

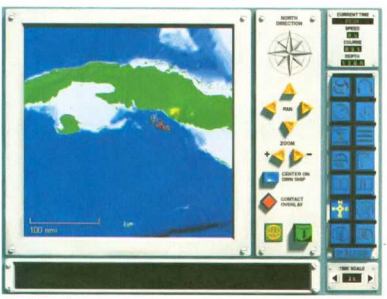
Einmal im bzw. unter Wasser, können Neulinge in sieben Trainingsrunden nautisches Wissen und Kampftaktiken erlernen. Erfahrene Kapitäne steuern natürlich lieber gleich eine der zwölf Einzelmissionen oder besser noch die 15 Einsätze umfassende Kampagne an. Dabei wurden die Feindbilder der Neuzeit angepaßt: Eine Seals-Truppe muß zwecks Drogenbekämpfung nach Kuba verschifft werden, man hat die Evakuierung von US-Bürgern zu überwachen oder feindliche Waffentransporte zu vereiteln. Erst ganz zum Schluß kommen noch ein paar abtrünnige Deltas russischer Produktion ins Spiel. Gelingt die Mission, wird man mit Punkten belohnt und darf diese ins Boot investieren – Versager müssen noch mal von vorne ran.



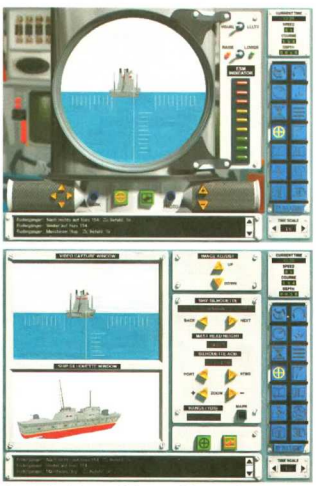
Der Feind taucht (u.a. auch) standesgemäß in der Foxtrott-Klasse ab

## FEIND IN SICHT!

Die Steuerung der in der Realität 110 Meter langen Tauchzigarre gestaltet sich am PC erfreulich einfach, denn die 14 Stationen (Ruderhaus, Radar, Feuerleitstand etc.) lassen sich jederzeit per simplem Icon-Klick besetzen. Alternativ dazu kann man sich auch auf einer 3D-Brücke melden, was aber in der Praxis keinerlei Vorteile birgt. Auch wurde dem Spieler die neueste Hard- und Software zur Feinderfassung in die Kajüte gepackt: Schleppsonar und Tiefenradar untersuchen jeden Kubikmeter Wasser, ausgeklügelte Programme zur Bestimmung des Unterseekontaktes erleichtern die Freund/Feind-Kennung. Und die visuelle Aufklärung von Überwasserkontakten geht ganz mondän via Fotos, Video und Computeranalyse über die feuchte Bühne. Unter Wasser erkennt man Gegner demgegenüber anhand der Geräusche ihrer Schiffsschraube.



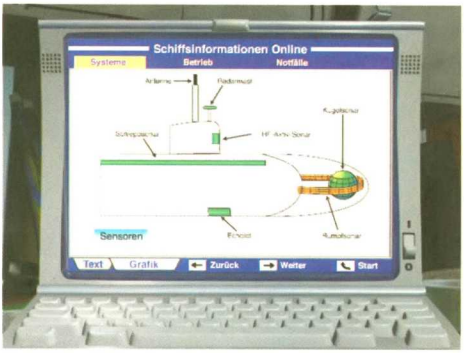
Problemlose Navigation auf einer zoom- und scrollbaren Karte



Der Feind im Periskop, Videoanalyse inklusive

## WISSEN IST MACHT

Neben einem den gesamten Globus umfassenden Missionseditor haben die Programmierer auch ein gut gemachtes Online-Handbuch integriert. Da selbst mit bis zu achtfacher Zeitbeschleunigung längere Wartepausen zwischen den Einsatzorten kaum zu vermeiden sind, bleibt genug Muße, sich per Text, Foto und drehbarer 3D-Grafik über feindliche Fahrzeuge und alliierte Schiffe bzw. Flugzeuge schlau zu machen. Dazu finden sich hier natürlich noch geballte Infos über das eigene Boot und seine einzelnen Systeme, wie Lufterneuerung, Antrieb oder Navigation. Und was sich am Screen nicht findet, das findet sich eben im gedruckten Handbuch, dessen rund 150 Seiten ebenfalls nicht mit Daten, Strategien und wertvollen Hinweisen knausern. Schade bloß, daß beim Eindeutschen einige der Bildunterschriften vergessen wurden.

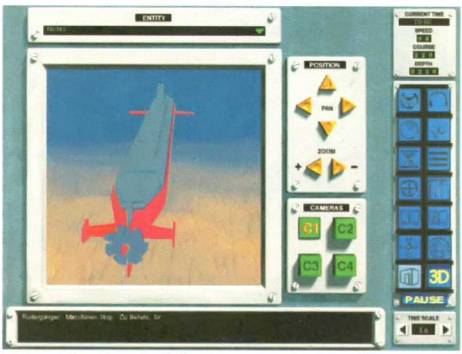



Ein Blick ins Online-Handbuch klärt über das Schlepp-Sonar auf

## MANÖVERKRITIK

Die SVGA-Grafik mit ihren abschaltbaren Optionen sieht durchaus passabel aus, besteht aber erwartungsgemäß überwiegend aus Instrumenten. Etwas Abwechslung von all den Schalttafeln und Karten bieten während der Tauchfahrt vier dreh- und zoombare Außenkameras. Damit lassen sich sowohl das eigene Schiff als auch die Gegner als texturierte 3D-Objekte in Augenschein nehmen. Die Darstellung ist zwar nicht atemberaubend und ruckelt ein wenig, aber sie eignet sich ganz hervorragend, um mal einen Rundumblick zu riskieren. Daß dabei auch kleine Grafikfehler (z.B. dreht sich die Schraube des eigenen Boots in die falsche Richtung) offenbar werden, ist halb so wild. Eher schon, daß man die schöne Hintergrundmusik immer wieder zwecks besserer Sonarüberprüfung abschalten muß. Und sobald die Ohren mit englischer Sprachausgabe beschallt werden, bekommen die Augen deutsche Untertitel zu lesen.

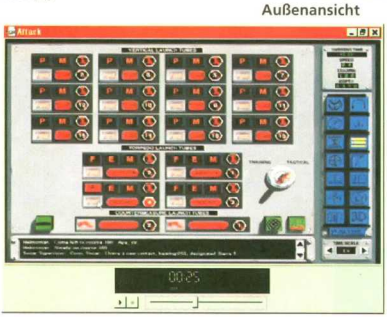
Fazit: Eine solide Unterwasser-Sim, deren größtes Handicap ihr immenser Schwierigkeitsgrad sein dürfte. (rf)




Nicht schön, aber nützlich: die zoom- und schwenkbare Außenansicht



Die 3D-Brücke ist zwar schick, aber eigentlich überflüssig




Originell: Noch vor der Installation des Spiels erklären AVI-Videos optional die wichtigsten Handgriffe

## GANZ PERSÖNLICH

Sagen Sie es bitte nicht weiter, aber eigentlich war ich ja der falsche Mann für diesen Job: Der Steuerknüppel einer rasanten F-16 ist mir allemal lieber als das Ruder eines behäbigen U-Bootes. Vorliegende Tauchzigarre konnte mich zwar nicht gänzlich zum Klabautermann bekehren, doch hat mir das Anschleichen und Manövrieren durchaus Spaß gemacht. Ja, sobald ich erst mal die vielen Details intus hatte, kam sogar richtig Laune auf, wenn es mir gelang, das Boot unter die thermische Schicht zu lenken, um den Feind auszutricksen. Die höheren Weihen der christlichen Schiffahrt setzen hier freilich schon fast ein Studium voraus...



Jack

## 688(I) Hunter/Killer

(Jane´s/Electronic Arts)

**Stimmige, aber sehr schwere U-Boot-Simulation.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *64%* |
| *SOUND* | *68%* |
| *STEUERUNG* | *80%* |
| *MOTIVATION* | *77%* |



**74%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 12 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | für Fortgeschrittene |
| **Preis:** | ca. 90,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95 |
| SPEICHER: | ab 16 MB RAM, 12 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Maus, Tastatur |
| AUSGABE: | Sprache englisch, Handbuch und Untertitel deutsch |
| MULTIPLAYER: | 2 Spieler via (Null-) Modem oder 8 Spieler per IPX-Netzwerk |
| ONLINE-INFO: | http://www.janes.com |




Der 2D-Tisch ist nur für große Monitore und hohe Auflösungen geeignet




Nettes, wenn auch nutzloses Gimmick: Wie in Wirklichkeit lassen sich die Lampen überprüfen




Bis zu zehn Kugeln gleichzeitig müssen im Spiel gehalten werden




**Anderthalb Jahre nach „Pro Pinball: The Web" schießt Empire nun die zweite Silberkugel ab. Hier lautet die Frage: Genügt ein einziger Tisch für launigen Kneipensport? Wenn er so gut ist wie hier, muß die Antwort ein klares Ja sein.**

Der neue Edelflipper glänzt mit Klasse statt Masse und bringt das Flair der Spielhalle auf den PC. So gibt es hier sogar eine Hintergrundstory, mit der die zahlreichen Mini-Quests verknüpft sind: Ein verrückter Wissenschaftler gefährdet durch seine Experimente das Zeitkontinuum. Um den „Timeshock" zu verhindern, muß ein Kristall zusammengesetzt werden, dessen Splitter über vier Epochen (prähistorische Ära, das alte Rom, Gegenwart und Zukunft) verstreut sind. Natürlich sind je nach Aufenthaltsort bzw. -termin diverse Forschungsreisen erforderlich. Insgesamt stehen acht Aufgaben von einer Dino-Stampede bis hin zum Roboterkrieg sowie eine Vielzahl weiterer Spielmodi auf dem Zeitplan.

**Ein Flipper mit allen Schikanen**

An Abwechslung mangelt es also trotz nur eines Tableaus nicht, und grafisch setzt das Programm neue Maßstäbe im Genre. Das Geschehen präsentiert sich aus vier Perspektiven, wobei die 2D-Sicht mangels Scrolling nur ein Drittel des Screens einnimmt – zu wenig für echtes Spielvergnügen. Die anderen drei Blickwinkel geben den Tisch aus unterschiedlichen Sichthöhen wieder. Die Auflösung darf je nach Grafikkarte bis auf 1600 x 1200 Pixel hochgeschraubt werden. Allerdings sind in aller Regel 1024 x 768 bei 256 Farben völlig ausreichend, denn dank einer Dither-Funktion kommen die Resultate den optionalen 16 und 24 Bit-Farbtiefen verblüffend nahe.

Im Prinzip wäre also alles bestens: Die Soundbegleitung von CD ist mitreißend, Grafik und Spielbarkeit sind hervorragend. Der Realismus geht gar so weit, daß nach und nach alle Voreinstellungen (Anzahl der Bälle, Freispielhöhe etc.) abgeändert werden können – die letzten Optionen werden erst nach 56 Stunden Spielzeit freigeschaltet! Wenn das Programm dennoch unter der 80-Prozenthürde bleibt, dann, weil auf längere Sicht auch das schönste Tableau den Wunsch nach Alternativen aufkommen läßt. (mz)

## Pro Pinball: Timeshock!

(Empire)

**Ein fast perfekter Flipper – leider eben wirklich nur einer.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 80% |
| *SOUND* | 77% |
| *STEUERUNG* | 85% |
| *MOTIVATION* | 76% |



**78%**

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

| | |
|---|---|
| **DATENTRÄGER:** | 1 CD |
| **SYSTEM:** | ab einem P60 mit DOS/Win 95 |
| **SPEICHER:** | 8 MB (DOS) bzw. 16 MB RAM (Win 95), 21 bis 185 MB auf der HD |
| **GRAFIK:** | SVGA (640 x 480 bis 1600 x 1200) |
| **SOUND:** | alle gängigen bzw. zu Win 95 kompatiblen Karten |
| **EINGABE:** | Tastatur |
| **AUSGABE:** | komplett deutsch |
| **MULTIPLAYER:** | bis zu vier Spieler abwechselnd |
| **ONLINE-INFO:** | http://www.empire.co.uk |

# GIB GAS!

DAS POWER-MAGAZIN IST DA




SOFTSALE
Softsale Lau & Zielke GmbH
Schloßplatz 19, 31582 Nienburg
Tel. 05021/910416 Fax 910-403 und -404

# No Respect





**Voxelgrafik mit fesselndem Gameplay zu verbinden, das gelang bisher eigentlich nur Novalogics „Comanche"-Reihe. Oceans neue Gleiterjagd macht ihrem Titel alle Ehre und zeigt keinerlei Respekt vor dieser Tradition – zu brechen vermag sie sie freilich auch nicht.**



Der schnellste Gleiter ist seltsamerweise auch der sperrigste



Die Licht- und Transparenzeffekte bei Explosionen können sich sehen lassen



Auch steile Anstiege sind mit dem richtigen Schiff kein Problem



Die Tankstation auf dem Weg von der Skizze zum Rendermodell



Die Startpunkte werden nach jedem Gewinnsatz getauscht

Da ein Intro fehlt, springt das Handbuch mit der Vorgeschichte ein. Die ist allerdings so überflüssig wie ein elektrischer Waschlappen: Im Jahr 2197 beherrschen vier gewaltige Konzerne die bekannten Sonnensysteme. Der Spieler findet sich im Sold einer fünften Gesellschaft, der Trans-Mine Corp., wieder. Obwohl deren Blütezeit weit zurückliegt, verfügt sie noch über reiche Erzminen, die es gegen Übergriffe der Konkurrenten zu schützen gilt. Warum man sich dazu in 20 Arenen auf vier Bergwerksplaneten mit jeweils einem Gegner duellieren muß, darüber schweigt sich die Anleitung freilich aus...

Nachdem sich der Einzelspieler für einen von drei Schwierigkeitsgraden entschieden hat, stellen sich ihm 16 Piloten mit einem kleinen Porträt und den Leistungsdaten ihrer Gleiter vor. Letztlich reduzieren sich die Unterschiede dabei aber auf die vier verfügbaren Schiffstypen. Jede der Baureihen ist mit individuellen Primär- und Sekundärwaffen ausgestattet. Darüber hinaus variieren die Geräte hinsichtlich Treibstoff- und Schildkapazität in ihrer Manövrierfähigkeit sowie der Endgeschwindigkeit. Ist die Wahl getroffen, stellen sich 20 Widersacher in vorgegebener Reihenfolge zum Kampf. Sie müssen in jeweils zwei Gewinnsätzen und zunehmend umfangreicheren Arealen besiegt werden. Die verwinkelten Szenarien enthalten allerdings noch andere Gemeinheiten wie z.B. Wachroboter, Säureseen oder Geysire, die beim Überfliegen auf Dauer noch die stärkste Panzerung schwächen. Als Ausgleich sind in rauhen Mengen Sammelextras zu finden, die Schildener-







Die Cockpitperspektive erlaubt genaueres Zielen

gie bzw. Waffen- und Treibstoffvorräte wieder auffüllen. Manche Abschnitte enthalten auch Superschilde, Radarstörgeräte sowie Boni zum kurzzeitigen Aufrüsten der Bordkanonen. Eingesammelte Power-up-Symbole erscheinen nach kurzer Zeit wieder an derselben Stelle und sind damit quasi unbegrenzt erhältlich. Mit ihrer Hilfe ist es ein leichtes, nach jedem Feindkontakt schnell wieder die maximale Energie zu erlangen. Andererseits ist es hier nahezu unmöglich, einen flüchtenden Gegner zu treffen: Durch den Fahrzeugwinkel zischen die Geschosse beim Vorwärtsflug über das Ziel hinweg und bohren sich bei eingelegtem Rückwärtsgang dicht vor der eigenen Nase in den Boden.

Noch schlimmer ist jedoch, daß das Zeitlimit Solopiloten gnadenlos benachteiligt – sobald die je nach Abschnitt variierende Zeit verstrichen ist, wird der Spieler disqualifiziert und sein Computerfeind zum Sieger erklärt. Zusammen mit den bereits erwähnten Fluchtmöglichkeiten hat der nicht sonderlich einfallsreiche Rechenknecht damit eine fast unfehlbare Siegesmethode an der Hand. Er braucht sich nämlich nur ständig zu verstecken und wiederholt zu fliehen. Spaß will daher allein bei Netzwerkschlachten mit bis zu drei Konkurrenten aufkommen, da so endlich für faire Verhältnisse gesorgt ist. Dank der simplen Steuerung und einer mitgelieferten Version von „Kali Light" bereiten auch Duelle im Internet keine großen Probleme. Weil nur wenige Informationen zu übermitteln sind und die VGA-Grafik im Detailgrad geregelt werden darf, bekommen Online-Raser freie Fahrt für einen schnellen Spielablauf. Über mangelndes Tempo brauchen sich freilich auch Solisten nicht zu beklagen, denn auf der niedrigsten Detailstufe genügt ein P100, um den dann allerdings recht groben Voxelbrei flott über den Screen schwappen zu lassen. Etwas besser sieht die Sache natürlich auf schnellen Rechnern aus, da bei vollen Details hübsche Lichteffekte und ansprechend gestaltete Untergründe geboten werden. Auch der Horizont ist dann nicht mehr zum Greifen nah. Bloß die Vektor-Gleiter wirken so oder so etwas grobschlächtig. Als Soundbegleitung dringen behäbige Industrial- und Sphärenklänge an das schon durch fade Effekte und Minimal-Sprachausgabe strapazierte Ohr.

**Gleiterschlachten in Voxel-3D: Multiplayer bevorzugt**

Fazit: Während Solospieler jedenfalls einen respektvollen Abstand zu No Respect halten sollten, ist das Game für vernetzte Piloten zumindest eine Überlegung wert. Über Tage, Wochen und Monate hinaus vermögen die Gleiterkämpfe aber auch sie kaum zu unterhalten. (mz)

## No Respect
(Ocean)

Abwechslungsarme 3D-Ballerei für Gleiterpiloten im Netzwerk.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 63% |
| SOUND | 57% |
| STEUERUNG | 68% |
| MOTIVATION | 47% |



**55%**

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

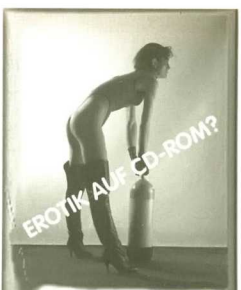
| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P100 mit Win 95 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 70 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Tastatur, Joystick |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | bis zu acht Spieler im Netzwerk oder via Kali im Internet |
| ONLINE-INFO: | http://www.appeal.be/norespec.htm |

## GANZ PERSÖNLICH

Mir scheint, daß No Respect ursprünglich als reines Netzwerkspiel konzipiert war und erst nachträglich einen Solo-Modus verpaßt bekam. Das würde dessen Eintönigkeit erklären, die von dem unfairen Zeitlimit mehr schlecht als recht abgefedert wird. Ach, würden wenigstens die CPU-Gegner dem Spieltitel Ehre machen! Doch die Kerle zeigen eben viel zu viel Respekt: Nur einem ist es mal gelungen, mich durch Offensivtaktiken zu schlagen – alle anderen Computersiege gehen auf das schier unvermeidliche „Time out" zurück.



Markus




Mehr als 700 superscharfe Erotik Highlights (interaktive Games/ Foto/Film/MPEG/CD-i/alle Systeme) erwarten Sie auf unserem interaktiven

CD-ROM Katalog!

Jetzt kostenlos anfordern!

(Für Porto+Verpackung bitte 6,- DM in Briefmarken o. bar einsenden, bei Nachnahme 10,- DM)

Tel. 02102-86040
Fax 849711
internet www.hessennetz.de/datadisc.de
e-mail datadisc@vega.me.eunet.de

Versand & Lagerverkauf
dataDisc Entertainment
Eisenhüttenstraße 4
40882 Ratingen

# Meat Puppet


Lotus mit ihrem „Handy"

**Die Newcomer von Kronos prophezeien für das 21. Jahrhundert düstere Aussichten: Die Städte sind nur noch Slums, ein Großteil der Bevölkerung siecht als Zombies dahin. Wen wundert's, daß sich die Normalsterblichen auf jeder noch so wüsten Fete amüsieren wollen?**





Gutes Beispiel für sozialen Wohnungsbau...

## Die Bombe im Bauch, den Flammenwerfer in der Hand

Auf das letzte Party-Schnittchen hätte die hübsche Heldin Lotus aber doch besser verzichtet, denn statt Mayo hat ihr Bösewicht Martinet Sprengstoff aufs Brot geschmiert. Mit der funkgesteuerten Bombe im Bauch steht sie nun vor der Wahl: entweder ein „fetziger" Abschied vom Leben oder ein Leben als Meuchelmörderin. Die rettende Magenspülung gibt's nur, wenn Lotus innerhalb einer Nacht die sechs mächtigsten Industriebosse der Stadt über den Jordan befördert...

Ausgestattet mit aufrüstbaren Waffen wie MP, Flammenwerfer oder Raketenmörser rennt und springt das „bombige" Mädel durch 300 Iso-Räume im Stil von „Diablo" oder „Syndicate". Dabei sind der Schönen pro Auftrag nur etwa 20 Minuten Echtzeit vergönnt – braucht sie länger, dreht es ihr quasi den Magen um. Geschicktes Time-Sharing ist daher das Gebot der (Viertel-) Stunde: Einige Locations setzen sich aus einem wahren Labyrinth von Gängen und Schächten zusammen, dessen Türen teils nur per versteckten Schalter geöffnet werden können. Und zu allem Überfluß warten allerorten noch Unmengen von geklonten Killer-Kids, Wach-Cyborgs oder automatischen Laserkanonen.

Damit der Spieler seine sechs Missionen dennoch erfüllen kann, sind die Abschnitte mit Extras wie Zusatzmunition oder erfrischender Lebensenergie gepflastert. Als informativer Begleiter erweist sich übrigens ein Minicomputer, den Lotus in ihrer Handfläche implantiert hat. Und am Ende jedes Levels wartet dann noch ein besonders schwer zu knackender Gegner in Form des gesuchten Opfers, dessen Ableben mit einem kleinen Renderfilmchen belohnt wird.

Die düstere Grafik scrollt dank einstellbarer Detailstufen noch angenehm flott, auch das minutenlange Intro, die Heavy-Soundtracks und die (wenigen) Effekte hinterließen positive Eindrücke. Doch die Steuerung ist sowohl per Maus als auch via Tastatur recht hakelig. Und an Spieltiefe fehlt es diesem 3D-Shooter für abenteuerlustige Meuchelmörder leider obendrein. (rf)


Düstere SF-Action aus schräger Iso-Draufsicht





## Meat Puppet
**(Kronos/Funsoft)**

Siehe auch Demo-CD

**Düstere Iso-Action mit „abenteuerlichen" Einsprengseln.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *60%* |
| *SOUND* | *60%* |
| *STEUERUNG* | *46%* |
| *MOTIVATION* | *49%* |



**53%**

**USK-Freigabe:** nicht geprüft
**Schwierigkeit:** 2 Stufen
**Preis:** ca. 80,– DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P100 mit Win 95 |
| SPEICHER: | ab 16 MB RAM und 88 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA/SVGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Maus, Tastatur |
| AUSGABE: | komplett englisch |
| MULTIPLAYER: | nein |
| ONLINE-INFO: | http://www.kronos.com |



# MACHINE HUNTER



**Während die Nasa noch stolz ihren „Sojourner" auf dem Mars Gassi führt, hat man bei MGM/ Eidos mittels Droiden schon ganze Planetensysteme erschlossen – bis Aliens die Blechköpfe zum Arbeitskampf anstifteten.**

Den mörserbestückten „Eisenkiefer" trifft man erst relativ spät im Spiel

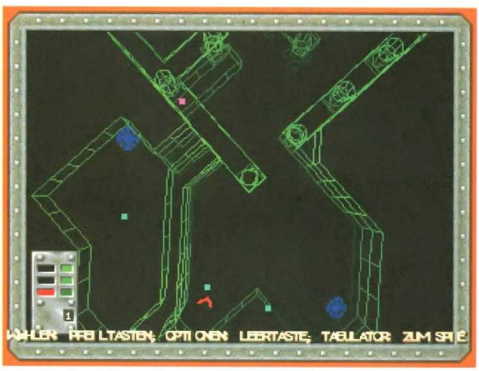
Mit mehreren Leben und zwei Wummen ausgerüstet, wandert der Streikbrecher durch 25 codewortgesicherte, zoomende und in Etagen unterteilte Abschnitte. Während er Geiseln befreit und Sabotageakte vornimmt, sollte er sich vor Lava und explosiven Fässern in acht nehmen. Und natürlich vor den Wachen und Monstern im King-size-Format, die aus allen Rohren feuern.

**Ein aggressiver Sproß des guten alten „Paradroids"**

Jeder einkassierte Treffer schwächt den Schild des Helden, weshalb er nach (leider raren) Extras wie frischer Energie oder Waffen-Updates Ausschau halten muß. Zudem empfiehlt es sich immer, die Metallhülle eines zuvor schrottreif geschossenen Droiden überzustreifen. Damit übernimmt man nämlich dessen Fähigkeiten und spurtet fortan als laserspuckende Spinne, granatwerfende Krabbe oder eines der übrigen sieben Modelle weiter. Eine nette Idee, wenn auch keine ganz neue: Ähnliches war bei „Paradroids" bereits anno C-64 möglich.

Ein jüngerer Verwandter des Spiels ist „Project Paradise". Das Terrain wird auch hier aus der Vogelperspektive gezeigt und rotiert um den Hauptdarsteller – alternativ ist multidirektionales Scrolling anwählbar. Die zu Ikarions Ballerparadies recht ähnliche Grafik kann mit mehr oder weniger Details aufwarten und geizt nicht mit transparenten Rauchwolken und riesigen Explosionen. Im Gegenzug muß man sich freilich mit schlichter VGA-Qualität begnügen. Der Soundteppich ist aus knalligen FX, deutscher Sprachausgabe und ordentlicher Musik geknüpft; die Steuerung geht bei Verwendung eines Gamepads auch in Ordnung.

Trotzdem: Mangels Abwechslung kann der einsame Maschinenjäger hier allenfalls den kleinen Ballerhunger stillen. Ein Bankett verspricht das Programm nur Netzwerk-Aktionisten, weil sie an stetig wechselnden Robo-Hüllen zu knabbern haben. (rf)




Die abrufbare Übersichtskarte läßt sich nicht zoomen, kann aber rotiert werden

## Machine Hunter
**(MGM/Eidos)**

**Roto-Ballerei mit vielen Effekten, aber wenig Tiefgang.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 65% |
| *SOUND* | 67% |
| *STEUERUNG* | 69% |
| *MOTIVATION* | 57% |



**60%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P60 mit Win 95 |
| SPEICHER: | ab 8 MB RAM und 23 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Gamepad, Tastatur |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | 2 Spieler via (Null-) Modem oder 8 Spieler im IPX-Netzwerk |

## GRAFIKSTUFEN IM VERGLEICH



Von links nach rechts: ohne Schattierung, normal und im Gouraud-Modus

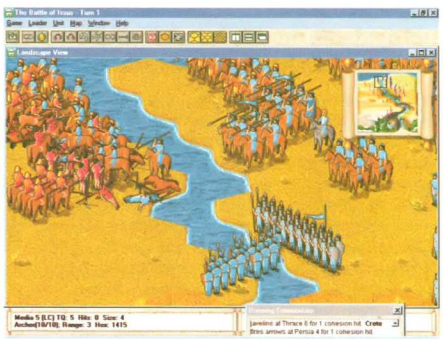
# ALEXANDER DER GROSSE

## Die großen Schlachten der Antike

**Befragt man Historiker nach dem genialsten Feldherrn der Geschichte, wird man immer wieder vom großen Alex hören. Daher steht ihm auch die Ehre zu, Interactive Magics neue Serie über antike Truppenführer zu eröffnen.**



Genau wie 300 Jahre v. Chr. soll es hier am Bildschirm zugehen, weshalb bereits das mit Sprachausgabe versehene Bilder-Intro historische Fakten liefert. Nach dessen Ablauf stürzen sich ein bis zwei Spieler im Wams Alexanders oder der Uniform seiner Gegner in eine rundenbasierte Kampagne bzw. zehn Einzelszenarien. Die nach Waffengattungen (Kavallerie, Bogenschützen etc.) gegliederten Truppen warten in einem stets mehrere Screens umfassenden Hexfeld-Gelände. Jede Einheit besteht aus vier bis zwölf Kämpfern und wird komfortabel über eine Iconleiste und Hotkeys befehligt. Trifft sie zwischen Flüssen und Wäldern auf den Feind, entbrennt ein etwas unübersichtlicher Kampf um Aktionspunkte. Sie sind hier ebenso rar wie wertvoll, weshalb jede Umgruppierung und jede Attacke wohlüberlegt sein wollen.



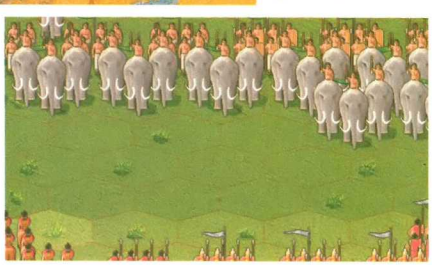
**Wird eine Einheit von mehreren Seiten angegangen, wirft sie gern die Speere ins Korn und desertiert**

### Alexander der Mittelprächtige

Die bieder animierte Grafik ist akzeptabel, der Sound reich an martialischen Effekten. Es gibt eine Online-Hilfe, aber leider keinen Schlachteneditor. Wegen der immer fest vorgegebenen Grundaufstellung der Armeen mangelt es zudem an Variantenreichtum. Für Alexander den Digitalen wird sich somit nur erwärmen können, wem bei einer Kosim historische Korrektheit über Abwechslungsreichtum geht. (md)



**Das dreifach zoombare Gelände (mit eingeblendeter Karte) ist in der Fernansicht am übersichtlichsten**



**In Indien kommen sogar Kampfelefanten zum Einsatz**

## GANZ PERSÖNLICH



**Manfred** ...bin ich kein begeisterter Fan der Antike und gehöre damit auch nicht zur Kernzielgruppe dieses Spiels. Wenn groß angelegte Strategien nicht gefragt sind und waren, erweist sich die korrekte Recherche der Designer nämlich bald als Achillesferse: Mir ist es einfach zu stereotyp, meine Truppen immer nur im richtigen Moment neu zu gruppieren, deren Motivation im Auge zu behalten und vielleicht mal ein kleines Flankenmanöver zu wagen. Hoffentlich sorgt der bereits angekündigte „Hannibal" für etwas mehr Abwechslung.

## Alexander der Große

**(Interactive Magic)**

**Rundenbasierte Konfliktsimulation für Hobby-Historiker**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 60% |
| *SOUND* | 52% |
| *STEUERUNG* | 69% |
| *MOTIVATION* | 66% |



**65%**

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

| | |
|---|---|
| **DATENTRÄGER:** | 1 CD |
| **SYSTEM:** | ab einem 486DX/100 (besser ein P133) mit Win 95 |
| **SPEICHER:** | 16 MB RAM, 26 bis 113 MB auf der HD |
| **GRAFIK:** | SVGA (256 Farben) |
| **SOUND:** | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| **EINGABE:** | Maus, Tastatur |
| **AUSGABE:** | englisch, deutsche Version in Vorbereitung |
| **MULTIPLAYER:** | 2 Spieler via Netzwerk, Modem, Internet oder an einem Bildschirm |
| **ONLINE-INFO:** | http://www.imagicgames.de |

# 50 Spiele!




## Aber Hallo!

Eine sensationelle Spielesammlung mit ausgesuchten Spitzentiteln aus den Bereichen Sport, Action, Strategie & Simulation.
Es herrscht Suchtgefahr bei Action- oder Strategietiteln wie z.B. • Microprose Formula 1 Grand Prix • Tailchaser • Der Produzent • Whales Voyage I & II • Der Seelenturm • oder anderen Highlights der internationalen Spieleszene.

Die Sammlung beinhaltet deutsche Originalversionen mit deutschen Handbüchern/Anleitungen auf den CD-ROMs. Zahlreiche Bestseller aus den deutschen Charts werden Sie stundenlang an den Bildschirm fesseln! Weitere Highlights: • Dark Universe • Wolfsbane • International Athletics • Legends • Black Gold • Return of Medusa • Rings of Medusa Gold • Space Max • Legend of Myra • Fußball Total • Hollywood Pictures • Kingdoms of Germany • Dime City • Der Clou! • Shadowlands • Collossus Collection mit Schach/Dame/Backgammon/Bridge • Living Ball • Wingstar • Ishar 3 • Winzer • Prototype • uva.

**Systemvoraussetzungen:** Windows/Win95-kompatibler PC AT, Soundblaster-kompatible Soundkarte. **Lieferung:** CD-ROMs inklusive ausführlicher deutscher Handbücher/Anleitungen auf den CD-ROMs.
Best.-Nr. 3191

**DM 49,95 SFr 49,95 ÖS 369,–**

# 20 Originale!




## 20 originale Vollversionen

Nicht nur Games, sondern auch viele Anwendungen! Auszug der Vollversionen: • Super Stardust '96: Space-Abenteuer mit 30 Levels & 22 Techno-Audio-Tracks! • Starball: Der ausgeflippte Flipper! 100 animierte Sprites! • Ishar Trilogy: Mystischen 3D-Welten • Hellfire Zone: Hubschrauber-Action • Hole in One: Golfsimulation! • Paws of Fury: Grafisch brillantes Kampfsportspiel • Battle Stations: Sie sind der Kapitän eines Zerstörers im persischen Golf • Road Warrior: 3D-Action-Spiel • Star Crusader: Schnelles 3D-System mit detaillierten Sternenkarten inklusive „Mission Pack" • Wingstar: Arcade-Action-Spiel • u.v.a. **Lieferung:** 15 CDs inkl. dt. Handbücher zu den Vollversionen auf den CDs!
Bestell-Nr. 2893

**DM 49,95 SFr 49,95 ÖS 369,–**

media verlagsgesellschaft mbH
media Verlagsgesellschaft mbH
Moosweg 18, 88175 Scheidegg
Tel.: 08387/9222-22, Fax: 9222-30

PRISM LEISURE
Prism Leisure
Schüttweg 3-5, 59494 Soest
Tel.: 02921/9646-0, Fax: 9646-46

media INTERCOMP High-Tech
Media/Intercomp
Postfach 6, A-6932 Langen/Bregenz
Tel.: 05574/47344 + 47345, Fax: 46254

Händleranfragen erwünscht!

# THE SPACE BAR





Die Kneipe zum durstigen Tentakel liegt in einer besonders heruntergekommenen Gegend

In diesem hübschen Séparée findet sich der tote Musiker

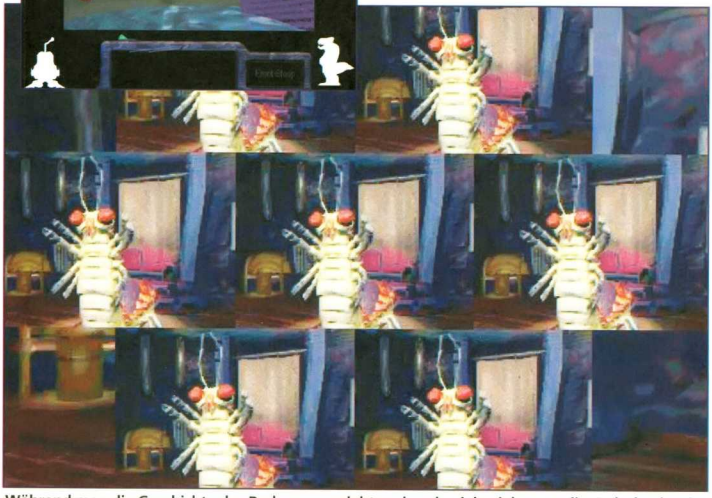


Das Empathiebild eines Gesprächspartners – nur ein Beispiel von vielen

**Lange hat man von Steve Meretzky nichts mehr gehört, zuletzt anno 1994 mit dem abgedrehten Genremix „Super Hero League of Hoboken". Jetzt hat der Altmeister des skurrilen Humors bei Segasoft eine Kneipe aufgemacht...**

## TOD IN DER HAFENKNEIPE

Auf dem Planeten Armpit VI wurde ins Gebäude der „Company" eingebrochen. Dabei kamen wichtige Unterlagen abhanden und eine Polizistin ums Leben. Einer der beiden Täter konnte zwar niedergestreckt und ein Teil seiner Beute sichergestellt werden, der andere entkam jedoch in die am Raumhafen gelegene Bar „The Thirsty Tentacle". All dies ruft Detective Alias Node und seinen tentakeligen Partner Maksh auf den Plan. Drei Tatbestände erschweren die Fahndung in diesem 3D-Adventure: Erstens handelt es sich bei dem Flüchtigen um einen Gestaltwandler. Zweitens darf der Kerl um keinen Preis an Bord einer Raumfähre entkommen, was den Spieler praktisch mit einem Zeitlimit konfrontiert. Und drittens wird Maksh alsbald gekidnappt. Der unbekannte Täter bietet per Telefonat einen Austausch an: Nodes Partner gegen jenen Teil der gestohlenen Unterlagen, den man beim zweiten Einbrecher fand. Und um die Verwirrung noch zu steigern, entdeckt Node kurz darauf den Bandleader der Bar in einer versteckten Kiste – heimtückisch gemeuchelt durch einen vergifteten Dartpfeil!



Während man die Geschichte des Barkeepers erlebt und nachspielt, sieht man die Welt durch seine Facettenaugen

## DURCH DIE AUGEN EINES ALIENS

Zu tun bekommt man in Mr. Meretzkys Hafenkneipe also reichlich. Die Räume des Etablissements wollen durchsucht, Gäste und Personal verhört werden. Damit das nicht zu langweilig wird (eine Falle, in die schon viele Murder-Mystery-Spiele getappt sind) warten zusätzlich acht lose mit dem Hauptproblem verbundene Mini-Adventures auf den Spieler. Durch empathisches Training kann dessen Alter ego nämlich wichtige Ereignisse aus der Vergangenheit seiner Gesprächspartner nacherleben. Alias Node schlüpft dann quasi in deren Haut, um das jeweilige Problem in Abenteurermanier zu lösen. Dabei stößt man auf teils logische, überwiegend aber abgespacete Rätsel.

## DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN

**Cilia** ist Tänzerin im Tentacle und wird zu schlecht bezahlt, um charmant zu sein. Außerdem gehört sie einer Rebellenorganisation an. Grund genug für einen Raubmord?





**Thud und Fleebix** wirken so harmlos, wie ein sprechendes Krokodil und eine Weltraumbirne nur wirken können. Nach einer uralten Schnüffelnasenregel macht sie das gerade verdächtig…

**Soldier 714-Z-367** hat als Barkeeper beste Connections zur Halbwelt. Doch warum arbeitet ein Insektoide in diesem für seine Kriegerrasse ungewöhnlichen Job? Ein Spezialauftrag?

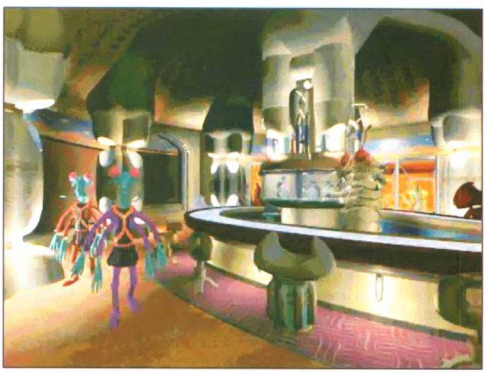




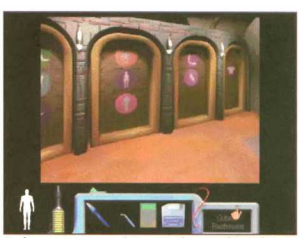
**Borksh** ist der Koch des Etablissements und mag somit in Ermangelung eines Gärtners als Mörder in Frage kommen. Was verbergen seine Tentakel in den verschlossenen Vorratskammern?

## HUMOR IST, WENN MAN TROTZDEM LACHT?

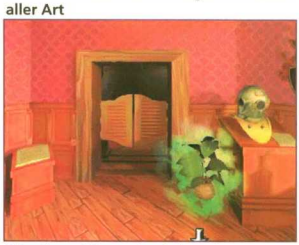
Mit einem Gesamtwerk von „Hitchhiker's Guide to Galaxy" über die „Spellcasting"-Serie bis zu den „Leather Goddesses of Phobos" hat man natürlich einen Ruf zu verteidigen. Doch scheint der Meister des höheren Blödsinns hier nicht in Hochform gewesen zu sein: Wenn er einen Planeten auf den Namen Armpit (= Achselhöhle) tauft und ihn dann mit Tentakelwesen besiedelt, die alle ganz viele Achselhöhlen haben, dann wirkt das nur noch sehr bemüht komisch. Natürlich gibt es aber auch herrlich absurde Momente. So ist ein Teilbereich der Bar z.B. als Saloon gestaltet, in dem diverse Trophäen die Geschichte des Wilden Westens illustrieren. Darunter ein monströser Taucherhelm, auf dessen Plakette zu lesen steht, die Cowboys hätten ihn immer getragen, um so gegen ihre Hauptfeinde geschützt zu sein: Indianer und Nazis.
Insgesamt wirkt das Spiel aber eher wie einer der schlechteren Romane des Scheibenwelt-Schöpfers Terry Pratchett. Die Story hangelt sich von Gag zu Gag und amüsiert auch durchaus, besteht aber letzten Endes hauptsächlich aus heißer Luft. Zudem sind Meretzky-Games wegen ihrer vielen englischen Wortspiele ja traditionell für Nichtanglisten oft nahezu unlösbar.



**Von innen erinnert die schäbige Spelunke eher an einen Schickimicki-Tempel**



**Sehenswert: sanitäre Anlagen für Aliens aller Art**



**Mit dieser Pflanze im Saloon kann man sogar reden**

## DIE WERKZEUGE DES DETEKTIVS

Doch zurück zum Tatort: Alias Node bewegt sich durch eine phantasievoll gerenderte Umgebung, deren Hochglanzoptik aber trotz hübscher Animationen nicht recht für eine schmierige Kaschemme taugt. Die Wege von Raum zu Raum sind vorausberechnet, am Ziel angekommen kann man sich jedoch stufenlos um 360 Grad drehen. Freilich bleibt stets viel schwarzer Raum um den Bildausschnitt. Per Wandelcursor werden interessante Objekte begutachtet, manipuliert und eingesackt. Etwas umständlicher ist das vom unteren Bildschirmrand hochzuziehende Optionsfeld zu bedienen. Ein wesentlicher Teil der „Arbeit" besteht natürlich auch im Führen von recht überzeugenden Multiple-Choice-Gesprächen, die jedoch auf älteren Konfigurationen manchmal etwas „zerhackt" werden. Die bluesige Musik gefällt dafür immer gut, was für das Hintergrundraunen in der Bar ebenso gilt.
Das Fazit fällt hier leicht wie selten: Als Meretzky-Fan ist man in der Space Bar recht gut aufgehoben, Otto Normalspieler sollte seinen Durst nach Abenteuern aber vielleicht besser anderswo löschen. (jn)

### The Space Bar

**(Segasoft/Boffo Games/Rocket Science)**

**Schräge Kriminalgeschichte für englischsprachige Aliens.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *70%* |
| *SOUND* | *74%* |
| *STEUERUNG* | *70%* |
| *MOTIVATION* | *62%* |



**65%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 3 CDs (3 weitere für Mac anbei) |
| SYSTEM: | ab einem Pentium mit Win 95, ruckelfrei auf einem P200 MMX |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 35 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA (640 x 480) |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Maus, Tastatur |
| AUSGABE: | komplett englisch |
| MULTIPLAYER: | nein |
| ONLINE-INFO: | http://www.segasoft.com |



# MONSTER TRUCKS

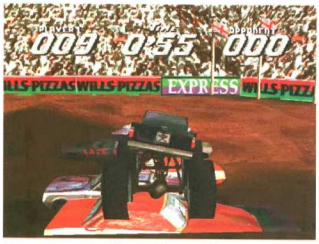
**Zum zweiten und letzten Mal geht es in dieser Ausgabe über Stock und Stein, wobei sich das vor wenigen Seiten getestete „Hardcore 4x4" von den neuen Psygnosis-Offroadern durchaus noch eine Scheibe abschneiden könnte – wenn auch eine dünne.**

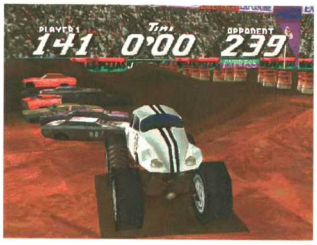
Riesige Ballonreifen und ein Cockpit in Baumwipfelhöhe sind das Markenzeichen der titelgebenden Monstertrucks. Der einzige Daseinszweck dieser PS-Monster besteht in der Realität darin, zur Belustigung des US-Publikums auf einem kleinen Parcours möglichst schnell möglichst viele Autos einzustampfen. Auch hat man hier die Möglichkeit, gegen einen Computerfahrer anzutreten und innerhalb einer Minute möglichst oft über wartende Autowracks zu rollen. Je nachdem, wie viele Dächer man so bei welcher Geschwindigkeit plättet, werden dabei Punkte vergeben – die Übung dient allerdings nur der Vorbereitung auf den Hauptevent: monströses Racing über 20 Strecken.

## Crashs in der Halle, Rennen in freier 3D-Wildbahn

Wahlweise führt die wilde Hatz durch verschneite Eislandschaften, trockene Wüsten, Steppen oder Lavafelder. Pro Terrain sind je zwei Tracks verfügbar, die man entweder im Trainingsmodus erforschen oder als Solist gegen die Uhr durchackern darf. Die restlichen Kurse muß man sich erst mühsam in der Meisterschaft erkämpfen. Da werden die Strecken per „Circuit Race" in drei Runden durcheilt, oder im „Endurace"-Mode querfeldein einzelne Checkpoints abgeklappert. So oder so muß man seinen Boliden als einer der ersten drei über die Ziellinie bringen, um genug Punkte für den Ausstieg in die nächste Liga zu kassieren. Am Saisonende wartet dann noch oben erwähnter Crash-Test gegen einen CPU-Gegner.

Zur besseren Orientierung wurde ein praktischer Kompaß in der Fahrerkabine installiert, der auch stets den nächsten Checkpoint anpeilt. Dennoch mag eine Abkürzung durch die Botanik dem Trucker mal wertvolle Sekunden verschaffen. Andererseits birgt ein Ausflug abseits befestigter Wege auch Gefahren: Die hügeligen Landschaften sind unwegsam, nur allzu schnell endet die Fahrt vor einem steilen Berghang oder in einem Abgrund. Zwar kann man auch beabsichtigt den Sprung in die Tiefe wagen, doch gehen solche Show-Einlagen auf Kosten der Karosserie. Auch Rempler mit einem der acht Computerfahrer spiegeln sich auf der Schadensanzeige wieder – ist sie erst mal im roten Bereich, bleibt die Karre stehen, und das Rennen muß wiederholt werden.




Intermezzo in der Halle: Trefferquote und Tempo bestimmen den Punktestand beim Crashen




Der Lavasee war zuviel für unser Geländemonster

## ALLES ANSICHTSSACHE: DIE 4 PERSPEKTIVEN




Von links nach rechts: Cockpitansicht, hinter dem Fahrzeug und zwei Helikopterkameras

## NEUE LENKRÄDER FÜR PC-PILOTEN



PC Steering Wheel

Das halbrunde **PC Steering Wheel** der Firma Destiny unterstützt im Normalfall vier Standardfeuerknöpfe sowie zwei weitere Buttons für die Y-Achse. Alternativ dazu kann auch ein Steuerkreuz eingesetzt werden, und bei Unterstützung durch das Spiel legt das Gerät noch einen Startknopf drauf. Die Befestigung mittels der vier Saugnäpfe auf der Tischplatte funktioniert aber leider nur theoretisch. Dafür ist das rund 150 Mark teure Modell mitsamt der mitgelieferten Pedalerie (Gas und Bremse) solide verarbeitet.

Das **V3 Racing Wheel** aus dem Hause Interact schlägt mit 160,– DM zu Buche und bietet neben einem Steuerkreuz ebenfalls den Vier-Knopf-Betrieb an. Zudem lassen sich vier weitere Buttons (L1, L2 sowie R1 und R2) aktivieren, wie man sie bisher nur von Pads kennt. Das höhenverstellbare Gerät ist handlich und wird über Gumminoppen oder Saugnäpfe befestigt – bei unpassender Unterlage kann man sich auch einfach auf die Plastikflügel setzen. Zwei arretierbare Anstellwinkel und die etwas fußfreundlicher gestaltete Pedalerie machen es insgesamt zur besseren Wahl.



V3 Racing Wheel

## PS-Monster auf Abwegen

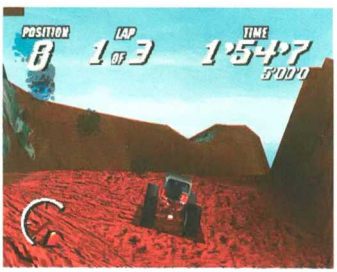
Nun zu den Schattenseiten dieses Spiels: Da man keinen eigenen Namen eingeben kann, wird mit dem Fahrzeug gleichzeitig auch der bzw. die Digi-Fahrer(in) gewählt. In Tateinheit mit den kaum leserlichen Menüs führt dies leicht zu Verwirrung auf der Anzeigetafel. Der Fuhrpark setzt sich aus neun verschiedenen Vehikeln zusammen, die sich alle hinsichtlich Panzerung, Motorleistung, Federung und Lenkung unterscheiden. Hier sollten keine übereilten Entscheidungen getroffen werden, da die ausgesuchte Karosse den Spieler die ganze Meisterschaft über begleitet.

Dafür klappt die Steuerung via Tasten stets gut, per Joystick oder Lenkrad natürlich besser. Doch wie schon beim Konkurrenten von Gremlin kommt die Darstellung der texturierten Fahrzeuge und Landschaften nur unter VGA so richtig in Schwung, wenngleich die SVGA-Version hier merklich flotter läuft. Ärgerlich ist freilich, daß man bei den unübersichtlichen Menüs und den Zwischengrafiken immer nur in recht häßlichem VGA bedient wird. Die gebotenen Musikstücke können sich aber hören lassen, genau wie die Soundeffekte samt englischer Sprachausgabe – da ist es halb so wild, daß sich die einzelnen Bestandteile der Akustik weder gesondert regeln noch abschalten lassen.

**Fazit:** Auch diese Geländefahrzeuge sind nicht der digitalen Weisheit letzter Schluß. Doch wer bereit ist, an der einen oder anderen Stelle ein Auge zuzudrücken, kann in den Monster Trucks schon seinen Spaß haben. (rf)




Phoenix Cove, die amerikanische Osterinsel?




Die Rauchwolke aus dem Motor verspricht nichts Gutes...




Eher häßlich und unübersichtlich: die VGA-Menüs




Trotz hoher Auflösung bleibt das Spiel einigermaßen flüssig

### Monster Trucks
(Psygnosis)

**Solide Offroad-Simulation mit kleinen Schönheitsfehlern.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 66% |
| *SOUND* | 70% |
| *STEUERUNG* | 69% |
| *MOTIVATION* | 65% |



**67%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 6 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | 3 Stufen |
| **Preis:** | ca. 99,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit DOS/Win 95 |
| SPEICHER: | ab 16 MB RAM, 15 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA/SVGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Handbuch deutsch, Sprachausgabe englisch |
| MULTIPLAYER: | bis zu neun Spieler nacheinander |
| ONLINE-INFO: | http://www.psygnosis.com |

## POWER RANGERS ZEO



Wer meint, daß Sabans bunte Kinderkämpfer im TV eine Zumutung sind, der hat vermutlich dieses Spiel noch nicht gesehen: Selbst auf einem P200 ruckeln die Rendermännchen (und -weibchen) munter durch düstere Gegenden. In den zum Teil arg unübersichtlichen Szenarien müssen sämtliche Splitter der Zeo-Kristalle gefunden werden. Ist die Hälfte davon beisammen, steht die Spezialwaffe des jeweiligen Rangers zur Verfügung, mit dem vollständigen Kontingent in der Tasche wird man zum Endgegner des jeweiligen Abschnitts gebeamt. Sollte ein Held davor ans Ende seiner Kräfte gelangen, tritt einfach der nächste an seine Stelle. Die abgehackten Animationen von Freund und Feind sind dabei absolut lächerlich, doch wenigstens hatten die miserablen Laiendarsteller in den kurzen Videosequenzen ihren Spaß.

**Power Rangers Zeo**
**(Bandai)**

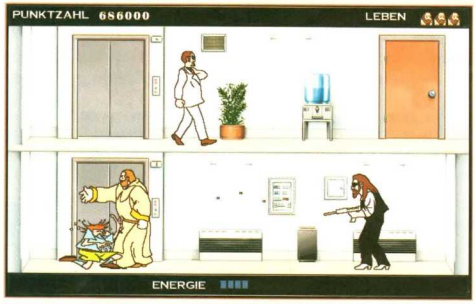
Konfuses Render-Hickhack zur TV-Serie

**URTEIL:** 21%

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 12 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | 3 Stufen |
| **Preis:** | ca. 49,– DM |
| **SYSTEM-KONFIGURATION:** | ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM, 13 MB auf der HD und Windows |

## WE ARE ANGELS

Wer immer schon mal Bud Spencers Dampfhammer selbst auf Schurkenköpfe herabsausen lassen wollte, ist hier richtig: We are Angels gibt dem Spieler Gelegenheit, die Rolle von Italiens Prügelknaben Numero uno im Film „Zwei Engel mit vier Fäusten" nachzustellen. Als Gelegenheitsgauner Bob bricht man aus dem Gefängnis aus, durchquert einen Fluchttunnel und den Dschungel, bevor man sich in der Mönchskutte verkleidet durch Villa und Hochhaus des obligaten Unholds kloppt. Die gerenderten Hintergründe präsentieren sich dabei aus der bildweise umschaltenden Seitenansicht und korrespondieren so gut wie gar nicht mit den Cartoon-Figuren. Fazit: Hirnlose Gegner sowie eine kindgerechte, aber völlig unpassende Synchronisation treiben den Trash-Faktor in ungeahnte Höhen.




**We are Angels**
**(ARI Data)**

Trashige Action für Fans von Bud Spencer

**URTEIL:** 18%

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 6 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | 3 Stufen |
| **Preis:** | ca. 49,– DM |
| **SYSTEM-KONFIGURATION:** | ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM, 40 MB auf der HD und DOS/Win 95 |

## SEAFIGHT

Im klassischen Karibik-Szenario dürfen PC-Kapitäne hier für England, Frankreich, Spanien oder unter der Piratenflagge ihren Privatkrieg führen. Man steuert dazu seine Flotte mittels Maus und Tastatur recht umständlich gen Feind, um in Echtzeit dessen Schiffe und/oder Festungen zu zerstören. Freilich ist der Spieler stets im Nachteil, denn während der Computer gleichzeitig mit allen Einheiten zieht, kann man selbst nur einen Kutter auf einmal bedienen. Besonders bei den späteren der rund 30 Missionen gerät man leicht ins Hintertreffen, da auch Munitions- und Geldvorräte zum Bau neuer Fregatten nur begrenzt vorhanden sind. Kleine logische Fehler (das Wenden eines Schiffs geht z.B. schneller vonstatten als das Nachladen der Kanonen) und einseitiges Gameplay lassen die Motivation trotz anfänglichen Vergnügens an der schönen Präsentation bald auf Grund laufen.



**Seafight**
**(Trinode/Prism Leisure)**

Hübsche Schiffsgefechte, spielerisch aber ohne Tiefgang

**URTEIL:** 52%

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 12 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | für Fortgeschr. |
| **Preis:** | ca. 49,– DM |
| **SYSTEM-KONFIGURATION:** | ab einem P90 mit 16 MB RAM und Win 95 |

## ARK OF TIME




**Ark of Time**
**(Interplay)**

Render-Adventure für zwischendurch

**URTEIL:** **64%**

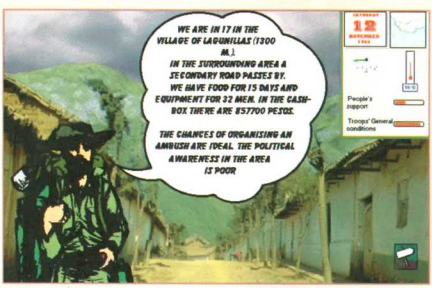
**USK-Freigabe:** ab 6 Jahren
**Schwierigkeit:** für Geübte
**Preis:** ca. 99,– DM

**SYSTEM-KONFIGURATION:** ab einem 486 DX2 mit 8 MB RAM, 45 MB auf der HD, DOS 6.X (läuft im DOS-Modus auch unter Win 95) und VESA-Karte

Atlantis scheint derzeit groß in Mode zu sein, denn nach Cryo hat nun auch Interplay ein Adventure zum Thema veröffentlicht. Hier mimt der Spieler aber keinen königlichen Leibgardisten, sondern muß als rasender Reporter dem Geheimnis des verschwundenen Professors Caldwell auf die Spur kommen. Und wonach hat der Mann zuletzt geforscht? Richtig, nach dem Verbleib des sagenumwobenen Kontinents. Also wandelt man durch bunte 3D-Räume, führt deutsch untertitelte Interviews und löst zumeist recht eingängige, manchmal auch etwas seltsame Rätsel. Alles in allem nicht mehr als ein netter Zeitvertreb – aber eben auch nicht weniger.

## CHE EN BOLIVIA

Vor genau 30 Jahren wurde der weltweit bekannte Revoluzzer Ernesto „Che" Guevara von bolivianischen Militärs erschossen. Pünktlich zum Todestag hat man nun seine Gebeine ausgebuddelt und in die kubanische Heimat überführt – während die Italiener von Lago (bekannt für Szenariodisks zu Microsofts „Flight Simulator") den Mann mit einem Strategical ehren. Wo Che einst versagte, soll hier der Spieler Erfolg haben: Mit Überfällen auf Militärpatrouillen, Erkundungsunternehmungen und durch ständigen Standortwechsel müssen PC-Guerilleros Boliviens Hauptstadt erobern. Das Spiel entbehrt dabei nicht einer gewissen Komplexität, ist handwerklich jedoch recht einfach gehalten. Beispielsweise bekommt man die Ergebnisse seiner Aktionen oft genug bloß vor statischen Hintergrundfotos mitgeteilt. Andererseits: Wer heute noch ein Che-Poster über dem Bett hängen hat, mag an diesem Edeltrash durchaus Gefallen finden.




**Che en Bolivia**
**(Lago)**

Nicht sehr revolutionäres Strategiespiel

**URTEIL:** **35%**

**USK-Freigabe:** nicht geprüft
**Schwierigkeit:** für Fortgeschr.
**Preis:** ca. 59,– DM

**SYSTEM-KONFIGURATION:** ab einem 386er mit 8 MB RAM, Win 3.1/95 und 13 MB auf der HD

## PUZZLE BOBBLE




Konsoleros mit Playstation und Saturn kennen dieses Game schon seit einem Weilchen unter dem Titel „Bust-A-Move 2"; auch für verspielte Veteranen ist es nichts Neues: Knuddel-Optik und Titelhelden outen die spritzige Knobelei als legitimen Sproß des uralten Plattform-Klassikers „Bubble Bobble". In der Mixtur aus „Tetris" und „Space Invaders" rücken bunte Seifenblasen langsam nach unten vor und müssen per Stick oder Tastatur von gleichfarbigen Bällchen abgeschossen werden – geschickte Treffer im oberen Bereich der Kullerkonstellationen lösen dann oft ganze Lawinen aus. Mit seiner VGA-Optik und dem ewig gleichen Hintergrundsound wirkt das Programm zwar schon etwas vorsintflutlich, spielt sich aber vor allem im Zweier-Modus recht launig.

**Puzzle Bobble**
**(Taito)**

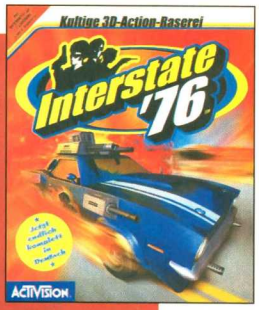
Nette Tüftel-Action für Nostalgiker

**URTEIL:** **56%**

**USK-Freigabe:** o. Altersbeschr.
**Schwierigkeit:** 3 Stufen
**Preis:** ca. 99,– DM

**SYSTEM-KONFIGURATION:** ab einem Pentium mit 8 MB RAM, Win 95 und 1 MB auf der HD

**Und es kam doch, das Sommerloch. Bedingt durch die saisonale Software-Flaute gibt es diesmal nur eine Seite Update Service – mit immerhin gut 20 aktuellen Schnäppchen, Add-Ons und lokalisierten Titeln.**

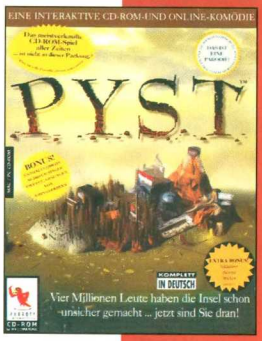



## INTERSTATE '76

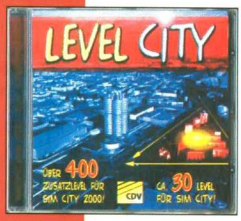
Activisions spielbares Roadmovie ist endlich in einer **komplett deutschen Version** zu haben. Für **89,– DM** Startgebühr spricht der motorisierte Held Groove Champion auf seinem Rachefeldzug gegen die Mörder seiner Schwester nun eine noch deutlichere Sprache.

## PYST

Die interaktive Parodie, die laut Hersteller „irgendwie auf der meistverkauften Spiele-CD-ROM aller Zeiten basiert", gibt es nun für lachhafte **19,95 DM** in der **lokalisierten Fassung**. Auf dem Comedy-Silberling finden sich wie gehabt auch der Audiotrack mit dem Song „I'm PYST" (gesungen von John „Fred Feuerstein" Goodman) sowie das witzige Making-of-Video.




## LEVEL CITY




Bei CDV warten mit dem **19,95 DM** billigen Add-On jede Menge neue Herausforderungen auf digitale Städteplaner. In **400 Zusatzlevels für „Sim City 2000" bzw. derer 30 für „Sim City"** hat man u.a. mit Verkehrschaos, Umweltverschmutzung oder Brandgefahr zu kämpfen.

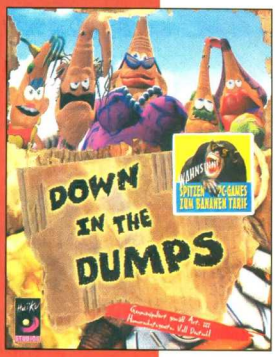
## PREISBRECHER VON PRISM LEISURE




Gleich mit zwei neuen Budget-Serien geht Prism Leisure an den Start. Da wäre zunächst die „10 Mark-Reihe": Eben jene **10,– DM** wandern für das futuristische Echtzeitstrategical **Colony Wars 2492** oder den Fantasy-Rolli **Der Seelenturm** über den Ladentisch. Zum gleichen Preis sind die Doppelpacks **Battle Stations U.S.S. John Young/Road Warrior** und **Star Crusader/Hellfire Zone** erhältlich.

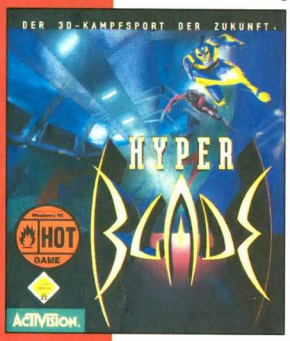
Hinter der Bezeichnung „Extraportion" verbergen sich dagegen Add-Ons mit reichlich Goodies wie Cheats, Zusatzlevels, Editoren etc. Für äußerst faire **5,– DM** pro Stück werden Fans von **Diablo**, **X-Wing**, **Sim City 2000**, dem **MS Flight Simulator 4.0 & 5.0** bzw. **MS Flight Simulator 6.0**, **Grand Prix 2**, der **Wing Commander Serie** und **Civilization 2** bestens bedient.




## BONBONS VON BOMICO

Auch Bomico vertreibt eine ganze Kette mal mehr, mal minder schillernder Softwareperlen zum Sommerschlußverkaufspreis. Den niedrigsten Kurs notierten wir mit **19,95 DM** für die launige Börsen-Sim **Clearing House**. Im Wühltisch zu **29,95 DM** entdeckt man den mittelprächtigen Digi-Krimi **Puppen, Perlen und Pistolen**, die 3D-Ballerei **Nihilist**, das abenteuerliche **Gene Machine** für Fans von Jules Verne, die packende Mech-Schlacht **Missionforce: Cyberstorm** inklusive einer zweiten CD für launige Modem- bzw. Netzwerk-Duelle und die (zumindest mit 3D-Karte) spielenswerte Roboter-Prügelei **Cyber Gladiators**. Und für **39,95 DM** gibt es das abgefahrene Adventure **Down in the Dumps** und den harten Futuro-Sport **Hyperblade**. Schlußendlich wären da noch die Ballerorgie **Q.A.D.** und das phantastische Echtzeitstrategical **Warcraft 2**, für die jeweils **49,95 DM** zu löhnen sind. (st)



## REDAKTIONSEINDRÜCKE

JOE







X-COM: APOCALYPSE
BETRAYAL IN ANTARA

MANFRED







LITTLE BIG ADVENTURE 2
WE ARE ANGELS

MARKUS








DUNGEON KEEPER
POWER RANGERS ZEO

MICHAEL







MONSTER TRUCKS
HARDCORE 4X4

JACK







CARMAGEDDON
MACHINE HUNTER

STEFFEN







ANSTOSS 2
POWER RANGERS ZEO

BRIGITTA





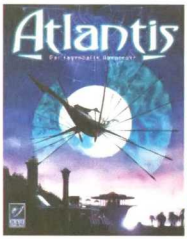


BETRAYAL IN ANTARA
PRO PINBALL: TIMESHOCK!

Ein neuer Monat, eine neue Bestenliste, eine neue Verlosung! Um einen der abgebildeten Top-Titel für Ihren PC zu gewinnen, müssen Sie uns lediglich eine Postkarte mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen zuschicken – aktuelle Nennungen werden bevorzugt, indizierte Titel nicht berücksichtigt. Die Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist dafür völlig gleichgültig, ein leserlicher Absender hingegen in Ihrem eigenen Interesse.

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

## Die Gewinne










Letzte Worte: Der Rechtsweg ist mal wieder ein Holzweg und somit ausgeschlossen. Als kleinen Trost dürfen Sie aber gerne einen Wunschgewinn auf der Einsendung notieren, was im Falle des Glücksfalles natürlich berücksichtigt wird. Wir drücken die Daumen!

## LESERCHARTS



1. **(2) COMMAND & CONQUER 2**
2. (1) DIE SIEDLER 2
3. (3) DIABLO
4. (4) TOMB RAIDER
5. (–) MDK
6. (5) FIFA 97
7. (16) WARCRAFT 2
8. (11) WORMS
9. (7) SCHLEICHFAHRT
10. (9) GRAND PRIX 2
11. (15) BUNDESLIGA MANAGER 97
12. (10) CIVILIZATION 2
13. (6) DAS SCHWARZE AUGE 3
14. (–) Z
15. (14) LARRY 7
16. (13) NHL 97
17. (20) KKND
18. (–) M.A.X.
19. (–) PRIVATEER 2
20. (12) THEME HOSPITAL

## VERKAUFSCHARTS



1. **(–) DUNGEON KEEPER**
2. (4) EARTH 2140
3. (1) FORMEL 1
4. (2) X-WING VS. TIE FIGHTER
5. (3) EXTREME ASSAULT
6. (7) COMANCHE 3
7. (–) NEED FOR SPEED 2
8. (–) WET!
9. (–) MOTO RACER
10. (6) REDNECK RAMPAGE
11. (8) OUTLAWS
12. (9) MDK
13. (12) JAGGED ALLIANCE 2
14. (–) STAR TREK: GENERATIONS
15. (11) MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT
16. (–) LAST EXPRESS
17. (–) HARVEST OF SOULS
18. (14) POD
19. (13) THEME HOSPITAL
20. (–) ATLANTIS

# DER JOKER INDEX

## ALLE TESTS AB HEFT 6/96 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% |
| Absolute Pinball | 11/96 | Simulation | 55% |
| Absolute Zero | 6/96 | Action | 56% |
| Abuse | 6/96 | Action | 78% |
| Ace Ventura | 3/97 | Abenteuer | 57% |
| Actua Soccer Club Edition | 8/97 | Sport | 48% |
| 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 g. die Baikterien | 11/96 | Action | 28% |
| Atlantis | 8/97 | Abenteuer | 79% |
| Auf d. 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% |
| 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% |
| Battle Race | 9/96 | Sport | 68% |
| Bazooka Sue | 4/97 | Abenteuer | 75% |
| Bedlam 2 | 8/97 | Strategie | 58% |
| **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% |
| 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% |
| Callahan's Crosstime Saloon | 8/97 | Abenteuer | 69% |
| 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% |
| Civil War General | 10/96 | Strategie | 69% |
| Clf 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 |
| 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 Industriegigant | 8/97 | Simulation | 82% |
| 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% |
| 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% |
| **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%** |
| Formula Karts | 8/97 | Sport | 70% |
| 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 |
| Guts'n'Garters in DNA Danger | 8/97 | Action | 24% |
| Hale | 11/96 | Anwender | bes. informativ |
| Hallboy's Quest | 1/97 | Abenteuer | 60% |
| Have a N.I.C.E.day | 2/97 | Sport | 75% |
| Helicops | 6/97 | Action | 61% |
| Helfbender | 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% |
| 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% |
| Last Rites | 8/97 | Action | 28% |
| 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%** |
| 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 Mages | 3/97 | Genre-Mix | 72% |

| Titel | Ausgabe | Rubrik | Urteil |
|---|---|---|---|
| Marathon 2 | 5/97 | Action | 65% |
| Marble Drop | 6/97 | Strategie | 59% |
| **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% |
| 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% |
| PGA Tour Pro | 8/97 | Sport | 80% |
| **Phantasmagoria II** | **2/97** | **Abenteuer** | **86%** |
| Pinball 97 | 4/97 | Simulation | 62% |
| Pinball Construction Kit | 1/97 | Simulation | 63% |
| Pinball Prelude | 9/96 | Simulation | 68% |
| Pink Panthers gefährliche Mission | 2/97 | Abenteuer | 65% |
| Piranha | 9/96 | 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% |
| Premier Manager 97 | 8/97 | Sport | 80% |
| 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% |
| Rallye Racing '97 | 11/96 | Sport | 72% |
| Rapid Assault | 8/96 | Action | 37% |
| Realms of the Haunting | 1/97 | Genre-Mix | 69% |
| 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% |
| Riot | 8/97 | Sport | 65% |
| Ripper | 6/96 | Abenteuer | 70% |
| Risiko | 3/97 | Strategie | 67% |
| Road Rash | 11/96 | Sport | 77% |
| 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% |
| Sean Dundee's World Club Footb. | 8/97 | Sport | 65% |
| 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% |
| Shadow Warrior | 8/97 | Action | ? |
| 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% |

| Titel | Ausgabe | Rubrik | Urteil |
|---|---|---|---|
| Sonic 3 & Knuckles | 5/97 | Action | 67% |
| Sonic CD | 10/96 | Action | 72% |
| Sound Engine | 11/96 | Anwender | bes. vielseitig |
| 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 Puzzle Fighter II Turbo | 8/97 | Strategie | 64% |
| 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 | 3/96 | Abenteuer | 66% |
| 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 Intruder | 8/97 | Action | 49% |
| **The Last Express** | **6/97** | **Abenteuer** | **87%** |
| The Lost Vikings II | 6/97 | Genre-Mix | 71% |
| 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% |
| Time Commando | 9/96 | Abenteuer | 80% |
| Time Trouble- Jagd nach Formel 4 | 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% |
| 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% |
| Wet - The Sexy Empire | 7/97 | Simulation | 74% |
| Winzer Deluxe | 4/97 | Simulation | 70% |
| WipEout 2097 | 8/97 | Sport | 72% |
| World Rally Fever | 8/96 | Sport | 69% |
| Worms Reinforcements | 8/96 | Strategie | 82% |
| WWF in Your House | 3/97 | Sport | 57% |
| **X-Com: Apocalyse** | **8/97** | **Stratgie** | **85%** |
| 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% |
| Zeddas | 6/96 | Abenteuer | 44% |
| **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 10/97

| | | |
|---|---|---|
| **Birthright** | Sierra | Rollenspiel |
| **Blood Omen: Legacy of Kain** | Activision | Action-Adventure |
| **Conquest Earth** | Eidos | Strategie |
| **Constructor** | Acclaim | Simulation |
| **Dark Earth** | Mindscape | Action-Adventure |
| **Demonworld** | Ikarion | Strategie |
| **Dominion** | 7th Level | Strategie |
| **Fallout** | Interplay | Rollenspiel |
| **Hardwar** | Gremlin | Simulation |
| **Ignition** | Virgin | Sport |
| **iF-22 Raptor** | Interactive Magic | Simulation |
| **Outpost 2** | Sierra | Strategie |
| **Pacific General** | SSI | Strategie |
| **Perry Rhodan: Operation Eastside** | Spellbound Software | Strategie |
| **Red Baron II** | Sierra | Simulation |
| **Waterworld** | Interplay | Strategie |

## TEST-TERMIN: AUSGABE 11/97

| | | |
|---|---|---|
| **Armored Fist 2** | Novalogic | Simulation |
| **Blast Chamber** | Activision | Action |
| **Dark Reign** | Activision | Strategie |
| **Deathtrap Dungeon** | US Gold | Action |
| **Grand Slam 97** | Virgin | Sport |
| **F1 '97** | Psygnosis | Sport |
| **Flight Unlimited 2** | Looking Glass | Simulation |
| **Floyd** | Adventure Soft | Adventure |
| **Hattrick Wins** | Ikarion | Sport |
| **Island of Dr. Moreau** | Psygnosis | Abenteuer |
| **Jedi Knight** | Lucas Arts | Action |
| **Manx TT Superbike** | Psygnosis | Sport |
| **Mindwarp** | Maxis | Simulation |
| **NHL Open Ice** | Virgin | Sport |
| **Pax Imperia 2** | THQ | Strategie |
| **StarFleet Academy** | Interplay | Action |
| **Turok** | Acclaim | Action |
| **Streets of Sim City** | Maxis | Simulation |
| **Ultima Online** | Origin | Rollenspiel |
| **Zombieville** | GT Interactive | Abenteuer |

## TEST-TERMIN: AUSGABE 12/97

| | | |
|---|---|---|
| **7th Legion** | MicroProse | Strategie |
| **Baphomet's Fluch 2** | Revolution Software | Abenteuer |
| **Falcon 4.0** | MicroProse | Simulation |
| **Great Courts 3** | Blue Byte | Sport |
| **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 |
| **Return to Krondor** | 7th Level | Rollenspiel |
| **Riven** | Cyan | Abenteuer |
| **Shadows of the Empire** | Lucas Arts | Action |
| **Sentient** | Psygnosis | Abenteuer |
| **Sim City 3000** | Maxis | Simulation |
| **Tomb Raider 2** | Eidos | Action-Adventure |
| **Worms 2** | MicroProse | Strategie |

## 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

**Komm 97**
11. bis 14. September 1997 in Düsseldorf
Info: Musik Komm. GmbH, Tel. 0221/916550

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

**Systems 97**
27. bis 31. Oktober 1997 in München
Info: Messe München, Tel. 089/51070

**PC Multimedia EXPO**
06. bis 09. November 1997 in Wien
Info: Wiener Messen und Kongresse GmbH,
Fax 0043-1/72720384

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

**Bits & Fun 97**
21. bis 23. November 1997 in München
Info: Messe München, Tel. 089/51070

**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):

| | |
|---|---|
| **17. August 1997** | in Datteln/Stadthalle |
| **24. August 1997** | in Solingen/Konzertsaal |
| **31. August 1997** | in Lünen/Hansesaal |
| **07. September 1997** | in Osnabrück/Halle Gartlage |

## TV-TIPS

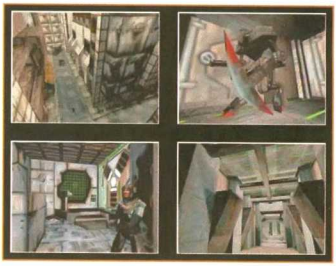
**07. August 1997**, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 6 (Wh.)
**08. August 1997**, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 6 (Wh.)
**10. August 1997**, 3Sat 16.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 7
**14. August 1997**, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 7 (Wh.)
**15. August 1997**, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 7 (Wh.)
**17. August 1997**, 3Sat 16.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 8
**21. August 1997**, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 8 (Wh.)
**22. August 1997**, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 8 (Wh.)
**23. August 1997**, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Online
**24. August 1997**, 3Sat 16.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 9
**27. August 1997**, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Online (Wh.)
**28. August 1997**, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 9 (Wh.)
**29. August 1997**, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 9 (Wh.)
**30. August 1997**, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Classic
**31. August 1997**, 3Sat 16.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 10
**03. September 1997**, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Classic (Wh.)
**04. September 1997**, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 10 (Wh.)
**05. September 1997**, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 10 (Wh.)
**Jeden Samstag**, VOX 16.00 Uhr und 01.30 Uhr (Wh.): Click



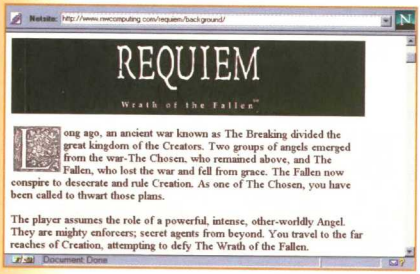

## REQUIEM – WRATH OF THE FALLEN

**http://www.nwcomputing.com**

Ab dem kommenden Frühjahr will man bei New World Computing den finalen Kampf zwischen Gut und Böse vom Zaun brechen: Die Amerikaner haben gerade ein mythisch-futuristisches Actionadventure in der Röhre, in dem die himmlischen Heerscharen übereinander herfallen. Da will nämlich einerseits die Fraktion der gefallenen Engel an die Macht, andererseits wollen die nach wie vor in göttlicher Gunst stehenden Flügelwesen ihren Anspruch auf die Welt nicht so mir nix, dir nix aufgeben. Erschwerend kommt hinzu, daß auf Erden beide Parteien zumeist bloß gewöhnliche Sterbliche ohne besondere Fähigkeiten sind.



Die spärlich, aber passend schwarzweiß illustrierten Web-Seiten versprechen eine gigantische Spielgrafik, sofern 32 MB RAM unter der Haube zumindest eines P166 schlummern – und in der Tat sehen die ersten Screenshots sehr überzeugend aus. Optisch orientiert sich der Kampf der Engel dabei an den sehr irdischen Ballerdungeons. Das missionsbasierte Gameplay soll allerdings wesentlich rätsellastiger sein und somit auch bei Abenteurern Anklang finden. In der Praxis wird der Spieler dann etwa auf der Brücke eines Sternenkreuzers den Selbstzerstörungsmechanismus aktivieren oder in der Maske eines „teuflischen" Offiziers das Hauptquartier der Widersacher ausspähen müssen. Wie überzeugt der Hersteller selbst von seinem originellen Projekt ist, zeigt, daß bereits vorab Datadisks dazu angekündigt werden.




Das Requiem auf dem Site von New World Computing präsentiert sich (wie die Seiten zu anderen Spielen dieser Firma) nüchtern und streng strukturiert: „Background", „Features", „Screenshots" und so weiter heißen die einzelnen Abteilungen. Doch so übersichtlich diese Ordnungswut das Angebot macht, so wenig wird man damit dem individuellen Charakter der vorgestellten Programme gerecht. Aber wie man sieht, können halt selbst Engel nicht alles haben…

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

Erste Infos zu einem Actionadventure mit ungewöhnlicher Thematik

## PAX IMPERIA – EMINENT DOMAIN

**http://www.paximperia.com**

Der Nachfolger zum Mac-Strategical „Pax Imperia" ist zwar noch gar nicht auf dem Markt, hat aber bereits ein bewegtes Leben hinter sich: Zunächst sollte die neue Space Opera unter den Fittichen von Blizzard erscheinen, doch wollte man sich dort lieber auf die „Warcraft"-Linie konzentrieren und legte das Projekt auf Eis. Diesen Herbst will es der kalifornische Hersteller THQ nun selbst unter die Leute bringen.




Diese Hintergrundgeschichte hat der ansonsten recht informative Site nicht zu bieten, wohl aber eine originelle Spielerei. Wer nämlich über ein Live-3D-Plugin gebietet, darf sich schon mal innerhalb eines Sonnensystems im Weltraumflug von Welt zu Welt üben. Ansonsten finden sich hier eher trocken und textlastig präsentierte Beschreibungen des Games und seiner Features sowie ein von Spielern wie Programmierern rege genutztes Diskussionsforum zu den unterschiedlichsten Aspekten des Programms.







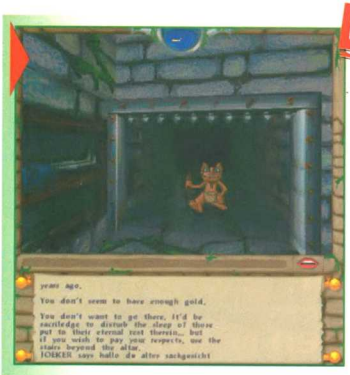
Präsentation ●●○
Inhalt ●●●
Bedienung ●●○ Sprache: englisch

Leckeres Appetithäppchen für Sternenstrategen, unterstützt Live-3D

TIP DER REDAKTION

# TWILIGHT LANDS

## http://www.e-on.de



Seit wenigen Wochen ist in Deutschland mit **Entertainment Online (E-on)** ein weiterer Spieleserver im Geschäft. Dankenswerterweise gibt man sich dort mit einer monatlichen Pauschalgebühr von 4,90 DM zufrieden, die per Kreditkarte oder Einzugsermächtigung bezahlt werden kann. Doch nicht die Firma als solche ist hier unser Thema, sondern ihr neuer Multi-User-Dungeon. Zumal die Betaversion dieses optischen Highlights (schöner noch als der bisherige Grafikprimus „Meridian 59") zum Testzeitpunkt verblüffend schnell und obendrein noch kostenlos spielbar war. Die Zeit der klassischen Textwüsten-MUDs scheint damit endgültig abgelaufen…



Zur Sache: Über die Stadt Ravenshire hat sich immerwährende Dunkelheit gebreitet, die Tore des Ortes sind verschlossen. Weil die gefangenen Bewohner aber gerne mal wieder an die Sonne kämen, wird nun nach Helden gefahndet. Sie sollen in den örtlichen Kellern und Verliesen nach der Ursache allen Übels suchen sowie kleinere Aufträge erledigen. Da ist etwa die entführte Gastwirtstochter wiederzubeschaffen, so mancher Gegenstand für jemanden aufzutreiben usw. Da die zwielichtigen Länder ständig erweitert und fortentwickelt werden, soll es auch in Zukunft an neuen Quests dieser Art nicht mangeln.



Das Geschehen präsentiert sich aus der First-Person-Perspektive. Jede Menge Polygonobjekte bevölkern den Screen, Texturen (gewöhnliche Maserung, Kletterpflanzen, Bilder usw.) dekorieren die Wände. Wer einen langsameren Rechner bzw. eine schlechte Verbindung hat, darf dabei online die Auflösung und/oder Fenstergröße wechseln. Gesteuert wird bequem per Mausklick, und zwar auch im Grafikfenster. Tippen muß eigentlich nur, wer ein Schwätzchen mit anderen Twilightern halten möchte, von denen es während unserer Testphase verständlicherweise noch nicht allzu viele gab.



Das eigene Alter ego wird natürlich beim ersten Einloggen kreiert. Drei verschiedene Charaktere (Krieger, Priester, Magier) stehen zur Verfügung, wobei etwa an Haarfarbe und Kleidung manipuliert werden darf. Sollte dieser Held irgendwann das Zeitliche segnen, muß der Spieler den Server kurz verlassen – beim Neueinstieg steht dann in der Abenteurergilde die Wiedergeburt am Programm, komplett mit allen Schätzen, die sich zum Todeszeitpunkt im Inventory befanden. Und wem ein einzelner Charakter zu langweilig wird, der darf sich natürlich auch jederzeit ein paar Ersatzrecken erschaffen.

Langeweile sollte aber in den Twilight Lands kein Thema sein, denn hier brodelt bereits das Stadtleben. Da gibt es etliche NPCs, denen man Aufträge erteilen oder von ihnen welche entgegennehmen kann. Und wer sein Geld nicht in den zahlreichen Läden verpraßt, darf es auf der Bank deponieren. In den Tiefgeschossen wollen dann allerlei Monster in Echtzeit bekämpft werden, was erstaunlich gut klappt: Im Gegensatz zu vielen ähnlichen Online-Games regieren hier Freund und Feind sehr schnell. Das Spiel benötigt freilich auch einen 32-Bit-Zugang. Es sollte zudem mit der entsprechenden Software von AOL funktionieren, die bereits ausgeliefert sein müßte, während Sie diese Zeilen lesen. (jn)





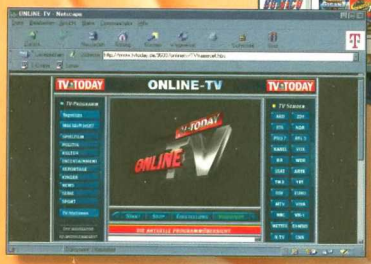
**Präsentation** ●●●
**Inhalt** ●●●
**Bedienung** ●●●
**Sprache:** englisch

Technisch fortgeschrittener Grafikdungeon

# 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!**

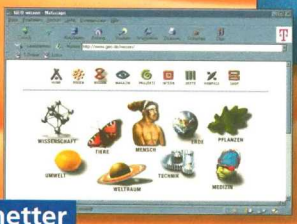
## T-Online jetzt schneller

**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.**

# eg in
# iten auf der Heft-CD!



**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!**





Deutsche Telekom Partner

**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**

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 1&1-Komplettsoftware 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).

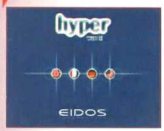
Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online 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: 002 097 H**

## EIDOS INTERACTIVE

**http://www.hyper-world.com**




Über diese Verteilerseite erreicht man die deutschsprachige Homepage des englischen Publishers. Übersichtlich und nett aufgemacht werden dort das grandiose „Tomb Raider", das auf den Solorollenspielbüchern von Ian Livingstons „Fighting Fantasy"-Reihe basierende „Deathtrap Dungeon" sowie das Echtzeitstrategical „Conquest Earth" vorgestellt. Mögen drei Spiele auch nicht die Welt sein, der Informationsgehalt des Angebots ist beachtlich: Zu den lesenswerten Hintergrundinfos, den Tips, dem technischen Support etc. sollen demnächst auch saugbare Goodies wie Demos, Poster oder Bildschirmschoner kommen. Dazu gesellte sich bis Anfang Juli die Möglichkeit, ein romantisches Abendessen mit Lara Croft zu gewinnen. Laut Eidos hat man für das Rendezvous ein Mädel gefunden, das in jeder (!) Beziehung aussieht wie die Zwillingsschwester der Polygon-Archäologin – im Sinne der vielen Fans hoffen wir, daß die Gute sich nicht gleich in den Sieger verliebt hat und für weitere Aktionen dieser Art zur Verfügung steht.







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

Lara und Co. multilingual, Netscape 3.0 enhanced

## FOX INTERACTIVE

**http://www.foxinteractive.com**




Im virtuellen Fuchsbau warten ausführliche und abgefahren dargebotene Produktinfos, die zudem beinahe täglich aktualisiert bzw. erweitert werden. Dazu gehören Videos, Screenshots, Cheats, technische Hilfestellung, News, Firmenporträt und etliches mehr. Außerdem bieten die Füchse einen Blick auf zukünftige Projekte. Neben dem knuddeligen Jump & Run „Croc: Legend of the Gobbos" wird es unter anderem auch eine abenteuerliche Versoftung der „X-Files" geben, wobei in den Videosequenzen die Originaldarsteller des FBI-Duos Scully und Mulder zu bewundern sein sollen. Tja, die Wahrheit liegt irgendwo da draußen – im Internet.




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

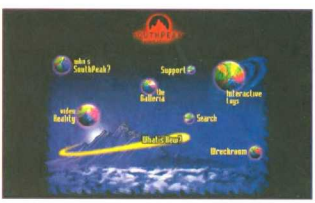
Ordentlicher Herstellersite, Netscape 2.01 enhanced, unterstützt Shockwave

## SOUTHPEAK INTERACTIVE

**http://www.southpeak.com**




Auf dem äußerst ansprechend und abwechslungsreich gestalteten Site der Temüjin-Macher wird sicher keinem Surfer so schnell langweilig. Neben Infos bezüglich des neuen VideoReality-Systems und natürlich den zur Zeit damit entstehenden Games ist hier noch einiges mehr geboten. So darf man seinen Biorhythmus checken, die grauen Zellen an einem beidseitigen Puzzle trainieren oder kostenlose Goodies wie z.B. Poster ordern. Der Clou ist allerdings der spielbare, preisgekrönte Online-Krimi „The Light Files", bei dem Hobby-Detektive satte 5.000 Dollar gewinnen können. Das unterhaltsame Game stammt von Lee Sheldon, dem Kodesigner des kniffligen Adventures „Das Rätsel des Master Lu". Der Autor schreibt übrigens seit zwanzig Jahren auch Drehbücher für so populäre TV-Serien wie „Star Trek: The Next Generation". Also viele schicke WWWellen für Surfer.







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

Umfangreiches Online-Angebot, Netscape 3.0 bzw. Internet Explorer 3.0 enhanced, ActiveX wird unterstützt

## GILDE DER FREIHEIT

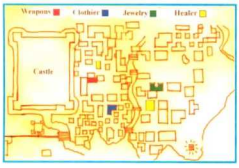
**http://prinz.hannover.sgh-net.de/~schiller/gilde**




„Ultima Online" ist noch gar nicht wirklich auf dem Markt, da bilden sich schon Fansites zuhauf! Und natürlich geht es dabei in erster Linie um Gilden, also Zusammenschlüsse von Spielern mit durchaus unterschiedlichen Zielsetzungen. Die GdF zählt derweil über 100 deutschsprachige Mitstreiter und leitet ihren Namen davon ab, daß hier jedes Mitglied machen kann, was es will – nur an die Grundregeln (keine Gewalt gegen Kollegen der eigenen sowie befreundeter Organisationen) hat man sich zu halten.




Nichtsdestoweniger zählen sich die Freiheitlichen zu den „Good Guys": Lord British und seine Gesetzeswerke werden unterstützt, Gilden oder Einzelpersonen mit destruktiven Tendenzen auch mal (online) bekämpft. Die Bruderschaft finanziert sich durch digitale Steuerzahlungen, von denen u.a. ein virtuelles Hauptquartier samt Ausrüstungslager in Britannia aufgebaut werden soll. Für die Information der Mitglieder, vor allem auch der UO-Neulinge, sorgen Online-Zeitschriften wie „Das Schwert" oder „Der Meistersänger". Besonders interessant könnte in diesem Zusammenhang das derzeit noch mager bestückte Kartenarchiv werden. Optisch hat die Freiheitsgilde dagegen wenig zu bieten, aber was soll's?







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

Eine UO-Gilde für Britannias brave Bürger

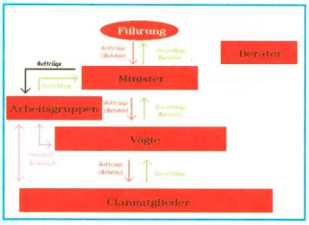
## DAIMON CLAN

**http://home.allgaeu.org/mosterra/dc.htm**



Wesentlich (an-) sehenswerter ist die Adresse der zweiten großen Germanen-Gilde. Der Clan ist stärker hierarchisch gegliedert als die Freien und nimmt nur Leute im Alter zwischen 15 und 40 Jahren auf. Auch geht es hier schon mal etwas weniger friedlich zur Sache, was bereits am Wahlspruch auf der Homepage zu erkennen ist: „Ich behaupte, daß Macht Recht ist und Gerechtigkeit nichts anderes als das Recht des Stärkeren". Echte Kriegstreiber sind hier dennoch in der Minderheit, ist man doch mit den Leuten der GdF locker befreundet. Die rein praktisch geforderten Regeln unterscheiden sich denn auch kaum von denen der Freiheitsfreunde. So hat man auch als Clansbruder die eigenen Leute zu schützen und Notfallhilfe für Alliierte zu leisten. Im übrigen verfolgen die Daimonen ebenfalls das Ziel, ihren Mitgliedern den Einstieg und das Spiel so angenehm wie möglich zu machen. Es wurden daher bereits viele Informationen zusammengetragen, darunter aus dem Englischen übersetzte Hilfstexte, Stadtbeschreibungen oder Wissenswertes zu den Dungeons. Last but not least dienen auch hier Online-Steuerabgaben der Finanzierung.



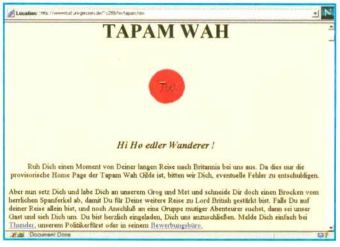

Präsentation ● ●
Inhalt ● ● ●
Bedienung ● ●
Sprache: deutsch

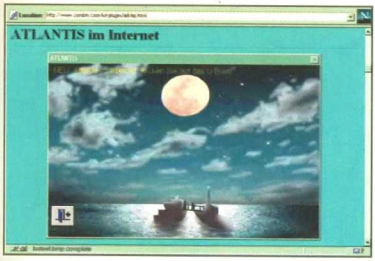
Die Gilde für ultimative Karrieristen

## PREVIEW: TAPAM WAH

**http://wwwstud.uni-giessen.de/~s399/tw/tapam.htm**

Weil Hierarchien und der damit einhergehende Gehorsam nicht jedermanns Fall sind, haben jüngst einige ehemalige Mitglieder des Daimon Clans ihren eigenen Verein aufgemacht. Dieser will den Frieden mit militärischen Mitteln sichern, weshalb zwar einerseits die Devise „Tut uns nix, dann tun wir euch auch nix" gilt, andererseits jeder einen seiner UO-Charaktere der Tapam-Wah-Armee zur Verfügung stellen muß. Viel mehr gibt es vorläufig noch nicht zu sagen, da sich die Homepage zum Testzeitpunkt noch im Aufbau befand.



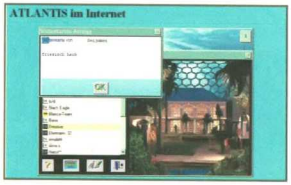



## ATLANTIS

**http://www.combtx.com**

Der Chat-Kontinent ist schon seit längerem über T-Online erreichbar, jetzt ist er auch im Internet aufgetaucht. Interessant dabei, daß WWW-Atlanter mit Hilfe des problemlos zu installierenden „KIT"-Plug-Ins (Netscape bzw. MS Explorer sind also erforderlich) auch mit ihren Kollegen beim Online-Dienst der Telekom per Einzelgespräch oder Rundruf schwatzen können. Optisch bietet der Site mit hübsch illustrierten Unterwasserräumen mehr als die meisten Konkurrenten; der Besuch ist zumindest vorläufig noch kostenlos. Wohl deshalb finden sich hier auch zu ruhigeren Tageszeiten immer etliche Plaudertaschen – in erster Linie scheinen viele jedoch auf Flirts erpicht zu sein.

Trotzdem ist das Internet-Gateway nach Atlantis sozusagen ein Zugang zweiter Klasse, da einige Bereiche so nur beschränkt nutzbar sind. Die umfangreiche und durchaus interessante Sektion mit Foren etwa darf zwar eingesehen werden, eigene Beiträge werden Internettern jedoch mit dem kuriosen Hinweis auf datenschutzrechtliche Gründe verweigert. Ein solcher Unfug kann wohl wirklich bloß den Bürokraten der Telekom einfallen. Oder will man bei T-Online auf diese Weise gar mehr Besucher in den eigenen Dienst locken? Wie auch immer, damit gibt's für das WWW-Atlantis halt nur einen Mitteldaumen – und für Interessenten einen Verweis auf die entsprechende Adresse bei T-Online: ***556557#**




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

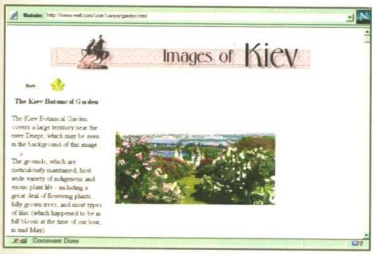
Liebevoll präsentierte Chatadresse mit bürokratischen Stolperdrähten. KIT-Plug-In erforderlich

## IMAGES OF KIEV

**http://www.well.com/user/vanya/kiev.html**



Mister John Morelli weilte 1993 sowie 1994 im Rahmen eines Austauschprogramms der „Bowling Green State University" in Kiew. Was normalerweise eine Privatangelegenheit wäre, mutiert im Netz jedoch zu einem spannenden und vielseitigen Einblick in die Hauptstadt der Ukraine. Morelli hat nämlich seine Erfahrungen mit Hilfe ungezählter Fotos und sachkundiger Kommentare zu einem recht hübsch präsentierten und ausgesprochen umfangreichen WWW-Site verarbeitet. Sortiert nach Rubriken (Architektur, Museen, Kiew allgemein, Leute und Natur) vermittelt das Material Impressionen einer Stadt, die uns bis heute fremd geblieben ist. Dazu kommen dann noch einige Links zu weiteren Kiew-Pages.







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

Kenntnisreicher Reisebericht von den Ufern des Dnjepr

## TARANTULA

**http://www.nationalgeographic.com/modules/tarantulas**




Alles über Taranteln verrät das neue Modul auf dem Website der **National Geographic Society** zwar nicht, bietet aber doch sehr interessante Infos sowie schaurig schöne Illustrationen. Gerade letztere waren auch unser Hauptgrund, die versponnene Adresse hier vorzustellen. Im wesentlichen setzt sie zwei Schwerpunkte, nämlich Anatomie und Lebenszyklus der Gänsehaut-Krabbler. Zudem darf ein illustrierter Überblick über einige der etwa 800 bis 900 existierenden Arten angewählt werden. Also hübsch gruseliges Infotainment im Facettenauge achtbeiniger Minimonster.







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

Ein Muß für Arachnophobiker!

## JÄGERSCHNITZEL

**http://www.imperium.de/jaeger/**




Saftige Lenden sucht man bei diesem Online-Klassiker trotz des Titels vergebens, dafür gibt es Humor in großen Portionen. So findet der Weidmann auf Schnitzeljagd im WWW hier etwa deftige Werbeparodien und Promikarikaturen, Nachrichten à la „Samstag Nacht" oder Comics für Erwachsene. Auch Zocker kommen bei diversen Java-Games sowie den trashigen Nullenspielen auf ihre Kosten. Abgefahrene TV-Tips, zynische Sprüche, feine Links, ein Smiley-Lexikon sowie die Möglichkeit, sich per Morph-Porträt für den Lachmuskelkater zu revanchieren, komplettieren das flott präsentierte Angebot.







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

Auch für Vegetarier ein echter Spaß, Netscape 2.0 enhanced

## PIERCING MILDRED

**http://www.streams.com/pierce/**




Beim zweiten Klassiker aus dem Skurrilitätenkabinett für Surfer darf man sich einen von drei Charakteren herauspicken und dessen virtuellen Körper schmerzfrei verschönen. Als Startkapital stehen gerade mal 100 Dollar zur Verfügung, was nur für ein paar der diversen Piercings, Rasierklingennarben und Tätowierungen im Angebot reicht. Mit der wöchentlichen Bewertung durch die elektronische Jury klingelt allerdings die Kasse – etwa im Falle eines Gewinns beim „Milotto". Und so schmückt man sich halt in der Rangliste stetig nach oben. Die ganz Kreativen schaffen es irgendwann vielleicht sogar an die Spitze der „Freaks on Parade".




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

Lustiges Online-Wettpiercing, Netscape enhanced

## INTERACTIVE MODEL RAILROAD

**http://rr-vs.informatik.uni-ulm.de/rr/**






Der dritte Klassiker im Bunde erfüllt den Besuchern einen alten Kindheitstraum: einmal Lokomotivführer sein. Als solcher wählt man eine von drei Strecken und zwei Loks, dann dürfen die Wägelchen bei ihrer Fahrt durch die Modellandschaft per Video beobachtet werden. Dieses Angebot wurde vor einigen Monaten noch sehr rege genutzt, mittlerweile kommt man schon flotter zum Zuge. Doch sobald die eigene Kennung im Feld des verantwortlichen Lokführers erscheint, freut sich nach wie vor das Kind im Manne.

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

Modelleisenbahn für den Online-Lukas, Netscape 2.0 enhanced

## JAN'S KINO – NUR FÜR VERRÜCKTE

**http://www.wildpark.com/~elbarto/kino/**







Die absolut lesenswerten Filmbesprechungen auf dieser Page bestechen nicht nur durch stilistischen Abwechslungsreichtum und Witz, sie passen auch stets wie „Die Faust im Nacken". Neben Streifen der unterschiedlichsten Genres aus den letzten drei Jahren finden sich da in der Rubrik „Kult & Klassiker" ein paar besonders empfehlenswerte Leinwandhits. Schade bloß, daß der Autor (er bezeichnet sich selbst nicht als Filmkritiker, sondern -genießer) gerade eine kleine kreative Pause eingelegt hat. Hoffentlich ist die Feder bald wieder gespitzt, denn wenn der Site selbst ein Film wäre, hätte er einen Oscar für besondere satirische Leistungen längst in der Tasche.

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

Die wahrscheinlich witzigsten Filmkritiken im WWW

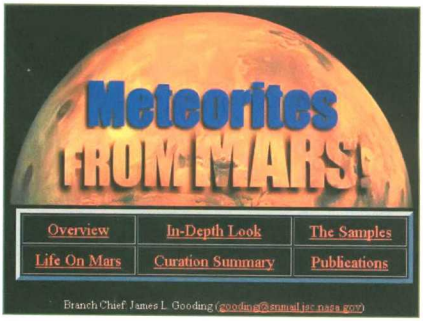
# DER WELTRAUM IM NETZ

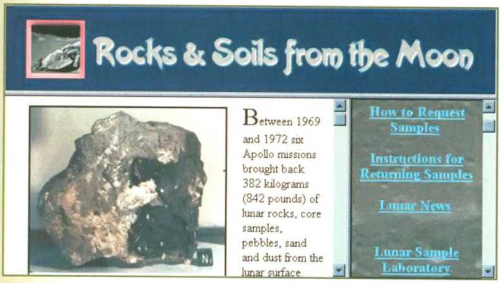
**Will man sich über Außer- und Überirdisches informieren, ist auf der Erde das Internet erste Wahl: Hier stellen wir Ihnen eine kleine, aber feine Auswahl von astronomisch interessanten Adressen vor.**

## PLANETARY MATERIALS CURATION

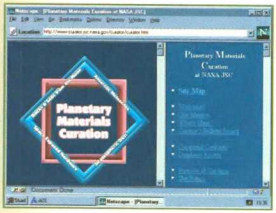
**http://www-curator.jsc.nasa.gov/curator/curator.htm**

Ein wesentlicher Bestandteil der modernen Raumforschung ist die Untersuchung und Analyse von Material außerirdischen Ursprungs. Dabei kann es sich um Proben vom Mond oder aus Meteoriteneinschlägen handeln, aber auch um kosmische Mikromaterie, wie sie sich an den Außenhüllen von Raumfahrzeugen festsetzt. Dieser Site des Johnson Space Centers in Houston bereitet den Stoff, aus dem die Sterne sind, (auch) für interessierte Laien optisch ansprechend und verständlich auf.




In der Abteilung für Mondgestein kann man etwa nachlesen, weshalb heute die Ansicht vorherrscht, daß Erde und Trabant eine gemeinsame Geschichte haben. Der Mond ist also kein später eingefangener Satellit, vielmehr sollen beide Welten aus einem gemeinsamen Urplaneten hervorgegangen sein. Die Existenz primitiver Lebensformen auf dem Mars, welche durch den umstrittenen Meteoritenfund in der Antarktis nun doch möglich scheint, wird ebenfalls breit diskutiert. Und so nimmt es auch nicht Wunder, daß das Space Center seine zukünftige Tätigkeit hauptsächlich auf die Untersuchung von Mars-Bodenproben ausrichten möchte. Surfer mit TELNET erhalten schließlich sogar direkten Zugang zu den Datenbanken des Instituts.




**Martian Meteorites**

| Name | Classification | Mass (kg) | Find/Fall | Year |
|---|---|---|---|---|
| Shergotty | S-basalt (pyx-plag) | 4.00 | fall | 1865 |
| Zagami | S-basalt | 18.00 | fall | 1962 |
| EETA79001 | S-basalt | 7.90 | find-A | 1980 |
| QUE94201 | S-basalt | 0.012 | find-A | 1995 |
| ALHA77005 | S-lherzolite (ol-pyx) | 0.48 | find-A | 1978 |
| LEW88516 | S-lherzolite | 0.013 | find-A | 1991 |
| Y793605 | S-lherzolite | 0.018 | find-A | 1995 |
| Nakhla | N-clinopyroxenite | 40.00 | fall | 1911 |
| Lafayette | N-clinopyroxenite | 0.80 | find | 1931 |
| Gov Valadares | N-clinopyroxenite | 0.16 | find | 1958 |

The martian meteorites represent five different types of igneous rocks, ranging from simple plagioclase-pyroxene basalts to almost monomineralic cumulates of pyroxene or olivine. The meteorites and their rock types are listed in Table 1. Photographs of whole rocks and thin sections of a basalt and a cumulate are illustrated below. All of the meteorites solidified near the martian surface by crystallization from a

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

Die Weisen der Steine aus dem All, teils TELNET erforderlich

## NASA SPACE SETTLEMENT CONTEST

**http://science.nas.nasa.gov/Services/SpaceSettlement/Contest/contests.html**




Naturgemäß viel spekulativer wird es, sobald die Kolonisierung des Alls das Thema ist. Sooo spekulativ allerdings auch wieder nicht, denn auf der einen Seite wären die technischen Voraussetzungen für erdnahe Habitate ja durchaus schon vorhanden. Und an Know How fehlt es ebenfalls nicht: Seit 1994 veranstaltet die NASA z.B. einen jährlichen Wettbewerb zum besten Design für eine solche Station. Unter den 89 Einsendungen des Jahres 1997 wurde der Hauptpreis der zwölfjährigen (!) Nyssa Woods zuerkannt. Die amerikanische Schülerin hat sich freilich weniger mit dem Aussehen, als vielmehr mit der Position und dem Innenleben einer solchen Kolonie befaßt.

Die bei den Lagrange'schen Punkten (Orten ausgeglichener Gravitation zwischen Erde und Mond) L4 oder L5 angesiedelte Station wird auf dem Site rein mit Texten und Tabellen vorgestellt. Und mit „SCORE" (Self Contained Offworld Residential Environment) hat Nyssa insbesondere in bezug auf den Nahrungszyklus das nach eigenem Bekunden vollständigste und durchdachteste Modell erschaffen, das den NASA-Jungs je unter die Finger kam. Doch auch „Tango III", das in Argentinien entwickelte und hübsch illustrierte Siegerprojekt des letzten Jahres, ist nicht von schlechten Eltern. Was fehlt, ist eigentlich nur noch das nötige Kleingeld für die Verwirklichung solcher Pioniertaten.

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

Utopie konkret: Außerirdische Habitate sind machbar!

## MAXIMOV ONLINE

**http://www.maximov.com/Mir**

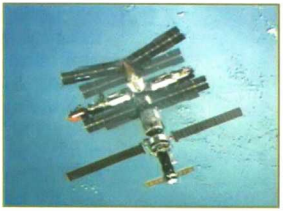
Wenn von der Besiedlung des Alls die Rede ist, darf natürlich der aktuelle Stand der Raumfahrt nicht fehlen. Seit 1986 kreist z.B. die russische Raumstation Mir über unseren Köpfen und hat derweil etwa 65.000 Erdumkreisungen (sowie diverse kleine Unfälle) hinter sich gebracht. Bei Maximov Online, dem „Fenster zu Rußland und den unabhängigen Staaten", findet sich eine umfangreiche Abteilung zu Geschichte und Gegenwart dieses bis dato fortgeschrittensten Weltraumstützpunktes. Hier gibt es zunächst eine Abteilung für News, die natürlich nach der Kollision von Mir mit einem Progreß-Transporter Ende Juni besonders viel zu tun hatte. Aber auch Seiten zu den eigentlichen Aufgaben der gegenwärtigen 23. Mir-Besatzung sind eingebaut.







Fast noch interessanter fanden wir jedoch den Ausblick auf das 1994 gestartete Projekt „International Space Station" (ISS). Dieses ähnlich wie Mir modular aufgebaute Gemeinschaftsprojekt wird allmählich konkret: Das erste Bauelement soll im November ein russisches Antriebs- und Kontrollmodul sein, sofern der aktuelle Mir-Unfall nicht zu Verzögerungen führt. Ein US-Laboratorium, kanadische und japanische Beiträge sind ebenso geplant wie ein Forschungsmodul der Europäischen Weltraumagentur ESA. Weitere Informationen zur ISS finden sich übrigens im „Station Web" unter **http://station.nasa.gov**.






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

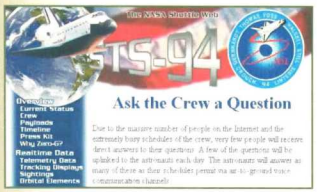
Inside Mir: Wie lebt es sich auf der russischen Raumstation?

## NASA SHUTTLE WEB

**http://shuttle.nasa.gov/index.html**




Hier findet sich quasi das US-Gegenstück zu den Mir-Seiten von Maximov Online: Soweit gerade eine Shuttle-Mission aktuell ist, werden umfassende Daten zu Astronauten, Aufgaben und Zielen der Expedition geliefert. Ja, auf diesem Site kann man der Crew sogar selbst Fragen übermitteln! Freilich warnt das Mission Control Center die Wissensdurstigen sicherheitshalber schon mal vor, daß wegen der großen Menge anfallender Fragen nur die wenigsten und interessantesten tatsächlich von den Astronauten persönlich beantwortet werden. Ältere Missionen sind selbstverständlich ebenfalls eingehend dokumentiert. So etwa der Ende Mai über die kosmische Bühne gegangene, gemeinsame Mir/Shuttle-Flug; bereits der sechste seiner Art. Ein digitales Handbuch vermittelt dabei jede Menge an technischen Daten zu den Raumfähren. Apropos „jede Menge": Seit der Gründung vor zwei Jahren kann das Shuttle-Web stolze 24 Millionen Zugriffe vorweisen!

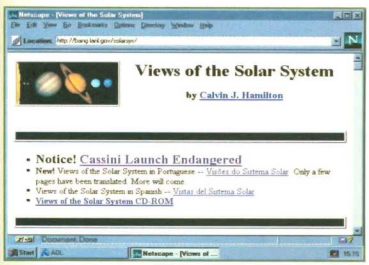



Präsentation ●
Inhalt ● ● ●
Bedienung ● ● Sprache: englisch

Alles über die Raumfähren aktueller und älterer Missionen

## VIEWS OF THE SOLAR SYSTEM

**http://bang.lanl.gov/solarsys**




Im Nahbereich unseres Sonnensystems gibt es natürlich noch eine unübersehbare Vielzahl von Himmelskörpern, die der Erforschung harren: Auf diesem Website sind die Erkenntnisse der Gegenwart zusammengefaßt. Von Bildmaterial zum Marsgesicht bis zu dem Shoemaker-Einschlag auf Jupiter. Von Tabellen aller Art bis hin zu Texten über Oberflächenmerkmale des Saturnmondes Titan oder geschichtlichen Abhandlungen zur Merkur-Forschung. Kurzum, was es an alten und neuen Fakten über erdnahe Gestirne gibt, das gibt es hier.




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

Datenfundgrube zu unserem Sonnensystem

# LÖSUNGSHILFEN 9/97



Markus

**Der erste Hahn hat gekräht, im Osten färbt sich der Himmel bereits rosa und endlich sind auch die letzten Lösungshilfen zu Tastatur gebracht. Warum sich die Arbeit immer gegen Redaktionsschluß häuft, hat einen triftigen Grund: Schließlich wollen wir Ihnen jeden Monat nur die aktuellsten Schummeleien vorstellen! Daß sich die Mühe gelohnt hat, dürfte schon ein kurzer Blick auf die gebotenen Tips, Cheats und Codes verraten. Allerdings hat diese Methode auch ihre Schattenseiten. So ist es uns beispielsweise nicht möglich, jeden Einsender über seine Veröffentlichungs-Chancen zu informieren oder bereits im Vorfeld Tips abzulehnen. Dafür bitten wir um Ihr Verständnis und hoffen, daß Sie uns auch in Zukunft fleißig mit neuen Lösungen und Tricks versorgen!**

Willkommen im Kleingedruckten! 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, Savestände oder gar aussagekräftige Screenshots beeinflussen unser Urteil positiv. Taugliche Tips packen wir übrigens zusätzlich 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 Ihre Beiträge) schicken Sie bitte entweder per E-Mail an

**jokerhome@aol.com** oder den

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

| Gelöst | Tips, Tricks und Cheats zu | | |
|---|---|---|---|
| Atlantis | Capitalism Plus | Helicops | Perfect Weapon |
| | Comanche 3 | Imperium Galactica | Star Trek: Generations |
| | Darklight Conflict | Der Industriegigant | Vermeer 2 |
| | Dungeon Keeper | Isnogud | War Gods |
| | Earth 2140 | KKND | Wet! |
| | Extreme Assault | Pandemonium! | X-Com: Apocalypse |

## Fragen

Da mittlerweile auch wieder einige Fragen eingetrudelt sind, die selbst den abgebrühtesten Hotline-Redakteur zur Verzweiflung treiben, ist auch diese Rubrik wieder vertreten.

Je älter das Spiel, desto größer die Schwierigkeiten: Beim CD-Oldie **Inca** behindert der Regenbogenkristall das Fortkommen. Angeblich ist kein Zusammenhang zwischen der Tonreihenfolge und der Farbe der Kristalle erkennbar. Welcher farbenfrohe Musiker erinnert sich noch an die Lösung dieses Problems?

Beim „Nemesis-Wizardry-Adventure stellt sich dem heroischen Rittersmann kurz vor Schluß eine Art Code gegenüber. In einem Schreibtisch liegt auch eine Tafel mit Zeichen versteckt, doch wie, wo oder wann man diese benutzt, steht offenbar in den Sternen....Der **Ripper** ist wieder unterwegs. Zwar wurden alle Leute im zweiten Akt bereits interviewt, die Polizeiarchive durchstöbert und jede Menge anderer Kram erledigt, doch am Schwarzen Brett der Universität ist scheinbar Endstation. Auch wenn man die Poster in die offensichtlich richtige Reihenfolge bringt, geschieht nichts. Was nun, Holmes?

Das hat man davon, daß man ein nettes Spiel wie **Transarctica** auf die CD packt: Fragen über Fragen. Offen blieb jedoch nur die, wo denn genau der Eingang in die Himalaja-Region zu finden sei. Trotz eines zweiten Dampfkessels (zur Bewältigung steilerer Anstiege) zeigt sich kein Weg über das Gebirge.

## GELÖST

## Atlantis

Kaum getestet, schon gelöst – so lieben wir das. Der Dank der stetig wachsenden Anhängerschaft von Cryos Edel-Adventure gebührt Jürgen Prestel, der uns diese wunderschöne Komplettlösung gesandt hat.

Nachdem Eno in Atlantis angekommen ist, geht er an den Wachen vorbei die Treppe hinauf. Bei den Soldaten weist er sich mit seinem **Amulett** als Gefährte der Königin aus und darf passieren. In der Unterkunft der Gefährten befindet sich die Obergefährtin Agatha. Bald kommen auch schon Laskott und Malschand. Auf den Befehl von Malschand, ihm etwas zu trinken zu geben, geht man besser nicht ein. Über das Gespräch mit Agatha erhält Eno den Auftrag, etwas über das Verschwinden der Königin Rhea herauszufinden. Natürlich nimmt man den Auftrag an. Eno macht sich sogleich auf den Weg hinaus aus dem Palast und geht zu dem Fischer. Auch hier muß Eno sein Amulett vorzeigen, um sein Vertrauen zu gewinnen. Daraufhin schenkt der Fischer Eno den gefundenen **Ohrring**. Mit dem Ohrring kehrt er in den Palast zurück und wird gleich bei der Ankunft von den Soldaten zu Kreon geführt. Bei Kreon tut Eno so, als ob er nichts herausgefunden hätte. Schließlich wird unser Held wieder freigelassen. Nun bringt er den Ohrring zu Agatha. Sie möchte gerne, daß Eno mehr über diesen Ring herausfindet. Im Palasthof trifft Eno auf Laskott. Nach einem Gespräch zeigt er auch ihm den

Ohrring. Jetzt nur noch ein paar Worte mit Laskott wechseln, und Eno schließt sich ihm an. Man bittet Laskott noch, die Wache abzulenken und schleicht sich kurz darauf durch die Tür an der Wache vorbei.
Im Raum geht Eno sofort links zur Tür. Dort wartet man, bis der Soldat im Nebenzimmer seinen Rundgang fortführt (Schritte werden leiser). Jetzt schnell (Doppelklick) in den Raum nebenan und links die Treppen hinauf. Dort muß Eno an dem Modell mittels der beiden Handräder die Sonne, den Mond und Atlantis (goldener Punkt auf der Erde) in eine Linie bekommen. Mit etwas Geduld klappt das schon. Hat man das gemeistert, öffnet sich das Maul des Löwen. Dort legt Eno das **Schafsymbol**, das er zuvor von Laskott bekommen hatte, hinein. Resultat: Eine Geheimtür öffnet sich. Eno betritt dann den Geheimgang und öffnet mit Hilfe des Ohrringes die Holztüre. Ein Sprung aus dem Fenster, und Eno ist aus dem Palast entkommen. Um heil im „Roten Gockel" anzukommen, muß Eno erst den lästigen Typ in der Nebengasse aus dem Weg räumen. Dies geschieht, indem Eno die schmale Treppe am Haus hinauf geht und dem Rüpel den **Blumentopf** auf den Kopf fallen läßt (nicht genau zielen, da der Topf ja auch ein wenig Zeit zum Fallen benötigt). Jetzt klaut man dem Bewußtlosen nur noch das **Messer** und geht anschließend in den „Roten Gockel". Hier wird noch ein kurzes Gespräch mit Laskott geführt, bevor Malschand kommt.



**Der Mond muß auf die 8-Uhr-Position gebracht werden**

Jetzt muß alles sehr schnell gehen: Nachdem Malschand Eno droht, springt man gleich links die Treppen hoch und schneidet mit dem Messer das Seil durch. Eno bringt nun im klassischen Tarzan-Stil Malschand schwungvoll zu Fall. Die Flucht findet in dem kleinen Hof (gegenüber vom Obstgarten) ihr Ende. An jenem Ort wartet schon Agatha auf Eno. Sie meint, Eno solle Kreon ausspionieren. In den Palast gelangt Eno mit Hilfe der **Leiter**, die er im Hof findet. Diese stellt er auf die kleine Steinbank und steigt somit auf die Mauer. Nun legt er die Leiter unter das Fenster zum Palast und schleicht sich wieder in den Geheimgang. Die geheime Tür zu den Palasträumen bleibt aber tabu, da sich dort Soldaten befinden. Mittels der **Eisenstange** neben der Geheimtür angelt sich Eno eine **Rattenfigur** aus dem Loch links oberhalb der Holztür. Dieses steckt er an der bemalten Wand in das Loch. Daraufhin öffnet sich eine weitere Geheimtür. Eno trifft dort auf den Rattenfänger. Nach dem Gespräch mit ihm muß Eno mit dem Rattenfänger spielen. Wenn man das Spiel gewonnen hat, spricht man den Rattenfänger nochmals an. Anschließend landet Eno in einem sehr schönen Raum. Er klaut die große **Gabel** aus dem Brunnen und drückt dann den kleinen Stern bei dem dreieckigen Gebilde. Mit Hilfe der großen Gabel gelangt Eno über den Durchgang in den „Bauch des Wales" und kann dort Kreon belauschen. Zurück im Saal legt Eno die große Gabel zurück und drückt den Stern erneut, um den Durchgang zu schließen. Hat er dies getan, kann er durch die Tür den Raum verlassen. Hier hält die Wache nebenan wieder ihren Rundgang ab. Diesmal muß man so lange warten, bis der Soldat kurz zu sehen ist, denn dann geht er die Treppen hinauf. Jetzt kann man sich durch den Raum bis an das hintere Ende des Ganges schleichen. Eno gelangt so zur Bibliothek. Kaum macht Eno einen Schritt in der Bibliothek, hört man das auch schon ganz deutlich. Er muß geradeaus weitergehen, da dort der Boden nicht knarrt. Weiter geht es an der Treppe vorbei in Richtung der Soldaten. Vor den Soldaten huscht er nach rechts zwischen den Regalen durch und dann gleich wieder links. Dort stößt Eno das Regal auf die Soldaten, und nun steht der Flucht aus dem Fenster nichts mehr im Wege.
Nach dem Sprung steht Eno im Obstgarten und geht gleich geradeaus zu Agatha und Kerben. Letzterer bietet an, am Tor Wache zu halten. Als Eno mit Agatha ins Gespräch kommt, taucht Kerben mit einem Soldaten auf. Eno bleibt nichts anderes übrig, als mit dem Messer auf den Soldaten loszugehen. Er muß mit Erschrecken feststellen, daß es auch Agatha erwischt hat. Bevor sie stirbt, muß Eno noch dringend ein paar Worte mit Agatha wechseln. Danach nimmt er noch das **Armband** der Toten. Er macht sich nun auf den Weg zum Hangar. Eno steigt wieder auf gewohnte Weise mit der Leiter in den Palast und benutzt erneut die Geheimtür. Er geht die Treppen hinunter, bleibt aber unten an den Stufen stehen. Hier wartet er wieder, bis der Soldat verschwindet. Nun geht Eno hinaus ins Freie und springt gleich weiter nach rechts in die nächste Türe. Eno befindet sich nun vor dem Aufzug zum Hangar. Mit diesem fährt er auch gleich nach oben und trabt weiter zu den Flugzeugen. Als er in das erste Flugzeug steigt, überkommt ihn plötzlich die Müdigkeit, und Eno schläft ein. Ebenso plötzlich wird er jedoch von Hektor wieder geweckt. Zum Beweis dafür, daß er von Agatha geschickt wurde, zeigt er ihm ihr Armband. Jetzt ist Hektor bereit, mit Eno nach Karbonek zu fliegen.



**Anfangs ist man noch auf einen Piloten angewiesen**

### Karbonek

In Karbonek angekommen, sucht man zuallererst die kleine Brücke auf, die über den Bach führt. Links von ihr befindet sich ein Felsen mit einer kleinen Aushöhlung. Eno steigt hinein und taucht unter das Wasser. So gelangt er in eine Höhle. Dort gibt es wieder eine kleine Knobelei. Man beachte dabei, daß beim Zusammensetzen der Schlange beide Köpfe nebeneinander liegen. Geschafft? Gut! Nichts wie hinein in den Schacht. Er findet sich in einem Zimmer wieder. Der dort anwesenden Priesterin zeigt Eno sein Amulett, um auch ihr Vertrauen zu gewinnen. In der Kiste findet Eno ein **Priestergewand**, in welches er sogleich hineinschlüpft. Jetzt nimmt er sich noch die **Flasche** vom Tisch und kann mit Hilfe des Trankes die Wachen passieren.
In den Gängen sucht Eno die Tür, die von zwei Soldaten bewacht wird. Dort versteckt sich Eno hinter der letzten Säule und belauscht ein Gespräch. Nach dem Wortwechsel hebt Eno den **Holzscheit** an der Säule auf und zieht dem Soldaten einen neuen Scheitel. Den nun Wehr- und Bewußtlosen schleift Eno in den Raum, in dem die Königin gefangen gehalten wird. Um etwas weniger aufzufallen, entschließt er sich, die **Kleidung** des Soldaten anzuziehen. Nachdem Eno mit Königin Rhea gesprochen hat, gibt er ihr das Priestergewand. Eno unterhält sich jetzt nochmals mit Rhea. Zu guter Letzt fordert

er Rhea auf, die Maske abzunehmen. Zusammen mit Rhea geht er zurück zur Priesterin. Dem Soldaten vor der Tür erzählt er, sie müsse für den Major kochen. Die beiden gehen wieder durch den Kamin nach oben und tauchen ins Wasser. Draußen angekommen bringt er Rhea zurück zum Flugzeug.
Dort werden sie aber von Hektor abgefangen, da sein Flugzeug von Soldaten bewacht wird. Eno dreht sich zu den Soldaten und macht auf sich aufmerksam. Kaum bemerken sie ihn, rennen sie auch schon auf ihn zu. Eno flüchtet auf dem schnellsten Weg zu der Felswand. Der Weg ist leicht zu finden, da alle anderen Abzweigungen von Soldaten versperrt werden. In der vermeintlichen Sackgasse schließt Eno die Augen. Sobald sich die Soldaten wieder verzogen haben, geht Eno einfach durch die Felswand. In der Höhle wohnt eine alte Frau. Nachdem Eno mit ihr geredet hat, gibt's wieder etwas zu knobeln. Hat er die beiden festen Zahnräder mit den anderen Rädern richtig verbunden, muß Eno viermal an der rechten Schnur ziehen, damit das Huhn die Eier legt. Danach stellt ihm die alte Frau nochmals eine Aufgabe. Also positioniert Eno noch die Eier in die Nester und führt die Schlangen an ihr jeweiliges Ziel. Nun schickt ihn die Frau in den Wald, um dort weitere Rätsel zu lösen.



**Auf diese Art werden die Zahnräder befestigt**

Zuerst sucht Eno **Pfeil und Bogen** (flitzender, spitzer Tod). Um ihn zu finden, muß Eno zu der kleinen Brücke gehen und nach ihr links den Berg hinaufklettern. Jetzt sollte man den Bogen sehen. Mit ihm geht man an die Stelle, an der die beiden Wege den Bach überqueren (ohne Brücke). An einer der beiden Übergänge erblickt man einen Stein mit einem eingravierten Wildschwein. Hier ist man richtig. An der seichten Stelle wäscht man nun den Bogen und geht einen Schritt weiter auf die Kreuzung zu, an der die fünf Wege zusammentreffen. An dieser Kreuzung marschiert Eno nach links und dreht sich dann um. Nun braucht er nur noch auf das **Wildschwein** zu warten. Kommt es endlich, muß er es mit dem Bogen abschießen. Ist es getroffen, nimmt man den **Ring** aus der Nase des Schweines und sammelt anschließend das **Blut** vom Boden mit dem **Beutel** auf. Hat man alles zusammen, bringt Eno die Utensilien zu der alten Frau. Jetzt unterhält Eno sich nochmals ausgiebig mit ihr, bis er schließlich einschläft. Im Schlaf wird Eno Zeuge beim Fund des „geheimen Wissens". Als er aufwacht, ist eine Priesterin gekommen, die ihn zurück nach Atlantis bringt.

### Atlantis

Ist Eno in Atlantis angekommen, dauert es nicht lange, bis der Faulpelz wieder schlafen möchte. Ausgeruht betritt er später den Palast, natürlich wieder über die Leiter. Im Geheimgang ist Enos Ziel erst einmal der Rattenfänger, den man an der bekannten Stelle vorfindet. Eno plaudert ein wenig mit ihm, bis der Rattenfänger ihn wieder zum Spielen auffordert. Dieses Spiel zu meistern, dürfte kein Problem sein. Danach befördert einen der nette Zeitgenosse in einen unterirdischen Gang. Dort steckt Eno die **Kristallkugel**, die er zuvor erhalten hat, in das Loch in der Wand. Die Reihenfolge der Symbole, die gleich darauf zu sehen sind, sollte man sich gut einprägen. Nun geht er den Gang entlang bis hin zur Türe. Hinter der Tür stehen Malschand und ein Soldat, deshalb muß wieder alles sehr schnell gehen. Eno betritt den Saal, schnappt sich links die **Vase** und wirft sie dem Soldaten zu. Dann schlüpft Eno durch Malschands Beine und huscht gleich rechts in die Tür. Neben der Tür findet Eno einen **Speer**, mit welchem er sie sofort verriegelt. Jetzt kann er in Ruhe an der Rückseite des Thronstuhles die Positionen der Symbole, die man zuvor an der Wand bemerkt hat, nachbilden. Die Lupen bewegt man jeweils an den Ecken. Glaubt man, die richtigen Positionen gefunden zu haben, wird das Symbol unten in der Mitte gedreht. Stimmen die Einstellungen, öffnet sich daraufhin ein Schacht unter dem Stuhl. Eno geht nach unten und dann zuerst in den linken Gang. Über diesen gelangt er in einen weiteren Raum. Dort gibt es abermals eine knifflige Aufgabe zu lösen. In der Mitte des Raumes muß er auf der **Steinplatte** die Plättchen richtig auf die passende Vorlage setzen. Paßt alles, erscheint eine **Statue** im Raum. Eine genaue Untersuchung derselben bringt ein weiteres **Steinplättchen** zum Vorschein. Mit diesem setzt man die nächste Vorlage zusammen. So geht es weiter bis zur vierten Statue. Über die letzte Statue erreicht Eno eine weitere Treppe im Mondturm.

Oben angekommen wendet er sich nach rechts, wo er eine kleine **Gabel** entdeckt. Jetzt geht's ganz nach oben zum „Baum der Ersten". Er geht um den Baum und gräbt mit der Gabel eine **Kristallkugel** aus. Hat er sie, kehrt er nach unten zurück.
Im Raum der Statuen erscheint die alte Frau in der Kristallkugel, wenn Eno weiter hinabsteigen möchte. Diese verrät ihm sein nächstes Ziel, nämlich das „Land des weißen Bären". Ganz unten im Turm geht Eno wieder den Gang zurück und wählt als nächstes den linken Weg. Am hinteren Ende benutzt er die Gabel mit dem **Schiebe-Spiel** an der Wand. Eno muß nun die Plättchen richtig zusammensetzen, um durch die Geheimtür nach draußen zu gelangen. Dort sucht er Aktyon, den Fischer, auf. Auf die Frage nach dem Eisbären und dem Flugzeug schenkt ihm der Fischer einen **Kristall** und schickt ihn zu seiner Tochter. Über die Geheimtür gelangt Eno zurück in den unterirdischen Gang und wählt zum Schluß die noch nicht benutzte Abzweigung. An der Tür reiht er die Plättchen wieder richtig zusammen und kommt so in den Korridor. Von dort aus betritt er den Raum mit der Löwenstatue und läuft weiter bis zur Siedlung. Dort trifft Eno auf eine junge Frau, die ihm verrät, wo sich die Priesterinnen befinden. Er geht daraufhin zu dem Haus rechts der Treppen und tritt ein. In dem Haus fragt Eno die dort befindliche Priesterin nach Anna, die kurz darauf eintrifft. Als Eno mit ihr das Haus verläßt, flüchtet sie jedoch.
Eno sucht sie im „Roten Gockel". Geschickt erklärt Eno Tumpf, daß Kreon ihn schickt. Dann erzählt er ihm, er selber hätte die Königin umgebracht. Nun braucht man Tumpf nur noch etwas Angst einzujagen, und schon läßt er Eno nach oben gehen. Er steigt nach oben durch die Tür und versteckt sich nach dem mitgehörten Gespräch im hinteren rechten Zimmer. Ist die Luft wieder rein, verläßt er das Zimmer und stößt gleich auf Tumpf. Auf dessen Angebot, ihm zu helfen, geht Eno gerne ein. Zusammen mit Tumpf betritt er das Zimmer gegenüber. Dort muß er beim Sprechen eine bestimmte Reihenfolge einhalten. Zuerst bekräftigt er Tumpf in seinem Tun. Dann erklärt er ihm, daß Malschand nicht klug genug wäre. Als nächstes spricht man zu Anna etwas über ihren Vater. Als letztes verspricht man Tumpf noch eine Beförderung, und schon kann man mit Anna verschwinden. Draußen zeigt er Anna sein Amulett und den Kristall, den er von Aktyon bekommen hat. Nach allen Erklärungen nehmen Eno und Anna die Leiter und steigen wieder durchs Fenster

und die Geheimtür in den Palast ein. Dann geht es raus in den Palasthof und anschließend zum Aufzug. Oben findet Eno einen Sack, in dem er Anna versteckt. So kommt Eno mit ihr an den Soldaten vorbei. Im Hangar suchen sie den Piloten auf, mit dem Eno ein wenig plaudert. Dann besteigt er mit Anna das Flugzeug und fliegt davon.

### Spitzbergen

Nachdem die beiden das Ziel ihres Fluges erreicht haben, suchen sie das Iglu-Dorf von Spitzbergen auf. Dort werden sie schon von den Einheimischen erwartet. Als Zeichen der Freundschaft bietet Eno ihnen etwas an (z. B. den Ohrring). Daraufhin werden sie in ein Iglu geführt. Als jedoch Anna auf einem **Bild** ein leeres Iglu erblickt und danach fragt, werden die Einheimischen böse und Eno gefangengenommen. Da seine neue Eiszelle bewacht wird, muß Eno durch das Loch nach oben entkommen. Er schneidet mit dem Messer das Stück **Seil** von dem Holzgestell ab und benutzt dieses mit dem am Boden liegenden **Stock**. Jetzt wirft er den Stock durch das Loch und kann sich am Seil nach oben ziehen. Eno schleicht nun in das hell erleuchtete Zelt und klaut die **Holzwand** zwischen den zwei Statuen. Nun muß Eno das Iglu finden, auf das Anna vorhin gedeutet hat. Es ist das leere Iglu am Rande des Dorfes, im Zweifelsfall kann man es sich ja nochmals auf dem Bild anschauen. Im Iglu benutzt er die einzelnen Teile der Holzwand mit dem Boden. Er muß die Teile genau plazieren, damit sie in den vorgesehenen Raum passen. Stimmt alles, öffnet sich ein Schacht im Boden.



**Wenn man sich verirrt, hilft ein Blick auf das zuvor gesehene Bild**

Dieser endet wieder in einem unterirdischen Gang. Eno geht zuerst nach rechts und bleibt am Eingang des Raumes stehen. Da ihn die Einheimischen bemerken, rennt Eno zurück in den anderen Stollen und betritt den Raum von der anderen Seite. Sofort schließt er die Tür hinter sich, läuft sogleich zu der Statue und zieht sich deren **Maske** auf. Nun braucht er vor den Einheimischen keine Angst mehr zu haben. Mit dem Messer befreit er Anna und fordert sie auf, sich die Statue anzuschauen. Da sie nichts sehen kann, sagt man ihr, sie solle den **Kristall** der Statue mit dem ihren aktivieren. Anna erkennt nun einen sechseckigen Stern. Rund um den Raum befinden sich sechs **Bilder** auf dem Boden. Eno muß jeweils zu den Bildern gehen, die Anna in dem Kristall erkennt. Hat er alle sechs Bilder durch, erscheint eine kleine **Statue**. Eno nimmt sich diese vom Tisch und kehrt zum Flugzeug zurück. Dort werden sie von Kreons Flieger angegriffen. Als Anna jedoch einen Gegenangriff startet, muß er notlanden. Enos einziger Weg zu dem abgeschossenen Flieger führt durch die Höhle. Diese wird aber von einem Eisbären bewacht. Deshalb muß sich Eno von der Seite anschleichen und den Riesenteddy überraschen. Links der Höhle befindet sich ein kleiner Felsen zwischen den großen Eisbergen. Eno geht um den kleinen Felsen herum und gelangt so an die Seite des Bären. Da dieser ihm folgt, flüchtet Eno den Weg zurück und kann nun die Höhle durchqueren. An ihrem anderen Ende zwingt man den Piloten, Eno an den Ort zu bringen, den die kleine Statue symbolisiert.

**9 Jahre CPS-LÖSUNGEN! Hier unsere Spar-Angebote: Und dazu: Das Überraschungsspiel auf CD - GRATIS!**

Bestellen Sie jetzt mit dieser Anzeige per Post/Fax und Sie erhalten dazu gratis ein Spiel+Lösung!

**JE CPS-LÖSUNG/MULTI-LÖSUNG 19.95 - je 3 Stück nur 39.99**

Skulls+Ace Vent.+I have no m. M
Guest+ 11 Hour+ Clandestiny M
anstoned Places 1 + 2 ..... M
ion
n Trilogie ..... M
ens - A Cornichook Adventure
ne in the Dark 1 - 3 ..... M
Quadim + Entomorph ..... M
ber + Shine + Chronomaster ..... M
berstar + Alien Logic ..... M
vil at Dawn
t Time
zsels Tear
ad Mojo
phomets Fluch
d's Tale 1 - 3 ..... M
tte Isle 3 + Panzergeneral 2 ... M
zooka Sue
neath a Steel Sky
mmudo Syndrom
mayal at Krondor
ng! (mit Spielstand)
forge
zing Dragons
ck Rogers 1 + 2 ..... M
d Tucker+Arch Appleb.+Guilty ... M
dover
sper
wy - Escape from F5
ronicles of the Sword
mmand & Conquer 1+ Data .... M
mmand & Conquer 2 + Data .... M
eature Shock + Alien Odyssey ... M
se of Enchantia
beria 1+2; Wetlands ..... M
e + Evocation + Blown Away .... M
eolus Enc.+Cit.Path+Iron Helix M
k Sun 1 + 2 ..... M
rkseed 1 + 2 ..... M
ath Gate
dalo
y the
kworld 1 + 2 ..... M
wn in the Dumps
rculo Unleashed
gon Lore 1 + 2 ..... M
ramweb; Universe; Nietom ..... M
uidenzirkel der (DM 24.80)
A 1 - Schicksalsklinge (DM 24.80!)

DSA 2 - Sternenschweif (DM 24.80!)
DSA 3 - Schatten u. Riva (DM 24.80!)
DSA 1-3 (Teil 3 ohne CD) ..... M
Dung. Master 1+2+Chaos str. b. M
Ecstatica 2 ..... 07/97
Elder Scrolls: Arena
Elder Scrolls-Daggerfall ..... 07/97
Elvira 1 + 2 ..... M
Eric the Unready
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed ..... 07/97
Eye Of Beholder 1 - 3 ..... M
Fable
Fade to Black
Fleshstock
Frankenstein - Eye of Monster
Freddy Pharkas - Frontier Pharm.
G.G.Killer+Ek M.Murd.+Paparazzi M
Gabriel Knight 1 + 2 ..... M
Gene Machine
Goblins 1 - 3 ..... M
Heimdall 1 + 2 ..... M
Hell & Bureau 13 ..... M
Herrschen, Handeln u. Gewinnen M
(Lösungen zu mehreren Simulationen!)
Höhlenwelt Saga
Hook
Inca 1 + 2 ..... M
Indiana Jones 3 + 4 ..... M
Innocent until caught
Ishar 1 - 3 ..... M
Jagged Alliance 1 + 2 ..... M
Jewels of Oracle
Jonathon
Journeymans Project 1+2 +Congo M
Karma + Alien Virus + Burn Cycle M
Kathedrale
KGB
Kingdom of Magic
King's Field ..... 07/97
King's Quest 1 - 6 ..... M
King's Quest 7
KKND
Knights Of Xentar
Lands of Lore 1
Lands of Lore 2 ..... 07/97
Last Express
Legacy of Kain-Blood Omen ... 07/97
Legend of Kyrandia 1 - 3 ..... M

Leisure Suit Larry 1 - 6 ..... M
Leisure Suit Larry 7
Lighthouse
Loom
Lost Eden + Myst + Noctropolis ... M
Lost in Time 1 + 2 ..... M
Lost Vikings 2 ..... 07/97
Lure of the Temptress
M.A.X.
Maniac Mansion 1 + 2 ..... M
MDK
Mewilo
Might & Magic 3 - 5 ..... M
Monkey Island 1 + 2 ..... M
Mummy-Tomb of the Pharao
Mut.JB + Alien Incid. + Holy Grail M
Neverhood Chronicles
Normality
Onion Burger
Outlaws
Pandora Akte die
Phantasmagoria 1 + 2 ..... M
Pirates!
Police Quest 1 - 4 ..... M
Police Quest SWAT
Pools of Darkness+Pool of Radia M
Populous
Ports of Call
Prince of Persia 1 + 2 ..... M
Prophecy of the Shadow
Pup.Perl Pist.+Pris.o.Ice+Spycraft M
Quest for Glory 1 - 4 ..... M
Ravenloft 1+2 + Menzoberranzan M
Realms of the Haunting
Rebel Assault 1+2+Privateer 1+2 M
Redneck Rampage
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Return of the Phantom
Return to Zork
Riddle of Master Lu
Rings of Medusa
Ripper the
S.P.Q.R. ..... 07/97
Sam und Max + Vollgas ..... M
Schatz am Silbersee
Secret Miss;Cruise f.Corps;SLHob. M
Secrets of the Luxor
Shadow Caster

Shadow of the Comet
Shannara
Sherlock Holmes 1 + 2 ..... M
Shining Wisdom
Shivers
Simon The Sorcerer 1 + 2 ..... M
Space Quest 1 - 5 ..... M
Space Quest 6+ Spinoff Frontier
Spirit of Adventure
Spud+Bird 13+Or.Can.+BigRod.A. M
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek 1 + 2 ..... M
Star Trek NG Final Unity
Stonekeep
Story of Thor 2
StTrek DS9 Harbinger + Klingon .. M
Suikoden
Summoning
Syndicate Wars
System Shock
Talisman + Imperium Romanum .. M
Tekken 2 + B.-Ar. Toshinden 2 .... M
Thunderscape
Time Commando
Time Gate 1 - Knights Chase
Time Paradox + Ultimate Mix .... M
Timelapse
Tomb Raider
Toon Struck
Tonis Passage + Dragonsphere ... M
Touche - Abent. des S. Musketiers
Ultima 3 - 6 ..... M
Ultima 7/1 + 7/2 + F.o.V. ..... M
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1 + 2 ..... M
Urban Runner
Veil of Darkness
Versailles + Titanic ..... M
Warcraft 1 + 2 + Dark Portal ..... M
Ween
Willy Beamish
Wing Commander 3 + 4 ..... M
Winzer
Wizardry 6 + 7 ..... M
Wizardry Adventure Nemesis
Woodruff: Schmibble of Azimuth
Z
Zak Mc Kracken
Zork the Nemesis

**MULTI-Lösungen sind mit "M" gekennzeichnet. Titel in Bearbeitung sind mit dem Erscheinungsmonat versehen. Weitere Lösungen in der Preisliste!**

**Ja, so macht Sparen Spaß!**

- **jede CPS-Lösung oder MULTI-Lösung nur 19.95!**
- **je 3 Stück Ihrer Wahl zusammen nur DM 39.99!**
- **über 500 Lösungen MIT Plänen in 24 Std. lieferbar!**
- **über 70 davon sind MULTI-Lösungen** für bis zu **7 Spiele!**
- Bestellen Sie mit dieser Anzeige! Sie erhalten **gratis** ein CD-Spiel + Lösung dazu!
- Bestellen Sie über das **Internet** rund um die Uhr - zum **Ortstarif!**
- Sie erhalten die aktuelle **Preisliste** mit jeder Lieferung **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.- Zahlscheingebühr)

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

CPS VERLAG GmbH

**Rufen Sie an! (0221) 925 714 27** mo - fr 9-17 Uhr

**Faxen Sie! (0221) 925 714 40 !!! NEU !!!**

**Surfen Sie! 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 ungültig!

**JA, ICH BESTELLE AUS IHREM ANGEBOT:** PJ 0997

NAME, VORNAME .....

STRAßE .....

PLZ ORT ..... .....

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

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

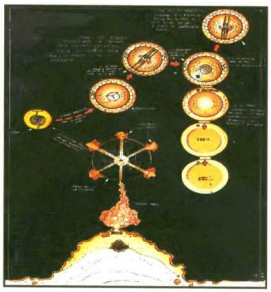
KARTENNUMMER ..... ..... .....

### Para Nua

Als sie Para Nua erreichen, machen sie Bekanntschaft mit Hona Lai. Da er nicht entscheiden will, wer von Eno und Jomar (dem Piloten) die Wahrheit spricht, läßt er die Krabben entscheiden. Dazu gehen alle hinunter bis zu den Krabben. Welche Krabbe die schnellste ist, muß man selbst herausfinden, da dies bei jedem Spiel unterschiedlich ist. Hat Eno schließlich gewonnen, wird Jomar die Klippen hinunter gestoßen. Eno nimmt sich als nächstes das **Seil** unter dem Felsbau und geht mit Hona Lai zu der liegenden **Steinstatue**. Dort spricht er solange mit Hona Lai, bis Hektor angeflogen kommt. Eno bindet nun das Seil um die Statue und bittet dann Hektor, die Statue mit dem Flieger aufzustellen. Eno und Hona Lai müssen ebenfalls auf das Flugzeug. Zu dritt versuchen sie es zweimal vergeblich. Da Hona Lai schließlich anbietet, seine Tochter könne helfen, gehen sie hinunter zum Boot und holen sie. Mit ihrer Hilfe klappt es schließlich. Jetzt bittet man Hona Lai, ihn an den richtigen Ort der stehenden Statue zu bringen. Seine Tochter bringt Eno daraufhin zu der „Insel des stehenden Gottes".

### Insel des stehenden Gottes

Auf der Insel geht Eno zu dem Steintor. Man muß dort die kleinen Statuen jeweils auf die Quadrate stellen, bei denen sie zu sprechen beginnen. Nun gilt folgende Anordnung:
Zur blauen Statue gehören der Vogel und die Erde. Zur roten gehören das Wildschwein und die Sterne. Der gelben sind die Fische und der Mond zugeordnet. Schließlich plaziert man noch die Krabbe und die Sonne bei der grünen Statue. Nun öffnet sich der Felsen, und Eno steht vor einer Spinnerin. Mit ihr zu sprechen ist momentan zwecklos. Er betritt deshalb erst einmal einen der Gänge. Nicht erschrecken, wenn der Junge getötet wird, das muß leider so sein! Jetzt fordert ihn die



Der Irrgarten der tausend Tode

Spinnerin auf, ihr die Kristallkugel zu geben. Eno händigt sie ihr aus und muß abermals in einem der Gänge sterben. Nun findet sich Eno vor einem blauen **Würfel** wieder, den er zweimal aktivieren muß, bevor er mit ihm sprechen kann.
Nachdem er den Würfel über sich ausgefragt hat, dreht er sich um und aktiviert den **Pflasterstein** auf dem Boden. Über diesen gelangt er ein Stockwerk höher. Dort geht er auf die andere Seite des Raumes und gelangt über die Lücke im Steinweg wieder hinunter. Dort findet Eno eine **Kristallkugel**, geht dann durch die Tür und nimmt sich den **Stab**. Eno kehrt nun zurück zu dem schwarzen **Kegel**. Er muß nun um den Kegel gehen, bis zu der Seite des Kegels, an der er einen kleinen goldenen **Stern** erkennen kann. Diesen benutzt Eno mit seinem eben gefundenen Stab. Auf dieser Seite läßt er auch die kleine Kristallkugel den Kegel hinunter rollen. Unten brennt die Kugel ein Loch in den Boden. Eno steigt hinab und hält die große Kristallkugel in das Licht. Jetzt ist der Kristall in seine Hand eingebrannt. Eno ist nun in der Lage, mit dem Flieger selbst nach Atlantis zurückzukehren.
Eno landet in Atlantis wieder bei dem Fischer. Er läuft zu seiner Hütte und spricht mit ihm. Danach kehrt Eno zu seinem Flieger zurück und fliegt los in Richtung Palast. Unterwegs taucht aber Kreons Flieger auf. Eno steuert auf das Schiff zu und betritt es. Nun schnell zu Anna, die mit dem Messer befreit wird. In dem Moment, als Malschand sie angreifen möchte, springt man rechts zu der Treppe. Tja, Pech für den bösen Buben! Jetzt können Eno und Anna mit ihrem kleinen Flieger entkommen. Nach einem kleinen Luftkampf und Enos Notlandung im Palast macht er sich auf den Weg in die Bibliothek. Dort steigt er nach oben und findet in dem Kopf des riesigen Skeletts ein **Auge**. Dieses setzt er in der Delphin-Galerie in das Auge des **Delphins**. Daraufhin senkt sich der Brunnen in den Boden, und Eno steht vor einem großen Labyrinth. Der Weg, den Eno gehen muß, ist in der Karte eingezeichnet. Die schwarzen Punkte markieren Stellen, die nicht begangen werden dürfen.



Jetzt ist es nicht mehr weit

Am Ziel steht Eno vor der Grabkammer. Dort trifft er auf Kreon. Eno zerstört mit der blauen Kristall-Hand Kreons Waffe, worauf Kreon durch ein Loch flüchtet. Natürlich folgt man ihm als tapferer Held auf dem Fuße! Den Schädel zerstört Eno ebenfalls mit seiner Hand. Nun ist es leider an Eno, durch das Loch zu fliehen, da das Ungeheuer nach dem Tode Kreons auch hinter ihm her ist. Da Eno keine Zeit mehr zum Entkommen bleibt, hebt er die Kristallkugel vom Boden auf und benutzt sie mit dem Monster. Damit hat Eno das Ziel des Abenteuers erreicht und kann sich in Erwartung neuer Aufgaben erst einmal entspannen.

## TIPS & CHEATS

### Capitalism Plus

Thomas Fuchs' kurze und vor allem erfreulich schmerzlose Behandlung aller pekuniären Probleme packt das Übel schon bei der Wurzel: Nach Eingabe von **$$$***$$$** erhält der Schotte von Welt die stolze Summe von 100.000.000 Dollar (nicht Lire)!

### Comanche 3

Dauereinsender Holger Dotzauer weiß, was PC-Piloten wünschen – nämlich Betrügereien zum dritten Teil von Novalogics genialer Hubschrauber-Simulation. Wie alles im Leben sind auch diese denkbar einfach: Während des Fluges wird die **R**-Taste gedrückt, um einen Funkspruch abzusetzen, danach lassen sich diese Codes eingeben:

| | |
|---|---|
| **RATZ** | der eigene Chopper wird unsichtbar |
| **DOG9** | Waffen werden aufgefüllt |
| **BAT9** | bessere Hellfires |
| **CAT9** | vollständige Reparatur |
| **IPIG** | Waffenmunition ohne Ende |
| **COWZ** | das Spielgeschehen wird eingefroren (außer der eigene Heli) |

## Darklight Conflict

Von Holger stammt auch der folgende Cheat für Rages schicke Space-Ballerei: Im Spiel hält man kurz die Tabulator-Taste und die Bild-nach-oben-Taste (Page Up) gedrückt und tippt nach dem Loslassen noch auf die Taste „P". Es erscheint die Meldung „Cheat enabled", und das eigene Schifflein ist fürderhin **unverwundbar.** Wenn man außerdem die Datei „DL.CFG" mit einem Hex-Editor bearbeitet und das Byte 358 in 32 (hexadezimal) umwandelt, lassen sich alle **50 Missionen direkt anwählen.**

## Dungeon Keeper

Eine etwas aufwendige, aber dafür sehr effektive Methode, um der große Dungeonkönig zu werden, sandte uns Stefan Gründel. Dazu muß zuerst der gesamte Inhalt der CD (ca. 220 MB!) auf die Festplatte kopiert werden. Ist dies geschehen, muß in der Datei „KEEPER.CFG" der Installationspfad geändert werden, und zwar auf das Verzeichnis, in welches die Daten kopiert wurden. Nun kann man im Ordner „KEEPER\LEVELS" die **Level-Voreinstellungen editieren,** beispielsweise das File „MAP00005.txt" für Level 5. Hier stehen im Klartext so interessante Dinge wie das Startkapital, die Anzahl der verfügbaren Monster, Stufe und Hinterlassenschaft gegnerischer Helden und viele andere Nettigkeiten mehr. Man sollte nur nicht vergessen, vor dem Editieren den Schreibschutz der Dateien zu entfernen…

## Earth 2140

Klaus Schmöller präzisiert unsere Hex-Codes aus der letzten Ausgabe. So sind die Offsets 13E4 bis 13E6 nur für die Geldressourcen der United Civilized States zuständig, während die finanziellen Mittel der Eurasischen Dynastie in den Adressen A90 bis A92 zu finden sind. Der Maximalwert beträgt wie berichtet **FF FF FF**, wer seinem Gegner gar nichts gönnt, setzt einfach dessen Werte auf **00 00 00**.

## Extreme Assault

Ist der feindliche Ansturm zu extrem? Sind die Waffen zu rar und die Schilde zu dünn? Dann weiß Torsten Wehner Rat. Er empfiehlt die Eingabe von **LEVELX** im Hauptmenü, gefolgt von einem Druck auf die **Leertaste**. Daraufhin sind im Spiel bei niedergehaltener **Alt-Taste** die Zifferntasten mit nützlichen Cheats belegt. Bislang sind die folgenden Effekte verbürgt:

**1**: alle Waffen und Munition
**2**: Level der angewählten Waffe wird weitergeschaltet
**4**: Unverwundbarkeit
**6**: Mission erfolgreich abgeschlossen
**7**: Gegner erstarren
**8**: Umschalten auf Helikopter
**9**: Umschalten auf Panzer
**0**: Magma Antrieb




**Die korrekte Eingabe wird durch eine entsprechende Einblendung bestätigt**

## Helicops

Und weiter geht es mit der Aktion „Holger Dotzauer rettet die Lösungshilfen": Hier wird zunächst mit **7** oder **/** der Eingabemodus aktiviert, in welchen die nachfolgenden Cheats eingetippt werden können. Diese werden immer brav mit der Return-Taste bestätigt.

| | |
|---|---|
| **BYSTANDER** | bystander an/aus, Gegner stehen still |
| **CONFLICT** | conflict an/aus |
| **DIE** | Selbstmord |
| **EYE X bzw. EYEX** | Blickwinkel, „X" steht für beliebige Zahl |
| **FMODEL X** | ändert speed und agility, „X" steht für beliebige Zahl |
| **GHOST** | ghosting an/aus |
| **IRANGE** | unbegrenzte Reichweite der Zielerfassung |
| **CLOAK** | cloaking an/aus |
| **WHEREAMI** | detaillierte Koordinaten |
| **WIN** | erfolgreicher Abschluß des aktuellen Levels |
| **REGENWEAP** | Waffen werden aufgefüllt |
| **REGENDAM** | Energie wird aufgefüllt |
| **REGENALL** | alles wird aufgefüllt |
| **IRONMAN** | Unverwundbarkeit an/aus |
| **BUNNY X bzw. BUNNYX** | Waffenstufe verändern |
| **RESURRECT** | resurrection an/aus |
| **AOE** | AOE-Raketen an/aus |

## Imperium Galactica

Dieter Wenig bevorzugt bei Strategiespielen offensichtlich weniger ehrliche Strategien: Um es ihm gleichzutun, sollte man zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels **KAROLY** in Großbuchstaben eingeben, woraufhin ein Druck auf C alle Forschungsprojekte und Technologien auf dem angewählten Planeten einbringt. **CC** überträgt diesen Effekt auf alle Planeten, und **V** leitet umgehend 100.000 Credits in die Sternenkasse.

## Lösungshilfen im Netz:

### Der Industriegigant

Um wirklich zu einem Giganten aufzusteigen, braucht es bei diesem Spiel eigentlich nur drei Dinge: Geld, Geld und viel Geld. Und genau das kann man sich mit Heiko Krohns Hex-Cheaterei verschaffen. Sofort nach dem Spielstart (Kapital 500.000 DM) speichert man ab und sucht den String „20 A1 07 00". Dieser befindet sich je nach Spielart an unterschiedlichen Adressen und wird durch die Folge **FF FF FF FF** ersetzt. Sobald man nun den abgeänderten Spielstand lädt, wird man mit einem warmen Milliardenregen begrüßt.

### Isnogud

Für alle, die sich am gerenderten Ebenbild des hinterhältigen Groswesirs gar nicht sattsehen können, hat Thomas Fuchs noch einige schöne Tips in Form von Levelcodes auf Lager. Diese lauten wie folgt:

| | |
|---|---|
| **CORROD** | **FISHER** |
| **GOGONO** | **EXTERN** |
| **XFILES** | **GOTERR** |
| **SPECTR** | **PICNIC** |
| **POILUS** | **FEDODO** |

### KKND

Von Ingo Hofmann erhielten wir diesen Tip, der das Springen durch die einzelnen Missionen beinahe zu einem Kinderspiel macht. Dazu öffnet man im Installationsverzeichnis die Datei „SAVE.LSG" mit einem simplen Texteditor. Hier steht der Speichername und neben ihm eine Ziffer, die den erreichten Level symbolisiert (für die Menschenfraktion steht für die erste Mission die Zahl 2). Diese läßt sich nun nach Belieben verändern, allerdings wollten bei unserem Testlauf nicht alle Ziffern funktionieren – etwas Tüftelei ist also angesagt. Im Spiel lädt man den veränderten Spielstand und wählt dann im Optionsmenü einen Neustart der Mission an.

### Pandemonium!

Beim Erfolg von BMGs 3D-Hüpfical war es nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Cheats und Codes eintrafen. Auch hier war Holger Dotzauer wieder der schnellste:
Level-Codes:

**OMAAEBIA**
**NAABEBAI**
**ENAIAKBI**
**PEIAIBBA**
**KFCACICE**
**AFICBAIM**
**NGIAIBJJ**
**EHIIAKAC**
**NIIAIBKB**
**AHICBAJE**
**LOCACMGI**
**KACACIIM**
**OAIAIDLB**
**ELIIAODC**
**OEIAIELJ**
**OGIAJEEB**
**AHMCBCMD**
**AJECBDEF**

Die folgenden drei Codes geben 8 Herzen, 14 Ankhs und erlauben den Zugang zu allen Leveln. Außerdem kann man sich durch diese drei Codes seine Lieblingswaffe aussuchen:

| | |
|---|---|
| Feuerwaffe: | **AOIMFPIJ** |
| Eiswaffe: | **AOEMDPIJ** |
| Schrumpfwaffe: | **AOMMHPIJ** |

### Star Trek: Generations

Welcher Trekkie würde *seine* Enterprise nicht bis an die Zähne bewaffnen wollen? Mit der folgenden HEX-erei verschafft man sich mit Leichtigkeit über 900 Torpedos. Dazu ändert man im Verzeichnis „SAVEGAME" und dem File „Gensafe.da0" die Bytes 128 und 129 auf **E0** bzw. **03**. Nun sollten Waffenengpässe auf immer der Vergangenheit angehören!

### Perfect Weapon

Beate Bender meldet sich wieder einmal mit einigen nützlichen Codes zu Wort.
Levelcodes:

**DBDBBABA**
**ADDCAADC**
**ACBABBCC**
**ADDDCACC**
**DDBDBBCA**
**CCDBCCDA**
**AADBDDAC**
**CADDCBCC**
**ADAABADB**
**BADDBBBC**
**ABBDADDA**
**DCADCAAC**

Die folgenden Cheats werden einfach während des Spiels eingegeben und mit der Return-Taste bestätigt:

| | |
|---|---|
| **CMPETE** | alle Power Ups |
| **GMNORM** | zurück in den normalen Modus |
| **GMBIGH** | Big-Head-Modus |
| **CMBORG** | Cyborg |
| **GMKILL** | Gegner viel schwächer |
| **GMGODM** | Unsichtbarkeit |



**Als Cyborg steigt die eigene Schlagkraft**

## War Gods

Wie im Test versprochen, sind hier die Special und Fatality Moves zu Midways neuester Digi-Prügelei.

**Legende:**
V: VOR
Z: ZURÜCK
H: HOCH
R: RUNTER
HP: HIGH PUNCH
LP: LOW PUNCH
HK: HIGH KICK
LK: LOW KICK
BL: BLOCK
3D: 3D-Taste
x2: Taste wird 2mal gedrückt
(): Taste wird gehalten
+: Tasten werden gleichzeitig gedrückt
,: Tasten werden nacheinander gedrückt

**Bodenattacken**
Nachsetzen: H+HP (Gegner am Boden)
Wegrollen: Z+BL (Spieler am Boden)
Get-Up Attack: V+HP+LP (Spieler am Boden)

**Combo Starters**
Ahau Kin/Cy-5: Z,V,HK (oder Laufen und HK)
alle anderen: Z,V,HP (oder Laufen und HP)

### Warhead
Missiles: R,Z,LP
Seekers: (3D)R,Z,LP
Quake Punch: (3D)Z,R,V,HP
Cannonball: Z,V,HK+LK
Crusher: V,Z,HP
Combo: HPx2,LPx2,LKx2,HKx2,LP
Breaker: 3D,Z,Z,V,HP
FATAL: V,R,Z,HK (halber Ring)

### Kabuki Jo
Short Fire: Z,V,LP
Medium Fire: Z,Z,V,LP
Long Fire: Z,Z,Z,V,LP
Staff: V,R,Z,HP,LP,LK
StarThrow: R,V,HP
FireTrap: Z,R,V,LK
CW StarSpread: (3D)R,V,HP
CCW StarSpread: (3D)R,V,LP
Sword Fury: V,V,HP+LP
Combo: HP,HK,LPx2,HK+LK,R,V,HK+LK
Breaker: 3D,H,R,H+LK
FATAL: Z,R,V,HK+LK (Sweep)

### Maximus
Hammer: R+V,LP
HammerThrow: R+Z,HP
Shockwave: (3D)H,R,LP
Noogie: V,V,HP
Net: Z,V,HP+LP
Headbutt: Z,V,L
Reversal: Z,HP
Combo: HP,LP,V,V,LK,LP,HPx2,LP,Z,R,V,LP
Breaker: V,V+HP+LP
FATAL: (3D)V,V,HP+LP (nah)

### Ahau Kin
BlowGun: Z,V,HP
Double BlowGun: Z,Z,V,HP
Tripple BlowGun: Z,Z,Z,V,HP
Sunburst: Z,V,LP
Teleport: R,H,LK
Clothesline: V,V,HK+LK
Dagger: R,V,LP
Sword Swipe: R,Z,HP
(V+HP für Extraschlag)
Combo: HK,LK,HK,LPx2,HPx3,HK
Breaker: V,Z,V,Z+HK+LK
FATAL: (3D)H,R,H,HK (nah)

### Cy-5
Blender: R,Z,HP
Laser: Z,R,V,LP
Overhead Laser: (3D)Z,R,V,HP
Teleport: R,Z,LK
Gain Orbital: Z,Z,LP (Up to 4)
Fire Orbital: Gain, HP+LP
Combo: HK,V,R,Z,HPx2,LPx2
Breaker: 3D,R,H+HP+LK
FATAL: Z,Z,HP (halber Ring)

### Tak
Rock Crush: R,Z,HP
Boulder: R,V,LP
Quake Stomp: (3D)Z,R,V,LK
PowerSlam: V,Z,HP
Body Rack: V,Z,HP-H,H,D
Vertical Suplex: V,Z,LP
Combo: HPx2,LPx2,LKx2,HPx2,HK
Breaker: 3D,Z,V+HP
FATAL: Z,R,V,LP+HK (nah)

### Voodoo
Bat Attacks: R,Z,HP
Low Bat Attack: R,Z,LP
Snake Pull-in: Z,Z,LP
Teleport: Z,V,LK
NailDown: (3D)Z,R,V,HP
Spinning Claw: Z,V,HP+LP
Bitch Slap: V,Z,LP
Combo: HP,HK,HP,LKx3,LPx2,HK,HP
Breaker: V,R,Z+HP+LP
FATAL: Z,V,LP (halber Ring)

### Anubis
Staff Chop: R+V,HK
Staff Sweep: R,Z,LK
Staff Spark: R+V,HP
Teleport Attack: Z,V,LK
Horn Charge: V,R,Z,HK+LK
Pyramid Containment: R+Z,LP
Combo:HP,HK,HP,LP,BL,V,V,Z,V,HK+LK
Breaker: 3D,Z,H,V+HK
FATAL: V,R,Z,HP+LK (halber Ring)

### Pagan
Skeleton Trap: Z,R,V,LP
Teleport: R,R,LK
Lightning: R,Z,HP
Leg Flip: V,V,HK
CopterKick: R,V,HK+LK(,HK+LK)
Combo: HP,HK,HP,HKx3,LKx2,HP
Breaker: Z,Z,Z,V+HK+LK
FATAL: Z,V,LP (halber Ring)

### Vallah
Dragon Trap: V,R,Z,HP
Shield Slice: R+Z,LP
Axe Throw: R,V,LP
Double Axe Throw: (3D)R,V,LP
Sword Slash: Z,V,HP
Shield Dash: Z,V,HK+LK
Double Sword Slice: (LP)V,Z,HP
Axe Chop: Z,Z,HP
Combo: HP,LKx2,HP,LPx2,HP,Z,R,V,V,R,B
Breaker: 3D,R,Z+LK
FATAL: V,V,LK (nah)

### Grox
Belly Splash: Z,V,HK+LK
Ragdoll Throw: V,Z,LP (nah)
Hammer Fist: V,V,HP
Shockwave Stomp: Z,H,V,LK
Forearm Attack: Z,V,HP
Belly Bump: Z,V,HP+LP
MiniStomp: V+HP (nah)

### Exor
Force Field: V,V,HP
Containment Orb: V,R,Z,HP
Grounded Laser: Z,R,V,LP
Arial Laser: V,V,HK
Arial MultiLaser #1: Z,Z,HP+LP
Arial MultiLaser #2: Z,V,HP+LP
Teleport: V,V,LK
Teleport Arial Laser: V,R,Z,HK
Telekinetic Slam: V+LP
Turn-Around Backfist: Z,Z,LP

**Cheats** (werden bei den „Advanced Properties" eingegeben)

| AN | AUS | FUNKTION |
|---|---|---|
| 2509 | 9052 | unbegrenzt Continues |
| 1971 | 1791 | Spieler 1 unverwundbar |
| 1515 | 5151 | Spieler 2 unverwundbar |
| 0708 | 8070 | Spieler 1 Extra-Energie |
| 3366 | 6633 | Spieler 2 Extra-Energie |
| 4774 | 7447 | ein Sieg zum Spielgewinn |
| 1037 | 7301 | leichte Fatalities (HP+LK) |
| 3871 | 1783 | als Grox spielen |
| 9021 | 1209 | als Exor spielen |
| 9990 | 9996 | immer Level 1 |
| 9991 | 9996 | immer Level 2 |
| 9992 | 9996 | immer Level 3 |
| 9993 | 9996 | immer Level 4 |
| 9994 | 9996 | immer Level 5 |
| 9995 | 9996 | immer Level 6 |
| 9997 | 9996 | immer Level 7 (versteckt) |
| 5721 | 5721 | Frame-Rate |




Manche dieser Cheats können übrigens nicht mehr eingegeben werden, nachdem ein Spiel gestartet wurde. Für die zufällige Auswahl eines Kämpfers drückt man im Auswahlscreen einfach nach **oben** und drückt die **Start**-Taste.

# TIPS & CHEATS



## Vermeer 2

Auch die Plantagen dieses Spiels sind nicht ganz käferfrei, einen besonders nützlichen Bug teilte uns Franz Kienast mit: Wenn man eine der angesprochenen Plantagen erworben hat, wechselt man in den entsprechenden Menü-Bildschirm. Hier klickt man „Verkaufen" und danach sein Haupthaus an. Wenn man jedoch den Verkauf bestätigen soll, bricht man mit „Nein" ab. Dies wiederholt man beliebig oft, kauft dann ein Grundstück oder verläßt ganz einfach diesen Screen. Als Resultat wird einem der Erlös der imaginären Transaktionen gutgeschrieben!

## Wet!

Wie wäre es mit schlappen **16,7 Mio Märkern** in der Produzentenkasse? (Fast) nichts leichter als das, wenn man Constantin Hencks Anweisungen befolgt: Nachdem man ein neues Spiel begonnen hat, mietet man sich ein Hotelzimmer und verfügt daraufhin nur noch über magere 400 DM. Dann speichert man das Spiel ab und lädt den Speicherstand (Verzeichnis „WET\DATA\SAVE\") in einen Hex-Editor. Dort sucht man nach dem Wert 9001, der gleich mehrfach gefunden wird. Interessant ist jedoch nur der erste davon, welcher normalerweise bei Offset 6C gefunden wird. Ab diesem Byte ändert man die Zahlenfolge auf **FF FF FF** ab, sichert die Manipulationen, und voilà: Beim nächsten Spiel kann man sich vor dem Zaster kaum mehr retten...



## X-Com: Apocalypse

Um das Dotzauer-Festival abzuschließen, hier noch eine schöne Schummelei zur Alienrösterei von MicroProse. Im Hauptscreen, in welchem zwischen Waffen, Einheiten etc. umgeschaltet werden kann, hält man die Alt-Taste gedrückt und gibt **UFO CHEAT** ein. Im Nachrichtenfenster erscheint daraufhin die Meldung „Cheat Mode ON". Ist der Cheatmodus aktiviert, stehen folgende Funktionen zur Auswahl, die jeweils bei gedrückter **Alt-Taste** eingegeben werden:

| | |
|---|---|
| **Escape** | verläßt Cheatmodus |
| **Nummernpad** | ein Stück von jedem Item im Inventory |
| **A** | Auto Save an/aus |
| **B** | erzwingt Base-Missionen |
| **C** | zwingt UFO zum Crash |
| **D** | Dimensionskarten-Cheat an/aus |
| **F** | Basis-Bau-Cheat an/aus |
| **G** | testet Alien-Dimension |
| **M** | 100.000$ auf das Konto |
| **N** | zeigt die Alien-Anzahl in Gebäuden |
| **P** | vollendet Forschungsprojekt |
| **Q** | Produktion aller Objekte an/aus |
| **R** | Erforschung aller Objekte an/aus |
| **S** | erzwingt Overspawn |
| **T** | erzwingt die Apocalypse-Mission |
| **V** | vollständiges Ufo-Lexikon an/aus |
| **X** | ein zusätzliches Fahrzeug in allen Gattungen |
| **Z** | zeigt alle „People Tube Connections" |



**Unter Windows bereitet der Cheat Schwierigkeiten, da der Alt-Taste oft Sonderfunktionen zugeordnet sind**

Ist der Taktikscreen geladen, gibt man bei niedergedrückter Alt-Taste **TAC CHEAT** ein. Im Nachrichtenfenster erscheint die Meldung, daß die Cheats aktiviert seien. Hat man sich dabei vertippt, drückt man die Alt- und eine beliebige andere Taste außer T und versucht es einfach noch mal... Auch hier muß wieder die **Alt-Taste** gehalten werden, während man die Cheats herunterhackt.

| | |
|---|---|
| **Escape** | verläßt Cheatmodus |
| **T** | Trainingsmodus an/aus |
| **H** | unerforschtes Gebiet zeigen an/aus |
| **V** | versteckte Einheiten zeigen |
| **K** | tötet alle feindlichen Einheiten |
| **I** | Unsichtbarkeit an/aus |
| **W** | schwerelos an/aus |
| **U** | Animationsanzeiger |

# LÖSUNGSHILFEN INDEX

**ALLE TIPS AB 12/94 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 |
| Deadlock | 8/97 | Cheats |
| 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 | 8/97 | Tip |
| Discworld 2 | 4/97 | Lösung |
| Dragon Lore | 2/95 | Lösung |
| Dungeon Master II | 10/95 | Codes |
| Dungeon Master II | 11/95 | Lösung |
| Dungeon Master II | 12/95 | Karten |
| Earth 2140 | 8/97 | HEXerei |
| 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 |
| Extreme Assault | 8/97 | HEXerei |
| Fade to Black | 1/96 | Lösung |
| FIFA 97 | 5/97 | Tips |
| 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 |
| G-Nome | 8/97 | 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 |
| Heroes of Might & Magic 2 | 8/97 | Tips |
| 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 |
| Mag! | 8/97 | HEXerei |
| 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 |
| MDK | 8/97 | Cheats |
| 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 |
| Moto Racer | 8/97 | Cheats |
| 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 |
| Need for Speed 2 | 8/97 | 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 |
| Pod | 8/97 | Cheats |
| 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 | 4/95 | Tips |
| Robinson's Requiem | 8/97 | Tip |
| 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 |
| Shadow Warrior | 8/97 | Cheats |
| 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 Park | 8/97 | Cheats |
| Sim Tower | 9/95 | Cheat |
| Space Quest 6 | 10/95 | Lösung |
| Stadt der verfluchten Seelen | 8/97 | Lösung |
| Star Trek: Borg | 3/97 | Lösung |
| Stonekeep | 4/96 | Cheats |
| Street Racer | 7/97 | Cheats |
| Superfrog | 6/95 | Codes/Tips |
| 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 |
| Test Drive Off Road | 8/97 | Cheats |
| 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 |
| 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 |

COMPUTER- & VIDEOSPIELE MUSEUM
Förderverein für Jugend- und -sozialarbeit e.V.

# DEUTSCHLANDS ERSTES COMPUTER- UND VIDEOSPIELMUSEUM

**Wer weiß heute schon noch, was ein Poly-Play ist? Wer erinnert sich noch an jene Zeiten, da eine Runde „Space Invaders" am Atari VCS 2600 für Heimspieler das höchste der Gefühle war? Nun, zum Beispiel der Berliner Museumsleiter Andreas Lange.**



Museumsleiter Andreas Lange an einem seiner Lieblingsstücke, dem Tempest-Automaten von 1980

## „Computer- und Videospiele sind Kulturgut!"

***?: Auf die Idee für ein solches Museum mußte man scheinbar erst mal kommen...***

**AL:** *Für mich lag sie nahe. Ich habe 1994 meine Abschlußarbeit in vergleichender Religionswissenschaft abgelegt. Mein Thema waren dabei „Geschichten, die in Computerspielen erzählt werden", betrachtet unter mythen-theoretischen Gesichtspunkten. Beim Schreiben der Dissertation bemerkte ich, daß diese Spiele mehr als schiere Unterhaltung sind – sie sind ein Spiegel ihrer Zeit. Also habe ich beschlossen, diese etwas anderen Zeitdokumente zu sammeln, zu archivieren und zu bewahren. Jetzt möchte ich den Menschen die Möglichkeit bieten, die Spiele selbst erleben zu können.*

***?: Eine auch finanziell große Aufgabe für einen einzelnen?***

**AL:** *Nun, als Träger fungiert der Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit, derzeit sind neben mir noch ein freier Mitarbeiter sowie drei Praktikantinnen mit dem Projekt beschäftigt. Es soll ja bald vergrößert werden. Auch bemühen wir uns um öffentliche Gelder, die einer kulturellen Einrichtung wie dieser zustehen. Bloß leider haben wir noch Probleme mit der Anerkennung von Computerspielen als Kulturgut.*

***?: Woher stammen die Ausstellungsstücke?***

**AL:** *Es handelt sich um Spenden, Leihgaben oder von mir privat beschaffte Stücke. Und obwohl noch einige interessante Sachen fehlen, verfügen wir doch bereits über weitaus mehr Exponate, als auf der arg beschränkten Ausstellungsfläche Platz finden. Die Suche nach größeren Räumlichkeiten läuft daher auf Hochtouren. Sind wir erst umgezogen, können auch die Öffnungszeiten ausgeweitet werden.*

***?: Was hätten Sie denn noch gerne in der Sammlung?***

**AL:** *Na, beispielsweise NECs PC Engine, am besten mit CD-ROM-Erweiterung – eine ausgesprochen exotische Konsole. Auch gibt es eine ganze Reihe sehr ausgefallener Videospielkassetten für Atari oder ColecoVision, die wir nicht besitzen. Leihgaben wären daher stets willkommen!*

## KLEIN, ABER FEIN

Seit Februar dieses Jahres ist die Hauptstadt um eine ganz besondere Attraktion reicher: Am Ende einer Sackgasse in Berlin-Mitte, umgeben von Baustellen, findet man nun in der Rungestraße 20 Deutschlands erstes Museum für Computer- und Videospiele. Es logiert im Erdgeschoß und umfaßt nur zwei Räume. Die Atmosphäre ist somit als sehr familiär zu bezeichnen – trotzdem, oder vielleicht gerade deshalb lohnt der Besuch. Ganze 60 qm Ausstellungsfläche hat der 30jährige Andreas Lange vorläufig bloß zur Verfügung, um die bisher zwischen 30 und 100 Besucher pro Tag mit der Historie des digitalen Entertainments vertraut zu machen. Im Gegensatz zu anderen Weiheständen vergangener Epochen hat das alte Museumsgebot „Anschauen, aber bitte nicht anfassen!" hier keine Gültigkeit: Im Spiel kann sich der Spieler einen Eindruck von der jahrelangen Entwicklung verschaffen, die in den Hit-Games neuerer Prägung gipfelt. Die Besucher sollen quasi am eigenen Leib erfahren, was die Faszination der Programme und Geräte ausmacht, die vor zehn bis zwanzig Jahren den Markt beherrschten. Daß von Info-Tafeln auch viel Wissenswertes zu den einzelnen Objekten zu erfahren ist, versteht sich dabei von selbst.

## RUNDGANG VOLLER ÜBERRASCHUNGEN

Unser Rundgang beginnt bei den Spielkonsolen der ersten Generation – nicht nur aus historischen Gründen, sondern auch, weil sie direkt neben dem Eingang plaziert sind. Und ganz am Anfang stand bekanntlich „Pong", jenes Balken-Tennis, das der spätere Atari-Gründer Nolan Bushnell der Legende nach in seiner Garage zusammenschweißte. Gleich daneben finden sich denn auch eine Atari VCS Videospielkonsole sowie ein Rechner vom Typ Apple II; angeblich ebenfalls eine „Garagenerfindung". Eine halbe Stunde sowie einige Runden „Breakout" später ste-



Die Joystick-Sammlung: Freudenknüppel im Wandel der Zeit



Museumsleiter Andreas Lange führt einen VR-Vorläufer für die Vectrex-Konsole vor



Nur 1000mal gebaute DDR-Rarität: Poly-Play

hen wir dann vor der Wahl, „Pacman" auf einem Commodore von 1977 oder einem Atari von 1983 zu zocken. Am Thema wirklich Interessierte werden für einen kompletten Rundgang somit zumindest zwei oder drei Stunden benötigen; wer unterwegs an einer der neuesten Konsolen von Nintendo oder Sega „hängenbleibt", natürlich entsprechend länger.
In dieses Museum kommt nicht nur, wer die Entwicklung über die Jahre hinweg selbst mitverfolgt hat, auch Eltern mit ihren Kindern trifft man häufig an. Oder Menschen, die sich in der extra zur Jugendschutzproblematik eingerichteten Ecke am Beispiel des Programms „Blue Max" über Indizierungen und ihre Gründe informieren wollen. Daß dabei auch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) zur Sprache kommt, liegt gewiß nicht allein daran, daß sie genau wie dieses Projekt dem Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit angegliedert ist. Auf besonderes Interesse stoßen stets auch die Produkte aus der ehemaligen DDR, welche westlichen Computerfans ja nahezu unbekannt sind. Da gibt es beispielsweise den mit einem Nachbau des Z80-Prozessors ausgestatteten Heimcomputer KC 85 und das Telespiel BSS01 von 1980 mitsamt einer „Pong"-Variante. Als größte Rarität östlicher Prägung darf jedoch der zwischen 1986 und 1989 nur etwa 1000mal gebaute Automat Poly-Play mit seinen acht Spielen („Wolf & Hase", „Schießbude" etc.) betrachtet werden. Ihm diente ein Fernseher ohne Empfangsteil als Monitor!
Der besondere Stolz des rührigen Museumsleiters gilt einer Sammlung mit dem Titel „Adventures: Chronologie eines Urgenres". Von „Zork" und den anderen Infocom-Klassikern über Sierras „King's Quest" und die seinerzeit hochgelobten Adventures von Magnetic Scrolls bis hin zu „Maniac Mansion" von Lucas Arts sind hier alle Bildschirmabenteuer von Rang vertreten. Der Clou dabei ist eine nie veröffentlichte, jedoch vollständig spielbare, deutsche Version des Genre-Ahnherren „Zork". Auch die umfangreiche Kollektion an Joysticks ist der näheren Betrachtung wert, bietet sie doch u.a. Skurrilitäten wie eine Handgranate mit Feuerknöpfen.

## EIN INSIDER-TIP

Kurzum, wem Berlin eine Reise wert ist, der sollte auch dem Museum für Computer- und Videospiele einen Besuch abstatten. Möglich ist dies vorerst jedoch nur an Sonntagen zwischen 12 und 20 Uhr; die Eintrittspreise betragen zwischen 3,50 und 7,– DM. Bisher ist er also noch ein Insider-Spaß, dieser deutschlandweit einmalige Rundgang durch die Geschichte des Digi-Entertainments. Und wie gesagt: Anfassen und antesten ist nicht nur erlaubt, sondern sogar erwünscht. Auch wenn ein Schild am Eingang den Besuchern mitteilt: „Das ist keine Spielhalle!" (Jörg Spormann)

## MUSEALE ADRESSEN

Das Museum ist derzeit nur sonntags zwischen 12 und 20 Uhr geöffnet, der Eintrittspreis beträgt 7,– DM (für Schüler, Studenten, Azubis etc. auf 3,50 DM ermäßigt).

**Museum für Computer- und Videospiele**
**Rungestr. 20**
**10179 Berlin**
**Tel.: 030/27 93 351**

Unter nachfolgender Adresse kann man sich im Internet über das Museum informieren, allerdings war der Site bei Redaktionsschluß im Umbau begriffen.

**http://www.is.in-berlin.de/Spinne/jugmailb/museum/index.html**

## MUSEALE HIGHLIGHTS

**Channel F** ist ein rares Videospielsystem der Firma Fairchild, das bereits 1976 auswechselbare Programmmodule (Cartridges) hatte

**PET 2001** war ein Heimcomputer von Commodore aus dem Jahr 1977, der Monitor, Tastatur und Datasette umfaßte

**Tempest-Automat** von Atari bot 1980 erstmals farbige Vektorgrafik

**BSS01** nannte sich 1980 das erste „Bildschirmspielgerät" aus DDR-Produktion

**Vectrex** war ein Videospielsystem mit integriertem Bildschirm für Zuhause. Die Vektorgrafik wurde 1982 durch über den Monitor befestigte Folien eingefärbt; Lightpen, 3D-Brille und 30 Originalprogramme waren erhältlich

**Apple II** hieß der Urahn des Macs aus dem Jahr 1982

**ColecoVision** war anno 1982 ein sehr erfolgreiches Videospielsystem der zweiten Generation. Sogar ein Adapter für die Spiele der älteren Konsole von Atari war erhältlich

**Mac Plus** ist ein kaum noch zu findender Apple-Rechner von 1984, einer der ersten mit mausgesteuerter Benutzeroberfläche

**Poly-Play** hieß 1986 der einzige, jemals in der DDR produzierte Münzspielautomat

**Sondersammlung Adventures** beinhaltet u.a. 15 Originalpackungen von Infocom, sämtliche je erschienenen Titel von Magnetic Scrolls sowie die nie veröffentlichte deutsche Version des Genre-Ahnherren „Zork"




**Weiß man ja: Der Geist ist willig, aber das Fleisch ist schwach. Der Spruch erklärt auch irgendwie, warum die schwächlichen Fleischklöpse aus der Redaktion immer schon kurz vor Mitternacht Feierabend machen, während ich noch vor einem Berg neuer Leserbriefe sitze. Beginnen wir die aktuelle Runde mit einem theologischen Disput...**

## WEITER SO, JOKER!

Erst mal ein dickes Lob für Euer neuestes Heft – ich frage mich, wieso Ihr nicht mehr verkauft, wo Eure Qualität doch alles in den Schatten stellt. Besonders gut finde ich, daß Ihr bei „Shadow Warrior" auf eine Bewertung verzichtet habt, denn für ein solches Game sollte man keine Werbung machen. Also weiter so, und bringt doch mal ein Special über den Joker-Verlag: Büroräume, verwendete Soft- bzw. Hardware und nicht zuletzt Euer niedlicher Hund Daisy!
Zum Brief von Marius Wander aus der Ausgabe 7/97 möchte ich Folgendes loswerden: Als gläubiger Evangelist fand ich den Comic trotz gekreuzigtem Ghost sehr geschmackvoll. Wegen einer kleinen Blödelei seid Ihr nicht gleich satanisch. Und von der 666 als Satanszeichen habe ich noch nicht gehört. Gibt's das nur bei Katholiken?
wundert sich Andreas Westphal via AOL

*Danke für das Lob; in der Tat zählt der PC Joker mittlerweile zu den meistgekauften Magazinen seiner Art. Was die Redaktionsinterna betrifft, haben wir ja eine regelmäßige Rubrik, was unser Wissen über Satanismus angeht, einen Videorekorder: Um ehrlich zu sein, kenne ich das Satanssymbol 666 auch bloß aus dem Film „Das Omen".*

## NICHT GELACHT

Ich bin Christ, nicht nur dem Taufschein oder der Kirchenzugehörigkeit wegen, sondern aufgrund der Erkenntnis, daß Gottes Wort wahr ist. Zu Eurer Reaktion auf den Leserbrief von Marius Wander im Juli-Heft möchte ich anmerken, daß Ihr natürlich recht mit der Ansicht habt, auch Christen stünde ein „gesunder Humor" gut zu Gesicht. Ich persönlich bin der Meinung, daß Gott selbst ebenfalls Humor hat, dennoch möchte ich in diesem Fall Marius recht geben. Es gibt gute Witze und solche, über die man nicht lachen kann. Ich bin mir sicher, daß Ihr z.B. keine Witze über Menschenrechtsverletzungen oder Rassismus machen würdet.

Der Tod Jesu am Kreuz ist der zentrale Punkt des christlichen Glaubens und somit eine ernsthafte und heilige Sache für Christen. Bestimmt habt Ihr mit dem Comic nicht absichtlich solche Gefühle verletzen wollen, aber ein bißchen Nachdenken über diesen Punkt würde Euch schon guttun. Was Eure Bemerkung über fehlende Leser-Reaktionen angeht, so fasse ich mich an die eigene Nase und gestehe: Ich war einfach zu bequem. Jetzt habt Ihr mich dazu gebracht, den ersten Leserbrief meines Lebens zu schreiben und über mein passives Verhalten ernsthaft nachzudenken bzw. es zu ändern.
erläutert uns Stefan Wunderlich aus Döhlau

*Unser Chefredakteur Joe hat zu diesem Thema (ausnahmsweise mal) etwas Interessantes gesagt. Er meint, dem Wesen nach sei im Grunde jeder Witz diskriminierend. Wenn dem so wäre, ginge es bei „gutem" und „schlechtem" Humor nur noch um Abstufungen – eine selbst in unseren Reihen umstrittene These. Wie dem auch sei, Dein erster Leserbrief beweist eine sehr viel weiter verbreitete Theorie: Alles hat auch sein Gutes.*

## DOCH GELACHT

Ich beziehe mich auf den Leserbrief von Marius Wander, den Ritter ohne Humor und Tadel. Ich habe ja nun alle Eure Hefte rückwärts gelesen, aber keine einzige diabolische Message gefunden. Immer diese leeren Versprechungen! Also, jedenfalls konnte ich als (ein bißchen) gläubiger Katholik herzlich über den Comic lachen. Wer keinen Spaß versteht, soll halt nicht den Joker lesen, sondern ins Kloster gehen. Und die 666 ist einfach eine Zahl, nichts weiter. Wenn Marius so ein gläubiger Katholik ist, dann sollte er von heidnischer Zahlenmystik eigentlich nichts halten dürfen. Denn wo steht denn das mit der 666? In der Bibel jedenfalls nicht!
Noch ein Senf zu „Need for Speed 2" im Juni: Schön, daß das Game auf dem 3DO besser ist als am PC, aber was interessiert mich das? Ich habe keine solche Konsole! Zudem muß ich sagen, daß ich selber (nachdem ich mir das Programm trotz allem zulegte) keineswegs enttäuscht bin. Bei mir ruckelt kein Mauszeiger, und auf meinem 166er ohne MMX spielt es sich prima, was man etwa vom im selben Heft getesteten „Moto Racer" nicht sagen kann. Ich hätte wohl schon 80 Prozent gegeben...
konstatiert CLJHenk via AOL

*Umkehrschluß: Wir bräuchten also nur auf Humor im Heft zu verzichten, schon würden es alle Klöster abonnieren? Wenn das unser diabolisch geldgieriger Herausgeber erfährt, haben wir bald alle nichts mehr zu lachen! Vorläufig ist Schmunzeln jedoch noch erlaubt, hoffentlich auch über Deine Kritik am Test zu „Need for Speed 2". Denn erstens ist bei einer Konvertierung der Vergleich mit dem Original natürlich essentiell. Zweitens sind die von Dir vorgeschlagenen 80 Prozent ja kaum meilenweit von den von uns vergebenen 74 Punkten entfernt.*

## SATANISTEN & DÄMONISTEN

Im Juli-Heft behauptet Marius Wander, daß die Zahl 666 ein Symbol für die Anhänger des Satanismus sei. Das ist falsch. Sie ist in der Tat ein Zeichen des Satans, doch hat der Satanist im Sinne der katholischen Kirche mit Satan nicht viel zu tun. Der Begriff wurde nämlich erfunden, nachdem sich eine Gruppe von der Kirche abgespalten hatte – in den Augen der Bischöfe waren diese Leute natürlich nicht gottesfürchtig. Und wenn sie also Gott nicht achten, dann beten sie folglich Satan an. Nach dieser Definition ist jeder ein Satanist, der die zehn Gebote nicht achtet und nicht jede Woche in die Kirche rennt. Also wohl knapp 100 Prozent der Bevölkerung...
Bei den Leuten, die Marius tatsächlich meinte, handelt es sich entgegen der üblichen Definition um Dämonisten. Aber wenn sich schon jemand mit christlichem Anspruch über die Verwendung der 666 aufregt, dann sollte er auch über korrektes Hintergrundwissen verfügen. Dieses kann man recht einfach erlangen, indem man sich mit Kirchengeschichte befaßt. In dem Zusammenhang wird man auf Texte wie das Necronomicon stoßen, wo diese Begrifflichkeiten eingehend erläutert sind. Natürlich könnte es passieren, daß man in seinem Glauben wankend wird (in dem zur Kirche, nicht in dem zu Gott), wenn man sich vorurteilsfrei mit dem Thema beschäftigt – bei all dem Leid, das durch die Kirche verursacht wurde und noch immer wird. Das jedenfalls ist meine Meinung als einer, der an den evangelischen Kirchentagen in München und Hamburg aktiv teilgenommen hat.
schreibt Denis Witt aus dem Internet

*Tja, man lernt nie aus. Mein aufklärender Beitrag zur Diskussion: Unseres Wissens ist die Existenz des oft zitierten Zauberbuchs „Necronomicon" (es ist angeblich mit Blut auf Menschenhaut geschrieben) keineswegs belegt. Es deutet vielmehr eine Menge darauf hin, daß es sich dabei um eine literarische Erfindung handeln könnte. Was sich im übrigen von Symbolen wie der 666 bis hin zu diversen Passagen des Alten und Neuen Testaments ebenso behaupten läßt. Aber behaupten läßt sich viel, manche Menschen glauben ja nicht mal an Geister. So ein Quatsch, wer würde dann hier die Leserbriefe beantworten, hä?*

## AVE MARIA

1) Hallo Sie! Ja, Sie da mit dem weißen Bettlaken und den langen Ketten. Ihnen macht es doch sicher nichts aus, gesiezt zu werden, oder? Also Sie, ich beziehe mich auf den Leserbrief von Marius Wander: Mein Gott, man sollte diesen Menschen mal über den Begriff Humor aufklären. Man muß nicht unbedingt nach jedem Witz zwanzigmal das Ave Maria herunterbeten...
2) Womit wir schon beim nächsten Thema sind: Wie stehen Sie eigentlich zur Rechtschreibreform? Werden die Spiele nun zukünftig Titel wie „Kommand & Konker 3", „Kräsch, Kill end Distreu" oder „Preiwetier 2" tragen?

# Hint Shop
Lösungshefte

**Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele**

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

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



! Ständig Neuheiten !
Händleranfragen erwünscht

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

**Versandkosten (Inland)**
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM
**(Ausland)** Per Vorkasse nur 12 DM

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

3 Skulls and Ace Ventura
7'th Guest/ 11'th Hour & C.
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronomo.
Anvil of Dawn
Ark of Time
Atlantis-Das sagenhafte Ab.
Bad Mojo
Baphomets Fluch
Bazooka Sue
Bioforge
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
C&C 2: Gegenangriff
Cyberia 1 + 2 & Wetlands
"D", Evocation & Blown Aw.
Down in the Dumps
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 1 oder 2
Elder Scrolls: Daggerfall
Evidence
Excalibur 2555 A.D.
Fable
Fade to Black
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Golden Gate Killer
Hexen
Indiana Jones 3 und 4
Jagged Alliance 1 und 2
Jewels of Oracle
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field
King's Quest 1 bis 7 (je)
Knights of Xentar
Koala Lumpur
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Last Express, The
Leisure Suit Larry 1 - 7 (je)
Lighthouse
Little Big Adventure
Lost Vikings 2
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Monkey Island 1 und 2
Mummy-Tomb of the Pharao
Myst, Nactropolis, Lost Eden
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte, Die
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Privateer und Rebel Assault
Ravenloft 1 + 2 & Menzober.
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers
Simon the Sorcerer 1 und 2
Soul Blade
Space Quest 1 bis 6 (je)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek 1und 2 (SH)
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A.F. U."
Stonekeep
Suikoden
Syndicate Wars
Talisman & Imperium Roma.
Tekken 2 & Battle Arena 1. 2
Thunderscape
Time Commando
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Tomb Raider
Touché - 5. Musketier
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Warcraft 1 + 2 & Expan.(SH)
Warhammer-Gehörnte Ratte
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Zork:Nemesis/ Return to Zork
"Z"

SH = Sammelheft

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

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/-4

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

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



# 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. *350* verschiedene Artikel):**

**Ace Ventura & I have no mouth**
**Albion**
**Alien Incident & Mutation of JB**
**Alien Trilogy**
**Alone in the Dark 1, 2 & 3**
**Amber & Neverhood**
**Ark of Time**
**Atlantis & Safecracker**
**Azraels Tear**
**Baphomets Fluch**
**Bazooka Sue**
**Bioforge & Last Dynasty**
**Blazing Dragons (Playstation)**
**Bud Tucker & Orion Burger**
**Casper (Playstation)**
**Clandestiny**
**C & C 2 + Gegenangriff**
**Crusader: No Regret**
**`D' & Evocation**
**Daggerfall**
**Death Gate**
**Diablo**
**Die 5. Dimension & T. Paradox**
**Discworld 1 & 2**
**Dragon Lore 2**
**Drowned God**
***Dungeon Keeper***
**11th Hour & 7th Guest**
**Earth 2140**
**Ecstatica 2**
**Elk Moon Murder & GG Killer**
**Evidence & Star Trek: Generat.**
**Evocation & `D`**
**Excalibur (Playstation)**
**Exhumed (PC & Playstation)**
**Fable**
**Frankenstein**
**Gabriel Knight 1 oder 2**
**Goblins 1, 2 & 3**
**Golden Gate Killer & Elk Moon**
**Harvest of Souls**
**Hexen**
**I have no mouth & Ace Ventura**
**Indiana Jones 3 & 4**
**Jagged Alliance 1 & 2**
**Jewels of the Oracle**
**Karma**
**King`s Field (Playstation)**
**King`s Quest 5 & 6 oder 7**
**Koala Lumpur & Terra-Gon**
**KKND**
**Last Express & Opera Fatal**
**Legacy of Kain (Playstation)**
**Legend of Kyrandia 1, 2 & 3**
**Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7**
**Lighthouse**
**Maniac Mansion 1 & 2**
**M.A.X.**
**MDK**
**Monkey Island 1 & 2**
**Mummy**
**Mutation of JB & Alien Incident**
**Myst**
**Opera Fatal & Last Express**
**Orion Burger & Bud Tucker**
**Outlaws**
**Overblood (Playstation)**
**Pandora Akte**
**Phantasmagoria 1 & 2**
**Puppen, Perlen und Pistolen**
**Realms of the Haunting**
**Redneck Rampage**
**Rendezvous im Weltraum**
**Resident Evil (Playstation)**
**Rätsel des Master Lu**
**Ripper**
**Sam und Max & Vollgas**
**Safecracker & Atlantis**
**Schwarzes Auge 3 - 24, 80 DM**
**Shivers**
**Simon the Sorcerer 1 & 2**
**3 Skulls of the Toltecs**
**Sherlock Holmes 2**
**Secrets of the Luxor**
**7th Guest & 11th Hour**
**Shannara**
**Shine**
**Siedler 2**
**Simon the Sorcerer 1 & 2**
**Spud!**
**SPQR & Stadt der verl. Kinder**
**Stadt der verl. Kinder & SPQR**
**Star Trek 1 & 2**
**Star Trek: Generations & Evid.**
**Star Trek: Final Unity**
**Stonekeep**
**Suikoden (Playstation)**
**Superspy & Versailles 1685**
**Syndicate Wars**
**Synnergist & Affäre Morlov**
**Terra-Gon & Koala Lumpur**
**Time Commando**
**Time Lapse**
**Time Paradox & die 5. Dimens.**
**Tomb Raider**
**Toonstruck**
**Ultima (7, 8, oder Underworld)**
**Ultimate Mix**
**Urban Runner**
**Vandal Hearts (Playstation)**
**Versailles 1685 & Superspy**
**Vollgas & Sam und Max**
**Wizardry 6 oder 7**
**Wizardry Adventure: Nemesis**
**Woodruff**
**`Z`**
**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 bitte an folgende Adresse: S.A.D. - Rötelbachstr. 91**
**89079 Ulm - Tel.: 07305/962946 - Fax: 07305/962940**

**MAGIC LINE** **Ladenverkauf** ***Tel.: 030/49 99 86 06 - 07***
Inhaber: Markus Müller Provinzstr. 60 ***Fax.: 030/491 17 85***
Öffnungszeiten 10-18 Uhr 13409 Berlin

Distributor für Österreich: S.A.D. - Bahnhofstr. 180 - A-8783 Gaishorn - Tel.: 3617-2566-0
Distributor für die Schweiz: AHA CD-ROM - Postfach 40 - 3662 Seftigen - Tel: 0333457001

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


3) Warum verbergen Sie sich eigentlich hinter dem Pseudonym Ghost? Wie heißen Sie wirklich? Am Ende vielleicht Max Loidl? spekuliert Jacob Fricke aus Haag

*1) Ich liebe es geradezu gesiezt zu werden, das ist eine schöne Abwechslung – normalerweise werde ich hier nur geschimpft und gestört. Daher bin ich auch gerne mit der nach wie vor ultimativen Beschreibung des Begriffs Humor behilflich: Humor ist, wenn man TROTZDEM lacht.*
*2) Wie ich zur Rechtschreibreform stehe, ist nicht die Frage, sondern wie steht sie zu mir: Heiße ich bald „Gost", „Goscht", „Goost" oder einfach nur noch „Leserbrief-beantwortendes-Laken-mit-Kettenarmen-und-Gesicht"?!*
*3) Wirklich heiße ich Ghost, Herr Pseudo sitzt in der Zelle nebenan – zusammen mit Max Loidl, einem gewissen Napoleon und 74 Fußballmanagern, die über all den Bugs im „Bundi 97" den Verstand verloren haben.*

Hi Ghost, da ich zusammen mit Freunden eine neue Schülerzeitung herausbringen will, hätte ich ein paar Fragen an Euch:
1) Müßt Ihr eigentlich die Rechte für das Abdrucken der Bilder kaufen, oder darf man das kostenlos?
2) Wie kommt Ihr an die Vorab-Testversionen der Spiele?
3) Woher bezieht Ihr Eure Verkaufscharts?
4) Wie groß ist Eure Redaktion eigentlich inklusive Freier Mitarbeiter?
erkundigt sich Andreas Wydra aus Hanau

*1) In unserem Fall werden für das Abdrucken der Bildschirmfotos keine Gebühren verlangt, in Deinem kann es nicht schaden, die betreffenden Hersteller vorab zu informieren.*
*2) Pressetestmuster werden zum Großteil als sogenannte „Finger Printed Versions" (gekennzeichnete Versionen, die im Fall von Raubkopien zurückverfolgt werden können) nur an akkreditierte Verlage versandt.*
*3) Wir ermitteln die Verkaufscharts durch die monatliche Abfrage einer repräsentativen Auswahl von Versandhändlern.*
*4) Derzeit besteht die Redaktion aus sechs hauptamtlich Einsitzenden (bald kommt ein weiterer hinzu) sowie zwei bis drei „Freigängern".*

Während der letzten Ausgaben beobachte ich einen bedenklichen Trend in Eurem Magazin, speziell im Leserbriefteil. Es ist ja generell nichts dagegen zu sagen, wenn dort auch mal Meinungsverschiedenheiten ausgetragen werden, doch Formulierungen wie im Beitrag von Dennis Humburg (5/97) finde ich schon ziemlich heftig für ein souveränes Magazin wie Euch. Dort heißt es u.a.: „Doch im Märzheft mußte ich leider den Leserbrief von Tobias Kiefer (eher Kiffer – das kann er nur unter Drogeneinfluß geschrieben haben)..."
Ernüchternd auch das Schreiben von Yves Laurant im selben Heft, wo es u.a. um Telefonsex-Nummern geht. Ich kann mir gut vorstellen, daß Ihr solches Material halt als Lückenfüller verwendet, aber da wäre es doch besser, den Platz für Anzeigen oder Tests freizuhalten.
resümiert Michael Heine aus Bad Bramstedt

*Souveränität meint im Fall dieses Forums die Freiheit der Auswahl, jedoch keinen Persilschein für Zensur: Wie der Name schon sagt, handelt es sich hier um Leserbriefe – und Leser müssen auch mal frei von der Leber weg schreiben dürfen. Bei der Telefonsex-Anfrage von Yves handelt es sich übrigens um einen vielleicht nicht ganz geglückten Scherz, wodurch die im Joker-Grundgesetz festverankerte Narrenfreiheit zum Einsatz kommt. Take it easy!*

Wenn man Software kauft, ist normalerweise eine Registrierung nötig. Daher gibt es in Konkurrenzzeitschriften mit Vollsoft am Cover auch immer einen Schnipsel im Heft, den man einsenden muß. Ist sowas auch bei Euch nötig, oder hab ich da was übersehen?
fürchtet Michael Mueller-Bungert aus dem Internet

Grundsätzlich gibt es keinen Zwang zur Registrierung beim Softwarekauf. Die Hersteller freuen sich aber über Adressen und Datenmaterial zu den Gewohnheiten und Vorlieben ihrer

Kunden. Deshalb honorieren sie das Ausfüllen der Registrierkarte mit regelmäßigen Informationen und Updates – zumindest in der Theorie. Was uns angeht, so trennen wir hier: Regelmäßige Infos gibt's im Heft sowieso, (freiwillige) Lesererhebungen ab und an. Du kannst mit unserer Beilag-Scheibe also völlig schnipselfrei Deinen Spaß haben!

## WOODY LAFFER

Inzwischen ist es ja ein offenes Geheimnis, daß Al Lowe gerne einen Kinofilm über seinen Möchtegern-Casanova Larry Laffer drehen würde. Sollte es jemals dazu kommen, präsentiere ich hier und jetzt schon mal mit Woody Allen die Optimalbesetzung der Titelrolle. Zum Beweis schicke ich ein paar Szenenfotos aus dem Film „Ein ganz normaler Hochzeitstag" mit.
enthüllt Joachim Gutermuth aus Rotenburg

*Du hast uns auf Anhieb überzeugt: Woody im weißen Polyesteranzug ist der ideale Larry!*





## ADEL VERPFLICHTET

Im Preview zu „Red Baron II" (8/97) übertreibt der Joker mal wieder: Der Titel Baron ist französisch für Freiherr und gehört somit zum niederen und nicht zum Hochadel.
korrigiert uns Günter Freiherr von Gravenreuth aus München

*Der Mann muß es wissen: Ich neige mein blutleeres Haupt entschuldigend vor allen von uns hierarchisch falsch eingestuften Blaublütern.*

## MACHO-SCHONER

Auf der Heft-CD der Ausgabe 6/97 fand ich u.a. zwei Bildschirmschoner – da ich persönlich nur einen ziemlich langweiligen solchen besitze, habe ich mich gleich an die Installation gemacht. Als ich dann aber das Geschehen auf dem Bildschirm sah, wäre ich fast vom Stuhl gefallen! Ich habe keine Ahnung, welchen Geschlechts Ihre Leser hauptsächlich sind, aber ich kann mir kaum vorstellen, daß irgendeiner Frau dieser abstoßende Screensaver gefällt. Meiner Meinung nach unterstützen Sie mit diesem Angebot solche Machos, die sich möglicherweise noch nackte Frauen in ihr Büro hängen. Jedenfalls bin ich sehr enttäuscht darüber: Werbung für Ihre Zeitschrift haben Sie damit bei mir nicht gemacht.
entrüstet sich Vera Schorbach aus Naumburg

*Es waren drei, nicht zwei Saver auf der CD-ROM. Nämlich je einer zu „Wet" (wohl der hier inkriminierte), „Sim City 2000" und „Pyst". Anders gesagt: Auch puritanische Damen konnten bedenkenlos schonen. Und selbstredend werde ich jetzt schonungslos durchgreifen und in der Redaktion alle nackten Frauen von den Bürowänden holen – können ja nicht mehr als ein- oder zweihundert sein.*







**Wer den diskriminierenden Screensaver findet, gewinnt einen (mentalen) Keuschheitsgürtel...**

## RETTET DIE BLAUBÄREN

Noch ein Nachtrag zur Gummibärchen-Diskussion: In Gummibärchen speziell kommen tatsächlich nur natürliche Farbstoffe vor, und Blau läßt sich nun mal lediglich auf rein chemischem Weg gewinnen.
teilt uns XLietz9841 per AOL mit

*Wieso sind dann unsere Redaktionsbärchen oft schon nach ein paar Gläsern Bier blau – und sagen, das wäre ganz natürlich?!*

## NACHRICHT VOM VERLORENEN JOKER

Dies ist eine Nachricht vom Joker: Nur weil ich nicht mehr auf Cover und Comic prange, bin ich noch nicht tot! Wenn Ihr glaubt, mich so einfach loszuwerden wie den Amiga, dann schicke ich mal Schorsch vorbei! Holt mich zurück!
Schluchz!
diese ergreifende Botschaft übermittelte uns ein anonymer Bote aus dem Metronet

*Joker? Mmmh. Joker?! Nie gehört!*

## LINKS MARSCH

Warum meckern die Leute eigentlich über die Vollversionen auf Eurer CD? Daß es für 7,50 DM keine brandaktuellen Spiele geben kann, dürfte doch jedem klar sein. Und für einen lustigen oder auch nostalgischen Rückblick auf vergangene Tage taugen die Programme ja zumindest immer. Ach, waren das noch Zeiten, als ein 386er oder gar ein Amiga der Traum jedes Spielers war!
Zum Sado/Maso-Briefwechsel: Bedauerlich, daß Euch dieser Patzer passiert ist, aber man kann nun mal nicht die Links auf einem Website auch noch überprüfen. Zumal das ja auch gar kein Ende nehmen würde, denn auf den verlinkten Seiten finden sich wieder weitere Links und immer so weiter. Wo hört man da auf?
rechnet uns Ralf Schulz via AOL vor

*Ganz Deiner Meinung. Was waren das noch für Zeiten, als MS nur auf Winterreifen stand und die preiswerteste Möglichkeit an ein tolles Spiel zu kommen, über zumindest 30 Mäuse und ein Budgetregal führte.*

## ABGESPEICHERT

Die Speichertips aus Eurem Workshop „DOS-Spiele unter Win 95" in der Ausgabe 6/97 waren wirklich super – endlich komme ich mit allen Treibern über 600 KB Grundspeicher!
Dazu noch zwei Ergänzungen:
1) Hinter der CD-ROM-Treiber-Zeile (MSCDEX.EXE) in der AUTOEXEC.BAT sollte der Zusatz „/M:20" besser nicht stehen, denn das reserviert einen Teil des Speichers für den Cache des CD-ROMs.
2) Wer sein Win95 als Update gekauft hat und trotzdem beim Startmenü (F8) nicht über die Option „vorherige MS-DOS-Version" verfügt, sollte bei der Datei MSDOS.SYS den Schreib- und Systemschutz entfernen. Anschließend muß die Zeile „Bootmulti=0" durch „Bootmulti=1" ersetzt werden.
verrät T.N.T. per T-Online.

*Danke für die Tips. Hier aber noch ein paar Anmerkungen:*
*1) Stimmt zwar, doch andererseits beschleunigt dieser Cache vor allem etwas langsamere bzw. ältere CD-ROMer ganz erheblich, so daß wir den geopferten Speicher für gerechtfertigt halten.*
*2) Stimmt auch, jedoch ist MS-DOS.SYS eine sehr heikle Datei. Wer dort herumpfuschen will, sollte sich UNBEDINGT vorher eine Bootdiskette mit Sicherheitskopie des unveränderten Files erstellen!*
*3) An dieser Stelle gleich noch ein weiterer Tip unsererseits, mit dem sich die manchmal durchaus lästigen Autostart-Sequenzen von CDs dauerhaft deaktivieren lassen: Man gehe in die SYSTEMSTEUERUNG, von dort in SYSTEM, in den GERÄTE-MANAGER, auf die Option CD-ROM, auf den daraufhin angezeigten CD-ROM-Treiber sowie last but not least auf EINSTELLUNGEN. Dort muß die Option „automatische Benachrichtigung beim Wechsel" ausgeschaltet werden. Die Umstellung wird natürlich erst nach einem Neustart wirksam. Wer den Autostart hingegen nur von Fall zu Fall deaktivieren möchte, hält beim Einlegen der CD so lange die Shift-Taste gedrückt, bis das Laufwerk angesprochen hat.*

## EINE FAMILIE ZUM DUZEN

Ich will endlich wieder geduzt werden! Und wenn Ihr nicht glaubt, daß es den meisten Lesern genauso geht, macht doch 'ne Umfrage zum Thema. Schließlich sind wir doch alle

JOKER VERLAG
LABINER GMBH & CO.

## REDAKTIONELLE VERSTÄRKUNG GESUCHT!

- Sie kennen PC-Spiele aus dem Effeff?
- Sie können flott, spritzig und verständlich schreiben?
- Sie haben ein sicheres Auftreten?
- Sie eignen sich für kreative Arbeit in einem sympathischen Team?

## DANN SIND SIE UNSER MANN BZW. UNSERE FRAU!

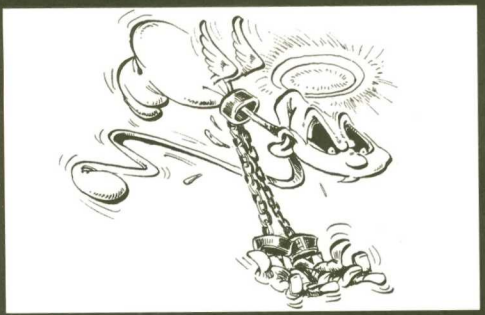
Zur Festanstellung in unsere modernen Büroräume im Osten Münchens suchen wir noch einen redaktionellen Mitarbeiter – Bewerber mit Berufserfahrung und/oder Programmierkenntnissen sowie Know How im Bereich Hardware werden bevorzugt. Wir bieten leistungsgerechte Bezahlung, flexible Arbeitszeiten, ausgezeichnetes Betriebsklima sowie beste Aufstiegschancen. Bei Interesse senden Sie bitte noch heute Ihre aussagekräftige Bewerbung inklusive Arbeitsproben an folgende Adresse:

**Joker Verlag Labiner GmbH & Co.**
**Personalbüro**
**Max-Loidl-Weg 4**
**85598 Baldham**

*P.S.: Darüber hinaus sind wir an einem fähigen Anzeigenakquisiteur/Anzeigenleiter interessiert!*

eine große Familie, oder?
Was anderes: Auf der Cover-CD vom August habt Ihr's mit der Strategie ein wenig übertrieben – „Age of Rifles", „The Ardennes Offensive", „The Perfect General", „Fantasy General". Ich würde mir mehr Demos von Actionspielen wünschen. Auch haben selbstlaufende Demos ihren Sinn verfehlt, weil nur die spielbaren wirklich einen Vorgeschmack auf das bieten, was einen mit dem fertigen Game erwartet.
Vielen Dank übrigens für das 3D-Karten-Special, das ich mit großem Interesse gelesen habe. Etwas in der Art (und in dem Umfang) solltet Ihr öfter bringen! Auch der Online-Guide ist jedesmal eine Lektüre wert, wogegen ich eine Rollenspiel-Ecke eher uninteressant fände.
gesteht Thomas Zizlsperger aus dem Internet

*Ich habe kein Problem damit, Dich zu duzen – aber muß ich Dich deshalb wirklich gleich adoptieren?! Die Auswahl der CD-Demos hängt natürlich immer auch vom aktuellen Angebot ab, wobei „Selbstläufer" für uns (nur) dann in Frage kommen, wenn es zu einem interessanten Programm eben nichts anderes gibt. Dein Wunsch nach mehr ausführlichen Specials war uns diesmal zur E3 Befehl: Irgendwelche Präferenzen für das nächste Thema?*



## PRO & CONTRA

Sie haben eine ganz eigene Meinung zu den Themen, die die digitale Welt bewegen? Sie wollen uns loben, kritisieren oder Vorschläge unterbreiten? Sie suchen Hilfe in Hard- und Softwarefragen? Na, also, dann sind Sie bei mir an der richtigen Adresse: E-Mails, Briefe, Postkarten und bekritzelte Bierdeckel werden gerne von mir persönlich beantwortet, sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender zu entziffern ist. Im Falle von allgemeinem Interesse mag es aber auch zum Abdruck auf diesen Seiten kommen – wagen Sie den Versuch!

**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

## MARS MALAISE

HALT' DEN RAND, FLEDERWISCH, ICH FIND'S JA GLEICH...!

HA! ZUERST GROSS GEDÖNNS VON WEGEN 'ECHT GEILE SPEEDWAY-GAMES' UND 'VOLL GENIAL ONLINE SPIELBAR' UND DANN DIE INTERNET-ADRESSE VERGESSEN.... HA!

ZEITGLEICH DAZU IM LAND DER UNTERGEHENDEN SONNE, GENAU GEGENÜBER IN PASADENA, NASA-KONTROLL-ZENTRUM:

... UND VON HIER AUS KÖNNEN WIR UNSER GEFÄHRT IN 150 MILLION KM ENTFERNUNG STEUERN, GANZ COOL, PER MAUS....

ALS NÄCHSTES ERKUNDEN WIR EINEN FELSBROCKEN DEN WIR 'NANCY' GETAUFT HABEN, DA ER ÄHNLICH VERWITTERT AUSSIEHT, WIE DIE EX-FIRST-LADY. ER IST CIRCA 60 CM VON SOJOURNER WEG UND WIRD IN ETWAS WENIGER ALS 54 STUNDEN VON DEM MOBIL ERREICHT WERDEN!

(GLASS WERD') KACKE, MANN! SOJOURNER REAGIERT NICHT MEHR ...!!

KLICK KLICK KLICK

KANN DOCH NICHT SEIN! LASS MICH MAL ...!

BINGO! LOGGED IN! LASS DIE SPIKES ROTIEREN .....!

ALTER SANDLER!

HOPPLA! WIR HABEN GRAD EINEN NASA-SATELLITEN GERAMMT...!

ZUM MARS -79 × 10⁶ KM

PIEP PIEP PIEP **

NA UND?! HALT EINFACH DEINEN FINGER AUF DAS LOCH IN DER AUSSENHAUT...! UND SCHIEB' DEN WODKA WIEDER RÜBER, MANN!

* TURGHTONE HEKTISCHES GEKLÄFFE

** MÄCHTIG HEKTISCHES GEPIEPE

WÄHRENDESSEN AM MARS DER WELT ....

KLIRK

ON

PIEP PIEP PIEP

KRRRRR

KRRRR

BÖK

BARNACLE BILL

KRASH

YOGI BY E.C. STONE

ÄH... HOUSTON?.... WIR HABEN DA EIN PROBLEM....

(BLAM WERD')

SCHON WIEDER ...!!

BILDER DES GRAUENS, — MEINE DAMEN UND HERREN, HIER AUS PASADENA, — DES GRAUENS UND DES SCHEITERNS EINER KÜHNEN MISSION, ABER AUCH MENSCHLICHE ANTEILNAHME UND KOLLEGIALER ZUSAMMENHALT IN DIESER SCHWEREN STUNDE DER.... BLABLABLA

BESCHEUERTES SPIEL, DAS! NICHMA 'NE OPTION FÜR 'NEW GAME' ...!!

PAH! BILLIGER UNAUSGEREIFTER SHAREWARE-RAMSCH! WAS ERWARTEST DU? NA, DIE SEH'N VON UNS KEINEN MÜDEN DOLLAR!

## BIETE HARDWARE

Biete 486er DX2/66 MHz Soundkarte, 426 MB Festplatte, 3-fach CD-ROM Laufwerk, ohne Monitor 700 DM VB. Tel.: 03227/4733 o. 1438

A-1200, 2 MB, 540 HD, 2. Laufwerk, 15" Monitor color, Drucker, Originale z.B. Flamingo Tours, Der Clou + Profi uva. Top Zustand, VB 500 DM. Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, 0201-222875

A500 1 MB, 1 extra LW, Monitor 14", Original-Software, u. Zubehör 500 DM. Tel.: 089/2017026 ab 20 Uhr

P120 mit W95, 16 MB Edo-RAM, 2 Festplatten 1,2 GB, 850 MB, 4-fach Speed, 15" Monitor, 2 MB Mirrage P64, Soundblaster 32 PuP, Lautsprecher, Maus, 2000 DM. Tel.: 089/2017026 ab 20 Uhr

## BIETE SOFTWARE

Verkaufe CD-ROM Spiele, alle kompl. dt.: Baphomets Fluch, Phantasmagoria je DM 39,90, Monkey Island I u. II DM 9,99, Teamchef DM 14,99, The 7th Guest DM 9,99 (Dt. Anl.). Alle zzgl. NN. Tel.: 089/6114964

PC-CD-ROM: The Web 25 DM, Hattrick 25 DM, Transport Tycoon Deluxe 30 DM, Arcade America 30 DM, Links 386 CD 40 DM, Formula 1 Grand Prix 20 DM. Tel.: 02362/65283 (nach Patrick fragen)

Verkaufe folgende Spiele: Hell (DV) 15,-, Return to Zork (DV) 15,-, Silent Steel (DV) 30,- + Porto (Nachnahme). Tilo Wittig, Karl-Liebknecht-Str. 3, 02788 Hirschfelde

CD 32 + 7 Spiele 150,- DM. Tel.: 0731/723773 (nach Batze fragen)

CD-ROM: Redneck Rampage, TM1A2 Abrams, C + C II + Gegenangriff, Combat Classic 3, Harpoon II Deluxe, Beneath a Steel Sky, Battle Isle 2 + MD, 3, Subwar 2050. Tausch möglich. Tel./Fax: 09922/60224

Comanche 3, X-Wing VS. Tie, viele 3D Shooter, immer aktuelle Software. Gratisinfo von: Mario Schikos, Mariahilferstr. 161/50, A - 1150 Wien

CD-ROM: Grand Prix Manager BM 97, Teamchef, Mag!!!, Hattrick!, Soccer Stars '96, Sid Meiers Classic Collection, Civilization 2. Preise 30 - 50 DM. Kein Tausch! 05129/1505

Verkaufe: Day of the Tentacle für 20 DM, Sam + Max für 15 DM, Action Soccer für 10 DM, Rebel Assault I für 10 DM, Larry 5 für 10 DM, Armored Fist für 10 DM, Comanche für 20 DM, Erben der Erde 10 DM, Jagged Alliance für 15 DM, Mad News für 10 DM, Rings of Medusa Gold für 15 DM, Jimmy Conners Great Courts 2 für 5 DM, First Samurai 5 DM. Der 1. bekommt Gratisspiel. Lennart Frieborg, Mühlenbrook 57, 22397 Hamburg

Verkaufe Editoren für folgende Spiele: UFO, X-Com, Stonekeep, One Must Fall 2097 und Might & Magic 4+5. Alle Editoren mit vielen Funktionen. Für 10 DM in bar bei: Kling, Seestr. 3, 71577 Grab

A 500 O-Soft: Hattrick, Car. Disaster, BMH (à 45 DM), Hol. Pictures, Soft. Man., Aufschwung Ost (à 35 DM), Rail. Tycoon (25 DM), ohne Verp.: Burntime, Der Clou (à 20 DM). Außerdem: Interaktives Star Trek Video Brettsp. 50 DM (NP 99). Tel.: 06468/355 ab 16.00

X-Wing VS Tie, Comanche 3, neue und aktuelle Programme. Liste gratis anfordern. Mario Schikos, Mariahilferstr. 161/50, A - 1150 Wien

Verkaufe Siedler 2, Baphomet, Sim Copter, Lighthouse, Rendezvous im Weltraum, Industriegigant, Imp. Galactica, Privateer 2, Frankenstein uvm. Tel.: 0821/495371 (Andi)

Für 30 DM: Master of Orion 2, DSF Manager. Und für 15 DM: Indycar, Themepark, Megapak 4, Jungle + Desert Strike, Dt. Rechtschreibung, Elite Plus, TV Spiel, Der Planer oder alles für 120 DM. 0256298936, 17 Uhr

Nagelneu u. orig. verp. CD-ROMS: Dactylus, 3D-Atlas, Need 4 Speed II, Extreme Assault, Wide World of Animals. 1 St. 60,- / 2 St. 110,- / 3 St. 150,-. (Versand möglich!) Tel.: 08773/1513

Biete: Ace Ventura 50 DM oder tausche gegen: 3 D Ultra Minigolf. Tausch auch gegen: Heroes of Might u. Magic 2. Torben Diehr, Neue Str. 1, 58313 Herdecke

Ich biete Tower of Fear, Kaiser Fußball, Eye of the Storm, Schach, Dame, Shadow Lands, Autorennen für 70 DM. (Ich tausche auch). Tel.: 06182/22218

Verkaufe Software PC: Tomb Raider, Dragon Lore II, Phantasmagoria II, Bundesliga Manager 97, Descent 2, Die Pandora Akte, Die Siedler 2, Down in the Dumps, Holiday Island, M.A.X., Theme Hospital, Orion Burger, Diablo, Grand Prix Manager 2, C & C 2, War Wind, Lighthouse, Mad TV 2, Need for Speed Special Edition, Syndicate Wars und viele andere. Komplettlisten gegen Rückporto (oder kostenlos per Fax) bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried unter Tel./Fax: 08374/9532 anfordern.

Verkaufe: Das Schwarze Auge 2 15 DM, Humans I und II 10 DM, Profi Fußball - der Trainer 10 DM, Fußball Total 10 DM. Tel.: 040/7220997 ab 14 Uhr, nach Mario fragen

Biete: Congo, Die Affäre Morlov, I have no Mouth je DM 20,- incl. Lösung, Privateer 2, The Darkening, Superspy, Das Omega Projekt, DM 40. Alle Spiele kompl. deutsch. Kein Tausch! Tel.: 05175/7606

Verkaufe günstig PC-Games wie Tomb Raider, C&C 2, div. Star Trek und Star Wars, sowie viele mehr. Gratisliste anfordern. Alle Titel im Top-Zustand. Randolph Sutter, Sonnenbergstr. 59, CH - 8610 Uster

Amiga 2000 Soft/Hardw., Bücher u. Spiele nur zus. 200 DM; Corel Draw 3 90 DM; dto. Vers. 4 160 DM, Star Off 3 orig. verp. 200 DM; Quicken 3, 4, 4.5 je 90 DM, nur Vork. + Porto. J. Stuber, 0711/317507

Verkaufe: Grand Prix 2 50,-, Grand Prix 2 Fahrertraining 50,-, NHL 97 40,-, FIFA 97 40,-, Flight Simulator 6.0 for Windows 95 englische Vers. 35,-. Julian Süß, Reitmorstr. 1, 80538 München, 0296127

SSF2, PQ Swat, GP 2, BM 97, Time Commando, Theme Hospital, Vollgas, Batman Forever, Wrestle Mania, LMSS, Z, TMW, Indy-Car 1, Kyrandia 2, 3, Fade to Black usw. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 039291/53566 ab 18 Uhr

Cheatmania 1.20 f. Win 95, eine Tips- und Tricks-Datenbank mit 200 Kurztips u. 60 Hexcheats-Druckfunktion-User Datenbank. Alle Arten von Spielen - neu u. alt. Games-Tel. ab 17 Uhr 035607-500, David Mahro



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

**Joker Verlag**
**Kleinanzeigen**
**Max-Loidl-Weg 4**
**85598 Baldham**

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

## Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

PC 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

# Gewinner
## aus dem letzten Heft

**Charts**

Mystery Games (Phantasmagoria & The Beast within) gewinnt
*Bettina Henkel, Leipzig*

Action Pack (Earth Siege 2 & Silent Thunder) bekommt
*Sven Kano, Heidenau*

Master of Orion 2 geht an
*Maurice Boileau, Hanau*

**Leserumfrage**

Je einen der erwähnten Preise (nachzulesen in Ausgabe 7/97) senden wir an folgende Gewinner
*Pascal Raabe, Küllstedt*
*Hans Bäuml, Passau*
*Herbert Lohner, Braunau, Österreich*
*Markus Scholz, Seelze*
*Benjamin Jakobs, Losheim*
*Michael Velten, Döttesfeld*
*Johannes Haenicke, St. Augustin*
*Torben Schirn, Berlin*
*Otto Breitwieser, Hilgertshausen*
*Holger Hofmann, Fürth*
*Alex Marquardt, Darmstadt*
*Volker Pfennings, Wassenberg*
*Rudi Voggenauer, Schonstett*
*Andreas Steiner, Lauterecken*
*Felix Gruner, Heidenheim*
*Thomas Black, Berlin*
*Jens Rietschel, Kamenz*
*Dieter Schuhmacher, Illertissen*
*Thomas Urbaschek, Oberhausen*
*Fabian Wolf, Hagen*
*Andreas Schönfeld, Dauchingen*
*Jörg Bernecker, Heilsbronn*
*T. Illmer, Köthen*
*Sebastian Krause, Recklinghausen*
*Bernd Möller, Nordenham*
*Kai Lauterbach, Trebur*
*Wolfgang Hoffmann-Schoenborn, Königswinter*
*André Teusianu, Collenberg*
*Christian Schönfeld, Berlin*
*David Larios, Pocking*

UEFA Champions-League 97 50 DM, KKND 45 DM, MDK-Special-Edition 50 DM, Redneck Rampage 50 DM, Tunnel B1 30 DM, Terminator Skynet 20 DM, Command & Conquer 1 SVGA Edition mit Themepack 60 DM, C&C 2 - Alarmstufe Rot 60 DM, Alarmstufe Rot-Missions-CD-Gegenangriff 15 DM, D-Info 3.0 10 DM, Extreme Assault 50 DM, Formel 1 - Psygnosis 65 DM, Originalspiele für Diamond Monster 3D incl. Neuen Treibern V1.08 ab 20 DM, Formel 1 GP2 60 DM. Tel.: 09353/6334 ab 18 Uhr

Verk. KKND, Master of Orion 2, Boong! je 40 DM, Mad News, Outpost, Sim City, C&C Command Companion je 20 DM, Earth 2140 30 DM. Tel.: 03573/662499

WC4, STNG, Shanghai, Alien Trilogy, EW Jim 1+2, Hexen, Simon 1, Comanche 2.0; div. A500 Games. Suche: a. von Lucas Arts, DSA 3, Siedler 2, Tom R., Privateer 2. Tel.: 05199/367 (Jörn)

Verkaufe Software PC: Baphomets Fluch, Urban Runner, Normality, Civ. II, Conqueror AD 1086, Elisabeth 1, Destruction Derby 2, Bleifuß 2, Shannara, Larry 7, Privateer 2, Road Rash, Schleichfahrt, Sherlock Holmes 2, Have a nice day, Lords of the Realms 2, FIFA 96 + 97, Power F1, The Dig, Toonstruck, Pod, Links LS 97, Master of Orion 2 und viele andere. Komplettlisten gegen Rückporto (oder kostenlos per Fax) bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried unter Tel/Fax: 08374/9532 anfordern.

PC-Software Disk-CD, Gratisliste anfordern an Postfach 43, A - 6112 Wattens/Tirol

## SUCHE HARDWARE

Suche PC AB 486er. Bitte mit Monitor und funktionstüchtig. Möglichst unter 100 DM bzw. SFR oder gratis. Angebote nach E-Mail Marmaluan @Bluewin.CH oder unter Tel.: 0041/7882237 von 18 bis 21 Uhr

## SUCHE SOFTWARE

Suche PC-Spiel: Chuck Yeager's Air Combat (in deutsch mit Handbuch). Tel.: 02431/4075

Suche die schon etwas älteren PC-Spiele Liverpool, Wayne Gretzky 3, Lotus 3 und Wild West World auf 3,5 Zoll-Disks. Tel.: 0203/772944

Suche dringend die Games "Lion", "Seal Team" und "The War College" - Universal Military Simulator 3 mit LEE, Caesar, Napoleon und Hindenburg & Castles II. Tel. + Fax: 0711/683382 ab 18.00 Uhr

Suche Last Ninja 1+2. 0621/24948

Suche Burning Steel 1 und Burning Steel 3 auf CD-ROM. Zahle bis 50 DM pro Spiel. J. Kurzhals, Taunusweg 7, 04205 Leipzig

## TAUSCHE SOFTWARE

Tauschpartner für PC und Amiga gesucht. Habe und suche neue Spiele. Liste oder Disk an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg

Verk. o. tausche CD-ROM ab 5,- DM, u.a. Flottenmanöver, Master Lu, Comanche. Liste 1,- DM. Suche Madden Football, Links LS, MS Flugsimulation 6.0, R. Nowak, Klötzerstr. 18 B, 01587 Riesa

Tausche NHL '95 + Game-Pad, Erben der Erde, Sternenschweif, Anstoß, Battle Isle 2 (alles CD's), Premier Manager 2 (Diskette) gegen X-Com, Indy Car 2, Bleifuß 2, Destruction Derby 1, C&C 2, Tomb Raider, Kick Off 97, BM 97, F1-Manager. Lars Rietzschel, Neues Leben 17, 01728 Bannewitz

Diablo, Privateer, NBA 97, Hind, Tomb Raider, Vollgas, Creatures, Biing, Master Lu, Schleichfahrt, Bleifuß, Teamchef, System Shock u.a. Suche: Larry 7, Wet, Hexagon Kartell, MDK, NHL 97, Flying Corps u.a. Tel.: 0387770736

Tausche Sam + Max oder Silent Service 2 gegen Sim City 2000. Dringend!!! Du kannst mich täglich zwischen 18.30 und 20.00 Uhr erreichen. Tel.: 0351/3117342

Tausche o. kaufe Elder Scroll Arena 1. Teil dt., Realms of Haunting dt. Biete z.B. Stonekeep dt., Anvil u. vieles mehr. Tel.: 02832/2005

## VERSCHIEDENES

Disk m. Cheats, Codes, Tips usw. zu über 30 Spielen inkl. Maussteuerung u. Druckfunktion nur 10,— DM inkl. Porto. Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg. Tel.: 04131/32444

Verkaufe verschiedene Tips u. Tricks - Komplettlösungen und Cheats auf Diskette. Liste gegen 2 DM Rückporto. Bis zu 750 Tricks auf einer Diskette. Marco Wiechert, Röntgenstr. 14, 33790 Halle

Verkaufe 1000 Lösungen, Cheats, Tips + Tricks zu fast allen PC- und Amiga-Spielen (nur Vorauskasse). Liste anfordern unter Tel.: 0631/63605 oder Ch. Veron, Fabrikstr. 40, 67655 Kaiserslautern

Lösungen: Kyrandia 1-3, Kings Q. 1-7, Larry 1-7, Simon 1+2, Discworld, Gobliins 1-3, Police Q. 1-4, Woodruff, Sam + Max, The Dig, Space Q. 1-5, Zak McKraken u.v.a. je 5,- DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Kostenlose Internetzugänge meist zum Ortstarif, Modem oder ISDN. Ausführliche Anleitung, Telefonnum., Software auf 3.5"-Disk gegen 10 DM. P. Müller, Bezirkstr. 137, 66663 Merzig

Wetland 5 6 DM, Vel Rolly 5 DM, Disks zu C&C 1+2, Larry 7 + Larry 5, GP2, Top Einst. je 5 DM. Logitech Maus 10 DM, Tausche C&C 1 gegen Larry 7. Lösungen + Cheats 3 DM + Porto, C & C 2 Lösungsbuch neu 12 DM. 02234/270182

Biete fast alle Lösungen zu PC-Spielen! Angebot: 5 Lösungen von ca. 30 DM für 20; 10 von ca. 50 DM für nur 30! Einfach mal nachfragen: Kristian Vucic, Beuststr. 50, 45139 Essen, 0201/222875. Liste gg. 2 DM.

Über 1200 Lösungen, Trainer usw. Von Asbach Uralt bis absolut neu. Kostenlose Liste bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Tel.: 04131/732444

Verkaufe günstig PC-Games wie Tomb Raider, C&C 2, div. Star Trek und Star Wars sowie viele mehr. Gratisliste anfordern. Alle Titel im Topzustand. Randolph Sutter, Sonnenbergstr. 59, CH - 8610 Uster

Verkaufe PC Joker 1/93, 3/93, 4/93, 6/93, 9/93, 10/93, 11/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 6/94, 7-8/94, 9/94, 10/94, 11/94, 12/94, 1/95, 2/95, 3/95, 4/95, 5-6/95, 7-8/95, 9/95. Stefan Widmer, Winterhurerstr. 45, CH- 8610 Uster

TAMAGOTCHI ... Ein cooler Cyber-Typ. Tel.: 09351/99846

Ca. 1500 Spielelösungen + Cheats je 2,- Viele Special-Disks ab 5,-, je 1,- RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707 oder 0177/2695137. Es lohnt sich!

Lösungen: Kings Q. 1-7, Larry 1-7, Simon 1+2, Kyrandia 1-4, Gobliins 1-3, The Dig, Ishar 1-3, Eco Quest 1+2, Erben der Erde, Sam + Max, Discworld, Gabriel Kn. 1+2 je 4,- DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

## KONTAKTE

Tauschpartner für PC und Amiga gesucht. Habe und suche neue Spiele. Liste oder Disk an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg

Brauche Hilfe bei Teamchef. Wer faxt mir Tips und Tricks für Aufstellung und Spielweise zu Spielstrategien? Fax-Nr. 09447/388 (auch Tel.)

## 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

# IMPRESSUM


**Der Herausgeber**



Michael Labiner
**verantwortlich**

**Die Redaktion**



Joachim Nettelbeck (jn)
**Chefredakteur**



Manfred Duy (md)
**leitende Bildred.**



Markus Ziegler (mz)



Steffen Schamberger (st)



Reinhard Fischer (rf)



Brigitta Labiner (bl)

**Das Layout** (Prolit Studio GmbH)



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic



Karl Rieß

**Die Aboabteilung / Joker Shop**



Petra Laubenberger
(Tel: 08106/899603)

**Die Anzeigenabteilung**



Dorothea v. Pronay
**Anzeigenverwaltung**



Gerald Hacker
**Anzeigenverkauf**

**Tel.: 08106/899601**
**Fax: 08106/899607**

**Freie Mitarbeiter**
Jörg Spormann
**Comic + Illustration**
Werner Regnet
**Fotografie**
Manfred Duy
Steffen Schamberger
**Titel**
„Worldwide Soccer",
Sega
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 II/97**
152.795

**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.**

## Inserentenverzeichnis


| | | | |
|---|---|---|---|
| 1&1 Direkt | 104,105 | JoWood | 2 |
| Ari Data | 39 | Magic Line | 125 |
| Bomico | 2 | Media Verlagsgesmbh | 89 |
| Bücher & Software | 71 | MicroProse | 25 |
| CPS Heidak | 115 | Prism Leisure | 31 |
| dataDisc | 85 | Ravensburger | 135 |
| Eidos | 14,15,18,19 | Sega | 55,57 |
| Electronic Arts | 7 | Softsale | 83 |
| Game It! | 51 | Software 2000 | 136 |
| Hint Shop | 125 | Vidis Electronic | 77 |
| H&M Software | 17 | Wial | 45 |
| Joker Verlag | 37,61,65,127,131 | | |



# 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**

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

**Ich bestelle:** _____

_____

_____

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

**Name** _____

**Straße/Hausnr.** _____

**PLZ.– Ort** _____

**Unterschrift** _____

# JOKER-SHOP

NEU!!




25.–

**ORIGINAL ZAZOO,**
„Digital Doggie", der virtuelle Hund




15.–

**CD-TASCHE**
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben




9,80

**JOKER HIT COLLECTION**
„Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung Hintergrund etc.

EXKLUSIV FÜR JOKER-LESER!



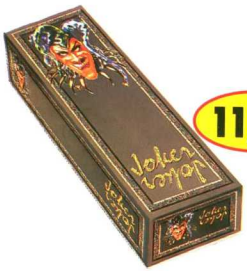
199.–

**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

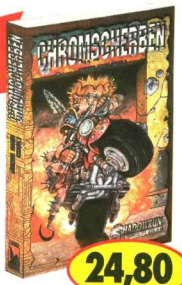
**JOKER-BOX**
für TC-Spieler



10.–

**MAUSPAD**

NEU!




**CHROMSCHEIBEN**
geniale Shadowrun-Kurzgeschichten
(siehe auch Seite 127)

24,80



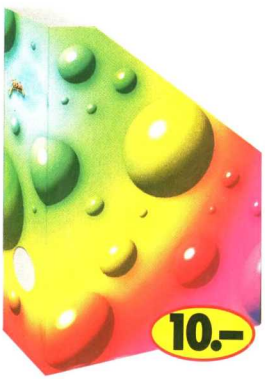

je 5.– oder 20.– im Set

**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 ☐ 8/97 |
| 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 |
| | ☐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 |
| Disksticker | ☐Bogen à 8 Stück |
| Joker TC-Box | ☐Stück |
| Modem | ☐Stück |
| Mousepads | ☐Stück |
| Sammelordner | ☐Stück |
| Chromscherben | ☐Stück |
| Original-Zazoo | ☐Hund |

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.

Vorschau

für ABONNENTEN ohne Aufpreis!

# DER DOPPELSCHLAG

## Ausgabe 10/97 erscheint am 2. September mit 2 CD-ROMs sowie 6 VOLLVERSIONEN

Heißer Herbst: Freuen Sie sich auf massig neue Games im Test, exklusive Previews, News, Interviews, einen Online-Guide sowie jede Menge geprüfter Lösungshilfen. Doch es kommt noch viel besser, denn die nächste Ausgabe wird gleich **zwei Begleit-CDs mit sechs genialen Spielen plus spielbaren Demos satt** mitbringen; dabei aber lediglich eine Mark mehr kosten. Also Entertainment im Doppelpack – ab 2. September für nur **8,50 DM** an Ihrem Kiosk!



### ABENTEUER: SYNNERGIST – DER BLAUE STAUB

**Nur ein Jahr nach der Erstveröffentlichung** präsentieren wir Ihnen die Vollversion des komplexen Adventures von 21st Century: Fünf Kapitel lang wandert der Spieler als Reporter des Jahres 2010 zwischen Traum und Realität. Es warten über 70 Schauplätze, deutsche Gespräche, Animationen satt, formatfüllende Zwischensequenzen, Videos mit 75 Schauspielern, 50 Minuten an jazzigem Sound, einfachste Point & Klick-Steuerung sowie eine spannende Kriminalstory.





### SPORT: NICK FALDO CHAMPIONSHIP GOLF & EMPIRE SOCCER

Grandslams Golfsimulation im Namen des populären Spitzensportlers bietet zwei Plätze für zwei Spieler. Ob im Strokeplay oder dem Turnier gegen zahllose CPU-Konkurrenten, an Optionen herrscht kein Mangel: Training, 16 Schläger, Fußhaltung, Effet, Wind etc. Der schön animierte Golfer und stimmige Sound-Effekte runden das **sportliche Highlight** ab. Wer den Rasen lieber auf der Jagd nach einem Fußball beackert, ist bei Empires Action-Kickern richtig: Bis zu acht Spieler dürfen hier um den WM-Titel kämpfen. Taktiker toben sich dabei in den Menüs aus, Spezialisten finden sechs „Special Moves" und Konditionsschwache einen Easy-Modus. Auch Fallrückzieher und Flugkopfbälle gehen den nett und flott animierten Kickern via Stick, Maus oder Tastatur locker vom Leder.





### ACTION: MAGIC BOY & COOL CROC TWINS

Auf die Plattform, fertig, los: Vier Welten mit 32 Abschnitten warten darauf, von Magic Boy besprungen zu werden! Dabei hat Empire **alles ins Spiel gepackt, was das Genre hergibt** – einen knuddeligen Helden, der seine Feinde zunächst betäuben, dann einsacken und in ein Verlies befördern muß, Sammelboni, Förderbänder, Fallen, Geheimabschnitte, einen Duo-Modus und und und... Als kleinen Action-Bonus gibt's noch die Cool Croc Twins, zwei süße Krokos auf der Suche nach ihrer Liebsten. Allein oder zu zweit grast man in 60 Levels den Boden, die Wände und Decken des Plattform-Areals ab, um unter Zeitdruck Steinchen umzufärben. Ein originelles Spielkonzept, flinke Gegner, hilfreiche Extras und lustige Zeichentrick-Sequenzen garantieren gute Laune.



### STRATEGIE: REUNION

Grandslams Wiedervereinigung des Alls wurde im Test nicht umsonst mit einem **Joker-Hit** gekürt: Acht Sonnensysteme wollen in Echtzeit erforscht und besiedelt werden. Der Spieler bekommt es dabei mit Aufbau sowie Raum- und Bodenkämpfen gegen zwölf Alienrassen ebenso zu tun wie mit Seuchen und Piraten. Freuen Sie sich auf schick animierte Grafik, die orchestrale Soundkulisse mit Digi-Stimmen, eine präzise Maus/Iconsteuerung samt deutscher Anleitung und atmosphärisch dargereichte Komplexität.

### NOCH MEHR SPIELBARE DEMOS, PATCHES & GOODIES

Auf den beiden „Beilagscheiben" der kommenden Ausgabe findet noch ein ganzer Schwung interaktiver Demos, aktueller Patches und nützlicher Goodies Platz. Alles brandneuer Stoff für Ihren PC – so neu, daß bei Redaktionsschluß dieser Heftfolge noch nicht feststehen konnte, was Sie alles unter den komfortablen Install-Oberflächen für DOS und Win 95 erwarten wird.

## AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

**Spiele**
Conquest Earth, Constructor, Dark Earth, Dominion, iF-22 Raptor, Fallout, Outpost 2, Pacific General, Red Baron 2, Waterworld u.v.a.

**Online**
Erste Erfahrungen: Ultima Online im Betatest
Der neue Action-Hammer im WWW: NetWar

**Special**
Alles über den Datenträger der Zukunft: Digital Video Disk



# Bring' Deine Festplatte zum Schlottern!







In der Schule musst du nur mit Zahlen rechnen. Hier musst du mit allem rechnen. Denn bei unseren schrecklich-schaurigen CD-ROM-Spielen warten die gruseligsten Überraschungen auf dich. Bei „Kalle" geisterst du mit vielen anderen Gespenstern durch die Räume. Und in der „Hexenakademie" lernst du das Wettermachen. Nimm also ganz schnell die Maus in die Hand und verwandle dich in einen Zaubermeister. 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 Demosampler 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.

# IHR WERDET MICH NOCH KENNENLERNEN!

## MAX MONTEZUMA



SOFTWARE 2000

© 1997 Software 2000/Utopia Technologies Inc. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.