12.000/Dkr 46,00/Ifr 190,00

B 12623 E

MIT 2 CD-ROMS
6 VOLLVERSIONEN

# PC Joker

Mehr Spaß am Computer!

4 394225 408502 10

# Heft & Spiel

10/97
Oktober

## CONSTRUCTOR

## 22 TESTS

Pazifik Admiral
Imperialismus
iF-22
Waterworld
Sonic 3D
Links LS '98
Warlords 3

## 24 PREVIEWS

Jedi Knight
Flying Saucer
Incubation
Riven
Lands of Lore 2

## Lösungshilfen

## Special: DVD

**ACHTUNG!**
Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

DESIGNED FOR Intel MMX™

**Virtua Fighter 2. Jetzt endlich für PC-CD-Rom.**

Virtua Fighter 2™

# jacky bryant

Größe: 1,82 m

Gewicht: 75 kg

Augenfarbe: grün

Nationalität: U.S.A

Beruf: Rennfahrer

Kampfstil: Sekken-do/Jeet Kune Do

besondere Kennzeichen: Coolness, mechanischer Kampf

Sein Spiel: Virtua Fighter 2 PC

# SCHÄDELSPALTER.

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











SEGA™ PC

Intel pentium® processor 90 MHz+ | WINDOWS 95 CD-ROM

sega is trademark of sega enterprises ltd. © 1997.

# PSYCHOTERROR

*Mag gut sein, daß die Modewelle bei Erscheinen dieser Zeilen bereits abgeflaut ist, doch momentan piepst es mir noch aus allen Westentaschen entgegen: Wer kein Tamagotchi, Zazoo oder wenigstens einen der mittlerweile vielen Billignachbauten besitzt, lebt auch sonst hinter dem Mond. Echte Hunde und Katzen werden kaum noch gefüttert, geschweige denn beachtet, weil das digitale Haustier am Schlüsselbund die gesamte Aufmerksamkeit verlangt. Was ist nur dran an Compu-Kittie und Digital-Doggie, daß die Spielwarenregale schon leergefegt sind, kaum daß eine neue Lieferung eingetroffen ist? Ich sollte es wissen, vergebe ich doch selbst Streicheleinheiten auf Knopfdruck.*

*Zunächst einmal sind im Strichgrafikzoo quasi ideale Haustiere zu finden. Die Biester verschmutzen ja allenfalls das Display, wollen nie wirklich Gassi gehen, fressen ihrem Besitzer nicht die Haare vom Kopf und sind in der Anschaffung billiger als jede Schildkröte – insbesondere in Verbindung mit einem Joker Abo, wie ich aus naheliegenden Gründen anmerken möchte. Dann der große Medienzirkus: Ob Tageszeitung, TV oder Schulhof, Tamagotchi und Zazoos sind ein Thema. Daß die Berichterstattung nicht immer positiv ist, liegt in der Natur der deutschen Sache. Ist es nicht schrecklich, wenn Kinder ihre Zuneigung einem kleinen Computer schenken? Daß sie diese Art der Liebe sonst eben an Barbiepuppen vergeben, scheint noch keinem Kritiker aufgefallen zu sein.*

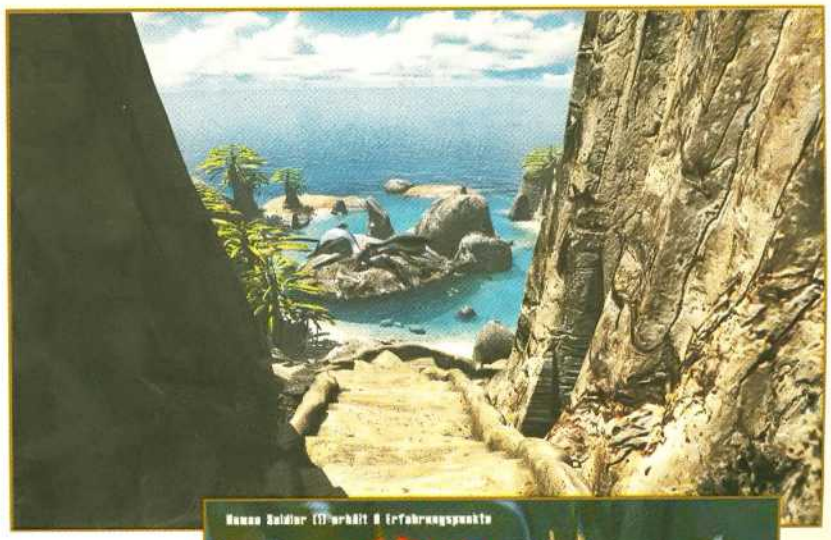
*Unbestreitbar ist, daß der Reiz dieses Trend-Spielzeugs zu einem großen Teil aus der Personifizierung kommt. Tatsächlich springt auch ein „alter Depp" wie ich mit meinen 37 Jahren, wenn der Compu-Köter kläglich nach Futter ruft. Man muß einfach selbst so ein Gerät besessen haben, um das nachvollziehen zu können. Nur dann wird man sich freilich irgendwann auch über die Kehrseite der Medaille im klaren sein: Jene Joker-Mitarbeiter, die als erste so ein Teil besaßen, sind inzwischen bekehrt. Mit dem Satz „Ich lasse mich nicht länger von einem größenwahnsinnigen Taschenrechner terrorisieren!" hat Redakteur Steffen die Situation kürzlich sehr treffend umschrieben.*

*Für die Hersteller ist der Traum vom Spielzeug, das jeder haben will, damit noch längst nicht ausgeträumt: Schon sind in Japan Exemplare aufgetaucht, die ihre Besitzer per Direktverbindung miteinander kämpfen lassen können. Und obwohl ich diesbezüglich die Schlagzeilen hierzulande bereits vor meinem geistigen Auge sehe, halte ich selbst das Ganze doch für einen harmlosen Spaß. Weniger harmlos und vor allem viel länger ist der Spaß, den man mit den neuesten PC-Games haben kann. Und hoffentlich auch mit deren Tests in dieser Ausgabe. Jetzt muß ich aber Schluß machen, mein Zazoo piept...*




Ihr Michael Labiner

# PC Joker Inhalt



Riven



Flying Saucer



Incubation

## FANTASTISCHE WEIHNACHT, FUTURISTISCHES NEUJAHR

Schöne Aussichten in Sachen Fantasy und Science Fiction: Zum Jahreswechsel stehen den Genre-Fans gleich mehrere Highlights bevor, zu denen unsere Previews erste Facts und Fotos liefern
**ab Seite 24**



Jedi Knight



Lands of Lore 2

## DIGITAL VIDEO DISC

Unser **DVD-Special** informiert Sie über das Speichermedium, das bereits im kommenden Jahr die CD-ROM ablösen soll: alle Vorzüge, Nachteile und Neuheiten.
**ab Seite 122**




## Hot Spot

**News** . . . . . .18
**Previews**
7th Legion . . . . . .48
10th Planet . . . . . .50
Cart Precision Racing . . . . . .27
Chasm: The Rift . . . . . .51
Close Combat:
Die Brücke von Arnheim . . . . . .26
Dreams to Reality . . . . . .51
F1 Manager Professional . . . . . .44
F22: Air Dominance Fighter . . . . .46
Fallout . . . . . .32
Flight Simulator '98 . . . . . .26
Flight Unlimited 2 . . . . . .49
Floyd . . . . . .34
**Flying Saucer** . . . . . **.30**
**Incubation** . . . . . **.28**
I-War . . . . . .47
**Jedi Knight** . . . . . **.42**
Joint Strike Fighter . . . . . .49
**Lands of Lore 2** . . . . . **.38**
Montezuma: Fluch der Azteken . .31
Oddworld: Abe's Odyssey . . . . . .51
Outcast . . . . . .47
Return to Krondor . . . . . .50
**Riven** . . . . . **.24**
Tycho Rising . . . . . .50
Worms 2 . . . . . .48

Titel in rot = Titelstory

## Interviews

Adventure Soft (Floyd) . . . . . .34
Broderbund (Riven) . . . . . .25
Luftwaffenpilot Harold B. Hoffmann (iF-22) . . . . . .59
Microsoft (Internet Gaming Zone) .27

## Lösungshilfen

**Antworten**
Ripper . . . . . .112
Transarctica . . . . . .112
**Komplettlösungen**
The Space Bar . . . . . .113
**Tips & Tricks**
Cool Croc Twins . . . . . .118
Der Produzent . . . . . .119
Dungeon Keeper . . . . . .118
Evidence . . . . . .119
F-16 Fighting Falcon . . . . . .119
Interstate '76 . . . . . .119
Reunion . . . . . .120
Super Bubsy . . . . . .120
Theme Hospital . . . . . .120
WipEout 2097 . . . . . .120

## Online Guide

**Hersteller-Sites**
Ascaron . . . . . .108
Core Design . . . . . .108
Kalisto Entertainment . . . . . .108
Merit Studios . . . . . .108
Playmates Interactive Entertainment 109
Silicon Knights . . . . . .109
Telstar . . . . . .109
**Online-Previews**
Ultima Online . . . . . .106
**Online-Spiele**
Netwar . . . . . .107

# IM WASSER, ZU LANDE UND IN DER LUFT

Ist die Filmversoftung **Waterworld** ein Schlag ins Wasser?
Wer wagt sich mit **Constructor** in die Höhle der Baulöwen?
Hebt mit der **iF-22** ein neuer König der Lüfte ab?
Unsere Tester wissen die Antworten!
**Seiten 58, 68 und 82**



iF-22

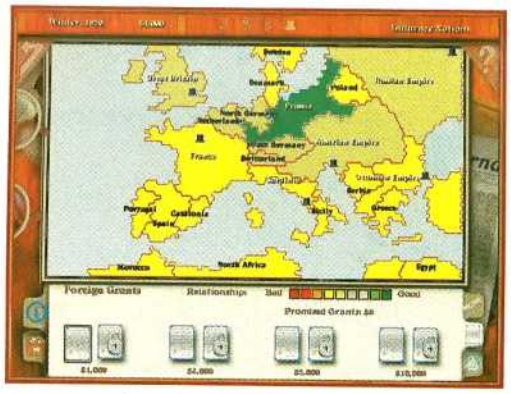


Waterworld



Constructor

# STRATEGISCH, TAKTISCH, GUT



Imperialismus

Zwei lang erwartete Spiele mußten im Test zeigen, ob sie die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen können: **Pazifik Admiral** und **Imperialismus**
**Seiten 54 und 74**



Pazifik Admiral

## Rubriken


Abo Service . . . . . .37
**Begleit-CD**
**Cool Croc Twins** . . . . . **12**
**Demos, Patches & Goodies** . . . . **13**
**Empire Soccer** . . . . . **10**
**Magic Boy** . . . . . **12**
**Nick Faldos Champ. Golf** . . . . . **11**
**Reunion** . . . . . **8**
**Synnergist: Der blaue Staub** . . . . **9**
Charts . . . . . .103
Comic . . . . . .128
Editorial . . . . . .3
Gewinner . . . . . .130
Impressum . . . . . .131
Inserenten . . . . . .130
Interna aus der Redaktion . . . . . .6
Joker Shop . . . . . .132
Kleinanzeigen . . . . . .129
Leserbriefe . . . . . .124
Lösungsindex . . . . . .121
**Special**
**Der Datenträger von morgen: Digital Video Disc** . . . . . **122**
Terminplaner . . . . . .104
Testindex . . . . . .100
**Top Tip**
10 Adventures . . . . . .98
Update Service . . . . . .96
Vorschau . . . . . .134




## Spieletests





Evidence . . . . . .94






Atomic Bomberman . . . . . .88
D.O.G. . . . . .84
Erachacha . . . . . .95
Rebel Moon Rising . . . . . .94
**Sonic 3D** . . . . . **86**
Super Bubsy . . . . . .85






Beasts & Bumpkins . . . . . .90
Hitman . . . . . .91






**Constructor** . . . . . **68**
**iF-22** . . . . . **58**
**Imperialismus** . . . . . **74**






Kart Race . . . . . .95
**Links LS 1998 Edition** . . . . . **79**
Roland Garros 97 . . . . . .78






Dragon Dice . . . . . .95
Jurassic War . . . . . .73
Panic Soldier . . . . . .94
**Pazifik Admiral** . . . . . **54**
Swing . . . . . .72
**Warlords 3: Reign of Heroes** . . . **64**
**Waterworld** . . . . . **82**

# Interna aus der Redaktion

## BIERGARTEN-OLYMPIADE



Die Münchener PR-Agentur „Text 100" (u.a. tätig für Sony, Microsoft und Codemasters) rief zur Biergarten-Olympiade, und nahezu alle Fachredaktionen sandten Delegationen. Es waren **Disziplinen wie Rudern am C-64, Dartwerfen, Maßkrugstemmen und Blindkegeln** zu absolvieren. Während sich unser Chef Michael dabei als eher unsportlich erwies, mischten Anzeigenprofi Gerald Hacker, Chefredakteur Joe und Redakteur Steffen ganz vorne mit. Noch klarer haben unsere Goldjungs aber die Schlacht um das kalte Buffet gewonnen!

## COMPUTER-HASS

Da sage noch mal einer, Computer wären nicht bösartig: Ausgerechnet während der heißesten Phase der CD-Produktion der letzten Ausgabe begann Manfreds Rechner damit, **die kuriosesten Fehlermeldungen und Abstürze** zu produzieren! Als Ursache kristallisierte sich eine frisch eingebaute SCSI-Wechselfestplatte heraus – allerdings erst nach langer Suche sowie ein bis zwei Nervenzusammenbrüchen der Beteiligten.

## STAU IM ARCHIV



Unsere redaktionelle Spielesammlung ist mit den Jahren so stark angewachsen, daß mittlerweile nur noch die Schlanksten der Schlanken das Archiv betreten können, ohne steckenzubleiben. Hauptarchivar Markus zockt derzeit auch wieder den Knobel-Oldie „Sokoban", um neue Strategien zum Stapeln der Kartons zu entwickeln! Um den jetzt mit Sicherheit kommenden Anfragen vorzubeugen: Nein, **wir verschenken die alten Testexemplare trotzdem nicht** – sie werden immer wieder für Lösungshilfen oder zu Vergleichszwecken benötigt.

## ZUGRIFFS-STATISTIK




Seit wir die Mini-Homepages unserer Mitarbeiter ins Netz gehängt haben, wird unsere Adresse noch stärker besucht: **Insgesamt rund 27.000 Hits pro Woche verzeichnet der Joker-Site** derzeit. Persönlich gesehen hat dabei übrigens die schöne Herausgebergattin Brigitta die meisten Gäste. Wer auch demächst dazugehören möchte, surft nach **http://www.cinetic.de/joker**

## BÜROSCHLAF

...ist ja angeblich der Gesündeste. Die ganze Nacht im Büro mit Arbeit zu verbringen, bekommt der Schönheit dagegen weniger. Einen wahrhaft schönen Menschen kann das freilich nicht abschrecken: **Steffen hat anderthalb mal rund um die Uhr gearbeitet**, weil die Bildgewinnung unseres Rezensionsexemplars von „Anstoß 2" bis kurz vor Redaktionsschluß Probleme bereitete. Dafür weist ihn seine Stempelkarte nun auch eindeutig als Mitarbeiter des Monats aus! Tja, das hat man davon, wenn man **zum neuen leitenden Bildredakteur befördert** wird...



## SCHWERGEWICHT

Vierzig Jahre und kein bißchen leichter: Chefredakteur Joe zählt ja seit jeher zu den gewichtigeren Persönlichkeiten in unseren Reihen – auf 100 Kilo bringt er es bislang aber dennoch nicht ganz. Und das ist schon deshalb schade, weil unsere charmante Empfangsfee Dorli laut Eigenaussage nun mal nur auf gestandene Männer aus der Schwergewichtsklasse steht. Seit Joe das gehört hat, sieht man ihn mittags immer öfter in Richtung der Kuchentheke eines nahegelegenen Cafés wanken. Liebe geht eben doch durch den Magen!



Das Imperium ist gefallen, Chaos regiert das Land.... und acht mächtige Warlords rüsten sich zum letzten Kampf





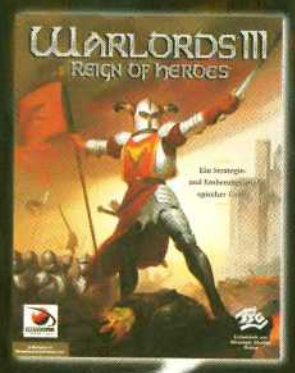


**" ...hoher Suchtfaktor... "**
**PC Power** - *August 1997*

# Warlords™ III
## Reign of Heroes™

Ihre Aufgabe ist es, das Imperium aus den Trümmern des von Untoten zerstörten Landes Etheria wiederaufzubauen. Vereinigen Sie geschickte Kampfstrategien und mächtige Zauberkünste, um zum mächtigsten Warlord aller Zeiten zu werden oder Sie werden unter den Stiefeln Ihrer Feinde zu Staub getreten!

- *Ihre Feinde überwachen alle Kampfaktivitäten mit einer ausgefeilten künstlichen Intelligenz und entwickeln überlegene Strategien, um Sie zu besiegen oder versuchen, Sie mit dem ausgeklügelten Diplomatie-Modus hinzuhalten*
- *Der neuartige simultane Bewegungsmodus zeigt alle Spielzüge in Echtzeit über Internet, Modem, IPX Netzwerk oder e-mail*




- *Erleben Sie umwerfend detailreiche Grafiken, Länder und Landschaften*
- *Das Multiplayer-Spiel wird für bis zu acht Spieler durch die Red Orb Zone, den Internet Service von Red Orb Entertainment, unterstützt*
- *Viele individuell konfigurierbare Spieloptionen und die zufallsgesteuerte Erschaffung von Landschaften ermöglichen es Ihnen, in unendlich vielen neuen Szenarien rundenbasiert zu kämpfen*
- *Als weitere neue Features gibt es über 80 animierte Krieger und mehr neue Zaubersprüche und Kampfberichte als jemals zuvor*

**Stellen Sie sich dem Kampf**

**PC CD-ROM**
**WINDOWS 95**

© Copyright 1997 Strategic Studies Group. Alle Rechte vorbehalten. Warlords ist ein Warenzeichen der Strategic Studies Group. Reign of Heroes, Red Orb Entertainment, Red Orb Zone und Broderbund sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Broderbund Software, Inc.

Erhältlich ab August 1997 www.warlords3.com

REDORB entertainment

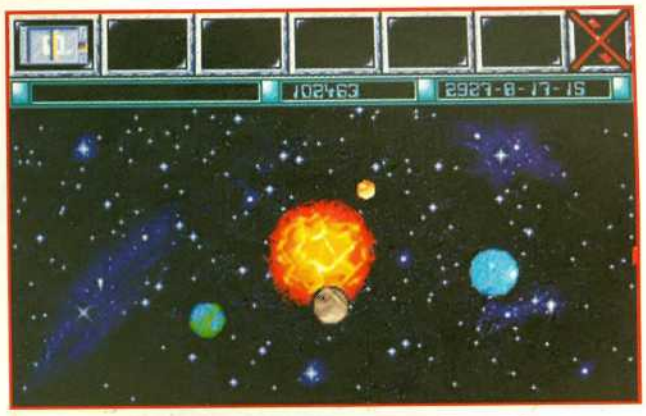
# REUNION

## DAS SPIEL

Weltraum, wirtschaftliche Entwicklung, Kolonisierung, strategische Kämpfe mit Aliens – das sind die vier Eckpfeiler dieser spannenden und **hitgekrönten SF-Echtzeitsimulation** von Grandslam. Sie handelt von der Besatzung eines Siedlerraumschiffs, das erheblich beschädigt fliehen konnte, bevor sich die Menschheit in einen mörderischen Bürgerkrieg stürzte. Am Ziel angekommen sind die Kolonisten auf sich gestellt…
Als oberster Kolonialherr ist der Spieler u.a. für geschicktes **Ressourcenmanagement** (z.B. durch den Bau von Bergwerken) und umfassende Forschungen verantwortlich, um möglichst schnell Zweitsiedlungen zu errichten. Denn nur durch die **Inbesitznahme weiterer Welten** werden auch weitere Rohstoffe zugänglich. Alsbald müssen **interplanetare Gütertransporte** organisiert, **Sonden** zur Erkundung neuer Planeten ausgeschickt, **Erfindungen** gemacht und die **Wirtschaft** angekurbelt werden. Doch auch **Kämpfe** sind unvermeidlich, denn eine fremde Rasse erhebt ebenfalls Anspruch auf die unendlichen Weiten des Alls!




**Die Kolonien müssen mit immer neuen Gebäuden bestückt werden**




**Das Sonnensystem im Überblick**




**Dem Spieler stehen etliche Berater zur Seite**




**In der Bar hört man Neuigkeiten**

## DIE SICHERHEITSABFRAGE

Nach einer gewissen Spielzeit fragt das Programm nach einem der folgenden Paßwörter.

| | |
|---|---|
| Page 1: Main | Page 11: Spidy |
| Page 2: Leader | Page 12: Aliens |
| Page 3: Earth | Page 13: Side |
| Page 4: Good | Page 14: Armour |
| Page 5: Explorer | Page 15: Base |
| Page 6: Alpha | Page 16: Colony |
| Page 7: Text | Page 17: Research |
| Page 8: Radio | Page 18: Icons |
| Page 9: Damaged | Page 19: Target |
| Page 10: Picture | Page 20: Data |

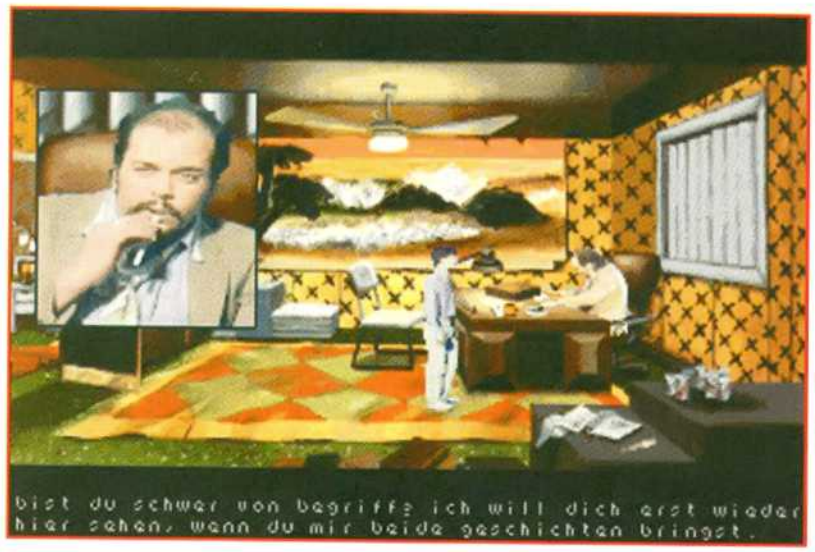
## INSTALLATION, SPIELSTART & HANDBUCH

Nach der **Installation über unseren Auto-Installer** (es wird die **deutsche Version** verwendet) muß noch das Soundsetup gestartet werden, und zwar bitte im DOS-Modus mit den Befehlen CD REUNION (Enter) und SETUP (Enter) – unter Win 95 bzw. im DOS-Fenster von Win 95 können die Einstellungen leider nicht vorgenommen werden. Für den Spielstart wäre Folgendes zu beachten: Reunion benötigt 586 K (600.000 Bytes) freien Arbeitsspeicher im unteren Bereich, außerdem muß der Erweiterungsspeicher als Expanded Memory (EMS) konfiguriert sein. Wer hier Probleme bekommt, könnte im Soundsetup „No Sound" anwählen, um Speicher einzusparen, denn Reunion ist auch ohne Musikuntermalung spielbar.
**Unter DOS** sind keinerlei Schwierigkeiten zu erwarten, **unter Win 95** empfiehlt sich (wie bei allen EMS-Spielen) die Erstellung einer Bootdisk, wie in Heft 6/97 im DOS-Spiele-Special beschrieben. Alternativ kann das Game nach folgendem Muster direkt vom Desktop aus gestartet werden: START.EXE im Reunion-Verzeichnis der Festplatte mit rechts anklicken, dann mit links EIGENSCHAFTEN, PROGRAMM und ERWEITERT aktivieren. Jetzt die Option MS-DOS-MODUS sowie NEUE MS-DOS-KONFIG. ANGEBEN einschalten und auf KONFIGURATION gehen. Im Auswahlmenü EMS und MAUS aktivieren, mit OK bestätigen. Noch zweimal bestätigen, dann müßte das Spiel per Klick auf das Start-Icon im Reunion-Verzeichnis (der Rechner bootet dann neu) laufen. Falls nicht, sollte ein Versuch im DOS-Modus (Befehle: CD REUNION (Enter) und START (Enter) den gewünschten Erfolg bringen. Last but not least finden Sie das **deutsche Handbuch** in Form von ausdruckbaren Textfiles im Ordner MANUAL/REUNION auf der CD Nummer eins.

# THE SYNNERGIST
# DER BLAUE STAUB

## DAS SPIEL

Anno 2010 stößt der Reporter Tim Machin auf die Spur einer seltsamen Substanz – sie wird ihn auf eine fünf Kapitel lange Reise zwischen Traum und Realität führen. Dieses hochkomplexe und spannende **Grafikadventure** wurde von 21st Century erst 1996 veröffentlicht. Es bietet eine komfortable **Point & Klick-Steuerung**, über **70 Schauplätze** sowie deutsche Gespräche mit **75 Charakteren**, die allesamt von **Schauspielern** dargestellt werden. Dazu kommen in die schick animierte Grafik eingebundene **Videos**, formatfüllende **Zwischensequenzen** und **50 Minuten an jazzigem Sound**. Ein abenteuerlicher Krimi in zeitgemäßer Präsentation!




**Der Boß verdonnert Tim zu einem öden Interview: der Start eines ungewöhnlichen Abenteuers**

## INSTALLATION UND SPIELSTART

Die **deutsche Vollversion** des Spiels befindet sich auf unserer CD Nr. 2. Unter Win 95 brauchen Sie diese nur einzulegen; es wird automatisch die Installation gestartet. Unter DOS führen Sie indessen einfach das Programm INSTALL.EXE im Hauptverzeichnis der Synnergist-CD aus. **Unter DOS und Win 95 führt Sie ein Auto-Installer durch den Vorgang**. Normalerweise gestaltet sich der Start von Synnergist wegen dieser mitgelieferten Install-Automatik denkbar einfach – solange der Rechner auch unter DOS über Treiber für Maus, Soundkarte und CD-ROM verfügt.

## INSTALLATION UNTER WIN 95

Die CD startet nach dem Einlegen automatisch den Synnergist-Installer; **das Spiel kann nach der Installation direkt über die Startleiste (im Menü „Programme") gestartet werden**. Nach einem Klick auf das entsprechende Icon bootet der Rechner dabei selbständig neu und aktiviert das Programm. Sollte diese Methode mit einer Fehlermeldung enden, empfiehlt es sich, eine zweite Installation im DOS-Modus zu versuchen.

## INSTALLATION UNTER DOS

Das Programm benötigt unbedingt eine Soundkarte, deren automatische Erkennung im Installationsmenü nicht immer zuverlässig klappt. In diesem Fall tragen Sie bitte die individuellen Parameter Ihrer Soundkarte für Port, IRQ und DMA manuell ein. Falls Sie diese nicht wissen, schauen Sie in der Systemdatei AUTOEXEC.BAT (unter BLASTER=) bzw. dem Handbuch Ihrer Soundkarte nach.
Im weiteren Verlauf der Installation werden Sie gefragt, ob Sie eine Bootdisk einrichten wollen. Hier sollten Sie zweimal mit J bestätigen und eine leere Diskette bereithalten. Die sodann erstellte Bootdisk dient ausschließlich zum Betrieb von Synnergist und muß im Einzelfall noch manuell nachbearbeitet werden. Es sind dann Treiber für Maus, CD-ROM und EMS einzurichten, wie auf dem **Hinweisscreen zur Bootdisk** zu lesen.

## DAS HANDBUCH

Das **deutsche Handbuch** zu Synnergist finden Sie als Textfile im Ordner MANUAL\SYNNERG auf der CD Nummer zwo – hier wird nochmals speziell auf Problemfälle eingegangen.



**Bei Gesprächen werden Videos eingeblendet**




**Am oberen Bildschirmrand befindet sich das Inventar für Fundstücke**

# EMPIRE SOCCER

## DAS SPIEL

In dieser actiongeladenen Fußball-Sim von Empire können **bis zu acht Spieler** mit der Nationalmannschaft ihrer Wahl um den WM-Titel kämpfen. Dabei kommt jeder Kickertyp auf seine Kosten: Taktiker dürfen mit Systemen experimentieren, Konditionsschwache passen die Spieldauer an ihre Bedürfnisse an, und Ledertreter mit zwei linken Beinen sorgen optional dafür, daß ihnen der Ball förmlich an den Füßen klebt. Zudem laufen hier **sechs „Special Moves"** vom knallharten Superschuß bis zum Turbo-Sprint auf. Grafisch erinnert das hübsch gestaltete Draufsicht-Gebolze an den Klassiker „MicroProse Soccer": Die großen, schön animierten Sprites flitzen flott übers Feld, während der entsprechende Rasenausschnitt tapfer mitzieht.




Letzte Vorbereitungen im Optionsmenü




Duell im Strafraum

Seine Jungs hat man mit der **eingängigen Steuerung** jederzeit bestens im Griff, Fallrückzieher und Flugkopfbälle sind deshalb ein echtes Kinderspiel. Da versierte Stickakrobaten den CPU-Gegnern die Tore gleich zu Dutzenden einschenken, empfehlen sich für ernsthafte Herausfoderungen unterhaltsame Multiplayerduelle zu zweit. So oder so: Die vielen witzigen Gimmicks machen das Spiel zu einem bunten Tupfer im üblichen Fußball-Einerlei.

## DIE ZUGANGSCODES

Während der Halbzeit eines Fußballmatches werden Ergebnisse aus nachfolgender Tabelle als Sicherheitscode abgefragt.

### Grid 1

| TEAM 1 → / TEAM 2 ↓ | Argentina | Belgium | Bolivia | Brazil | Bulgaria | Cameroon | Canada | Colombia | Denmark | Eire | England | France | Germany | Greece | Holland | Italy |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Argentina | *** | 5-2 | 5-0 | 1-4 | 7-0 | 6-0 | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-2 | 3-0 | 0-2 | 1-2 | 1-1 | 1-0 | 0-5 |
| Belgium | 2-3 | *** | 2-0 | 2-2 | 2-1 | 0-1 | 0-0 | 1-5 | 0-8 | 5-1 | 0-4 | 2-4 | 0-6 | 4-2 | 4-0 | 1-3 |
| Bolivia | 0-8 | 5-1 | *** | 2-4 | 6-0 | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-2 | 3-0 | 0-2 | 1-2 | 1-1 | 1-0 | 0-5 | 2-5 |
| Brazil | 3-2 | 3-0 | 0-2 | *** | 1-1 | 1-0 | 0-5 | 0-8 | 5-1 | 0-4 | 2-4 | 0-6 | 4-2 | 4-0 | 1-3 | 3-3 |
| Bulgaria | 5-1 | 0-4 | 2-4 | 0-6 | *** | 4-0 | 1-3 | 3-3 | 3-1 | 0-2 | 1-2 | 1-1 | 1-0 | 0-5 | 2-5 | 5-2 |
| Cameroon | 3-0 | 0-2 | 1-2 | 1-1 | 1-0 | *** | 2-5 | 5-2 | 5-0 | 1-4 | 7-0 | 4-2 | 4-0 | 1-3 | 3-3 | 3-1 |
| Canada | 0-4 | 2-4 | 0-6 | 4-2 | 4-0 | 1-3 | *** | 3-1 | 2-0 | 2-2 | 2-1 | 0-1 | 0-0 | 2-5 | 5-2 | 5-0 |
| Colombia | 0-2 | 1-2 | 1-1 | 1-0 | 0-5 | 2-5 | 5-2 | *** | 1-4 | 7-0 | 6-0 | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-2 | 2-0 |
| Denmark | 1-4 | 0-6 | 4-2 | 4-0 | 1-3 | 3-3 | 3-1 | 2-0 | *** | 2-1 | 0-1 | 0-0 | 1-5 | 0-8 | 5-1 | 0-4 |
| Eire | 2-2 | 2-1 | 0-1 | 0-5 | 2-5 | 5-2 | 5-0 | 1-4 | 7-0 | *** | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-2 | 3-0 | 0-2 |
| England | 7-0 | 6-0 | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-1 | 2-0 | 2-2 | 2-1 | 0-1 | *** | 1-5 | 0-8 | 5-1 | 0-4 | 2-4 |
| France | 2-1 | 0-1 | 0-0 | 1-5 | 0-8 | 5-1 | 0-4 | 7-0 | 6-0 | 4-1 | 0-3 | *** | 3-2 | 3-0 | 0-2 | 1-2 |
| Germany | 6-0 | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-2 | 3-0 | 0-2 | 1-2 | 1-1 | 0-0 | 1-5 | 0-8 | *** | 0-4 | 2-4 | 0-6 |
| Greece | 0-1 | 0-0 | 1-5 | 0-8 | 5-1 | 0-4 | 2-4 | 0-6 | 4-2 | 4-0 | 1-3 | 3-3 | 3-0 | *** | 1-2 | 1-1 |
| Holland | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-2 | 3-0 | 0-2 | 1-2 | 1-1 | 1-0 | 0-5 | 2-5 | 5-2 | 5-0 | 1-4 | *** | 4-2 |
| Italy | 0-0 | 1-5 | 0-8 | 5-1 | 0-4 | 2-4 | 0-6 | 4-2 | 4-0 | 1-3 | 3-3 | 3-1 | 2-0 | 2-2 | 2-1 | *** |
| Ivory Coast | 3-3 | 1-3 | 0-2 | 3-0 | 1-1 | 1-2 | 0-5 | 1-0 | 5-2 | 2-5 | 1-4 | 5-0 | 6-0 | 7-0 | 0-3 | 4-1 |
| Japan | 5-2 | 0-8 | 2-4 | 0-4 | 4-2 | 0-6 | 1-3 | 4-0 | 3-1 | 3-3 | 2-2 | 2-0 | 0-1 | 2-1 | 1-5 | 0-0 |
| Mexico | 3-1 | 3-3 | 2-2 | 2-0 | 0-1 | 2-1 | 2-5 | 0-5 | 5-0 | 5-2 | 7-0 | 1-4 | 4-1 | 6-0 | 2-3 | 0-3 |
| Morocco | 5-0 | 5-2 | 7-0 | 1-4 | 4-1 | 4-2 | 3-3 | 1-3 | 2-0 | 3-1 | 2-1 | 2-2 | 0-0 | 0-1 | 0-8 | 1-5 |
| Nigeria | 2-0 | 3-1 | 2-1 | 2-2 | 0-0 | 0-1 | 0-8 | 1-5 | 0-4 | 5-1 | 6-0 | 7-0 | 0-3 | 4-1 | 3-2 | 2-3 |
| Norway | 1-4 | 5-0 | 6-0 | 7-0 | 0-3 | 4-1 | 3-2 | 2-3 | 0-2 | 2-0 | 0-1 | 2-1 | 1-5 | 0-0 | 5-1 | 0-8 |
| Romania | 2-2 | 2-0 | 0-1 | 2-1 | 1-5 | 0-0 | 5-1 | 0-8 | 2-4 | 0-4 | 4-2 | 0-6 | 1-3 | 4-0 | 3-0 | 3-2 |
| Russia | 7-0 | 1-4 | 4-1 | 6-0 | 2-3 | 0-3 | 3-0 | 3-2 | 1-2 | 0-2 | 1-0 | 1-1 | 2-5 | 1-5 | 0-4 | 5-1 |
| Saudi Arabia | 1-2 | 0-2 | 1-0 | 0-1 | 0-8 | 1-5 | 0-4 | 5-1 | 0-6 | 2-4 | 4-0 | 4-2 | 3-3 | 1-3 | 2-0 | 3-1 |
| Scotland | 0-6 | 2-4 | 0-3 | 4-1 | 3-2 | 2-3 | 0-2 | 3-0 | 1-1 | 1-2 | 0-5 | 1-0 | 5-2 | 2-5 | 1-4 | 5-0 |
| South Korea | 1-1 | 1-2 | 0-5 | 1-0 | 5-2 | 2-5 | 1-4 | 0-4 | 4-2 | 0-6 | 1-3 | 4-0 | 3-1 | 3-3 | 2-2 | 2-0 |
| Spain | 4-2 | 0-6 | 1-3 | 4-0 | 3-1 | 3-3 | 1-2 | 0-2 | 1-0 | 1-1 | 2-5 | 0-5 | 5-0 | 5-2 | 7-0 | 1-4 |
| Sweden | 1-0 | 1-1 | 2-5 | 0-5 | 5-0 | 5-2 | 7-0 | 1-4 | 4-1 | 6-0 | 2-3 | 1-3 | 2-0 | 3-1 | 2-1 | 2-2 |
| Switzerland | 4-0 | 4-2 | 3-3 | 1-3 | 2-0 | 3-1 | 2-1 | 2-2 | 0-0 | 0-1 | 5-2 | 2-5 | 1-4 | 5-0 | 6-0 | 7-0 |
| USA | 0-5 | 1-0 | 5-2 | 2-5 | 1-4 | 5-0 | 6-0 | 7-0 | 0-3 | 4-1 | 3-2 | 2-3 | 0-2 | 3-0 | 1-1 | 2-1 |
| Wales | 1-3 | 4-0 | 3-1 | 3-3 | 2-2 | 2-0 | 0-1 | 2-1 | 1-5 | 0-0 | 5-1 | 0-8 | 2-4 | 0-4 | 4-1 | 6-0 |

### Grid 2

| TEAM 1 → / TEAM 2 ↓ | Ivory Coast | Japan | Mexico | Morocco | Nigeria | Norway | Romania | Russia | Saudia Arabia | Scotland | South Korea | Spain | Sweden | Switzerland | USA | Wales |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Argentina | 0-8 | 5-2 | 0-4 | 2-4 | 0-6 | 4-2 | 4-0 | 1-3 | 3-3 | 3-1 | 2-0 | 2-2 | 2-1 | 0-1 | 0-0 | 1-5 |
| Belgium | 1-3 | 3-3 | 3-0 | 0-2 | 1-2 | 1-1 | 1-0 | 0-5 | 2-5 | 5-2 | 5-0 | 1-4 | 7-0 | 6-0 | 4-1 | 0-3 |
| Bolivia | 5-2 | 5-0 | 1-4 | 7-0 | 4-2 | 4-1 | 1-3 | 3-3 | 3-1 | 2-0 | 2-2 | 2-1 | 0-1 | 0-0 | 1-5 | 0-8 |
| Brazil | 3-3 | 3-1 | 2-0 | 2-2 | 2-1 | 0-1 | 0-5 | 2-5 | 5-2 | 5-0 | 1-4 | 7-0 | 6-0 | 4-1 | 0-3 | 2-3 |
| Bulgaria | 5-0 | 1-4 | 7-0 | 6-0 | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-2 | 2-0 | 0-2 | 2-1 | 0-1 | 0-0 | 1-5 | 0-8 | 5-1 |
| Cameroon | 3-1 | 2-0 | 2-2 | 2-1 | 0-1 | 0-0 | 1-5 | 0-8 | 5-1 | 0-4 | 7-0 | 6-0 | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-2 |
| Canada | 1-4 | 7-0 | 6-0 | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-2 | 3-0 | 0-2 | 1-2 | 1-1 | 1-0 | 1-5 | 2-5 | 5-1 | 0-4 |
| Colombia | 2-0 | 2-2 | 2-1 | 0-1 | 0-0 | 1-5 | 0-8 | 5-1 | 0-4 | 2-4 | 0-6 | 4-2 | 4-0 | 1-3 | 3-2 | 3-0 |
| Denmark | 2-4 | 0-6 | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-2 | 3-0 | 0-2 | 1-2 | 1-1 | 1-0 | 0-5 | 2-5 | 5-2 | 5-0 | 1-4 |
| Eire | 0-2 | 1-2 | 0-1 | 1-0 | 1-5 | 0-8 | 5-1 | 0-4 | 2-4 | 0-6 | 4-2 | 4-0 | 1-3 | 3-3 | 3-1 | 2-0 |
| England | 0-6 | 4-2 | 4-0 | 1-3 | 3-3 | 3-1 | 0-2 | 1-2 | 1-1 | 1-0 | 0-5 | 2-5 | 5-2 | 5-0 | 1-4 | 7-0 |
| France | 1-2 | 1-1 | 1-0 | 0-5 | 2-5 | 5-2 | 0-4 | 1-4 | 0-6 | 4-2 | 4-0 | 1-3 | 3-3 | 3-1 | 2-0 | 2-2 |
| Germany | 4-2 | 4-0 | 1-3 | 3-3 | 3-1 | 2-0 | 2-2 | 2-1 | 0-1 | 0-0 | 2-5 | 5-2 | 5-0 | 1-4 | 7-0 | 6-0 |
| Greece | 1-1 | 1-0 | 0-5 | 2-5 | 5-2 | 5-0 | 1-4 | 7-0 | 6-0 | 4-1 | 1-3 | 2-3 | 3-1 | 2-0 | 2-2 | 2-1 |
| Holland | 4-0 | 1-3 | 3-3 | 3-1 | 2-0 | 2-2 | 2-1 | 0-1 | 0-0 | 1-5 | 0-8 | 5-1 | 0-4 | 2-4 | 6-0 | 4-1 |
| Italy | 1-0 | 0-5 | 2-5 | 5-2 | 5-0 | 1-4 | 7-0 | 6-0 | 4-1 | 0-3 | 2-3 | 3-2 | 3-0 | 0-2 | 2-1 | 1-1 |
| Ivory Coast | *** | 2-3 | 2-2 | 2-0 | 0-1 | 2-1 | 1-5 | 0-0 | 5-1 | 0-8 | 2-4 | 0-4 | 4-2 | 0-6 | 1-3 | 4-0 |
| Japan | 5-2 | *** | 1-4 | 5-0 | 6-0 | 7-0 | 0-3 | 4-1 | 3-2 | 2-3 | 0-2 | 3-0 | 1-1 | 1-2 | 0-5 | 1-0 |
| Mexico | 3-0 | 3-2 | *** | 0-2 | 1-0 | 1-1 | 0-8 | 0-5 | 0-4 | 5-1 | 0-6 | 2-4 | 4-0 | 4-2 | 3-3 | 1-3 |
| Morocco | 5-1 | 0-8 | 2-4 | *** | 4-1 | 6-0 | 2-3 | 0-3 | 3-0 | 3-2 | 1-2 | 0-2 | 1-0 | 1-1 | 2-5 | 0-5 |
| Nigeria | 0-2 | 3-0 | 1-1 | 1-2 | *** | 1-0 | 5-2 | 2-5 | 1-4 | 5-0 | 4-2 | 7-0 | 1-3 | 4-0 | 3-1 | 3-3 |
| Norway | 0-4 | 5-1 | 0-6 | 2-4 | 4-0 | *** | 3-3 | 1-3 | 0-2 | 3-1 | 1-1 | 1-2 | 0-5 | 1-0 | 5-2 | 2-5 |
| Romania | 1-2 | 0-2 | 1-0 | 1-1 | 2-5 | 0-5 | *** | 5-2 | 7-0 | 1-4 | 4-1 | 6-0 | 2-3 | 0-3 | 2-0 | 3-2 |
| Russia | 2-4 | 0-4 | 4-2 | 0-6 | 1-3 | 4-0 | 3-1 | *** | 2-2 | 2-0 | 0-1 | 2-1 | 2-5 | 0-0 | 5-0 | 5-2 |
| Saudi Arabia | 2-1 | 2-2 | 0-5 | 0-1 | 5-2 | 2-5 | 1-4 | 5-0 | *** | 7-0 | 0-3 | 4-1 | 3-2 | 2-3 | 0-2 | 3-0 |
| Scotland | 0-6 | 1-4 | 4-0 | 4-2 | 3-3 | 1-3 | 2-0 | 3-1 | 2-1 | *** | 0-0 | 0-1 | 0-8 | 1-5 | 0-4 | 5-1 |
| South Korea | 0-1 | 2-1 | 1-5 | 0-0 | 5-1 | 0-8 | 7-0 | 0-4 | 4-1 | 6-0 | *** | 0-3 | 3-0 | 3-2 | 1-2 | 0-2 |
| Spain | 6-0 | 7-0 | 0-3 | 4-1 | 3-1 | 2-3 | 2-2 | 2-0 | 0-1 | 2-1 | 1-5 | *** | 5-1 | 0-8 | 2-4 | 0-4 |
| Sweden | 0-0 | 0-1 | 0-8 | 1-5 | 0-4 | 5-1 | 0-6 | 2-4 | 4-0 | 4-2 | 3-3 | 1-3 | *** | 3-0 | 1-1 | 1-2 |
| Switzerland | 4-1 | 6-0 | 2-3 | 0-3 | 3-0 | 3-2 | 1-2 | 0-2 | 0-0 | 1-1 | 0-8 | 1-5 | 0-4 | *** | 0-6 | 2-4 |
| USA | 1-5 | 0-0 | 5-1 | 0-8 | 2-4 | 0-4 | 4-2 | 0-6 | 1-3 | 4-0 | 3-1 | 3-3 | 2-2 | 2-0 | *** | 2-1 |
| Wales | 0-3 | 4-1 | 3-2 | 2-3 | 0-2 | 3-0 | 1-1 | 1-2 | 0-5 | 1-0 | 5-2 | 2-5 | 1-4 | 5-0 | 4-2 | *** |




Der Münzwurf vor dem Anstoß

## HANDBUCH UND INSTALLATION

Das **deutsche Handbuch** finden Sie auf der Begleit-CD Nr. 1 im Ordner MANUAL\E_SOCCER. Die **Installation erfolgt von DOS aus über die Joker-Menüoberfläche**; Win 95-User sollten also zunächst ins DOS gehen – sei es durch einen Neustart im DOS-Modus, sei es über die DOS-Eingabeaufforderung oder Druck auf F8 während des Bootvorgangs. Nun wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (normalerweise D:), geben DOSINST ein und bestätigen mit RETURN. Es erscheint der Auto-Installer. Ist das Spiel installiert, beenden Sie den Installer, um zurück ins DOS zu gelangen. Hier wechseln Sie zum Zielverzeichnis (normalerweise C:\E_SOCCER) und starten durch Eingabe von SOCCER (mit RETURN bestätigen). Zu beachten ist, daß 570 KB Grundspeicher benötigt werden und Maus, Soundkarte sowie CD-ROM-Laufwerk unter DOS eingebunden sind.

# NICK FALDOS
# CHAMPIONSHIP GOLF

## DAS SPIEL



**Ein Vollprofi am Abschlag: Nick Faldo**

Grandslams sportives Highlight bietet PC-Golf vom Feinsten: **Bis zu vier Spieler** messen auf zwei Plätzen ihre Kräfte im Strokeplay, trainieren oder nehmen an einem Turnier mit zahllosen CPU-Konkurrenten teil. Die insgesamt **36 unterschiedlichen Löcher** werden mit der genreüblichen Auswahl an 16 Schlägern sowie allen Finessen beackert. Ob **Fußhaltung, Windrichtung, Bodenbeschaffenheit oder Effet**, hier spielt alles eine Rolle. Insbesondere der Spaß am Spiel, weshalb die Steuerung handlich, der Golfer hübsch animiert und der Sound stimmig ist. Der Eagle unter den Golf-Sims!

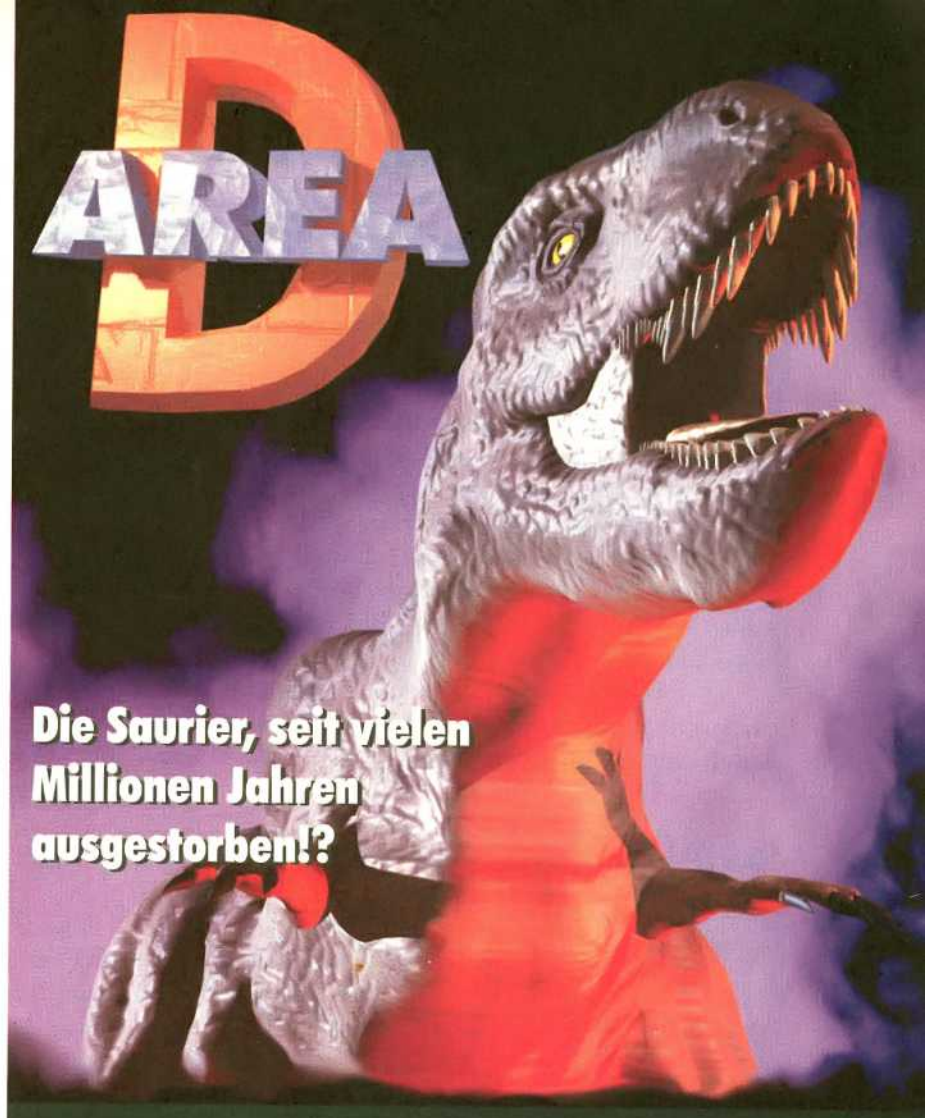
## INSTALLATION, SPIELSTART & HANDBUCH

Das Spiel befindet sich auf der CD Nr. 1. **Win 95-Benutzer verwenden den Auto-Installer** und starten danach den Computer im DOS-Modus neu – dazu den Bootvorgang mit F8 unterbrechen, dann NUR EINGABEAUFFORDERUNG anwählen. Jetzt kann das Spiel mit dem Befehl D:\FALDO\FALDO_D (RETURN) gestartet werden.
Das Spiel benötigt Maus, CD-ROM, EMS-Speicher und mindestens 580 KB im unteren Speicherbereich. Sollten Sie über keine CD-Treiber unter DOS verfügen oder Schwierigkeiten mit der benötigten Speichermenge haben, hier eine Alternative: Kopieren Sie bitte das Verzeichnis D:\FALDO von der CD-ROM in einen neuen Ordner auf die Festplatte und installieren Sie das Programm von dort aus mit dem Befehl FALDO_D. Jetzt unter DOS mit dem Befehl D:\FALDO\FALDO_D (RETURN) starten. **DOS-User starten das Spiel direkt** von der CD-ROM mit dem Befehl D:\FALDO\FALDO_D.BAT. Bei Problemen und weiteren Fragen sollte ein Blick in die **deutsche Anleitung** genügen, welche sich im Ordner MANUAL\FALDO auf der CD Nummer 1 befindet.

## DIE SICHERHEITSABFRAGE

Vor Spielbeginn wird nach einem Wort aus dem Handbuch gefragt; die entsprechenden Begriffe finden Sie hier.

| Seite | Absatz | Zeile | Wort Nr. | Codewort |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 2 | 3 | SPECIAL |
| 3 | 4 | 1 | 1 | SEASON |
| 2 | 1 | 3 | 1 | FALDO |
| 5 | 2 | 1 | 2 | OPTION |
| 5 | 2 | 8 | 8 | NEW |
| 4 | 6 | 5 | 5 | HUMAN |
| 3 | 3 | 1 | 2 | GAME |
| 5 | 4 | 2 | 8 | CONTROLLER |
| 4 | 5 | 1 | 1 | CONTINUE |
| 4 | 4 | 1 | 1 | COURSE |
| 3 | 6 | 1 | 2 | PLAY |
| 3 | 2 | 1 | 1 | MULLIGAN |
| 3 | 2 | 5 | 2 | HAZARDS |


**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 Begleit-CD

## MAGIC BOY

### DAS SPIEL

In diesem klassischen Jump'n'Run durchhüpft Zauberlehrling Hewlett **vier farbenfrohe Plattformwelten** auf der Suche nach entflohenen Monstern. Jede Welt besteht aus acht Abschnitten, die nach und nach zugänglich werden. Sobald eines der Monster mittels Zauberstab betäubt und eingesammelt wurde, läßt es sich wieder in den heimischen Käfig verbannen. Die vollständige Hintergrundstory finden Sie zusammen mit einer genauen Beschreibung der Spielfeatures in der **deutschsprachigen Anleitung** im Ordner „Manual".




**Plattformspaß für die ganze Familie**

### INSTALLATION UNTER WIN 95 UND DOS

Das Programm **läuft ohne Installation direkt von der CD**. Es kann mit einem Doppelklick auf das „Installieren"-Icon auch direkt von Win 95 aus gestartet werden. Die Spielgeschwindigkeit steigt jedoch, wenn man das Game auf die Festplatte kopiert und dann aus DOS heraus startet. **Unter Win 95** erzeugen Sie dazu bitte ein neues Verzeichnis namens „Magic", anschließend markieren Sie den gesamten Inhalt des CD-Verzeichnisses „Coolcroc" und ziehen ihn ins neue Verzeichnis „Magic".
Unter DOS geben Sie bitte folgende Befehle ein:
**MKDIR C:\MAGIC**
(Ein neues Verzeichnis namens „Magic" wird auf C: erzeugt)
**XCOPY D:\COOLCROC*.* C:\MAGIC /E /S**
Damit kopieren Sie den Inhalt von D:\COOLCROC in das neue „Magic"-Verzeichnis. Falls Ihr CD-Drive eine andere Kennung als „D:" haben sollte, so setzen Sie bitte diese ein. Anschließend können Sie das Programm mit **MAGIC.EXE** im Ordner „C:\Magic" starten. Achtung: Sollten Sie die Joysticksteuerung bevorzugen, ist es nicht möglich, im Spiel die Musikstücke unter AdLib- oder SoundBlaster-Karten zu hören! Zum Verlassen des Programmes drücken Sie bitte im Hauptmenü die Taste F12.

## THE COOL CROC TWINS

### DIE ZUGANGSCODES

Vor jedem Spielstart will die Sicherheitsabfrage eines der folgenden Paßwörter wissen.

**GRID: A**

| | A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|---|
| A | JNQ | QOX | XPE | EQL | LRS |
| B | IYV | PZC | WAJ | DBQ | KCX |
| C | HJA | OKH | VLO | CMV | JNC |
| D | GUF | NVM | UWT | BXA | IYH |
| E | FFK | MGR | THY | AIF | HJM |

**GRID: B**

| | A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|---|
| A | NMV | UNC | BOJ | IPQ | PQX |
| B | MXA | TYH | AZO | HAV | OBC |
| C | LIF | SJM | ZKT | GLA | NMH |
| D | KTK | RUR | YVY | FWF | MXM |
| E | JEP | QFW | XGD | EHK | LIR |

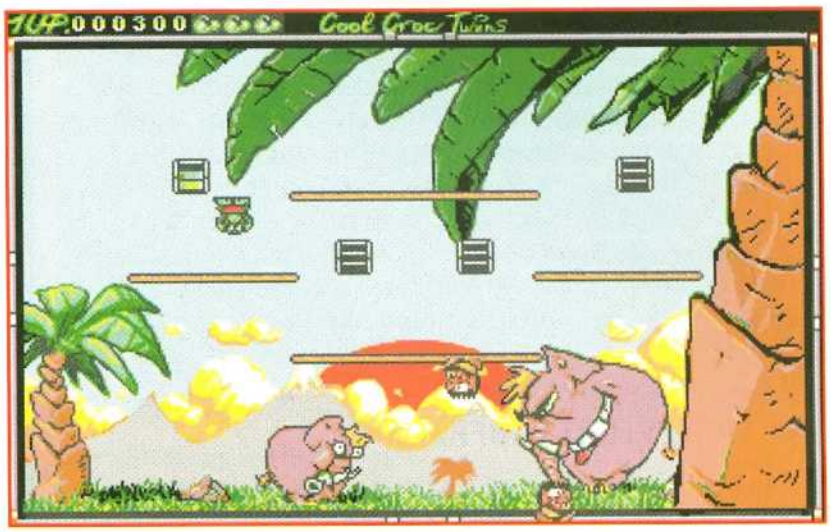
**GRID: C**

| | A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|---|
| A | RLA | YMH | FNO | MOV | TPC |
| B | QWF | XXM | EYT | LZA | SAH |
| C | PHK | WIR | DJY | KKF | RLM |
| D | OSP | VTW | CUD | JVK | QWR |
| E | NDU | UEB | BFI | IGP | PHW |

**GRID: D**

| | A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|---|
| A | VKF | CLM | JMT | QNA | XOH |
| B | UVK | BWR | IXY | PYF | WZM |
| C | TGP | AHW | HID | OJK | VKR |
| D | SRU | ZSB | GTI | NUP | UVW |
| E | RCZ | YDG | FEN | MFU | TGB |

### DAS SPIEL




**Die sprungstarken Krokos trotzen sogar der Schwerkraft**

Sie heißen Punk Croc und Funk Croc und sind die wohl coolsten Krokodil-Zwillinge der Welt. Leider haben sie von ihrer Freundin dennoch den Laufpaß bekommen – erst, wenn sie sich durch **60 knifflige Spielebenen** geschlagen haben, wird sich die Angebetete für einen der Brüder entscheiden. Dabei gilt es, alleine oder zu zweit über zunehmend vertracktere Plattform-Konstellationen zu turnen und zahlreiche Lampen zu erleuchten. Leider werden diese von ebenso putzigen wie gefährlichen Gegnern bewacht...

### INSTALLATION UND ANLEITUNG

Die genaue Tastaturbelegung entnehmen Sie bitte der **deutschsprachigen Anleitung**, die sich wie üblich im „Manual"-Ordner der CD-ROM befindet. Auch dieses Programm **läuft ohne Installation direkt von der CD**. Sollten Sie es dennoch auf Festplatte kopieren wollen, folgen Sie bitte den bei „Magic Boy" aufgeführten Anweisungen. Zur besseren Übersicht empfehlen wir jedoch, das Zielverzeichnis „Coolcroc" zu nennen. Das Spiel läßt sich durch Eingabe von **COOL.EXE** im „Coolcroc"-Ordner starten.

# Demos, Patches und Goodies




## MENÜOBERFLÄCHE FÜR WINDOWS

Unter **Win 95** oder **Windows 3.1** können die meisten Programme bequem und direkt installiert werden: 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 als erstes auf das CD-Laufwerk, tippt dort den Befehl „dos-inst" ein und bestätigt mit RETURN. Es erscheint eine **mausgesteuerte DOS-Oberfläche**, über die sich die meisten Demos direkt installieren lassen.

## BEASTS & BUMPKINS




Die neue Strategie-Sim von Worldweaver Productions und Electronic Arts kann hier eingehend angetestet werden: Es warten **das Intro und eine voll spielbare Spezialmission mit allen Features**. Nach Ablauf des filmreifen Vorspanns stehen dem User also sämtliche Optionen offen – die Verwaltungsmenüs sowie Jahreszeiten, Tag & Nacht, Extras etc. Taktiert wird komplett per Maus, der Spielstand ist jederzeit abspeicherbar. Die vom Programm benötigte Erweiterung „DirectX 3.0" wird bei Bedarf direkt installiert. Bereits vorhanden sein müssen ein Quadspeed-CD-Läufer sowie eine voll SoundBlaster-kompatible Soundkarte. Sollte die Direktinstallation über die Joker-Menüoberfläche fehlschlagen, aktivieren Sie bitte im Ordner „Demos\Beasts\" auf der CD-ROM Nr. 1 die Option „Setup.exe" mit einem Doppelklick.

**SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95 und 31 MB auf der HD**

## COMPUGOTCHI



Die virtuellen Haustiere wechseln vom Schlüsselanhänger auf den PC über. Wie bei S.A.D. die Eier ausgebrütet werden, zeigt ein im Ordner „Demos\CmpGotch" lagerndes AVI-Filmchen – es kann nicht direkt über die Joker-Menüoberfläche aufgerufen werden, belegt dafür aber auch keinen Speicherplatz auf der Festplatte. Mehr zum Thema erfahren Sie auf den News-Seiten.

**SYSTEM: P60 mit 8 MB RAM und Win 95**

## DEMONWORLD



Ikarion bastelt schon eine ganze Weile an dem strategischen Fantasy-Spektakel, in einigen Wochen soll es fertig werden. Dieses selbstablaufende Demo zeigt in hochaufgelöster Grafik schon jetzt, was uns im Krieg gegen die Dämonen erwarten wird: Verschaffen Sie sich einen Überblick über die diversen Kampfscreens, Zwischensequenzen, Zaubersprüche und Einheiten der Versoftung des gleichnamigen Brettspiels. Sie benötigen dazu knapp fünf Minuten Zeit, Win 95 und einen simplen Mausklick an passender Stelle auf die Joker-Menüoberfläche, jedoch keinen freien Speicherplatz auf der Festplatte.

**SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95**

## CD-COVER FÜR SAMMLER

Auf der Rückseite der Coverlasche finden Sie schick und übersichtlich gestaltete Einlagen für Jewel-Cases (jetzt preisgünstig im Joker Shop erhältlich) zum Ausschneiden. Viel Spaß mit der zukünftig perfekt archivierten Software-Sammlung!



# Die Begleit-CD

## F1 MANAGER PROFESSIONAL

Dieses voll spielbare Demo der überarbeiteten Version des Hits von Software 2000 bietet die **komplette Vorbereitung auf ein Rennen und den Lauf selbst**. Dabei erhalten Sie Zugriff auf alle Features des professionellen F1-Managers: Stellen Sie ein Team zusammen, entwickeln und testen Sie Fahrzeuge und Motoren, finden Sie Werbekunden und Sponsoren. Das eigentliche Rennen können Sie schließlich mit mehreren Kameras live verfolgen.
**SYSTEM: 486 DX2 mit 16 MB RAM, DOS/Win 95 und 80 MB auf der HD**

Preview in dieser Ausgabe




## IMPERIALISMUS

Der schicke SSI-Mix aus „Siedler", „Civilization" und „Risiko" ist für Strategen und Wirtschaftssimulanten gleichermaßen eine Herausforderung. In die Demoversion sind zwar nicht alle Möglichkeiten integriert, doch man darf **eine Landkarte in der einfachsten Spielstufe regieren**. Dabei ist Handel mit den Nachbarländern zu treiben, es sind Diplomaten auszusenden, Territorien zu erobern und Kriege zu gewinnen. Das zum Betrieb erforderliche „DirectX" wird mitgeliefert.
**SYSTEM: P100 mit 16 MB RAM, Win 95 und 56 MB auf der HD**

Test in dieser Ausgabe



## MONTEZUMA

Preview in dieser Ausgabe



Mit der Demoversion des kommenden 3D-Actionadventures von Software 2000 können Sie **einen Abschnitt komplett durchspielen**. Als verwegener Forscher müssen Sie dabei mit gemeinen Gegnern, fiesen Fallen und kleinen Rätseln gleichermaßen fertigwerden. Besonders schön und schnell gestaltet sich das Spiel mit einer 3Dfx-Karte unter der Haube eines möglichst flotten Pentiums.
**SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/DOS und 62 MB auf der HD**

## OUTPOST 2



Zwar hatten wir bereits auf der Begleit-CD des letzten Monats ein Demo der neuen Space-Sim von Sierra, doch diesmal warten **zwei komplett deutsche Szenarien inkl. Online-Hilfe**. Dabei wird die Weltraumkolonie einmal im Kampagnenmodus und einmal als Solomission präsentiert; so oder so erhält man einen Eindruck von den insgesamt 60.000 Animationsphasen. Darüber hinaus ist ein **Mehrspielerszenario für bis zu vier Teilnehmer** (in der Vollversion sind es maximal sechs) integriert. Die Verbindung kann dabei direkt über ein serielles Kabel bzw. Modem, ein lokales Netzwerk oder das Internet zustande kommen. Sollte die Direktinstallation über die Joker-Menüoberfläche Probleme bereiten, klicken Sie bitte auf den Start-Button von Win 95, dann auf Programme und dort auf den Windows-Explorer. Im Ordner „\Demos\Outpost2" ruft man dann per Doppelklick „Setup.exe" auf und folgt den Hinweisen. Das erforderliche „DirectX 3.0" wird bei Bedarf automatisch mitinstalliert.
**SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, Win 95 und 65 MB auf der HD**

## AKTUELLE PATCHES

...finden Sie im CD-Ordner „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Was sie bewirken, wie man sie installiert und startet, ist der jeweiligen „readme"-Datei zu entnehmen.

**Dungeon Trainer & Level-Editor (Cheater für „Dungeon Keeper")**
**N.I.C.E.-Trainer (Cheater für „Have a N.I.C.E. Day")**
**Industriegigant (Bugfix für 486er- und Pentium-Versionen)**
**Hollywood Mogul (Update von Version 2.01 auf 2.02)**

## ENTPACKEN GEZIPPTER DATEIEN

Aus Platzgründen wurden einige der Patches gepackt, was unschwer an der Endung „.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 Eingabe des Befehls PKUNZIP PROGRAMMNAME.ZIP -D. **Win 95-User** verwenden dagegen den Shareware-Entpacker **Winzip**, der ebenfalls im Ordner „Goodies" auf der CD Nr. 1 wartet.

## SWING

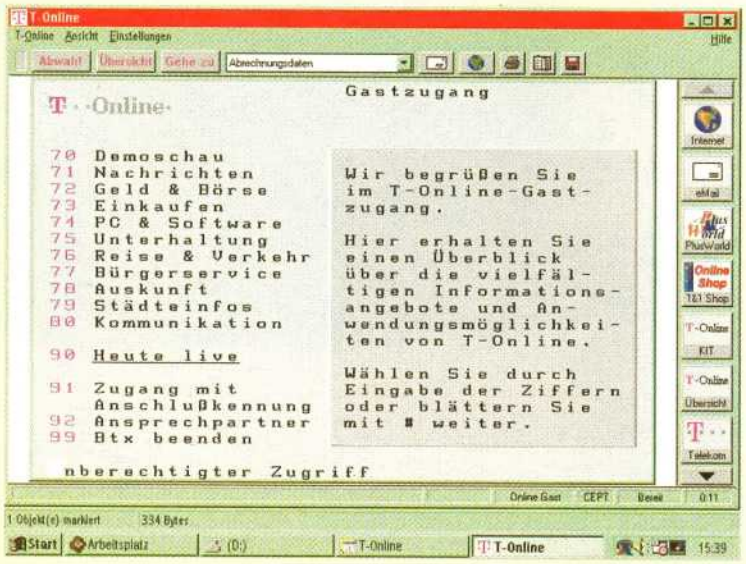



Im Test wurden der kugeligen Knobelei von Software 2000 durchwegs gute Noten ausgestellt, doch überzeugen Sie sich anhand dieser neuen, für Win 95 optimierten Demoversion selbst: In **zehn voll spielbaren Levels** müssen gleichwertige Bälle zugeordnet werden. Als einziges Demo auf unserer zweiten Begleit-CD lagert Swing im Ordner „Demos\Swing\Instger" und wird durch einen simplen Klick auf „Setup.exe" installiert.

**SYSTEM: P60 mit 8 MB RAM, Win 95 und 16 MB auf der HD**

## ONLINE-ZUGANG

Die **neue Zugangssoftware für T-Online** aus dem Hause 1&1 ermöglicht den kostenlosen Einstieg in Deutschlands größten Online-Dienst mit derzeit 1,6 Millionen Teilnehmern. Die Angebote umfassen BTX, BTX Plus, Online-Shopping, Homebanking, Internet-Zugang und vieles mehr. Das Programm enthält auch den populären Internet-Browser „Netscape Navigator" als 16 sowie 32 Bit-Version und kann direkt über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Das Beste zum Schluß: Die Firma 1&1 übernimmt die normalerweise fälligen 50,– DM Anmeldegebühr, trägt den Grundtarif für die ersten zehn Online-Tage und spendiert zudem **10 Freistunden** im Netz!




**1&1 macht den Einstieg in T-Online leicht und preiswert**

## SHAREWARE & FREEWARE

Im CD-Ordner „Share" finden Sie von unseren Lesern erstellte Software. Auf Spieler warten diesmal die launige Breakout-Variante **Darkanoid 3.1 De Luxe**, das knubbelige PC-Tamagotchi **Gotchi-PC**, ein feines **Skat**-Programm sowie der 3D-Flugi **TopFly** und die actionreichen **Killerbienen**. Last but not least dürfen sich Rechenkünstler über dem **Zahlenquadrat 10** (zu finden als „Zquadr10") den Kopf zerbrechen.









**Spiele von Lesern für Leser: Darkanoid 3.1 De Luxe, Gotchi-PC und TopFly**

**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 erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte einen Internationalen Antwortschein.

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

# Mit dem

# ist



Multiplayermodus für bis zu 4 Spieler
Automatikfunktionen mit diversen Schwierigkeitsstufen



Online Hilfe und Hintergrundinformationen
Realitätsnahe 3D Darstellung des Rennens



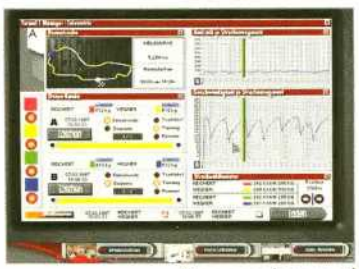
Detaillierte Streckenvorstellungen (Sprachausgabe)
Integrierter Editor



Individueller Ausbau eines eigenen Entwicklungszentrums
Übersichtliches Setup mit Auswirkungsanzeige



Reglementänderungen mit Kontrollen
Frei editierbares Wagendesign, Optimierung durch Testfahrten



Sponsoring und Merchandising
Telemetrieaufzeichnungen inklusive Zwischenzeiten



© 1997 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

# PROFESSIONAL F1 Manager

# mmer Saison!




10 Jahre
SOFTWARE 2000

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



Xenocracy

## UPN HEISST JETZT XENOCRACY



Perfect Assassin

In der Ausgabe 8/97 stellten wir im Hot Spot u.a. ein neues Game von Grolier Interactive mit dem Arbeitstitel „UPN" vor. Das für „United Planet Nations" stehende Kürzel hat mittlerweile ausgedient, ab sofort und in alle Zukunft heißt das optisch an „Wing Commander" gemahnende Actionstrategical **Xenocracy**. Das vielversprechende Gameplay bleibt freilich erhalten: Man muß versuchen, durch Kampfeinsätze für wechselnde Auftraggeber das prekäre Gleichgewicht zwischen den besiedelten Planeten des Sonnensystems aufrecht zu erhalten.
Davon abgesehen begeisterte Grolier unsere Abenteurergilde jüngst mit einer ersten spielbaren Version des 3D-Adventures **Perfect Assassin**. Im Mittelpunkt des grafisch beeindruckenden Spiels wird ein interplanetarer Attentäter ohne Gedächtnis stehen. Hoffen wir, daß sich wenigstens die Programmierer an den für diesen Herbst geplanten Erscheinungstermin erinnern!

## BRUTALER JUGENDSCHUTZ

Seit dem Inkrafttreten des neuen Multimediagesetzes am 1. August gilt in Hinblick auf indizierte Software eine einschneidende Neuerung: Wie der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) in einem Presserundschreiben mitteilte, ist ein **Computerspiel ab sofort für alle Systeme indiziert, wenn eine Indizierung seitens der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) auch nur für ein einziges, beliebiges System vorgenommen wurde**. Wird also beispielsweise der neueste Prügler von der Playstation auf den Index gesetzt, gilt dies automatisch und ohne weitere Prüfung auch für eine eventuell später erscheinende PC-Fassung. Selbst die Indizierung einer im Vorfeld erschienenen Sharewareversion genügt nun bereits.
Schwerer haben es damit auch die ausländischen Hersteller mit entschärften Fassungen für den sensiblen, deutschen Markt. Sie müssen ab sofort ein förmliches Verfahren in Gang bringen, um feststellen zu lassen, daß sich diese Version auch genug von der indizierten unterscheidet.

## JETZT WIRD'S BUNT

Für alle, die gerne ihre eigenen Schriftstücke, Grillfesteinladungen oder Flugblätter am Computer gestalten, ist jetzt bei NBG ein geschicktes Helferlein erschienen: **29.000 Mega Clip Arts** bietet das Programm auf drei CDs, weshalb es auch genauso heißt. Die kleinen Zeichnungen und Vignetten sind bequem zugänglich sowie zumeist farbig. Sie liegen im WMF-Format vor, können also problemlos in mit Grafikprogrammen wie „Corel Draw" etc. erstellte Dokumente eingebunden werden. Und natürlich sind die Mini-Kunstwerke frei von Rechten Dritter. Die Sammlung begnügt sich mit 8 MB RAM, will erst gar nicht auf die Festplatte installiert werden und ist für 49,– DM zu haben.







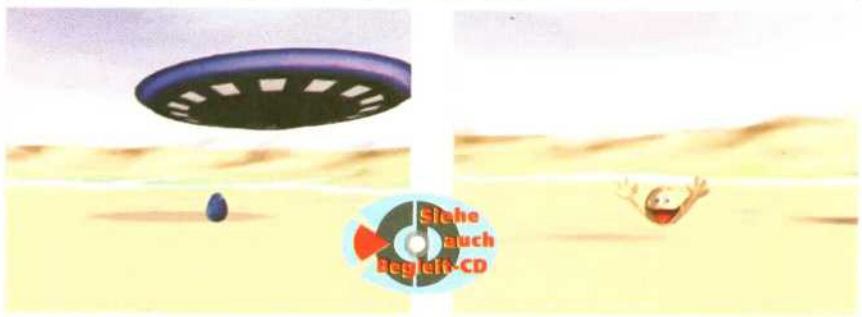

## ENTE GUT, ALLES GUT

Eine hierzulande eher weniger bekannte Cartoon-Ente von Paramount eroberte in den Staaten schon vor einiger Zeit die Fernseher: **Duckman**, ein Playboy-Detektiv mit eigener TV-Show. Die freilich wird ihm im gleichnamigen Grafikadventure von Playmates Interactive/Funsoft gemeinerweise gestrichen – keine Frage, daß da Oberbösewicht „King Chicken" seine Krallen im Spiel hat. Abgedreht, schwarzhumorig und am Boden zerstört geht der tierische Superheld daran, dieses üble Komplott zu entlarven. Mit etwas Glück schon im nächsten Monat.




## DOSENTIERE

Während Tamagotchi, Zazoos und ihre diversen Nachbauten fast restlos ausverkauft sind, haben findige Firmen das Prinzip des lebenden Schlüsselanhängers jetzt auf den PC umgesetzt – so mußte es wohl kommen.
Da wäre beispielsweise das **Cybergotchi** von Phönix. Für 19,95 DM bekommt man hier fünf verschiedene Wesen (vom Schweinchen bis zum Troll), die sogar ein paar Sätze sprechen können. Strichgrafik und Knöpfchen-Handling entsprechen weitgehend den Vorlagen, doch altern diese Tiere nicht täglich, sondern bei jedem Neustart um ein Jahr. Dummerweise bleiben sie Zeit ihres Lebens am Bildschirm aktiv und können allenfalls unter ein Fenster verlegt werden. Optisch wesentlich schöner, weil farbig, rollt ein Ball mit Ärmchen von einer CD-ROM der Firma S.A.D. Er nennt sich **Compugotchi** und „belebt" Ihren Rechner für 29,95 DM. Dieser Bursche kann ebenfalls sprechen, gibt zudem allerlei Geräusche von sich und darf in die Tiefen des Speichers verbannt werden, wenn man ihn am Schirm nicht (mehr) sehen will. Er altert im Takt der Systemuhr (1 Tag = 1 Jahr) und benimmt sich auch sonst standesgemäß: füttern, streicheln, spielen, saubermachen...







Letzte Meldung in Sachen virtuelles Haustier: Der Verlag Markt & Technik bekam wegen seines neuen Ratgeber-Büchleins **Mein Liebling Tamagotchi** juristischen Ärger mit Hersteller Bandai – die Auslieferung des von R. Eisenmenger verfaßten Titels zum Preis von 4,95 DM wurde aus lizenzrechtlichen Gründen vorerst gestoppt.

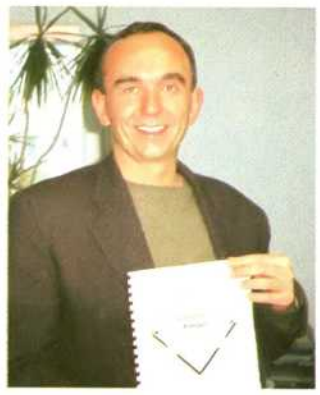
## SUPERSTRATEGIE



Die Meisterstrategen im Sold von MicroProse gehen fremd. Ausgerechnet bei SimTex („Master of Magic", „Master of Orion 2") befaßt man sich derzeit mit einem neuen Game über Comic-Superhelden. Freilich wird **Agents of Justice** neben Action-Elementen in erster Linie strategische Spielbestandteile aufweisen. Tatsächlich erinnert es sogar deutlich an die „UFO/X-COM"-Reihe. Denn erstens wartet ebenfalls Iso-Grafik, zweitens wird auch hier rundenweise gekämpft, und drittens soll das gesamte Gameplay recht ähnlich aufgebaut sein. Inhaltlich werden aber gänzlich andere Prioritäten gesetzt, denn im Jahre 2091 beherrschen Jugendbanden, Drogenkartelle und Mafiafamilien die Welt. Da kommt es uns rechtschaffenen Bürgern gerade recht, wenn die gewaltige Umweltverschmutzung für das Entstehen von Mutanten mit Superfähigkeiten sorgt. Die nämlich sollen unter der Fuchtel des Spielers mit den Aufräumarbeiten beginnen – und zwar noch in diesem Winter.

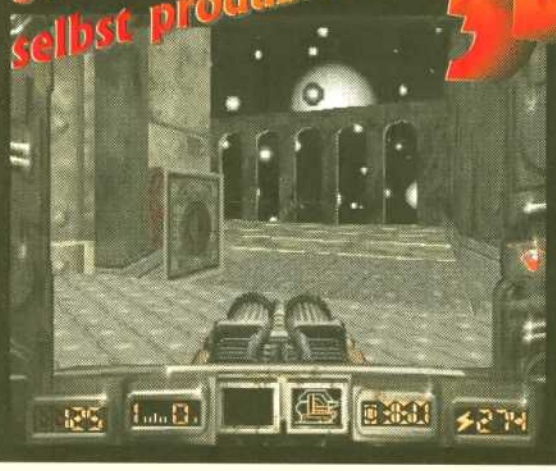


## PETER MOLYNEUX BEI EA



Erst ist Bullfrog („Populous", „Magic Carpet") dem obersten Ochsenfrosch zu groß geworden, jetzt sucht er doch wieder Schutz unter einem ausladenden Firmendach: **Peter Molyneux hat für seine LionHead Studios einen Kooperationsvertrag mit Electronic Arts unterzeichnet**. Damit liegt der Vertrieb des noch ungetauften Erstlingswerks nun in den versierten Händen von EA.

Heiße 3D-Games selbst produzieren!



3D GameStudio

Entwicklungssystem für 3D-Computerspiele

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



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

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

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

## HERBSTOFFENSIVE BEI UBI SOFT

Nach der Kooperation mit Codemasters für „Pete Sampras Tennis '97" präsentiert UBI Soft nun einen weiteren neuen Partner. So wird hierzulande die gegen Jahresende erscheinende U-Boot-Sim **Subculture** von den Criterion Studios vermarktet. Der Mix aus Action-, Strategie- und Adventure-Elementen sorgte mit seiner schmucken 3D-Grafik bereits auf der E3 für Aufsehen. Darüber hinaus arbeiten die Franzosen an einer **Zusatz-CD für POD.** Die Erweiterung soll Futuro-Racern noch im Oktober neue Strecken, Fahrzeuge, den lang erwarteten MMX-Patch sowie OEM-Upgrades bescheren.
Den Redaktionsschluß knapp verpaßt hat die Testversion von **Rayman's World**. Hier darf der beliebte Plattformheld nicht nur brandneues Terrain erforschen, mittels Editor lassen sich auch eigene Umgebungen basteln. Ob Rayman mit seiner neuen Power-Faust in Sachen Spielspaß noch kräftiger zuschlägt, wird der Test im nächsten Heft zeigen. Dann nehmen wir auch die optisch umwerfende **F1 Racing Simulation** im Preview genauer unter die Lupe. Eine Zusammenarbeit mit dem fünfmaligen Formel 1 Weltmeister Renault Sport verspricht hier in punkto Fahrverhalten, Einstellmöglichkeiten und Rennstrategien Realismus pur. Dank originaler Motorsounds, authentischem Funkverkehr mit der Boxencrew, Videos sowie 3Dfx-Unterstützung soll sich die Raserei auch sehen und hören lassen können.


Subculture



Rayman's World



F1 Racing Simulation



## RESIDENT EVIL FÜR JEDERMANN

Capcoms Playstation-Hit wird in der PC-Version ab sofort nicht mehr nur in Verbindung mit VideoLogics Grafikkarte „Apocalypse 3D" verkauft. Virgin vertreibt das geniale Actionadventure mit der Gänsehautgarantie **nun auch solo zum Preis von 99,– DM**. Dabei werden einerseits alle gängigen 3D-Turbos wie „Creative 3D Blaster", „Diamond Monster 3D", „Orchid Righteous 3D" oder „Matrox Mystique" unterstützt, andererseits läuft das gute Stück unter Win 95 auch ohne die flotten Helferlein.

## EISZEIT BEI ACCLAIM

Laut Acclaim soll demnächst **NHL Breakaway 98** am Thron der Kufencracks von Electronic Arts rütteln. Zumindest was Lizenzen, Statistiken und Optionsvielfalt betrifft, gibt man sich gegenüber dem aktuellen Genremeister „NHL 97" keine Blöße. Dabei sind einige nette Features zu entdecken: Zum Beispiel tragen aus dem Editor geborene Sportler tatsächlich die Namen auf dem Jersey, auf die sie der Spieler getauft hat. Am Eis gehen die per Motion Capturing animierten 3D-Polygonprofis angeblich völlig ruckfrei und blitzschnell zur Sache – ab November in Ihrem PC-Stadion.






## NOCH MEHR ECHTZEITSTRATEGIE

Mit **Adhara-3** will CDV frische Truppen an die hart umkämpfte Front der Echtzeitstrategen kommandieren. Und das in den USA von der Firma Pixel Painters entwickelte Spiel könnte in der Tat für angenehme Überraschungen sorgen: Die komplett in 32 Bit-Assembler programmierte High-Performance-Engine kann bei einer Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten ohne Probleme mehrere tausend Objekte in HighColor bewegen. Lichtscheine aus Fenstern, Sonnenauf- bzw. -untergänge mit farblich fließenden Übergängen, bewegte Suchscheinwerfer etc. sind für das Prachtstück kein Problem. Und dabei bleibt mehr als genug Rechenpower übrig, um den CPU-Gegnern eine KI zu spendieren, wie man sie sonst nur von rundenorientierten Strategicals kennt. Die Mobilmachung ist für November geplant.

Seit es Menschen gibt,
fürchten sie die Dunkelheit.

SCHOLZ & FRIENDS

# Ab dem 1.
# haben sie alle
# Dark Reig

Und es kam der Tag, da ein gewaltiger Sturm ausbrach und der Himmel sich verdüsterte. Und aus diesem Sturm kam das Reich der Finsternis mit seinen Truppen und sollte alles verschlingen – bis auf jene wenigen, die sich ihm entgegenstellten ...
Dark Reign, das Echtzeit-Strategie-Spiel, ist jetzt offiziell im Handel.

AURAN ACTIVISION.


Oktober *
n Grund dazu.
n kommt.
DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR
* Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel.
Im Exklusiv-Vertrieb von: BOMICO
http://www.bomico.de



HOT SPOT
Preview

# RIVEN

**Wenn sich der Nachfolger zu einem Megaseller wie „Myst" der Vollendung nähert, dröhnt das Tamtam der Werbetrommeln durch ganz Digitalien – sollte man meinen. Tatsächlich hielten sich Hersteller Cyan und Vertriebspartner Broderbund aber lange an eine strikte Nachrichtensperre.**

## DAS MYSTERIUM

Daß es einen Nachfolger zum mysteriös knobeligen Render-Abenteuer der ungemein erfolgreichen Art geben würde, war natürlich klar. Doch selbst als das Projekt allmählich seinem Abschluß entgegeneilte, blieben die Lippen der Verantwortlichen versiegelt – bis auf ein paar recht allgemeine Bemerkungen und einige wenige Screenshots wahrte Riven sein Geheimnis. Der Erfolg dieser Myst(ery)-Strategie ließ nicht auf sich warten: Das Spiel scheint zum echten Medienereignis zu avancieren. Auch an der allgemeinen Presse dürfte es nicht unbeachtet vorüberziehen, wenn im Spätherbst die Veröffentlichung ansteht. Kein Wunder eigentlich, schließlich wurden vom Vorgänger inzwischen 3,6 Millionen Exemplare weltweit verkauft. Ein Drittel davon übrigens an weibliche Spieler, was das Programm für Branchenkenner allein schon zum Phänomen macht.

## WIRKLICHKEIT ODER ILLUSION?

Jedenfalls präsentierte Broderbund kürzlich eine frühe Betaversion, die schon einen recht hautnahen Eindruck von Gameplay und Atmosphäre vermittelt. Klar, daß man die bewährten Erfolgsrezepte verfeinerte. Ins Auge springt da vor allem die Präsentation: Wie die mysteriösen Eilande vor knapp vier Jahren soll Riven wieder grafische Maßstäbe setzen, wird aber optisch durchaus eine gewisse Familienähnlichkeit aufweisen. Und in der Tat möchten wir die Behauptung wagen, noch nie realistischere Landschaften in einem Computerspiel gesehen zu haben. Felswände und Steine scheinen förmlich die Hitze eines langen, sonnigen Tages auszustrahlen, das Wasser am Bildschirm glitzert, schillert und schwabbelt, wie es sonst nur echtes $H_2O$ kann. Von den ehedem kärglichen, jetzt aber opulenten Animationen ganz zu schweigen. Als Vergleich bietet sich allenfalls Cryos „Atlantis" an, wo ja ebenfalls vorberechnete Kamerafahrten durch wunderschöne Renderlandschaften geboten werden.



Auf dem Standbild sieht man's nicht, doch das Wasser ist geradezu umwerfend animiert!



Der Pool der Dinosaurier



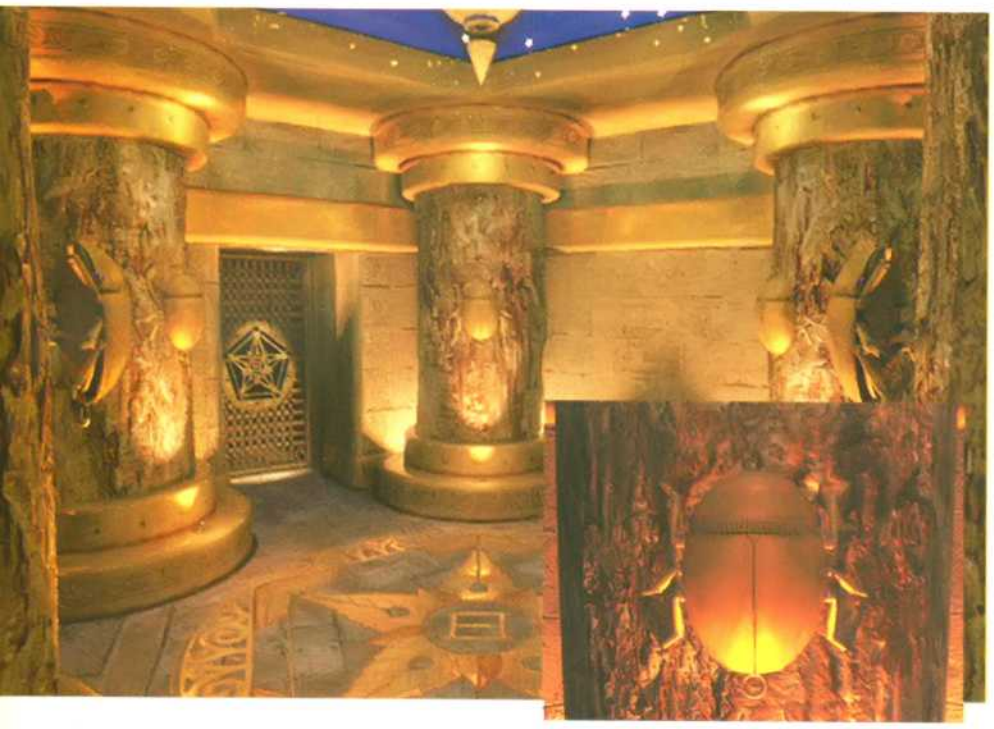
Das Dorf der Lehmhütten



Die rasanteste Schwebebahn aller Zeiten, hier bei Nacht

## VIELE WEGE, EIN ZIEL

Wer von „Myst" spricht, der meint natürlich auch Rätsel. Die Knobeleien zeichneten sich ja durch Originalität und einen geradezu spielerischen Umgang mit den damals neuen multimedialen Möglichkeiten aus. Hier möchten die Gamedesigner von Riven noch eins draufsetzen: Der Schwierigkeitsgrad soll in einer besonders flachen Kurve ansteigen, die Variationsbreite der Puzzles soll höher denn je sein. Zudem wird man an einem anderen Ort weiterknobeln können, sollte man an einer Stelle steckenbleiben. Vielleicht stößt man dabei sogar auf Hinweise für das „festgefahrene" Problem? Über die eigentliche Story war freilich nach wie vor nur wenig zu erfahren. Zumindest steht fest, daß der Spieler erneut in die magisch-mechanischen Inselwelten von Gevatter Atrus entsandt wird; diesmal auf eine Rettungsmission. Wiederholungen sind dennoch nicht zu befürchten, höchstens beim bequemen Handling: Wieder klickt sich die Maus direkt durch die Grafik, als Neuheit ist ein Inventory versprochen.



**Um diese Metallkäfer wird sich eines der schwierigsten Rätsel von Riven ranken**

## MEHR IST MEHR

Außerdem versprechen die Hersteller natürlich auch hier, was Sequels immer versprechen: mehr von allem, was den Vorgänger ausgezeichnet hat. Zehnmal größer als „Myst" soll das Game werden, es verfügt über das zehnfache Budget bei verfünffachter Entwicklungsmannschaft. Ja, zur Erstellung der opulenten Optik kam gar die 500fache Rechenkapazität zum Einsatz. Daher wird auch die ehemals eine CD-ROM nicht mehr genügen, Riven soll auf vier bis fünf Schillerscheiben geliefert werden. (jn)



**Schöner, größer, besser: links der Vorgänger „Myst", rechts das neue Inselreich**

## „Es reicht nicht, schöne Bilder aneinanderzureihen!"



**Dennis Leahy, Riven-Producer bei Broderbund**

**?: *Warum haben Rand und Robyn Miller, die „Myst"-Designer und Cyan-Eigner, so lange gewartet, bevor sie einen Nachfolger für das legendäre Mysterienspiel entwickelten?***

**DL:** *Haben sie gar nicht. Die Arbeiten an Riven begannen schon ein Jahr nach der Veröffentlichung von „Myst". Aber wir haben uns eben sehr viel Zeit für das Gameplay gelassen. Und beinahe noch mehr Zeit für die Grafik. Insgesamt waren 13 SGi-Workstations im Einsatz, das Game bietet immerhin dreimal so viele Computeranimationen wie der Kinofilm „Jurassic Park" – bei gleicher Qualität!*

**?: *„Myst" war unglaublich erfolgreich. Ist es da nicht schwer, einen adäquaten Nachfolger zu programmieren?***

**DL:** *Durchaus! Das ist einer der Gründe, weshalb wir uns Richard Vander Wende geangelt haben, der jetzt zusammen mit Robyn Miller als Director fungiert. Der Mann ist nicht nur ein begnadeter Geschichtenerzähler, sondern hat als ehemaliger Mitarbeiter von Industrial Light and Magic sowie als Designer des Disney-Streifens „Aladdin" auch Erfahrung im Multimedia-Entertainment. Ihm haben wir es zu verdanken, wenn die Riven-Story viel weniger linear und mit viel mehr Wendungen und Überraschungen ausgestattet ist als die von „Myst". Schließlich war uns von Anfang an klar, daß es nicht genügt, einfach nur viele schöne Bilder aneinanderzureihen.*

**?: *Gutes Stichwort. Worum geht es denn nun eigentlich bei Riven?***

**DL:** *Dazu möchte ich bislang nicht mehr sagen, als daß die Handlung nach den Ereignissen von „Myst" angesiedelt ist und dessen Hauptfigur Atrus auch wieder eine Rolle spielt. Nichtsdestotrotz steht die Story für sich, so daß sich das Game problemlos ohne diesen Zusammenhang spielen läßt. Das ist zwar nicht viel, aber wenn es nach Richard ginge, bliebe selbst das noch bis zum Release geheim.*

**?: *Es gibt doch diese „Myst"-Parodie namens „Pyst" – haben Sie sich darüber eigentlich geärgert?***

**DL:** *Gar nicht, das war doch kostenlose Werbung! Ich überlege schon, ob man für Riven nicht etwas Ähnliches lancieren sollte. Könnte vielleicht „Driven" heißen...*

HOT SPOT
Preview

# DIE VERSPIELTE OFFENSIVE VON Microsoft®



**Daß nicht nur mit Betriebssystemen und Anwendersoftware Geld zu machen ist, hat Microsoft ja bereits erkannt. Die jüngsten Games der Gates-Company haben mangels Klasse aber noch viel vom möglichen Erfolg verspielt – in den kommenden Monaten soll daher Qualität vor Quantität gehen.**

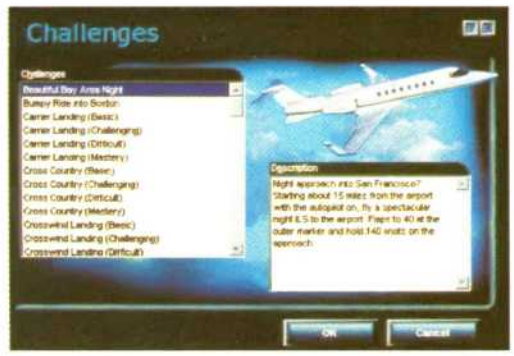
## FLIGHT SIMULATOR '98



**Mit der Bell 206 hebt erstmals auch ein Helikopter im Flight Simulator ab**

Neben der bereits im letzten Heft vorgestellten Stratego-Sim „Age of Empires" soll dieses Jahr vor allem die neueste Version des traditionsreichen Zivilflugis das Weihnachtsgeschäft ankurbeln. Neu ist dabei insbesondere der Gerätepark: Neben einer Cessna 182 Skylane und dem in der Realität noch gar nicht fertig entwickelten Learjet 45 wird mit der Bell 206 erstmals auch ein Helikopter auf Hobbypiloten warten.

Augenfällige Verbesserungen sind aber auch im Grafikbereich angekündigt. So wird das Programm MMX-Rechner und 3D-Karten unterstützen (ein Pentium mit 16 MB RAM soll jedoch grundsätzlich genügen), zudem sind die Cockpits durch höhere Auflösungen detaillierter denn je gestaltet. Mit sage und schreibe 3000 integrierten Flughäfen läßt sich auch der Umfang nicht lumpen, und dank Internet-Option werden Gruppenflieger ebenfalls Starterlaubnis erhalten. Last but not least wird der Flight Simulator '98 dank Unterstützung für den hauseigenen Joystick Force Feedback ein bislang nicht gekanntes Fluggefühl vermitteln können: gerüttelt, nicht gerührt...




**Der nächtliche Anflug auf San Francisco ist eine von vielen Spezialmissionen**



**Optisch unterscheidet sich der neue „Nahkampf" ebenso deutlich wie erfreulich vom eher kargen Vorgänger**

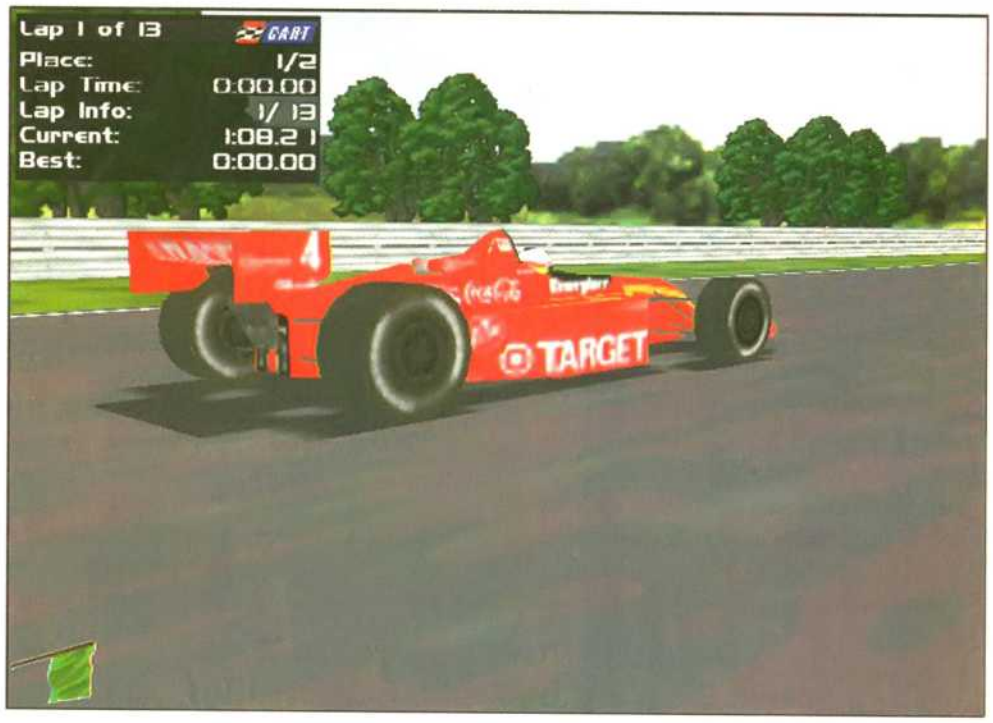
## CLOSE COMBAT: DIE BRÜCKE VON ARNHEIM

Auch im ausgetretenen Reservat der Echtzeitstrategie will Microsoft neue Wege gehen – zumindest optisch neu gestaltete. Inhaltlich ist freilich auch der Nachfolger zu „Close Combat" wieder in der Endphase des Zweiten Weltkriegs angesiedelt, denn simuliert wird die historisch verbürgte Operation „Market Garden".

Als Kommandeur der Alliierten oder der Deutschen soll man bereits ab November den britisch/amerikanischen Vormarsch sichern bzw. stoppen. Dazu müssen jeweils fünf strategisch wichtige Brücken verteidigt oder eingenommen werden. Wenn hier etliche Einzelszenarios in Form einer Kampagne aufeinander aufbauen, werden also keine großen Armeen aufeinandertreffen. Es sind eher kleine Verbände, deren einzelne Soldaten und Fahrzeuge im Stil von „Command & Conquer" zu befehligen wären. Dabei wird der Kommandeur stets das Machbare im Auge behalten müssen: Wer ohne Rücksicht auf Verluste Sturmangriffe anordnet, braucht sich nicht zu wundern, wenn die wenigen Überlebenden irgendwann den Befehl verweigern. Der Kriegsschauplatz darf auch hier ins Internet verlegt werden, zudem wird ein „Battlemaker" das Erstellen eigener Sandkästen erlauben.

# CART PRECISION RACING

In das Rennen um die Marktanteile des nächsten Jahres schickt man dann noch die Boliden der Indycar-Serie. Die ersten Vorführungen des Spiels sahen recht überzeugend aus, insbesondere im Detail. Wenn der Wagen z.B. in die Kurve geht, dreht auch der Fahrer seinen Kopf, wodurch sich der Bildausschnitt verändert. Umfangreiche Analysefunktionen werden es dem Spieler erlauben, die Schwächen eines gerade absolvierten Rennens herauszufinden, um sich so beim (An-) Lauf zu verbessern. Ja, überhaupt nimmt die Vorbereitung einen großen Raum im Spielgeschehen ein: Wer möchte, kann das Game beinahe als Simulation spielen, denn natürlich werden alle Strecken, Fahrer und Teams der 97er-Saison eingebaut. (jn)




Indycar-Racing im Gates-Stall: Schade, daß man das Tempo auf dem Bild nicht sieht!



Ed Fries (33), General Manager der Microsoft Entertainment Group

## „Aufkaufen allein genügt nicht!"

**?: *Wie kam man bei Microsoft eigentlich dazu, sich mit Spielen zu befassen – wie kamen Sie also zu Ihrem Job?***

**EF:** *Persönlich hatte ich schon immer gerne mit Spielen zu tun, beruflich war damit bei Microsoft aber natürlich lange kein Blumentopf zu gewinnen. Als ich 1986 bei der Firma einstieg, habe ich folglich zunächst an ganz anderen Projekten gearbeitet, etwa an der Tabellenkalkulation „Excel". Aber vor ein paar Jahren merkte man auch bei uns, daß der Entertainmentmarkt ein Riesengeschäft geworden ist. Die entsprechende Entwicklungsgruppe ist mittlerweile denn auch auf 250 Leute angewachsen und arbeitet in verschiedenen Genre-Teams an Action, Strategie, Simulationen und Sport.*

**?: *250 verspielte Mitarbeiter im eigenen Haus sind eine ganze Menge. Besonders, wenn man bedenkt, daß Microsoft darüber hinaus noch Verträge mit externen Entwicklern abschließt...***

**EF:** *Ja, wir sind da ganz pragmatisch. Die Produktion im Haus hat ihre Vorteile, weil man viel schneller und flexibler Ressourcen konzentrieren und verteilen kann. Aber wenn wir ein Team wie das von Chris Roberts unter Vertrag nehmen können, dann tun wir das natürlich auch.*

**?: *Fühlt sich Origins langjähriger „Wing Commander" in der Höhle des Branchenriesen Microsoft denn wohl? Schließlich gründen immer mehr Stardesigner wie etwa Sid Meier (MicroProse) oder Peter Molyneux (Bullfrog) eigene Firmen, gerade um von den großen Companies wegzukommen?***

**EF:** *Also, erst mal hat Chris ja eine eigene Firma. Denn wir sind an Digital Anvil schließlich nur beteiligt und haben das Unternehmen nicht aufgekauft – entsprechende Meldungen sind schlicht falsch. Zweitens genügt Kaufen allein ohnehin nicht, man muß die entscheidenden Köpfe eben auch bei der Stange halten können. Bei jemandem wie etwa Chris Roberts ist es einfach am besten, ihn in Ruhe das machen zu lassen, was er für richtig hält.*

**?: *Wie schätzt man den deutschen Markt bei Microsoft ein?***

**EF:** *Deutschland ist zweifellos das zweitstärkste Absatzgebiet nach den USA, im Strategiebereich ist der hiesige Markt vielleicht sogar noch interessanter. Kurzum, deutsche Lokalisierungen und Titel wie „Age of Empires" haben für meine Firma einen sehr hohen Stellenwert!*

**?: *Das gilt auch für das Internet, wo Microsoft seit einiger Zeit einen eigenen Spieleserver betreibt.***

**EF:** *Ja, in unsere Internet Gaming Zone stecken wir viel Arbeit. Hier können die User Microsoft-Programme zum Nulltarif zocken, aber auch mit Lucas Arts und Hasbro haben wir jetzt entsprechende Verträge geschlossen. Zudem wird derzeit bei uns ein reines Online-Game namens „Fighter Ace" entwickelt. Die Benutzung wird dann allerdings eine geringe Gebühr kosten, wahrscheinlich auf Stundenbasis.*

Microsofts Spieleserver „Internet Gaming Zone" finden Sie unter folgender Web-Adresse:
**http://www.zone.com/asp/default.asp**

# INCUBATION
## TIME IS RUNNING OUT

**Strategen aufgepaßt, Blue Byte will die „Battle Isle"-Saga fortsetzen – allerdings nicht mit den bekannten Hexfeld-Schlachten. In Mülheim versucht man sich vielmehr an der Quadratur des Kreises: viel Taktik, aber wenig Strategie.**

Was hier noch im Oktober auf uns zukommt, kann und will die „geschichtliche" Verwandtschaft mit den berühmten Kampfinseln nicht verleugnen: Bewohner des Planeten Chronos siedeln auf Scayra über. Doch als der Schutzschirm um die Kolonie zusammenbricht, verwandeln eingeschleppte Krankheitserreger die insektenartigen Scay'Ger von primitiven, aber harmlosen Ureinwohnern in menschenfressende Monster. Großalarm für die Space Marines unter Führung des Spielers....

Die umkämpfte Evakuierung der bedrohten Kolonisten wird sich spielen wie eine dieser typisch japanischen Mixturen aus Strategie und Rollenspiel. Hier stehen also nicht Waffenproduktion oder Nachschubversorgung im Mittelpunkt des Geschehens, sondern die konkrete Kampfsituation. Die mittels Editor erstellten Untergebenen verfügen über Attribute, die sie durch Erfahrungspunkte stetig verbessern. Dabei soll der Identifikationsfaktor so hoch sein, daß einem die Burschen im Spielverlauf so richtig ans Herz wachsen.

**„Denke taktisch, kämpfe Zug um Zug, sei bereit für die Hölle!**
**(Zitat aus dem Presse-Info)**

Wohl wichtigstes Anliegen der Designer war es, dem rundenbasierten Game im Vergleich zur Konkurrenz einen völlig neuen Charakter zu geben. Also mehr Abstriche in Sachen Spieltiefe. Deshalb griff man zur bewährten Grafikengine von „Extreme Assault", die verfeinert und für den Betrieb unter Win 95 optimiert wurde. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Der Gang durch die düster-futuristischen Einsatzgebiete überzeugt durch beklemmende Atmosphäre, dynamische Kamera- und Ego-Perspektiven, grandiose Transparenzeffekte sowie beeindruckende Explosionen. Darüber hinaus sollen filmreife Zwischensequenzen in Echtzeit sowie trefflicher Sound inklusive Sprachausgabe für reichlich Dramatik sorgen. Eine bewußt simpel gehaltene Nagersteuerung will den Kommandanten vor dem Bildschirm binnen Minuten einsatzbereit machen. Ihm stehen über 30 Missionen bevor, die sich einzeln oder als Kampagne bewältigen lassen. Spielentscheidend ist dabei der überlegte Einsatz des Waffenarsenals und der diversen Ausrüstungsgegenstände. Sein taktisches Geschick kann man schließlich auch als Multiplayer unter Beweis stellen. Bis zu vier Marines gehen dann an einem Rechner oder im Netzwerk ans Werk, für zwei Spieler sind Play-by-Mail-Duelle vorgesehen. (st)



Vorsichtig durchkämmt das Platoon die düsteren Gänge



Zwei Fälle für die mehrläufige Gattling-Gun

## AUS DER WAFFENKAMMER



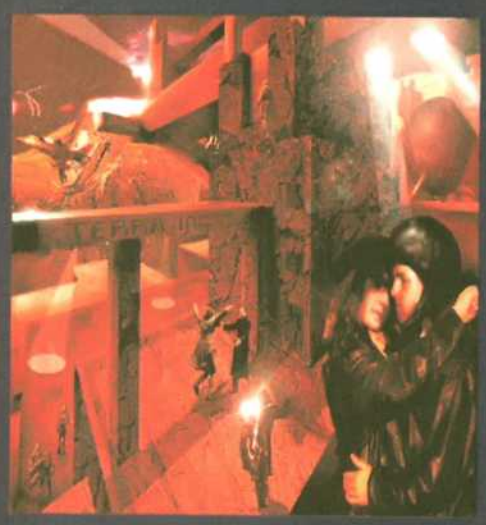




**Mit dem breit gestreuten Angebot an Waffen lassen sich z.B. mehrere Gegner gleichzeitig aufs Korn nehmen, Flammenteppiche legen oder schmale Durchgänge verminen**

# ERST KAM PATHFINDER, JETZT KOMMEN SIE!

# TERRA INC.



***Führen Sie die Marskolonie im Kampf um Rohstoffe und Lebensraum!***



"Terra Inc. ist im Gegensatz zu anderen Strategiespielen sehr schnell. Zusammen mit pfiffigen Grafiken und einer bekannten, erfolgsversprechenden Spielidee ist hier ein Titel entstanden, der die Vorzüge moderner Maschinen und den Spielspaß altbekannter Games vereinen kann!" (Markus Brodrick, PC POWER 7/97)





JETZT IM HANDEL!

PRISM LEISURE Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH

VERTRIEB: PRISM LEISURE GMBH, SCHÜTTWEG 3-5, 59494 SOEST, TEL: 02921-96460, FAX: 02921-964646

BLACKSTAR MULTIMEDIA

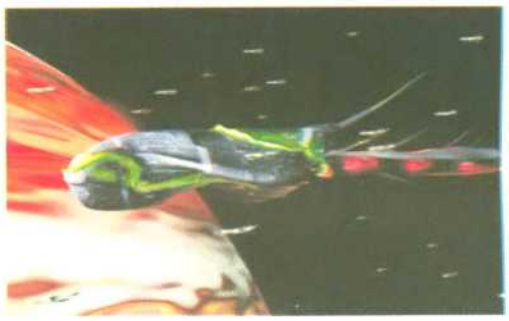
# FLYING SAUCER

**Die Wahrheit ist irgendwo da draußen in Eutin: Während Scully und Mulder dem FBI immer noch keine endgültigen Beweise für fliegende Untertassen liefern konnten, lassen die Programmier-Agenten von Software 2000 demnächst bereits PC-Besitzer ans Steuer eines Alien-Flitzers.**

Diese Simulation einer fliegenden Untertasse verspricht eine hübsche Abwechslung zu all den üblichen Flugzeugen und U-Booten zu werden. Held der Geschichte ist ein ehemaliger Kampfpilot, der (ähnlich wie Agent Mulder aus der Kultserie „Akte X") bereits einen Bruder unter mysteriösen Umständen verloren hat. Als auch noch seine Freundin von UFOs entführt wird, stattet er der berühmt-berüchtigten Area 51 in Nevada einen nächtlichen Besuch ab – und entkommt schließlich am Steuer eines außerirdischen Raumschiffs!

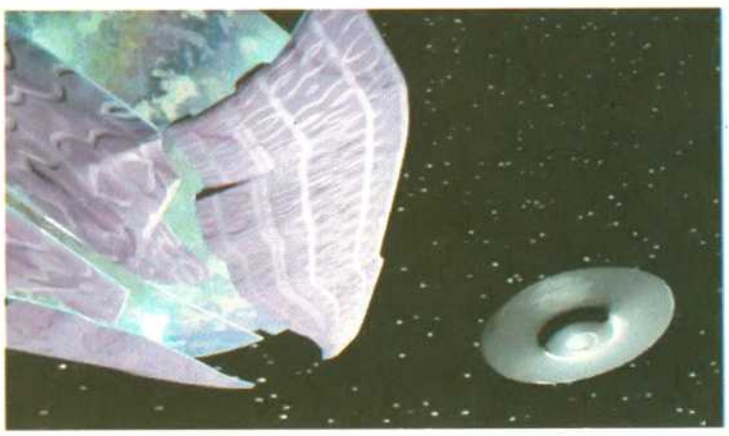
Bis hierher und nicht weiter reicht ein minutenlanger „Vorfilm", mit dem sich die amerikanischen Newcomer von PostLinear (Chef Ron Martinez war zuvor bei den Simulationsspezialisten von Spectrum Holobyte) bereits als unverbrauchte Programmiertalente empfehlen. Die geniale Mischung aus Zeichentrick und Render-Animation unterscheidet sich nämlich erfrischend vom üblichen Intro-Einerlei. An





**Alle Missionen werden von Zwischensequenzen eingeleitet: „Raumschiff Orion" läßt grüßen**

Bord der fliegenden Frisbeescheibe erhält der Spieler dann Zugriff auf sämtliche Instrumente. Hier kristallisiert sich aber auch nach und nach die ganze Wahrheit der X-Akten heraus: Es balgen sich längst



**Das Mutterschiff der verbündeten „Grauen" (Fans der TV-Serie „Dark Skies" aufgehorcht...!) wird man erst relativ spät im Spiel zu Gesicht bekommen**

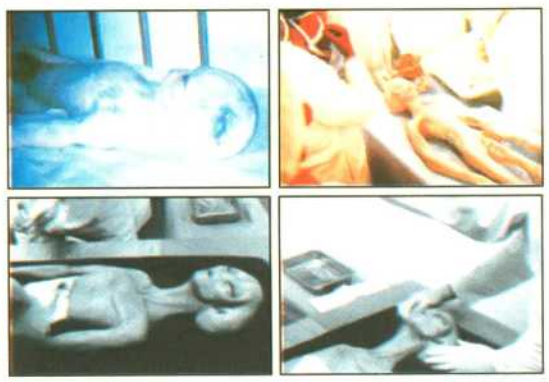


**Mit dem Laser kann man gleich ganze Gebäude einebnen**

## DAS GEHEIMNIS VON ROSWELL: AREA 51

Mythos oder Wahrheit? Der heilige Gral aller UFO-Gläubigen ist nicht erst seit TV-Serien wie „Akte X" oder „Dark Skies" die Area 51 im US-Luftwaffenstützpunkt Roswell: Mehr oder minder glaubhaften Augenzeugen zufolge **stürzte am 2. Juli 1947 in Corona, Neu Mexiko, eine Fliegende Untertasse ab. Deren Überreste sollen mitsamt den außerirdischen Piloten in eben jener Area 51 lagern**. Echte Beweise für diese Theorie gibt es freilich kaum, dafür jede Menge Spekulationen um Wrackteile, Alien-Autopsien und groß angelegte Vertuschungen seitens der Behörden. Die nämlich behaupten steif und fest, daß damals nur ein Wetterballon abgestürzt sei...



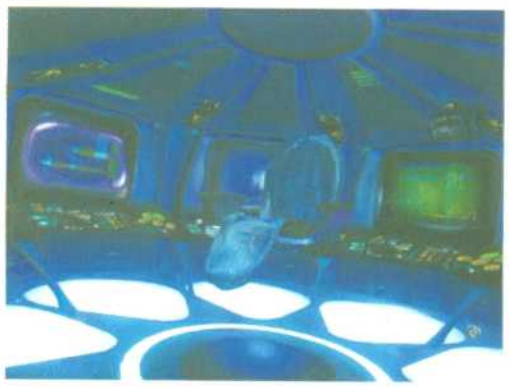


**Der umstrittene Film einer Alien-Autopsie**

**Ein Roswell-Artefakt: UFO-Wrackteil oder Fälschung?**

## Simulation X: Pilot für fliegende Untertasse gesucht!

mehrere Alienrassen um Mutter Erde, weshalb jetzt auch diverse Regierungen hinter dem Entführer der außerirdischen Hardware her sind.
In den nachfolgenden 22 Missionen wird unser Mann im UFO gefangene Aliens befreien, Generäle und Wissenschaftler entführen oder Regierungstruppen an der Besetzung wichtiger Gebäude hindern. Die Reise führt dabei praktisch um die ganze Welt. Da wird man sich zu Beginn den Weg aus Nevada freischießen und später in Japan, Irland oder der Antarktis gegen Flugzeuge, Schiffe und Panzer kämpfen. Irgendwann geht's natürlich auch hinaus ins All, wo Schlachten auf der dunklen Seite des Mondes und vor dem Saturn anstehen. Der große Endkampf mit bzw. gegen verfeindete Außerirdische geht dann in der Nähe des Jupiters über die interstellare Bühne.
Unsere Vorabversion hatte erst drei der später zwölf verfügbaren Verteidigungssysteme eingebaut. Neben einem kleinen Laser und einer dicken Pulskanone waren das ausschwärmende Energieraketen, die ihr Ziel automatisch verfolgen. In der Endversion kann das UFO dann u.a. auch über eine Tarnvorrichtung sowie einen Hologrammgenerator verfügen – letzterer verwirrt Angreifer mit einer Kopie des Schiffes.
Nicht nur die kleinen FM-Videos zwischen den Aufträgen, auch die texturierte 3D-Grafik der Geräte und Umgebungen hinterließ bereits heute (auch und gerade bei voll zugeschalteten SVGA-Details) eine sehr gute Figur. Sie wird allerdings mit relativ kleinen Einsatzgebieten erkauft. Eine schwenk- und zoombare Außenkamera sorgt dabei für Aha-Erlebnisse, das aufgeräumte und während des Fluges in alle Richtungen drehbare Cockpit für Übersicht.
Freilich darf sich so ein UFO-Simulator nicht fliegen wie ein handelsüblicher Jet. Ergo haben sich seine Designer eine ausgeklügelte Kombination aus Joystick und Tastaturkommandos einfallen lassen. Sie ermöglicht typische Manöver wie steilste Steilflüge, abrupte Kurven oder plötzliches Absacken. Erste Proberunden am Redaktionshimmel verliefen jedenfalls sehr zufriedenstellend. Der Feind kann also kommen – sei es in einer irdischen F-16, einem Stealthbomber oder unbekannten Flugobjekten der außerirdischen Konkurrenz.
Die digitale Begegnung der dritten Art wird (zumindest) einen P100 nebst Win 95 voraussetzen, 3Dfx-Karten unterstützen und uns bereits in vier Wochen bevorstehen. Bis dahin will Software 2000 auch eine umfangreiche Datenbank zur Alien-Technologie im Programm untergebracht und den Außerirdischen die deutsche Sprache gelernt haben. (rf)



Ah, so sieht also ein UFO von innen aus!



Die Datenbank zur Alien-Technologie



Auf dem Campingplatz kommt der Traktorstrahl zum Einsatz

## KURZ VOR MONTEZUMA

Siehe auch Begleit-CD



Gestrichen: Diese Gegend wird in der Verkaufsversion nicht mehr zu finden sein

Nicht nur fliegende Untertassen werden bald bei Software 2000 landen, sondern auch ein alter 3D-Indio: Die Arbeiten an **Montezuma – der Fluch der Azteken** (s. Preview im letzten Heft) gehen gut voran. Derzeit feilen drei Programmierer, vier Grafiker und zwei Musiker unter Hochdruck an den letzten Feinheiten. Projektleiter Rob Jaeger: „Für manche Geschicklichkeitseinlagen wie eine Art frühzeitliches Basketballspiel war ganz einfach der Rechenaufwand zu groß. Andere Puzzles sahen auf dem Papier toll aus, nervten aber in einem Game aus der Ich-Perspektive." So ging z.B. ein kompletter Arbeitsmonat für die Gestaltung einer Gegend verloren, die letzten Endes wieder verworfen wurde. Auch die ursprünglichen Charakterdesigns mußten in den letzten Monaten mehrmals abgeändert werden, da die Anzahl ihrer Polygone die jetztige 3D-Grafikengine UVision in manchen Situationen übermäßig belastet hätte. Doch jetzt befinden sich Spielgrafik und Zwischensequenzen im letzten Entwicklungsstadium, dito die Soundroutinen. Der Test zur nächsten Ausgabe sollte also nicht scheitern.



Die Entwickler Rob Jaeger und Steve Bergenholtz mit Original-Charakterentwürfen

# Fallout



**Eine düstere, postnukleare Welt, miese Mutanten, brutale Gangs und nicht gerade zimperlich in Szene gesetzte Gefechte mit High-Techwaffen – das ist der Stoff, aus dem Interplay demnächst Rollenspielträume wahr werden läßt.**

Wer erinnert sich an den genialen Endzeit-Rolli „Wasteland"? Wahre Fans mit Sicherheit, zählt der Interplay-Oldie aus den späten 80ern doch bis heute zu den besten Vertretern des Genres. Damit auch der inoffizielle Nachfolger diesen Kultstatus erreicht, wurde mit Alan Pavlish einer der Designer des Klassikers zum ausführenden Produzenten gemacht.
Anstelle einer Party werden sich hier Einzelkämpfer(innen) 80 Jahre nach einem verheerenden Atomkrieg durch unglaublich detailreiche Iso-Landschaften schlagen und knobeln: drei vorgefertigte Charaktere stehen zur Wahl. Alternativ gibt's einen Helden-Editor, mit dem sich Punkte auf sieben Attribute wie Stärke, Charisma, Intelligenz etc. verteilen lassen. Hinzu kommt die Gewichtung von 18 Fertigkeiten, die vom Gebrauch diverser Waffen über Stehlen und Schleichen bis hin zu medizinischem oder technischem Know-how reichen. Wer mag, darf seinem Alter ego dann noch zwei von 16 besonderen Merkmalen zuschustern, sich also etwa zum drogensüchtigen Schläger oder zur raffinierten Intelligenzbestie erklären.

**Quasi „Diablo" für Einzelkämpfer: noch schöner, brutaler und mit einem postnuklearen Szenario**

Auf der Suche nach Ersatz für den kaputten Chip der Wasseraufbereitungsanlage verläßt man die Sicherheit seiner unterirdischen Heimatstadt. Grafisch besticht die radioaktiv verseuchte Oberwelt durch softes Scrolling und feinste Animationen. Zudem unterstützen hörenswerte Soundeffekte die beklemmende Endzeitatmosphäre. Auch dem Gameplay soll es an nichts fehlen: Informationsbeschaffung via Multiple-Choice-Schwätzchen, reichlich Rätsel und natürlich packende Kämpfe. Bereits jetzt darf die Nagersteuerung als optimal bezeichnet werden, dito das rundenorientierte Kampfsystem. Es erlaubt dem (Solo-) Spieler beispielsweise, spezielle Körperteile anzuvisieren, um den Gegner zu verwunden, zu verkrüppeln oder zu töten.
Wegen der recht heftig in Szene gesetzten Scharmützel dürfte Fallout sicher kein Fall für zartbesaitete Gemüter werden. Denn die Opfer verschwinden nicht einfach vom Screen, sondern werden halbiert, zu Klumpen verschmolzen, oder sie explodieren in einem Regen aus umherfliegenden Fleischbrocken. Wahrscheinlich war diese Überdosis an Gewalt auch der Grund, weshalb die Verhandlungen mit „Steve Jackson Games" über die Verwendung des GURPS (Generic Universal Roleplaying System) gescheitert sind.
Sei's drum, in der Redaktion herrschte dennoch Einigkeit darüber, daß hier im nächsten Heft ein Highlight des Genres zum Test ansteht. Wer das bezweifelt, mag nochmals die Begleit-CD unserer Juli-Ausgabe mit dem spielbaren Demo hervorkramen. (st)



Ein Blick ins Inventar



Wunderschön detaillierte Iso-Umgebungen




Beim Knacken des Kühlschranks hilft der Lockpick-Skill




Die Charaktergenerierung gestaltet sich übersichtlich und simpel



Der Zielscreen: Wohin hätten Sie die Kugeln denn gerne?

# Hi Spiele-Freaks!



## *Jetzt kommt was Messerscharfes!*




**Ab Herbst '97 frisch bei eurem Händler!**

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

Änderungen vorbehalten! Alle verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

**ELSA GmbH** · **Sonnenweg 11** · **D-52070 Aachen** · **Info-Telefon** +49-(0)241-606-5113 · **Info-Fax** +49-(0)241-606-5199 · **FaxBox** +49-(0)241-606-9830 · **Internet** http://www.elsa.de

HOT SPOT Preview

# FLOYD

**Seit unserem Preview in der Ausgabe 5/97 hat sich einiges getan in Sachen Aliens: Kürzlich besuchte uns Chefdesigner Simon Woodroffe persönlich und präsentierte eine erste spielbare Version des witzigen SF-Adventures.**



Rauhe Sitten unter der Herrschaft von Omnibrain

Floyd (oder Feeble, wie er in der englischen Version heißt) ist Bürger einer galaktischen Diktatur, die vom „Omnibrain" kontrolliert wird. Zuständig für die bei UFO-Forschern so beliebten Kornkreise hat er gerade unsere Erde besucht, um ein paar Abdrücke zu hinterlassen. Doch am Rückflug passiert's: Sein Schiff kollidiert mit der Voyager-Sonde, welche in der Folge eine Omnibrain-Station rammt. Floyd wandert ins Gefängnis und der Spieler in ein turbulentes Abenteuer um Fluchtversuche, Bruchlandungen und Rebellen.

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels soll sich von linear aufeinanderfolgenden Rätseln zu einem verzweigten Baum aus möglichen Lösungswegen auswachsen. Grafisch ist mit umfangreichen, selbstlaufenden Sequenzen zu rechnen, aber auch mit bildschirmfüllenden 3D-Screens. Die darin auftretenden Figuren sind wie ihre Umgebungen nahezu komplett gerendert. Wenn ihre Herkunft aus den Datenbänken von SGi-Workstations dennoch nicht offensichtlich ist, dann weil sie manuell nachgemalt wurden. Der verantwortliche Grafiker konnte sich bereits mit den beiden Kultspielen um „Simon the Sorcerer" einen Namen machen und hat auch den hiesigen Hauptdarsteller unnachahmlich animiert.

Eine Testversion hat uns Adventuresoft für die kommende Ausgabe versprochen, dazu die handlichste Steuerung diesseits der Milchstraße, eine Online-Enzyklopädie und Gags am laufenden Band. Wir sind schon gespannt darauf, den psychopathischen Killerroboter Sam, die redselige Rebellin Dolores und natürlich Floyd selbst näher kennenzulernen. (jn)



Notlandung in psychedelischem Ambiente



Der Gott der Blaulinge entscheidet über Floyds Schicksal




Bunt, schrill, detailreich: die Schauplätze des Abenteuers

## „Im Frühjahr gibt's ein Wiedersehen mit Simon"



Simon Woodroffe, Projektleiter und Gamedesigner

***?: Nach dem linkischen Zauberlehrling Simon nun also das tolpatschige Alien Floyd. In welchen Kreisen muß man sich bewegen, um derart schräge Figuren zu ersinnen?***

**SW:** *Meine Ideen kommen beim Beobachten ganz normaler Leute – im Fernsehen, im Kino oder in Comics.*

***?: Klingt nach harter Arbeit...***

**SW:** *Insofern ich damit meine Brötchen verdiene, könnte man es als Arbeit bezeichnen, ja. Tatsächlich macht mir aber jeder Aspekt am Design eines Computerspiels nach wie vor Spaß.*

***?: Spaß soll den Fans demnächst auch wieder an einem neuen Abenteuer von „Simon the Sorcerer" vergönnt sein. Was können Sie uns darüber schon sagen?***

**SW:** *Im Moment sieht es so aus, daß „Simon the Sorcerer 3" im nächsten Frühjahr erscheinen wird. Technisch handelt es sich dabei um eine Weiterentwicklung der Floyd-Engine. Inhaltlich knüpft das Game dort an, wo der Vorgänger aufhörte: Simon ist körperlos und reinkarniert deshalb in einen Hund. Durch ein Dimensionstor gerät er auf die Erde, es gibt eine Riesenexplosion, und seine Welt vermischt sich mit unserer. Technik, Magie, Goblins; alles auf einem Haufen...*

# Dinos, Aliens und Hunde!




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 – vielerorts ausverkauft, hier ERHÄLTLICH!**

**Digital Doggie**




**Virtual Alien**




**Baby T-Rex**




Bitte kreuzen Sie auf Ihrer Abo-Bestellung Ihr persönliches Wunsch-Zazoo an. Sollte dieses vergriffen sein, liefern wir ersatzweise eines der beiden anderen.

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

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

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

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

# LANDS OF LORE 2
## GÖTTERDÄMMERUNG

**Vier Jahre warten die Fans schon auf die Fortsetzung des populären Titels von Westwood – eine Ewigkeit in diesen rollenspielarmen Zeiten! Doch nicht mehr lange, und die Hexe Scotia sorgt für neuen Ärger im Reich der Fantasy.**

Für alle, die sich ob der langen Wartefrist seit „Lands of Lore: The Throne of Chaos" nicht mehr an die Ereignisse im Vorgänger erinnern, hier ein kurzer Rückblick: Die böse Hexe Scotia wollte ihre gestaltwandlerischen Fähigkeiten nutzen, um den Thron von Gladstone zu besteigen. Unter der Führung des Spielers gelang es einem wackeren Helden dann aber rechtzeitig, das Monsterweib zu besiegen. Doch als die Endsequenz über den Bildschirm flimmerte, konnte man bereits erahnen, daß damit der Fall noch nicht ganz erledigt war...



**Die kleine Kneipe in unserer Fantasy-Straße**



**Im Angesicht eines Gottes noch mal schnell das Inventar geprüft**



**Höhlenforschung à la Lands of Lore 2**

Die Fähigkeit, ihre Gestalt beliebig zu verändern, verdankte Scotia nämlich der „Nether Mask". Kurz vor ihrem Ableben wollte sie dieses äußerst mächtige Artefakt ihrem Sohn Luther per Äthertransport vererben. Bloß verlief die Übertragung so fehlerhaft, daß Sohnemann nur eine unkontrollierte Ladung der antiken Magie abbekam. Bei ihm geschieht die Gestaltwandlung seither immer zufällig und ohne daß er etwas dagegen tun kann. Mit diesem Fluch belastet, landet der arme Luther unschuldig im Kerker von Schloß Gladstone – ein Junge, der sich ab und an in eine Eidechse, ein grauenvolles Monster oder andere bizarre Kreaturen verwandelt, hat eben wenig Freunde.

Entsprechend einsam wird der Spieler als Scotias Sohn seinen beschwerlichen Weg durch die 3D-Welt antreten: statt Partytime ist die Heldenperspektive in

## DAS MONSTRÖSE BESTIARIUM








**Direktvergleich: Während im Vorgänger links noch ein Großteil des Bildschirms für Infos reserviert blieb, sind diese nun, wie rechts zu sehen, ins Vollbild einblendbar**

Echtzeit angesagt. Dabei hinterließ unser Vorabmuster einen ebenso bleibenden wie positiven Eindruck. Luther durchstreift abwechslungsreiche SVGA-Landschaften, deren oftmals animierte Sehenswürdigkeiten vor Details nur so strotzen. Weniger liebenswürdig sind natürlich die allerorten lauernden Monster; erstklassig bewegt und originell gestaltet sind sie allemal. Ob man nun im Wald steht, eine Stadt besucht oder einen der obligatorischen Dungeons erforscht, die mit schönen Musikstücken und passenden Soundeffekten angereicherte Atmosphäre schlägt den Spieler unwillkürlich in ihren Bann.
Für Abwechslung in der Fantasy-Idylle sorgen die immer wieder überraschend auftretenden Mutationen des Protagonisten vom Mensch zum Tier. Sie sind es auch, um die sich hier so manches Rätsel rankt. So lassen sich schwere Felsen halt erst mit wortwörtlich bestialischer Muskelkraft verschieben, während schmale Durchgänge eben nur für Eidechsen kein unüberwindbares Hindernis darstellen. Schwimmen, springen, rennen und kriechen kann unser Held wider Willen aber auch in seiner natürlichen Gestalt. Dennoch sollte man L.o.L. 2 nicht mit einem Wald-und-Wiesen-Hüpfical verwechseln: Die ersten Puzzles und Mini-Quests deuten vielmehr auf ein sehr komplexes Gameplay im Stil des Rolli-Klassikers „Ultima Underworld" hin.
Die Steuerung per Maus ist denkbar einfach gehalten; lediglich wer im Lauf kämpfen will, muß zusätzlich die Tastatur bemühen. Auf einen simplen Klick hin wechselt der Held seine Waffe oder zückt einen der zuvor aufgesammelten Zaubersprüche (Blitzschläge, Heiltränke etc.) in variabler Stärke. Tempo ist wegen der Echtzeit aber auch häufig eine Frage des Überlebens! Für Fundstücke gibt es ein stufenweise zuschaltbares und somit sehr übersichtliches Inventory. Für noch mehr Komfort werden eine jederzeit abrufbare Help-Funktion sowie das editierbare Automapping sorgen. Zudem ist uns bis Weihnachten eine komplett deutsche Version auf vier CD-ROMs versprochen.
Schön, daß man trotz aller Rekordumsätze inzwischen auch bei Westwood erkannt hat, daß PC-Entertainment nicht mit „Command & Conquer" endet. Noch schöner ist, daß die ohnehin sehenswerte Polygongrafik mit den schicken Texturen im Spiel selbst von minutenlangen Zwischensequenzen umrahmt wird. Bluescreen-Technik setzt die Figuren dabei stilgerecht ins Bild, und man bekommt auch Gelegenheit, sein Alter ego mal in voller Pracht zu bewundern. Außerdem sind die Szenen kein reiner Schmuck, sondern liefern wertvolle Hinweise auf das weitere Vorgehen. Am allerschönsten mag jedoch sein, daß Sie sich vom kommenden Rollenspiel-Hit anhand eines Rolling-Demos auf der nächsten Begleit-CD selbst ein Bild machen können. (js)



**Animierte Wildnis, in diesem Fall ein Wasserfall**

**Als Gestaltwandler wider Willen durch monströses Echtzeit-3D**



**In der Bibliothek mit einer hübschen Leseratte**

## DIE WESTWÄLDER

Das Team der Westwood Studios ist mittlerweile auf gut **30 Mitarbeiter** angewachsen und kann auf knapp **40 Spiele für diverse Systeme** zurückblicken – darunter PC-Highlights wie die „Kyrandia"-Adventures, „Dune 2" sowie natürlich die „Command & Conquer"-Saga. Firmengründer, Präsident und kreativer Kopf war und ist der studierte Architekt und Psychologe Brett W. Sperry.

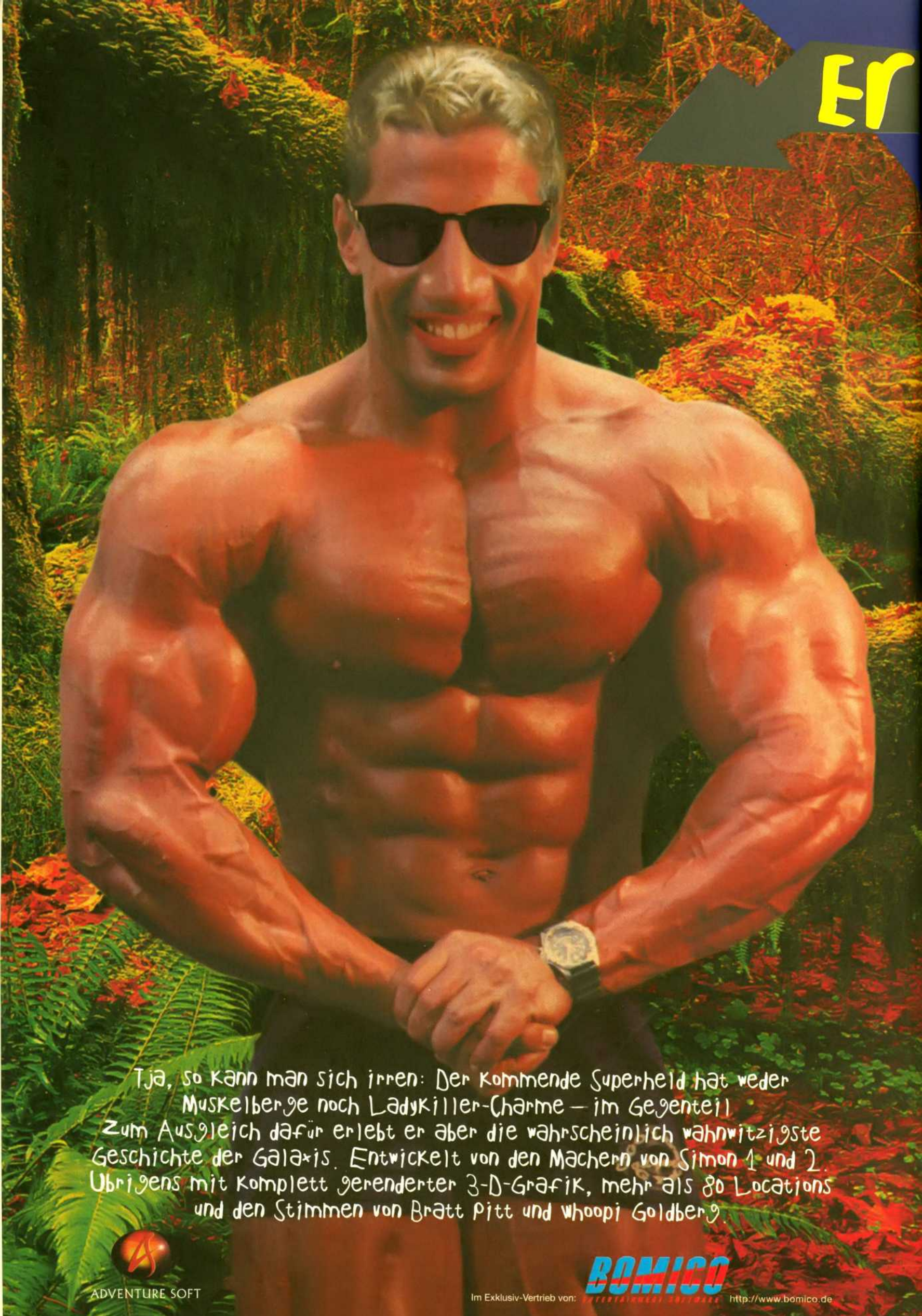








**Westwood (nahezu) komplett: 27 von insgesamt 30 Mitarbeitern**




Tja, so kann man sich irren: Der kommende Superheld hat weder Muskelberge noch Ladykiller-Charme – im Gegenteil. Zum Ausgleich dafür erlebt er aber die wahrscheinlich wahnwitzigste Geschichte der Galaxis. Entwickelt von den Machern von Simon 1 und 2. Übrigens mit komplett gerenderter 3-D-Grafik, mehr als 80 Locations und den Stimmen von Bratt Pitt und Whoopi Goldberg.

ADVENTURE SOFT

Im Exklusiv-Vertrieb von: BOMICO

http://www.bomico.de

ist der
größte Held des
Universums?



Irrtum!
Er ist es.

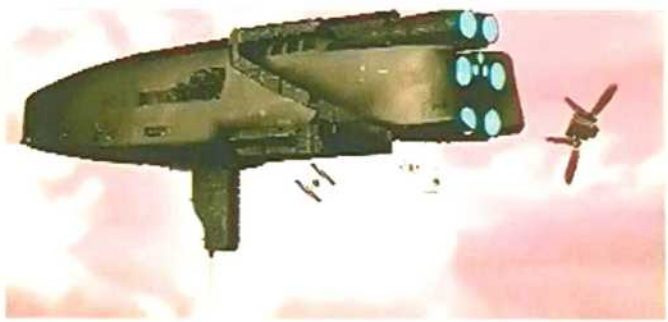
FLOYD

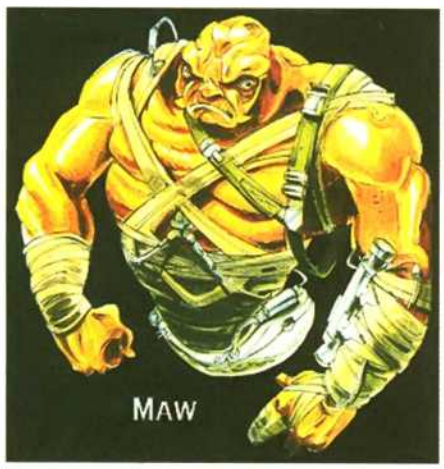
# STAR WARS® JEDI KNIGHT DARK FORCES II

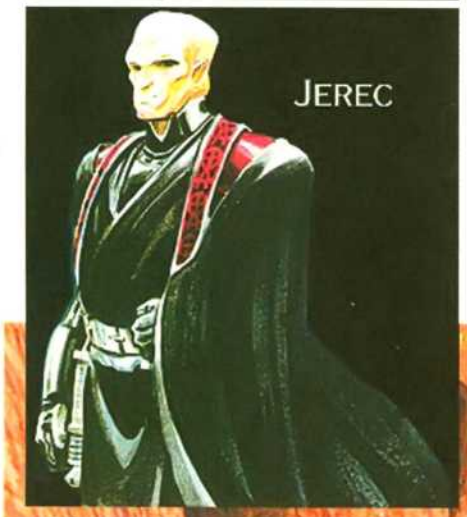
**Was lange währt, wird endlich gut – da sind sich der Volksmund und die Sternenkrieger von Lucas Arts einig. Denn das PC-Imperium wartet nun schon seit Jahresbeginn auf die Eröffnung des neuen 3D-Actionkerkers mit Darth Vaders Schergen...**



In rund 30 Videominuten soll ein Mix aus Realfilm und Renderoptik zwischen der Action Kinoatmosphäre verbreiten





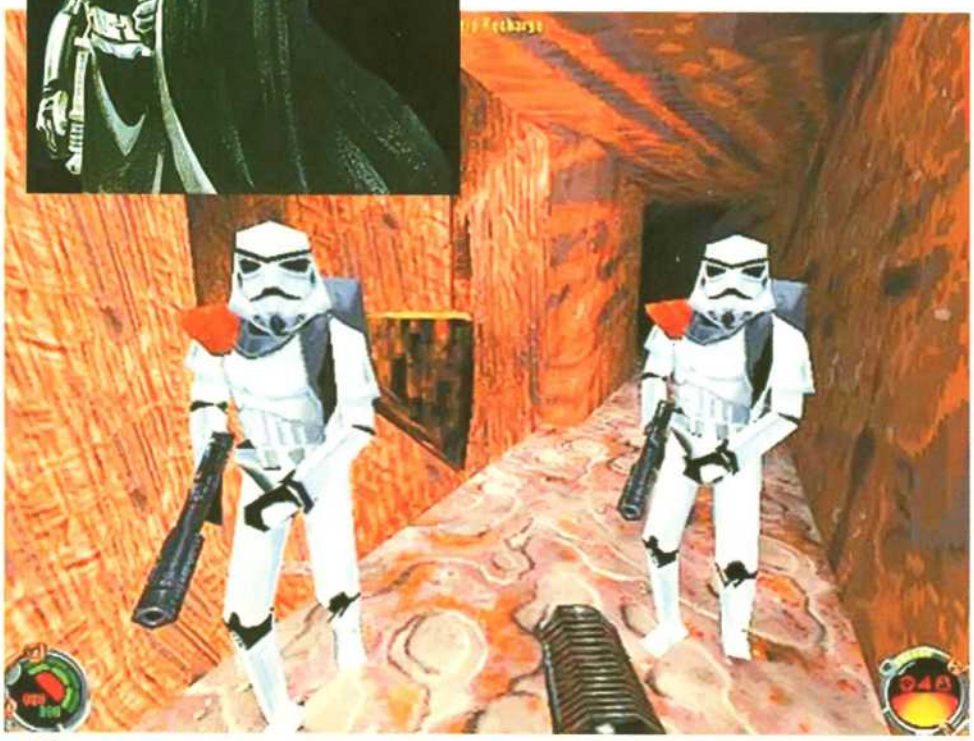

**Zwei der sieben dunklen Jedi-Endgegner, hier noch als Skizze**

Volksweisheiten sind eine Sache, die Vorteile vieler Monate zusätzlicher Entwicklungsarbeit eine andere. Oder dieselbe, denn tatsächlich will man in San Rafael aber auch wirklich jedes Feature in diesen 3D-Keller einmauern, das im Genre momentan gern gesehen ist: Multiplayer-Modi für Internet- und Netzwerkaktivisten ebenso wie spektakuläre Extrawaffen und eine opulente Grafik, die vom Vorhandensein eines 3D-Beschleunigers profitiert. Noch gilt der Oktober als offizieller Starttermin für das Sternenfest, die Gerüchteküche munkelt aber bereits wieder von einer Verschiebung auf den Dezember.

Auf alle Fälle soll der irdische Kalender noch das Jahr 1997 ausweisen, wenn die ersten Spieler in den Dreß des Jung-Jedis Kyle Katarn schlüpfen. Diesen Namen noch nie gehört zu haben, ist auch in Fankreisen keine Schande, denn Kyle kam in keinem der bisher drei „Star Wars"-Movies vor. Er ist exklusiv in futuristischen 3D-Labyrinthen daheim, die es nach sieben dunklen Jedi-Rittern abzusuchen gilt. Falls der Held die Auseinandersetzung mit den imperialen Endgegnern scheut, kann er sich aber auch von Imperator Jerec rekrutieren lassen und dann Seite an Seite mit den erklärten Feinden der Rebellion kämpfen. Es sind dies eben jene besagten Dunkeljedis; etwa das hinterhältige Zwillingspaar Goc und Pic, das gerissene Echsenwesen Boc oder der menschenverachtende Muskelberg Maw.

**„Die Mehrspieler-Option wurde von unseren Kunden am häufigsten gewünscht"**
**(Koprojektleiter Justin Chin)**

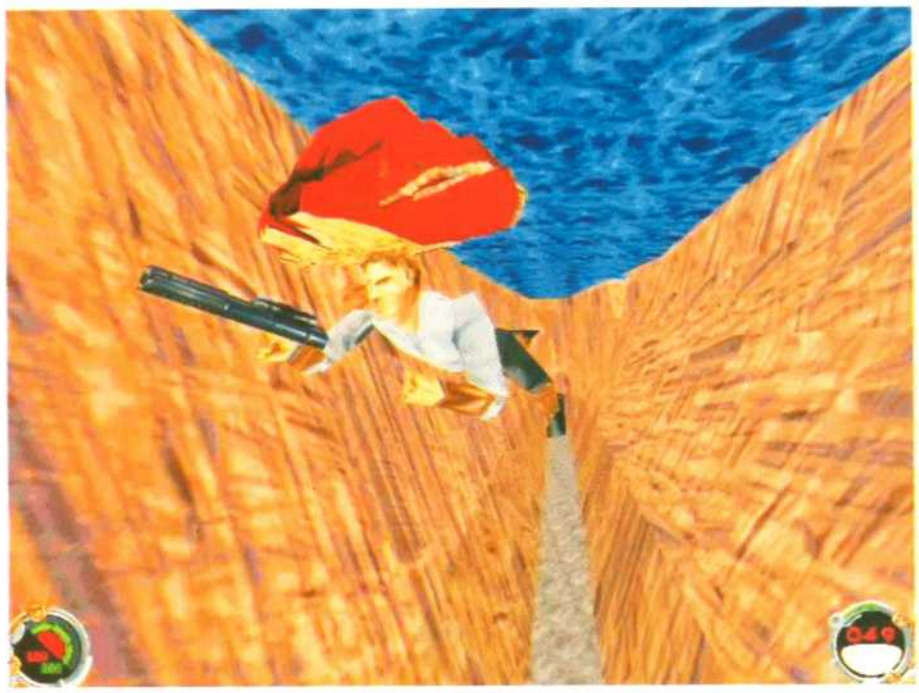
Auf welche Seite der sagenumwobenen „Macht" sich der Spieler auch stellt, dieser allumfassenden Energie soll hier erstmals eine entscheidende Rolle in einer „Star Wars"-Versoftung zukommen. Abhängig von der gezeigten Leistung, wird das Programm nämlich Punkte verteilen und damit Kyles Macht vergrößern. Dann mag sich etwa dessen Lebensenergie automatisch regenerieren, der Junge wird schneller laufen, weiter hüpfen und besser mit Wurfmesser, Lichtschwert oder gar Energieblitzen umgehen können. Welche Fähigkeiten Kyle erlangt, hängt wiederum von seiner Wahl des Auftraggebers ab.



**Der Spieler darf sich sein Feindbild aussuchen: Rebellen oder Imperialisten**

## FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

* 3D-Action aus dem „Krieg der Sterne"
* 20 umfangreiche Abschnitte
* Single- und Multiplayer-Modus
* Unterstützung von 3D-Beschleunigern
* Zwischensequenzen in Kino-Qualität





Kyle kann schwimmen, und sein Führungsoffizier vor dem Monitor zwischen Ego-Perspektive und Hintermann-Kamera wählen

Sofern die Gegend entsprechend effektiv abgesucht und passendes Waffen- bzw. Munitionsmaterial gefunden wurde, werden unserem Mann im All insgesamt zehn Kampfutensilien zur Verfügung stehen. Das Laserschwert wird er als Jedi natürlich von Beginn an schwingen, später im Spielverlauf sollen außerdem Strahlenpistolen, Lichtgewehre, Repetierkanonen und verschiedenste Minen auftauchen – überwiegend als Hinterlassenschaften gemeuchelter Gegner. Das mögen Sturmtruppen, Aliens aller Rassen und Klassen (darunter Jabba-Kollegen), aber auch AT/ST-Walker, Tie Fighter und vieles mehr sein.

**„Die sieben dunklen Jedi sind völlig irre und böse wie der Teufel!"**
**(Jedimeister Obi Wan Kenobi)**

Die Action wird aus insgesamt 20 Missionen bestehen, die von rund 30 Videominuten umrahmt sind. Als Mischung aus Realfilm und Renderanimationen sollen diese Movies das Flair vom originalen Krieg der Sterne am Monitor verströmen. Völlig neu ist die für das eigentliche Spiel verwendete 3D-Engine. Sie soll ähnlich leistungsfähig und flexibel programmierbar sein wie jene, der IDs indiziertes Erdbeben einen Großteil seiner Popularität verdankt. Die uns präsentierte Vorabversion glänzte jedenfalls mit aus massenhaft Polygonen zusammengesetzten Figuren, die sich äußerst gewandt durch fein ausgeleuchtetes Terrain bewegten.

Optische Genüsse erwarten insbesondere Besitzer eines Win 95-Rechners mit 3D-Turbo, der entweder dem Direct3D-Standard entspricht oder besser noch einen Voodoo-Chipsatz an Bord hat. Für solche Karten (wie z.B. die „Diamond Monster 3D") bereitet Lucas Arts nämlich eine extraschnelle und schöne Version vor. Wunderdinge verspricht das Entwicklerteam auch in punkto Sound. Kein Wunder also, daß voraussichtlich zumindest zwei CDs benötigt werden, um die schiere Präsentationsmasse zu bewältigen. Zur Bewältigung der Aufgaben werden wie gesagt mehrere Spieler gleichzeitig zugelassen sein: zwei via Modem, per Internet vermutlich acht, und 16 Sternenkrieger im Netzwerk. Geplant sind alle gängigen Modi wie das „Deathmatch" oder der Kampf um Terrain und Flagge, sprich „Capture the Flag". Ob Teams gegeneinander rangeln oder jeder gegen jeden kämpft, wird allein Einstellungssache sein. Kurz und sehr gut: Wenn der Imperator nicht persönlich seine Finger im Spiel hat, mag hier sehr wohl die neue Referenz im Genre heranwachsen! (skills)



Es stellen sich auch Walker zum Kampf



Was wäre ein Jedi ohne sein Laserschwert?

## DIE WAFFEN EINES JEDI-RITTERS




Das LICHTSCHWERT ist die traditionelle Waffe des Jedi-Ritters. Es läßt sich sowohl zur Offensive wie zur Defensive einsetzen




Der RAIL DETONATOR feuert mit Mini-Minen, die entweder sofort explodieren oder sich an eine Wand heften und auf den Befehl zur Zündung warten




Die SEQUENCE CHARGES sind das leistungsverstärkte Pendant zu den Thermal-Detonatoren, die Prinzessin Leia im Kino zur Befreiung von Han Solo nutzte




Einer der Vorzüge des BOWCASTER ist seine ungemein praktische Aufladbarkeit: Bleibt der Feuerknopf gedrückt, werden die Projektile fächerförmig abgefeuert

# F1 Manager PROFESSIONAL

**Weil Software 2000 in Sachen ausführlicher Testfahrt kurzfristig die rote Flagge geschwenkt hat, hier noch ein paar informative Aufwärmrunden, ehe das getunte Motorsportmanagement in der nächsten Ausgabe endgültig an den Start geht.**




Übersichtlicheres Fahrzeug-Setup durch grafische Anzeige der Auswirkungen

Siehe auch Begleit-CD








Optimierte 3D-Darstellung während der Rennen




Einsteigerfreundlich dank Automatikfunktionen

Die Eutiner Softwareschmiede hat aus vergangenen Fehlern gelernt, ein Debakel wie mit der ersten Version des „Bundi '97" soll sich nicht wiederholen. Und in der Tat läuft hier bereits der Prototyp erstaunlich rund und zeigt auf der Strecke keinerlei Ausfallerscheinungen.
Neben den Features der 96er-Version gibt es reichlich Neuerungen. So können nun bis zu vier Manager hintereinander an einem Rechner oder via Netzwerk um Fahrer- bzw. Konstrukteurs-WM kämpfen. Durch Festlegen einer zeitlichen Begrenzung der Zugdauer bleibt dabei flottes Vorankommen gewährleistet. Auch beim Handling hat sich einiges getan. So erleichtern u.a. verbesserte Menüoberflächen, äußerst praktische Automatikfunktionen und grafische Wirkungsanzeigen beim Einstellen des Fahrzeug-Setups den Einstieg in den F1-Zirkus.
Hobbyingenieure dürfen sich natürlich auch höchstpersönlich mit aufwendigem Wagendesign, erweiterten Telemetrieaufzeichnungen, Windkanaltests und derlei Spezialaufgaben mehr herumschlagen. Zusätzlich wartet jetzt ein Motorenprüfstand für Optimierung von Zündzeitpunkt oder Treibstoffgemisch auf geduldige „Tüv-tler". Zudem werden ausgiebige Testfahrten neuerdings mit Erfahrungspunkten für Verbesserungen an den diversen Fahrzeugmodulen belohnt. Und die in mühsamer Kleinarbeit erstellten Abstimmungen der Boliden lassen sich nun auch für alle Strecken abspeichern.
Schon in der vergangenen Saison konnte die für eine Manager-Sim ansehnliche Darstellung der Rennen überzeugen – anno '97 haben die packenden Asphaltduelle noch ein paar PS zugelegt. Die aus unterschiedlichen Kameraperspektiven in Szene gesetzten Originalkurse sind detailreicher und damit realistischer. Für den vollen Genuß der auch akustisch packenden Atmosphäre sollte der Rechner allerdings ebenfalls von der schnellen Sorte sein und ausreichend RAM unter der Haube haben.
Auf Pannenpilot Frentzen als Berater und mit teuren Lizenzgebühren erkaufte Originalnamen hat Software 2000 diesmal verzichtet. Wer statt den Schusters also doch lieber die Schumacher-Brüder engagieren möchte, muß zum integrierten Editor greifen. Damit lassen sich Fahrer-, Personal- und Rennstall-Daten nach Gusto manipulieren; selbst das Einbinden eigener Paßbilder und Logos ist möglich. Ob es der professionelle „F1 Manager" schlußendlich schafft, so der gesammelten Konkurrenz den Auspuff zu zeigen, erfahren Sie wie gesagt im nächsten Heft. (st)

**„Ein Ingenieur ohne Telemetrie ist wie ein Arzt ohne Stethoskop"**
**(Bernard Dudot, technischer Direktor von Renault Sport)**

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



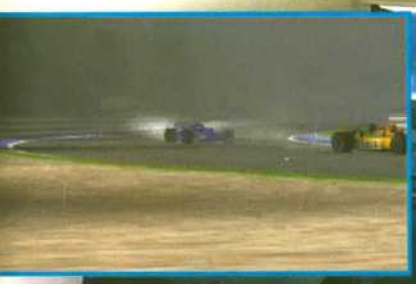














# F1 Racing SIMULATION

## Echtzeit 3D-Graphiken

Das totale Fahrerlebnis, Pitstops in 3D ...

## Hyper-realistische Simulation

Alle Einstellungs- und Tuningoptionen eines echten F1-Boliden der vergangenen Saison, realistische Computergegner mit allen Eigenschaften der echten Fahrer, alle Infos und Highlights mit Boxenfunk und FOCA TV, die Originalcockpits aller Rennställe.

## Maximaler Fahrspaß

Multiplayer Modus für heiße Kämpfe über Netzwerk, Splitscreen und Modem, komplettes Setup-Tutorial und drei Schwierigkeitsgrade.

FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT

FIA™ 1996

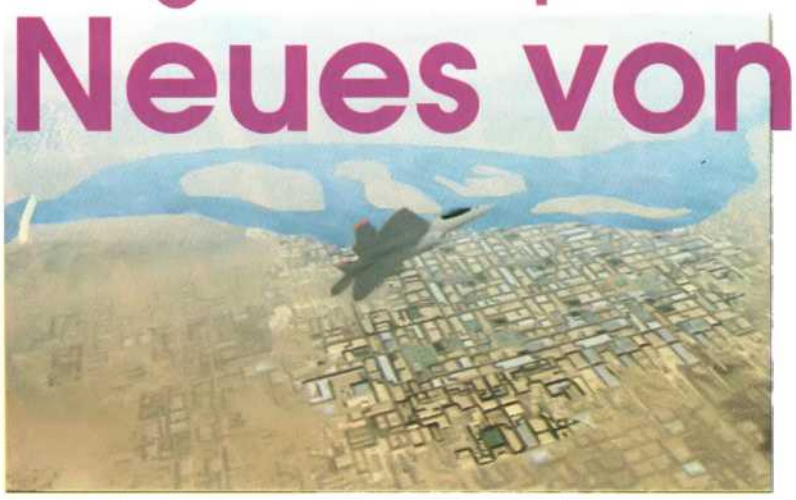
EINE OFFIZIELLE SIMULATION DER

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

3Dfx

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

# Fangfrische Spiele: Neues von ocean



**Der englische Softwaregigant rief, und alle kamen: Journalisten aus ganz Europa reisten kürzlich nach Manchester, um sich von Oceans PC-Highlights für Weihnachten '97 erleuchten zu lassen. Im Rahmen einer aufwendigen Bühnenshow präsentierten die Ozeanisten ihr Programm.**

## F22: AIR DOMINANCE FIGHTER

Der „Raptor" von Interactive Magic hebt bereits in wenigen Seiten zum Testflug ab, und auch DIDs Version des neuen US-Superfliegers ist schon zu etwa 85 Prozent fertiggestellt. Was auf der E3 in Atlanta noch als „EF2000: ADF" angekündigt wurde, soll bis Ende des Jahres ein weiterer Höhepunkt im heiß umkämpften Genre werden.
Zunächst einmal werden sich Realitätsnähe und Komplexität des Programms in sechs Stufen variieren lassen. Wer also stundenlang durch die Wolken patrouillieren mag, wird ebenso auf seine Kosten kommen wie Gelegenheitspiloten, die sich vor der abschließenden Landung fürchten. Das Cockpit der F-22 soll hier sogar nochmals interaktiver werden als bei der Konkurrenz: Auf Wunsch genügen Mausklicks an die richtigen Stellen vollauf, das Keyboard bleibt dann gänzlich außen vor. Nachdem man sich für eine der beteiligten Nationen entschieden hat, werden Einsätze in Ostafrika und Arabien auf dem Tagesplan stehen. Angeblich reicht das Krisengebiet bis nach Mekka, das allerdings aus Pietätsgründen nicht beschossen werden kann.
Um die Handlungsfreiheit zu erhöhen, wird ein Missionsplaner integriert. Zudem soll man jederzeit auf ein AWACS-Flugzeug umschalten können. Aus dieser Position läßt sich das Geschehen dann in Echtzeit überwachen und beeinflussen. Darüber hinaus wollen die englischen Simulationsprofis von Digital Image Design den Strategen schon wenige Wochen nach dem Hauptprogramm den **Total Air War** erklären – mit diesem Erweiterungsset lassen sich 40.000 nichtlineare Kampagnen selbst generieren. Sinn macht das freilich bloß für Flieger mit einem 3Dfx-Grafikbeschleuniger im Hangar. Der wird nämlich benötigt, um die in Echtzeit beleuchteten Polygone einschließlich optischer Spielereien wie Luftwirbel und Transparenzeffekte flott über den Screen zu jagen.
Also Klasse und Masse, wohin man auch blickt (60 verschiedene Flugzeuge werden eingebaut) und hört. Beispielsweise soll die Sprachausgabe der Flugkommunikation rund 10.000 Worte umfassen!
Das letzte Wort dazu wird freilich in unserer Weihnachtsausgabe gesprochen, denn bis dahin dürfte die Joker-Crew ihre Testflüge mit der neuesten F-22 absolviert haben.

### DER SIMULIERTE ERNSTFALL

Als **F-29 Retaliator** anno 1990 für den Amiga erschien, tröstete Digital Image Design die Spieler mit für damalige Verhältnisse unheimlich detaillierter und gleichzeitig flüssig animierter Grafik über den mangelnden Realismus hinweg. Ihr Eurofighter orientierte sich dann schon viel enger an der fliegerischen Wirklichkeit – dabei war das Vorbild bei Erscheinen von **T.F.X.** („Tactical Fighter eXperiment) im Jahre 1993 noch lange nicht einsatzbereit. Seit dieser Zeit tauschen sich die englischen Entwickler regelmäßig mit militärischen Beratern aus, was sich anno 1995 im akribisch genauen **EF2000** bemerkbar machte. Diese Simulation wies auch erstmals einen eigenen Missionseditor auf, der vor einem halben Jahr mit der **Tactcom**-CD weiter ausgebaut wurde.







**Vom Actionflugi zum simulierten Ernstfall: F-29 Retaliator, T.F.X. und EF2000**




**Im Missionsplaner läßt sich der Einsatz haarklein koordinieren**

## I-WAR

Die Abkürzung steht für **Infinity War**, und tatsächlich scheinen die Handlungsmöglichkeiten bei dieser Space Opera nahezu unbegrenzt: In ferner Zukunft haben die Menschen alle umliegenden Sonnensysteme kolonisiert und eine interstellare Föderation, den Commonwealth, gebildet. Leider sind einige Planeten mit ihrer wirtschaftlichen Stellung unzufrieden, und schon ist der schönste Krieg im Gange...

Frei nach „Wing Commander IV" wird sich die Handlung immer wieder verzweigen, und der Spieler somit mal auf der einen, mal auf der anderen Seite einen von vier Aufgabenbereichen übernehmen: Als Kapitän einer 150 Meter langen Korvette manövriert man sich durch strategielastige Schlachten, im Pilotensitz kleinerer Jäger erledigt man den Nahkampf. Und die Rolle des Bordschützen dürfte ebenso selbsterklärend sein wie die des Mechanikers. Grafisch werden hochauflösende Lichtspiele im finsteren All sowie Unmengen an Rendersequenzen geboten. Ob auch die versprochene Missionsvielfalt glänzen kann, sollte noch vor Jahresende der Test zeigen.




**Für flüssige Grafik braucht es derzeit noch einen Pentium 2**



**An Zwischensequenzen herrscht kein Mangel**

## OUTCAST

Cutter Slade ist Agent eines futuristischen Geheimdienstes. Als solcher erhält er den Auftrag, in einer virtuellen Trainingswelt einen verrückten Wissenschaftler ausfindig zu machen. Der hat das System unter seine Kontrolle gebracht und programmiert nun allerlei Widrigkeiten, um das Vordringen des Helden zu erschweren: In einer gigantischen Voxel-Welt muß Slade die unterschiedlichsten Gegner mit seinem aufladbaren Laser ausschalten.



**Auch der virtuelle Rächer kommt in einer Version für 3Dfx-Karten**

Das jüngste Werk der französischen Programmierschmiede Infogrames basiert auf der gleichen Grafikengine wie das kürzlich getestete „No Respect". Dank neuer Farbpaletten und hervorragender Lichteffekte macht die phantasievolle VGA-Grafik nun jedoch einen erheblich besseren Eindruck. Von der genial einfachen Sticksteuerung konnte man sich bereits vor Ort überzeugen, über Missionsdesign und Spielumfang waren jedoch noch keine Informationen erhältlich – SF-Agenten starten erst nach dem Jahreswechsel in den Einsatz.

MULTIMEDIA SOFT
Computerspiele
http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe
Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MULTIMEDIA SOFT
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MULTIMEDIA SOFT finden Sie in:

13349 BERLIN
Müllerstraße 70 ☎ 030-4520392
U-Bahnhof Rehberge
Computer-Spielen vor Ort

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str. 15 ☎ 0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

NEU * NEU * NEU * NEU
27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

33098 PADERBORN
Marienstr. 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden/Internet

47441 MOERS
Neuer Wall 2–4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

82515 WOLFRATSHAUSEN
Obermarkt 48 ☎ 08171-910660
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MULTIMEDIA SOFT BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DüREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

HOT SPOT Preview

# NEUES VON MICROPROSE

## WORMS 2

Der Vorgänger war *der* Überraschungshit im Weihnachtsgeschäft 1995 und hält sich nach wie vor hartnäckig in unseren Lesercharts – trotz oder vielleicht auch gerade wegen des äußerst simplen Spielprinzips: Zwei bis vier Mannschaften zu je vier Würmern bekriegen sich auf zufallsgeneriertem Terrain mit allem, was die moderne Militärindustrie hergibt. Raketenwerfer und Luftangriffe stehen da ebenso zur Disposition wie „Street Fighter"-typische Feuerbälle oder explodierende Schafe. Verständlich, daß sich die Programmierer von Team 17 beim Nachfolger auf kleine, aber gemeine Verbesserungen beschränken wollen. So wird die Waffenpalette um etliche Spinnereien (eine verrückte Omi, die wahnsinnige Rinderherde, das Superschaf) erweitert, und die Kriecher erhalten mehr Bewegungsmöglichkeiten. Außerdem wird sich neuerdings buchstäblich alles den eigenen Wünschen entsprechend konfigurieren lassen: Runden, Zeitlimit, Waffenarsenal und und und.
Neben ausgebauten Spielmodi für Netzwerk- und Internet-Würmer sollen ab Ende Oktober vor allem die komplett überarbeitete Cartoongrafik und der eingebaute Leveleditor für endlose Motivation sorgen. Als ob vier Millionen mögliche Geländekonstellationen nicht vollkommen ausreichten, um sich die Nächte um die Ohren zu bomben...




Jeder Heldentod wird mit passenden Bemerkungen quittiert




Schäden und Explosionskrater lassen sich nun beliebig abändern

## 7TH LEGION

Die siebte Legion soll ebenfalls noch im Oktober eine echte Marktlücke im derzeitigen Spieleangebot erobern: Echtzeitstrategie! Nun aber Spaß beiseite, denn dieses apokalyptische Spektakel voller Dinosaurier und Kampfroboter wird sich doch in vielen Einzelheiten von seinen Brüdern im Geiste unterscheiden. An erster Stelle wäre da der actionbetonte Spielaufbau zu nennen. Statt mühsam Bodenschätze abbauen zu müssen, erhält der gewiefte Stratege hier für jeden Feindabschuß eine Prämie, die umgehend in neue Gebäude und Einheiten investiert wird. Nach einem ausgeklügelten System steigen dabei die Zerstörungs- und Erfahrungswerte der siegreichen Truppen. Außerdem werden immer wieder zufallsgenerierte Power-ups auftauchen und für kurze Zeit Unverwundbarkeit, Tarnung oder ähnliche Vorzüge mit sich bringen.
Damit nicht genug der Originalität, denn wer nicht kleckern, sondern klotzen möchte, kann eine von 24 Ereigniskarten einsetzen. Damit erhält man etwa neue Fähigkeiten für die eigenen Einheiten oder zerstört feindliche Verbände. Und sind die über 30 Solo-Szenarien trotz der lernfähigen CPU-Gegner erst mal durchgespielt, wird man die erworbenen Kenntnisse im Kampf gegen bis zu fünf menschliche Kontrahenten via Netzwerk oder im Internet anwenden dürfen.




Auch Nacht- und Indoor-Missionen werden geboten




Selbst große Taktiker sind nicht gegen Wintereinbrüche gefeit

# NEUES VON EIDOS

HOT SPOT Preview

## FLIGHT UNLIMITED II

Vor zwei Jahren staunten PC-Piloten über eine schicke Kunstflug-Sim der Programmierer von Looking Glass: Durch zuerst eingescanntes und dann mit Höhenparametern ausstaffiertes Kartenmaterial entstanden Landschaften von bis dato nicht gekanntem Realismus. Auch beim Nachfolger findet dieses System wieder Anwendung, doch der Maschinenpark wurde komplett ausgetauscht. Die bekanntesten Beispiele dürften nun wohl Cessna 172, Piper Arrow oder P51 Mustang heißen, während das Wasserflugzeug De Haviland Beaver oder die zweimotorige Beech Baron recht exotisch anmuten.

Über 8.500 Quadratmeilen um die Bucht von San Franzisko mit mehr als 45 Startbahnen werden bei manipulierbarem Wetter zum Rundflug aus Spaß an der Freud' einladen. Und statt Luftkämpfen stehen u.a. geschickte Landungen auf einem Flugzeugträger oder Regenschauer bei Windstärke 12 am Programm. Die Innenansicht der Maschinen ließ sich dabei bereits in unserem Vorabmuster beliebig drehen, reagierte auf wechselnden Lichteinfall und besaß sogar einen Steuerknüppel, der exakt den Befehlen des Spielers gehorchte. Was ab Ende Oktober in der Endversion darüber hinaus geboten wird, bleibt abzuwarten. Es steht aber jetzt schon fest, daß das Mindestgebot in Sachen Hardware bei einem P133 samt Win 95 liegen dürfte.

## JOINT STRIKE FIGHTER

Der zweite Vogel im englischen Taubenschlag gilt als gut gehütetes Geheimnis der Boeing-Werkstätten: In der Realität existiert vom hier simulierten US-Kampfjet bislang noch nicht einmal ein Prototyp. In vier Schnellstart-Missionen und ebensovielen Kampagnen rund um den Globus wird der Spieler also ein Flugzeug steuern, das bisher nur auf dem Reißbrett abgehoben hat. Anders als beim Zivilflug setzt sich die Landschaft hier aus texturierten Polygonen zusammen; bei einstellbaren Details sind Auflösungen von 320 x 200 bis 1280 x 1024 Bildpunkten möglich. Auch die solcherart traditionell erstellten Einsatzgebiete Kolumbien, Afghanistan, Korea und Kola-Halbinsel sehen recht gut aus. Sie werden von vielen Häusern, Bäumen sowie natürlich jeder Menge Kriegsgerät bevölkert. Amerikanische F-16 und russische Mig-21 sind hier ebenso zu finden wie Panzer, Flaks und Schiffe.

Ob man die drei geplanten Versionen des Boeing-Fighters (normal, als Senkrechtstarter und als „Direct-Lift-Version" für extrem kurze Pisten) auch im Spiel wiederfindet, steht bis dato allerdings noch nicht fest. Was feststeht, das sind die Basisanforderungen: Ein P133 mit Win 95 soll ab November genügen, um auch ohne 3D-Karte halbwegs flott abzuheben. (rf)




Das schwenk- und zoombare Cockpit einer Cessna 172




Boeings neuer Wundervogel in der Digi-Version von Innerloop/Eidos




Die De Haviland Beaver kann im Wasser wie auch auf Pisten landen



Der Blick aus dem Cockpit läßt auch einzelne Bäume erkennen

## TYCHO RISING



Kolonien, soweit der Antrieb reicht: Neben Sierras „Outpost 2" will nun Maxis den guten alten Mond besiedeln. Ausgehend von einer kleinen Basis müssen Wohnbereiche, Bergwerke, Treibhäuser und Fabriken errichtet werden. Probleme dürften dabei einerseits die lebensfeindlichen Bedingungen auf unserem Trabanten, andererseits Ansiedlungen der Konkurrenz bereiten – bis hin zum Krieg. Muß aber nicht sein, denn auch friedliche Handelsbeziehungen sind möglich.

„Sim City" im All wird den Aufbau von Tochter-Stationen, Marsflüge sowie natürlich das Management einer vielfältigen Gebäudeauswahl umfassen. Auch Spielelemente wie verschiedenste Katastrophen (abstürzende Raketen, einschlagende Meteoriten, strahlende Strahlung etc.) scheinen ganz der guten Firmentradition verpflichtet. Die erste Bauphase steht bis zu acht Space-Architekten mit Win 95 unter der Haube im kommenden Frühjahr bevor, einen ersten Einblick in die umfangreiche 3D-Grafik liefern wir gleich hier.

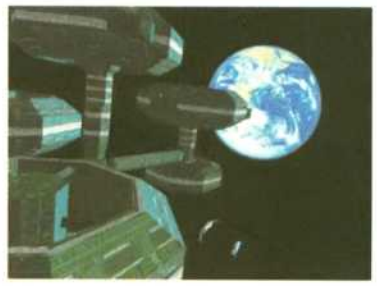


## 10TH PLANET



Bethesda Softworks öffnet noch diesen Herbst Tür und Tor für eine Alien-Invasion – und deren Niederschlagung im Stil von „Wing Commander". Das Sonnensystem mit insgesamt 80 Himmelskörpern soll hier aber nicht nur actionmäßig verteidigt werden, denn der amerikanische Hersteller verspricht Spieltiefe dank Strategie- und Rollenspielelementen.

Zunächst sind die grundsätzlichen Pläne der Außerirdischen in Erfahrung zu bringen, dann warten über 100 Ausrüstungsteile auf den Einbau in die irdische Verteidigungsflotte. Diese darf individuell zusammengestellt werden, jedoch nicht blindwütig angreifen: Soll lieber die hochwichtige Forschungsstation in der Nähe des Jupiters verteidigt werden, oder konzentriert man seine Streitkräfte doch besser bei den ertragreichen Minenkolonien auf dem Mars? Auf das nicht linear verlaufende SF-Spektakel dürfen sich übrigens auch DOSisten freuen, da der zehnte Planet nicht bloß aus einem von 95 Fenstern ins All zu sehen sein wird.





## RETURN TO KRONDOR




Schlechte Nachrichten: Trotz aller Ankündigungen und Messepräsentationen ist mit dem zweiten Rollenspiel aus der Designer-Feder des populären Autors Raymond E. Feist in diesem Jahr wohl nicht mehr zu rechnen. Gute Nachrichten: Im Frühjahr 1998 dürfen sich Abenteurer dann auf Begegnungen mit rund 100 detailliert ausgearbeiteten und natürlich sprachbegabten Bewohnern von Midkemia freuen. Desgleichen auf 50 verschiedene Zaubersprüche, von etlichen alchimistischen Ritualen ganz zu schweigen. Die Kämpfe gegen bis zu 50 unterschiedliche Gegnertypen werden wie vom Vorgänger „Betrayal at Krondor" gewohnt taktisch und rundenweise ausgerichtet sein.

Optisch darf man vom kommenden Rolli aus dem Hause 7th Level frei begehbare 3D-Terrains mit wechselnden Kameraperspektiven erwarten (Krondor verwendet DirectX), deren Landschaftsteile gerendert sind. Bei den Einheimischen wird Motion Capturing für lebensechte Animationen sorgen. Das gilt freilich ausschließlich für Besitzer von zumindest einem P90 mit Win 95. (jn)

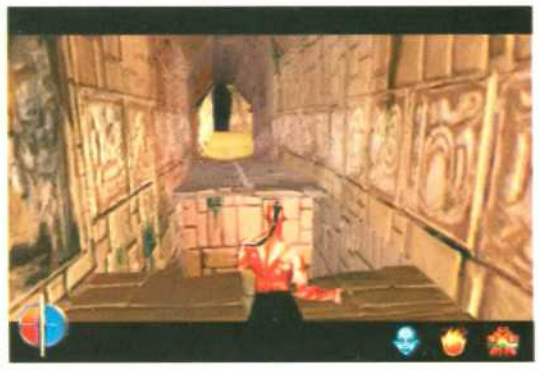







## DREAMS TO REALITY





Cryos neues Actiongame kann man sich auch als Drogentraum von Lara Croft vorstellen: nach einer Geschlechtsumwandlung findet sie sich in einem Polygon-Szenario wieder, das ein Surrealist vom Schlage Salvadore Dalis ersonnen hat. Da schweben steinerne Inseln durch die Luft, die von den merkwürdigsten Wesen und Objekten bevölkert sind. Da stößt man auf Katakomben mit seltsamen Einrichtungsgegenständen und allerlei Skurrilitäten mehr.
Tatsächlich ist der (männliche) Held der kommenden 3D-Actionarie leichtsinnig in einen Teich gesprungen und in einer kuriosen Welt wieder aufgetaucht. Hier wird er um sein Leben laufen, springen, schwimmen und sogar fliegen müssen, wobei der Spieler seinen Rücken zu Gesicht bekommt. Die Zahl der Orte und Gegner soll jeweils größer als 100 sein; entsprechend umfangreich dürfte das Waffenarsenal ausfallen. Ja, sogar eine Seelenwanderung verspricht der Hersteller. Was genau er damit meint, werden wir bei Erscheinen der Endversion zum Jahresende wissen.

## ODDWORLD: ABE'S ODYSSEY



„Pandemonium!" von Crystal Dynamics scheint so etwas wie eine Renaissance der Jump & Runs am PC eingeläutet zu haben. Jedenfalls hat GT Interactive eine ganze Reihe von Genrebeiträgen geplant, wobei zuerst Abe auf Tour geht. Der blauhäutige Geselle schuftete viele Jahre als Sklavenarbeiter für einen gräßlichen Multikonzern, will sich gegen Weihnachten aber als Freiheitskämpfer versuchen. Der löbliche Versuch wird sich über neun Abschnitte einer in düsteren Farben gemalten Plattformwelt erstrecken.
Freilich wird Oddworld in mancher Hinsicht schon fast ein Adventure: Statt einer linearen Lösung soll es verschiedene Wege zum Ziel geben. Außerdem wird man sich mit etlichen Spielcharakteren unterhalten müssen, um weiterzukommen. Optisch soll's jedenfalls trotz Zweidimensionalität ein Fest werden, bestehend aus rund 4.000 verschiedenen Animationsphasen und 20 Minuten an Videosequenzen. Die Einladung ergeht noch dieses Jahr an Win 95-User.

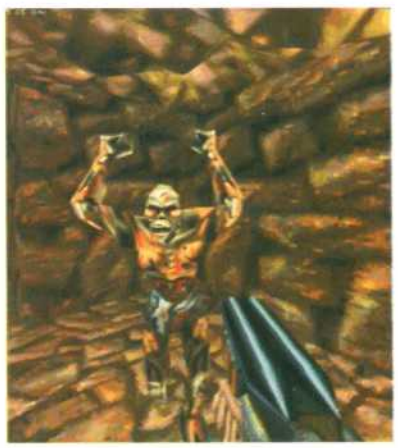




## CHASM: THE RIFT



Ebenfalls von GT Interactive stammt dieser 3D-Shooter, den wir noch vor Weihnachten erwarten dürfen. Die Struktur der Zeit, so die Interaktiven, zerfällt nämlich allmählich. Ah, kein Wunder, daß so viele Spiele immer wieder verschoben werden! Darum geht es hier aber nicht, sondern um temporale Wurmlöcher, aus denen alle möglichen aggressiven Kreaturen aus Vergangenheit und Zukunft in die Gegenwart strömen – noch dazu übel mutiert durch die Reise. Als Mitglied einer Art von Zeitpolizei muß der Spieler die Widersacher disziplinieren und in 14 Missionen alle Time-Tunnels zerstören. Das Game arbeitet mit texturierten Polygonen und soll sogar auf Standard-VGA-Karten sowie mit 8 MB RAM noch gut spielbar sein. Ob diese eher geringen Anforderungen der Präsentation Abbruch tun, wird sich zeigen. Einstweilen sind immerhin hübsche Effekte wie z.B. wechselnde Wetterbedingungen (einschließlich Regenfälle) zu verzeichnen. Und Multiplayer-Optionen für Netzwerkkrieger sowie Modem-Duellanten sind in diesen Zeiten ohnehin selbstverständlich. (jn)





# Rach







Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

DRAMATISCHE HANDLUNG:
Eine beispiellose Geschichte niemals endender Rache - mit 120 Stunden Gameplay, bei dem Dir den Atem stocken wird.

SPANNENDES GAMEPLAY:
Kains actionge ladener Kampf erstreckt sich auf 114 unterschiedliche Typen von Feinden, fünf Power-Ups für Waffen und Rüstung und 22 Zaubersprüche - alles in einmaliger Grafik.

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Blood Omen:Legacy of Kain und Crystal Dynamics sind Warenzeichen von Crystal Dynamics, Inc. © 1996, 1997 Crystal Dyna







Sieh Dir das Spektakel an unter:
www.activision.com

CRYSTAL DYNAMICS

VAMPIR-ACTION:
Als eine Kreatur der Nacht nährt sich der Spieler von Blut, um zu überleben. Er hat die Möglichkeit, sich in vier unheilvolle Bestien zu verwandeln – Vampir, Wolf, Fledermaus oder Nebel.

ACTIVISION®

# Du kannst sie schon riechen ...

Es gab eine Zeit, da warst Du ein unbescholtener Bürger. Doch daß man Dich brutal ermordete und in die Hölle verbannte, hat einen üblen Nachgeschmack hinterlassen ... Du bist Kain – verdammt, die Ewigkeit in der primitiven Existenz eines Vampirs zu fristen. Du verzehrst Dich vor Rache, während Du durch die verkommenen Lande von Nosgoth reist, immer auf der Suche nach Deinen Mördern. Lösch' Deinen Durst nach Vergeltung in Echtzeit - mit dem Blut Deiner Feinde. Verwandle Dich in Wolf, Fledermaus, Vampir oder Nebel, um jeden aus dem Weg zu räumen, der zwischen Dir und denjenigen steht, die Dir ein Unrecht zufügten.

Die Stunde der Rache ... Nichts ist süßer als das Blut Deiner Feinde.

BLOOD OMEN
LEGACY OF
KAIN™

Das epische Abenteuer, im Herbst auf Ihrem PC.

Activision Deutschland GmbH
Telefon: 05241 - 480810
Telefax: 05241 - 480848

, Inc. Unter Lizenz im Vertrieb bei Activision. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Firmen- und Produktnamen oder -Logos sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

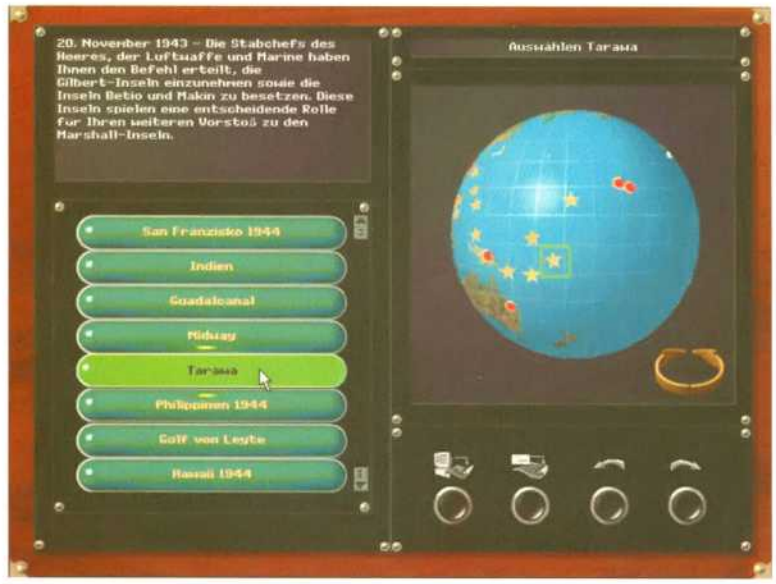
# PAZIFIK ADMIRAL

**Die militante Five-Star-Serie von Mindscape/SSI kann sich den fünften Stern an die Uniform heften: Nach dem phantastischen „Fantasy General" und dem futuristischen „Star General" kehrt man nun auf den Boden der strategischen Tatsachen des Zweiten Weltkriegs zurück – diesmal quasi den Meeresboden.**

## IM PAZIFIK NICHTS NEUES?

Also Pazifik statt Europa, Kriegsschiffe statt Panzer und ein Admiral im Titel statt des gewohnten Generals. Am Gameplay hat sich seit „Panzer General" aber nichts Grundlegendes geändert; auch drei Jahre nach dem erfolgreichen Serienbeginn ist noch rundenweise Hexfeldstrategie angesagt.

Zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs war der Stille Ozean bekanntlich alles andere als still: Im Dezember 1941 bombardierten die Japaner Pearl Harbour, im Juni 1942 wurde die berühmte Schlacht um Midway geschlagen, und zu Beginn des Jahres 1944 kämpfte man um die Marshall Inseln. Diese und noch 20 weitere, allerdings größtenteils fiktive Szenarien können hier einzeln ausgewählt oder innerhalb zweier Kampagnen absolviert werden. Es stehen immer beide Seiten zur Wahl, der Spieler darf also für die Alliierten oder die Achsenmächte in die Schlacht(en) ziehen. Dazu kommen sechs spezielle Szenarien, in denen maximal zwei PC-Admiräle im (Inter-) Net oder über (Null-) Modem gegeneinander antreten können.




**Zur Wahl stehen 23 Einzelmissionen für Solo-Admiräle sowie sechs Multiplayer-Szenarien**

## KRISENGEBIET & KRIEGSGERÄT




**Jede Kriegspartei hat ihre eigenen Einheiten, insgesamt stehen mehr als 500 Truppenteile in 18 Klassen zur Verfügung**

Im Unterschied zum stellaren Direktvorgänger aus dem Frühjahr werden die Gefechte nun wieder rein à la Karte dargereicht. Doch natürlich wird auf unterschiedlichem Terrain attackiert, gebombt, eingenommen und verteidigt. Die Hauptangriffsarmee besteht zwar meistens aus Marineeinheiten, doch zählen dazu auch die gewohnten Bodentruppen sowie Flugzeuge. Insgesamt stehen 18 verschiedene Klassen mit mehr als 500 Truppenteilen zur Verfügung. Alle 31 am Krieg beteiligten Nationen haben ihre



**Der Kampagnenverlauf ist auf amerikanischer bzw. japanischer Seite völlig unterschiedlich**

## EDITOR FÜR INDIVIDUAL-SCHLACHTEN



**Mit dem Editor lassen sich komfortabel eigene Kriegsschauplätze zusammenklicken**

Für mehr und vor allem individuelle Missionen wurde ein umfangreicher Schlachtengenerator integriert. Er enthält pro Kontinet umfangreiche Landkarten, die nur noch im **Drag & Drop-Verfahren** mit Einheiten bepflastert werden müssen. Dabei steht alles zur Auswahl, was im Programm vorkommt – eigene Landschaften können jedoch nicht generiert werden.

eigenen Einheiten, so daß man je nach Land zwischen 13 und 123 wählen kann.
Auch die zeitliche Entwicklung wurde berücksichtigt; die Möglichkeiten der Kriegsführung werden also zunehmend besser. Ab 1944 stehen dann flächendeckend Hilfsmittel wie Radar, Nachtsichtgeräte oder Sonar zur Verfügung. Der Geschichte wird ebenso bei den Truppenbezeichnungen Genüge getan: jede Einheit trägt ihren Originalnamen, wobei dem Durchschnittseuropäer gerade mal Flugzeugträger wie die „Independence" auf amerikanischer oder die „Soryu" auf japanischer Seite ein Begriff sein dürften. Die Experten bei Mindscape/SSI haben allerdings ziemlich gut recherchiert, so daß selbst Historiker hier kaum sachliche Fehler finden dürften.



Diverse Informationen können in die Schlachtfelder ein- und ausgeblendet werden



Dank der neuen Nachteinsätze sind nun auch Nachtsichtgeräte verfügbar – allerdings erst, nachdem sie auch tatsächlich erfunden waren



Fiktiver Ernstfall: San Franzisko unter Beschuß

## MISSIONEN & KAMPAGNEN

Ob Neuling oder altes Schlachtroß, jeder findet den passenden Einstieg: Als Anfänger kämpft man sich am besten zuerst durch das Tutorial. Hier werden die wichtigsten Taktikgrundsätze vermittelt, und man lernt auch, welche Einheit für welche Aufgabe geeignet ist. Ebenso wird man mit dem Steuerungssystem und den diversen Icons vertraut gemacht. Ehemalige Generäle werden damit aber ohnehin keine Probleme haben, denn das bewährte Spielprinzip hat man natürlich nahezu 1:1 beibehalten. Es lassen sich also wieder wahlweise verschiedene Statuswerte der Einheiten zu- oder abschalten, die strategische Gesamtkarte kann (und sollte) aufgerufen, die Einblendung von Boden- oder Lufteinheiten bestimmt werden. Nicht zu unterschätzen sind auch einzelne Besonderheiten, wie das Be- und Entladen von Transportschiffen und Flugzeugträgern oder die Abfrage von Eigenschaften wie Reichweite und Verteidigungswerten.
Die Feinheiten des Gameplays werden allerdings erst in den Einzelmissionen deutlich. Ob man nun eine Invasion der Japaner in San Franzisko verhindern möchte oder die Eroberung Chinas auf kaiserlicher Seite durchführen will, möglich ist fast alles. Was dabei nicht als vorgefertigte Aufgabe zur Verfügung steht, kann mit Hilfe eines integrierten Schlachteneditors selbst erstellt werden.
Das volle Kriegsprogramm ist dann in den beiden Kampagnen geboten – sie stellen auch für erfahrene Strategen echte Herausforderungen dar. Die Stärke des Computergegners läßt sich zwar noch einstellen, aber jetzt sind eben auch schlachtenübergreifende Überlegungen gefragt: Welche Einheiten kaufe ich beim aktuellen Kontostand an sogenannten Prestigepunkten am besten zu, wie kann ich die Schlagkraft meiner Truppen verbessern etc. In jedem Fall lohnt es, beide Kampagnen durchzuspielen, da der Krieg auf Seiten der Alliierten bzw. Japaner taktisch sehr unterschiedliche Anforderungen stellt.



Nach jeder Mission steht ein Einkaufsbummel am Programm

## NEUES AUS DEM GENERALSTAB

- Zwei Kampagnen mit jeweils eigenen Missionen
- Multiplayerfunktion für zwei Admiräle via Netzwerk, Internet oder (Null-) Modem
- Wind, Wetter und Nachteinsätze bringen neue taktische Elemente ins Spiel
- Größere Einheiten beanspruchen auch mehr Platz auf den Hexfeldern
- Die Schwierigkeitsgrade sind jetzt mit dem Highscore-System gekoppelt
- Neuer Schlachtengenerator samt mitgelieferter Landkarten

# TRUPPEN, TAKTIK & TONNAGE

Kommen wir zu den Details. Jede Einheit besteht aus zehn zu Beginn noch recht grünen Kämpfern bzw. Fahrzeugen. Doch wer die ersten Kampfhandlungen überlebt, hat bereits wertvolle Erfahrungspunkte für die kommenden Scharmützel gesammelt. Umgekehrt ist der Verlust einer kompletten Einheit gerade in den Kampagnen äußerst schmerzlich, da frische Rekruten nicht nur weniger clever agieren, sondern ihren Kommandanten auch Prestige kosten. Selbst wenn eine Einheit nur aufgestockt werden muß, hat der Ruf und damit das Konto (abhängig vom Erfahrungsgrad des Ersatzes) zu leiden.



**Zum Erobern werden Bodentruppen benötigt**



**Flugzeuge können nur in der Nähe von Landebahnen gewartet werden**

Ebenfalls kostspielig ist wie gesagt das Kaufen und Verbessern der Truppenteile. Andererseits ist ohne eine komplette Armee und mit ungenügend ausgestatteten Einheiten kein Staat zu machen, geschweige denn zu erobern. Das bereits mehrfach erwähnte Prestige erhält man durch die Einnahme von Städten, Dörfern, Flughäfen und Hafenanlagen sowie durch das erfolgreiche Beenden einzelner Missionen. Eroberungen können allerdings nur von Bodentruppen gemacht und Flugzeuge nur in der Nähe von Landebahnen betankt und repariert werden.

Wichtig ist die Kombination verschiedener Waffensysteme beim Angriff und in der Verteidigung. Eine besondere Bedeutung kommt dabei der Artillerie bei den Landstreitkräften und den Jägern bei der Luftwaffe zu: Die sehr effektiven Artilleriegeschütze dürfen sich nur entweder bewegen oder feuern, unterstützen jedoch benachbarte Einheiten, die unter Beschuß stehen. Jäger verteidigen so Bomber bei gegnerischen Luftangriffen. Da kann es auch ganz schnell passieren, daß feindliche Infanterie im Gegenfeuer der Artillerie schon beim Angriff völlig aufgerieben wird.

Viel taktischen Spielraum bieten auch die zahlreichen Schiffstypen vom einfachen Zerstörer über leichte und schwere Kreuzer bis hin zu waffenstarrenden Schlachtschiffen oder gar Flugzeugträgern. Gerade letztere sind für die seegestützten Flieger oft die einzige Rettung und zum Tanken sowie Munitionfassen unabdingbar. Wer derlei „Kleinigkeiten" im Eifer der Gefechte außer acht läßt, mag plötzlich mit nutzlosen, weil unmunitionierten Panzern vor den feindlichen Linien stehen – und damit natürlich auf verlorenem Posten. Denn immerhin dauert es eine volle Runde, um eine Einheit zu versorgen, was ihren Ausfall beim Angriff zur Folge hat.



**Nicht ganz realistisch: Jeder Flugzeugträger kann nur fünf Flieger aufnehmen**

# WIND & WETTER

Mag man als Kenner der Vorgänger bis hierher auch kaum Neues entdeckt haben, so darf man sich jetzt doch zumindest über noch mehr Realismus freuen. Äußere Einflüsse, die bislang unberücksichtigt blieben, spielen neuerdings eine wichtige Rolle: Wind und Wetter beeinflussen etwa Bewegungen und Sicht. Auch müssen Freund und Feind bei Nacht mit geringerem Überblick leben, was so manchen überraschenden Flankenangriff ermöglicht. Am Morgen danach verläuft die Front dann womöglich ganz anders. Nicht zu vergessen, daß ein Krieg nur selten auf zwei Parteien beschränkt bleibt: Wer blindwütig neutrale Länder attackiert, macht sich neue Feinde.



**Kurios, aber wahr: An dieser Schlacht sind auch Unbeteiligte beteiligt**




**Der stilechte Wetterbericht für die nächste Kampfrunde**

## GANZ PERSÖNLICH



**Jörg**

...habe ich dieses Game durchaus herbeigesehnt, schließlich haben mich bereits die Vorgänger begeistert. Da auch hier wieder enorme Spieltiefe, Detailtreue sowie taktische Raffinessen in rauhen Mengen geboten werden, bin ich auch keineswegs enttäuscht – obwohl echte Neuheiten in der Tat mit der Lupe gesucht werden müssen. Dank anspruchsvoller Kampagnen und immer wieder neu motivierender Missionen lautet mein privates Urteil daher: Pazifik Admiral ist ein Serienprodukt im besten Sinne des Wortes.




**Teils animierte Zwischensequenzen verbreiten Atmosphäre**

## PRÄSENTATION & STEUERUNG

Kurzum, die neue Konfliktsimulation nach altem Muster wird selbst Könnern einiges abverlangen, ehe alle Schlachten gewonnen sind. Das kleine Plus an Komplexität offenbart sich naturgemäß nicht auf Anhieb und am ehesten in den Kampagnen, aber auch der Mehrspielermodus hat seinen Reiz. Reizvoll sind zudem die umfangreichen Hintergrundinformationen zu allen Einheiten und Missionen im (nur über das Hauptmenü erreichbaren) Glossar. Da grafisch immer noch eine flache Draufsicht geboten wird, sind auch die optischen Verbesserungen gegenüber den Vorgängern eher marginal, mehr wird sich diesbezüglich wohl erst mit Erscheinen von „Panzer General 3D" tun. Immerhin sorgen aber gut ausgewählte Videosequenzen mit Originalaufnahmen aus den Kriegsjahren und AFN-Radioansagen nebst Musik der 40er Jahre für die passende Atmosphäre.

Ein wenig Kritik hagelt es zum stilgerecht unversöhnlichen Schluß für die Steuerung. Okay, prinzipiell ist die reine Mausbedienung mit den beiden Iconleisten an den Bildschirmrändern und Direktklicks auf Einheiten durchaus handlich. Bloß scrollt man häufig versehentlich die Karte, was ebenso Verwirrung stiftet wie die etwas verschachtelte Menüstruktur. Sei's drum, altgediente Generäle dürfen sich ebenso zuversichtlich als Pazifik Admiral bewerben wie Grünschnäbel im Kriegsgewerbe, die von den ewigen Echtzeit-Gerangeln die Nase voll haben: Auch der fünfte Serienaufguß gehört noch mit zum Besten, was die rundenorientierte Fraktion des Genres zu bieten hat. (js)



**Nicht schön, aber schön komplett: das Glossar zu allen Einheiten und Missionen**

## GANZ PERSÖNLICH

Klar, Fans der Serie werden auch diesmal begeistert sein. Doch wenn ein Spiel als krönender Abschluß einer überaus populären Reihe angekündigt wird, erwarte ich halt etwas mehr als den dezent geschönten Aufguß von Teil eins. Alle gebotenen Neuerungen kennt man doch schon auf die eine oder andere Art aus dem Genre. Mir fehlt hier einfach der entscheidende Kick, den bei „Fantasy General" die Helden mit ihren Extras lieferten. Dafür hätte ich auch gerne auf den Realismus des Weltkriegs verzichtet...



**Steffen**

### Pazifik Admiral
**(Mindscape/SSI)**

**Bewährte Kriegsstrategie mit wenigen neuen Elementen, aber nach wie vor hohem Suchtpotential**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *61%* |
| *SOUND* | *72%* |
| *STEUERUNG* | *70%* |
| *MOTIVATION* | *83%* |



**80%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 67 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten (Sound-Blaster etc.) |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung |
| MULTIPLAYER: | zwei Spieler per Netz, Modem oder im Internet |
| ONLINE-INFO: | http://ssionline.com |

LOGIC COMPUTER
06 21 / 84 140 88
Bundesweiter Versand per Paketdienst

LOGIC Basic
- INTEL Pentium 133MHz
- VXpro, 75-233MHz, Power Managment 4xPCI, 3xISA, e-IDE, MI/O Controller, USB
- MidiTower, CE, geregelter Lüfter, 230 Watt
- Burst Mode FLASH BIOS mit Plug'n'Play
- 512kB Pipeline Burst Cache
- 16 MB RAM 60ns (max. 384 MB) PS/2
- LOGIC S3 Trio 64V+, 2MB EDO
- 1,7 GB e-IDE Festplatte
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- CHERRY G-83 Win95 Tastatur
- LOGITECH Pilot 3-Tasten-Maus, MausPad
Barpreis: 1.148,- DM

LOGIC Turbo
- INTEL Pentium 133MHz
- VXpro, 75-233MHz, Power Managment 4xPCI, 3xISA, e-IDE, MI/O Controller, USB
- MidiTower, CE, geregelter Lüfter, 230 Watt
- AWARD FLASH BIOS mit Plug'n'Play
- 512kB Pipeline Burst Cache
- 16 MB RAM 60ns (max. 384 MB) PS/2
- 4 MB EDO S3 Virge 3D, MPEG
- 1,7 GB e-IDE Festplatte
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- 16fach CD-ROM, e-IDE
- 16bit Soundkarte mit Gameport
- CHERRY G-83 Win95 Tastatur
- LOGITECH Pilot 3-Tasten-Maus, MausPad
Barpreis: 1.398,- DM

LOGIC 3D
- INTEL Pentium 133MHz
- i430TX, -366MHz, Power Managment 5xPCI, 3xISA, e-IDE, MI/O Controller, USB
- Profi BigTower, CE, abschließbar, 250Watt
- AWARD FLASH BIOS mit Plug'n'Play
- 512kB Pipeline Burst Cache
- 32 MB RAM 60ns (max. 384 MB) PS/2
- MATROX Millenium 4MB W-RAM
- 3,2 GB Festplatte, e-IDE
- 3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk
- 16fach, CD-ROM, e-IDE
- CREATIVE Labs Soundblaster 16pnp
- CHERRY G-83 Win95 Tastatur
- LOGITECH Pilot 3-Tasten-Maus, MausPad
Barpreis: 2.298,- DM

CPU-Aufpreise:
INTEL 166MHZ 98,- DM
INTEL 166MHz MMX 158,- DM
INTEL 200MHz MMX 398,- DM
INTEL 233MHz MMX 828,- DM
AMD K6 PR2-200 MMX 278,- DM
AMD K6 PR2-233 MMX 688,- DM

Windows95,CD,OEM 188,-
LOTUS SmartSuite 96, OEM 58,-
15" Monitor, 64kHz, 110Hz 478,-
17" Monitor, mit Lautsprecher/Micro 788,-
17" Monitor, 64khz, TCO92 958,-
Farbdrucker, LEXMARK 1020 298,-
Scanner, MUSTEK Paragon 600IIN 288,-

*12059* Berlin, Kelbraerstr. 3
tel 0 30/6 86 57 81 . fax 6 86 57 81
*16227* Eberswalde, Uckermarkstr. 10
tel 0 33 34/36 18 30 . fax 36 18 30
*16816* Neuruppin, Gildenhaller Allee 10i
tel 0 33 91/35 83 65 . fax 35 83 66
*24106* Kiel, Holtenauer Str. 319
tel 04 31/33 55 59 . fax 33 55 59
*33334* Gütersloh, Wiedenlübbertsw. 2a
tel 0 52 41/53 11 06 . fax 53 11 66
*52372* Kreuzau, Kelterstr. 61
tel 0 24 22/45 21 . fax 45 21
*53498* Bad Breisig, Arweg 2-4
tel 0 26 33/47 02 62 . fax 47 03 61
*65199* Wiesbaden, Lassalleplatz 12
tel 06 11/9 41 98 15 . fax 9 41 98 16
*67346* Speyer, Christ.-Lehmann-Str. 25
tel 0 62 32/2 47 70 . fax 2 47 70
*67678* Mehlingen, Poststr. 9
tel 0 63 03/18 199 . fax 18 199
*68199* Mannheim, Neckarauer Str. 81
tel 06 21/84 140 88 . fax 84 140 89
*69502* Hemsbach, Heinr.-Lanz-Str. 4
tel 0 62 01/49 22 43 . fax 49 22 44
*74420* Oberrot, Ziegelstr. 10
tel 0 79 77/84 46 . fax 86 07
*75323* Bad Wildbad, Höfener Str. 16
tel 0 70 81/7 88 59 . fax 7 88 59
*76437* Rastatt, Ostmarkstr. 19
tel 072 22/93 83 57 . fax 93 83 58
*78245* Hilzingen, Am Steppachwiesle 36
tel 0 77 31/6 16 23 . fax 6 16 89
*79650* Schopfheim, Katzenlohstr. 8
tel 0 76 22/66 81 04 . fax 66 81 05
*83209* Prien/Ch., An der Prien 12
tel 0 80 51/25 13 . fax 25 14
*84172* Buch (a.Erlbach), Vatersdorf 19
tel 0 87 62/72 02 24 . fax 72 02 24
*89415* Lauingen, Römerstr. 13
tel 0 90 72/14 58 . fax 14 58
*02708* Dürrhennersdorf, Hauptstr. 21
tel 0171/3419545 . fax 035872/33926
*06255* Wünsch, Merseburger Str. 42
tel 03 46 36/6 95 68 . fax 6 95 21

FINANZIERUNG möglich!!
Weitere Fachhändler gesucht!
24 Monate Garantie auf PC-Systeme
Alle Angebote freibleibend, Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle technischen Angaben sind Herstellerangaben. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen, insbesondere verursacht durch Dollarschwankungen, bleiben vorbehalten. Alle Preise sind Tagespreise in DM, inkl. MwSt. und zzgl. Versand- sowie Verpackungskosten.

# iF-22



**Angeblich waren die Dinosaurier ja enge Verwandte unserer heutigen Vögel, weshalb der Kosename für das neueste Spielzeug der US-Luftwaffe gar nicht schlecht gewählt ist: Raptor. Alles andere als schlecht ist auch die erste Simulation des nunmehr fliegenden Raubtiers.**

Impressionen aus dem rund zweiminütigen Intro




The Air Force want's you: Wer bin ich?

## FLUGSAURIER ANNO 2003

Hersteller Interactive Magic macht gleich im relativ kurzen Renderintro klar, daß dem Feind mit der F-22 schwere Zeiten bevorstehen: Nachdem da der Raptor einen Hangar pulverisiert hat, stutzt er noch zwei zudringlichen MiG-29 die Stahlflügel. Solcherart eingestimmt, darf sich der Spieler im Missionsmenü entscheiden, ob er lieber das Friedenscorps in Bosnien oder die Nato bei ihrem Kampf gegen in die Ukraine einfallende Russen unterstützt. Hintergrund beider (getrennt voneinander installierbaren) Szenarien sind fiktive Machtwechsel im Jahre 2003, die das Eingreifen der US-Airforce irgendwie unumgänglich machen. Um hier anzuheuern, müssen vor Spielbeginn noch Name, Codename und Konterfei gewählt werden; erst danach findet man seinen „Flugsaurier" im Hangar.

## DAS TRAINING

Damit der unerfahrene PC-Pilot das teure Baby nicht gleich auf der Startbahn schrottet, empfiehlt sich der Trainingsmodus. Wer sich hier warmfliegt, wird Schritt für Schritt in die hohe Kunst des Luftkampfs eingewiesen: Starts, Landungen, Navigationsflüge und eine ganze Latte anwählbarer Zielübungen helfen dem Neuling, sich mit der Handhabung seiner Maschine vertraut zu machen. Zur weiteren Vereinfachung auch während der späteren Einsätze hält das Optionsmenü Unverwundbarkeit, unlimitierte Munition sowie abschaltbare Red- und Blackouts (kurze Sehstörungen durch vervielfachte Gravitation, z.B. bei Loopings) bereit. Im Unterschied zum „Realistic Mode" läßt sich die F-22 im „Relaxed Mode" auch sehr viel entspannter, weil einfacher steuern.
Weitere Hilfestellung liefert das 170 Seiten starke Handbuch mit ausführlichen Grafiken zum Thema Avionik, Luftkampf und wichtigen Flugmanövern wie dem Immelmann oder der Hi Yo-Yo-Schleife. Schließlich und endlich offeriert das Programm noch eine Online-Infobox, die sämtliche Waffen, Fluggeräte und Bodenfahrzeuge von Freund und Feind in Bild und Text erläutert.



Die Anzahl der Feinde im Trainingsmodus ist einstellbar

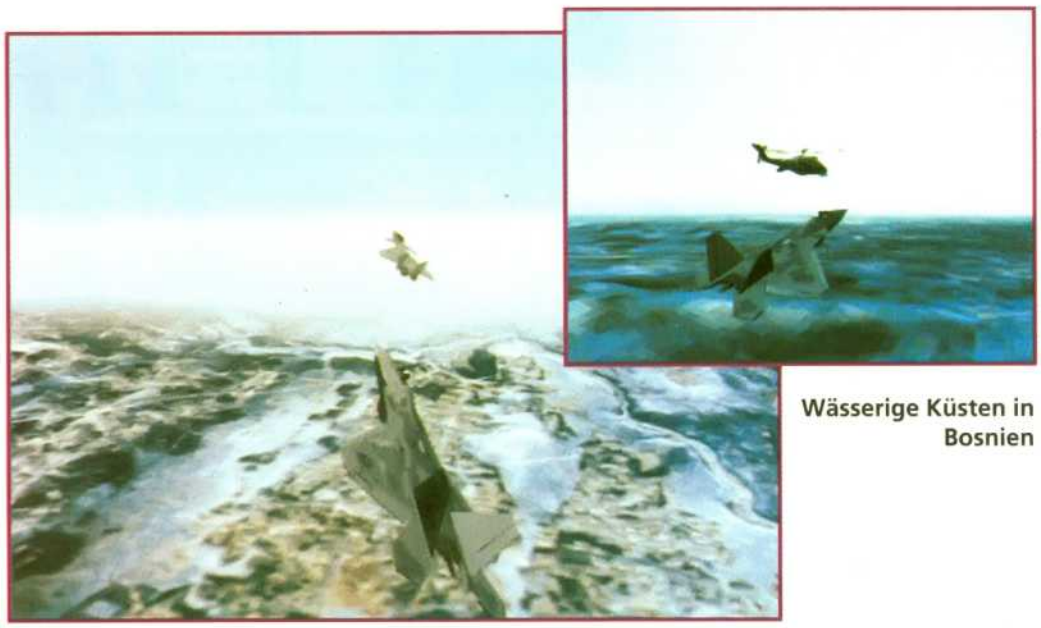


Das böse Ende eines Trainingsfluges wird als Zwischengrafik dargestellt

## DIE EINSÄTZE

Doch grau ist alle Theorie, erst echte Gefechte bringen Farbe ins Spiel.Da hätten wir zunächst einmal den unkomplizierten Instant-Einsatz für den schnellen Kampfhunger zwischendurch. Hier geht es grundsätzlich nur darum, eine bestimmte Anzahl feindlicher Flieger vom Himmel zu holen. Wie viele das sind, bestimmt der Spieler via Menü selbst. Auch bei den Fähigkeiten der gegnerischen Piloten und der Menge eigener Flügelmänner hat er das alleinige Sagen. Wer es sich da zu leicht macht und vielleicht auch noch die Kollisionen wegschaltet, erhält dann aber kaum Punkte für seine Abschüsse. Der Kontostand hängt hier also eng damit zusammen, wie weit man sich von den realen Gegebenheiten entfernt.
Vielflieger mit Hang zur Komplexität nehmen natürlich lieber eine echte Einzelmission oder gar eine komplette Kampagne ins Visier. Bei den Einzelmissionen schüttelt der Computer auf Knopfdruck ein zufälliges Dutzend fortlaufender Kurzeinsätze aus dem Silikonärmel, das man in freier Reihenfolge abfeiern darf. Bei den Kampagnen stehen sowohl über Bosnien als auch über der Ukraine traditionelle Missionsziele am Dienstplan: Flugzeuge und Bodenfahrzeuge müssen zerstört, Gebäude aus der Luft verteidigt werden usw.
Wann welcher dieser jeweils fünf zufällig generierten Aufträge pro Kampagne angegangen wird, obliegt dem Spieler. Hat er sich entschieden, wird ihm die Situation an der Front im Briefing anhand einer eingescannten (Satelliten-) Karte erläutert. Auf dieser zoom- und scrollbaren Landschaft lassen sich alle von der Auf-

klärung entdeckten Einheiten zu Wasser, zu Lande und in der Luft kartographisch aus- und anschalten. Eine nette Idee, die aber angesichts der mehr als 30 Möglichkeiten eher verwirrt als nützt. Ungeduldige akzeptieren an dieser Stelle besser gleich die Voreinstellung. Auch die Möglichkeit, sich sämtliche Wegpunkte der Route selbst zusammenzustellen, ist nur für eingefleischte Taktiker empfehlenswert.



Wässerige Küsten in Bosnien

Als „Steppenwolf" in der Ukraine




Die zoom- und scrollbare Karte für die Routenplanung bietet 30 einzeln an- und abwählbare Möglichkeiten der Freund/Feinderkennung. Auch die „Waypoints" dürfen hier individuell bestimmt werden

## DIE BEWAFFNUNG

Wesentlich einfacher gestaltet sich das Beladen der Waffenträger auf einer schematischen Heckansicht der F-22. Der grafisch simpel, jedoch übersichtlich gestaltete Screen hält auch Voraussagen auf das mit der Zuladung verbundene Flugverhalten parat. Da der Raptor nämlich einen Teil seiner Feuerwerkskörper zwecks Tarnung im Rumpf durch die Lüfte kutschiert, sind seine Kurvenlage und die Beschleunigung hier besonders kritische Faktoren. Apropos Kritik: Daß all die vielen Menübildschirme dieser Simulation nahezu identisch und militärisch nüchtern sowie animationsfrei gestaltet wurden, trägt nicht unbedingt zu grafischem Abwechslungsreichtum bei.

## „Die Grenze zwischen Realität und Spiel ist kaum noch zu erkennen"



Harold B. Hoffmann, Major der Luftwaffe

***?: Geben Sie unseren Lesern doch ein kurzes Briefing zu Ihrer Person. Was macht einen 39 Jahre alten Reservisten zum Fachmann in Sachen Jets?***

**HBF:** *Wie wäre es mit 15 Jahren im aktiven Dienst? Für die Bundesluftwaffe habe ich immerhin 2386 Flugstunden vorzuweisen, hauptsächlich in Maschinen der Typen Phantom F4F und Tornado. Privat kommen bislang weitere 580 Stunden im Cockpit hinzu. Da mein Großvater und mein Vater beide Piloten waren, liegt mir das Fliegen außerdem quasi im Blut.*

***?: Wow, 2386 Stunden im Überschalljet!***

**HBF:** *Nicht ganz, denn schon aus Kostengründen müssen viele dieser Stunden im Simulator abgeleistet werden.*

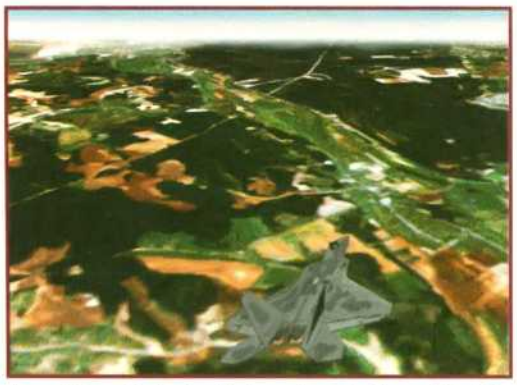
***?: Damit sind Sie genau der richtige Mann, um uns zu sagen, wie wirklichkeitsnah eine PC-Simulation wie die der F-22 tatsächlich ist.***

**HBF:** *Ich habe das Fluggefühl als sehr realistisch empfunden – dank der verwendeten Satellitenaufnahmen ist die Grenze zwischen Wirklichkeit und Spiel kaum noch zu erkennen. Genau genommen ist die grafische Darstellung hier viel schöner als auf einem echten Militärsimulator.*

***?: Abschließend würde so mancher sicher gerne noch wissen, was er braucht, um selbst eine Pilotenkarriere zu starten.***

**HBF:** Zunächst einmal Abitur und den Tauglichkeitsgrad 1 bei der Musterung. Dann ist eine flugmedizinische Untersuchung zu überstehen, ehe eine insgesamt dreijährige Ausbildung in Deutschland und den USA folgt. Und egal, ob man sich für 15 Jahre oder bis zum 42. Lebensjahr bei der Luftwaffe beworben hat, der Schichtdienst eines Piloten fängt stets sehr früh morgens an und hört erst sehr spät abends auf!

## DIE GRAFIK

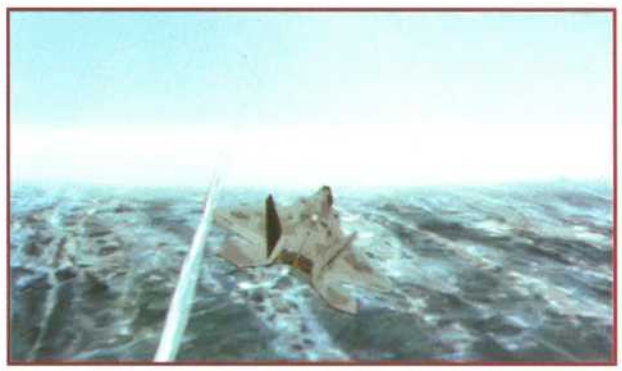


**Der kämpferische Enkel des zivilen „Flight Unlimited": Das Fluggebiet besteht aus 250.000 Quadratmeilen an eingescanntem und digital nachbearbeitetem Kartenmaterial**

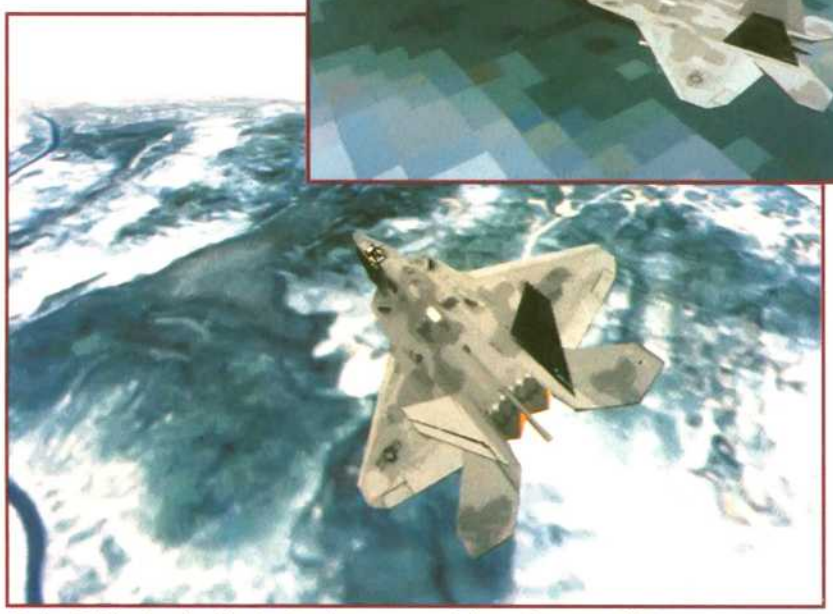
Sehenswert wird das Programm erst, sobald der Raptor endlich auf der Startbahn lauert. Für die Darstellung der Landschaft wurde hier nämlich das gleiche Prinzip verwendet, wie es erstmals beim Vorzeigeflugi „Flight Unlimited" von Looking Glass zum Einsatz kam: 250.000 Quadratmeilen an originalem Kartenmaterial hat man eingescannt und über nachträglich eingefügte Höhenparameter gespannt. Das Ergebnis dieser Methode sind hochrealistische SVGA-Ebenen, deren Detailreichtum ein phantastisches Fluggefühl verspricht – jedenfalls aus großer Höhe. Im Tiefflug verwandeln sich Gewässer, Berge und Städte zumindest bei niedrigen Auflösungen (640 x 480 bis hin zu 1024 x 768 Bildpunkte sind möglich, die Landschaft selbst kennt zwei Grafikstufen) in grobpixelige Bitmaps. Und selbst dafür braucht es schon einen P90 bis P133; wer samt Wolken, Rauch etc. abheben will, benötigt einen P200 mit 3D-Beschleunigungskarte.
Die Flugplätze, Flieger, Schiffe und Fahrzeuge präsentieren sich jedoch stets als schön texturierte 3D-Objekte und reagieren dank Gouraud-Shading auch auf unterschiedlichen Lichteinfall. Am besten zur Geltung kommt die ganze Pracht natürlich in den sechs Außenansichten, von denen sich der Blick auf den eigenen Flieger auch beliebig drehen und zoomen läßt. Anvisierte Feinde, abgefeuerte Raketen oder den Vorbeiflug bekommt man ohne Justagemöglichkeiten zu Gesicht.

**Bei niedriger Auflösung geht's im Tiefflug durch Pixelbrei**





**Erst auf einem P200 mit 3D-Turbo bleibt die Landschaft auch aus nächster Nähe detailliert**



**Beim Blick durch die Außenkamera auf den eigenen Flieger darf beliebig gedreht und gezoomt werden**



**Volle Details: rauchende Bomber am bewölkten Himmel**

## DER ECHTE RAPTOR

Die Lockheed F-22 gilt in Fachkreisen als **Nachfolger der F-16**. Sie besitzt in geringem Umfang **Stealth-Eigenschaften**, erreicht mit ihren beiden Triebwerken **Mach 2** und klettert bis auf 60.000 Fuß. Der legendäre Falke bringt es im Vergleich nur auf Mach 1.8 und 52.500 Fuß. Auch in der Reichweite schlägt der neue Raptor mit seinen etwa 1600 Meilen den bisherigen Standardjet der US-Luftwaffe um nahezu das Doppelte. Das russische Gegenstück wäre übrigens die vorläufig noch streng geheime MIG-1-24 (Nato-Name: „Felix"), die ähnliche Vorzüge aufweisen soll – darunter auch **im Rumpf lagernde Raketen** anstatt der bisher üblichen Flügelaufhängung.







**Kampfflug-Generationen von links nach rechts: F-16 Fighting Falcon, F-22 Raptor und MIG-1-24 Felix**

# PAX IMPERIA

## DIE STERNENKOLONIE

FORSCHUNG. WIRTSCHAFT. POLITIK.

WELTRAUMSCHLACHTEN IN ECHTZEIT.

UNGLAUBLICHE SPIELTIEFE

—

WANN EROBERN SIE DAS UNIVERSUM?

KOMPLETT IN DEUTSCH

THQ inc

Designed for Microsoft Windows 95

Mac OS

AB OKTOBER '97 IM HANDEL*

*Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

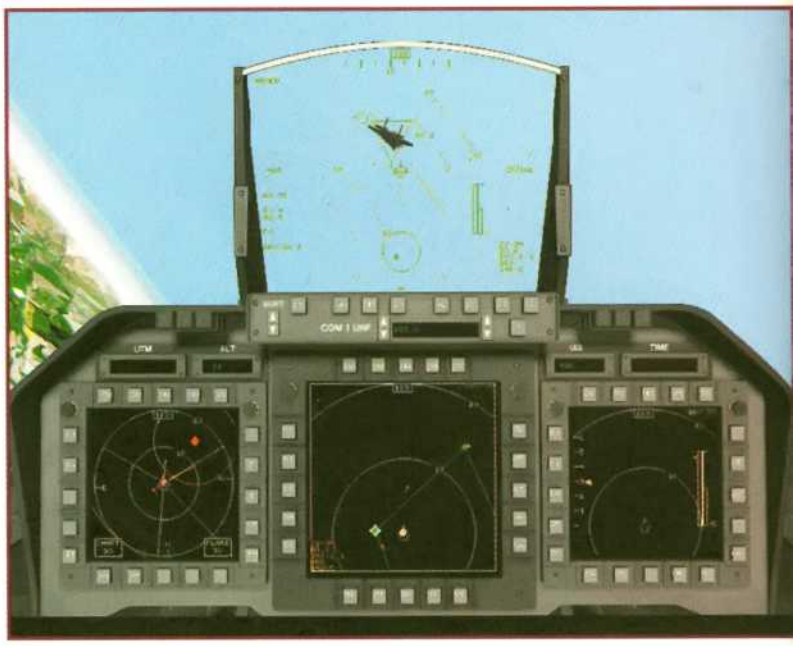
http://www.bomico.de

## DIE STEUERUNG

...des Raptors gestaltet sich erstaunlich gut. Insbesondere dann, wenn man die Kontrolle einzelner Systeme dem Bordcomputer überläßt; etwa die Einstellung der Landeklappen. Daß das Handling auf langsameren Rechnern einen Tick schwammiger ist, liegt wohl in der Natur der Sache. Generell gehorcht der High-Tech-Dino einem simplen Joystick ebenso anstandslos wie Edel-Hardware von Schubreglern bis hin zu Pedalerie. Auch die Kommunikation mit den Flügelmännern ging während unserer Testflüge völlig problemlos über die Funkbühne.
Neu und daher gewöhnungsbedürftig ist das interaktive Cockpit. Direktklicks mit der Maus auf die Instrumente klappen zwar grundsätzlich prima, sind im Eifer des Gefechts jedoch zu langsam, um von Nutzen zu sein. Am Ende haut man in Kampfsituationen doch lieber in die Tasten des voll belegten Keyboards, weshalb der Hersteller dem Spiel in weiser Voraussicht ein Tastaturlayout beigepackt hat. Deutschen Piloten bleibt dann ein wenig Finger-Yoga allerdings nicht erspart, da die Ruder über die Tasten Y und Z gesteuert werden – allein der Aufruf der US-Tastaturbelegung unter Win 95 schafft hier Erleichterung.
Wenn gerade kein Feind in Sicht ist, macht es freilich durchaus Laune, die beiden Triebwerke „von Hand" zu starten oder die leeren Zusatztanks mit einem Mausklick auf den passenden Button abzuwerfen. Echte Vorteile hat die Cockpitbedienung via Maus nur in Ausnahmefällen. Etwa dann, wenn man schnell mal ein Ziel auf einem der Datenscreens anvisieren will.



**Fliegen im Quartett: Bis zu drei Wingmen nehmen per Funk Befehle entgegen**



**Die SU-27 im Visier des Raptors**

## DAS INTERAKTIVE COCKPIT

Im Gegensatz zu den bisher üblichen Simulationen **kann das Cockpit der iF-22 per direktem Mausklick bedient werden**. Freilich sind nicht alle Knöpfe auch tatsächlich funktionstüchtig. Die Kanzel des neuen Superjets gliedert sich grundsätzlich in drei Bereiche:



**Links:** Hier findet man nur die Schalter für die Landeklappen, das Fahrgestell sowie die Luft- und Radbremsen. Der Schubregler kann zwar beklickt werden, bleibt aber unanimiert.



**Mitte:** Es sind vier Datenscreens zu erkennen, die sich wahlweise für die Darstellung von Radar, Schadensbericht, Bewaffnung, Navigation und Zielerfassung nutzen lassen. Mit dem Schalter darüber kann man die Farbe des Head-Up-Displays (HUD) manipulieren oder die COM-Kanäle der Funkanlage einstellen. Und mit dem Hebel ganz unten wird im Fall des Falles der Schleudersitz aktiviert.



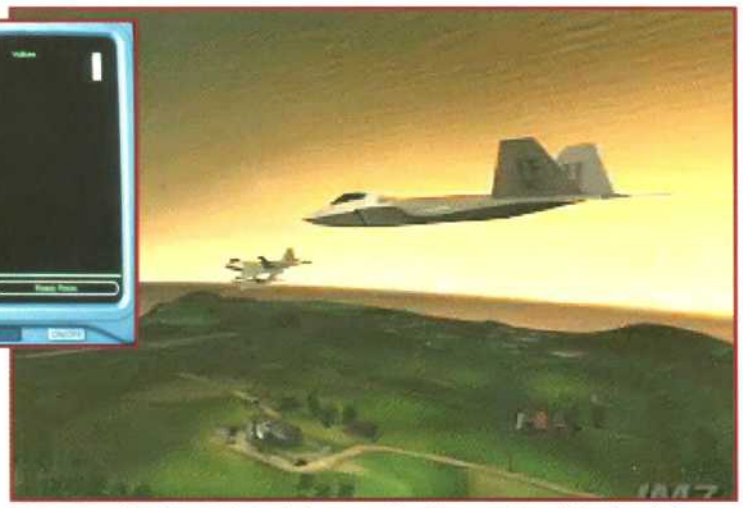
**Rechts:** In diesem Bereich liegen der Knopf für das Scharfmachen der Waffen, der Starter für die Triebwerke sowie Abwurfschalter für Zusatztanks oder Extra-Equipment. Der Stick läßt sich hier zwar ebenfalls nicht bewegen, enthält dafür aber die Waffenauswahl, Feuerknöpfe und Verteidigungssysteme wie Flares (Leuchtkugeln) und Chaffs (radartäuschende Folien).

## DAS GAMEPLAY

Am Ende jedes Auftrags steht noch eine ausführliche Nachbesprechung auf dem Dienstplan. Hier werden alle Abschüsse und das Erreichen der Primär- bzw Sekundärziele aufgelistet und abgerechnet. Bei besonderen Leistungen heftet der Computer dem Piloten auch mal den einen oder anderen Orden an die Uniform, ehe er ihn in die nächste Mission entläßt. Versager dürfen sich indessen noch mal an derselben Aufgabe versuchen, bis auch sie irgendwann den Kampagnen-Abspann zu Gesicht bekommen. So oder so liegt es im Ermessen des Spielers, ob er die Siege und Niederlagen seiner Karriere abspeichern will. Ein Replay-Recorder ist allerdings nicht vorhanden.
Wie heutzutage von einer Top-Simulation zu erwarten, werden auch Netzwerker und Modem-Duellanten bedient. Das Programm bietet hier neben dem Kampf Mann gegen Mann auch die Möglichkeit, eine der Einzelmissionen als Team abzuschließen. Dazu kommt der immer beliebter werdende Modus „Capture the Flag" für bis zu acht Online-Krieger. Sie werden in zwei Gruppen aufgeteilt und rangeln so lange um eine neutrale Landebahn, bis es einer Partei gelingt, dort Fallschirmtruppen abzusetzen.
Zwei Besonderheiten sollen an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben: Erstens schlummert in der Verpackung auch eine ca. zwei Quadratmeter große Landkarte von Italien und den angrenzenden Krisengebieten. Zweitens verbirgt sich auf einer der beiden CD-ROMs noch zusätzlich ein kompletter Flugsimulator namens „War Birds" – mehr dazu in der entsprechenden Box.



**Wurden alle Missionsziele erreicht, wird man vielleicht mit einem Orden belohnt**



**Ein AVI-Filmchen als Belohnung für die erfolgreich absolvierte Kampagne**

HIT PC Joker Heft & Spiel

## iF-22

**(Interactive Magic)**

**Fotorealistische Flugsimulation mit interaktivem Cockpit**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *88%* |
| *SOUND* | *80%* |
| *STEUERUNG* | *85%* |
| *MOTIVATION* | *88%* |



**86%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 2 CDs |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95, besser ein P166 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM (besser 32 MB), ab 250 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA, Diamond Monster 3D Karten werden unterstützt |
| SOUND: | alle gängigen Soundkarten |
| EINGABE: | Tastatur, Joystick, Flightstick, Schubregler, Pedalerie |
| AUSGABE: | komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung |
| MULTIPLAYER: | 2 Spieler via (Null-) Modem, bis zu 8 Spieler im IPX-Netzwerk |
| ONLINE-INFO: | http://www.imagicgames.de |

## DIE MANÖVERKRITIK

Im großen und ganzen muß man iF-22 ein durchwegs gutes Zeugnis ausstellen: Die Simulation ist optionsreich und realistisch, das interaktive Cockpit zumindest innovativ und die Präsentation eine Schau. Auch akustisch setzt das Programm Maßstäbe, denn der Klangteppich ist mit zeitgemäßen Soundeffekten, klaren englischen Kommentaren und einer ganzen Palette abwechslungsreicher Musikstücke dicht gewoben. Kurzum, vor diesem Raptor wird sich die Konkurrenz in acht nehmen müssen – auch wenn bei DID und Novalogic bereits die nächsten Kampfsaurier in den Startlöchern hocken. (rf)

## DER BONUS-SIMULATOR: WAR BIRDS

Als Dreingabe liefern die Programmierer ein Programm namens „War Birds" im Raptorengehege. Es handelt sich dabei um einen **Online-Flugi im Stil des Klassikers „Air Warrior"**. Er bietet **32 Maschinen aus dem 2. Weltkrieg** auf (darunter z.B. die Spitfire V oder die P-38 Lightning), die von **17 verschiedenen Pisten** abheben dürfen. Wiewohl diese Simulation auch solo gegen einen CPU-Piloten gespielt werden kann, dient sie doch in erster Linie zum Betrieb via Netzwerk, (Null)-Modem oder am texanischen Server von Interactive Magic.
In betagter, aber immerhin sehr schneller SVGA-Grafik werden da nach Belieben Flugplätze und Schiffsverbände bombardiert oder eben unlimitiert viele Gegner vom Himmel geholt – sogar eine schwenk- und zoombare Außenansicht ist im Angebot. Für den Sound aus röhrenden Motoren und knatternden MGs genügt dagegen eine 8 Bit-Karte. Die **Steuerung mit Stick und Tastatur ist unkompliziert**, was diese Kriegsvögel vor allem für PC-Neulinge und Online-Himmelhunde interessant macht: Einsteigen und losfliegen...



**32 Maschinen und 17 Startbahnen stehen Online-Piloten in antiquierter Grafik zur Verfügung**

# WARLORDS III
## REIGN OF HEROES

**Aus Australien kennt man Känguruhs und Bumerangs, Computerspiele eher weniger. Daher galten die digitalen Kriegsherren von SSG in der ersten und zweiten Generation auch als Insidertip unter den Wargamern – jetzt ist die Zeit reif für neue Helden aus Down Under.**



Nahezu das ganze Fantasy-Bestiarium ist vertreten, hier nur eine kleine Auswahl der möglichen Einheiten

### DAS SPIELPRINZIP

Unter den Fittichen der erfolgsverwöhnten „Mystiker" von Broderbund hat SSG das grundsätzliche Gameplay der Strategenserie beibehalten: Bis zu acht menschliche oder digitale Parteien streiten auf einem Fantasykontinent rundenweise um die Vorherrschaft. Ganz nach Wunsch mag es sich dabei um Menschen, Zwerge, Elfen, Orks, Riesen, Untote, Drachen und andere Fabelwesen handeln. Gegnerische sowie neutrale Städte sind zu erobern, auf daß sie fortan Geld und Personal (das Heer braucht ständig Nachschub) in die Tasche des neuen Herrschers wirtschaften mögen. Wichtig sind hier traditionell aber auch Ruinen voller Gold oder magischer Artefakte. Diese besonderen Örtlichkeiten werden meist von besonders starken Monstern bewacht – wer sie besiegt, darf mit verbesserten Fähigkeiten und erweiterten Ressourcen rechnen.

### DIE KAMPAGNE

Daß einerseits fertige Einzelszenarien angewählt und andererseits zufällige Landkarten von variabler Größe und Bevölkerungsdichte generiert werden können, kennt man bereits aus den Vorgängern. Warlords 3 gefällt aber wegen seines zusätzlichen Kampagnenmodus, auf den sich die Hintergrundstory bezieht, weitaus besser. Dabei geht es um die Todesfürsten Lord Bane und Lord Sartek, welche das Land von Norden her mit Skeletten, Zombies und anderen Scheußlichkeiten überziehen, bis nur noch eine kleine Enklave der Sirianischen Ritter übrigbleibt. Als Führer der letzten Aufrechten ist es dann am Spieler, in aufeinander aufbauenden Missionen die Dinge wieder ins Lot zu bringen. Praktischerweise können einige besonders starke Einheiten von einem Auftrag zum nächsten übernommen werden. Und auch die normalen Streitkräfte verbessern mit der Zeit ihre Werte.



Ruinen wie diese beherbergen besondere Schätze und sind deshalb auch besonders gut bewacht



Im Laufe der Missionen vergrößert sich das zu erobernde Territorium erheblich




Dieser Bildschirm gibt Auskunft über Ausrüstung und Fähigkeiten eines Helden, links auf der Karte wird dessen Standort eingeblendet

### HELDEN UND REGULÄRE RECKEN

Jedem Spieler steht anfangs ein sogenannter Held zu. Später mag man Gelegenheit bekommen, weitere dieser Spezialtalente zu engagieren. Sie eignen sich zum Anführer eines größeren Trupps, aber auch als Einzelkämpfer. Manche davon dürfen sogar Magie verwenden, doch macht erst Übung den (Hexen-) Meister: Sprüche für Unsichtbarkeit, Fliegen oder Wiederbelebung wollen durch rollenspielähnliche Beförderungen verdient sein. Auf jeden Fall bleibt es einzig und allein den Helden vorbehalten, die erwähnten Ruinen zu durchstöbern oder lukrative Sonderaufträge auszuführen. Dazu zählen etwa das Erobern bestimmter Städte, die Eskortierung von Händlern oder das Aufspüren eines besonderen magischen Gegenstands.



**Hier ist ein reiner Reitertrupp unterwegs, doch sind beliebige Kombinationen von bis zu acht Einheiten denkbar**

Zu den regulären Einheiten gehören normalerweise Infanterie, Kavallerie, Ritter und dergleichen. Wer jedoch exotischere Parteien wie etwa die Untoten vertritt, darf statt dessen auf Skelette, Ghouls oder Fledermäuse zurückgreifen, welche den meisten anderen Heerführern nicht zur Verfügung stehen. Andere Truppenteile wie etwa die von Zeit zu Zeit anwerbbaren Söldner unterschreiben ebenfalls nur Exklusivverträge. So mögen sich bei den edlen Paladinen vielleicht Oger, Drachen oder Elementarwesen um einen Job bewerben, aber niemals echte Monster. Diese Vorgaben lassen sich jedoch bei jedem Start eines neuen Spiels individuell abändern. Ja, mit Hilfe der jeweiligen Auswahlmenüs kann man sogar ein gänzlich neues Imperium basteln und dann zum Sieg führen. An Flexibilität mangelt es dem Programm also wahrlich nicht.

## DIE KÄMPFE

Wie gewohnt, verfügen alle Einheiten über spezifische Mengen an Bewegungspunkten pro Runde. Eine Armee, die sich aus unterschiedlichen Einheiten zusammensetzt, kommt daher immer nur so weit wie ihr langsamstes Mitglied. Will der Feldherr vor dem Monitor also etwa einen schnellen Reitervorstoß unternehmen, muß er den Trupp vorübergehend aufsplitten. Treffen zwei gegnerische Verbände aufeinander, entwickelt sich der Kampf auf einem




**In diesem Kampf stellen die sechs Ritter vom Joker-Orden eindeutig die Übermacht**

## IMPERIEN FÜR JEDEN GESCHMACK

**Zu den interessantesten Features von Warlords 3 gehört zweifellos die weitgehende Gestaltungsfreiheit vor Spielbeginn. Hier ein Beispiel für diese Phase.**

**1)** Statt eines vorgefertigten Szenarios wird im Hauptmenü „Random Map" angewählt.

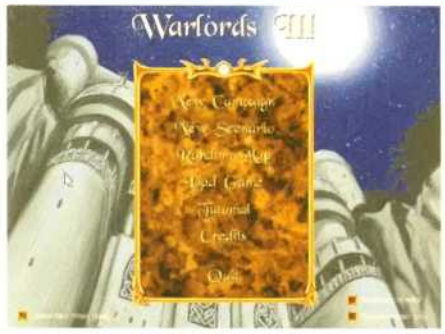
**2)** Im folgenden Generator können Landkartengröße und etliche andere Merkmale (von der Bevölkerungsdichte bis zu den Siegbedingungen) eingestellt werden. Wir lassen uns überraschen und aktivieren die Option „Surprise me".

**3)** Der nun erscheinende Bildschirm erlaubt weitere Varianten in bezug auf den Schwierigkeitsgrad oder die Spielweise, z.B. ein Zeitlimit pro Zug.Wir klicken zur Armeen-Konfiguration weiter.

**4)** Zunächst einmal soll die Bevölkerung des Reiches aus lauter flugtüchtigen Wesen bestehen. Daher wird ein ganz neues Imperium ins Leben gerufen: die Flying Jokers.

**5)** Um die Armeen der Vorgabe anzupassen, wollen wir Fledermäuse, Adler, Drachen und andere Flieger als Standardeinheiten. Im Gegenzug werden sonstige interessante Streitkräfte wie etwa Bogenschützen zu potentiellen Söldnern ernannt. Ob eine so extreme Konstellation erfolgreich sein kann, bleibt natürlich fraglich – unterhaltsam dürfte der Praxistest aber in jedem Fall sein.

**6)** In unserem Beispiel würde nun das Spiel beginnen. Dabei deckt es natürlich nur einen Teil der denkbaren Optionen ab. Im übrigen kann nämlich die Landkarte komplett sichtbar oder versteckt sein, Kriegsnebel („Fog of War") läßt sich aktivieren oder ausschalten, der Blick auf die Zusammensetzung gegnerischer Verbände mag erlaubt oder verboten sein etc. Kurzum, hier sollte wirklich jeder seine Lieblingskombination finden!















schematischen Screen: In nach Stärke aufsteigender Reihenfolge (allerdings kann auch dies abgeändert werden) würfeln die Streiter automatisch gesteuert gegeneinander, bis eine Seite zerbröselt ist. Natürlich werden dabei alle eventuellen Boni und Mali einbezogen. Wer sich deshalb über das aktuelle Kräfteverhältnis nicht ganz im klaren ist, darf vor der Attacke einen digitalen Berater befragen – was sich insbesondere bei stark verteidigten Städten als nützliche Option erweist. Tatsächlich hat die in den Vorgängern nicht übermäßig schlaue KI der Computergegner kräftig zugelegt, weshalb man via Diplomatiemenü sicherstellen sollte, daß man sich nicht mit allen zugleich anlegt.




**Diplomatie: Die meisten anderen Warlords stehen uns eher freundlich gegenüber – vielleicht können die Bösewichter so isoliert werden?**

## DAS HANDWERK

Die inhaltlichen Verbesserungen sind insgesamt eher unauffällig: Die Rolle der Helden wurde ausgebaut, neu in Dienst gestellte Armeen können per Automatik vom Hinterland an die Front befördert werden usw. Anders sieht es wortwörtlich bei der Grafik aus, denn das selbst bei „Warlords 2 Deluxe" von anno '95 noch eher häßliche Outfit protzt jetzt mit Details und hohen Auflösungen von bis zu 1024 x 768 Pixel. Dazu gesellen sich immer wieder mal Videos mit Sprachausgabe, wenngleich es sich dabei eher um „Kinderfilme" handelt. Halb so wild, denn die diversen Musikstücke klingen auch in älteren Ohren noch atmosphärisch; die wenigen Soundeffekte gehen ebenfalls in Ordnung. Für die oft umständlich gelöste Steuerung gilt das leider nur eingeschränkt, zumal die den verschiedenen Icons zugeordneten Aktionen auch unübersichtlich sortiert sind. Andererseits haben wir schon hakeligeres Handling sogar bei besseren Spielen gesehen, weshalb dieser Malus nicht überbewertet werden sollte.
In der Summe bietet Warlords 3 jedenfalls strategischen Zeitvertreib, der Fantasy-Kriegern insbesondere aufgrund seines Variantenreichtums spannende Stunden vor dem Monitor verspricht.
(jn)



**Zum Vergleich: Das Game unter drei verschiedenen Auflösungen**

## Warlords 3

**(SSG/Red Orb Entertainment/Broderbund)**

Variantenreiche Fantasy-Strategie mit kleinen Schwächen im Finish.

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 64% |
| *SOUND* | 72% |
| *STEUERUNG* | 68% |
| *MOTIVATION* | 79% |



**75%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | möglichst ab einem P90 mit Win 95 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 40 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA (bis zu 1024 x 768) |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Maus, Tastatur |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | IPX-Netzwerk (8 Spieler), Internet (4 Spieler), Modem/Nullmodem (2 Spieler) |
| ONLINE-INFO: | http://www.redorb.com |

## GANZ PERSÖNLICH

...vermisse ich bei den Kriegsherren ein wenig die Ökonomie. Seit den seligen Tagen von „Empire" haben doch Titel wie „Civilization" oder „Master of Magic" gezeigt, daß es bei packender PC-Strategie nicht nur auf das Militär ankommt. Doch mag der (fehlende) wirtschaftliche Aspekt noch Geschmackssache sein, die Abwicklung der Schlachten dürfte hier so mancher als zu schematisch empfinden. Es hätten ja nicht gleich Echtzeit-Gerangel à la „Command & Conquer" sein müssen, aber zumindest ein taktischer Kampfscreen wie beim erwähnten Magie-Meister hätte Wunder gewirkt.



**Joe**

Spätsommer 1997

Im All ist die Macht unteilbar!

# OUTPOST 2

Sie sind der Schöpfer.
Aber werden Sie auch Herrscher
Ihrer Schöpfung bleiben?

## Gründen Sie Ihre Kolonie im Weltraum



In Echtzeit müssen Sie Schritt für Schritt den Aufbau Ihrer Kolonie managen. Sie werden mit ausbrechenden Vulkanen, Tornados, tödlichen Viren, sozialen Unruhen und einer abtrünnigen Splitterkolonie konfrontiert.

## So wenig Zeit - und soviel zu tun



Egal für welches Szenario oder Modus (Solo oder Multiplayer via Modem, LAN oder Internet) Sie sich entscheiden, die Herausforderung ist gewaltig und Gefahr allgegenwärtig. Sie sind der Schöpfer! Aber haben Sie auch das Zeug zum Herrscher?

CD Rom PC Win 95

SIERRA®

http://www.sierra.de

## Kostenloser Sierra - Katalog CD - ROM

Sierra Coktel Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32,
D-63303 Dreieich

Name : _____

Vorname : _____

Straße : _____

_____

PLZ/Ort : _____

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und ™ sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

FCA! BMZ

# CONSTRUCTOR

**Schriller könnte eine Bau-Sim kaum sein: Acclaims neuester Streich wirkt, als hätten sich Harald Schmidt, Mike Tyson und der Dungeon Keeper zusammengetan, um ihre ureigene Vision von „Sim City 2000" zu programmieren!**




Das blinkende, rote Feld links unten zeigt an, daß schon wieder einige der Mieter meckern

## ALLER ANFANG IST SCHWER

Der Spaß fängt hier schon mal damit an, daß dem Spieler bis zu drei (Computer-) Gegner in Echtzeit das Leben schwermachen. Die Betonung liegt dabei eindeutig auf dem Wort „schwermachen". Optionale Spielziele wie der Bau je eines aller möglichen Gebäude oder eine bestimmte Summe auf dem Konto sind nämlich nur die halbe Wahrheit – die ganze spottet dem konstruktiven Titel des Games: In der Hauptsache geht es bei Constructor darum, seine ganze Destruktivität an den Konkurrenten auszulassen.
Ehe wir näher auf die zerstörerischen Inhalte eingehen, sei aber noch auf eine andere, nicht minder treffende Definition des Begriffs „schwermachen" verwiesen. Das Programm selbst ist schwer. Schwer, hundsgemein und alles andere als leicht in den Griff zu bekommen. Nicht umsonst gibt das Handbuch den guten Rat, anfangs mal ein oder zwei Solopartien zu starten, bevor man sich auch noch mit Konkurrenten herumschlägt. Denn das Gameplay verlangt vom Konstrukteur so manchen Spagat. So wollen zum einen die nörgeligen Mieter der diversen Immobilien zufriedengestellt werden, was manchmal eine buchstäblich unlösbare Aufgabe ist. Zum anderen malträtiert die Stadtverwaltung den armen Bauherren gnadenlos mit Forderungen, deren Nichterfüllung in der vorgegebenen Zeit erhebliche Konsequenzen zur Folge hat: von Steuererhöhungen über die Verstaatlichung von Häusern bis hin zum Game Over.

## GESÄGT, TUN, GETAN

Okay, nun aber der Reihe nach. Der Immobilienhai in spe bekommt anfangs eine Parzelle zugewiesen, der er gleich noch eine zweite, benachbarte per Kauf hinzufügen sollte. Das einzige bis jetzt existierende Gebäude ist die Kommandozentrale. Von hier aus wird der erste Bautrupp (ein Polier und drei Malocher) ausgeschickt, um ein Sägewerk auf die Beine zu stellen. Dieses hat, wie alle folgenden Gebäude auch, eine Mindestgröße, die jedoch aus verschiedenen Gründen per Mausklick ausgeweitet werden kann und sollte. Erstens achtet nämlich die Bauaufsicht strikt darauf, daß die erworbenen Grundstücke auch tatsächlich zu mindestens 90 Prozent der Fläche bepflastert werden. Zweitens erweist es sich zumindest bei Wohnhäusern als vorausschauend, noch Platz für etwas Grünzeug im Garten zu lassen.
Kaum ist das Sägewerk fertig und der Bautrupp am Sägen, sind im Auswahlmenü auch schon die ersten Holzhäuser zugänglich. Lediglich bessere Hütten sind das, die nur Mieter aus der untersten sozialen Schicht anziehen werden. Aber für den Anfang kann einem das egal sein, da man es zunächst ohnehin nur mit Underdogs zu tun bekommt. Nicht egal ist hingegen, womit man die Insassen beauftragt: Miete zahlen oder Nachwuchs zeugen. Für den Kindersegen sollte sich entscheiden, wer weitere Arbeiter für die Bautrupps und Fabriken oder eben neue Mieter benötigt – in der frühen Spielphase also so ziemlich jeder. Sobald von jedem bisher verfügbaren „Bauherrenmodell" mindestens eins steht, darf ein Zementbetrieb errichtet werden. Damit sind dann schon weitere Immobilien zulässig, etwa größere Mietskasernen, eine Fabrik für Möbel und häusliches Zubehör oder auch erste Spezialgebäude wie die Hippie-Kommune. Nach diesem Schema geht es immer weiter, zumindest, solange man seine Mieter zufriedenstellen kann. Wie in der Realität ist das Pack aber nachgerade unersättlich und äußert andauernd neue Wünsche: Bäume für den Garten, bessere Zäune, Rattenfallen oder gar Isolierfenster, falls in der Nachbarschaft Industrielärm zu verzeichnen ist. Nicht immer lassen sich solche Beschwerden rechtzeitig in den Griff bekommen, aber man sollte hier doch sein Bestes geben. Denn abgesehen davon, daß die Querulanten sonst ausziehen könnten, beschweren sie sich auch bei der Stadtverwaltung. Und mit der hat man ohnehin schon genug Ärger...



**Das Sägewerk hat Holz geliefert, schon wird die erste Miethütte gebaut**



**Eine Übersichtskarte gibt es auch. Von hier aus kann man rasch zu den einzelnen Vierteln wechseln**



**Die Fabrik für Kleinteile von innen: Man sollte möglichst alle bereits zugänglichen Bauteile auf Lager haben, um stets schnell reagieren zu können**

## LIEBE, SÜNDE UND EIN PC

Der Trick bei der ganzen Sache besteht nun darin, daß man für die Häuser der besseren Kategorie auch Mieter aus besseren Schichten parat haben sollte. Einmal bringen nämlich nur diese optimalen Profit, zum anderen können ungerechterweise auch nur sie Mitglieder neuer Berufsstände (etwa Polizisten) zeugen. Doch dazu muß man in ihren Heimstätten PCs installieren! Das macht die Gören klüger, auf daß sie zu Bürgern einer höheren Kategorie heranwachsen mögen. Später hebt der Bau einer Schule das Bildungsniveau des kompletten Nachwuchses an. Wie dem auch sei: Abgesehen von der kargen Anfangsausstattung muß das gesamte Personal dieser Simulation vom Spieler selbst herangezüchtet werden.



**Hier haben sich die Mieter offenbar erfolgreich vergnügt: Hoffentlich wird's ein Prachtkerl!**

## SONDERLINGE

Constructor ist ein sonderbares Spiel mit sonderbaren Figuren. Als Fachblatt von und für Sonderlinge haben wir daher einen Sonderkorrespondenten entsandt, um Ihnen einige der besonderen Features gesondert vorstellen zu können.

**Entmietung per Hippie-Kommune:** „Yo Man, wir haben 'ne Masse Spaß. Du kannst hier zum Beispiel prima vor den Häusern von all diesen Spießern Demos veranstalten. Mann, das regt die so auf, daß sie manchmal sogar ausziehen. Noch besser sind Straßenparties. Da stellen wir ein paar Megawatt-Boxen auf, und dann sollst du mal sehen, wie die Spießer plötzlich alle mitraven. Kommen gar nicht mehr zum Arbeiten..."

**Unterstützung aus dem Pizza-Palast:** „Wärst du als Freund zu uns gekommen, hätten wir dir ein Angebot gemacht, das du nicht ablehnen kannst. Aber du sagst ja nicht einmal Pate zu mir! Junge, du kannst froh sein, daß wir dem Konstrukteur dieses Viertels im Augenblick mal keinen Gefallen schulden, sonst würdest du dich morgen früh in einer tragenden Rolle wiederfinden. Zum Bleistift als Fundament der neuen Schule..."

**Hehlerei beim Pfandleiher:** „Was willst du hier? Fragen stellen? Vergiß es! Aber vielleicht möchtest du über Geschäfte reden? Hier habe ich zum Beispiel einen ganz neuen PC, supergünstig und kaum gebraucht. Nein? Nun, du könntest auch etwas in Auftrag geben. Mußt nur sagen, was du willst. Ich schicke dann meine Jungs los, und die sehen nach, ob bei deiner Konkurrenz irgendwo was, äh, vom LKW gefallen ist."



**Die Hippie-Kommune wirkt ausgesprochen zersetzend. Hier versammeln sich schon ein paar Dachlattenträger an ihrem Zaun, um den Blumenkindern eins überzubraten**



**Ein Foto mit Seltenheitswert: dieser Herr ist eher kamerascheu**



**Von außen sieht die Pfandleihe ganz legal aus, doch der Eindruck täuscht**

## DIE ENTMIETER

Schreiten wir nun aber endlich zur versprochenen Terrorisierung der Mitspieler. Ja, die sich hier eröffnenden Möglichkeiten sind von großer Vielfalt. Einige davon sind im Kasten „Sonderlinge" etwas eingehender beschrieben, doch repräsentieren sie wirklich nur einen kleinen Teil des Spektrums. Wie wäre es zum Beispiel damit, auf Feindesland ein verfluchtes Haus zu errichten, um dann Geister und Zombies auf die unschuldigen Einwohner zu hetzen? Es geht aber auch ein paar Nummern kleiner. Bauarbeiter etwa lassen sich prima dazu zweckentfremden, um gegnerischen Malochern oder auch gerne den Hippies eins auf die Nuß zu geben. Auch pöbelnde Skins sind immer für eine Rauferei zu haben. Und Poliere können hier gar feindliche Häuser übernehmen. Dann wäre da noch Mr. Fixit, ein Klempner, dem das Pech an den Fingern klebt. Wer ihn zu einem unerwünschten Gebäude schickt, um die Wasserleitung zu reparieren, darf sicher sein, daß die Fluten dort bald so hoch stehen wie jüngst an der Oder.
Last but not least gilt es, die eigenen Häuser instandzuhalten. Dies besorgt eine entsprechende Automatik tadellos, solange man über ausreichend gutartige Monteure verfügt. Wer diesen Aspekt vernachlässigt, darf sich freilich nicht wundern, wenn die Bauten irgendwann Beute der Flammen werden. Sie mögen sogar explodieren und in einer Kettenreaktion ganze Häuserblocks mit in den Untergang reißen. Apropos: Haben wir schon erwähnt, daß Constructor wirklich hundsgemein ist?




**Marios Kollege: Mr. Fixit, der unfähigste Klempner aller Zeiten**




**Eine zünftige Randale sorgt für Zoff beim Feind**




**Das flammende Inferno: höchste Gefahr für dieses Stadtviertel!**




**Und da hagelt es auch schon Explosionen**

## DAS KLEINGEDRUCKTE

Der perfide Witz dieser Simulation ist optisch recht gefällig verpackt: Es warten eine nett gepinselte Stadt in Iso-3D, verschiedene Terrains (Dschungel, Flußlandschaft, Wiese usw.) und vor allem jede Menge schräge Renderfilmchen, die man sich auch gerne mehrmals ansieht. Der Sound besteht aus cooler Musik nebst Effekten, die von ganz nett bis schön krank reichen. Nicht ganz so überzeugend ist die klickintensive Maussteuerung, denn es dauert schon ein Weilchen, bis man alle Feinheiten intus hat. Dann aber geht's recht flott, zumal der Spieler auf etliche Shortcuts am Keyboard zurückgreifen kann.
Fazit: Diese rauhbeinige Schocktherapie für Häuslebauer ist ein erfrischend exotischer Farbklecks im Einerlei der biederen Wirtschaftssimulationen. (jn)

## GANZ PERSÖNLICH



**Joe**

Wie gute Satire schrammt dieses abgedrehte Game haarscharf an der Realität vorbei. Beispielsweise ist es so ungerecht wie das wirkliche Leben: Immer wieder mußte ich zähneknirschend ältere Spielstände laden, weil irgendeine Katastrophe mein Bauunternehmen urplötzlich auf die schiefe Bahn brachte. Umso größer war dafür die Freude, wenn ich meinen Widersachern (oder meinen schäbigen Mietern) eins auswischen konnte. Alles hat eben zwei Seiten.

## GANZ PERSÖNLICH



**Brigitta**

Joe hat schon recht, Constructor verfügt über so viel böswilligen Charme, daß auch ich mich dem Reiz des Spiels nicht entziehen konnte. Fast bin ich nun überzeugt: Mieter sind die Pest, allenfalls Konkurrenten sind schlimmer! Nicht ganz so überzeugt hat mich das Gameplay. Wie einst bei „Pizza Connection" wurden so viele bizarre Einfälle verbraten, daß Übersichtlichkeit und Spielbarkeit einfach darunter leiden mußten. Hier wäre weniger mehr gewesen.

## Constructor

(Acclaim/System 3)

**Genial gehässige Simulation für Baulöwen und Entmieter**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 74% |
| *SOUND* | 72% |
| *STEUERUNG* | 69% |
| *MOTIVATION* | 84% |



**80%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem 486 DX4, möglichst ein P100 mit 8fachem CD-ROM und DOSWin 95 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 4 bis 200 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | SB Pro/16/AWE 32, Ensoniq Soundscape, Pro Audio Spectrum 16, Gravis Ultrasound, ESS Audiodrive, Roland RAP-10 |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | bis zu 4 Spieler (nur) im Netzwerk |
| ONLINE-INFO: | http://www.aklm.com |


Power On!

SV 737 AEROSPACE ULTRA*
Klangharmonie in Vollendung!
Integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse und BBE-Technikfür kristallklaren Sound.
unverb. Preisempf. DM 89,95




SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert, integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt, abnehmbare Front.
unverb. Preisempfehlung DM 99,95







SV741 AEROSPACE DELTA*
Der Star unter den kleinen Boxen, 50 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass Boost System, Betriebskontrollanzeige, Verbindungskabel, Batteriefach
unverb. Preisempf. DM 69,95

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE*
Musik nicht nur hören, sondern erleben!
Integrierter Verstärker, 2-Wege System/ 180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung DM 149,-
inklusive Spezialnetzgerät



SV 732 AEROSPACE EXTREME*
Top-Qualität im neuen Gewand, integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung DM 79,95

Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import - Export
Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

• Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS




**Knobeleien à la „Tetris" hat man uns jahrelang vorgesetzt, bis sie keiner mehr sehen konnte – inzwischen gilt das Genre als nahezu ausgestorben. Umso erstaunlicher, wie frisch dieser neue Beitrag zum alten Thema wirkt.**

Als Swinger wird man bei Software 2000 mit folgender Situation konfrontiert: Am oberen Bildschirmrand liegen auf breiter Front bunte, mit Zahlenwerten versehene Kugeln zum Abholen bereit. Mittels eines Förderkrans werden sie auf acht Fallröhren verteilt. Fünf gleichfarbige Perlen übereinander verschmelzen zu einer (wobei sich die Werte addieren), drei oder mehr in waagerechter Reihe explodieren und geben ihre Punkte für den Score frei.

**Grassiert bald wieder das alte Knobelfieber?**

Auf den ersten Blick mag man sich nun zwar an Klassiker wie „Tetris" oder „Columns" erinnert fühlen, doch spielt sich Swing völlig anders. Erstens handelt es sich hier um eine Grübelei ohne Zeitdruck. Zweitens befinden sich am unteren Ende der Röhren Waagschalen, die je zwei Stapel verbinden. Der mit dem höheren Gesamtzahlenwert sackt herunter, der „leichtere" wird hochgedrückt. Daraus resultieren mitunter Kugelsprünge, die ganze Kettenreaktionen auslösen können. Der oberste Kuller im leichteren Stapel schießt nämlich umso heftiger bzw. weiter in eine andere Röhre, je höher die neue Differenz der beiden Gesamtzahlenwerte ist. Der Nutzwert solcher Hopser ist bei gezieltem Einsatz ebenso beachtlich wie die Irritation bei ungewolltem Zustandekommen.

Es kommen neue Farben hinzu, je länger man spielt. Auch gibt es jede Menge Sondersteine wie etwa Bomben oder Umfärber, Joker, Wirbelstürme und dergleichen. Sobald eine Fallröhre „überquillt", was durch falsch berechnete Kugelsprünge leicht geschehen kann, heißt es „Game Over". Das gilt auch für Swinger-Duelle im Netzwerk bzw. am selben Rechner. Die Partien sind abspeicherbar, können also unterbrochen und später fortgesetzt werden.

Für Abwechslung sorgen neun verschiedene Kugelsets, ansonsten gibt das Thema optisch natürlich nicht viel her. Akustisch dafür umso mehr: Elf voluminöse CD-Audiotracks plus branchentypische Effekte wären zu vermelden. Am Handling per Stick bzw. Tastatur gibt's auch wenig zu bemängeln, selbst wenn eine Maussteuerung wohl ebenfalls machbar gewesen wäre. (jn)




Diese Situation ist rettungslos verfahren



Duelle am Splitscreen machen besonders viel Spaß



Kleine Auswahl der verfügbaren Kugelsets

## Swing
(Software 2000)

Siehe auch Begleit-CD

**Kugelige Knobelei mit Haare-rauf-Effekt**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 55% |
| *SOUND* | 74% |
| *STEUERUNG* | 72% |
| *MOTIVATION* | 70% |



**69%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ohne Altersbeschränkung |
| **Schwierigkeit:** | 5 Stufen |
| **Preis:** | ca. 49,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem 486 DX/2 mit Win 95/DOS |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 35 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA, HighColor |
| SOUND: | CD-Audio, alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Stick, Tastatur |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | Splitscreen (2), IPX-Netzwerk (8) |
| ONLINE-INFO: | http://www.software2000.de |

# JURASSIC WAR

**Von Marketing versteht man etwas in Korea: Dinos sind populär, Echtzeitstrategie ist populär, wie populär muß dann erst Echtzeitstrategie mit Dinos werden? Nicht sehr, wie dieses neue Spiel von TRIC System beweist.**



Steinzeitpanzer: eine Triceratopsgruppe im Einsatz



Infoleiste und Karte lassen sich auf Wunsch auch ausblenden

**Echtzeitstrategie mit T. Rex, Velociraptor und Co.**

Grundsätzliche Unterschiede zum neuzeitlichen „Command & Conquer" findet man in dieser vergessenen Digi-Welt kaum – statt Tiberium hortet der Höhlenstratege eben Nahrung zum Bau der diversen Gebäude. Diese produzieren dann diverse Krieger, Kampfdinos, Magier, Waffen, Schilde und anderen brauchbaren Kleinkram.
Ganz gleich, mit welchem der acht Stämme man sich auf den Weg zur Alleinherrschaft begibt, die Vielfalt an kriegerischem Handwerkszeug, Zaubersprüchen, Hilfs- bzw. Schutzmitteln und ebenso raren wie mächtigen Spezialgegenständen läßt jede Menge Freiraum für taktische Experimente. In drei Schwierigkeitsgraden bringen Jäger und Sammler solo oder via (Null-) Modem zu zweit genreüblich Licht in das anfangs dunkle Gelände, bis das jeweilige Missionsziel erfüllt ist. Mal soll da ein bestimmter Vorrat an Nahrungsmitteln angehäuft werden, dann wieder ein gegnerischer Stamm vernichtet etc.
Der T. Rex liegt in der recht umständlichen Steuerung begraben. Das Transferieren und Ausrüsten von Sammelgut gestaltet sich langwierig, zudem muß das Kanonenfutter Mann für Mann einzeln produziert werden. Ist dann endlich ein ansehnliches Heer beisammen, dirigiert es sich mit der gewohnten Einrahmungsmethode wie eine störrische Rinderherde: Der Cowboy am Nager hat alle Hände voll zu tun, um versprengte Einzelkämpfer wieder auf den rechten Weg gen Feind zu bringen.
Die Draufsichtlandschaften bestechen durch viele Details, bei manchem Untergrund und großen Ansammlungen der eher mäßig animierten Sprites wird das Ganze aber ziemlich unübersichtlich. Dafür gibt es hin und wieder nette Rendersequenzen. Die Akustik ist allerdings allzu urig geraten. So gehen die ewigen Befehlsbestätigungsgrunzer und ähnliche Soundeffekte auf Ich-Tarzan-Du-Jane-Niveau mit der Zeit ganz schön auf den Geist, lassen sich aber (wie das nervige Synthie-Gedudel) abschalten. Fazit: Jurassic War ist trotz der originellen Thematik ein eher unspektakulärer Genrebeitrag, der vor allem durch seinen fairen Preis überzeugt. (st)



**An mangelnder Übersicht und unhandlicher Steuerung beißt man sich so manchen Säbelzahn aus**

## Jurassic War
**(TRIC System/CDV)**

**Preiswerte Echtzeitstrategie vor originellem Hintergrund**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 65% |
| *SOUND* | 56% |
| *STEUERUNG* | 59% |
| *MOTIVATION* | 64% |



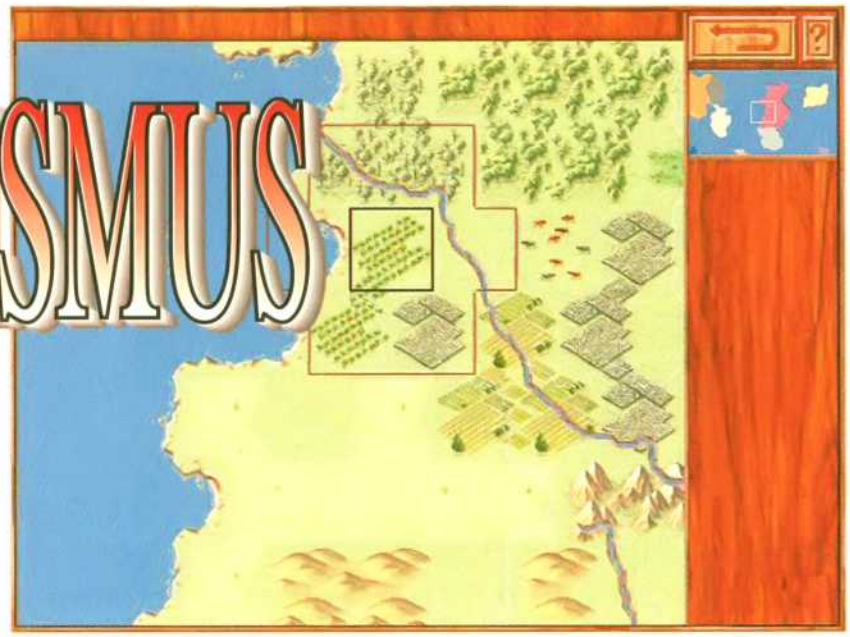
**62%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 12 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | 3 Stufen |
| **Preis:** | ca. 39,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem 486 DX2/66 mit MS-DOS 5.0 oder Win 95 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 40 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | Soundblaster und kompatible Karten |
| EINGABE: | Maus, Tastatur |
| AUSGABE: | Handbuch deutsch, Spiel englisch |
| MULTIPLAYER: | bis zu zwei Spieler via (Null-) Modem |

# IMPERIALISMUS

**Kaum war der neue Titel von SSI/Mindscape da, war unser Joe auch schon weg: Als eingeschworener Imperialist tauchte er komplett in die Vergangenheit ab, um erst Tage später wieder zum Vorschein zu kommen. Hier sein Erlebnisbericht.**



Ein guter Standort für die Hauptstadt: waldig und von Farmen umgeben

## VORSPIEL

Eine reinrassige Wirtschaftssimulation ist Imperialismus nicht, da sei schon der Titel vor. Am Ende geht es natürlich schon darum, souveräne Länder zu unterwerfen bzw. zu Kolonien des eigenen Imperiums zu degradieren. Außerdem steht hier alle zehn Jahre eine weltweite Wahl an, wobei 50 Prozent der Stimmen zum Sieg erforderlich sind. Bis es soweit ist, wird man sich freilich doch recht intensiv um die ökonomische Entwicklung seines Reiches kümmern müssen. Zweitens läßt sich so oder so auch mit der Diplomatie einiges erreichen. Und schließlich mag es ja vielleicht möglich sein, die sechsköpfige Konkurrenz (menschlich oder digital) gegeneinander auszuspielen, um danach umso leichtere Beute zu machen. Jedenfalls darf man sich anfangs entscheiden, ob eines von drei fertigen Szenarien (z.B. Europa in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts) oder ein zufällig generiertes Gelände zu beackern wäre. Der Rechner präsentiert dann eine Karte mit sieben Haupt- und etlichen kleineren Nationen – von den Großmächten darf der Spieler eine für sich reklamieren. Schon hier fallen also Vorentscheidungen in bezug auf die geographischen Gegebenheiten. Gleich anschließend geht es weiter mit dem Bau der Hauptstadt. Bei der Standortwahl sind da zwei Faktoren maßgebend: die Höhe der Lebensmittellieferungen aus dem unmittelbaren Umland sowie die Nähe zu wichtigen Ressourcenquellen wie Wäldern (Holz), bebauten Äckern und Gebirgen (Rohstoffe).




**Interessantes Fertig-Szenario: Man kann Preußen (oder eine andere Euro-Großmacht) durch die Wirren des 19. Jahrhunderts führen**

## TIPS FÜR DEN EINSTIEG

**1)** Auf den beiden unteren Schwierigkeitsstufen sucht der Rechner selbst den günstigsten Platz für die Hauptstadt und baut sie auch direkt. Das kann sich als Pleite entpuppen, wenn die Metropole durch Landesgrenzen, Gebirge, Sümpfe oder andere per Eisenbahn zunächst nicht erschließbare Felder eingekesselt ist. Im Zweifelsfall also lieber einen Neustart vornehmen.
**2)** Holz ist lebenswichtig! Wer seine Stadt zu weit entfernt von Wäldern errichtet, wird erhebliche Probleme damit bekommen, rechtzeitig eine Bahnlinie zur Erschließung des Forstes zu errichten.
**3)** Wer Spiele wie „Panzer General" gewohnt ist, neigt dazu, die diplomatischen Optionen zu unterschätzen – ein schwerer Fehler! Auch durch gute Beziehungen läßt sich ein Land „besiegen".

## BAUPLAN

Sobald die Keimzelle des Imperiums steht, wird es rundenweise aus- und aufgebaut. Die wichtigsten Anfangsprojekte sind die Konstruktion einer Bahnlinie zum Staatsforst sowie die geologische Untersuchung der bergigen Regionen auf Kohle-, Erz-, Gold- oder Diamantgehalt. Die Hauptstadt gilt dabei quasi als nationales Wirtschaftszentrum, weshalb auf ihrem Screen wichtige Weichen zu stellen sind. So wäre etwa ein Farmer auszubilden, der die (automatisch produzierenden) Felder des Landes modernisiert, während ein Bergarbeiter in gewinnversprechenden Regionen Minen anlegt.
Im Grunde haben wir es hier also mit einer „Einzelpersonen-Ökonomie" zu tun, ähnlich wie im Klassiker „Civilization". Doch nicht nur auf dem Lande, auch im Zentrum selbst werden Leute beschäftigt. Ein Sägewerk muß gebaut werden, dem dann Arbeiter zuzuteilen sind. Textil- sowie Schwerindustrie benötigt man ebenfalls bald. Und sobald sich erste Überschüsse einstellen, darf man an Handel denken.



Ein Blick in die Hauptstadt: Leere Flächen dienen als Baugrund für Fabriken

## HANDELSSPANNE

Die kaufmännische Abteilung des Spiels funktioniert so, daß auf einer umfangreichen Güterliste Kauf- und Verkaufsgebote markiert werden. Bei Rundenende checkt der Rechner dann unter allen Teilnehmern ab, ob sich Übereinstimmungen ergeben und führt die entsprechenden Aufträge aus. Nicht zu unterschätzen sind auch die Transportkapazitäten – sowohl was die Bahn- als auch was die Schiffahrtslinien betrifft. Wer nämlich im Inland mehr produziert, als er zu seiner Hauptstadt schaffen kann, benötigt zusätzliche Güterwagen. Und wer den Außenhandel so stark forciert, daß der anfangs zur Verfügung stehende Lastensegler nicht mehr ausreicht, muß halt ein weiteres Schiff bauen.




**Auf diesem Bildschirm sind die eigenen Gütervorräte ersichtlich: Man kann einstellen, was am Ende der Runde gekauft oder verkauft werden soll**

## DAS GEGENSTÜCK: CAPITALISM PLUS

Vor drei Monaten erst brachte Interactive Magic ein Game auf den Markt, das Imperialisten wohl auch gefallen könnte. **Hier geht es allerdings ausschließlich um die ökonomische Seite der Weltherrschaft**. Supermärkte, Fabriken, Bergwerke, alles hört da auf das Kommando des Spielers – die Möglichkeiten sind buchstäblich unbegrenzt. Weil das Thema insgesamt etwas trockener abgehandelt wird, hat der Kapitalismus den Hit mit 82 Prozentpunkten knapp verfehlt.







**Hier haben die Ingenieure eine Bahnverbindung bereits fertiggestellt; eine zweite zum Gebirge im Westen ist gerade im Bau**

## FORTSCHRITT

Nicht nur in den Fertigszenarien, auch in den zufällig erstellten Landschaften sind die wirtschaftlichen Verhältnisse historisch verbürgt. Will sagen, es ergeben sich im Lauf der Zeit neue Erfindungen, die man erwerben und anschließend umsetzen kann. Eine Saatmaschine würde z.B. die Produktivität der Felder erhöhen, muß aber zuvor von Farmern auf den verstreuten Höfen installiert werden. Eine neue Brückentechnologie verbessert die Möglichkeiten, Bahnlinien über Flüsse zu legen, stärkere Schiffsrümpfe steigern die Kapazität der Handelsflotte usw.




**Hier sind bereits etliche neue Erfindungen zugänglich**




**Der Diplomatie-Bildschirm zeigt die Welt im Überblick; hier sind auch Kriegserklärungen möglich**

# KRIEG UND FRIEDEN

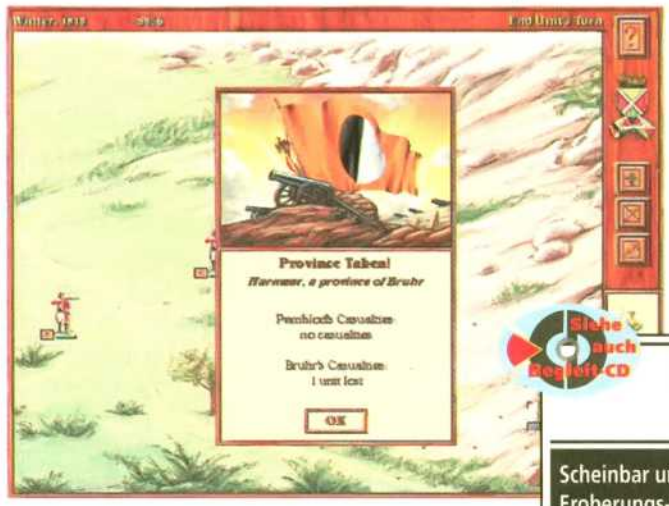
Auch und gerade der Imperialismus war ja ein Zeitalter der Diplomatie. Dem trägt diese Simulation Rechnung: Wer z.B. Konsulate baut und einem Land Zollerleichterungen einräumt, wird dort als bevorzugter Handelspartner gelten. Zudem ist anschließend die Eröffnung von Botschaften möglich, welche die diplomatischen Beziehungen weiter verbessern. Und die sind wiederum bei den erwähnten Wahlen von Nutzen.

Wer statt dessen lieber kämpft, sollte schon frühzeitig darauf achten, seinen Rüstungsapparat anzuwerfen. Nach einer förmlichen Kriegserklärung darf dann geprügelt werden. Hierbei ist wichtig zu wissen, daß die Länder sich in verschiedene Provinzen gliedern. Von einem Zug zum anderen kann das Militär in benachbarte Landstriche verlagert werden, und beim Angriff auf Feinde oder kleine Nationen geht es ebenfalls immer nur um die jeweilige Region. Es ist also schwer bis praktisch unmöglich, einen Gegner mit einem Schlag zu unterwerfen.

Die Schlachten selbst stehen in zwei Varianten zur Wahl: Einmal treten die Einheiten rein vergleichend gegeneinander an; der Computer errechnet das Ergebnis und spuckt es als Meldung aus. Alternativ wird ein hübsch gemalter Iso- Kampfscreen geladen, auf dem die einzelnen Einheiten (je ein Soldat für Infanterie, Artillerie etc.) taktisch verschiebbar miteinander ringen. Wie immer in solchen Fällen zeitigt die zweite Methode wesentlich bessere Ergebnisse, sobald man einmal den Bogen raus hat.




**Das Kräfteverhältnis am isometrischen Kampfscreen sieht unausgewogen aus...**




**Trotzdem ist der Sieg unser!**

Siehe auch Begleit-CD

## Imperialismus
**(SSI/Mindscape)**

**Scheinbar unspektakuläre, aber genial spielbare Eroberungs-Simulation**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *55%* |
| *SOUND* | *48%* |
| *STEUERUNG* | *82%* |
| *MOTIVATION* | *89%* |



**85%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem Pentium mit Win 95 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 40 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Maus, Tastatur |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | 2 Spieler via Nullmodem oder Modemdirektverbindung, bis zu 7 Spieler im IPX-Netzwerk oder via Internet (TCP/IP) |
| ONLINE-INFO: | http://www.ssionline.com |

# AUGE, HAND UND OHR

Der imperialistische Hauptbildschirm besteht im wesentlichen aus einer geschmackvoll gemalten Landkarte. Weitere, meist kaum animierte Grafiken wie etwa die Stadtansicht oder der Kampfscreen ergänzen sie auf unaufdringliche, aber gefällige Weise. Im hörbaren Bereich sind vor allem Hintergrundgeräusche und ein paar Töne für bestimmte Funktionen zu erwähnen, Musikeinblendungen bekommt man nur gelegentlich zu Ohren. Wichtiger als schicke Präsentation ist in diesem Genre aber ohnehin eine intuitiv beherrschbare Steuerung – und die kann man dem Spiel nach kurzer Eingewöhnungszeit bescheinigen. Die jeweils aktiven zivilen und militärischen Einheiten werden der Reihe nach automatisch abgearbeitet, danach geht man an die langfristigeren Entscheidungen.

Fazit: Imperialismus ist eine jener Ausnahmesimulationen, denen es gelingt, immer wieder neue Situationen und Anforderungen zu schaffen, dabei aber so gut spielbar zu bleiben, daß die Motivation nicht absinkt. (jn)

## GANZ PERSÖNLICH



Besonders im Genre der strategischen Simulationen sind es doch immer wieder die grafisch unspektakulären Spiele, die sich als wahre Dauerbrenner in Sachen Unterhaltungswert entpuppen. Auch Imperialismus ist so ein ausgefeiltes und durchdachtes Programm, das sich nahtlos in den elitären Zirkel von Games wie „Civilization" oder „Master of Orion 2" einreiht. Lang lebe der Imperator!

**Joe**

# Wial
Versand Service GmbH

**Versand**
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

**Bestelltelefon**
08142/59640

**Bestellfax**
08142/54654

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

**E-Mail:**
wial@compuserve.com

**Internet:**
www.wial.de

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

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

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

## CD-ROM GAMES

| | | |
|---|---|---|
| 3D ULTRA MINIGOLF | KD | 49,90 |
| **688i Hunter Killer / WIN 95** | **KD** | **75,90** |
| ADIDAS POWER SOCCER | DA | 69,90 |
| ADVANCED TACTICAL FIGHTER GOLD | KD | 79,90 |
| ADVENTURES OF LOMAX | DA | 69,90 |
| **AGENT ARMSTRONG** | **KD** | **69,90** |
| AH-64D LONGBOW GOLD (Origin) | KD | 75,90 |
| ALEXANDER DER GROSSE (09/97) | KD | 79,90 |
| **ANSTOSS 2** | **KD** | **75,90** |
| ARK OF TIME | KD | 69,90 |
| **ARMORED FIST 2.0*** | **KD** | **79,90** |
| ATLANTIS | KD | 79,90 |
| **ATOMIC BOMBERMAN** | **DA** | **69,90** |
| AWARD WINNERS 3 -KOCH MEDIA- | KD | 49,90 |
| BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH | KD | 79,90 |
| **BAPHOMETS FLUCH 2 (10/97)** | **KD** | **79,90** |
| BATTLE RACE | DA | 65,90 |
| BETRAYAL AT ANTARA | DA | 79,90 |
| **BIRTHRIGHT** | **DA** | **69,90** |
| **BLADE RUNNER (10/97)** | **KD** | **85,90** |
| BUNDESLIGA MANAGER 97 | KD | 64,90 |
| BUST A MOVE 2: ARCADE GAME | KD | 59,90 |
| CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON | E | 75,90 |
| CAPITALISM PLUS | DA | 49,90 |
| CARMAGEDDON | KD | 69,90 |
| **CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:** | | |
| **CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH** | **KD** | **89,90** |
| **COMANCHE 3.0 (NovaLogic)** | **KD** | **79,90** |
| COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95 | KD | 89,90 |
| **CONSTRUCTOR (09/97)** | **KD** | **75,90** |
| **C&C: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:** | | |
| C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD UND LÖSUNGSBUCH | KD | 119,90 |
| **C&C: Einsame Entscheid. (Internet 10/97)** | **KD** | **39,90** |
| C&C 2 Mission: Gegenangriff | KD | 29,90 |
| **C&C 2 Mission: Vergeltungsschlag (10/97)** | **KD** | **29,90** |
| **CLUB MANAGER 97/98 (ATTIC)** | **KD** | **39,90** |
| COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level | DA | 19,90 |
| **CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST** | **KD** | **79,90** |
| D-INFO 97 | KD | 35,90 |
| **DARK COLONY (09/97)** | **KD** | **75,90** |
| **DARK REIGN (10/97)*** | **KD** | **75,90** |
| **DEATHTRAP DUNGEON*** | **KD** | **89,90** |
| **DEMONWORLD** | **KD** | **69,90** |
| DER INDUSTRIEGIGANT | KD | 75,90 |
| **DER VERGESSENE GOTT (09/97)** | **KD** | **69,90** |
| 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 |
| **DIE ENTSCHEIDUNG** | **KD** | **69,90** |
| DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...? D.O.G. | KD | 74,90 |
| **DOMINION (10/97)*** | **KD** | **75,90** |
| DRAGON DICE (AD&D) | DA | 69,90 |
| DSF GOLF (09/97) | KD | 54,90 |
| **DUNGEON KEEPER** | **KD** | **79,90** |
| EARTH 2140 | KD | 39,90 |
| **EARTH 2140 MISSION PACK 1** | **KD** | **24,90** |
| ECSTATICA 2 | KD | 79,90 |
| **ENEMY NATIONS / WIN 95** | **KD** | **69,90** |
| EVIDENCE | KD | 69,90 |
| **EXTREME ASSAULT SPECIAL EDITION** | **KD** | **69,90** |
| F-16 FIGHTING FALCON | KD | 69,90 |
| **F1 RACING (UBI SOFT 09/97)** | **KD** | **75,90** |
| F/A-18 HORNET 3.0 | KD | 69,90 |
| **F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR** | **KD** | **19,90** |
| **FALLOUT (11/97)*** | **DA** | **69,90** |
| **FIFA SOCCER 97** | **KD** | **59,90** |
| **FIFA SOCCER 98 / WIN 95** | **KD** | **75,90** |
| **FIFA SOCCER MANAGER** | **KD** | **75,90** |
| **FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98 / 09/97)** | **KD** | **75,90** |
| **FIRST AID 97** | **KD** | **59,90** |
| **FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT 09/97)*** | **E** | **119,00** |
| **FLYING CORPS** | **KD** | **39,90** |
| FLOTTENMANÖVER / WIN 95 | KD | 69,90 |
| **F L O Y D*** | **KD** | **75,90** |
| **FORGOTTEN REALMS COLLECTION** | **DA** | **59,90** |
| FORMEL 1 (Psygnosis) | KD | 79,90 |
| FORMEL 1 & ORCHID RIGHTEOUS 3D | DA | 369,90 |
| FORMULA ONE GRAND PRIX 2 | KD | 79,90 |
| FORMULA ONE GRAND PRIX TOOLKIT | KD | 19,90 |
| FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD | DA | 29,90 |
| **FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:** INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD | | |
| **MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)** | **KD** | **259,90** |
| **MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)** | **KD** | **299,90** |
| FRITZ 4 (CHESSBASE) | KD | 45,90 |
| FUNSOFT STRATEGIE EDITION incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance) | KD | 59,90 |
| **GAZILLIONAIRE DELUXE** | **KD** | **55,90** |
| 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 |
| HAVE A N.I.C.E. DAY | KD | 65,90 |
| **HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK** | **KD** | **34,90** |
| **HEROES OF MIGHT & MAGIC 2** | **KD** | **79,90** |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION | E | 59,90 |
| **HERSCHER DER MEERE (10/97)** | **KD** | **79,90** |
| **HEXEN 2*** | **DA** | **79,90** |
| HOLIDAY ISLAND | KD | 69,90 |
| HOLIDAY ISLAND SZENARIO CD | KD | 29,90 |
| HUGO 4 | KD | 69,90 |
| **HUGO 5** | **KD** | **65,90** |
| **iF22 ASF*** | **KD** | **85,90** |
| IMPERIUM GALACTICA | KD | 75,90 |
| **IMPERIALISMUS / WIN 95** | **KD** | **69,90** |
| **INCUBATION (10/97)** | **KD** | **69,90** |
| INDEPENDENCE DAY / WIN 95 | KD | 75,90 |
| INTERSTATE 76 | KD | 79,90 |
| **I-WAR (10/97)** | **KD** | **89,90** |
| JACK NICKLAUS GOLF 4.0 / WIN 95 | KD | 79,90 |

## CD-ROM GAMES

| | | |
|---|---|---|
| JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES | KD | 69,90 |
| JAMES BOND COLLECTION (TRIVIA GAME) | KD | 69,90 |
| **JEDI KNIGHT (updatefähig)** | **E** | **89,90** |
| KAI'S PHOTO SOAP | KD | 89,90 |
| KKND: KRUSH, KILL & DESTROY | DA | 59,90 |
| **KKND MISSION DISK 1 / WIN 95*** | **KD** | **29,90** |
| **LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung** | **KD** | **69,90** |
| LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION: Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7 | | 99,90 |
| LINKS LS | DA | 89,90 |
| **LINKS LS 98 (10/97)** | **DA** | **79,90** |
| 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 | 65,90 |
| **LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES** incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max | **KD** | **54,90** |
| **MACHINE HUNTER (09/97)** | **KD** | **65,90** |
| MAGIC - DIE ZUSAMMENKUNFT (MicroProse) | KD | 69,90 |
| MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM) | KD | 65,90 |
| **MASS DESTRUCTION (09/97)** | **KD** | **65,90** |
| MASTER OF ORION 2 | KD | 69,90 |
| MECHWARRIOR 2: MERCENARIES | KD | 85,90 |
| **MEGA PACK 7** incl. 3D Ultra Pinball 2, Earth Worm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighter, Creature Shock, Heroes of Might & Magic, Cyberstorm, A-10 Cuba | **KD** | **79,90** |
| **MEGA SIX PACK:** Terra Nova, Fantasy General, Comanche 3D, Chaos Overlord, Magic Carp. 2, Actua Soccer | **KD** | **59,90** |
| MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95 | DA | 39,90 |
| MEPHISTO SCHACHLEHRER 2 | KD | 39,90 |
| M.I.A. - MISSING IN ACTION* | DA | 69,90 |
| **MONKEY ISLAND 3 (updatefähig)*** | **DA** | **79,90** |
| MONOPOLY | KD | 59,90 |
| **MONOPOLY STAR WARS™ EDITION*** | **KD** | **69,90** |
| MONSTER TRUCKS | DA | 75,90 |
| MOTO RACER / WIN 95 | DA | 75,90 |
| **MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO** | **KD** | **59,90** |
| NBA LIVE 97 | KD | 85,90 |
| NBA HANGTIME | DA | 69,90 |
| 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** |
| **OSTFRONT / WIN 95 (09/97)** | **KD** | **69,90** |
| OUTLAWS (updatefähig) | DA | 79,90 |
| **OUTPOST 2.0 (09/97)*** | **KD** | **69,90** |
| **PACIFIC GENERAL** | **E** | **65,90** |
| PANDEMONIUM | DA | 69,90 |
| **PANZERGENERAL 3D (10/97)** | **KD** | **69,90** |
| PERFECT WEAPON / WIN 95 | KD | 75,90 |
| **PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE*** | **KD** | **75,90** |
| **PETE SAMPRAS TENNIS 97 (09/97)** | **KD** | **65,90** |
| PHANTASMAGORIA 1 | KD | 49,90 |
| PHANTASMAGORIA 2 | KD | 79,90 |
| PIRATENINSEL* | KD | 79,90 |
| POD - PLANET OF DEATH | KD | 69,90 |
| POLICE QUEST COLLECTION | DA | 45,90 |
| POWER CHESS / WIN 95 | KD | 69,90 |
| **PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO** | **KD** | **59,90** |
| **PRIVATE EYE*** | **KD** | **75,90** |
| PRO PINBALL - TIME SHOCK | KD | 65,90 |
| PUZZLE BOBBLE | 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** | **75,90** |
| 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 |
| **SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95 (09/97)** | **KD** | **75,90** |
| SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH | KD | 69,90 |
| SIEDLER 2 DATA CD | KD | 34,90 |
| SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER | KD | 24,90 |
| **SIEDLER 2 GOLD EDITION** | **KD** | **69,90** |
| SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION | KD | 89,90 |
| SIM PARK / WIN 95, MAC | KD | 69,90 |
| 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 CRAFT (10/97)** | **KD** | **89,90** |
| **STAR FLEET ACADEMY** | **KD** | **69,90** |
| STAR GLADIATOR* | DA | 85,90 |
| STARS! | KD | 59,90 |
| STAR TREK: BORG | DA | 59,90 |
| STAR TREK: GENERATIONS | KD | 79,90 |
| STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER | KD | 59,90 |
| STAR WARS TRILOGY (INFOTAINMENT) | KD | 69,90 |
| STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES | KD | 69,90 |
| SUPER BUBSY / WIN 95 | DA | 39,90 |
| SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO | DA | 49,90 |
| **SUPER SONIC RACERS (09/97)** | **KD** | **69,90** |
| T2 - JUDGMENT DAY SOUND+VIDEO* | E | 39,90 |
| TERRACIDE | DA | 69,90 |
| TEST DRIVE OFFROAD | DA | 79,90 |
| THEME HOSPITAL | KD | 75,90 |
| TIGER SHARK / WIN 95* | DA | 69,90 |
| **TITANIC*** | **KD** | **69,90** |
| TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH | KD | 69,90 |
| TOM CLANCY SSN | KD | 54,90 |
| **TOTAL ANNIHILATION (10/97)** | **KD** | **79,90** |
| TRASH IT! | DA | 69,90 |
| UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97 | KD | 69,90 |
| **ULTIMA ONLINE / WIN 95 INTERNET** | **E** | **79,90** |
| UNREAL (09/97)* | DA | 79,90 |

## CD-ROM GAMES

| | | |
|---|---|---|
| VERMEER (HANDELSSIMULATION) | KD | 59,90 |
| VIRTUELLES HAUSTIER | DA | 29,90 |
| **VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95** | **DA** | **69,90** |
| VMX RACING | DA | 79,90 |
| WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION | KD | 59,90 |
| **WARLORDS 3: REIGN OF HEROES** | **KD** | **69,90** |
| WEREWOLF VS. COMANCHE | KD | 44,90 |
| WET - THE SEXY EMPIRE | DA | 69,90 |
| WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH | KD | 59,90 |
| **WIPEOUT 2097** | **DA** | **75,90** |
| WIZARDRY GOLD / WIN 95 | KD | 69,90 |
| **WORLDWIDE SOCCER** | **KD** | **69,90** |
| X-CAR: EXPERIMENTAL RACING | DA | 69,90 |
| **X-COM: APOCALYPSE** | **KD** | **75,90** |
| X-WING VS. TIE FIGHTER | DA | 79,90 |
| YODA STORIES (LUCAS ARTS) | KD | 39,90 |
| ZORK LEGACY COLLECTION | KD | 79,90 |

## CD-ROM PREISHITS

| | | |
|---|---|---|
| **3D ULTRA PINBALL 1** | **KD** | **29,90** |
| ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD | KD | 24,90 |
| AFTERLIFE (updatefähig) | DA | 39,90 |
| ALBION | KD | 39,90 |
| **AL LOWE PACK (SIERRA) incl. Freddy Pharkas, Torin's Passage und Larry 6** | **KD** | **49,90** |
| 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 |
| BIOFORGE (EA Classics) | KD | 29,90 |
| **BLEIFUSS 1** | **KD** | **24,90** |
| BLEIFUSS 2 | KD | 49,90 |
| BURNING STEEL 4 | DA | 29,90 |
| 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 | KD | 35,90 |
| CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE | KD | 35,90 |
| CRUSADER - NO REGRET | KD | 39,90 |
| CYBERIA 2 | KD | 29,90 |
| CYBERSTORM | KD | 29,90 |
| DAS RÄTSEL DES MASTER LU | KD | 24,90 |
| DESCENT 2 | KD | 29,90 |
| DESTRUCTION DERBY | DA | 29,90 |
| DIE FUGGER 2 | KD | 49,90 |
| DISCWORLD | KD | 29,90 |
| DOWN IN THE DUMPS | KD | 39,90 |
| DRAGONS LAIR | KD | 11,90 |
| DREAM WEB (White Label) | KD | 29,90 |
| **DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA** | **KD** | **39,90** |
| EARTHWORM JIM 1 & 2 | KD | 24,90 |
| EARTHSIEGE (Sierra Originals) | KD | 19,90 |
| EARTHSIEGE 2 | KD | 39,90 |
| ECSTATICA | DA | 29,90 |
| **F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC (09/97)** | **KD** | **29,90** |
| **FALLEN HAVEN** | **KD** | **39,90** |
| FANTASY GENERAL | KD | 29,90 |
| FAST ATTACK | KD | 24,90 |
| FIFA 95 | DA | 9,90 |
| FIFA 96 (EA Classics) | KD | 29,90 |
| FLIGHT UNLIMITED | KD | 35,90 |
| FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus) | DA | 29,90 |
| FX FIGHTER | DA | 24,90 |
| GABRIEL KNIGHT | KD | 29,90 |
| GABRIEL KNIGHT 2 | KD | 39,90 |
| GENE MACHINE | KD | 24,90 |
| **GENE WARS** | **KD** | **35,90** |
| GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals) | KD | 29,90 |
| GOBLIIINS 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 |
| 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 | KD | 29,90 |
| KICK OFF 96 | DA | 29,90 |
| KINGDOM OF MAGIC | KD | 39,90 |
| KING'S QUEST COLLECTION 1-6 | E | 39,90 |
| KING'S QUEST 7 | KD | 34,90 |
| KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label) | DA | 24,90 |
| LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6 | E | 29,90 |
| LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD | DA | 29,90 |
| LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics) | KD | 29,90 |
| **M.A.X.** | **KD** | **39,90** |
| MAGIC CARPET PLUS CLASSIC Incl. Data CD | KD | 14,90 |
| MAD TV 2 | KD | 39,90 |
| MADE IN GERMANY COLLECTION | KD | 19,90 |
| MAGIC | KD | 29,90 |
| MAGIC CARPET 2 (EA Classics) | KD | 29,90 |
| **MDK** | **KD** | **49,90** |
| MECHWARRIOR 2 (Softprice) | KD | 29,90 |
| MIGHT & MAGIC 3-5 | KD | 34,90 |
| MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG | KD | 29,90 |
| NASCAR RACING 2 | DA | 39,90 |
| NETWORK A4 | KD | 39,90 |
| NHL HOCKEY 96 (EA CLASSICS) | KD | 29,90 |
| **NHL HOCKEY 97** | **KD** | **39,90** |
| **NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH** | **E** | **19,90** |
| NORTH & SOUTH | E | 19,90 |
| **ORION BURGER** | **KD** | **29,90** |

## CD-ROM PREISHITS

| | | |
|---|---|---|
| PANZER GENERAL 2 | DA | 29,90 |
| PATRIZIER | KD | 34,90 |
| PC GAMES CHEAT 2 | DA | 29,90 |
| **PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)** | **KD** | **19,90** |
| 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 |
| **POLICE QUEST S.W.A.T.** | **DA** | **29,90** |
| **POOL CHAMPION** | **E** | **9,90** |
| PRIVATEER (EA CLASSICS) | DA | 15,90 |
| **PRIVATEER 2 - DARKENING** | **KD** | **59,90** |
| 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** |
| **RAVEN PROJECT** | **KD** | **9,90** |
| 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 |
| **ROAD RASH CLASSIC (09/97)** | **KD** | **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 |
| **SCHLEICHFAHRT** | **KD** | **39,90** |
| SECRETS OF THE LUXOR | KD | 44,90 |
| SHADOWCASTER | DA | 9,90 |
| SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS | KD | 29,90 |
| SHATTERED STEEL | KD | 49,90 |
| **SHERLOCK HOLMES 2 CLASSIC (09/97)** | **KD** | **29,90** |
| SIM ANT CLASSIC | KD | 24,90 |
| SIM ISLE CLASSIC | KD | 29,90 |
| SIM TOWER / WIN 95 | KD | 39,90 |
| 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 | 29,90 |
| 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 | E | 29,90 |
| STAR TREK: VOYAGER | E | 39,90 |
| STEEL PANTHERS 1 | KD | 29,90 |
| **STONEKEEP (BLACKMARKET)** | **KD** | **24,90** |
| **SU-27 FLANKER** | **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** | **29,90** |
| TIME GATE: KNIGHTS CHASE | KD | 19,90 |
| **TIME WARRIOR** | **DA** | **29,90** |
| TOSHINDEN | KD | 29,90 |
| TRACK ATTACK | KD | 19,90 |
| TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR | KD | 29,90 |
| TURRICAN 2 | DA | 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 |
| **US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC (09/97)** | **KD** | **29,90** |
| **VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)** | **DA** | **24,90** |
| 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 |
| 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** |
| **ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)** | **KD** | **35,90** |

## 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 PRODUCTS PRO PEDALS | | 169,90 |
| CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO | | 165,90 |
| **DIGITAL EDGE F1 SIM LENKRAD & PEDALE** | **DA** | **499,90** |
| GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK | | 39,90 |
| GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD | | 45,90 |
| GRAVIS GAMEPAD | | 39,90 |
| GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe) | | 49,90 |
| GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS | | 139,90 |
| LOGITECH THUNDERPAD | | 44,90 |
| MAXI SOUND 32 WAVE FX PnP | DA | 229,90 |
| **MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PnP** | **DA** | **399,90** |
| MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN | | 79,90 |
| **ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE** | **DA** | **299,90** |
| SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP | DA | 169,90 |
| SOUNDBLASTER AWE64 PNP | DA | 319,90 |
| 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** |
| **VERBATIM DATALIFE CD-ROHLING 10ER PACK** | | **84,90** |

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

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

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen 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

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

NAME: _____

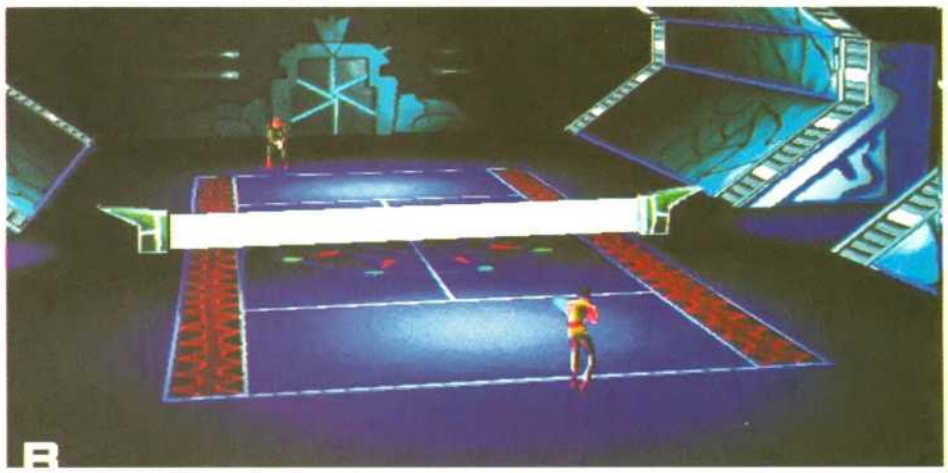
STRASSE: _____

PLZ/ORT: _____

10/97

# FRENCH OPEN TENNIS 1997

**Während der Amerikaner Pete Sampras erst letzten Monat für das englische Team der Codemasters das PC-Racket zückte, hat die US-Company Interplay nun Frankreichs traditionsreichen Aschenplatz im Visier.**



Jeder Ballwechsel kann in der Zeitlupe nochmals betrachtet werden

Der Titel verschweigt schamhaft, daß die Filzkugel hier auch über Rasen- sowie Kunststoffbelag gedroschen wird – und zwar von sieben weiblichen bzw. neun männlichen Akteuren. Besonders ausdauernden Spielern erschließt sich zudem noch ein Hartplatz. Und wer seine Gegner in einem futuristischen Phantasieszenario durch Phantom- und Granatbälle irritieren oder gar verletzen will, muß zuvor sogar noch mehr Siege vorweisen können.

Mit bis zu vier Teilnehmern (an einem oder mehreren PCs) dürfen Wettbewerbe nach dem KO-Prinzip und Doppelbegegnungen ausgetragen werden. Die fünf Solo-Turniere beginnen mit dem Viertelfinale, so daß selbst die French Open nach drei Siegen entschieden sind. Dabei spielt der gewählte Schwierigkeitsgrad jedoch eine wichtige Rolle: Während „Anfängern" eine Zielmarkierung hilfreich zur Seite steht, ist man auf den beiden höheren Stufen gänzlich auf sein Gefühl angewiesen. Schon kleinste Ungenauigkeiten werden dann mit Querschlägern und Netztreffern geahndet. Als zusätzliche Strafe traktiert die ansonsten sehr brauchbare deutsche Sprachausgabe die Nerven der Leidgeprüften ausgerechnet mit einem furchtbar abgehackten „Fehler"-Sample. Auch der Übergang zwischen den eigentlich sehr schönen Lauf- und Schlaganimationen der sauber schattierten Polygonspieler läßt jene Geschmeidigkeit vermissen, die beispielsweise das „Motion Blending"-Verfahren der EA-Sports-Titel bietet.

Die hier freie Ballführung mag also bislang einzigartig im Genre sein, doch letztlich verheddert sich das Gameplay in Extremen:

## Tennis für gefühlvolle PC-Athleten

Mit Zielpunkt hat man das Spielgeschehen perfekt im Griff, dafür sind die Gegner gefährlich wie ein Bund Stangenspargel. Auf den höheren Stufen spielen die Kontrahenten intelligenter auf, doch landen dann selbst simple Schläge oft im Aus. Erst nach stundenlanger Einarbeitungszeit gelingen die gewünschten Manöver auch „blind" – doch bis dahin mag der Reiz der relativ wenigen Spielmodi bereits verflogen sein. (mz)



Gegen Stopps sind die Gegner der Anfänger-Stufe meist machtlos




Der Kamerawinkel läßt sich in neun Stufen nach oben und unten justieren

## Roland Garros 97

**(VR Sports/Interplay)**

Schickes Actiontennis mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *77%* |
| *SOUND* | *68%* |
| *STEUERUNG* | *63%* |
| *MOTIVATION* | *72%* |



**70%**

**USK-Freigabe:** ohne Altersbeschränkung
**Schwierigkeit:** 3 Stufen
**Preis:** ca. 89,– DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem 486 DX4/100 mit DOS/Win 95 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM (16 MB unter Win 95), 28 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle gängigen Karten |
| EINGABE: | Tastatur, Joystick, Joypad |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | bis zu 4 Spieler gleichzeitig an einem Rechner oder im IPX-Netzwerk |



**Ungewöhnlich schnell präsentiert Access hier „zeitgemäßes" Golf aus der Links-Serie: Gerade mal ein Jahr nach dem grandiosen „Links LS" zeigen die Amerikaner, daß sich selbst der größte Champ noch verbessern kann.**

# Links LS

## 1998 Edition







**Altbewährt: einblendbare Iconleiste und Kamerafenster**

Dem PC-Golfer werden auf den drei hawaiianischen Anlagen „Plantation", „Bay" und „Village" sowie dem „Latrobe Country Club" (der Hauskurs des auf der Packung prangenden Arnold Palmer) neben sämtlichen Features des Vorgängers über 25 Verbesserungen geboten – allerdings nur mit Win 95 bzw. Windows NT in der Tasche. Die insgesamt 19 Schläger kommen u.a. auch in zwei neuen Spielmodi, nämlich „Scramble" und „Alternate Shot" zum Einsatz. Außerdem dürfen jetzt bis zu acht Sportler via Internet um den Spitzenplatz am Leaderboard kämpfen.

Ansonsten betreffen die meisten der Neuerungen die Präsentation. Man mag es kaum glauben, aber die Landschaften flimmern nun noch realistischer über den Monitor: Vor allem in der optimalen Auflösung von 1600 x 1200 Bildpunkten bei 16,7 Millionen Farben meint man, tatsächlich auf dem Platz zu stehen. Am Himmel ziehen dann Zeppeline oder Heißluftballons vorbei, und die Fähnchen flattern munter im Wind. Hinzu kommen schicke Effekte wie Wasserspiegelungen oder Nebel. Und trotz dieses Grafiktunings ist der Bildaufbau deutlich flotter geworden, da man die nächste Einstellung optional bereits während des Ballfluges vorberechnen lassen kann. Apropos Einstellung: Mittlerweile gibt es zehn, meist dynamische Kameraperspektiven. Bis zu acht davon darf man gleichzeitig in Fenstern auf dem Screen plazieren. Auch wurden zwei neue Golfer ins Team aufgenommen, wobei emotionale Reaktionen auf ihre Schläge in Ton und Bild nicht fehlen. Ein unschöner Fleck auf der ansonsten blütenreinen Weste dieses Ausnahmeprogramms ist die Kollisionsabfrage in der Nähe von Bäumen – oft geht der Ball offensichtlich am Grünzeug vorbei und bleibt dennoch im unsichtbaren Gestrüpp hängen. Das Problem soll jedoch in Kürze durch einen Patch behoben werden.

Kurzum, der alte und neue Golfmeister am PC heißt Links LS. (st)

**Man glaubt, den Wind zu spüren, wenn die Fahne am Grün flattert**




**Auch die Spielpartner sind ab sofort mit im Bilde**




**Sauber gemacht, jetzt spiegelt das Wasser**

## Links LS 1998 Edition

**(Access/Eidos)**

**Der unangefochtene Champion im Digi-Golf**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *92%* |
| *SOUND* | *80%* |
| *STEUERUNG* | *83%* |
| *MOTIVATION* | *87%* |



**85%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 4 CDs |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95 oder Windows NT 4.0 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 37 bis 218 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle zu Windows kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | komplett englisch |
| MULTIPLAYER: | bis zu acht Spieler gleichzeitig via Internet oder Netzwerk |
| ONLINE-INFO: | http://www.accesssoftware.com |

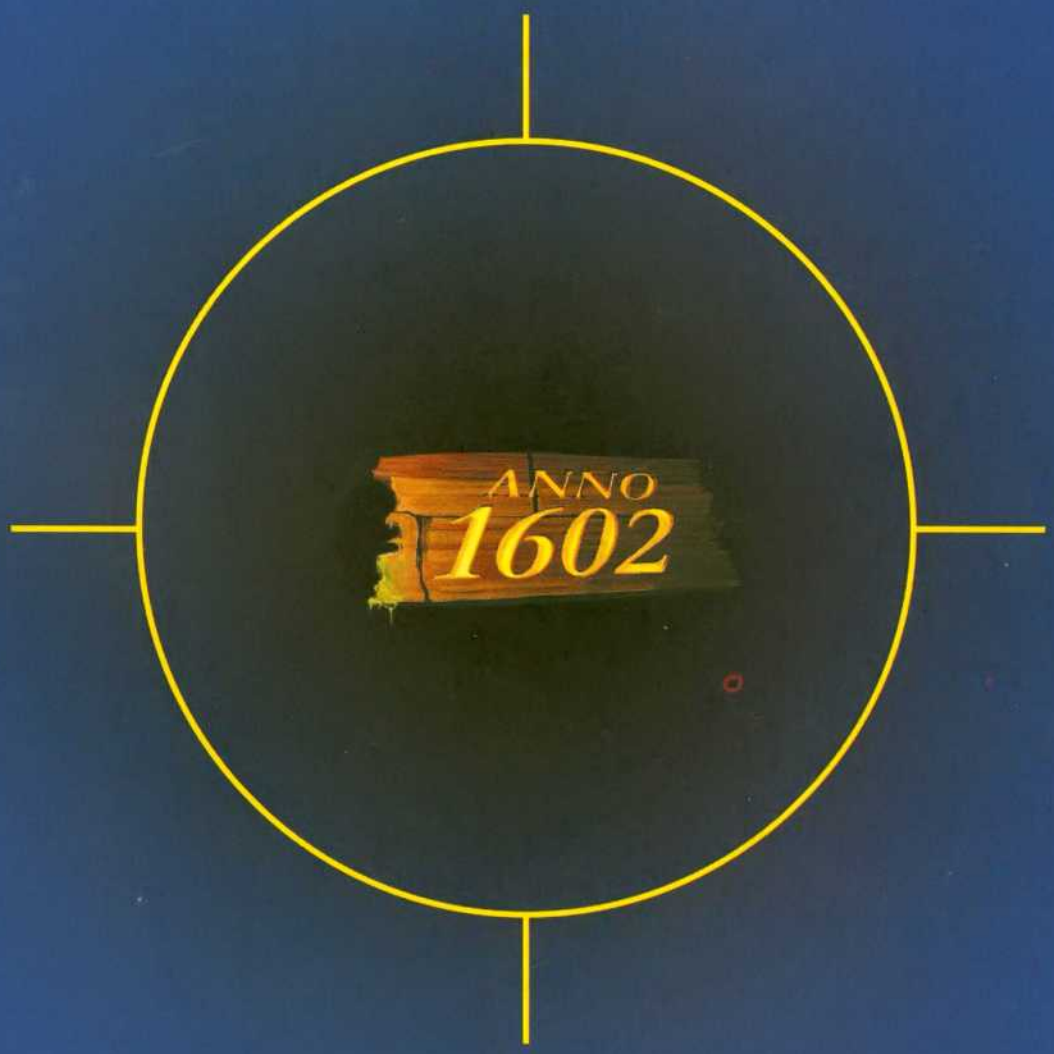
# DIESE ANZEIGE IST EINE EINZIGE QUAL.

SUNFLOWERS
the world of entertainment

*Warten,*

*warten,*

*warten.*




*O.K.*

*eine Qual.*

*Aber die*

*Quälerei*

*lohnt sich.*

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO

FREIE KÖPFE

# WATERWORLD



**Im Kino wäre Kevin Costners wässeriges SF-Spektakel vor zwei Jahren fast baden gegangen, da ist ein Spiel zum Film nicht ganz ohne Risiko. Wohl deshalb setzten Interplay und Acclaim hier auf Echtzeitstrategie nach bewährtem Muster.**




Im Briefing werden die Ziele jeder Mission unmißverständlich erklärt, wenn auch nur akustisch




Die Wahl der Waffen ist zu Anfang beliebig, sollte aber dann beibehalten werden




Im Spielverlauf werden die verfügbare Truppe und die Auswahl an Waffen zunehmend größer



Die Erfahrung der Recken wird auch grafisch verdeutlicht

## SPRUNG INS WASSER

Nach dem Intro mit sprachlich untermalten Filmszenen ist man über Hintergründe und Spielziel informiert: Die Polkappen sind geschmolzen, ein Großteil der Menschheit ist in den Fluten untergegangen, der klägliche Rest kämpft auf primitiven Booten und Atollen um das Überleben. Nahrung ist knapp, nur der Mythos eines Festlandes gibt dem armseligen Häuflein des Spielers noch Hoffnung. Zu allem Übel wollen auch noch aggressive Stämme unserer Heldenschar ans Leder und die wenigen Vorräte – allen voran die aus dem Kino bekannten „Smoker".

## SCHLAG INS GESICHT

Zu Beginn sollte man sich im Hauptmenü unter dem Punkt „Hilfe" in die Steuerung einweisen lassen. Via Startoption geht es dann zum ersten von 22 Szenarien, wobei ein Lagebericht per Videosequenz die Charaktere vorstellt. Anschließend erfährt man im Missionsbriefing, wer, was, wie und wo anzugreifen bzw. zu verteidigen ist, und erhält weitere Infos zur Truppe. Anfangs besteht sie aus gerade mal vier noch auszurüstenden Recken, die dem Gegner entweder mit Schwert, Armbrust oder Bola zu Leibe rücken. Später steigt die Zahl der Kämpfer auf bis zu zwölf, dementsprechend wächst die Auswahl an Waffen und Ausrüstungsgegenständen.

Die spielerische Praxis ist genretypisch und stellt den Kenner von „Command & Conquer" und Co. vor keinerlei Probleme. Die Recken werden mit einem simplen Klick angewählt und sodann entweder einzeln oder als umrahmte Gruppe durch das feuchte Terrain gescheucht – auf Abdunklung oder Kriegsnebel muß man verzichten. Der Mauszeiger verändert sich automatisch, sobald er auf einen Feind, sammelbare Gegenstände oder Hebel, Geschütztürme etc. trifft. Außerdem handeln die Kämpen auch hier weitgehend selbständig, sobald Kanonenfutter in Reichweite ist.

## TREFFER INS SCHWARZE

Ist das Missionsziel erreicht, geht die Story weiter. Auch haben die Helden damit an Erfahrung gewonnen; aus tumben Schlägern werden nach und nach gewiefte Krieger. Damit es auch besser ausgerüstete werden, können Waffen, Rüstungen und Zusatzgeräte zwischen den Aufträgen im Shop an- und verkauft

werden. Eventuelle Verluste in den eigenen Reihen werden mit frischen Jungs ersetzt, denen es freilich an Erfahrung mangelt. Sollten indessen alle Kameraden in der Schlacht gefallen sein, oder wurde das Missionsziel verfehlt, muß die Aufgabe wiederholt werden.

## VOLL INS AUGE

Die von oben gezeigte Grafik im Spiel selbst ist leider nicht annähernd so überzeugend wie die größtenteils sogar neuen Filmsequenzen. Zwar verfügen die mehrere Bildschirme großen Atolle durchaus über Treppen und Absätze, lassen es aber dennoch an Dreidimensionalität mangeln. Auch der Unterschied zwischen Tag und Nacht ist hier nur ein optischer. Und abgesehen von der englischen Sprachausgabe in den Videos beschränkt sich der Sound auf dezente Hintergrundmusik, Meeresrauschen und Kampflärm.
Schwerer wiegt das abwechslungsarme Gameplay: Stets sind zunächst alle Gegner zu plätten, dann alle Gegenstände einzusacken. Zum guten Schluß muß meistens noch ein Hebel betätigt werden. Immerhin nimmt die Komplexität der Aufgaben stetig zu, insbesondere was das Plazieren der Truppe und ihre Ausrüstung betrifft. Auch ist die Spielgeschwindigkeit einstellbar, was die Überwindung größerer Strecken ebenso erleichtert wie heikle Aktionen. Der insgesamt eher niedrige Schwierigkeitsgrad macht Waterworld denn auch zu einem guten Einstieg in die Echtzeitstrategie – versierte Eroberer sollten dagegen schon große Fans des Films sein, um sich dieses Spiel zuzulegen. (js)




**Der Händler wartet zwischen den Missionen**



**Die Unterschiede zwischen Tag und Nacht beschränken sich auf den Helligkeitsgrad**

**Es fehlt an Abwechslung, ein Atoll ähnelt dem anderen**




**Alles, was herumliegt, ist verkäuflich – auch der Müll!**

## GANZ PERSÖNLICH

Wer Waterworld im Kino so öde fand wie ich, der kann von der Versoftung eigentlich nur angenehm überrascht werden: Interplay hat zumindest ein solides Echtzeitstrategical für Einsteiger vorgelegt. Zwar dürfte das Spiel kaum jemanden so richtig vom Hocker reißen, aber das ist in diesem überstrapazierten Genre ja ohnehin fast nicht mehr möglich. Trotzdem wäre der Hersteller seinem guten Ruf vielleicht etwas mehr schuldig gewesen, als nur laue Kampfhandlungen um teilweise unveröffentlichtes Filmmaterial zu stricken.



**Jörg**

## Waterworld
(Acclaim/Interplay)

Wasserfeste Echtzeitstrategie mit teilweise neuen Filmszenen

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *65%* |
| *SOUND* | *60%* |
| *STEUERUNG* | *77%* |
| *MOTIVATION* | *62%* |



**64%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 und DOS 5.0 oder Win 95 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 51 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA, 2 Detailstufen |
| SOUND: | alle SoundBlaster- und zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | deutsch mit englischer Sprachausgabe |
| MULTIPLAYER: | zwei Spieler per Netzwerk oder Modem |
| ONLINE-INFO: | http://www.interplay.com |

Besuchen Sie uns in Köln auf der COMPUTER '97 vom 14.–16. 11. 1997.

GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT

Green Pepper –
DIE NEUE MARKE VON NOVITAS
Best Entertainment




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

**Survival**
Survival ist ein Strategie-Spiel, das etwa 125 Jahre nach einem verheerenden Atomkrieg spielt, der fast die gesamte Menschheit ausrottete. Die wenigen Überlebenden im Bunker 12-A bereiten sich auf die Rückkehr zur Oberfläche vor. Nun gilt es, eine neue Zivilisation aufzubauen und sich gegen die Mutanten und andere Feinde zu verteidigen. EVP 19,95 DM





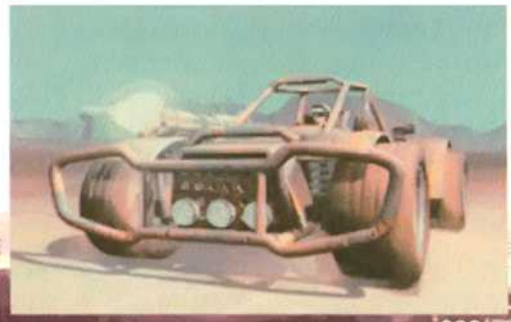


**Pinball**
Sie haben die Wahl zwischen fünf verschiedenen Tischen: Black Ritual - Crystal Moon - Ghost - Phaeton - Travel. Jeder Tisch hat seine ganz spezifischen Eigenschaften und Tücken. Highscoretabellen geben über Ihren Punktstand genau Auskunft. EVP 9,95 DM

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

NOVITAS
ENTERTAINMENT · SOFTWARE
Braunschweig

# D.O.G.









**Die Gegner sind mit Schnellbooten, Flugzeugen und einem Dutzend verschiedener Fahrzeuge unterwegs**

**Hund sans scho: Die Programmierer bei Greenwood haben hier das Prinzip der üblichen 3D-Ballereien um Voxelspace-Grafik bereichert. Auf den Hund gekommen ist aber leider auch das wenig originelle Ergebnis.**

In 49 Abschnitten darf der Spieler sein Talent zum motorisierten Einzelkämpfer unter Beweis stellen. In zehn Geländeformen (Gras, Schotter, Sand, Schnee etc.) sind hier Missionen zu absolvieren, wobei zunächst jedoch nur ein Teil zur Wahl steht. Die Einsatzziele sehen u.a. die Jagd auf harmlose Golfkarren mittels Raketen, das Ausschalten einer größeren Anzahl von Droiden oder eines ganz bestimmten Gegners vor – so oder so führt nur schiere Feuerkraft zum Erfolg.

## Ein Schlachtfest für Fahrer und Fußgänger?

Die Aufträge beginnen zumeist in einem nur mit Kanone und Raketenwerfer bestückten Bitmap-Trike. Später durchpflügt man die hügeligen Voxel-Landschaften auch in Kampf-Buggys und High-Tech-Boliden, die mit aufrüstbaren Minen oder Flammenwerfern bestückt werden können. Sollte das Fahrzeug im Laufe des Gefechts Schrottreife erlangen, steigt der Fahrer aus und läuft bzw. schwimmt weiter, bis er einen herrenlosen Untersatz des Gegners findet. Dieser sollte schleunigst gekapert werden, da (nur) des Fußgängers Gesundheit unter jedem Treffer leidet. Freilich lindern überall im frei befahrbaren SVGA-Terrain herumliegende Erste-Hilfe-Sets, Reparatureinheiten, Zusatzwaffen und -munition die ärgste Not.

Wer die gestellte Aufgabe löst und anschließend lebend den Ausgang erreicht, wird mit reichlich Credits belohnt, während sich Loser immer noch in eine andere Mission einkaufen können – reicht das Kapital auch dafür nicht mehr, heißt's endgültig „Game Over". Das grafische Kapital des Spiels ist freilich gerade mal ausreichend, der regelbare Sound aus netten Effekten und Hintergrundmusik geht auch noch in Ordnung. Begraben liegt der Hund vielmehr bei der via Stick oder Tastatur gleichermaßen hakeligen Steuerung. Mangels Karte können zudem weder die Cockpitansicht noch die dreh- und zoombare Kameraperspektive verhindern, daß man irgendwann völlig orientierungslos in der Pampa steht.

Fazit: Sollte die BPS diese Vehikel wegen ihres teils arg brutalen Vorgehens aus dem Verkehr ziehen, wäre das kein allzu großer Verlust. (rf)




**Zum Vergleich: Cockpit-Perspektive...**




**...sowie zoom- und drehbare Außenansicht**

## D.O.G.
**(Greenwood)**

**Müde 3D-Action für motorisierte Söldner**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *65%* |
| *SOUND* | *62%* |
| *STEUERUNG* | *46%* |
| *MOTIVATION* | *48%* |



**51%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 16 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | 3 Stufen |
| **Preis:** | ca. 80,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95/DOS |
| SPEICHER: | ab 16 MB RAM und 17 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA/SVGA |
| SOUND: | alle gängigen Soundkarten |
| EINGABE: | Joystick, Tastatur, Lenkrad |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | bis zu 4 Spieler via IPX-Netzwerk |

# SUPER BUBSY




Wie alle Artgenossen plagt Bubsy eine Abneigung gegen Wasser

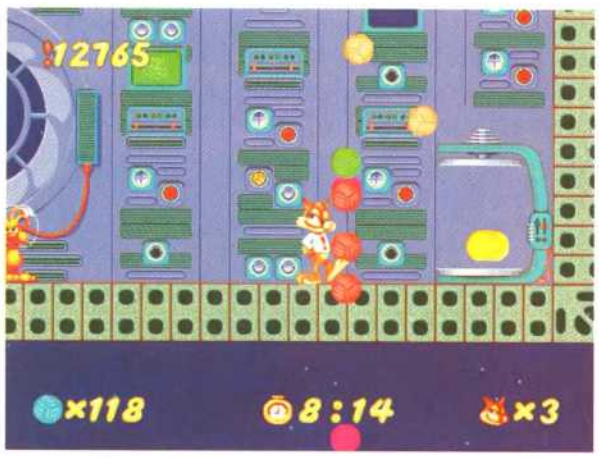
**Wenn am PC heute neue Jump & Runs erscheinen, dann meist in der dritten Dimension. Accolades Plattformkätzchen turnt hingegen noch durch klassisch scrollendes 2D-Terrain – ein Fall für die Mottenkiste?**

## Zahmer Spielspaß für schnelle Hauskatzen

Genaugenommen ist Bubsy zwar ein Luchs, doch die Programmierer gestehen auch Wildkatzen neun Leben zu. Mit ihren zahmen Artgenossen teilt sich das athletische Knuddeltier im weißen T-Shirt zudem die Leidenschaft für Wollknäuel. Entsprechend verärgert ist Bubsy, als die Woolies vom Planeten Rayon die irdischen Garnvorräte plündern…
Um den Aliens die Wolle wieder abzuluchsen, müssen alles in allem 16 Abschnitte durcheilt werden. Deren Ausgänge zu finden ist aber schon deshalb kein leichtes Unterfangen, weil die meisten Stages äußerst umfangreich sind. Zum ärgsten Feind des Spielers wird damit auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade das recht happige Zeitlimit: Um die Gegend wirklich gründlich nach Knäuel (Punkten) und T-Shirts (Extraleben oder Unverwundbarkeit) absuchen zu können, braucht man schon die 15 Minuten des „Kitten"-Modus.
Die eigentlichen Gegner sind vergleichsweise harmlos, denn selbst Obermotze werfen hier schlimmstenfalls mit Wolle oder Eiern.
Daß der Bildschirmtod dennoch hinter jeder zweiten Ecke lauert, liegt am Spieldesign. So sind Katapultsprünge ins Ungewisse ebenso an der Tagesordnung wie kleine Unachtsamkeiten beim Rennen. Wie Genregröße „Sonic" wird nämlich auch Bubsy beim Laufen kontinuierlich schneller, bis die SVGA-Grafik nur noch als bonbonbunter Klecks zu erkennen ist. Um bei diesem Tempo Hindernissen ausweichen zu können, sind in der Tat die Reflexe eines Luchses erforderlich! Das ist besonders deshalb bedauerlich, weil alles übrige ein perfektes „Kinderspiel" wäre: Figuren und Hintergründe sind farbenfroh und niedlich, die zuckersüße Begleitmusik verursacht mit praktisch allen Liedern Karies. Was bleibt, ist somit in der Tat wenig mehr als ein technisch überholtes Geschicklichkeitsspiel. Da locken auch die patente Zwei-Button-Steuerung (einer fürs Springen, einer fürs anschließende Segeln), die rund 25 Minuten an englischen AVI-Cartoons oder die für ein Jump & Run reichlich überflüssige Acht-Spieler-Option keinen Stubenkater aus dem Körbchen. (mz)




Was Segas Igel recht war, ist Accolades Luchs billig: Achterbahnfahrten




Am Ende wartet das obligatorische Alien-Schiff

## Super Bubsy
**(Accolade/Electronic Arts)**

Schnelle Cartoon-Plattformen im traditionellen 2D-Look

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 66% |
| *SOUND* | 64% |
| *STEUERUNG* | 72% |
| *MOTIVATION* | 57% |



**60%**

**USK-Freigabe:** ohne Altersbeschränkung
**Schwierigkeit:** 3 Stufen
**Preis:** ca. 89,– DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 1 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Tastatur, Joystick |
| AUSGABE: | Handbuch deutsch |
| MULTIPLAYER: | bis zu 8 Spieler nacheinander |

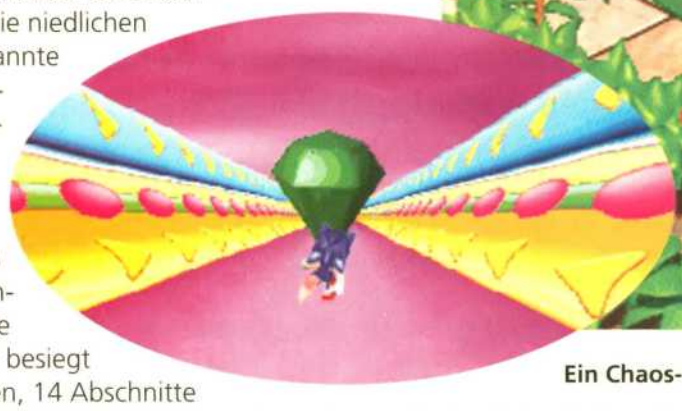
# Flickies Island SONIC 3D

**Der blaue Turbo-Igel ist einer der wenigen Konsolencharaktere, die regelmäßig „auf einen Sprung" am PC vorbeischauen. Diesmal löst sich Segas Maskottchen aus der gewohnten Zweidimensionalität und rast statt dessen durch farbenfrohe Iso-Welten.**

Sonic und seine Freunde besuchen hier das geheimnisvolle „Flicky Island", wo der Sage nach die aus den Vorgängern bekannten Chaos-Smaragde zu finden sind. Und wo diese Klunker sind, da ist üblicherweise auch Erzschurke Dr. Robotnik nicht weit. Diesmal hat er bereits die gesamte Insel unter seine Kontrolle gebracht und die niedlichen Ureinwohner (sogenannte „Flickies") in todbringende Roboter transformiert. Ganz klar ein Fall für das heldenhafte Stacheltier: Bis die lieben Kleinen wieder zurückverwandelt sind und der üble Dottore einmal mehr besiegt ist, sind sieben Welten, 14 Abschnitte sowie sieben Endgegner-Attacken zu überleben.




**Endlich sind genügend Ringe für Tails gesammelt**



**Ein Chaos-Smaragd ist unser!**

Im Gegensatz zu bisherigen Sonic-Spielen ist es hier nicht damit getan, nur den Ausgang des jeweiligen Plattformabschnitts zu erreichen. Vielmehr müssen auch alle Flickies gerettet und in einen Dimensionsring verfrachtet werden. Unserem Blaumann stehen dabei zwei traditionsreiche Methoden der Selbstverteidigung zur Verfügung: Kopfsprünge à la Konkurrent „Super Mario" oder Sonics eigener Drehsprint, mit dem der eingeigelte Held sogar Wände zertrümmern kann. Letztere Methode hat zwar den Nachteil, daß man im Eifer des Gefechts leicht über das Ziel hinausschießt und in gefährlichen Stacheln landet, ist aber um einiges einfacher auszuführen als der normale Sprung. Wegen der hiesigen Grafikperspektive gestalten sich punktgenaue Manöver nämlich extrem schwierig; die zumeist unebene Landschaftsarchitektur bringt zusätzliche Verwirrung ins Spiel.

Unterwegs stößt man auf zahlreiche Fallen sowie Geheimgänge, an deren Ende sich oftmals Sonics alte Freunde Knuckles und Tails versteckt halten. Bei ihnen dürfen 50 der überall zu findenden Ringe gegen eine Bonusrunde eingetauscht werden. Da flitzt man dann Röhren hinunter, weicht Bomben aus und sammelt abermals möglichst viele Goldreifen, um am Ende Extraleben oder gar ei-

## DIE SONIC-SAGA

Im Vergleich zu seinem direkten Nintendo-Konkurrenten „Super Mario" ist Sonic noch ein junger Hüpfer. Erst seit 1991 macht der schnellste Igel der Welt die Heimkonsolen des Arcade-Pioniers Sega unsicher. Letztes Jahr gelang ihm mit **Sonic CD** der Sprung auf den PC, in diesem Frühjahr folgte die **Sonic & Knuckles Collection**. Insgesamt wurde kaum ein Genre ausgelassen: **Sonic Spinball** etwa simulierte einen originellen Flipper, **Dr. Robotnik's Mean Bean Machine** entpuppte sich als witzige Actionknobelei, und in **Sonic – The Fighters** war der stachelige Geselle Held einer 3D-Klopperei. Demnächst stehen mit **Sonic Jam** noch Polygonplattformen am Programm. Dabei tritt der vielbeschäftigte Igel nebenbei noch als Screensaver, Edutainer sowie Comic- und TV-Star auf.




**Drei Beispiele von vielen für das Multitalent: Sonic CD, Sonic Drift Racing, Sonic's Schoolhouse**

nen der sieben Chaos-Smaragde zu erhalten. Das kennt man bereits aus den Vorläufern, wie sich am Spielprinzip trotz der neuen Dreidimensionalität überhaupt wenig geändert hat. Ringe, die vor Verlust der drei Bildschirmleben schützen, Fernseher, die verschiedene Schutzschilde ausspucken, zerstörbare Wände und flipperähnliche Unterabschnitte – das alles sind seit langem Markenzeichen der Serie.

Optisch und akustisch gibt es am jüngsten Sega-Streich wenig auszusetzen. Zwar präsentiert sich die Grafik wieder nur in VGA, doch wurde die Farbpalette so geschickt gewählt, daß keine störenden Kanten oder grobe Pixel zu erkennen sind. Auch unterscheiden sich die Welten optisch angenehm deutlich. Da gibt es Wiesenlandschaften ebenso wie verwirrende Flipperarenen oder die „Volcano Valley Zone"

**Das 3D-Debüt des blauen Turbo-Igels**




**Die befreiten Flickies werden zum Levelausgang geführt**




**Nicht immer gleich alle Flickies abliefern, denn manche Boni erreicht man nur mit ihrer Hilfe**

mit ihren zahlreichen Lavaseen. In Sachen Sound warten die üblichen Effekte sowie zurückhaltende, aber sehr atmosphärische CD-Audiotracks. Deren Palette reicht von Synthie-Pop und Jahrmarktsmusik bis zu heroischen Westernklängen.




**Am Ende jeder Welt wartet Robotnik auf seine Abreibung**




**In den letzten Abschnitten des Spiels wurden die Flickies noch nicht in Roboter verwandelt**

Dank seiner knallbunten Präsentation und der gewöhnungsbedürftigen, aber zuverlässigen Steuerung ist Sonic 3D für alle Jump'n'Run-Generationen geeignet. Trotzdem hätten dem Gameplay ein paar Innovationen gutgetan. Ein dreidimensionaler Levelaufbau und Details wie nachfolgende Flickies zum Erreichen entlegener Boni allein machen noch kein neues Spiel – aber doch eine Menge Spaß. (mz)

## GANZ PERSÖNLICH



**Markus**

Knuddelfaktor hin, 3D-Rendergrafik her, das neue Spiel um den Sega-Igel beschneidet alte Tugenden, ohne sie durch echte Neuerungen zu ersetzen. Sonics Stärke liegt ja eigentlich in seiner Geschwindigkeit, und die können sich hier nur ausgemachte Selbstmörder leisten – in den späteren Abschnitten sind die drei Continues ohnehin bald verbraucht. Und wenn man sich vorsichtig an die Gegner herantasten, an Selbstschußanlagen vorbeipirschen und stets um seine angesammelten Ringe zittern muß, dann ist mir das etwas zu wenig Action und zu viel Kalkül für flottes Plattform-Entertainment.

### Sonic 3D Flickies Island
**(Sega)**

**Der schnelle Plattformigel im isometrischen Renderland**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | 72% |
| *SOUND* | 74% |
| *STEUERUNG* | 72% |
| *MOTIVATION* | 74% |



**73%**

**USK-Freigabe:** ohne Altersbeschränkung
**Schwierigkeit:** für Fortgeschrittene
**Preis:** ca. 89,– DM

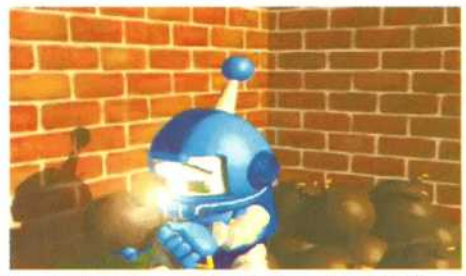
| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 5 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Tastatur, Joypad |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | nein |
| ONLINE-INFO: | http://www.sega.com |

# ATOMIC BOMBERMAN

**Beim aktuellen Trend zum Ideen-Recycling ist es fast schon erstaunlich, wie lange actionorientierte Sprengmeister auf eine Neuauflage des alten „Bomberman" warten mußten. Doch jetzt hat Interplay bei Hudson Soft die Originallizenz freigebombt.**







Das rasante Intro gibt einen Vorgeschmack auf das hektische Spiel

Das Original-Grafikset garantiert zusammen mit dem Teammodus noch immer für beste Übersicht

Nachahmer des klassischen Spielkonzepts gab und gibt es freilich für praktisch jedes System reichlich, mögen sie nun „Dyna Blasters" oder „X-Blast" heißen. Der Reiz dieses Multiplayer-Spektakels aus der Vogelperspektive liegt nicht zuletzt im simplen Regelwerk begründet: Man lege seinen Gegnern Sprengsätze in den Weg, die vertikale und horizontale Flammenstrahlen aussenden. Treffen diese auf ein Hindernis wie Wände, Gegenspieler oder gar den Bombenleger selbst, wird es eingeäschert.

Da sich mit dem Flammenstrahl auch weitere Knaller zünden lassen, sind zudem spektakuläre Kettenreaktionen möglich. Darüber hinaus finden sich im Spielareal zusätzliche Bomben, größere Explosionsreichweiten, Zeitzünder und andere Extras – aber auch negative Sammel-Icons für zeitweilige Ladehemmung, Verlangsamung der eigenen Figur etc. Diese können durch Berührung auf andere Spieler übertragen werden. Das mögen im Netzwerk übrigens bis zu neun sein, an einem Rechner sind je nach Gamepad-Ausstattung immerhin noch Vierer-Matches möglich. Dabei können Spieldauer, Anzahl der Gewinnsätze und das Grafikset im umfangreichen Optionsmenü abgeändert werden. Außerdem steht etwa eine Team-Option zur Auswahl, welche die Kopffüßer in zwei Mannschaften aufteilt. Desweiteren darf man zwischen rund 70 vorgefertigten Szenarien wählen oder per integriertem Editor eigene erstellen.

## Ein Bombenspaß für Multiplayer

Bei der Steuerung mit Bomben- und Aktionstaste kann man zwar nicht viel verkehrt machen, doch die rasend schnellen Computergegner machen es stets besser: Weil der Rechner immer den exakten Explosionsradius der gelegten Bomben kennt, kann er sich noch aus den unmöglichsten Zwickmühlen befreien. Andererseits sprengt er haufenweise nützliche Extras in die Luft und wird regelmäßig vom kleiner werdenden Spielfeld atomisiert. Damit bietet Atomic Bomberman zwar explosiven Spielspaß für Multiplayer, dem Solisten aber eher einen Rohrkrepierer in Renderverpackung. (mz)



Bei menschlichen Duellen ist für bombige Stimmung gesorgt

## Atomic Bomberman
**(Interplay/Hudson Soft)**

**Klassischer Mehrspielerspaß in neuer Renderoptik**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *58%* |
| *SOUND* | *62%* |
| *STEUERUNG* | *74%* |
| *MOTIVATION* | *66%* |



**65%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P90 mit Win 95 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 40 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Tastatur, Maus, Joypad |
| AUSGABE: | deutsche Anleitung |
| MULTIPLAYER: | bis zu 4 Spieler an einem Rechner, maximal 10 im Netzwerk |
| ONLINE-INFO: | http://www.interplay.com |

# CompuGotchi

## Dein virtuelles Haustier

Sie sind Tierfreund !! Sie möchten ein Haustier, dürfen es aber nicht halten.
Sie möchten Ihr Haustier mit ins Büro nehmen, dürfen es aber nicht.

Dann haben sie mit CompuGotchi genau das Richtige. Compugotchi ist Ihr virtuelles Haustier, was genauso umsorgt werden will wie ein richtiges Tier. CompuGotchi möchte gefüttert werden, auf Toilette geschickt, unterhalten und wenn es Ihm schlecht geht umsorgt werden und vieles andere mehr. CompuGotchi schlüpft aus einem Ei und es braucht einen Namen. Ihr CompuGotchi redet auch mit Ihnen und möchte wenn es müde ist auch ins Bett gebracht werden. Sie können es auch erziehen wenn es Nachts schreit, dann müssen Sie es bestrafen und schon zeigt es Wirkung. Je mehr und je intensiver Sie sich um Ihr CompuGotchi kümmern desto älter wird es. Doch irgendwann ist auch ein CompuGotchi-Leben zu Ende und Sie müssen es auf dem Friedhof begraben. Doch der Nachwuchs läßt nicht lange auf sich warten Sie haben sodann auch täglich eine Aufgabe, damit es Ihrem CompuGotchi gut geht.

Sie fühlen sich von nun an auch auf der Arbeit für irgend etwas Nütze !!
(Anmerkung der Redaktion)

Lassen auch sie sich packen vom CompuGotchi-Fieber, sie werden staunen wie viele CompuGotchi`s es bald in Ihrem Bekanntenkreis geben wird.

**Ab sofort bin Ich auf CD-ROM überall im Handel erhältlich !**



unverbindliche Preisempfehlung
**DM 29.95**
**SFr 29.95**
**ÖS 209,-**

**Distributed by**

**Deutschland:**
**S.A.D GmbH**
Rötelbachstr.91
D-89079 Ulm
Tel: 07305/9629-31
Fax: 07305/9629-33

**Österreich:**
**S.A.D GmbH**
Bahnhofstraße 180
A-8783 Gaishorn am See
Tel: 0043-(0)3617/3100-0
Fax: 0043-(0)3617/2566-4

# BEASTS and bumpkins

**Die Köche von Worldweaver Production haben hier „Warcraft", „Sim City" und „Die Siedler" in einen Topf geworfen, Electronic Arts serviert die strategisch-simulative Mixtur – wohl bekomm's!**




**Die Siedlung wächst: Bauernhof, Bäckerei und Hühnerställe**

## DAS REZEPT

1. Mit einer Handvoll Untertanen ist in 30 Missionen das Iso-Terrain zu besiedeln, auf daß sich die Gefolgschaft vermehre.
2. Die dörfische Infrastruktur ist zu entwickeln, Häuser sind zu bauen, Ressourcen (Geld, Bevölkerung und Produktionsmittel) zu verwalten.
3. Mit Waffen und Zaubersprüchen ist gegen zudringliche Gegner wie Insekten, Wölfe oder Zombies vorzugehen.
4. Man schmecke diese aus „Die Siedler", „Sim City" und „Warcraft" bekannten Zutaten mit einer Prise „Lemmings" ab; überlasse also dem Spieler die direkte Steuerung seiner Gefolgsleute.

## DIE KOCHANWEISUNG

Zu Beginn jeder Mission wird der Aufschwung durch Ackerbau und Viehzucht gesichert. Das Volk vermehrt sich dann auch brav, sofern genügend Paare vorhanden sind. Sind die ersten Gebäude errichtet, stehen bald weitere Errungenschaften wie Bäckereien, Höfe und Zäune zur Verfügung. Dabei müssen die Ernteerträge stets die Baukosten abdecken. Jede Person läßt sich gezielt mit Aufgaben betrauen, handelt aber meist selbständig.

Und im Falle eines Überfalles lassen ausgebildete Zauberer 25 Spells und das reguläre Militär Waffen wie Katapulte und Griechisches Feuer sprechen.

## DER GESCHMACK

...ist eher schal: Optisch überzeugt dieses Bauernomelett noch am ehesten im Intro, während die Spielgrafik grob und altbacken wirkt. Die Musik schmeckt fade im Hintergrund, und die im friesischen Dialekt gesprochenen Kommentare dürften nicht nur Süddeutschen sauer aufstoßen. Ja, die umständliche Maussteuerung kann sogar Krämpfe verursachen. Wir raten daher, die Zutaten lieber pur zu genießen – sie sind inzwischen auch allesamt am Budgetmarkt erhältlich. (js)




**Statistiken und Finanzen: links werden die Einnahmen gesteuert, rechts wird die Lebenserwartung protokolliert**




**Im Winter muß man von seinen Vorräten leben**



**Nachts ist es (arg) dunkel**

## GANZ PERSÖNLICH



**Jörg**

Nette Idee, schwache Umsetzung: Mit jedem (Spiel-) Jahr nimmt die Begeisterung für diesen Bauernaufstand ab. Das ist mit Sicherheit auch der niveauarmen Präsentation zu verdanken, vor allem jedoch dem unreifen Gameplay. Tja, viele Köche verderben den Brei – zu viele Zutaten ebenso.

Siehe auch Begleit-CD

### Beasts & Bumpkins
**(Worldweaver Productions/EA)**

**Simulations-Cocktail mit vernichtender Wirkung**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *59%* |
| *SOUND* | *59%* |
| *STEUERUNG* | *47%* |
| *MOTIVATION* | *50%* |



**52%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | nicht geprüft |
| **Schwierigkeit:** | für Geübte |
| **Preis:** | ca. 89,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| SYSTEM: | ab einem P75 (empf.P133) mit Win 95 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 20 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA mit DirectX |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | nein |
| ONLINE-INFO: | http://www.ea.com |

# Marlboro Music's hitman kämpf dich in die charts

**Viel Rauch um coole Noten: Marlboro Music läßt musikalische Zocker in einem interaktiven Spiel-Film New Yorker Szeneluft schnuppern. Als Bandmanager sollen Sie Ihre eigenwilligen Schützlinge schnellstens in die Charts befördern.**

Erst mal stehen Recherchen im Büro auf dem Programm. Per Nager klickt man sich durch trendy gestylte, jedoch chaotisch strukturierte Screens oder kämpft sich nach der Methode „Versuch und Irrtum" durch kurze Multiple-Choice-Schwätzchen, um Telefonnummern und Adressen zu sammeln. Damit die drei betreuten Bands zu echten Rennern werden, sind dann diverse Aufgaben zu bewältigen: Videos drehen und schneiden, DJs von der Radiotauglichkeit der Acts überzeugen usw. Doch das Gameplay ist nicht eben hitverdächtig, auch und gerade wegen nerviger Reaktionstests am Mischpult beim Liveauftritt oder dem mühsamen Drag-and-Drop-Puzzle beim Sortieren der Samples im Studio. Die Präsentation ist generell für Leute mit ausgefallenem Geschmack. Das gilt für den Sound fast noch mehr als für die abgedrehte Optik nebst Videos. Denn von Held Al Baxters ewigem „Aber was mache ich jetzt?" einmal abgesehen, ist vor allem die Musik wirklich hörenswert – sofern man auf Underground-Klänge steht. Fazit: Hitman ist als multimediale Simulation zwar originell, als Spiel jedoch ein recht kurzes und zudem etwas zweifelhaftes Vergnügen.(st)



**Basteln am Promotion-Video**




**Vom Büro aus klickt man sich zu den diversen Locations**




**Geschafft: Der DJ schickt unseren Hit über den Äther**

## UNDERGROUND AUS NEW YORK

Für das Spiel (und die mitgelieferte Audio-CD) konnte man drei richtig gute New Yorker Szene-Bands gewinnen: Die Jungs von **Scrub** mit Frontfrau Petra bezeichnen ihren Stil als „aggressiv alternativ" – recht passend, wie wir meinen. Das Benzingeld für die Fahrt zum nächsten Gig verdienen sich die am ganzen Körper gepiercten Musiker übrigens, indem sie den Fans höchstpersönlich nach den Auftritten Nasenringe und Bellybuttons verpassen. Sänger John Adams von **Bananafish** dürfte dagegen vielen als Armani-Modell bekannt sein. Musikalisch läßt sich seine Gruppe mit ihrem Mix aus Popelementen, schrägen Gitarrenriffs und eingängigen Melodien nur schwer einordnen. Das Ergebnis ist jedoch ebenso hörenswert wie die Melange aus Industrial, Ethno-Klängen und Hip-Hop-Grooves von **Urban Voodoo**, wo zudem die lyrischen Texte auffallen.



**„Urban Voodoo"-Sänger Kami live und unplugged bei der Hitman-Präsentation in München**

## Hitman

**(Marlboro Music/CDV)**

**Musikalische Multimedia-Simulation für verspielte Underground-Fans**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *69%* |
| *SOUND* | *74%* |
| *STEUERUNG* | *60%* |
| *MOTIVATION* | *55%* |



**58%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | nicht geprüft |
| **Schwierigkeit:** | für Anfänger |
| **Preis:** | ca. 49,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 2 CD-ROMs plus Audio-CD |
| SYSTEM: | ab einem P60 mit Win 95 |
| SPEICHER: | 16 MB RAM, 25 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | alle zu Win 95 kompatiblen Karten |
| EINGABE: | Maus, Tastatur |
| AUSGABE: | komplett deutsch |
| MULTIPLAYER: | nein |

# MEISTE

**PC ACTION - 89%**

PC ACTION GOLD



**PC JOKER - 87%**

AIT



**PC GAMES - 88%**

CLASSIC AWARD PC Games Disc & Mag



## WEITERHIN ERHÄLTLICH:



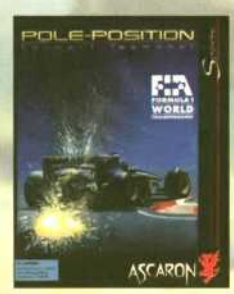






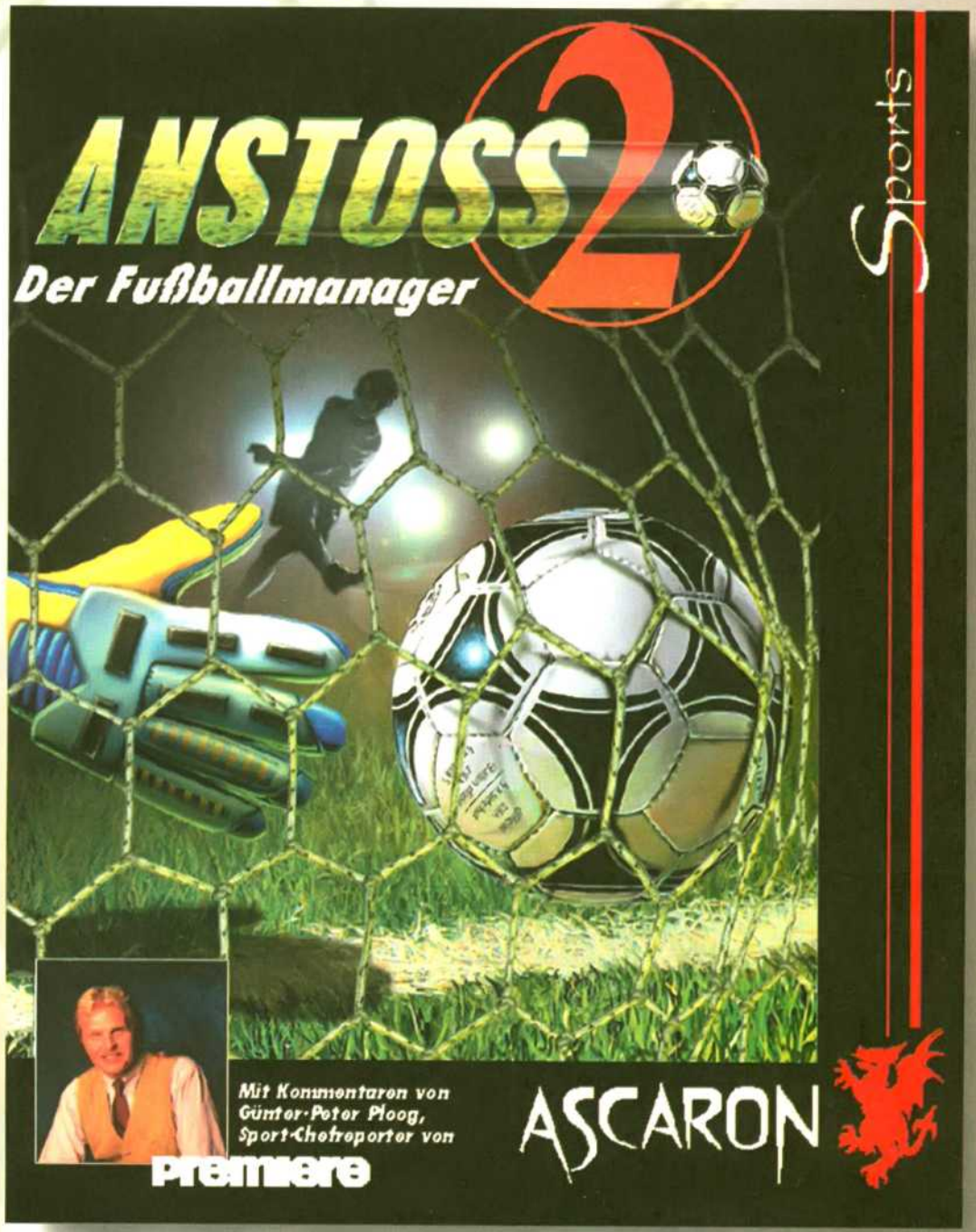









# RHAFT!




PC-CD ROM

FUNSOFT

HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM • HTTP://WWW.ASCARON.COM

ASCARON

*Vertrieb:* *Rushware GmbH,* Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • *Profisoft GmbH,* Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70
Schweiz: *ABC Software AG,* Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: *ABC Software GmbH,* Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55

## PANIC SOLDIER

Kein wirklich großes Games, aber doch ein netter Zeitvertreib ist diese Echtzeitstrategie von Trigger Soft. Im Pazifik haben Terroristen eine Insel zur Basis ausgebaut, was den Spieler samt riesiger Kampfroboter auf den Plan ruft: Binnen 20 Missionen muß das Gesindel endgültig aus den hausbacken gestalteten Draufsicht-Szenarien vertrieben sein. Die Blechkameraden steuern sich angenehm leichtgängig, und nach Abschluß jeder Aufgabe darf nachgerüstet werden. Der Schwierigkeitsgrad liegt nicht viel höher als der moderate Preis, weshalb die hiesigen Soldaten durchaus einen Panikkauf rechtfertigen.




**Panic Soldier**
**(CDV/Trigger Soft)**

Preiswerte Echtzeitstrategie für Robo-Jockeys

**URTEIL:** 60%

**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Schwierigkeit:** für Fortgesch.
**Preis:** ca. 39,– DM

**SYSTEM-KONFIGURATION:** ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM, 10 MB auf der HD und Win 95/DOS

## REBEL MOON RISING

Die Mondkolonie „Luna Free State" hat sich von der Erde losgesagt, was deren Stützpunkte und Weltraumstationen nicht gutheißen. Ergo startet der rebellische Spieler zum Marsch durch einen flotten, jedoch nicht sonderlich hübschen Ballerdungeon, der extra für MMX-Rechner konzipiert wurde. Das Game basiert auf dem Roman „Rebel Moon" von Bruce Bethke (Pocket Books) und kann eine hohe Auflösung von bis zu 1280 x 1024 Pixel, einen recht netten Soundtrack sowie Multiplayer-Optionen als Pluspunkte anführen. Zudem erweist sich das Keyboard hier als ganz brauchbares Steuermedium; optional darf auch via Mikro und Voice Control rebelliert werden. Das klappt allerdings mehr schlecht als recht, weshalb der Mann im Mond alsbald in oft gesehener 08/15-Action versackt.



**Rebel Moon Rising**
**(GT Interactive)**

Uninspirierte 3D-Ballerei mit optionaler Sprachsteuerung

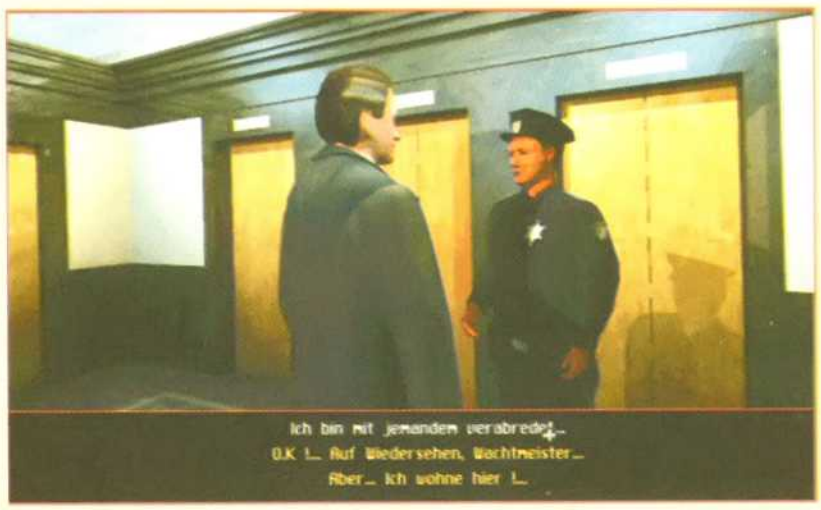
**URTEIL:** 55%

**USK-Freigabe:** ab 18 Jahren
**Schwierigkeit:** für Geübte
**Preis:** ca. 99,– DM

**SYSTEM-KONFIGURATION:** MMX-Pentium, Win 95, Quadro-CD-ROM, 16 MB RAM und 35 MB auf der HD

## EVIDENCE

Sarah Hopkins, die Freundin des Protagonisten dieses Krimi-Adventures, wird gleich zu Beginn schnöde gemeuchelt. Und während sich der trauernde Hinterbliebene um Aufklärung bemüht, gerät er selbst unter Mordverdacht. Düster sind seine Zukunftsaussichten, düster sind die im Film-Noir-Stil gerenderten Räume, düster ist das Gameplay: Anfangs z.B. kann man den Behörden gleich mehrfach ins Netz gehen und muß jedesmal auf Punkt und Komma dasselbe nervtötende Verhör überstehen. Wenn man es dann geschafft hat, in Sarahs Wohnung zu gelangen, steht regelmäßig nach wenigen Aktionen die Polizei vor der Türe – das riecht verdächtig nach Schikane der Programmdesigner! Es war uns daher schon recht bald herzlich egal, wer Sarah warum auf dem Gewissen hat. Zumal die teils sehr laienhafte Sprachausgabe hier zusätzlich an den Nerven des gestreßten Privatermittlers zerrt.




**Evidence**
**(BMG/Microids)**

Unausgereiftes Renderabenteuer für nervenstarke Kriminalisten

**URTEIL:** 39%

**USK-Freigabe:** ab 18 Jahren
**Schwierigkeit:** für Geübte
**Preis:** ca. 99,– DM

**SYSTEM-KONFIGURATION:** ab einem Pentium mit 8 MB RAM, 20 MB auf der HD und Win 95/DOS

## DRAGON DICE

Im Lande Esfah lebten Elfen und Zwerge friedlich zusammen – zu friedlich für den Geschmack von Vater Tod. Also erschuf er noch Goblins und Lava-Elfen, schon war der schönste ethnische Konflikt im Gange. Im Krieg der Rassen scheucht der Spieler sein Wunschvolk durch rundenbasierte Schlachten. Jedem Feldherrn stehen nach und nach 15 verschiedene Einheiten vom einfachen Bogenschützen bis hin zum übermächtigen Necromancer zur Verfügung. Zusätzlich lassen sich hin und





wieder gewaltige Drachen oder todbringende Zaubersprüche beschwören.

Nomen est omen: Die Adaption eines TSR-Brettspiels orientiert sich eng am würfellastigen Vorbild. Damit tun sich dem PC-Strategen zwar Unmengen an taktischen Optionen auf, doch wird er letztlich zum Beobachter degradiert. Das geht so weit, daß für die eigentlichen Kämpfe eine riesige Hand im Bild erscheint, welche die Monster in Würfel verwandelt und über den Screen rollt. Für die hierzulande wohl eher wenigen Kenner des US-Originals mag das ja ganz interessant sein, für schiere Fantasy-Strategen auf der Suche nach etwas Neuem aber doch zu unergiebig und auch zu kompliziert im Handling.

**Dragon Dice**
**(Interplay)**

Umständliche Rundenstrategie für Fans der Brettspiel-Vorlage

**URTEIL:** 58%

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 12 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | für Geübte |
| **Preis:** | ca. 89,– DM |
| **SYSTEM-KONFIGURATION:** | ab einem 486 DX2/66 mit 16 MB RAM, 40 MB auf der HD und Win 95 |

## ERACHACHA

Dieses neue Jump & Run erscheint in der Budgetlinie „Green Pepper". Es handelt von einem kleinen Kobold, der auf vier Inseln nach seinen von bösen Geistern entführten Freunden fahndet. Jedes Eiland beherbergt zwei lange Abschnitte, die in allen Richtungen erforscht werden können. Um sich der zahlreichen Angreifer im Plattform-Land zu erwehren, steht dem Helden ein ganzes Arsenal ungewöhnlicher Waffen zur Verfügung: von der Wurfkarotte über eine dicke Keule bis hin zur Handgranate. In Verbindung mit dem fairen Leveldesign und dem noch faireren Preis ergibt das klassisches Hüpfvergnügen für zwischendurch – trotz reichlich antiquierter 2D-Grafik.



**Erachacha**
**(Novitas)**

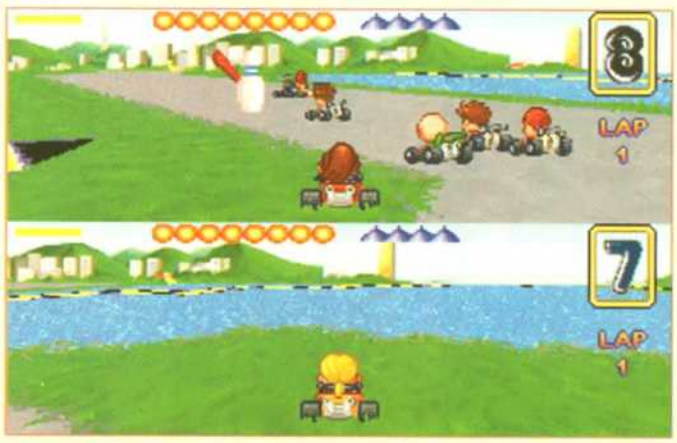
Klassischer Plattformer mit fader Optik

**URTEIL:** 55%

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | o. Altersbeschr. |
| **Schwierigkeit:** | für Einsteiger |
| **Preis:** | ca. 19,– DM |
| **SYSTEM-KONFIGURATION:** | ab einem 386 DX mit 4 MB RAM, 11 MB auf der HD und DOS/Win 95 |

## KART RACE

Ebenfalls aus dem grünen Pfefferstreuer stammt diese PC-Version des seit „Mario Kart" klassischen Konsolenthemas. Mit einem von acht Cartooncharakteren rast man im Go-Kart über 16 Asphalt-, Wiesen- und Wüstenstrecken. Um das übrige Fahrerfeld auf die Plätze zu verweisen und so die nächste Piste zu erreichen, genügt fahrerisches Können allein freilich nicht – schließlich liegen nicht grundlos überall Waffen herum, die durch Überfahren aufgesammelt werden. Damit lassen sich dann etwa per Feuerball Konkurrenten grillen oder Hindernisse aus dem Weg räumen. Duelle am Splitscreen sorgen dabei für Laune, die allerdings auch hier von veralteter VGA-Grafik getrübt wird. (mz)




**Kart Race**
**(Novitas)**

Anspruchsloses Kart-oon Racing

**URTEIL:** 42%

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 6 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | für Einsteiger |
| **Preis:** | ca. 19,– DM |
| **SYSTEM-KONFIGURATION:** | ab einem 386 DX mit 4 MB RAM, 10 MB auf der HD und DOS/Win 95 |

# UPDATE SERVICE

**Qualität statt Quantität lautet heute die Devise dieser Seite. Denn Interplays phantastische Rolli-Sammlung hat das Rennen um den Top-Tip nur knapp gegen die abenteuerliche Konkurrenz von Lucas Arts verloren.**

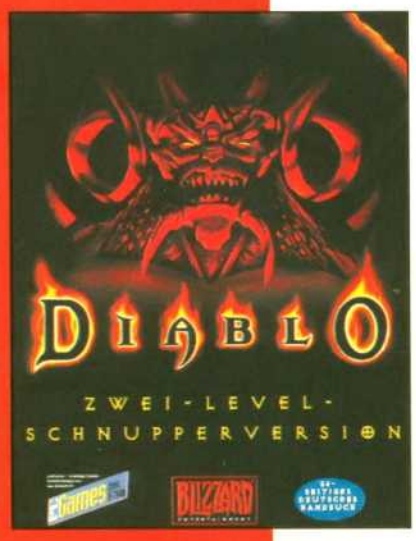
## THE FORGOTTEN REALMS ARCHIVES





Ein ganzes Dutzend feiner Rollenspiele aus dem allseits beliebten AD&D-Szenario für nur **59,– DM**, das haut doch den stärksten Ork vom Sockel. Den „Forgotten Realms" hatte Hersteller SSI einst ein episches Quartett gewidmet, dessen erster Teil **Pool of Radiance** lange zu den absoluten Highlights des Genres zählte. Die beiden Nachfolger **Curse of the Azure Bonds** und **Secret of the Silver Blades** konnten die hoch gesteckten Erwartungen zwar nicht ganz erfüllen, das abschließende **Pools of Darkness** wußte dann aber wieder in Sachen Story und Spieltiefe zu überzeugen. Die Präsentation bestand freilich hier wie dort aus blockigen Dungeons, allerlei Zwischenscreens und etwas Piepssound.
Zwischendurch erschien das inhaltlich eher mittelprächtige und stark actionorientierte Tuning-Abenteuer **Hillsfar**. Hier konnte man seine Charaktere durch das Meistern diverser Disziplinen wie Reiten, Schlösserknacken oder Schwertkämpfe in der Arena für kommende Aufgaben stählen.
Auf den Spuren von „Dungeon Master" und Co. wandelt man indessen mit der Legend-Serie von Westwood. Beim Gang durch die schmucken 3D-Kerker von **Eye of the Beholder** erwarten den Spieler knackige Rätselnüsse sowie packende Echtzeitkämpfe mit zu seiner Zeit schaurig-schön animierten Monsterscharen. Teil zwei mit dem Untertitel **The Legend of Darkmoon** hatte bis auf kleine Details wenig Neues zu bieten. Gleiches gilt auch für das die Trilogie abschließende **Assault on Myth Drannor**, das wegen seines enorm hohen Schwierigkeitsgrades zu einem der härtesten Brocken unter den AD&D-Abenteuern zählt.
Szenario Numero drei verschlägt den Abenteurer an die nördliche Grenze der „Forgotten Realms". Bei **Gateway to the Savage Frontier** und **Treasures of the Savage Frontier** schlägt sich eine brandneue Heldentruppe mit Horden von Eis-Orks herum. Die Wetterverhältnisse spielen hier im Kampf und während der Überlandreisen eine Rolle, und den Interaktionen mit NPCs hat man ebenfalls mehr Tiefgang spendiert. Das Dutzend voll machen schließlich die zufallsgenerierten Kerker von **Dungeon Hack** und die Dunkelelf-Saga **Menzoberranzan**.
Fazit: Trotz durchgehend veralteter Präsentation bietet diese Compilation voller Klassiker viel Rollenspiel fürs Geld – ein Lichtblick im heutzutage arg unterrepräsentierten Genre.

## DIABLO ZUM SCHNUPPERN




Für schlappe **5,– DM** gibt es zur Zeit Blizzards diabolischen Megaseller in einer **Schnupperversion**. Sie umfaßt zwei spielbare Levels, wobei die Labyrinthe wie gehabt vor jedem neuen Start zufällig generiert werden. Mehrspieler-Modi und ein 36 Seiten starkes deutsches Handbuch sind ebenfalls mit von der Partie. Wer den actionreichen Echtzeitrolli noch nicht kennt, sollte hier unbedingt und vor allem schnell zugreifen: Vertrieb Bomico hat bereits sämtliche Exemplare unter die Händler gebracht. (st)

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Textwriter plus**

VOLL VERSION

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**DTP-Designer**

VOLL VERSION

Gestaltungsprogramm für Drucksachen

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Hit-Mix Multimedia**

Hit-Mix Multimedia

VOLL VERSION

Sounds Grafiken Videos

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Haushaltsbuch**

VOLL VERSION

und Verwaltung

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**WIN 95 Starter Box**

Start mit Windows 95

Jede Menge Software für Windows 95

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**PC Schach**

PC Star Chess

VOLL VERSION

verschiedene Schachvarianten und Brettspiele

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Mig-29**

MiG-29

VOLL VERSION

Realistische Flugsimulation

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Grand Ouvert**

GRAND OUVERT

DAS SKAT-SPIEL!

VOLL VERSION

Skat auf dem PC

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Wingstar**

VOLL VERSION

Das Arcade Action Game

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Wohnraumplaner**

VOLL VERSION

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

# Originalsoftware zum Taschengeldpreis

# Jede CD-ROM nur 5 Mark!

erhältlich ab sofort bei

# KARSTADT

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**World War II**

WORLD WAR II D-DAY AND MIDWAY

VOLL VERSION

Zwei Flugsimulationen

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**CD-ROM-SPIELE**

SUPREMACY

VOLL VERSION

Weltraumabenteuer und Fußballmanager

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Vokabeltrainer**

VOLL VERSION

Vokabeltrainer

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

Jetzt jede Menge neue Titel!

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Bunny Bricks**

VOLL VERSION

Super Break-Out

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Transarctica**

VOLL VERSION

Die Eisenbahnsimulation

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**World Translator**

WORLD TRANSLATOR

VOLL VERSION

Der Dolmetscher unter MS-Windows

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Platz**

VOLL VERSION

Schaffen Sie Platz auf Ihrer Festplatte!

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

CD-ROM 5 MARK-REIHE

ORIGINALE ZUM SOFTPREIS

**Super Space Invaders**

VOLL VERSION

CD-Spiele-Sammlung und Football-Manager

CD-ROM-SOFTWARE ZUM SPARPREIS

UPDATE SERVICE TOP TIP

# 10 ADVENTURES




**Zehn der größten Klassiker von Lucas Arts hat Softgold hier auf zwei CD-ROMs gepreßt und will nur 69 Mark dafür: Selbst wenn neuere Titel wie „Vollgas" oder „The Dig" fehlen, ist diese abenteuerliche Kollektion ein absolutes Muß für Nostalgiker und Sammler.**

## MANIAC MANSION

Ende 1987 läutete das Abenteuer einer Gruppe von Teenagern in der Villa eines verrückten Professors das Ende der Textadventures ein. Statt Parser und Tastatur waren nun bequeme Mausklicks auf Verben und Gegenstände angesagt. Und statt öder Textwüsten gab es bunte EGA-Räume, durch die animierte Charaktere liefen. Klar, daß die Optik inzwischen angejahrt wirkt. Doch die Gags in den Zwischensequenzen sind auch heute noch witzig, und die unterschiedlichen Lösungswege sorgen nach wie vor für gute Unterhaltung.







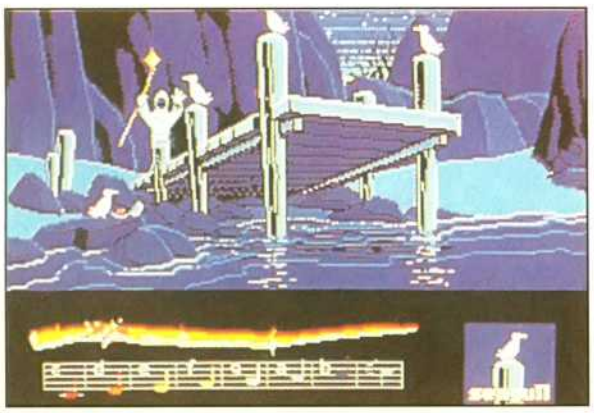
## DAY OF THE TENTACLE

Anno 1993 beglückten die Programmierer um George Lucas ihre Fans mit einer Fortsetzung von „Maniac Mansion". Und das Warten hatte sich gelohnt: Wieder gab es viel zu lachen, dank groß und besser gezeichneter Darsteller aber noch mehr zu sehen. Zu hören war deutsche Sprachausgabe, und das Handling hatte durch die nur mehr neun Anklickbefehle deutlich an Komfort gewonnen. Mehr noch, zwischen seinen hier erforderlichen Zeitreisen stieß der Spieler auf eine komplett eingebaute Version des Vorgängers!

## ZAK MAC KRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

Chronologisch folgte dieses Spiel auf „Maniac Mansion", und auch sonst bewegte es sich auf ähnlichen Pfaden: Die Handlung um einen Sensationsreporter auf der Spur einer Alien-Invasion ist bis heute ein Höhepunkt des absurden Humors – wenn die Telefongesellschaft ihre Kunden durch versteckte Signale verblödet, bleibt kein Auge trocken. Technisch hatte das Adventure aus dem Jahr 1988 dem Vorgänger freilich wenig voraus; auch hier sind kaum scrollende Seitenansichten und beklickbare Verben der letzte Schrei.



## LOOM

Im folgenden Jahr erzählte man vorzugsweise jüngeren Abenteurern ein wunderschönes Märchen aus einer Welt voller Drachen, Gilden und magischer Weber. Grafisch hatte man die dritte Dimension entdeckt, steuerungstechnisch die Musik: Alle Aktionen werden durch das Abspielen von zuvor herausgefundenen Notenfolgen ausgelöst! Das ebenso simple wie innovative Handling kostete aber trotz herrlicher Tschaikowski-Klänge und drei Schwierigkeitsstufen den ganz großen Erfolg – das Spiel war einfach zu schnell gelöst.



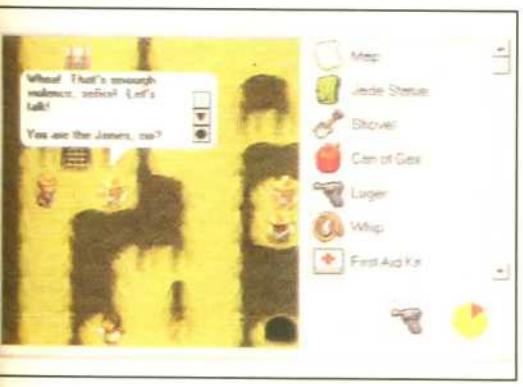

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Die Gralssuche des populären Kinohelden verschaffte Lucas Arts (damals noch Lucasfilm Games) anno 1989 endgültig Kultstatus: Die bisher überzeugendste Versoftung eines Films kam mit nur zwölf anklickbaren Verben aus, ohne deshalb auf rätselhafte Komplexität verzichten zu müssen. Auf Wunsch konnte der Spieler nun auch Actioneinlagen absolvieren. Zudem existieren hier wieder mehrere Lösungswege, die den berühmten Archäologen mit Schlapphut und Peitsche jeweils zu unterschiedlichen Schauplätzen führen.

## INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Drei Jahre nach dem ersten Indy-Game veröffentlichte Lucas Arts eine Filmumsetzung ohne dazugehörigen Film! Auf die Suche nach dem sagenumwobenen Kontinent begibt sich Dr. Jones in Damenbegleitung, was mit die spritzigsten Wortgefechte der Software-Geschichte zur Folge hat – man kann aber auch solo oder gar rein actionorientiert gegen die unvermeidlichen Nazis antreten. Mittlerweile waren zudem dreidimensionale VGA-Grafik, Sound von der Karte und eine Icon-Steuerung State of the Art.




## INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES

Das neueste, gleichzeitig aber auch das schwächste Spiel der Kollektion: Im Sommer letzten Jahres reaktivierte Lucas Arts den altgedienten Haudegen für ein rundum billiges Actionabenteuer am Windows-Desktop. Nicht umsonst fanden die mager animierten 2D-Ruckelkarten nebst Popelsound locker auf einer Diskette Platz, nicht von ungefähr sollte das Spiel bloß 29,– DM kosten. Die erschreckend unfaire Steuerung und das lachhafte Gameplay auf Shareware-Niveau wurden seinerzeit mit 34 Prozent im Test gewürdigt.




## THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Der vielleicht größte Klassiker des gesamten Genres datiert aus dem Jahr 1990. Mit den Abenteuern des Antihelden Guybrush Threepwood setzte sich Spieldesigner Ron Gilbert ein Denkmal: Die Affeninsel glänzt mit prächtig animierter VGA-Präsentation und affenscharfen Gags wie Grog-Automaten oder vegetarischen Kannibalen. Auch war die Steuerung über zusammenklickbare Verben hier weitgehend ausgereift. Erstaunlich, wie frisch die ulkige Piratensaga bis heute noch wirkt – Salzwasser konserviert eben!




## MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S REVENGE

Die Rückkehr des Geisterkapitäns und Erzschurken aus Teil eins brachte technisch Anfang 1992 zwar wenig Neues, war jedoch viel mehr als nur ein schnelles Sequel: Bei vergrößertem Umfang, leicht geschönter Grafik und nahezu identischem Handling gab es wieder Witze satt. Die Rätsel hatten etwas an Skurrilität ab- und dafür an Qualität zugenommen, weshalb sich Neupiraten im „Light-Modus" freischwimmen dürfen. Und die karibisch angehauchten Klänge lassen das etwas ruckelige Scrolling bald vergessen.

## SAM & MAX HIT THE ROAD

Zu Beginn des Jahres 1994 gaben sich zwei tierische Comic-Detektive die Ehre: Hase Sam und Hund Max fahnden à la Philip Marlowe nach einem vom Rummelplatz abhanden gekommenen Bigfoot. Der Fall entspinnt sich in umwerfend animierter VGA-Grafik und wird mittels kinderleichter Steuerung (Icons und wandelbarer Mauscursor) gelöst. Viel Sprachausgabe, Wortwitz und jazzige Rhythmen machen das Spiel zu einem Vergnügen, das mit nicht übermäßig schweren Rätseln und Actionsequenzen garniert ist. (ml)



**Zehn Adventures**
**(Lucas Arts/Softgold)**

**Ein echtes Sammlerstück für abenteuerlustige Spieler**



**85%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 12 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | variabel |
| **Preis:** | ca. 69,– DM |
| **SYSTEM:** | ab einem 386/33 mit 4 MB RAM, DOS 5.0 oder Windows 3.1 |

# DER JOKER INDEX

## ALLE TESTS AB HEFT 8/96 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% |
| 3 Skulls of the Toltecs | 10/96 | Abenteuer | 72% |
| 688(I) Hunter/Killer | 9/97 | Simulation | 74% |
| 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% |
| Ace Ventura | 3/97 | Abenteuer | 57% |
| Actua Soccer Club Edition | 8/97 | Sport | 46% |
| Admiral Sea Battles | 3/97 | Strategie | 61% |
| Afterlife | 9/96 | Simulation | 76% |
| **AH-64D Longbow** | **8/96** | **Simulation** | **87%** |
| Air Warrior II | 5/97 | Simulation | 62% |
| Alexander der Große | 9/97 | Strategie | 65% |
| 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% |
| **Anstoß 2** | **9/97** | **Sport** | **87%** |
| Ark of Time | 9/97 | Abenteuer | 64% |
| Arc & Elmi g. die Bakterien | 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% |
| Baku Baku Animal PC | 9/96 | Strategie | 33% |
| Banzai Bug | 5/97 | Action | 63% |
| Baseball Pro '96 Season | 9/96 | Sport | 68% |
| 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% |
| Betrayal in Antara | 9/97 | Abenteuer | 70% |
| **Beyond the Dark Portal** | **8/96** | **Strategie** | **86%** |
| Big Job | 10/96 | Verschiedenes | 60% |
| Bliam! 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% |
| Carmageddon | 9/97 | Sport | 82% |
| Chaos Overlords | 8/96 | Strategie | 54% |
| Che en Bolivia | 9/97 | Strategie | 35% |
| Chess Master 5000 | 3/97 | Strategie | 76% |
| Chronicles of the Sword | 8/96 | Abenteuer | 68% |
| Civil War General | 10/96 | Strategie | 69% |
| Clif Danger | 10/96 | Action | 63% |
| Close Combat | 11/96 | Strategie | 59% |
| Club Manager 97/98 | 9/97 | Sport | 58% |
| **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% |
| 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% |
| 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% |
| 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 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 | Anwenderbes. | 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% |
| Eradicator | 4/97 | Action | 68% |
| **Extreme Assault** | **6/97** | **Simulation** | **87%** |
| F-16 Fighting Falcon | 9/97 | Simulation | 74% |
| 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% |
| **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% |
| **Formel 1** | **5/97** | **Sport** | **87%** |
| Formula Karts | 8/97 | Sport | 70% |
| 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% |
| Haie | 11/96 | Anwender | bes. informativ |
| Hardcore 4x4 | 9/97 | Sport | 55% |
| Hariboy's Quest | 1/97 | Abenteuer | 60% |
| Have a N.I.C.E.day | 2/97 | Sport | 75% |
| Helicops | 6/97 | Action | 61% |
| Hellbender | 3/97 | Action | 80% |
| Heroes of Might and Magic II | 1/97 | Strategie | 74% |
| Hind | 9/96 | Simulation | 80% |
| Holiday Island | 2/97 | Simulation | 80% |
| Hunter Hunted | 2/97 | Action | 71% |
| 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% |
| 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%** |
| Little Big Adventure 2 | 9/97 | Genre-Mix | 83% |
| Lomax | 6/97 | Action | 77% |
| Lords of the Realm II | 2/97 | Strategie | 63% |
| Machine Hunter | 9/97 | Action | 60% |
| Madden NFL '97 | 1/97 | Sport | 83% |
| Mad TV 2 | 3/97 | Simulation | 61% |
| Magic: Die Zusammenkunft | 5/97 | Genre-Mix | 75% |
| Magic - the Gathering: Battle Mage | 3/97 | Genre-Mix | 72% |
| Marathon 2 | 5/97 | Action | 65% |

| Titel | Ausgabe | Rubrik | Urteil |
|---|---|---|---|
| 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%** |
| Meat Puppet | 9/97 | Action | 53% |
| 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% |
| Monster Trucks | 9/97 | Sport | 67% |
| 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% |
| **NHL 97** | **1/97** | **Sport** | **91%** |
| Nihilist | 10/96 | Action | 39% |
| Nine | 1/97 | Abenteuer | 58% |
| No Respect | 9/97 | Action | 55% |
| 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% |
| Pete Sampras Tennis '97 | 9/97 | Sport | 77% |
| 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 | 8/96 | Action | 57% |
| Pod Pentium | 4/97 | Sport | 75% |
| Pod Pentium MMX | 4/97 | Sport | 78% |
| **Pod 3Dfx** | **4/97** | **Sport** | **85%** |
| Power Chess | 3/97 | Strategie | 80% |
| Power F1 | 2/97 | Sport | 76% |
| Power Rangers Zeo | 9/97 | Action | 21% |
| Pray for Death | 9/96 | Sport | 67% |
| Premier Manager 97 | 8/97 | Sport | 80% |
| Privateer 2 | 1/97 | Genre-Mix | 82% |
| Pro Pinball: Timeshock! | 9/97 | Simulation | 78% |
| Professor Teacher's xWorld | 5/97 | Strategie | 42% |
| Project Paradise | 3/97 | Action | 78% |
| Putty Squad | 5/97 | Action | 63% |
| Puzzle Bobble | 9/97 | Strategie | 56% |
| 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% |
| 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% |
| Seafight | 9/97 | Strategie | 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% |
| Sega Rally | 3/97 | Sport | 81% |
| 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% |
| Sim Copter | 2/97 | Simulation | 77% |

| Titel | Ausgabe | Rubrik | Urteil |
|---|---|---|---|
| Sim Golf | 4/97 | Sport | 67% |
| Sim Park | 5/97 | Simulation | 74% |
| Slamscape | 5/97 | Action | 33% |
| Slamtilt | 3/97 | Simulation | 76% |
| Solar Crusade | 11/96 | Action | 52% |
| Sonic 3 & Knuckles | 5/97 | Action | 67% |
| Sonic CD | 10/96 | Action | 72% |
| 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% |
| 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 | 9/96 | Abenteuer | 66% |
| TechnoMaker | 11/96 | Anwender | bes. groovy |
| Ten Pin Alley | 5/97 | Sport | 61% |
| Terracide | 7/97 | Action | 56% |
| 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% |
| The Space Bar | 9/97 | Abenteuer | 65% |
| Three Dirty Dwarves | 6/97 | Action | 50% |
| Time Commando | 9/96 | Abenteuer | 80% |
| Time Trouble- Jagd nach Formel | 4/97 | Abenteuer | 50% |
| **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% |
| 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% |
| 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% |
| Voodoo Kid | 9/97 | Abenteuer | 78% |
| War Diary | 4/97 | Strategie | 50% |
| War Gods | 9/97 | Sport | 68% |
| War Wind | 1/97 | Strategie | 72% |
| We are Angels | 9/97 | Action | 18% |
| 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% |
| **Worldwide Soccer** | **9/97** | **Sport** | **85%** |
| 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% |

# CHARTS

## REDAKTIONSEINDRÜCKE

JOE







IMPERIALISMUS
EVIDENCE

JÖRG







PAZIFIK ADMIRAL
PANIC SOLDIER

MARKUS







CONSTRUCTOR
SWING

MICHAEL







LINKS LS 1998
EVIDENCE

JACK







IF-22
D.O.G.

STEFFEN







RESIDENT EVIL
REBEL MOON RISING

BRIGITTA







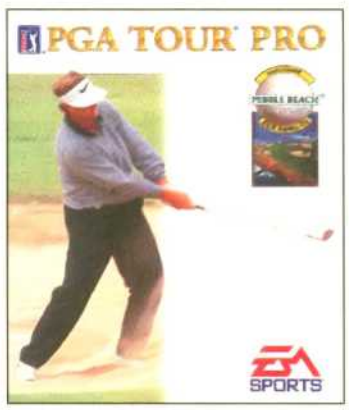
WARLORDS 3
D.O.G.

Während unsere Verkaufscharts auf eigenen Erhebungen im Versandhandel basieren, ist auf der Leser-Hitliste Ihre Stimme gefragt. Als Wahlberechtigung genügt eine Postkarte mit Ihren aktuellen Lieblingsspielen, auf der jedoch bitte keine indizierten oder noch nicht erschienenen Titel genannt sein sollten. Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist demgegenüber gleichgültig, ein leserlicher Absender in Ihrem eigenen Interesse. Schließlich werden auch diesmal wieder unter allen Einsendern drei Spitzenspiele verlost!

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

## Die Gewinne







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

## LESERCHARTS



**1. (2) DIE SIEDLER 2**

2. (1) COMMAND & CONQUER 2
3. (4) TOMB RAIDER
4. (3) DIABLO
5. (12) CIVILIZATION 2
6. (8) WORMS
7. (7) WARCRAFT 2
8. (20) THEME HOSPITAL
9. (–) COMMAND & CONQUER
10. (13) DAS SCHWARZE AUGE 3
11. (6) FIFA 97
12. (17) KKND
13. (5) MDK
14. (–) POD
15. (10) GRAND PRIX 2
16. (–) DUNGEON KEEPER
17. (11) BUNDESLIGA MANAGER 97
18. (–) EXTREME ASSAULT
19. (–) LORDS OF THE REALM 2
20. (9) SCHLEICHFAHRT

## VERKAUFSCHARTS



**1. (1) DUNGEON KEEPER**

2. (2) EARTH 2140
3. (8) WET!
4. (6) COMANCHE 3
5. (–) X-COM: APOCALYPSE
6. (5) EXTREME ASSAULT
7. (–) 688I HUNTER KILLER
8. (–) ECSTATICA 2
9. (17) HARVEST OF SOULS
10. (3) FORMEL 1
11. (–) WIPEOUT 2097
12. (4) X-WING VS. TIE FIGHTER
13. (10) REDNECK RAMPAGE
14. (15) MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT
15. (7) NEED FOR SPEED 2
16. (11) OUTLAWS
17. (12) MDK
18. (14) STAR TREK: GENERATIONS
19. (19) THEME HOSPITAL
20. (20) ATLANTIS

# 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 11/97

| | | |
|---|---|---|
| **Birthright** | Sierra | Rollenspiel |
| **Blood Omen: Legacy of Kain** | Activision | Action-Adventure |
| **Conquest Earth** | Eidos | Strategie |
| **Dark Earth** | Mindscape | Action-Adventure |
| **Demonworld** | Ikarion | Strategie |
| **Dominion** | 7th Level | Strategie |
| **F1 Manager Professional** | Software 2000 | Simulation |
| **Fallout** | Interplay | Rollenspiel |
| **Floyd** | Adventure Soft | Abenteuer |
| **Hardwar** | Gremlin | Simulation |
| **Ignition** | Virgin | Sport |
| **Incubation** | Blue Byte | Strategie |
| **Manx TT Superbike** | Psygnosis | Sport |
| **Montezuma – Der Fluch der Azteken** | Software 2000 | Action-Adventure |
| **Perry Rhodan: Op. Eastside** | Spellbound Software | Strategie |
| **Outpost 2** | Sierra | Strategie |
| **Rayman's World** | UBI Soft | Action |
| **Red Baron 2** | Sierra | Simulation |
| **Starfleet Academy** | Interplay | Action |
| **Pax Imperia 2** | THQ | Strategie |

## TEST-TERMIN: AUSGABE 12/97

| | | |
|---|---|---|
| **Armored Fist 2** | Novalogic | Simulation |
| **Baphomet's Fluch 2** | Revolution Software | Abenteuer |
| **Blast Chamber** | Activision | Action |
| **Dark Reign** | Activision | Strategie |
| **Deathtrap Dungeon** | US Gold | Action |
| **Grand Slam 97** | Virgin | Sport |
| **F1 '97** | Psygnosis | Sport |
| **F1 Racing Simulation** | UBI Soft | Sport |
| **Flight Unlimited 2** | Looking Glass | Simulation |
| **Flying Saucer** | Software 2000 | Simulation |
| **Hattrick Wins** | Ikarion | Sport |
| **Island of Dr. Moreau** | Psygnosis | Abenteuer |
| **Jedi Knight** | Lucas Arts | Action |
| **Mindwarp** | Maxis | Simulation |
| **Monkey Island 3** | Lucas Arts | Abenteuer |
| **NHL Open Ice** | Virgin | Sport |
| **Turok** | Acclaim | Action |
| **Streets of Sim City** | Maxis | Simulation |
| **Ultima Online** | Origin | Rollenspiel |
| **Worms 2** | MicroProse | Strategie |
| **Zombieville** | GT Interactive | Abenteuer |

## TEST-TERMIN: AUSGABE 1/98

| | | |
|---|---|---|
| **7th Legion** | MicroProse | Strategie |
| **Falcon 4.0** | MicroProse | Simulation |
| **King's Quest 8** | Sierra | Abenteuer |
| **Lands of Lore 2** | Westwood | Rollenspiel |
| **Mechwarrior 3** | MicroProse | Simulation |
| **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 |
| **Subculture** | Criterion Studios | Simulation |
| **Tomb Raider 2** | Eidos | Action-Adventure |

## 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):

| | |
|---|---|
| **07. September 1997** | in Osnabrück/Halle Gartlage |
| **14. September 1997** | in Bochum/Ruhrlandhalle |

## TV-TIPS

**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.)
**06. September 1997**, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Praxis
**07. September 1997**, 3Sat 16.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 11
**10. September 1997**, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Praxis (Wh.)
**11. September 1997**, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 11 (Wh.)
**12. September 1997**, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 11 (Wh.)
**13. September 1997**, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Report
**14. September 1997**, 3Sat 16.00 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 12
**17. September 1997**, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Report (Wh.)
**18. September 1997**, 3Sat 17.15 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 12 (Wh.)
**19. September 1997**, 3Sat 09.45 Uhr: Neues...Der Anwenderkurs, Folge 12 (Wh.)
**20. September 1997**, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Online (Live)
**23. September 1997**, ZDF 00.25 Uhr: netNite – das Online-Magazin
**24. September 1997**, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Online (Wh.)
**27. September 1997**, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Classic
**30. September 1997**, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Classic (Wh.)
**Jeden Samstag**, VOX 16.00 Uhr und 01.30 Uhr (Wh.): Click

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau


# Game It!

## Titel des Monats September:

# Hexen 2*

## 74,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

# TOP 10

| | |
|---|---|
| Anstoss 2 | 69,95 |
| Baphomets Fluch 2* | 74,95 |
| Blade Runner* | 84,95 |
| Comanche 3 | 69,95 |
| Dominion* | 69,95 |
| Imperium Galactica | 69,95 |
| Jedi Knights* | 74,95 |
| Lands of Lore 2* | 79,95 |
| Resident Evil* | 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 11.8.97 - * = *noch nicht verfügbar am 11.8.*
**N** = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

**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.

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

## PREISKNALLER

**nur solange Vorrat reicht!**

| | |
|---|---|
| 7th Guest | 19,95 |
| A-Train | 19,95 |
| Airlines | 19,95 |
| 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 1 | 22,95 |
| Bundesliga Manager Pro | 19,95 |
| Burning Steel 4 | 27,95 |
| Caesar 1 | 19,95 |
| Capitalism Classic | 24,95 P |
| Christoph Kolumbus | 19,95 |
| Clearing House | 14,95 |
| Creature Shock | 19,95 |
| Cyberia | 24,95 |
| Cyberstorm | 29,95 |
| Cyclemania | 19,95 |
| Der Clou Plus | 19,95 P |
| Der Planer | 19,95 |
| Der Reeder | 19,95 |
| Descent | 24,95 |
| Destruction Derby | 24,95 |
| Discworld | 24,95 |
| Down in the Dumps | 29,95 |
| Earthsiege 1 | 19,95 |
| Earthsiege 2 Classic | 29,95 |
| Earthworm Jim | 19,95 |
| Eishockey Manager | 19,95 |
| Evocation | 24,95 |
| F-22 Classic* | 29,95 N |
| Fade to Black | 29,95 |
| Fantasy General | 27,95 |
| FIFA Soccer 96 Classic | 29,95 |
| Frankenstein | 29,95 |
| FX Fighter | 19,95 |
| Gene Machine | 19,95 |
| Gene Wars Classic* | 29,95 N |
| Goblins 1+2 | 19,95 |
| Gobblins 3 | 19,95 |
| Golden Gate Killer | 19,95 |
| Grand Prix Manager | 24,95 |
| Hanse | 29,95 |
| Holmes II Classic* | 29,95 N |
| Jagged Alliance dt. | 24,95 P |
| King's Quest 6 | 19,95 |
| King's Quest 7 | 29,95 |
| Kyrandia 3 | 19,95 |
| Lands of Lore | 19,95 |
| Leisure Suit Larry 6 | 19,95 P |
| Little Big Adventure | 29,95 |
| Lost Eden | 19,95 |
| Mad TV 2 | 29,95 P |
| Magic Carpet Plus | 9,95 |
| Magic Carpet 2 Classic | 24,95 |
| Mechwarrior 2 | 24,95 |
| NBA Jam Tournament | 24,95 |
| NHL 96 Classic | 29,95 |
| Normality | 29,95 |
| North & South | 12,95 |
| Oldtimer | 14,95 |
| Outpost 1.5 | 19,95 |
| Panzer General 2 | 27,95 |
| Pirates! Gold | 24,95 |
| Pitfall Win95 | 29,95 |
| Pizza Connection | 19,95 |
| Police Quest 4 | 19,95 P |
| Prince of Persia 1+2 | 24,95 |
| Pro Pinball: The Web | 27,95 |
| Puppen, Perlen & Pistolen | 19,95 |
| Rebel Assault | 29,95 |
| Red Baron 1 Classic* | 22,95 |
| Riddle of Master Lu | 19,95 |
| Rise 2 | 29,95 |
| Road Rash Classic Win95* | 29,95 N |
| Sam & Max | 19,95 |
| Sensible World of Soccer Cl. | 19,95 |
| Shanghai Great Moments | 24,95 |
| Shellshock | 19,95 |
| Sherman M4 | 12,95 |
| Silent Thunder | 29,95 P |
| 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 |
| Steel Panthers 2 | 24,95 P |
| Stonekeep | 29,95 |
| Super EF 2000* | 29,95 N |
| Syndicate Wars Classic* | 29,95 N |
| Teamchef | 19,95 |
| Tennis Cup 2 | 19,95 |
| Theme Park | 29,95 |
| Thunderhawk 2 | 19,95 |
| Tilt | 19,95 |
| Time Commando Classic* | 29,95 N |
| Top Gun | 24,95 P |
| Transport Tycoon+World Ed. | 24,95 |
| Ultima 8 Classic | 29,95 |
| Under a Killing Moon | 24,95 |
| US Navy Fighters | 29,95 |
| US Navy Fighters 97 Cl.* | 29,95 |
| Virtual Pool | 24,95 |
| Virtual Tennis | 14,95 |
| Vollgas | 29,95 |
| Warcraft | 24,95 |
| Warcraft 2* | 29,95 N |
| Warhammer | 27,95 |
| Wing Commander 3 | 29,95 |
| Winter Supersports | 14,95 |
| Wizardry 7 | 17,95 |
| Woodruff | 19,95 |
| Worms | 24,95 |
| WWF Wrestlemania | 24,95 |
| X-Com | 24,95 |
| X-Wing + Mission | 29,95 |
| Z + Lösung | 29,95 |
| Zork: Nemesis* | 29,95 N |

## CD ROM

| | |
|---|---|
| 3D Ultra Minigolf | 49,95 |
| 3D Ultra Pinball 1+2 | 79,95 |
| 3rd Millenium Win95 | 74,95 |
| 4-4-2 Fußball* | 54,95 |
| 688i Hunter Killer Win95 | 74,95 |
| AD&D Dragon Dice* | 69,95 |
| Adidas Power Soccer* | 69,95 |
| Admiral Sea Battles | 69,95 P |
| Adventures of t. Smart Patrol* | 74,95 |
| Age of Sail | 79,95 P |
| Agent Armstrong* | 69,95 |
| AH 64 Longbow Gold | 74,95 |
| AH 64D Longbow 2 Win95* | 74,95 N |
| Alexander der Große* | 64,95 N |
| Alphastorm* | 79,95 |
| Animal | 72,95 |
| Anstoss 2 | 69,95 |
| Armored Fist 2* | 74,95 |
| Asterix & Obelix* | 49,95 |
| ATF Gold | 79,95 |
| Atlantis + Lösung | 74,95 |
| Atomic Bomberman* | 54,95 |
| Banzai Bug | 59,95 |
| Baphomets Fluch | 69,95 |
| Baphomets Fluch 2* | 74,95 N |
| Battle Isle 3 | 39,95 |
| Battle Sport* | 69,95 |
| Beast Wars Transformers* | 79,95 N |
| Beasts & Bumkins* | 69,95 N |
| Betrayal in Antara* | 79,95 |
| Birthright* | 79,95 |
| Blade Runner* | 84,95 N |
| Bleifuss 2 | 49,95 |
| Boggle Win95* | 34,95 N |
| BUG 2 | 49,95 |
| Bundesliga Manager 97 | 69,95 |
| Bust a Move 2 | 54,95 |
| Caesar 2 | 59,95 |
| Capitalism plus | 69,95 |
| Carmageddon | 64,95 |
| Chessmaster 5000 Win95 | 69,45 |
| Civilisation 2000 | 49,95 P |
| Civilisation 2000: Conflicts | 34,95 |
| Club Manager 96/97 | 44,95 |
| Comanche 3.0 | 69,95 |
| Command & Conquer 1 | 79,95 |
| Command&Conqu. Data | 24,95 |
| C & C 1 + Data | 89,95 |
| **Command & Conq. SVGA** | **79,95** |
| **Command & Conquer 2** | **79,95** |
| C & C 2 Data je | 24,95 |
| C&C 2 + Data+Lösung | 99,95 |
| C&C Net Einsame Entsch.* | 34,95 |
| Command Aces of t.Deep | 74,95 |
| Conquest de Luxe | 74,95 |
| Conquest Earth* | 74,95 |
| Constructor | 79,95 |
| Creatures | 64,95 |
| More Creatures | 17,95 |
| Croc* | 74,95 N |
| Crow: City of Angles | 69,95 |
| Cyberspeed Win95 | 74,95 |
| Daggerfall* | 69,95 |
| Dark Colony* | 72,85 N |
| Dark Hermetic Order* | 69,95 |
| Dark Reign* | 74,95 |
| Das Gewehr | 37,95 |
| Das schwarze Auge 2 | 24,95 |
| Das schwarze Auge 3 | 29,95 |
| Deadlock | 69,95 |
| Deadlock: Shrine Wars* | 74,95 N |
| Delirium* | 69,95 |
| Demonworld | 64,95 |
| Der Industriegigant | 69,95 |
| Der Planer 2 | 49,95 |
| Descent 2 | 39,95 |
| Destruction Derby 2 | 59,95 |
| Diablo + Lösung | 69,95 |

### www.gameit.de
Links zu Spieleherstellern

| | |
|---|---|
| Magic Diablo | 19,95 |
| Die Fugger 2 | 49,95 |
| Die gr. Schl. Compilation | 79,95 |
| Die Pandora Akte | 74,95 |
| Die Schlumpfe Win95 | 49,95 |
| Die Siedler 2 Gold* | 79,95 N |
| Die Siedler 2 | 44,95 |
| Die Siedler 2: Mission | 29,95 |
| Die Siedler 2: Übersiedler | 19,95 |
| Die Siedler 2: Siedeln II | 19,95 |
| Discworld 2 | 74,95 |
| D.O.G. | 59,95 |
| Dogday* | 64,95 |
| Dominion* | 69,95 |
| Dragonheart | 64,95 |
| Dungeon Keeper | 69,95 |
| Earth 2140 | 34,95 |
| Earth 2140 Mission Pack | 19,95 N |
| Ecstatica 2 | 69,95 |
| Elisabeth 1 | 64,95 |
| Enemy Nations* | 59,95 |
| Eradicator | 64,95 |
| Extreme Assault | 69,95 |
| Evidence | 69,95 |
| F 1 GP 2 dt. | 79,95 |
| F1 GP 2 Add Ons (tewi) | 17,95 |
| F 1 GP 2 Fahrertraining | 24,95 |
| F 1 Manager Professional* | 69,95 |

### Preisaktion!

| | |
|---|---|
| Earth 2140 | 34,95 |
| Flottenmanöver | 59,95 |
| Jagged Alliance2 | 59,95 |
| Larry 7 incl. Lös. | 59,95 |
| MAX incl. Lösung | 39,95 |
| MDK incl. Lösung | 39,95 |
| Orionburger dt. | 39,95 |
| Panzer Dragoon | 39,95 |
| Trash it! | 59,95 |

| | |
|---|---|
| F1 Racing* | 79,95 |
| F 16 Fighting Falcon* | 69,95 |
| F 22 Raptor Upgrade* | 14,95 N |
| F/A-18 Hornet | 74,95 N |
| Fallout* | 69,95 |
| FIFA Soccer 97 | 69,95 |
| FIFA Soccer 98* | 74,95 N |
| FIFA Soccer Manager | 69,95 |
| Fighters Anthology (ATF98)* | 74,95 N |
| Final Set | 64,95 |
| Flip out | 49,95 |
| Flottenmanöver | 59,95 P |
| Floyd* | 74,95 |
| Flugsim's siehe Sonderfeld | |
| Flying Corps | 44,95 P |
| Formel 1 | 79,95 |
| Formular Cart | 69,95 |
| Fritz 4 | 39,95 P |
| Frogger Win95* | 79,95 N |
| Gabriel Night 1 | 19,95 |
| Gabriel Night 2 dt. | 42,95 |
| Galapagos Win95* | 74,95 N |
| Games Cheats 2 | 24,95 |
| G-Nome | 69,95 |
| Golf siehe Sonderfeld | |
| Grand Prix Manager 2 | 34,95 |
| Grid Run | 59,95 |
| GT '97 | 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

| | |
|---|---|
| Guts 'n' Garters | 69,95 |
| H.E.D.Z. Win95* | 79,95 N |
| Hardcore 4x4 | 64,95 N |
| Hardwar* | 79,95 |
| Hattrick Wins* | 64,95 |
| Have a N.I.C.E. Day | 54,95 |
| Have a N.I.C.E. Day Track P. | 24,95N |
| Heart of Darkness* | a.A. |
| Heroes of Might & Magic 2 | 64,95 |
| Hexen 2* | 74,95 N |
| Holiday Island | 69,95 |
| Holiday Island Szenarien | 19,95 |
| Hugo 4 | 59,95 |

### Sommeraktion
- nur solange Vorrat reicht-

Folgende Spiele zum normalen Preis, jedoch mit Lösungsheft!

Atlantis, Diablo, Discworld 1+2, KKND, Larry 7, Last Express, MAX, Outlaws, Realms of Haunting, Redneck Rampage, Tombraider, Z

| | |
|---|---|
| I-22* | 84,95 N |
| Imperium Galactica | 69,95 |
| Independence Day Win95 | 54,95 P |
| Interstate '76 | 79,95 |
| Iron & Blood* | 69,95 |
| Iron Man / XO | 59,95 |
| Isnogud | 44,95 |
| Jagged Alliance 2 | 69,95 |
| James Bond | 59,95 |
| Jedi Knights* | 74,95 |
| Jetfighter 3* | 69,95 |
| Jurassic War | 29,95 N |
| Kick Off 97 | 64,95 |
| KKND + Lösung | 59,95 |
| KKND Mission* | 29,95 N |
| Lands of Lore 2* | 79,95 P |
| Last Express + Lösung | 69,95 |
| Legacy of Kain | 72,95 |
| Leisure Suit Larry 1-6 Classic | 44,95 |
| Leisure Suit Larry 7 + Los. | 59,95 |
| Little Big Adventure 2 | 74,95 |
| Lomax | 59,95 |
| Lord of the Realm 2 neu:dt. | 79,95 |
| hierzu: Expansion Pack | 19,95 |
| Lost Vikings 2 | 59,95 |
| M1 A2 Abrams | 84,95 |
| Magic the Gathering | 69,95 |
| Marble Drop | 34,95 |
| Marty 1+2 | 64,95 |
| Master of Orion 2 | 69,95 |
| MAX + Lösung | 39,95 |
| MDK + Lösung | 39,95 |
| Mechwarrior: Mercenaries | 79,95 |
| Megaman X3 | 34,95 |
| Mefal Lords* | 77,95 |
| MIA Win95 | 69,95 |
| Monopoly | 54,95 |
| Monopoly Star Wars Edition* | 79,95N |
| Monster Trucks* | 69,95 |
| Monster Truck Madness | 72,95 |
| Moto Racer | 69,95 |
| Motor Mash* | 64,95 |
| Myst Special (+Demo Myst2) | 49,95N |
| Myst 2 (Riven)* | 64,95 |
| NBA Hangtime Win95* | 69,95 |
| Nascar Racing 2 | 74,95 |
| NBA Jam Extreme | 69,95 |
| NBA Live 97 | 59,95 |
| Need 4 Speed 2 | 69,95 |
| Need 4 Speed 2 Special* | 74,95 N |
| Nemesis | 69,95 |
| NHL 97 | 59,95 |
| NHL 98 | 74,95 |
| NHL Open Ice* | 69,95 |
| Night of the Monsters* | 79,95 |
| No Respect | 64,95 |
| Obelix Win95* | 44,95 |
| Outcast* | 69,95 |
| Outlaws + Lösung | 69,95 |
| Outpost 2* | 72,95 N |
| Pacific General e. | 72,95 N |
| Pandemonium | 69,95 |
| PC Games Cheats 2 | 24,95 |
| Perfect Weapon | 74,95 |
| Perry Rhodan* | 69,95 N |
| Phantasmagoria 1 | 42,95 |
| Phantasmagoria 2 | 69,95 |
| Pinball 97 | 52,95 |
| POD | 64,95 |
| Police Quest 1-4 | 44,95 |
| Pole Position | 34,95 P |
| Police Quest SWAT | 69,95 |
| Populus - The 3rd Coming | 74,95 |
| Privat Eye* | 72,95 |
| Privateer 2: The Darkening | 54,95 |
| Pro Pinball: Time Shock | 59,95 |
| Puzz 3D* | 49,95 N |
| Puzzle Bobble | 39,95 |
| Queen: The Eye* | 74,95 N |
| Rally Racing 97 | 69,95 |
| hierzu: Xtra Strecken | 29,95 |
| Rayman | 34,95 |
| Realms of Haunting + Lös. | 74,95 |
| Rebel Assault 1 | 29,95 |
| Rebel Assault 2 | 49,95 |
| Rebel Moon Rising | 74,95 |
| Rebellion* | a.A. |
| Red Baron 2 | 79,95 |
| Rednek Rampage + Lösung | 69,95 |
| Resident Evil* | 69,95 |
| Riot | 59,95 |
| Risiko Win95 | 69,95 |
| Riverworld* | 74,95 |
| Rocketjockey* | 64,95 |
| Rückkehr nach Krondor* | 64,95 |
| Sabre Ace* | 79,95 P |
| Schleichfahrt | 39,95 |
| Sean Dundee* | 59,95 N |
| SEGA Rallye | 69,95 |

### Star Wars Triology 39,95

*begrenzte Auflage!*

- *200 Video Clips, 260 Audioclips*
- *Personal Desktop Manger zum Einbinden in Ihr Windows 3.1, Win95 oder Macintosh LC oder höher*

| | |
|---|---|
| Warwind | 37,95 |
| Waterworld Strategy* | 69,95 |
| Wing Commander 4 | 54,95 |
| Wipeout 2097 | 69,95 |
| Wizardry Gold | 69,95 |
| World Wide Soccer | 72,95 |
| WWF in your House | 64,95 |
| X-Com - Apocalypse | 74,95 |
| X-Men* | 69,95 |
| X-Wing vs. Tie Fighter | 69,95 |
| Zap it! | 39,95 |
| Zombieville | 74,95 |
| 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 |
| Star Trek 2 | 24,95 |
| Deep Space 9 | 34,95 |
| Generations | 69,95 |
| Next Gen. Final Unity dt. | 24,95 P |
| Sentient | 69,95 |
| Sid Meyer's Gettysburg* | 74,95 N |
| Silent Hunter | 37,95 |
| Silent Hunter + Data | 59,95 |
| Sim City 2000 Win | 79,95 |
| Data: More Sim Cities | 17,95 |
| Sim Copter | 69,95 |
| Sim Isles | 34,95 |
| Sim Park | 69,95 |
| Sonic 3D* | 49,95 N |
| Sonic & Nuckles Collection | 49,95 |
| Space Bar* | 64,95 |
| Space Jam | 49,95 P |
| Space Quest 1-5 | 49,95 |
| Speedster* | 39,95 |
| Star General Win95 | 37,95 |
| Star Command | 69,95 |
| Star Trek siehe Sonderfeld | |
| Star Wars Collection | 49,95 |
| Star Wars Triology | 39,95 |
| Star Wars: Yoda Stories* | 29,95 |
| Stars | 54,95 |
| Strike Point | 67,95 |
| Super Motocross* | 64,95 |
| Swing | 44,95 N |
| Takeru* | 44,95 P |
| Super Puzzle Fighter | 39,95 |
| Syndicate Wars | 39,95 |
| Terminator 2 | 34,95 |
| Terminator Sky Net | 39,95 |
| Terracide | 64,95 |
| TFX 2000 Eurofighter+Data | 79,95 |
| TFX EF 2000 Data | 52,95 |
| The Forgotten Realms* | 64,95 N |
| Tiny Troops* | 64,95 |
| The Devide* | 54,95 |
| The Fallen* | 64,95 |
| The Simpsons | 59,95 |
| Theme Hospital | 74,95 |
| Tie Fighter | 49,95 |
| Tigershark Win95 | 74,95 |
| Titanic* | 72,95 |
| Tom Clancy SSN | 49,95 |
| Tomb Raider + Lösung | 69,95 |
| Toonstruck | 69,95 |
| Total Mania | 64,95 |
| Trash it! | 59,95 P |
| Trophy Bass Fish. 2 Win95 e | 69,95 |
| UEFA Champions League 97 | 64,95 |
| Ultima Online Win95* | 74,95 N |
| Ultimat Mix* | 64,95 |
| Vermeer | 54,95 |
| Viking Conquest | 34,95 P |
| Virtua Fighter | 69,95 |
| Virtua Fighter 2* | 79,95 P |
| Virtual Springfield Win95* | 44,95 N |
| Voodookid | 69,95 |
| Wages of War e. | 54,95 |
| Warcraft 2 Level Vol. 2 | 17,95 |
| Warcraft 2 Data | 24,95 |
| Warcraft 2 Exclusive (+Data) | 79,95 |
| Warlords 3 | 69,95 |
| Warphunter* | 64,95 |

### Golf

| | |
|---|---|
| DSF Golf* | 69,95 N |
| Jack Nicklaus 4 Win95 | 74,95 |
| PGA Eurotour Classic | 29,95 |
| PGA Tour Pro | 69,95 |
| Links '98* | 74,95 N |
| Links LS | 84,95 |
| Links LS Kurs Collection 1-3 je | 49,95 |
| Links 386 | 19,95 |
| zusätzliche Plätze hierzu ab... | 9,95 |

### Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

| | |
|---|---|
| Flight unlimited Win95 | 69,95 |
| Pro Pilot* | 79,95 N |
| Flugsimulator 6.0 dt. | 89,95 |
| Flugsimulator 5.1 dt. | 89,95 |
| FS 6 Designer + Scenery FFM | 59,95 |
| FS 6 MS Expansion Pack | 79,95 |
| FS Air Show | 54,95 |
| FS Airport & Scen. Designer | 74,95 |
| FS FX upgrade | 79,95 |
| FS Flight Adventures 1 | 59,95 |
| FS Flight Shop | 79,95 |
| FS Tool Kit | 24,95 N |
| Final Approach | 39,95 |
| Great Flight | 19,95 |
| Moving Map 2.0 | 69,95 |
| Navigator 6.0 | 44,95 |
| Rescue Air 911 | 69,95 |
| Schiratti Commander Gold | 59,95 |
| Scenery & Object Design. | 79,95 |
| Szenerien: | |
| China & more | 59,95 |
| Europe 1 | 54,95 |
| Europe 2 | 59,95 |
| Groß Berlin | 49,95 |
| Griechenland | 59,95 |
| Kanarische Inseln | 59,95 |
| Madrid | 44,95 |
| Venezien | 44,95 |

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

### Sammelausgaben

| | |
|---|---|
| Action Pack | 54,95 P |
| *Silent Thunder, Earth Siege 2* | |
| Award Winner | 39,95 |
| *Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß* | |
| Blue Byte Collection | 39,95 |
| *Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1* | |
| Essential Selection Flight | 19,95 P |
| *1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory* | |
| funsoft Strategie Edition | 49,95 |
| *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux* | |
| Game Box 50 Spiele | 34,95 P |
| *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold* | |
| Gigapack | 79,95 |
| *CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America* | |
| Gold Games - 15 CDs | 39,95 |
| *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.* | |
| Lucas Arts 10 Adventures | 49,95 |
| *Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2* | |
| Lucas Arts Air Combat | 39,95 |
| *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions* | |
| Megapack 6 | 79,95 |
| *Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball* | |
| USMegapack 7 | 79,95 |
| *3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba* | |
| Megasixpack | 54,95 P |
| *Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords* | |
| Mystery Pack | 84,95 |
| *Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2* | |
| Pinball | 19,95 |
| *25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball* | |
| Players Paradise | 24,95 |
| *1111 Spiele, 111 Spielelos., 11 Screensaver* | |
| Racing Pack | 39,95 |
| *Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack* | |
| Spielelösungen und Cheats | 24,95 |
| *176 Lösungen, 350 Cheats* | |
| The Forgotten Realms Archive | 54,95 |
| *Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch* | |
| Westwood Compilat. | 69,95 |
| *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore* | |

### Multimedia

| | |
|---|---|
| **D-Info 97** | **29,95 N** |
| **Teleinfo 5.0** | **34,95** |
| **Microsoft Multimedia** | |
| 3 D Filmstudio Win95 | 69,95 |
| Cinemania 97 | 59,95 |
| Encarta 97 Enzyklopädie | 169,95 |
| Encarta Weltatlas | 139,95 P |

### Hits für Kids

| | |
|---|---|
| Ultrapack 4 | 79,95 |
| 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 |
| Rayman Lesen+Rechnen je | 39,95 N |
| Blinky Bill | 29,95 |
| Prof. Tims verrü. Werkstatt | 59,95 |
| Toy Story Spiele 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! nur Markenware!

**Joysticks**

| | |
|---|---|
| **Notebook Joystick Karte** | **149,95** |
| PCMCIA II Karte für 2 Joysticks | |
| **Alfa Dread Joypad** | **22,95** |
| **Alfa** Twin Box | 29,95 |
| **Alfa** Quad Box | 89,95 P |
| **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 |
| **Force FX Feedback -neu-** | **279,95 N** |
| 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 |
| Sidewinder Pro | 87,95 |
| Sidewinder Pro+Hellbender | 104,95P |
| **Thrustmaster** | |
| TM Formula T1 Lenkrad | 149,95 |
| TM Formula T2 Lenkrad | 209,95 P |
| 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!

**71032 Böblingen:**
Poststr. 36 - 07031/2319140

**72070 Tübingen**
Metzgergasse 1 - 07071/21847

**87435 Kempten:**
In der Brandstatt 6 - 0831/17762




**88131 Lindau:**
Kolpingstr. 3

**Neueröffnung!**
**20.9.97**
**Am Römerpark**



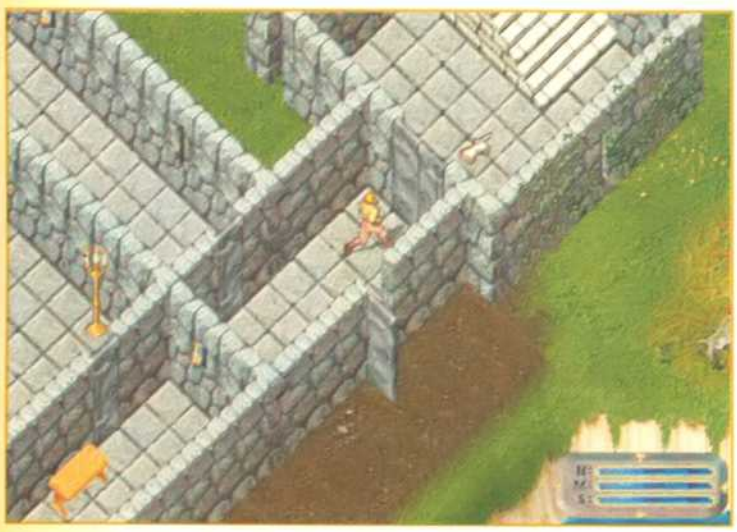
Typisch Betaversion: Möbel im Wald



Ein unheimliches Gewölbe am Friedhof? Nix wie weg!



Auf Einkaufsbummel



Die Gemäuer lassen sich nach Ultima-Art von oben einsehen

# ULTIMA ONLINE

## http://www.ultimaonline.com bzw. http://www.owo.com/pd/

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus. Wenn wir also auch in den letzten Ausgaben bereits mehrfach über die Rollenspiel-Sensation des Jahres berichtet haben, so wollten wir Ihnen unsere Erlebnisse während des öffentlichen Betatests von Ultima Online dennoch nicht vorenthalten.

Beim ersten Einloggen erwartete uns trotz Programm-CD ein gepfefferter Download von 6 MB, puh. Dafür ist der Spielercharakter schnell generiert, obwohl das Bastelmenü sehr unterschiedliche Figuren erlaubt. Wichtiger als Bartfarbe und Haarlänge ist dabei natürlich die Verteilung der Skills. Derzeit läuft das Game ja erst auf einem Server, aber es werden wohl bald weitere folgen: Bereits im August waren an die 2.000 Leute gleichzeitig online, wobei das System vorläufig bloß maximal 3.000 Abenteurer verkraftet. So wurden wir denn auch an jedem der fünf wählbaren Startorte (von Britain bis Yew) mit realistisch belebten Straßen empfangen. Ein argloser Besuch im erstbesten Haus konfrontierte uns dann jedoch mit Schockierendem: blutverschmierte Wände und aufgeschlitzte Körper! Gottlob war es nur die recht realistisch gemalte Metzgerei...

Überhaupt dürfen Pädagogen aufatmen. Zotige Schimpfwörter hat Origin nämlich verboten; zumindest die englischen. Weibliche Flitzer im Bikini waren in Lord Britishs Online-Reich aber zu entdecken, was für verstörte Chats sorgte – zu dumm, daß unser Bildschirmgrabber gerade zu dem Zeitpunkt einen zünftigen Absturz produzierte. Lustig auch, wie viel Aufmerksamkeit ein Flötenspieler unter den Besuchern erregte. Dabei wollte der Musikus doch nur die Fähigkeiten seines Alter egos trainieren! Momentan stehen zwar in der Wildnis noch gelegentlich Schränke und Stühle herum, doch werden sich die Möbel in der Endfassung sicherlich auf die Innenräume von Immobilien beschränken. Und auch die Quests werden erst noch eingebaut. Nach einem frühen Tod, so war bisher zu hören, müsse man bis zur Wiederbelebung eine Zeitlang als Geist existieren. Derweil gibt es aber auch die Möglichkeit einer sofortigen Reinkarnation. Der Spaß kostet allerdings 25 Prozent aller bisher erworbenen Fähigkeitswerte.

**Schockierendes Britannia: blutverschmierte Wände und aufgeschlitzte Körper**

Der Technik-Tod ist indessen kaum zu befürchten, denn das Programm arbeitet selbst mit eher kritischen Providern wie AOL problemlos zusammen. Und die momentan exorbitante Installationsmenge von 500 MB wird garantiert noch auf ein erträgliches Maß abgesenkt. Bleibt nur zu hoffen, daß das auch für die Telefonkosten gilt, damit möglichst vielen diese Weltensimulation offensteht. Deren ganze Komplexität läßt sich bisher nur erahnen... (M. Magenauer/G. Winkler)



Es gibt viel zu entdecken: brechen wir's auf!

### 2 ULTIMATIVE ADRESSEN

Das UO-Voting-Forum für Meinungen zum Spiel
**http://www.canvaslink.com/uo/**

Die UO-Newsgroup
**rec.games.computer.ultima.online**

TIP DER REDAKTION

# NETWAR

## http://www.netwar.com

Während sich „Command & Conquer: Sole Survivor" auf den späteren Herbst verschiebt und „Ultima Online" immer noch im Betatest steckt, lockte uns der bislang eher unbekannte Hersteller Headland Digital Media auf seinen Netwar-Server. Dort tobt Tag und Nacht der Multiplayer-Krieg. Netwar kann man sich als eine Art von Echtzeitstrategie vorstellen, bei der man einen einzelnen Krieger steuert.
Ehe eine Partie beginnt, erklärt man einen von vier Söldnern zum Alter ego: A.K. mit der Schnellfeuerwumme, Schmitty mit den Handgranaten, Special Force Dude, der Herr der explosiven Wurfsterne, oder die Dynamit-Spezialistin Sonja. Nach dem Check der Verbindung (die mit einem schnellen Provider auch von Deutschland aus fast immer als „great" eingestuft ist) wird der Spieler einem farblich gekennzeichneten Team zugeteilt, das sich neben Infrastruktur wie z.B dem Lazarett auch die Eroberungen teilt. Alternativ sind zudem Jeder-gegen-jeden-Begegnungen möglich.
Die angebotenen Terrains reichen von der Eistundra über den Häuserkampf bin hin zu Dschungelszenarien. Bis zu 30 Leute können sich gleichzeitig auf einem solchen Schlachtfeld tummeln – Absprachen oder auch Beschimpfungen per Chatfunktion inklusive. Generell sind alle Figuren anfangs ungefähr gleich stark, können aber mit Extras aufgepäppelt werden. So darf man sich z.B. selbst klonen und macht dann als siamesisch verbundener Doppelagent die Gegend unsicher. Ein „Cloaking Device" sorgt für Unsichtbarkeit, doch der wahre Clou sind hier die von Versorgungshelikoptern abgeworfenen Fahrzeuge: Panzer, Hubschrauber und verschiedenste Boote finden so einen neuen Besitzer. Abgesehen von Ausrüstungsgegenständen ist aber hin und wieder auch Bares zu entdecken. So machen sich bestimmte „Flaggen" (der Nachweis für eroberte Gebäude) wie etwa die des Finanzamtes in der Kriegskasse positiv bemerkbar.

**Strategische Multiplayer-Action zum Nulltarif**

Die Keyboardbelegung mit den Cursortasten für die Richtungssteuerung und einigen Shortcuts fürs Schießen ist leicht eingängig, worauf der Anbieter auch großen Wert legt. Denn zwar lernt man mit der Zeit einige Kniffe, doch allein schon wegen der übersichtlichen Vogelperspektive fällt es selbst alten Hasen schwer, eine erdrückende Überlegenheit zu entwickeln – im Unterschied etwa zu den 3D-Ballereien von ID. Im Laufe des Herbstes sollen sogar ein paar zusätzliche Features eingebaut werden, beispielsweise neue Charaktere und ein Leveleditor. Aber solange man kostenlos spielen kann, ist auch das bisher Gebotene schon eine Wucht. Und bis kurz vor Redaktionsschluß sah es noch nach einer längeren Nulltarif-Phase aus...

(Max Magenauer)



Ein urbanes Szenario: links oben die Chat-Dialoge




Ein Fort in der Tundra







Sonja in Dschungelklamotten – Lara Crofts Online-Schwester?

Im Eingangsbildschirm wird rechts unten die Verbindung bewertet. Meist ist sie „great" wie hier




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

Strategische Söldner-Action, Win 95, DirectX 3.0, 32 Bit TCP/IP-Verbindung und 9 MB Software-Download erforderlich

## ASCARON

**http://www.ascaron.com**

Der Schwerpunkt liegt hier natürlich auf dem aktuellen Toptitel der Gütersloher: „Anstoß 2". Zu diesem genialen Fußballmanager warten neben den üblichen Infos noch einige interessante Bonbons. So berichten im Entwicklertagebuch die Programmierer von ihrer Arbeit. Dazu gesellen sich ein Comic sowie diverse Soundfiles, die unter anderem auch ein Appetithäppchen von Herrn Kaisers Parodiekünsten in Sachen Beckenbauer enthalten. Ältere Games wie „Vermeer" oder „Das Hexagon-Kartell" sind auf dem Site ebenfalls in Wort und Bild vertreten. Und Hilfesuchenden greift der Hersteller in der Support-Ecke mit FAQs, prima Hints, Patches sowie nützlichen Links bei Treiberproblemen unter die Arme.

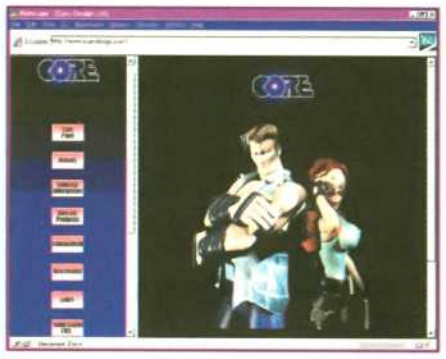



Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: deutsch

Solider Site der deutschen Softwareschmiede

## CORE DESIGN

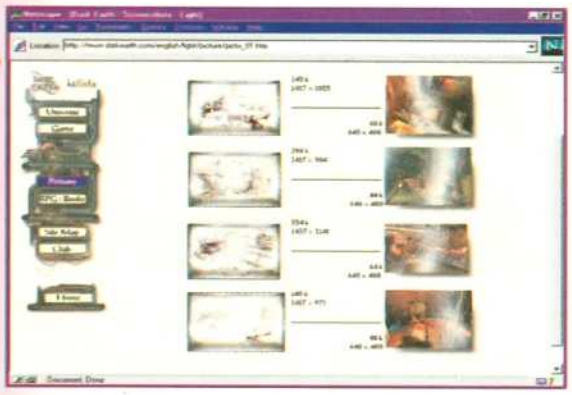
**http://www.core-design.com**



Große Enttäuschung: Die WWW-Gruft der englischen „Tomb Raider" gibt sich nicht gerade aktuell, ist recht lieblos gestaltet und auch inhaltlich unerfreulich oberflächlich. Zu kommenden Knallern wie Lara Crofts zweitem Abenteuer oder der Prügelei „Fighting Force" existieren da lediglich ein paar magere Screenshots. Dazu kommen ein Abriß der Firmengeschichte, saugbare „Tomb Raider"-Demos und ein paar FAQs zum Megaseller; das war es dann auch schon. Ob sich der schwache Gesamteindruck durch angekündigte Features wie News, Wettbewerbe und Infos zu älteren Produkten wesentlich aufpolieren läßt, sei dahingestellt. Kleiner Trost für große Fans der 3D-Archäologin: Über die Links-Abteilung kann man unter anderem zum Vertrieb Eidos oder der offiziellen „Tomb Raider"-Page weitersurfen, wo wesentlich mehr und interessanterer Stoff lagert.

Präsentation ●
Inhalt ●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Mageres Online-Angebot von Lara Crofts Vätern, Netscape 2.0 enhanced



## KALISTO ENTERTAINMENT

**http://www.kalisto.com**




Über die eigentliche Homepage, an der zur Zeit noch fleißig gebastelt wird, erreicht der Surfer die Seiten der Spiele „Dark Earth" und „Ultim@te Race", denen man jeweils eine eigene Domain spendiert hat (**http://www.darkearth.com** und **http://www.ultimaterace.com**). Beiden gemeinsam sind das edle Design und die übersichtlichen Menüs. Zum kurz vor der Fertigstellung stehenden Actionadventure „Dark Earth" findet sich hier unheimlich vielfältiges Infomaterial: Story, detaillierte Beschreibung der „Dunklen Erde", feines Artwork, Screenshots etc. Nicht ganz so ergiebig ist das Angebot in Sachen „Ultim@te Race". Aber neben einem kurzen Produktinfo und einigen Fotos der Raserei gibt es doch wenigstens ordentlichen technischen Support aus Patches und einem FAQ-Archiv mit komfortabler Suchfunktion.

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

Edel gestalteter Hersteller-Site, Netscape 2.0 enhanced




## MERIT STUDIOS

**http://www.softdisk.com/comp/merit/**

Keine Meriten hat sich der Hersteller für die katalogmäßig-nüchterne Präsentation seiner Produktpalette verdient. Screenshots bleiben hier allein dem „Shadow President"-Nachfolger „Cyber Judas" und einem hierzulande indizierten Horrorabenteuer vorbehalten. Die versprochenen spielerischen Hilfen zu letzterem Titel führen allerdings in eine File-not-found-Sackgasse. Eine einzige, zudem uralte Meldung, das öde Firmenporträt und der magere Techniksupport passen sich dem Niveau ebenso nahtlos an wie die Umsetzung mit häßlicher Optik, unübersichtlichen Frames und nervigem Hintergrundgedudel.

Präsentation ●
Inhalt ●
Bedienung ●
Sprache: englisch

Optisch wie inhaltlich eine dürftige Angelegenheit, Netscape enhanced

## SILICON KNIGHTS

**http://vaxxine.com/siliconknights/**




Auch die Online-Burg der Silikon-Ritter ist nicht eben eine Sehenswürdigkeit. Die wenigen älteren Titel des Herstellers (z.B. das superbe Action-Strategical „Dark Legions") werden in Form knapper Infos mit jeweils drei Bildern präsentiert: ein Mini-Foto aus dem Spiel, zwei von der Packung. Ansonsten dreht sich alles um den Playstation-Hit „Blood Omen: Legacy of Kain", der demnächst auch Action-Abenteurern unter Win 95 das Gruseln lehren will. Hier stimmen qualitativ hochwertige JPG-Bilder, feine Cheats, Tips zum Aufspüren der vielen im Spiel versteckten Geheimnisse und interessante Making-of-Facts (wie und mit welchem Equipment haben die Jungs das hinbekommen etc.) zumindest Konsoleros ob des ansonsten recht mageren Angebots wieder gnädig.

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

Hier ist Schmalhans Webmaster




## TELSTAR

**http://www.telstar.co.uk**

Optisch kaum spektakulär, aber inhaltlich doch recht ansprechend bewirbt Telstar eine Titelauswahl im Netz. Gemeint sind jene Produkte, welche die Firma in England vertreibt (darunter z.B. Sensible Softwares von der deutschen BPS geschaßtes Kanonenfutter) sowie natürlich Eigenproduktionen. Aus dieser Ecke sollen ja die Arcade-Raserei „Wrecking Crew" und das 3D-Abenteuer „Excalibur 2555 A.D." demnächst auch am PC für Unterhaltung sorgen. Im Download-Bereich stehen allerlei Zip-Files mit Screenshots abrufbereit, es gibt ständig neue Wettbewerbe und ein Schwarzes Brett für Fragen und Antworten von Besuchern an Besucher. News und Firmenvorstellung sind ebenfalls mit von der Partie. Darüber hinaus bietet man zu jedem Spiel sämtliche internationalen Bezugsadressen und meistens auch gleich noch ein paar hilfreiche Tips nebst technischen Hilfestellungen an.




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

Brauchbares Online-Angebot, Netscape 3.0 enhanced, unterstützt JavaScript

## PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT

**http://www.playmatestoys.com/piehome.htm**

Auf dem Site dieses amerikanischen Herstellers und Publishers stehen die downloadbaren Demos im Menü an erster Stelle. Fein säuberlich nach der jeweiligen Hardware-Plattform getrennt, folgen dann teils recht ausführliche, bebilderte Produktinfos. Ja, zu „Into the Void" gibt's als kleines Gimmick einen Link zur besten Fanpage gratis dazu. Weitere Links (u.a. zu Online-Magazinen), die kaum vorhandenen Codes, Hints oder Tips, technischer Support sowie Pressemitteilungen komplettieren das eher mittelprächtige Angebot.

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

Weder Top noch Flop



# Jetzt rein in T-O
# 10,– DM Frei-Ein




## T-Online ist 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 preiswerter

**Internet supergünstig! Bundesweit zum Citytarif! Bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt, schon ab 5 Pf. pro Minute!**
















## T-Online ist vielfältiger

**Sensationell komfortabler Internet-Zugang, sicheres Onlinebanking (offline vorbereiten – online übertragen!), Ihre persönliche eMail-Adresse und das größte deutschsprachige Online-Angebot – was wollen Sie mehr?**

## T-Online ist internetter

**Neu: Wechseln Sie nach Lust und Laune zwischen T-Online und dem Internet hin und her – einfach per „Knopfdruck"!**

# line und T-Online
# heiten nutzen!



## Jetzt gratis anmelden und sofort starten per 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 sich mit unserer speziellen Software sofort zu T-Online anmelden. Schon in 5 Minuten können Sie die ganze Welt des Internet und mehr erkunden! Außerdem profitieren Sie von vielen tollen Vorteilen:**

- **Ganze 10,– DM Frei-Einheiten für T-Online auf der Titel-CD. Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif!**
- **Sie zahlen 10 Tage keine Grundgebühr!**
- **Sie sparen 50,– DM Anmeldeentgelt!**

Deutsche Telekom Partner

**1&1 Direkt GmbH**
**Elgendorfer Str. 57**
**56410 Montabaur**

1&1

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




**Super-Service:** 12 Monate Garantie und 24-h-Hotline

**Highspeed für Online-Surfer. Das Modem Skyconnect 33.600 erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware für das neue T-Online! 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.

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

### Bestellcoupon

T-Online

**X Ja, ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos die 1&1-Komplettsoftware für Windows zu (Best.Nr. 8700).**

❑ Ich habe noch kein Modem und bestelle daher das Modem-Komplettpaket Skyconnect 33.600 inklusive Software (Best.-Nr. 8718) für nur 149,- DM zzgl. 9,60 DM Versandkosten und bezahle

❑ 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 1071**

# LÖSUNGSHILFEN 10/97

**Das Wichtigste zuerst: meine Entschuldigung an alle, die (erfolglos) versucht haben, die X-Com-Cheats der letzten Ausgabe einzutippen. Wie sich jetzt herausgestellt hat, funktionieren sie nur in der Beta-Version, die uns zu diesem Zeitpunkt vorlag. Als wir die Codes testeten, schien deshalb alles in Ordnung zu sein (s. Screenshot letztes Heft). Bei dieser Gelegenheit dürfen sich auch gleich manche Einsender an die eigene Nase fassen: Da werden aus dem Internet Cheats zu (Konsolen-)Spielen zusammengetragen, die man nie zuvor gesehen hat, und als Riesenliste an die Lösungshilfen gesandt. So sehr ich mich über Tips und Tricks aller Art freue, manchmal passieren dann einfach solche Fehler. Und wo wir gerade beim Meckern sind: Des öfteren wird in E-Mails nach Spieletips gefragt, die auf unserer Homepage zu finden sind. Ich frage mich: Wozu mache ich mir überhaupt die Mühe, wenn keiner hinsurft?!**

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**


Markus

| Gelöst | Antworten zu | Tips, Tricks und Cheats zu | |
|---|---|---|---|
| The Space Bar | Ripper | Cool Croc Twins | Interstate '76 |
| | Transarctica | Der Produzent | Reunion |
| | | Dungeon Keeper | Super Bubsy |
| | | Evidence | Theme Hospital |
| | | F-16 Fighting Falcon | WipEout 2097 |

## Fragen

Letzten Monat war es der „Inca", jetzt ist es der **Maya**, die alten Indios geben anscheinend nie Ruhe! Um ein altes Maya-Symbol zusammenzusetzen, werden drei Teile benötigt. Zwei davon sind in Wuxmal und Tikal bereits aufgefunden worden, doch wo zum Montezuma versteckt sich das dritte?!

Jaja, auch Lösungsbücher sind nicht immer gegen Unklarheiten gefeit, auch und gerade wenn Sierra alte Spiele neu auf den Markt wirft. Nachdem sich Roger Wilco in **Space Quest 2** per Seil in einen Canyon hinabgelassen hat und dort per Monsterschubs auf die andere Seite gelangt und in eine Höhle gefallen ist, soll er den Höhlenbewohnern zu ihrem Häuptling folgen. Auf seinen Befehl hin wird der Eingang in einen pechschwarzen Gang freigelegt, in welchem er nicht gleichzeitig den Edelstein benutzen und die Leiter hinabklettern kann. Alle Versuche, die Höhle zu ertasten, schlugen bislang fehl.

**Space Quest 4**: Im Skate-o-Rama der Galaxie Gallaria soll man die Kuppel hinaufschweben, um die Polizisten abzuhängen und später in ihrem Time-Pod zu flüchten. Egal mit welcher Geschwindigkeit und Taktik, Roger fällt immer zu Boden und wird eliminiert. Ist am Ende gar der Pentium zu schnell für den Helden wider Willen?

Auch **Curse of Enchantia** hat bekanntlich seine Tücken: Nachdem man vom Zauberer im Dorf in die Felsklippen teleportiert worden ist, die Brücke aktiviert und das Elektromonster per Handschuh beseitigt hat, steht man vor einem schwebenden Felsen. Laut unserer eigenen Komplettlösung soll man eine blaue Mütze aufsetzen und einen schwarzen Stein auf den Felsen werfen, doch scheinen selbige Gegenstände zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht auffindbar zu sein. Dabei kann es sich doch eigentlich nur um einen Bug handeln, oder...?

## Antworten

Maik David hilft den Hobby-Detektiven bei **Ripper** auf die Sprünge: Zunächst muß man mit Frau Professor Bech geredet haben. Dann geht man zum Anschlagbrett und ordnet die Notizen im unteren Teil des Bretts so an, daß sie folgenden Satz ergeben: „Web Runners the new address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month." Wichtig ist, daß sich die Notizen nicht überlappen dürfen, lieber sollte man etwas mehr Platz zwischen ihnen lassen. Nun merkt man sich die Zahlen, die jeweils in der letzten Zeile der Notizen stehen, denn diese ergeben den Code für das Türschloß (4, 50, 14, 42, 86).

Mit einer Antwort kann auch Martin Zeislmeier aufwarten, und zwar zum Spiel **Transarctica**. Hier seine Mini-Lösung: Erst einmal muß man sich im Nordwesten einen Rammbock bzw. Schneepflug besorgen und mit dessen Hilfe das Gebirge (halblinks, ganz unten auf der Karte) überqueren. Nun erhält man einen Schlüssel für das Schließfach in der verlorenen Stadt (am Seeungeheuer kommt man mit der Harpune vorbei). Zuvor sollte man jedoch den Elefantenfriedhof finden, da die Nummer des Schließfachs auf dem Grabmal steht. Mit dem so gefundenen Detektor läßt sich Radioaktivität messen. Im Militär-Raum auf die Anzeige am Anhänger des Kommandanten achten. Schlägt sie vollständig aus, verschießt man in alle Richtungen Raketen, bis der Reaktor zerstört ist. Mit dem erwähnten zweiten Dampfkessel kann man nun den Weg rechts unten entlangfahren. Danach steht „nur" noch die Schlacht gegen den legendären Kampfzug dem Happy End im Wege...

Anzeige

!!! CD - ROM VERSANDHANDEL !!!

Spiele, Edutainment, Infotainment, Erotic

| | | | |
|---|---|---|---|
| Atlantis | 75,50 DM | Pandemonium | 73,50 DM |
| Darklight Conflict | 73,95 DM | Panzer Dragoon | 73,50 DM |
| Earth 2140 | 39,95 DM | Priveteer 2 | 73,95 DM |
| Ecstatica 2 | 69,95 DM | Pro Pinball Timeshock | 69,90 DM |
| Exhumed | 74,95 DM | Rebel Moon Rising | 69,95 DM |
| Extreme Assault | 69,95 DM | Scorcher | 77,50 DM |
| Fifa Soccer Manager | 69,95 DM | Ten Pin Alley | 72,95 DM |
| Grand Prix Manager 2 | 49,90 DM | Theme Hospital | 72,95 DM |
| Kick off 97 | 69,95 DM | Tomb Raider | 62,95 DM |
| Lomax | 65,50 DM | WET, the sexy empire | 72,50 DM |
| Lost Vikings 2 | 58,95 DM | Wip Eout 2097 | 77,95 DM |
| M.A.X. | 49,95 DM | X-Wing vs Tie fighter | 73,95 DM |
| Orion Burger | 39,95 DM | Z | 39,00 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 , Fax: 06834 - 55766

## GELÖST




Der folgende Text stellt weniger eine Schritt-für-Schritt-Lösung dar als vielmehr ein Nachschlagewerk für alle, die bei Segasofts Importabenteuer vergeblich hinter dem mörderischen Gestaltwandler herjagen. Zuerst werden die telepathischen Rückblicke der einzelnen Gäste abgehandelt, am Schluß steht eine Zusammenfassung aller Aktionen in der Bar selbst. Wenn das entsprechende Licht blinkt, sollte man generell sofort seine Vidmail überprüfen, wie die Bar-Aktionen überhaupt recht zeitkritisch sind. Bis spätestens 22:50 muß die Verhaftung über die Bühne gegangen sein, oder der Auftrag ist gescheitert.

### Flashbacks

Diese werden ausgelöst, indem man eine Figur begrüßt (Greet) und sich anschließend mit ihr unterhält (Chat). Nicht jeder Besucher verfügt über eine solche Szene. Sobald man sich in ihr befindet, sollte man sein Notizbuch auf weitere Informationen hin checken.



**Fleebix und Thud (an der Bar)**

Erst redet man mit Thud. Alles, was man in der Rückblende zu tun hat, ist, die Tasse aufzunehmen und nach draußen zu gehen. Wenn man etwas abwartet, hört man, wie Fleebix einem genau dazu rät. Nun spricht man mit Fleebix und liest sich die Notiz durch. Die Haustür wird angeklickt und Thud angewiesen, die Tasse zu nehmen. Danach läßt man ihn herauskommen. Wenn man in die Tasse blickt, holt Thud eine Münze für den Bus hervor. Ist dieser angekommen, klickt man mit ihr auf Thud und befiehlt ihm, den Bus zu besteigen. Er schleppt einen dann mit dem nächsten Bus nach Glom Hole.
Mit Hilfe des Thud-Shortcuts trägt man ihm auf, den Briefkasten sowie den darin befindlichen Brief zu öffnen. Dieser wird gelesen, ebenso der Adressen-Aufkleber, welchen Thud zuvor aufnehmen muß. Jetzt sollte man eine Explosion gesehen haben, in deren Richtung man sich bewegt. Mit dem Vergrößerungsglas erhält man eine Großaufnahme und weist Thud an, das Nav Dial zu nehmen. Nachdem man die Naheinstellung wieder verlassen hat, untersucht man die Kiste, vor allem Absender und Adressat. Nun weist man Thud an, den Aufkleber abzulecken und auf die Box zu kleben.
Nach dieser weniger gelungenen Aktion verläßt man erneut das Close-Up und läßt Thud die Kiste zum Briefkasten zurücktragen. Nachdem er sie abgestellt hat, klettert man hinein und wartet auf das Postauto. Währenddessen kann z. B. das Inventory einmal richtig untersucht werden.
Im Lastwagen verläßt man die Kiste und lauscht, bis man den Zielcode für die „Quantelope Lodge" erfahren hat. In der Zwischenzeit kann die kleine Schachtel untersucht, gelesen, geöffnet und der Kristall darin eingesteckt werden. Hat man endlich den Code (42) erfahren, klettert man wieder in seinen Karton und wartet auf seine Auslieferung. Wenn die anderen den Wagen verlassen, hüpft man schnell wieder aus seiner Box, läßt Thud das Nav Dial ablegen und versteckt sich wieder. Nachdem die Fahrer zurückgekehrt und erneut verschwunden sind, klettert man abermals hinaus und zoomt auf das Kontrollpult. Man läßt Thud das Nav Dial auf 42 stellen (keine Panik, wenn er das wieder nicht auf die Reihe bringt), macht es sich erneut in der Kiste bequem und wird zur Quantelope Lodge befördert.
Nachdem sich alles beruhigt hat, verläßt man sein Gefängnis. Man weist Thud an, den Uhrenturm zu besteigen und wieder zurückzukommen. Nach seinem Bericht trägt man ihm auf, nochmals hochzuklettern und vor seiner Rückkehr den gelben Knopf zu drücken. Aus dem Statusreport geht hervor, daß ein Kristall (markiert mit einem Kreuz) fehlerhaft sei. Auf den Befehl, wieder emporzusteigen, den roten Knopf zu drücken und den Schalter zu ziehen, kommt Thud mit allen Kristallen wieder. Ein letztes Mal wird der Gute noch auf den Turm gejagt. Dort setzt er die ersten fünf Kristalle (im Uhrzeigersinn, angefangen beim obersten auf dem Report) ein, indem er einen nach dem anderen in die Öffnung steckt und dazwischen den Knopf dreht. Anstelle des beschädigten wird der Kristall aus dem Päckchen benutzt. Ist das erledigt, zieht Thud den Hebel (ein Druck auf den gelben Knopf liefert eine bestätigende Zustandsmeldung), danach muß er den grünen und den blauen Knopf drücken, um die Uhr zurückzusetzen. Nachdem Thud wieder herabgestiegen ist, klopft man an die Tür. Der anschließende Versand-Simulator ist recht einfach, nach drei erfolgreichen Versuchen erfährt man, daß man sich bei Fringel II melden soll.



**Soldier 714-Z-367 (Bartender)**

Man rollt das Ei zum Speisesaal, wo es in einem Durchgang steckenbleibt. Ab durch die Tür rechts zur Anrichte, welche durch die andere Tür wieder verlassen wird. Man nimmt den Spieß, nimmt die abgerundete Tür und stößt das Ei weg. Man durchquert den Speisesaal und gelangt wieder in die große Halle. Mit dem Spieß werden die Lifttüren aufgebrochen,

## Lösungshilfen im Netz:

und der Weg zum Aufzug ist frei. Man hebt die Zugangskarte für die äußeren Bereiche vom Boden auf und begibt sich in den Minentunnel zur Linken. Diesem folgt man bis zur Loren-Entladezone.
Die Knöpfe auf der dortigen Schalttafel steuern die Sicherheitstüren. Bis zu drei können gleichzeitig gedrückt sein. Die schwarzen Türen müssen auf jeden Fall geöffnet werden, außerdem bieten sich die gelben und grünen an, um das nachfolgende Labyrinth möglichst schnell zu durchqueren. Hier warten zwei Gegenstände, ein „Hairball" sowie die Zugangskarte zu den Luftschächten. Nachdem der Hairball gefunden ist, kann man zur Entladestation zurückmarschieren, den gelben Knopf deaktivieren und statt dessen den „Down"-Button drücken, um die Rutschen zu öffnen. Dort befindet sich die besagte Zugangskarte, mit der man sich zurück zum Speisesaal begibt. Nun geht es durch die rechte Tür zum Schwimmbad. Man nimmt den Gummisauger und wirft den Hairball ins Wasser. Nach einigen Ticks fließt das Wasser durch die Luftschleuse (auf der Karte läßt sich erkennen, wo es herauskommen wird).
Jetzt rollt man das Ei vom Speisesaal zur Anrichte, begibt sich zur Kampfstation und benutzt die „Outdoor Access Card" am Lesegerät nahe des Tors. Mit der Harpune rechts zielt man in die Mitte des Flusses (wenn man will, kann man sie abfeuern und sich so einen Fisch an Land ziehen). Man nimmt das Projektil auf und steckt den Sauger darauf. Danach geht es zurück zum Ei. Man zoomt auf den Luftschacht und zieht seine Zugangskarte durch das Lesegerät. Hier sollte man auf jeden Fall speichern! Das Ei wird in den Fluß gerollt, woraufhin man eiligst den Luftschacht betritt. Man taucht auf der Brücke wieder auf und feuert sofort die Harpune mit dem darauf montierten Pümpel ab. Hat man das Ei getroffen, kann man es nun hereinhieven, wenn nicht, muß der alte Spielstand geladen werden.
Ist dies endlich geglückt, wird das Tor zur Entladezone geöffnet und das Ei dorthin befördert. Man folgt ihm und speichert erneut seinen Spielstand. Die Aufgabe hier ist, dem Ei einen Schubs zu geben, es auf seinem Weg durch das Labyrinth zu überholen und das Shuttle zu erreichen. Eine mögliche Türenfolge wäre grün, runter, schwarz, dann die letzte Tür zur Rechten des langen Ganges, grün, schwarz. Hier rollt man das Ei schnell noch zum Shuttle und erfährt die Kombination zu Soldiers Anstecker.
Aus dem Log erfährt man, daß und warum man eine Frucht abwerfen muß. Zuerst wird der Fernseher angeschaltet. Hier



**Seedrot (Vedj am Tisch bei der Band)**

wartet man auf vier Telefonnummern, drei aus der Werbung („Nitrogen Fixation Attractor", „Photography Modelling" und „A Free Day Of Beauty") und eine für „Dr. Root's Call-in Show". TV-Kanal 1 ist dabei der ergiebigste, Kanal 3 der untauglichste. Sobald man die „Tag der Schönheit"-Nummer (Blatt, Blume, Blume, Frucht) hat, kann man sie wählen und so seine Mutter wegschicken. Bevor man Dr. Roots Nummer (Blume, Blume, Frucht, Frucht) anruft, sollte man den Fernseher ausschalten – danach wieder einschalten, wenn man noch nicht alle Kombinationen hat. Wenn ein Kanal sich zu wiederholen beginnt, schaltet man auf einen anderen um, bis man auch die Modelling-Nummer (Pilz, Wurzel, Kiefernzapfen, Pilz) und die von NFA (Pilz, Samen, Samen, Samen) kennt.
In der Zwischenzeit sollte man die Kette zu seinen Füßen/Wurzeln aufnehmen und der „Sheeplant" umhängen. Man wartet, bis die Mutter sich auf den Weg macht, schnappt den Löffel und findet unter dem Tisch einen Schlüssel. Mit diesem wird das Regal aufgeschlossen, die Schublade geöffnet und das dort befindliche Buch eingesteckt. Man erinnert sich der Worte Dr. Roots und blättert darin, bis man ein passendes Bild gefunden hat – beispielsweise auf Seite 5. Diese Seite wird markiert und das Buch geschlossen.
Zoom auf das Kontrollpult: Retraktor 3 wird auf die Nullposition gestellt, um die Sheeplant loszuwerden. Wenn man versucht hat, eine der Knospen zum Blühen zu bringen, wurde einem gesagt, daß zu wenig Licht und Wasser vorhanden seien. Deshalb stellt man das Licht auf Maximum (ganz rechts) und wirft einen Blick auf die (gezoomte) Karte. Direkt unter sich erblickt man eine Wasserleitung, also wird der Regler für die Bodentemperatur auf eine Einheit über Null gestellt. Kurz nachdem man eine Warnung über Frostschäden erhält, hört man, wie die Hauptwasserleitung zerbirst. Nun regelt man die Boden- und Lufttemperatur auf das Maximum. Wenn der angerufene Fotograf erscheint, folgt man seinen Anweisungen. Während er da ist, wird der Löffel in seine Kameratasche gelegt. Betrachtet man die Biene oder fragt ihn danach, erfährt man, daß es sich um eine „Homing Bee" handelt. Wenn er einen verläßt, wird sie ihm folgen und mit seinen Pollen zurückkehren.
So raschelt man einfach mit den Blättern (nach oben schauen und auf eins klicken), dann stellt man sie auf und streicht über eine Knospe. Sobald man sich ein paar Gallonen als Model verdient hat, ruft man NFA an und bestellt das Zeug. Wenn es ankommt, schüttet man es über sich (Porträt links unten). Mittlerweile sollten die eigenen Wurzeln hübsch warm und es allgemein schön sumpfig sein. Zeit, Knospe 3 (links neben dem Dachbalken) zum Blühen zu bringen. Wenn die Biene über der rosafarbenen Pflanze auftaucht, dimmt man die dortige Beleuchtung, so daß das pollenbeladene Insekt von der eigenen Blume angezogen wird. Jetzt muß man nur noch von dem Buch träumen, um eine Frucht zu erzeugen. Nähere Infos über die von Seedrot bevorzugte Frucht gibt's im Bar-Abschnitt!



**Click (Auditonier auf der Kasino-Empore)**

Zuerst lernt man den Alarmcode (4650) und liest seine E-Mail. Am wichtigsten ist das Rezept für die „Cerebomb". Auditonier „sehen" auf akustischem Wege, also klickt man die Uhr an und stellt den Alarm. Während er klingelt, kann man die Objekte auf dem Tisch erkennen. Man nimmt das Marmeladenglas und die Doz-Tablette an sich. Danach klickt man auf den Wasserfall und streckt die Hand hinein, bevor man ihn betritt. Den Korb am Seil wirft man aus dem westlichen Fenster. Wenn man ihn wieder einholt, kann man ihm einen Aal entnehmen. Nun kommt die Marmelade samt Glas hinein, und der Korb wird durch das östliche Fenster abgelassen. Wenn man ihn wieder heraufzieht, befindet sich im Glas jede Menge Sabber. Ein Zoom auf die rechte Seite des Tisches enthüllt einige Insekten und die Gläser, aus denen sie entkommen sind. Auch diese werden flugs eingepackt, bevor man die Nahaufnahme ver-

läßt und den Drogen-Prozessor auf der Mitte des Tisches betrachtet. Hier sollte wieder einmal gespeichert werden.
Die einzelnen Insekten können unterschieden werden, indem man sie in den Prozessor einführt und den grünen Knopf drückt, der rote Button steht für den Abfluß. Man befördert letztlich einen Zweig des Zitterkrauts, den Schmetterling, den Aal und den Schleim aus dem Glas in den Prozessor. Dann klickt man auf den Mantis und wählt „Pull leg off". Wie im Rezept vorgeschrieben, kommen fünf Mantisbeine in den Prozessor. Ein Druck auf den grünen Knopf sollte die Cerebomb automatisch ins Inventory befördern.
Zurück durch den Wasserfall und mit Hilfe der Fernsteuerung den Alarm-Deaktivierungscode (4650) eingegeben. Jetzt geht es hinaus aus dem Versteck, wo man ans Telefon geht (darauf zoomen und „Talk" anklicken). Jetzt bewegt man sich mit Hilfe der Karte fort, und zwar nach Osten, Norden, Norden, Westen und Südwesten. Hier wird die Essenstasche (lunch pail) mitgenommen und die Cerebomb darin versteckt. Weiter nach Nordosten und zweimal Osten, wo man seinen Schwanz in das blinkende Astloch steckt, um eine Telefonmünze zu erhalten. Nun geht es nach Süden, Westen, Süden und Westen. Hier tippt man den Alarmcode in die Fernbedienung, bevor man im Westen den Unterschlupf betritt. Spiel abspeichern!
Nachdem der Alarm wieder aktiviert wurde (ein Summen ertönt), verläßt man das Safehouse, *ohne* den Code einzugeben, um so den Polizisten auf sich aufmerksam zu machen. Jetzt geht es darum, die Plattform zu erreichen, auf der er sich ursprünglich befand, ohne sich von ihm schnappen zu lassen. Also schnell nach Osten, Norden und Osten. Wenn der Cop die Plattform direkt westlich von einem erreicht, geht man einfach nach Norden, Nordosten und Osten. Wenn man will, kann man ihn außerdem über den Münzfernsprecher verhöhnen – um die Münze zurückzubekommen, genügt ein kräftiger Schlag. So weit, so gut. Nun betritt man den Raumflughafen, liest die Notiz an der Wand und schreibt sich die Telefonnummer für den Hundetrainer (head queep trainer) auf (immer wieder anders).
Danach inspiziert man das Schließfach mit dem grünen Licht darüber. Man klickt auf das grüne Licht und preßt den Schwanz dagegen. Das Fach öffnet sich, und man sackt die „Quiet Device" ein. An ihrer Stelle wird das Lunchpaket (samt Cerebomb) eingeschlossen. Draußen wird mit der Telefonmünze die Nummer von „Happy Branches Telemarketing" (im Log, 88300) angerufen. Im Auswahlmenü drückt man die 2, um einen „Freund" anzumelden und gibt die zuvor notierte Nummer an. Man betritt den Zwinger, während der Trainer durch das Telefon abgelenkt ist. Man liest das Logbuch und merkt sich das Rotationsschema. Nun schaut man sich die Käfige der Queeps an (die Bewohner der leeren sind gerade im Einsatz), wählt die Schlaftablette und danach „Break". Gemäß der Ablösungsliste werden die Futterschüsseln der nächsten beiden Hunde mit der Droge versehen. Draußen wartet man einige Ticks auf den Schichtwechsel und vergewissert sich dann, daß die richtigen Käfige leer sind. Wenn man die falschen Wächter mit der Droge erwischt hat, muß wieder einmal der alte Spielstand herhalten. Am Flughafen sollten die beiden „wachenden" Queeps einen etwas unsicheren Eindruck machen. Man drückt seinen Schwanz auf das rote Licht über dem Schließfach, in

**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**

3 Skulls+Ace Vent.+I have no m. **M**
5th Dimension ... 08/97
7.Guest+ 11 Hour+ Clandestiny .. **M**
9 - The Last Resort ... 08/97
Abandoned Places 1 + 2 ... **M**
Albion
Alien Trilogie ... **M**
Aliens - A Comicbook Adventure
Alone in the Dark 1 - 3 ... **M**
Al'Quadim + Entomorph ... **M**
Amber + Shine + Chronomaster ... **M**
Amberstar + Alien Logic ... **M**
Anvil of Dawn
Ark of Time+Callahans Crosst.Sal. **M**
Atlantis
Azrael's Tear
Baphomets Fluch
Bard's Tale 1 - 3 ... **M**
Battle Isle 3 + Panzergeneral 2 ... **M**
Bazooka Sue
Beneath a Steel Sky
Bermuda Syndrom
Betrayal at Krondor
Betrayal in Antares ... 09/97
Biing! (mit Spielstand)
Bioforge
Blazing Dragons
Buck Rogers 1 + 2 ... **M**
Bud Tucker+Arch.Appleb.+Guilty .. **M**
Casper
Chewy - Escape from F5
Chronicles of the Sword
Command & Conquer 1+ Data .... **M**
Command & Conquer 2 + Data ... **M**
Creature Shock + Alien Odyssey .. **M**
Cyberia 1+2; Wetlands ... **M**
D + Evocation + Blown Away ..... **M**
Daedalus Enc.+Crit.Path+Iron Helix **M**
Dark Sun 1 + 2 ... **M**
Darkseed 1 + 2 ... **M**
Death Gate
Diablo
Dig the
Diskworld 1 + 2 ... **M**
Dawn in the Dumps
Dracula Unleashed
Dragon Lore 1 + 2 ... **M**
Dreamweb; Universe; Nietom ..... **M**
Druidenzirkel der (DM 24.80)
DSA 1 - Schicksalsklinge (DM 24.80!)
DSA 2 - Sternenschweif (DM 24.80!)
DSA 3 - Schatten ü. Riva (DM 24.80!)
DSA 1-3 (Teil 3 ohne CD) ... **M**
Dungeon Keeper ... 08/97
Dung. Master 1+2+Chaos str. b. **M**
Ecstatica 2 ... 08/97
Elder Scrolls: Arena
Elder Scrolls-Daggerfall ... 08/97
Elvira 1 + 2 ... **M**
Eric the Unready
Evidence + Safecracker ... **M**
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed ... 08/97
Eye Of Beholder 1 - 3 ... **M**
Fable
Fade to Black
Flashback
Frankenstein - Eye of Monster
Freddy Pharkas - Frontier Pharm.
G.G.Killer+Elk M.Murd.+Paparazzi **M**
Gabriel Knight 1 + 2 ... **M**
Goblins 1 - 3 ... **M**
Heimdall 1 + 2 ... **M**
Hell & Bureau 13 ... **M**
Herrschen, Handeln u. Gewinnen .. **M**
(Lösungen zu mehreren Simulationen!)
Hexen ... 09/97
Höhlenwelt Saga
Inca 1 + 2 ... **M**
Indiana Jones 3 + 4 ... **M**
Innocent until caught
Ishar 1 - 3 ... **M**
Jagged Alliance 1 + 2 ... **M**
Jewels of Oracle
Journeymans Project 1+2 +Congo **M**
Karma + Alien Virus + Burn Cycle **M**
Kathedrale
KGB
Kingdom of Magic
King's Field ... 08/97
King's Quest 1 - 6 ... **M**
King's Quest 7
KKND
Knights Of Xentar
Koala Lumpur + Neverh. Chronic. **M**
Lands of Lore 1
Lands of Lore 2 ... 08/97
Last Express
Legacy of Kain-Blood Omen .. 08/97
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 ... 08/97
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**
Normality
Orion Burger
Outlaws
Overblood
Pandora Akte die
Phantasmagoria 1 + 2 ... **M**
Pirates!
Police Quest 1 - 4 ... **M**
Police Quest SWAT
Pools of Darkness+Pool of Radia. **M**
Populous
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 to Zork
Riddle of Master Lu
Rings of Medusa
Ripper the
S.P.Q.R. ... 08/97
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 1 oder Shivers 2
Simon The Sorcerer 1 + 2 ... **M**
Space Quest 1 - 5 ... **M**
Space Quest 6- Spinal Frontier
Spirit of Adventure
Spud+Brd.13+Or.Con.+BigRed.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 1
Toon Struck
Torins Passage + Dragonsphere ... **M**
Touche - Abent. des 5. Musketiers
Ultima 3 - 6 ... **M**
Ultima 7/1 + 7/2 + F.a.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: Schnibble 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.- Zahlscheinentgelt)

**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 unültig!

**JA, ICH BESTELLE AUS IHREM ANGEBOT:** PJ 1097

NAME, VORNAME .....

STRAßE .....

PLZ ORT .....

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

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

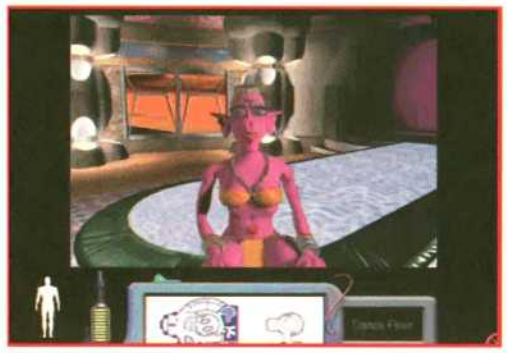
KARTENNUMMER .....

welchem die Cerebomb wartet. Zusammen mit ihr wird die aktivierte Quiet Device in den Lunchkoffer gesteckt, und man marschiert ganz frech durch den Zoll-Bogen. Als Belohnung erfährt man Clicks Glücksnummer.



**Bettaker (genannt Dirtkicker, Bibblebonk-Bankier im Kasino)**

In der Mülltonne findet sich ein nutzloser Chip, außerdem könnte man die Reste seines eigenen Gedächtnis-Chips zusammensammeln. Als erstes muß aber das Graffiti aus dem Gesicht. Also marschiert man zum örtlichen Schönheitssalon, wo ein weiterer unnützer Chip herumliegt. Man setzt sich in den Stuhl, begrüßt den Barber und verlangt eine Gesichtsbehandlung mit allem drum und dran. Danach verläßt man den Laden und trifft wenig später auf Veeblecoach, der einen zum Stadion bringt. Durch einen Klick auf das eigene Porträt unten links wird der Radioempfänger eingeschaltet. Man zieht die bunten Stoffstreifen, die Stiefel mit den Stahlspitzen und die Beinpolster an, der Rest kann eingesteckt werden. Ansonsten benötigt man nur noch den Schläger. Man wartet, bis im Radio der eigene Name (Dirtkicker) aufgerufen wird, greift sich den Schläger und begibt sich aufs Spielfeld.
Nach den Ovationen kehrt man in die Kabine zurück (sollte man unpassend gekleidet sein, wird der Stadionsprecher das erwähnen). In der Zwischenzeit kann man sich umsehen und das Regelwerk lesen. Man hört sich die Wettkämpfe so lange an, bis der „Arguing with the referee"-Event angekündigt wird. Die Gäste sind zuerst an der Reihe, also schön aufpassen, was der Gegner macht! Wenn er fertig ist, begibt man sich wieder aufs Feld und zoomt auf den Schiedsrichter. Um den Wettkampf zu gewinnen, streitet man sich zweimal mit ihm, danach läßt man zwei üble Flüche vom Stapel. Nachdem man ihn dann auch noch zweimal mit Erde bekickt hat (nomen est omen), schubst, schlägt und verprügelt man ihn (mit dem Schläger) noch jeweils zweimal. Nach dem Matchgewinn wird man in die Talkshow des Präsidenten gebeamt. So bald wie möglich klaubt man den schwarzen Chip vom Boden auf und installiert ihn, indem man damit auf sein eigenes Icon klickt und „Put in" wählt. So erfährt man Bettakers PIN und kann sich danach noch mit dem Präsidenten unterhalten.



**Cilia (Triseck-Sängerin der Band)**

Sie muß man während ihrer Pause erwischen. Im Log heißt es, man müsse den QWERTY-Code im R-Modus verwenden, um die Tips zu dekodieren. Wenn man diese erhalten möchte, muß man sie selbst entziffern. Dazu muß auf der Tastatur jeder Buchstabe eine Stelle nach links verschoben werden. Das Resultat sind drei Hinweise im Sinne von:
1. Um an der Inspektion vorbeizukommen, müssen die Schlösser überbrückt werden.
2. Mit einer Schiffskolonne kann das Polizeiboot blockiert werden.
3. Grentilbeasts lieben Babaloo-Fleisch.
Beim Herumlungern schnappt man sich den Bohrer von der Wand und verläßt dann das Haus. Aus dem Schrank holt man sich den Benzinkanister. Wenn der Freund auftaucht, besteigt man das Ruderboot und bindet es los. Danach klickt man auf den Lastkahn, verbindet das Seil mit ihm und klettert hinauf. Wenn man zur Schleuse kommt (man wird durch Schilder darauf hingewiesen), verläßt man das Schiff. Nach einem Zoom auf das Polizeiboot kann man den Motor nehmen. Diesen befestigt man an seinem Ruderboot und tankt ihn mit Sprit aus dem Kanister auf. Im Kontrollturm liest man zuerst die überall aufgehängten Nachrichten, bevor man sich dem Kontrollpult zuwendet. Die obere Nummer ist die Wassertiefe flußabwärts, die mittlere Zahl gibt die in der Schleuse wieder, und die untersten Ziffern stehen für den Pegel flußaufwärts (wo man herkommt). Nun gibt man die Nummer ein, die man hier gefunden hat (617) und hebt den Schalter an. Man wartet, bis die mittlere Zahl der oberen gleichgekommen ist, und senkt den Hebel wieder. Ein Druck auf den oberen Knopf befördert das eigene Schiff in die Schleuse. Nun hebt man den Schalter wieder an und wartet, bis der Maximalwert von 10 erreicht ist, woraufhin der Hebel sich automatisch zentriert. Nun raus aus der Nahansicht und den „Emergency Override"-Button zur Linken gedrückt. Jetzt verläßt man den Turm schnell in Richtung Polizeiboot und findet sich auf der Barkasse wieder. Hier läßt man sich vom Sog ganz einfach am Inspektionsbüro vorbeiziehen.
Nachdem einen die Strömung an zwei weiteren Schildern vorbeigetragen hat, besteigt man das Ruderboot, bindet es los, startet den Motor und steuert es selbst (Barman bietet seine Hilfe an). Man lenkt nach Steuerbord, weg vom Kahn und auf den Tower zu. Man kann den Motor dann abschalten, um Treibstoff zu sparen. Sobald das Boot am Dock vertäut ist, begibt man sich zum Turm. Hier sollte wieder gespeichert werden! Ein Blick auf das Steuerpult: Man muß mit dem einzelnen Schiff fahren, während die Kolonne das Polizeiboot blockiert. Die Kippschalter (de-) aktivieren die künstliche Strömung, während die anderen Hebel ihre Richtung festlegen.
Hier ein Vorschlag: Man betätigt den mittleren Schalter und kehrt seine Richtung um. Nun wird die Richtung der unteren Strömung mit Hilfe des untersten Hebels geändert. Nach einer Warterunde läßt sich die obere Strömung einschalten, woraufhin man zweimal wartet. Danach werden die obere und untere Strömung abgeschaltet und die Flußrichtung der mittleren umgekehrt. Nach kurzer Wartezeit sollte die Schiffskolonne den mittleren Kanal versperren und die eigene Barke ganz links im unteren Kanal dahindümpeln. Nun stelllt man die mittlere Strömung aus und die untere wieder an. Letztere wird nun umgepolt, so daß sie nach rechts führt. Man verläßt den Turm und kehrt mit dem Ruderboot zum Kahn zurück (Boot besteigen, losbinden, Motor anwerfen, Schiff anklicken, Seil verbinden, Motor ausschalten). Da das Ruderboot die Tarnung auffliegen lassen würde, wird es mit dem Bohrer kurzerhand versenkt. Wenn es untergeht, betritt man automatisch den Lastkahn. Am Verladedock geht man wieder von Bord. Bei Langeweile bietet die Shangri-La-Il-Broschüre genügend Lesestoff, doch jetzt sind erst einmal die Kisten an der Reihe. Da sie die einzige ist, die nach Armpit VI geliefert wird, ist die Kiste des Grentilbeasts natürlich am interessantesten. Also nimmt man das Sandwich aus dem Inventory und wedelt damit vor den Luftlöchern herum. Als nächstes wirft man es ins Wasser und drückt den Knopf, welcher den Verschlag öffnet. Das Grentilbeast folgt dem Geruch ins



**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 |

*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 |

**CompuGotchi**

Nach dem sensationellen Erfolg des virtuellen Schlüsselanhängers gibt es nun auch eine PC-Version auf CD-ROM des beliebten virtuellen Haustieres. **25 DM**

**Sonderangebote**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Airlines | 18 DM | Jagd auf Roter Oktober | 18 DM |
| Armaeth | 9 DM | Legend of Myra | 18 DM |
| Christoph Kolumbus | 20 DM | Living Ball | 18 DM |
| Cyclemania | 18 DM | Pizza Connection | 20 DM |
| Der Reeder | 20 DM | Roketz | 13 DM |
| Höhlenwelt Saga | 20 DM | Survival | 18 DM |
| Jack Nicklaus | 18 DM | U.S.S. John Young | 9 DM |

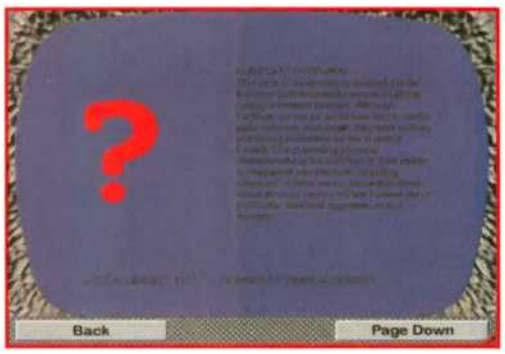
Wasser und ward nie wieder gesehen. Also klettert man in die Kiste und wartet geduldig ab. Man lauscht angestrengt, was der Soldat sagt, wenn er den Brief liest. Nun kennt man Cilias Kontaktmann.



**Deven-7 (Sraffanier, der gegen 19:40 ankommt)**

Er kann in den erhöhten Kabinen außerhalb des Kasinos gefunden werden. Bei diesem Flashback ist der Zeitfaktor von höchster Wichtigkeit, also sofort abspeichern, wenn er ausgelöst wurde. Man zoomt auf die Computer-Konsole und setzt sich an sie. Dort liest man sich alles nur Mögliche durch und lädt daraufhin den gespeicherten Spielstand. Man schickt Lentil zu den Umweltschützern und den Rest zu den Politikern. Dann verläßt man den Computer und steigt die Treppen empor. Man klickt auf Irk, begrüßt sie und plaudert mit ihr über ihre Bedingungen. Nachdem sie erwähnt hat, daß diese bereits auf Devins Terminal heruntergeladen worden seien, marschiert man zurück und schaut unter „Negotiations" nach. Ein Klick auf „Current Time" beschleunigt die Zeit. Wenn Lentils Verhandlungen mit den Umweltschützern erfolgreich verlaufen sind, schickt man sie zu einem Treffen mit Yeef-8. Das andere Team sollte auch ohne sie in der Lage sein, die Politiker niederzuringen. Ist das der Fall, schickt man Zig und Norg zu Dork. Alle anderen (auch Lentil, die mittlerweile wieder verfügbar sein sollte) treffen sich mit Swonza-5. Genug mit dem Computer gespielt, jetzt geht es nach unten in die „Back Hall".

Man klopft an die Toilettentür und unterhält sich mit Quosh. Auf die nette Tour bestätigt man seine Neurosen und erzählt ihm eine Anekdote, bevor man zurück zu seinem Computer trabt. Wahrscheinlich läßt sich dieser Abschnitt auch anders lösen, aber durch die Überzeugung von Politikern, Umweltschützern und Yeef, die Rekrutierung von Swonza-5, Dork und Gild sowie die Entsendung von Dippik, Vebbil, Gild, Dork, Rawley, Jella und Mineral Mart läßt sich gerade so viel Geld machen, um den Vertrag abzuschließen und Devens geheimes Paßwort zu erfahren. Wenn man in der Bar mit ihm wettet, daß man es erraten könne, erhält man ein Störgerät für hohe Frequenzen.




**Der Gestaltwandler**

Man zerbricht die Fensterscheibe, um auf den Balkon zu gelangen. Dort werden die Blumenranken unersucht, um sich einen Fluchtweg freizuniesen. Man erfährt, daß der Shifter allergisch auf Teleweed-Blüten reagiert.

## Die Bar

Gleich zu Beginn (und gegen 18:90) inspiziert man das Terminal und schaltet den Voice Printer ein. Nachdem Soldiers Flashback gelöst wurde, sucht man den „DrinkVendor 2000" hinter ihm auf und klickt auf die braune Unebenheit oben links. Sie wird mit Soldiers Anstecker-Kombination (siehe Notizen) geöffnet und der Schlüssel eingesackt. In der Küche befindet sich ein Energie-Detektor, und man kann ein Stück Alufolie abreißen. Wenn man den Detektor öffnet, entdeckt man ein Stück Stoff, mit dem er zum Schweigen gebracht wurde. Ein Druck auf den History-Button zeigt die letzten Aufzeichnungen an (die Energie-Peaks weisen auf den Shifter hin). Als nächstes zoomt man auf die Megawave, öffnet sie, legt die Folie hinein und schließt sie wieder. Nachdem man den Timer eingestellt und den Knopf gedrückt hat, ist der Koch erst einmal beschäftigt. Mit Soldiers Schlüssel öffnet man die Tür zum Abstellraum, wo sich die Nasenfilter befinden.

Wenn man eine Botschaft vom Hauptquartier erhält, daß man ein Computerterminal zu den Kur'pupu befragen sollte, begibt man sich an den Ausgangspunkt zurück – das Terminal sollte ungefähr um 18:90 wieder repariert sein.

Wenn man schon mal dort ist, kann man gleich noch aus der Laufschrift-Reklame eine Batterie für den Printer entwenden. Sobald man sich über die Kur'pupu informiert und Fleebix' Rückblende erledigt hat, schlägt man ihm einen Deal vor: Er nennt einem die richtige Frequenz für seinen Zielort. Nun stellt man das Störgerät von Deven-7 auf die genannte Frequenz ein und ist fortan immun gegen den neuronalen Scan des Gestaltwandlers.

Nun benötigt man ein Gegengift zu dem Giftpfeil, der einen später erwischt. Hat man Clicks und Seedrots Flashbacks absolviert und die Leiche mit dem Mini-Dart (in einer Kiste im Lilien-Séparée) gefunden, geht man unverzüglich zu Clicks

## Lösungshilfen im Netz:

Schließfach (das zweite von links). Dort gibt man seine Glückszahl (2569) ein. Man nimmt die Cerebomb und fragt Click über den Microdart aus. Man weigert sich, ihm die Cerebomb zu zeigen und nennt ihm statt dessen seine Nummer. Nachdem man sich einig geworden ist, gibt man ihm die Cerebomb, worauf Click einem verrät, daß man eine Vedj-Frucht brauche und sie in die Megawave stecken müsse. Um an besagtes Obst zu gelangen, schnappt man sich die Plastikfrucht vom Tisch bei den Toiletten. Nun eilt man zu Seedrot, öffnet ihr Buch und blättert zu der zuvor gewählten Seite. Wenn man sich nicht mehr an diese erinnern kann, hilft ein Blick auf die Notizen im Log. Man fordert sie auf, das Buch zu betrachten, und ersetzt die heruntergefallene Frucht durch das Plastikimitat. In der Küche wird das Gemüse daraufhin in die Megawave gesteckt (Dauer erfährt man von Click) und anschließend gegessen. Durch die so gewonnene Gift-Immunität kann man die Leiche des Mechanikers in der Sauna beim hinteren Korridor entdecken.



**Beim kranken Alien gibt es die Plastikfrucht**

Gegen 20:00 stört ein Infrarotsignal Voice Printer, Residue Printer und Energie-Detektor. Mit den Nasenfiltern begibt man sich zur Bar und zoomt auf den DrinkMaster 2000. Laut Computerterminal bevorzugen Oy-Vee-Ai Drinks mit Mercury. Man schaltet darum den DrinkMaster ein, wählt die Liste aller Zutaten und danach ein Getränk, welches Mercury enthält (beispielsweise ein „Full Metal Jacket"). Nun zurück zum Lily Pad und den Blick auf die Tür und dann nach unten gerichtet: Im Wasser wartet eine Unterwasserlampe auf unehrliche Finder. Mit dieser geht es zur Nebelgrotte (beim hinteren Korridor), wo man die Nasenfilter einsetzt. Im Wasser bemerkt man den Oy-Vee-Ai, woraufhin man den Pool wieder verläßt und den Drink auf das Gitter stellt. Während der Oy-Vee-Ai das Gebräu zu sich nimmt, taucht man abermals und findet den Infrarot-Störsender. Mit Hilfe der Unterwasserlampe ist es kein Problem, ihn einzupacken und danach auszuschalten.
In der Küche kann man sich hinter dem Gewürzregal verstecken und ein Gespräch zwischen Borksh und Paksha mitanhören. Auf dem Balkon oberhalb des Kasinos gibt einem der Automat die nötige Deckung, um auch die Blobsters zu belauschen. Bettakers Kiste läßt sich in der Nahaufnahme mit seiner PIN öffnen und enthält weitere Informationen, besonders den Zugangscode zur Aufnahmestation. Wenn man die Bibblebonk-Gewinnchancen manipuliert, sollte man dafür sorgen, daß sich die Sache auch lohnt. Nachdem man hier abgeräumt hat, kann man seinen Credit-Chip einem Monitor beim Laufsteg über dem Kasino entgegenstrecken, um ein Treffen mit Gorb zu veranlassen. Man stöpselt seine Stimulanz-Spraydose aus und benutzt den Aufnahmestations-Code, um seine Video-Kabine zu öffnen. Die gefundene Vid-Disk wird eingelegt und zurückgespult. Mit „Play" und „Fast-Forward" schaltet man sich durch die einzelnen Kameras.



**Einer der Naphtaleens ist alles andere als harmlos...**

Im Austausch für den Namen ihres Kontaktmanns verspricht uns Cilia, ein Auge auf die verdächtigen Gestalten in der Bar zu werfen. Später findet sie im Bad eine weitere Vid Disk, welche man in der Aufnahmestation abspielen kann. Sie zeigt, wie sich der Shifter in einen Naphtaleen verwandelt. Irgendwann später gelangt man durch regelmäßiges Checken seiner Vidmail in einen telepathischen Flashback mit dem Gestaltwandler höchstpersönlich. Sobald man daher um seine Allergie weiß (und das Überwachungsvideo gesehen hat), trabt man zum DrinkMaster 2000 und ordert einen Drink, der mit Blütenblättern der Tele-Blume gemixt wird (z. B. den „Heaven in a Blue Gourd"). Wenn man diesen zu den Naphtaleens bringt, verrät sich der gesuchte Verbrecher durch sein Niesen. Der Fall ist abgeschlossen, und der Spieler kann sich nach so vielen Verrücktheiten endlich entspannt zurücklehnen...

## TIPS & CHEATS

### The Cool Croc Twins

So ist's brav: Kaum hatte er die Ankündigung im letzten Heft gesehen, schon kramte Jan Mayer in seinen Archiven und schickte uns Cheats zu den aktuellen Spielen auf CD. Den Anfang machen die zwei coolen Krokodile mit äußerst nützlichen Levelcodes:

| Level | Code | Level | Code |
|---|---|---|---|
| 6 | BLOY | 31 | PLIM |
| 11 | ZARP | 36 | TRUB |
| 16 | MILP | 41 | DRIT |
| 21 | CREG | 46 | HISP |
| 26 | SMAT | 51 | FROS |
| | | 56 | QUOL |

### Dungeon Keeper

Zu Bullfrogs Megahit könnte man wahrscheinlich eine ganze Sonderausgabe füllen, aber da Anleitung und Tutorial ja hervorragend ins Spielgeschehen einführen, wollen wir hier nur das Rätsel um die sagenumwobenen Hornies lüften. Diese erscheinen, wenn zuvor ausgesuchte Kreaturen im Tempel geopfert werden. Vinzenz Maier sandte uns einige mögliche Kombinationen:
**Teufler, Troll, Eiserne Jungfrau**
**Eiserne Jungfrau, Teufler, Dämonenechse**
**Troll, Dämonenechse, Teufler**
**Teufler, Orc, Troll**
**Teufler, Magier, Drache**
Übrigens sollte man nie einen Horny opfern (wer täte das schon freiwillig?), da sonst die Stimmung im Dungeon rapide absinkt!

## Evidence

Zwei hilfreiche Tastenkombinationen für die 3D-Szenen sandte uns Johannes Barnickel:

| | |
|---|---|
| **„C"+„V"** | Sieg bei der Auto-Verfolgung und im Boot-Finale |
| **„C"+„F"** | volle Gesundheit und Munition im Krankenhaus-Keller und in der U-Bahn |

## F-16 Fighting Falcon

Cheats zu Flugsimulationen? Warum eigentlich nicht? Um sich bei Digital Integrations neuem Werk das Leben zu erleichtern, hilft laut Dirk Mehlhorn die Eingabe bestimmter Piloten- und Rufnamen. So sorgen **Grenn Git** und **Maverick** für nicht enden wollende Munitionsvorräte, wer zusätzlich noch unverwundbar werden möchte, nennt sich einfach **Asmodeus**, das Rufzeichen bleibt **Maverick**.



**Dank Unzerstörbarkeit stellen die Gegner kein Problem mehr dar**

## Interstate '76

Tobias Maass sandte uns diesen Trick, den wir aus Zeitgründen leider nicht nachprüfen konnten, der aber zu interessant ist, um ihn einfach zu ignorieren: Wenn man in der letzten Mission, nachdem man Antonio Malochio zum Zweikampf herausgefordert hat, zum Wagen-Auswahlscreen kommt, klickt man einfach auf den Hubschrauber in der linken oberen Ecke. Jetzt kann man den Endkampf mit diesem bestreiten.

## Der Produzent

Die Vollversion auf unserer letzten Heft-CD löste einen wahren Run auf die Filmindustrie aus, und seither stand die Hotline nicht mehr still. Deshalb hier ein hilfreicher Hex-Cheat von Sebastian Becker, der selbst die hoffnungslosesten Produzenten finanziell auf die Beine bringen sollte: Wenn man die Firma VIVID MOTION übernommen (und eventuell den Namen geändert) hat, lädt man einen gespeicherten Spielstand im Verzeichnis „PRODUCER\DATA" (der erste Spielstand trägt den Namen „GAME0.DAT"). In Speicheradresse 11A7 befinden sich die Geldreserven (mögliche Werte s. u.), bei Offset 11B7 die Beliebtheit (sollte auf **64 00 64 00 64** gesetzt werden), und die heißersehnten Oswalds stehen in 11A3 (wie üblich hexadezimal, **0A** entspricht also 10 Trophäen). Wer zudem seinen Spielstand morgens um 8 Uhr weiterspielen möchte, trägt ganz einfach bei Adresse 11B3 den Wert **08 00** ein.
Bei der Firma GEMSTAR PICS gilt für das Geld die Adresse 1202, für die Beliebtheit die Adresse 1212, für die Oswalds die Adresse 11FE und für die Zeit die Adresse 120E (Die einzusetzenden Werte bleiben die gleichen).
Bei der Firma VALENTINE INC gilt für das Geld die Adresse 125D, für die Beliebtheit die Adresse 126D, für die Oswalds die Adresse 1259 und für die Zeit die Adresse 1269.
Bei der Firma QUETZAL MOVIES gilt für das Geld die Adresse 12B8, für die Beliebtheit die Adresse 12C8, für die Oswalds die Adresse 12B4 und für die Zeit die Adresse 12C4.
Bei der Firma CLAIRE OBSCURE gilt für das Geld die Adresse 1313, für die Beliebtheit die Adresse 1323, für die Oswalds die Adresse 130F und für die Zeit die Adresse 131F.
Das Datum kann man ebenfalls ändern, und zwar unabhängig von der gewählten Firma. Hierzu wird die Speicheradresse 1170 wie folgt umgeschrieben:

1. Wert: Monat (**01** bis **0C**)
2. Wert: Jahr (**55** bis **63** für 1985 bis 1999 bzw. **00** bis **04** für 2000 bis 2004)

Geldwerte für die obengenannten Speicheradressen:

| | |
|---|---|
| 250.000.000 = **80 B2 E6 0E** | 750.000.000 = **80 17 B4 2C** |
| 500.000.000 = **00 65 CD 1D** | 999.999.999 = **FF C9 9A 3B** |

Wenn man sofort das Schlußbild sehen möchte:

1.000.000.000 = **00 CA 9A 3B**




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

# TIPS & CHEATS

## Reunion

Und hier der zweite Tip von Jan Mayer: Wenn man die Datei „SPIDY.???" mit einem Hex-Editor öffnet und in Sektor 28 die Offsets 140 bis 143 in **FF FF FF FF** abändert, erhält man mehr Moneten als Bill Gates in seinen kühnsten Träumen...

## Super Bubsy

Die folgenden Cheats und Levelcodes aus Holger Dotzauers Fundus werden zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels eingegeben. Eventuell muß vorher die Leertaste gedrückt werden, außerdem ist der Sprung in frühere Levels nicht immer möglich.

| | |
|---|---|
| **GH44** | Unverwundbarkeit an/aus |
| **DDB4** | Zeitlimit aus/an |
| **CKBGMM** | Episode 2 |
| **SCTWMN** | Episode 3 |
| **MKBRLN** | Episode 4 |
| **LBLNRD** | Episode 5 |
| **JMDKRK** | Episode 6 |
| **STGRTN** | Episode 7 |
| **SBBSHC** | Into The Canyon 1 |
| **DBKRRB** | Episode 8 |
| **MSFCTS** | Into The Canyon 2 |
| **KMGRBS** | Episode 9 |
| **SLJMBG** | Into The Canyon 3 |
| **TGRTVN** | Episode 13 |
| **CCLDSL** | Episode 14 |
| **STCJDH** | Episode 16 |
| **F00D** | Endsequenz |




**Vorsicht! Gegen Wurfattacken ist Bubsy zwar ebenfalls immun, nicht aber gegen Stachelfallen**

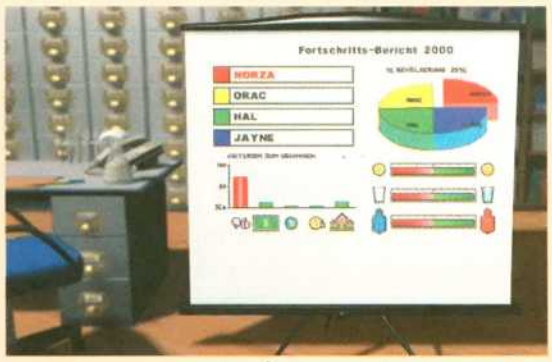
**SLS, BBPAN, SHARK**: Bubsy slidet, fliegt oder springt völlig unkontrollierbar

## Theme Hospital

Und Johannes Barnickel zum zweiten: Um Theme Hospital gleich auf einem höheren Level zu beginnen, startet man das Spiel (unter Win 95 mit der MS-DOS-Eingabeaufforderung) mit dem Befehl **HOSPITAL -Lx**, wobei „x" für den gewünschten Level steht. Die anderen Cheats werden **im Bildschirm mit dem Fax-Gerät** eingegeben, eventuell funktionieren sie aber nur mit der englischen Version. Na, vielleicht helfen sie dem einen oder anderen verzweifelten Oberarzt weiter. Dazu wird die Zahl **24328** eingetippt und der Screen durch Drücken des grünen X-Knopfs verlassen. Dann sollen angeblich folgende Tastenkombinationen belegt sein:

| | |
|---|---|
| **Strg-C** | gesamte Forschung abgeschlossen |
| **Shift-C** | 10.000 Dollar |
| **F11** | man verliert den Level |
| **F12** | man gewinnt den Level |

Außerdem soll einen die Eingabe von **7287** im Fax-Bildschirm nach Levelabschluß in den Ratten-Vernichtungs-Abschnitt befördern...




**Wenn die direkte Levelanwahl benutzt wird, lautet der Spielername automatisch „Horza"**

## WipEout 2097

Von Holger Dotzauer stammen diese höchst nötigen Cheats zu Psygnosis' beinhartem Gleiterrennen:
**RUSH** (einzugeben im Titelscreen) läßt die Raumgleiter verrücktspielen. Im Hauptmenü-Bildschirm können folgende Codes eingetippt werden:

| | |
|---|---|
| **XTEAM** | Piranha-Team anwählbar |
| **XCLASS** | Phantom-Klasse anwählbar |
| **XTRACK** | alle Tracks zur Auswahl |

Wenn man während des Spiels in den Pausenmodus wechselt, lassen sich diese Cheats aktivieren:

| | |
|---|---|
| **PSYMEGA** | unendlich Waffen |
| **PSYPROTECT** | unendlich Energie |
| **PSYTICKER** | unendlich Zeit |
| **PSYRAPID** | Machine Gun |
| **FRAMERATE** | zeigt die Framerate an |

# LÖSUNGSHILFEN INDEX

**ALLE TIPS AB 1/95 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 |
| Atlantis | 9/97 | Lösung |
| 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 |
| 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 |
| Capitalism Plus | 9/97 | Cheat |
| Chewy – ESC from F5 | 2/96 | Lösung |
| Clif Danger | 10/96 | Cheats, Codes |
| Colonization | 1/95 | Cheat |
| Comanche 3 | 9/97 | Cheats |
| 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 |
| Darklight Conflict | 9/97 | Cheat |
| 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 Keeper | 9/97 | HEXerei |
| Dungeon Master II | 10/95 | Codes |
| Dungeon Master II | 11/95 | Lösung |
| Dungeon Master II | 12/95 | Karten |
| Earth 2140 | 8/97 | HEXerei |
| Earth 2140 | 9/97 | 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 |
| Extreme Assault | 9/97 | Cheats |
| 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 |
| Helicops | 9/97 | Cheats |
| 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 |
| Hyperblade | 4/97 | Cheats |
| Imperium Galactica | 9/97 | Cheat |
| Industriegigant | 9/97 | HEXerei |
| Inferior | 8/95 | Codes |
| Interstate '76 | 7/97 | Cheat |
| Ishar 3 | 3/95 | Cheat |
| Isnogud | 9/97 | Codes |
| 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 |
| KKND | 9/97 | Tip |
| 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 |
| Pandemonium! | 9/97 | Cheats/Codes |
| Perfect Weapon | 9/97 | Cheats/Codes |
| Phantasmagoria | 11/95 | Lösung |
| Phantasmagoria II | 2/97 | Lösung |
| Pirates! | 2/95 | Tip |
| 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 |
| 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 |
| Star Trek: Generations | 9/97 | HEXerei |
| 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 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 |
| 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 |
| Vermeer 2 | 9/97 | Tip |
| 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 Gods | 9/97 | Tips |
| War Wind | 2/97 | Cheat |
| War Wind | 6/97 | Cheats |
| Wet! | 9/97 | HEXerei |
| 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: Apocalypse | 9/97 | Cheats |
| 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 |

# Der Datenträger von morgen
# Digital Video Disc

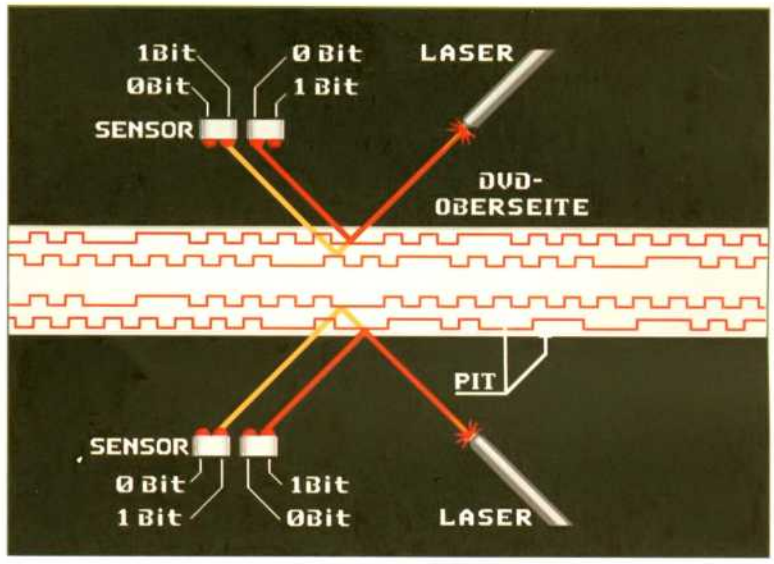
**Ob als digitales Speichermedium oder als Musikdatenträger, geht es nach einem Hersteller-Konsortium aus Branchengrößen wie Sony oder Toshiba, hat die CD schon im nächsten Jahr ausgedient – und das Videoband gleich mit. Der neue Multistandard heißt DVD; hier erfahren Sie, was er bringt und kostet.**



Sieht ähnlich aus wie eine CD-ROM, faßt aber bis zu 17 Gigabyte an Daten: Digital Video Disc

## DIE ENTSTEHUNG

Mit Entwicklung der Compact Disc im Jahre 1980 bzw. der artverwandten CD-ROM fünf Jahre später schien endlich das optimale Speichermedium gefunden: Gegen 74 Minuten Musik in digitaler Qualität kam keine analoge Schallplatte an, mit einem Fassungsvermögen von 640 MB konnte keine Diskette konkurrieren. Auch zeigen die Silberlinge ja weder Abnutzungs- noch Verschleißerscheinungen und erwiesen sich (mangels Wiederbeschreibbarkeit) als resistent gegen Raubkopierer.
Mittlerweile fassen aber handelsübliche Festplatten ein Gigabyte und mehr. Außerdem verlangte die Filmindustrie **ein Wiedergabemedium, das mindestens 130 Minuten Film, mehrere Synchronfassungen sowie Untertitel in vier Sprachen fassen kann**. Im September 1995 war es soweit, die weltgrößten Hersteller von Unterhaltungselektronik einigten sich auf einen neuen, gemeinsamen Standard: die DVD war geboren – auch wenn das Kürzel anfangs nicht für das heute gebräuchliche Digital Video Disc, sondern für Digital Vertasil Disc (also vielseitige Digitaldisc) stand.




Zwei Schichten pro DVD-Seite (eine davon lichtdurchlässig) ermöglichen doppelte Datendichte

## EXTERNE DATENTRÄGER IM WANDEL DER ZEIT

Lochkarten und Magnetbänder blieben den Heimanwendern erspart – sie waren am C-64 mit der langsamen und unzuverlässigen Datasette für Daten-Kassetten ausreichend gestraft...




Diskettenparade im Maßstab 1:4 : 8-Zöller (128 KB), 5.25"-Diskette (720 KB), gängige 3.5"-Scheibe (1,4 MB) und beschreibbare Gold-CD (640 MB)

## DIE TECHNIK

Eine DVD hat nicht nur dieselben Maße wie eine CD, sie funktioniert auch nach dem gleichen Prinzip: Ein Laserstrahl tastet die Erhebungen und Vertiefungen (sogenannte Pits) auf einer langen Spirale ab und gibt die gefundenen Daten weiter – an einen Computer als Binärcode aus Nullen und Einsen. Im Gegensatz zur CD-ROM weist die DVD einen um die Hälfte verringerten Spurabstand sowie erheblich kleinere Pits auf, woraus sich zwanglos eine deutlich höhere Schreibdichte ergibt. Dank eines Zwei-Lagen-Systems können hier außerdem beide Seiten der Medaille gleich doppelt genutzt werden, was zu einer weiteren **Vervierfachung der gegenüber einer CD (-ROM) ohnehin um an die 700 Prozent erhöhten Gesamtkapazität** führt. Auf der Hardwareseite kommt ein neuartiges Verfahren zum Einsatz, da zum Abtasten der Ober- und Unterseite natürlich zwei Laser benötigt werden. Das erwähnte Zwei-Lagen-System enthält eine lichtdurchlässige Schicht, wodurch auch die darunterliegende lesbar bleibt. Nach Aussagen der Hersteller sollen bereits auf der One-Side-Single-Layer-Version (also mit nur einer Lage auf nur einer Seite) rund 4,7 Gigabyte Speicher zur Verfügung stehen. Bei drei anderen Varianten mit bis zu zwei Schichten pro Seite sind stolze **17 Gigabyte an Speichervolumen** im Gespräch, was etwa acht Stunden Film oder 26 herkömmlichen Musik-CDs entspricht.




**Derzeit noch der einzige DVD-Player für den PC, den es in Deutschland zu kaufen gibt: das Toshiba-Modell kostet zwischen 600 und 700 Mark, kann lesen, schreiben und herkömmliche CD-ROMs verarbeiten**

## DIE MÖGLICHKEITEN

Den PC-Programmierern würde die DVD also nahezu unlimitierten Speicher zur Verfügung stellen. Doch in anderen Bereichen der Heimunterhaltung mag sich das „Raumwunder" als fast noch nützlicher erweisen. Filme könnten etwa gleich in verschiedenen Versionen auf dem Silberling abgelegt werden; beispielsweise damit sich jugendgefährdende Inhalte bei der Wiedergabe dann überspringen oder durch alternative Einstellungen ersetzen lassen. Oder man nimmt **Konzerte und Theateraufführungen aus verschiedensten Perspektiven** auf, durch die sich der Zuschauer später mit seiner Fernbedienung zappt. Um den Videorekorder zu ersetzen, bedarf es freilich der **Wiederbeschreibbarkeit**. Doch auch daran wird bereits gearbeitet, mit ersten Geräten ist allerdings nicht vor Mitte 1998 zu rechnen.

## WANN UMSTEIGEN?

Experten rechnen mit 600 Filmtiteln auf DVD im Lauf des kommenden Jahres, zur Jahrtausendwende sollen es gar schon 8.000 sein. Auch am PC dürfte die neue Technologie nach und nach Einzug halten, zumal sie zu herkömmlichen CD-ROMs kompatibel ist. Dennoch ist das womöglich gerade frisch erworbene CD-ROM-Laufwerk nicht gleich morgen ein alter Hut, denn vorläufig sind DVD-Läufer für den Computer noch echte Exoten: Einzig und allein Toshiba beliefert derzeit deutsche Digi-Pioniere, doch kann das zwischen 600 und 700 Mark teure Gerät immerhin lesen und schreiben.
Hier ein paar weitere Einschränkungen, die einen frühen Kauf nicht ratsam erscheinen lassen. So wollen die Hersteller die Welt unter sich aufteilen. Geräte und Programme bzw. Filme sollen in sechs internationalen Zonen offeriert werden, wobei Hard- und Software insbesondere am Movie-Markt immer aus derselben (Marken-) Quelle sein müssen, damit der Bildschirm nicht schwarz bleibt. Ob diese Strategie langfristig zu halten ist, bleibt abzuwarten. Für das Heimkino am PC wird sich Otto-Normal-User zudem noch eine MPEG 2-Karte zulegen müssen, damit der Computer die gepackten Bilddaten überhaupt verarbeiten kann. Man darf sich also beruhigt zurücklehnen und abwarten, was der Weihnachtsmann in den kommenden beiden Jahren in Sachen DVD im Sack hat. Anno 1997 dürften es noch nicht mehr als eine magere Handvoll Filme und Spiele sein – doch im nächsten Anlauf könnte es wirklich interessant werden! (rf)

## SPEICHERFRESSER SPIEL-FILM



**Einer der wenigen Filme auf DVD: „Blade Runner" mit Harrison Ford in der Hauptrolle**

Wieviel Bedarf für ein Speichermedium mit höherer Kapazität als die der CD-ROM besteht, zeigt die fortschreitende Verschmelzung von Spiel und Film: Intros und Zwischensequenzen erreichen längst Kino-Qualität; menschliche Schauspieler übernehmen die Parts von Polygonen und Sprites. Beste Bei-Spiele für diese Multimedialität sind erfolgreiche Games wie Sierras Horror-Adventure **Phantasmagoria 2** auf fünf CD-ROMs oder Origins Space-Opera **Wing Commander IV** auf gar sechs Silberlingen – u.a. mit vier Stunden an reinen Animationen.



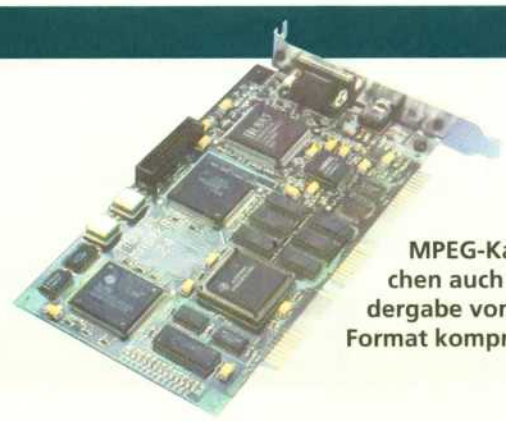
**Mit der DVD brechen schöne Zeiten für Speicherfresser wie „Phantasmagoria 2" (oben) und „Wing Commander IV" an**




**DVD-Player sind hierzulande noch kaum verbreitet, hier das Gerät von Thomson**

## DER KOMPRESSIONSSTANDARD: MPEG 2

Selbst mit der neuen Technologie würde ein kompletter Film in unkomprimiertem Zustand mehrere DVDs belegen. Abhilfe schafft hier das MPEG-Verfahren (Motion Picture Expert Group), wo jedes Bild einzeln und in verdichteter Form auf dem Datenträger abgelegt wird – eine entsprechende Decoder-Karte bringt die Daten dann wieder in den Urzustand. Gegenüber dem Vorgänger MPEG 1 mit einer Auflösung von 353 x 240 Pixeln und CD-Stereo-Sound bringt das neue MPEG 2-System **720 x 480 Bildpunkte**, auch stehen hier **sieben Audiokanäle** zur Verfügung.



**MPEG-Karten ermöglichen auch am PC die Wiedergabe von nach diesem Format komprimierten Filmen**

# Leserbriefe




**Aus dem Tagebuch eines gespenstischen Briefkastenonkels: Montag vom Briefträger mit Post überschüttet, ein wenig gespukt. Dienstag vom Herausgeber ermahnt, alle liegengebliebenen Briefe abzuarbeiten, ein bißchen mit den Ketten gerasselt. Mittwoch mit Post überschüttet, schauerlich geheult, Antworten getippt. Donnerstag mit Post überschüttet...**

## BRUTAL WERTFREI

Ich will ja nicht stänkern, aber so geht's nicht weiter! In Eurer August-Ausgabe habt Ihr den 3D-Ballerdungeon „Shadow Warrior" getestet und ihm die Bewertung verweigert. So geht das ja nun nicht, denn immerhin richten sich doch einige Leute nach Euren Noten. Viele verfügen auch über keinen Internet-Anschluß und können sich daher nur sehr begrenzt anderswo informieren. Die stehen nun dumm da und vor der Frage: kaufen oder nicht kaufen?
Ich verstehe auch nicht, daß Ihr andererseits „Last Rites" benotet habt. Zwar schlecht, aber immerhin benotet. Dabei ist dieses Spiel nicht weniger brutal als „Shadow Warrior". Ich verstehe, daß Ihr Euch an Gesetze halten müßt, aber solange ein Programm nicht indiziert ist, haben wir ein Recht darauf, informiert zu werden – ob das Game Euch nun gefällt oder nicht! Dieses Phänomen beobachte ich übrigens in letzter Zeit auch an anderen PC-Zeitschriften, nicht nur bei Euch.
ärgert sich Peter Müller aus Lüdenscheid per AOL

*Wenn ich mal ganz ehrlich sein soll: Der brutale Schattenkrieger stellte uns wertungstechnisch vor Probleme, gerade weil dieses Game durchaus seine Qualitäten hat. Demgegenüber kann ein Verriß wie der von „Last Rites" (das üble Teil erhielt gerade mal 28 Prozent in der Gesamtwertung) auch vom böswilligsten Staatsanwalt später kaum als Lobhudelei für ein indiziertes Spiel ausgelegt werden. Von mangelnder Information kann freilich dennoch kaum die Rede sein, da wir beim immerhin dreiseitigen Test von „Shadow Warrior" lediglich auf die Gesamtnote und die für die Motivation verzichtet haben, nicht jedoch auf technische Wertungen wie Grafik, Sound und Steuerung.*

## NUR BLECH?

Die blanke Entrüstung macht sich breit, wenn man an all diejenigen denkt, die unter der Willkür der BPS zu leiden haben. Warum muß diese Behörde eigentlich aus jedem Echtzeitkonflikt mit comicähnlicher Grafik („Command & Conquer") einen Blechkrieg ab 16 machen – anstatt zur Abwechslung mal ein hirnloses Ballerstübchen wie „Shadow Warrior" einzusacken?
In einen geradezu krisenhaften Zustand gerät jedoch, wer mal durch Euer Heft blättert und einen Blick auf all die Du-gibst-mir-einen-3D-Beschleuniger-und-ich-dir-vielleicht-ein-bißchen-Spaß-Spiele wirft. Daraufhin stellt man nämlich entsetzt fest, daß der eigene, kaum ein Jahr alte 133er-Pentium noch nicht mal ergraut ist und dennoch bald wohl nur mehr die Vollversionen Eurer Cover-CD für lauffähig hält.
Was anderes: Eurer Bewertung von „Earth 2140" kann ich nicht zustimmen. Gut, der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Levels ist ungleichmäßig verteilt, aber die Gebäudesteuerung hat man nach einiger Zeit ohnehin intus. Dennoch überstieg hier meines Erachtens der Preis in Kombination mit Grafik, Einheitenanzahl und Vielfalt sogar das Niveau von „Command & Conquer 2".
Zum Brief von Ole Brandenburg (8/97) kann ich nur sagen, daß ich auch zur Gruppe der Win 95-Fanatiker gehöre und vielleicht noch ein Spielchen unter DOS starten kann, aber sonst keinen Schimmer von DOS-Befehlen habe. Ich schätze, solche wie mich gibt es viele.
Abschließend noch mein Beileid für den gekränkten Ghost: Tamagotchi sind halt nun mal stets transportabel, was man von einem PC nicht behaupten kann. Im übrigen sind die Dinger jetzt eh überall ausverkauft, und ein ordentliches Computerspiel macht trotz allem noch mehr Spaß als ein piepsendes Nervküken!
tröstet Sebastian Hingst aus Gera

*Zunächst einmal heißen Dank für Deine tröstenden Worte: Trotz Abo-Aktion distanziert sich ja selbst unser Chef zwischenzeitlich ein wenig von den digitalen Quälgeistern – siehe Editorial. Deine BPS-Schelte trifft allerdings nicht ganz das Ziel, da eingedeutschte Blechbüchsen-Armeen auf das Konto der Hersteller selbst gehen. Es ist jedoch verständlich, wenn die Firmen unseren indizierungswütigen Behörden möglichst wenig Angriffsfläche liefern wollen. Zumal die BPS durchaus „hirnlose Ballerstübchen einsackt", es landeten allein in den letzten Wochen acht solcher Games am Index! Daß die Zeit nicht stehenbleibt (3D-Karten, Win 95) und nicht jeder zu jedem Spiel die gleiche Ansicht hat („Earth 2140") versteht sich indessen quasi von selbst.*

## FARBE BEKENNEN

Es ist zwar schon ein Weilchen her, aber ich möchte mich doch noch Andreas Aumayrs Leserbrief aus der April-Ausgabe anschließen. Auch mir reicht eine gut gemachte Grafik mit 256 Farben in normaler VGA-Auflösung völlig aus, wenn der Spielspaß stimmt. Statt dessen scheint man als Hersteller heutzutage immer mindestens eine CD mit Videos einbauen und die Systemanforderungen so hoch wie nur möglich ansetzen zu müssen. Wäre es nicht besser, sich darauf zu konzentrieren, aus wenig Speicher, einem „langsamen" CD-ROM und einem Chip ohne MMX mehr herauszuholen? Mag ja nostalgisch klingen, aber ich denke in diesem Zusammenhang gerne mal an die selige Zeit am C-64 zurück. Und um ehrlich zu sein, ich spiele auch heute noch manchmal eine Runde „Katakis" oder „Gianna Sisters"! Da kommt eine Atmosphäre rüber, die ich bei den meisten PC-Spielen vermisse.
grämt sich Karl-Heinz Hartmann aus dem Germany Net

*Für rund 365 Jahre alte Geister wie mich ist Nostalgie gewiß kein Fremdwort. Und selbst Jungspunde wie unsere Redakteure verbringen auch heute noch gerne ein Stündchen vor Antiquitäten wie der Brotkiste oder dem Amiga. Andererseits: Warum sollten Programmierer das letzte Quentchen aus älterer Hardware pressen, wenn diese bis zur Veröffentlichung des Spiels dann nur noch bei einem Teil ihrer Kunden herumsteht – während der andere Teil sich lauthals darüber beklagt, daß der frisch erworbene MMX-Pentium nicht annähernd ausgenutzt wird?*

## SYSTEMANALYSE

Ich kaufe den PC Joker schon seit vielen Jahren und bin eigentlich immer recht zufrieden mit dem Magazin gewesen. Aber in letzter Zeit ist mir aufgefallen, daß Ihr immer mehr Spiele für andere Systeme testet, hauptsächlich Windows 95. Es ist zwar immer recht interessant, über Neues zu lesen, aber bei Euch nimmt das inzwischen überhand! Eure Zeitschrift heißt doch PC-Joker, also solltet Ihr vor allem DOS-Spiele testen. Die Mehr-Systeme-Zeitschriften sind inzwischen praktisch vom Markt verschwunden. Das hat seinen guten Grund, denn sie bieten dem einzelnen Leser zuwenig für sein System. Statt dessen sollte man für die neuen Systeme lieber auch ein neues Magazin herausgeben. Dann bleibt im PC Joker mehr Platz für DOS-Spiele, und jeder kann sich selbst aussuchen, welche Tests ihn interessieren. Zeit genug müßtet Ihr eigentlich haben, nachdem der AJ eingestellt wurde...
rechnet Udo Kuhnt via Internet

*Zunächst einmal: Wer hat Dir eigentlich erzählt, PC stünde für DOSen? Auch mit Win 95 unter der Haube bleibt ein Personal Computer ein Personal Computer.*

*Und „systemspezifische" Zeitschriften vom Schlage „Das Magazin für den 486 DX und sonst nix" können doch wohl kaum Dein Ernst sein?! Nein, hier verwechselst Du das Computersystem mit der Konfiguration. Ehe wir uns mit zwei Dutzend Postillen für jeweils ein paar Hundert potentielle Käufer ruinieren, raten wir Dir zum Erwerb eines neuen Rechners – das würde wohl alle glücklicher machen. Schon weil sich mit reinen DOS-Spielen heutzutage kaum noch ein monatliches Flugblatt füllen ließe…*

## DIE LEIDEN DES JUNGEN D.

Als C-64-Verfechter sowie Amiga-, CDTV- und CD32-Käufer der letzten Stunde wende ich mich nun voller Begeisterung dem neuen Windows 95 zu. Wir schreiben schließlich schon 1997, höchste Zeit, hier mitzumachen! Hat da jemand gelacht? Mir doch egal! Mein fünfjähriges Pentium-Baby strampelt sich immer noch wacker mit Billys Fenstern ab. Schade, daß es wohl niemals die Pubertät erreichen wird. Obwohl es mir manchmal so scheint, als ob sich die neugeborenen PCs einiger Leser wie Pubertierende gebärden: Mal streikt der Bildschirm, dann wackelt eine Diskette, die Festplatte schleift, die Tastatur klappert und die Maus schnappt nach den Fingern. Auch mit den Weichteilen soll es schon Probleme gegeben haben. Gottseidank werden diese nie erwachsen – Babies sind ja sooo süß!
Bei der Gelegenheit erinnere ich mich daran, daß mein alter (damals noch ganz junger) Kumpel vor rund 20 Jahren voller Stolz seinen Atari präsentierte. Für dieses historische Maschinchen existierte ein unglaubliches Game: „Olympic Wintergames". Wir hatten viel zu lachen, weil wir nach einigen ernsthaften Versuchen die Skispringer absichtlich abstürzen ließen und sie gar zu hilflos kopfüber in den Schnee purzelten. Mag sein, daß wir den Charakter des Programms mißverstanden haben, aber was versteht man nicht alles falsch in seiner Jugend?
Doch genug der Kritik, denn ich bin ja froh, daß das halbe Heft mit Interviews, Previews, Beschreibungen der Begleit-CD und dieser umwerfenden Leserpost gefüllt wird. Ganz zu schweigen von den riesigen Bildschirmfotos, dem Shop und den Kleinanzeigen. Aber im Ernst, gibt es wirklich Leute, die zwischen all dem Zeugs die Tests noch finden? Und dann auch noch lesen?!
Bevor aber dem Ghost sämtliche Laken davonwehen, komme ich auf den eigentlichen Grund meines Schreibens: Was soll das Gezeter um Windows 95 und DOS? Schlußendlich kommt es uns allen doch nur auf den Spaß an, und wer sein Windows nach unzähligen Neustarts überreden kann, „Vollgas", „Sternenschweif" oder „Simon the Sorcerer 2" abzuspulen, der erlebt doch ein echtes Glücksgefühl, oder etwa nicht? Übrigens hatte ich auch Spaß, als ich am zweiten Tag im Battle.Net von einem Mitspieler niedergemetzelt wurde. Aber Rache ist süß, der nächste Meuchler wird es mir bitter büßen! Daher seht zu, daß Ihr nicht so endet wie der Ghost.
P.S.: Falls jemand diese Mail ernst nimmt, ist sie selber schuld. Und er auch…
verrät uns Dieter Pöllendorfer aus dem eidgenössischen Internet

*Keine Sorge, von ernst nehmen kann hier kaum die Rede sein. Tatsächlich rätselte die gesamte Belegschaft über die geheime Botschaft des Schriebs – eine offensichtliche war nämlich nicht zu entdecken. Daher auch der Abdruck: Was haben pubertierende Neugeborene mit dem CD 32 zu tun? Warum findet der Mann die Tests im Heft nicht? Wer kann mir sagen, weshalb jedes zweite Wort „Spaß" ist? Handelt es sich hier um verschlüsselte Botschaften einer außerirdischen Intelligenz oder nur um die kryptischen Gedankengänge nach einer durchzockten Nacht? Laßt mich nicht die nächsten 365 Jahre im Ungewissen, ich bitte dringend um Aufklärung!*

## WELT AM DRAHT

Ich finde, daß Ihr das beste Computerspiele-Heft im deutschsprachigen Raum anbietet! Ihr seid auch die einzigen, die sich zu einer Reaktion auf Leserbriefe herablassen. Drittens denke ich (wie mein Kumpel übrigens auch), daß Ihr 'ne verdammt gute Online-Rubrik habt – bitte nicht kürzen. Denn der Multiplayer-Spielgemeinde gehört wohl ein großer Teil der Zukunft. Last but not least finde


# GRATIS!

**Gutschein**

garantiert kostenlos und unverbindlich für:

**Komplettübersicht + Diskette Inkl. Anti-Virus!**

**Name** _____

**Straße** _____

**Ort** _____

Falls Sie gleichzeitig etwas bestellen wollen, lassen Sie einfach diesen Coupon dran.

## Vorteils-Bestellung

einfach ankreuzen oder Anzahl eintragen

**Alle Titel auf CD-ROM**
**Alle Titel komplett deutsch**
**Alle Titel Vollversionen**
**Alle Titel jeweils nur 10,– DM**
**11 Titel zur Auswahl 100,– DM**

### Spiele

| | | |
|---|---|---|
| ☐ | CD 1001 **Colony Wars** | 10,00 |
| ☐ | CD 1003 **Der Seelenturm** | 10,00 |
| ☐ | CD 1005 **Fußball-Kaiser** | 10,00 |
| ☐ | CD 1007 **Rings of Medusa Gold** | 10,00 |
| ☐ | CD 1009 **Hollywood Pictures** | 10,00 |
| ☐ | CD 1011 **Kingdoms of Germany** | 10,00 |
| ☐ | CD 1013 **Paws of Fury** | 10,00 |
| ☐ | CD 1015 **Star Crusader & Hellfire Zone** | 10,00 |
| ☐ | CD 1017 **Hole in One** | 10,00 |
| ☐ | CD 1019 **Battle Station & Road Warrior** | 10,00 |

### Anwendungen

| | | |
|---|---|---|
| ☐ | CD 1002 **WinScript** Textverarbeitung | 10,00 |
| ☐ | CD 1004 **WinBase** Datenverwaltung (Adressen ect.) | 10,00 |
| ☐ | CD 1006 **WinTerm** Terminverwaltung | 10,00 |
| ☐ | CD 1008 **Kfz-Kosten/Fahrtenbuch** Kfz-Verwaltung + Fahrtenbuch | 10,00 |
| ☐ | CD 1010 **Video- und CD-Verwaltung** bringt Ordnung in die Sammlung | 10,00 |
| ☐ | CD 1012 **Clipart-Collection** (Comics, Clips,Einladungen, Glückwünsche,Werbung | 10,00 |
| ☐ | CD 1014 **Kassenbuch 2.0** Privat und geschäftlich nutzbar | 10,00 |
| ☐ | CD 1016 **PC-Traveller** Zum Erstellen von eigenen Reiseplanungen und individuellen multimedialen Routen | 10,00 |
| ☐ | CD 1018 **Quick-Fax** Umfangreiches Fax-Programm | 10,00 |
| ☐ | CD 1020 **EURO 1996** Nachlese der Fußballeuropameisterschaft | 10,00 |

Mindestbestellwert 20,– DM
☐ per Nachnahme + 10,– DM (Ausland + 22,– DM)
☐ per Vorauskasse (bar, Scheck) + 6,– DM (Ausland 15,– DM)

**FUN- & ACTION SOFTWARE**
**Kiefernweg 5-7 21789 Wingst**

**Tel. 04777-931250**
**Fax 04777-931252**



# Leserbriefe

ich die Tests gut und treffend, denn ich war noch nie grundsätzlich anderer Meinung als Ihr. Und daß der Preis geradezu sagenhaft ist, wenn man mal die mitgelieferten Spieleklassiker bedenkt, muß wohl ohnehin nicht groß betont werden!
betont Sir William of Torbridge via Internet

*Das nenne ich 'ne klare Auskunft: bestes Mag, klasse Tests, sagenhafter Preis – sowas hört man doch gerne! Ihr werdet es daher gerne hören, Sir William, wenn wir Euch den Verbleib der Online-Seiten versichern. Über deren zukünftigen Umfang wird freilich noch ein wenig spekuliert, da sich anläßlich der jüngsten Lesererhebung viele Nicht-Surfer so vehement gegen diese Rubrik ausgesprochen haben.*

## LANGE LEITUNG

Euer Online Guide ist viel zu lang! Ich habe es nämlich satt, mir immer anzuhören, wie der neue Site aussieht, worum es geht, und was er taugt. Es genügen doch wohl ein bis zwei Seiten, wo neue Adressen aufgelistet und kurz bewertet werden. Eure CD-ROM ist für mich dagegen eine der besten. Wie wär's mal mit ein paar Videos aus der Redaktion oder zu Previews bzw. Tests im Heft? Und könnt Ihr nicht mal in einer Ausgabe Eure gesamte Redaktion vorstellen? Mit Interessen, Vorlieben und dergleichen?
hofft Benjamin Sarai aus Grevenbroich

*Keine Rose ohne Dornen, kein Sir William ohne „Gegenspieler". Wie gesagt, der Umfang der Online-Rubrik ist derzeit Gegenstand interner Diskussionen. Falls Dein Mißfallen jedoch auf einem fehlenden Online-Zugang fußt: Mit der Software auf unserer Begleit-CD und dem tollen 33.6er-Modem aus dem Shop bist Du ruckzuck im Internet und auf unserer Homepage – wo jeder einzelne Joker-Mitarbeiter seine eigene, ständig aktualisierte Seite mit allen persönlichen Infos hat! Wenn das keine guten Gründe sind, (uns) zukünftig ins Netz zu gehen...*

## VORSCHAU UND NACHSICHT

Obwohl ich Euer Heft erst seit zwei Ausgaben lese, gefällt es mir sehr: gute Lösungshilfen, gerechte Tests, geniale Leserbriefantworten, und von der „Beilag-Scheibe" kann man wirklich nicht mehr erwarten. Auch die Vollversionen gefallen; inzwischen bin ich ein echter „Legends"-Fan.
Trotzdem ist mir einiges aufgefallen. Beispielsweise könntet Ihr in bezug auf Windows 3.1 etwas freundlicher sein. Jedesmal muß ich mit meiner CD zu Opas PC! Nichts gegen ein paar Win 95-Demos, aber in der August-Ausgabe konnte ich lediglich „Age of Rifles" spielen. Bitte ändert das! Und als ich von Eurer Homepage hörte, wählte ich mich sofort ein, um festzustellen, daß sie unter-aktualisiert ist. Beispielsweise fand ich dort eine „Vorschau" zur bereits erschienenen Ausgabe. Ändert das bitte auch!
zählt Demian Kellermann von T-Online seine Mängelliste auf

*Ob und wie viele aktuelle Demos (noch) unter Win 3.1 laufen, liegt nicht in unserer Hand, sorry. Aber auf die Art hat Opa wenigstens auch seinen Spaß, nicht? Für die Homepage sind hingegen wir ganz allein verantwortlich: Der große Aktualisierungsschub ist stets nach dem Redaktionsschluß angesagt. Wobei die Vorschau zuletzt dran ist, weil sie ja auch was hergeben soll. Vermutlich hattest Du also bloß Pech und hast Dich rein zufällig während der letzten paar Sekunden vor der neuen Vorschau eingeloggt.*

## WAS DARF SATIRE?

Leider kam ich erst jetzt dazu, den Ghostwriter der Juli-Ausgabe zu lesen, aber zu dem gläubigen Katholiken und Comic-Kritiker Marius Wander muß ich doch noch meinen Senf abgeben: Selbst als praktizierender Atheist/Nihilist/Existenzialist (such Dir aus, was Dir gefällt...) verfüge ich doch über genügend theologische Grundbildung, um etwas von der „heiligen Dreifaltigkeit" gehört zu haben. Demnach soll Gott der Vater, der Sohn und der Heilige Geist in einer Person sein. Damit wäre die Gleichstellung Gott = Jesus doch durchaus zutreffend, nicht wahr?
Wichtiger aber ist, daß Ihr mir gezeigt habt, daß selbst die Bayern nicht nur aus christlich-fundamentalistischen Anhängern einer gewissen Einheitspartei und -kirche bestehen, die ihren Kindern Kruzifixe aufzwingen wollen. Nein, auch jenseits des „Weißwurstäquators" findet man weltoffene Positionen. Laßt Euch jedenfalls nicht einschüchtern, gute Satire zeichnet sich noch immer dadurch aus, daß man über gewisse Archetypen herzieht.
meint Marc Richter aus dem Internet

*Äh, genau. Tatsächlich wurden ja auch bei uns in der Redaktion kürzlich alle Kruzifixe von den Wänden genommen – und durch ein Bild unseres Herausgebers mit Heiligenschein ersetzt...*

## KEIN (S)PASSWORT

Seit ich die Netzwerk-Software von Win 95 installiert habe, damit ich über einen direkten Zugang zum Internet verfüge, kommt beim Starten jedesmal ein Requester, der Namen und Paßwort von mir will. Das nervt auf die Dauer ganz schön! Kann man das nicht umgehen oder ein Paßwort fix abspeichern, damit ich mich nicht jedesmal mit dem Requester abplagen muß? Ich weiß, daß Ihr ein Spielemagazin seid, aber vielleicht wißt Ihr trotzdem Rat. Ich werde Euer Heft auch immer lesen!
gelobt Jan Bickel aus Bischofsheim per AOL

*Wer uns mit immerwährender Leserschaft droht, dem muß einfach geholfen werden: Für gewöhnlich gibt es eine entsprechende Option unter SYSTEMSTEUERUNG/KENNWÖRTER/KENNWÖRTER ÄNDERN. Dort muß man bloß unter NEUES KENNWORT nichts eingeben und aktualisieren. Wir haben allerdings auch einen Rechner, auf dem die Änderungsoption aus bisher unerforschten Gründen fehlt. So sehr hat uns der Requester dort aber noch nicht genervt, daß wir dem Mangel auf den Grund gegangen wären. Daher ein Aufruf an die übrigen Leser: Gibt es sowas öfter, wer kann Jan helfen?*

## DER AMIGO

Als der Amiga Joker noch erschienen ist, hielt ich es nicht für nötig, doofe Leserbriefe zu schreiben, aber jetzt ist mir doch der Kragen geplatzt. Dauernd muß ich bei Euch von irgendwelchen Dummies lesen, daß der Amiga tot sei. Das ist absoluter Schwachsinn! Wenn Ihr es als Amiga-Urväter nicht für nötig haltet, auch mal ein paar neue Infos über den Amiga-PC abzudrucken, muß ich eben mal einiges klarstellen:
Erstens hat Gateway alle Amiga-Rechte gekauft und „Amiga International Inc." aus der Taufe gehoben. 1200er und 4000er sind wieder lieferbar, und Phase 5 hat PowerUp-Boards mit 180 bis 200 MHz entwickelt, die auch erhältlich sind. 200 MHz-Rechner auf Amiga-Basis sind im Handel, und das Coolste ist, daß man sie kinderleicht auf 4 x 200 MHz wird aufrüsten können! Zahlreiche namhafte Hersteller entwickeln zur Zeit fieberhaft neue Programme für die Power-Up-Karten. „Myst" etwa kommt noch diesen Sommer. Ein revolutionäres neues Betriebssystem namens „OS" ist erhältlich. Zudem wird Gateway noch dieses Jahr an die New Yorker Börse gehen, was haufenweise Kapital für PCs und den Amiga bringen dürfte!
Kurzum, der Amiga ist alles andere als tot. Vielmehr ist er unverkennbar wieder im Aufwind! Durch den magischen Sprung von 28 auf 200 MHz sind wir wieder up to date, wenngleich es natürlich noch lange dauern wird, bis unser Rechner den PCs wieder Konkurrenz machen kann. Ich hoffe, der Amiga Joker wird etwas früher wiederauferstehen – sobald nämlich wieder genügend Games vorhanden sind, um ein Heft zu füllen. Andernfalls könnte es sein, daß Ihr der Konkurrenz gewaltig hinterherhinkt!
prophezeit Karsten Ege aus Dettingen

*Dein Enthusiasmus in allen Ehren, aber wir halten ihn doch für ein wenig verfrüht. Selbst wenn „Myst" noch dieses Jahr für den Amiga erscheinen sollte, kann man kaum von „fieberhafter Umsetzungstätigkeit namhafter Hersteller" sprechen – allenfalls von einem Versuchsballon. Noch*

*dazu mit einem Spiel, das am PC schon mehr als drei Jahre auf dem Buckel hat. Dennoch sind wir uns unserer traditionellen Verantwortung durchaus bewußt. Sollte die „Freundin" jemals wieder über eine Nischenexistenz hinauswachsen (was sich, wie Du ganz richtig schreibst, am Erscheinen vieler neuer Spiele zeigen würde), sind wir ganz sicher wieder als erste mit einem entsprechenden Magazin zur Stelle!*

## MEIN TAMAGOTCHI STIRBT

Ich habe ein schwerwiegendes Problem, denn ich will nicht dauernd zum Mörder werden: Als ich hörte, daß es bei Euch ein Zazoo zum Abo gibt, habe ich natürlich flugs den Bestellschein ausgefüllt und abgeschickt. Nun passiert es mir aber immer wieder, daß mein kleiner Bello jegliche Nahrungsaufnahme oder die netten Fang-den-Ball-Spielchen verweigert – auch wenn ich ihm kräftig eins hinter die Löffel gebe. Anschließend stirbt er dann immer. Woran liegt das bloß, und was kann ich tun? verzweifelt Peter Z. aus dem Plochinger Internet.

*Glücklicherweise hatte unser aller Boß mit genau demselben Problem zu kämpfen, weshalb wir Dir jetzt auch helfen können: Dein Tierchen hat nämlich ein Blessürchen und muß dringend zum Arzt (das kleine Kreuz-Icon ganz rechts oben). Nach dem Besuch beim Landarzt geht's dem Kerlchen wieder prima, und Du kannst es füttern, bis es platzt – davon wiederum kann unser gewichtiger Anzeigenverantwortlicher eine Arie singen...)*

## HEUTE SCHON GETIPPT?

Hier ist nicht vom Lottoschein, sondern vom Keyboard die Rede: Alle Mann (und jede Frau) an die Tasten, ich warte auf Zuschriften mit Lob, Kritik, Anregungen und Fragen! Sollte der Brief auch nur im Entferntesten von allgemeinem Interesse sein, wird er demnächst vermutlich auf diesen Seiten beantwortet – bei persönlichen Problemen ist mit persönlichem Beistand zu rechnen. Damit ich eine Antwort schicken kann, sind freilich RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) sowie ein lesbarer Absender erforderlich. Es sei denn, es würde sich um eine E-Mail handeln...

**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**





**Sound**

| | |
|---|---|
| Aktivboxen 25W | 29,00 |
| Aktivboxen 3D 120W (beide incl. Netzteil) | 69,00 |
| PINE 3D SB komp. | 49,00 |
| SoundBlaster 16value | 125,00 |

**Zubehör**

| | |
|---|---|
| CPU Lüfter für 486er | 14,99 |
| CPU Lüfter für Pentium | 19,90 |
| IOMEGA ZIP LW | 275,00 |
| Zip-Medien 100MB | 23,50 |
| Floppy Laufw. 1,44MB | 45,00 |
| ISA Controller | 25,00 |
| Kamera für Druckerport QuickCam s/w | 195,00 |
| Gehäuse BigTower oNT | 95,00 |
| Gehäuse MiniTow. oNT | 55,00 |
| Netzteil 200W | 45,00 |
| Netzteil 230W | 75,00 |
| Wechselrahmen für HD | 35,00 |
| Null-Modemkabel | 16,50 |
| Null-Modem ser. & par. | 29,50 |
| Modem 33.6 | 185,00 |
| ISDN S0 Karte Fritz | 169,00 |
| ISDN S0 Karte Creatix | 159,00 |
| Mouse ser. & PAD | 13,50 |
| Mouse Logitch 3Ta. | 29,00 |
| WIN95 Tastatur | 39,00 |

**VGA Karten**

| | |
|---|---|
| ATI WinCa. 2MB PCI | 99,00 |
| ATI WinCa. 1MB PCI | 89,00 |
| VK ISA 1MB | 69,00 |
| Elsa Victory 3D | 229,00 |
| Hauppauge WINTV | 185,00 |
| Matrox Mystique 4MB | 245,00 |
| 2MB f. Mystique | 99,00 |
| Miro 22SD 2MB PCI | 99,00 |

**Mainboards-CPU**

| | |
|---|---|
| Pentium 512PB Cache | 185,00 |
| ASUS P55T2P4 | 269,00 |
| Gigabyte HX 512kB Cache | 275,00 |
| Stromversorgungsadapter 3,3V CPU auf 5V Board | 48,50 |
| AMD 5k PR133 | 162,00 |
| AMD 5k PR166 | 199,00 |
| AMD 6k P166 MMX | 340,00 |
| AMD 6k P200 MMX | 480,00 |
| AMD 6k P233 MMX | 699,00 |
| iPentium 200 | 345,00 |
| INTELMMX 166 | 345,00 |
| INTELMMX 200 | 998,00 |
| iPENTIUM II 233MHz | 1250,00 |

**Festplatten**

| | |
|---|---|
| AT-BUS 2.5" 250MB | 159,00 |
| AT-BUS 1,7 GB | 339,00 |
| AT-BUS 2,6 GB | 386,00 |
| AT-BUS 3,2 GB | 422,00 |
| AT-BUS 4,0GB | 558,00 |

***TSUNAMI MINI***
Prozessor 166MHz, 1,7GB, 16MB EDO, 2MB VK, WIN95, Mouse,CD*24fach, 15" Monitor
1750,00

Aufrüstsatz 486er auf Pentium 166 komp. 369,00
(Mainboard,Prozessor,Lüfter)

**aktuelle Spiele unter 03361,5246**

**Speicher**

| | |
|---|---|
| RAM 8 MB PS/2 FP | 64,00 |
| RAM 8 MB PS/2 EDO | 57,00 |
| RAM 16 MB PS/2 FP | 127,00 |
| RAM 16 MB PS/2 EDO | 117,00 |
| RAM 32 MB PS/2 EDO | 246,00 |
| SDRAM 16 MB | 156,00 |
| SDRAM 32 MB | 294,00 |
| PBCACHE 256k f. ASUS | 37,00 |

**CD-ROM**

| | |
|---|---|
| CD-ROM 16fach | 159,00 |
| CD-ROM 24fach TEAC | 225,00 |
| CD-ROM Wechsler 8fach 6 CD´s TEAC | 340,00 |
| CD-Brenner incl. Software 2-fach schreiben | 670,00 |
| CD-Rohlinge 10 St. | 48,00 |
| Caddy für CD-ROM | 9,80 |

**Netzwerk**

| | |
|---|---|
| Karte NE2000 kp. BNC | 49,00 |
| Karte NE2000 BNC und UTP PCI | 65,00 |
| Netzwerkkabel konfektioniert je 10m | 15,00 |
| Abschlußwiderst. BNC | 4,50 |
| Chrimpstecker BNC | 4,25 |
| Kabelverbinder BNC | 12,00 |
| Netzwerk Spieleset für 2 PC (2*Netzwerkkarte,10mKabel) | 99,00 |

auf Wunsch Komplettsysteme und Systemumrüstungen
Abholung und Anlieferung per UPS

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk, Mühlendamm 1
Tel.: 03963 / 211336 Fax: 03963 / 211337
Preise freibleibend, Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten
**TSUNAMI Computer**

**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 und Ace Ventura | Golden Gate Killer | Secrets of the Luxor |
| 7'th Guest/ 11'th Hour & C. | Hexen | Shannara |
| Albion | Indiana Jones 3 und 4 | Sherlock Holmes 1 und 2 |
| Alien Trilogy | Jagged Alliance 1 und 2 | Shivers |
| Alone in the Dark 1-3 (SH) | Jewels of Oracle | Simon the Sorcerer 1 und 2 |
| Amber, Shine & Chronoma. | Karma, Alien Virus, Burn C. | Soul Blade |
| Anvil of Dawn | King's Field | Space Quest 1 bis 6 (je) |
| Ark of Time | King's Quest 1 bis 7 (je) | Stadt der verlorenen Kinder |
| Atlantis-Das sagenhafte Ab. | Knights of Xentar | Star Trek 1und 2 (SH) |
| Bad Mojo | Koala Lumpur | Star Trek - DS9 - Harbinger |
| Baphomets Fluch | Kyrandia 1 bis 3 (SH) | Star Trek - Generations |
| Bazooka Sue | Lands of Lore 1 | Star Trek - T.N.G. - "A F. U." |
| Bioforge | Last Express, The | Stonekeep |
| Blazing Dragons | Leisure Suit Larry 1 - 7 (je) | Suikaden |
| Casper | Lighthouse | Syndicate Wars |
| Chronicles of the Sword | Little Big Adventure | Talisman & Imperium Roma. |
| Command & Conquer 1 | Lost Vikings 2 | Tekken 2 & Battle Arena T. 2 |
| C&C 1: Ausnahmezustand | Maniac Mansion 1 und 2 | Thunderscape |
| Command & Conquer 2 | MDK | Time Commando |
| C&C 2: Gegenangriff | Monkey Island 1 und 2 | Timelapse |
| Cyberia 1+2 & Wetlands | Mummy-Tomb of the Pharao | Time Gate 1: Knights Chase |
| "D", Evocation & Blown Aw. | Myst, Noctropolis, Lost Eden | Tomb Raider |
| Down in the Dumps | Outlaws | Touché - 5. Musketier |
| Diablo | OverBlood | Ultima 7-Teil 1&2 + Forge |
| Dig, The | Pandora Akte, Die | Ultima 8 - Pagan |
| Discworld 1 und 2 | Phantasmagoria 1 und 2 | Ultima Underworld 1&2 (SH) |
| Dragon Lore 1 oder 2 | Police Quest: SWAT | Warcraft 1+2 & Expan.(SH) |
| Dungeon Master 1 oder 2 | Privateer und Rebel Assault | Warhammer-Gehörnte Ratte |
| Elder Scrolls: Daggerfall | Ravenloft 1+2 & Menzober. | Wing Commander 3&4 (SH) |
| Evidence | Realms of the Haunting | Wizardry 6 und 7 |
| Excalibur 2555 A.D. | Rendezvous im Weltraum | Wizardry Adventure: Nemesis |
| Fable | Resident Evil | Zork:Nemesis/ Return to Zork |
| Fade to Black | Riddle of Master Lu | "Z" |
| Frankenstein-Through t.Eyes | Ripper | |
| Gabriel Knight 1 und 2 | Sam & Max und Vollgas | |

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**

# GHOST-ACTIVITIES

WORDS, DON'T COME EASY ...

WIR SIND BEREIT! KOMME WAS DA WOLLE!

SO LASSET DENN DIE SPIELE BEGINNEN.

KEIN GAME WIRD UNS JE ERNSTHAFT WIDERSTAND LEISTEN KÖNNEN...

HA!

... UND 'EXE'!

ICH SEHE, DU HAST DEIN LEISURE-SHEET ZUHAUSE GELASSEN UND DICH FÜR DAS TYPISCH-ANSTÄNDIGE ABENTEUER-OUTFIT ENTSCHIEDEN, OPI. FREUT MICH!

MIT NICHTEN, JUNGCHEN. ICH WERDE MICH DANN AKTIV BETEILIGEN, SOBALD EROTISCHE SOFT HIER ANLÄUFT! DU WEISST DOCH: 'WENN DU ZUM WEIBE GEHST, VERGISS DIE PEITSCHE NICHT...'

KLASSISCHER CHAUVINISMUS!

DA! ES GEHT LOS!

OH GOTT!

AAAAAA

HILFE!

NEIN!

NICHT EIN TEXT ADVENTURE!

WAS DENN? WAS HAST DU FÜR EIN PROBLEM? ANGST, DASS DEINE LATENTE LEGASTHENIE ZUM AUSBRUCH KOMMT? ICH BITTE DICH: ALS COMIC FIGUR KANNSTE DOCH QUATSCHEN WIE DIR DER SCHNABEL GEWACHSEN IST! NIEDER MIT SYNTAX UND SEMANTIK! SCHEISS AUF KOMMA-REGELN! UND SEIT DER RECHTSCHREIBREFORM KANNSTE JEDE ORTHOGRAFIE EH' VERGESSEN. ALSO WAS SOLL DER KA...

GK

KA-KATSCH

# KLEINANZEIGEN

## BIETE HARDWARE

Super Nintendo mit 2 Joy-Pads + 5 Spiele (F-Zero, Super Mario All-Stars, FIFA Soccer, NBA Jam, Jimmy Conners Tennis), DM 300,- (+ super Gameboy 330,-). Tel.: 07146/5595

Roland Rap-IO günstig zu verkaufen incl. Win '95 Treiber, Handbuch & Software. Tel.: 040/8664145

Verk. nicht gebrauchte FM Radio Karte für PC und verschiedene PC-Spiele: Larry 6, M & M 5, Sam & Max, Dark Sun, Zak McKracken, Gabriel Kn. 1, Sport Games, Gamebox = 50 Spiele, Whales Voyage, Ahnenv. Dieter Klein, Im Hinterwinkel 11 A, 55595 Spabrücken

Verk. P 90 + 32 MB RAM 2 MB Grafikkarte, 1,2 GB HD SB 16 ASP o. SB 32 AWE, Mouse, Tastatur, Win '95 950 DM. Tel.: 06087910134. Michael Wolf, Berliner Str. 33, 65529 Waldems. Verk. noch mehr z.B. Zweitlaufwerk, CPU.

## BIETE SOFTWARE

Simon 1+2 + Simon T-Shirt (XL) nur 30,-, Discworld 1 15 DM, Topware Gold 15 CD's 20 DM, Joker-CDs 1-8/97 zus. nur 15 DM. Tel.: abends 06352/5434

Je 5,-: Indy 3+4, Spacemax, Patrizier, Monkey 1, BMH, Oil. Imp., Pinb. Fantasy, Gabriel Knight, Kaiser, Elvira 2, F1GP, Descent, Freddy Pharkas, Clou, WC2, BJ2, Transarctica, Alien Legacy u.v.m. 0172/5644733, Kai

Norton Vt. 1.0 Win 100 DM, Star Off 3.0 orig. verp. 200 DM, Quicker Vers. 3,4; 4.5 je 90 DM, Corel Dr. 3,4 je 150 DM, Turbo Datenbank f. Win orig. verp. 200 DM, nur gegen Vork. zuzügl. Porto 10 DM. Tel.: 0711/317507

Earth 2140 25 DM, UEFA Champions-League 97 50 DM, MDK-Special-Edition 50 DM, Redneck Rampage 40 DM, Tunnel B1 30 DM, Terminator Skynet 20 DM, Command & Conquer 1 SVGA Edition mit Themepack 50 DM, C&C 2-Alarmstufe Rot 60 DM, Alarmstufe Rot-Missions-CD-Gegenangriff 15 DM, Extreme Assault 50 DM, Formel 1 GP2 50 DM, Formel 1 - Psygnosis 50 DM, Originalspiele für Diamond Monster 3D incl. Neuen Treibern V1.08 ab 20 DM, D-Info 3.0 10 DM. Tel.: 09353/6334 ab 18 Uhr

Wet, Max, The Manager 2, Star Trek 25 th, Star Trek Warrior Set, Star Trek Klingon, Star Trek "A Final Unity", Grand Prix Manager 2, Megasixpack, NBA 95, Phantasmagoria 2, Command & Conquer 2, Kaiser Deluxe, Hollywood Picture, Der Planer 2, Vollgas, War Wind, UFO, Pizza Connection, Prince of Persia Collection. 05427/6315

Verk. KKND, Redneck Rampage, Boong je 40 DM; Earth 2140 je 30 DM; Mad News, Outpost, Sim City, C&C 1 Command Companion je 10 DM. Tel.: 03573/662499

Wet 45,-, Theme Hosp., Outlaws, Silent Thund., Max je 40,-, NHL 97, Gender Wars je 35,-, Master of Magic, Heroes of M & M, Patrizier, Syndicate, Panzer G. 2 je 10,-, ev. Tausch. Tel.: 0450375423

## SUCHE SOFTWARE

Suche das Spiel Ports of Call. Angebote mit Preisvorstellungen an Hans-Hermann Schmitz, Hetzerstr. 20, 47137 Duisburg, Tel. u. Fax: 0203/430646 od. Tel.: 0203/436686

Suche Original Dune auf CD (CD-Version). Schreibt an Maik Porkert, Anton-Günther-Str. 10, 08352 Raschau. Preisangabe + Tel.Nr. od. Adresse erwünscht. Zahlung per V-Scheck od. Überw.

Suche dringend PC-Spiel Disney's Aladdin (1994 Virgin Ent.) mit Spielanleitung und Realms of Chaos von Apogee (CD-Version). Tel.: 06281/4826

Suche Originalspiele mit Anleitung und Verpackung in gutem Zustand möglichst billig zu kaufen. Keine Budgetversionen aber auch alte Spiele. Tel.: 0721/813992 (abends)

Suche möglichst günstig die dt. Version von 'Chronomaster' zu kaufen. Tel.: 07584/1841

Suche dringend Load Runner, Siedler 2, Need for Speed. Tel.: 03501/522606

Suche dringend das PC-Spiel Bloodwych! In deutscher oder in englischer Version. Suche auch Zusatzdisk 1 oder 2. Preis nach VB. Tel.: 04101/693142, ab 17 Uhr. Verlangt Sven.

Suche Worms, Anstoß, NBA Live 96, Diablo, alle für ca. 20-40 DM. Tel.: 02261/44744 (nach Robert fragen)


14.-16. Nov.
DER MESSE-TERMIN DES JAHRES! UNBEDINGT VORMERKEN!

Seit 5 Jahren Deutschlands erfolgreiche Computer-Messe:

COMPUTER '97



▶ Die Messe für PC und Amiga
▶ Alle Neuheiten rund um Computer, Entertainment, Internet, Online und Multimedia
▶ Mit kostenlosen Workshops und Seminaren
▶ Tolle Gewinnspiele mit wertvollen Preisen




KölnMesse
14. bis 16. November
Köln, Messegelände
Halle 11 und 12

◀ Gehen Sie mit Swing in die Luft!
1. Preis: Eine Ballonfahrt für zwei Personen

Info-Hotline: Telefon 0201/8954066
Internet: http://www.computer97.de
Kartenvorverkauf: Telefon 0911/5325-210

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP
ICP GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg
Tel. 0911/5325-210
Fax 0911/5325-215
Ein Unternehmen der GONG-Gruppe

PRO Concept
PRO Concept-Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Kemnader Straße 52
44795 Bochum
Tel. 0234/94688-0
Fax 0234/94688-44



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:

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Suche Software
- ☐ Tausch
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

## VERSCHIEDENES

Manga Figuren Modelle zu verkaufen (ca. 400 verschiedene). Bild-Katalog für 5,- DM bei Jörg Reimann, Drostenhofstr. 19, 48167 Wolbeck, Tel.: 0251/277560

Ca. 1500 Spielelösungen + Cheats je 2,-. Viele Specialdiscs ab 5,-, je 1,- RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707 oder 0177/2695137. Es lohnt sich! Meldet Euch!

Disk mit Cheats zu über 630 Spielen inkl. Maussteuerung + Druckfunktion 15,- DM, NN + 6 DM. Ab 486er + DOS. Christian Dahl, Auf den Sandbergen 5, 21337 Lüneburg

Zu verk.: versch. Video- und Computermagazine z.B. Total, Next Level, Fun Vision, PC Spiel, Fun Generation, Gamepro! C. Niegsch, 42657 Solingen, Tel.: 0212/811247

Gründe Computerclub! Wir programmieren Dateien und, und, und... Wer will mitmachen? Infos bei Benjamin, Tel.: 08563/1831

Verkaufe diverse Komplettlösungen und Cheats für PC-Spiele. 05351/37938

C&C2 Tool-Programm mit Karten, Cheats, Lösung, Sharegames und allem, was ein C&C2 Spieler braucht. Nähere Infos gegen 2 DM in Briefmarken. Carmenia Manuel, Busstr. 26 a, 53773 Hennef

Über 1200 Lösungen + Trainer von Asbach Uralt bis absolut neu. Gratisliste bei: Christian Dahl, Auf den Sandbergen 5, 21337 Lüneburg

## KONTAKTE

Super Nintendo am Computer (über 100 Spiele aus dem Internet; kostenlos); http://www.t-online.de/home/huberl/kl.htm

Brauche Hilfe bei Teamchef! Wer faxt mir Tips und Tricks für Aufstellung und Spielweise (Spielstrategien) zu? Fax-Nr. 09447/388 (auch Tel.)

Gamers Network BBS Hamburg. Line 1: 040/66979059. Spielelösungen, Cheats, Shareware, Spiele, DOS-Wintools, Erotik, Bilder und vieles mehr. Super Online Spiele! *24 Stunden Online*

## 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

Neue und gebrauchte PC-Spiele zu günstigen Preisen: z.B. Diablo, C & C 1+2, Bleifuß 2, Pod, Sim Copter, BM 97, Flottenmanöver, Grand Prix 2, FIFA 97, Larry 7, Baphomets Fluch, Rätsel des Master Lu, Dragon Lore II, Max, Toonstruck, Have a nice day, Holiday Island, Orion Burger, Phantasmagoria II, Privateer 2, Schleichfahrt, Star Trek Generations, Theme Hospital, Tomb Raider u.v.a. je nur 49,90 DM. Komplettlisten gegen Rückporto (oder kostenlos per Fax) bei Versandshop 97, Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel./Fax: 08374 - 9532 anfordern.

## Inserenten-verzeichnis


| | |
|---|---|
| 1&1 Direkt | 110,111 |
| Activision | 21,22,23,52,53 |
| Adventure Soft | 40,41 |
| Ari Data | 11 |
| Ascaron | 92,93 |
| Black Star Multimedia | 29 |
| Bomico | 21,22,23,40, 41,61,80,81 |
| Bücher und Software | 117 |
| Conitec | 19 |
| CPS Heidak | 115 |
| dataDisc | 119 |
| Elsa | 33 |
| Game It! | 105 |
| H&M Software | 113 |
| Hint Shop | 127 |
| ICP | 129 |
| Interact by Jöllenbeck | 71 |
| Joker Verlag | 37,131 |
| Logic Computer | 57 |
| MicroProse | 7 |
| Multimedia Soft | 47 |
| Novitas | 83 |
| Pawlowski | 125 |
| Philip Morris | 136 |
| Prism Leisure | 97 |
| Ravensburger | 135 |
| S.A.D | 89 |
| Sega | 2 |
| Sierra | 67 |
| Softgold | 92,93 |
| Software 2000 | 16,17 |
| Sunflowers | 80,81 |
| Take Us! | 52,53 |
| Tsunami | 127 |
| UBI Soft | 45 |
| Wial | 77 |


Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt des Norman Rentrop Verlags bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

## Gewinner aus dem letzten Heft

**Charts**

Atlantis gewinnt
*Michael Böringschulte, Oberhausen*

Die Zork Edition bekommt
*Hendrik Bettges, Nienburg*

Interstate 76 geht an
*Simon Elze, Stuttgart*

# IMPRESSUM


**Der Herausgeber**



Michael Labiner
**verantwortlich**

**Die Redaktion**



Joachim Nettelbeck (jn)
**Chefredakteur**



Steffen Schamberger (st)
**leitende Bildred.**



Markus Ziegler (mz)



Jörg Spormann (js)



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**
Max Magenauer
Gerhard Winkler
Skills

**Comic + Illustration**
Werner Regnet

**Fotografie**
Steffen Schamberger

**Titel**
„Constructor" (Acclaim)
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 & 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 & 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.


**Umwelthinweis**
PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.


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

**Telefax:** (08106) 899607

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

**Compuserve:** 104125,1742

**Internet:** jokerpost@aol.com
104125.1742@ compuserve.com

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



# AMIGA

## Restbestände superbillig!




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

~~7.–~~

**5.–**
DM **pro Heft**




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

~~15.–~~

**10.–**
DM **pro Stück**

**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!!!

je 25.–




**ORIGINAL ZAZOO,**
„Digital Doggie", „Virtual Alien" oder „Baby T-Rex"




15.–

**CD-TASCHE**
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben




9,80

**JOKER HIT COLLECTION**
„Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.

10.–



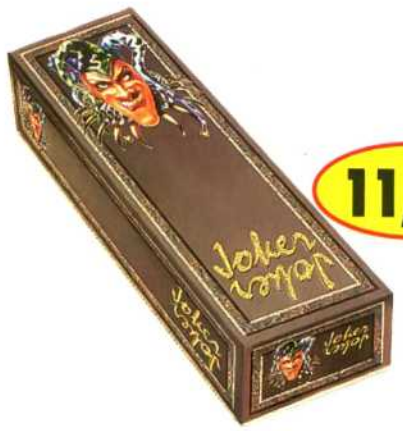
**MAUSPAD**

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




11,80

**JOKER-BOX**
für TC-Spieler



5er Pack nur 4,50

**JEWEL-CASES** (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,–




**CHROMSCHERBEN**
geniale Shadowrun-Kurzgeschichten

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

je 7,50

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 ☐ 9/97 |
| 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 ☐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 |
| Jewel-Cases | ☐ 5 Stück ☐ 10 Stück |
| Disksticker | ☐Bogen à 8 Stück |
| Joker TC-Box | ☐Stück |
| Modem | ☐Stück |
| Mousepads | ☐Stück |
| Sammelordner | ☐Stück |
| Chromscherben | ☐Stück |
| Original-Zazoo | ☐Hund ☐T-Rex ☐Alien |

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.

Vorsch...

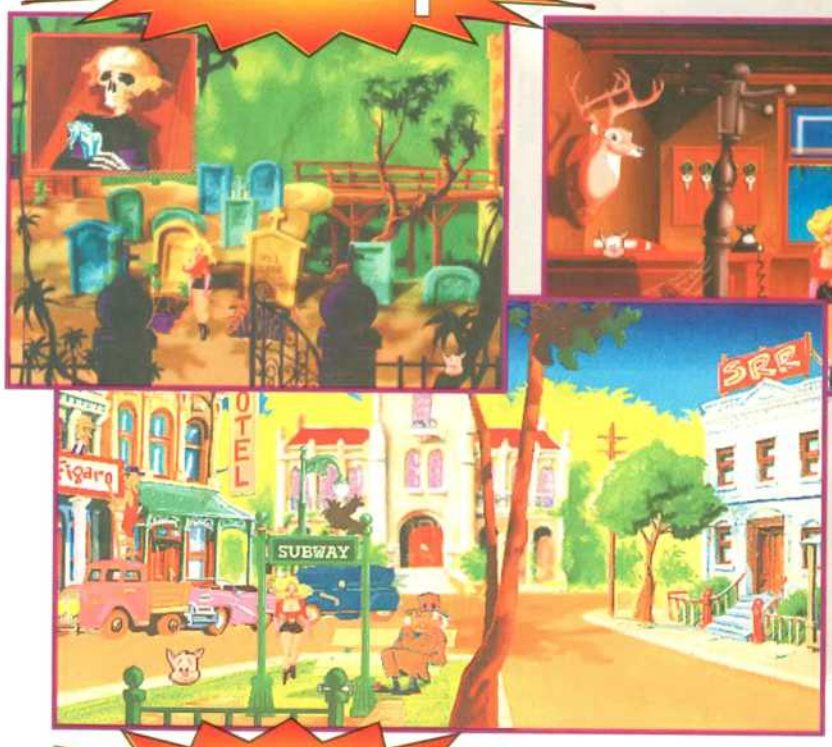
für ABONNENTEN ohne Aufpreis!

# DOPPELT HÄLT BESSER!

## Ausgabe 11/97 erscheint am 30. September mit 2 CD-ROMs und dem Top-Adventure BAZOOKA SUE

Mit der Novembernummer wird unser PC JOKER sechs Jahre alt, der Verlag gar schon acht. Gründe genug für eine besonders feierliche Ausgabe! Freuen Sie sich auf die ersten Weihnachts-Highlights im Test und Previews, News, Interviews, den Online-Guide sowie geprüfte Lösungshilfen zu schweren Spielen. Außerdem lassen wir zum Geburtstag auf **zwei Begleit-CDs** die Sau raus: Eine Scheibe ist für brandaktuelle Demos, nützliche Patches und unterhaltsame Goodies reserviert, die andere für Starbytes saugutes Grafikadventure „Bazooka Sue", das erst dieses Frühjahr in die Läden kam! Alles zusammen gibt es ab 30. September für einen bescheidenen Unkostenbeitrag von nur **8,50 DM** an Ihrem Kiosk. Oder nochmals günstiger im Abo.

BEGLEIT-CD 1




### VOLLVERSION: BAZOOKA SUE

Diesen April konnten humorvolle PC-Abenteurer für 99,– DM eine wahrlich schöne Sauerei erleben, als Leser hat man bei uns in vier Wochen umsonst Schwein. Dann nämlich stellen wir Ihnen auf der ersten Begleit-CD Bazooka Sue vor, die wohlproportionierte Titelheldin von Starbytes **aktuellem Cartoon-Adventure**. Dieses Babe von einem Schweinchen bekommt es mit rund 60 Charakteren zu tun, die ihm an den Speck wollen. **20.000 Einzelbilder, 100.000 Animationen, witzige Sprachausgabe** mit diversen deutschen Dialekten, Countrymusik, die komfortable Point & Klick-Steuerung, eine abgedrehte Story und spannende Rätsel machen diesen interaktiven Trickfilm zu einem Leckerbissen, nicht nur für Schweinebauch-Fans. Dabeisein ist alles, wenn wir in vier Wochen die Sau rauslassen – aus deutschen Landen frisch auf den Computertisch!

BEGLEIT-CD 2

### SPIELBARE DEMOS, PATCHES & GOODIES

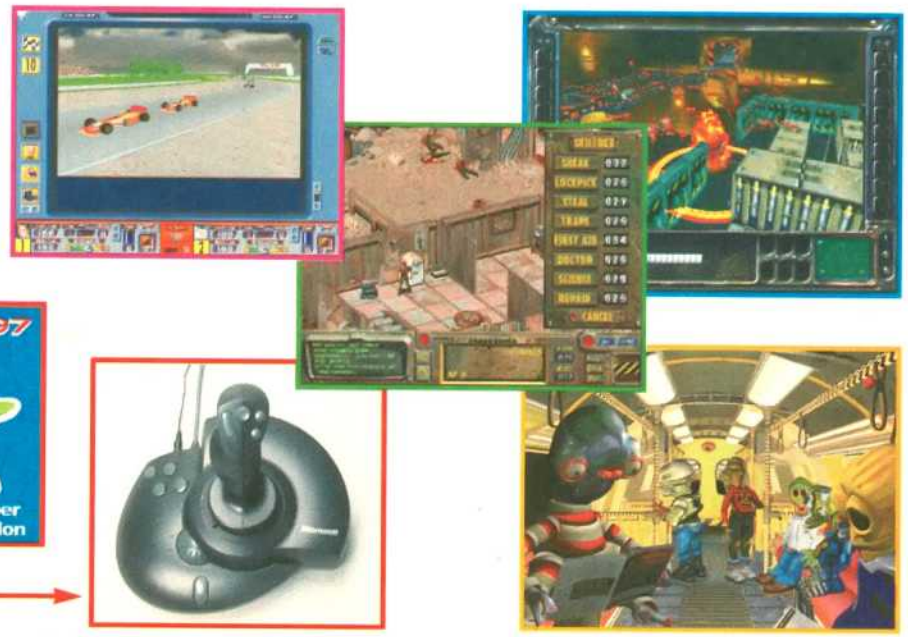
Eine saugute Vollversion auf der einen Scheibe, schweineviele der besten und neuesten Spiele-Demos auf der anderen. Dazu werden Sie unter den praktischen Install-Oberflächen für Win 95 und DOS noch aktuelle Patches sowie prima Goodies (Treiber, Online-Zugangssoftware, Leser-Shareware etc.) finden. Und wenn Sie hier keine Titelnennungen finden, dann hat das seinen Grund: Der Stoff für Ihren PC muß frisch sein – so frisch, daß er uns bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch gar nicht vorliegen konnte.

## AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

**Spiele**
Birthright, Demonworld, F1 Manager Professional, Fallout, Floyd, Ignition, Incubation, Legacy of Kain, Montezuma, Perry Rhodan: Operation Eastside, Streets of Sim City, Starfleet Academy u.v.a.

**Messe**
Die Highlights der ECTS London '97

**Hardware**
Geschüttelt, nicht gerührt: Wir nehmen Microsofts Wunderstick „Force Feedback" unter die Lupe



# Viele Computerspiele blasen das Hirn aus dem Schädel. Wir blasen es wieder rein.




Unsere CD-ROM-Spiele bereiten nicht auf den Krieg vor. Sondern aufs Leben. Mit „Die Zahlenstadt" zum Beispiel entdeckt man die Mathematik und lernt Gewichte und Größen kennen. Und „Das neue Rechtschreibspiel" bringt einem auf witzige Weise die neue Rechtschreibung bei. Getötet wird dabei nur eins: die Langeweile. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de oder unter Tel. 07 51/86 10 47. **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

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

Ravensburger

Erhältlich im Spielwaren-, Software- und Buchhandel sowie in Kaufhäusern. Z. B. bei Media Markt, Karstadt und Saturn-Hansa. Oder bei Christl Zaussnig, Gartenstraße 51/2, 88212 Ravensburg. Tel. 0751/861047. Fax 0751/861941.

# MEDIUM

## Your way to flavor.




Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)