DM 8,50/ös 57,00/sfr 8,50/hfl 10,60
lit 12.000/Dkr 46,00/Ifr 190,00

2 CD-ROMs mit Vollversion HIND

PC Joker Heft & Spiel

B 12623 E

Mehr Spaß am Computer!

4 394225 408502 12

12/97 Dezember

AKTUELL IM TEST

Panzer General 3D
Jedi Knight
Sub Culture
Floyd
Armored Fist 2
Seven Kingdoms
Riven
Flight Simulator '98
Age of Empires

HIGHLIGHTS '98

Zork Grand Inquisitor
Half-Life
Baldur's Gate

JETZT GEWINNEN!

Eine Woche Las Vegas für zwei

LÖSUNGSHILFEN

SPIELEN AM PENTIUM II

PC DASH IM TEST

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



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

RAYMAN'S WORLD

Das lange Warten hat ein Ende: Rayman ist wieder da!

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

• • • INKLUSIVE BRANDNEUEM LEVELEDITOR • • • SUPEREASY • •

Geschenkt!

Unser Magazin erscheint immer besonders früh und hat eine Produktionszeit von rund vier Wochen, das dürfte bekannt sein. Daß vorliegende Seite mangels Aktualitätsdruck dabei stets als erste geschrieben wird, macht ebenfalls Sinn. Doch diesmal scheinen sich die Fakten zu einer (un-) heiligen Dreifaltigkeit gegen mich verschworen zu haben: Während noch warme Septembersonne durch mein Bürofenster scheint, soll ich Weihnachtsstimmung für das Dezember-Editorial aus der Tastatur kitzeln – keine einfache Übung, wenn man nicht gerade im Morgenland aufbricht, um Sternschnuppen nachzujagen.

Doch die Anspielung auf die heiligen drei Könige birgt meine Rettung. Waren sie es nicht, die mit ihren Geschenken (Weihrauch, Myrrhe und Gold, aber nicht ein vernünftiges Computerspiel...) den alljährlichen Konsumrausch der modernen Weihnacht begründeten? Ihnen haben wir also die nicht enden wollende Hatz durch überheizte Kaufhäuser und matschige Einkaufsstraßen zu verdanken. Dieser Logik folgend, sind die spendablen Monarchen von einst dann aber auch dafür verantwortlich, daß wir jetzt wieder so viele tolle Neuerscheinungen im Heft präsentieren dürfen. Um das ohne Abstriche tun zu können, bietet es daher über 30 zusätzliche Seiten.

Der gesteigerte Umfang ist aber keineswegs unser einziges Präsent für Sie, liebe Leser. Beispielsweise haben wir ja bereits in der letzten Ausgabe klammheimlich mit der Überarbeitung des Layouts begonnen. Die zwischenzeitlich hübschere Gestaltung der Boxen, Logos, des Online Guides und der Lösungshilfen ist freilich bloß ein erster Schritt. Damit wir Ihnen unsere Gaben nicht nur an Weihnachten hübsch verpackt überreichen können, sind uns Ihre Anregungen also weiterhin willkommen. Apropos hübsch verpackte Gaben: Ich gehe mal zwanglos davon aus, daß Ihnen auch die zweite Begleit-CD weiterhin willkommen ist. Zumal sie für einen Aufpreis von nur einer Mark gegenüber den bisher üblichen 7,50 DM ja nun wirklich quasi geschenkt ist.

Ehe mir nun mein Biochip im Kopf die Stimmung verdirbt, indem er mir den Wahnsinn von über 160 redaktionellen Seiten und zwei CD-ROMs mit der Vollversion des Super-Helis „Hind" zum Preis eines anständigen Schoko-Nikolauses vorrechnet, mache ich hier lieber Schluß. Viel Spaß mit unseren Geschenken, mögen Sie in ein paar Wochen die neueste Hard- und Software unter dem Baum finden. Genießen Sie die streßfreien Tage bis zum hoffentlich frohen Fest,

Ihr Michael Labiner



PC Zocker Inhalt



TIGER IM TANK

Diesen Monat traf unsere Tester gleich zweimal die Panzer-Faust: Wer es strategisch liebt, der liebt auch **PANZER GENERAL 3D** – wer selbst ans simulierte Steuer will, sollte zu **ARMORED FIST 2** greifen

Panzer General 3D
Test ab Seite 60



Armored Fist 2
Test ab Seite 86

WEIHNACHTS-SPEZIALITÄTEN

Wollen Sie an den Feiertagen einen **Trip nach Las Vegas für zwei gewinnen**? Hoffen Sie, eines dieser neuen **Pentium II Systeme** unter dem Baum zu finden? Oder lieber **PC Dash – Das Zocker-Keyboard**? Dann sollten Sie unbedingt die Specials dieser Ausgabe lesen!
Seiten 15, 150 und 152





Hot Spot

Interview
Simis/Grolier Interactive (Xenocracy) 33
News **16**
Previews
Baldur's Gate **24**
Half-Life **26**
Pax Imperia - Die Sternenkolonie **30**
Theocracy 32
Ubik 31
Zork Grand Inquisitor **22**

Titel in rot = Titelstory

Lösungshilfen

Antworten
Der Druidenzirkel 137
Komplettlösungen
Baphomets Fluch 2 138
Dark Reign 142
Tips & Tricks
Betrayal in Antara 147
Birthright 147
Bleifuß Fun 147
Hind 147
Jedi Knight 147
Legacy of Kain 147
NHL 98 147
Pazifik Admiral 148
Resident Evil 148
Shadows of the Empire 148
Turok 148

Online Guide

Fan Sites
Cybersuff-Orden 135
Dungeon Keeper's Lair 132
Dungeon Keeper Tournament . . . 132
Sourmosh's Dungeon Keeper . . . 132
The Guardian Angels 135
The White Dragons 135
UK DK Web 132
Hersteller Sites
Logic Factory 130
Magic Bytes 130
Microids 130
Team 17 130
Previews
Deadlock 2 – Shrine Wars 128
Might & Magic 6 128
The Gatherer 128
Warbreeds 128
Spiele
Beck's Fußballbörse 129
Cyber Dungeon: The Game 129

DIE RÜCKKEHR DER JEDI RITTER

Der Krieg der Sterne geht weiter: Nachdem erst letzten Monat im „Schatten des Imperiums" gekämpft wurde, zieht man jetzt als **JEDI KNIGHT** gegen die dunkle Seite der 3D-Macht zu Felde. Unsere Tester haben beherzt das Laserschwert geschwungen...
ab Seite 96





STAR WARS JEDI KNIGHT

ALLE MANN AUF TAUCHSTATION!

Unter Wasser ist die Hölle los: **SUB CULTURE** ist ein genialer Genremix aus Handel und Kampf am Meeresboden – mit einer Grafik, wie sie Luftatmer noch nicht gesehen haben!
ab Seite 38



Rubriken

Abo Service 34
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies . 12
Hind 8
Charts 125
Comic 160
Editorial 3
Gewinner 161
Hardware
Das Zockerkeyboard:
PC Dash 150
Spielen am Pentium II 152
Impressum 163
Inserenten 162
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 164
Kleinanzeigen 161
Leserbriefe 156
Lösungsindex 149
Preisausschreiben
Eine Woche Las Vegas für zwei zu gewinnen! 15
Special
Quarterdeck Tools 154
Interview mit der Quarterdeck Corporation. . . 155
Terminplaner 122
Testindex 136
Update Service 124
Vorschau 166

Spieletests

ABENTEUER

Floyd 52
Pilgrim 56
Riven 44

ACTION

Agent Armstrong 119
Chasm – The Rift 118
Dreams to Reality 102
Drilling Billy 118
Excalibur 2555 A.D. 107
Hercules 118
Jedi Knight 96
Overboard 106
Take no Prisoners 108
Virus 104

GENRE-MIX

Galapagos 40
Sub Culture 38

SIMULATION

Armored Fist 2 86
Electronic Pinball 119
Flight Simulator '98 88
Starfleet Academy 92

SPORT

Bleifuß Fun 110
Daytona USA Deluxe 112
Manx TT SuperBike 113
NHL 98 116
NHL PowerPlay '98 116

STRATEGIE

Age of Empires 70
Akte Europa 68
Conquest Earth 64
Demonworld 80
Leviathan 78
Myth 72
Outpost 2 74
Panzer General 3D 60
Seven Kingdoms 66
Syyrah 119
Total Annihilation 83
Worms 2 82

Interna aus der Redaktion

DER NEUZUGANG



Der 32jährige **Rüdiger Rinscheidt** (rr) war Gründer und Inhaber der German Design Group, jetzt ist er Joker-Redakteur – übrigens der einzige, der einen Mercedes fährt. Eine klare Verbesserung, vor allem für unser Team. Denn immerhin zeichnete der Spieldesigner und -programmierer für bekannte Titel wie „Conquestador" und „Magic of Endoria" mitverantwortlich. Er ist zudem seit vielen Jahren Mitglied in der Gesellschaft für historische Simulationen e.V., was ihn zu einem wertvollen Kenner des strategischen Genres macht. Privat interessiert er sich freilich mehr für Science Fiction, was sich auch gut trifft: Gehaltserhöhungen liegen bei uns ja meist in ferner Zukunft...

FRIEDHOF DER DIGI-TIERE

In der Redaktion toben heftige Kämpfe: T-Rex gegen T-Rex, Hund gegen Alien. Gemeint sind natürlich Zazoos, wobei sich Steffen mittlerweile zum Multitierhalter entwickelt hat. Genützt hat ihm seine Erfahrung mit allen Rassen piepsender Schlüsselanhänger freilich wenig, denn sein ältester Dino gab im Alter von 19 Jahren den Geist auf – **Michaels Echse brachte es hingegen auf stolze 25 Jahre**. Der Methusalem unter den Digital Doggies gehört Redaktionsbenjamin Jörg und hat es dank guter Pflege auf 24 Jahre gebracht. Aber vielleicht besitzen Sie ein noch älteres Exemplar? Dann sollten Sie uns schnell ein beweiskräftiges Foto des Senior-Zazoos schicken, denn **wir prämieren ab sofort die Ältesten der Alten mit Software für Ihren PC!**

Joker Verlag
Stichwort: „Senior Zazoo"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham



Michaels T-Rex im Herbst seines Lebens

LONDON IST EINE REISE WERT





Als wortwörtlich wertvoll entpuppte sich unser London-Trip zur letzten Ausgabe nicht allein wegen der ECTS-Neuheiten: Die Preise der Inselmetropole können sich mittlerweile nur noch Auserwählte leisten. Bestes Beispiel ist die in einem Schaufenster entdeckte **Men in Black-Armbanduhr**, denn für den werbeträchtigen Stahl/Lederwecker zum Film wollte ein Shop am Piccadilly Circus stolze 650 Pfund (knapp 2.000 Mark) haben! Dafür rücken die berühmten Londoner Taxis kaum noch Quittungen heraus, was unsere Messeläufer vor arge Probleme bei der späteren Kostenabrechnung stellte. Markus war trotzdem selig, konnte er anläßlich eines Besuches der **Sega World** doch alle seine Lieblingsautomaten auf einen Schlag zocken.

EIN RASENDER FAN



Gibt es einen größeren Fan der Formel 1 als unseren **Cheflayouter Karl**? Wir können es uns kaum vorstellen: Anläßlich des Tests zum „F1 Manager Professional" (letzte Ausgabe) war er vom Monitor kaum loszueisen, so daß die eigentlichen Redakteure ihm die Maus unter Androhung von Gewalt entreißen mußten. Und seither nervt er sie jeden Tag bezüglich UBI Softs todschicker „F1 Racing Simulation"...

DIE GERÄDERTE ABO-FEE

Mittlerweile müssen selbst die ärgsten Machos in unseren Reihen zugeben, daß sich Frauen nicht nur für Liebesgeschichten interessieren: **Petra** lieh sich von Chefredakteur Joe den ersten Band von Robert Jordans Fantasy-Reihe um das „Rad der Zeit" als Urlaubslektüre aus – und kann seither gar nicht mehr genug von dem guten (Lese-) Stoff bekommen. Mal sehen, wie lange wir das lesehungrige Mädel mit weiteren Romanen der Serie noch ruhigstellen können.

Petra verschlingt den nächsten Roman



SCHOLZ & FRIENDS

Perry Rhodan

OPERATION EASTSIDE

in der Tiefe der Galaxis

Um in der Unendlichkeit zu bestehen, brauchen Sie mehr als Mut: Sie brauchen Erfahrung.
Erforschen Sie im Auftrag des solaren Imperiums die unbekannte Seite der Galaxis.
Bereiten Sie Planeten zur Kolonisierung vor, schliessen Sie Handelspakte und Allianzen.
Aber vergessen Sie nie, wer noch dort draussen ist – die Blues ...
OPERATION EASTSIDE – das erste Computer-Spiel der
grössten Science-fiction-Serie der Welt.

FANPRO
unter Lizenz von VPM

Spellbound

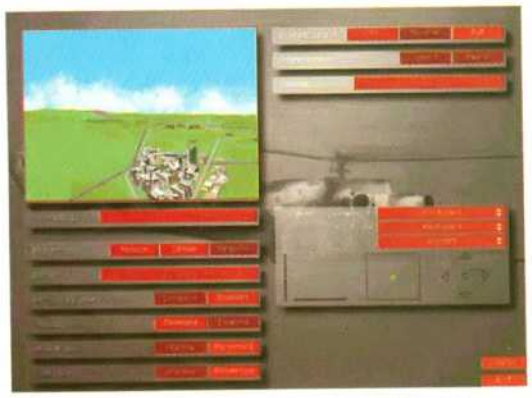
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.de

Die Begleit-CD



Digital Integration gilt international als eine der allerersten Adressen in Sachen Flugsimulationen, ihr „Apache Longbow" galt als bester Heli am PC-Himmel – bis der Nachfolger durchstartete: Im russischen Mil MI-24 Hind-Hubschrauber kämpft man in Afghanistan, Kasachstan und Korea gegen Rebellen, Abtrünnige und sonstige „Volksverräter".

Für alle drei Einsatzgebiete stehen wahlweise zehn Einzelaufträge oder eine komplette Kampagne bereit. Bei letzterer entscheiden die (Miß-) Erfolge des Spielers über den Fortgang. Beförderungen oder Orden erhält, wer seine Routen nach dem Briefing auf der detaillierten Übersichtskarte genau plant und dann im Polygon-Gelände Landminen legt, SCUD-Stellungen attackiert, Verletzte rettet oder feindliche Schiffe anlasert, damit sie der nachfolgende Bomber unter Beschuß nehmen kann. Die Wahl der Waffen an Bord obliegt vor Beginn jedes Einsatzes dem Spieler, wobei die Palette von Zwillingskanonen und Minenwerfern bis hin zu diversen Raketen und Bomben reicht. Wetterinfos sind ebenso abrufbar wie feind- und freundliche Truppenstellungen. Da viele Missionen nur im Kampfverband durchführbar sind, unterstehen dem Spieler zudem **bis zu drei Flügelmänner, die sowohl eigenständig handeln, wie auch einzeln befehligt werden können**. Gesteuert wird der Kampfhubschrauber wahlweise über die Tastatur oder zusätzlich mit einem Joystick. Unterstützt werden Thrustmaster FCS, Flightstick Pro, Virtual Pilot Pro sowie Pedale und Throttle Stick. Das Handling ist in drei Stufen einstellbar, wobei man dem Stahlvogel im realistischen Modus deutlich seine Größe und Trägheit anmerkt. Das Ergeb-



Das Menü für die reichhaltigen Spieleinstellungen



Die Perspektive von außen zeigt den Hind in voller Pracht (F6)

Installation und Start unter Win 95

Nach Einlegen der CD Nr.1 wählen Sie im Joker-Menü „Hind" an und klicken auf „installieren". Das folgende **Installationsprogramm** stellt Ihnen drei Modi zur Wahl:

A) Die **Minimalinstallation** umfaßt 15 MB und ist beim Wechsel zwischen Anzeigen und Grafikperspektiven langsamer, während des eigentlichen Spiels von der Ablaufgeschwindigkeit aber identisch zu den anderen beiden Optionen.

B) Die **mittlere Installation** umfaßt 20 MB und kopiert die kompletten Programmroutinen auf die Festplatte – nur Animationen, Sprache, Musik und Grafik bleiben auf der CD-ROM ausgelagert. Die Dauer der Anzeigen/Perspektivenwechsel verkürzt sich.

C) Die **maximale Installation** umfaßt 50 MB und beläßt lediglich Animations- und Sprachdateien auf der CD-ROM. Hier wird die volle Geschwindigkeit beim Wechsel der Anzeigen/Perspektiven erreicht.

Die Speicherangaben beziehen sich auf den belegten Festplattenplatz von dauerhaften wie temporären Dateien. Nach Angabe des Zielverzeichnisses (vorgegeben wird C:\DI\HIND) wird das Spiel **automatisch installiert**. Falls noch nicht vorhanden, kann im Anschluß auch die zum Spielen benötigte Erweiterung „DirectX" installiert werden. Nach Abschluß der Installation braucht das nun im Startmenü der Windows 95-Oberfläche erscheinende „Hind 95" zum Start nur noch angeklickt zu werden.

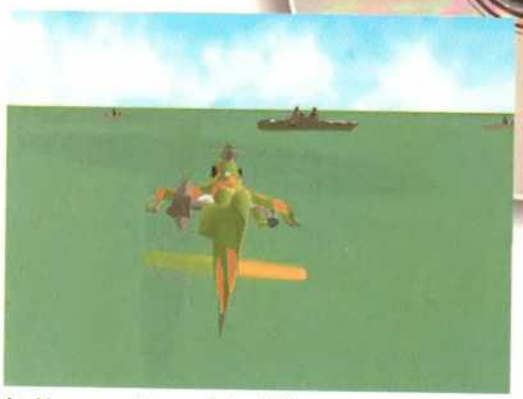
nis jedes Ausflugs wird nach Abschluß der Mission in einem Debriefing mittels zoombarer Karte und geflogener Route dargestellt. Dazu kommen 20 Trainingsmissionen, ein Instant-Action-Modus mit eigener Highscoreliste sowie **Multiplayer-Schlachten mit- und gegeneinander für 2 bis 16 vernetzte Piloten**. Das spannende und komplexe Spiel präsentiert sich **mit Online-Hilfe, Einheitenkatalog, Zwischensequenzen, orchestralem Soundtrack sowie komplett deutscher Sprachausgabe**. Zur Anpassung an die Rechnergeschwindigkeit sind Grafikdetails, Animationen, Sprache, Sound und Musik stufenweise zu- und abschaltbar. Kurz und sehr gut: Nicht umsonst haben wir **beim Test im September '96 runde 80 Prozent** vergeben!



Alle Einheiten en detail im Übersichtskatalog



Das Cockpit des Helis der Roten Armee: vom Notkompaß links oben bis zur beweglichen Karte rechts unten ist alles an Bord



In Korea müssen feindliche Kriegsschiffe für das Versenken markiert werden



Die Karte mit den Einsatzzielen und der Wegbeschreibung



Das Waffenarsenal des russischen Apache-Pendants ist umfangreich, die Auswahl obliegt für jeden Einsatz dem Spieler

Installation und Start unter DOS

Nach Einlegen der CD-ROM und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) wird mit dem Befehl DOSINST unsere Joker-Oberfläche aufgerufen. Wählen Sie hier „Hind" an und klicken Sie auf die Option „Installieren", um das **Installationsprogramm** zu starten. Wie unter Windows stehen **drei unterschiedlich große Installationsmodi** zur Wahl, die 15, 20 oder 50 MB Festplattenplatz belegen. Die Spielgeschwindigkeit ist überall gleich, die Unterschiede beschränken sich auch hier auf die Wechsel zwischen den Anzeigen bzw. Grafikperspektiven.
Im Anschluß bestimmen Sie einen Zielpfad, und die Daten werden **automatisch installiert**. Im Zielverzeichnis (normalerweise: C:\DI\HIND) genügt schließlich der Befehl HIND, um das Programm auszuführen.

Das Handbuch

Die Erklärung des Spielablaufs und der Steuerung finden Sie im **komplett deutschen Online-Manual**, das in den Menüs per Mausklick oder während des Spiels durch die Tastenkombination SHIFT/F1 jederzeit abgerufen werden kann. Zusätzliche Installationshinweise und Tips für sehr selten und nur unter exotischen Konfigurationen auftauchende Probleme erhalten Sie auf der Spiel-CD-ROM im Ordner MANUAL\HINWEISE.TXT – sie können mit jedem Texteditor eingesehen und ausgedruckt werden.

HIND
(Digital Integration)

Simulation des russischen Kampfhubschraubers Mil MI-24

ORIGINALTEST:	Ausgabe 9/96, 80 Prozent
FEATURES:	30 Einzelmissionen, 3 Kampagnen, 20 Trainingsaufträge, Instant-Action, Multiplayer-Optionen via (Null-) Modem und Netzwerk für 2 bis 16 Spieler
STEUERUNG:	Tastatur, wahlweise zusätzlich Joy- und Flightsticks (inkl. Pedalerie)
SPRACHE:	komplett deutsch (inkl. Sprachausgabe)
HANDBUCH & INSTALLATION:	Online-Manual, automatische Installation für DOS und Win 95

SCHOLZ & FRIENDS

Gute Strategen sehen übe

Herrscher der Meere

Wer im 16. Jahrhundert die mächtigste Flotte besitzen will, muß nicht nur mit allen Wassern gewaschen sein - er wird es auch. Für rauhes Klima sorgen dabei nicht nur Sturm und Welle sondern auch Piraten. Von denen sich manche Händler übrigens nur durch eine unterscheiden: die Farben der Flagge.

attic



soll eine Handelsstraße.

Die Begleit-CD

Demos, Patches und Goodies

MENÜ-OBERFLÄCHE FÜR WINDOWS



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

MENÜOBERFLÄCHE FÜR DOS



Unter DOS wechselt man auf das CD-Laufwerk, dann tippt man den Befehl DOSINST ein und bestätigt mit der Returntaste. Es erscheint eine **mausgesteuerte DOS-Oberfläche**, über die sich die meisten Demos bequem und direkt installieren lassen.

CARMAGEDDON



GENRE: 3D-Rennen
UMFANG: eine Strecke, ein Auto, vier Runden, jede Menge Crashs und Stunts
BESONDERHEIT: alle Spieloptionen der Vollversion
SYSTEM: P90 mit DOS oder WIN 95, 16 MB RAM und 85 MB auf der HD

CYBER GENE



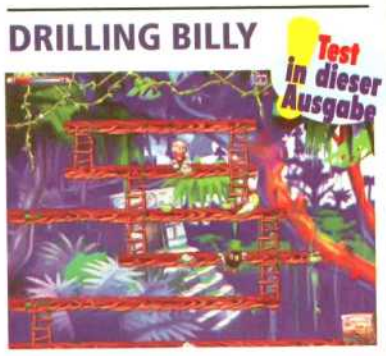
GENRE: Labyrinth-Action
UMFANG: ein kompletter Abschnitt
BESONDERHEIT: Installation durch Doppelklick der Datei SETUP.EXE im Ordner DEMOS\CYBER auf der CD-ROM
SYSTEM: 486 DX/40 mit Windows oder DOS, 600 KB freier DOS-Speicher und 2 MB XMS, 3 MB auf der HD

DEMONWORLD



GENRE: Fantasy-Strategie
UMFANG: Exklusiv-Mission mit Wettbewerb
BESONDERHEIT: als ZIP-File gepackt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM und 100 MB auf der HD

DRILLING BILLY



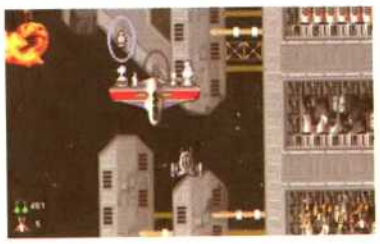
GENRE: Tüftel-Plattformen
UMFANG: ein volles Szenario mit mehreren Abschnitten
BESONDERHEIT: alle Spieloptionen der Vollversion
SYSTEM: 486 DX2/66 mit DOS 5.0 oder Win 95, 8 bzw. 16 MB RAM, direkt von der CD-ROM

EVIL KEEPER



GENRE: Missionen für „Dungeon Keeper"
UMFANG: 2 volle Missionen
BESONDERHEIT: sowohl für die originale wie gepatchte Version von „Dungeon Keeper" geeignet
SYSTEM: alle Rechner, auf denen „Dungeon Keeper" installiert ist

FINAL IMPACT



GENRE: Balleraction
UMFANG: ein voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: Rechner ohne jeden Treiber (außer CD-ROM) booten!
SYSTEM: P75 mit DOS 5.0, 32 MB RAM und 1 MB auf der HD

HAVE A N.I.C.E. DAY 2



GENRE: 3D-Rennen
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD-ROM
SYSTEM: 486er mit Win 3.X/95 und 8 MB RAM

JEDI KNIGHT



GENRE: 3D-Action
UMFANG: ein spielbarer Abschnitt aus dem „Krieg der Sterne"
BESONDERHEIT: unterstützt jede Auflösung
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 34 MB auf der HD

KICK OFF 98



GENRE: Fußball
UMFANG: eine Halbzeit
BESONDERHEIT: Zufallsmannschaften, sonst alle Features der Vollversion
SYSTEM: P100 (besser P166) mit WIN 95, 16 MB RAM und 70 MB auf der HD

BUGFIX FÜR BAZOOKA SUE

Da die Vollversion des Starbyte-Adventures von unserer letzten Ausgabe wegen falsch benannter Sounddateien Probleme bereiten kann, finden Sie im Ordner „Patch" auf der ersten CD-ROM einen **Bugfix**. Er benötigt 180 MB an freiem Speicherplatz; bitte lesen Sie zwecks Aufruf die entsprechenden Readme-Dateien.
Alternativ speichert man einfach vor den kritischen Stellen ab, beendet das Spiel und startet über die DOS-Eingabeaufforderung im Ordner „Bazooka" mit dem Befehl SUE -N neu; diesmal ohne Sound. Ist die Hürde im Programm genommen, wird erneut abgespeichert, wieder beendet und ganz normal mit Sound gestartet. Wir bitten um Entschuldigung für diese Umstände.

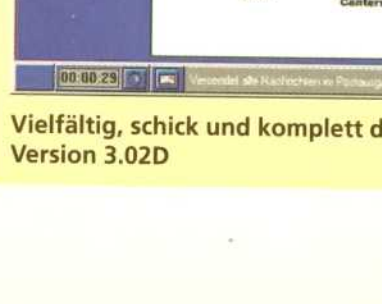
Die Begleit-CD

MEN IN BLACK



GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: ein voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: alle Spieloptionen der Verkaufsversion
SYSTEM: P100 mit Win 95, 16 MB RAM und 34 MB auf der HD

MOVING PUZZLE



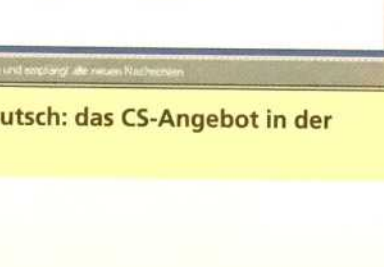
GENRE: Denkspiel
UMFANG: ein spielbares Puzzle
BESONDERHEIT: das animierte Video-Puzzle läuft direkt von der CD-ROM
SYSTEM: P75 mit Win 3.X/95 und 16 MB RAM

SEVEN KINGDOMS



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: ein voll spielbares Szenario
BESONDERHEIT: alle Spieloptionen der Vollversion
SYSTEM: P90 mit Win 95 und 16 MB RAM, läuft direkt von CD-ROM

SHADOWS OF THE EMPIRE



GENRE: 3D-Actionmix
UMFANG: erster Abschnitt voll spielbar
BESONDERHEIT: voll funktionsfähige, da ungepackte 3Dfx-Version
SYSTEM: P120 mit Win95, 16 MB RAM, 1 MB auf der HD und 3Dfx-Karte

CD-COVER FÜR SAMMLER

Auf der Rückseite der Coverlasche finden Sie schick und übersichtlich gestaltete Einlagen für Jewel-Cases (preisgünstig im Joker-Shop erhältlich) zum Ausschneiden – die Größe ist passend für verschiedene Formate gewählt. Viel Spaß mit der zukünftig perfekt archivierten Software-Sammlung!





ENTPACKEN GEZIPPTER DATEIEN

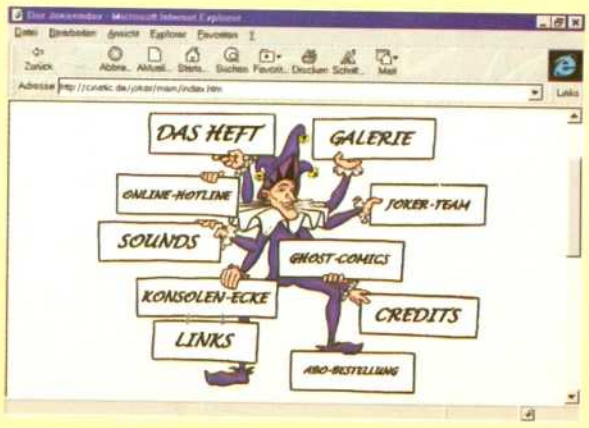
Aus Platzgründen wurden manche Patches gepackt, was an der Dateiendung „zip" zu erkennen ist. **DOS-Anwender** kopieren diese zusammen mit dem im Ordner „Goodies" lagernden Entpacker **pkunzip.exe** in einen beliebigen Festplattenordner. Das Entpacken erfolgt dann von dort aus durch die Eingabe des Befehls PKUNZIP PROGRAMMNAME.ZIP -D. **Win 95-User** verwenden dagegen den Shareware-Entpacker **Winzip 32** aus dem CD-Ordner „Goodies\Winzip32". Zu ungepackten Patches lagert im jeweiligen Ordner eine Setup- oder Install-Datei.

GO COMPUSERVE

Mit der Zugangssoftware für diesen Online-Dienst erhält man gleichzeitig den bewährten **Microsoft Internet Explorer** als Browser. Sie liegt für Win 95/NT in der neuesten **Version 3.02D** auf der zweiten Begleit-CD vor; unter Windows 3.11 installiert man den **WinCIM 2.01D**. Wer sich damit online anmeldet, braucht **im ersten Monat keine Grundgebühren** zu bezahlen (später: 9,95 US-Dollar inkl. 5 Freistunden, 2,95 US-Dollar für jede weitere Stunde) und erhält **10 Freistunden**. Übrigens: Außerhalb der Städte mit Einwahlknoten erreicht man CompuServe für einen Zuschlag von nur 1$/Stunde auch zum Ortstarif.
Benötigt werden ein 486er mit 8 MB RAM, 90 MB auf der HD sowie ein Modem. Ausführliche Installationshinweise finden Sie im Ordner „Goodies\cserve" in der Acrobat-Datei E302WIN.PDF.



Vielfältig, schick und komplett deutsch: das CS-Angebot in der Version 3.02D



Der Microsoft Internet Explorer ist in einer aktuellen Version gleich integriert

Die Begleit-CD

TUROK



GENRE: 3D-Action
UMFANG: ein voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: 3Dfx-Version
SYSTEM: P120 mit Win 95, 16 MB RAM, 3Dfx-Grafikkarte und 15 MB auf der HD

VIRUS



GENRE: 3D-Shooter
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD-ROM
SYSTEM: 486er mit Win 3.X/95 und 8 MB RAM

WING COMMANDER PROPHECY



GENRE: 3D-Weltraumsim
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD-ROM
SYSTEM: 486er mit Win 3.X/95 und 8 MB RAM

WORMS 2



GENRE: Action-Strategie
UMFANG: ein Multiplayer-Abschnitt
BESONDERHEIT: mit allen Optionen der Vollversion spielbar
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 20 MB auf der HD

ZORK GRAND INQUISITOR



GENRE: Adventure
UMFANG: spielbarer Abschnitt plus Bilder aus der Vollversion
BESONDERHEIT: keine
SYSTEM: P90 mit Win95/NT, 16 MB RAM und 5 MB auf der HD

AKTUELLE PATCHES

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

Alexander der Große (verbesserte KI, deutsche Version)
Carmageddon (3Dfx-Karten werden fortan unterstützt)
Dungeon Keeper (verbesserte KI)
MDK (3D-Patch)
Schleichfahrt (3Dfx-Karten werden fortan unterstützt)
Video Logic (Patches für Grafikkarten und 3D-Turbos sowie PowerVR-Unterstützung für die Spiele „POD" und „Tomb Raider")

SHAREWARE & FREEWARE

Im CD-Ordner „Share" finden Sie von Lesern erstellte Software. Diesmal haben wir da etwa ein **Trainerprogramm für verschiedene Spiele**, das es Ihnen zudem ermöglicht, ein PC-Komplettsystem zu gewinnen. Dazu etliche Games: **Mindical** ist eine besonders kniffelige Windows-Variante von „Superhirn", **17 & 4** sowie die **Spielesammlung** mit Würfeln, einarmigem Bandit uvm. sind reine Textprogramme. Für die Fans des Blue Byte-Rollis gibt es dazu noch das **Albion Pack** mit vielen interessanten Infos im interneteigenen HTML-Format.
Möchten auch Sie Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen? Dann schicken Sie einfach die Diskette(n) an nachstehende Adresse und legen eine schriftliche Bestätigung bei, 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 Internationale Antwortscheine.

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

GOODIES

Die **T-Online-Zugangssoftware Version 1.2d** kann nebst einem kostenlosen Probeaccount für Deutschlands größten Online-Dienst (derzeit 1,6 Mio. Teilnehmer) über die Joker-Menüoberfläche direkt installiert werden. Hersteller 1&1 Direkt übernimmt dabei die normalerweise 50 Mark teure Anmeldegebühr, man bekommt **10 Freistunden**, und der **Grundtarif für die ersten 10 Tage entfällt**. Diese Spezialversion enthält neben einer Online-Anmeldung für direkten Netzzugang einen **Link auf die Joker-Homepage** im Internet. Sollten Sie bereits T-Online-User sein, finden Sie hier das **Update auf die Version 2.0**.



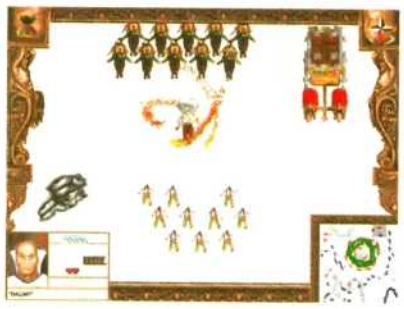
Die Spezialversion des T-Online-Dekoders von 1&1 Direkt führt über den integrierten Internet Explorer direkt auf die Joker-Homepage

Mit **Direct X 5.0** kann die neueste Version der von immer mehr Win 95-Spielen benötigten Multimedia-Erweiterung direkt über die Joker-Menüoberfläche installiert werden. Sehr praktisch ist auch das Tool **Winzip 32**, mit dem sich nach dem „Zip"-Verfahren komprimierte Dateien komfortabel und menügesteuert entpacken lassen – als DOS-Alternative wartet **pkunzip**. Außerdem sind wieder **Hex-Editoren für DOS und Win 95** geboten (werden für Hex-Cheats benötigt), dazu **Treiber für Elsa-Karten**, der **Univesa-Treiber** für alle VESA-Grafikkarten sowie der neue **Acrobat Reader 3.0** in Versionen für 16 oder 32 Bit. Für DOSisten gibt's immer noch die alte Version 2.1.

Mit DEMONWORLD eine Woche Luxus in Las Vegas gewinnen!

In der Hölle ist der Teufel los: Zum neuen Strategiespiel „Demonworld" verlost Hersteller Ikarion einen Trip in die Spielhölle von Las Vegas – sowie ein paar teuflisch schöne Trostpreise.

Der Wettbewerb





Alles, was Sie zum Gewinnen benötigen, ist strategisches Geschick, etwas Glück und eine unserer aktuellen Begleit-CDs. Auf einer Silberscheibe findet sich nämlich eine **exklusiv für diesen Wettbewerb entworfene Mission** des neuen Fantasy-Strategicals – wer dabei am besten abschneidet, fliegt an einem Termin seiner Wahl samt Begleitung für eine Woche nach Las Vegas und logiert dort im Luxushotel Excalibur!
Ein mitgeliefertes Tool ermöglicht das **Abspeichern des Spielstandes auf Diskette** und garantiert gleichzeitig, daß Mogeleien ausgeschlossen sind. Ebenfalls ausgeschlossen (von der Teilnahme) sind der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter von Ikarion und des Joker Verlags; bei gleichen Ergebnissen entscheidet das Los. Der Datenträger geht bis zum **Einsendeschluß am 8.12.1997** direkt an folgende Adresse:

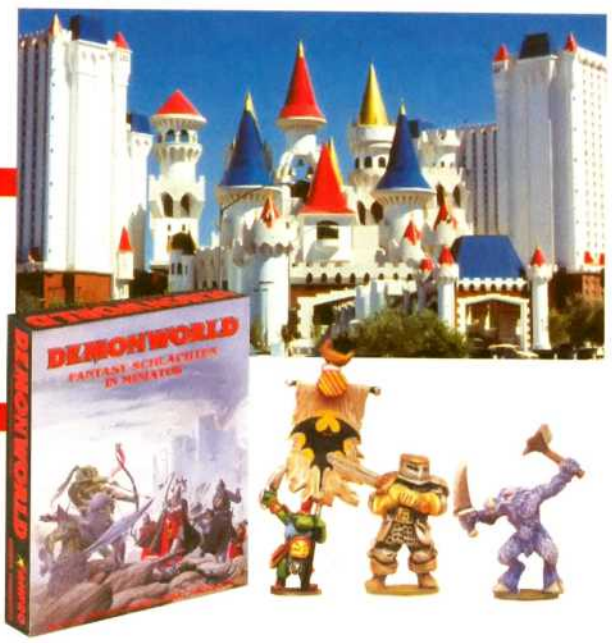
Ikarion Software GmbH • „Joker Gewinnspiel" • Bahnhofstr. 18 - 20 • D-52064 Aachen

Die Gewinne

1. PREIS

Flug nach Las Vegas und einwöchiger Aufenthalt im exklusiven Fantasyhotel Excalibur für zwei Personen





2. PREIS

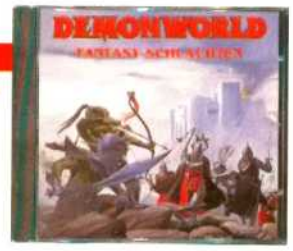
Ein komplettes „Demonworld"-Tabletop inklusive Isthak- und Imperium-Armeen (Zinnfiguren, Ausbausätze) plus eine Vollversion des PC-Games im Gesamtwert von über 1.500 DM



3. – 5. PREIS

Jeweils eine PC-Version von „Demonworld"





Das Tabletop: Demonworld

Ikarions neues Fantasy-Strategical (Test auf Seite 80) basiert auf dem gleichnamigen **Brettspiel von Hobby Products**. Es handelt von Schlachten, die zwei Parteien auf Hexfeldern austragen: Zunächst werden für eine bestimmte Menge an Punkten Truppengattungen, Helden oder Gegenstände eingekauft, danach nimmt das Schicksal ähnlich der PC-Version seinen Lauf.
Freilich gibt es am Wohnzimmertisch keine Save-Funktion (jeder Befehl und jedes Würfelergebnis sind also endgültig), dafür aber am Computer bislang noch nicht lieferbare Ausbausätze. Zudem verschaffen sich wahre Tabletopper **mit Zinnminiaturen ein ganz besonderes 3D-Erlebnis** – das der Gewinner des zweiten Platzes hier mal nachvollziehen kann.



BABYLON 5 IM PC-UNIVERSUM



Alle Freunde der Pro 7-Serie „Babylon 5" dürfen ein Faß Vurguzz aufmachen: **Sierra will die Saga vom Krieg gegen die Schatten als Combat-Shooter à la „Wing Commander" umsetzen**. Damit auch Nichtaktionisten etwas davon haben, verspricht der Hersteller zudem einen kräftigen Schuß Strategie. Darüber hinaus stricken die Mannen um Roberta Williams mit der **Guided Tour of Babylon 5** noch an einer Background-CD zur SF-Reihe. Sierra kündigt hier das „definitive und letzte Wort zum Babylon 5 Universum" an. Beide Programme sind allerdings erst spät im kommenden Jahr zu erwarten.

RISING LANDS

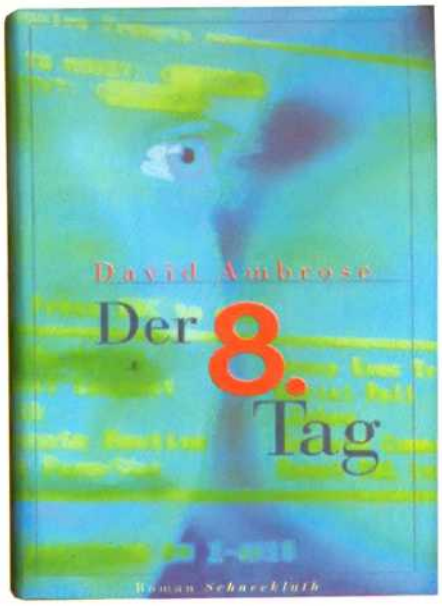
Die Echtzeitstrategen entdecken die Wirtschaft: Der kommende Genrebeitrag von Microids wird vom Spieler mehr als die bloße Verteidigung der Überreste einer (nahezu) untergegangenen Kultur gegen andere Überlebende verlangen – auch umfangreiches Ressourcenmanagement sowie städtebauliche Maßnahmen sollen die insgesamt **30 Missionen** prägen. Zudem werden die Terrains hier eher klein, so daß keine Probleme mit der Übersichtlichkeit zu erwarten sind. Der neue Konkurrent zum thematisch verwandten „Age of Empires" von Microsoft wird mit einer Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten arbeiten und im **Multiplayer-Modus** (online) bis zu vier Feldherren gleichzeitig beschäftigen. Wir hoffen auf einen Test zur nächsten Ausgabe.



Brandgefährliche Echtzeitstrategie inklusive Ressourcenmanagement und Städtebau: Rising Lands

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IM NETZ

Bei Schneekluth ist soeben ein **spannender Computer-Krimi** erschienen: In **Der 8. Tag** beschreibt David Ambrose die Spezialistin Tessa Lambert, welche auf dem Forschungsgebiet der Künstlichen Intelligenz tätig ist. Mrs. Digi-Frankenstein erschafft eine Art virtuelles Ungeheuer, das ein Hacker/Killer im weltweiten Datennetz freiläßt. Es entbrennt ein packender Kampf zwischen der Forscherin und dem Datenmonster, das die Gedanken des hackenden Mörders manipuliert... Wer sich an der etwas konstruierten Story nicht stört, darf auf 380 gebundenen Seiten Nervenkitzel pur erwarten – jetzt für 44,– DM im Buchhandel.



DIE INSELN VON AVENTURIEN

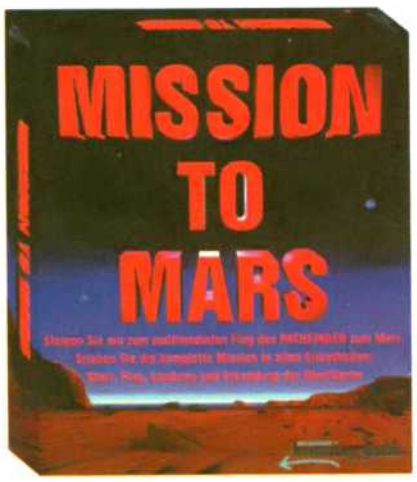
Attics **Herrscher der Meere** wird Ende dieses Jahres über die Bomico-Vertriebswege an die PC-Küste gespült. Einher mit dieser Vereinbarung (Attics letztes DSA-Abenteuer wurde noch von TopWare vermarktet) ging eine komplette Überarbeitung der historischen Wirtschaftssimulation mit Echtzeitgefechten. Neben verbesserter Optik sind eine bis hin zu den Meeresströmungen korrekte Weltkarte sowie ein paar vorgefertigte Phantasie-Globen angekündigt – darunter auch Aventurien, das Zauberland des bekannten deutschen Rollenspielsystems „Das Schwarze Auge".



Ein erster Exklusivblick auf das Aventurien-Szenario von Attics Herrscher der Meere

MARS MACHT MOBIL

Die EDV-Beratung Hemming GmbH bringt dieser Tage eine marsianische CD-ROM auf den Markt: Anhand von Originalfotos der NASA, diversen Hintergrundinfos und Videos will **Mission to Mars** die Mission der Pathfinder für 49,– DM nachzeichnen.



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SUB CULTURE®

Als Spitzner und Aquanaut in einer mörderischen Welt unter Wasser.
Dein Job: Überleben, Verhandeln, Verdienen.
Deine Gegner: Blut- und geldgierige Piraten, verfeindete Völker, mutierte Piranhas.
Deine Kommandozentrale: Ein U-Boot, 12 Zentimeter lang.

Trouble in der Tiefsee.

Eine traumhafte Welt:
3D Echtzeit Grafik und atmosphärischer Sound zum vollen Abtauchen.

Tauch ab, man.



Da triffst Du neue Freunde.



Das nasseste C-Game der Welt.

Criterion Studios

PC CD ROM
WIN'95 & DOS

Gi

Vertrieb Guillemot
0211/338800

SEXY GOTCHI





Die kesse Lula will beschäftigt werden...

Digitale Haustiere wie Tamagotchi und Zazoos sind längst nicht mehr an den Schlüsselbund gekettet – wie berichtet, piepsen die Plagegeister auch schon vom PC-Screen nach Futter und Zuwendung. So mancher Mann würde seine Streicheleinheiten aber lieber anderweitig vergeben. Diese Marktlücke wollen die Macher der erotischen Wirtschaftssimulation „WET – The sexy Empire" jetzt füllen: **Lula Inside** kann je nach Gusto als virtuelles Lustobjekt oder Parodie auf den Tamagotchi-Kult vernascht... äh, verstanden werden.
Wenn sexy Lula unter Win 95 an den Monitor klopft, erwartet sie von ihrem galanten Gastgeber, vier Wochen lang nach allen Regeln der Verführungskunst verwöhnt zu werden. Das fängt beim Frühstück an und hört vor der Schlafzimmertüre längst nicht auf. Wer sich den erotischen Comic-Spaß von New Generation Software/Interactive Strip auf den Rechner holen will, braucht 29,– DM.



HAPPY BIRTHDAY RAYMAN

Exakt zwei Jahre ist es her, daß UBI Soft den populären Hüpfhelden **Rayman** erstmals auf die Plattformen jagte, die Fortsetzung **Rayman's World** steht kurz bevor – Gründe genug für eine zünftige Geburtstagsparty. Gefeiert wurde in der Berliner Disco „Blond's", wo ein reichhaltiges Buffet, Getränke, Musik und die neuen Produkte des französischen Herstellers (u.a. „F1 Racing Simulation" und „Sub Culture") für Stimmung sorgten. Ehrensache, daß neben einem Zauberkünstler auch der Star des Abends persönlich einen Auftritt hatte.

Charmante junge Damen führten die neuen UBI-Games vor, für den PC etwa „F1 Racing Simulation" und „Sub Culture"



Das Geburtstagskind empfängt seine Gäste

NEUE CD-LEXIKA



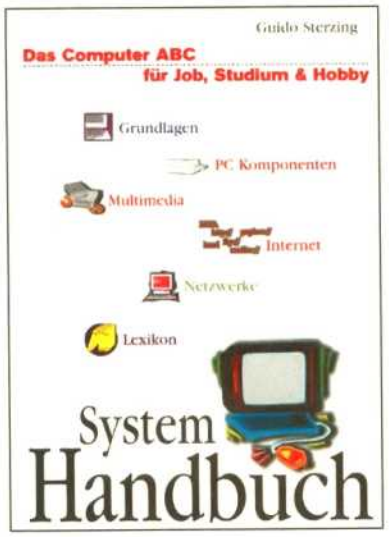
Aus der Dose in die DOSe: Lexikon des int. Films 97/98



Sagenhaftes von und für Germanen: Lexikon der Weltmythologie

Interessant für Cineasten: Unter Mitarbeit der Katholischen Filmkommission hat der Systhema Verlag das **Lexikon des internationalen Films – Ausgabe 97/98** digitalisiert – die gleichnamige Taschenbuchausgabe von Rowohlt gilt vielen Kinogängern ja als Standardwerk. Für 149,– DM werden in einer stilechten Filmdose komfortable Such- und Druckfunktionen geliefert, die bereits ab einem 486 DX2 und Win 3.11 über Inhalte und Macher von über 42.500 ausländischen Kino-, TV- und Videotiteln informieren.
Wer sich eher für Brauchtum und Religionen antiker Kulturen interessiert, dem bietet Koch Media mit dem **Lexikon der Weltmythologie** ein multimediales Nachschlagewerk. Zum Preis von 49,– Mark werden anhand von Videos, Bildern, Texten und Sounds die verschiedensten Sagen über die Entstehung der Welt sowie die damit verbundenen Gottheiten und Helden erschöpfend abgehandelt.

INTEL INSIDE



Ein Rechner besteht aus mehr als nur einem Chip nebst Festplatte und CD-ROM im Gehäuse – wie das **System Handbuch** aus der Edition Steffan zum Preis von 19,80 DM beweist. Im über 300 Seiten starken Band mit dem Untertitel **Das Computer ABC für Job, Studium & Hobby** behandelt der Diplominformatiker Guido Sterzing nahezu alle wichtigen Bauteile eines PCs. Es werden Hinweise zur Installation gegeben, technische Grundlagen verständlich vermittelt, Einzelkomponenten beschrieben und interessante Konfigurations- bzw. Aufrüstmöglichkeiten aufgezeigt. Der Autor hilft aber auch bei der Fehlersuche und dem Aufbau eines Netzwerks, referiert über Multimedia, Modems, ISDN und Internet.

RISKANTE POLITIK

Eine gute Polit-Simulation hat bekanntlich Seltenheitswert; immer noch stellt das zehn Jahre alte „Balance of Power" den Höhepunkt dieses Genres dar. Cryo will diesem Mißstand zu Beginn kommenden Jahres abhelfen: **3rd Millennium** soll digitale **Regierungsgeschäfte mit allen Schikanen** ermöglichen. Der Spieler wird global agieren, wobei die einzelnen Staatsgebiete auf der Landkarte der realen Geographie nachempfunden sind – ähnlich wie man das von dem Brettspielklassiker „Risiko" her kennt. Er darf zunächst für ein Territorium die Steuern festlegen, das Rentenalter manipulieren, die Pressefreiheit einschränken, Männerarbeit verbieten, Religionsgemeinschaften fördern oder behindern, volkswirtschaftlich wichtige Bauprojekte in die Gänge bringen, mit schädlichen Auswirkungen auf Umwelt und Biosphäre kämpfen und und und. Sollte die ausgewogene Politik nach einigen (Spiel-) Jahren mit einem Wahlsieg belohnt werden, hat man sich für ein größeres Land mit diffizileren Problemen qualifiziert. So geht das immer weiter, bis irgendwann die ganze Welt vereint und befriedet ist.



Regiert wird über diverse Menüs, gebaut auf Iso-Landschaften à la „Sim City"

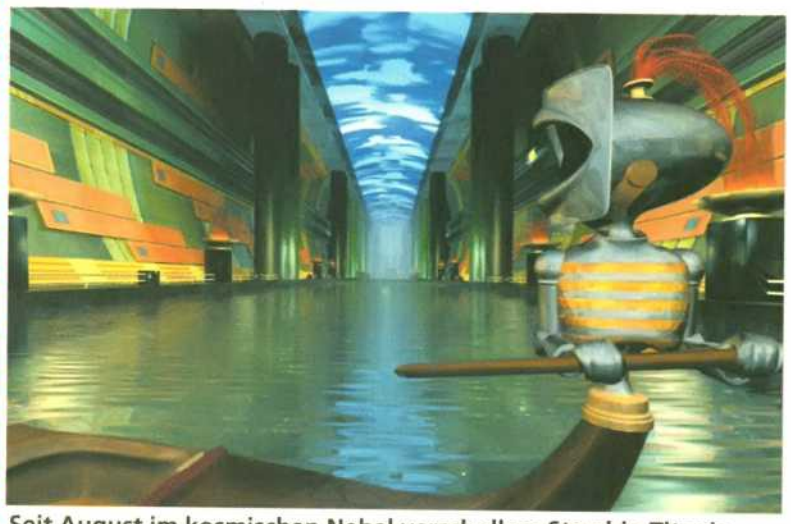
NEUER DEUTSCHER SPIELESERVER

Im September stellten wir mit dem Online-Rolli „Twilight Lands" das erste Projekt des Servers **E-On** (Entertainment Online) vor. Inzwischen ist die kostenlose Betaphase vorbei, doch man bleibt finanziell bescheiden: Für Beträge ab 2,– DM pro Monat können Multiplayer solche Hits wie „Tomb Raider" oder „Command & Conquer: Red Alert" im Netz zocken; weitere Knaller (z.B. „Sim City 2000" und „F-29 Retaliator") folgen bald. Zwecks weiterer Informationen oder Registrierung steuere man folgende Adresse an: **http://www.e-on.de**



PANIK AUF DER TITANIC

Das kommende Adventure von Kultautor Douglas Adams („Per Anhalter durch die Galaxis") handelt nicht bloß vom Irrflug eines kosmischen Luxusliners, sondern hinkt dem Zeitplan auch in Wirklichkeit hinterher: **Starship Titanic** hätte eigentlich bereits im August als (englischsprachiges) Buch und Spiel zeitgleich ausgeliefert werden sollen. Jetzt wird das satirische Renderabenteuer von Simon & Schuster nebst „Romanisierung" vom ehemaligen Monty Python Terry Jones jedoch **erst im Frühjahr** erwartet. Hoffentlich kommt es nicht noch zu einer Havarie...



Seit August im kosmischen Nebel verschollen: Starship Titanic

SCHAU SPIELER

Kurz vor Redaktionsschluß ließ Westwood verlauten, daß etliche Charaktere aus dem Film auch im Adventure **Blade Runner** auftauchen werden. Harrison Ford und Rutger Hauer sind zwar nicht dabei, aber mit Rachael (Sean Young), J.F. Sebastian (William Sanderson) und Leon (Brian James) doch immerhin einige der Hauptfiguren.



MICROPROSE GESCHLUCKT

Im Spätherbst ging ein Überraschungscoup über die Branchenbühne: Der verhältnismäßig junge Spielehersteller **GT Interactive erwarb 80 Prozent des Börsenpakets von MicroProse für 250 Millionen US-Dollar** und hält damit nun die Aktienmehrheit an den Strategiespezialisten. GT-Präsident Chaimowitz begründet den Deal unter anderem damit, sich nun verstärkt im Konsolenbereich engagieren zu können, während MicroProse weiterhin den PC-Markt bedient.

www.ravensburger.de

Das erste Puzzle,

das auch Kühe

mitreisst.



Halten Sie sich fest: Jetzt kommen Action-Kino und Puzzeln in einem. Eine Filmsequenz
Actiontakes auf CD-ROM gibts für unter 20 Mark. Infos gibts unter 0751/86 10 47 oder Fax



irbelt durcheinander - Sie müssen das Chaos wieder in Ordnung bringen. Zehn verschiedene
751/86 19 41. **Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.**

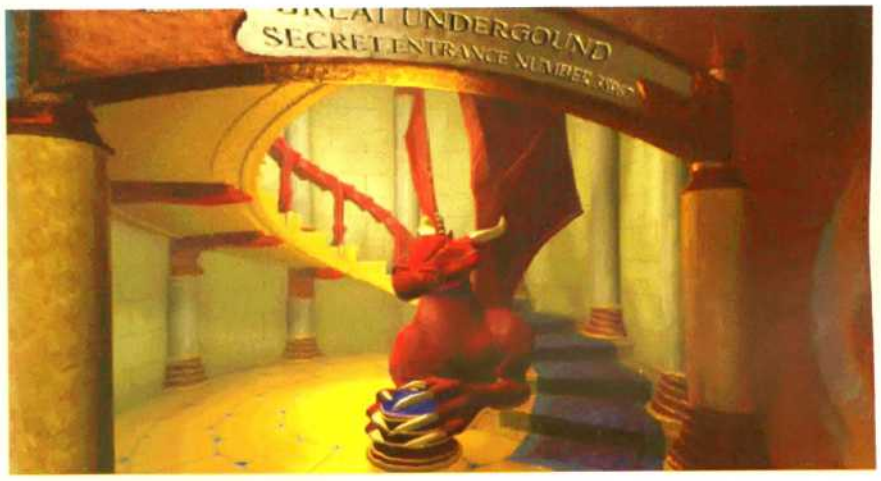
®

Ravensburger

Siehe auch Begleit-CD

ZORK GRAND INQUISITOR

Eine Legende geht in die achte Runde: Zum Jahreswechsel setzt Activision die traditionsreichste Adventure-Reihe der Welt fort – mit einem opulenten 3D-Grafikabenteuer, das den 96er Erfolg „Zork Nemesis" nochmals übertreffen soll.



Gags am laufenden Band: Geheimeingang Nr. 38967 ins „Great Underground Empire"

Der neue Machthaber über Land, Leute und die Überreste des „großen Untergrundimperiums" will die Magie restlos ausmerzen. Daß ein endgültiger Sieg über die Zauberer auch den Untergang des Reichs bedeuten würde, schert den übereifrigen Großinquisitor wenig. Den Spieler freilich schon in Hinblick auf weitere Zork-Abenteuer umso mehr, weshalb er sich in Gestalt eines Glücksritters auf die Suche nach drei okkulten Artefakten macht, die allein den Spuk beenden können.
Wer Zork sagt, meint seit Activisions Wiederbelebung der klassischen Infocom-Serie schick vorgerenderte Landschaften, die per Mausklick zu durchwandern sind. Auch originelle Videogespräche fallen einem zum Thema ein, und seit dem direkten Vorgänger „Zork Nemesis" noch Bewegungsfreiheit in rotierbarer Grafik. All das (und noch einiges mehr) wird hier geboten: Der Spieler darf sich um 360 Grad drehen, das Scrolling war bereits in der Vorabversion auf einem P166 sehr flüssig. Nur die Knobeleien werden vor stehenden Bildern gelöst, wobei der Übergang in die Animation nahtlos klappt.
Man muß im Stil von „Riven" alte Tunnelbahnen reaktivieren, geheime Türen öffnen oder die Maschinen längst vergessener Fabriken im Erdinnern bedienen. Die gesuchten Gegenstände versprechen alten Zorkern dabei ein Aha-Erlebnis, sollten sie den Schädel von Yoruk doch noch aus „Zork Nemesis" oder die Kokosnuß von Quendor aus „Beyond Zork" kennen. Damit ist schon klar, daß auch Teil acht der Reihe wieder kein ganz bierernstes Spiel wird. Wer etwa in einer gläsernen Notfallbox eine magische Schriftrolle, einen



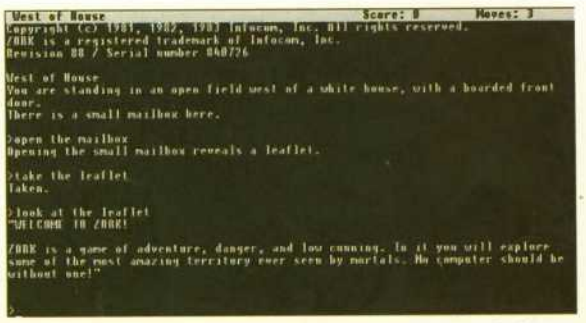
Per Erlaß erklärt der Großinquisitor Zauberei und Laternen für gesetzeswidrig – Zuwiderhandlungen werden mit „Totemisierung" bestraft





Die Grafik kann rotiert werden, bietet vorgerenderte Animationen und Standbilder. Wer wagt sich in das Maul des toten Drachen?

Der Genre-Methusalem: Zork





Bildschirmabenteuer im Wandel der Zeit: links „Zork 1", rechts „Zork: Nemesis"

Als Dave Lebling und Marc Blanc anno 1977 auf einem Uni-Rechner das Textadventure **Zork** schrieben, gründeten sie damit ein ganzes Genre – und etwas später die Firma Infocom. 1981 wurde das für damalige Verhältnisse extrem umfangreiche Spiel (1 MB!) auf den C-64 umgesetzt, bereits im gleichen Jahr erschien **Zork 2**. Der Erfolg der Serie brachte 1982 noch **Zork 3** hervor, dann übernahm Brian Moriarty („Loom") das Ruder. Unter seiner Regie erschien 1987 **Beyond Zork**, im selben Jahr schob Steve Meretzky („Hitchhiker's Guide to Galaxy") das erstmals mit grafischen Elementen versehene **Zork Zero** nach.
Der Untergang von Infocom war damit freilich nicht mehr aufzuhalten, doch Ende 1993 belebte Activision die Serie mit dem 3D-Grafikabenteuer **Return to Zork** neu. Es handelte 400 Jahre nach den vorangegangenen Ereignissen; das 1996 folgende **Zork: Nemesis** wieder 100 Jahre später. Und nach dem brandneuen **Zork Grand Inquisitor** sind noch zwei weitere Zork-Abenteuer bereits fest geplant.

Hammer, ein Schwert und darüber die Aufschrift „Im Falle eines Abenteuers Scheibe einschlagen!" findet, wird sich ein Grinsen kaum verkneifen können. Ähnliches gilt für die mit echten Darstellern abgedrehten Videosequenzen. Da plaudert eine Zauberfee beispielsweise über Magie, wird aber immer wieder vom Hintergrundchor unterbrochen. Zudem befindet sich im Inventory eine Lampe nebst Geist, der nahezu jede Aktion geistreich kommentiert.

Spruchrolle, Hammer und Schwert: Bei abenteuerlichen Notfällen bitte Glas einschlagen!

Zur weiteren Grundausstattung gehört ein Seil, was schon zeigt, daß der Rucksack des Abenteurers jetzt endlich mehr als nur einen Gegenstand faßt. Auch ein Zauberbuch aus der Feder des Magiers Frobozz (ein alter Bekannter aus „Zork 2") gelangt bald in den Besitz des Spielers. Anfänglich enthält es zwar nur einen Spruch, doch im Verlauf der Story werden weitere Beschwörungen wie ein Regenzauber oder der praktische Türöffner-Spell die Seiten füllen. Weil sich die Rätsel somit teils um Zauberei, teils um die klassische Anwendung von Fundstücken drehen, können Inventar und Hexerbibel hier komfortabel über eine einblendbare Leiste bedient werden.

Unser abschließender Eindruck: Zork Grand Inquisitor wird ein Adventure im Stil von „Atlantis" und dem aktuellen „Myth"-Nachfolger „Riven", allerdings mit einer Extraportion Humor. Wir hoffen, bereits in der nächsten Ausgabe zum offiziellen Testlauf ins SVGA-Imperium eingeladen zu werden – wie vom Hersteller versprochen sogar auf deutsch. (rf)





Einige Rätsel ranken sich um die Wiedererweckung uralter Maschinen



Ein magisches Relikt aus „Beyond Zork": die heilige Kokosnuß von Quendor



Die Videofee heißt den Abenteurer willkommen – zumindest gibt sie sich alle Mühe...

Via Datenautobahn zum Hotel Zork

Im Internet hat Activision das **Hotel Zork** eröffnet, man erreicht es unter der Adresse **http//www.activision.com/games/adventure/zgi**. Die Webseiten sind als englischsprachiges Mini-Adventure gestaltet und liefern den Gästen umfangreiches **Bildmaterial, Soundfiles, Videoclips sowie Hintergründe zum neuen Zork-Game**. Außerdem warten **drei englische Textadventures**: die beiden ersten Titel der Reihe, dazu eine Story um die Ereignisse vor der Machtübernahme des Großinquisitors.



Die Lobby des Online-Hotels Zork führt zu diversen Download-Zimmern

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

BALDUR'S GATE



In den News berichteten wir ja schon letzten Monat über das neue AD&D-Rollenspiel von Interplay. Inzwischen konnten wir den Verantwortlichen eine erste spielbare Version des fünf CDs starken Überabenteuers entreißen.

Von den sieben vorgesehenen Kapiteln stand uns zum Antesten der Einstieg zur Verfügung. Man beginnt sein Abenteuer in Burg Candlekeep, welche an der Küste der Schwerter, nahe der Stadt Baldur's Gate liegt. Wir befinden uns also erstens im AD&D-Szenario der „Forgotten Realms" und zweitens in einer Notlage: Der Süden der Region wird belagert, der Norden ist bereits überrannt. Und in den örtlichen Waffenschmieden herrscht auch noch ein übler Mangel an Eisenerz, weil keine Nachschubkarawanen mehr durchkommen.

Zunächst wird der Spieler diesen Problemen allein gegenüberstehen, doch dürfen für die über 100 Subquests bis zu fünf Gefährten unter der Bevölkerung rekrutiert werden. Man wird die Party dann als Ganzes oder jedes Mitglied einzeln durch das detailliert gerenderte 3D-Terrain steuern können. Die Umgebung erstrahlt dabei in 64.000 Farben und wartet mit zahllosen Effekten wie Lichterschein, Wetterbedingungen und Tag/Nacht-Wechsel auf. Beim Betreten von Gebäuden bleibt der Screen isometrisch, das Dach verschwindet aber. Gerangelt und gezaubert wird schließlich auf dem normalen Spielbildschirm in Echtzeit, doch wollen die Hersteller zusätzlich noch eine Rundenkampf-Option einbauen.

Der von Interplay versprochene Mega-Umfang dieses Rollenspiels zeigt sich nicht nur an den satten fünf CD-Roms, sondern ist mit der ca. 10.000 Screens großen Spielarena durchaus wörtlich zu nehmen. Hier werden sich Hunderte von Nichtspielercharakteren sowie 60 verschiedene Monstergattungen herumtreiben – von Kobolden über Oger und Drachen bis hin zu den ominösen Gibberlingen. Besonderen Wert will der Hersteller aber auf die (durchaus nicht unbedingt immer freundschaftlichen) Beziehungen der Partymitglieder untereinander legen. Wir sind schon besonders gespannt, wie und ob sich das Computerrolli-Dogma von der „unzertrennlichen Bande" durchbrechen läßt.

Das Ende vom Rollenspiel-Dogma des verschworenen Heldenteams

Da paßt es nur ins Konzept, daß man nicht an einen festgelegten Ablauf der Geschichte gebunden sein wird. Im Gegenteil sollen die jeweils vorgenommenen (oder unterlassenen) Handlungen die hiesige Welt als Ganzes beeinflussen und dadurch die künftigen Möglichkeiten des Spielers verändern. Zum guten Schluß sei noch verraten, daß Interplay bereits drei Monate nach dem für Februar geplanten Veröffentlichungstermin ein Mission-Pack nachschieben will. Auch von einer speziellen Multiplayer-Version wird gemunkelt. (jn)



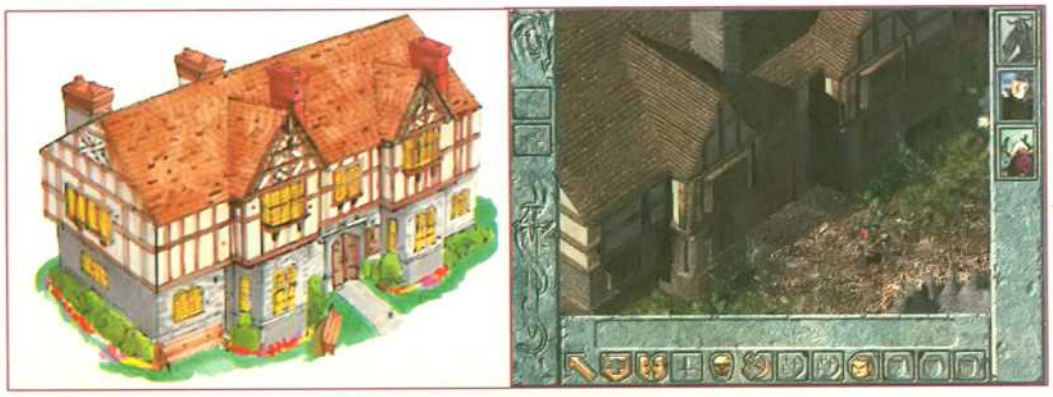




Isometrische Außen- und Innenräume



Ein erster Entwurf der Landkarte – zusammen mit den Häusern und Dungeons ist sie 10.000 Bildschirme groß



Ein Gasthaus als kolorierte Vorlage und später im Spiel

LORDS OF MAGIC





"WarCraft 2™ für Fortgeschrittene" PC Games

wählen sie eine von 8 städten als zentrum ihres reiches.





8 magische rassen

In Zeiten der tödlichen Bedrohung des friedliebenden Volkes von Urak durch den finsteren Hexer Balkoth braucht es wahre Helden mit magischen Fähigkeiten, um den Siegeszug des Schreckens zu beenden. In LORDS OF MAGIC, dem Nachfolger des Bestsellers Lords of the Realm II, betreten Sie eine fantastische Welt voller Zauberer, Zwerge, Magie, Elfen und Barbaren, in der Gut und Böse um die Vorherrschaft ringen.



auf ihrem weg durch urak kämpfen sie in dunklen und geheimnisvollen höhlen, burgen und kerkern.



3-d terrain editor

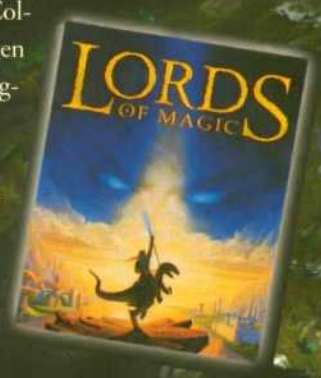
Aufbauend auf den dramatischen Features, die Lords of the Realm II zu einem Meilenstein im Strategiegenre machten, kombiniert LORDS OF MAGIC erneut rundenbasierendes Erforschen und Verwalten mit spektakulären Echtzeitschlachten. Vereinigen Sie Ihre Kräfte mit bis zu 6 Spielern via Netzwerk oder Internet - und kämpfen Sie gegeneinander oder gemeinsam gegen den barbarischen Balkoth. Sie befehligen bis zu 80 Kreaturen, inklusive Vampire, Elfen, Skelette und Monster in Ihrem Kampf gegen das unsagbar Böse. Im Zeichen der Magie führen viele Wege zur Errettung des Reiches von Urak: mehrere Lösungen, viele Optionen und unendlichen Spielspaß!





tief drinnen in ihrem turm erschaffen ihre zauberer neue magische sprüche und geheimnisvolle kreaturen.

LORDS OF MAGIC besitzt ein echtes dreidimensionales Spielfeld, hoch auflösende HiColour-Grafiken und einen mächtigen Terraineditor, der Ihnen alle Möglichkeiten bietet.



Die ultimative Alternative für Strategie- und Fantasy-Fans!

Ende November 1997.

SIERRA®

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

www.sierra.de

HALF-LIFE



Typisch id-Engine: Die abwechslungsreiche Architektur ist stimmungsvoll ausgeleuchtet

Ballern ist das halbe Leben, zumindest für Action-Fans. Ihnen will Sierra nun die Wartezeit auf den zweiten Teil des id-Erdbebens verkürzen – mit einem 3D-Shooter, den Valve aus just dessen berühmt-berüchtigter Engine kitzelt.

Als Rechtfertigung für knackige Feuergefechte wird mal wieder ein von Wissenschaftlern aufgerissenes Dimensionsloch herhalten. Weil das Tor zum Reich der Monster sich nicht so einfach wieder schließen läßt, gleicht deren Geheiminstitut nun einem Bestiarium. Als kleiner Assistent bleibt es daher am Spieler hängen, all den Spinnen, Molchen und Hundemutationen den kürzesten Weg durch die Korridore ins Jenseits zu weisen.
Der Kampf wird sich über fünf Episoden erstrecken: Was im Forschungslabor beginnt, endet auf dem Heimatplaneten der Invasoren. Wenn dabei unterwegs auch mal menschliche Gestalten dran glauben müssen, dann, weil Weißkittel und Wachen zum Feind übergelaufen sind und nun mit den gleichen Waffen wie der Spieler angreifen. Zusätzliche Attacken seitens des Jugendschutzes sind also abzusehen, weshalb hierzulande nur eine entschärfte Version des Schlachtfestes an den Start gehen soll. In der Praxis wird man die menschlichen Gegner kurzerhand zu Robotern umfunktionieren, um die Behörden ruhigzustellen.
Dem Spieler freilich darf dennoch kaum Ruhe vergönnt sein. Dafür soll hier die ausgefeilte künstliche Intelligenz der mörderischen Horden geradestehen. Und in der Tat haben die schlauen Biester bereits in der Vorabversion versucht, unser digitales Alter ego einzukreisen! Es hat sich jedoch mit einer Vielzahl von Waffen in der genretypischen 3D-Hand mannhaft gewehrt. So wanderte die simple Standardpistole alsbald zugunsten von (rationiert munitionierten) MGs und Schrotflinten in den Rucksack. Auch auf die gewohnten Energieauffrischer sowie sonstige Extras mußten und konnten wir nicht verzichten.
Von der Steuerungsfront ist gleichfalls nichts Neues zu vermelden: Via Tasten, Stick, Maus oder Gamepad kann man die oft mehrstöckigen SVGA-Labyrinthe laufend, springend, schleichend und schwimmend durcheilen. Für wechselnde Atmosphäre in den ansehnlich gerenderten Räumen sorgen unterschiedliche Lichtverhältnisse. Auch der Soundteppich ist je nach dem Spielgeschehen anders



Was hier noch menschlich aussieht, wird am Ende durch Roboter ersetzt

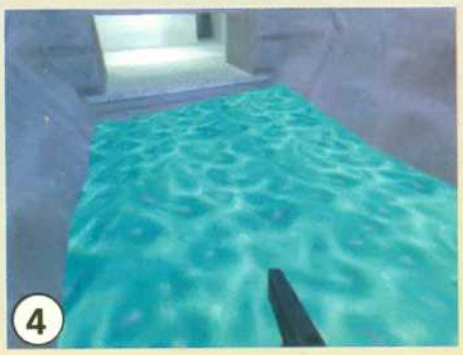
Effekthascherei

Unsere Previewversion enthielt ein ganz besonderes Grafik-Zuckerl – man konnte sich in einem speziellen Korridor nahezu alle im Spiel vorkommenden Effekte zu Gemüte führen: **kolorierte Deckenlichter (1), mehrfarbige Glasobjekte (2), animierte Wesen (3), Wasserbecken (4) und ein Vogelschwarm (5).**



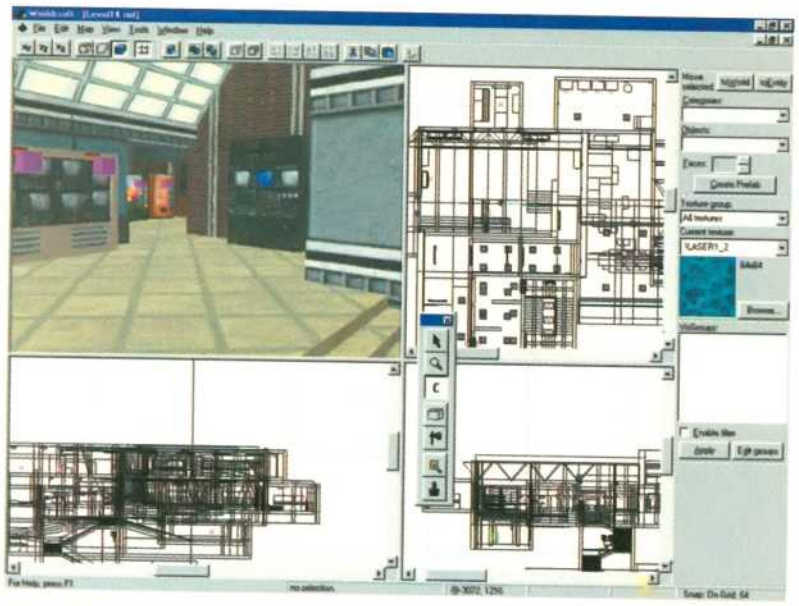








ausgelegt, das Angebot umfaßt stilistisch abwechslungsreiche Begleitmusik ebenso wie düstere Hintergrundgeräusche und knallige Stereoeffekte.
So weit ein typischer 3D-Ballerkeller also. Doch fühlte sich Sierra seinem guten Ruf als Adventure-Spezialist verpflichtet und hat die Programmierer daher mit ein paar mehr Rätseln als den üblichen Türen nebst dazugehörigen Schaltern beauftragt. Beispielsweise soll man allerlei Fundstücke im Inventory benötigen, wie man sie von der Konkurrenz bislang eher nicht kennt – welche das genau sein werden, steht noch nicht fest. Wahre Aktionisten braucht das freilich nicht zu (be-) kümmern, denn Half-Life basiert ja auf einer von id-Software lizenzierten Entwicklungsengine. Vom Gameplay über die Grafik bis hin zur via ESC-Taste abrufbaren Info-Konsole erinnert hier somit alles stark an das erderschütternde, jedoch indizierte Spektakel der Lizenzgeber.
Entsprechend gut sah unsere Vorabversion optisch aus. So sorgte die wechselnde Beleuchtung in Verbindung mit der gewagten Architektur und vielen trickreichen Details immer wieder für Gänsehaut: In den zerstörten Bereichen der Station flackert beispielsweise das Neonlicht unheilvoll, und die automatischen Türen hängen schief in den Angeln. Schicke Transparenzeffekte simulieren farbige Glasscheiben, auf den Waffen finden sich Lichtreflexe und in Wasserbecken realistische Wellenbewegungen. Als besondere Gags kann man auf einen Tastendruck hin kleine Soundsamples abspielen oder ein Graffiti des Spiellogos an die nächste Wand sprayen. Sowas mag insbesondere Netzwerkjäger erfreuen, die hier bis zu 32 Mann stark ausrücken dürfen.
Ein Vorteil der nicht eigens neu entworfenen Programmroutinen sind last but not least die moderaten Hardwareanforderungen: Wer einige Optionen wegschaltet und eine entsprechende Grafikauflösung wählt, wird Half-Life bereits ab einem Pentium im 133 MHz-Bereich ruckelfrei genießen können. Und wer so ein Spiel an einem Nachmittag löst, der wird sich mit dem integrierten Leveleditor selbst neue Herausforderungen schaffen können. Allerdings mag das aufgrund des komplexen Handlings auch für sich schon eine Herausforderung sein. Na, warten wir mal den endgültigen Test im kommenden Heft ab, womöglich sorgt Valve ja in diesem Punkt noch für mehr Komfort. (rf)



Der Editor „Worldcraft" soll integriert werden, allerdings ist das Erstellen eigener 3D-Labyrinthe damit nicht ganz einfach

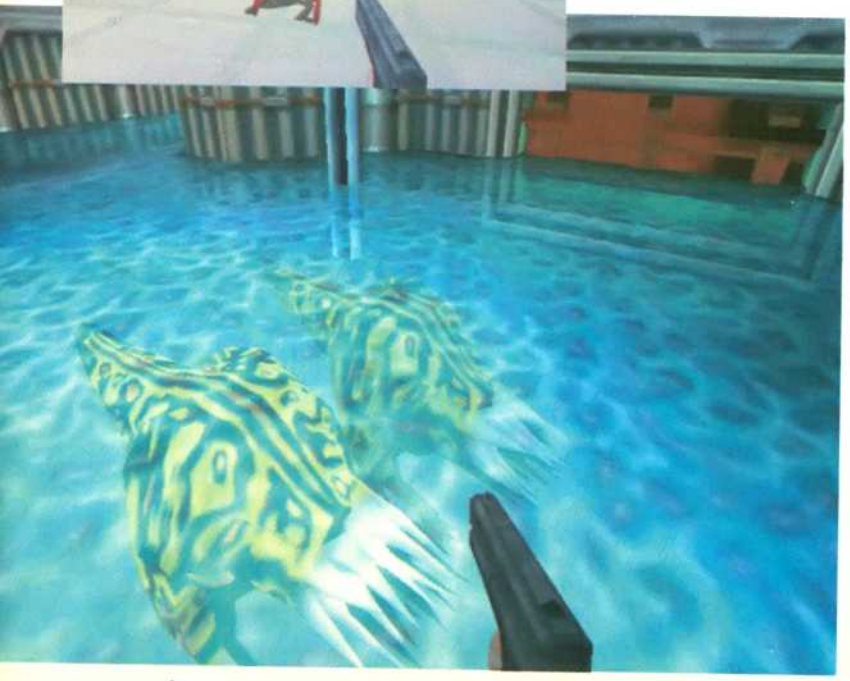
Auf Menschen schießt man nicht – wenigstens in Deutschland...



Ein riesiges Tentakelmonster als Endgegner



Monster satt: von kleinen Ratten bis hin zu Wassermolchen



Die Geburt eines Monsters

Kaum ein Genre bringt so schaurig schöne Monster hervor wie das der 3D-Shooter. Sie erblicken das Licht der Welt auf einem banalen Blatt Papier. Von den **gezeichneten Entwürfen** werden dann **3D-Gittermodelle** erstellt, die aus bis zu **6.000 Polygonen** bestehen können. Sobald das Ungeheuer mit einer **Textur** tapeziert wurde, hat man es bei diesem Spiel mit dem speziell entwickelten **Skeletal System** animiert. Dabei werden die Bewegungsabläufe von einem 3D-Skelett bestimmt, dessen Gelenkpunkte (ähnlich wie beim „Motion Capturing") von real existierenden Menschen bzw. Tieren stammen.





Das neu entwickelte „Skeletal System" garantiert monströs realistische Bewegungsabläufe

SCHOLZ & FRIENDS

Hier beginnt Ihre Verantwortung als Staffelführer.

Hier endet sie

Irgendwie

In naher Zukunft wird Ihr Einsatzgebiet ziemlich genau ein Universum größer sein.

Parallel dazu wachsen Ihre Aufgaben an Deck

und knallharte Autorität. I-WAR – die galaktische Herausforderung

ocean

PARTICLE SYSTEMS

wieder.

blöd, oder?

* Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel.

I-War

REBELLION IM UNIVERSUM

Neben Treffsicherheit und Mut brauchen Sie dann auch strategisches Fingerspitzengefühl
Ab November 97 in diesem Sternensystem.*

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

PAX IMPERIA DIE STERNENKOLONIE

Der „imperiale Frieden" hat bereits Maßstäbe gesetzt, und zwar in Sachen Komplexität. Allerdings war das anno 1993 am Mac. Auf den Nachfolger zur strategischen Weltraumeroberung aus dem Sternbild des Apfels warten wir am PC seit zwei Jahren...



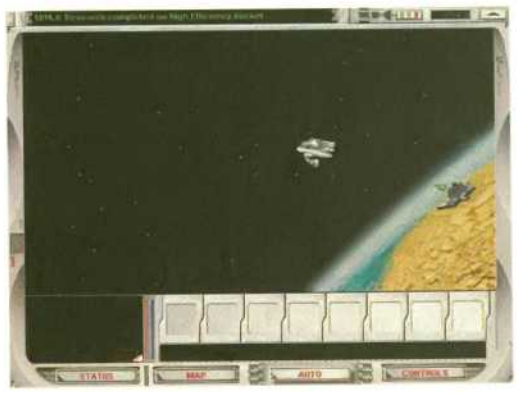
200 MB sind allein für (teils animierte) Grafiken fremder Welten und kosmischer Fahrzeuge reserviert



Der Hauptscreen mit den holographischen Bedienungselementen in der unteren Hälfte



Ein Sonnensystem mit Schiffspositionen (links) und den Sprungtoren zu Alnair und Diamond



Ein planetarer Stützpunkt unter Beschuß

Die lange Verzögerung seit der ersten Ankündigung ist schnell erklärt: Wegen des großen Erfolges der „Warcraft"-Reihe verlor man bei Blizzard das Interesse an dem SF-Projekt. Inzwischen haben es THQ und Bomico aber aus der Schublade geholt, abgestaubt und zeitgemäß in Echtzeit gewandet.

Damit die Rundenjünger nun nicht gleich abwinken, wollen die Programmierer eine stark variierbare Uhr einbauen. Multiplayer-Optionen sind mittlerweile ohnehin unerläßlich, weshalb sich der vom Zufall entworfene Sternenhaufen via Modem, Netzwerk und Internet auch gegen bis zu 16 menschliche Widersacher erobern lassen wird. Besonders interessant scheint dabei das Alien-Design-Menü zu werden, verspricht es doch Einflußnahme auf entscheidende Merkmale aller teilnehmenden Rassen. Und selbst im da großzügigen „Master of Orion 2" durfte ja nur der eigene Verein manipuliert werden. Auch der hiesige Kampfscreen weist entfernte Ähnlichkeit mit dem War Room des MicroProse-Klassikers auf – optional werden hier aber auch vom Computer berechnete Fights auf rein strategischer Basis möglich sein. Anderes erinnert an „Ascendancy", etwa die vorgegebenen Sprungrouten durch die Sonnensysteme auf der zweidimensionalen Sternenkarte oder die Schiffsbewegungen.

Dieser Best-of-Genre-Mix soll vor allem im Detail Möglichkeiten ohne Ende bieten. So umfaßt allein das Forschungsmenü in fünf Technologiebereichen buchstäblich Hunderte von Waffensystemen, Schildgeneratoren oder Objekten allgemeiner Art. Damit dabei der Überblick gewahrt bleibt, will THQ dem Regenten die Arbeit durch einfache, aber wirkungsvolle Steuerungstools erleichtern. Die Bebauung seiner Planeten etwa wird man weitgehend einem Automaten überlassen können, der nach Vorgaben des Spielers an die Sache geht: Projekte mit geringer Bauzeit zuerst, die zuletzt entwickelte Erfindung zuerst etc.

Ein Best-of-Genre-Mix von „Ascendancy" bis „Master of Orion"

Besonders stolz sind die Designer auf die Computergegner, und tatsächlich zeigten sich diese bereits in unserer Vorabversion recht forsch. Wer statt an Kanonen eher an Bündnisse denkt, wird entsprechende Möglichkeiten im Diplomatiemenü finden; dazu Spionage oder verdeckte Operationen. Und wer an schicke Grafik denkt, darf sich auf allerlei Bilder und Animationen zwischen den diversen Menübildschirmen freuen – allein für die Optik sind 200 MB an Speicherplatz auf der CD-ROM reserviert. Wir indessen haben bereits zur nächsten Ausgabe ein paar Testseiten reserviert. (jn)

Ubik

Der SF-Autor Philipp K. Dick lieferte die Romanvorlage zum neuen Game von Cryo: Als Leiter einer Spezialeinheit darf man kurz nach Weihnachten in 3D-Welten abtauchen, die laut dem französischen Hersteller für Strategen und Abenteurer gleichermaßen verlockend sind.

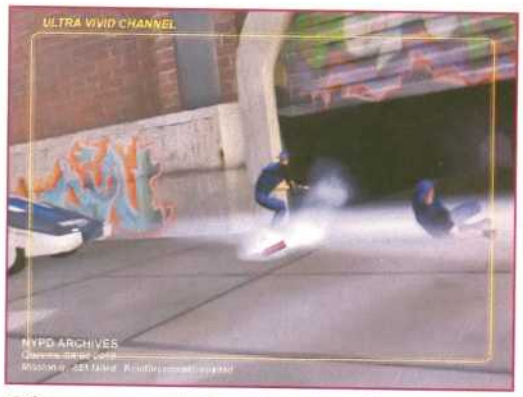




Ein futuristischer Helikopter am Reißbrett und nach der Mangel durch die Rendermaschine



Das Automapping findet man oben rechts im Bild, darunter die Infofenster seiner Agenten



Stimmungsvolle Renderanimationen einer düsteren Zukunft



Links unten am Screen kann man zwischen vier Kameraperspektiven wählen

Blade Runner vs. Wirtschaftsspione

Seit „Neuromancer" weiß jedes Kind, daß in 20 Jahren internationale Megakonzerne über die Erde herrschen – in vorliegendem Szenario des Autors von „Total Recall" und „Blade Runner" errichten sie bereits erste Kolonien im Weltraum. Wirtschaftsspionage nimmt inzwischen den Raum herkömmlicher Kriege ein, denn es wird mit allen Mitteln um geheime Forschungsergebnisse der Konkurrenz und damit den Profit gekämpft. Ein weites Betätigungsfeld für den Spieler und seine auf Gegenspionage spezialisierte Firma.

Die 15 Missionen dieser strategisch-abenteuerlichen Genremixtur werden sich also um die Beschaffung von Informationen ebenso drehen wie um die Rettung vermißter Personen oder Gegenstände. Um mit seinen kleinen Teams aus bis zu fünf Agenten in der detailliert gerenderten 3D-Welt trotz feindlicher Schergen überleben zu können, wird man 30 der modernsten Waffen zum Einsatz bringen – schußsichere Westen und Medikits sind ebenfalls mitzuführen. Zudem können die rund 90 verfügbaren Charaktere auf PSI-Kräfte zurückgreifen. Jeder davon ist mit individuellen Eigenschaftswerten versehen, die sich im Laufe der Zeit auch verbessern lassen.

Das hört sich alles recht gut an und sieht auch so aus: Der Spieler darf seine in Echtzeit animierten Leute aus verschiedensten Kamerapositionen verfolgen, bleibt also nicht auf die übersichtliche Vogelperspektive angewiesen. Für den vollen taktischen Überblick sorgen zudem zoom- und schwenkbare Nah-, Fern- oder Seitenaufnahmen in 32.768 Farben. Zusammen mit zahlreichen Zwischensequenzen soll so echte Kinoatmosphäre vor dem Monitor entstehen. Zwecks Steuerung greift man zur Maus, um seine Mannen einzeln via Direktklick oder in der Gruppe über Zugrahmen zu dirigieren. Dazu kommen kreisförmig um die jeweilige Figur gruppierte Icons für situationsbedingt benötigte Sonderbefehle.

Da jeder Auftrag in Echtzeit zu bewältigen ist, dürfte die Zusammenstellung der Ausrüstung vor Beginn mit über den Erfolg entscheiden. Es gibt zwar auch ein Inventar für Fundstücke, bloß wird im Eifer der Gefechte kaum die Zeit bleiben, es zu durchwühlen – Hauptsache, man hat den Laser schnell bei der Hand und die Power für Angriffe, Telekinese oder gar mentale Schutzschilde im Kopf. Wir indessen bekamen beim Anblick unserer Vorabversion eine stark aufgemotzte Variante des Bullfrog-Klassikers „Syndicate" nicht aus demselben. Was ja nicht das Schlechteste wäre... (rr)

THEOCRACY

Ob Osten oder Westen, Echtzeitstrategie geht momentan am besten. Getreu diesem Motto strickt das ungarische Softwareteam Philos derzeit für Interactive Magic an Völkerschlachten der Mayas und Azteken gegen spanische Eroberer.

Noch vor den Conquestadoren hielten Hunger und Elend in Mittelamerika Einzug, weshalb der Stamm des Spielers sein Glück im Süden sucht. Während der Völkerwanderung aus den nördlichen Provinzen in das angeblich gelobte Land entdeckt man die prophezeiten drei Zeichen der Götter und gründet an der heiligen Stätte eine neue Siedlung. Zu ersten Streitigkeiten kommt es, als ein weiterer Flüchtlingshaufen das vielversprechende Fleckchen Erde für sich reklamiert...
Die Story basiert auf den Legenden und Mythen aus der späten Blütezeit Zentralamerikas ebenso wie auf historisch verbürgten Fakten. Es werden also die Götter der Azteken und Mayas ihren Auftritt haben, man wird aber nebenbei auch einiges über die Kunst und Lebensweise dieser Kulturen erfahren. Eine gesunde Mischung hat man uns zudem für das Gameplay versprochen, wo Rollenspielelemente die klassischen Genrekomponenten wie Eroberung, Herrschaft, Handel und Diplomatie würzen sollen – also quasi „Colonization" in Echtzeit. Der Spieler wird den von ihm geführten Stamm in der neuen Heimat ansiedeln, weiterentwickeln und natürlich gegen Feinde verteidigen müssen. Es wollen Vorräte beschafft, verschiedenste Gebäude wie Tempel, Schulen oder Paläste errichtet und Götter milde gestimmt werden.
Nachdem Ureinwohner und Konkurrenten in ihre Schranken verwiesen sind, wird man den Zorn des christlichen Gottes zu spüren bekommen: Der Spanier Cortes will den Kontinent mit Feuer und Schwert bzw. Kanonen und Musketen missionieren. Um gegen den berühmt-berüchtigten Eroberer erfolgreicher zu sein, als es die mittelamerikanischen Völker seinerzeit tatsächlich waren, dürfte Kampfeswillen allein freilich kaum genügen – die Hersteller geben nur Herrschern eine Chance, die auch mit Spionen und magisch bewanderten Priestern im Bunde sind.
Da der Erscheinungstermin erst auf das Frühjahr 1998 angesetzt ist, bleiben noch viele Fragen offen: Werden alle 600 versprochenen Terrain-Designs so hübsch sein wie die hochaufgelöste Grafik (800 x 600) unseres Vorabmusters? Garantieren die diversen Perspektiven und die extragroße Karte wirklich volle Übersicht? Hat die Maus alles im Griff? Wie viele Stammesfürsten werden in den Multiplayer-Modi zugelassen sein? Genügt tatsächlich ein P100 mit Win 95 und 16 MB RAM für zünftige Völkerschlachten? Hört sich der Sound später ebenso gut an wie das Ethno-Szenario dieses Spiels? Und wird es überhaupt „Theocracy" heißen, oder steht der Arbeitstitel noch zur Disposition? (rr)

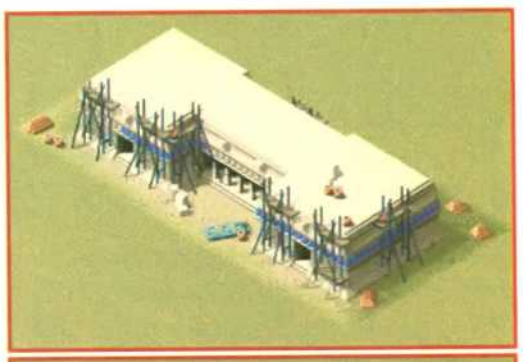
Quasi „Colonization" in Echtzeit



Detailliertes Terrain in 600 Designs



Frühzeitliche Schlacht mit Kanus und Kanonen





Wir bauen unserem Gott einen Tempel



Digitale Völkerkunde: Azteken, Mayas und spanische Eroberer



Tony Francis (30) an seinem unangenehm weit entfernten Arbeitsplatz, dem Sitz von Simis im englischen Godalming

PROJEKTLEITER TONY FRANCIS IM GESPRÄCH ÜBER XENOCRACY

„Im Verteidigungsministerium war mir zu langweilig!"

Zu Beginn nächsten Jahres will Simis für Grolier Interactive mit einer Space-Opera Maßstäbe setzen: Xenocracy soll die Action von „Wing Commander" mit den politischen Intrigen von „Babylon 5" verknüpfen – und dabei ähnlich gut aussehen wie die Spezialeffekte der populären TV-Serie.

Xenocracy wird 3D-Action im Stil der TV-Serie „Babylon 5"





Zwischen den Aufträgen wird Xenocracy schmucke Renderfilme (auch mit echten Schauspielern à la „Wing Commander 4") abspulen

?: *Links „Theocracy", rechts „Xenocracy" – bald braucht man ein Studium, um all die Titel noch zu verstehen!*

TF: *Mit dem ähnlich klingenden Namen des Spiels von Interactive Magic haben wir ja nichts zu schaffen. Doch unser Titel setzt sich aus den Begriffen „Xenophobie", also Fremdenfeindlichkeit, und dem englischen Wort für Demokratie, also „Democracy" zusammen.*

?: *Klingt vielversprechend...*

TF: *Nicht wahr? Man wird nämlich anno 10.050 für das politische Gleichgewicht zwischen vier interstellaren Regierungen kämpfen. Da sich die untereinander nicht grün sind, müssen für jede Seite Aufträge erledigt werden. In einem von fünf Kampffliegern soll der Spieler da etwa Konvois beschützen, Piratenüberfälle verhindern, gegen Aliens antreten oder auch mal planetare Installationen vernichten. Alles mit dem Ziel, einen großen Krieg zu verhindern.*

?: *Worum streiten sich die Parteien denn überhaupt?*

TF: *Na, um die Rohstoffe der 50 Planeten und Monde unseres Sonnensystems. Deshalb wird man beispielsweise auch illegale Minenanlagen einebnen müssen. Als Lohn der Mühe winken Erfahrungspunkte für erfolgreich absolvierte Missionen, die dann etwa der Forschung zugute kommen.*

?: *Forschen wir doch mal nach Ihren Erfahrungen in der Spieleprogrammierung.*

TF: *Nun, ich habe keine – Xenocracy ist mein erstes Projekt dieser Art. Praktisch bin ich da auch „nur" an der Entwicklung der 3D-Engine beteiligt. Davor war ich aber zehn Jahre lang beim britischen Verteidigungsministerium als Programmierer beschäftigt. Zuletzt habe ich dort für einen Kampfheli-Simulator das HUD erstellt. Doch es wurde mir einfach zu langweilig, aus einer SGi-Workstation mit 200 MB Grundspeicher ordentliche Grafiken zu kitzeln – so ein PC mit seinen limitierten Ressourcen stellt da schon eine ganz andere Herausforderung dar.*

?: *Die Welt der Spiele darf also weiterhin mit Ihnen rechnen?*

TF: *Auf alle Fälle! Auch wenn die 15 Minuten weitere Fahrtstrecke zu meinem neuen Arbeitsplatz in Godalming schon ärgerlich ist. Besonders jetzt, wo meine Frau unser erstes Kind erwartet...*

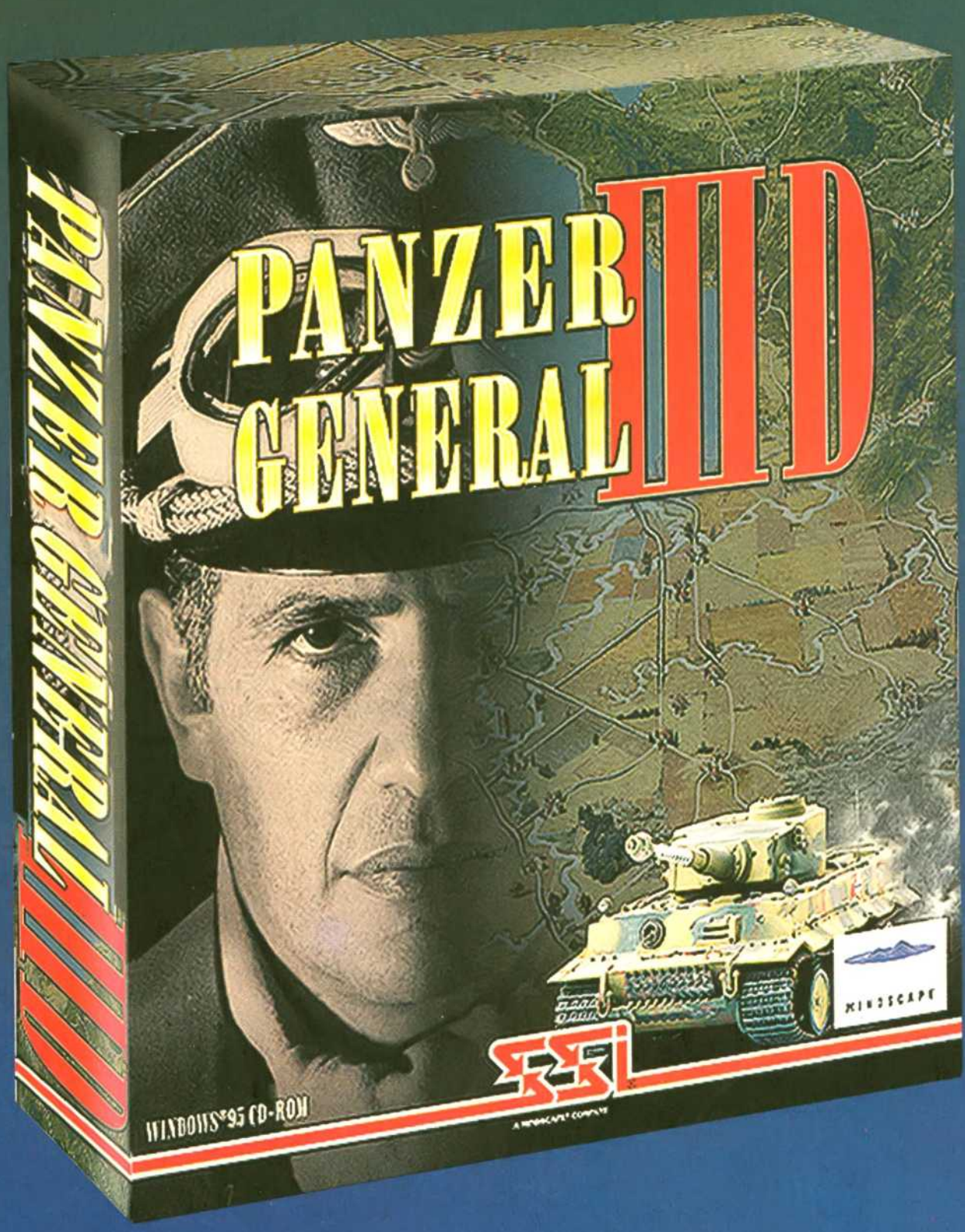


Aus solchen Skizzen läßt Tony Francis die Raumfahrzeuge am Monitor entstehen

Xenocracy-Facts

Kurzbeschreibung: futuristische 3D-Action vor komplexem, politischem Hintergrund
Missionen: 150 im Simulationsmodus, 30 im Actionmodus
Besonderheit: beliebige Cockpitinstrumentierung, Flüge im All und über Planetenoberflächen
Grafik: fein texturierte 3D-Optik im Stil von „Babylon 5"
Sound: abschaltbare Musik und Effekte, deutsche Sprachausgabe
Steuerung: Tastatur, Joystick (Force Feedback)
Multiplayer: bis zu 8 Spieler via IPX-Netzwerk im Deathmatch
System: ab einem P90 mit 3Dfx-Karte, sonst P133 mit 16 MB RAM
Erscheinungstermin: Februar '98

Gratis für jeden neuen Abonnenten!



Das ideale Weihnachtsgeschenk!

IM ABO...

...erhält man jeden Monat zumindest ein Top-Game und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs sowie Tests, News, Specials und Lösungshilfen bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustüre – für **nur 87,- DM*** statt der kiosküblichen 102 Mark. Da sollte es Ihnen nicht schwerfallen, einen Freund von diesen Vorzügen zu überzeugen. Dann erhalten Sie nämlich den brandaktuellen Strategie-Hit

PANZER GENERAL 3D

gratis als Werbeprämie!

Haben Sie eigentlich selbst schon ein Abo?

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

oder

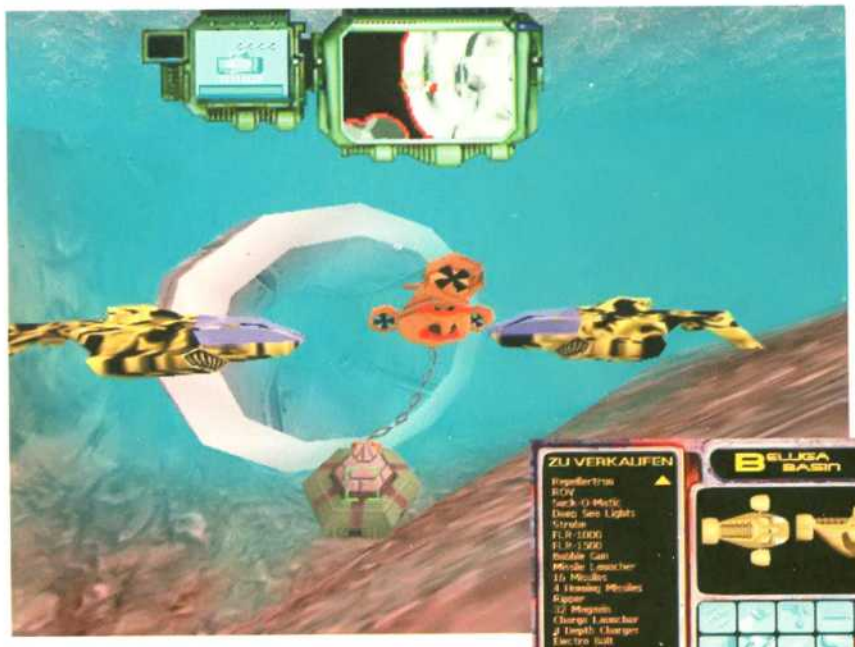
ACHTUNG

Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein- und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte etc.) neue Leser werben!

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



Unter dem Meer ist dieser spektakuläre Ökotrip der Criterion Studios angesiedelt. Alles anschnallen zur Tauchfahrt im Mini-U-Boot: Nächster Halt sind die grandios präsentierten Unterwasserwelten einer Genremixtur im Stil des Klassikers „Elite".



Klein, aber oho: Mit der Bombe im Schlepptau düst das Mini-U-Boot zum Showdown in die piratenverseuchten Kanäle



Am Ausrüstungsbildschirm kann das Equipment nach jedem Andocken gewechselt werden

Fundstücke wie diese Münze müssen an speziellen Sammelstellen deponiert werden





Zu den Missionen zählt auch der Angriff auf den Unterwasserknast Aquatraz

GREENPEACE IN LILIPUT

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Bubba Kosh, einem jener gerade mal einen Zentimeter großen Winzwesen, welche hier die ufernahen Untiefen des Meeres bevölkern. Flora und Fauna werden durch die Abfälle der Menschen langsam, aber sicher zerstört, weswegen die Stämme der Bohine und Procha erbittert um die schrumpfenden Ressourcen kämpfen. Gegliedert ist das Ganze in drei Kapitel: Anfangs muß man dafür sorgen, daß keine der beiden Parteien ein militärisches Übergewicht erlangt. Anschließend unterstützt man die Friedensbemühungen, bis das Kriegsbeil begraben ist. Und am Ende steht dann der Showdown gegen Piraten an. Diese sind nämlich im Besitz der Filter, mit denen die Lebensbedingungen in den Kolonien normalisiert werden können.

ELITÄRES GAMEPLAY

Auch wenn man vom Umfang der „Elite"-Galaxien weit entfernt ist, spielt sich hier alles im Stile des großen Klassikers von David Braben ab. Man handelt also mit diversen Gütern, wobei Angebot und Nachfrage den Preis bestimmen. Die entsprechende Ausrüstung vorausgesetzt, läßt sich zudem das Meer nach ungewöhnlichen Verkaufsschlagern absuchen: Mit dem Greifer sammelt man Zigarettenkippen, mittels Suck-O-Matic werden Erze oder Perlen aufgesaugt, und am Magneten bleiben Münzen, Kronkorken etc. kleben. Die Beute schleppt der U-Boot-Kapitän dann zu den vier Städten oder der Raffinerie.

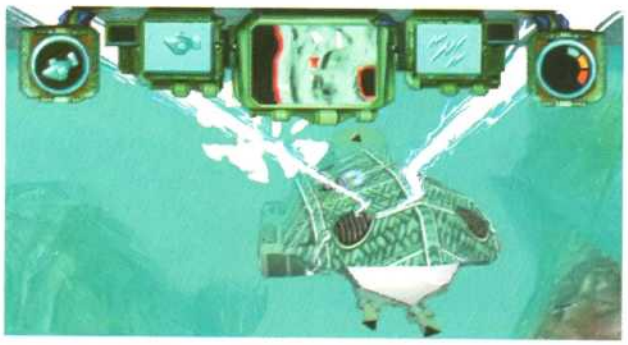
Bei den Missionen unterscheiden sich Aufträge, die lediglich die Kasse klingeln lassen, von solchen, die für das Vorankommen der Story notwendig sind. So fungiert man z.B. als Eskorte für einen Überläufer à la „Jagd auf Roter Oktober", hilft als Treiber einem Fangboot beim Fischen, sprengt einen ausbrechenden Vulkan dicht und dergleichen mehr. Weil im abwechslungsreichen Spielverlauf der Schwierigkeitsgrad ordentlich ansteigt, ist es unerläßlich, seine Gewinne in zusätzliche Ausrüstung zu investieren: Acht Waffensysteme, Rumpfverstärkung oder Turbo erleichtern das Überleben im Kampf gegen Piraten oder schuppige Mutanten. Und ohne Hilfsmittel wie die ferngelenkte Drohne, Wanzen oder Geräte zum Anlocken bzw. Vertreiben von Fischen sind einzelne Missionen erst gar nicht erfolgreich zu absolvieren.

WUNDERSCHÖNE WASSERWELT

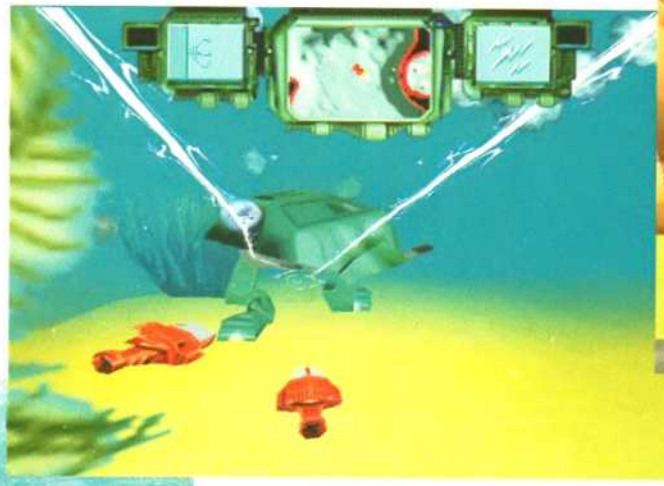
Auf einem schnellen Pentium mit 3Dfx-Karte sieht Sub Culture schlichtweg umwerfend aus. Flott und flüssig flitzen die U-Boote durch das nasse Element, dessen toll animierte Fauna unter anderem Riesenschildkröten, Seepferdchen und Rochen umfaßt. Neben den feinen Tag/Nacht-Wechseln gefallen vor allem die grandiosen Lichteffekte: Nähert man sich der Wasseroberfläche (die nicht durchbrochen werden kann), kommen Lensflares ins Spiel, und Sonnenstrahlen tasten sich in Richtung Meeresboden, über den Wellenreflexionen huschen. Des Nachts bzw. in den teils labyrinthischen Höhlen durchbrechen demgegenüber Scheinwerfer oder Stroboskopblitze die Dunkelheit.
Die Videosequenzen beim automatischen Andocken oder nach Abschluß eines Kapitels können da nicht ganz mithalten, dito die wenig beeindruckenden Explosionen. Eine Ausnahme von dieser Regel ist getroffenes Viehzeug, dessen zerstückelte Überbleibsel, Blutfähnchen hinter sich herziehend, auf Grund gehen. Dazu gibt es stets stimmige Musikuntermalung, die auch auf Dauer hörenswert bleibt. Nette Sprachausgabe sowie Soundeffekte von Schraubengeräuschen über das Blubbern der Sauerstoffblasen bis hin zum metallischen Schrammeln bei Kollisionen sorgen ebenfalls für dichte Atmosphäre.

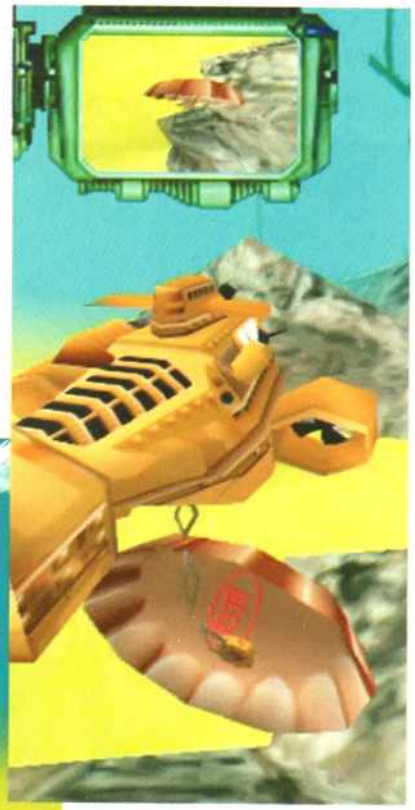
FAZIT: ECHT (SUB-) KULTIG!

Während der Nager für die Menüs zuständig ist, steuert man sein Gefährt am besten via Tastatur. Etwas knifflig gestaltet sich lediglich das Aufsammeln von Gegenständen. Außerdem sollte wegen des Nebeleffekts, der die Landschaft nach wenigen Metern im Trüben verschwinden läßt, stets vorsichtig manövriert werden, um Schäden durch Kollisionen zu vermeiden.
Völlig schadlos können wir dagegen bei der abschließenden Bewertung den einen oder anderen Superlativ bemühen: Sub Culture bietet Spielspaß vom Feinsten und eine Präsentation vom Allerfeinsten. Nicht bloß altgediente „Elite"-Piloten werden nach ihrer Jungfernfahrt kaum noch aus dem beeindruckenden Meereskosmos auftauchen wollen! (st)

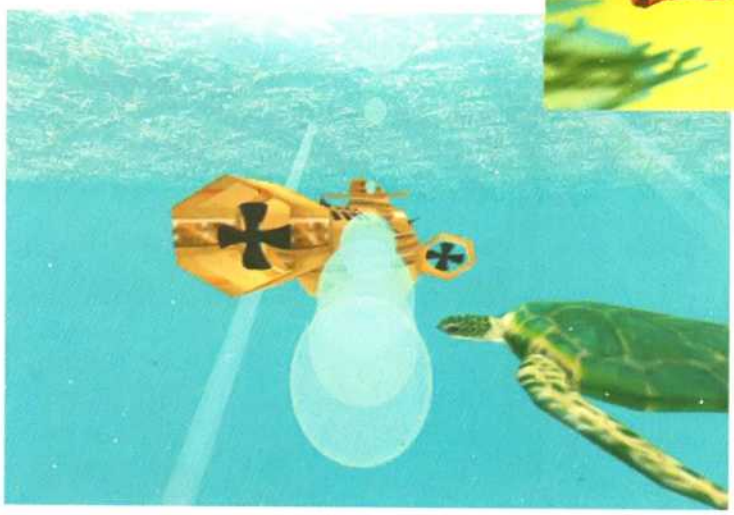


Auf Wunsch lassen sich Karte, gewählte Waffe bzw. Werkzeug und die Schadensanzeige einblenden





Beim Aufsammeln von Fundstücken hilft die Kamera nach unten



Lensflares und andere Optik-FX sorgen für Lichtblicke in der Schildkrötensuppe

Bei Kämpfen ist die Cockpitperspektive erste Wahl



Ganz persönlich

Selten mußte ich während eines Tests den Rechner so vehement gegen meine Kollegen verteidigen: Hier macht es schon Spaß, fernab von Kampf und Handel nur mal so eine majestätisch dahinschwimmende Schildkröte zu verfolgen. Mag das Sammeln auch bisweilen eine mühsame Angelegenheit sein („Mist, jetzt hab ich den Magneten montiert, und dort liegt 'ne Zigarettenkippe!"), es kommt wegen der tollen Story so schnell keine Langeweile auf. Schade nur, daß geübte Spieler viel zu flott zum leider ein bißchen schlappen Abspann gelangen.



Steffen

Sub Culture
(Criterion Studios/UBI Soft)

Prächtige Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite"

GRAFIK	*92%*
SOUND	*84%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*87%*

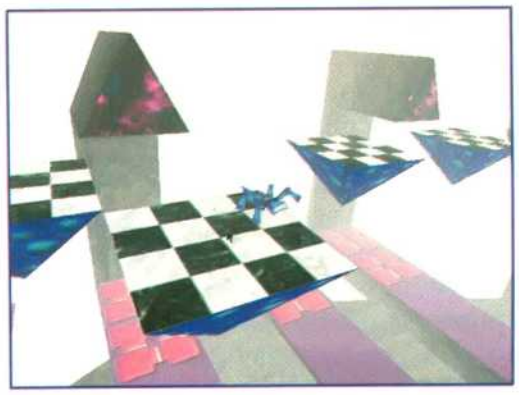


86%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P120) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 80 bis 200 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, Direct3D sowie 3Dfx-, Rendition- und PowerVR-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.csl.com/studios/

Galapagos

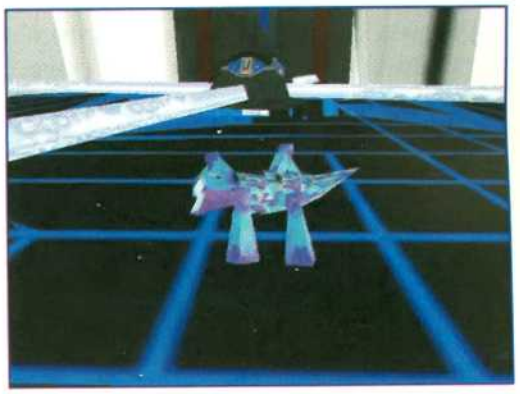


Oft geht probieren über studieren

Kaum ist der Tamagotchi-Boom einigermaßen überstanden, warten auch schon neue Aufgaben auf virtuelle Eltern. Mit regelmäßiger Fütterung und gelegentlichen Streicheleinheiten ist es bei Anarks originellem Spielkonzept allerdings nicht getan.



Die intelligente Kameraführung folgt dem Schutzbefohlenen auf Schritt und (Fehl-) Tritt



Sind die optischen und akustischen Sensoren ausgebildet, umgeht Mendel Laserbarrieren selbständig

Robogotchi für anspruchsvolle Digital-Erzieher

Nr. 6 lebt: Der spinnenähnliche Roboter Mendel kann Sachverhalte analysieren und sich neuen Situationen anpassen, gäbe also eine feine Waffe ab. Als friedliebender Spieler sieht man sowas natürlich gar nicht gerne und nimmt den Kleinen daher unter seine Fittiche.
Bei Spielbeginn ähnelt Mendel einem Säugling: er krabbelt umher, stößt gegen Wände und tappt in jede Falle, die ihm gestellt wird. Nun liegt es an seinem PC-Vormund, ihn sicher durch fünf skurrile Welten von gigantischen Ausmaßen zu leiten. Hierzu akzeptiert Robo Kid direkte Befehle (ein Mausklick lenkt ihn in eine andere Richtung), außerdem muß stets auch die Umgebung manipuliert werden. So lassen sich Schalter betätigen, Stromsperren deaktivieren und vor allem jede Menge Plattformen verschieben.
Stürzt Mendel trotz aller Fürsorge in einen Abgrund oder macht Bekanntschaft mit einer Laserbarriere, wird er am zuletzt besuchten Speicherpunkt wiederbelebt. Und da wie gesagt selbst Roboter durch Schaden klug werden, lernt die Blechkrabbe nach einigen solcher Aktionen, umsichtiger vorzugehen. Allerdings schwindet gleichzeitig ihr Vertrauen in den Spieler, weshalb dessen Anweisungen nicht mehr so präzise befolgt werden.
Ähnlich abstrakt wie das Konzept ist die grafische Umsetzung: Wahlweise mit oder ohne 3Dfx-Karte entsteht auf dem Monitor eine bizarre Vektorwelt, in der sich metallische Oberflächen mit plakativen Streifenmustern abwechseln. Dank der freien Kameraführung bleiben manipulierbare Objekte zwar stets sichtbar, sind wegen der schnellen Schwenks aber dennoch nicht immer ganz einfach von der Maus zu erhaschen. Da überdies meist mehrere Dinge gleichzeitig kontrolliert werden müssen, steht man ständig unter Streß – erst nach Erreichen des nächsten Rücksetzpunktes kann man wieder kurz durchatmen.
Wer also Evo-Games wie „Creatures" ebenso mag wie die indirekte Steuerung der „Lemmings", der wird Galapagos lieben. Die zahl- wie abwechslungsreichen Geschicklichkeitstests und Rätsel garantieren jedenfalls trotz der gewöhnungsbedürftigen Optik Spielspaß für ein ganzes Roboterleben.(mz)

Galapagos
(Anark/Electronic Arts)

Originelle Actionknobelei in abstrakter Vektorgrafik

GRAFIK	*66%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*82%*



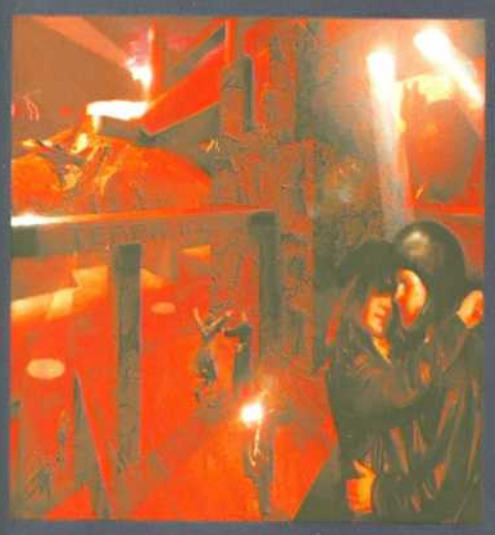
77%

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

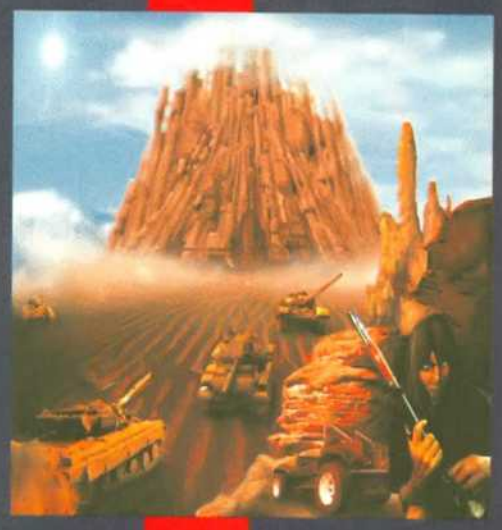
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 21 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Direct3D und 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	deutsche Anleitung
ONLINE-INFO:	http://www.anark.com

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

SCHOLZ & FRIENDS

NICHT NUR GO

Im 3. Jahrtausend sind Bergmassive nicht einfach Bergmassive –

es sind Festungen.

Oberkommandos beziehen daher ebenso wie Scharfschützen

und Grenadiere Stellung auf den Gipfeln.

Weshalb auch nicht alles, was von

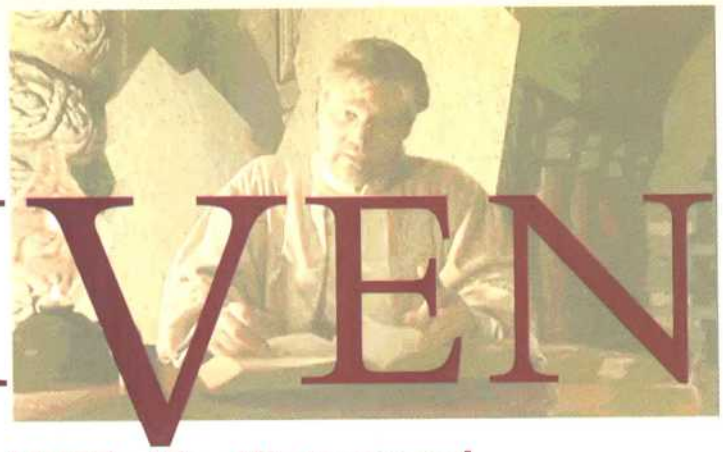
oben kommt, Befehle sind ...

ACTIVISION.

AURAN


TT SIEHT ALLES.
DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.de

RIVEN



Unter Spielern waren sowohl Hersteller Cyan als auch Vertrieb Broderbund jahrelang unbeschriebene Blätter, doch dann kam „Myst" – ein Erfolg, wie er abenteuerlicher hätte kaum sein können. Vier Jahre später folgt nun die Fortsetzung des vielleicht populärsten Adventures der Welt.

Der MYSTeriöse Hintergrund

Zwar kann man Riven auch ohne Kenntnis des Vorgängers spielen, doch dem vollen Verständnis dürfte ein kurzer Rundblick auf das Myst-Universum kaum schaden. Belebt wurde es einst von den D'ni, die durch das simple Schreiben von Büchern neue Welten erschaffen konnten. Mit Hilfe von sogenannten Verbindungsbüchern ließen diese sich dann besuchen. Atrus ist einer von ganz wenigen Überlebenden der mysteriösen Rasse und wird von seinem Vater Gehn in der Kunst des Schreibens unterrichtet. Papa ist jedoch machtgierig und läßt sich in den von ihm geschaffenen Zeitaltern als Gott verehren. Weil Sohnemann dagegen aufbegehrt, setzt er seinen Erzeuger schließlich in einer von dessen Do-it-yourself-Welten aus. Und dieses Inselreich heißt nun mal Riven...

Diese Ereignisse werden in dem Roman „Myst: Das Buch Atrus" von Rand und Robyn Miller geschildert – und eigentlich ist Riven inhaltlich viel mehr eine Fortsetzung des Buches als ein Sequel zum stilistisch wegweisenden Adventure „Myst". Denn während dort jene Probleme verhandelt wurden, die Atrus selbst dann wiederum mit seinen beiden Söhnen bekam, bricht hier der alte Konflikt nochmals aus. Der zwischenzeitlich ergraute Atrus hat nämlich den unter der Fuchtel seines Vaters zurückgelassenen Bewohnern Rivens gegenüber ein schlechtes Gewissen und will Gehn nun endgültig aus dem Weg schaffen. Zu diesem Zweck entwickelt er ein als Verbindungsbuch getarntes Dimensionsgefängnis und schickt den Spieler damit in Papis Exil.

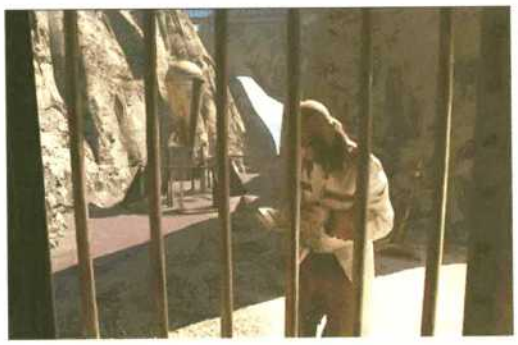




Im minutenlangen Intro erläutert Atrus dem Boten seinen teuflischen Plan

Die Ausgangslage

So weit klingt der Plan ja ganz brauchbar. Dumm ist nur, daß der Eintauchpunkt in eine der d'nischen Welten immer gleich bleibt. In weiser Voraussicht hat Gehn deshalb einen ständig bewachten Käfig um diese Stelle bauen lassen. Kaum materialisiert der Spieler also, ist er auch schon gefangen – und ein Wächter entreißt ihm das präparierte Verbindungsbuch. Im Prinzip entspricht das zwar durchaus der löblichen Absicht, doch bevor die Wache ihrem Herrn die scheinbar rettende Schwarte bringen kann, wird sie von einem zweiten Interessenten per Blasrohr niedergestreckt. Der mysteriöse Unbekannte greift sich das Buch, öffnet den Käfig und verschwindet wortwörtlich über alle Berge. Und damit hat ja nun wirklich niemand gerechnet!



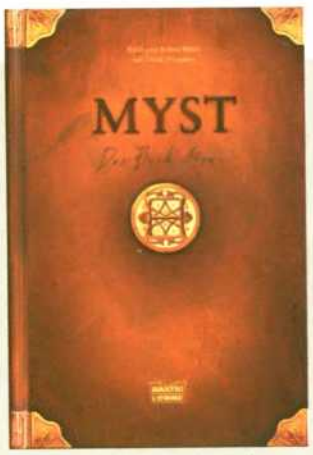
Wird die Wache das Buch der Bücher an seinem Bestimmungsort abliefern?



Wohl kaum, denn ein mysteriöser Unbekannter funkt dazwischen

Myst: Das Buch Atrus

Leseprobe mit freundlicher Genehmigung des Bastei-Verlags



Atrus trat einen Schritt auf Gehn zu. „Laß mich das in Ordnung bringen. Erlaube mir, daß ich ihnen helfe."
Gehn sah ihn geringschätzig an, dann trat er näher an das flackernde Feuer heran. „Vater?"
Der Muskel unter Gehns rechtem Auge zuckte. „Dieses Buch ist unbrauchbar."
„Nein!" Atrus wollte ihm, wenn nötig, das Buch aus der Hand reißen, aber der Schreibtisch stand zwischen ihnen. Außerdem war es bereits zu spät. Mit einer leichten Bewegung warf Gehn das Buch in die Flammen, dann sah er zu, wie die Seiten leise knisterten, sich an den Kanten wellten und schwarz wurden, und wie sich ein Symbol nach dem anderen in Asche verwandelte – in Nichts.
Atrus stand da wie versteinert. Aber es war zu spät. Die Brücke zwischen den Zeitaltern war zerstört.

„Myst: Das Buch Atrus" von Rand und Robyn Miller ist bei Bastei-Lübbe als illustriertes Hardcover zum Preis von 39,90 DM erschienen. Noch vor Weihnachten steht eine Fortsetzung unter dem voraussichtlichen Titel „Myst: Das Buch Ti'Ana" zu erwarten.

Die Rätsel

Nachdem man aber nun schon mal da ist und mangels Verbindungsbuch genau wie Gehn ohnehin nicht mehr wegkönnte, wird zunächst die Umgebung inspiziert. Dabei dürften sich alte Mystiker augenblicklich heimisch fühlen: Der Spieler kann (zumeist in Vierteldrehungen) am jeweiligen Standort einen Rundumblick auf die wunderschön gerenderte 3D-Landschaft wagen und sich darin schrittweise fortbewegen. Neu ist allerdings, daß hin und wieder auch fließende, teils ziemlich rasante Kamerafahrten im Stil von „Atlantis" oder dem kommenden „Zork Grand Inquisitor" eingebaut sind – eines von vielen Zugeständnissen an den technischen Fortschritt. Falls sich Objekte in greifbarer Nähe befinden, werden sie wie gehabt per Mausklick aktiviert. Es erscheint dann eine Nahansicht, in der Hebel zu ziehen, Knöpfe zu drücken oder ähnliche Manipulationen vorzunehmen sind.

Insofern stellt das Programm den Spieler also kaum vor Probleme; auch die unmittelbare Auswirkung solcher Aktionen ist zumeist (wenn auch nicht immer) offensichtlich. Da wird etwa Dampf in ein anderes Rohr umgeleitet, da öffnen sich Türen, oder es verändern sich unbekannte Dinge auf unbekannte Weise. Und genau da liegt der Hund in der Regel begraben. Es gilt nämlich herauszufinden, wozu die jeweilige Vorrichtung oder Maschine in Wirklichkeit dient und wie man ihre Funktion nutzen kann. Als Beispiel sei hier ein ganz typisches Rätsel etwas näher erläutert: Wer von der Startposition aus den Berg hinaufmarschiert und sich bei der Kreuzung nach links wendet, gelangt in eine runde Halle mit Säulen und mechanischen Käfern. Das domartige Bauwerk verfügt über zwei unabhängig voneinander hochgezogene Außenwände. Die äußere ist starr und unveränderlich, die innere kann mitsamt der Kuppel um den Mittelpunkt des Gebäudes rotieren.

Die innere Wand verfügt nun über zwei Ausgänge, die äußere über fünf, von denen jedoch nur einer unmittelbar zugänglich ist. Das Prinzip ist schnell klar: Durch Drehen der Halle werden weitere, bislang versteckte Ausgänge frei. Bloß befindet sich der Rotationsauslöser draußen, während man ja drinnen stehen müßte, um etwas von der Sache zu haben. An dieser Stelle kommt nun ein zweiter, versteckt angelegter, aber durch einen kleinen Trick erreichbarer Eingang ins Spiel. Rotiert man die Halle nämlich so, daß eine der beiden inneren Öffnungen diesen Eingang freilegt, kann man das Bauwerk durch ihn betreten. Dabei wird man feststellen, daß sich die zweite innere Öffnung nun ebenfalls mit einem der bislang versteckten äußeren Tore deckt. Von dort aus kann erneut gedreht werden, was einen vierten Ausgang offenbart, und so weiter. Anders und kürzer gesagt: Auch wenn das Rätsel noch so verzwickt aufgebaut ist (dieses hier ist eher eines der einfachen!), es ist immer streng logisch – man muß eben manchmal erst wortwörtlich auf den richtigen Dreh kommen.



In den wunderschön gerenderten Landschaften kann man sich (um-)drehen, gelegentlich gibt es automatische Kamerafahrten





Fern- und Nahansicht eines Teleskops, das seltsamerweise auf den Boden gerichtet ist.







Das Rätsel um die rotierende Innenwand von links nach rechts: die Ausgangslage, der versperrte Eingang nach der Drehung und der (nach Zutritt durch den versteckten Höhleneingang) freigelegte Ausgang

Platz	Art.-Nr.	Artikelbezeichnung	Preis
1	2701	Dungeon Keeper	79,-
2	2767	NHL 98	75,-
3	2640	Wet-The Sexy Empire	69,-
4	2706	Jedi Knights	85,-
5	2791	Shadow of the Empire	75,-
6	2797	Baphomets Fluch 2	75,-
7	2752	Incubation	69,-
8	2730	Dark Reign	85,-
9	2711	Lands of Lore 2	85,-
10	2522	Virtual Fighter 2	69,-

Unsere Spiele Top 10



Über 300 erregende Sex-Bilder und scharfe Videos
Nr. 2663-Sexpress Vol. 1



Lassen Sie sich so richtig verwöhnen.
Nr. 2662-Sexplosiv 6

Vorverkaufspreise
Conquest Earth
Dominion
Fallout
Worms 2
Anno 1602
Red Baron 2
Tomb Raider 2
Days of Oblivion
Fighting Force
F1 Racing Sim.
Pax Imperia 2
Preis je Spiel nur DM 79,-

Alle Spiele deutsche Originalversionen! viele weitere Titel im Sortiment!



Jede Menge williges, wohlgeformtes Fleisch.
Nr. 2666-Sexomania Babes

Schicken SIE den COUPON einfach an:
CD-ROM Agentur - P.O. Box 84 - 92620 Weiden
Tel: 09 61/340-53 - Fax: 09 61/340-54 - Btx: *200030000034054#

Gewünschte Zahlungsart:
(in Klammern Versandkosten)
☐ Bargeld (3,-), per Einschreiben!
☐ EC-Scheck liegt bei (6,-)
☐ Nachnahme (9,-)

Weitere Angebote in der Mailbox unter 0961/34055 Internet http://www.bkv.net/home/cd-rom-agentur

Ihre Vorteile:
- Dauerhaft günstige Preise
- Über 500 CD-ROM's verfügbar
- Kein Mindestbestellwert!
- Ab DM 200 versandkostenfrei!
- Exklusive Set-Angebote
- Gratis CD-ROM ab DM 50,-
- Sammelbesteller-Rabatt
- Infoservice für Stammkunden

Händleranfragen bitte per Fax mit Gewerbenachweis (EDV)!

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

JA, schicken Sie mir zu den AKTIONSPREISEN:

1	Newsletter mit aktuellen Top-Angeboten	0,00
1	Demo CD-ROM + Gesamtliste (nur bei Bestellung)	0,00
	+ Versandkosten (0,-/3,-/6,-/9,-)	
	= GESAMTBETRAG	

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen. Danke!

Name/Firma Kunden-Nr.
Vorname/Ansprechpartner Geb.-datum
Straße
PLZ/Ort PCJ-1297
X
Datum Unterschrift (Versand nur an Erwachsene!)

Die Inseln

Wie schon seinerzeit „Myst" ist auch Riven nicht auf eine einzige Insel als Spielareal beschränkt. Weitere Eilande werden zugänglich, sobald man den entsprechenden Transportmechanismus entdeckt hat. Dies sind in der Regel ober- oder unterirdische Bahnstrecken, doch auch regelrecht surrealistische, nun, sagen wir mal „Wasserkanäle" kommen vor. Und wiederum hat jede der Inseln ihren ganz speziellen Charakter.

Der Startort beispielsweise präsentiert sich als eine zwar große, aber menschenleere Ansammlung von Tempeln der Gehn-Verehrung und anderen repräsentativen Bauwerken. Auf einem bewaldeten, ebenfalls recht umfangreichen Stück Land leben wiederum ganz offensichtlich Leute. Bei Ankunft des Spielers ergreifen sie jedoch die Flucht in ihre unzugänglichen Häuser und lassen gewissermaßen die Rolläden herunter. Eine dritte Insel scheint eher industriellen Zwecken zu dienen, dann gibt es noch einen kleineren Gefängnisfelsen und dergleichen mehr.

Da die Story von Riven längst nicht so eindimensional ist wie beim Vorgänger, kann man ohne weiteres den Standort wechseln und sich an anderen Problemen versuchen, falls man mal irgendwo nicht weiterkommt. Vielleicht ergeben sich ja dadurch auch Hinweise auf bislang ungelöste Hindernisse. Unterpfand dieser Beweglichkeit sind die Bahnen zwischen den Eilanden, welche jederzeit und in beliebiger Richtung benutzt werden können. Wovon man auch gerne mal ohne Not Gebrauch macht, da die Fahrtanimationen in ihrer Rasanz häufig einer Achterbahn Konkurrenz machen können.



Ein Tempel zu Ehren des unehrenhaften Weltenschöpfers Gehn



Bei Ankunft des Spielers alarmiert dieser Wächter die Dorfbewohner



Rasanz wie am Oktoberfest: Per Gondelbahn von einer Insel zur nächsten



Kein Bauwerk, sondern ein übergroßer Kochtopf!

Wer ist eigentlich Cyan?





Als Firmenchefs und Romanautoren erfolgreich: die Gebrüder Miller

Obwohl die MYSTeriöse Programmierschmiede Cyan erst anno 1993 mit dem Riven-Vorgänger berühmt wurde, feiern deren Eigner und Romanautoren Rand und Robyn Miller doch dieses Jahr bereits **zehnjähriges Firmenjubiläum**. Davor zierten hauptsächlich einige hierzulande unbekannt gebliebene Edutainment-Titel die Lieferliste der Company. Der enorme und immer noch anhaltende Erfolg von „Myst" (weltweit wurden 3,6 Millionen Exemplare verkauft!) ermöglichte eine vierjährige Entwicklungszeit für Riven sowie die Erweiterung des Personals auf nunmehr **25 Mitarbeiter – darunter profilierte Künstler wie Richard Vander Wende**, der für Disney am Design des Zeichentrickfilms „Aladdin" mitarbeitete und auch für George Lucas' Trickschmiede Industrial Light and Magic tätig war.





Cyans Welt in Realität und Virtualität: links das Firmengebäude im amerikanischen Spokane, rechts ein Bild aus „Myst"

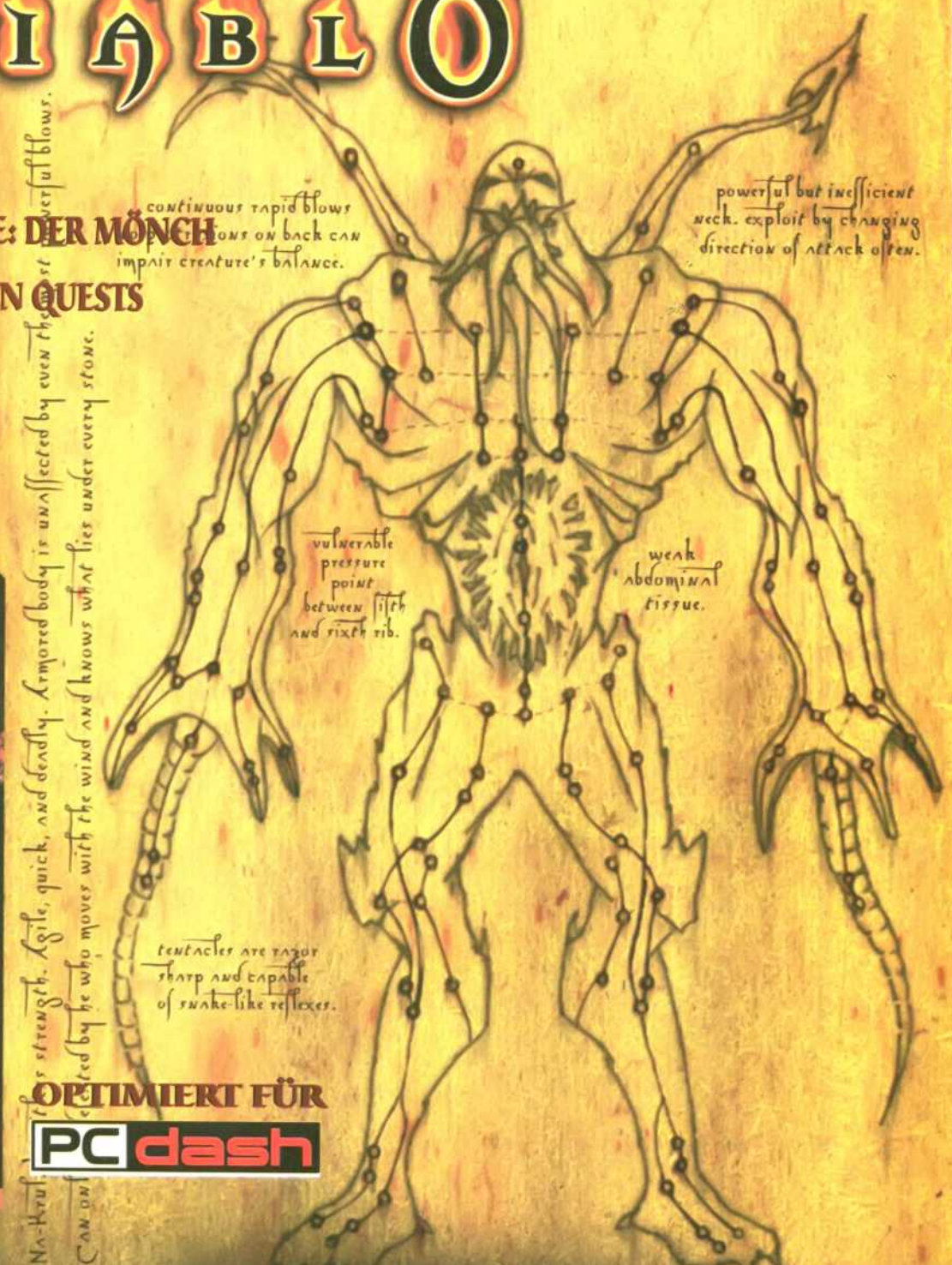
HELLFIRE

DAS EINZIGE OFFIZIELLE EXPANSION-PACK FÜR

DIABLO™

- KOMPLETT NEUE CHARAKTERKLASSE: DER MÖNCH
- ACHT BRANDNEUE LEVELS MIT VIELEN QUESTS
- 30 MAGISCHE GEGENSTÄNDE
- FÜNF NEUE ZAUBERSPRÜCHE
- ÜBER 20 NEUE MONSTER

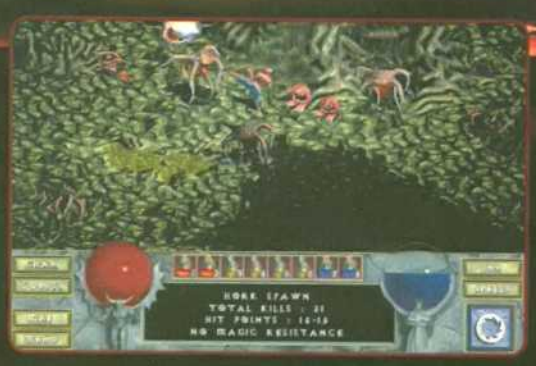




OPTIMIERT FÜR PC dash

BENÖTIGT DIE ORIGINALE KOMPLETTVERSION VON DIABLO™







SIERRA®

http://www.sierra.de

DIABLO ist ein Warenzeichen von Davidson & Associates

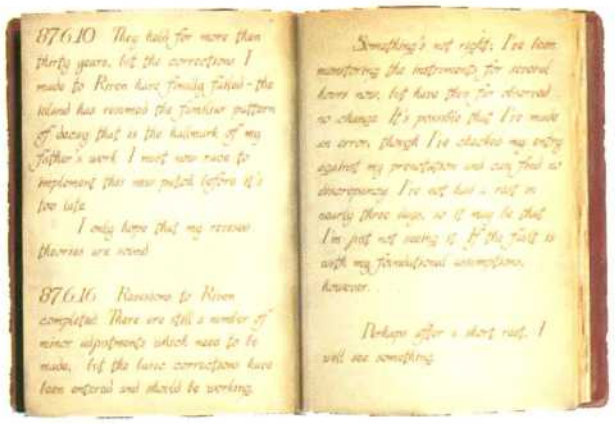
© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von, oder lizensiert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Das Gameplay

Eines der wenigen Ärgernisse bei „Myst", nämlich die verkorkste Speicheroption, ist hier beseitigt. Man kann nun immer und überall absaven. Und während sich die Inseln des Vorgängers als statische Retortenwelten mit einem künstlichen Beigeschmack präsentierten, scheute Cyan diesmal keine Mühen, mehr Leben ins Spiel zu bringen. Es surren etwa Insekten umher, gelegentlich streifen Vögel über den Horizont, es gibt saurierähnliche Wassertiere und wie gesagt auch Menschen. Die exotischen Interieurs wirken freilich auch diesmal selbst dann noch gelackt, wenn sie definitiv verrostet sind.

Vom Ablauf her kann und will das Spiel sein Erbteil erst recht nicht verleugnen. Erneut schwelgen die Programmierer in mechanischen Spielereien und unglaublichen Details, über die man sich den Kopf zerbrechen darf. Ist dieses makabere Fisch-frißt-Menschen-Spiel im Versammlungsraum des Dorfes einfach nur Ausdruck der örtlichen Folklore? Oder bezieht es sich auf die Wassersaurier? Und falls dem so ist, was will uns der Game-Designer damit sagen? Aber vielleicht verbirgt sich unter dem Offensichtlichen ja auch eine ganz andere Botschaft?!

An bestimmten, jedoch eher seltenen Stellen wird das Spiel von selbstlaufenden Sequenzen unterbrochen. Und im Gegensatz zu früher hat man nun ein richtiges Inventar zur Verfügung, das freilich ebenfalls nicht allzu häufig benötigt wird. Fundstücke und deren genretypische Manipulation sind hier eher die Ausnahme von der Regel – nach wie vor kann man Probleme fast immer mit den örtlich vorhandenen Mitteln oder anderswo aufgegabelten Hinweisen lösen. Im übrigen sind manche Strukturen so komplex aufgebaut, daß es im Einzelfall auch nicht schaden kann, einmal mitzuzeichnen, um die Situation optimal zu überblicken.



Das kaum benötigte Inventar enthält zu Beginn nur ein Tagebuch von Atrus



Eine Quelle heftigen Kopfzerbrechens: Welche Rolle spielen die Wassersaurier?

Tips zum Einstieg

1) Ein kleiner Hinweis zum im Test geschilderten Hallen-Rotations-Rätsel: Wer den erwähnten zweiten Zugang sucht, aber vor einer verschlossenen Tür steht, der sollte einmal unter den nachlässig zusammengeschusterten Balken hindurchkriechen.



Manches im Leben erreicht man nur im Kriechgang

2) Viele Orte im Dorf der Lehmiglus auf der Dschungelinsel lassen sich nur mit einer Art U-Boot-Bahn erreichen, die freilich erst betriebsklar gemacht werden muß. Dazu wendet man sich nach der Ankunft den Berg hinauf und folgt den zum Wald führenden Pfaden. Im Dorf angekommen, befindet sich die Bahnkapsel auf einer hohen Klippe und kann von dort aus zu Wasser gelassen werden. Um sie auch betreten zu können, muß man den ganzen Weg zurück, den Berg hinunter und von dort aus zum tiefer gelegenen Teil des Dorfes. Aber auch jetzt kann nur eine weitere Station angesteuert werden. Dort klettert man die Leiter empor und drückt im Stellwerk alle Hebel nach oben. Erst dadurch lassen sich alle Haltestellen erreichen.



Mit dem Hebel wird das U-Boot zu Wasser gelassen



Wohin führen bloß all die Rohre? Mitzeichnen verschafft Klarheit



Makaberer Ritus: Zieht man am Griff, wird die Holzfigur ein Stück zum gefräßigen Fisch hinabgelassen

Technisch gesehen...

...überzeugt die fulminante Optik insbesondere in den Szenarien unter freiem Himmel. Manchmal fragt man sich wirklich, wieviel davon auf das Konto von SGi-Renderworkstations und wieviel auf das vorzüglich verarbeiteter Fotos geht. Denn wer in den Landschaften Rivens umherstreift, der vermeint förmlich, die vom Fels abstrahlende Sonnenhitze zu spüren. Es ist, als ob man sich schmutzige Finger holen würde, wenn man an die Mattscheibe des Monitors griffe, um die Steine zu berühren! Absolut umwerfend ist aber die Animation des Wassers in den Tümpeln und Seen. Das kann man wohl einfach nicht mehr besser machen, hier gehen dem Berichterstatter schlicht die Superlative aus.
In punkto Sound werden zwei Versionen mitgeliefert, nämlich Mono und Stereo. Beide bieten gelegentlich Musikstücke (meist, wenn man etwas Bedeutsames entdeckt hat) und eine inseltypische Geräuschkulisse aus Insektenzirpen, Windrauschen, Wasserfällen, Metallquietschen usw. In Stereo hört sich das gigantisch an, in der simpleren Variante immer noch ausgezeichnet.
Zum guten Schluß erweist sich die Steuerung wie gehabt als einfach und intuitiv beherrschbar: Am Screenrand verwandelt sich der Mauscursor in für die Bewegung zuständige Richtungspfeile, während Greifhände andeuten, daß etwas manipuliert oder aufgenommen werden kann. Zwiegespräche freilich fehlen, doch hier soll eben nicht gequasselt, sondern geknobelt werden – und zwar so atmosphärisch, wie man es sich nur wünschen kann. (jn)



Dank Rendering auf Workstations von Silicon Graphics ist grafisch selbst bei Rost der Lack nicht ab



Das Wasser des Dorfteichs müßte man als Videosequenz drucken können...



Felsen, zum Greifen nah



Ein im Wald verstecktes Monument

Ganz persönlich

...ist mir hier wieder klar geworden, warum „Myst" sich so exorbitant verkauft hat, während die Nachahmer praktisch durch die Bank unter „ferner liefen" rangierten: Abgesehen von der wunderbar geheimnisvollen Atmosphäre gab es halt kein zweites Game, das so ausgetüftelte, originelle, aber immer logische Rätsel aufzuweisen hatte. Bis jetzt jedenfalls, denn Riven kann dem Mysterienspiel endlich das Wasser reichen – Original bleibt eben Original. Mag dem einen oder anderen „Tomb Raider" in der phantastischen Inselwelt auch zu wenig der Bär los sein, so gehört Riven doch zum erlauchten Kreis der drei bis fünf Games pro Jahr, für die ich mich ernsthaft persönlich interessiere.



Joe

Riven
(Cyan/Broderbund)

Ein würdiger Nachfolger zum Megaseller „Myst".

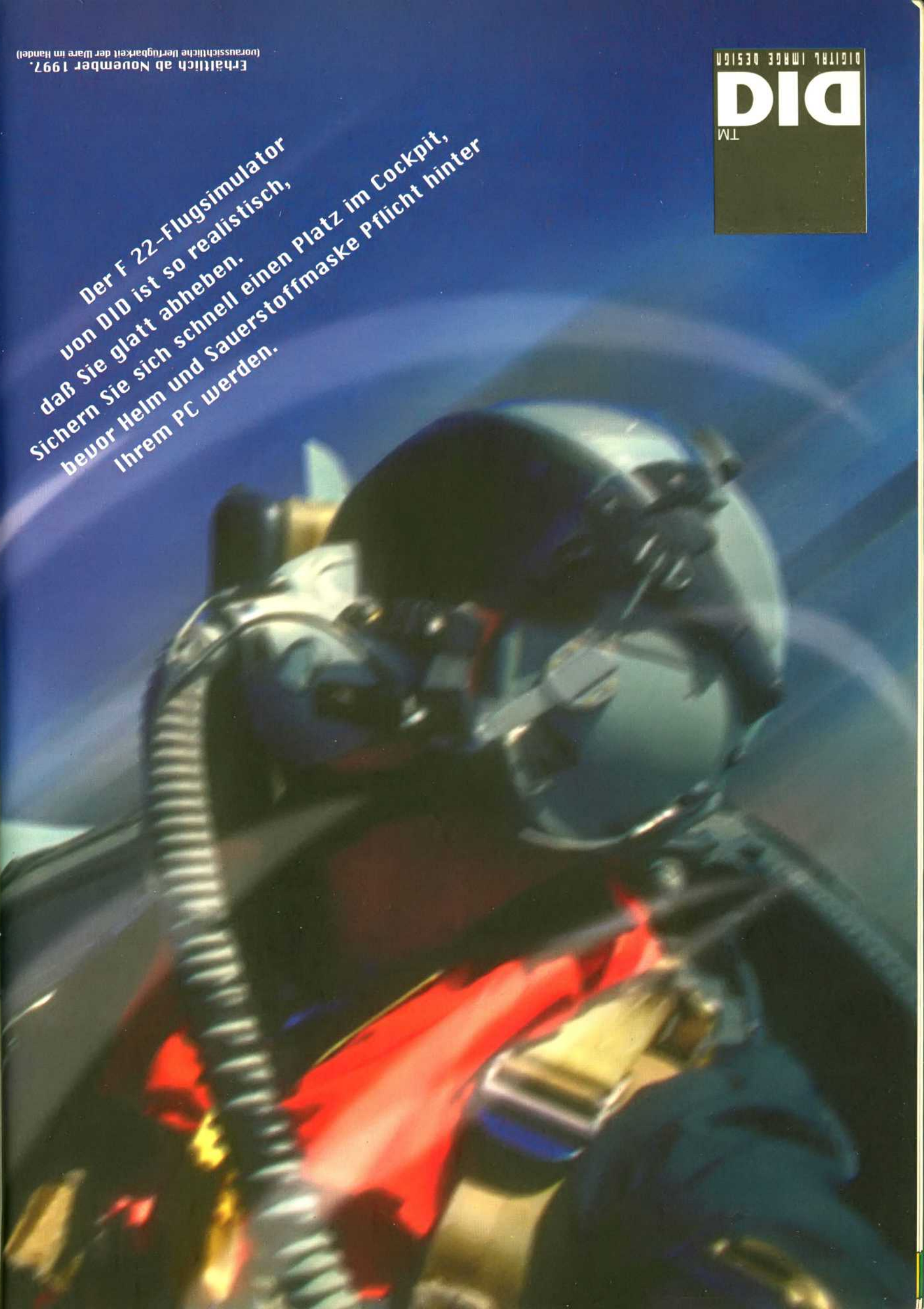
GRAFIK	*88%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*82%*
MOTIVATION	*88%*



86%

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

DATENTRÄGER:	6 CDs
SYSTEM:	optimal ab einem P200 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM, 60 bis 120 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.riven.com


Der F 22-Flugsimulator
von DID ist so realistisch,
daß Sie glatt abheben.
Sichern Sie sich schnell einen Platz im Cockpit,
bevor Helm und Sauerstoffmaske Pflicht hinter
Ihrem PC werden.
DIGITAL IMAGE DESIGN
DID
TM
Erhältlich ab November 1997.
(voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel)


PC CD-ROM
KOMPLETT IN DEUTSCH
ocean
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.de
DID
AIR DOMINANCE FIGHTER
Diese Grenze wird jetzt neu definiert!
Der EF 2000 führte sie an die Grenze ihrer Belastbarkeit.



FLOYD

In der letzten Ausgabe hatten wir das witzige Intro auf unserer Begleit-CD, jetzt ist der neueste Streich von Simon „the Sorcerer" Woodroffe komplett: ein kleiner grüner Außerirdischer auf abenteuerlicher Odyssee durch galaktische Bürokratie und Revolution.

Held wider Willen

Der Untertitel „Es gibt noch Helden" läßt schon erahnen, daß es im neuesten Cartoon-Abenteuer von Adventuresoft wieder um eher unfreiwilliges Heldentum geht: Floyd (im US-Original heißt das drollige Alien Feeble) ist kleiner Angestellter einer großen Kosmo-Diktatur. Im Ministerium für Galaktische Unsicherheit arbeitet er als Beauftragter für Kornkreise – würde Erich von Däniken ahnen, woher diese mysteriösen Getreidekunstwerke auf der Erde wirklich stammen, gäbe das sicher eine lustige X-Akte ab...
Die letzte Dienstreise zum blauen Planeten endet für Floyd jedoch unerwartet. Sein Raumschiff muß einem Asteroiden ausweichen und kollidiert bei dem gewagten Manöver mit der unvermutet auftauchenden Sonde Voyager 2. Ein kleiner Unfall mit großen Folgen. Es kommt zu einer Verkettung von unglücklichen Umständen, die in der Zerstörung des Bürogebäudes von Floyds Arbeitgebern gipfelt. Bei dem Versuch, seine Unschuld zu beweisen, verstrickt sich unser Otto Normalalien nun immer tiefer in ein Netz aus Lügen, verstößt gegen diverse Weisungen des allmächtigen Herrschers OmniBrain und landet schließlich im Gefängnis.



Ein Unglück kommt selten allein: Das witzige Intro zeigt einen gut gelaunten Floyd auf der Heimreise...



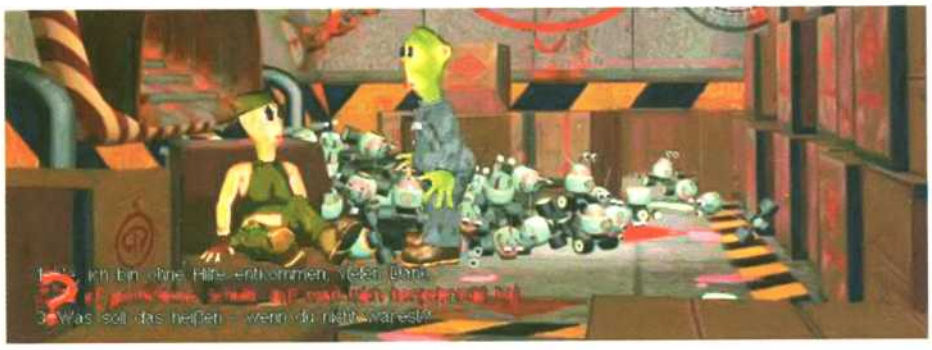
...die mit der Zerstörung des Ministeriums für Galaktische Unsicherheit und einer Gefängnisstrafe für unseren Helden endet

Schöne Grüße von George Orwell

Auf Floyds Heimatplaneten scheint der Kalender immer noch das Orwell-Jahr „1984" zu zeigen. Hier regiert der oder das im wahrsten Sinne des Wortes allgegenwärtige OmniBrain: Auch wenn keiner so recht weiß, wem er da eigentlich gehorcht, es wird gehorcht! In der Hauptstadt Metro Prime beschallen Lautsprecher die Bürger zu jeder Tages- und Nachtzeit mit Parolen, Drogen halten das Volk gefügig.
Unser Held findet sich indessen in einem Knast auf dem Umerziehungsplaneten



Die über mehrere Ebenen verteilte Stadt Metro Prime mit ihren vielen Örtlichkeiten ist der Hauptschauplatz des Spiels



Ein konspirativer Multiple-choice-Plausch mit Rebellin Dolores

Cygnus Alpha wieder, wo ihm die Rebellin Dolores politischen Ungehorsam beibringen will. Das ebenso weibliche wie extraterrestrische Gegenstück zu Che ist Mitglied einer geheimen Untergrundbewegung, welche die Zerschlagung des ungerechten Systems zum Ziel hat – Anlaß für eine ganze Reihe von Gags im Stil von Monty Pythons. Zusammen mit dem psychopathischen Killerdroiden SAM (steht für „Skrupellos aus Mordlust") muß der Spieler den Gitterstäben entkommen und die Umsturzpläne in die Tat umsetzen.



Nur ein paar der vielen ungewöhnlichen Bewohner dieses Abschnitts der Galaxis von links nach rechts: SAM, ein Ripleyaner, Blaulinge und Arnold

Einen guten Orbit, Bürger

...wünscht einem hier so ziemlich jeder, den man trifft. Und was sind das nicht für schrille Gestalten: Vom „ripleyanischen" Alien über die eingeborenen „Blaulinge" des Waldsterns Filb und einen Flüssigmetall-Terminator namens Arnold bis hin zu den verschiedensten Mechanoiden bevölkern Skurrilitäten aller Rassen und Klassen den Screen. Exemplarisch seien nur die beiden Roboter TÜV („Tod über die Völker") und FKSZ („Frauen und Kinder sterben zuerst") erwähnt oder Floyds eigentlich längst toter Großvater.



Nur wenn ein Objekt manipuliert werden kann, ist der Mauszeiger animiert



Floyd düst per Bike auf der Karte von Ort zu Ort

Erste Hilfe

Zu Beginn benötigt man ein Transportmittel, um die Minetriumsplattform verlassen zu können. Eine Untersuchung der verwüsteten Bürostätte lenkt den Blick auf den Videoschirm: Neben zwei Nachrichten von Mama erfährt man auch, daß das eigene Space-Bike repariert ist und vor der Türe wartet – ohne Helm und Jacke ist Floyd aber nicht fahrtauglich. Die Kopfbedeckung findet sich im Schrank unter dem Schirm, die Lederkluft wird im Teleporter mit Hilfe der herumliegenden James Dean-Puppe (Floyds Erd-Idol) vergrößert. Draußen zieht man beides an, und ab geht der Flug.

Auf Cygnus Alpha trifft man am Ende der Röhre Dolores, die eine Manipulation an Floyds Datenbank vornimmt und ihm eine rote Puppe überreicht. Der Gerümpelhaufen wird um fünf Spielzeugroboter erleichtert, dann kriecht man aus der Röhre in die Halle zurück. Mit den Robotern als Sprengstoff und der Puppe als Zünder fliegt das Lüftungsgitter in die Luft. Dahinter muß ein Hüpfrätsel gelöst werden, das beginnt, sobald Floyd auf der ersten Bodenplatte steht. Die Reihenfolge weiß, rot, gelb, grün muß eingehalten und die Platten dürfen nur in ihrer Originalfarbe (merken!) betreten werden.

Auf dem Waldplanet Filb nimmt man das Gott-Kostüm und benutzt es mit dem Projektor. Dann übergibt man das Kommando an SAM, rollt auf den Berg und knallt den vorbeifliegenden Vogel ab. Zurück im Labor holt man sich wieder als Floyd den gegrillten Geier und legt ihn auf den Stein (sehr klein und nur schwer zu sehen) neben der defekten Brücke. Verläßt man die Szenerie, beginnt die Brückenreparatur durch die Eingeborenen, und der Weg zum Transporter ist frei.



Nach der Videoabfrage wartet das reparierte Space-Bike vor der Türe



Das Hüpfrätsel mit den farbigen Bodenplatten verlangt nach einem guten Gedächtnis



Die Vogelablage: klein, aber Stein



Optisch ist das eigentliche Spiel nicht von den selbstlaufenden Sequenzen zu unterscheiden: händisch nachbearbeitetes SGi-Rendering da wie dort



Rätselhaftes für SF-Alchimisten: die Rezeptur am Zettel hat Fehler



Das übersichtliche Orakel-Inventar enthält auch eine Datenbank und die Spieloptionen

Ganz und gar nicht abartig ist dagegen die Steuerung des grünen Hauptdarstellers. Per simplem Mausklick kann er an jede beliebige Stelle beordert werden, wobei der Screen sanft weiterscrollt, sobald der Rand erreicht ist. Falls mit einem Objekt interagiert werden kann, stehen die Kommandos „Untersuchen", „Nehmen", „Benutzen" und „Benutze mit" als Cursoranimationen wie Lupe oder Hand zur Verfügung – mit der rechten Maustaste wählt man eine davon an, mit der linken wird sie aktiviert. Ein sehr praktisches System, das ohne sinnloses Geklicke auskommt. Ist ein Gegenstand erst mal gefunden, so beginnt nach Aufnahme ins Inventar die Untersuchung. Das hiesige Inventory ist ohnehin ein Unikat. Beim sogenannten „Orakel" handelt es sich nämlich um einen wie eine Uhr getragenen Miniaturisierer, der selbst Mobiliar problemlos einsackt. Mit dem „Besserwisser" kann man dann eine Beschreibung des Fundstücks einholen, aber auch die Datenbank nach Floyds Vergehen abfragen oder die Spieloptionen aufrufen. Gelegentlich ist auch der Roboter SAM zu steuern, was ein anderes Befehlsset zur Folge hat. „Rollen" steht dann für Bewegung und „Analysiere" für eine verbesserte „Untersuche"-Funktion. SAMs „Traktorstrahl" kann Objekte auch auf größere Entfernung aufnehmen, und „Zerstören & Verhören" erklärt sich wohl von selbst. Daneben existieren noch spezielle Kommandos, die nur bei besonderen Gelegenheiten zum Einsatz kommen – etwa, wenn Knöpfe zu drücken, Chemikalien zu mischen oder Flüge zu absolvieren sind. Mit Hilfe seines Bikes und der sogar animierten Übersichtskarte gelangt Floyd nämlich schnell von Ort zu Ort.

Ein Render-Cartoon mit Lachgarantie

Seit den beiden höchst erfolgreichen Abenteuern von „Simon the Sorcerer" erwartet der Spieler von einem neuen Woodroffe-Game viel: Gags ohne Ende erst mal, dann durchdachte Rätsel und eine zeitgemäße Präsentation. Nun, Floyd kann all das liefern. Es gibt selbstlaufende Zwischensequenzen satt, die genau wie die bildschirmfüllenden 3D-Lokationen zunächst auf einer SGi-Workstation gerendert und dann händisch nachbearbeitet wurden. Hier treiben sich über 100 perfekt animierte Charaktere herum, die insgesamt 15 Stunden an Sprachausgabe zum Besten geben. Daß hierfür u.a. die deutschen Synchronstimmen von Brad Pitt (Floyd) und Whoopie Goldberg (Dolores) verpflichtet wurden, tut der Atmosphäre sehr gut und ist dem Vertrieb Bomico daher hoch anzurechnen. Auf Musik konnte somit weitgehend verzichtet werden.

Dank kleiner Spiele im Spiel an Arcade-Automaten, stets logischer und im Schwierigkeitsgrad langsam ansteigender Rätsel (klassische Item-Manipulation ebenso wie Denksport-Tüfteleien) und der praktischen Steuerung garantiert Floyd bestes Entertainment für Aliens zwischen 9 und 99 Jahren. Vor allem garantiert der ko(s)mische Tollpatsch Erschütterungen des Zwerchfells, die stellenweise die Richterskala sprengen. Wenn das fürs Frühjahr geplante „Simon the Sorcerer 3" da wirklich noch eins draufsetzen will, wird sich Mr. Woodroffe über Weihnachten ganz schön anstrengen müssen! (js)

Ganz persönlich

Floyd ist der legitime Erbe des kultisch verehrten Galakto-Hausmeisters Roger Wilco: Genau wie einst in Sierras „Space Quest"-Reihe wird hier das gesamte SF-Genre durch den Kakao gezogen. Über Anspielungen wie das veräppelte Orwell-Szenario („Das verstößt gegen Weisung 2134!"), Charaktere wie Terminator Arnold oder das ripleyanische Alien und die brüllend komischen Kommentare des schüchternen Kornkreisspezialisten habe ich immer wieder Tränen gelacht!

Jörg



Floyd
(Adventuresoft/Bomico)

Das witzigste Cartoon-Adventure diesseits des Andromedanebels!

GRAFIK	*84%*
SOUND	*84%*
STEUERUNG	*88%*
MOTIVATION	*92%*



88%

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

DATENTRÄGER:	4 CDs
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM und 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA mit DirectX 5
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.bomico.de

Ubi Soft
ENTERTAINMENT















F1

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 und Splitscreen, komplettes Setup-Tutorial und drei Schwierigkeitsgrade.

Racing SIMULATION



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

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

3Dfx



EINE OFFIZIELLE SIMULATION DER FIA™ 1996

FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT

Pilgrim

Frankreich im 13. Jahrhundert, ein mysteriöses Buch, das mit den Kreuzzügen ins Land kam, ein toter Tempelritter und ein Inquisitor – das sind die Zutaten, aus denen Infogrames dieses neue 3D-Adventure abgemischt hat.







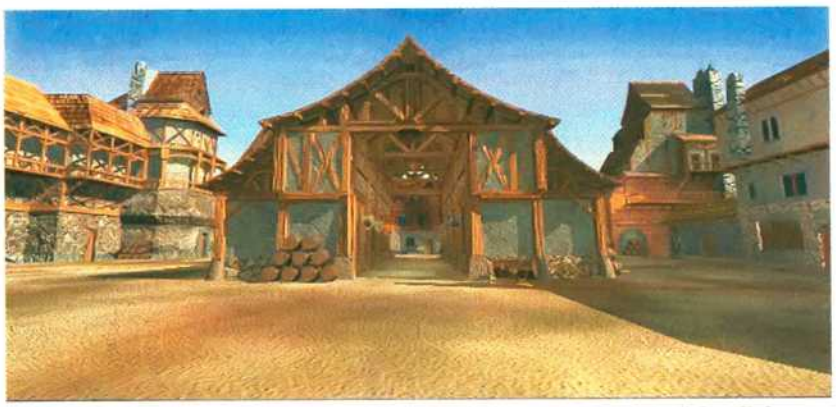
DER NAME DER CHOSE

Daß die düstere Atmosphäre des hiesigen Mittelalters an Umberto Ecos Klosterkrimi „Der Name der Rose" erinnert, kommt nicht von ungefähr: Story und Design des Spiels stammen von Paulo Coelho, dem Autor des Romans „Der Alchimist", und dem bekannten französischen Comiczeichner Moebius. So beginnt auch dieses Abenteuer mit einem religiösen Geheimbund. Dessen Oberhaupt liegt im Sterben und beauftragt deshalb seinen Sohn Simon damit, ein Buch nach Toulouse zu bringen. Doch auch Papst Innozenz III interessiert sich für das ominöse Manuskript und schickt einen Inquisitor…

Prachtvoll passend zu diesem Hintergrund präsentieren sich die gerenderten, außerordentlich detaillierten Schauplätze. Dazu kommen formal und stilistisch interessante Zwischensequenzen. Einziger Wermutstropfen der edlen Optik ist, daß man die aus Simons Sicht gezeigten Szenarien nur in konventionellen Schritten und Vierteldrehungen durchwandern kann. Fließende Animationen im Stil von „Atlantis" hätten hier einfach noch besser gewirkt.



Beim Geldwechsler



Schickes Rendering, vielleicht etwas zu glatt für das mittelalterliche Toulouse

RÄTSELHAFTES MITTELALTER

Schwerer aber wiegt das nicht ganz überzeugende Gameplay: Simon wird auf seinem Weg nach Toulouse (und dann auch in der Stadt selbst) immer wieder in räumlich kleinen, handlungsmäßig aber oft sehr umfangreichen Szenarien festgehalten. Hier müssen dann Unmengen von zwar stets logischen, manchmal jedoch arg trockenen Knobeleien gelöst werden, bevor es endlich weitergeht. Da will etwa ein fahrender Kaufmann unbedingt wissen, wieviel nun seine Gewürzkiste wiegt. Oder man pendelt ungezählte Male zwischen den Händlern eines Marktplatzes hin und her, um all ihre Wünsche zu erfüllen. Das hat weder übermäßig viel mit der eigentlichen Geschichte zu tun, noch wirkt es sonderlich motivierend. Der manchmal gar nicht so niedrige Schwierigkeitsgrad wird freilich durch den sehr stringenten Aufbau der Story abgemildert: Erst wenn eine Rätselnuß geknackt ist, kommt die nächste an die Reihe. Und weil die pro Szene vorhandenen Möglichkeiten letzten Endes begrenzt sind, geht probieren eben notfalls über studieren.



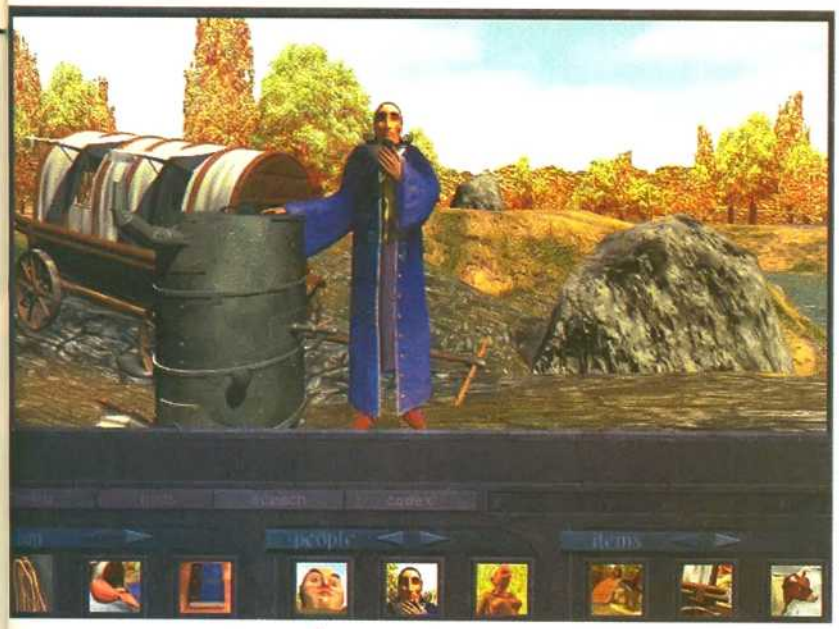
Eines der interessantesten Rätsel: Wie besteche ich die Stadtwache?

NEUZEITLICHE TECHNIK

Im übrigen haben sich die Designer eine zwar auf den ersten Blick etwas ungewohnte, jedoch sehr praktikable Steuerung ausgedacht. Am unteren Bildschirmrand befinden sich drei Scrollmenüs (Inventar, bekannte Personen und bereits untersuchte Gegenstände), deren einzelne Bestandteile angeklickt und dann auf Menschen oder Objekte im Grafikfenster verwendet werden können. Ein Richtungszeiger sorgt für Drehungen und Vorwärts- bzw. Rückwärtsschritte, während ein Fadenkreuz andeutet, daß sich der

Cursor über untersuchenswerten Gegenständen bzw. ansprechbaren Charakteren befindet. Mit in den Bereich der Handhabung fällt schließlich die umfangreiche, insgesamt 150 Bildschirmseiten starke Enzyklopädie zu zeitgenössischen Promis und Ereignissen. Sie trägt auch viel dazu bei, der fiktiven Geschichte einen dokumentarischen Anstrich zu verleihen – eine weitere Parallele zu Ecos Erfolgsroman.

Am Ende noch ein Wort zum Sound. Wenn je ein Spiel mit authentischer Hintergrundmusik aufwarten konnte, dann ist es Pilgrim: mittelalterlicher erklangen die Lauten wohl selbst im Mittelalter nicht. Und wie hier in Stereo erst recht nicht. Zu den je nach Schauplatz wechselnden Melodien kommt noch eine hervorragende deutsche Sprachausgabe. Abenteurer mit einer Schwäche für historische Themen mögen also durchaus mit Simon nach Toulouse pilgern. Denn welche Reise hätte nicht auch ihre Längen? (jn)



Am unteren Bildschirmrand sind die drei Steuermenüs für Personen, Objekte und das Inventory zu erkennen

Ganz persönlich

...greife ich mir privat jedes neue Adventure – sind derzeit ja nicht so viele. Mein Eindruck von der Pilgerfahrt ist jedoch zwiespältig, denn eine zugegeben sehr ästhetische Präsentation allein macht noch kein gutes Abenteuer. So sehr mich die Atmosphäre des Spiels auch in ihren Bann zog, so bald hatte ich wieder die Nase voll: Wenn mich die banalen Problemchen von Zufallsbekanntschaften stundenlang an einen Schauplatz fesseln, können mir irgendwann die schönsten Grafiken und bedeutsamsten Vermächtnisse gestohlen bleiben!



Brigitta

Pilgrim
(Infogrames)

Atmosphärisches Mittelalter-Abenteuer mit Längen

GRAFIK	*84%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*68%*



71%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem Pentium mit Win 3.1/95
SPEICHER:	16 MB RAM, 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Truecolour
SOUND:	alle zu Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.infogrames.com

Red Baron

Zwischen ihm und Ihnen ist ein As zuviel.



Je höher Sie fliegen, desto mehr bringt die dünne Luft den Motor zum Stottern. Die leinenbespannten Flügel ächzen unter den extremen Flugmanövern. Kugelhagel erschüttert den Rumpf Ihrer Maschine. Im Sturzflug schaffen Sie es kaum, den Steuerknüppel festzuhalten. Die Flak donnert und Kirchenglocken schlagen Alarm. Züge, Panzer und Infanterie ziehen an der Frontlinie entlang. Gegnerische Flugzeuge stürzen urplötzlich aus den Wolken. Bevor Sie jedoch Kommandant der Elitestaffel Ihrer Armee sein werden, müssen Sie sich gegen die Allerbesten behaupten.

SIERRA

Werden Sie sich einen Platz am Himmel der Legenden erkämpfen?

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

WIN '95 CD-ROM

5 GOLDSTÜCK

Frisches Futter für Ihren PC: Geniale Original-S

Beim Flirten hat Tim die besten Karten!

Ob in der Schule, im Freibad oder auf einer Party: Für die zwischenmenschliche Kontaktpflege hat sich Tim eine Kollektion ansprechender Visitenkarten zugelegt. Mit witzigen Motiven, coolen Sprüchen und den Namen der nettesten Mädels. Damit stellt er seine Nebenbuhler (fast immer) locker in den Schatten.

Die Visitenkarten-Druckerei bietet ihm und allen anderen 600 attraktive, druckfertige Visitenkarten für jeden Geschmack und alle Lebenslagen. Mit abgefahrenen Cliparts, tollen Schriften und eindrucksvollen Hintergrundbildern. Einfach das passende Motiv auswählen, den eigenen Bedürfnissen anpassen, beliebig viele ausdrucken und überall richtig auftrumpfen. Voll im Trend sind die E-Mail-Adreßfelder und Info-Cards für coole Messages. Damit kommt man überall bestens an. Außer bei Jenny, denn die läßt mit ihren Visitenkarten jeden abblitzen ...!



Die Abfuhr von Jenny steckt Tim locker weg. Er druckt sich einfach neue Karten und probiert es gleich bei Steffi. Die ist eh viel hübscher!



Schade, so toll wurde Jenny noch nie angebaggert. Aber Tim hat auch noch nie einen so netten Korb bekommen.









Visitenkarten-Druckerei
CD-ROM, ISBN 3-8158-6277-9
für Windows 3.1/3.11/95



unverbindliche Preisempfehlung **29,80**

- 600 attraktive, druckfertige Visitenkarten für jede Lebenslage
- Einfach wie nie: persönliche Daten eingeben, Karte auswählen, beliebig viele ausdrucken und auftrumpfen
- Voll im Trend: Info-Cards für coole Messages
- Up to date: Karten mit E-Mail-Adreßfeldern
- Mit abgefahrenen Cliparts und tollen Fonts

Das passende Papier für coole Info-Cards!

Visitenkarten-Papier
- marmoriert** -
Bestell-Nr. 310322

Visitenkarten-Papier
- spezialbeschichtet* -
Bestell-Nr. 310318



29,80 DM

* Für Farb-InkJet-Drucker!
** Für InkJet- und Laserdrucker

E FÜR PC-FANS

oftware von DATA BECKER zum goldigen Preis!



Diese erstklassige Pool-Simulation vermittelt Ihnen am PC ein realistisches Spielgefühl. Ist gerade kein Mitspieler im Haus oder im Netzwerk, stellt Ihnen das Programm einen Gegner. Sobald Sie sich für einen Raum (Bar, Billardsalon etc.) und die Regeln (8-Ball, 9-Ball oder 14/1) entschieden haben, geht's los. Die Maus steuert den Queue. Mit Stoßwiederholung und Turniermodus. Wirklichkeitsnahe Spiel- und Hintergrundgeräusche runden das Billard-Erlebnis ab.

3D-Billard
CD-ROM, ISBN 3-8158-6352-X
für Windows 95/ NT 4.0



Haben Sie Lust auf eine Partie Backgammon? Mit Holzsteinen? Und der Möglichkeit, zu verdoppeln? 3D-Backgammon, das die internationalen Regeln beherrscht, stellt Ihnen 10 attraktive Bretter mit passenden Steinen sowie Gegner nach Maß zur Verfügung. Mit ausführlicher Spielanleitung, Zughilfe und Windows 95-Netzunterstützung. Lassen Sie die Würfel rollen!

3D-Backgammon
CD-ROM, ISBN 3-8158-6355-4
für Windows 95/ NT 4.0/ 3.1x



Spielen Sie ruhig: Der BootManager ebnet Ihnen den Weg zum grenzenlosen Spielvergnügen! Endlich können Sie Ihren PC nach Herzenslust zuballern und Demos bedenkenlos testen. Denn Ihre Spielerei hat keine Auswirkungen auf die Konfiguration Ihres PCs. Denn mit dem BootManager können Sie die Partitionen Ihrer Festplatte bequem verwalten, unabhängig voneinander benutzen und nach Belieben einrichten. Mit verschiedenen Betriebssystemen und der Software Ihrer Wahl. Wie wär's z. B. mit Windows 95 fürs Büro und DOS für actiongeladene Spiele? Zur Sicherheit können Sie Partitionen verstecken oder mit einem Paßwort schützen.

BootManager
CD-ROM, ISBN 3-8158-6320-1



Das TreiberGENIE 2 schafft die Voraussetzung für ungetrübten Spielespaß! Topaktuelle Windows 95-Treiber für über 2.000 Endgeräte bringen Ihr System auf Touren. Von der Soundkarte bis zum Monitor. Brandneue Treiber besorgt Ihnen das TreiberGENIE 2 aus dem Internet. Mit Auto-Versionsabgleich!

TreiberGENIE 2
CD-ROM, ISBN 3-8158-6340-6

DATA BECKER GmbH & Co. KG, Postfach 102044, 40011 Düsseldorf
Bestellannahme: Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999

Schicken Sie mir:

- ☐ Visitenkarten-Druckerei (6277)
- ☐ BootManager (6320)
- ☐ 3D-Billard (6352)
- ☐ TreiberGENIE 2 (6340)
- ☐ 3D-Backgammon (6355)

Name, Vorname

Straße

PLZ/Ort

Zahlungsart: (zzgl. DM 6,90 Versandkosten*, entfällt ab Bestellwert von DM 50,-)

☐ Ich zahle per Nachnahme. ☐ Ich lege einen Verrechnungsscheck bei.
☐ Ich zahle bequem per Abbuchung durch DATA BECKER

Kto.-Nr.: _____ BLZ: _____

Bei Kreditinstitut: _____

Datum, Unterschrift: _____

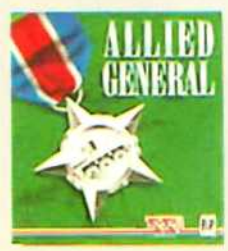
*innerhalb Deutschlands













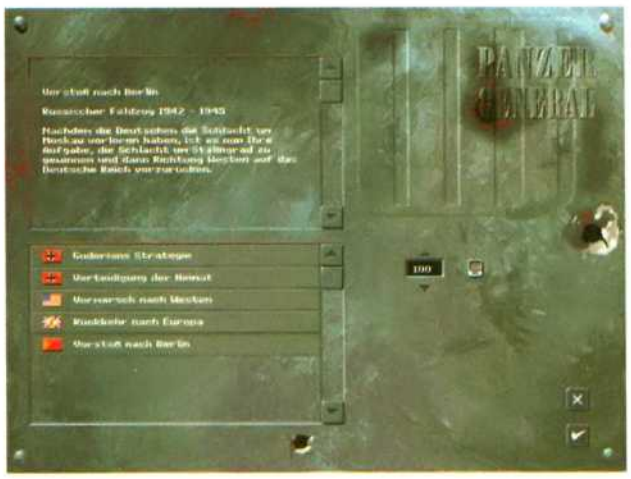
Der Reigen der Generäle in chronologischer Reihenfolge

PANZER GENERAL III D

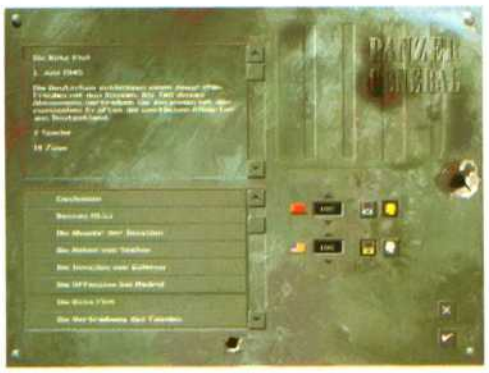
Fünf Generäle aus dem Stab von Mindscape/SSI haben bereits die Herzen aller Hexfeldstrategen erobert, jetzt tritt das Original nochmals in neuer 3D-Uniform an. Und siehe da, der alte Haudegen zeigt allen jungen Nachahmern, wo die Panzerfaust im rundenbasierten Teil des Genres wirklich hängt!



Die Schlacht um das amerikanische Savannah: ein fiktives, aber sehr gelungenes Landemanöver



Hier müssen Sie sich für eine der fünf Kampagnen entscheiden



48 Einzelmissionen stehen zur Auswahl

EIN STAR UNTER STARS

Erfolg verpflichtet – und kaum eine andere Strategiespielserie war auch nur annähernd so erfolgreich wie die „Five Star"-Reihe von SSI bzw. Mindscape: Auf den ersten Panzerführer von anno 1995 folgten zunächst ein direktes Sequel, dann der mittelalterliche „Fantasy General", der futuristische „Star General" und vor zwei Monaten schließlich der „Pazifik Admiral". Nahezu alle diese Programme kämpften jenseits der 80 Prozent-Front, jetzt war die geballte Erfahrung des Herstellers für ein neues Genre-Highlight gut.

MISSIONEN UND KAMPAGNEN

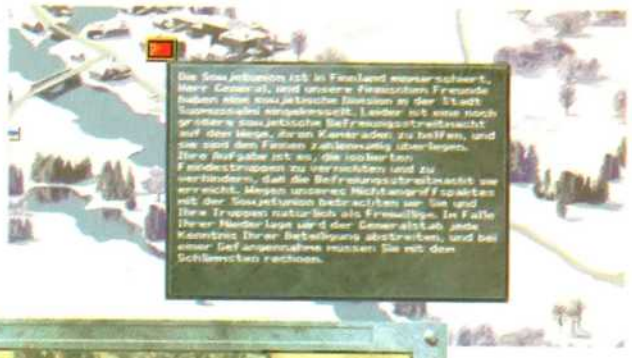
Wir befinden uns also wieder im Zweiten Weltkrieg, um die Schlachten der deutschen Wehrmacht gegen die Alliierten und die Rote Armee nachzustellen. Dazu offeriert die dreidimensionale Variante neben fünf unterschiedlich schweren Kampagnen auch wieder 48 Einzelmissionen. Der erste Feldzug macht dabei Neulinge im Militärgeschäft mit sämtlichen Bedienelementen und Features des Programms vertraut.
Auf deutscher Seite geht es als Eroberungstourist durch ganz Europa: Die militante Wanderung führt von Spanien bis Rußland, von Italien bis Finnland über den gesamten Kontinent. Wie weit man kommt, hängt natürlich vom eigenen Geschick ab – im Gegensatz zum historischen Verlauf können die deutschen Truppen den Krieg auch gewinnen. In diesem Fall folgt gar die Invasion Amerikas mitsamt einem Überfall auf die Goldreserven von Fort Knox. Schwieriger sind die Kampagnen auf britischer bzw. amerikanischer oder russischer Seite. Hier geht es darum, die deutschen Stellungen in Afrika, Italien, Frankreich und Polen zu erobern. Highlight und gleichzeitig Schwerstarbeit ist dann der zweite Feld-

zug auf deutscher Seite. Denn bei der „Verteidigung der Heimat" kann man nicht jede Schlacht gewinnen und muß häufig ganz bewußt Verluste hinnehmen. Das entspricht zwar der Wirklichkeit, ist für PC-Strategen aber dennoch ungewohnt.
Je nach Erfolg umfaßt jede Kampagne zehn bis 15 Missionen, was unter dem Strich über 70 Schlachtfelder ergibt. Die separat spielbaren Einzelszenarien sind dabei den Kampagnen entliehen, haben aber ihren eigenen Charakter: Die Truppenvorgaben sind dann auf größtmögliche Chancengleichheit ausgelegt.



Der Flugzeugträger Graf Zeppelin wurde nie gebaut und steht nur besonders erfolgreichen Feldherren zur Verfügung

Der einführende Lagebericht in Wort und Bild





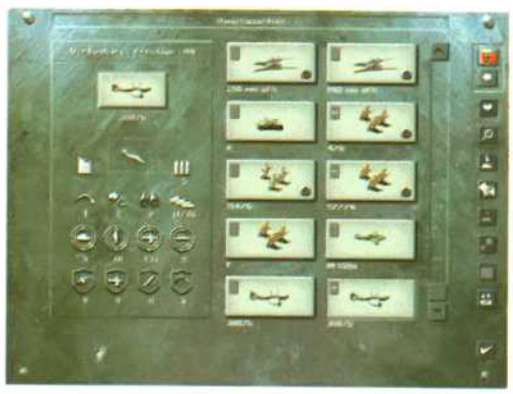
Die Infos zu Zeit, Ort, Wetter und Siegbedingungen sind spielbestimmend

SIEG BEI WIND UND WETTER

Zunächst führt eine Zwischensequenz in das Kriegsgeschehen ein. Mit Originalaufnahmen unterlegte Grafiken erzeugen die gewünschte Stimmung, während Sprecher mit je nach Nationalität unterschiedlichem Akzent die Lage und den Auftrag erläutern. Das Wissen um Zeit, Ort, Wetter und Zugzahl bis zum Sieg ist dabei mehr als nur schmückendes Beiwerk. Von Datum und Ort hängen nämlich die verfügbaren Truppenteile ab, da die technische Entwicklung hier während des Krieges stetig fortschreitet. Neue Waffen, Panzer und Flugzeuge stehen dem Feldherrn also erst in späteren Jahren zur Verfügung. Stark vom Wetter abhängig sind wiederum die Sichtweite und der Einsatz der Luftwaffe. Bei Regen oder Schnee ist eine Bombardierung feindlicher Stellungen mit Stukka & Co. nämlich ausgeschlossen – es sei denn, die Maschinen wären allwettertauglich.
Die Bedingungen für den Sieg sind auch nicht pauschal, sondern je weniger Runden man benötigt, desto höher wird der Erfolg eingestuft. Doch nicht immer wird sich ein „glanzvoller Sieg" einfahren lassen. Dabei darf nicht unterschätzt werden, wie sehr man von besonders glorreichen Taten profitiert: Nur „glanzvolle" Sieger erhalten im Verlauf der Kampagnen all jene Einheiten, die sich Rommel oder Montgomery sehnlichst gewünscht hätten. Zum Beispiel liegt dann bei der Amerika-Invasion der deutsche Flugzeugträger Graf Zeppelin als schwimmende Landebahn vor der Küste. Oder das ebenfalls nie gebaute Flugzeug P-80 verstärkt die GIs bei der Landung in der Normandie.

TRUPPEN UND TAKTIK

Die eigentliche Arbeit des Strategen beginnt wie gewohnt mit dem Aufstellen der Truppen. Jedoch muß und kann nicht sofort jede Einheit plaziert werden. Manchmal ergeben sich völlig neue Möglichkeiten, wenn man bestimmte Truppenteile erst im Verlauf rekrutiert, etwa an eroberten Flughäfen. Stärken und Schwächen sind genau abgewogen, so daß alle verfügbaren Kräfte unterschiedlich und damit einzigartig sind.
Wie bei den Vorgängern unterscheidet das Programm zwischen Haupt- und Hilfstruppen. Erneut ist der Erfahrungszuwachs für den Erfolg in späteren Missionen unabdingbar, dazu kommen zwei neue, interessante Features: Anführer und Spezialeigenschaften. Überlebt eine Einheit eine Schlacht nur mit großen Verlusten, so mag dies nämlich eine Führungspersönlichkeit hervorbringen, die den aufgestockten Reihen später mehr Moral und Kampfkraft verleiht. Hat man einen Kampf dagegen auf besonders verwegene Art gewonnen oder besonders viel Schaden angerichtet, erhält die Einheit eine Eigenschaft verliehen, die zum Führungsstil des Spielers paßt. Besonders aggressive Feldherren kriegen zum Beispiel zwei Angriffe mit einem Panzer, während vorsichtige Taktierer mit Allwettertauglichkeit für einen Bomber belohnt werden mögen.



Die Kerntruppe im Überblick: Erfahrungspunkte werden durch Balken dargestellt



Hilfstruppen sind schon zu Beginn aufgestellt, die eigenen Einheiten können noch verteilt werden

Die interessantesten Boni für Elitegeneräle

Allwettertauglichkeit für Flugzeuge:	Bombardement bei jedem Wetter
Erfahrene Artillerie:	Flak kann fahren, dann feuern
Erstschlag:	Einheit feuert zuerst
Kampfunterstützung:	Bonus für Nachbareinheiten
Scharfschütze:	Artillerie-Reichweite +1
Hartnäckige Verteidigung:	Infanterie verteidigt mit +4

TECHNISCHE DETAILS

Auch grafisch kann sich das Material sehen lassen. Jedes Objekt ist individuell und dreidimensional in acht Perspektiven gezeichnet, wobei die Sicht von schräg oben den 3D-Effekt der handgemalten Karten verstärkt. Berge und Seen, Wälder und Wege sowie Brücken und Städte entsprechen originalen Vorgaben und wirken sich auch taktisch aus. So kann eine Bodeneinheit nicht über Anhöhen hinwegsehen, in gefrorenen Gewässern spiegeln sich Bäume oder Häuser, und auf befestigten Wegen ist der Vormarsch einfacher als im unwegsamen Gelände. Der Sound unterstützt die durch die gelungene Optik unvermeidliche Atmosphäre während des Spiels mit Musik und Geräuscheffekten sowie teils witzig-ironischen Kommentaren in akzentuiertem Deutsch. Gesteuert wird komplett per Maus. Dennoch ist die Einrichtung von Hot-Keys anzuraten, um schnell an die verschiedenen Optionen wie Statusbericht oder Flugzeuganzeige zu gelangen. Und natürlich sind auch Mehrspieleroptionen via Netzwerk, Internet oder sogar per E-Mail integriert. Um die bei Truppenstärken von um die 100 Einheiten zwangsläufigen Wartezeiten zu reduzieren, sind hier die Züge in kleine Schritte unterteilt. Der einzelne Spieler kommt also öfter an die Reihe. Wem das immer noch nicht genügt, dem liefert SSI den kompletten Szenario-Editor mit; ganz individuell veranlagte Krieger dürfen sogar die Karten selbst zeichnen. Das artet allerdings rasch in Arbeit aus und ist aufgrund der Fülle des beiliegenden Materials eigentlich auch überflüssig. Fazit: Der neue, alte Panzer General ist das Beste, was sich Strategen ohne Echtzeit-Zwang momentan auf die Festplatte holen können. (js)



Im optionalen Vollbildmodus schweben die Statuswerte der Einheiten über deren Köpfen – auf Schnee ist die weiße Schrift dann schlecht lesbar



Der Hersteller hat seinen originalen Szenario-Editor samt 32 Karten integriert



Erfahrene Spieler verzichten zugunsten von Hot-Keys auf die Steuer-Icons der Screenmaske



Die Mehrspieleroptionen reichen von Netzwerk- und Internet-Play bis hin zu einer E-Mail-Variante

Ganz persönlich



Jörg

Panzer General 3D gibt dem Schlaf keine Chance. Spätestens wenn erst mal Anführer und Spezialeinheiten im Sold stehen, wird das Strategiefieber wohl keinen Spieler mehr aus den Krallen lassen: Die Jungs wachsen einem ans Herz, jede Schlacht ist anders und das Kräfteverhältnis so fein verteilt, wie man sich das nur wünschen kann. Langeweile oder Frust sind hier Fremdwörter, da sehe ich auch generös über den kleinen Titel-Schummel hinweg – trotz für Genreverhältnisse toller Grafik sieht echtes 3D nämlich heutzutage doch anders aus...

Ganz persönlich



Gerald

Wenn ein strategischer Überhammer wie Panzer General 3D ansteht, wird der Anzeigenleiter zum Gasttester. Immerhin bin ich ja Hauptfeldwebel der Reserve und damit quasi vom Fach – Grund genug, um in der Schlacht um einen Platz vor dem Monitor auch mal Jörg auszustechen. Denn ob auf alliierter oder deutscher Seite, hier muß man einfach mitmischen: Durch die neue Grafik bietet der alte Panzer General nicht bloß optisch ungewohnte Perspektiven. Jedenfalls habe ich schon lange kein Spiel mehr gesehen, das ähnlich realistische Taktiken ermöglicht und dabei so packend ist!

Panzer General 3 D
(SSI/Mindscape)

Der alte Hexfeld-Hit in neuem Look, frische Features inklusive

GRAFIK	*74%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*91%*

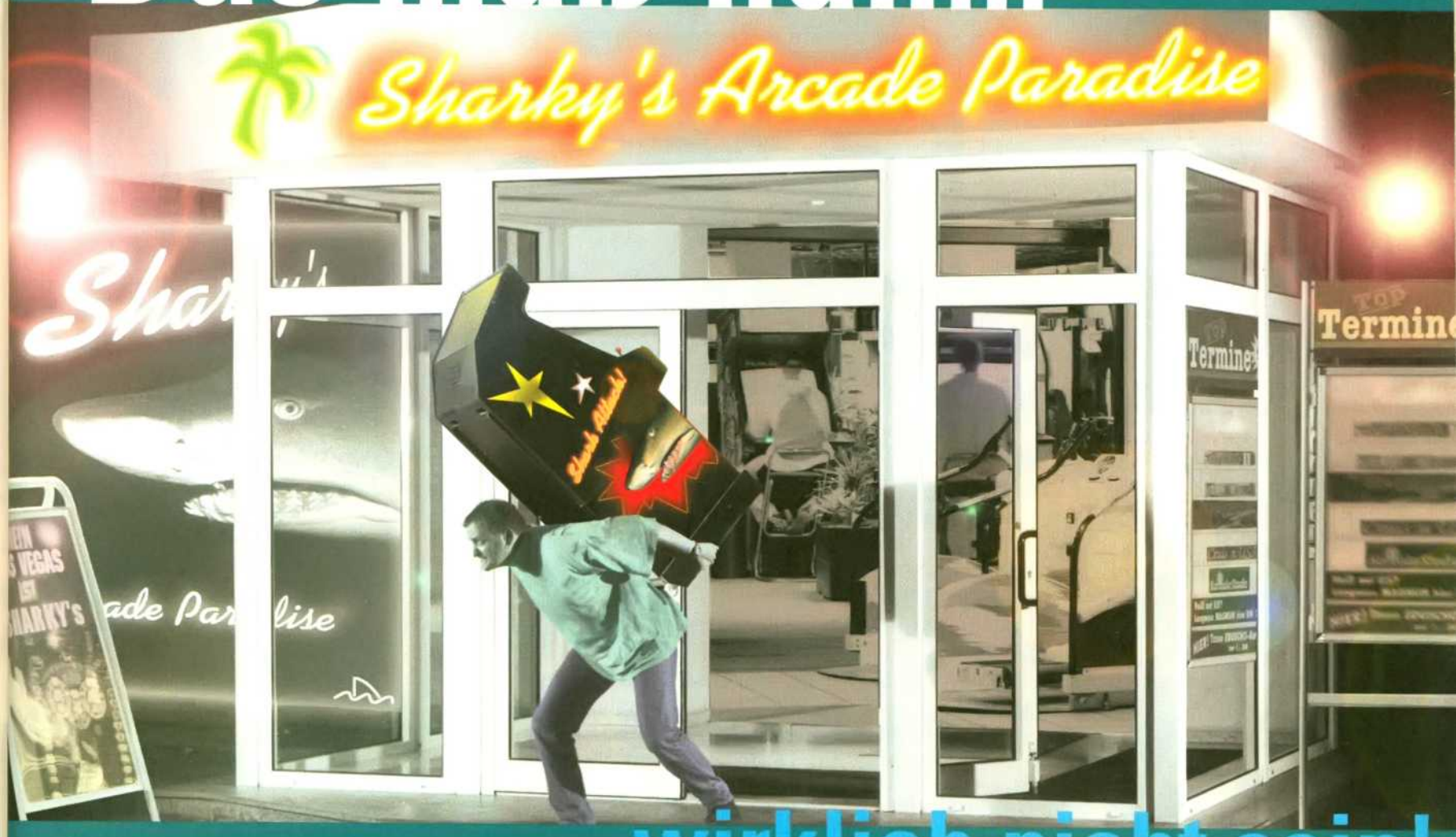


87%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, optionaler Vollbildmodus
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler via Netzwerk, Internet oder per E-Mail
ONLINE-INFO:	http://www.ssi.com

Das muß nun...



...wirklich nicht sein!

Wenn Ihr den Wunsch habt, Eure Lieblings-3D-Games in messerscharfer und blitzschneller Arcade-Qualität zu spielen, dann hat ELSA die weniger umständliche Alternative für Euch parat: *ELSA VICTORY Erazor*. Ultimative 128-bit-Performance für sagenhafte 3D-Beschleunigung in fantastischer Qualität. Die *ELSA VICTORY Erazor* ist *die* All-In-One-Solution; sie macht Eure Lieblingsspiele erst zu dem, wofür ihre Entwickler sie geschrieben haben: Zum packenden und mitreißenden Abenteuer; ohne jeden Kompromiß!

Durch die integrierten TV/Video-Ausgänge lässt sich ein konventioneller Fernseher als Arcade-Screen einsetzen und mit den drei Video-Eingängen können zukunftsorientierte Anwendungen wie z.B. Live-Video und Internet-Video-Chat genutzt werden. Ruft an oder schaut auf die ELSA-Website, wenn Ihr mehr über die Erazor wissen wollt.



ELSA VICTORY Erazor™

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

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

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Info-Telefon +49-(0)241-606-5116 · **Info-Fax** +49-(0)241-606-5199 · **FaxBox** +49-(0)241-606-9830 · **Internet** http://www.elsa.de

CONQUEST EARTH

"DAS MANIFEST"

Auch bei Eidos steht Echtzeitstrategie momentan hoch im Kurs, quasi doppelt hoch: Gleichzeitig mit „Akte Europa" erscheint dieser Genrebeitrag – der genau genommen sogar zwei Spiele in sich vereint.

Der feine Unterschied zwischen Mensch und Alien

Als die Sonde Galileo in der Atmosphäre des Jupiters verglüht, bedeutet das den Strahlungstod für Tausende von Gaslebewesen. Weil die Erde von deren Existenz aber keine Ahnung hat, startet sie fünf weitere Jupitersonden. Doch diesmal schlagen die eigentlich friedlichen Aliens zurück. Es kommt zum Kampf mit den Bionics, deren einziger Lebenszweck in der Verteidigung des Blauen Planeten besteht.



Schön gerenderte Animationen im Intro und den Zwischensequenzen

Auf beiden Seiten warten je 30 Missionen, wie sie unterschiedlicher kaum sein können – sogar die Interfaces sind jeweils anders. Als Kommandeur der Bionics erhält man ein gewisses Maß an Ressourcen, um etwa Fabriken, Kasernen und Luftfilteranlagen errichten zu können. Letztere sind deshalb überlebenswichtig, weil die Außerirdischen unsere Atmosphäre in für sie atembare Schwefelgase umwandeln, was auch die Sicht vernebelt. Als Kampfeinheiten verfügen die Bionics über Jeeps, Panzer, Harriers und diverse Infanterie wie Grenadiere oder Panzerfaustschützen.



Der Expertenmodus bereichert die Action um strategische Optionen für Forschung und Produktion

Die Gegenseite muß mit einer Sorte an Kriegern auskommen, die durch eine Morph-Funktion in Elitesoldaten oder Kampfgleiter umgewandelt werden. Auch deren Biostrukturen aus Silikon sind hinsichtlich ihrer Aufgaben nicht mit den Gebäuden der Terraner vergleichbar – die Maus/Tastatursteuerung ist trotz den üblichen Zugrahmen aber auf beiden Seiten etwas gewöhnungsbedürftig. Noch mehr taktische Möglichkeiten und Aufgaben kommen durch einen speziellen Expertenmodus ins (durchaus flotte) Spiel. Wie bei „X-COM" von MicroProse befehligt man dabei die globalen Streitkräfte und muß seine Mittel für Forschung und Produktion einteilen.

An Abwechslung herrscht also kein Mangel, auch die Grafik kann sich sehen lassen: gerenderte Objekte in 65.536 Farben bevölkern das eingescannte Terrain.



Unter der Flagge des Jupiters wird ein komplett anderes Befehlsmenü geboten

Für den fetzigen Sound zeichnet die Kultband „Eat Static" verantwortlich, unter den Sprechern findet sich gar die deutsche Stimme von Jack Nicholson. Der interstellare Echtzeitkonflikt bietet dem Genrefan also wenig Neues, aber viel Gutes. (rr)



Kampf für Terra: militärisch nüchterne Karten und Steuer-Icons umrahmen das (in drei Stufen) zoom- und scrollbare Terrain

Conquest Earth
(Data Design Interactive/Eidos)

Abwechslungsreiche Echtzeitstrategie in einem ausgefeilten SF-Szenario

GRAFIK	*83%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*81%*



80%

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

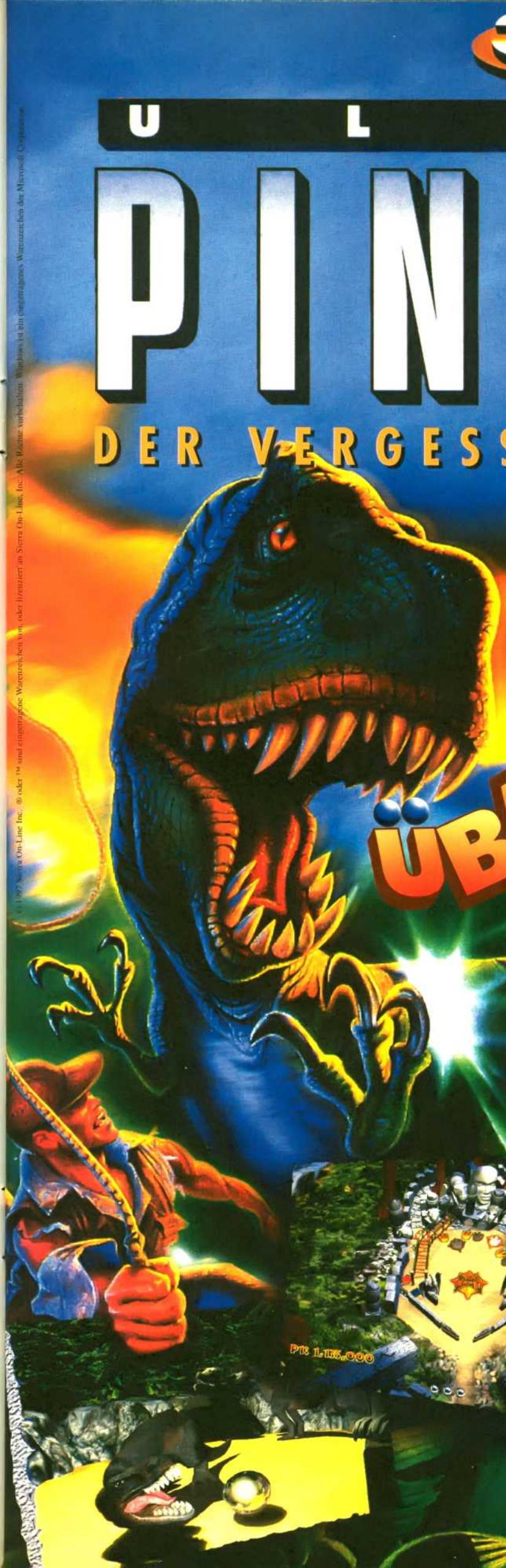
DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P166 mit Win 95/DOS
SPEICHER:	16 MB RAM, 212 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (1 MB/HiColor)
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, bis zu 8 im IPX-Netzwerk

3-D

ULTRA

PINBALL™

DER VERGESSENE KONTINENT



15 ÜBER FLIPPER TISCHE

AB NOVEMBER FÜR PC UND MAC-CD-ROM

SIERRA®

www.sierra.de

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

Siehe auch Begleit-CD

SEVEN KINGDOMS

Über sieben Brücken sollst du gehen, sieben Königreiche sollst du erobern – natürlich mal wieder in Echtzeit. Doch ist das neue Spiel der Macher von „Capitalism Plus" eine Bereicherung für das strapazierte Genre.



Die isometrische Fantasy-Grafik nimmt erkennbar Anleihen bei „Warcraft 2"

Statt der üblichen Missionen legen Interactive Magic und das in Hongkong beheimatete Team um Trevor Chan den bis zu sieben (vernetzten) Spielern hier eine ganze Welt zu Füßen. Sie kann aus einem von drei Terrain-Sets (Ebene, Brachland, Schnee) bestehen und innerhalb von vorgefertigten Szenarien erobert werden. Oder man bemüht den integrierten Zufallsgenerator und legt dabei Parameter wie Spieldauer, Landverteilung, Startkapital, künstliche Intelligenz und Siegoptionen selbst fest. So oder so bevölkern Normannen, Griechen, Wikinger, Japaner, Chinesen, Mayas und Perser die Iso-Landschaften. Bis zu sechs der optisch stark an „Warcraft 2" gemahnenden Stämme können vom Rechner kontrolliert werden. Als Startkapital spendiert das Programm ein paar Lebensmittel, etwas Geld und ein Heimatdorf nebst Kaserne. Nun bildet man zunächst einen Handwerker aus, der über einem der im ganzen Spiel maximal sieben Rohstoffelder eine Mine errichtet. Daneben werden eine Fabrik sowie ein Marktplatz angelegt. Das Städtchen kann bis zu 60 Leute beheimaten, von denen einige als Bauern zum Nahrungsanbau abgestellt werden. Andere werden vielleicht Forscher, Generäle oder Spione.

Wer sich bis dato mehr an Blue Bytes Klassiker „Die Siedler" denn an „Command & Conquer" erinnert fühlt, liegt nicht verkehrt: Jeder Einwohner hat einen Namen und verfügt über steigerungsfähige Eigenschaftswerte wie Erfahrung oder Loyalität. Letztere ist insofern wichtig, als natürlich später schon Gefechte anstehen – und man nur ungern ein Heer aus potentiellen Überläufern befehligt. Eine Armee ohne Waffen ist auch nur die Hälfte wert, weshalb in der Forschergilde fleißig Kanonen und Galeonen entworfen werden, die dann in Fabriken bzw. Häfen zu produzieren sind. Die genreüblich mittels Icons und Mausrahmen ausgetragenen Scharmützel sind hier aber nur die letzte Option. Dem Handel und der Diplomatie kommt eindeutig die größere Bedeutung zu: Aufgrund der stets knappen Rohstoffe müssen Handelsverträge mit benachbarten Königreichen geschlossen werden, Schiffe und Karawanen bringen Eisen, Kupfer oder Fertigprodukte wie Töpfer- und Metallwaren an den Kunden. Das so erwirtschaftete Geld wird in die Gründung weiterer Städte oder den Bau von Kasernen bei neutralen



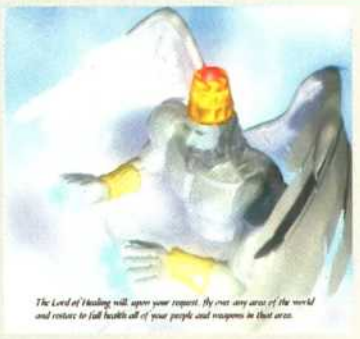
Die Ruhe nach einer Schlacht

Waffenkunde & Mythologie















Jedes der sieben vertretenen Völker huldigt einem eigenen Gott, doch Bauten und Waffen sind für alle gleich. Hier eine Galerie der schönsten Götter und Kanonen.

Keine animierten Zwischensequenzen, aber schöne Standbilder und eine informative Enzyklopädie





Dämonenburgen wie diese beherbergen Baupläne für Tempel...



...deren Errichtung göttliche Unterstützung garantiert – hier eine Pyramide zu Ehren des mächtigen Kukulcan



Der Klick auf ein Gebäude informiert über die Bewohner



Praktisch: Dank transparenter Layer passen alle Infos stets auf einen Bildschirm

Ganz persönlich

Bei Thors Hammer: Hier kennt man jeden Untertanen beim Namen, so viel persönliche Beziehung zum einfachen Digi-Volk habe ich schon lange nicht mehr entwickelt. Wenn man seine Leute mit Beförderungen bei der Stange hält oder ihnen mal einen Orden ans Revers heftet, dann steigt die Stimmung auch vor dem Monitor. Und dann erst die hämische Freude, wenn der Gegner einen von mir eingeschleusten Spion zum General oder gar Regenten ernennt! All diese Optionen machen Seven Kingdoms um ein Vielfaches interessanter als die sonst übliche Echtzeit-Schlächterei.



Rüdiger



Globale Echtzeitstrategie mit göttlicher Unterstützung

Dörfern investiert – unter Druck gliedern sie sich dem Reich an. Die Diplomaten gründen unterdessen Allianzen, unterschreiben Waffenstillstandsabkommen oder fordern Tribute ein. Sollten diese Mittel versagen, können noch Agenten ausgesandt werden, um die Moral des Gegners zu untergraben, dessen Forschungsergebnisse zu stehlen oder seine Produktion zu sabotieren. Erst wenn das alles nicht mehr fruchtet, wird der Krieg erklärt.

Beim Gerangel um die Weltherrschaft sind aber noch viele weitere Details zu beachten. So sind in finsteren Höhlen gefährliche Monster zu erlegen, um einerseits das einfache Volk zu beeindrucken, andererseits Gold oder magische Spruchformeln und vor allem Baupläne für einen Tempel zu erhalten. Letzterer wird benötigt, um im gerechten Kampf vom jeweiligen Gott (z.B. Thor bei den Wikingern) persönlich unterstützt zu werden. Und es ist jede Hilfe willkommen, wenn etwa schlechtes Wetter den Truppenaufmarsch erschwert oder ein Erdbeben das Reich ins Chaos stürzt.

An Abwechslung fehlt es diesem Echtzeitmix aus Weltensimulation, Wirtschaft und Kampf also keinesfalls. Zwar gibt es in den sieben Königreichen relativ wenige Gebäude und Figuren, dafür aber um so mehr Möglichkeiten. Um sie ausschöpfen zu können, wurde die Steuerung denkbar simpel gelöst: Alle benötigten Infos passen auf einen einzigen Bildschirm, dazu eine Karte. Die Hauptansicht ist scrollbar und bleibt optional bis zur Erkundung abgedunkelt. Außerdem läßt sich die Spielgeschwindigkeit einstellen.

Davon, von der gut animierten Iso-Grafik inklusive Gewitter und schön gerenderter Standbilder (z.B. in der Enzyklopädie aus dem Hauptmenü, die alle Eigenheiten der beteiligten Völker auflistet) und dem ansprechenden Sound aus asiatisch angehauchter Musik sowie vorläufig noch englischer Sprachausgabe können Sie sich anhand der Demoversion auf unserer Begleit-CD gerne selbst überzeugen. (rr)

Seven Kingdoms
(Interactive Magic)

Innovativer Echtzeit-Mix aus „Die Siedler" und „Warcraft 2"

GRAFIK	*74%*
SOUND	*79%*
STEUERUNG	*88%*
MOTIVATION	*87%*



85%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 100 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben bei 800 x 600 Pixeln)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 bis 7 Spieler via (Null-) Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgames.de

Akte Europa

Mülheim ist ein taktisch wichtiger Standort, residiert hier doch seit langem Blue Byte und seit neuestem auch Virtual X-citement. Bei ihrem Erstling versuchten sich die deutschen Newcomer unter dem englischen Kommando von Eidos an Echtzeitstrategie.





Der Intro-Mix aus Realfilm und Rendermotiven beschreibt einen Anschlag auf die UN

Im 25sten Jahrhundert wird die Erde laut Story von der UN, jedoch nicht vom Frieden regiert. In Europa hält man nämlich die aktuelle Weltraumpolitik für Geldverschwendung und reagiert darauf mit Attentaten. In der 33 Missionen umfassenden Kampagne steht der Spieler auf Seiten der Vereinten Nationen: Wer Euro-Terrorist werden will, muß zu den acht Multiplayer-Szenarien greifen.

Euro-Terror in Echtzeit

Wie man dem Gegner zu Lande, zu Wasser und in der Luft auf den Pelz rückt, ist komfortablen Online-Hilfen zu entnehmen – Genreveteranen werden sich aber ohnehin schnell zurechtfinden, denn das Gameplay bietet kaum Überraschungen: Zu errichtende Gebäude wie Fabriken, Kraftwerke, Flughäfen usw. regeln die Produktion von neuen Kampfeinheiten, auch Eisenbahnlinien samt Bahnhöfen sind vorhanden. Dabei sind nicht bloß der hochwichtige Rohstoff Terranium, sondern auch Munition und Treibstoff für die kämpfende Truppe über das Iso-Terrain zu transportieren. Es geht auch recht detailliert zur Sache, etwa, indem man anhand eines Editors seine Einheiten selbst zusammenschraubt: Man nehme hier ein Fahrgestell, da ein Zubehörteil und dort ein Waffensystem; schon ist eine neue Wunderwumme fertig.

All dies sieht sehr ordentlich aus, soweit es die 3D-Landschaften mit den gerenderten Objekten und teils beeindruckenden Explosionen betrifft. Die Realfilmsequenzen zwischen den Aufträgen befinden sich technisch allerdings nicht am neuesten Stand, und die Icons hätte man sich selbsterklärender gewünscht. Auch die deutsche Sprachausgabe wirkt laienhaft, während Soundeffekte und Musik durchaus gefallen. Noch besser hat uns gefallen, daß der Computergegner dem Spieler tüchtig einzuheizen vermag: Mit simplen Hurra-Angriffen ist kein Blumentopf zu gewinnen. Die somit stets erforderliche Kontrolle über das hektische Geschehen wird jedoch von der überfrachteten und fehleranfälligen Steuerung über verschiebbare Fenster torpediert.

Es sollten also nur ausgefuchste Genreveteranen die Akte Europa aufschlagen, denn die meisten der derzeit vielen Echtzeitschlachten sind simpler zu führen.(rr)

Detailfreudige, jedoch etwas fisselige Iso-Grafik



Viele frei verschiebbare Fenster (hier sind Übersichtskarte, Einheitenmenü und Missionsbeschreibung eingeblendet), aber wenig Komfort

Akte Europa
(Virtual X-citement/Eidos)

Detailverliebte Echtzeitstrategie mit verpatzter Steuerung

GRAFIK	*66%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*58%*
MOTIVATION	*62%*



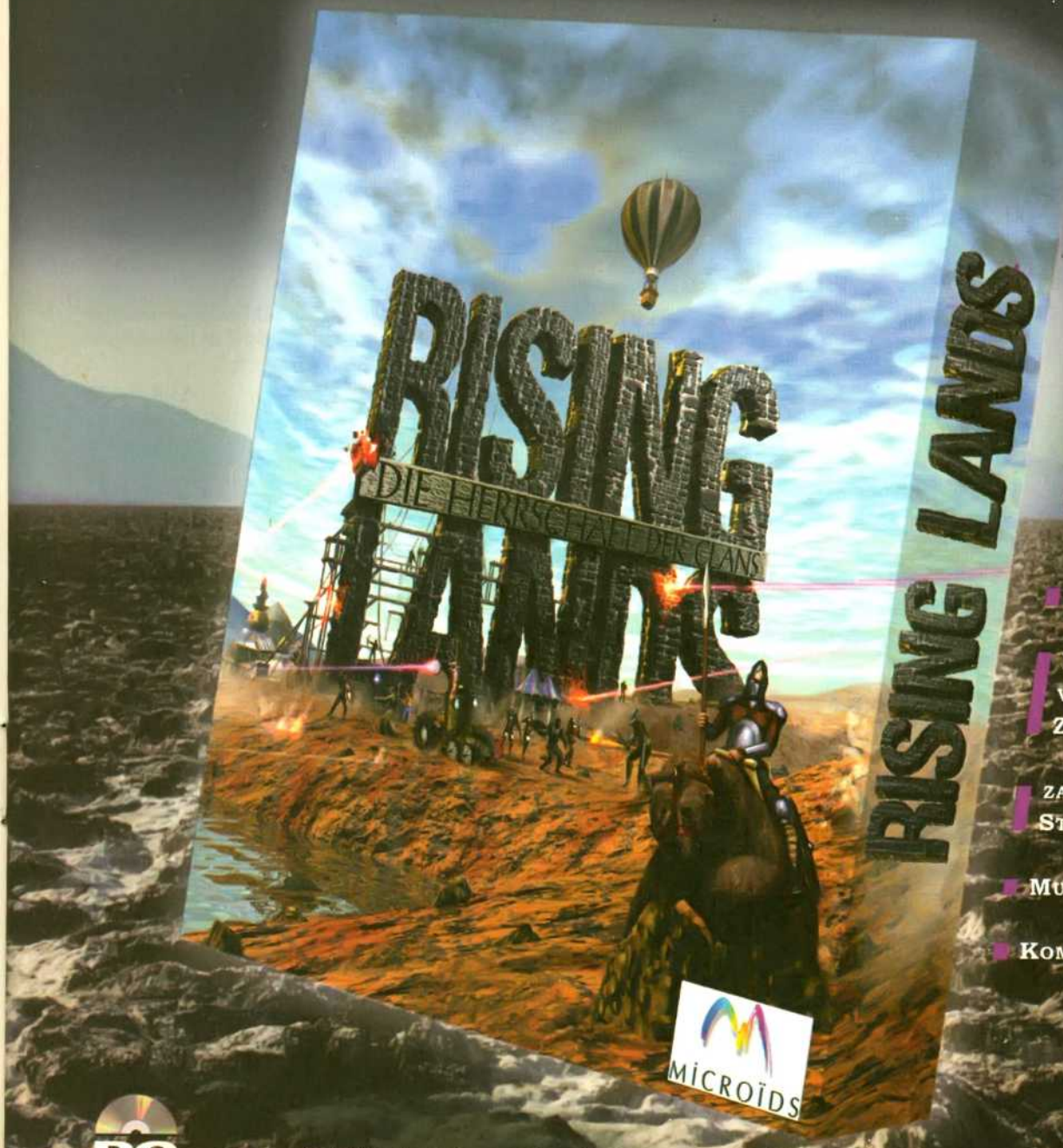
63%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei bzw. bis zu 8 Spieler via (Null-) Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.vxsoftware.de

ES WIRD ECHT ZEIT...

...FÜR FANTASY!



Die Welt nach einem verheerenden Meteoriteneinschlag. Nur wenige haben überlebt. Jetzt sind Sie dran: Übernehmen Sie Wiederaufbau, Besiedlung und Kriegsführung.

- Über 20 verschiedene Gebäude
- Mehr als 60 verschiedene Arten von Fahrzeugen, Waffen und Zaubersprüchen
- zahlreiche Möglichkeiten zur Strategieführung
- Multiplayer bis 4 Spieler
- Komplett in Deutsch

PC CD-ROM

Erhältlich ab November 1997.
(voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel)

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.de



Seit „Civilization" haben wir schon so manches Digi-Volk von den Anfängen der Geschichtsschreibung zur technologischen Hochblüte geführt – allerdings noch nie in Echtzeit. Eine Marktlücke, in die hier Microsoft stößt.

Age of Empires

WORUM GEHT ES?

In der Praxis muß man sich das Zeitalter der Reiche als Mischung aus „Die Siedler", „Warcraft" und „Civilization" vorstellen. Dem Spieler werden Wuselmännchen aus einem von zwölf Völkern unterstellt; das Angebot reicht von den Assyrern bis zu den alten Japanern. Bei seinen Untertanen unterscheidet man Militär und Zivilpersonen. Während erstere sich zwecks Angriff oder Verteidigung in handfeste Scharmützel stürzen, sind die Zivis für Jagdausflüge, das Roden der Wälder und das Errichten von Gebäuden zuständig.

Da das Game sehr flexibel angelegt ist, darf man es in der Epoche seiner Wahl beginnen: Nomadenära, Steinzeit, Bronzezeit usw. Die Steuerung sollte dabei keinen Genre-Fan vor Rätsel stellen, denn auch hier aktiviert ein Linksklick Einzelpersonen, die ebenso brav der Maus gehorchen wie per Zugrahmen gebildete Gruppen. Doch wie ebenfalls spätestens seit „Warcraft 2" bekannt, neigt das Volk zur Trägheit. Jäger und Holzfäller stellen nach Erledigung ihres unmittelbaren Auftrags die Arbeit ein, sofern nicht weiteres Wild oder andere Bäume in Sichtweite (das mit Höhenunterschieden versehene Terrain bleibt bis zur Erkundung abgedunkelt) sind. So hält man es auch am Bau, bis der Polier vor dem Monitor einen neuen Auftrag vergibt.



Animierte Rendersequenzen gibt es nur zum Spielstart



Das Volk will essen: Diese Elefanten werden bald den Weg allen Fleisches gehen



Vorsicht ist die Mutter der Echtzeitstrategie: Ein Stoßtrupp überfällt die Feinde – und läßt dabei das heimische Dorf unbewacht

WIE GEHT ES?

Beim Spielen hat ein Hauptaugenmerk dem wirtschaftlichen Gleichgewicht zu gelten. Häuserbau und das Produzieren neuer Untertanen verschlingen Ressourcen in Form von Stein, Gold, Holz und/oder Nahrung, die erst mal beschafft werden müssen. Auch das Zahlenverhältnis Krieger/Zivilisten ist nicht ohne, denn wer etwa durch einen plötzlichen Vorstoß des Gegners seine Arbeiter verliert, hat auch die Partie verloren: Ein einmal in Dienst gestellter Keulenträger kann nicht mehr nachträglich in einen Steineschlepper umgewandelt werden.

Der zweite Aspekt des Spiels besteht in der Entwicklung. Wer bestimmte Gebäude errichtet hat und über eine erhebliche Menge von Rohstoffen verfügt, kann seine Leute auf eine neue Entwicklungsstufe führen – etwa von der Bronze- zur Eisenzeit. Die frisch erklommene Sprosse der Evolutionsleiter bringt viele Verbesserungen mit sich, welche freilich oft erst erforscht werden müssen. So werden nach und nach der Bau von Stadtmauern, die Einführung von Religionen, die Entwicklung der Landwirtschaft und der Schiffahrt sowie tausenderlei andere Dinge möglich.

Drittens darf man natürlich in genretypischer Weise seine Schlagetots gegen den Feind führen. Erfreulich dabei, wie gerissen und variantenreich die vom Rechner gesteuerten Widersacher vorgehen: Umgehungs- und Ablenkungsmanöver oder sogar Terrorattacken auf Zivilisten bereiten ihnen keine Probleme. Übrigens muß das Spielziel nicht unbedingt im Endsieg über die bis zu sieben, in den Multiplayermodi auch von Menschen dirigierten Gegnern bestehen. Es kann auch ein Zeitlimit (spätestens im Mittelalter ist auf alle Fälle Schluß) gewählt werden, oder man rangelt um den Besitz heiliger Stätten. Zu den Zufallswelten gesellen sich 24 fixfertige Szenarien mit besonderen Geländemerkmalen oder Ähnlichem sowie ein ausgezeichneter Terrain-Editor.



In der Kaserne werden Soldaten produziert, im „Rathaus" Zivilisten





Alles neu macht der Mai: ein und dieselbe Siedlung vor und nach dem Eintritt in eine andere Epoche



Wer solche Riesenheere zusammenstellen kann, muß wahrlich ein Experte sein

WIE SCHAUT'S AUS?

Obwohl Age of Empires nur zu Spielbeginn mit selbstlaufenden Sequenzen aufwartet, ist es gewiß ein grafischer Höhepunkt des Genres. Dafür garantieren allein die phantastisch animierten Einwohner der hiesigen Iso-Welten: Richtige kleine Menschen gehen ihrer Arbeit nach, Pferde laufen im Trab oder im Paßgang, Gazellen springen, bis sie von einem Speer erlegt werden. Und natürlich verfügt jedes Volk über sein eigenes Gebäudedesign. Dazu kommt dramatische Begleitmusik nebst feinen Soundeffekten.

Trotz der eingängigen Tutorial-Kampagne muß man dem Spielkonzept aber den Vorwurf machen, daß die an sich sehr bequeme Steuerung um so unübersichtlicher und deshalb schwieriger ist, je größer das Siedlungsgebiet wird. Dazu kommt noch der selbst auf den leichten Stufen gepfefferte Schwierigkeitsgrad. Unter dem Strich ist die „Geschlechtsumwandlung" von „Civilization" in „Command & Conquer" also geglückt, doch eben nicht zur vollsten Zufriedenheit des Patienten. (jn)



Man beachte die Höhenunterschiede des Geländes und die von Kämpfen herrührenden Brände



Mit dem komfortablen Editor werden eigene Welten zum Kinderspiel

Ganz persönlich



Joe

Zuerst war ich ja völlig hin und weg: Was für eine tolle Optik, was für ein variantenreiches Gameplay! Doch Age of Empires zeigt bei allen Qualitäten auch die Grenzen des Echtzeit-Konzepts im Stil von „Command & Conquer" auf. Wenn unter solch eher unübersichtlichen Bedingungen ganze Welten erobert und regiert werden sollen, dann kann man nur schwer gleichzeitig die volle Komplexität eines „Civilization" bieten – bei Genreahnherren wie „Populous" (simplifizierte Steuerung der Massen), „Die Siedler" (selbstregulierendes Gameplay) oder auch „Sim City" (anhaltbare Uhr) hat man das erkannt. Hier jedoch stolpert der Anspruch über den Schwierigkeitsgrad.



Derart weit entwickelte und große Reiche lassen sich mangels Übersicht kaum noch verwalten

Age of Empires
(Microsoft)

Schick präsentierte Welten-Sim in Echtzeit

GRAFIK	*88%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*83%*



82%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95/NT 4.0 und Quadro-CD-ROM
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16 MB), 125 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (bis zu 1024 x 768 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett in deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, bis zu 8 im örtlichen Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.microsoft.com

MYTH

Kreuzzug ins Ungewisse



Erfolgreichen Fantasy-Strategicals vom Schlage eines „Warcraft" haben schon viele den Kampf angesagt, doch Siege sind im Echtzeitgenre nur noch schwer zu erringen – auch für grafisch opulente Schlacht(en)feste wie dieses.



Einer von vielen eindrucksvollen Grafikeffekten: das Flammenmeer



Wie man sieht, bluten auch Untote



Anhöhen bieten Fernkämpfern echte strategische Vorteile

Es geht mal wieder um Leben und Tod: Wandelnde Leichen ziehen in Scharen durch das Land und hinterlassen eine Spur der Verwüstung. Grund genug für den bzw. die quicklebendigen Spieler, sich in 25 Einzelmissionen oder acht Multiplayer-Abschnitten zum Kampf zu stellen.

Ein herausragendes Merkmal dieses Echtzeitstrategicals ist die frei wählbare Iso-Perspektive: Kameraschwenks und -zooms initiiert man per Maus oder Tastatur eigenhändig, so daß der Flug über das detailliert gezeichnete Schlachtfeld zum Erlebnis wird. Und ähnlich wie bei „Dark Reign" zeigt die Dreidimensionalität der mit Bäumen und Häusern versehenen Landschaften Wirkung. Auf Erhebungen positionierte Bogenschützen kämpfen also effektiver, Brandbomben rollen den Abhang hinunter usw.

Schwenkbare 3D-Schlachtfelder mit strategischen Besonderheiten

Während man nun schlagkräftige Ritter in die erste Reihe beordert, mögen dahinter sprengwütige Zwerge lauern – insgesamt nehmen 16 plastisch gerenderte Einheiten am Kreuzzug teil. Sollten die Mannen verletzt werden, greift man zum Schamanen, der freilich auch den Untoten mit Kampfzaubern einheizen kann. Der Weg zum Sieg führt ausschließlich über Truppenverbände, militante Monokulturen haben keine Chance gegen Zombie & Co. Die hiesigen Monster entsteigen Flüssen oder streifen als wandelnde Bäume umher, während sich Wolken im Wasser spiegeln, Explosionen den Boden erzittern lassen und Blut das Schlachtfeld tränkt. Gesteuert werden die Befehlsempfänger genretypisch einzeln oder in mit Mausrahmen umzogenen Gruppen. Die Grafik mit ihren animierten Zwischensequenzen ist wie gesagt toll, auch der Sound kann sich hören lassen. Wenn das Game trotzdem nicht restlos begeistert, dann wegen seiner starren Ausrichtung: Der Spieler bleibt auf vorgegebene Truppen beschränkt, kann nichts bauen, sondern nur kämpfen. (js)

Myth
(Eidos/Bungie)

Grafisch schöne, aber etwas eintönige Echtzeitgefechte

GRAFIK	*82%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*72%*

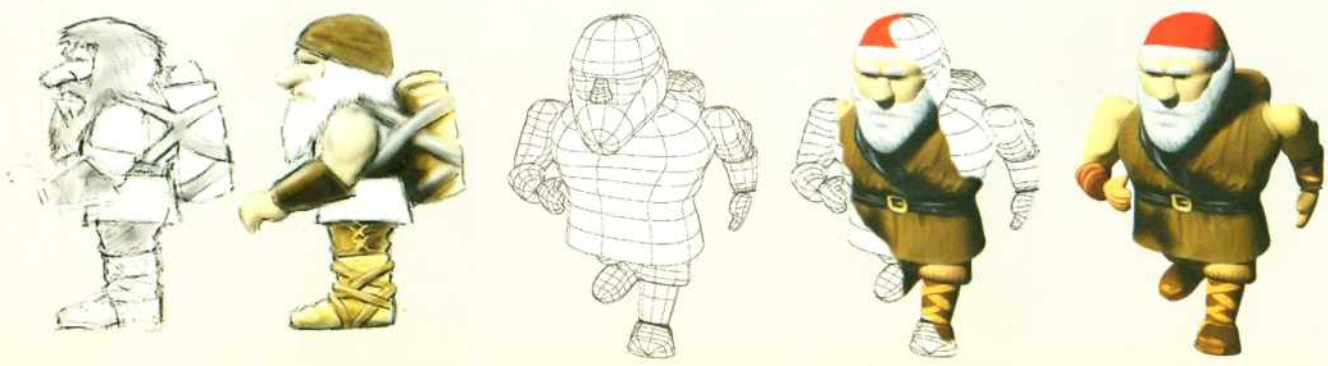


71%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, lag zum Test in gepackter Form vor
GRAFIK:	SVGA (bis 640 x 480 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	englisch, komplett deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	acht Extra-Levels zum Spiel via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.bungie.com

Auch Zwerge haben klein angefangen . . .



Die Entstehung eines Zwergenkämpfers von der handgezeichneten Vorlage über das 3D-Polygonmodell bis hin zum fertig texturierten Sprengmeister

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

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



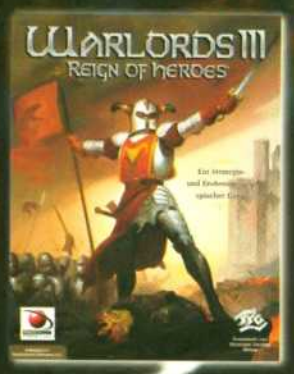




WARLORDS™ III
REIGN OF HEROES™

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

RED ORB entertainment

OUTPOST 2

GETEILTE BESTIMMUNG



Ein Wirbelsturm bedroht die Kolonie

Aufgrund der übereilten Eröffnung endete Sierras strategischer Außenposten im All anno 1994 als kosmische Ruine. Entsprechend viel Zeit ließen sich die Amerikaner mit dem Wiederaufbau. Jetzt steht das Projekt – dank eines neuen Konzepts auf sicherem Echtzeit-Boden.

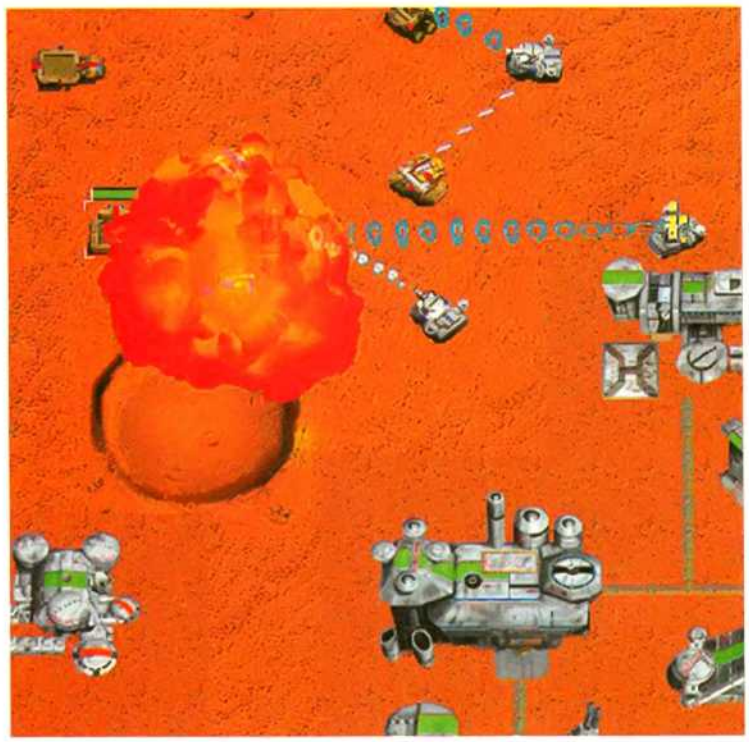
DER EINSTIEG

Der Genrewechsel bringt ein neues Spielziel mit sich: Statt der Besiedlung des Alls in einer Städtebau-Simulation werden nun Konflikte ausgetragen. Damit dabei auch passionierte Rundenspielspezialisten wie ich eine Chance haben, kann das Tempo der Echtzeit erheblich variiert oder sogar ganz gestoppt werden. Ein feiner Zug, mit dem sich umgekehrt auch handlungsarme Perioden prima überbrücken lassen. Um die beteiligten Parteien vorzustellen, müssen wir die Uhr jedoch zurückdrehen...

Im Vorgänger wurde eine neue Heimat gesucht und auch gefunden, da ein gewaltiger Meteorit die alte Mutter Erde unter dieselbe gebracht hatte. Auf einem fernen Planeten entwickelten die flüchtigen Kolonisten aber nicht nur eine Zivilisation, sondern auch eine Opposition. Die Rebellen hielten die Kolonie alsbald für zu technikorientiert und wollten sich mehr ihrer Umwelt anpassen. Ergo errichteten sie eine eigene Siedlung und spielten im Ur-Outpost fortan keine größere Rolle mehr. Inzwischen haben sich die beiden Lager aber sowohl räumlich als auch geistig so weit voneinander entfernt, daß Spannungen nicht ausbleiben konnten. Als den „Technikern" dann noch gefährlich mutierte Mikroben entkommen, ist für die Renegaten das Maß voll – der Kalte Krieg geht in die heiße Phase.

DIE KAMPAGNEN

Soweit jedenfalls die Vorgeschichte der von beiden Seiten spielbaren Kampagne zu je einem Dutzend Missionen. Stück für Stück wird dabei das Schicksal der Kolonisten nachgestellt, wobei es im Gegensatz zu den klassischen Genrekollegen keineswegs immer um militärische Zielsetzungen geht. Da muß auch mal die Siedlung mit Mann und Maus evakuiert werden, da soll man bestimmte Produktionsziele erreichen oder Mikrobenkiller entwickeln. Je mehr sich die Situation freilich zuspitzt, umso mehr wird auch geballert. Denn die Flucht könnte ja allenfalls der technisch versierten Partei gelingen – es sei denn, es käme zu einer „unfreundlichen Übernahme" des erforderlichen Equipments.



Die Schlacht der Techno-Fans gegen die Ökos ist bereits in vollem Gange



Die blaue Mikrobenfläche rückt näher. Sollte sie die Kolonie erreichen, bevor die Zielvorgaben der Mission erfüllt sind, beenden Explosionen die Träume vom Sieg

DAS FREEPLAY

Wer eine gemächliche Entwicklung im Sinne von „Sim City" derart nervenaufreibenden Auseinandersetzungen vorzieht, dem sei der „Colony Builder Modus" ans schwache Herz gelegt. Wie im Vorgänger steht dabei dann die ökonomische Entwicklung der Ansiedlung im Vordergrund. Weil hier die „Blight" genannte Mikrobenplage nicht existiert, muß auch der Siedlerstreit keine dominante Rolle spielen. Anfängern wäre eine solche Partie als Einstieg ebenfalls zu empfehlen, denn trotz der exzellenten Tutorials gewinnt man erst im Spiel ein Gefühl für die komplexen inneren Zusammenhänge seiner Station.

So oder so sind häufig rasche Entscheidungen gefragt. Wenn die Stimme aus dem Off eine Überlastung des Reaktors meldet und gleichzeitig ein Angriff auf die Basis erfolgt, sollte man also nicht lange über seine Optionen nachgrübeln müssen. Zumal es meist mehr als eine Lösung für die vielfältigen Probleme gibt: Falls die Bevölkerung so stark wächst, daß die vorhandenen Wohngebäude nicht ausreichen, wäre natürlich der Bau einer neuen Residenz naheliegend. Nur klappt das vielleicht gerade nicht, weil nicht genügend Rohstoffe bereitstehen oder alle benötigten Konstruktionsfahrzeuge anderweitig beschäftigt sind. In dem Fall hätte man immer noch die Möglichkeit, Forschungen im sozialen Sektor zu starten, um so die Kapazität der vorhandenen Wohnungen zu erhöhen.



Der Auswahlscreen für Multiplayer bietet 5 Szenarien. Im hier gewählten „Last One Standing" müssen etwa alle Gegner besiegt werden, während es beim „Ressource Race" darauf ankommt, möglichst viele Rohstoffe einzuheimsen



Ökonomie statt Hysterie: Auch im „Colony Builder Modus" sind die Ökos rot markiert



Der Kolonistenreport (rechts) besagt, daß einer Bevölkerung von 68 Nasen nur 50 Plätze in den Wohnräumen gegenüberstehen. Also muß gebaut oder geforscht werden

DIE MULTIPLAYER-OPTIONEN

Weil selbst der beste Computergegner selten so einfallsreich wie ein Rivale aus Fleisch und Blut ist, haben die Designer besonderen Wert auf eine breite Palette an Mehrspieleroptionen gelegt. Die je nach Verbindung zwei (Nullmodemkabel bzw. Modem) bis sechs Teilnehmer (im Netzwerk oder via Sierras SIGS-Server auch über das Internet) können zwischen 5 Szenarien wählen, dürfen Bündnisse schließen und mit Rohstoffen oder Fertigprodukten untereinander Handel treiben.

Sierras Außenposten im Internet: SIGS

Das **Sierra Internet Gaming System** ist unter der Adresse **http://sigs.sierra.com** erreichbar und bietet zum **Nulltarif** die Möglichkeit, Outpost 2 gegen Gleichgesinnte zu spielen – aber auch andere Games wie z.B. „Birthright", „Power Chess" oder die Front Page Sports-Reihe. Weitere Titel („Lords of Magic" bzw. „Red Baron 2") befinden sich in Planung. Wer via SIGS zocken möchte, benötigt neben dem Spielprogramm einen 32 Bit-Zugang mit SLIP/PPP-Protokoll; auch die Win 95-Version von AOL 3.0 ist tauglich.



DAS HANDLING

Das größte Handicap des unausgereiften Vorgängers war bekanntlich seine Unvollständigkeit, was das Gameplay einerseits und das Manual andererseits betraf. Bei Sierra hat man aus dieser Pleite seine Lehren gezogen und diesmal ein 90 Seiten starkes Handbuch mit gleich zwölf Tutorials erstellt. Tatsächlich bleiben anhand der haarklein erläuterten Bei-Spiele keinerlei Fragen offen. Und das, obwohl die Aktionsmöglichkeiten bei Outpost 2 teilweise deutlich größer sind als von der Genrekonkurrenz gewohnt. Doch die Steuerung der Fahrzeuge erweist sich als intuitiv beherrschbar, allein das ökonomische Koloniemanagement ist nicht ganz so schnell in den Griff zu bekommen.
Um wirklich jede Kante im Spieldesign abzuschleifen, dafür hat die Zeit eben doch nicht ganz ausgereicht. Daß beispielsweise eine Universität für *Arbeiter*nachwuchs (und nicht allein für Wissenschaftler) unerläßlich ist, darüber mag so mancher Instant-Kolonist ohne Anleitungsstudium stolpern. Drei weitere Stolpersteine liegen in den Forschungslabors: Warum bloß wurden bereits erledigte Forschungsvorhaben samt ihrer doch recht interessanten Nutzwertbeschreibung in einem völlig anderen Menü untergebracht als die noch zu untersuchenden Themengebiete? Wieso wird beim Aufruf eines Labors dem entsprechenden Projekt jedesmal automatisch die höchstmögliche Anzahl an Wissenschaftlern zugeteilt, auch wenn man das gar nicht will und dann per Hand rückgängig machen muß? Und weshalb steht nirgendwo, daß Wissenschaftler bei Arbeitermangel automatisch zu niederen Tätigkeiten verdammt werden? Nach der entsprechenden Option habe ich mir ganz umsonst die Finger wundgesucht! Gottlob handelt es sich hier aber um seltene Ausnahmefälle. Denn wenn das Game wegen seiner Komplexität auch nicht ganz einfach zu steuern ist, so ist es doch normalerweise stets logisch.

DIE PRÄSENTATION

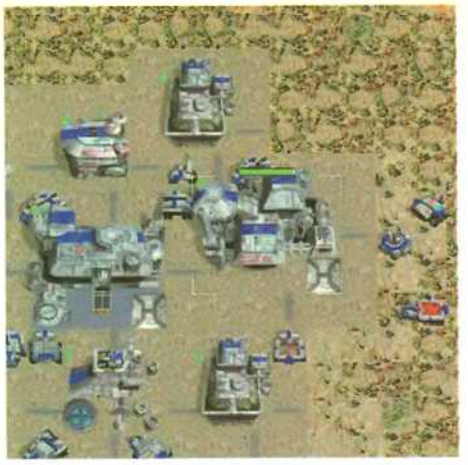
So leid es uns tut, optisch fällt das Spiel weit hinter das heute Mögliche zurück. Die triste Wüstenei als Arena für genretypische Bauwerke und Fahrzeuge mag ja zur Story passen, hübsch ist sie nicht. Und wer den Sandkasten näher heranzoomt, erreicht damit nur eine entsprechend gröbere Auflösung der Grafik. Andererseits wurde im Unterschied zum einige Monate alten Demo nun doch noch ein zweiter Gebäudesatz für die Rebellen eingebaut, so daß sich die beiden Seiten der Kolonialmedaille nicht mehr bloß rein farblich voneinander unterscheiden. Die Sprachausgabe besteht im wesentlichen aus Warnungen und Vollzugsmeldungen, klingt aber angenehm. Der Rest vom Akustik-Fest ist eine dezente Musikuntermalung nebst Hintergrundgeräuschen. (jn)



Die zwölf Bei-Spiele befassen sich mit einzelnen Teilbereichen des Gameplays. Hier geht es konkret um den Bau eines Raumhafens und die damit zusammenhängenden Probleme



Umstandskrämerei: Im Labor zeigt der Klick auf „Topics" (rechts unten) die noch nicht erforschten Themen. Die bereits abgehandelten sind hingegen nur über das Mikroskop-Icon in der Mitte rechts zugänglich







Eine Erzschmelze in Normalgröße und zwei unterschiedlichen Zoomstufen

Ganz persönlich

...gehöre ich als Ur-Outpost-Tester zu den von dieser Programmruine besonders Geschädigten: Nicht nur einmal habe ich mich damals ungläubig gefragt, ob ich vielleicht einfach bloß zu blöd bin, um das Game zu kapieren. Eine gewisse anfängliche Skepsis sei mir also verziehen – auch wenn sie letzten Endes unberechtigt war. Um so mehr freue ich mich, das spannende Wettrüsten nun nahezu uneingeschränkt empfehlen zu können. Ob gemächlicher Stratege, Echtzeitaktionist oder Multiplayer, hier kommt jeder auf seine Kosten!



Joe

Outpost 2
(Sierra)

Futuristischer Rüstungswettlauf in Echtzeit.

GRAFIK	*59%*
SOUND	*66%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*78%*



74%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM (möglichst 16 MB), 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	Nullmodem, Netzwerk, Modem, Internet
ONLINE-INFO:	http://www.sierra-online.co.uk



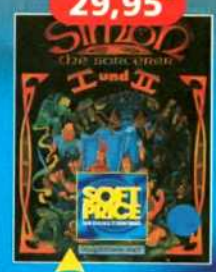
29,95*



Die Fugger II
Eine der erfolgreichsten Wirtschaftssimulationen des vergangenen Jahres und ein echter Chart-Stürmer!

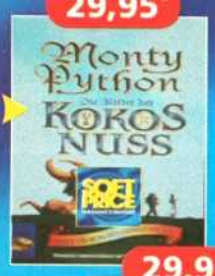
Wenn zwischen Big Boss und der fleißigen Berta der Kampf um die Haus-Meisterschaft entbrennt, dann bestimmt bei einem SOFT PRICE-Klassiker. Die Chart-Stürmer gibt es jetzt für jede Gehaltsklasse erschwinglich zum sagenhaft soften Preis. Und wie immer gilt: Alles Originalspiele und in Deutsch. Leicht erkenntlich am SOFT PRICE-Sticker. Egal ob Strategie, Action oder Adventure, jeder findet sein Lieblings-Genre. Also: Gutes Betriebsklima erwünscht? Für Berta und ihren Chef gibt's da nur ein Rezept: SOFT PRICE.

29,95*



Simon The Sorcerer I und II
Das beliebte Kult-Adventure jetzt im Doppelpack.

29,95*



Monty Python Die Ritter der Kokosnuss
Schwärzester, britischer Humor! Das preisgekrönte Spiel zum Film.

39,95*



Zork Nemesis
Das multimediale Adventure-Spektakel und eine der besten 3D-Spielewelten, die je geschaffen wurde.

39,95*



Warcraft II – Tides of Darkness
Der Echtzeit-Strategie-Klassiker im Fantasy-Gewand.

29,95*



Pro-Pinball The Web
Das ist DIE Flipper-Simulation! Spielhallen-Feeling pur!

39,95*



Super EF 2000
Die Win 95-Version der legendären Kampfflugsimulation TFX: EF 2000

49,95*



Trivial Pursuit
Das kultige Gesellschaftsspiel auf CD-ROM: mehr als 1000 Fragen und Antworten, jeweils mit einem Videoclip begleitet.

ALLE SPIELE AUF CD-ROM

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

* unverbindliche Preisempfehlung

Trivial Pursuit © Horn Abott International Limited. Ein Spiel lizenziert von Horn Abott International Limited, Villa Franca, Hastings, Christ Church, Barbados, West Indies. Eigentümer des Warenzeichens „Trivial Pursuit". Veröffentlicht in Deutschland von Hasbro Interactive Ltd.

Wer Echtzeitstrategie sagt, meint in der Regel entweder moderne Kriegskunst oder archaische Schlachten. Die Macher von „Ascendancy" meinten hingegen, daß es auch anders geht: Willkommen zum strategischen Psychotrip der Logic Factory.

Leviathan
The Tone Rebellion



Das Renderintro erzählt von der Vernichtung durch den unterirdisch hausenden Leviathan

DER ZORN DES WELTENWURMS

Einst war die hiesige Inselwelt über und über mit Schwebern bevölkert, inzwischen ist sie nahezu verlassen. Und das mit gutem Grund, denn die Bewohner wurden vom Leviathan für ihre Gier nach der Substanz Tone bestraft: Das Zeug eignet sich vortrefflich als Baumaterial und Nahrungsmittel, ist aber eben auch das Lebenselixier des mystischen Weltenwurms. Als das Tone dann eines Tages knapp wurde, überlebten nur wenige den Zorn des Leviathans.

DAS GUTE TONE

Der Spieler wird nun Anführer einer von vier unterschiedlich begabten Rassen. So verfügen die „Cepheans" z.B. über magische Fähigkeiten, während die „Tarks" in der Kriegskunst bewandert sind. Das Spiel beginnt auf einer kleinen Insel, wo mit vier, fünf schwebenden Untertanen zunächst Gebäude zu errichten sind. Diese müssen auf einem Tone-Feld positioniert werden, dessen Größe über die Komplexität der Hütte entscheidet. Als Baumaterialien dienen drei verschiedene Arten von Tone (Bau-, Kristall- und Magie-Tone) die allesamt aus Quellen zu gewinnen sind.



Die blauen Spiralen sind Tone-Felder, quasi das örtliche Gegenstück zu Bauparzellen

Steht die grundsätzliche Infrastruktur, geht es an die Erforschung des scrollbaren Terrains. Dabei stößt man auf Brückenöffnungen und damit Zugänge zu benachbarten Inselgruppen. Die 15 Spielabschnitte sind hier also miteinander verknüpft, es gibt keine Missionen. Gegner gibt es freilich schon. Das mögen die drei konkurrierenden Stämme sein oder Kreaturen des Leviathans. Zur Zerstörung feindlicher Gebäude und dem Schutz der eigenen dienen anfangs simple Arbeiter, die nach Errichtung eines Dojos zu Kämpfern ausgebildet werden können. Da diese während Attacken Kristall-Tone verbrauchen, muß jedes Dojo regelmäßig mit dem Material versorgt werden.

Kurzum, die schlaue Einteilung des guten Stoffs ist hier der halbe Sieg. Auch die Anzahl verfügbarer Schweber richtet sich ja nach den vorhandenen Tone-Quellen, wodurch es wohlüberlegt sein will, wie viele man davon zum Kampf oder zum Bau abstellt. Da trifft es sich gut, daß man einzelne Gebäude mittels Magie-Tone an eine andere Stelle teleportieren kann. Wer genug Magie- und Kristall-Tone am Konto hat, darf zudem eine ganze Reihe von Zaubersprüchen zum Einsatz bringen. Weitere Optionen ergeben sich durch den Ausbau der Gebäude und die Entdeckung von Artefakten oder mystischen Stätten.



Im Magierturm können acht Zaubersprüche bestellt werden



Diese Brücke führt zu einem weiteren von insgesamt 15 bizarren Spielabschnitten, der Schlüssel daneben ist ein Artefakt



Im Dojo mit der roten Kuppel werden Nahkämpfer ausgebildet, in dem mit der blauen Fernkämpfer



Ein Angriff auf die fliegenden Schergen des Leviathans

NUR KEINE HEKTIK

So abgehoben sich die Thematik auch anhören mag, so flüssig läßt sich dieses Echtzeitstrategical spielen – was nicht zuletzt dem guten Tutorial zu verdanken ist. Daß die Schweber nicht direkt (etwa über die genreüblichen Mausrahmen), sondern ausschließlich über Gebäude bzw. Icons befehligt werden, ist trotz der etwas verwirrend strukturierten Screenmaske weniger gewöhnungsbedürftig, als man meinen sollte. Zudem läßt sich die Ablaufgeschwindigkeit regeln, damit keine unerwünschte Hektik aufkommt.
Die detailreich gerenderten Objekte und bizarren Landschaften unterstreichen das ausgefallene Szenario, was auch für die Soundbegleitung aus schöner Musik im Stil von „Enigma" und Standardeffekten (keine Sprachausgabe) gilt. Weil last but not least die genreüblichen Multiplayervarianten nicht fehlen, kann man diesen mystischen Farbtupfer im militärisch uniformierten Genre durchaus weiterempfehlen. (rr)



Das Steuerfeld besteht aus drei Teilen: links die Infos und Untermenüs, in der Mitte die scrollbare Übersichtskarte samt den Baufunktionen und rechts die Befehlsicons

Ganz persönlich

Leviathan gewinnt der Echtzeitstrategie neue Aspekte ab; inhaltlich wie sachlich. Zusammen mit der obskuren Story und psychedelischen Grafik sorgt die „indirekte" Steuerung über die Gebäude statt der Figuren hier für ein neues Spielgefühl. Die „Dreckarbeit" bleibt damit ja an der CPU hängen, während man sich selbst auf erfolgversprechende Strategien konzentrieren kann. Mir hat das recht gut gefallen, es bleibt allerdings abzuwarten, wie das Konzept bei den Kommandanten und Eroberern im Lande ankommt.



Rüdiger

Leviathan
(Logic Factory/Funsoft)

Ungewöhnlich: Bizarre Echtzeitstrategie ohne Missionen und direkte Steuerung

GRAFIK	*72%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*73%*



72%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 24 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler via (Null-) Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.logicfactory.com

Schnelle Bälle - Heiße Reifen









- Der gewaltfreie Minigolfspaß für jung und alt
- Endlich ein echtes Gesellschaftsspiel für den PC
- Drei verschiedene Kurse - "Klassisch", "Traditionell" und "Wasserpark" für bis zu vier Spieler
- Anspruchsvolle Bahnen - mit phantastischer Grafik und schwierigen Hindernissen









- Moto-Cross Action für bis zu 2 Spieler am PC und bis zu 12 Spieler im Netzwerk
- 8 verschiedene Strecken in aller Welt mit phantastischer Grafik
- 3 verschiedene Motorräder zur Auswahl - 125 ccm, 250 ccm und Super-Bike
- Fahrer können springen, kicken, schlagen und absteigen

Mehr muß der Spaß nicht kosten!

49,95 DM
unverbindliche Preisempfehlung

ARI
ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13, 47877 Willich
Tel.: 02154-9476-0, Fax: 02154-9476-42

© 1997 I. Hoffmann + Associates Inc. and its licensors. All rights reserved. The 'H' logo is a trademark of I. Hoffmann + Associates Inc. The COREL Logo is a trademark of Corel Corporation or Corel Corporation Limited, used under license.

DEMONWORLD

Aus deutschen Landen frisch vom Tisch kommt diese Umsetzung eines Brettspiels: Die Aachener Softwareschmiede Ikarion bedroht mit dämonischen Horden aus den Eiswüsten Isthaks nun auch das PC-Imperium.



Fällt grafisch etwas ab: das Missionstagebuch mit einschläfernder Sprachausgabe

Wie es sich für ein Fantasy-Szenario gehört, findet der Stratege hier Truppenteile wie Zwerge, Elfen, Magier und natürlich die titelgebenden Dämonen vor. Mit derlei Schergen können in zehn Einzelszenarien zwei Spieler gegeneinander antreten, für Solisten gibt es eine groß angelegte Kampagne samt sechs Sonderaufträgen auf Iso-Terrain. Man erhält das Kommando über eine kleine Armee der imperialen Truppen, mit der das hiesige Kaiserreich gegen die Höllenmächte aus der Dämonendomäne Isthak verteidigt wird.

Alle Mann in Formation?

Zu Beginn jeder Schlacht muß man alle (abhängig vom Szenario) verfügbaren Kräfte erst mal am Draufsichtterrain plazieren. Danach werden die Ritter, Reiter, Kanonen und Verbände nach alter Hexfeld-Tradition rundenweise befehligt. Daß der Einsatz von fernkampffähigen oder magiebegabten Einheiten dabei besonders berücksichtigt sein will, ist klar. Weniger klar ist, daß man die bei der Aufstellung eingenommene Formation auch während des Gefechtes beachten sollte: Karree, Linie oder Keil zeigen nur Wirkung, wenn nicht die Hälfte der Mannen in die verkehrte Richtung guckt und Kanonen auf den Feind ausgerichtet sind. Demonworld geht also stark ins taktische Detail. Das zeigt sich auch daran, daß dezimierte Truppen zur Fahnenflucht neigen oder kurzsichtige Kanoniere mal die eigenen Leute niedermähen.





Vor jeder Schlacht müssen alle Teilnehmer formiert werden



Das Einheitenmenü mit Ausrüstungsoption

Im offenen Gelände ist die Kavallerie der Lüfte der Infantrie trollhoch überlegen

Ähnlich hohe Anforderungen wie das Gameplay an den Spieler stellt die durchwachsene Grafik (schön während des Spiels, aber schwache Missionsbeschreibungen) an die Hardware. So ist auf langsameren Rechnern beim Scrollen der Karte und dem Bewegen des Mauszeigers ein Ruckeln zu verzeichnen, das sich beim Aktivieren eines Pop-up-Menüs störend auswirken kann. Grundsätzlich sind die erforderlichen Steuerklicks aber schnell erlernt. Was die Musik, Geräusche und Sprachausgabe betrifft, wird durch die Bank gehobener Durchschnitt geboten.

Fazit: Wer Strategie nicht automatisch mit Echtzeit verbindet, mag an Demonworld sicher Gefallen finden. Probieren Sie es doch anhand der Exklusivmission auf unserer Begleit-CD einfach selbst aus – vielleicht gewinnen Sie dabei ja sogar einen Trip nach Las Vegas?! (rr)

Siehe auch Begleit-CD

Demonworld
(Ikarion)

Solide Versoftung des deutschen Tabletop-Games von Hobby Products

GRAFIK	*69%*
SOUND	*62%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*77%*



75%

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

DATENTRÄGER:	3 CDs
SYSTEM:	ab einem P133 (je schneller, desto ruckelfreier) und Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, ab 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (drei Stufen von 640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	1 oder 2 (vernetzte) Spieler
ONLINE-INFO:	http://www.ikarion.com

Öffne deine Augen, deinen Glauben, deine Seele ...

DREAMS

to reality

Das spektakuläre Action-Adventure in Echtzeit-3D







CRYO Interactive Entertainment
24, rue Marc Seguin, F-75018 Paris
http://www.maxupport.de/cryo
deutsche Hotline **Tel. 05241 - 95 35 39**
E-Mail cryosupport@maxupport.de

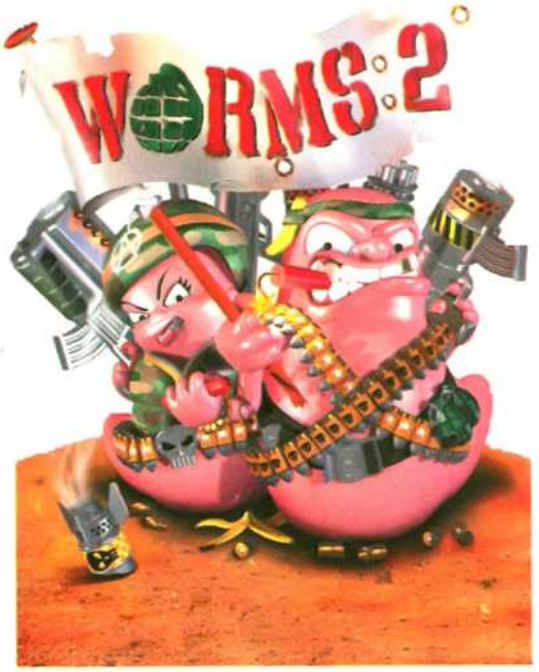
Copyright © 1997 CRYO Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

Für PC CD-ROM
Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch
Kingsoft, Tel. 02408 - 9410, Fax 02408 - 941644

Seit Weihnachten '95 bekriegen sich die originellen Kampfwürmer auf allen erdenklichen Spieleplattformen – und das so erfolgreich, daß Team 17 am PC jetzt die zweite Großoffensive für Actionstrategen einläutet.



Die Teamzugehörigkeit eines jeden Wurms ist an der Farbe des Namens zu erkennen



Waffen-Overkill im Land der Kampfkriecher

Das Spielprinzip war und ist genial einfach: In zufallsgenerierten Landschaften fallen zwei bis vier Teams (neuerdings auch sechs) zu jeweils vier Würmern mittels komfortabler Tastatur/Maussteuerung übereinander her – der letzte Überlebende trägt den Sieg davon. Mit der Erweiterungs-CD „Reinforcements" wurden außerdem Solomissionen eingeführt, doch lag auch hier der Schwerpunkt ganz klar bei den Multiplayer-Schlachten.
Mit echten Neuerungen kann das Gameplay der wurmstichigen Fortsetzung also nicht aufwarten, dafür mit vielen Detailverbesserungen und noch verrückteren Waffen. Das Arsenal wurde um zielsuchende Tauben, heilige Handgranaten oder Superschafe auf stolze 48 Knallbonbons aufgestockt. Endlich können auch am PC eigene Levels gestaltet werden, außerdem stehen nun satte 13 Geländetypen zur Auswahl. Am augenfälligsten dürfte aber die überarbeitete Grafik im knallbunten Cartoon-Look sein. Dazu gibt's wieder süße Sprachsamples und knuddelige Musikstücke.
Allerdings fragt man sich, wohin der Optionswahn hier eigentlich führen soll: Alle möglichen Spielparameter lassen sich editieren, und die Auswahl an Sprengkörpern ist fast schon *zu* groß geraten. Wer nämlich wirklich packende Duelle erleben möchte, muß viele der neuen Geschütze limitieren oder gar verbieten, womit man wieder am Niveau des Vorgängers wäre. Wie Worms 2 überhaupt mehr ein runderneuertes Update denn ein echter Nachfolger ist. Aber welchen wahren Fan der Wirbellosen könnte das schon vom Laden fernhalten? (mz)



Hier explodiert man quasi jugendfrei im Zeichentrickstil



Die Szenarien weisen unterschiedliche Oberflächenstrukturen und Anziehungskräfte auf

Ganz persönlich

Soll ich die vielen Optionen nun begrüßen oder der verlorenen Unschuld des genial einfachen und damit einfach genialen Gameplays nachtrauern? Trotz des Waffen-Overkills macht jedenfalls auch Worms 2 einen Heidenspaß, besonders gegen menschliche Würmer. Und wenn man die verrückten Knallkörper im regulären Spiel auch meist deaktiviert; wo sonst kann man seine Widersacher mit dem Rinderwahnsinn in die Luft sprengen?! Ein Wurm, wer da nicht schmunzeln muß...



Markus

Siehe auch Begleit-CD

Worms 2
(Team 17/MicroProse)

Bewährte Actionstrategie mit neuen Waffen und geschönter Grafik

GRAFIK	*68%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*81%*



80%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	6 Spieler gegeneinander (an einem PC oder im Netzwerk)
ONLINE-INFO:	http://www.worms2.com

TOTAL ANNIHILATION

Seit seinem Weggang von Lucas Arts hat der Schöpfer des großen Adventure-Klassikers „Monkey Island" umgeschult: Hier präsentiert sich Ron Gilbert als Produzent eines futuristischen Echtzeitstrategicals.



Nanobots am fein animierten Bau, auch die (taktisch nutzbaren) Höhenparameter der Landschaft sind zu erkennen

Krieg der Nanobots

Es geschah vor 4.000 Jahren in einer weit entfernten Galaxis: Zwischen den Core und den Arm entbrannte ein so gewaltiger Krieg, daß bereits die Bewohner von mehr als einer Million Welten ihr Leben lassen mußten. Jetzt ist es am Spieler, die Sache endgültig für eine Seite zu entscheiden.

Die Kampagne umfaßt jeweils 25 Missionen und stützt sich auf die Nanotechnologie. Jedes der gut 150 verfügbaren Objekte vom simplen Panzer über Flugzeuge, Schiffe und Kampfroboter bis hin zu Kraftwerken oder Fabriken wird aus kleinsten Minirobotern gezüchtet. Etwas Metall und Energie genügen für die Produktion dieser Nanobots; beides läßt sich direkt auf den mit Höhenparametern versehenen Schlachtfeldern finden. Das gilt auch für die 36 Einzelmissionen und Mehrspielerkarten, weitere Aufträge oder Einheiten wollen die Entwickler regelmäßig auf ihrer Homepage zum Download bereitstellen. Die neun verschiedenen und bis zur Erkundung abgedunkelten Iso-Terrains (Eis, Dschungel, Wüste etc.) mit ihren ansprechend animierten Objekten und Explosionen können sich sehen lassen. Zwischen den Missionen gibt's allerdings nur Standbilder samt Text, gesprochen von Sean Connerys deutscher Stimme. Auch die von einem Symphonieorchester eingespielte Musik ist toll, das Beste aber ist die kinderleicht zu erlernende Maussteuerung mittels Icons und Zugrahmen. Fazit: Total Annihilation bietet schnörkellose, aber variantenreiche Echtzeitstrategie, die einfach Spaß macht. (rr)



Neben dem furios animierten Renderintro müssen zwischen den Missionen Standbilder genügen



Das Interface mit Übersichtskarte ist nahezu selbsterklärend

Ganz persönlich



Rüdiger

Wie spielbar dieses Game ist, zeigt sich schon am knappen Handbuch: Wenige Seiten genügen, um den Strategen mit seinen vielen Optionen vertraut zu machen. Beispielsweise erlaubt es die intuitiv beherrschbare Steuerung, mehrere Einheiten quasi am Fließband zu produzieren – auch erste Befehle können bereits in der Fabrik vorgegeben werden. Später darf man jeder Figur verschiedene Aufträge gleichzeitig erteilen, sie werden dann der Reihe nach abgearbeitet. Trotz aller spielerischen Vielfalt bleibt so die Konzentration auf das Wesentliche: die totale Vernichtung des erstaunlich intelligenten CPU-Gegners.



Total Annihilation
(Cavedog Entertainment/GTI)

Gut spielbare Echtzeitstrategie für Nanotechniker

GRAFIK	*79%*
SOUND	*84%*
STEUERUNG	*90%*
MOTIVATION	*86%*



85%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 bis 1280 x 1024)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 bis 10 Spieler via (Null-) Modem oder Netzwerk (bis zu 64 MB RAM erforderlich!)
ONLINE-INFO:	http://www.cavedog.com

AGE OF EMPIRES

Man kann in Schönheit sterben.





PC Games 11/97:

„Age of Empires erhält den ‚PC Games Award' mit einer Wertung von 94%."

Power Play 8/97:

„Age of Empires könnte ‚Civilization' als Kultspiel ablösen."

PC Player 10/97:

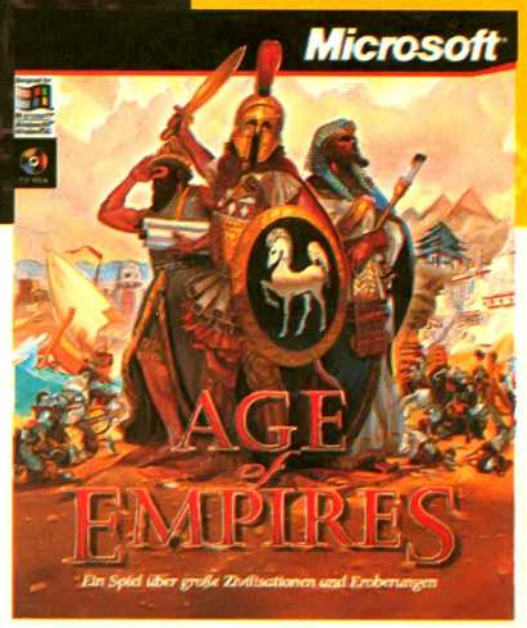
„Diese Wirtschaftssimulation besitzt das Kampfsystem eines Echtzeit-Strategiespiels und alle Voraussetzungen, eines der bislang besten Spiele von Microsoft überhaupt zu werden."

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.



Oder siegen.

- Hochauflösende 3D-Grafik in Echtzeit
- Spannung durch neueste künstliche Intelligenz
- Einzigartige Spieltiefe mit umfangreichen Szenarien und individuellen Kampagnen
- Gestaltung eigener Spielwelten
- Mehrspieler-Umgebung auch über das Internet
- Soundtrack in CD-Qualität



Werden Sie zum Machthaber in einer von 12 Hochkulturen. Lenken Sie die Geschicke der Ägypter, Griechen, Perser, Assyrer oder Babylonier. Vergrößern Sie Ihr Imperium durch wirtschaftliche Stärke und militärische Aktionen. Planen Sie über 10.000 Jahre, und erschaffen Sie neue Welten. Age of Empires, das Echtzeit-Strategiespiel mit der unübertroffenen Anzahl Verzweigungen und Möglichkeiten, wartet auf Sie als Herrscher – jetzt im Handel! Hingehen, ansehen, kaufen.

WHERE DO you WANT TO GO TODAY?™

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/

ARMORED FIST 2



Es war im Jahre 1994, da kitzelte Novalogic erstmals eine Panzersimulation aus der Voxelspace-Engine, die zuvor „Comanche" auch grafisch Flügel verliehen hatte. Hier sorgt das System bereits in der zweiten Generation für Furore.

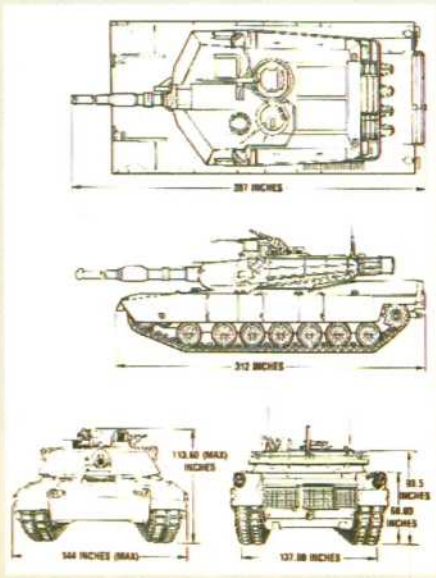
Da wieder der Voxelspace 2 (steht für VOlume PiXEL) zum Einsatz kam, sehen die Landschaften der Stahlfaust denen ihres fliegenden Bruders „Comanche 3" zum Verwechseln ähnlich. Aufgrund der hier wie da fabulösen Qualität ist das aber kein Fehler, zumal das erdgebundene Gameplay je ein anderes ist: Als „gepanzerter" Neuling darf man in zwei Trainingskampagnen erste Lorbeeren einfahren. Insgesamt zwölf Missionen machen den Spieler dabei mit Steuerung, Navigation und den verschiedenen Waffengattungen vertraut. Neben der drehbaren Kanone für Fire & Forget-Raketen, Panzerbrecher und Explosivgeschosse und den beiden limitiert munitionierten Maschinengewehren sorgen gelegentlich auch die gute alte Artillerie sowie eine unterstützende Luftkavallerie aus Apache-Helis für Feuerwerk.

Erfahrene Tiger im Tank finden weitere vier Kampagnen mit jeweils acht Missionen. Im Unterschied zur verwandten Heli-Sim lassen sich die Aufträge in Saudi Arabien, dem Congo und (zweimal) den Weiten der ehemaligen UdSSR alle direkt anwählen. Da muß man etwa einen Konvoi verteidigen oder abfangen, feindliche Einheiten ausschalten oder Flughäfen und Bunkeranlagen einebnen. Für die durchwegs militärischen Einsätze stehen maximal vier Platoons zur Verfügung, was alles in allem bis zu 36 Panzer unter dem Befehl des Spielers ergibt.

Simuliert wird einzig und allein der M1A2 Abrams, allerdings mit fast allen Schikanen: Per Tastendruck schaltet man zwischen Kommandosessel, Fahrerkabine und Bordschütze um, lediglich der vierte Mann in der rollenden Konserve (zuständig für das Nachladen) kommt hier nicht zum Zuge. In der Hektik des Feuergefechts ist der Spieler allerdings am besten vor einer der vier drehbaren Außenansich-

Der M1A2 Abrams

Typ: Standardpanzer der US-Army seit 1995
Gewicht: 67 Tonnen
Motorisierung: AGT-1500 Gasturbine mit 1500 PS
Tempo: bis zu 60 Km/h in unbefestigtem Gelände
Bewaffnung: 1 Kanone (120 mm), 2 Maschinengewehre (7.62 mm und .50 mm)
Munitionierung: Fire & Forget-Raketen, Explosionsgeschosse und panzerbrechende Munition, wie sie erstmals bei der Operation „Desert Storm" verwendet wurde.
Wert: ca. 800.000 DM





Eine der drei Gefechtsstationen: Die Fahrerkabine während des Nachteinsatzes.



Die Gegner greifen mit Hind-Helikoptern, Panzern und Raketenwerfern an oder verbergen sich in Bunkeranlagen



Bis zu 32 Panzer horchen auf das Kommando des Spielers; auf der Karte lassen sich vor jeder Mission die Wegpunkte abstecken

ten aufgehoben – da hat er auch am meisten von der schönen Optik: Voll texturierte und wundervoll animierte 3D-Objekte donnern da durch je nach Jahreszeit anders gestaltetes Gelände (nur nachts ist alles grün), über das sich ein farbenprächtiger Himmel spannt. Das ist um so lobenswerter, als sich die SVGA-Grafik bereits auf einem P166 relativ flott bewegt und von vornherein auf die Unterstützung durch 3D-Karten verzichtet.

Sollte der gerade selbst gesteuerte Stahlkoloß im Sperrfeuer der feindlichen T80-Panzer, BMPs oder Hind-Helikopter als rauchendes Wrack liegenbleiben, kann man jederzeit in das Vehikel eines Teamkameraden umsteigen – erst wenn der letzte Panzer Altmetall ist, winkt das Game Over. Zudem darf man im optionalen Arcade-Modus die Zielsicherheit und Panzerung seines Gefährts in unrealistische Höhen schrauben. Demgegenüber steht ein Realistic-Mode, wo die Panzerkette bereits beim ersten harten Beschuß von den Rollen springt. Irgendwo dazwischen liegt hier die Replay-Funktion des Kampfes.

„Comanche 3" für Leute mit Angst vorm Fliegen

Der Film läßt sich nämlich an beliebiger Stelle stoppen, um von da an wieder die Kontrolle über das Geschehen an sich zu reißen. Apropos Kontrolle: Die Steuerung des tonnenschweren Gefährts kann zwar auch per Keyboard erfolgen, allerdings sind für die separate Bedienung von Fahrzeug und Turm bzw. Rohr allein schon acht Tasten nötig – Zielauswahl und das Abfeuern der Waffen noch gar nicht mitgerechnet. Deutlich besser schneidet ein Vier-Button-Stick nebst Coolie-Hat ab, der fast alle Funktionen auf sich vereint. Dann bleibt auch genug Aufmerksamkeit für die rockigen Musikstücke und den komplett eingedeutschten Funkverkehr. Der Rest vom Soundteppich ist aus Kettenrasseln, dem Dröhnen des Motors und lauten Explosionen geknüpft.

Wenn Armored Fist 2 den Hit dennoch knapp verfehlt, dann wegen der Briefings bar jeder Grafik sowie insbesondere wegen der etwas zu häufig wiederholten Landschaftsformationen. Überhaupt finden sich gegenüber „Comanche 3" keine optischen Neuerungen, vielmehr wurden Spezialeffekte wie etwa Lensflares sogar eingespart. Das soll nun aber nicht heißen, daß man mit dieser tollen Action-Simulation nicht glücklich werden könnte... (rf)



Mit einer Rauchgranate entzieht sich der Panzer den Blicken des Feindes


Kleinere Ziele können auch mit dem MG Kaliber .50 ausgeschaltet werden


Alte Bekannte aus „Comanche 3": Auf Wunsch gewähren Apache-Helis Luftunterstützung

Ganz persönlich

...bin ich ein begeisterter „Comanche"-Pilot und war daher etwas voreingenommen gegen die relativ plumpe Vorgehensweise eines Panzers – der Vorgänger hat mich auch nicht gerade umgehauen. Doch hinter dem Schaltknüppel des neuen Modells merkte ich sehr schnell, daß auch hier Taktik gefragt ist: Die Ausnutzung von Gräben und Anhöhen verlangt fast ebensoviel Feingefühl wie das Versteckspiel im Canyon mit einem Helikopter.


Jack

Armored Fist 2
(NovaLogic)

Actionorientierte Panzersimulation in beeindruckender Grafik

GRAFIK	*85%*
SOUND	*76%*
STEUERUNG	*82%*
MOTIVATION	*85%*



83%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2 (Pentium unbedingt empfehlenswert, P200 ideal) mit DOS/Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 57 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pedale
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, bis zu 8 Spieler im IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.novalogic.com

Die Flugzeuge

Bell 206B JetRanger



Der Helikopter erreicht rund 130 Knoten und stellt steuertechnisch höchste Ansprüche – nur für Profis!

Boeing 737-400



Das zweistrahlige Großraumflugzeug erreicht 340 Knoten bei einer Reichweite von 5.000 km und ist dank vielfältiger Elektronik relativ einsteigerfreundlich.

Cessna Skylane 182R GB



Die einmotorige Sportmaschine aus den späten 70ern gehört zur Standardausstattung jedes „Flight Simulator". Sie schafft 160 Knoten und eignet sich vorzüglich für Anfänger.

Cessna 182S



Das weitgehend identische Nachfolgemodell wurde zehn Jahre später gebaut, kann das nun starre Fahrwerk allerdings nicht mehr einziehen.

Learjet 45



Der Privatjet war schon zu Atari/Amiga-Zeiten verfügbar, allerdings noch in der Version 35. Mit seinen beiden Triebwerken erreicht er etwa 445 Knoten und verfügt über ein gutmütiges Flugverhalten.

Sopwith Camel

Der Doppeldecker aus dem ersten Weltkrieg war ebenfalls Bestandteil der frühen FS-Versionen. Snoopys Lieblingsmaschine bietet sich mangels Elektronik und wegen ihrer sensiblen Steuerung nur für Fortgeschrittene an.

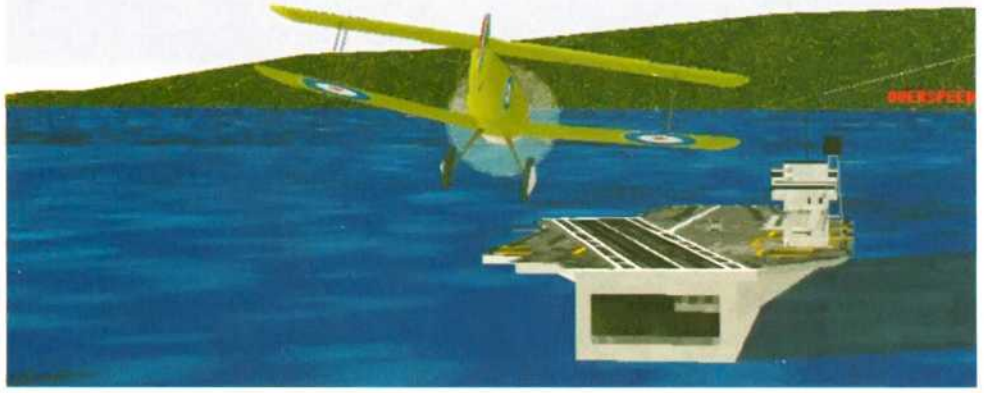
Schweizer 2-32 Sailplane

Das Gleitflugzeug aus dem Jahr 1962 eignet sich hervorragend für Trainingsflüge – der ideale Einstieg in die Fliegerei.

Extra 300S

Die einmotorige Kunstflugmaschine aus Deutschland erreicht stolze 220 Knoten und hält eine Tragflächenbelastung von rund 10 G aus. Ein Fall für Könner.

Microsoft Flight Simulator 98



Selbst die kleine Katapultpiste des Flugzeugträgers Nimitz darf als Landebahn benutzt werden

Jetzt fliegt er wieder: Knapp ein halbes Jahrzehnt nach dem „Flight Simulator 5.0" schiebt Microsoft den legitimen Nachfolger auf die Startbahn. Rein optisch könnte man bei seinem Anblick meinen, die Zeit wäre tatsächlich wie im Flug vergangen – oder ganz stehengeblieben.

Seit Anfang der 80er Jahre hat Bill Gates die Simulationsreihe im Programm, seit dem allerersten „Flight Simulator" steht sie für höchsten Realismus am PC-Himmel. Als die Version 5.0 dann anno 1993 zum Jungfernflug abhob, waren die Bildschirmpiloten entzückt ob der neuen Kombination aus akkuratem Flugverhalten und ungewohnt schicker Grafik. Dieses Entzücken mag sich beim neuesten „Ausflug" der Windows-Company nur noch teilweise einstellen.

Auch mit der 98er-Ausgabe kann man das digitale Fliegen von der Pike auf lernen, für Einsteiger ist gar eine richtige Flugschule integriert. Das theoretische Wissen holt man sich am besten aus den gut gemachten Online-Handbüchern, wo alle Fragen betreffs Aerodynamik, Navigation, Funkverkehr oder Avionik ihre Antwort finden. Auch die allgemeinen Prinzipien der Fliegerei werden abgehandelt, daneben gibt es einen recht umfangreichen Abschnitt über die internationalen Flugbestimmungen.

Der praktische Lehrstoff wird in 24 Schulungsflügen vermittelt. Da gilt es dann etwa, eine Boeing 737-400 von San Francisco nach Oakland zu kutschieren, nächtens in der Cessna Skylane RG einen Kleinflughafen anzusteuern oder mit dem Helikopter Bell 206B JetRanger eine Ehrenrunde zu drehen. Die Flugüberwachung begleitet die Lektionen mit englischer (später aber hoffentlich komplett deutscher) Sprachausgabe und spart auch nicht mit Tadel, sollte der Eleve vom Kurs abweichen oder in der falschen Höhe durch die Luft kurven. Abgesehen von diesen gut gesampleten Sätzen



Neulinge dürfen sich einen Landekorridor anzeigen lassen





Antik oder digital: das Cockpit der Sopwith Camel (links) und das des Learjets (rechts)

und den Motorgeräuschen herrscht über den Wolken aber stets andächtiges Schweigen.

Geübte Himmelhunde wählen natürlich lieber einen der mehr als 80 international verteilten Instantflüge. Wie wäre es beispielsweise, mal die Skyline New Yorks von oben zu sehen? Auch ein Ritt durch den Grand Canyon oder das Unterfliegen des Pariser Eiffelturms sind im Angebot. Noch origineller sind die ebenfalls mögliche Landung mit einem Doppeldecker auf einem Flugzeugträger oder gar im Football-Stadion von Los Angeles. Und wer selbst dabei nicht den rechten Kick verspürt, bastelt sich eben sein eigenes Flugabenteuer aus gut 2.700 Städten in 100 Ländern und variablen Wetterbedingungen. Oder man läßt sich an eine beliebige Position der Erde teleportieren, wobei ganz Wagemutige die vorgesehenen Gerätschaften vertauschen. Sie finden sich dann statt im Jet in einem Segelflieger in 50.000 Fuß Höhe wieder oder stürzen sich mit brüllenden Motoren vom Hubschrauberlandeplatz am Dach eines Hochhauses.

Um die erwähnten Experimente oder auch nur das eigene Unvermögen zu überleben, empfiehlt sich der Griff in die Trickkiste der umfangreichen Optionsmenüs. Hier können sämtliche Bedingungen manipuliert werden: Die Palette reicht vom völlig unzerstörbaren Flugzeug bis hin zur ultrarealistischen Maschine, die schon beschädigt wird, wenn sie nur mal über die Begrenzung der Startbahn hinausschlittert. Und wenn sich das Gerät dann bei der geringsten Überlastung ganz zwanglos von den Tragflächen verabschiedet, ist das auch für Vollprofis eine Herausforderung. Daß auch die Wolkendichte, Wind, Regen und die Tages- bzw. Nachtzeit dem Willen des Piloten unterliegen, versteht sich quasi von selbst.

Der Realo unter den Flugis: Mehr digitale Pilotenausbildung denn zeitgemäße Simulation

Der fliegende Fuhrpark wurde nochmals aufgestockt und bietet neben den traditionellen Maschinen wie Learjet, Cessna, Doppeldecker und Segelflugzeug nun auch noch das Cockpit der neuen Cessna-Version, eine Beoing 737-400 sowie die deutsche Kunstflugmaschine Extra 300S. Das Highlight im Hangar dürfte aber der Helikopter Bell 206B JetRanger sein, da er sich im Flugverhalten drastisch von seinen beflügelten Kollegen unterscheidet. Wie nicht anders zu erwarten, benehmen sich sämtliche Modelle genau wie ihre echten Vorbilder und verzeihen im Real-Modus nicht den kleinsten Fehler: Bei einem Stromungsabriß (Stall) sackt die Mühle nach unten ab, beim Überschreiten der Höchstgeschwindigkeit droht das Auseinanderbrechen.

Theoretisch lassen sich die acht Maschinen zwar auch mit Maus und Tastatur steuern, besser und einfacher klappt es natürlich mit einem Joystick – bevorzugt mit einem Vier-Knopf-Knüppel, der schon mal die wichtigsten Systeme wie Bremsen und Landeklappen intus hat. Sollte das Gerät zudem über einen Coolie-Hat verfügen, können damit stufenlose Kameradrehungen in alle Richtungen initiiert werden. Am nächsten an die Wirklichkeit bringt Microsofts eigener Force-Feedback-Knüppel den Pilo-



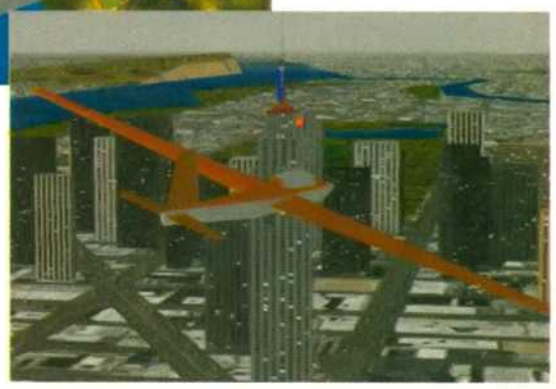
Nichts für Anfänger: Die Steuerung des Helikopters verlangt volle Konzentration und viel Erfahrung



Die Extra 300S ist das ideale Flugzeug für akrobatische Stunteinlagen



Alles ist möglich – auch das Durchfliegen des Eiffelturms



Fliegen für Cineasten: wie einst „Die Klapperschlange" im Segler durch das nächtliche New York

ten, doch will die Unterstützung für die Rüttelmechanik mit trainierten Unterarmen erkauft sein: Bereits nach wenigen Loopings spürt man die Belastung wortwörtlich in den Knochen.

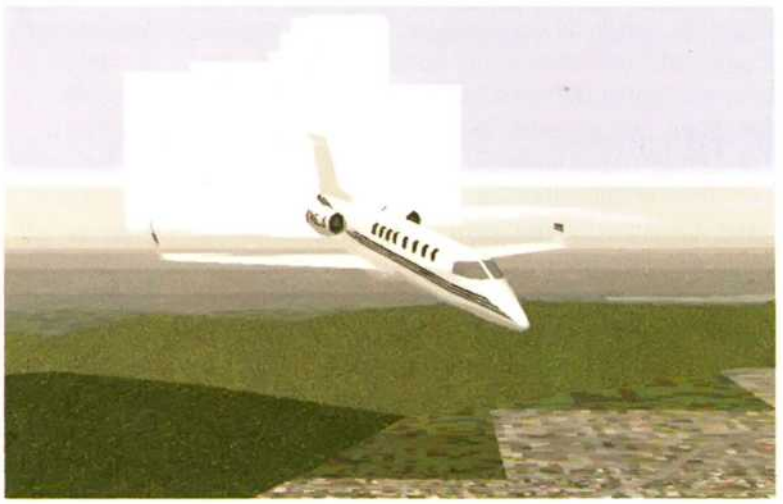
Im virtuellen Cockpit darf man sich per Tastendruck umsehen, der interaktive Modus ermöglicht Mausklicks auf die meisten Armaturen. Und Traditionalisten finden natürlich immer noch die Standardbelegung des Keyboards für häufig benötigte Funktionen wie Autopilot, Tankumschaltung oder Fahrwerkmechanik. Sie werden sich auch am ehesten für die Grafik begeistern können, welche der Blick aus dem Cockpit, vom Tower, auf die zoombare Satellitenansicht oder die drehbare Außenperspektive offenbart. Die überwiegend platten Landschaften und Städte wurden nämlich phantasielos mit ständig wiederholten Mustern belegt, nur die bekanntesten Gebäude ragen wie anklagende Zeigerfinger in die klobigen Wolken. Die Bergmassive entsprechen zwar in Position und Umfang den Originalen, bestehen aber zum größten Teil aus groben Klötzen mit aufgespannten Fels-Texturen.

Auch die Darstellung der Flugzeuge ist technisch nicht am Stand der Dinge. Zwar hat man sie samt und sonders mit Texturen belegt, per Gouraud-Shading geglättet und ihnen bei näherer Betrachtung erkennbar bewegliche Seiten- und Höhenruder spendiert, doch war das ja bereits anno 1993 so. Bis auf wenige Ausnahmen sehen die verschiedenen Cockpit-Designs dem Vorgänger sogar täuschend ähnlich. Warum hier also erst ein enorm flotter Rechner den vernünftigen Flugbetrieb garantiert, ist rätselhaft – ohne 3Dfx-Karte bleibt der Grafikaufbau selbst bei abgeschalteten Details noch auf einem P166 hinter der Genrekonkurrenz zurück!

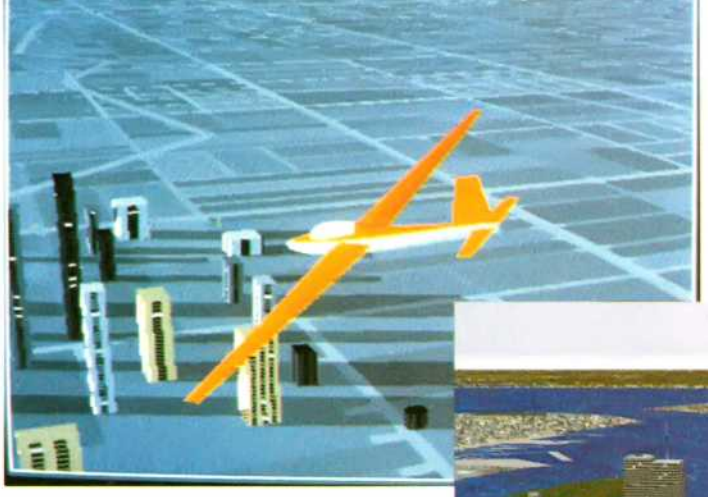
Unter dem Strich ist der neueste Flight Simulator ein Rückfall in alte (Un-) Tugenden: Wer sich auf dem Sprung zum Pilotenschein befindet, wird ob der akribisch genau simulierten Flugeigenschaften begeistert sein; wer einfach bloß ein zeitgemäßes Spiel sucht, sollte sich auf so manche Enttäuschung gefaßt machen. (rf)

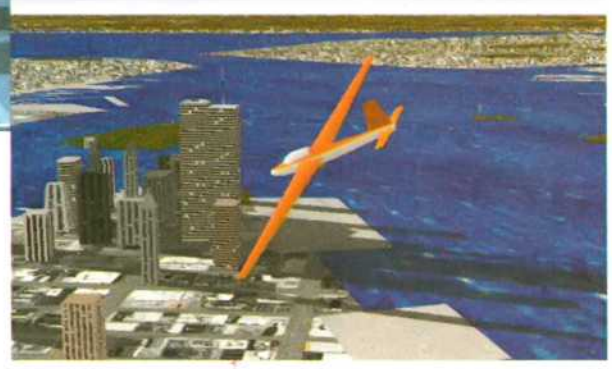


Die realistischen Armaturen lassen sich per Maus beliebig verschieben und verkleinern, im interaktiven Modus auch beklicken



Veraltete Grafik: eckige Wolken über einfallslos texturierten und größtenteils flachen Landschaften





Links die Version 5.0 von 1993, rechts die 98er-Edition: einst genügte ein 386er, wo heute ohne 3D-Turbo ein P166 ins Stottern gerät

Flight Simulator 98
Microsoft

Extrem realistische Zivilflugsim in überholter Präsentation

GRAFIK	*70%*
SOUND	*46%*
STEUERUNG	*88%*
MOTIVATION	*75%*



77%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 120,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX2/66 (P200 empfohlen) mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM und 100 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick (auch Force Feedback), Flightsticks
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	8 via Netzwerk, im Internet fast unbegrenzte Spieleranzahl
ONLINE-INFO:	http://www.Microsoft.com

Ganz persönlich

...zähle ich mich zum harten Kern der Fangemeinde um die traditionsreiche Simulationsreihe. Meine ersten Erfahrungen mit dem „Flight Simulator" datieren immerhin bis anno C-64 zurück. Umso mehr war ich enttäuscht, daß Microsoft den mit der Version 5.0 eingeschlagenen Weg nicht fortgesetzt hat: Wo 1993 Innovation war, herrscht heute nur noch Stagnation. Was nützt mir das akkurateste Flugverhalten, wenn die Landschaft mit weniger als zehn Bildern in der Sekunde vorbeizieht – und dabei nur marginal besser aussieht als vor fast fünf Jahren?



Jack

Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...oder doch?!

Overboard!

Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!

PlayStation

VERBESSERTE GRAFIK DURCH 3D-BESCHLEUNIGUNG

PSYGNOSIS

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Overboard!, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

STAR TREK STARFLEET ACADEMY



Zwischensequenzen voller Stars: Wer könnte zukünftigen Kapitänen der Sternenflotte mehr beibringen als James T. Kirk, Captain Sulu und Commander Checkov?

Nachricht von Testbasis Jokerteam an alle Trekkies: Die Akademie der Sternenflotte startet ein neues Semester – dank Interplay erstmals als Heimkurs am PC. Wer jetzt die bescheidene Gebühr von 90 Credits entrichtet, kann morgen vielleicht schon die Brücke der Enterprise befehligen!

Ausbildungsleiter: James T. Kirk

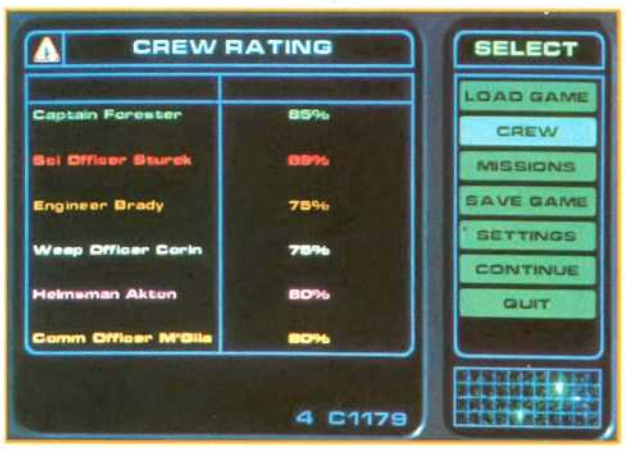
Wer würde nicht gerne bei James T. Kirk persönlich die Schulbank drücken? Jetzt ist die Gelegenheit günstig: Während Captain Picard durch die Kinos düst und Captain Janeway im TV den Heimweg sucht, hat sich die Ikone der klassischen Serie als Ausbilder für PC-Kadetten verdingt, unterstützt von alten Weggefährten wie Hikaru Sulu und Pavel Checkov. Im (wie alle übrigen Zwischensequenzen) absolut filmreifen Intro begegnet man daher dem alten William Shatner auf seinem von Lampenfieber gezeichneten Weg zur Antrittsrede. In der Kadettenuniform von David Forester erfährt der Spieler gleich zur Begrüßung, daß nur die Besten der Besten das Kapitänspatent erhalten werden. Entsprechend breit gefächert ist das Lehrangebot auf der Eliteschule – in der Starfleet Academy muß man innerhalb von 29 Semestern bzw. Missionen seine Flugtauglichkeit, aber auch Führungsqualitäten und diplomatisches Geschick beweisen.

Ein Offizier und Gentleman

Sternenrowdys auf der Suche nach schierem Rabatz sind hier somit an der falschen Adresse. Als angehender Flottenkapitän hat man sich vielmehr vor und nach Dienstbeginn um das Wohl seiner Mannschaft zu sorgen. Dazu (und auch bei Gesprächen mit fremden Schiffsbesatzungen) gibt es Multiple-choice-Dialoge, in denen bis zu fünf Antworten offeriert werden – und wehe, man geht dabei nicht gebührend auf die Sorgen, Nöte und kleineren Streitereien seiner Untergebenen ein! Dann schwindet das Ansehen und mit ihm die Moral bzw. Laune der Crew, was im Ernstfall böse Folgen haben mag. Wer also seine Karriere nicht durch ein falsches Wort gefährden will, der speichert häufig ab und checkt die Einsatzbereitschaft seiner Kameraden immer wieder anhand des Statusscreens im Simulationscomputer.



Kollege „Wing Commander" läßt grüßen: Die (richtigen) Antworten in den Multiple-choice-Gesprächen entscheiden über den Fortgang der Story

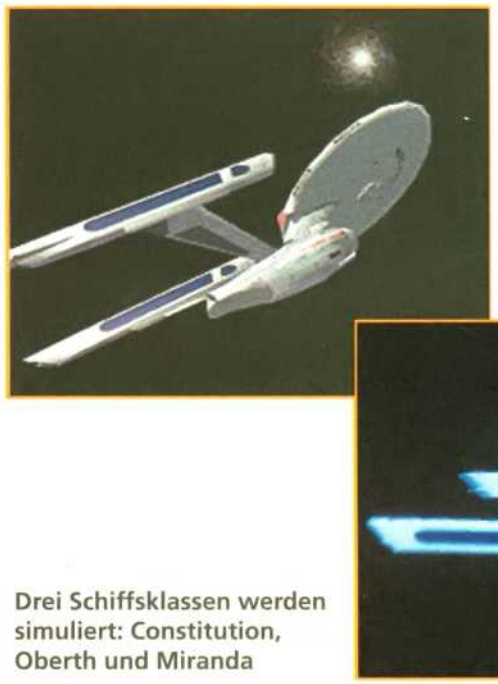


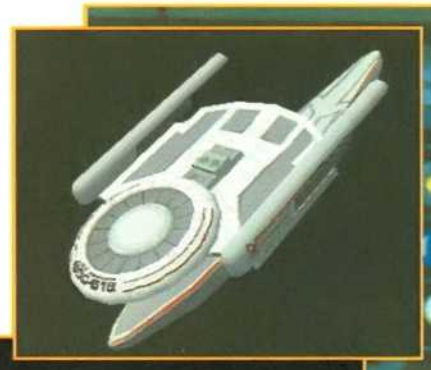
Dieses Display gibt Auskunft über die Loyalität der Crewmitglieder

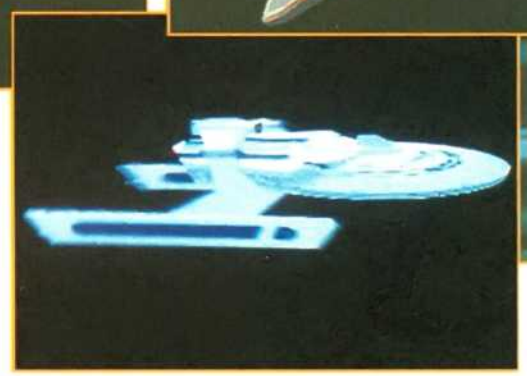
Die Enterprise 1701A

...ist das Ausbildungsschiff erster Wahl, schließlich handelt dieses Spiel noch zu Lebzeiten der Originalmannschaft. Freilich wird das einstige Flaggschiff der Constitution-Class auch innerhalb der Simulation nur simuliert – wer würde sonst schon einen Neuling ans Steuer lassen? Je nach Auftrag darf der junge Forester so aber auch mal ein Schiff der Oberth- oder der Miranda-Klasse befehligen. Vor jeder Mission informiert ein Briefing-Video über die aktuelle Lage im All.

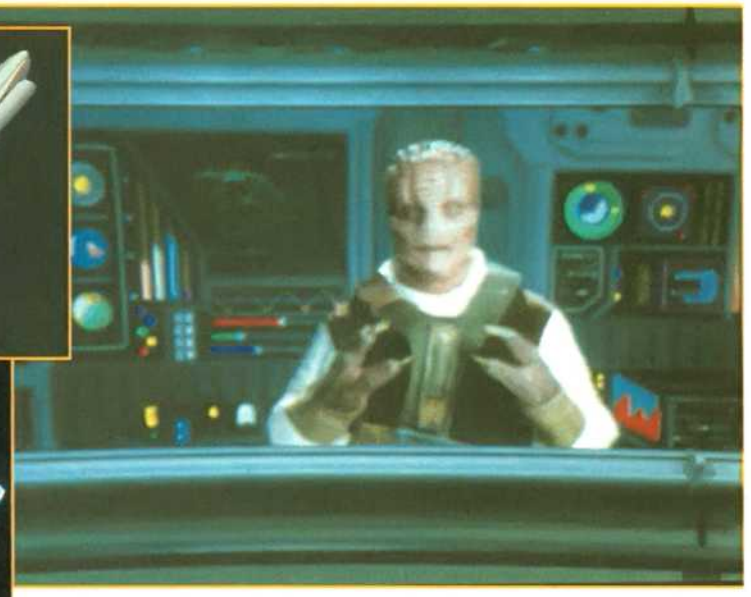
Sehr schnell entwickelt sich eine missionsübergreifende Geschichte, die von den Venturians, einer dem Untergang geweihten Rasse, handelt. Als Föderationskapitän hat man darin zwar meist das mächtigere Schiff und somit bei Auseinandersetzungen die besseren Karten zur Hand, doch sollte man stets so diplomatisch wie möglich und so hart wie nötig sein. Daß Phaser und Photonen nicht alle Probleme lösen, wird von den Ausbildern immer wieder betont. Chekov geizt darüber hinaus nicht mit (in englisch mit typisch russischem Akzent vorgetragenen) guten Ratschlägen für Foresters Karriere.







Drei Schiffsklassen werden simuliert: Constitution, Oberth und Miranda



Ein dem Untergang geweihter Venturianer, vom für „Deep Space Nine" verantwortlichen Maskenbildner zurechtgeschminkt

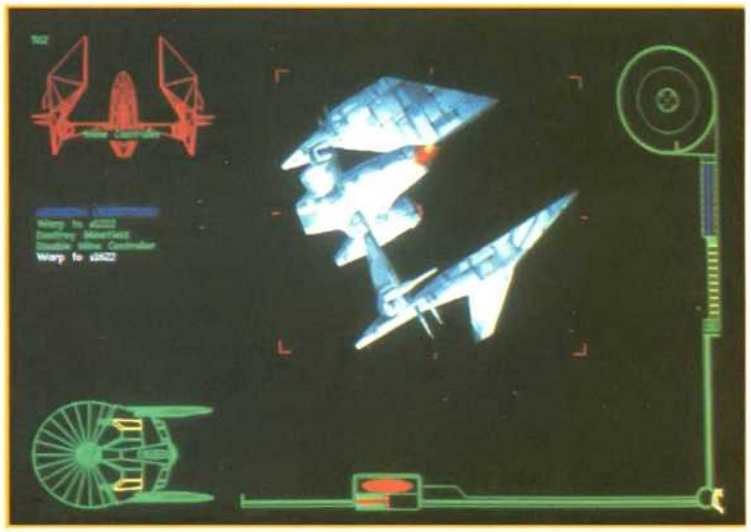
Captain bitte auf die Brücke!

Während seiner Ausbildung wird der Kadett mit allen Arbeitsbereichen seines Schiffes vertraut gemacht; lediglich das Beamen auf Planeten bleibt außen vor. Da hätten wir Warp- und Impulsantrieb, außerdem gelangt man via Mausklick auf die Besatzungsmitglieder von der Brücke aus zu den Navigations- und Waffenkontrollsystemen sowie ins Logbuch. Auch der Vollbildmodus kann hier aktiviert werden, was sich bei allen Kampfhandlungen zwecks besserer Übersicht dringend empfiehlt.

Zum Navigieren dient ein Extrascreen mit einer zoom- und drehbaren Karte. Hier werden Kurs und Warpgeschwindigkeit eingegeben. Auf der Gefechtsstation wiederum ist die Energieverteilung auf Phaser und Photonentorpedos festzulegen, man visiert Einzelziele an oder fängt Treibgut per Traktorstrahl ein. Daneben kann man auf dem Wissenschaftsterminal (wie es sich gehört, von einem Vulcanier überwacht) Drohnen ins All schießen und Daten mit allen Systemdetails über gescannte Ziele abrufen. Ein weiterer Kilck auf die Bibliothek ermöglicht den Zugang zu sämtlichen im Spiel vorkommenden Fakten von A wie Abyss Nebula bis Z wie Zora Darvi, Kommandantin der USS Rutherford. Um die Schiffskontrollen zu komplettieren, darf die Schadensüberwachung natürlich ebensowenig fehlen wie die Kommunikationszentrale.



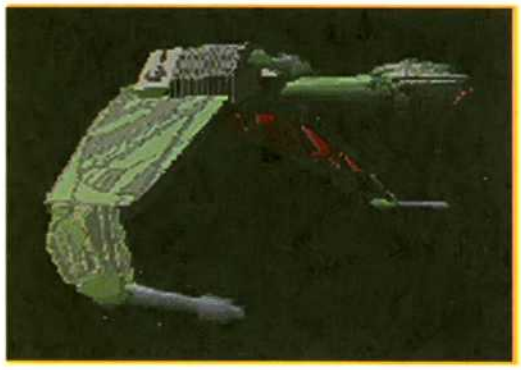
Die Brücke mit Waffenoffizier (links) und Navigator (rechts)



Für Raumschlachten sollte auf das Vollbild umgeschaltet werden, wo die wichtigsten Infos wie Schadens-, Auftrags- und Scannerübersicht automatisch eingeblendet sind

Der Zorn des Khan

...spielt auf der Akademie bloß eine Nebenrolle. Einen echten Wiedererkennungseffekt bietet nur das berühmtberüchtigte „Kobayashi Maru"-Manöver aus dem zweiten StarTrek-Film den Cineasten. Wer sich erinnert, wie es Kirk damit seinerzeit als einzigem Kadetten gelang, zu Respekt und Ansehen zu kommen, wird auch hier gut abschneiden. Bis es so weit ist, sind aber eine ganze Reihe verschiedenster Aufgaben zu erledigen – vom einfachen Patrouillenflug über Minenräum- und Begleitschutzaufträge bis hin zur Aufbringung von Piraten und Schlachten gegen Klingonen und Romulaner.
Die 30 verschiedenen feindlichen Schiffe reagieren dabei sehr geschickt, was zu teils ganz schön langen Raumschlachten führt. Als besonders hartnäckige Gegner erweisen sich dank ihrer Tarnvorrichtung übrigens die klingonischen Birds of Prey, welche ja auch von den Romulanern verwendet werden. Hier wie überhaupt leistet ein dreidimensionales Radar im Stil des guten alten „Elite" wichtige Orientierungshilfe. Auf dem Schirm ist nämlich gut und schnell erkennbar, wo und in welcher Entfernung sich die feindliche Armada befindet.



Ein Bird of Prey unter Beschuß tarnt sich immer wieder. Man sollte daher zunächst auf seine Schutzvorrichtung zielen



Tolle Lichteffekte: Jeder Treffer auf die Schutzschilde läßt sie kurz aufblitzen



Detoniert eine Mine zu nah, nimmt auch das eigene Schiff Schaden

Mit Auszeichnung bestanden!

Man braucht nur wenige Minuten mit Starfleet Academy gespielt zu haben, um Interplay den verspäteten Release (das Programm hätte bereits vor einem Jahr erscheinen sollen!) zu verzeihen: Bluescreen-Sequenzen, Realfilmaufnahmen und Rendertechnik, hervorragend besetzte Rollen und schlüssige Dialoge machen die Simulation auch jenseits der Action zum Genuß. Während der eigentlichen Gefechte wird das Auge mit in Echtzeit gerenderten Objekten verwöhnt, die Ohren dürfen sich an größtenteils originalen Soundeffekten und Hintergrundmusik in Surround-Technik erfreuen. Sprachausgabe ist nicht nur in den Filmsequenzen, sondern auch auf der Brücke geboten. Kurzum, was die Präsentation angeht, macht das Spiel Trekker-Träume wahr.
Die Steuerung ist dreigeteilt. Während eines Gefechts sind Joystick und Keyboard angesagt, denn mit Tastenkombinationen handelt man schneller als mit der Maus. Ansonsten darf jedoch in aller Ruhe durch die übersichtlichen Menüs geklickt werden. Wenn ein Besuch der Akademie dennoch nicht jedem SF-Fan anzuraten ist, dann weil der in drei Stufen wählbare Schwierigkeitsgrad selbst in der einfachsten Variante schon ziemlich hohe Ansprüche stellt. Im ersten Anlauf ist kaum eine Mission zu schaffen, weshalb Kadetten mit niedriger Frustrationsschwelle oft unter nervlicher Zerrüttung leiden dürften, bis endlich die Glückwünsche übermittelt werden.
Aber geteiltes Leid ist ja angeblich halbes Leid. Und in diesem Sinne freut man sich natürlich doppelt über die ebenfalls enthaltenen Multiplayer-Modi: Per (Null-) Modem dürfen sich zwei, im Netzwerk gar bis zu acht Reserve-Kirks heiße Schlachten in allen verfügbaren Schiffen liefern. (js)







Alles, was die Technik hergibt, von links nach rechts: Bluescreen-Aufnahmen, Realfilm und Rendering

Ganz persönlich

Als alter Trekker hatte ich schon so ziemlich jedes Computerspiel aus dem Föderationsuniversum auf der Festplatte – doch dieses schlägt sie alle! Auf der Akademie wird so viel StarTrek-Feeling vermittelt wie nie zuvor. Das ist natürlich viel den Originalmimen Shatner, Koenig und Takei zu verdanken, die zwar ein paar Haare, aber nichts an Charisma verloren haben. Aber auch sonst kann sich die Action-Sim sehen und spielen lassen: quasi ein zeitgemäßes „Wing Commander" für Enterprise-Fans.



Jörg

Starfleet Academy
(Interplay/Acclaim)

Futuristische Action-Simulation (nicht nur) für Trekker

GRAFIK	*82%*
SOUND	*84%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*89%*



86%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

DATENTRÄGER:	5 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM und 180 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Joystick und Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-) Modem, bis zu 8 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.interplay.com

ACCOLADE

Gegensätze ziehen sich an...





TEST DRIVE 4™

SCHÖNE BIESTER

© 1997 Accolade, Inc. Test Drive, Test Drive 4 und Accolade sind Warenzeichen von Accolade, Inc. 3Dfx ist ein Warenzeichen von 3Dfx, Inc. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Landern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

STAR WARS JEDI KNIGHT



Auch am PC erweist sich der Krieg der Sterne als Gütesiegel: Wo Star Wars draufsteht, da ist 3D-Action vom Allerfeinsten drin! Erst letzten Monat haben wir in den „Shadows of the Empire" gekämpft, jetzt war die Macht des Lucas-Imperiums erneut mit uns.

DARTH VADERS ERBEN

Im Gegensatz zum weitgehend eigenständigen Plot von „Shadows of the Empire" knüpft die Story hier nahtlos an das Ende der Filmtrilogie an: Nachdem Lord Vader und der böse Imperator auf dem zweiten Todesstern endgültig ihr Leben ausgehaucht haben, wollen sieben dunkle Jedi Ritter das Erbe antreten. Unter der Führung des üblen Jerec haben es sich Maw, Boc, Yun, Gorc, Pic und Sariss in den Kopf gesetzt, fortan die Geschicke der Galaxis zu lenken.
Von all dem ahnt unser Held Kyle Katarn vorerst natürlich nichts. Er lebt zurückgezogen in der Weltraumstadt Nar Shaddaa und erhält eines Tages unerfreulichen Besuch: Der auf Kopfgeldjagd spezialisierte Androide 8t88 knöpft ihm eine hochbrisante Datenscheibe ab. Auf dem Medium hat Kyles Vater nämlich Informationen über das Tal der Jedis gespeichert. Und just an diesem Geburtsort des legendären Ritterordens wird auch die Quelle von dessen Macht vermutet...



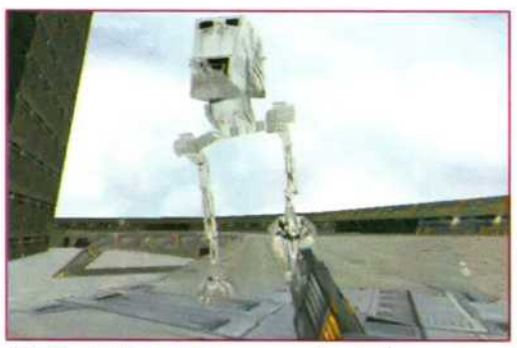
Darth Vaders Erben in spe von links nach rechts in der Reihenfolge ihres Auftritts als Endgegner: Yun, die Brüder Gorc und Pic, Maw, Sariss, Boc sowie ihr Chef Jerec

KYLE IST NICHT LARA

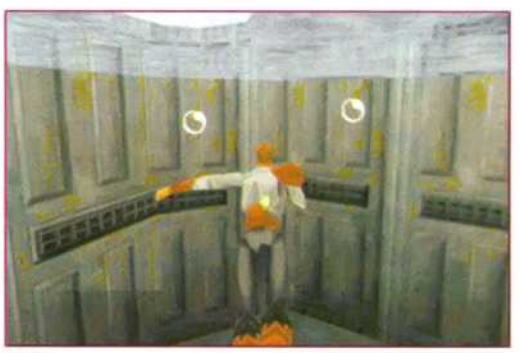
Mit gutem Grund greift der Spieler also zur kleinkalibrigen Strahlenkanone nebst aufladbarem Schutzschild, um 22 abwechslungsreiche Abschnitte feindfrei zu ballern. Sämtliche 3D-Landschaften können aus der genretypischen Ich-Perspektive mit vorgehaltener Waffe, wahlweise aber auch durch eine Außenkamera betrachtet werden. Via Maus, Tastatur, Pad oder Joystick dreht sich der Held geschmeidig in alle Richtungen und bewegt sich in drei Geschwindigkeiten vorwärts oder zur Seite. Springen und ducken gehören natürlich ebenfalls zu seinem Repertoire, außerdem kann er schwimmen wie Lara Croft – erst nach gut einer Minute unter Wasser geht ihm in den diversen Kanalschächten und Pools die Puste aus. Im Unterschied zur populären Grabräuberin aus „Tomb Raider" liegt das Hauptaugenmerk des Sternenkriegers freilich auf dem Kampf. Verständlich, denn hier bekommt man es mit vielen, zumeist gut bewaffneten Gegnern aus allen drei Filmepisoden zu tun. Neben imperialen Sturmtruppen geistern noch Sandleute, Rodians, Tusken und die „schweinischen" Wachen von Jabba the Hut durch die Levels. Man muß gegen gefährliche Sonden antreten, aus Tie-Fightern abgeworfenen Bomben ausweichen und mit wild um sich feuernden Walkern klarkommen. Und dank verbesserter KI lassen sich sämtliche Widersacher bei weitem nicht mehr so leicht abschießen wie in vorangegangenen Abenteuern. Sobald es dennoch gelungen ist, besteht ihre Hinterlassenschaft aus allerlei Waffen nebst rationierter Munition.



Bereits im zweiten Level trifft man auf die imperialen Sturmtruppen



Walkern kommt man nur durch Ausweichen und ständiges Ballern bei



Achtung: Daß unter Wasser die Luft ausgeht, merkt man nur am Glucksen des Helden!

WAHL DER WAFFEN

Es dauert nicht lange, und unser Held schleppt ein ganzes Arsenal an Wummen mit sich herum. Dann wandert der Standardlaser in den Rucksack, und man packt die schwereren Geschütze aus – etwa eine Strahlenarmbrust, Handgranaten, Minen und Raketen- bzw. Granatenwerfer. Weil das Spiel nicht ganz umsonst Jedi Knight heißt, fällt dem Spieler im dritten Abschnitt endlich auch das heiß ersehnte Laserschwert in die Hände. Alte Kyle-Kenner dürften sich darüber freuen, daß auch wieder jede der insgesamt zehn verfügbaren Waffen quasi doppelt einsetzbar ist. So kann man Granaten beispielsweise über einen Feuerknopf gleich detonieren lassen, während der andere sie erst nach einigen Sekunden zündet. Die Minen sind als Bomben oder Tretminen mit Annäherungszünder verwendbar, und die Armbrust verteilt entweder einen mehrstrahligen oder einen einzelnen Schuß, der dann von den Wänden reflektiert wird. Für den Fund häufig versteckter Extras wie Verbandskästen und Schildenergie ist man natürlich dennoch dankbar. Das gilt nicht minder für herumliegende Batterien, ohne die Taschenlampe und Nachtsichtgerät natürlich dunkel bleiben.



Das Lichtschwert ist vielseitig verwendbar, man kann damit attackieren, Gitter durchsäbeln oder wie hier Schüsse abwehren



Extras und Zusatzmunition lagern meist an schwer zugänglichen Stellen

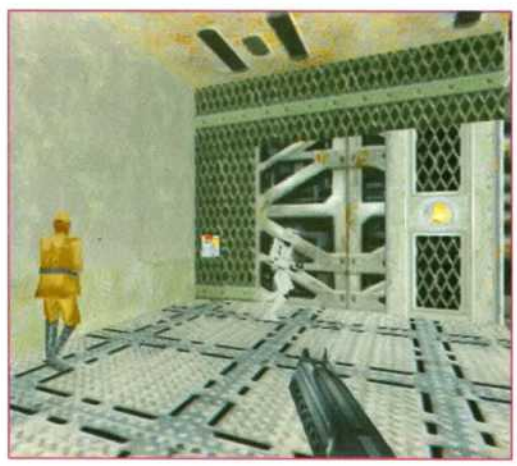
EIN HAUCH VON ROLLENSPIEL

...weht hier durch die futuristischen Dungeons, da der Protagonist mit zunehmender „Macht" auch tatsächlich mächtiger wird. In der Praxis verteilt das Programm dazu unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad nach jedem zweiten Abschnitt bis zu drei Erfahrungspunkte. Diese dürfen individuell auf Kyles stetig erweiterte Fähigkeiten verteilt werden: Zuerst kann man dem Nachwuchs-Jedi nur mit schnellen Sprints und hohen Sprüngen unter die Arme greifen. Doch später zieht man den Gegnern auf telekinetischem Weg die Waffen aus den Klauen oder spioniert ihre Position per Röntgenauge aus.

Spätestens nach dem Kampf mit einem der Endgegner (natürlich die sieben dunklen Jedi) in Level 15 steht der Spieler gar vor der Gewissensfrage, ob sein Alter ego fortan auf der dunklen oder hellen Seite der Macht kämpft. Die Entscheidung hat durchaus praktische Konsequenzen, denn während die gute Seite auf Aktionen wie Heilung oder Fernhypnose zurückgreifen kann, verschaffen sich lichtscheue Jedis mit einem mentalen Würgegriff à la Darth



Alle zwei Abschnitte erhält man Erfahrungspunkte, die auf „machtvolle" Fertigkeiten zu verteilen sind – mehr dazu in der Box



Per mächtigem Sog entwaffnete Gegner ergreifen umgehend die Flucht

Möge die Macht mit euch sein!

Der Spieler verfügt theoretisch über alle Mächte der Macht, die man eventuell auch aus den Filmen kennt. Vier dieser **temporären Sonderfähigkeiten** sind jedem Jedi zugänglich, die restlichen zehn verteilen sich auf die helle bzw. dunkle Seite.

Allgemein


enorme Beschleunigung bei allen Bewegungen


Sprung über große Distanzen


Gedankensog, um den Gegner zu entwaffnen


Nachtsicht und Röntgenblick im Kartenmodus

Helle Seite der Macht


Heilspruch


Tarnspruch


blendender Gedankenblitz


Energieentzug beim Gegner


Unverwundbarkeit

Dunkle Seite der Macht


Gegenstände in Richtung des Gegners schleudern


mentaler Würgegriff


tödliche Fingerblitze


tödlicher Haß


Feuerball

Vader oder Blitzen aus den Fingerspitzen im Stil des Imperators den nötigen Respekt. Wegen ihres höheren Zerstörungspotentials ist für sie der Rest des Spiels einfacher; auch ihr Schlußvideo unterscheidet sich von dem der Lichtgestalten. Willkommener Nebeneffekt: Ein nochmaliges Durchspielen verspricht Genuß ohne Wiederholungsreue.



Diese Sequenz bekommt man nur auf der dunklen Seite der Macht zu sehen

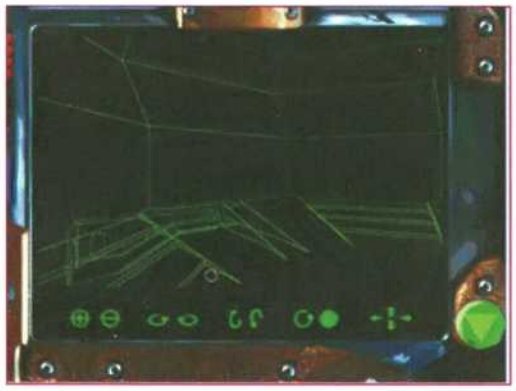
SPIELDESIGN IN PERFEKTION

Überhaupt kommt man bei der Beschreibung des Spieldesigns nur schwer um den Superlativ „genial" herum – nie zuvor waren Levelaufbau und Story so perfekt aufeinander abgestimmt wie hier. Ein Beispiel: Im achten Abschnitt verfolgt Kyle immer noch den Androiden 8t88. Der hat sich zwischenzeitlich an Bord einen Frachters begeben. Damit der Held dem Kopfgeldjäger nun unbemerkt folgen kann, muß er sich durch die Treibstoffleitung zwängen. Das klappt freilich nur, wenn der Spieler erst den Sprit umleitet, indem er sämtliche Ventile öffnet. Dann muß man sich noch den Weg durch die großen Röhren im Pumpensystem bis zum überdimensionalen Zapfhahn freikämpfen.

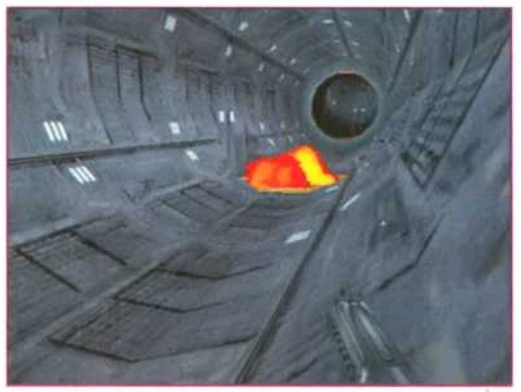
Um im Gewirr der Gänge, Schächte und Aufzüge die Orientierung zu gewährleisten, haben die Programmierer gleich zwei Kartensysteme eingebaut. Eine 2D-Version läßt sich direkt auf die Spieloberfläche projizieren, die 3D-Variante kann im umfangreichen Optionsmenü (für Steuerung, Sound, Grafikdetails etc.) in alle Richtungen gedreht, gezoomt und verschoben werden.



Eine der kniffligsten Stellen im Spiel: Erst wenn man beide Schalter gedrückt hat, kommt der Fahrstuhl



Die dreidimensionale Karte läßt sich zwar drehen und zoomen, bringt aber kaum Übersicht



Wer innerhalb einer Treibstoffleitung feuert, muß mit Konsequenzen rechnen...

GRAFIK & SOUND

Die detailfreudige 3D-Optik mit den texturierten Wänden und schick animierten Figuren kleckert nicht mit Spezialeffekten. Beispielsweise ermöglichen glasklare Wasserläufe einen Blick bis hinab auf den Grund. Um so erfreulicher, daß die Begehung der abwechslungsreichen Ebenen keinen 3D-Turbo unter der Rechnerhaube voraussetzt – schaden kann eine 3Dfx-Karte freilich auch nicht, insbesondere, wenn die höchste Auflösungsvariante von 1280 x 1024 Pixeln gewählt wird. Wer sich nicht im Bereich von arg groben 320 x 200 Bildpunkten bewegen möchte, sollte zudem über einen Pentium mit dreistelliger Taktrate verfügen. Unabhängig davon rollen die insgesamt rund 30 Minuten an Intro- und Zwischensequenzen aber stets glatt über den Bildschirm. Im Unterschied zum ersten 3D-Shooter mit Kyle Katarn werden er und andere Charaktere dabei neuerdings von echten Schauspielern gedoubelt, die absolut nahtlos in vorgerenderte Szenen integriert sind.
Auch die Soundeffekte liegen auf höchstem Niveau und variieren passend zum Spielgeschehen. Da rauscht der Wind und summen die Turbinen, dazwischen mischen sich Explosionen, Trittgeräusche und englische Sprachausgabe – nicht zu vergessen das filmechte Brummen und Zischen des Lichtsäbels. Genau wie die orchestrale Hintergrundmusik lassen sich diese Geräusche in der Lautstärke stufenlos regeln bzw. ganz wegschalten.



Der Auflösungsvergleich: links 320 x 200 Bildpunkte, oben das Maximum von 1280 x 1024 Pixeln





Insgesamt warten gut 30 Videominuten zwischen der Action

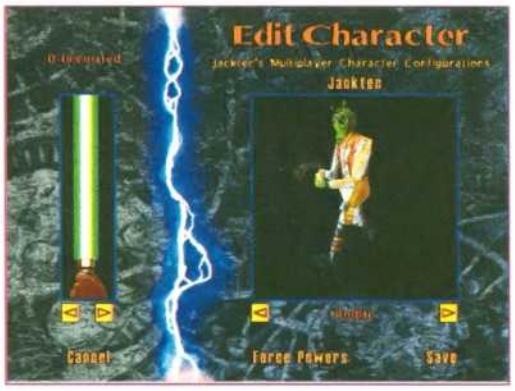
Masters of Täres Häsi



Die „Käsemeister" von Lucas Arts treffen sich zu einer **Prügelei im Star Wars-Universum** – vorläufig allerdings nur auf der Playstation. Es ist jedoch damit zu rechnen, daß man **anno 1998 auch am PC** im Fell von Chewbacca oder den Klamotten eines anderen Helden gegen Darth Vader (Endgegner), Boba Fett & Co. antreten darf.

DETAILKRITIK

Last but not least steht der Krieg der Sterne hier auch den vernetzten Jedis offen. Bis zu acht Multiplayer können sich in der Kleiderkammer für eines von 25 Outfits entscheiden; das Angebot reicht von Kyle und Jerec über Boba Fett, die Sturmtruppen und imperialen Offiziere bis hin zu einigen Aliens. Anschließend dürfen sie sich per (Null-) Modem, IPX-Netzwerk oder Internet im Team oder jeder für sich allein an gängigen Modi wie „Capture the Flag" und dem „Deathmatch" versuchen. Ganz zum Schluß sollen allerdings auch die wenigen Schattenseiten des Spiels nicht verschwiegen werden. So ist keine der beiden Übersichtskarten ein Vorbild ihrer Zunft, und die Tastatur schien uns ein wenig überbelegt. Aber das nimmt man als Star-Wars-Fan sicher gerne in Kauf, wenn man dafür endlich zum Jedi Ritter befördert wird: Es warten stimmige 3D-Action, standesgemäße Präsentation und natürlich das Lichtschwert. (rf)



Die Kleiderkammer im Multiplayer-Modus bietet den bis zu acht Jedis 25 verschiedene Outfits und sieben andersfarbige Laserschwerter



Siehe auch Begleit-CD

Jedi Knight
(Lucas Arts)

Pompöse 3D-Action aus dem Krieg der Sterne – Run & Gun vom Feinsten!

GRAFIK	*85%*
SOUND	*85%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*88%*



86%

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

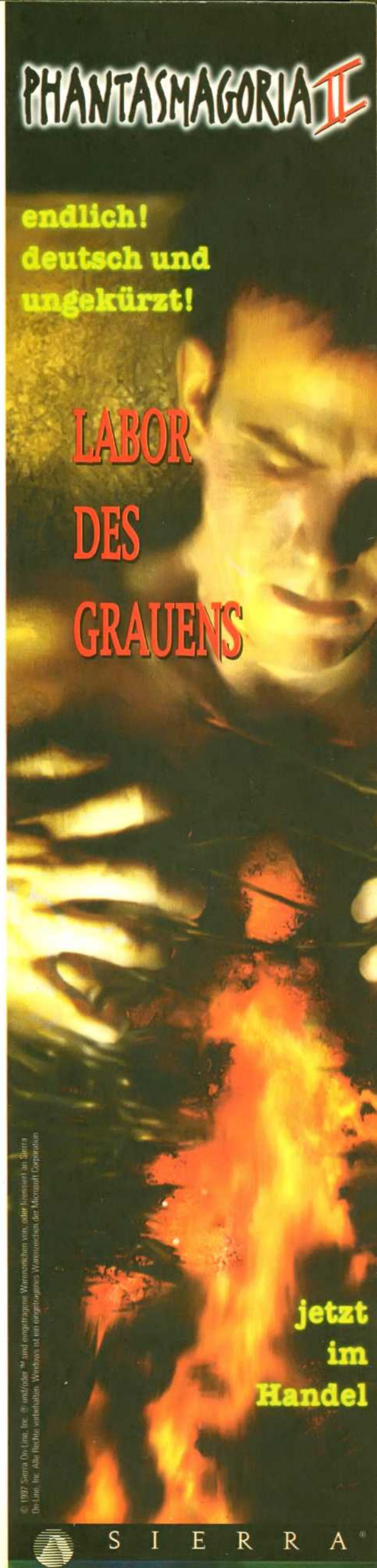
DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95, höhere Taktraten empfohlen
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 33 MB auf der HD; weitere 20 MB zum Start nötig
GRAFIK:	SVGA (320 x 200 bis 1280 x 1024), diverse 3D-Chipsätze (3Dfx, Rendition und Matrox) werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	komplett englisch, deutsches Handbuch
MULTIPLAYER:	2 bis 8 Spieler via (Null-) Modem, IPX-Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.lucasarts.com

Ganz persönlich

Den Abschnitt noch, dann höre ich auf! Von wegen: Wer erst mal die Hand nach dem Laserschwert ausgestreckt hat, wird die Waffe der Jedis so schnell nicht wieder loslassen. Ja, was Lucas Arts hier aus dem ausgelutscht geglaubten Genre der 3D-Shooter gekitzelt hat, ist schlicht phantastisch – von der packenden Story über das ausgeklügelte Leveldesign und die Karrierewahl bis hin zur Präsentation stimmt einfach alles. Daß auch noch die Star-Wars-Atmosphäre eingefangen wurde, setzt dem Ganzen das Sahnehäubchen auf.



Jack



MEISTE

PC ACTION - 89%





PC JOKER - 87%

PC GAMES - 88%



WEITERHIN ERHÄLTLICH:





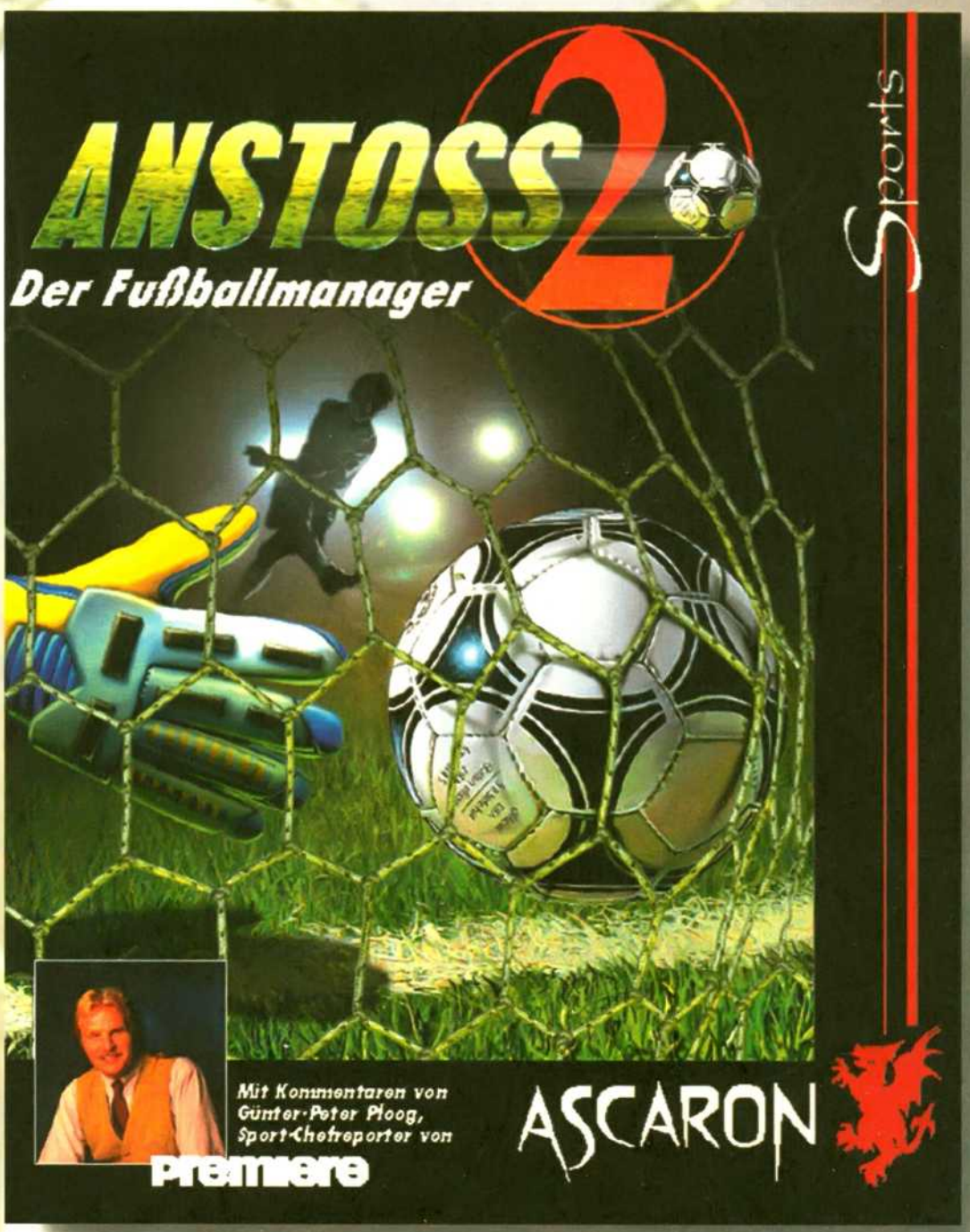








RHAFT!



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

Dreams to Reality

Edle 3D-Grafik ist schon seit dem Saurier-Epos „Lost Eden" ein Markenzeichen des französischen Softwarehauses Cryo – und davon hat dieses traumhaft surrealistische Actionabenteuer mehr als reichlich!



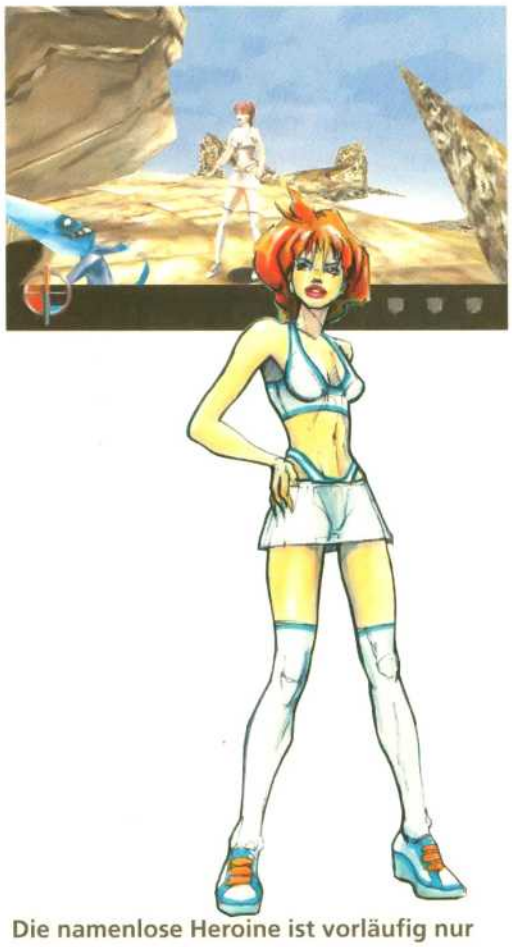
Die Eckpfeiler der surrealistischen Action: Mana und Lebensenergie werden unten links angezeigt, verfügbare Waffen und Zaubersprüche rechts

Laut Vorgeschichte trennt uns nur die Oberfläche eines geheimen Sees von unseren Träumen: Wer hier zu rechten Zeit ein Bad nimmt, findet sich in einem Universum voller bizarrer Orte und Kreaturen wieder, kann fliegen und entwickelt magische Fähigkeiten.

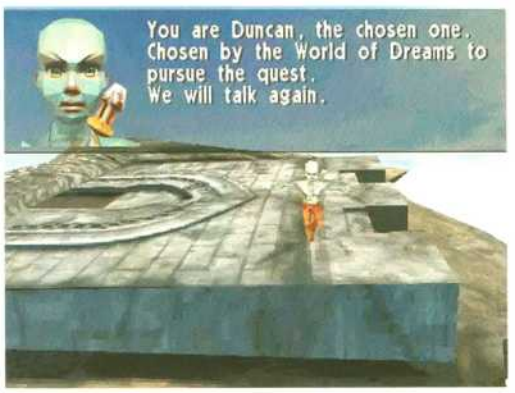
Ein 3D-Räuber in Salavadore Dalis Grab

So wie Protagonist Duncan – oder sein weibliches Gegenstück, das bei unserem Testmuster jedoch nur via Cheat zur Mitarbeit bereit war. Der Tauchgang ins Unterbewußtsein findet freilich nicht aus lauter Jux und Tollerei statt, vielmehr dräut der Paralleldimension wegen eines „schwarzen Priesters" Unheil. Um es abzuwenden, sind über 100 Örtlichkeiten einer in Echtzeit berechneten 3D-Landschaft zu besuchen. Man wird dabei auf Dutzende von Traumwesen treffen, mit denen man (vollautomatisch) kommunizieren und natürlich kämpfen muß. Per Seelenwanderung steht auch die vorübergehende Übernahme anderer Charaktere am Programm, dazu das übliche Heldenpensum: springen, schwimmen, fliegen und zaubern. Die Steuerung bleibt auf die Tastatur beschränkt, klappt aber sehr ordentlich. Überhaupt ist Dreams to Reality kein schweres Spiel. So weist ein Ball im Bild auf mögliche Aktionen hin, und freundliche K(n)obolde geben immer wieder Tips zu den Knobeleien. Da sollen etwa Hebel umgelegt werden, die dann anderswo eine Türe öffnen – wo genau, zeigt eine eingeschobene Renderanimation. Für das Fliegen sowie die Kampfzauberei werden Manakugeln benötigt, die aus der Luft einzusammeln sind. Die Fights ficht der Computer optional selbständig aus, mehr als simple Schläge, Tritte und die im Spielverlauf aufgenommenen Waffen (z.B. ein magischer Bogen) kommen aber ohnehin nicht zum Einsatz.

Präsentiert sind die vier Kapitel bis zum großen Finale gegen den fiesen Priester wirklich traumhaft: Die Grafik aus Verfolgersicht besticht durch wundervolle Animationen, viele Zwischensequenzen sowie genial esoterische Musikbegleitung. Ein 3D-Traum à la „Tomb Raider", in den man so richtig schön abtauchen kann. (rr)



Die namenlose Heroine ist vorläufig nur via Cheat verfügbar



Bei Gesprächen pausiert das Spiel bis zum nächsten Tastendruck

Dreams to Reality
(Cryo/Kingsoft)

Traumhaft leichte Kost für 3D-Feinschmecker

GRAFIK	*88%*
SOUND	*92%*
STEUERUNG	*79%*
MOTIVATION	*75%*



79%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95/DOS 6.0
SPEICHER:	16 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (4 Stufen: 320 x 200 bis 640 x 480)
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.maxupport.de http://www.cryo-interactive.fr

Das große PC-Game-Pack ist da!

CD-ROM-Version

aber HALLO!



50 originale PC-Spiele

Fast alle Spiele komplett in Deutsch!

+++ Microprose Formula 1 Grand Prix +++ B 17 - Flying Fortress +++ Hind +++ Mad News +++ Der Clou!
+++ Der Produzent +++ Dark Universe +++ Whale's Voyage 1&2 +++ Der Seelenturm +++ Wolfsbane +++
+++ Living Ball (Pinball) +++ Dime City +++ Colony Wars +++ Winzer +++ viele weitere Spitzentitel!

50 deutschsprachige Spiele-Vollversionen!

z.B. Formula One Grand Prix 1, Dime City, Hind, Whale's Voyage 1+2, Colony Wars, Fußball Total!, Living Ball, Der Clou!, Dark Universe, B 17 Flying Fortress, Wolfsbane, Ishar 1, 2 &3, Der Produzent, Mad News, Prototype, Der Seelenturm, Lords of Doom, Winzer, Colossus Collection, Rings of Medusa Gold ...

ERHÄLTLICH IM GUT SORTIERTEN FACHHANDEL!

PRISM LEISURE
Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH

Virus

Bei Telstar hat man für Konami ein PC-Virus entwickelt, dem mit regulären Virenscannern nicht mehr beizukommen ist – hier braucht es schon einen actionfesten Spieler mit digitalem Hauptquartier und Lasergleiter.

Das Gameplay mag eine actionreiche Mixtur aus den bewährten Konzepten von „Descent" und „Command & Conquer" sein, Story und Umsetzung sind allemal originell: Ein bösartiges Virus infiziert (vorgeblich) die Festplatte des Spielers und setzt sich in den Tiefen seiner ureigensten Verzeichnisse fest. Von dort schickt es nun ständig neue Helfershelfer in das 15 Abschnitte umfassende System, um File für File zu korrumpieren. Eine Fiktion gottlob, aber eine, die ganz schön an die Nerven geht!

Um zurückschlagen zu können, erhält der Virenkiller vor dem Monitor zu Anfang eine Basis nebst Gleiter. Mit dessen rationierter Munition läßt sich schon mal die erste Welle angreifender Plagegeister samt Bazillengenerator ausschalten. Im nächsten Level gesellen sich der Abwehrstreitmacht weitere Flieger hinzu, darunter ein Sammler, der auf das Abernten von Kilobytes in zufällig gewählten Dateien spezialisiert ist. Sobald diese in der Basis abgeliefert wurden, können damit Reparaturbuchten, Munitionslager, Kanonen und Fabriken errichtet werden, die wiederum neue Modelle produzieren. Besonders wichtig ist dabei der Desinfizierer, welcher bereits vom Virus befallene Daten wieder in verwertbare Files umwandelt.

Man darf sich nun direkt in das Cockpit eines der verfügbaren Flugzeuge schwingen und per Keyboard durch verwinkelte 3D-Labyrinthe gleiten. Zwischen den texturierten Wänden der eigenen Festplatte (quasi das hiesige Schlachtfeld) kann sich der Pilot frei in alle Richtungen drehen und bewegen. Grafisch wird das Niveau des alten „Descent" dabei kaum übertroffen, doch geht es auch ohne 3D-Karte angenehm flott durch die Innereien des Rechners. Bloß entbehrt die Steuerung über zwei Achsen nicht einer gewissen Komplexität: zehn Tasten der Klaviatur werden allein für die Bewegung benötigt, dazu kommen Knöpfe für Feuer, Bremse etc. – aber leider keinerlei Unterstützung für Joysticks. Alternativ lassen sich die diversen Gleiter allerdings auch per Maus im einblendbaren Explorer-Verzeichnis zu den gewünschten Dateien und Verzeichnissen senden. Ja, mit dem Befehl „Folgen" gehen gar ganze Karawanen selbständig auf die Reise.



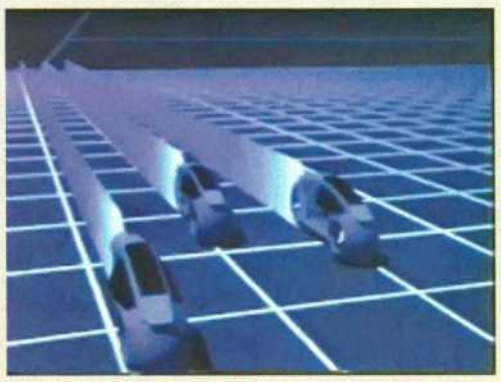
Die rot markierten Räume sind bereits vom Virus übernommen und müssen mit dem Desinfizierer gereinigt werden



Die Farben weisen den Weg durch die Festplatte: grüne Türen verzweigen tiefer ins Verzeichnis, blaue führen zur nächsten Datei

Neulich im Computer...

Disney hat das Innere eines Computers bereits 1983 als Kampfarena entdeckt: Im Filmklassiker **Tron** (Kurzform des alten DOS-Befehls „Trace On") verwickelte ein tyrannischer Hauptprozessor seine Kommando-Dateien in Gefechte mit dem unfreiwillig digitalisierten Spieleprogrammierer Kevin Flynn. Wer erinnert sich nicht an die **phantastische Gleiterjagd und ihre zahllosen Versoftungen**? An der Seite von Jeff Bridges war übrigens mit Bruce Boxleitner der jetzige Chef der Raumstation „Babylon 5" in einer seiner ersten Rollen zu sehen – als titelgebendes Wachprogramm.





Die vielfach umgesetzte Gleiterjagd im Rechnerinneren aus dem Film „Tron"





Die Windows-Oberfläche vor dem Start und im Spiel

Die tatsächlich auf der Festplatte lagernden Daten sind somit Kampfarena und Ressourcen zugleich, dementsprechend individuell gestaltet sich das Areal: Jede Verzweigung in der realen Verzeichnisstruktur wird als Kreuzung dargestellt. Durch farbig markierte Türen dringt man entweder tiefer in die Verzeichnisse ein, wechselt die Datei oder kehrt direkt in das Hauptverzeichnis zurück. Je nach Dateityp konstruiert das Programm dabei einen Raum und schmückt ihn entsprechend aus. So findet man seine BMP-Grafiken, Textfiles oder die Windows-Oberfläche als Wandschmuck wieder, während auf der Festplatte schlummernde WAV-Sounds beim Durchfliegen der entsprechenden Datei erschallen. Ansonsten wird man von deutscher Sprachausgabe auf dem neuesten Stand der Kontamination gehalten, während optional abschaltbare Effekte bzw. launige Musikstücke aus dem Lautsprecher rieseln.



Der Verzeichnisbaum rechts im Bild dient als Karte und Steuerelement. In Klammern deutlich zu erkennen: die zu erwartende KB-Ernte für den Sammler

Virus ist also amüsante 3D-Hatz und Insider-Gag zugleich: Wer seinen Rechner in- und auswendig kennt, kann ihn hier von einer neuen Seite kennenlernen. Neulinge hingegen werden nicht ganz so viel Freude an dem Spiel haben, zumal es wirklich bockschwer ist. Bereits nach wenigen Missionen kann man sich der in Heerscharen angreifenden Viren kaum noch erwehren. Allenfalls Multiplayer dürfen da auf weniger harte Gegner hoffen. (rf)

Ganz persönlich

Keine Frage, die frische Idee dieser 3D-Ballerei hätte einen Hit verdient. Doch so unterhaltsam das Durchfliegen der eigenen Festplatte anfänglich auch sein mag, so frustrierend wird es durch den extrem hohen Schwierigkeitsgrad. Für wahre PC-Freaks ist dieses Virus dennoch ein Gewinn, denn wo sonst kann man die Windows-Strukturen abdüsen oder eine x-beliebige Diskette einlegen und dann deren verschlungenen Pfaden folgen?



Jack

„Kranker" Humor

Zu Werbezwecken verseuchte der Hersteller nach und nach unsere Redaktion mit postalisch übersandten Krankheitserregern: Neben Influenza und Hepatitis B schwappte laut Aufschrift gar das extrem gefährliche Ebola-Virus in Plastikphiolen, deren Deckel allesamt etwas undicht waren.



Darüber lacht der Brite: vorgeblich gefährliche Viren in undichten Phiolen



Wer braucht einen Editor? Das simple Einlegen einer Diskette erweitert das Spielareal!

Siehe auch Begleit-CD

Virus
(Telstar/Konami)

3D-Virenjagd durch die eigene Festplatte

GRAFIK	*70%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*66%*
MOTIVATION	*71%*



70%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	ab 8 MB RAM und 36 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem oder im IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.telstar.co.uk

Overboard



Sobald eine Stadt erobert ist, fängt man das Spiel hier wieder an, falls das Schiff versenkt wird



Diesem krustigen Endgegner kommt man nur mit gut gezielten Wasserbomben bei

Konsolenkapitäne durften bereits letzten Monat bei Psygnosis anheuern, jetzt stechen auch PC-Piraten in die rauhe Actionsee. Wie auf der Playstation gilt es, im 3D-Meer den rettenden Hafen zu finden.

Overboard ist eine maritime Schnitzeljagd: Ausgerüstet mit bis zu drei Seefahrerleben sucht man eine Flaschenpost mit einem Kartenteil. Der verweist wiederum auf das nächste Schnipsel, und so geht es 20 wahlweise multidirektional scrollende oder um den Spieler rotierende SVGA-Abschnitte lang weiter. Zwischendurch treiben Bonusaufgaben (Schatztruhen einsammeln, Schmuggelgut transportieren) den Score in die Höhe. Das Erobern von gut gesicherten Küstendörfern repariert dabei den Pott oder munitioniert seine bis zu acht Waffensysteme.
An der Jagd nach Punkten und schwimmenden Kisten mit Sammelextras wie Energie, Waffen, einem Fesselballon (zum Überfliegen von Hindernissen) und Zusatzleben sind allerdings nur Eigner einer 3D-Karte teilnahmeberechtigt. Sie führt auch nicht über alle sieben Weltmeere, doch immerhin durch die Karibik, das Inkareich, den Mittleren Osten, die Arktis und ein industrielles Archipel. Je nach Szenario versuchen dabei andere Gegner, den Spieler zum Klabautermann zu jagen: Schlachtschiffe, riesige Papageien, Drachen, U-Boote und Monsterfische greifen an, man wehrt sich mit Kanonen, Flammenwerfern, Wasserbomben, Minen, Blitzen oder einem Ölteppich. Am Ende jedes Abschnitts wartet dann noch ein Endgegner auf seine Abreibung. Diese Riesenkrabben, Dinosaurier, Flaschengeister oder kanonenbewehrten Festungen sind nur durch Dauerbeschuß in die Knie zu zwingen.
Die Steuerung klappt per Pad und Tastatur relativ gut, die regel- und abschaltbare Soundbegleitung aus Musik und Effekten ist ganz nett. Auch die bunte Grafik mit ihren drei Ansichten hat uns gefallen. Nicht so sehr aber das biedere Spielkonzept, die Beschränkung auf 3D-Karten und daß konsolentypische Levelcodes hier eine Saveoption ersetzen. Der feucht-fröhliche Actiontörn ist daher sowas wie eine digitale Fischsemmel: kein Leckerbissen, aber goldrichtig für den schnellen (Baller-) Hunger zwischendurch – insbesondere im Multiplayer-Flottenverband. (rf)

Exklusiv für Kapitäne mit 3D-Patent



Da muß man durch: die Kreissägen sind leider unzerstörbar

Freie Wahl: Die 3D-Grafik scrollt entweder flüssig in alle Richtungen oder rotiert um den Spieler

Overboard
(Psygnosis)

Maritime Ballerei für 3D-Grafikkarten

GRAFIK	*76%*
SOUND	*65%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*66%*



69%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3D-Karte (alle gängigen Modelle) zwingend erforderlich
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	komplett englisch
MULTIPLAYER:	bis zu 5 Spieler an einem Screen mit gelinkten Microsoft SideWinder Gamepads
ONLINE-INFO:	http://www.psygnosis.com

EXCALIBUR 2555 A.D.





Im direkten Vergleich wirkt die PC-Beth erwachsener als ihre Playstation-Schwester

Frauen an die Macht: Während die Actionabenteurer am PC noch auf „Tomb Raider 2" warten, rekrutierte Telstar eine Konkurrentin für Lara von der Playstation. Kann die Polygonmaid Beth der populären Grabräuberin den Rang ablaufen?

Hier dreht sich alles um das mystische Schwert Excalibur: Der böse Delavar hat es in Camelot geklaut und in die Höhlensysteme der Zukunft verschleppt – von wo es Beth, die Nichte von König Artus' Hofmagier Merlin jetzt zurückholen soll. Die doofe Story interessiert aber ohnehin nur peripher, wenn heiße 3D-Action im Stil von „Tomb Raider" am Programm steht.

Trotz aller optischen Ähnlichkeiten zu Core Designs Megaseller verläuft die Jagd nach der sagenumwobenen Klinge jedoch spielerisch anders. Weil die hiesige Heroine nämlich nicht springen kann, sprechen ihr Schwert sowie die rund 50 Höhlenbewohner. Die unblutigen Unterhaltungen laufen dabei automatisch und in deutsch ab. Statt akrobatischer Kabinettstücke sind also Besorgungen zu machen, denn Beth wird um die Wiederbeschaffung von allerlei Gegenständen gebeten. Während dieser Mini-Quests stößt sie freilich auf zahlreiche Fallen und Gegner. Gegen die feindliche Übermacht verteidigt man sich mit drei Schlagvarianten und kleinen Zaubersprüchen, im Lauf des Spiels können noch zwei Special Moves erlernt werden.

Laras Schwester ist eine Plaudertasche

An der Präsentation scheiden sich die Geister: Einerseits werden Direct3D und 3Dfx-Karten unterstützt, was stimmungsvolle Licht- und Schattenspiele bei ständigem Perspektivenwechsel oder aus der Verfolgersicht ermöglicht. Andererseits sind die 13 Abschnitte des Games stellenweise sehr trist in Szene gesetzt – die Einrichtung ist spärlich und nur in den seltensten Fällen spielrelevant. Auch leiern die Gesprächspartner monoton immer wieder dieselben Sätze herunter. Dafür paßt sich immerhin die Hintergrundmusik automatisch allen Gefahrensituationen an.

Unter dem Strich ist Excalibur somit ein solides Actionabenteuer, dessen Stärken in seiner simplen Steuerung und dem allmählich ansteigenden Schwierigkeitsgrad liegen. Mit etwas Timing stellen die meisten Kämpfe kaum ein Problem dar, und dank Automapping samt Kompaß fällt die Orientierung selbst Einsteigern leicht.

(mz)



Wird die Schlagtaste länger gehalten, ziehen die Attacken einen hübschen Funkenregen nach sich

Die alternativ zur Verfolgeransicht möglichen Perspektivenwechsel sehen besser aus, sind aber nicht so gut spielbar

Excalibur 2555 A.D.
(Telstar)

3D-Actionabenteuer in düsterer Atmosphäre

GRAFIK	*79%*
SOUND	*67%*
STEUERUNG	*81%*
MOTIVATION	*70%*



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, nur Savestände auf HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, unterstützt Direct3D und 3Dfx-Karten (empfohlen)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joypad
AUSGABE:	komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.telstar.co.uk

TAKE NO PRISONERS

Sechs Monate nach dem atomaren Holocaust greift ein Söldner zur Waffe, um unter den mutierten Überlebenden keine Gefangenen zu machen. Fragt sich bloß, ob das neue Szenario der „Hexen"-Meister von Raven den Spieler gefangennimmt...



Nahezu jeder Gegner will individuell anders hingerichtet werden

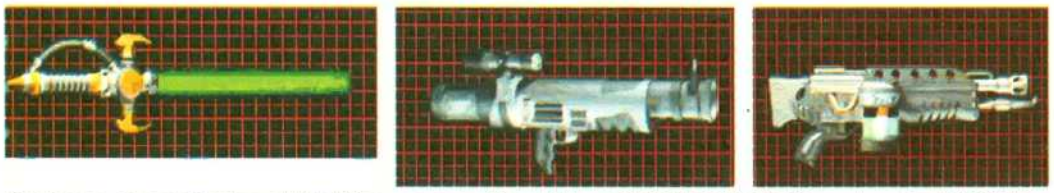
Die Ziele des Mietkillers sind edel: Slade soll einen Kristall stehlen, mit dessen Energie sich eine strahlensichere Kuppel für die Normalos erzeugen ließe. Ähnlich wie bei „Machine Hunter" oder „Project Paradise" werden die über 20 Schauplätze (Kraftwerk, Straßenzüge, U-Bahn usw.) dabei aus einer zoombaren Draufsicht gezeigt und rotieren um den Helden. Hinzu kommt multidirektionales Scrolling. Um zu den miteinander vernetzten Schlachtfeldern zu gelangen, ist jeweils ein Fortbewegungsmittel wie LKW oder U-Bahn zu nehmen. Am Zielort selbst gibt es mal ein Schlauchboot oder eine drehbare Laserkanone zu entern, ansonsten läuft, springt oder schwimmt man um sein (einziges) Leben. Bedroht wird es von bewaffneten Ratten, Monstern und Mutanten. Sie alle räumt man mit insgesamt zwölf Waffen beiseite, wobei Laserschwert, Flammen- und Granatwerfer oder Pfeilkanone nebst Zusatzmunition ein ganz schönes Blutbad anrichten. Erst recht gilt das für Molotowcocktails, Gas- oder Splittergranaten und Tretminen. Außerdem findet man noch Verbandskästen und Jetpacks für das Inventory, dazu Übersichtskarten sowie Textfiles zu den Hintergründen der Story.

Alles dreht sich um den postatomaren Killer

Grafisch steht es in den abwechslungsreich und detailliert in Szene gesetzten Ruinen zum besten, allerdings nur auf zeitgemäßer Hardware – selbst mit einem P166 ist die mittlere der drei angebotenen Auflösungen kaum noch spielbar. Kein Wunder, wenn allenthalben transparenter Rauch wabert und Lichteffekte glitzern, während Stereoeffekte, düstere MIDI-Sounds oder gar eine beliebige Musik-CD erschallen. Auch an der via Stick, Pad, Maus oder frei belegbarer Tastatur möglichen Steuerung gibt es nichts zu mäkeln.
Wer also gerne ballert, auf Rätsel weitgehend verzichten kann, sich nicht an Bildschirmbrutalität stört und den richtigen Rechner besitzt, der darf sich als kristalliner Mutantenjäger anheuern lassen. (rf)



Karten und Infos am Armbandcomputer



Drei von einem Dutzend Waffen: vom anfänglichen BATTLE SABRE über den A9 ROCKET LAUNCHER bis hin zum XJ10 FLAME THROWER



Markierte Boxen regenerieren die Heldenkräfte in Sekunden

Take no Prisoners
(Raven/Red Orb Entertainment)

Roto-Ballerei für abgebrühte Spieler mit schneller Hardware

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



79%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95, besser ein P200
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 33 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, drei Auflösungsvarianten von 320 x 200 bis 640 x 480 Pixel
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick und -pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-) Modem, bis zu 8 via IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.Ravensoft.com

SCHIWI
Elektronik Handels GmbH

Boards ohne CPU

80586 bis 200MHz VX Pro	512kB	148,--
80586 bis 200MHz Intel TX	512kB	188,--
Soyo SY-5XB5 - TX	512kB	248,--
Chaintech TDM2- TX	512kB	258,--
Chaintech TTM - ATX TX	512kB	238,--
Gigabyte GA586 ATV4	512kB	188,--
Gigabyte GA586 TX3	512kB	258,--
Gigabyte GA586 ATX	512kB	268,--
Gigabyte GA586 DX - ATX	SCSI	498,--
Gigabyte GA686 KX - ATX	P-II	398,--
Gigabyte GA686 LX - ATX	P-II	478,--
Gigabyte GA686 LDX - ATX	SCSI	698,--
Asus VX97	512kB	216,--
Asus T2P4	512kB	288,--
Asus TXP4	512kB	288,--
Asus TXP4 - ATX	512kB	298,--
Asus TX97E	512kB	338,--
Asus TX97XE - ATX	512kB	348,--
Asus KN97	P-II	468,--
Asus KN97 - ATX	P-II	508,--
Asus P2L97 LX - ATX	P-II	528,--
Asus P2L97 LX-S - ATX	P-II	698,--
Asus P65UP5 / PKD - Dual	P-II	1078,--
PS/2 Mausanschluß Slotblech für Asus		8,--
CPU - Kühler 486	mit Lüfter	6,--
CPU - Kühler 586	mit Lüfter	7,--
CPU - Kühler 586	mit Lüfter + Alarm	16,--
CPU - Kühler 686 P-II	mit kugel. Lüfter	38,--
CPU - Kühler 6x86 Cyrix m. Lüfter		12,--
ICE - CAP 586	mit Lüfter + Alarm	88,--
CPU - Kühler Wärmeleitpaste	Tube	7,--

CPU's

AMD 5k86 166	166MHz	198,--
AMD 6k86 166	166MHz	258,--
AMD 6k86 200	200MHz	428,--
AMD 6k86 233	233MHz	658,--
Cyrix 6x86 - 166+	133MHz	135,--
Cyrix 6x86 - 200+	150MHz	148,--
Cyrix 6x86M2 - 166	166MHz	228,--
Cyrix 6x86M2 - 200	200MHz	308,--
Intel 80586/166 MMX	166MHz	318,--
Intel 80586/200	200MHz	458,--
Intel 80586/200 MMX	200MHz	498,--
Intel 80586/233 MMX	233MHz	778,--
Intel 80686/200 Pro	200MHz	1078,--
Intel 80686/233-II MMX	233MHz	1098,--
Intel 80686/266-II MMX	266MHz	1178,--
Intel 80686/300-II MMX	300MHz	1648,--
Spannungsregler 486/DX4, 3.3 > 5V		39,--
MMX,K6 u. M2 Upgr. für ältere Boards		88,--

... offizieller Intel - Pentium Integrator ...

Speicher

SIMM 9x1	1MB - 60ns	30pin	16,--
SIMM 9x4	4MB - 60ns	30pin	39,--
FPM PS/2	4MB - 60ns	72pin	38,--
FPM PS/2	8MB - 60ns	72pin	58,--
FPM PS/2	16MB - 60ns	72pin	88,--
FPM PS/2	32MB - 60ns	72pin	208,--
FPM PS/2	64MB - 60ns	72pin	688,--
EDO PS/2	4MB - 60ns	72pin	37,--
EDO PS/2	8MB - 60ns	72pin	57,--
EDO PS/2	16MB - 60ns	72pin	87,--
EDO PS/2	32MB - 60ns	72pin	188,--
EDO PS/2	64MB - 60ns	72pin	648,--
SDIMM	16MB - 10ns	168pin	138,--
SDIMM	32MB - 10ns	168pin	228,--
SDIMM	64MB - 10ns	168pin	598,--
Pipeline - Burst Cache Modul 256kB			33,--
Adapter SIMM 4 x auf PS/2			8,--
Adapter SIMM 8 x auf PS/2			12,--
Adapter 2 x PS/2 auf 1 x PS/2			16,--

Grafikkarten

Trident 9000C Vesa	ISA 0,5MB	44,--
Trident 8900CLVesa	ISA 1MB	68,--
Cirrus Logic GD-5428	VLB 2MB	148,--
P C I		
Cirrus Logic GD5440	1MB	43,--
Cirrus Logic GD5446	2MB	55,--
Cirrus Logic GD5464 3D	4MB	128,--
ET6100 128Bit	4.5MB	168,--
S3 Trio 64 V2 - DX	2MB	63,--
S3 Trio 64 V2 - DX	4MB	98,--
S3 Virge 3D DX	2MB	88,--
S3 Virge 3D DX	4MB	108,--
Diamond Monster 3D	4MB	338,--
Elsa Winner 1000TrioT2D	2MB	118,--
Elsa Victory 3DX	2MB	148,--
Elsa Victory 3DX	4MB	188,--
Elsa Victory Erazor 7.5ns	4MB	348,--
ATI Videocharger *mach 64*	2MB	77,--
ATI X-Pression 3D +	4MB	148,--
ATI ProTurbo3D PC2TV	4MB	218,--
ATI ProTurbo3D PC2TV	8MB	348,--
ATI XPert @ Work 230	4MB	288,--
ATI XPert @ Work 230	8MB	398,--
ATI XPert @ Play 230	4MB	298,--
ATI XPert @ Play 230	8MB	398,--
Matrox Mystique II MGA 220	2MB	208,--
Matrox Mystique II MGA 220	4MB	268,--
Matrox Mystique / - II Upgrade	2MB	85,--
Matrox m3D	4MB	228,--
Mystique Rainbow Runner Studio		378,--
Mystique Rainbow Runner TV - Karte		398,--
Matrox Millennium II MGA 220	4MB	378,--
Matrox Millennium II MGA 250	8MB	548,--
Matrox Millennium II Upgrade	4MB	258,--
Matrox Millennium II Upgrade	8MB	418,--
Hercules Dynamite 128	4MB	198,--
Hercules Terminator - 3D / DX	4MB	178,--
Hercules Stingray 128 Voodo	4/4MB	498,--
Hercules Thriller 3D / DX	4MB	328,--
Hercules Thriller 3D / DX	8MB	398,--
A G P		
Cirrus Logic 5465	4.5MB	228,--
Asus AGP - V3000 3D STG - Riva	4MB	338,--
ATI XPert @ Work 230	4MB	348,--
ATI XPert @ Work 230	8MB	438,--
Hercules Thriller 3D / DX	4MB	328,--
Hercules Thriller 3D / DX	8MB	398,--

Kontroller

FDD	Bootkontroller 120MB OR	ISA	78,--
IDE	mit I/O (2xS/P/G)	ISA	19,--
IDE-2	8 x EIDE mit Bios	ISA	188,--
IDE-U	Ultra DMA / 33	PCI	128,--
SCSI-2	NCR-810 Kit ohne Bios	PCI	79,--
SCSI-2	NCR-815 Kit + Bios	PCI	128,--
SCSI-3	NCR-875UW Kit + Bios	PCI	228,--
SCSI-2	Dawi 2974Kit mit Bios	PCI	119,--
SCSI-U	Dawi 2975Kit mit Bios	PCI	119,--
SCSI-2	DC-390 Kit mit Bios	PCI	133,--
SCSI-3	DC-390F Kit mit Bios	PCI	248,--
SCSI-2	Adaptec 2940 solo	PCI	318,--
SCSI-U	Adaptec 2940U solo	PCI	378,--
SCSI-3	Adaptec 2940UW solo	PCI	438,--
SCSI-2	Kombikonverter - parallel		168,--

Bitte beachten Sie

Preisniveau vom 13-10-97. Angebot, solange Vorrat reicht. Zwischenverkauf ab Anzeigenabgabe vorbehalten !
Erstbestellungen werden nur in schriftlicher Form entgegen genommen. Versand erfolgt per Post / NN ab 100,-- DM Warenwert. Händleranfragen nur mit Gewerbenachweis. Es gelten ausschließlich unsere AGBs.

I/O Karten

Gamekarte für 2 Joysticks	14,--
Druckerkarte 1xParallel LPT 1-2	24,--
Druckerkarte 2xParallel LPT 1-6	49,--
Druckerkarte 3xParallel LPT 1-6	69,--
Multi-I/O Karte 2xS 1x16550/1xP/G	21,--
Multi-I/O Karte 4xS 4x16550/3xP/G	68,--
PC - Diagnose Karte	88,--
Funkuhr Echtzeit DCF-77 seriell	59,--
DC-Regulator im Slot 3-12V für extern	28,--

Multimedia

Soundkarte AZTECH	16Bit PnP	19,95
Soundkarte 3D	16Bit PnP	29,--
SB CreativeLabs 16 Value	PnP	89,--
SB CreativeLabs 64AWE WEB Value		158,--
SB CreativeLabs 64AWE Gold 4MB		378,--
Siemens Scenic MXB 3D	PCI	248,--
Terratec Base 1 3D		58,--
Terratec EWS - 64 XL Kit 1MB		758,--
Midiportkabel	2m	24,--
Audiokabel Cinch auf Klinke 5m		7,--
TV-Karte Hauppauge Primio	PCI	178,--
TV-Radiokarte Hauppauge + VText		258,--
Fast AV-Master Audio/Video PCI		1198,--
Fast DV-Master Audio/Video PCI		4888,--
Fast DV-Laufwerk		4498,--
Passiv Boxenpaar	20 Watt	16,--
Aktiv Boxenpaar	80 Watt	19,--
Aktiv Boxenpaar	160 Watt NT	39,--
Aktiv Boxenpaar	240 Watt NT	49,--
Aktiv Boxenpaar	320 Watt NT	59,--
Subwoofer + Satelliten 3D, 160 W		158,--
Subwoofer Aktiv Yamaha		168,--
Headset Kopfhörer + integr. Mikro		18,--
Profi - Mikrofon mit Standfuß		8,--
Cybermaxx - Helmset 3D		333,--
Farb Video Kamera + Mikro		278,--
HP Photo-Smart Digitalkamera,2MB		668,--

Gehäuse + NT

Desktop	4 x Drive	68,--
Minitower	4 x Drive	68,--
Minitower	4 x Drive mit Tür	78,--
Miditower	5 x Drive	78,--
Miditower	7 x Drive mit Tür	88,--
Bigtower	7 x Drive	88,--
Bigtower	10 x Drive mit Tür	118,--
Bigtower blau	5 x Drive	98,--
Fileserver	10 x Drive	278,--
Fileserver	10 x Drive mit Tür	298,--
Desktop ATX	4 x Drive	138,--
Minitower ATX	5 x Drive	138,--
Miditower ATX	7 x Drive	148,--
Bigtower ATX	8 x Drive	158,--
Fileserver ATX	9 x Drive	278,--
PC - Netzteil 300 Watt	PS/2	68,--
PC - Netzteil 230 Watt ATX	PS/2	88,--
Netzteil Stromverlängerung P8 / P9		19,--
PC - Schraubensatz und PVC - Halter		6,--

Tastaturen

102 Tasten deutsch	16,--
105 Tasten deutsch WIN95	19,--
105 Tasten deutsch WIN95 PS/2	23,--
104 Tasten US-ASCII WIN95	38,--
104 Tasten dt, wie MS-Natural, ergo	49,--
105 Tasten dt,Touchpad, ergonomisch	99,--
86 Tasten dt, kabellos Infrarot	129,--
84 Tasten dt, miniatur, Klick	49,--
Mitsumi 105 Tasten deutsch, WIN95	28,--
Trackball 105 Tasten deutsch	44,--
MS 105 Tasten dt -Natural- WIN95	118,--
22 Tasten Zahlenblock für Notebook	58,--
Cherry 105 dt, WIN95	37,--
Cherry 105 dt, WIN95, PS/2	44,--
Cherry 105 dt, mit Druckpunkt	108,--
Cherry 105 dt, mit Druckpunkt PS/2	118,--
Cherry 124 programmierbar 8kB	278,--
Cherry 102 mit Chipleser für Ärzte	298,--
Siemens KBPC"B" 105 deutsch	45,--
Universal Tastaturabdeckhaube	7,--

Maus/Joystick

Mauspad Aqua mit Farbdesign		3,--
Mauspad „Erotica"		5,--
SCHIWI - Maus seriell	3-Tasten	8,--
SCHIWI - Trackball	3-Tasten	38,--
Holzdesigner Maus	3-Tasten	38,--
Genius Easy Maus	3-Tasten	12,--
Genius PalPro Maus	3-Tasten	29,--
Genius Net Maus	3-Tasten	39,--
Logitech Pilotmaus	3-Tasten	18,--
Logitech Pilotmaus PS/2	3-Tasten	28,--
Logitech Funkmaus	3-Tasten	96,--
Logitech Trackm. Mable	3-Tasten	118,--
Logitech Surfman Funk		128,--
MS-Maus Defender	2-Tasten	34,--
MS-Maus Defender PS/2	2-Tasten	48,--
MS-Maus Intelli	2-Tasten	68,--
Analog 2 Feuertasten	Joystick	14,--
Fighter Gold Highspeed	Joypad	38,--
Infrarot - Set kabellos	Joypad	58,--
Logitech Thunderpad	Gamepad	38,--
Logitech WingmanWarrior	Joystick	118,--
Gravis digital Pad	Gamepad	38,--
Gravis Analog Pro	Joystick	46,--
Gravis Black Hawk	Joystick	78,--
Gravis Fire Bird	Joystick	128,--
MS Sidewinder	Gamepad	64,--
MS Sidewinder	Joystick	45,--
MS Sidewinder Precision	Joystick	148,--
MS Sidewinder 3D Pro	Joystick	93,--
MS Force FeedBack Pro Flightstick		298,--
Multidrive Sportlenkrad m. Pedalen		99,--
Formula GP1	Thrustmaster	158,--
Formula T2	Thrustmaster	248,--
F - 16 FLCS	Thrustmaster	298,--
PC - Gunkit mit 3 Actiongames		68,--

Highlights --- Highlights --- Highlights

CD-Writer Philips CDD2600S	*498,--*
CD-Rohling Marke 10er Pack	*29,--*
Festplatte Samsung 2,1 GB IDE	*319,--*
Grafikkarte 3D DX 4MB	*98,--*

Festplatten

I D E		
Fujitsu M-1636TAU	1.2GB	279,--
Fujitsu MPA-3017AT	1.7GB	329,--
Fujitsu MPA-3026AT	2.6GB	369,--
Fujitsu MPA-3035AT	3.5GB	419,--
Fujitsu MPA-3043AT	4.3GB	479,--
Fujitsu MPA-3052AT	5.2GB	549,--
Maxtor DM-85250D-U	5.2GB	679,--
Maxtor DM-87000D-U	7.0GB	809,--
Quantum FB-1620ST	1.6GB	299,--
Quantum FB-2160ST	2.2GB	369,--
Quantum FB-3240ST	3.2GB	439,--
Quantum FB-4320ST	4.3GB	519,--
Quantum FB-6480ST	6.5GB	699,--
Seagate ST-31277A	1.2GB	269,--
Seagate ST-31722U	1.7GB	289,--
Seagate ST-32122U	2.1GB	349,--
Seagate ST-32531A	2.5GB	349,--
Seagate ST-33232U	3.2GB	419,--
Seagate ST-34342U	4.3GB	529,--
Seagate ST-36451U	6.4GB	699,--
IBM DCAA-33610	3.6GB	419,--
IBM DCAA-34330	4.3GB	449,--
IBM DHEA-34330-U	4.3GB	499,--
IBM DHEA-36480-U	6.5GB	689,--
IBM DHEA-38451-U	8.5GB	1299,--
WD-22000/A-U	2.0GB	369,--
WD-33200/A-U	3.2GB	449,--
WD-34300/A-U	4.3GB	549,--
WD-35100/A-U	5.1GB	689,--
Toshiba 1403 2.5"	1.4GB	429,--
Toshiba 2103 2.5"	2.1GB	529,--
Toshiba 3003 2.5"	3.0GB	999,--
S C S I		
Fujitsu M-2954SYUW	4.3GB	1148,--
Fujitsu M-2949SYU	9.1GB	1748,--
Quantum FB-2160ST	2.2GB	468,--
Quantum FB-3240ST	3.2GB	598,--
Quantum FB-4320ST	4.3GB	658,--
Quantum FB-6480ST	6.5GB	888,--
IBM DCAS-32160UW	2.2GB	498,--
IBM DCAS-34330U	4.3GB	688,--
IBM DCAS-34330UW	4.3GB	698,--
Seagate ST-52160N	2.1GB	448,--
Seagate ST-34501N	4.5GB	1698,--
Seagate ST-34501W	4.5GB	1748,--
Seagate ST-19101N	9.1GB	2498,--
Seagate ST-423451N	23 GB	3998,--
Microp. M-4345 AV	4.5GB	1348,--
Microp. M-4345 WV	4.5GB	1378,--
Microp. M-3391 AV	9.1GB	1848,--
Microp. M-3391 WV	9.1GB	1888,--

CD-ROM's

I D E		
RAP-8 Parallel extern	8x	278,--
Markengerät z.B. Goldstar	8x	99,--
Cyber-Drive	12x	118,--
Panasonic CR-585B	24x	188,--
Mitsubishi	16x	138,--
Mitsumi FX-800	8x	118,--
Mitsumi FX-140	16x	138,--
Mitsumi FX-240	24x	168,--
Teac CD-524E	24x	178,--
Pioneer DR-511	24x	178,--
Pioneer DR-501 Slot-In	24x	198,--
Toshiba XM-6002B	16x	156,--
Toshiba XM-6102B	24x	186,--
Plextor PX-32TSI Ultra	32x	a.A.
Writer Sony CDU - 928E		598,--
Writer Mitsumi CDR - 2600TE		648,--
Writer Yamaha CDR - 401T		778,--
RW Philips CDD-3610		668,--
RW HP + 7100i		798,--
RW HP + 7100p - parallel		a.A.
RW Yamaha CDR-4001T		928,--
DVD Hitachi GD-2000	8x	498,--
DVD Toshiba SD-M 1002	8x	568,--
S C S I		
Teac CD-516S	16x	238,--
Pioneer DR-466	12x	168,--
Pioneer DR-533	24x	248,--
Pioneer DR-503 Slot-In	24x	268,--
Toshiba XM-5701B	12x	198,--
Plextor PX-20TSI	20x	298,--
Nec CDR-1810 Ultra	24x	268,--
Writer Yamaha CDR - 400T		778,--
Writer Yamaha CDR - 400C		798,--
Writer Philips CDD - 2600		568,--
Writer Teac CDR - 55S		978,--
RW Ricoh MP - 6200S		788,--
RW HP-7100i		a.A.
DVD Pioneer DVD - U01	10x	788,--
CD-Rohling Philips		4,80
CD-Rohling Kodak Gold		5,50
CD-RW Rohling Philips		37,50
CD-Leerhülle		0,65
CD-Labelkit, 100 Label, Software		88,50
CD-Label 50 Stck.		33,50
CD-Label 50 Stck. klar Tinte / Laser		48,50
CD-Caddy, Metall-Shutter		6,95
CD-Cleaner Kit		16,95
CD-Box für 40 CD-ROMs		36,50

Netzwerk

Ethernetkarte BNC	ISA	28,--
Ethernetkarte Combo PnP	ISA	34,--
Ethernetkarte BNC / TP	PCI	36,--
Ethernetkarte 10/100mBit	PCI	79,--
SMC Elite 16 Ultra	ISA	59,--
SMC Elite 16C Ultra combo	ISA	99,--
SMC Elite 32C Power	PCI	119,--
SMC-9432, 10/100mBit TP	PCI	109,--
3COM 3C509b Combo	ISA	139,--
3COM 3C509b dto, AUI	ISA	109,--
3COM 3C905TX,100mBit,TP	PCI	139,--
3COM 3C900XL Combo	PCI	179,--
Ethernetadapter BNC	parallel	129,--
Xircom3 TP	parallel	349,--
Xircom3 BNC	parallel	369,--
Ethernet Printserver 1xP		249,--
Ethernet Printserver 2xP	10mBit	379,--
Ethernet Printserver 3xP	100mBit	649,--
Boot-ROM NE2000 + komp.		17,--
Patch-Panel 16 Kanal TP		279,--
Repeater 2xBNC/1xAUI	3Port	229,--
Concentrator 5 Port	10mBit	109,--
Concentrator 8 Port	10mBit	149,--
Concentrator 17 Port	10mBit	259,--
Concentrator 6 Port	100mBit	498,--
Kabel RG58/U im Ring	100 m	34,--
Ethernetkabel konfekt.	3m	4,--
Ethernetkabel konfekt.	5m	5,--
Ethernetkabel konfekt.	7m	6,--
Ethernetkabel konfekt.	10m	7,--
Ethernetkabel konfekt.	15m	10,--
Ethernetkabel konfekt.	20m	13,--
EAD-Kabel	2m	13,--
EAD-Kabel	3m	15,--
EAD-Kabel	5m	18,--
EAD-Kabel	7m	22,--
EAD-Kabel	10m	28,--
EAD-Kabel doppelt geschirmt	2 m	24,--
EAD-Kabel doppelt geschirmt	3 m	28,--
EAD-Kabel doppelt geschirmt	5 m	34,--
EAD-Kabel doppelt geschirmt	7 m	38,--
EAD-Kabel dop. geschirmt	10 m	42,--
Shielded TP Kabel Rolle	100 m	88,--
Shielded TP Kabel	50cm	6,--
Shielded TP Kabel	1 m	8,--
Shielded TP Kabel	2 m	9,--
Shielded TP Kabel	3 m	10,--
Shielded TP Kabel	5 m	12,--
Shielded TP Kabel	7 m	14,--
Shielded TP Kabel	10 m	16,--
Ethernetdose	2xUP/AP	24,--
EAD-Dose	2xUP/AP	22,--
EAD-Dose dto. doppelt geschirmt		37,--
TP-Dose	1xUP/AP	19,--
TP-Dose	2xUP/AP	23,--
Terminator BNC	50 Ohm	1,45
Crimpzange Ethernet & Arcnet		28,50
Crimpzange TP		28,50
Absolierwerkzeug Koaxialkabel		19,50
Kabeltester BNC	25-600m	98,50
Ethernet - Knickschutz		0,75
Ethernetverteiler T-Stück	BNC	2,50
BNC-Kupplung	crimpbar	2,50
BNC-Stecker	Lötkelch	1,65
BNC-Stecker	crimpbar	0,95
BNC-Adapter Kupplung / Kupplung		2,50
TP-Stecker	quetschbar	1,50
TP-Knickschutz	PVC-Mantel	0,65

Wechsel - LW

FD Panasonic	3.5" / 1.44 MB	38,--
FD Teac 235 HF	3.5" / 1.44 MB	41,--
FD Einbaurahmen für 3.5"		3,--
Disketten NN	3.5" form. 10er	4,--
Disketten Fuji	3.5" form. 10er	6,--
Disketten 3M	3.5" form. 10er	9,--
Disklock - Schloß 3.5"		16,--
OR - 312/A IDE	120 MB / 3.5"	228,--
OR - 312/P par	120 MB / 3.5"	378,--
OR - Floppy	120 MB / 3.5"	27,--
MO Fuji M-2513A6	640 MB	678,--
MO Optical Disk	128 MB	17,--
MO Optical Disk	230 MB	16,--
MO Optical Disk	640 MB	39,--
MO Optical Disk dto. dir. overwrite		53,--
ZIP Drive IDE	intern 100 MB	218,--
ZIP Drive Parallel	extern 100 MB	328,--
SyJet IDE	intern 1.5 GB	648,--
SyJet SCSI	intern 1.5 GB	648,--
SyJet SCSI	extern 1.5 GB	848,--
ZIP Medium	100 MB	23,--
SyQuest Medium	270 MB	83,--
JAZ Medium	1.0 GB	168,--
SyJet Medium	1.5 GB	188,--
Streamer Iomega Ditto-2000		198,--
Streamer Iomega Ditto-2000P		308,--
Streamer Iomega Ditto-3200		338,--
Streamer Iomega Ditto-3200P		428,--
Ditto - Dash Speed-Controller		68,--
DAT-Streamer HP C-1536A		1178,--
DAT-Streamer HP C-1599A		1488,--
DAT-Streamer Sony STD-7000		1598,--
Cartridge DC - 2120		12,--
Cartridge Travan - 1 / 800 MB		24,--
Cartridge Travan - 2 / QW-2		29,--
Cartridge DAT 4mm - 90m		8,--
Cartridge DAT 4mm - 120m		23,--

Monitore

VGA 22cm (9") mono,1024x768		228,--
VGA 25cm (10") farbe, 1024x768		648,--
VGA 36cm (14") mono,1024x768		168,--
Belinea 14" - 104065	MPR2	328,--
Belinea 15" - 105035	MPR2	438,--
Belinea 15" - 105076	LS TCO95	528,--
Belinea 17" - 107015	TCO92	928,--
Belinea 17" - 105586	LS TCO95	968,--
Belinea 17" - 107035	TCO95	1078,--
Belinea 17" - 107050	TCO92	1148,--
Belinea 17" - 105596	LS TCO95	1088,--
Belinea 19" - 106090	TCO95	1648,--
Belinea 21" - 108090	TCO92	2248,--
Belinea 21" - 108010	TCO92	2648,--
iiYAMA 15" - MF-8515G	MPR2	648,--
iiYAMA 17" - MF-8617T	TCO95	1248,--
iiYAMA 17" - MT-9017T	TCO92	1348,--
iiYAMA 21" - MF-8721	TCO95	2498,--
iiYAMA 21" - MT-9021T	TCO95	2548,--
Sony 15" - CPD-100SF	TCO92	738,--
Sony 17" - CPD-200SF	TCO95	1378,--
Sony 20" - CPD-300SF	TCO95	2568,--
Nec 20" LCD-2000 TFT	flach	13998,--
Samsung 700b	TCO95	1268,--
Samsung 700p	TCO95	1498,--
Eizo 17" - F56	TCO95	1588,--
Monitor-Schwenkarm bis 15"		55,--

Drucker

Matrix 24 Nadeln		
NEC P-2X	200Z/s, A4, 8 kB	318,--
Laserdrucker		
Brother HL-720	600dpi	578,--
Brother HL-730 +	600dpi	688,--
Brother HL-760	1200dpi	778,--
Brother HL-1060	1200dpi	1333,--
Brother HL-1260	1200dpi	1999,--
Brother HL-1660	1200dpi	2222,--
Brother MFC9500 Scan/Mod/Fax		1888,--
HP - LJ 6L 1MB	A4 600dpi	798,--
HP - LJ 6P 2MB	A4 600dpi	1548,--
HP - LJ 6MP 3MB	A4 600dpi	1968,--
Minolta Page Pro 20 A3	600dpi	2998,--
Tintenstrahldrucker		
Epson Stylus 300	farbe A4	298,--
Epson Stylus 400	farbe A4	388,--
Epson Stylus 600	farbe A4	518,--
Epson Stylus 800	farbe A4	828,--
Epson Stylus 1520	farbe A3	1578,--
Epson Stylus Photo	farbe A4	928,--
HP - 400L	farbe A4	298,--
HP - 690C +	farbe A4	468,--
HP - 820Cxi	farbe A4	468,--
HP - 890C	farbe A4	858,--
HP - 1100C	farbe A3	918,--
HP - PhotoSmart	farbe A4	778,--
Canon BJC-150	farbe A4	238,--
Canon BJC-250	farbe A4	288,--
Canon BJC-80	farbe A4	478,--
Canon BJC-620	farbe A4	548,--
Canon BJC-4300	farbe A4	388,--
Canon BJC-4650	farbe A3	658,--
Canon BJC-5500	farbe A2	1478,--
Druckerzubehör		
NEC Einzelblatteinzug P-20/2X		148,--
Brother 1.5MB	HL-720	68,--
Brother 1.5MB	HL-630/730	88,--
Brother 4MB	HL-760/1060 ...	78,--
Brother 8MB	HL-760/1060 ...	128,--
HP 4MB	LJ 5L/6L	118,--
HP 8MB	LJ 5L/6L	178,--
HP 8MB	LJ 4,M,Si & DJ	188,--
HP 4MB	LJ 5P,MP,6P,6MP	68,--
HP 8MB	LJ 5P,MP,6P,6MP	108,--
HP 16MB	LJ 5P,MP,6P,6MP	208,--
Farbband NEC / OKI / Epson	*ab*	6,--
Tintenpatrone für Epson	*ab*	24,--
Tintenpatrone für HP/Canon	*ab*	14,--
Toner HP 2P/3P + Canon		138,--
Toner HP 4L/ML/P/MP		128,--
Toner HP 4/M/PI/5/5N/5M		168,--
Toner HP 5P/MP/6P/MP		158,--
Toner HP 5L/6L		128,--
Toner Brother HL-700/1060 Serie	*je*	48,--
Toner Brother HL-1260/1660		248,--
Druckerkabel 25adrig	2m	4,--
Druckerkabel 25adrig	3m	5,--
Druckerkabel 25adrig	5m	6,--
Druckerkabel 25adrig	10m	10,--
Druckerswitch par. 2/1, auto		18,--
Druckerswitch dito,bi-direkt		58,--
Druckerswitch par. 4/1 auto		46,--
Druckerswitch 8/1, auto, par		168,--
Druckerswitch,auto,4/1,bi-direkt		78,--
Konverter par/ser,bi-direktional		118,--
Parallel - Verstärker bis 20m		48,--

Tablets& Scanner

Dig AceCAD Acecat III mit Pen	148,--
Dig AceCAD Adv.Dig. A1212	288,--
Dig AceCAD Adv.Dig. A1812	468,--
Dig Genius NewSketch 1212HR	238,--
Dig Genius NewSketch 1812HR	398,--
FBS Paragon 600 - II N 600dpi	238,--
FBS Paragon 600 - II SP / CD	268,--
FBS Paragon 600 - SEP parallel	228,--
FBS Paragon 800 - IISP	378,--
FBS Paragon 800 - IIEP parallel	388,--
FBS Paragon 1200 SP	438,--
FBS Paragon 1200 SP Pro	988,--
FBS Paragon A3	1748,--
Paragon Einzelblatteinzug	398,--
Paragon DIA - Aufsatz	288,--
Paragon DIA - Aufsatz Serie2	278,--
FBS Canon Scan 300	588,--
FBS Canon Scan 600	1378,--
Flachbettscanner HP 5/P	548,--
Flachbettscanner HP 6100 C	1398,--
DIA-Aufsatz HP - DJ 4/C,6100C	1148,--
Barcode - Handscanner 80mm	238,--

Modem / Fax

Intern 33600 V34+	33.6	78,--
Extern 33600 V34+	33.6	138,--
Intern 56000 Fax/Modem	56.0	188,--
Extern 56000 Fax/Modem	56.0	218,--
TeleJet MagicFAX,V + AB	33.6e	428,--
US-Robotics WinModem	33.6 i	198,--
US-Robotics Sportster	33.6 i	258,--
US-Robotics Sportster	33.6e	268,--
US-Robotics Flash	56.0e	298,--
US-R Sportster Message +	56.0e	368,--
Elsa Microlink TQV	33.6e	218,--
Elsa Microlink 56k Voice	56.0e	338,--
Brother Fax 520DT mit AB		648,--
Brother Fax 1010 Normalpapier		668,--
Telefonkabel TAE auf WES 10m		15,--
Modemkabel seriell, 25 polig,3m		9,--

ISDN - TA

ISDN-Karte Teles S.0 PnP, ISA	116,--
ISDN-TA Teles S.0 parallel	166,--
ISDN-Karte Teles S.0 PnP, PCI	248,--
ISDN-Karte AVM-Fritz PnP, ISA	148,--
ISDN-Karte AVM B-1 aktiv, ISA	898,--
ISDN-Karte AVM B-1 aktiv, PCI	1088,--
ISDN-Karte Elsa Q-Step 1000Pro	148,--
ISDN-Karte Elsa Q-Step 3000	398,--
ISDN-Karte USR Sportster TA	139,--
ISDN-TA USR Sportster TA	208,--
ISDN Elsa TanGo 1000 ext.	288,--
ISDN Elsa Microlink TL-Pro ext.	398,--
ISDN Elsa Microlink TL-V34 ext.	638,--
ISDN Zyxel 2864-ID extern	858,--
ISDN Box Telejet extern	158,--

ISDN - Anlagen

Emmerich ISTEC- 1008	468,--
Emmerich ISTEC- 1002/8	648,--
Dr. Neuhaus Triccy	258,--
Dr. Neuhaus Triccy PC	278,--
Ackermann Euracom- 141	698,--
Ackermann Euracom- 260	918,--
Ackermann Euracom- 261	1198,--
Tiptel 410	488,--
Tiptel 810	598,--
Hagenuk Speed Dragon	448,--

Telefone

Siemens Gigaset 2010 Funk	278,--
Siemens Gigaset 2015 Funk/AB	378,--
Siemens Gigaset 1054i Funk	598,--
Teles ISDN - Fon	168,--
Ascom Eurit- 20 ISDN Telefon	188,--
Ascom Eurit- 30 ISDN Telefon	318,--
Ascom Eurit- 40 mit AB	498,--
ISDN Plugbox 7 x ISDN passiv	33,--
Telefonkabel 6m	10,--

Software

Betriebssysteme	
MS - DOS 6.22 + WfW 3.11	168,--
MS - Windows 95 OSR-2	178,--
NT 4.0 Server + 5 Clients	1398,--
NT 4.0 Server + 10 Clients	1628,--
NT 4.0 1 Zusatz-Client	68,--
NT 4.0 Workstation	348,--
Anwendersoftware	
G-Data Power Antivirus	38,--
PTS - BootManager 2.5	38,--
PTS - ControlManager 1.1	38,--
PTS - Powerpack	68,--
Adobe Pagemaker 6.5	1198,--
Corel Draw 7.0	348,--
IBM Voice Type + 3D Soundkarte	128,--
Faxcovers für Windows Vol. 2	23,--
Ikarus Börse Plus	38,--
Star Office 4.0	158,--
MS - Word 97	378,--
Speed Commander 4 für Windows	36,--
Win Up'96 - Urlaubsplanung	118,--
EZ - SCSI V 4.0 Adaptectreiber	158,--
PTS - CD Writer	28,--
Easy-CD Pro 2.11 CD-Writerprg.	98,--
Yosemite - Nationalpark	8,--
D - Info CD 97	39,--
Tele - Info Deutschland	9,--
Tele - Info Special 5	29,--
First Aid 95	28,--
Delrina Comm - Suite 7.0	128,--
D - Info Cybersearch Internet	18,--
D - Internet	28,--
Steuerprogramm '96	3,--
G-Data Poweratlas 3.0	38,--
G-Data Power-Route Europa	36,--
Patchwork 4/97	38,--
Spielesoftware	
Comanche 3	78,--
Command & Conquere 2	92,--
C&C2 Mission CD 2	58,--
Constructor	98,--
Der Industriegigant	78,--
Earth 2140	68,--
Earth 2140 Mission CD	38,--
Epic Pinball	24,--
Grand Prix 2	88,--
Hexen 2	98,--
Megapak 6	78,--
Megasixpak	58,--
MS - Flugsimulator 98	108,--
Need for Speed 2	88,--
NHL 98	98,--
Pax Imperia 2	88,--
Siedler 2 Gold Edition	98,--
Starwars - Shadow of the Empire	98,--
Tomb Raider 2	98,--

...weitere Software siehe Katalogdiskette

PCMCIA

Ethernet-Adapter BNC / TP	128,--
Xircom 10 / 100mBit, TP	388,--
ATA Kontrollerkit ATAPI	158,--
SCSI Adaptec 1460 A2 Kit	348,--
CD-ROM 10-fach mit Adapter	548,--
FAX - Modem 14.4 IBM	88,--
FAX - Modem 33.6	218,--
Elsa - Microlink 33.6	458,--
ISDN Teles Adapter	348,--
ISDN AVM-A Adapter	498,--
TV - Tuner Kit	998,--

EDV - Zubehör

HDD Einbaurahmen für 3.5"		1,95
HDD Einbaurahmen dto. mit Lüfter		36,--
HDD Systemkühlerkit mit Lüfter		32,--
HDD Wechselrahmen IDE 3.5"		26,--
HDD Wechselrahmen dto. Lüfter		36,--
HDD Wechselrahmen SCSI 3.5"		27,--
HDD Wechselrahmen dt. Lüfter		37,--
HDD Wechselrahmen SCSI-3		95,--
SCSI	Gehäuse 1x3.5" mit NT	108,--
SCSI	Gehäuse 1x5.25" mit NT	98,--
SCSI	Gehäuse 2x5.25" mit NT	128,--
SCSI	Gehäuse 4x5.25" mit NT	168,--
SCSI	Gehäuse 7x5.25" mit NT	278,--
SCSI-3	Gehäuse 1x3.5" mit NT	148,--
CD-ROM	Gehäuse parallel mit NT	148,--
FDD	Flachbandkabel 4x, lang	5,--
IDE	Flachbandkabel 2x, lang	5,--
SCSI	Flachbandkabel 2x, lang	5,--
SCSI	Flachbandkabel 4x, lang	9,--
SCSI	Flachbandkabel 7x, lang	12,--
SCSI-3	Flachbandkabel 2x	44,--
SCSI-3	Flachbandkabel 4x	58,--
SCSI	Kabel extern	13,--
SCSI-2	Kabel extern	24,--
SCSI-3	Kabel extern	38,--
SCSI	Terminator	8,--
SCSI-2	Terminator	19,--
SCSI-3	Terminator	29,--
Y-Kabel 2x5.25"		1,95
UPS - 600 Offline		338,--
PS/2 Tastatur/Maus Adapter	*je*	8,--
Papst Lüfter 80x80 mit Fühler		32,--
Papst Lüfter 92x92 mit Fühler		33,--
Serieller Umschalter 2/1 auto.		23,--
Computerwerkzeug - Kit		28,--

Bestelltelefon 040/528758-10
Bestelltelefax 040/528758-70
Internet Onlinebestellung: **http://www.schiwi.de**
mit aktuellem Kunden-Katalog zum Downloaden

Zentrale	Ladengeschäft	Ladengeschäft
Gutenbergring 40	Hudtwalckerstr. 24	Schülperbaum 23
D-22848 Norderstedt	D-22299 Hamburg	D-24103 Kiel
Tel. 040 / 528758 -10	Tel. 040 / 48045 -03	Tel. 0431 / 6774 -77
Fax 040 / 528758 -70	Fax 040 / 48045 -04	Fax 0431 / 6774 -90

SCHIWI-Mailbox: 040/528758 -80 (A),-90 (I) mit akt. Katalog zum Downloaden!
Öffnungszeiten: Norderstedt: Mo-Fr 9-18 Uhr — Hamburg und Kiel:
Telefonische Bestellannahme: Mo-Fr 9-20 Uhr — Mo-Fr 9-18 Uhr, Sa 9-13 Uhr

Unter PC-Bleifüßen genießt Virgins Rennspielreihe zu Recht einen ausgezeichneten Ruf. Auch der jüngste Sproß sorgt wieder für rasanten Spaß vor dem Monitor – wenn auch auf ganz ungewohnte Art und Weise.

BLEIFUSS FUN



Bremsspuren bleiben das Rennen über erhalten

Um die Wartezeit auf „Bleifuß Rally" zu verkürzen (und das Verkaufsziel im Weihnachtsgeschäft nicht zu verpassen), wird zunächst dieser Titel ins Rennen geschickt. Ein bloßer Lückenbüßer ist es dennoch nicht, was der schwedische Programmierstall UDS hier unter dem Arbeitstitel „Ignition" fabriziert hat: Bleifuß Fun ist ein völlig eigenständiges Spiel, das inhaltlich kaum Ähnlichkeiten zur Namensverwandtschaft aufweist – eher schon zu „Speedster" vom Konkurrenzteam Psygnosis.

So wird das hiesige Renngeschehen aus der Draufsicht gezeigt, wobei sich die Grafikperspektive dynamisch dem Gelände anpaßt. Wenn das 3D-Terrain also nur niedrige Geschwindigkeiten zuläßt (z.B. in Schikanen und Haarnadelkurven), steigt der Blickwinkel fast senkrecht über das Auto, während auf langen Geraden eine flachere Kameraposition für die nötige Voraussicht sorgt. Dazu wird abhängig vom Tempo näher heran- oder weiter weggezoomt, wodurch sich die Strecke immer gut einsehen läßt. Um Chancen auf den Titel zu haben, sollte man aber dennoch alle Kurse mitsamt ihren Abkürzungen und Gefahren auswendig kennen.

Im Normalfall ist das eine eng mit dem anderen verknüpft: Wann immer sich die Strecke gabelt, steht der Pilot vor der Wahl, entweder einen risikolosen Umweg oder die kürzere, aber auch hindernisreichere Route zu nehmen. Dabei wollen tiefe Abgründe genauso überquert werden wie tückische Bahnübergänge. Außerdem gefährden Lawinen, Wirbelstürme oder riesige Felsbrocken den geordneten Rennablauf. Doch keine Panik, selbst wenn die eigene Karosse mal effektvoll auf dem Grund einer Schlucht explodiert, dauert es nur eine knappe Sekunde, bis sie wieder auf der Strecke abgesetzt wird. Als „Anfänger" kann man sich derlei Lapsus noch erlauben, ab der Amateurstufe wird die Aufgabe jedoch deutlich anspruchsvoller. Weil man sich



Vor Sprüngen sollte der (aufladbare) Turboboost aktiviert werden

Wie das Blei in den Fuß kam

Die italienischen Programmierer von Graffiti hatten lediglich den netten „BattleTech"-Klon „Iron Assault" vorzuweisen, bevor sie Ende 1995 mit **Screamer** (Originaltitel von „Bleifuß") quasi die Spielhalle auf den PC holten. Bereits ein knappes Jahr später erschien der Nachfolger unter dem neuen Milestone-Label. Trotz dieser kurzen Zeitspanne war das Programm von Grund auf überholt worden und schockte die Konkurrenz mit nochmals verbesserten 3D-Grafiken und einem deutlich realistischeren (aber noch immer actionbetonten) Fahrgefühl.



Die Grafik des Ur-Bleifußes kann auch heute noch überzeugen



Im zweiten Teil durfte man sich auch am Splitscreen duellieren

die höheren Schwierigkeitsgrade erst erspielen muß, winken als Anreiz Extrastrecken und -fahrzeuge.
Gestartet wird auf fünf höchst unterschiedlichen Rundkursen, und zwar in sieben recht kuriosen Boliden. Ob man nun mit dem Truck durch die verschneiten Alpen schlittern oder im Polizeiwagen das südamerikanische Hochland unsicher machen will, für jeden Geschmack ist etwas geboten. Nach zwei Meisterschaftssiegen darf zusätzlich über Pisten in Island und Japan gebrettert werden. Und wer auch diese Herausforderung meistert, erhält das letzte der drei Bonuswägelchen. Alternativ stehen Zeitfahrten (gegen das eigene Abbild), Übungsrunden und ein Verfolgerrennen zur Auswahl, bei dem in jeder Runde der jeweils Letzte ausscheidet. Seinen Geschwindigkeitsrausch kann man auch im Netzwerk mit bis zu fünf menschlichen Konkurrenten ausleben, wo die genannten Spielmodi erst richtig zur Hochform auflaufen. Für packende Duelle vor einem Monitor bietet sich dagegen der geteilte Bildschirm an. Dabei mangelt es zwar an Übersicht, aber nicht an Dramatik, weil der Rechner die restlichen Fahrer übernimmt.
So weit, so gut. Die detailfreudige Grafik kann sich selbst unter VGA noch sehen lassen, der Computer fährt hart, aber fair, und die Soundbegleitung aus Effekten und Musikstücken paßt zum Geschehen – warum dann „nur" 78 Prozent in der Endwertung? Nun, letzten Endes wünscht man sich einfach mehr Einstellmöglichkeiten. So läßt sich beispielsweise weder die Anzahl der Runden noch die der Continues (drei pro Meisterschaft) verändern. Es gibt keine Preisgelder oder Tuning-Möglichkeiten, und ein, zwei optionale Kamerawinkel wären sicher ebenfalls kein Beinbruch gewesen. Außerdem läßt sich das Gas im Joystickbetrieb nicht auf einen der Feuerknöpfe legen, als Alternative bietet sich höchstens die automatische Beschleunigung an.
Zum Überflieger fehlt dem Volvo unter den Rennspielen also noch der letzte Feinschliff, gefallen hat uns das Game aber allemal: Unter den derzeit üblichen 3D-Racern ist der erfrischende Schwedenflitzer fast so exklusiv wie ein Rentierschlitten auf der verschneiten Autobahn. (mz)

So erfrischend wie ein Rentierschlitten auf der verschneiten Autobahn



Vorsicht: Zug von links hat Vorfahrt!



Im Kampf gegen den eigenen Geist lernt man, wichtige Sekunden zu schinden



Dramatische Duelle am Splitscreen, dank CPU-gesteuertem Verkehr

Ganz persönlich

Da warte ich sehnsüchtig auf „Micro Machines V3", und plötzlich landet ein Spiel wie Bleifuß Fun auf meinem Schreibtisch – Glück muß man haben! Detaillierte Grafiken aus ungewohnter Perspektive, jede Menge kleiner Gags (allein das Gekreische der Kinder, wenn der Schulbus den Turbo zündet...) und intelligente Computergegner, was kann man sich mehr wünschen? Allenfalls eine Netzwerkkarte für besonders spaßiges Rudelrasen. Doch auch am Splitscreen und sogar im Solo-Modus wird das Programm seinem Namen gerecht: Fun ist dem Bleifuß hier garantiert.



Markus

Bleifuß Fun
(UDS/Virgin)

Originelle Draufsicht-Raserei für bis zu sechs Bleifüße

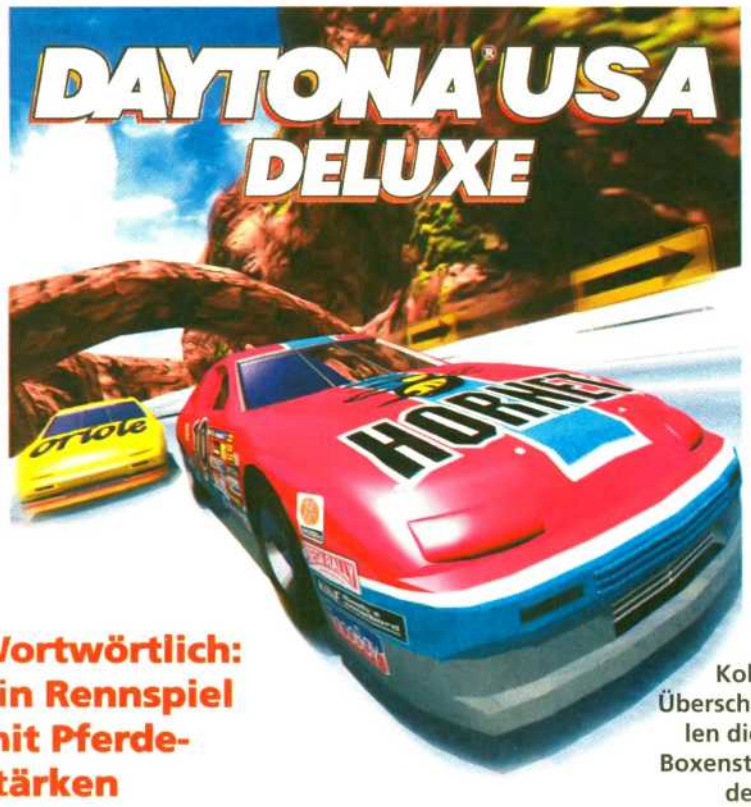
GRAFIK	*79%*
SOUND	*77%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*81%*



78%

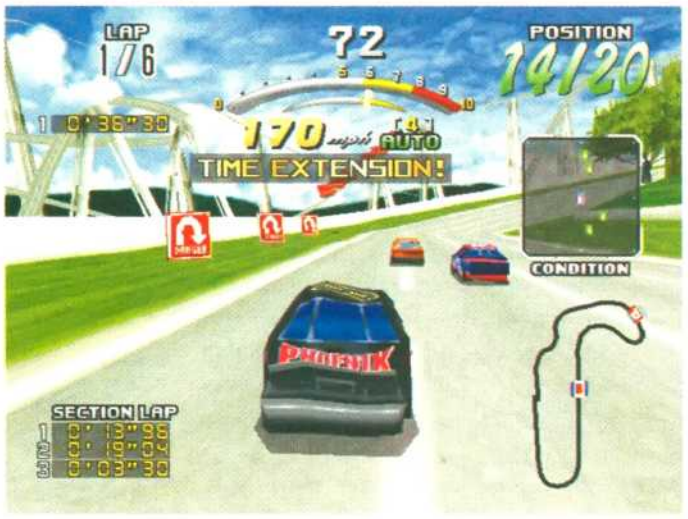
USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16 MB), 35 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 240 bis 800 x 600)
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	6 Spieler im Netzwerk, 2 Spieler am Splitscreen
ONLINE-INFO:	http://www.vid.de



Als Segas Arcade-Boliden im Frühjahr ihre ersten PC-Runden zogen, hagelte es Kritik für die ruckelige Grafik. Mittlerweile sind die Rechner schneller und die Programmierer erfahrener – ideale Voraussetzungen für eine luxuriöse Neuauflage.

Wortwörtlich: Ein Rennspiel mit Pferdestärken



Kollisionen und Überschläge verbeulen die Karosserie, Boxenstopps lohnen dennoch kaum

Inhaltlich entspricht die Deluxe-Edition weitgehend der „Championship Circuit Edition" auf der Saturn-Konsole. So stehen auch hier anfangs acht Stockcars zur Auswahl, die sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Straßenlage unterscheiden. Erfolgreichen Fahrern erschließen sich nach Siegen in den höheren der drei Schwierigkeitsgrade das originale Daytona-Auto sowie zu guter Letzt zwei laufstarke Pferdchen (!) als Bonus-„Fahrzeuge".

Anstatt der bisher drei sind nunmehr sechs Strecken geboten, die jeweils ganz eigene Anforderungen an den Win 95-Piloten stellen. Optisch darf man dennoch keine bahnbrechenden Neuerungen erwarten: Zwar wurden die technischen Patzer des Vorfahrers weitgehend beseitigt, doch kann sich die Grafik noch immer nicht vom konsolidierten Vorbild absetzen – vielleicht ändert das aber der für die kommenden Wochen versprochene Direct3D-Patch. Von Anfang an unterstützt werden immerhin Force-Feedback-Joysticks; insbesondere bei Unfällen ist da mit heftigem Rütteln am Steuerknüppel zu rechnen. Gelegentliche Crahs lassen sich bei bis zu 40 Rennteilnehmern natürlich kaum vermeiden. Obwohl als Folge die Fahrzeugleistung merklich nachläßt, sind Boxenstopps kaum zu empfehlen, da die Computerfahrer in der Zwischenzeit einen unaufholbaren Vorsprung herausfahren. Nur im Endurance-Modus, bei dem bis zu 80 Runden absolviert werden müssen, zahlt sich das Ausbeulen der Karre aus. Außer gegen den Computer und die eigene Bestzeit darf man neuerdings auch gegen menschliche Konkurrenz antreten, wobei das rechnergesteuerte Fahrerfeld komplett ausgeschlossen wird. Dank des horizontal teilbaren Screens genügt zwei Spielern dazu ein Rechner, während im Netzwerk mit bis zu acht Teilnehmern fast schon Spielhallenatmosphäre aufkommt.
Für die Pole Position im Genre reicht es trotz der neuen Features und guter Spielbarkeit freilich nicht. Dazu fehlen nicht bloß der optische Kick, sondern vor allem längere Strecken und abwechslungsreichere Fahrzeuge. (mz)



Ob Splitscreen oder Netzwerk-Raserei, aus menschlichen Duellen hält sich der Rechner (un-)fein heraus



Der sechste Kurs wurde für die PC-Version neu entworfen

Daytona USA Deluxe
(Sega)

Erweiterte Neuauflage des Arcade-Racers

GRAFIK	*69%*
SOUND	*66%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*71%*



70%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P133) mit Win 95
SPEICHER:	8 MB RAM (16 MB empfohlen), 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 240 oder 640 x 480)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	deutsche Anleitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler am Splitscreen, bis zu 8 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.sega-europe.com

MANX TT SuperBike

In der Spielhalle setzte sich Segas AM3-Entwicklerteam mit dieser rasanten Motorradjagd ein Denkmal, doch die PC-Konvertierung ruht auf einem anderen Sockel: In Europa geht das Spiel für Psygnosis an den Start.





Die erkämpften Superbikes können auch in den anderen Spielmodi eingesetzt werden

AM START

Am heimischen Feuerstuhl sitzt der Spieler vor einem umfangreichen Hauptmenü, wobei sich der Arcade-Modus exakt an die Spielhallenvorgaben hält: Eine einzige Maschine, zwei Strecken („Laxey Coast" und „Tourist Trophy" sind auch auf der realen Isle of Man zu finden) und ein vorgegebenes Zeitlimit. Alternativ werden Netzwerkrennen mit bis zu acht Teilnehmern ausgetragen; es gibt das obligatorische Zeitfahren sowie einen speziellen PC-Modus. Bei all diesen Optionen stehen acht Motorräder zur Auswahl, die sich in Endgeschwindigkeit, Beschleunigung und Handling spürbar voneinander unterscheiden. Außerdem lassen sich hier auch die gespiegelten Strecken rückwärts befahren. Sind die somit vier Rundkurse im PC-Modus hintereinander bezwungen, steht fortan auch das Superbike-Rennen mit drei stärkeren Maschinen zur Auswahl.

IN DER BOX

Manx TT bietet hübsch animierte Fahrer sowie detailreich in Szene gesetzte 3D-Pisten, die mit 3Dfx-Unterstützung nochmals flüssiger heranzoomen. Die Sichtweite läßt sich stufenlos der Rechnerleistung anpassen, so daß der Horizont so gut wie nie zu sehen ist. Dagegen fällt die Soundbegleitung deutlich ab: Die eigenwilligen CD-Stücke gingen ja noch in Ordnung, doch das Motorengebrumm ist dünn, und die Kollisionsgeräusche bleiben ewig gleich.



Die beiden Kurse ermöglichen auch große Sprünge, trotzdem können nur die Computerpiloten stürzen



Die alternativ mögliche Fahrerperspektive ist spektakulär, jedoch schlechter spielbar

DAS FINISH

Inhaltlich fährt die PC-Version im Schongang. Kurven und Schikanen, bei denen man am Automaten noch in die Streckenbegrenzung raste, lassen sich hier ohne Probleme selbst von ungeübten Bikern durchschlittern – teilweise müssen sie dazu noch nicht mal vom Gas gehen. Die Herausforderung kommt dafür von Seiten der Computerkonkurrenten, die sich in Fahrtempo und Aggressivität stets nach dem Spieler richten. So ist es relativ einfach, sich an die Spitze des achtköpfigen Feldes zu setzen, aber tierisch schwer, diese Position zu verteidigen.

Trotz der tadellosen Optik bieten die Rennen gegen den Rechner aber auf Dauer zu wenig Abwechslung. Ein Kritikpunkt, den vergessen kann, wer zumindest ab und an einen oder gar mehrere menschliche Gegner zur Hand hat. Dann ist Manx TT nahezu vorbehaltlos zu empfehlen. (mz)

Manx TT SuperBike
(Psygnosis)

Flotte Arcade-Adaption der „Tourist Trophy"

GRAFIK	*80%*
SOUND	*61%*
STEUERUNG	*82%*
MOTIVATION	*77%*



78%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 2 MB bis 90 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, unterstützt 3Dfx-Karten
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler im Netzwerk

JSF – PROFESSIONELLE FLUGSIMULATION AUF PC-BASIS

- Virtuelles Cockpit mit aktiven Instrumenten
- Große Anzahl primärer und sekundärer Ziele
- Missions-Interface zur Umsetzung eigener Strategien
- Erstmalig simulierte Flugzeugtypen und Waffensysteme
- 4 actionreiche Szenarien mit 10 Millionen Quadratmeilen Kampfgebiet
- JSF landscape technology™ zur pixelfreien Darstellung der Terrain-Texturen



„Dank unterschiedlicher Texturensätze und Mip-Mapping sieht das Terrain aus allen Entfernungen und Höhen bestechend gut aus. Per Software wird ein graphischer Standard erreicht, den andere nicht einmal mittels Beschleunigerkarten realisieren können."

Power Play 11/97

„Spielerisch gehört JSF in die Eliteklasse, grafisch kann kein anderer Flugi mithalten ..."

PC Action 10/97, Wertung 82%

INNERLOOP

KMF Hamburg

DSS

JOINT STRIKE FIGHTER

JSF

GEAR

200

100

„...NÄHER WAR MAN NOCH NIE AM FOTO REALISMUS“

(PC GAMES 11/97)

Abbildung zeigt Start des Joint Strike Fighter mit Pentium 90 ohne 3D-Grafikkartenunterstützung

6

1:ENGAGE

R:0.3



AB ENDE NOVEMBER IM HANDEL

AWARD PC Games

„Grafisch hat die Flugsimulation mehr zu bieten als alle anderen militärischen Flugsimulationen ... ... näher war man noch nie am Fotorealismus.“

PC Games 11/97, Wertung: Grafik 93%, Spielspaß 86%

EIDOS INTERACTIVE



EISKALT ABGECHECKT

NHL 98 VS. NHL POWERPLAY '98

Radical Entertainment mit Powerplay: Sind die traditionsreichen Kufencracks von Electronic Arts so zu bezwingen oder kann der Meister auch in dieser Saison seinen Stammplatz an der Spitze der PC-Liga verteidigen?

NHL 98



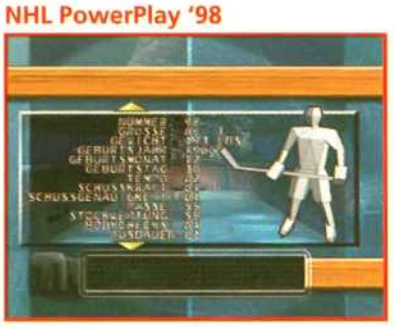
NHL 98



NHL PowerPlay '98



NHL PowerPlay '98



Bereits ein erster Blick auf die Hauptmenüs und Spielereditoren läßt den Klassenunterschied erahnen

ERSTES DRITTEL: OPTIONEN

Schon vor Spielbeginn stehen die Wetten schlecht für den Herausforderer: Zwar schenken sich die Kontrahenten bei den Optionen kaum etwas, doch verstand es der EA-Coach, die verschwenderische Vielfalt an Features in übersichtlicher und edler gestaltete Menüs zu verpacken. Hier wie dort warten die 26 originalen Mannschaften der NHL sowie zwei All-Star-Teams auf ihren Einsatz. Hinzu kommen Nationalmannschaften, von denen die Powerplayer mit insgesamt 16 zwei weniger in der Kabine haben.

Gespielt werden wie üblich Freundschaftsmatches, abgespeckte bis komplette Meisterschaften, Playoffs oder Turniere. Auch in dieser Beziehung hat NHL 98 mit selbstgebastelten Wettbewerben und Penalty-Training wieder ein Quentchen mehr zu bieten. Gleiches gilt für Manipulationen an Regelwerk, Drittellänge und Transfermarkt oder die professioneller gelösten Statistiken. Als Beispiel möge da ein Vergleich der Spielereditoren genügen: Während sich Radical Entertainment mit sieben Fähigkeiten begnügt, die alle auf Maximum gepuscht werden können, läßt Electronic Arts den User eine begrenzte Zahl an Talentpunkten auf immerhin 18 Attribute verteilen – die wesentlich realitätsnähere Lösung.

ZWEITES DRITTEL: PRÄSENTATION

Beide Programme bieten alle erdenklichen Optionen zur Anpassung an die Rechnerleistung. NHL PowerPlay '98 offeriert sogar eine separate 2D-Variante, die natürlich nur mäßige Optik aus der Vogelperspektive verspricht. Auf einem schnellen Pentium mit 3Dfx-Karte zeigt dann NHL 98 endgültig, wer der Herr im Stadion ist: Aus acht Perspektiven flitzen die Polygonsportler (denen man größtenteils die Gesichter echter NHL-Profis verpaßt hat) hier um einiges ansehnlicher über das Eis. Und das in flüssig-runden Bewegungen, während sich ihre von fünf Kameras beobachteten Gegner unter denselben Systemvoraussetzungen ein Ruckeln nicht verkneifen können. Außerdem agieren sie eher hölzern und unspektakulär, von den netten Torwarthechtern einmal abgesehen.

Ganz ohne Schwächen kommt aber auch ein Meister nicht über die Runden. So läuft der EA-Referee bisweilen durch die Akteure, und beim Überklettern der Bande vor der Ersatzbank verschwinden die Beine nicht dahinter. Dennoch flimmerte Digi-Eishockey noch nie so lebensnah über den Bildschirm. Da macht alleine schon das Betrachten der komplett CPU-gesteuerten Partien viel Spaß: Man zuckt unwillkürlich zurück, wenn die Hartgummischeibe auf einen zufliegt! Klar, daß da die Fans der elektronischen Artisten auch für deutlich dichtere Stadionatmosphäre sorgen. Die Orgelklänge, die aufpeitschende Musik und die

NHL 98



NHL PowerPlay 98



Nicht zu übersehen: Die EA-Cracks gehen grafisch detaillierter ans Werk

NHL 98



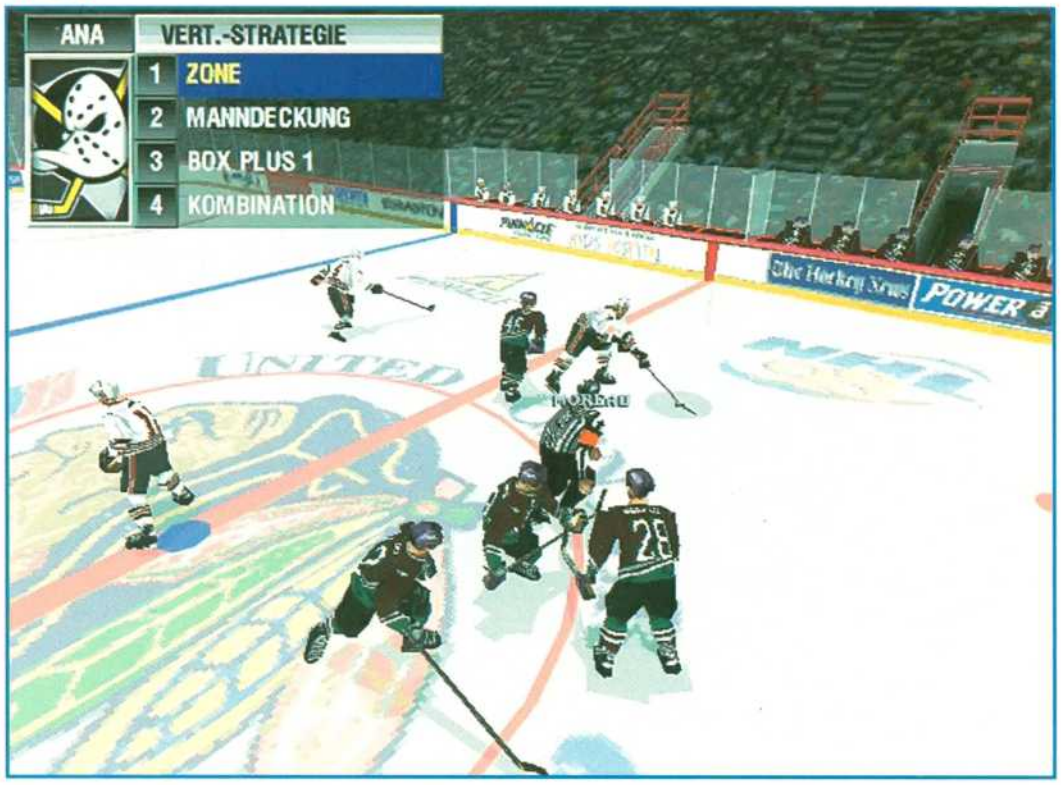
Clevere KI: Die EA-Jungs beziehen je nach Taktik ihre Positionen bei Überzahlspielen...

NHL PowerPlay '98



...während die Powerplayer eher planlos angreifen

NHL 98



Bei NHL 98 darf die neu hinzugekommene Taktik sogar während des Spiels geändert werden

ENDSTAND

Das in allen Belangen deutlich überlegene NHL 98 verhindert souverän einen Überraschungscoup des Außenseiters aus der Konsolen-Liga. Denn wieder ist es den Sportspezialisten von EA gelungen, eines der besten PC-Spiele noch um etliche Ecken besser zu machen. (st)

Soundeffekte klingen einfach besser als bei der Konkurrenz. Die Kommentare sind allerdings hüben wie drüben nur Durchschnitt.

LETZTES DRITTEL: GAMEPLAY

Im Schlußdrittel baut der Favorit seinen bereits komfortablen Vorsprung weiter aus. Beide Mannschaften schwören auf ein Vier-Button-Pad, mit dem die Mannen im EA-Trikot jedoch einiges mehr anzufangen wissen. Neben den da wie dort simpel ausführbaren Standards und trainingsintensiveren Feinheiten wie z.B. Direktabnahmen, haben sie nämlich spektakuläre Special-Moves dazugelernt – etwa spezielle Schüsse und Finten.
Dazugelernt hat auch die KI: Überzahlspiele zieht NHL 98 wesentlich erfolgversprechender auf, als es das Powerplay von Powerplay ist. Da auch die CPU-Goalies (jetzt mit verfeinerter manueller Steuerung) kaum Schwächen zeigen, ist es selbst mit einer starken Truppe und auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade recht schwer, den Puck ins Tor zu bugsieren. Die radikalen Unterhalter setzen dagegen auf arcademäßige Action: Man wird weniger aggressiv attackiert, hat mehr Spielraum und dadurch auch mehr Torchancen, die nicht gar so häufig vereitelt werden. Schlußendlich bieten beide Testkandidaten launige Prügeleinlagen, Replays, Taktiken und Multiplayer-Modi für bis zu acht Spieler.

NHL 98
(Electronic Arts)

Das beste Eishockey-Game und die Referenz unter den PC-Sportspielen

GRAFIK	*92%*
SOUND	*84%*
STEUERUNG	*88%*
MOTIVATION	*92%*



90%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95, besser ein P166
SPEICHER:	16 MB RAM (besser 32 MB), 11 bis 520 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, unterstützt Direct3D sowie 3Dfx-Karten
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, maximal 8 via Netzwerk bzw. (Null-) Modem
ONLINE-INFO:	http://www.easports.com

NHL PowerPlay '98
(Radical Entertainment/Virgin)

Solide Hockeysim ohne Innovationen

GRAFIK	*72%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*74%*



73%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 (2D-Version) bzw. P133 (3D-Version) mit Win 95, unterstützt MMX
SPEICHER:	16 MB RAM (besser 32 MB), 2 bis 185 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, unterstützt Direct3D sowie alle gängigen 3D-Karten
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Pad, Stick
AUSGABE:	deutsch, Kommentare englisch
MULTIPLAYER:	bis zu acht Spieler via Netzwerk bzw. (Null-) Modem
ONLINE-INFO:	http://www.radical.ca

HERCULES



Hercules
(Disney Interactive)

Das Jump & Run zum Disney-Film

URTEIL:	**75%**
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 57 MB auf der HD

Das Plattformspiel zum neuen Disney-Streifen: Zehn Abschnitte lang muß Hercules die griechische Sagenwelt vor den Ausgeburten des Hades beschützen. Stures Schwertschwingen allein reicht freilich nicht aus, um mit all den Skeletten, Medusen, Zyklopen und Fallen fertigzuwerden – ein Gefühl für Timing und etwas Grips sollte man als Göttersohn ebenfalls mitbringen. Im Zweifelsfall darf Herci aber mit Tips von seinem Trainer Phil rechnen. Außerdem mit Bonusgegenständen wie Zaubersäbel oder energiespendender Herculade. Und natürlich mit seiner übermenschlichen Kraft, wenn mal wieder Felsbrocken zu verschieben sind. Die filmreife Präsentation umfaßt Originalszenen aus dem Weihnachtsmovie der Zeichentrickschmiede, deutsche Sprachausgabe sowie Parallaxscrolling mit 3D-Effekten. Auch die Steuerung paßt, weshalb hier gerade jüngere Spieler gut aufgehoben sind.

CHASM – THE RIFT



Chasm – The Rift
(Digital Integration)

Typischer 3D-Ballerdungeon

URTEIL:	**70%**
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX4/100 mit 16 MB RAM und 75 MB auf der HD

In diesem 3D-Ballerdungeon der Profi-Simulanten von Digital Integration sehen sich Menschheit und Spieler einem unerklärlichen Phänomen gegenüber: Durch ein Loch im Zeit/Raumkontinuum kommen üble Kreaturen von 20 verschiedenen Rassen in unsere Dimension gekrochen. Um die gefährlichen Monster (darunter ein Joker!) auszuschalten, tritt ein Sonderkommando auf den Plan. Als dessen Mitglied durchkämmt man hier mit genretypisch vorgehaltener Wumme 16 verwinkelte Labyrinthe nebst sechs Bonusarenen. Dabei finden sich insgesamt acht Waffen, Munition, Medikits, Körperpanzer, Magnetkarten und noch so einiges.
Einen Preis für Originalität werden hier weder das (auch multiplayerfähige) Gameplay noch die 3D-Grafik im typischen ID-Look oder der Sound je erhalten. Doch die Keyboardsteuerung klappt gut, und die direkt am Spielscreen einblendbare Karte ist praktisch. Solide Action also.

DRILLING BILLY

Siehe auch Begleit-CD



Drilling Billy
(Magic Bytes)

Nostalgische Plattformen

URTEIL:	**55%**
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 49,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX2/66 mit Win 95 oder DOS 5.0, 8 MB RAM und 5 MB auf der HD

Wer kennt noch Brotkastenklassiker wie „Lode Runner", „Mr. Do" oder „Dig Dug"? Magic Bytes' aktuelles Jump & Run belebt jetzt die alten Spielideen vom C-64 neu: Unter Zeitdruck und via Tastatur oder Joypad muß man mit Spitzhacke, Hammer und Handbohrer Löcher in die über 100 Gerüstlevels von fünf Grafikwelten treiben – mit dem Ziel, herumstreunende Gegner in diesen Fallen zu fangen. Später können die kleinen Schergen dann noch mit Bonusgegenständen wie einem Tennisball nebst Schläger bekämpft werden.
Die Präsentation ist ähnlich altbacken wie das Gameplay, denn die bunte Knuddelgrafik kennt kein Scrolling; jeder Abschnitt des Geschicklichkeitstests besteht aus einem Bildschirm. Dazu kommen drollige Musikstücke direkt von der CD und der faire Preis. Macht summa summarum nostalgischen Plattformspaß für Solisten.

AGENT ARMSTRONG





Agent Armstrong
(Virgin)

Explosive 3D-Plattformen in pixeliger Grafik

URTEIL:	**69%**
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 99,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P100 mit 16 MB RAM, 24 MB auf der HD und Win 95

Im Chicago der 30er Jahre greift das Gangstersyndikat von Spats Falconetti nach der Weltherrschaft – Zeit für Topagent Steed Armstrong, den Mafiosi gehörig auf die Gamaschen zu treten. So hetzt der kantige Held über scrollende 3D-Plattformen, um bösen Buben mit der aufladbaren Standardkanone oder einem halben Dutzend Extrawaffen Saures zu geben. Allerdings müssen (Lenk-) Raketen und Sprengsätze erst in zahlreichen Kisten bzw. Geheimräumen gefunden werden. Sie entscheiden nicht selten über das Gelingen der rund 30 Missionen, die in Primär- und Sekundärziele unterteilt sind.
Die fleißig zoomende VGA-Grafik wirkt trotz der vielen Szenarien (Stadt, Dschungel, Lavahöhlen, Unterwasserabschnitte etc.) etwas antiquiert und grob, doch die witzigen Intro- und Zwischenfilmchen sind sehr liebevoll in Szene gesetzt. Zudem sorgt orchestrale Musikbegleitung für unterschwellige Dramatik. Nicht ganz undramatisch ist auch der Schwierigkeitsgrad. Wer sein einziges Bildschirmleben dennoch bis zum Einsatzende rettet, darf aber immerhin abspeichern.

ELECTRONIC PINBALL



Electronic Pinball
(21st Century/Spidersoft)

Vier altbackene PC-Flipper

URTEIL:	**50%**
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	8 Stufen
Preis:	ca. 39,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem P100 mit 8 MB RAM, 9 MB auf der HD und DOS/Win 95

Obwohl schon ihr Flipperbaukasten „Pinball Construction Kit" nicht voll überzeugen konnte, schieben die Pinball Maniacs von Spidersoft hier vier Tische nach, die höchstwahrscheinlich mit eben diesem Tool erstellt wurden. Dementsprechend eintönig spielen sich die Tableaus, auch die Punkteverteilung von Targets und Rampen ist nur schwer nachvollziehbar.
Die aufgeräumte Grafik kennt kein Scrolling, weshalb es den gebotenen Features an Masse (und Klasse) mangelt – beispielsweise fehlen die mittlerweile genreüblichen Scoreboard-Spielereien; statt dessen finden sich auf der rechten Screenhälfte nur überflüssige Kleinstanimationen. Trotz optional drei bis zehn Kugeln, Multibällen und Acht-Spieler-Modus ist somit bloß der günstige Preis elektrisierend.

SYYRAH – THE WARP HUNTER



Syyrah
(Sunsoft)

Alte Hektikknobelei in neuer Verpackung

URTEIL:	**36%**
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX/2 mit 8 MB RAM, 22 MB auf der HD und DOS/Win 95

Wer gar nicht genug vom Spielprinzip von „Puzzle Bobble" (Test in Ausgabe 9/97) bekommen kann, lenkt hier ein kleines Raumschiff, das von verschiedenfarbigen Minen eingeschlossen ist. Diese explodieren, wenn drei oder mehr der gleichen Sorte sich berühren, weshalb das Gefährt selbst fleißig Sprengkörper ausspuckt. Wahlweise darf auch auf eine 3D-Ansicht umgeschaltet werden, doch fehlt dann trotz Radarkarte die nötige Übersicht.
Die Grafik dieser hektischen Tüftelei scheint trotz SVGA-Auflösung direkt aus den 80ern auf den Bildschirm gewarpt, Spielspaß ist dabei kaum mitgekommen. Einzig im Duo-Modus übertrifft der Unterhaltungswert das aus dem Shareware-Pool gewohnte Niveau.

... NEWSFLASH ... NEVADA/USA ... NEWSFLASH

FLYING SAUCER



ERLEBEN SIE EINE SPANNUNGSGELADENE STORY.
In 22 verschiedenen Missionen können Sie Ihr Geschick beweisen



„WERDEN SIE ZUM ALPTRAUM ALLER CAMPER!"
Verfügen Sie über die Macht von 8 Zusatzmodulen



RETTEN SIE DIE ERDE VOR DER INVASION
Fast allein gegen Aliens und Geheimorganisationen



FLIEGEN SIE IHRE MISSIONEN ZU HISTORISCHEN ORTEN ZU JEDER TAGESZEIT:
Area 51, Gizeh, Bermuda Dreieck, Avebury

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

... INVASION AUS DEM ALL ... NEWSFLASH ...



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

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 leider stets zu rechnen. Was die Termine von Messen, Computerbörsen oder TV-Sendungen betrifft, sind uns auch weiterhin Ihre Anregungen willkommen.

TEST-TERMIN: AUSGABE 1/98

Buccaneer	Mindscape	Simulation
Deathtrap Dungeon	US Gold	Action
F1 Racing Simulation	UBI Soft	Sport
FIFA 98	Electronic Arts	Sport
Fighting Force	Eidos	Action
Hardwar	Gremlin	Simulation
Herrscher der Meere	Attic	Simulation
Der Industriegigant Expansion Set	JoWood	Simulation
International Rally Championship	Software 2000	Sport
Longbow 2	Electronic Arts	Simulation
Montezuma: Der Fluch der Azteken	Software 2000	Action
Pax Imperia 2	THQ	Strategie
Perry Rhodan: Operation Eastside	Spellbound Software	Strategie
Pinball Addiction	Team 17	Simulation
Rayman's World	UBI Soft	Action
Red Baron 2	Sierra	Simulation
Rising Lands	Microids	Strategie
UBIK	Cryo	Strategie
Ultima Online	Origin	Rollenspiel
Unreal	GT Interactive	Action
Wing Commander V	Origin	Action

TEST-TERMIN: AUSGABE 2/98

Battlezone	Activision	Action
Blade Runner	Virgin	Abenteuer
Blast Chamber	Activision	Action
Dominion	Eidos	Strategie
Grand Slam 97	Virgin	Sport
Grand Theft Auto	BMG Interactive	Action
F1 '97	Psygnosis	Sport
M.A.X. 2	Interplay	Strategie
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Simulation
Flying Saucer	Software 2000	Simulation
Island of Dr. Moreau	Psygnosis	Abenteuer
Mindwarp	Maxis	Simulation
Monkey Island 3	Lucas Arts	Abenteuer
NHL Breakaway '98	Acclaim	Sport
Power Boat	Interplay	Sport
Streets of Sim City	Maxis	Simulation
Tomb Raider 2	Eidos	Action-Adventure
Uprising	UBI Soft	Strategie
Zombieville	GT Interactive	Abenteuer

TEST-TERMIN: AUSGABE 3/98

3rd Millennium	Cryo	Simulation
Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
Fallen Haven 2	Interactive Magic	Strategie
Hattrick Wins	Ikarion	Sport
King's Quest 8	Sierra	Abenteuer
Mech Commander	MicroProse	Strategie
Mechwarrior 3	MicroProse	Simulation
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel
Riverworld	Cryo	Strategie
Sentient	Psygnosis	Abenteuer
Sim City 3000	Maxis	Simulation
The Gatherer	7th Level	Action-Adventure

MESSEN

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

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

Rheintal Electronica '97
15. November 1997 in Durmersheim
Info: Rheintal Electronica, Tel. 07245/937597

bits & fun 97
21. bis 23. November 1997 in München
Info: Messe München, Tel. 089/51070

Internet World Fall '97
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):

09. November 1997	in Lingen/Emslandhallen
22. November 1997	in Hilden/Stadthalle

TV-TIPS

06. November 1997, 3Sat 17.15 Uhr:
Neues...Computer für Kids, Folge 7
07. November 1997, 3Sat 09.45 Uhr:
Neues...Computer für Kids, Folge 7 (Wh.)
08. November 1997, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Report
10. November 1997, 3Sat 21.30 Uhr: Neues...das Magazin
12. November 1997, WDR 00.30 Uhr:
Computerclub-Report (Wh.)
13. November 1997, 3Sat 17.15 Uhr:
Neues...Computer für Kids, Folge 8
14. November 1997, 3Sat 09.45 Uhr:
Neues...Computer für Kids, Folge 8 (Wh.)
15. November 1997, 3Sat 14.00 Uhr: Neues...das Magazin (Wh.)
15. November 1997, WDR 14.30 Uhr:
Computerclub-Online (Live)
17. November 1997, 3Sat 21.30 Uhr:
Neues...aus Computerredaktionen, Folge 2
19. November 1997, WDR 00.30 Uhr:
Computerclub-Online (Wh.)
21. November 1997, ZDF 00.30 Uhr:netNite – Die Surf-Nacht
22. November 1997, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Classic
26. November 1997, WDR 00.30 Uhr: Computerclub-Classic (Wh.)
29. November 1997, WDR 14.30 Uhr: Computerclub-Praxis
Jeden Samstag, VOX 16.00 Uhr und 01.30 Uhr (Wh.): Click

Game It!

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

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 15.10.97 - * = *noch nicht verfügbar am 15.10.*
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.

Titel des Monats November:

I-War*

69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Age of Empire	79,95
Anstoss 2	69,95
Baphomets Fluch 2*	69,95
Baphomets Fluch 1+2*	79,95
Blade Runner*	77,95
Floyd	74,95
Jedi Knights	74,95
Lands of Lore 2*	69,95
Obsidian	59,95
Resident Evil*	69,95

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3 Skulls of the Toltecs*	29,95 N
7th Guest & 11th Hour	24,95 •
1942 Pacific Air War	24,95 •
1944 Across the Rhine	24,95 P
Aces of the Deep	19,95
Airlines	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Anstoss1&World Cup Ed.	22,95

Star Wars Video
Teil 1, 2, 3 je 34,95
Triologie
+ the making of 79,95

Betrayal at Krondor	19,95
Bing	29,95 N
Bioforge	29,95
Bleifuss 1	22,95
Bundesliga Man. Hatt	29,95
Bundesliga Man. Pro	19,95
Burning Steel 4	27,95

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Caesar 1	19,95
Capitalism Classic	24,95
Christoph Kolumbus	19,95
Comanche	22,95 N
Conquest of New World	24,95 N
Cyberia 2	22,95
Deadlock	29,95 P
Der Clou Plus	19,95
Der Industriegigant	29,95
Der Planer	19,95
Der Reeder	19,95
Descent	24,95
Descent 2	24,95 P
Destruction Derby	24,95
Die Fugger 2	19,95
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
Fantasy General	27,95
Fatal Racing	22,95 N
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
Flight of the Amazon Q	27,95
Gene Machine	19,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Golden Gate Killer	19,95
Grand Prix Manager	24,95
Grand Prix Manager 2	24,95 P
Holmes II Classic*	29,95
Indiana Jones 3+4	22,95 N
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	19,95 P
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	19,95
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	19,95

www.gameit.de
Links zu Spieleherstellern

Mad TV 1+2	22,95 N
Magic Carpet 2 Classic	29,95 P
Mechwarrior 2	24,95
Micro Machines 2	24,95
Monty Pyton: Waste of	19,95 P
NBA Jam Tournament	24,95
NHL 96 Classic	29,95
Normality	29,95
North & South	12,95
Oldtimer	14,95
Othello*	19,95 N
Outpost 1.5	19,95
Panzer General 1(n.V.)	19,95 N
Panzer General 2	27,95
Pirates! Gold	24,95
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Police Quest SWAT	29,95 P
Pro Pinball: The Web	19,95
Project Paradise	17,95
Psycho Pinball	19,95
Puppen, Perlen & Pist.	19,95
Pyst	14,95 N
Rail Road Tycoon Deluxe	24,95
Rebel Assault 1.	29,95
Rebel Assault 2	29,95 P
Red Baron 1 Classic	19,95 P
Riddle of Master Lu	19,95
Rise 2	29,95
Road Rash Classic*	29,95
Sensible W. of Soccer Cl.	19,95
Shanghai Great Mom.	24,95 P
Simon 1+2	19,95
Space Marines	19,95 N
Space Quest 6	19,95
Star Wars Collection	29,95 N
Steel Panthers	24,95 P
Steel Panthers 2	24,95
Stonekeep	24,95 P
Super EF 2000*	29,95
Talisman	19,95 N
Syndicate Wars Classic	29,95
Teamchef	19,95
The Dig	29,95 N

CD ROM

3D Ultra Minigolf	49,95
3D Ultra Pinball 1+2	79,95
3rd Millenium Win95	74,95
7th Legion	79,95 N
688i Hunter Killer	74,95
Adidas Power Soccer*	69,95
Admiral Sea Battles	69,95
Age of Empire*	79,95 P
Age of Sail	79,95
Agent Armstrong*	69,95
AH 64 Longbow Gold	74,95
AH 64D Longbow 2*	74,95
AH X-1 Viper*	69,95 N
Alexander der Große	64,95
Anno 1602*	69,95
Anstoss 2	69,95
Apache*	79,95 N
Armored Fist 2*	74,95
Asterix & Obelix*	49,95
ATF Gold	79,95
Atlantis	74,95
Atomic Bomberman	54,95
Banzai Bug	59,95
Baphomets Fluch	19,95
Baphomets Fluch 2	69,95 P
Baphomets Fluch 2+1	79,95
Battle Isle 3	34,95 P
Beasts & Bumkins	69,95
Beast Wars	69,95 P
Betrayal in Antara*	79,95
Birthright	64,95 P
Blade Runner*	77,95
Bleifuss 2	49,95
Bleifuss 2 Rallye*	49,95
Bleifuss Fun*	54,95 P
Boggle Win95*	34,95
Bucaneer*	69,95 N
BUG 2	49,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Bust a Move 2	54,95
Caesar 2	59,95
Caesar's Palace*	54,95 N
Capitalism plus	69,95
Cart Precision Racing*	79,95 N
Caspar*	34,95 N
Championship Man. All	69,95N
Chessmaster 5000	69,45
Civilisation 2000	49,95
Civ 2: Conflicts	34,95
Civ2 Unentdeckte Welt	24,95
Close Combat 2*	79,95 P
Club Manager 97/98	44,95
Cluedo	34,95
Comanche 3 ^	69,95
Combat Chess*	59,95 N
Command&Conqu. Data	24,95
Command & C. SVGA	**79,95**
Command & Conquer 2	**79,95**
C & C 2 Data je	24,95
C&C 2 + Data	99,95
C&C Net Einsame Ent.*	34,95
Command Aces o tDeep	74,95
Complete Chess System	54,95
Conquest de Luxe	34,95
Conquest Earth	74,95
Constructor	69,95
Creatures	34,95 P
More Creatures	17,95
Croc*	74,95
Daggerfall*	69,95
Dark Colony	69,95
Dark Hermetic Order*	69,95

Preisaktion!

Jagged Alliance2	59,95
Larry 7 incl. Lös.	59,95
MDK	39,95
Trash it!	59,95

Dark Reign*	74,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3	29,95
Das schwarze Auge 1-3	34,95
Daytona USA Deluxe*	69,95
Deadlock: Shrine Wars*	74,95
Deathtrap Dungeon*	79,95 N
Demonworld	64,95
Der Planer 2	49,95
Destruction Derby 2	59,95
Diablo	69,95
Magic Diablo	19,95
Diablo: Diaboli. Tricks	24,95
Diablo Level Master	39,95 N
Die gr. Schlacht:	
+ Bull Run*	64,95 N
+ Compilation	79,95
+ Napoleon in Rußland*	64,95
+ Prelude to Waterloo*	64,95 N
Die Pandora Akte	74,95
Die Schlumpfe Win95	49,95
Die Siedler 2 Gold	72,95 P
Die Siedler 2 Mission	29,95
Siedler 2: Übersiedler	19,95
Siedl 2: Die Besiedlung	24,95
Discworld 2	74,95
D.O.G.	59,95
Dogday*	64,95
Dodgem Aura*	69,95 N
Dominion*	69,95
Dragon Lore 2	34,95
Dreams	74,95 N
Dungeon Keeper	69,95
Earth 2140	34,95
Earth 2140 Mission je	19,95
Eastern Front*	74,95 N
Ecstatica 2	69,95
Elisabeth 1	64,95
Enemy Nations	59,95
Extreme Assault	34,95 P
F 1 GP 2 dt.	64,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95
F 1 Manager Profess.*	64,95 P
F1 Racing	69,95 P
F 16 Fighting Falcon	59,95 P
F/A-18 Hornet	74,95
Fallout*	69,95
FIFA Soccer 97	59,95
FIFA Soccer 98*	74,95
FIFA Soccer Manager	69,95
Fighters Anth. (ATF98)*	74,95
Fighting Force*	79,95
FinFin	89,95 P
Flip out	49,95
Floyd*	74,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	44,95
Flying Corps Gold*	74,95 N
Flying Nightmares 2*	64,95
Forced Alliance*	69,95 N
Formel 1	79,95

Geheimtip des Monats:
Perry Rhodan 69,95
Ein rundenbasierendes Strategiespiel für bis zu 6 Personen im Netz.
Wer hat noch nie Perry Rhodan gelesen? Hier nehmen Sie Teil an der Kult-SF Story.
Ein Muß -nicht nur- für jeden Fan

Formular Cart	64,95 P
Fritz 4	39,95
Fritz 5*	124,95
Frogger Win95*	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	34,95 P
Galapagos Win95*	74,95
Games Cheats 2	24,95
G-Nome	69,95
G-Police*	84,95 N
Gene Wars	34,95 P
Golf siehe Sonderfeld	
H.E.D.Z. Win95*	69,95
Hardcore 4x4	64,95
Harvest of Souls	64,95 N
Hardwar*	79,95
Hattrick Wins*	69,95 P
Have a N.I.C.E. Day	54,95
Have a ...Trackpack	24,95
Heart of Darkness*	a.A.
Hercules*	64,95
Her. of Might & Magic 2	64,95
Herrscher der Meere*	69,95
Hexen 2	74,95
Holiday Island	49,95
Holiday Island Szen.	19,95
Hugo 4	59,95
Hugo 5	59,95 N
Hugo Wintergames	39,95 N
IF-22*	84,95
Imperialismus	69,95
Imperium Galactica	69,95
Incubation*	69,95
Independence Day	54,95
Int. Rallye Champions.	69,95 N
Interstate '76	79,95
Isnogud	49,95
Jack Orlando	34,95
Jagged Alliance 2	59,95
James Bond	59,95
Jedi Knights	74,95
Jetfighter 3*	69,95
John Madden 98*	74,95
Judgement Force	79,95
Jurassic War	29,95
Kick Off 97	34,95
KKND	59,95
KKND Mission*	29,95
KKND Extreme*	54,95 N
Klondike Moon*	34,95 N
Kontakt*	39,95 N
Lands of Lore 2	69,95
Legacy of Kain	72,95

Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,95
Leisure S. Larry 7 + Los.	59,95
Leviathan	69,95
Little Big Adventure 2	74,95
Lord of the Realm 2 dt.	79,95
hierzu: Expansion Pack	19,95
Lost Vikings 2	59,95
M1 A2 Abrams	84,95
Magic - die Zusammenk.	69,95
Mass Destruction	59,95
Master of Orion 2	49,95
Match Days*	59,95 N
MAX	39,95
MDK	39,95
Meat Puppet	59,95
Mechwarrior: Mercen.	79,95
Megaman X3	34,95
Megaslayer*	79,95 N
MIA Win95*	69,95
Micro Machines 3*	a.A.
Monkey Island 1+2	22,95 N
Monkey Island 3*	79,95 P
Monopoly	54,95
Monopoly Star Wars*	69,95
Monster Trucks*	69,95
Monster Truck Madness	64,95
Montezuma	64,95
Monty Python 3	69,95
Moto Racer	69,95
Motor Mash*	49,95 P
Moving Puzzle	19,95 N
Myst Special	49,95
Myst 2 (Riven)*	69,95
NBA Hangtime Win95*	69,95
NBA Live 97	59,95
NBA Live 98*	74,95
Need 4 Speed 2 Special	74,95
Netstorm*	69,95
NFL Quaterback '98	69,95 N
NHL 97	59,95
NHL 98	74,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Nuclear Strike*	64,95
Obsidian*	59,95
Outlaws	69,95
Outpost 2*	69,95 P
Pacific Admiral	69,95
Pandemonium	69,95
Panzer General 3D*	69,95
Pax Imperia*	69,95
PC Games Cheats 2	24,95
Perfect Assassin*	69,95
Perry Rhodan*	69,95
Pete Sampras	64,95
PFA Soccer Manager*	64,95 N
Phantasmagoria 1	42,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pharao*	64,95 N
Pilgrim*	69,95 N
Piraten*	54,95 N
POD	69,95
POD Miss. Back to Hell	19,95
Pole Position	34,95
Populus - The 3rd	74,95
Premier Manager*	52,95
Privat Eye*	69,95 P
Privateer 2: Darkening	54,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95
Puzz 3D*	49,95
Puzzle Bobble	39,95
Quake 2*	a.A.
Queen: The Eye*	74,95
Rally Racing 97	69,95
hierzu: Xtra Strecken	29,95
Rayman	34,95
Rayman's World*	44,95
Rebel Moon Rising	69,95 P
Rebellion*	69,95 P
Red Baron 2	79,95
Resident Evil*	69,95
Risiko Win95	54,95
Rising Lands*	69,95
Riverworld*	74,95
Rocketjockey*	64,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95
Sabre Ace*	69,95
Schleichfahrt	39,95
Sean Dundee	59,95
SEGA Rallye	69,95
Shadow of the Empire*	69,95
Sid Meyer's Gettysburg*	74,95
Sign of the Sun	69,95 N
Silent Hunter	37,95
Silent Hunter + Data	59,95
Sim City 2000 Win	79,95
Sim City 3000*	79,95 N
Sonic 3D*	49,95
Sonic & Nuckles Coll.	49,95
Space Bar*	74,95 P
Star General Win95	37,95
Star Craft*	79,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Triology	39,95
Star Wars: Yoda Stories	29,95
Stars	64,95 P
Streetfighter-The Movie*	69,95
Streets of Sim City*	79,95
Super Motocross*	64,95
Swing	34,95
Take no Prisoners*	79,95 N
Takeru*	44,95
Terminator 2	34,95
Terminator Sky Net	34,95 P
Test Drive 4*	74,95
TFX 2000 Eurof.+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX 3 F22*	74,95
The Forgotten Realms*	54,95
The Reap*	59,95 N
The Simpsons	59,95
Theme Hospital	74,95
Tigershark Win95	69,95
Titanic*	69,95 P
Tom Clancy SSN	49,95
Tomb Raider	69,95

Tomb Raider 2*	74,95
Total Annihiliation*	74,95
Trash It!	59,95
Trophy Bass Fish. 2 e	69,95
UEFA Cham. League 97	64,95
Ultima Online Win95*	89,95
Ultimat Mix*	64,95
Unreal*	74,95
Vermeer	54,95
Viking Conquest	34,95
Virtua Fighter	69,95
Virtua Fighter 2	69,95
Virtual Springfield*	44,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warhammer 2*	69,95 N
Warlords 3	69,95
Warphunter*	34,95
Waterworld Strategy*	69,95
Wetrix*	37,95 N
Wing Commander 4	54,95
WC Prophecy*	74,95
Wipeout 2097	69,95
Wizardry Gold	69,95
World Wide Soccer	69,95 P
Worms 2*	69,95 N
WWF in your House	64,95
X-Com - Apocalypse	74,95
X-Files	44,95
X-Men	49,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95
Zombieville	74,95
Zoiks*	49,95 N

Star Trek

Star Fleet Academy*	69,95
25th anniversary	24,95
Borg	49,95
Voyager Clips e.	34,95
Star Trek 2	24,95
Star Trek Pinball	44,95 N
Deep Space 9 Clips	34,95
Generations	57,95 P

Golf

Next Gen. Final Unity	24,95
Actua Golf 2	64,95 N
British Open Golf*	74,95 N
DSF Golf*	69,95
Jack Nicklaus 5*	74,95
PGA Tour Pro	69,95
PGA Oxfordshire	34,95 N
PGA Nippenburg	34,95 N
The Golf Pro*	74,95 N
Links '98*	74,95
Links LS	84,95
Links LS Kurs 1-3 je	49,95
Links LS Sea Island	39,95
Links 386	19,95
zusätzliche Plätze ab	9,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited Classic*	29,95
Flight unlimited Win95	69,95
Pro Pilot*	79,95
FS 98*	99,95
Flugsimulator 6.0 dt.	89,95
Flugsimulator 5.1 dt	89,95
FS Airline Flights 2	54,95 N
FS 6 Design.+Scen. FFM	59,95
FS 6 MS Expansion Pack	64,95
FS Air Show	54,95
FS Airport &Scen. Des.	74,95
FS FX upgrade	79,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
FS Tool Kit	24,95
Clouds	49,95
Final Approach	39,95
Great Flight	19,95
Navigator 6.0	44,95
Rescue Air 911	69,95
Schiratti Comm. Gold	59,95
Scenery Pack	59,95 N
Scenery & Object Des.	79,95
Szenerien:	
Australien	49,95
China & more	59,95
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Groß Berlin	49,95
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln	59,95
Venezien	44,95

Sammelausgaben

Baphomets Fluch 1+2	**79,95**
C&C 1 + Civ 2*	**69,95**
F1 GP2 + GP Manager2	**69,95**

Aber Hallo 29,95
50 PC Spiele: Micropose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B-17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar
Award Winner 39,95
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß
Big 10 Simulation 39,95 N
EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, FX Fighter, Jet Fighter 2 etc.

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

Big 10 Strategie/Sport 39,95N
Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, 3-D Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball
Big Box 49,95 N
Toshinden, Earthworm Jim 1+2, F1 Manager, Anstoss 1, Patrizier, Top Gun, The Hive, Kaiser Deluxe, Aegis
Blue Byte Collection 39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1
funsoft Strategie Edition 29,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe
Game Box 50 Spiele 34,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Gigapack 79,95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America
Gold Games - 15 CDs 19,95 P
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.
Gold Games 2 34,95 N
u.A. Z, Panzer General 1, Tilt, Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3
Lucas Arts 10 Advent. 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
Lucas Arts Collection 49,95 N
Vollgas, The Dig, Afterlife
Lucas Arts Comic Adv. 22,95 N
Sam & Max, Maniac Mansion 2
Megagames Science F. 69,95 N
Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4
Megapack 6 69,95
Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball
Megapack 7 79,95
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba
Megapack 8 74,95 N
Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Railye Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4, Return to Zork
Megasixpack 54,95
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords
Mystery Pack 84,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2
Pinball 19,95
25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball
Players Paradise 24,95
1111 Spiele, 111 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. 34,95 P

Multimedia

Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

D-Info 97	**29,95**
Net Accelaerator	**54,95**
Microsoft Multimedia	
3 D Filmstudio Win95	69,95
Apollo 18: Moon Mission	74,95
Cinemania 97	69,95 N
Encarta 97 Enzyklopäd.	169,95
Encarta Weltatlas	129,95 P
RTL2: Science Fiction*	64,95 N

Hits für Kids

Ultrapack 4	79,95
Liste "Kindersoftware" anfordern	
ADI Lernsoftware	**64,95**
Rayman Lesen+Rechn. je	39,95
101 Dalmatiner	54,95 N
Blinky Bill	29,95
D. Glöck. v. Notre Dame	64,95
Ein Schw. namens Babe	34,95
Prof. Tims verrü. Werkst	59,95
Toy Story Spiele Action	44,95
Tuneland	29,95

HARDWARE

Zwillinge im Zauberland 39,95

Speicherbausteine PS/2 60ns

8 MB EDO	54,95
16 MB EDO	99,95
32 MB EDO	209,95

nur Markenware!

Neu:
CD Rohlinge
10 er Pack 49,95

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks	
Notebook Joystickport	**149,95**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Dread Joypad	**22,95**
Alfa Twin Box	29,95
Alfa Quad Box	89,95
CH Products	
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	**279,95**
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95

Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	79,95 P
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	119,95
Grip 2er Pack	59,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme digital	84,95
Warrior	124,95
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,95
Precision Pro	124,95 N
Pro	87,95
Pro+Hellbender	104,95
Precision Pro	149,95
Force Feedback	249,95 P
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119,95
TM Formula T2 Lenkr.	219,95
TM T2 Lenkr. + Rallye R. 97	239,95

Soundkarten

SB 64 Value	169,95

3D Grafikkarten

Diamond Monster 3D..	329,95
Diamond Viper V330...	369,95
Elsa Victor Erazor	339,95
Orchid Righteous 3D...	299,95
Guillemot Maxi Gamer	289,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Heliapassage

Neueröffnung!
18.10.97
Helia-passage

71032 Böblingen:
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:
In d. Brandstatt 6 0831/17762



88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

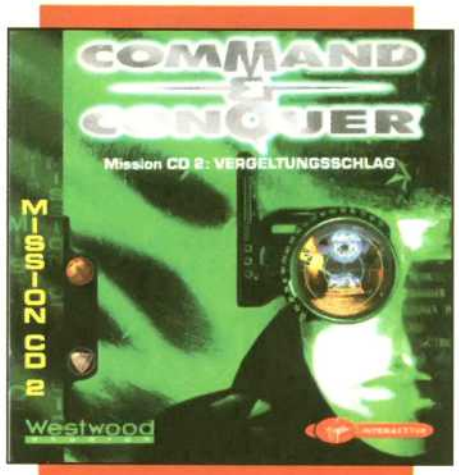


89073 Ulm
Frauenstr. 118

Neueröffnung auf 250 m² !
8.11.97
Frauenstr. 118

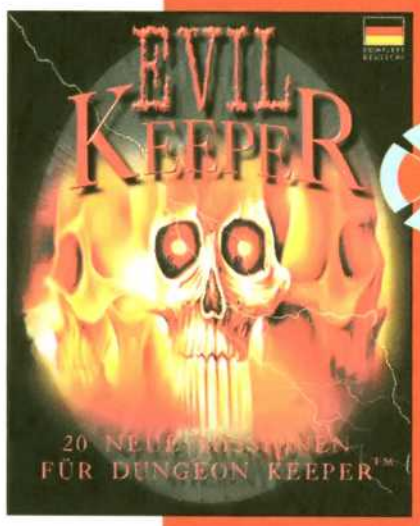
UPDATE SERVICE

Für die langen Winternächte präsentieren wir diesmal eine besonders unterhaltsame Auswahl an Add-Ons, Preisbrechern, Eingedeutschtem und Compilations. Ob Stratege, Rollenspieler, Abenteurer oder Biker, hier wird jeder fündig.

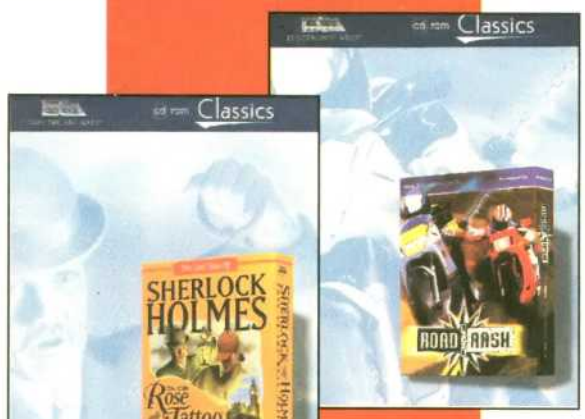


COMMAND & CONQUER MISSION CD 2: VERGELTUNGSSCHLAG

Virgin liefert nun die zweite Mission-CD zu Westwoods Strategie-Hit „Alarmstufe Rot" – mit **18 brandneuen Echtzeitmissionen**, also jeweils neun Aufträgen auf Seiten der Alliierten bzw. Sowjets. Auf ihren Einsatz warten hier **sieben zusätzliche Kampfeinheiten** wie z.B. die „Shocktroopers" oder mit Kurzstreckenraketen ausgerüstete U-Boote, die Ziele auf dem Festland unter Beschuß nehmen können. Die zudem verbesserte KI der CPU-Streitkräfte verspricht selbst ausgefuchsten Feldherren eine Herausforderung. Hinzu kommen **100 abwechslungs- und umfangreiche Multiplayerszenarien**, die zum Teil speziell auf Zwei- oder Vierspieler-Scharmützel zugeschnitten sind. Die geforderten **34,95 DM** sind also bestens investiert.



Siehe auch Begleit-CD



EVIL KEEPER: DUNGEON KEEPER MISSION DISC

Wer den Avatar aus Bullfrogs Kerkerknaller bereits ins digitale Nirwana geschickt hat, kann sich bei S.A.D. für **29,95 DM** jetzt **20 neue Missionen inklusive neuer Sounds und deutscher Sprachausgabe** besorgen. Außerdem verspricht der Hersteller als Belohnung für das Durchspielen eine spezielle Überraschung. Der Schwierigkeitsgrad knüpft dabei nahtlos an die höheren Levels des Originals an, weshalb auf dem Silberling noch viele Tips und Tricks schlummern. Hinzu kommt eine spezielle Variante für die User des EA-Updates zum Hauptprogramm. Für ein Probespielchen haben wir übrigens **zwei der neuen Aufgaben auf unserer Begleit-CD** abgelegt.



Siehe auch Begleit-CD



KLASSIKER VON ELECTRONIC ARTS

Für jeweils **39,95 DM** kommen nun zwei weitere Titel aus der Reihe „CD ROM Classics". Da wäre zunächst die wilde Zweiradhatz **Road Rash**, an der hartgesottene Biker im Kampf um Geld und Groupies Gummi geben. Turniermodus, Netzwerkduelle für bis zu acht Spieler, rockige Musikbegleitung und ansprechende Optik garantieren Spaß am Feuerstuhl. Abenteurer kommen dagegen bei **Sherlock Holmes: Das Geheimnis der tätowierten Rose** auf ihre Kosten. An über 50 gerenderten 3D-Schauplätzen dürfen PC-Sherlocks da im viktorianischen England ihre Spürnase unter Beweis stellen.

ALEXANDER DER GROSSE

Das Runden-Strategical von Interactive Magic ist nun für **89,– DM** in einer **komplett deutschen Version** erhältlich. Leider enthält sie einen unschönen Bug, der in den Szenarien „Gaugamela" und „Gracius" zum Absturz führen kann. Damit Hobby-Historiker trotzdem bedenkenlos zugreifen dürfen, liefern wir einen **Patch auf der aktuellen Begleit-CD**.

DSA – DIE NORDLAND TRILOGIE

Für Rollenspieler hat Topware Attics DSA-Trilogie in einer Compilation zusammengefaßt. Zum Preis von **49,95 DM** gibt es auf vier Silberlingen **Die Schicksalsklinge**, **Sternenschweif** sowie **Schatten über Riva** – und die entsprechenden Lösungsbücher gleich als Textfiles dazu! Mit der Sammlung zum „Schwarzen Auge" holt man sich also kein blaues Auge... (st)

REDAKTIONSEINDRÜCKE

JACK







ARMORED FIST 2
FLIGHT SIMULATOR '98

JOE





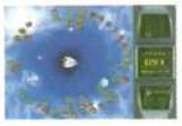


RIVEN
AKTE EUROPA

JÖRG







PANZER GENERAL 3D
SYYRAH

MARKUS







WORMS 2
ELECTRONIC PINBALL

RÜDIGER







SUB CULTURE
TAKE NO PRISONERS

STEFFEN







NHL 98
JEDI KNIGHT

MICHAEL







JEDI KNIGHT
DRILLING BILLY

BRIGITTA





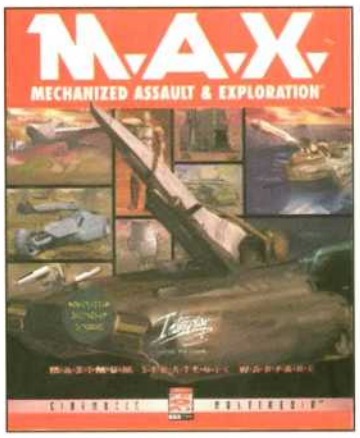


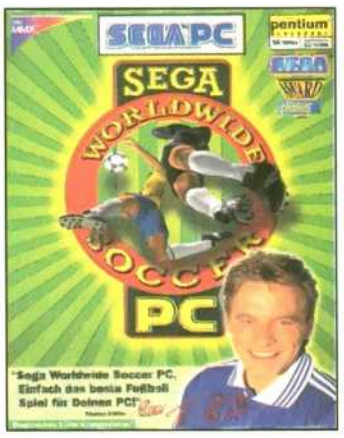
FLOYD
PILGRIM

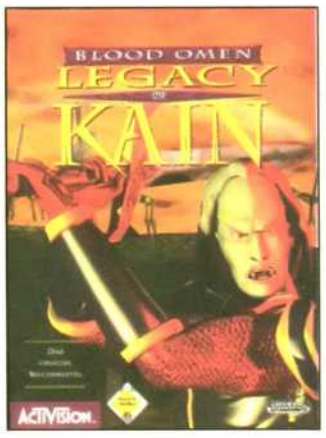
Was der Weihnachtsmann vergißt, können Sie vielleicht hier gewinnen: Um bei der Verlosung von drei Top-Titeln dabei zu sein, genügt eine Postkarte mit Ihren persönlichen Lieblingsspielen - aktuelle Nennungen werden bevorzugt, indizierte Games nicht berücksichtigt. Die Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist dafür völlig gleichgültig, ein leserlicher Absender hingegen in Ihrem eigenen Interesse.

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

Die Gewinne







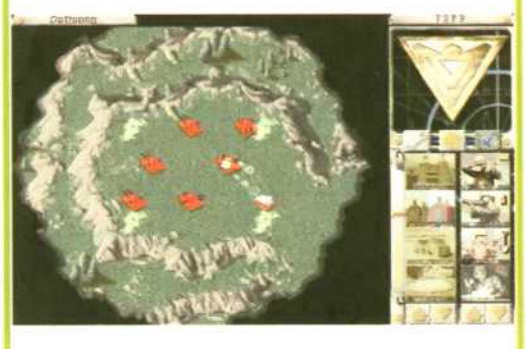
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns – falls auf den siegreichen Einsendungen Präferenzen notiert sind. Viel Glück!

LESERCHARTS



1. **(4) DIE SIEDLER 2**
2. (3) DUNGEON KEEPER
3. (1) COMMAND & CONQUER 2
4. (5) DIABLO
5. (2) TOMB RAIDER
6. (7) THEME HOSPITAL
7. (8) MDK
8. (10) WARCRAFT 2
9. (9) CIVILIZATION 2
10. (17) WET!
11. (15) KKND
12. (13) EARTH 2140
13. (14) DAS SCHWARZE AUGE 3
14. (12) BUNDESLIGA MANAGER 97
15. (–) SCHLEICHFAHRT
16. (6) WORMS
17. (–) EXTREME ASSAULT
18. (–) X-COM: APOCALYPSE
19. (–) X-WING VS. TIE FIGHTER
20. (–) POD

VERKAUFSCHARTS



1. **(–) C&C 2: VERGELTUNGSSCHLAG**
2. (–) DARK REIGN
3. (–) HEXEN 2
4. (–) BAPHOMETS FLUCH 2
5. (–) CONSTRUCTOR
6. (–) NHL 98
7. (–) AKTE EUROPA
8. (–) CONQUEST EARTH
9. (–) TOTAL ANNIHILATION
10. (–) SHADOWS OF THE EMPIRE
11. (–) DAGGERFALL
12. (–) DIE SIEDLER 2 GOLD
13. (–) VIRTUA FIGHTER 2
14. (–) LINKS LS 98
15. (–) FLIGHT SIMULATOR '98
16. (–) ALEXANDER DER GROSSE
17. (–) F/A-18 HORNET
18. (–) RESIDENT EVIL
19. (–) LEVIATHAN
20. (1) DUNGEON KEEPER

Die neue Online Generation!



Neu!

Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!

Neu!

Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen.

Neu!

Komfortabler

Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!

Neu!

Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig.

Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!

ne-

T-Online

Gratis!

Anmeldung, Software und Freieinheiten auf der Heft-CD!





Ihr Direkteinstieg

Alle, die ein Modem oder eine ISDN-Karte haben, können sich per Mausklick automatisch sofort zu T-Online anmelden. In wenigen Minuten starten Sie in die faszinierende Welt von T-Online.

Inklusive:

- **10,- DM Freieinheiten!**
- **10 Tage keine Grundgebühr!**
- **50,- DM Anmeldeentgelt gespart!**

Neu! **Die T-Online-Software 2.0, mit der Sie Höchstleistungen erzielen, ebenfalls auf der Heft-CD!**

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:



Empfehlung connect 5/97

connect ! EMPFEHLUNG Heft 5/97

Super
Modem inkl. Software und T-Online-Anmeldung
111,- DM

Für alle, die jetzt einsteigen wollen, aber noch kein Modem haben: das Skyconnect erreicht rasante 33.600 bit/s und ist so die ideale Hardware für das neue T-Online!

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

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.42 bis, 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.

Systemvoraussetzungen für die 1&1-Komplettsoftware:
Windows 3.1x und Windows95: 486 DX-2/66 Prozessor, 16 MB RAM
WindowsNT: Pentium Prozessor, 32 MB RAM
Mac: Prozessor 68030 oder höher, mind. 16 MB RAM, Mac OS 7.53 oder höher
OS/2: mind. 16 MB RAM, OS/2 Warp

24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28
oder per Fax 01 80/5 67 28 29

Bestellcoupon

T-Online

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

❑ Ich habe noch kein Modem und bestelle zusätzlich das Skyconnect 33.600 (Best.-Nr. 8231) für nur 111,- 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 AG. **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.

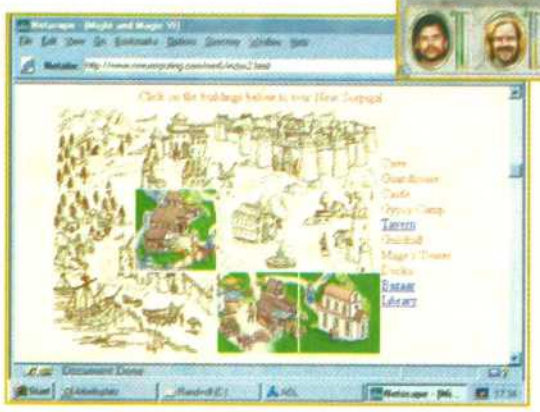
Datum Unterschrift

Kennziffer: 002 127 U

MIGHT & MAGIC VI

http://www.nwcomputing.com/mm6/index2.html





Bei New World Computing gibt es mittlerweile eine offizielle Netzmasche zum jüngsten Sproß der betagten Rollenspielserie. Hier kann man sich durch einen Online-Fragebogen als Mail-Adressat für News registrieren lassen oder acht neue Screenshots bewundern. Viel interessanter ist aber die Bücherei mit „Reiseberichten" aus dem aktuellen Dungeonländle – es wirkt, als hätten sich Oger und andere Fantasy-Gestalten im alten England breit gemacht. Mal sehen, ob ab Neujahr wieder der M&M-Serienschurke Alamar hinter all dem zweifellos vorhandenen Bösen steckt.

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

Erste detailliertere Infos zur neuen M&M-Welt

THE GATHERER

http://www.thegatherer.com



In diesem Actionadventure wird 7th Level („Return to Krondor") den Spieler ab dem Frühjahr zur Hölle schicken, wo er in Satans flammendem Inferno für alle Zeiten seine Sünden abbüßen darf – es sei denn, er würde einen Pakt mit dem Teufel schließen. Der Höllenfürst vermißt nämlich zehn seiner Dämonen, die es in diversen Erdzeitaltern einzufangen gilt.
Wer sich online über die vorzeitige Entlassung wegen guter (bzw. böser) Führung informiert, stößt auf einen standesgemäß in rot und schwarz gehaltenen Website. Die Bildschirmfotos mit stimmungsvollen 3D-Grafiken in wechselnder Third- und First-person-Perspektive können vergrößert werden, es ist von 70 verschiedenen Monstern sowie 40 Schießprügeln die Rede. Leider sind die Texte zum Spiel aber nicht sehr ausführlich; zumindest noch nicht.

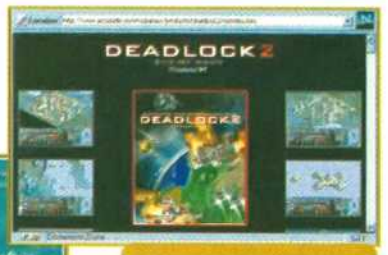


Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Ausblicke auf ein höllisches Actionadventure von 7th Level

DEADLOCK 2 – SHRINE WARS

http://www.accolade.com/noframes/products/deadlock2/spindex.htm





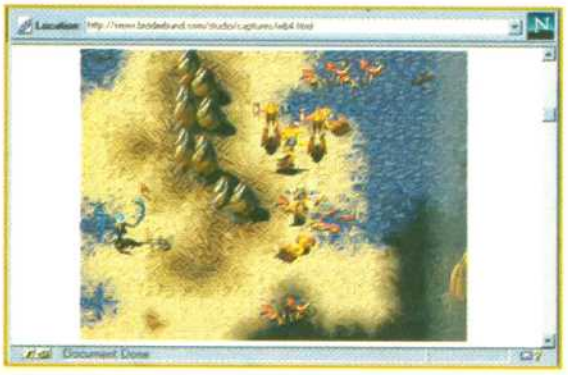
Accolades „Deadlock" war vor Jahresfrist zwar nur ein Achtungserfolg beschieden, dennoch wollen die Amerikaner im Sommer '98 zum echtzeitstrategischen Zweitschlag ausholen. Über ihre Taktik bewahren sie vorläufig aber noch weitgehend Schweigen: etliche Screenshots, ein downloadbares MPEG-Video sowie eine Kurzbeschreibung der Features, mehr ist hier nicht zu holen. Immerhin erfährt man so, daß 42 Szenarien, ein komplett neues Interface, bisher nicht gekannte Einheiten und Bauwerke sowie schicke Filmsequenzen geplant sind.

Präsentation ●
Inhalt ●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Erste Infos zu Accolades neuem Echtzeitstrategical

WARBREEDS

http://www.broderbund.com/studio/comingsoon/warbreeds.html



Auch Broderbund möchte ein strategisches Stück vom Echtzeitkuchen; bloß scheint die Backmischung noch streng geheim. Der Surfer kann der lieblosen Kurzbeschreibung zum für den Frühsommer geplanten Spiel nur entnehmen, daß es da um planetare Eroberung mittels Ressourcenmanagement und Genmanipulation gehen wird. Zur Illustration müssen schlappe vier (vergrößerbare) Bildschirmfotos mit allerlei seltsamem Getier genügen. Nach den hervorragenden Vorabberichten im Netz zu „Koala Lumpur", „The Last Express" und „Riven" eine herbe Enttäuschung!

Präsentation
Inhalt ●
Bedienung ●●
Sprache: englisch

Nur das Nötigste zur kommenden Echtzeitstrategie von Broderbund

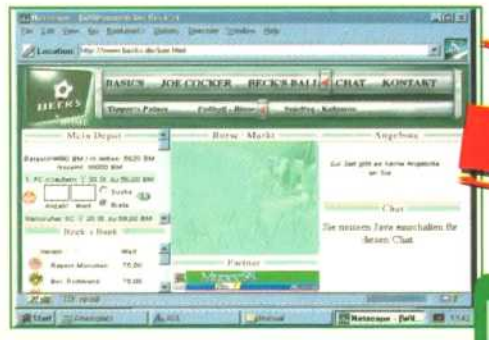
BECK'S FUSSBALLBÖRSE

http://www.becks.de

Wer an dieser sportiven Börsensimulation teilnehmen möchte, sollte etwas Geduld mitbringen – sie läuft nämlich im wahrsten Sinne des Wortes in Echtzeit ab: Bis zum Ende der laufenden Fußballsaison darf man auf dem virtuellen Finanzparkett der Bierbrauerei Beck's die Mannschaften der Ersten Bundesliga handeln. Damit die Sache bis zum Schluß spannend bleibt, verlost der Betreiber unter allen Teilnehmern etliche Kleingewinne (Bargeld und Software) sowie am Ende noch einen großen Batzen von sage und schreibe 10.000 Mark.

Beim Einstieg erhält jeder Mitspieler ein Paket im Wert von 10.000 fiktiven Beck's-Mark, bestehend aus zufällig zugeteilten Aktien sowie Bargeld. Die Werte der Vereinspapiere schwanken dann im Laufe der Zeit je nach den aktuellen Leistungen der Clubs. Ziel der Übung ist es natürlich, innerhalb der offiziellen Börsenzeiten (Montag bis Freitag von 12.00 bis 14.00 Uhr, sonst per Auftragsvergabe an den digitalen Broker) seine Besitztümer so geschickt zu kaufen bzw. zu verkaufen, daß man letztendlich als der Kapitalkrösus dasteht. In der Praxis funktioniert das alles denkbar einfach: Man läßt sich zunächst unter Angabe von E-Mail- und Wohnadresse online registrieren und bekommt dann laut Betreiberangaben innerhalb weniger Stunden ein Paßwort zum Einloggen gemailt – bei unserem Test war es bereits nach einer halben Stunde da. Anschließend kann man sein Aktiendepot einsehen, die gegenwärtigen Tageskurse recherchieren oder seine Order eintippen. Wer zu den besagten Börsenzeiten online sein kann, darf direkt von Kunde zu Kunde handeln bzw. in einem JAVA-Chat sogar verhandeln. Bloß aufregende Optik darf man sich nicht erwarten.





TIP DER REDAKTION



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

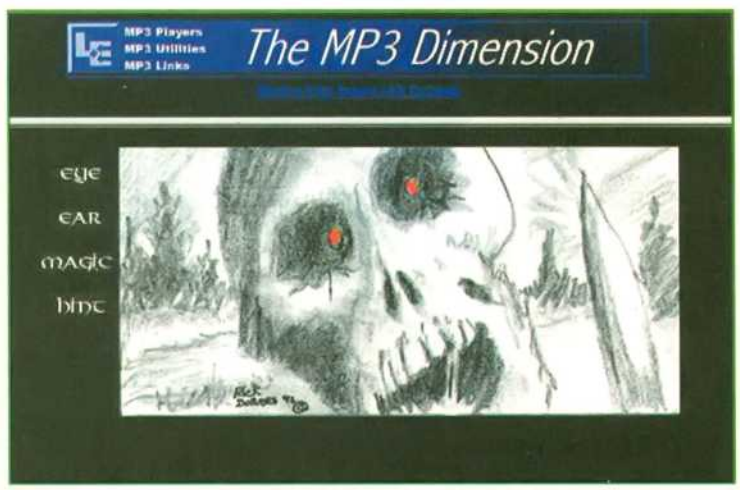
Virtuelle Aktien von realen Fußballvereinen – ein Knüller! Teilweise JAVA erforderlich

CYBER DUNGEON: THE GAME

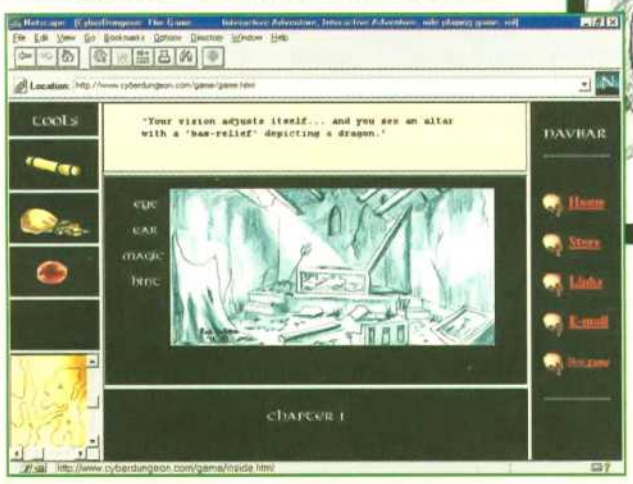
http://www.cyberdungeon.com/game/game.html

Ein echtes Rollenspiel mit einer dichten und atmosphärischen Story wartet hier auf Online-Abenteurer: Am Sterbebett seiner Mutter bekommt der Held den geheiligten Auftrag, binnen acht Tagen den Tempel von Bel'Hargül aufzusuchen. Dort sei ein Ausbruch böser Mächte zu erwarten, der unbedingt verhindert werden müsse. So macht man sich also auf die Reise, forscht im nahegelegenen Dorf nach der gesuchten Weihestätte, ficht per Klick den einen oder anderen magischen Kampf aus und steht schließlich vor der unheilvollen Kapelle…

Am linken Screenrand findet sich ein Inventory; die meist schwarzweiß gezeichnete Grafik im Zentrum des Bildschirms ist beklickbar und kann zudem durch ein paar einfache Befehle (ebenfalls zum Anklicken) näher untersucht werden. Über bzw. unter dem Grafikfenster werden nähere Erläuterungen oder hin und wieder Entscheidungsfragen ausgegeben. Kurzum, man schlägt sich recht komfortabel durch die finsteren Verliese. Wer sich als siegreicher „Tempelritter" bewährt hat, erhält ein Paßwort, mit dem dann bald das zweite Kapitel dieser spannenden Saga zugänglich wird.





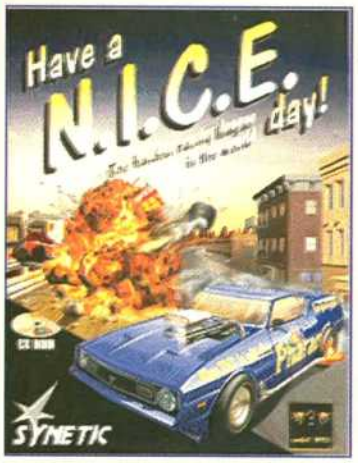


Präsentation ● ●
Inhalt ● ● ●
Bedienung ● ● **Sprache:** englisch

Prickelnde Gänsehaut für Online-Rollenspieler

Online Guide
Hersteller Sites

MAGIC BYTES
http://www.magicbytes.com





Aktuelle Infos zu den Nachfolgern der Krankenhaus-Sim „Biing!" und der Raserei „Have a N.I.C.E. day" sucht man hier noch vergebens – die magischen Online-Bytes beschränken sich auf oberflächliche, aber zumindest hübsch bebilderte Produktinfos. Außerdem stehen diverse AVI-Files, Slideshows oder Patches zum Download bereit. Und Chefärzte, denen beim Zocken von „Biing!" ständig der Pleitegeier am Kittel zupft, finden eine hilfreiche Schummelei, um mittels Disk-Editor die Kasse ihres Hospitals füllen zu können.

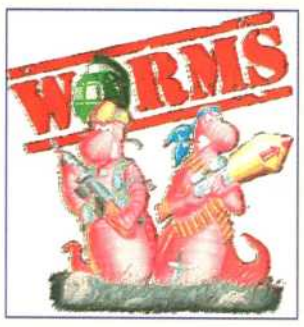
Präsentation ●
Inhalt ●
Bedienung ● ●
Sprache: deutsch, englisch, französisch, spanisch, italienisch

Nicht sehr umfangreiches Online-Angebot der deutschen Spieleschmiede, Netscape 3.0 bzw. Internet Explorer 3.0 enhanced

TEAM 17
http://www.team17.com

Dem aktuellen Worms 2 hat Team 17 zwar eine eigene Domain spendiert (http://www.worms2.com), doch auch direkt auf dem Site des Herstellers kommen Freunde der strategisch-witzigen Würmerschlachten auf ihre Kosten. So warten im Rahmen des hervorragenden technischen Supports jede Menge Cheats, Levelcodes, FAQs und Updates für sämtliche hauseigenen Games, also u.a. auch ein Netzwerk-Patch zu „Worms". Zudem erhalten Kriechkrieger saugbare Zusatzsounds bzw. -Landschaften, Wallpapers, diverse Editoren sowie etliches mehr. Säuberlich aufgelistete News, ausführliche Produktinfos, Demos, Interviews und der „Biergarten" für alles fernab von Compi & Co. (etwa Autos und Karaoke) runden das ansprechende Angebot ab.





Präsentation ● ●
Inhalt ● ● ●
Bedienung ● ●
Sprache: englisch, deutsche Version geplant

Bei Team 17 ist auch im Internet (k)ein Wurm drin

MICROIDS
http://www.microids.com

Die Homepage der Franzosen („Isnogud") ist von durchwachsener Qualität: Zum nicht sonderlich umfangreichen, aber sehr übersichtlich präsentierten Angebot zählen die Firmengeschichte, Pressestimmen, brauchbare Produktinfos, Spieletips und Messetermine. Außerdem darf der Besucher schon mal einen Blick auf das vielversprechende Echtzeitstrategical „Rising Lands" werfen, an dessen Fertigstellung mit Hochdruck gearbeitet wird. Es soll vor allem im Multiplayer-Modus mit bis zu vier Spielern Laune machen.





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

Brauchbares von den verspielten Franzosen

LOGIC FACTORY
http://logicfactory.com



Das aktuelle Strategiespiel „Leviathan" wird im Internet eher unspektakulär mit Screenshots, Artwork, Story etc. beworben. Weltraumeroberer erhalten neben Produktinfos ein spielbares Demo von „Ascendancy" und darüber hinaus ein saugbares Add-On, das den Schwierigkeitsgrad des Klassikers durch schlauere CPU-Gegner deutlich anhebt. FAQs, Patches, technischer Support und Firmenporträt sind natürlich auch hier mit von der Partie.

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

Durchschnittlicher Hersteller-Site, Netscape 3.0 bzw. Internet Explorer 3.0 enhanced

CompuServe – auf der Heft CD

DAS FUN-NETZ FÜR SPIELE-PROFIS

Für Spielefreaks ist CompuServe ein Muß. Wertvolle Tips & Tricks, hilfreiche Support-Bereiche und brandaktuelle Demoversionen sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem überwältigenden Spiele-Angebot des weltumspannenden Netzwerks.

Mit CompuServe erhalten Sie den Schlüssel zur ganzen Spiele-Welt – mehr als 100 Angebote rund um's Thema „Spiel & Spaß" lassen keine Wünsche offen.

Spiele-Foren

Schon seit Jahren sind die gutbesuchten Spiele-Foren von CompuServe eine Institution. Hier können Sie sich mit Gleichgesinnten austauschen, an interessanten Diskussionen zu aktuellen Themen beteiligen und in gigantischen Datei-Archiven stöbern. Dank der regen Mitglieder-Beteiligung tummeln sich die absoluten Profis in den CompuServe-Foren – wenn Sie in einem Spiel mal nicht weiterwissen, können Sie auf die Unterstützung der Cracks rund um den Erdball zählen. Einfach eine Nachricht hinterlassen, und wenig später findet sich mit größter Wahrscheinlichkeit die Lösung des Problems in Ihrem elektronischen Briefkasten. Die Themenbereiche der Foren sind auf die Wünsche und Bedürfnisse der Spielergemeinde zugeschnitten – das Spektrum reicht vom Rollenspiel- über das Action-Games- bis hin zum Sportspiel-Forum.





Hersteller-Foren

Sie sind mit einem bestimmten Spiel unzufrieden, hängen an einer bestimmten Stelle fest oder haben mit unlösbaren Hardware-Problemen zu kämpfen? Dann wenden Sie sich doch einfach direkt an die Programmierer! In den Hersteller-Foren sind die wichtigsten Softwarehäuser mit eigenen Bereichen vertreten – von Activision bis Westwood. Hier tauschen Sie sich mit den Entwicklern aus, erhalten wertvolle Tips, können erste Bilder der neuesten Games begutachten (lange, bevor diese in den diversen Spielezeitschriften erscheinen!) und brandheiße Beta-Demos herunterladen. Und wenn die Soundkarte mal wieder stumm bleibt oder die 3D-Grafikkarte nur undefinierbare Pixelhaufen produziert, bringen Sie Ihr System mit den neuesten Treibern auf den aktuellen Stand.

Online-Games

Online-Spiele sind in – Ehrensache, daß der große Online-Dienst CompuServe diesem faszinierenden Trend einen besonders großen Platz einräumt. Was Sie in CompuServe zum Thema Online-Spiele nicht finden, das gibt es schlichtweg nicht. Im Modem Games Forum dreht sich alles um Spiele, in denen Sie sich per Direct-Connect mit Ihren besten Freunden und anderen Online-Junkies aus aller Welt messen können. Von Command & Conquer bis hin zu Warcraft – finden Sie neue Spielpartner, stöbern Sie in den heißesten News und halten Sie sich über aktuelle Software-Entwicklungen auf dem Laufenden. Die virtuellen Welten der großangelegten Multiplayer-Games werden im Online Games Forum erschlossen. Hier tauschen sich die Fans von Internet-Spielen wie Ultima Online, Diablo, Warbirds oder AD&D aus. Darüber hinaus werden Parties gebildet, spannende Sessions vereinbart und wichtige Informationen verbreitet. Ein absolutes Muß für alle Cyberspace-Gamer!







CompuServe®







PC Player Forum

Natürlich finden auch die Fans der großen deutschen Spielezeitschrift PC Player eine wohlvertraute Anlaufstelle im endlosen Cyberspace. Das kompetente Team der PC Player versorgt Sie mit wertvollen Tips&Tricks, gibt Ihnen Einblicke in die neuesten Produktentwicklungen und stellt sich im „PC Player Talk" Ihren Fragen und Anregungen. Darüber hinaus können Sie sich die neuesten Benchmarks des Technik-Teams herunterladen und sich in den „Spiele-Ligen" mit anderen Spielefreaks messen.

Chat mit Stil

Weltweite Kommunikation über alle Grenzen hinaus – das bietet der Chat-Bereich von CompuServe. Doch während sich die Chat-Gemeinde im Internet und auf anderen Online-Diensten mit langweiligen Textfenstern begnügen muß, geht CompuServe einen Schritt weiter und präsentiert mit „WorldsAway" die erste virtuelle Chat-Welt im grafischen Gewand. Erforschen Sie eine riesige Stadt im Cyberspace, ändern Sie Ihr Outfit, treffen Sie Freunde und Bekannte, nehmen Sie an Spielen und Wettbewerben teil und werden Sie zum Mitglied einer virtuellen Gemeinde. WorldsAway ist die Chat-Umgebung für das nächste Jahrtausend.

Dabeisein ist alles!

Sie wollen vom kompetenten CompuServe-Angebot für Spieler profitieren? Nichts leichter als das – auf der Heft-CD finden Sie die CompuServe-Show mit vielen weiteren Infos und direktem Zugang, zum Testen einen Monat lang ohne Grundgebühr inkl. zehn Freistunden. Sie können die CompuServe-CD auch unter der gebührenfreien Rufnummer 0130/3732 kostenlos anfordern. Worauf warten Sie noch – go online!

SOURMOSH'S DUNGEON KEEPER PAGE

http://games.nextlevel.net/sourmosh/



Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Breit gestreute, jedoch nicht sehr in die Tiefe gehende Informationen zu Bullfrogs Kerkermeister

Im Kerker kann man wenig Luxus erwarten, entsprechend spartanisch ist die Optik dieser Adresse. Inhaltlich kommt der Besucher zunächst in den Genuß einer News-Page, gefolgt von einführenden Bemerkungen zum Spiel an sich. Ein strategischer Guide gliedert sich nach Themenschwerpunkten wie Imp-Management oder Fallenführer, bleibt aber dennoch auf einem recht allgemeinen Niveau.
Interessanter, wenn auch ungegliedert, ist da jene Sektion, wo Spieler über ihre Erfahrungen mit diesem oder jenem Abschnitt von Bullfrogs Megaseller berichten – aufmerksame Leser können hier eine Menge lernen. Etliche Anmerkungen zu den diversen Monstern, eine kleine, aber feine FAQ-Abteilung sowie einige Downloads (Level-Editoren, Bildschirmgrabber usw.) und Links runden das solide Angebot ab.

DUNGEON KEEPER'S LAIR

http://dk.allgames.com/





Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Alles für den Keeper!

In der Höhle des Dungeon Keepers geht es sehr viel ausführlicher zur Sache als bei Sourmosh. Insbesondere die Ecke mit Tips & Tricks hat uns beeindruckt. Hier finden sich allgemein-strategische Überlegungen, Führer zu Räumen, Fallen, Monstern oder Zaubersprüchen – und das alles sehr konkret und umfangreich. Die Downloads bestechen durch etliche Patches, darunter auch ein Flicken zu den KI-Fehlern des Programms. Bildschirmfotos liegen ebenfalls in reicher Auswahl zum Absaugen bereit. Und wer über einen IRC-Client verfügt (z.B. „mIRC" oder „PIRCH"), kann sich von dieser Adresse aus in einen EFNET-Server einklinken und dort im Raum „Dungeonkeeper" mit Gleichgesinnten über das Game plaudern. Das Ganze ist mäßig hübsch präsentiert, sieht aber immer noch besser aus als die obige Vorstellung zum Thema. Vor allem stimmt jedoch das Angebot – wie über 100.000 Hits seit Februar recht eindrucksvoll belegen.

UK DK WEB

http://www.i-way.co.uk/~vigilante/ep/misc/dungeon.htm





Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Die DK-Rubrik eines britischen Online-Fanzines

Warum nur müssen alle Sites zu „Dungeon Keeper" so bescheiden aussehen? Jedenfalls gilt das auch für diese Abteilung eines britischen Online-Fanzines zum Kerkermeister. Neben einigen Downloads (Editoren und Patches) ist hier wohl insbesondere das ausführliche Interview mit dem ehemals obersten Ochsenfrosch und DK-Designer Peter Molyneux interessant. Das Mag selbst hat freilich noch jede Menge Material zu ganz anderen Themen wie etwa Musik oder Movies zu bieten.

DUNGEON KEEPER TOURNAMENT

http://www.warzone.com/dkt



Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

DK-Turniere im Netz

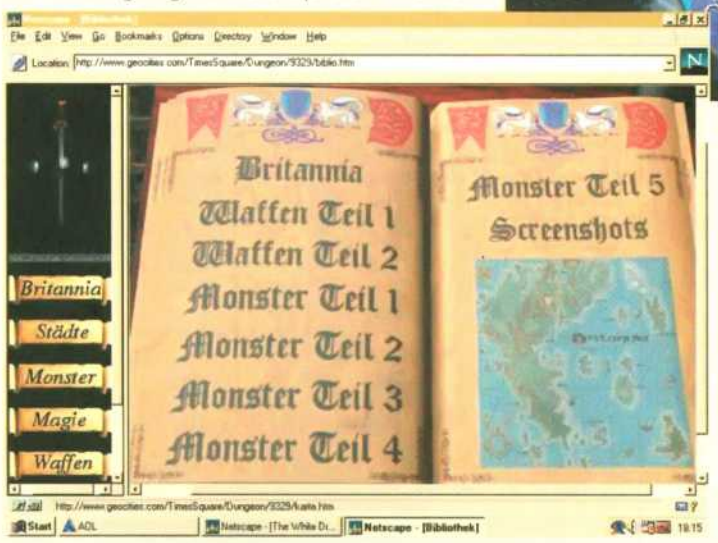
Hier werden mit Hilfe eines (etwa im „DK Lair" downloadbaren) TCP/IP-Patches Turniere mit Dungeon Keepern aus aller Herren Länder abgehalten. Eine umfangreiche Mitgliederliste inklusive E-Mail-Adressen sorgt dabei für die gegenseitige Erreichbarkeit der Kontrahenten. Wer sich der internationalen Schergengemeinschaft anschließen möchte, kann dies komfortabel über ein Online-Formular tun.

THE WHITE DRAGONS

http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/9339/dragon.htm



Noch immer läuft **Ultima Online** erst in der Betatest-Phase, doch schon bewegt sich die globale Anzahl der Spielergilden im dreistelligen Bereich. Selbst aus Deutschland sind laufend Neugründungen zu vermelden, obwohl die Europäer zumindest vorläufig wohl keinen eigenen Server erhalten werden. Mit ihren rund 50 Mitgliedern stellen die weißen Drachen derzeit die drittstärkste Vereinigung von UO-Spielern hierzulande.



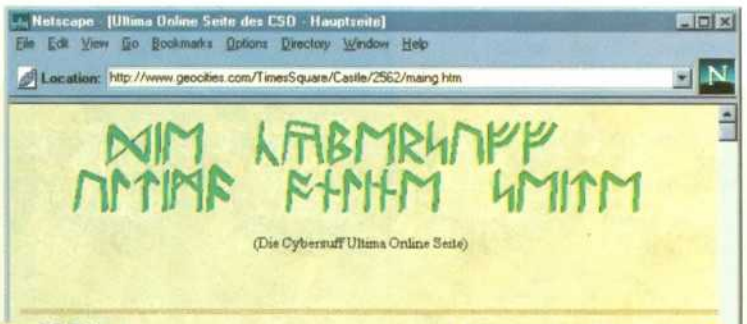
Bei der deutschen Bruderschaft mit dem englischen Namen handelt es sich um eine Art von Tempelrittern, deren erklärtes Ziel in der Errichtung einer großen und schönen Onlineburg besteht – hier sollen fortan Wissens- und andere Schätze gehütet werden. Als Widersacher kommen somit alle Dunkelmänner in Frage, während man dem „Daimon-Clan" (Online Guide 9/97) sowie dem weiter unten vorgestellten „Cybersuff-Orden" freundschaftlich verbunden ist. Und in der Tat machen die Dragons ihrem Anspruch als ultimative Bibliothekare schon jetzt alle Ehre: Das verfügbare Archiv befaßt sich bereits relativ flächendeckend (wenn auch nicht allzu tiefgründig) mit den britannischen Waffen und Monstern. Eine beklickbare Landkarte ermöglicht zudem geographische Studien. Die gesamte Web-Präsenz ist hübsch illustriert, geschmackvoll gestaltet und mittels Shockwave sogar schick mittelalterlich vertont. Treffen hält man regelmäßig in einem Chat-Raum des Geocities-Servers ab.

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

Schöne Ultima Online-Gilde für wehrhafte Bücherwürmer, Shockwave wird unterstützt

CYBERSUFF-ORDEN

http://people.wiesbaden.netsurf.de/~cybersuf



Den virtuellen Suffköppen schmeckt neben **Ultima Online** u.a. auch **Diablo** und **Dungeon Keeper**, weshalb sie über mehr als nur eine inter-nette Anlaufstelle verfügen. An Ordnungssinn fehlt es ihnen indessen ein wenig, denn die hiesige Zentraladresse sieht aus wie Lord Britishs Festsaal nach einer durchzechten Nacht. Wer sich daran (und an der mäßigen Optik) nicht stört, der kann sich an Patches, Lösungen und sonstigen Bytes zu den Ultima-Computerspielen berauschen.



Die Rangfolge der Mitglieder ergibt sich übrigens aus einem gildeninternen Punktesystem – das leuchtet ein, in Flensburg macht man das ja ähnlich. Abgesehen davon, daß Alkohol am Schwert hier legitimiert ist, benimmt sich der 20 trinkfeste Mann starke Orden aber streng ordentlich: Bösewichter werden bekämpft und regelmäßige Chat-Treffen im IRC abgehalten.

Präsentation ●●
Inhalt ●●
Bedienung ●
Sprache: deutsch

Hochprozentiger Spielerclub für Ultima Online, Diablo, Dungeon Keeper und andere Games

PREVIEW: THE GUARDIAN ANGELS

http://www.sandke-online.com/TGA/mainframe.htm



Bislang belegen vor allem die himmlischen Artworks auf der noch im Aufbau befindlichen Homepage den Heiligenschein der **Ultima Online**-Schutzengel – wie die hehren Ziele der mittlerweile 30 Seelen zählenden Vereinigung genau aussehen, bleibt abzuwarten. Fest steht aber bereits, daß sie nicht mit dem Teufel, sondern dem „Daimon-Clan" und der „Gilde der Freiheit"(siehe jeweils Online Guide 9/97) im freundschaftlichen Bunde stehen.



DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 10/96 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%
7th Legion	11/97	Strategie	52%
A-10 Cuba!	4/97	Simulation	64%
Aaron vs. Ruth	6/97	Sport	70%
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%
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%
Aro & Elmi g. die Bakterien	11/96	Action	28%
Atlantis	8/97	Abenteuer	79%
Atomic Bomberman	10/97	Action	65%
Azrael´s Tear	11/96	Abenteuer	62%
Banzai Bug	5/97	Action	63%
Baphomets Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%
Batm. Forever-The Arcade Game	4/97	Action	58%
Battle Sport	4/97	Sport	52%
Battlecruiser 3000 A.D.	3/97	Simulation	72%
Bazooka Sue	4/97	Abenteuer	75%
Beasts & Bumpkins	10/97	Genre-Mix	52%
Bedlam 2	8/97	Strategie	58%
Betrayal in Antara	9/97	Abenteuer	70%
Big Job	10/96	Verschiedenes	60%
Birthright	11/97	Genre-Mix	81%
Blam! Machinehead	2/97	Action	81%
Bleifuß 2	**11/96**	**Sport**	**87%**
Blood & Magic	2/97	Strategie	57%
Blood Omen: Legacy of Kain	11/97	Genre-Mix	75%
Boong!?	10/96	Sport	59%
Botsoccer	3/97	Sport	66%
British Open Championship Golf	11/97	Sport	74%
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%
Caveland	11/97	Simulation	63%
Che en Bolivia	9/97	Strategie	35%
Chess Master 5000	3/97	Strategie	76%
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
Constructor	10/97	Simulation	80%
Creatures	2/97	Genre-Mix	66%
Crusader - No Regret	10/96	Verschiedenes	70%
Cyber Gladiators	2/97	Sport	32%
Daggerfall	11/96	Abenteuer	67%
Dark Colony	11/97	Strategie	83%
Dark Earth	11/97	Abenteuer	75%
Darklight Conflict	6/97	Action	80%
Dark Reign	**11/97**	**Strategie**	**88%**
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%
Deadlock	11/96	Simulation	75%
Deadly Games	1/97	Strategie	80%
Deadly Tide	3/97	Action	72%
Death Rally	3/97	Sport	70%
Der Industriegigant	8/97	Simulation	82%
Der Planer 2	11/96	Simulation	71%
Destiny	1/97	Simulation	58%
Destruction Derby 2	2/97	Sport	63%
Deus	1/97	Abenteuer	67%
Diablo	**2/97**	**Abenteuer**	**87%**
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 Welt der Ozeane	11/96	Anwender	bes. seicht
Discworld 2	1/97	Abenteuer	81%
D.O.G.	10/97	Action	51%
Down in the Dumps	2/97	Abenteuer	65%
Dragonheart	2/97	Action	44%
Dragon Dice	10/97	Strategie	58%
Dragon Lore II	2/97	Abenteuer	77%
DSA III - Schatten über Riva	2/97	Abenteuer	74%
DSF Fußball Manager	4/97	Sport	70%
Duden	10/96	Anwender	bes. unentbehrlich
Dungeon Keeper	**7/97**	**Genre-Mix**	**91%**
Earth 2140	7/97	Strategie	57%
Ecstatica II	4/97	Abenteuer	77%
Emperor of the Fading Suns	5/97	Strategie	72%
Enemy Nations	6/97	Strategie	58%
Erachacha	10/97	Action	55%
Eradicator	4/97	Action	68%
Evidence	10/97	Abenteuer	39%
Extreme Assault	**6/97**	**Simulation**	**87%**
F-16 Fighting Falcon	9/97	Simulation	74%
F1 Manager Professional	11/97	Sport	82%
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%
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%
Gazillionaire Deluxe	11/97	Simulation	66%
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%
Grid Run	4/97	Action	48%
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%
Hitman	10/97	Genre-Mix	58%
Holiday Island	2/97	Simulation	80%
Hunter Hunted	2/97	Action	71%
iF-22	**10/97**	**Simulation**	**86%**
iM1A2 Abrams	5/97	Simulation	62%
Imperialismus	**10/97**	**Simulation**	**85%**
Imperium Galactica	6/97	Strategie	72%
Incubation	11/97	Genre-Mix	82%
Independence Day	6/97	Action	58%
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%
Jack Orlando	11/97	Abenteuer	78%
Jetfighter 3	3/97	Simulation	68%
Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%
Jurassic War	10/97	Strategie	62%
Kart Race	10/97	Sport	42%
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%
Lands of Lore 2	**11/97**	**Abenteuer**	**87%**
Leisure Suit Larry 7	1/97	Abenteuer	82%
Lighthouse	10/96	Abenteuer	78%
Links LS 1998 Edition	**10/97**	**Sport**	**85%**
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%
Marble Drop	6/97	Strategie	59%
Mass Destruction	11/97	Action	57%
Master of Orion II	**11/96**	**Simulation**	**85%**
M.A.X.	**3/97**	**Strategie**	**86%**
Mäx!	11/97	Action	60%
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%
Monster Truck Madness	1/97	Sport	32%
Monster Trucks	9/97	Sport	67%
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%
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%
Panic Soldier	10/97	Strategie	60%
Panzer Dragoon	2/97	Action	77%
Pazifik Admiral	10/97	Strategie	80%
Perfect Assassin	11/97	Abenteuer	63%
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%
Pink Panthers gefährliche Mission	2/97	Abenteuer	65%
Pod Pentium	4/97	Sport	75%
Pod Pentium MMX	4/97	Sport	78%
Pod 3Dfx	**4/97**	**Sport**	**85%**
Power Chess	11/97	Strategie	72%
Power F1	2/97	Sport	76%
Power Rangers Zeo	9/97	Action	21%
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%
Rallye Racing '97	11/96	Sport	72%
Realms of the Haunting	1/97	Genre-Mix	69%
Rebel Moon Rising	10/97	Action	55%
Reloaded	7/97	Action	33%
Rendezvous im Weltraum	1/97	Abenteuer	73%
Resident Evil	**5/97**	**Genre-Mix**	**87%**
Riot	8/97	Sport	65%
Risiko	3/97	Strategie	67%
Road Rash	11/96	Sport	77%
Roland Garros 97	10/97	Sport	70%
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%
Shadows of the Empire	**11/97**	**Action**	**87%**
Shattered Steel	1/97	Action	80%
Sherlock Holmes 2	1/97	Abenteuer	77%
Shine	2/97	Abenteuer	51%
Sim Copter	2/97	Simulation	77%
Sim Golf	4/97	Sport	67%
Sim Park	5/97	Simulation	74%
Slamscape	5/97	Action	33%
Slamtilt	3/97	Simulation	76%
Solar Crusade	11/96	Action	52%
Sonic 3 & Knuckles	5/97	Action	67%
Sonic 3D Flickies Island	10/97	Action	73%
Sonic CD	10/96	Action	72%
Sound Engine	11/96	Anwender	bes. vielseitig
Space Jam	4/97	Sport	62%
Spaceward Ho! IV	4/97	Strategie	55%
Speedster	7/97	Sport	45%
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%
Steel Panthers II	3/97	Strategie	60%
Street Racer	2/97	Sport	74%
Strife	11/96	Verschiedenes	59%
Strikepoint	3/97	Action	51%
Striker 96 (Acclaim)	10/96	Sport	78%
Super Bubsy	10/97	Action	60%
Super Puzzle Fighter II Turbo	8/97	Strategie	64%
Surface Tension	1/97	Action	58%
Swing	10/97	Strategie	69%
SWIV 3D	1/97	Action	68%
Syndicate Wars	10/96	Strategie	70%
Tarot	11/97	Genre-Mix	39%
Team 47 GoMan	11/97	Action	52%
TechnoMaker	11/96	Anwender	bes. groovy
Ten Pin Alley	5/97	Sport	61%
Terracide	7/97	Action	56%
Terra Inc.	11/97	Strategie	65%
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 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 Space Bar	9/97	Abenteuer	65%
Three Dirty Dwarves	6/97	Action	50%
Time Trouble- Jagd nach Formel	4/97	Abenteuer	50%
Tomb Raider	**1/97**	**Action**	**88%**
Toonstruck	**1/97**	**Abenteuer**	**89%**
Total Control	10/96	Simulation	71%
Toy Story	4/97	Action	53%
Triple Play 97	10/96	Sport	82%
Tunnel B1	2/97	Action	68%
Turok - Dinosaur Hunter	11/97	Action	83%
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%
Vermeer 2	5/97	Simulation	75%
Versailles 1685	2/97	Abenteuer	69%
Victory	10/96	Strategie	46%
Virtua Fighter 2	**11/97**	**Sport**	**85%**
Voodoo Kid	9/97	Abenteuer	78%
War Diary	4/97	Strategie	50%
War Gods	9/97	Sport	68%
War Wind	1/97	Strategie	72%
Warlords 3	10/97	Strategie	75%
Waterworld	10/97	Strategie	64%
We are Angels	9/97	Action	18%
Wer ist der Mörder von Taylor French	11/97	Genre-Mix	50%
Wet - The Sexy Empire	7/97	Simulation	74%
Winzer Deluxe	4/97	Simulation	70%
WipEout 2097	8/97	Sport	72%
Worldwide Soccer	**9/97**	**Sport**	**85%**
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%

Lösungshilfen



Gelöst
Baphomets Fluch 2
Dark Reign Teil 1

Fragen
Baphomets Fluch
Dragon Lore
Ecstatica 2
The Orion Conspiracy

Antworten
Der Druidenzirkel

Tips und Tricks
Betrayal in Antara
Birthright
Bleifuß Fun
Hind
Jedi Knight
Legacy of Kain
NHL 98
Pazifik Admiral
Resident Evil
Shadows of the Empire
Turok



Fragen

Auf der nächsten Seite beginnt bereits die Komplettlösung des Nachfolgers, doch macht anscheinend auch **Baphomets Fluch** noch Probleme. Laut extra konsultiertem Walkthrough muß im „Geheimen Club in Syrien" dem Jungen Nejo ein roter Ball gegeben werden, um an die Bürste vom Stand des Kebab-Verkäufers zu gelangen. Leider weigert sich der Rotzbengel standhaft, das Spielzeug anzunehmen. Was in Georges Namen muß man tun, um ihn dazu zu bringen?

Ein echter Hotline-Klassiker ist zweifellos Cryos **Dragon Lore**. So gibt es beispielsweise etwas abseits von Stonehenge eine Höhle, in der hinter einer brüchigen Wand ein Zauberbuch versteckt ist. Möglicherweise liegt darin ein Weg verborgen, die nächste verschlossene Tür zu öffnen, aber eine nähere Untersuchung fördert nur die Meldung „A spell book" zutage, und der Inhalt scheint nur aus wirren Zeichen zu bestehen...

Sobald der Kriegsmagier in **Ecstatica 2** besiegt ist, behauptet die Fee, man müsse einen Gegenstand ersetzen, damit man beim Schmiedefeuer ins Kellergewölbe gelangen könne. Nur *welchen* Gegenstand man *wo* ersetzen soll, das sagt die Gute natürlich nicht!

Nach dem Tod des ersten Alienmonsters bei **The Orion Conspiracy** gibt es ebenfalls Probleme: Zwar läßt sich mit dem Brecheisen die Abdeckplatte des Bedienungsfeldes des Aufzugs hinter der Kommandobrücke öffnen, doch erscheint nun der Kommentar „I need something strong and flexible", und alle bislang gefundenen Gegenstände werden als ungeeignet verworfen.

Antworten

Sieh an, **Der Druidenzirkel** ist den Spielern offenbar noch in guter Erinnerung. Auf jeden Fall liegen bereits mehrere Antworten auf die Fragen der letzten Ausgabe vor, stellvertretend geht unser Dank an Oliver Brennecke. Sein Amulett (und damit das Magiefenster) ruft man mit einem rechten Mausklick auf. Auf dem Amulett befinden sich Symbole für Erde, Feuer, Wasser, Luft und Geist. Durch Anklicken verschiedener Kombinationen dieser Symbole erstellt man einen Zauber, der durch die Auswahl des Blitz-Icons aktiviert wird. Einige Beispiele wären:
Steinhagel: Erde Erde Luft (2 Magiepunkte)
Feuerball: Erde Feuer Luft (4 Magiepunkte)
Giftige Gase: Wasser Feuer Luft (6 Magiepunkte)
Leichte Heilung: Erde Luft Feuer Wasser (7 Magiepunkte)
Angeblich stellt das Entkommen aus dem Gefängnis überhaupt kein Problem dar, hier ist also der Weg *in* den Knast: Bei der Leiche vor dem Gefängnis findet man den Schlüssel zum Tor. Dort wiederum liegt eine lose Stange, mit der man das Gittertor öffnet. Für das Tor im Gefängnishof ist dann der Schlüssel zuständig. Um aber ins Gefängnis selbst vorgelassen zu werden, braucht man einen Marschbefehl als Henker, den es erst später gibt.
Drittens und letztens: Das angesprochene Buch findet man in der Bibliothek, im ersten Raum, in der hinteren Regalreihe, auf der **Rückseite** des rechten Regals!

Gelöst

Baphomets Fluch 2 – Die Spiegel der Finsternis

Vorbei ist die Zeit der Hotline-Fragerei: Peter Hecker alias George Stobbard ist aus den Tiefen dieses mysteriösen Abenteuers zurückgekehrt, um allen Hobby-Archäologen seinen detaillierten Bericht zu überbringen.

Bevor Sie sich mit George und Nico ins Abenteuer stürzen, hier einige allgemeine Tips: Um jemanden über einen bestimmten Gegenstand oder eine andere Person auszufragen, müssen diese meist vorher untersucht oder benutzt bzw. angesprochen werden. Reden Sie mit allen Personen mehrmals, da sich immer wieder zusätzliche Gesprächsthemen ergeben. Untersuchen Sie die gesammelten Gegenstände in ihrem Inventar (rechte Maustaste), um Hinweise darüber zu erhalten oder sie zu manipulieren.

Oubiers Haus (George)

Den Besuch bei Professor Oubier hatte ich mir wirklich anders vorgestellt. Zuerst galt es, mit der Spinne fertig zu werden. Dazu betrachtete ich den großen Bücherschrank und kickte anschließend den Holzklotz weg, auf den er gestützt war. Nun konnte ich mich an der Metallklammer in der Wand von den Fesseln befreien. Ich öffnete den Sekretär und fand darin eine Tequilaflasche. Nachdem ich mir einen Schluck gegönnt hatte, hob ich den Wurm und den Giftpfeil vom Boden auf. Danach nahm ich



Die ersten Rätsel werden auch in der Anleitung erläutert

einen kleinen Tontopf aus der Schublade, in dem der Hausschlüssel versteckt war. Brief, Lippenstift und das seltsame Höschen aus Nicos Handtasche wanderten ebenfalls in mein Inventar. Das Schränkchen am linken Ende des Raumes ließ sich mit Hilfe des Pfeiles öffnen. Mit dem Höschen konnte ich den darin befindlichen Zylinder an mich nehmen und in den Siphon einbauen. Ich bezwang die Flammen mit diesem selbstgebastelten Feuerlöscher und stieg die Treppe hinab zur Eingangshalle. In dem Brief an Nico stand die Nummer von André Lobineau, mit dem ich mich auch gleich über das nebenstehende Telefon verabredete. Mit dem Schlüssel öffnete ich die große Flügeltür und verließ Oubiers Anwesen.

Café Mauntfaucon

Nachdem ich mir einen Kaffee bestellt hatte, kreuzte Lobineau auf. Ich zeigte ihm den Tontopf aus Oubiers Haus, woraufhin er mich an die Galerie Glease verwies und wieder verschwand. Nun sprach ich mit dem Gendarmen am Nachbartisch und erzählte ihm von Nico und ihrer Entführung. Der Mann war daraufhin so verbittert, daß er gar nicht bemerkte, wie ich ihm das Absinth-Fläschchen vom Tisch stahl.



Der mürrische Kellner muß zweimal angesprochen werden

Galerie Glease

In der Galerie traf ich auf einen wohlbeleibten Kunstkritiker, dem ich den Absinth heimlich ins Glas schüttete. Ein erneutes Nachschenken gab ihm den Rest und lenkte den Galeriebesitzer von seiner Arbeit ab. Ich untersuchte die Verpackungen in dem kleinen Hinterzimmer, löste das Etikett von der Holzkiste und sprach noch einmal kurz mit Glease. Die Spur führte nach Marseille.

Hafen von Marseille

Ich lief zunächst zur Hütte und beobachtete dort den Wachmann durch das Fenster. Bei der Anlegestelle fischte ich einen Bootshaken aus dem Wasser, mit dessen Hilfe ich die Flasche des Wärters an Land holte. Oben machte ich mich nun an dem Metallrohr des Kamins zu schaffen. Da dieses jedoch zu heiß war, schüttete ich das Wasser aus der Bierflasche darüber. Jetzt konnte ich den Metallkegel an mich nehmen. Um den Pförtner aus seiner Behausung zu locken, verstopfte ich das Kaminrohr mit der Flasche. Beim Anlegesteg schlüpfte ich durch die Falltür, steckte die Packung Hundefutter ein und verließ die Hütte auf dem selben Weg, wie ich sie betreten hatte. Um den Wachhund loszuwerden, lockte ich ihn auf die bewegliche Plattform, indem ich einen Hundekuchen darauf warf, und klappte sie mit Hilfe des Bootshakens um. Danach stieg ich die Treppe wieder empor und kletterte über den Zaun. Mein nächstes Ziel war das Lagerhaus der Condor Transgobal.
Da mein Klopfen nicht erhört wurde, kletterte ich links die Leiter hinauf, schaute durch das linke Fenster, blockierte den lauten Ventilator mit dem Bootshaken und pochte erneut an die untere Tür (speichern). Indem ich Pablo erzählte, ich sei von der Polizei, lockte ich ihn auf die Straße. Noch bevor er mich sah, kletterte ich schnell erneut die Leiter empor und ließ von oben ein Faß herunter, was Pablos Aufmerksamkeit erregte. Mit einem weiteren Faß setzte ich ihn außer Gefecht und betrat anschließend den Lagerschuppen.



Mit Hilfe der Fässer entledigt man sich des lästigen Aufpassers

Lagerhaus

In der oberen Schublade des Schreibtisches befand sich ein Messingschlüssel, mit dem ich Titipoco (rechts) von den Fußschellen befreite. Dann bediente ich den Fahrstuhlknopf. Im darüberliegenden Stockwerk benutzte ich die rechte Kiste, um den Schließmechanismus der Aufzugtüren zu blockieren. Rechts neben dem Lift befand sich ein Lichtschalter, den ich betätigte. Ich untersuchte die nun sichtbaren Kratzer unterhalb der Bretterwand und entdeckte so eine versteckte Tür. In dem dahinter liegenden Geheimraum befreite ich Nico und hob die kleine Statue, das Seil sowie den Klebestreifen auf. Nun galt es, einen Weg aus dem Lagerhaus zu finden.
Dazu überklebte ich zuerst die fotoelektrische Zelle (bei den Aufzugtüren) mit dem Klebeband und stellte die Kiste wieder an ihre ursprüngliche Position. Danach plazierte ich den Holzkasten darauf und schob die linke, große Kiste an die Wand. Mit dem Palettenwagen hob ich die Statue ein Stück nach oben, um sie mit Hilfe des Seiles mit der Laufrolle zu verbinden. Ich ließ den Wagen wieder nach unten und versuchte, die Steinfigur zu bewegen, was mir nicht gelang. Also bat ich Nico um ihre Unterstützung. Nachdem die Statue die Holztür zerstört hatte, ging ich nach draußen. Hier benutzte ich die Handschellen mit dem Stahlseil, um gemeinsam mit Nico die Flucht anzutreten.

Quaramonte

Auf der Insel angekommen, redete ich mit den Kapellen-Mitgliedern über ihren inhaftierten Kollegen Miguel. Bei Pearl erfuhr ich einiges über Duane und ihren Wunsch, die Pyramiden zu besichtigen. Im Polizeirevier versuchte ich, mir die Wandkarte anzusehen, wurde aber von General Grasiento abgehalten. Von ihm erfuhr ich, daß sich Oubier auf der Insel befand. Nachdem ich ihn noch nach der Karte gefragt und mich bei Ronaldo über die örtlichen Maya-Bauwerke erkundigt hatte, traf ich hinter der Polizeistation auf den Professor. Er wußte einiges über die Tezcatlipoca-Statue zu berichten. Als Oubier verschwunden war (kurz das Bild verlassen), quatschte ich mit Nico über die Karte und mit Duane über den Truck, Miguel und den Zünder. Danach ging ich zur Bergbaugesellschaft und sammelte dort Informationen zu Oubier, der Wandkarte und dem Zünder. Wieder auf der Straße, sprach ich Nico erneut auf die Karte an, um sie zu einem Ablenkungsmanöver zu überreden. Im Polizeirevier redete ich mit dem General über Nico. Nachdem beide die Station verlassen hatten, erkundigte ich mich bei Ronaldo über eine Pyramidenführung, erzählte Pearl davon und wartete im Revier, bis auch diese beiden verschwunden waren. Jetzt konnte ich endlich die Wandkarte genauer unter die Lupe nehmen, um anschließend Concha davon zu berichten. Ich nahm den ersehnten Zünder aus dem blauen Wandschrank und übergab ihn Duane. Wieder in der Polizeistation, lief ich nach hinten zu den Zellen und sprach dort mit Miguel. Plötzlich tauchte Ronaldo auf und sperrte mich ebenfalls ein.

Apartment (Nico)

Um Raouls Aufdringlichkeit zu entgehen, betrachtete ich die Wohnungsausstattung (Fernseher, Stereoanlage, Bild, Lavalampe, Fisch, Tigerfell) und unterhielt mich mit dem General so lange darüber, bis seine Mutter aufkreuzte.



Bei Raoul empfiehlt sich die Hinhalte-Taktik



Mit der Handschellen-Seilbahn auf dem Weg in die Freiheit

Gefängnis (George)

Zunächst bat ich Miguel, mir die Schlinge zu geben. Diese band ich dann an das Zellenfenster und gab Duane (am Fenster) das andere Ende der Schlaufe. Der Ausbruch war ein voller Erfolg, und wir konnten fliehen.

Dschungel

Als ich wieder zu mir kam, machte ich mich auf die Suche nach Nico. Als erstes nahm ich die Liane von der Waschtrommel und überquerte die Brücke. Auf der anderen Seite warf ich ein Stück Papier aus meinem Inventar auf den Busch und hielt die Tezcatlipoca-Statue an das

Sound Stars

SOUND Link

SV 806 SL
Satte Töne – klein verpackt!
30 Watt PMPO, Lautsrärkeregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil.
Abm.: 130 x 90 x 117 mm
unverb. Preisempfehlung 34,95 DM

SV 815 SL
Maximale Leistung – minimaler Preis!
90 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass-/Höhenunterstützung, Betriebskontrollanzeige, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil.
Abm.: 220 x 120 x 150 mm
unverb. Preisempfehlung 69,95 DM

SV 845 SL
Klangerlebnis PUR! 240 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass-/Höhenunterstützung, Betriebskontrollanzeige, 3D-Funktion, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil.
Abm.: 285 x 120 x 174 mm
unverb. Preisempfehlung 119,- DM

SV 840 SL
Optimaler Sound in Surround-Qualität, 2-Wege System
160 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass-/Höhenregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil,
Abm.: 245 x 150 x 250 mm
unverb. Preisempf. 89,95 DM

SV 805 SL
Klein aber oho – nicht nur für den Einsteiger, 30 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil,
Abm.: 115 x 90 x 120 mm
unverb. Preisempfehlung 29,95 DM

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

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

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

Wasserrad. Die Funken lösten einen Brand aus, der den Baumhausbesitzer auf mich aufmerksam werden ließ. Nach einem kurzen Gespräch (Nico, Heilwurzel) gab mir Pater Hubert seinen



Die Urwaldform des Dampfbügeleisens

Kragen, um ihn zu glätten. Dazu legte ich ihn auf die Steinpresse, reparierte diese mit der Liane und setzte sie mit dem Holzkreuz in Bewegung. Ich gab den Kragen zurück und sprach Hubert erneut auf die Wurzel an, woraufhin er mich zu einem Indianerdorf führte.
Dort erzählte ich dem Wächter von Nico, dem Pater und fragte ihn nach dem Schamanen. Als Geschenk für den Dorfältesten gab ich ihm den Hundekuchen. Danach legte ich den Obsidianstein in die leere Packung und gab sie erneut dem Wachmann, der mich nun passieren ließ. Nach einer kurzen Unterredung mit dem Schamanen (Nico, Wurzel, Obsidiansteine, Wurzel) erhielt ich das erhoffte Heilmittel. Beim Baumhaus stellte ich den Metallkegel unter die Presse und zermahlte die Wurzel auf gewohnte Weise. Den gefüllten Behälter nahm ich an mich, kletterte über die Leiter in die Hütte und verabreichte Nico das Getränk.

Ketch's Landing

Unten am Strand sprach ich kurz mit Rio, ging die Treppen hinauf und versuchte, in das Museum zu gelangen. Nach einer kurzen Unterhaltung (Rio, Katze, Emily) war ich die Ketch-Schwestern los. Unten am Pier bat ich Rio, mir einen Fisch zu fangen, und gab ihm den Tequilawurm als Köder. Nach kurzer Zeit fragte ich ihn erneut, woraufhin er einen alten Drahtesel



Ist die Katze abgelenkt, freut sich der Mensch

an Land holte. Ich steckte den Fahrradschlauch ein und erkundigte mich wieder nach dem Fisch. Prompt zog er einen aus dem Wasser und steckte ihn mir zu. Oben bei dem Museum lehnte ich die Leiter an die Hauswand, kletterte hoch und band den Schlauch an die rechte Fahnenstange.
Indem ich den Fisch am unteren Ende befestigte, lockte ich die Katze von ihrem Ball weg, der auch sogleich im Inventar verschwand. Dann nahm ich den Schlauch wieder an mich und funktionierte ihn bei der U-förmigen Astgabelung zu einer Ballschleuder um. Als ich die Theodolitenmarkierung herunter geschossen hatte (Ball mit Schleuder benutzen), betrat Bronson die Szenerie. Nachdem er auf die Fahnenstange geklettert war, fuhr ich die Leiter ein und hob die Markierung auf. Anschließend nahm ich den Theodoliten und den Bauplan bei Bronsons Zelt an mich, welchen ich den inzwischen zurückgekehrten Ketch-Schwestern unter die Nase hielt. Zum Dank gewährte mir Mina Eintritt in das Haus.

Britisches Museum (Nico)

Bei der Ausstellung betrachtete ich den Jaguarstein in der rechten Vitrine und unterhielt mich mit dem Museumswärter darüber. Währenddessen tauchte der leicht verstörte Professor Oubier auf, verließ das Gebäude aber auch gleich wieder. Plötzlich war der Jaguarstein verschwunden (Wachmann ansprechen), und ich durfte das Museum nicht mehr verlassen. Bei der leeren Vitrine nahm ich den Schlüssel und zeigte ihn dem Wärter. Kurz danach wurde er ans Telefon gerufen, so daß er nicht bemerkte, wie ich mit dem Schlüssel die mittlere Vitrine öffnete und den Obsidiandolch herausnahm. Mit dessen Hilfe konnte ich das Schloß der Tür hinter dem Vorhang knacken und mich davonschleichen, jedoch nicht, ohne vorher noch einige Worte mit dem Museumsangestellten gewechselt zu haben.

Ketch-Museum (George)

Gleich neben dem Eingang hing eine Laterne, die ich in die Tintenfaßhalterung des Tisches stellte. Ich nahm den Federkiel und breitete die Landkarte auf der Schreibplatte aus. Im folgenden machte ich mich an der Seemannskiste zu schaffen, in der sich Emily versteckt hielt. Ich untersuchte das Ketch-Gemälde und fragte das Mädchen nach ihrem Kruzifix. Emily war jedoch nur bereit, mir den Talisman im Tausch gegen etwas anderes auszuhändigen. Nachdem die Katze kurzen Prozeß mit der Feder gemacht hatte, hob ich einen der Fetzen auf und lief hinunter zum Strand, um mit Rio zu reden (Emily, Rios Schwester). Ich überließ ihm den Federfetzen und im Gegenzug erhielt ich eine hübsche Muschel, die sogleich gegen Emilys Kreuz eingetauscht wurde. Ich steckte das Kruzifix in die Federhalterung und erfuhr so den Standort von Captain Ketchs Schatz. Nach einer kurzen Konversation mit Rio (Schatz, Zombie) ging's auf zur Zombie-Insel. In der kleinen Bucht begutachtete ich zunächst den Felsvorsprung sowie das Boot und bat dann Rio um eines seiner Fischernetze. Mit dem gelang es mir dann auch, den Vorsprung zu erklimmen.

Londoner U-Bahn-Station (Nico)

Als ich in dem dunklen Gemäuer angelangt war, suchte ich in meiner Handtasche nach einer Haarklammer, die ich mit dem Münzeinwurf des Süßigkeitenautomaten benutzte. Ich nahm den Penny aus dem Münzrückgabeschlitz, steckte ihn in die Personenwaage, stellte mich drauf und erhielt so eine Karte. Indem ich das Werkzeugschränkchen mit dem Obsidiandolch bearbeitete, erhielt ich einen kleinen Riß, in welchen ich die Karte schob, woraufhin sich die Tür öffnete. Ich drückte den dahinter liegenden Knopf, wodurch die Ampel auf rot sprang, und stieg in die U-Bahn ein.

Zombie-Insel (George)

Endlich oben angelangt, lief ich nach Norden zu einem Sumpf. Ich pflückte einen Schilfhalm und kürzte ihn, indem ich ihn weiter östlich in das Tierlager hielt. Von der Klippe aus ging's nach Osten, wo mir ein Eber den Weg versperrte. Also steckte ich den Giftpfeil in das



Auf der Flucht vor dem Eber läßt sich eine Abkürzung finden

Schilfrohr und schoß ihn auf das Tier, das wutentbrannt auf mich zurannte. Aus der Not heraus hielt ich mich an dem überhängenden Ast fest und legte somit eine Abkürzung frei. Weiter östlich löste ich die Schlingpflanze von der Felsnadel und befestigte das Fischernetz sowie die Theodolitenmarkierung daran. Ich warf die Konstruktion über die Felsnadel und nahm die soeben gefundene Abkürzung zum Kamelhöcker-Plateau (wenn Abkürzung zuvor nicht freigelegt wurde: zur Felsnadel, Norden, Osten, Westen, Westen, Osten, Osten, Osten), wo ich den Theodoliten auf die Löcher stellte und hindurchschaute. Ich schwenkte nach rechts, bis ich meine Markierung wiederfand (anschauen). In der darüberliegenden Steinsäule mußte sich der Schatz befinden (anschauen). Vom Plateau aus führte ein Weg nach Osten ins Tal.

Londoner Hafen (Nico)

Von nun an mußte jeder Schritt genau über-

legt sein (oft speichern). Ich arbeitete mich zur nächsten Kiste vor und kletterte dann über die Leiter auf die Oberseite des Schiffes. In dem Moment, als sich die Wache gerade auf der anderen Seite des Kahns befand, ging ich an Deck, öffnete die linke Tür und kletterte wieder die Leiter empor. Als der Wächter den Schrank betrat, schlug ich schnell die Tür hinter ihm zu und verriegelte sie mit dem nebenstehenden Mop. Dann schaute ich durch das Bullauge, wo ich Zeuge des Mordes an Oubier wurde. Nachdem Karzac die Koje verlassen hatte, trat ich ein und versuchte, den Professor anzusprechen. Doch es war zu spät, und so nahm ich den Jaguarstein aus seiner Hand an mich. Plötzlich fiel mich Karzac von hinten an. Ich rammte ihm den Obsidiandolch ins Bein und trat die Flucht an.

Filmset (George)

Als erstes sprach ich mit Haiku über seine Karriere. Nach der gefilmten Szene nahm ich den Sirup, einen Pfannkuchen und ein Brötchen vom Tisch. Den Pfannkuchen bestrich ich mit dem Sirup und bot ihn Bert an, der sich mit dem süßen Zeug bekleckerte. Dann warf ich zwei Brötchen in den Busch, um einige Hornissen aufzuscheuchen, die Bert sogleich traktierten. Die nächste Szene wurde am Strand gedreht, wo ich Hawks die Höhle in der großen Felsnadel als Drehort vorschlug. Doch leider war der Kamerawagen im Sand steckengeblieben. Also versuchte ich, die tragbare Kamera aufzuheben und sprach anschließend mit Hawks über den deprimierten Kameramann. Indem ich als Stuntman einsprang, gelangte ich in die Schatzhöhle, wo ich den Adlerstein fand.

Indianerdorf (Nico)

Als ich in dem verwüsteten Dorf ankam, betrachtete ich zunächst den in heiße Asche eingehüllten Mayastein. Ich versuchte, das Wasserfaß umzuwerfen. Es war jedoch zu schwer, und so mußte ich Titipoco um Hilfe bitten. Ich hob den abgekühlten Kojotenstein auf und ging nach Westen.

Vor der Pyramide

Ich untersuchte die Stahlkonstruktion, nahm das Seil in die Hand und gab es Titipoco. Nachdem er auf das Gerüst geklettert war und das Tau heruntergeworfen hatte, verband ich es mit der Maschine. Mit dem Dolch kappte ich die Benzinleitung des Generators, an dem noch ein Zylinder befestigt war. In diesen füllte ich den Treibstoff und schüttete ihn in die Tankfüllung der Maschine. Mit dem roten Knopf schaltete ich den Motor ein. Ich zog zweimal an dem Hebel und erklärte Titipoco, was zu tun war (auf Hebel ansprechen). Dann stellte ich mich auf den Aufzug und gab ihm Bescheid, den Hebel zu betätigen. An der Spitze der Pyramide steckte ich den Munitionsgürtel ein und fuhr wieder nach unten, wo ich die große Fackel Titipoco (zum Anzünden) gab und anschließend die Treibstoffpfütze vor dem Generator in Brand setzte. Dann warf ich



Erst der Munitionsgurt bringt das Lagerfeuer richtig in Schwung

den Munitionsgurt in das Feuer. Pablo hatte nun seinen Wachposten verlassen, und so konnte ich oben George vom Opfertisch befreien (Raoul, George ansprechen).

In der Pyramide

Nico: Zuerst zog ich an den beiden Hebeln in dem Wandmuster und bat dann George, mir dabei zu helfen, beide Schalter gleichzeitig zu



Das Plattenrätsel ist nicht schwierig, eher zeitaufwendig

betätigen, was eine Falltür freilegte. Nach der Rutschpartie fand ich mich in einem Geheimraum wieder, aus dem ich schleunigst einen Ausgang finden mußte. Auf den rechten Steinplatten befanden sich vier verschiedene Bilder, die je aus zwei unterschiedlichen Zeichenkombinationen zusammengesetzt wurden. Diese waren auf den linken Kacheln zu finden und bestanden wiederum aus zwei einzelnen Symbolen, die sich an den beiden großen Rädern einstellen ließen. Ich mußte also bei den Rädern zwei Symbole nebeneinanderbringen, die sich gemeinsam auf einer der Kacheln befanden und diese eindrücken. Den Vorgang mußte ich mit den zwei dazugehörigen Symbolen erneut durchführen und anschließend das daraus resultierende Bild auf der rechten Steinplatte bewegen. Nachdem alle vier Platten eingedrückt waren, tat sich ein Geheimgang auf.

George: In dem dunklen Raum nahm ich die Fackel aus ihrer Halterung und ließ sie von Titipoco anzünden. Dadurch wurde ein Hebel in der Wand sichtbar, den ich umlegte. Im folgenden Zimmer entzündete ich die hier befindliche Wandfackel mit der auf dem Boden liegenden. Durch eine weitere Hebelkombination legte ich den Ausgang frei (Hebel, links, rechter Hebel, Gang, rechter Hebel, links). Nachdem ich die Treppen hinabgestiegen war, legte ich den letzten Hebel in Form einer Schlange um und ging weiter nach unten. Nach dem Durchqueren der rechten Tür kam es zum finalen Showdown.



Das Böse ist besiegt, Zeit für Teil drei!

Bücher und Softwareversand
Lothar Köpfer Schliefeweg 6
79872 Bernau

Fax 0 76 75/ 298
Tel. 0 76 72/41 530

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

Games CD-ROM, dt.

7th Legion	79 DM
Akte Europa	75 DM
Constructor	75 DM
Conquest Earth	82 DM
Dark Reign	87 DM
DSF Golf	50 DM
Fin Fin	96 DM
Hugo 5	66 DM
Larry 6	22 DM
Lost Eden	20 DM
Mega Race 2	31 DM
Outlaws	81 DM
Sean Dundee	66 DM
Swing	38 DM
Trash It	78 DM
Vollgas	29 DM
Worms	27 DM
Z	73 DM

Sonderangebote

Airlines	18 DM
Armaeth	9 DM
Christoph Kolumbus	20 DM
Colonization	24 DM
Compugotchi	25 DM
Cyberia 1	23 DM
Cyberia 2	20 DM
Cyclemania	18 DM
Der Reeder	20 DM
Höhlenwelt Saga	20 DM
Jack Nicklaus	18 DM
Jagd a. R. Oktober	18 DM
Legend of Myra	18 DM
Living Ball	18 DM
Pizza Connection	20 DM
Police Quest 4	22 DM
Roketz	13 DM
Survival	18 DM
U.S.S. John Young	9 DM

Lösungshefte, je DM 10,-

Alien Trilogy
Bazooka Sue
Casper
C & C 2
Diablo
Discworld 2
Fable
Larry 7
Lighthouse
MDK
Outlaws
Orion Burger
Overblood
Sherlock Holmes 2
Syndicate Wars
Timelapse
Time Paradox
Tomb Raider

Gelöst

Dark Reign

Kaum wähnten wir uns einigermaßen sicher vor Echtzeitstrategie, schon meldete sich Thomas Kahle mit dem ersten Teil seiner Komplettlösung zum neuen Activision-Hammer (der Rest folgt in der nächsten Ausgabe).

Das Freiheitscorps

Mission 1

Ziele:
Errichten einer Infanteriefabrik
Vernichten des imperialen Camps
Sammeln von 8000 Credits

Bauen Sie eine Infanterie- sowie eine Fahrzeugfabrik (die Infanterie hat in Dark Reign einen wesentlich höheren Stellenwert als zum Beispiel in „Command & Conquer"). Wenn die Gebäude stehen, sollte auch die erste Wasserladung verkauft sein. Geben Sie 10 einfache Schützen und 5 Spider Bikes in Auftrag. Sammeln Sie alle neu produzierten Einheiten am Eingang Ihrer Basis (der Gegner wird ein- oder zweimal mit einer Infanterieeinheit angreifen). Mit Ihren Truppen begeben Sie sich nach Norden und entweder über die Brücke oder weiter durch den Wald auf die Lichtung zu, wo der Kameraturm eingeäschert wird. Nun zurück zur Brücke (sollte der Computer die Basis angreifen, fährt man kurz zurück) und weiter nach Osten. Plätten Sie die zwei Kameratürme, die Infanteristen, beide Wasseranlagen und die zugehörigen Sammler im dortigen Camp. Jetzt sollte man ungefähr 6000 Punkte besitzen. Schicken Sie den Rest Ihrer Einsatztruppe mit dem Befehl "Suche und Zerstöre" los. Stellen Sie die Geschwindigkeit hoch und warten Sie, bis der Sammler Ihren Kontostand auf 8000 Credits gebracht hat.

Mission 2

Ziele:
Errichten einer Basis
Ausschalten der feindlichen Energieversorgung im Norden
Schwachstellen finden und zuschlagen

Zu Beginn läßt man seine Konstrukteure neben dem Wasserloch eine Verarbeitungsanlage errichten. Darunter baut man das Hauptquartier, es folgen ein Taelon Kraftwerk, Ausbildungs- und Montagefabriken sowie ein Geschützturm im Nordwesten. Geben Sie jeweils 10 Fußsoldaten, Raketenpanzer und Spider Bikes in Auftrag. Fahren Sie mit 5 Fahrzeugen und 10 Soldaten nach Norden (möglicherweise werden Sie unterwegs von einigen Plasmapanzern attackiert). Weder der Plasmaturm noch der imperiale Wächter sollten ein Problem darstellen. Schalten Sie das Mini-Camp und die Sammler aus! Danach fahren Sie – natürlich nicht ganz ungestört – zurück zu Ihrer Basis. Stellen Sie fortwährend neue Einheiten her und vereinigen Sie sie mit den Rückkehrern. Sie sollten mindestens 10 Fahrzeuge und ebensoviele Infanteristen haben, wenn Sie sich am unteren Kartenrand entlang nach Westen vorkämpfen. Wenn Sie fast in der linken unteren Ecke angekommen sind, fahren Sie nach Norden, wo sich ein Turm befindet. Fahren Sie nach Westen und schalten Sie auch den dortigen Turm aus, danach ist die schwach verteidigte Fabrik oberhalb an der Reihe. Nicht weit nördlich steht die Infanteriekaserne. Zerstören Sie sie, dazu das Hauptquartier sowie das Kraftwerk direkt daneben. Falls Ihre Truppe aufgerieben werden sollte, schicken Sie einfach neue Einheiten hinterher. Nun marschiert man vom Ex-Kraftwerk aus nach Osten zu zwei Plasmatürmen. Durch die Felsenge geht's nach Norden zur Wasseranlage des Gegners. Fehlen nur noch der Sammler und ein Turm im Norden, dann ist auch diese Mission gewonnen.

Mission 3

Ziele:
Befreien Sie Jec Radec und alle anderen Gefangenen
Zerstören Sie das komplette Gefangenenlager

Vernichten Sie den Aufklärungspanzer im Norden. Rechts des Weges findet man ein kleines Gefangenenlager. Mit den Feldärzten heilt man die Verwundeten und begibt sich dann gemeinsam mit den neuen Einheiten weiter nach Norden. Vor dem zweiten Gefängnis in der Ecke der Karte treffen Sie auf einen der gefährlichen Cyborgs. Beseitigen Sie die Wachen und befreien Sie den Panzer sowie die dazugehörigen Mechaniker. Folgen Sie dem Weg nach Osten zum dritten Gefängnis. Schalten Sie die Wachen aus und sichern Sie das Wasserloch. Mit den Konstruktionseinheiten bauen Sie ein Hauptquartier und eine Wasserverarbeitung. Jetzt beginnt ein harter Stellungskrieg, für den Sie vielleicht mehrere Versuche brauchen. Von Süden kommen einige Cyborgs der Imperialen, die mit den noch vorhandenen Einheiten abgewehrt werden müssen. Danach erstellt man ein Kraftwerk und schickt den dazugehörigen Sammler zu den Kristallen links der Basis. Die nächsten Projekte sind eine Ausbildungseinrichtung, eine Montagefabrik sowie ein Lazarett und eine Werkstatt (stellen Sie den Standardwert für Schadenstoleranz herunter). Setzen Sie drei bis fünf Geschütztürme in den breiten Haupteingang Ihrer Basis, woraufhin sich die Einheiten aus den Verteidigungskämpfen weitgehend heraushalten können. Bauen Sie einen Aufklärer, verwandeln Sie ihn in eine Pflanze und stellen Sie ihn auf die Lichtung vor den Türmen. Um feindliche Großangriffe zu vermeiden, genügt es, den Gegner mit kleinen Ausfällen aus der Reserve zu locken. Sammeln Sie in der Zwischenzeit ca. 8 Panzer und beladen Sie noch zwei Truppentransporter. Damit fahren Sie nun von Ihrer Basis aus nach rechts und dann nach Süden. Dort trifft man auf eine Lichtung und einen Laserturm, weiter südlich warten ein Wasserloch und einige Feindeinheiten. Hier lädt man die Infanterie aus und verteidigt hierauf das neu eroberte Wasserloch. Holen Sie mit dem Truppentransporter Konstrukteure, die eine Wasserverarbeitung oberhalb des Loches und 2 Türme darunter errichten. Nun können Sie sich wieder auf Einheitenproduktion konzentrieren und später ein weiteres Kraftwerk nebst einer zweiten Montagefabrik bauen.
Stellen Sie eine große Panzertruppe auf. Sie sollten mindestens 35 Fahrzeuge und drei volle Transporter allein für den Angriff zur Verfügung haben. Schicken Sie sie zum rechten Kartenrand und dort nach unten. Danach fahren Sie nach Westen und vernichten die Türme, durchbrechen die Mauerecke mit dem Angriffszwang und stürmen die Basis. Vernichten Sie immer zuerst die Türme und die Einheiten, bevor Sie mit einem Gebäude fortfahren. Halten Sie sich bei diesem Angriff nördlich. Vernichten Sie auf jeden Fall die Infanteriefabrik und die Montagefabrik, nach Möglichkeit auch das Hauptquartier und die Kraftwerke rechts davon. Irgendwann jetzt werden Ihre Truppen aufgerieben werden. Bauen Sie eine weitere Streitmacht auf (Infanterie unnötig). 30 Fahrzeuge greifen auf dem bereits bekannten Weg an, der Rest (auch die Verteidigung) trifft sich vor dem Haupteingang im Norden der Feindbasis. Fahren Sie hinein und zerstören Sie alles! Haben Sie alle Feinde vernichtet, müssen Sie mit Ihren Truppen nur noch in jedes der Gefängnisse in der Mitte marschieren.



Ein getarnter Aufklärer warnt vor den Feindeshorden

Mission 4

Ziele:
Sicherung der Brückenköpfe im Einsatzgebiet
Schutz der Zivilisten
Angriff und Vernichtung der Feindbasis im Nordwesten

Zunächst errichtet man seine Basis. Der Feind kommt von Norden und Nordwesten, später auch am unteren Rand der Karte entlang. Bauen Sie dann auch dort einen Turm oder stationieren Sie Einheiten. Setzen Sie die Schadenstoleranz ganz herab, und bauen Sie weiter neue Einheiten. Haben Sie rund 15 Fahrzeuge und 10 Infanteristen, fahren Sie am unteren Kartenrand nach Westen und treffen nach kurzer Zeit auf einen Plasmaturm. Vernichten Sie ihn, und sichern Sie das Wasserloch gegen anstürmende Feinde. Bauen Sie drei Konstruktionseinheiten und schicken Sie sie zum neuen Wasserloch. Dort errichten Sie eine Wasseranlage und direkt darüber 2 Lasergeschütze. Jetzt können Sie schneller Einheiten bauen, die Sie gleichmäßig auf beide Fronten verteilen. Treiben Sie 25 Panzer auf, bauen Sie noch einige Infanteristen und sammeln Sie sie an der Basis im Westen. Jetzt wendet man sich dem Brückenkopf im Norden zu. Man wehrt die Infanteristen ab und greift die Türme bzw. danach (mit Angriffszwang) die Brücke an. Nun droht hier keine große Gefahr (außer von Luftkissenpanzern) mehr. Bauen Sie 20 Panzer und ebensoviele Infanteristen, die den Paß im Norden sichern. Stellen Sie einen Aufklärer als Baum auf den Hügel. Bauen Sie hier noch eine Montagefabrik und zwei Türme. Jetzt können Sie die Verteidigung Ihrer Hauptbasis auf ein Minimum reduzieren. Fabrizieren Sie neue Einheiten, und stellen Sie die Hauptanlage auf die neue Fabrik um. Erst mit einer Monsterarmee von mindestens 50 Einheiten fahren Sie nach Norden und weiter nach Westen zu einer stark befestigten Brücke. Sprengen Sie die Türme, und warten Sie auf das riesige Infanterieheer, welches über die Brücke stürmt. Nach diesem Gemetzel kämpfen Sie auf der anderen Seite weiter. Schlagen Sie sich so weit wie möglich nach Norden durch, und bauen Sie kontinuierlich neue Einheiten. Eine ähnlich große Truppe sollte nun in der Lage sein, die Brücke zu überqueren und nach Nordwesten zu fahren. Hier vernichtet man die Infanteriefabrik, die Wasseranlage und natürlich sämtliche Türme und Sammler.
Sollten Sie zurückgeschlagen werden, versuchen Sie es einfach noch einmal, doch wird nach einiger Zeit die Zivilbevölkerung hingerichtet (Zeitlimit), also beeilen Sie sich! Mit einigen Konstrukteuren errichtet man jetzt eine Wasseranlage sowie eine Montagefabrik auf der Wegkreuzung neben der Brücke. Das Gelände wird mit einigen Türmen abgesichert und die Produktion auf die neue Fabrik umgestellt. Mit den nun fabrizierten Einheiten sollte es ein leichtes sein, den Gegner niederzukämpfen. Attackieren Sie beim Sturm auf das feindliche Lager zuerst die wichtigen Ziele. Vernichten Sie die Bauanlagen (Hauptquartier, Baracken, Montagefabriken) und die Kraftwerke. Danach steht nur noch „Frühjahrsputz" an...



Erstellen Sie so schnell wie möglich Produktionsstätten für Einheiten

Mission 5

Ziel:
Erwirtschaften Sie 30.000 Punkte

In dieser Mission gibt es keine Aussicht auf Sieg! Sie können nur einen geregelten Abzug organisieren und versuchen, auf die 30.000 Credits zu kommen. Hierzu regeln Sie gleich zu Beginn die Geschwindigkeit ganz herunter. Ziehen Sie alle Einheiten von den unteren Wasserlöchern ab, und bewegen Sie sie zur Verteidigung der drei Hauptwasserstellen zurück. Errichten Sie mit Ihrem ersten Geld an jedem der Wasserlöcher eine Wasserstation. In der linken oberen Ecke haben Sie zwei Taelon-Sammler. Einen schicken Sie zum Wasserloch links unten, den anderen zu dem rechts oben. Bauen Sie außerdem zwei Panzer und drei Infanteristen, und schicken Sie sie zum Wasserloch in der Mitte unter Ihrer Basis. Halten Sie jedes Wasserloch so lange wie möglich. Verkaufen Sie nicht benötigte Installationen und sammeln Sie wie verrückt. Irgendwann nimmt der Feind das Loch rechts unten ein und rückt zur Mitte der Karte vor. Außerdem wird er von links unten in Ihre Basis einfallen, woraufhin Sie die Gebäude dort sofort abbauen. Verkaufen Sie alles Wasser und lassen Sie nur die

KOMPLETTLÖSUNGEN

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

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *350* verschiedene Artikel):

Ace Ventura & I have no mouth
Albion
Alien Incident & Mutation of JB
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1, 2 & 3
Amber & Neverhood
Ark of Time
Atlantis & Safecracker
Azraels Tear
Baphomets Fluch 1 & 2
Bazooka Sue
Bud Tucker & Orion Burger
Casper (Playstation)
Cheatbuch (PC) - 24.80 DM
Cheatbuch (Konsolen)-24.80 DM
C & C 2 + Gegenangriff
Crusader: No Regret
`D` & Evocation
Daggerfall
Dark Colony
Dark Earth
Dark Reign
Death Gate
Diablo
Discworld 1 & 2
Dragon Lore 2
Dungeon Keeper
11th Hour & 7th Guest
Earth 2140
Ecstatica 1 & 2
Elk Moon Murder & GG Killer
Evidence & Star Trek: Generat.
Evocation & `D`
Excalibur (Playstation)
Exhumed (PC & Playstation)
Fable
Floyd
Frankenstein
Gabriel Knight 1 oder 2
Golden Gate Killer & Elk Moon
Harvest of Souls
I have no mouth & Ace Ventura
Indiana Jones 3 & 4
Incubation
Jack Orlando & V. Kid & Pr. Eye
Jewels of the Oracle
Karma
King`s Field (Playstation)
King`s Quest 5 & 6 oder 7
Koala Lumpur & Terra-Gon
Last Express & Opera Fatal
Legacy of Kain (PC & PSX)
Legend of Kyrandia 1, 2 & 3
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Lighthouse
Little Big Adventure 1 & 2
Maniac Mansion 1 & 2
M.A.X.
MDK
Monkey Island 1 & 2
Mutation of JB & Alien Incident
Myst
Opera Fatal & Last Express
Orion Burger & Bud Tucker
Outlaws
Overblood (Playstation)
Pandora Akte
Phantasmagoria 1 & 2
Privat Eye&V. Kid&J. Orlando
Puppen, Perlen und Pistolen
Rätsel des Master Lu
Realms of the Haunting
[redacted]
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil (PC & Playstation)
Ripper
Sam und Max & Vollgas
Safecracker & Atlantis
Shivers 1
Simon the Sorcerer 1 & 2
3 Skulls of the Toltecs
Sherlock Holmes 2
Secrets of the Luxor
7th Guest & 11th Hour
Shannara
Shine
Siedler 2
Simon the Sorcerer 1 & 2
SPQR & Stadt der verl. Kinder
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Star Trek 1 & 2
Star Trek: Generations & Evid.
Star Trek: Final Unity
Stonekeep
Suikoden (Playstation)
Superspy & Versailles 1685
Swagman (Playstation)
Syndicate Wars
Synnergist & Affäre Morlov
Terra-Gon & Koala Lumpur
Time Lapse
Time Paradox & die 5. Dimens.
Tomb Raider
Toonstruck
Ultima (7, 8, oder Underworld)
Vandal Hearts (Playstation)
Versailles 1685 & Superspy
Vollgas & Sam und Max
Wizardry 6 oder 7
Wizardry Adventure: Nemesis
Woodruff
`Z`
Zork Nemesis

Wir führen auch Lösungen zu vielen aktuellen Actionspielen !!! Ein Anruf lohnt !!!

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

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

MAGIC LINE — Inhaber: Markus Müller
Öffnungszeiten 14-18 Uhr

Ladenverkauf
Provinzstr. 60
13409 Berlin

Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Fax.: 030/491 17 85
Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

Distributor für Österreich: KEC-Austria - Herbortg. 22/4 - 1110 Wien - Tel & Fax: 7495664
Distributor für die Schweiz: CDROM Vertrieb - Im Lindengarten 14 - 9242 Oberuzwil - Tel: 719526027

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



Die Verteidigung steht!

Wassereinrichtung rechts oben stehen. Damit sollte sich das Missionsziel erfüllen lassen.

Mission 6

Ziele:
Stehlen Sie die Luftkissentechnologie des Imperiums
Vernichten Sie die Forschungsanlage

Beladen Sie den Transporter mit Schützen und V-Männern. Fahren Sie nach Westen, bis Sie auf einen kleinen Fluß treffen, der nach unten abbiegt. Überqueren Sie ihn und halten Sie sich südlich. Ein Stück außerhalb der erscheinenden Forschungsanlage laden Sie Ihre Truppen aus. Verwandeln Sie die V-Männer in Cyborgs, und schicken Sie sofort den ersten hinein. Wählen Sie die Forschungsanlage an, und befehlen Sie den Diebstahl des Luftkissenfrachters. Dann holen Sie Ihren V-Mann heraus und schicken den zweiten hinein, der die Pläne für den Tachyonenkanonen-Panzer entwendet. Laden Sie wieder alle ein, und fahren Sie zurück zu Ihrer Basis. Dort schicken Sie die V-Männer ins Hauptquartier, danach können Sie die Fahrzeuge auch selbst bauen. Geben Sie eine Wasserexporteinrichtung sowie eine Infanteriefabrik und zwei Luftkissenfrachter in Auftrag. Selbige können den Sumpf überqueren und Wasser holen. Bauen Sie nun einige Tachyonenpanzer und etwas Infanterie.
Sobald Sie 10 Panzer haben, führen Sie sie unter Infanteriebegleitung nach Nordwesten. Schnell stoßen Sie auf einige Türme, die ebenso schnell beseitigt sind. Sichern Sie das Wasserloch, holen Sie Konstruktionseinheiten und errichten Sie eine Exporteinrichtung nebst Montagefabrik. Nun können Sie in beiden Fabriken Panzer basteln. Wenn Sie 20 oder mehr zur Verfügung haben, sammeln Sie Ihre Truppen über der Forschungsanlage. Fahren Sie einfach nach Süden. Zuerst werden Sie auf etliche Einheiten stoßen, doch auch die folgenden Plasmatürme sind schnell terminiert. Danach gehen Sie ausnahmslos auf das Forschungszentrum los. Halten Sie sich nicht mit den Panzern in der Umgebung auf, denn mit der Vernichtung dieser Anlage ist die Mission gewonnen.

Mission 7

Ziele:
Schützen Sie die Stadt 30 Spielminuten
Vernichten Sie das feindliche Hauptquartier

Stellen Sie anfangs die Spielgeschwindigkeit ganz nach unten. Delegieren Sie die Infanterie in den Norden der Stadt. Errichten Sie drei Riesengeschütztürme auf einer Linie im Norden der Stadt und zwei an der Ostseite, einen ganz unten und einen zwischen der Nordreihe und dem unteren Turm. Geben Sie außerdem weitere Konstrukteure und die Erweiterung der Ausbildungseinrichtung in Auftrag. Achtung: In der Stadt befinden sich feindliche V-Männer! Achten Sie auf Infanterie, die einen roten Auswahlcursor hat und sich attackieren läßt. Einer ist im Norden der Stadt, der andere im Süden. Vernichten Sie beide! Bauen Sie in Ihrer Montagefabrik einige Dreifachgeschütz-Luftkissenpanzer. Setzen Sie sie als mobile Eingreiftruppe ein. Wenn Sie einen beschädigten Panzer neben einen Mechaniker in der Stadt setzen, wird er kostenlos repariert! Bei ca. 23 Minuten auf der Uhr sollten Sie die Situation unter Kontrolle haben, doch achten Sie auch auf Ihre eigene Basis und die Wassersammler. Bei ca. 20 Minuten auf der Uhr sollten Sie auf Luftkissenfrachter umstellen, da sie schneller als Sammler sind und sich auch verteidigen können. Bauen Sie Luftkissenpanzer in rauhen Mengen.
Bei ca. 17 Minuten auf der Uhr sollten Sie noch eine eigene Reparaturanlage bauen. Damit sind Sie schneller und flexibler. Stellen Sie nun auch die Schadenstoleranz ganz herunter. Jetzt können Sie die Stadt locker halten, während Sie mit 2 Luftkissenfrachtern Wasser sammeln. Errichten Sie in der Stadt eine weitere Montagefabrik, und bauen Sie mit vollem Einsatz Luftkissenpanzer. Sowie der Vertrag unterzeichnet ist, kann man zum Gegenschlag ausholen. Bauen Sie weiter, bis ihnen 30 oder mehr Dreifachgeschütz-Panzer zur Verfügung stehen. Damit fahren Sie über der Wasserstelle nach Norden durch den Wald. Wenn Sie auf einen Fluß treffen, halten Sie sich rechts zur feindlichen Basis. Zerstören Sie die Türme aus sicherer Distanz. Stellen Sie die Schadenstoleranz wieder hoch, und stürmen Sie die Basis. Nach kurzer Zeit sind alle Feinde im näheren Umfeld liquidiert, und man kann sich dem Hauptquartier widmen.

Mission 8

Ziele:
Vernichten Sie die Feindbasis
Verhindern Sie den Abtransport des Wasservernichters

Am Wasserloch wird eine Wasserstation errichtet, darunter das Hauptquartier und die Produktionsanlagen. Im Norden bauen Sie zwei Kraftwerke. Nach kurzer Zeit sollten Sie zwei große Geschütztürme errichten, einen im Süden der Basis, den anderen im Südosten. Erweitern Sie die beiden Produktionsstätten für Einheiten. Dringen Sie nicht zu weit nach Osten vor, denn dort wartet ein Feindgeschütz. Am linken Rand der Karte etwas weiter südlich befindet sich Taelon, um die Stromversorgung zu sichern. Mit einem Luftkissenpanzer greifen Sie nun von fern den Geschützturm rechts oberhalb Ihrer Basis an. Weiter im Osten vernichtet man die Wasseranlage und den Plasmaturm. Errichten Sie so schnell wie möglich Ihre eigene Wasseranlage und einen großen Geschützturm daneben, hüten Sie sich jedoch vor der Artillerie im Osten. Bauen Sie Ihre Phase-Einrichtung auf Level zwei aus, und Sie können Einheiten hineinschicken. Leider verfügen Sie nur über einen Phase-Transporter und können daher immer nur fünf Einheiten transportieren. Danach kehrt der Transporter selbständig zurück.
In dieser Mission ist aktive Verteidigung wichtiger als je zuvor, bauen Sie deswegen genügend Luftkissen- und Phase Panzer. Achten Sie auf die Angriffsmeldungen! Wenn die Verteidigung steht, können Sie sich langsam auf den Angriff konzentrieren. Packen Sie die Phase-Einheit komplett mit Luftkissenpanzern voll, und fahren Sie sie in die Ecke links unten. Als zweite Ladung fahren Sie noch zwei Konstruktionseinheiten und nochmals drei Panzer hinunter. Bauen Sie unten zwei Geschütztürme und postieren Sie die Panzer. Sobald diese Stelle gesichert ist, packen Sie den Phase Transporter wieder voll mit Luftkissenpanzern, fahren ihn in die rechte obere Kartenecke und laden ihn aus. Eröffnen Sie sofort das Feuer auf die feindlichen Kraftwerke. Nach einiger Zeit erhalten Sie die Nachricht, daß der Feind versucht, den Prototypen zu evakuieren. Jetzt brauchen Sie nur noch kurz zu warten, und die Gegner tappen in Ihren Hinterhalt.
Das Imperium ist jetzt richtig sauer. Wenn Sie einige Angriffe abgewehrt haben, müssen Sie gegen die Feindbasis vorgehen. Dazu fahren Sie den Phase Transporter (beladen) wieder in die Ecke mit der Stromversorgung. Wenn alle Kraftwerke vernichtet sind, gibt es nur noch eine Gefahr: die Artillerie auf dem Berg im Süden. Bringen Sie einen Phase-Transporter mit einigen Luftkissenpanzern dorthin, um sie zu vernichten. Mit 25 oder mehr Panzern machen Sie sich auf den Weg nach Süden bis zur Mitte der Karte. Auf dieser Höhe befinden sich am Flußufer zwei Neutronenbeschleuniger, die verschrottet werden. Dringen Sie weiter ins Feindesland vor, und vernichten Sie Montagefabrik, Ausbildungseinrichtung und Wasserraffinerie.
Nun werden die gegnerischen Angriffe etwas nachlassen. Nach einigen Reparaturarbeiten naht auch schon das Finale: Beladen Sie den Phase-Transporter wieder mit Luftkissenpanzern. Bewegen Sie ihn unter die Wasserzunge bei der linken oberen Ecke, speichern Sie und entladen Sie ihn. Normalerweise sollte die dort

stationierte Artillerie automatisch ausradiert werden. Wenn dies nicht gelingt, laden Sie das Spiel neu und korrigieren Sie die Position vor dem Ausladen. Sammeln Sie einige Panzer, und fahren Sie von Norden in die Feindbasis ein. Sie können auch den Phase-Transporter für zusätzliche Angriffe verwenden. Eventuelle Überlebende werden mit der „Suchen und Zerstören"-Taktik aufgespürt.

Mission 9

Ziele:
Zerstören Sie die Gen-Forschungsanlage
Befreien Sie den Forschungsleiter
Bringen Sie ihn zum Weltentor

Speichern Sie häufig unter verschiedenen Spielnamen. Bewegen Sie einen Aufklärer direkt unter der Wasserraffinerie nach Süden. Nach einiger Zeit erkennen Sie eine von Türmen bewachte Wasserquelle. Verwandeln Sie den Aufklärer und setzen Sie die Artillerie gegen die Türme ein. Schicken Sie dann alle Panzer und die komplette Luftabwehr zum Wasserloch. Stationieren Sie sie über dem Aufklärer in der Waldenge. Nun schicken Sie die Luftkissenfrachter ins Wasserloch und die auf Rollen zu den Taelon-Kristallen im Südwesten Ihrer Basis. Die Artillerie kehrt in die Quartiere zurück, und die Infanterie wird zwischen Basis und Panzern stationiert. Verlangsamen Sie das Spiel, und produzieren Sie zwei Konstruktionseinheiten. Die ersten beiden Wasserladungen können noch ohne Probleme abgeholt werden, danach beginnen die Angriffe. Die Panzer müssen auf Position bleiben, holen Sie bei einer Attacke lieber die Sammler zurück. Errichten Sie eine Montagefabrik und eine Phase-Einrichtung, eventuell müssen auch noch einige Raketenpanzer her. Erweitern sie bei Gelegenheit das Hauptquartier und die Phase-Anlage.
Nun bewegen Sie die Artillerie über die Panzer und greifen von dort aus das Gen-Labor in der Mitte der Karte an, danach wird die Infanterie bombardiert. Bauen Sie eine Konstruktionseinheit, und holen Sie von unten eine Luftabwehr. Wenn Sie ca. 3000 Punkte haben, beladen Sie den Phase-Transporter mit diesen beiden Einheiten und drei Infanteristen. Fahren Sie damit zu dem Ort, an dem zuvor das Gen-Labor stand. Dort erstellen Sie eine Phase-Einrichtung und erweitern sie. Fahren Sie mit einer Einheit neben den Wissenschaftler, um ihn zu rekrutieren. Nun können Sie ihn in den Phase-Transporter laden. Mit dem Transporter gelangt er sicher zum Weltentor. Dort muß Kavroch nur noch warten, bis sein Geleitschutz eintrifft.

Mission 10

Ziele:
Schützen Sie die Hauptquartiere mit dem Führungsstab
Setzen Sie die Luftwaffe ein, um alle gegnerischen Flugbasen auszuschalten

Wenn es das Zeitlimit (50 Minuten) nicht gäbe, könnte man einfach auf den Bankrott des Gegners warten. Allerdings hat er einen riesigen Startvorsprung. Sie müssen Ihre Basis so eng wie möglich bauen, damit der Gegner wenig Angriffspunkte hat. Sie können vorerst nichts gegen die Belagerung tun, sondern sich nur verteidigen und ständig reparieren. Ihren Taelon-Sammler ziehen Sie nach der ersten Lieferung (wie die Infanterie) zurück. Verzichten Sie weitgehend auf Einheiten, und verkaufen Sie auch gleich das Kraftwerk rechts. Der Gegner konzentriert sich mit seinen Angriffen auf den Felseingang der Basis, schickt aber auch Infanterie über die Berge. Errichten Sie eine starke Luftverteidigung gegen die Wolkenfestungen. Reparieren Sie ständig die Frontlinie, und erweitern Sie die Basis. Bauen Sie auch ein Flugdeck, um die Artillerie auszuschalten (zwischendurch können Sie auch zwei oder drei eigene Artillerien bauen).
Das Flugdeck plazieren Sie am besten unter den Türmen am Haupteingang und die dazugehörige Werkstatt unter der Wasserexporteinrichtung. Nun sollten Sie alles in Flugzeuge investieren. Bauen Sie im Verhältnis 1:4 Sky Bikes und Outrider. Bei ca. 25 bis 30 Minuten auf der Uhr wird der Computer noch mal in völliger Verzweiflung alle seine Lufteinheiten und sogar die Luftverteidigungsfahrzeuge schicken. Bereiten Sie sich darauf vor, indem Sie mobile Flaks bauen. Sollte der Gegner nicht angreifen, bauen Sie einfach noch mehr Sky Bikes für die spätere Konfrontation. Sie brauchen nur die beiden gegnerischen Wiederbewaffnungsdecks zu vernichten, und schon ist die Mission gewonnen. Dazu benötigen Sie 16 bis 20 Outriders und 5 bis 8 Sky Bikes als Geleitschutz.
Von der Basis aus fliegen Sie erst einen Bildschirm nach rechts und dann weiter nördlich. Während der (fast unumgänglichen) Nachladeprozedur lassen sich beschädigte Flugzeuge reparieren.

Mission 11

Ziele:
Evakuieren Sie den Stützpunkt und verlegen Sie ihn an einen sicheren Ort
Schützen Sie Jec Radec
Formieren Sie sich neu und beseitigen Sie den Feind aus diesem Gebiet

Hier hat der Feind die brutalste Waffe des Universums auf seiner Seite – den hervorragend bewachten Schattengenerator! Am Anfang stellen Sie wie immer die Geschwindigkeit ganz nach unten. Bauen Sie Ihre Anlagen ab. Die drei heilen Gebäude packen Sie auf LKWs und fahren Sie nach Norden. Den dortigen Turm verkaufen Sie, genauso das Kraftwerk und die Wasserexporteinrichtung. Mit der Infanterie vernichten Sie die Aufklärungspanzer, danach wird auch sie abgezogen. Radec nimmt eine Sonderrolle ein. Er bewegt sich sofort mit beiden Sanitätern nach unten rechts. Dort greift er den Aufklärungspanzer und die S.C.A.R.A.B. an. Wenn er mit der Artillerie fertig ist, geht's an den Kameraturm. Bewegen Sie Radec dann nach links und etwas nach unten. Dort wartet auch schon eine weitere Artillerie mit Kameraturm. Vernichten Sie beide und laufen Sie dann nach Norden. Dort ist



Der verwandelte Aufklärer ebnet die Türme ein

Wo gibt´s die guten Spiele ?

PC-CDROM (und noch mehr), Nintendo 64, Sony Playstation

Agent Armstrong	73,95 DM	Incubation	72,95 DM
Anstoss 2	71,95 DM	Lands of Lore 2	82,95 DM
Atlantis	75,50 DM	Links LS 98	77,95 DM
Baphomets Fluch 2	71,95 DM	Lost Vikings 2	58,95 DM
Betrayal in Antara	76,95 DM	MDK	39,95 DM
Conpuest Earth	76,95 DM	NHL 98	74,95 DM
Dark Colony	69,95 DM	Shadows of the empire	75,95 DM
Dark Reign	86,95 DM	Total Annihilation	83,95 DM
Demonworld	69,95 DM	Virtual Fighter 2	73,95 DM
Der Industriegigant	69,95 DM	WET, the sexy empire	72,50 DM
Earth 2140	39,95 DM	Wing Commander 4	54,50 DM

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

Bei uns, wo sonst !

Fordern Sie am besten noch heute unsere kostenlose Preisliste an bei:
H&M Vertrieb GdbR , Platanenweg 4 , 66773 Schwalbach
Tel.: 06834 - 55755 , Fax: 06834 - 55766

noch eine Artillerie-Stellung mit Infanteriegefolge und Kameraturm zu vernichten. Sollte Radec verletzt werden, setzen Sie die Sanitäter ein.
Die Gebäudelaster und Konstrukteure, die Sie erhalten, bewegen Sie sofort nach Norden. Von der Position des ehemaligen Turmes schicken Sie zwei Konstrukteure und drei Infanteristen mit einem Sanitäter nach rechts und etwas nach oben. Am Kartenrand finden Sie ein Wasserloch. Der Rest der Truppe marschiert ohne Radec nach Norden. Dort wartet ein weiteres Wasserloch. Errichten Sie dort Ihre Basis. Radec lassen Sie unten am Waldrand warten. Als erstes sollten Sie in eine Exporteinrichtung investieren. Wenn das Geld fließt, bauen Sie eine zweite am Wasserloch rechts und setzen auf jedes zwei Frachter an. In der Basis im Norden errichten Sie die Standardgebäude (rechts oben befindet sich etwas Taelon). Wenn Ihre Verteidigung (vor allem gegen Luftangriffe) einigermaßen steht, ziehen Sie Radec in den Rücken der Basis und hoffen das Beste.
Errichten Sie so viele Kameratürme wie möglich. Sind sie zerstört, versuchen Sie sie auf jeden Fall nachzubauen! Die Streitmacht des Feindes läßt sich bei entsprechender Sichtweite viel gezielter bekämpfen. Bauen Sie möglichst schnell Ihr Hauptquartier und Ihre Montagefabrik aus. Danach stellen Sie zwei oder drei Sechsergruppen Artillerie zusammen und postieren sie hinter der Basis. Stellen Sie zumindest eine Gruppe auf Sperrfeuer ein und bestreichen Sie damit beliebte Angriffswege. Bauen Sie auch Ihre Basisverteidigung weiter aus. Füllen Sie kleine Lücken mit Luftabwehrstützpunkten und Lasertürmen. Wenn Sie genug Geld haben, stellen Sie eine vierte Artillerietruppe auf. Schicken Sie sie nach rechts und dann nach unten zu Ihrem zweiten Stützpunkt, den der Gegner bisher noch nicht gefunden haben sollte.
Stationieren Sie sie unter dem Wasserloch und holen Sie einen Aufklärer. Tarnen Sie ihn, und schicken Sie ihn unterhalb des Wasserlochs nach rechts zu einem überdimensionalen Plasmageschütz. Weisen Sie Ihre Artillerie an, es zu vernichten. Aus der Sicherheit kann die Artillerie dann auch die Luftverteidigung und die Exporteinrichtung lahmlegen. Sehr wichtig wird jetzt das Sperrfeuer. Sie sollten mit mindestens sechs Artillerien ständig auf den Weg zu Ihrer Basis feuern. Für jede Artillerie-Einheit markieren Sie ein Feld. Den Rest teilen Sie in Gruppen ein, die Sie dann mit individuellen Zielen versehen können. Auf der rechten Seite können Sie auch einige Dreifachgeschützpanzer zur Verteidigung einsetzen. Währenddessen zerlegen Ihre Artillerien den Ministützpunkt in der rechten unteren Ecke der Karte. Nun organisiert man einige Konstrukteure und errichtet dort eine eigene Basis mit Exporteinrichtung, Montagefabrik und Hauptquartier.
Ihre Verteidigung sollten Sie mit dem zusätzlichen Geld unter Kontrolle haben, Zeit für den Vergeltungsschlag: Wählen Sie Ihre untere Montagefabrik (Ecke unten rechts) als Hauptgebäude aus, und produzieren Sie fünf bis acht Artillerien sowie 10 Dreifachgeschütz-Luftkissenpanzer. Von oben holen Sie noch die Geschütze, die diese Stellung freigekämpft haben, sowie zwei zusätzliche Aufklärer. Diese gehen voran, mit einigem Abstand folgen erst die Panzer und dahinter die Artillerie. Bewegen Sie sich nach links entlang der Straße. Mit Hilfe der Aris kann man sich nun Schritt für Schritt durch die Feindbasis und weiter nach rechts kämpfen. Nach einiger Zeit bekommen Sie den ersten von zwei Schattengeneratoren zu Gesicht. Zerstören Sie jedoch zuerst die Montagefabrik darüber. Nach dem zweiten Generator erreicht man ganz in der Ecke das feindliche Hauptquartier, das umgehend zu vernichten ist.

Mission 12

Ziel:
Vernichten Sie alle Feindgebäude

Auch in diesem Level feuert der Gegner wieder aus allen Rohren, verfügt über mehr Luftfahrzeuge und hat überall Artillerie stationiert. Zur Verteidigung sollten Sie immer Türme einsetzen und einige Konstrukteure bereithalten, da Einheiten zu viel Geld verschlingen. Errichten Sie etwas nördlich von Ihrer Basis einen Kameraturm, um den feindlichen Schattengenerator abzulenken. Sobald Geld zur Verfügung steht, sollte man im Rücken der Basis Artillerie bauen, um Sperrfeuer einzurichten. Luftverteidigung ist ebenfalls extrem wichtig. Zu Beginn sichern Sie das Wasserloch im Norden und setzen die Sammler aus den Kraftwerken auch auf das Wasser an. Mit neuen Konstrukteuren muß dann *sofort* eine Basisverteidigung (nach Osten) errichtet werden.
Wenn Ihre Artillerietruppe groß genug ist, um ein vernichtendes Sperrfeuer aufrechtzuerhalten, bauen Sie einige Luftkissenpanzer und eine Phase-Einrichtung, die gleich erweitert wird. Dann laden Sie fünf Panzer in den Phase-Transporter. Fahren Sie damit nach rechts über Wasser und eine Klippe hinweg. Hinter dieser speichern Sie und entladen den Transporter. Sie sollten mindestens zwei Artillerien vernichten, um sich die Basisverteidigung wesentlich zu erleichtern. Wiederholen Sie den Vorgang, bis alle Artillerie erledigt ist. Putzen Sie auch die Artillerie einen Bildschirm über der Luftabwehr weg! Leider hat der Feind noch immer sehr viele Panzer und zunehmend auch Flugzeuge. Bewegen Sie Ihre Artillerietruppe im Rücken der Basis nach Norden, etwa auf die Höhe des Wasserlochs. Nun schicken Sie einen Aufklärer Feld für Feld nach Nordosten. Nördlich eines Plasmaturms warten weitere Gebäude auf ein vorzeitiges Ende. Die gefundene Wasserstelle sollten Sie mit der Artillerie von allen feindlichen Sammlern befreien. Schicken Sie dann Aufklärer von der Basis aus am linken Kartenrand nach oben. Dort befindet sich ein Fluß mit einem kleinen Übergang und einigen (zu zerstörenden) Gebäuden. Als Antwort rückt der Gegner nun hauptsächlich von Norden aus unerbittlich vor. Drei Megageschütztürme und dazwischen zwei bis drei Luftverteidigungen sollten jedoch ausreichen. Fünf bis acht Felder vor der Basis sollten Sie mit der übrigen Artillerie eine komplette Reihe Sperrfeuer bis zu den Felsen unter dem Wasserloch einrichten. Bauen Sie etwa 15 Luftkissenpanzer, und fahren Sie sie mit der Phase-Einrichtung nach rechts in den Wald, in welchem die Artillerie stationiert war. Ist die Luftverteidigung ausgeschaltet, bewegen Sie Ihre Panzer nach rechts. Ganz unten in der Ecke treffen Sie auf eine stark befestigte Feindbasis. Hier befindet sich auch der Schattengenerator, der nun ebenfalls der Geschichte angehört. Holen Sie fünf Konstrukteure, und bauen Sie einen kleinen Stützpunkt mit Hauptquartier, Montagefabrik, Ausbildungseinrichtung und Luftverteidigung. Dann ernennen Sie diese Fabriken zu Hauptanlagen und bauen 20 bis 25 Infanteristen sowie 10 Artillerien.
Mit den Infanteristen stürmen Sie den Berg und die feindliche Wasseranlage im Norden. Bauen Sie außerdem zwei Luftkissenpanzer (auf eigenes Sperrfeuer achten!) sowie einige Aufklärer. Stellen Sie ununterbrochen in beiden Fabriken Panzer und Artillerie her. Im Nordosten befindet sich eine Montagefabrik, die nur leicht befestigt ist. Weiter im Norden erkennen Sie die Feindbasis. Sie ist hervorragend verteidigt, doch läßt sie sich von der Artillerie Stück für Stück auseinandernehmen. Mit den Verstärkungen, die mittlerweile beim eigenen Hauptquartier gebaut wurden, sprengt man den kaum noch vorhandenen Widerstand des Feindes. Danach wird die restliche Karte gesäubert (hinter der Felsspalte am oberen Rand der Karte finden sich noch 2 Artillerien, eine Luftverteidigung und ein Plasmageschütz, die sich mit einigen Panzern plätten lassen). Den Rest erledigt der Search-and-Destroy-Befehl...



Das feindliche Hauptquartier ist gefallen

BETRAYAL IN ANTARA

Den Anfang macht diesmal Jan Mayer. Um den Cheat-Modus zu aktivieren, muß man **Shift**, **Strg** und **Z** gleichzeitig drücken. Dann können folgende Sätze eingegeben werden:

Ask a Glass of Water	Teleport zum Beginn des Kapitels
Gotta have magic	Aren lernt alle Sprüche
Man Does My Leg Hurt	alle werden geheilt
Some call me Tim	alle Gegner im Battle Screen werden getötet
Supermarket for the Rich	Rucksack voller Gegenstände
Why am I so dull	maximale Charakteratributе

HIND

Andreas Merda versorgte uns aus aktuellem Anlaß mit diesen netten Cheats zu DIs Heli-Simulation. Durch Eingabe der folgenden Pilotennamen (im Bordbuch) gelangt man zu unbegrenzter Munition:

Lewis-Polar
Jonny Five
Swilmeist
Lisa Harwood

BIRTHRIGHT

Geldprobleme? Nicht mit Holger Dotzauer: Ein Druck auf **F3** und die Eingabe

SYNCASH

(in Großbuchstaben), und schon...

NHL 98

Nachdem die Cheats der 97er-Version bei uns partout nicht funktionieren wollten, tun es wenigstens die neuen, die uns Beate Bender hat zukommen lassen. Die Codes werden während des Spiels eingegeben, wobei „Y" und „Z" vertauscht sind.

NHLKIDS	Mini-Spieler
MANTIS	lange Arme, Beine und Hälse
HOMEGOAL	Tor für Heimmannschaft
AWAYGOAL	Tor für Gastmannschaft
PENALTY	Penalty
INJURY	Verletzung
ZAMBO	Polierfahrzeug
VICTORY	Feuerwerk
FLASH	Blitzlichter
SPOTS	Scheinwerfer aus
CHECK	Bodycheck bei Kontakt mit Gegner
GRAB	Stockhaken bei Kontakt mit Gegner
STANLEY	Abschlußmovie
EAEAO	EA Blades Team



LEGACY OF KAIN

Und Jan Mayer zum zweiten: Mit folgenden, schnell auszuführenden Tastenkombinationen lassen sich während des Spiels die Cheats aktivieren

links, rechts, Angriff, Aktion, hoch, runter, rechts, links
das Dark Diary enthält alle Videos

hoch, rechts, Angriff, Aktion, hoch, runter, rechts, links
volle Energie

rechts, rechts, Angriff, Aktion, hoch, runter, rechts, links
volle Magie



JEDI KNIGHT

Die folgenden Cheats (ebenfalls von Holger) werden aktiviert, indem man während des Spiels die „T"-Taste (Talk) drückt und danach den Code eintippt:

THEREISNOTRY	Levelskip
WHITEFLAG *	Gegner nehmen einen nicht mehr wahr
DEEZNUTS	Force Level Up
ERIAMJH	Flug-Modus
JEDIWANNABE *	Unverwundbarkeit
RED5	alle Waffen
WAMPRAT	alle Items
YODAJAMMIES	Mana
RACCOONKING	Über-Jedi
IMAYODA	Light Master
SITHLORD	Dark Master
5858LVR	Karte aufdecken
SLOWMO *	Slow Motion
PINOTNOIR *	Level mit aktuellen Waffen neustarten
WARP	Levelwarp

Wenn „*" hinter einem Code steht, muß entweder **0** (aus) oder **1** (an) eingesetzt werden, um den Cheat zu starten.

BLEIFUSS FUN

In letzter Sekunde erreichten uns diese hervorragenden Cheats von Andreas Schneider. Die Codes werden einfach im Titelscreen eingetippt, um den gewünschten Effekt an- oder auszuschalten. Meist ist nach erfolgreicher Eingabe das normale Auswahlgeräusch zu hören.

SVINPOLE	Verfolgeransicht (endlich!)
SLASKTRATT	alle Autos
SURMULE	alle Strecken
BANARNE	höhere Autos
STRINGS	flachere Autos
SKUNK	nur die Reifen sind sichtbar
FILMJOLK	Screen Flip (nur für Schwindelfreie)



PAZIFIK ADMIRAL

Dieser nützliche Tip geht auf das Konto von Sebastian Kreser: Wenn man das Spiel mit **PACGEN /HONDARULES** startet, aktiviert man einen Einheiten-Editor. Dieser Editor befindet sich links auf dem Titelbildschirm.

RESIDENT EVIL

Auch für dieses Spiel hat Holger praktische Hex Codes herausgetüftelt. Man hat acht Inventoryplätze (Jill) zu vergeben. Deren Hex-Adressen in den Speicherständen (z.B. „savedat1.dat") beginnen ab **Offset 324** und erstrecken sich jeweils über zwei Bytes. Die achte Inventorysposition liegt also bei **Offset 332**. In diese Adressen können nun folgende Eintragungen vorgenommen werden:

0100 Combat Knife
02FF Beretta mit 255 Schuß
03FF Shotgun mit 255 Schuß
04FF Colt Phython mit 255 Schuß Dum-Dum-Muni
05FF Colt Phython mit 255 Schuß Magnum-Muni
06FF Flammenwerfer mit voller Ladung
07FF Bazooka mit 255 Explosiv-Geschossen
08FF Bazooka mit 255 Säure-Geschossen
09FF Bazooka mit 255 Brand-Geschossen
0AFF Raketenwerfer mit 127 Schuß
0BFF Munitionsclip für Beretta mit 255 Schuß
0CFF 255 Shotgun Shells
0DFF 255 Dum-Dum-Geschosse für Colt Phython
0EFF 255 Magnum-Geschosse für Colt Phython
0FFF volle Ladung Fuel für Flammenwerfer
10FF 255 Explosiv-Geschosse für Bazooka
11FF 255 Säure-Geschosse für Bazooka
12FF 255 Brand-Geschosse für Bazooka
2F7F 127 Farbbänder zum Abspeichern

SHADOWS OF THE EMPIRE

Ebenfalls von Holger stammen diese HEX-Codes für Lucas Arts' Konsolenkonvertierung. Hierzu lädt man den zu manipulierenden Spielstand (Dateiendung .soe) und verändert die folgenden Offsets:

Um in jedem Level mit 255 Leben zu beginnen:

OFFSET	ÄNDERN VON	IN
50	03	FE
54	03	FE
58	03	FE
5C	03	FE
60	03	FE
64	03	FE
68	03	FE
6C	03	FE
70	03	FE
74	03	FE

Um jeden Level direkt anzuwählen:

OFFSET	ÄNDERN VON	IN
140	00	01
144	00	01
148	00	01
14C	00	01
150	00	01
154	00	01
158	00	01
5C	00	01
160	00	01
164	00	01

Um in jedem Level alle Challengepoints zu erhalten. Wenn man alle Challengepoints aktiviert und dann den letzten Level schafft, bekommt man zur „Belohnung" für jeden Schwierigkeitsgrad einen neuen Cheattip.

OFFSET	ÄNDERN VON	IN
168	00	03
16C	00	0A
170	00	06
174	00	0C
178	00	0F
17C	00	0C
180	00	0A
184	00	09
188	00	0A

TUROK

Nachdem wir einige Male die N64-Cheats erhalten hatten, schickte uns Andreas Schneider endlich auch die gültigen PC-Codes. Sie werden (oh Wunder!) bei der Cheateingabe eingetippt und müssen im Spiel per Cheat-Menü aktiviert werden.

DDDNSTBR	Unverwundbarkeit
NDNLP	Spirit Mode
THMSCLS	alle Waffen
LNJHNSN	unbegrenzt Munition
RBCHN	Big Head Mode
GNNTRTMNT	vollständige Karte
JSNCRPNTR	winzige Feinde
CRLSFNDNGS	psychedelische Farben
MTTSTBBNGTNB	Level 1 Warp
DRRNSTBBNGTN	Level 2 Warp
MKJNK	Level 3 Warp
PTNDNCN	Level 4 Warp
NNTND	Level 5 Warp
TRMNN	Level 6 Warp
JMDNN	Level 7 Warp
MRGRTTRR	Level 8 Warp
SHNTRRNT	Galerie
THTRTMBB	Credits
JFFSPNGDNBRG	unendlich Leben
DNLDDCK	Quack Mode
NGLCKCK	alle Schlüssel
JHNTHMS	Longhunter Warp
STPHNBRML	Mantis Warp
GRGMLCHCK	T-Rex Warp
RNTRC	Campaigner Warp
BKSTRD	Fly Mode
FHGTBC	zeigt Feinde
JHNNCK	Disco Mode

WIR ZÄHLEN AUF SIE...

Wie entstehen die Lösungshilfen? Ganz einfach: 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 oder aussagekräftige Screenshots beeinflussen unser Urteil positiv. Wird letztlich ein Beitrag im Heft abgedruckt, so ist uns das je nach Qualität und Quantität **bis zu 500 DM** wert. Wer nun selbst bei einem Spiel hoffnungslos festhängt und weder auf unseren Webseiten (**http://www.cinetic.de/joker**) noch den dazugehörigen Links fündig wird, für den gibt es als vorletzte Möglichkeit noch unsere **Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Telefonnummern 08106/89 96-02 bzw. -03**. Und wenn alle Stricke reißen, können Sie Ihre Fragen auch an dieselbe Adresse schicken wie normale Lösungstips

Joker Verlag • „Lösungshilfen" • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
bzw.
jokerhome@aol.com

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 3/95 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	Cheat
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
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
Cool Croc Twins	10/97	Cheats
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 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 Produzent	10/97	HEXerei
Der Reeder	9/95	Tips
Descent II	3/96	Cheats
Destruction Derby	4/96	Tip
Destruction Derby 2	2/97	Cheat
Destruction Derby 2	5/97	Cheat
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
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei
Dungeon Keeper	10/97	Tip
Dungeon Keeper	11/97	Tip
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
Elisabeth	9/96	Cheat
Elisabeth I	1/97	Tips
Eradicator	5/97	Cheats
Evidence	10/97	Tip
Extreme Assault	8/97	HEXerei
Extreme Assault	9/97	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	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
Interstate '76	10/97	Tip
Ishar 3	3/95	Cheat
Isnogud	9/97	Codes
Jagged Alliance 2	6/97	Cheat
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
Lemmings Paintball	1/97	Codes
Lighthouse	1/97	Lösung
Little Big Adventure	3/95	Cheat/Lösung
Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip
Lomax	7/97	Codes
Lost Vikings 2	6/97	Codes
Madden 97	11/97	Tip
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
MDK	11/97	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
Outlaws	6/97	Cheats
Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Phantasmagoria II	2/97	Lösung
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
Reunion	10/97	HEXerei
Ripper	10/97	Tip
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
Sega Rally	11/97	Cheats
Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Shannara	4/96	Lösung
Shattered Steel	2/97	Cheat
Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Sim Copter	2/97	Cheat
Sim Copter	4/97	Cheats
Sim Park	8/97	Cheats
Sim Tower	9/95	Cheat
Space Quest 2	11/97	Tip
Space Quest 4	11/97	Tip
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 Bubsy	10/97	Cheats, Codes
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
The Space Bar	10/97	Lösung
Theme Hospital	6/97	Tip
Theme Hospital	7/97	Hex Code
Theme Hospital	10/97	Cheats
Tigershark	11/97	Cheats
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
Transarctica	10/97	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 2	11/97	Cheats, Tips
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
WipEout 2097	10/97	Cheats
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

Das Zockerkeyboard PC DASH

Problem erkannt, Gefahr gebannt: Weil man in der Hektik des Spiels schon mal den falschen Knopf auf der Tastatur erwischen kann, präsentiert Saitek jetzt mit dem „Graphic Command Pad" eine individuelle Klaviatur für jede Genresymphonie.



Links Funktionstasten und Steuerkreuz, oben Strichcode-Leser und in der Mitte die Gamecard mit den Touchfeldern

Alles auf eine Karte!

Das konzeptionell neuartige Controlpad wird über eine mitgelieferte T-Verbindung zwischen die Tastatur und den Rechner geklinkt. Der Spieler sitzt dann vor einer Box mit 35 frei belegbaren Touchfeldern, links außen befinden sich die üblichen Funktionstasten und ein Steuerkreuz. Das Schöne daran: Das Gerät muß nicht für jede Software mühsam programmiert werden, statt dessen öffnet man bloß einen Fensterdeckel und legt die entsprechende Gamecard ein.

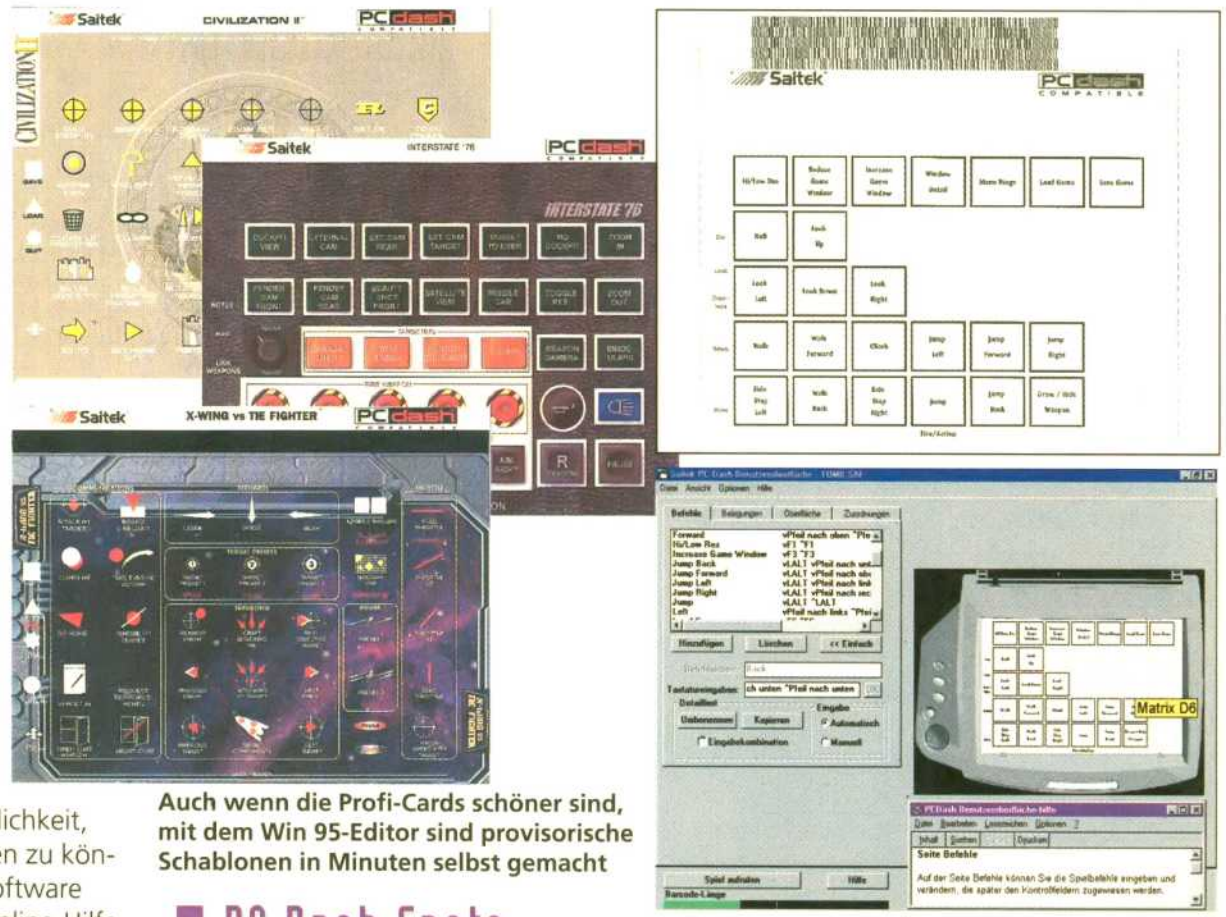
Ein Dutzend dieser mit Motiven aus dem jeweiligen Spiel vierfarbig bedruckten Bögen werden beim Kauf bereits mitgeliefert (u.a. für „Tomb Raider", „MDK" und „X-Wing vs. Tie-Fighter"), weitere kann man auch im Internet herunterladen und anschließend ausdrucken. Auf jeder Gamecard sind die wichtigsten Tastaturbefehle ergonomisch und übersichtlich plaziert, durch Drücken des entsprechenden Touchfeldes wird die Funktion ausgeführt. Der Computer erfährt dabei durch einen auf der Unterseite der Karte angebrachten Barcode, was er zu tun hat. Dieser muß vor dem Spielstart durch das eingebaute Lesegerät gezogen werden.

Der Clou ist natürlich die Möglichkeit, auch selbst Gamecards erstellen zu können – die benötigte Win 95-Software gehört nebst Anleitung und Online-Hilfe zum Lieferumfang. Dabei lassen sich die Tastenfelder individuell definieren, beschriften und abspeichern. Auch die Position der Knickfalte für den rückwärtigen Barcode schickt der Editor direkt an den Drucker.

Ist das zu empfehlen?

Der praktische Betrieb klappt prima, soweit es die Bedienung des PC Dashs selbst betrifft. Da das Gerät jedoch parallel zur Tastatur geschaltet ist, wird diese teilweise mit Signalen überlagert. Wenn also etwa der Name über die regulären Tasten einzugeben ist, kann es zu kleineren Störungen (Eingaben werden nicht auf Anhieb erkannt) kommen. Und wird die Gamecard nicht paßgenau eingelegt, sind Lesefehler die Folge.

Lohnt also die Investition der geforderten 149 Mark? Für Simulations-Einsteiger beispielsweise schon, da das PC Dash ja u.a. die im Genre bislang üblichen Tastaturschablonen überflüssig macht. Alle anderen mögen für sich selbst entscheiden, wir werden auf den Begleit-CDs zukünftig jedenfalls aktuelle Druckvorlagen für Profi-Gamecards liefern – dito eine ganze Reihe namhafter Hersteller. Bereits fest angekündigt sind Schablonen für „Total Annihilation", „Half-Life" und „Red Baron 2". (rr)



Auch wenn die Profi-Cards schöner sind, mit dem Win 95-Editor sind provisorische Schablonen in Minuten selbst gemacht

PC Dash Facts

* individuell belegbares Spiele-Keyboard
* Betrieb über (auch selbst erstellbare) Gamecards
* Anschluß: Tastaturport
* Lieferumfang: Gerät, T-Verbindung, 12 Gamecards, deutsche Anleitung
* ab sofort für 149,– DM im Handel

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 / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

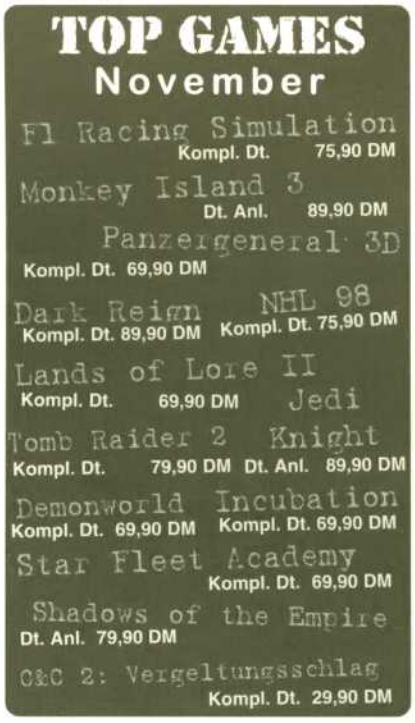
WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
3rd MILLENIUM (11/97)	**KD**	**85,90**
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
7TH LEGION / WIN 95	**KD**	**79,90**
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	**KD**	**49,90**
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
AGE OF EMPIRES (11/97)	**KD**	**89,90**
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95 (11/97)	**KD**	**79,90**
AKTE EUROPA	**KD**	**69,90**
ALEXANDER DER GROSSE	KD	69,90
ANDRETTI RACING / WIN 95 (11/97)	**KD**	**75,90**
ANNO 1602 (12/97)	**KD**	**79,90**
ANSTOSS 2	KD	75,90
ARMORED FIST 2.0	KD	79,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	**KD**	**39,90**
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	DA	69,90
BAPHOMETS FLUCH 2	**KD**	**79,90**
BATTLEGROUND: NAPOLEON IN RUßLAND	**KD**	**65,90**
BETRAYAL AT ANTARA (11/97)	DA	79,90
BIRTHRIGHT	**DA**	**79,90**
BLADE RUNNER (10/97)	**KD**	**85,90**
BLEIFUSS FUN	**KD**	**59,90**
BUCCANEER / WIN 95	**KD**	**69,90**
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME (11/97)	KD	59,90
CAPITALISM PLUS	**DA**	**59,90**
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	**KD**	**29,90**
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	**KD**	**69,90**
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	**KD**	**89,90**
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	**KD**	**29,90**
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	**KD**	**29,90**
CIVILIZATION II	**KD**	**54,90**
COMPUGOTCHI -VIRTUELLES HAUSTIER-	KD	19,90
CONSTRUCTOR	**KD**	**75,90**
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	79,90
CROC (12/97)	**DA**	**79,90**
D-INFO 97	KD	35,90
DAGGERFALL	**DA**	**69,90**
DARK COLONY	KD	75,90
DARK EARTH (11/97)	**KD**	**79,90**
DAYS OF OBLIVION (11/97)	**KD**	**75,90**
DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	**KD**	**29,90**
DER VERGESSENE GOTT (11/97)	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (12/97)	KD	79,90
DIABLO	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIABLO ZUSATZ: DIABOLISCHE TRICKS	**KD**	**29,90**
DIE NORDLANDTRILOGIE	**KD**	**49,90**
Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva		
DREAMS TO REALITY (11/97)	**KD**	**85,90**
DSF GOLF	KD	54,90
DUNGEON KEEPER	KD	79,90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons (11/97)	**KD**	**35,90**
DUNGEON KEEPER: Xtreme Dungeons	**DA**	**29,90**
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
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (11/97)	**DA**	**69,90**
F1 GP 2: PERFECT GP TRACK PACK	**DA**	**29,90**
F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	69,90
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	**KD**	**19,90**
FALLOUT (12/97)	**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 / 10/97)	**KD**	**75,90**
FIGHTING FORCE	**KD**	**79,90**
FIN-FIN ---Der Hit der IFA 97---	**KD**	**89,90**
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	110,90
FLIGHT UNLIMITED 2 (12/97)	**KD**	**79,90**
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	**KD**	**59,90**
F L O Y D (10/97)	**KD**	**75,90**
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	**DA**	**59,90**
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	65,90
FORSAKEN (12/97)	**DA**	**75,90**
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	**KD**	**129,90**
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GAZILLIONAIRE DELUXE	KD	55,90
GOLD GAMES 2 (23 CDs VON TOPWARE)	**KD**	**39,90**
G-POLICE /11/97)	**KD**	**79,90**
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
H.E.D.Z. (10/97)	**KD**	**69,90**
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	KD	34,90
HERCULES ACTIONSPIEL (11/97)	**KD**	**69,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	69,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E	59,90
HERSCHER DER MEERE (10/97)	**KD**	**79,90**
HUGO 5	**KD**	**65,90**
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD	69,90
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	**KD**	**79,90**
I-WAR (11/97)	**KD**	**89,90**
JACK ORLANDO	KD	39,90
KAI'S PHOTO SOAP	KD	99,90
KKND X-TREME / WIN 95 (11/97)	**KD**	**59,90**
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95	KD	29,90
LEGACY OF KAIN	KD	75,90
LEVIATHAN	KD	75,90
LIFEFORCE TENKA (11/97)	**DA**	**65,90**
LINKS LS 98	**DA**	**79,90**
LINKS 98 KURSE:		
VALDERAMA, CONGRESSIONAL, VALHALLA, DAVIES		
LOVE, OAKLAND HILLS	**JE**	**39,90**

CD-ROM GAMES

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**
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
MACHINE HUNTER	**KD**	**65,90**
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MANX TT SUPERBIKE (11/97)	**DA**	**75,90**
MASTER OF ORION 2	KD	54,90
MAX MONTEZUMA	KD	75,90
MEGA PACK 8 incl. Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rally Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, iM1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4 und Return to Zork	**DA**	**85,90**
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	39,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
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
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE (11/97)	**KD**	**79,90**
NBA 98 / WIN 95 (11/97)	**KD**	**79,90**
NBA HANGTIME (11/97)	**DA**	**69,90**
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (10/97)	**KD**	**69,90**
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	**KD**	**75,90**
NUCLEAR STRIKE (11/97)	**KD**	**79,90**
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE (11/97)	**KD**	**79,90**
OSTFRONT / WIN 95	KD	69,90



OUTLAWS	**KD**	**79,90**
OUTPOST 2.0	**KD**	**79,90**
PANDEMONIUM	DA	69,90
PAX CORPUS (11/97)	**KD**	**85,90**
PAZIFIK ADMIRAL	**KD**	**69,90**
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE (12/97)	**KD**	**79,90**
PERFECT ASSASSIN	**KD**	**75,90**
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE*	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	**KD**	**65,90**
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATEN (11/97)	KD	65,90
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (11/97)	**DA**	**79,90**
POPULOUS -THE 3RD COMING- (11/97)	**KD**	**75,90**
POSTAL	**DA**	**79,90**
POWER BOAT (11/97)	DA	69,90
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
PRO POOL 3D	**E**	**59,90**
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN'S WORLD (11/97)	**KD**	**49,90**
RED BARON 2 (11/97)	**KD**	**75,90**
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	**KD**	**75,90**
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	**KD**	**79,90**
SABRE ACE (11/97)	**DA**	**69,90**
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95 (11/97)	**KD**	**75,90**
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	**KD**	**69,90**

CD-ROM GAMES

SIM CITY 3000 (12/97)	**KD**	**99,90**
SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND-	**KD**	**49,90**
STARSHIP TITANIC (DOUGLAS ADAMS) (11/97)	**DA**	**75,90**
STAR TREK: CAPTAINS CHAIR	**E**	**75,90**
STAR TREK: GENERATIONS	KD	59,90
STEEL PANTHERS III (11/97)	**DA**	**69,90**
SUB CULTURE (11/97)	**DA**	**69,90**
SUPER SONIC RACERS (11/97)	KD	69,90
SWING	**KD**	**39,90**
TAKE NO PRISONERS	**E**	**75,90**
TEST DRIVE 4 / WIN 95 (11/97)	**KD**	**79,90**
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	**KD**	**85,90**
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TITANIC (11/97)	**KD**	**69,90**
TOMB RAIDER	KD	69,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TUROK /12/97)	**KD**	**75,90**
UBIK (11/97)	**KD**	**85,90**
UNREAL (11/97)	DA	79,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	**DA**	**69,90**
WALLACE & GROMIT	**DA**	**54,90**
WARHAMMER: DARK OMEN (11/97)	**KD**	**69,90**
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WING COMMANDER PROPHECY (11/97)	**KD**	**79,90**
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (SEGA)	**KD**	**69,90**
WORMS 2 (11/97)	**KD**	**75,90**
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	**KD**	**75,90**
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	**DA**	**49,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION	**DA**	**29,90**
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

7TH GUEST / 11TH HOUR	**DA**	**29,90**
3D ULTRA PINBALL 1	**KD**	**29,90**
3 SKULLS OF THE TOLTECS	**KD**	**29,90**
ACES OF THE DEEP	**KD**	**29,90**
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AIR WARRIOR II	**KD**	**39,90**
ALBION	KD	29,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BAPHOMETS FLUCH	**KD**	**24,90**
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BAZOOKA SUE	**KD**	**29,90**
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
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CREATURES	**KD**	**39,90**
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DAY OF THE TENTACLE + SAM & MAX	**KD**	**29,90**
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	**KD**	**29,90**
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGON LORE 2	**KD**	**39,90**
DRAGONS LAIR	KD	11,90
EARTHWORM JIM 1&2	**KD**	**29,90**
ECSTATICA	DA	29,90
EXTREME ASSAULT	**KD**	**39,90**
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC	**KD**	**29,90**
FALLEN HAVEN	**KD**	**39,90**
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	**KD**	**29,90**
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD	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
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	29,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	29,90
HUGO 3	**KD**	**29,90**
HYPERBLADE	KD	29,90
IM1A2 ABRAMS PANZER	**KD**	**39,90**
INCA COLLECTION 1+2	KD	39,90
INDIANA JONES 3&4	**KD**	**29,90**
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	DA	24,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
M.A.X.	**KD**	**39,90**
MAD TV 1&2	**KD**	**29,90**
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAG!	KD	24,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MDK	**KD**	**39,90**

CD-ROM PREISHITS

MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	**KD**	**29,90**
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	29,90
NHL HOCKEY 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	**KD**	**19,90**
OTHELLO	**KD**	**19,90**
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
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
POLE POSITION	**KD**	**29,90**
POLICE QUEST S.W.A.T. (Sierra Originals)	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	**KD**	**59,90**
PRO PINBALL - THE WEB (Softprice)	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN (Softprice)	KD	24,90
PYST	**KD**	**19,90**
RAVEN PROJECT	KD	9,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	**KD**	**35,90**
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	**DA**	**24,90**
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	24,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 1&2	**KD**	**29,90**
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29,90
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDSTER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	DA	19,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	**KD**	**35,90**
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2	**KD**	**29,90**
STONEKEEP (BLACKMARKET)	KD	24,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	**KD**	**34,90**
SU-27 FLANKER	DA	19,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	35,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	35,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	9,90
TIME WARRIOR	DA	29,90
TOON STRUCK	**KD**	**24,90**
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC	KD	29,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	**KD**	**35,90**
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	**KD**	**29,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	29,90
YAHTZEE	**KD**	**19,90**
"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
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	**DA**	**299,90**
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	**E**	**279,90**
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD & PEDALE INCL. F1 RACING SIMULATION (UBI SOFT)		**299,90**
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	E	159,90
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	**E**	**159,90**
THRUSTMASTER RAGE 3D GAMEPAD	**E**	**109,90**
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	**E**	**159,90**

TIPS & CHEATS LÖSUNGEN **PC HILFE 0190 - 77 88 88** TECHNISCHER SUPPORT
Ein Service der Mr Game's GmbH in Zusammenarbeit mit WIAL Versand Service. Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM.
Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM.
Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

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

12/97 BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN
WIAL KATALOG 111/97
GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO*

NAME: _____

STRASSE: _____

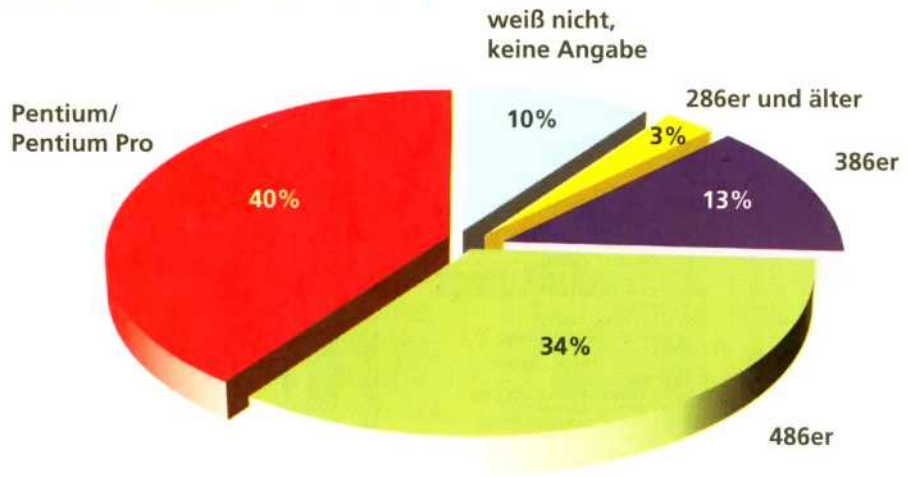
PLZ/ORT: _____

Neues „Spielzeug" von Intel

DER PENTIUM II

Wieder hat Intel eine neue Prozessorengeneration auf den Markt gebracht, wieder stehen gerade wir Spieler vor der Frage, ob und wann die Investition lohnt. Denn 266 Mega-Hertz sind ein Wort, das gerade die Hersteller von Entertainmentsoftware aufhorchen lassen dürfte.

Prozessorklassenverteilung



Die Verteilung der Prozessorklassen aller 1997 in deutschen Haushalten vorhandenen PCs laut einer Focus/ACTA-Erhebung

AUF DIE DAUER HILFT NUR POWER?

Traditionell sind es gerade Spiele, die stets das Letzte von der Hardware fordern – sobald eine neue CPU auf den Markt kam, folgte bisher mit (un-)schöner Regelmäßigkeit ein Game, das die Grenzen des aktuellen Chips auslotete. Besonders die Software von Origin hat sich da häufig als Trendsetter hervorgetan: Ob „Wing Commander", „Ultima Underworld" oder „Strike Commander", wo Tabellenkalkulationen in den Turbogang schalteten, ruckelten diese Titel schon vor Jahren nur noch träge vor sich hin.
Jüngste Erhebungen zeigen, daß derzeit immerhin 40 Prozent der Haushalte in Deutschland bereits über ein System mit Pentium- oder Pentium Pro-Prozessor verfügen. Weitere 34 Prozent (darunter vermutlich viele Nichtspieler) begnügen sich noch mit einem 486er unter der Haube, der Rest sind 386er und andere Antiquitäten. Die große Frage aber lautet: Macht der Pentium II nun etwa 100 Prozent der installierten PCs zu Alteisen?

FAKTEN & PERFORMANCE

Um den Nutzen des neuen High-end-Chips zu ermitteln, haben wir je ein aktuelles Komplettsystem von Vobis und Gateway 2000 sowohl den üblichen Benchmarktests für CPU, Video, Festplatte und Hauptspeicher wie auch dem verspielten Praxisbetrieb unterzogen. Wie zu erwarten, wiesen die nackten Fakten dabei kaum Unterschiede aus: die Prozessoren arbeiten gleich schnell, was auch für die Festplatte und das RAM gilt. Nur bei den Werten für die Grafik hat der Gateway-Rechner deutliche Vorteile.
In der Praxis schien uns zunächst die Flugsimulation „Joint Strike Fighter" ein geeignetes Versuchskaninchen für die Vorteile der neuen Superrechner zu sein. Und siehe da, wo die F-22 auf einem herkömmlichen P166 nur mühsam abhob, da düste der Vogel von 266 MHz beflügelt selbst unter Zuschaltung aller Details nun plötzlich geradezu rasant über den digitalen Himmel. Ähnliche Ergebnisse erbrachte „Virtua Fighter 2": Wo unsere Kampfsportler selbst auf einem MMX-Pentium mit 200 MHz zugunsten der Spielbarkeit lieber so manches Detail in der Kabine ließen, herrschte hier eitel Freude. Auch Lara Croft zeigte sich von beiden Komplettsystemen beeindruckt und durcheilte „Tomb Raider" flotten Schrittes in SVGA mit der maximalen Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln. Zu bedenken ist bei all diesen Titeln freilich, daß beim Vobis- und beim Gateway-Modell eine 3D-Karte zum Lieferumfang gehört, weshalb die Erfolge nicht allein auf die neue CPU zurückzuführen sind. Bloß entscheiden ja in der Praxis immer alle Hardwarekomponenten gemeinsam über die Qualität der Performance.
Die Kehrseite der Medaille: Selbst bei brandaktueller Echtzeitstrategie wie „Conquest Earth" erwies sich der Pentium II als zu schnell! Die vielen Fans dieses Genres brauchen also nicht gleich morgen das Sparschwein zu schlachten. Eher das Gegenteil ist der Fall, denn mangels der erforderlichen Überlegungs- und Reaktionszeit erweist sich die Sprint-Hardware hier zumindest vorläufig noch als ungeeignet. Anders sieht es dagegen beim rundenbasierten „Incubation" aus, dessen schön animierte 3D-Grafiken damit natürlich bestens zur Geltung kommen – vom erstklassigen Sound aus den Subwoofern ganz zu schweigen. Zu guter bzw. schlechter Letzt sei noch „Jedi Knight" erwähnt, bei dem sich in der allerhöchsten Auflösung (1280 x 1024) Ver-







Schnelle Komplettsysteme mit Pentium II-Prozessor garantieren höchsten 3D-Genuß: JSF, Virtua Fighter 2 und Tomb Raider



Für Echtzeitstrategie (hier „Conquest Earth") ist ein Pentium II vielfach noch zu schnell

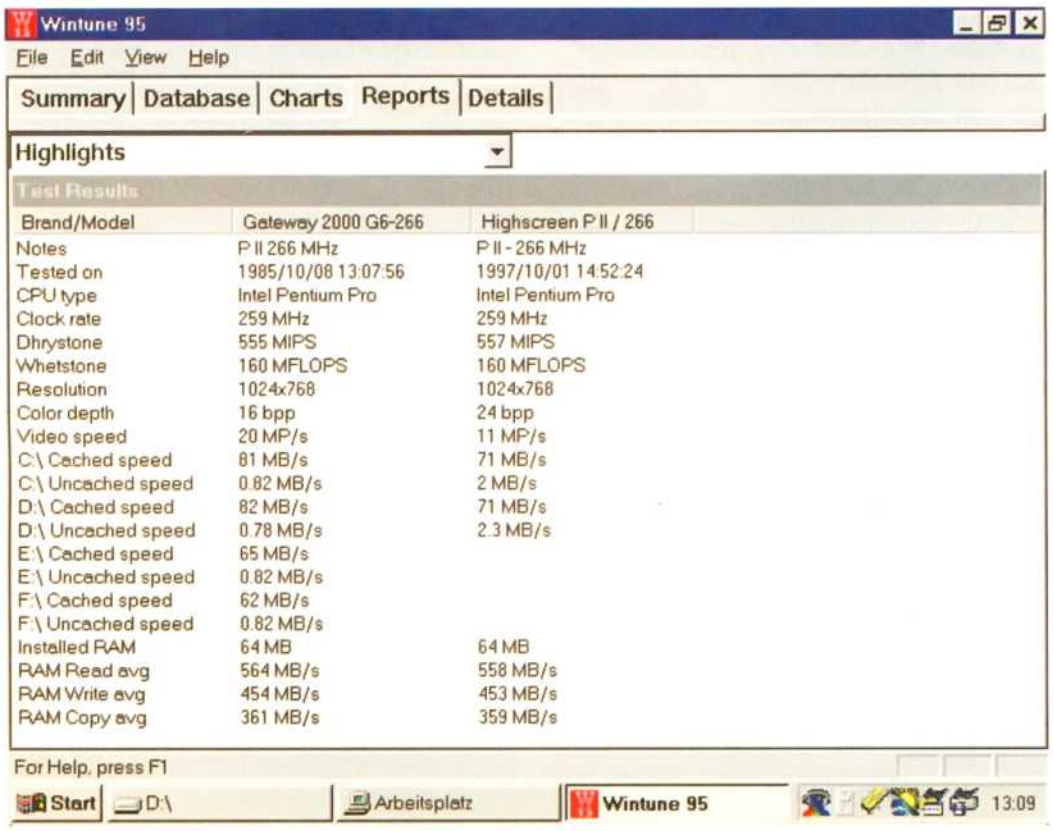


„Jedi Knight" überfordert in der höchsten Auflösung selbst ein PII-System ein wenig

zögerungen bei Drehungen und Schwenks bemerkbar machten. Obzwar das Spiel ansonsten astrein lief, scheint hier sogar der Pentium II an seine Grenzen zu stoßen.

WANN AUFRÜSTEN?

Daß die Um- bzw. Aufrüstung prinzipiell unausbleiblich sein muß, dürfte jedem Spieler klar sein – der Hund liegt beim Termin begraben. Da würden wir generell dazu raten abzuwarten, bis nach Weihnachten die Preise (wie immer) purzeln. Zumal bereits eine 300 MHz-Version des neuen Prozessors auf den Markt drängt und „Wing Commander Prophecy" womöglich nochmals höhere Ansprüche stellt. Andererseits mag man sich gerade als Fan schneller 3D-Action eines der hier getesteten Komplettsysteme unter dem Baum wünschen: Für einen stolzen Preis liefern beide Hersteller stolze Leistungen. Gateway 2000 vielleicht die noch etwas stolzeren, da sowohl der Vivitron Monitor als auch das Ensoniq Soundsystem qualitativ besser sind als die entsprechenden Konkurrenzprodukte. Und vielleicht läßt sich der Schenker ja davon überzeugen, daß mit einem 17"-Monitor und einer kleineren Festplatte die Kosten von knapp 8.000 Märkern um rund ein Viertel gedrückt werden können... (js)



Brand/Model	Gateway 2000 G6-266	Highscreen P II / 266
Notes	P II 266 MHz	P II - 266 MHz
Tested on	1985/10/08 13:07:56	1997/10/01 14:52:24
CPU type	Intel Pentium Pro	Intel Pentium Pro
Clock rate	259 MHz	259 MHz
Dhrystone	555 MIPS	557 MIPS
Whetstone	160 MFLOPS	160 MFLOPS
Resolution	1024x768	1024x768
Color depth	16 bpp	24 bpp
Video speed	20 MP/s	11 MP/s
C:\ Cached speed	81 MB/s	71 MB/s
C:\ Uncached speed	0.82 MB/s	2 MB/s
D:\ Cached speed	82 MB/s	71 MB/s
D:\ Uncached speed	0.78 MB/s	2.3 MB/s
E:\ Cached speed	65 MB/s	
E:\ Uncached speed	0.82 MB/s	
F:\ Cached speed	62 MB/s	
F:\ Uncached speed	0.82 MB/s	
Installed RAM	64 MB	64 MB
RAM Read avg	564 MB/s	558 MB/s
RAM Write avg	454 MB/s	453 MB/s
RAM Copy avg	361 MB/s	359 MB/s

Die Komplettsysteme von Gateway und Vobis mit P II/266 im Benchmark-Vergleich: Werte für die Geschwindigkeit von CPU, Video, Festplatte und RAM

G6-266 M Big-Tower



Prozessor: Intel Pentium II, 266 MHz, 64 MB SDRAM
CD-ROM: Plextor, 12fach, SCSI
Festplatte: Seagate 9,1 GB, Adaptec AHA 2940 UW SCSI-Controller
Grafikkarte: STB N Vidia Riva AGP, 4 MB SGRAM
Soundsystem: Ensoniq Wavetable 16 Bit PCI-Soundkarte, Boston Acoustic Micromedia Subwoofer + Lautsprecher
Modem: US Robotics Sportser, extern
Monitor: EV0900, 19"
Software: Win 95, Office 97 Small Business
Anbieter: Gateway 2000
Preis: 7.899,– DM

HS SkyTower



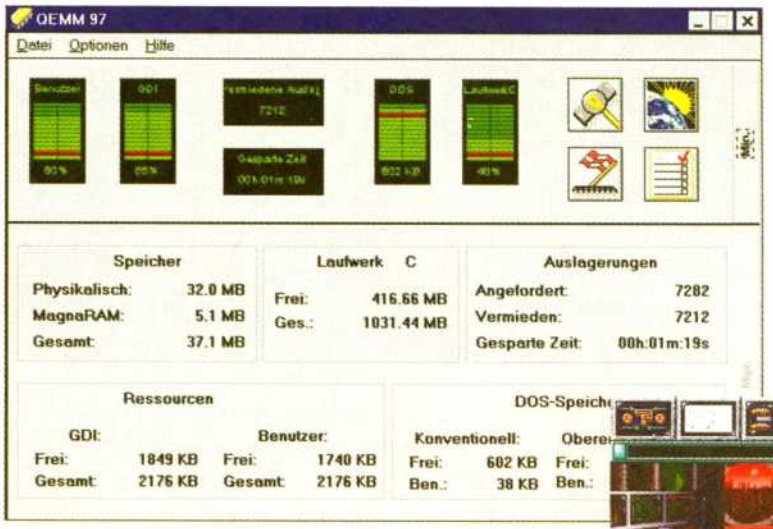
Prozessor: Intel Pentium II, 266 MHz, 64 MB EDO-RAM
CD-ROM: Toshiba, 12fach, SCSI
Festplatte: Quantum 4,5 GB, Adaptec 2940 UW SCSI-Controller
Grafikkarte: ATI 3D, 4 MB RAM, TV-Anschluß
Soundsystem: SoundBlaster AWE 64 Value PNP, Subwoofer + Lautsprecher von Yamaha
Modem: nein
Monitor: Highscreen MS1995, 19"
Software: Win 95, StarOffice 4.0, Sidekick, Corel Draw 6.0
Anbieter: Vobis
Preis: 8.829,– DM

Helfer für den verspielten Ernstfall

QUARTERDECK TOOLS

Zu wenig Speicher unter DOS? Zu viele Anwendungen unter Windows? Seit 1983 widmet sich die Firma Quarterdeck diesen Problemen, ihr Speichermanager QEMM hat schon manchem störrischen Programm Beine gemacht. Jetzt präsentieren die Amerikaner zwei neue Helferlein, die gerade uns Spielern sehr gelegen kommen.





QEMM 97 arbeitet normalerweise selbständig im Hintergrund, man kann sich damit aber auch eine grafische Übersicht des Speichers anzeigen lassen



Mit QEMM 97 auf der Festplatte läuft der Strategie-Hit „Reunion" von unserer Oktober-CD ohne Probleme direkt im DOS-Fenster von Win 95

QEMM 97

Ein immer wiederkehrendes Ärgernis für jeden Spielefan sind die sehr unterschiedlichen Anforderungen der Software an die Konfiguration des Hauptspeichers unter DOS. Die Einführung von Win 95 hat dieses Problem sogar noch verstärkt. Es ist ja bekanntlich nicht ganz ungefährlich, in Bills Fenstern an den Systemdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT herumzupfuschen, da Win 95 in diesem Bereich normalerweise vollautomatisch arbeitet. Nur leider nicht immer zur vollen Zufriedenheit des Users bzw. seiner Spiele. Hinzu kommt, daß Win 95 irgendwann an die Grenzen seiner Systemressourcen stößt, wenn zu viele Fenster gleichzeitig geöffnet sind oder auch nur zu viele Programme auf der Festplatte lagern. Unschöne Tempoverluste sind die Folge.

Abhilfe versprechen da seit jeher sogenannte Speichermanager, die das RAM im oberen Bereich (also über 640 KB) je nach Anforderung der Software auf EMS oder XMS verteilen. Auch QEMM ist ein solches Tool, verlangte dem Anwender jedoch in seinen bisherigen acht Versionen einiges an Verständnis und Mitarbeit ab, um zu den gewünschten Ergebnissen zu gelangen. Mit QEMM 97 geht nun alles fast wie von selbst. Egal, ob man DOS-Spiele unter DOS oder irgendeiner Windows-Version (außer Windows NT) starten oder einfach bloß Tempoverluste vermeiden möchte.

Über 600 KB unter DOS? Kein Problem mit QEMM 97

Die Benutzerfreundlichkeit beginnt bereits bei der Installation, die unter allen Betriebssystemen weitgehend selbständig abläuft. Alle Vorgehensweisen werden dabei erläutert und lassen sich auch wieder rückgängig machen. Das erste sichtbare Resultat ist dann die Angabe des freien Speichers unter DOS, der selbst unter Win 95 bei nahezu jedem Computer nun über 600 KB betragen dürfte – eine Größe, die jedes Programm zufriedenstellen sollte. Der Windows-User bemerkt davon freilich zunächst nichts, denn QEMM 97 läuft unbemerkt im Hintergrund ab. Doch plötzlich lassen sich die meisten „reinen" DOS-Spiele im windowseigenen DOS-Modus starten, ohne daß man zu umständlichen Bootkonfigurationen oder -disketten greifen müßte. Anwendungen wie „Word", „Excel" oder „PowerPoint" warten darüber hinaus mit teils drastisch verkürzten Ladezeiten auf.

Last but not least stellt das ausführliche Handbuch quasi einen Crashkurs in Sachen Speicherverwaltung dar; alle relevanten Themen wie UMB, Stacks usw. werden verständlich erklärt. Wer also zumindest einen 386er mit 2 MB RAM und DOS 5.0 bzw. 4 MB RAM und Win 3.X/95 sowie 8 MB freien Festplattenplatz besitzt, sollte die geforderten 199,– DM investieren – es lohnt sich!

QEMM 97 Facts

- Speichermanager für DOS und alle Windows-Versionen außer NT
- läuft im Hintergrund, detaillierte Speicheranzeige auf Wunsch
- stellt automatisch auch unter Win 95 meist über 600 KB freien DOS-Speicher zur Verfügung
- DOS-Spiele laufen meist unter Win 95, Windows-Programme werden beschleunigt
- komfortable Installation, benötigt zumindest einen 386er mit 2 MB RAM (DOS) bzw. 4 MB RAM (Win 3.X/95) sowie 8 MB auf der HD
- ab sofort für 199,– DM mit ausführlicher deutscher Dokumentation erhältlich

CLEANSWEEP



Verschmutzt in alle Ewigkeit: Oft genug lassen sich unter Windows installierte Programme nicht mehr restlos von der Festplatte entfernen – die irgendwann unausbleibliche Folge ist ein Dateienwust in viel zu vielen Ordnern, der den Rechner ausbremsen kann. Leider ist ja nicht jedes Spiel mit einer komfortablen Uninstallroutine ausgestattet, weshalb beim Löschen z.B. häufig nicht mehr benötigte Unterprogramme und Einträge in den Systemdateien erhalten bleiben. Quarterdecks digitaler Reinemacher räumt mit dieser Unsitte auf.

Für die narrensichere Installation werden 13 MB auf der Festplatte benötigt. Danach macht sich CleanSweep nur noch durch zwei Icons in der Startleiste und beim Aufruf eines Setupprogramms bemerkbar. Dann nämlich meldet sich ein automatischer Überwacher, und man kann alles protokollieren, was während der Installation geschieht. Mittels dieses Logfiles läßt sich jeder Schritt manuell zurückverfolgen, falls der normalerweise komfortabel zu bedienende Uninstaller (er steht für jedes nach der Installation von CleanSweep auf die Harddisk gebannte Programm zur Verfügung) einmal versagen sollte. Zudem wird die Möglichkeit offeriert, ungenutzte Dateien aufzuspüren und Daten zu komprimieren.

Ein komfortabler Uninstaller für jedes Spiel

Der Preis für die saubere Festplatte liegt derzeit bei 99,– DM, doch wird noch vor Weihnachten für 149,– DM eine Deluxe-Version erscheinen, die zudem mit Internetfunktionen und einem Anti-Viren-Paket aufwarten kann. (js)



Neue Besen kehren gut: CleanSweep bietet u.a. eine komfortable Uninstall-Routine für jedes neu auf die Festplatte gebannte Programm

CleanSweep Facts

- Festplattenreinigung unter allen Windows-Versionen
- läuft im Hintergrund, wird bei Aufruf eines Setup-Programms automatisch aktiviert
- manuelle und automatische Deinstallation aller protokollierten Festplatteneinträge
- spürt auf Wunsch überflüssige Dateien auf und entfernt sie von der Festplatte, optionale Datenkompression
- komfortable Installation, belegt 13 MB auf der HD
- ab sofort für 99,– DM mit deutscher Dokumentation erhältlich, Deluxe-Version mit Internetfunktionen und Anti-Viren-Paket für 149,– DM in Vorbereitung

„Optimales Speichermanagement ist bei Spielen besonders wichtig!"



Curtis Hessler, Präsident der Quarterdeck Corporation

?: Herr Hessler, Sie sind Firmenpräsident und damit quasi oberster Problemlöser von Quarterdeck – wo liegen die dicksten Hunde begraben?

CH: *Gerade im Bereich Netzwerk/Internet gibt es noch eine ganze Reihe von Anwendungslücken zu füllen. Wir haben uns ja seit Jahren auf Problemvermeidung, Fehlerdiagnose und -behebung spezialisiert. Und das nicht nur mit dem etablierten QEMM in Sachen Datenträgerverwaltung.*

?: Was dürfen wir neben QEMM 97 und CleanSweep in absehbarer Zeit noch an nützlichen Helferlein aus Ihrem Haus erwarten?

CH: *Bereits erhältlich ist „Partition-It", ein Steuerungsprogramm zum einfachen Festlegen von Partitionen auf der Festplatte. Und mit „Zip-It" haben wir eine Verwaltung für gepackte Dateien im Programm, die komprimierte Daten u.a. bereits im Internet aufschlüsselt und damit Downloadzeiten drastisch verkürzen kann. Dazu kommen verschiedenste Netzwerk- und Internetutilities wie beispielsweise ein Desktop-Firewall.*

?: Wo sehen Sie konkrete Vorteile für Spieler?

CH: *Natürlich in erster Linie bei unserem QEMM 97, da gerade für den Betrieb von Spielen optimales Speichermanagement essentiell ist. Wir wollten dem Nutzer dabei möglichst viel Arbeit abnehmen und haben die zur Verfügung gestellten Hilfen weitgehend automatisiert.*

?: Meist ist man als US-User schon zwei Versionen weiter, ehe eine deutsche Fassung erscheint...

CH: *Nicht mehr bei uns! Wir entwickeln alles parallel, da wir gerade in Japan und Europa die Märkte der Zukunft sehen.*

Leserbriefe



Alkohol am Steuer: Weihnachtsmann verliert Fahrerlaubnis für Rentierschlitten! Wer auf solche Schlagzeilen hofft, muß sich weiterhin anderswo BILDen – hier warten gewohnt seriöse Leserzuschriften, nebst gewohnt ernsthaften Antworten. Was haben Sie denn von einer Rubrik erwartet, die von einem Comic-Gespenst betreut wird?!

KEINE ZEIT?

Seitdem ich Ihre Zeitschrift lese, fallen mir nur positive Dinge auf! Insbesondere mit den Begleit-CDs hatte ich in sechs Monaten erst einmal Probleme, nämlich bei dem Spiel „Perfect General". Bei anderen Magazinen sind meine Erfahrungen da sehr viel unerfreulicher. Auch das Layout gefällt mir bei Ihnen am besten, vom unschlagbaren Preis will ich gar nicht erst reden. Allerdings würden meine Freunde und ich uns wünschen, daß Sie irgendwann einmal eine Mailbox einrichten, denn wir haben für's Internet kaum Zeit übrig.
bedauert Tim Karrock aus Höchst

Besten Dank für das wohltuende Lob. Daß „Perfect General" unter gewissen Konfigurationen in höheren Levels Grafikfehler produziert, liegt an einem programminternen Bug – eine Entschuldigung an alle Betroffenen, ein böser Blick an Hersteller UBI Soft. Aus der Joker-Mailbox wird vorläufig allerdings nichts, und das mit gutem Grund: Eine derart ortsgebundene Einrichtung käme für alle Leser jenseits des Weißwurstäquators einfach zu teuer. Zudem sehe ich eigentlich kaum temporäre Vorteile.

DER SINN DES LESENS

Was soll ich nur in all den langen Frühling-, Sommer-, Herbst-, und Wintermonaten machen? Die Rollenspielkost ist derzeit überaus mager, Adventures sind zur faden „mystialen" Wassersuppe verkommen, und ein ödes Sportspiel jagt das andere. Kurz und gut, ich langweile mich furchtbar – und das bei der Lektüre des PC Jokers?! Früher konnte man lächelnd über uninteressante Tests hinwegblättern und statt dessen eine von Euren gelungenen Rubriken wie z.B. den Stromausfall oder die Grafik Competition lesen.

Letzterer habe ich sogar einen Job zu verdanken: Eines Tages klingelte das Telefon, und am anderen Ende war der Mitarbeiter einer Firma aus Frankfurt. Man bot mir an, mich als Designerin für die Figuren eines Computerspiels zu bewerben; die Kandidaten waren unter den Teilnehmern Eures Zeichenwettbewerbs ausgewählt worden. Mit meinen Entwürfen habe ich das Rennen gemacht, ein bißchen Geld verdient, und weiterempfehlen wollte man mich auch. Ihr seht also: Wenn es jemals eine sinnvolle Rubrik gegeben hat, dann war es die Grafik Competition.
konstatiert Mona-Maria Druske aus Eutin-Fissau

Sieht man sich die letzten Ausgaben und darin gestestete Spiele wie etwa „Baphomets Fluch 2", „Jack Orlando" oder „Lands of Lore 2" an, so müssen selbst klassisch orientierte AbenteurerInnen wie Du zugeben, daß von einer Dürre im Genre kaum noch die Rede sein kann. Deine Jobs wirst Du Dir vorläufig jedoch selbst besorgen müssen, da einstige Rubriken wie der Stromausfall (Brettspielseite) oder eben die Grafik Competition der mangelnden Lesergunst zum Opfer fielen – und nicht etwa der Willkür unsererseits.

DIE SCHILLERGALERIE

Wieso gibt es eigentlich keine Galerie mehr? Ihr bräuchtet die Bilder ja nicht im Heft abzudrucken, sondern könntet sie auf die CD packen. Das geht schnell, macht Spaß, hält fit, und außerdem finde ich so vielleicht endlich ein vernünftiges Hintergrundbild. Zudem wärt Ihr auf diese Weise nicht an das schnöde Papier gebunden und könntet sogar Leser-Sounds oder Demos veröffentlichen.
entwickelt Guido Seibert aus Berlin seine Idee

Null Problemo: Neben Leser-Freeware können wir auch gerne eine Bilderecke auf die Beilagscheibe pressen. Nur immer her damit! Haste mitgelesen, Mona-Maria?

FALSCHER LOTTOTIP

Normalerweise bin ich nicht der superfleißige Briefeschreiber, aber als ich die Oktober-Ausgabe im Briefkasten entdeckte, löste das sofort ein Kribbeln in meinen Fingerchen aus: zwei Cover-CDs! Habt Ihr etwa im Lotto gewonnen? Hat Michael zu lange in der Sonne gelegen und weiß deshalb nicht mehr, was er tut?! Nun muß ich noch meinen Senf zum Leserbrief von Karsten Ege abgeben: Wann wachen diese Typen endlich auf? Ich habe ja nichts dagegen, daß jemand seinem Amiga nachtrauert (schließlich hatte ich selbst einen), aber die Zeit dieses Rechners ist nun mal vorbei. Und dann noch ein „revolutionäres Betriebssystem" – warum hört man denn dann nirgendwo davon? Ich finde auch nicht, daß Ihr Win 95-lastig seid, wie Euch ebenfalls schon vorgeworfen wurde. Es ist halt so, daß sich Billys Fenster als Standardsystem durchgesetzt haben. Da ist es doch völlig logisch, daß Hersteller und Software sich daran orientieren.
argumentiert Thorsten Gabb aus Essen

Der Lottogewinn muß leider verneint werden. Und daß unser Herausgeber einen Sonnenstich hat, ist auch nicht ganz neu – der Kerl war schon etwas seltsam, als er noch alle Haare hatte! Wohl deshalb war die doppelte Begleit-CD keine Eintagsfliege, wie Du inzwischen festgestellt haben dürftest. Zum Amiga möchte ich mich an dieser Stelle aus alter Freundschaft nicht weiter äußern, doch in Sachen Win 95 kann ich Dir uneingeschränkt recht geben: Ohne dieses Betriebssystem läuft doch inzwischen so gut wie nix mehr. Sei es nun am Markt oder im Laufwerk…

MODERNE ZEITEN

Nach einer langen Pause habe ich mir mit der Oktobernummer mal wieder den Joker angeschaut. Ein erster Blick ins Impressum offenbarte mir dabei eine ganze Reihe von neuen Gesichtern, aber das ist ja wohl mittlerweile normal in der stetig mutierenden Computerzeitschriftenlandschaft. Doch auch sonst deuteten etliche Veränderungen in Eurem Magazin den Wandel der Zeit an: Cover-CDs, Online-Ecke usw.
Der Duft von frisch bedrucktem Altpapier freilich ist derselbe geblieben, und auch im Ghostwriter fühlte ich mich sofort heimisch. Süß zu lesen übrigens, daß Karsten Ege an die Wiedergeburt des Amigas glaubt. Es war schon eine schöne Zeit damals. Doch daß es wieder mal einen Amiga Joker geben wird, halte ich für wenig realistisch. Der Amiga wird zwar lange Zeit nicht wirklich sterben, aber anderen Leuten als einer alternden Schar nostalgischer Hardcore-Fans dürfte das wohl nicht auffallen. Wenn Du wirklich noch etwas über Deinen Liebling lesen willst, Karsten, dann setz Dich lieber mit ein paar Gleichgesinnten zusammen und stelle ein Fanzine auf die Beine!
empfiehlt Joachim Hesse via Internet

Zunächst einmal: Recyclingpapier riecht nach Umweltschutz, Du solltest Deine Nase also demnächst beim Lesen nicht mehr in den Altpapiercontainer stecken. Vielleicht hast Du dort ein paar Ausgaben des Amiga Jokers erschnuppert, für dessen Wiederbelebung es derzeit in der Tat keine Pläne gibt. Um so besser gefällt uns der Vorschlag eines Fanzines. Sollte Karsten ihn wahrmachen, werden wir ihn gerne mit Rat und Tat unterstützen – das sind wir allen treuen Freunden der „Freundin" schuldig.

DER TEMPOSÜNDER

Bis vor kurzem hatte ich noch ein Doublespeed-Laufwerk und konnte über die Probleme anderer Leser mit manchen CD-ROMs (darunter gelegentlich auch Eure) nur müde lächeln, weil mein Gerät sich als Allesschlucker erwies. Nun habe ich meinem Rechner einen zwanzigfach schnellen Läufer spendiert und bekam prompt Ärger mit den Beilagscheiben der letzten Ausgabe: Das Laufwerk wird radikal ausgebremst, was sich auch nicht sehr gesund anhört. Und manchmal kommen sogar Fehlermeldungen, daß dieses oder jenes nicht gelesen werden kann. Habe ich nun zwei defekte CD-ROMs erworben oder liegt es am Brennwerk? Ich hoffe, daß dies eine Ausnahme war und daß Ihr demnächst qualitativ bessere Rohlinge verwendet.
reklamiert Paulus André aus Kitzingen

Du ahnst es vielleicht schon: Das Problem sind nicht unsere Scheiben oder das Brennwerk, sondern vermutlich Dein superschneller CD-RÖMer. Wie Du ja selbst beobachtet hast, bringen solche Laufwerke gegenüber ihren zumeist zuverlässiger arbeitenden Kollegen mit sechs- oder achtfachem Tempo kaum noch Geschwindigkeitsvorteile, weil praktisch JEDE CD eine ganze Reihe von Ungenauigkeiten, Brennfehlern oder kleinen Kratzern aufweist. Um diese Stellen lesen zu können, muß das Laufwerk abbremsen und benötigt dann eine ganze Weile, bis es wieder auf Touren kommt. Darüber hinaus treten dabei gehäuft Lesefehler auf, von störenden Vibrationen ganz zu schweigen. Tja, schneller ist halt selbst auf der Datenautobahn nicht immer auch besser, sorry.

AUS DIE MAUS

Zum Leserbrief „Kein (S)Paßwort" von Jan Bickel in der Oktober-Ausgabe: Das Problem mit dem Paßwort im Netzwerkmodus von Win 95 hatte ich auch. Die Lösung ist aber ganz einfach: Man muß nur in der Systemsteuerung das „Netzwerk" aufrufen und die primäre Netzwerkanmeldung auf „Windows-Anmeldung" stellen – schon ist der nervige Dialog verschwunden.
verrät uns Heike Hahnefeldt per T-Online

Ich bedanke mich im Namen von Jan: Es ist immer schön, wenn Leser anderen Lesern helfen können.

KÄPTN BLAUBÄR

Ich habe mir auf Euren Rat bzw. Test hin „Little Big Adventure 2" gekauft. Und ich muß sagen, darüber bin ich richtig froh – da sage noch einer, Joker lesen lohne nicht! Zudem freue ich mich als Windoof-Hasser natürlich darüber, daß die schönen Spiele auf Euren Begleit-CDs in aller Regel auch unter DOS viel Spaß bringen.
Noch ein kleiner Nachtrag zur Gummibären-Diskussion: Es gibt deshalb keine blauen Gummibären, weil Haribo Angst hat, daß die Viecher im Suff die Tüte vollko...
versichert Holger Krupp aus Bad Zwischenahn

Da haben wir's: Haribo macht Leute froh, der Joker aber ebenso. Nach neuesten Erkenntnissen gibt es übrigens deshalb keine blauen Gummibären, weil Käptn Blaubär und die Schlümpfe ein Patent auf diese Farbe angemeldet haben.

DER WELLENKRITIKER

Es ist schon erstaunlich, wie sehr sich der Spielemarkt verändert hat: Wo man sich noch vor fünf Jahren auf jedes Spiel freuen konnte, weil Atmosphäre sowie Dauermotivation groß geschrieben wurden, da wird man heute mit Programmen förmlich überschüttet. Leider sind über 90 Prozent davon entweder schlecht, die x-te Fortsetzung eines Erfolgstitels oder gar bloß schlichte Kopien eines solchen. Man denke in diesem Zusammenhang nur an die derzeitige Welle der Echtzeitstrategie. Natürlich gibt es hin und wieder Ausnahmen wie etwa „Dungeon Keeper", aber eben viel zu selten. Und daß eines der besten Genres schlechthin, nämlich das der Rollenspiele, langsam aber sicher vom Markt zu verschwinden scheint, interessiert offenbar auch niemanden!
Ansonsten Glückwunsch an den Geburtstagshund Daisy. Und diese Messereise zur E3 in die USA muß ja wirklich hart gewesen sein. Da frage ich mich doch ernsthaft, ob es dort etwas gab, das *nicht* schiefging...
wundert sich Andre Teusianu aus dem Internet

Sound

Aktivboxen 30W	29,00
Aktivboxen 3D 120W (beide incl. Netzteil)	69,00
PINE 3D SB komp.	49,00
SoundBlaster 16value	99,00

MAGIX-SoundSoftware

Music Maker 2.0	49,00
Music Maker 3.0	99,00

Zubehör

CPU Lüfter für 486er	14,99
CPU Lüfter für Pentium	19,90
IOMEGA ZIP LW	255,00
Zip-Medien 100MB	25,50
Floppy Laufw. 1,44MB	45,00
ISA Controller	25,00
Kamera für Druckerport QuickCam s/w	195,00
Scanner 600DPI	285,00
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
Modem 33.6	185,00
ISDN S0 Karte Fritz	169,00
Mouse ser. & PAD	13,50
WIN95 Tastatur	39,00

VGA Karten

ATI 3DCa. 4MB PCI	169,00
DIAMOND Monster 3D	370,00
Elsa Victory 3D	174,00
Hauppauge WINTV	185,00
Matrox Mystique 220	265,00
2MB f. Mystique	99,00

Mainboards-CPU

Pentium 512PB Cache	185,00
QDI TX 512PB Cache	215,00
ASUS P55T2P4	269,00
Gigabyte HX 512kB Cache	275,00
AMD 5k PR133	159,00
AMD 5k PR166	199,00
AMD 6k P166 MMX	299,00
AMD 6k P200 MMX	399,00
AMD 6k P233 MMX	599,00
INTELMMX 166	319,00
INTELMMX 200	569,00
INTELMMX 233	825,00
iPENTIUM II 233MHz	1250,00

Festplatten

AT-BUS 2.5" 250MB	159,00
AT-BUS 1,7 GB	309,00
AT-BUS 2,1 GB	343,00
AT-BUS 2,6 GB	369,00
AT-BUS 3,2 GB	422,00
AT-BUS 4,0 GB	558,00
IBM 2,1GB SCSI	489,00
SCSI Contr. ISA	99,00
SCSI Contr. PCI	145,00
ADAPTEC 2940 PCI	359,00

Aufrüstsatz 486er auf Pentium 166 komp. 369,00
(Mainboard,Prozessor,Lüfter)

Monitore

Goldstar76i (17")	849,00
CTX 1765 (17")	888,00
AOC 15"	450,00

auf alle Monitore 3 Jahre Herstellergarantie

Speicher

RAM 8 MB PS/2 FP	59,00
RAM 8 MB PS/2 EDO	49,00
RAM 16 MB PS/2 FP	127,00
RAM 16 MB PS/2 EDO	99,00
RAM 32 MB PS/2 EDO	211,00
SDRAM 16 MB	149,00
SDRAM 32 MB	259,00
PBCACHE 256k f. ASUS	37,00

CD-ROM

CD-ROM 16fach	159,00
CD-ROM 24fach TEAC	219,00
CD-ROM Wechsler 8fach 6 CD's TEAC	340,00
CD-Brenner incl. Software 2-fach schreiben	649,00
CD-Rohlinge 10 St.	35,00
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**.

7'th Guest/ 11'th Hour & C.
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronoma.
Anvil of Dawn
Ark of Time & Callahan's C.
Atlantis-Das sagenhafte Ab.
Bad Mojo
Baphomets Fluch 1 und 2
Bazooka Sue
Betrayal in Antara
Bioforge
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
Command & Conquer
"D", Evocation & Blown Aw.
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 1 oder 2
Earth 2140
Ecstatica 1 oder 2
Elder Scrolls: Daggerfall
Evidence & Safecracker
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed (PC+PlayStation)
Fable
Fade to Black
Final Fantasy 7
Floyd und Voodoo Kid
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Hexen 1 oder 2
Indiana Jones 3 und 4
Interstate '76
Jagged Alliance 1 und 2
Jack Orlando/ Private Eye
Jewels of Oracle
Karma, Alien Virus, Burn C.
King's Field
King's Quest 1 bis 7
KKND
Knights of Xentar
Koala Lumpur & Neverhood
Kyrandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1
Last Express, The
Legacy of Kain-Blood Omen
Leisure Suit Larry 1 - 7
Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Monkey Island 1 und 2
Myst, Noctropolis, Lost Eden
Oddworld: Abe's Odyssey
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte & Under Moon
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Privateer und Rebel Assault
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max und Vollgas
Secrets of the Luxor
Shadows of the Empire
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 6
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek Sammelband
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A F. U."
Stonekeep
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 2 & Battle Arena T. 2
Thunderscape
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Tomb Raider
Touché - 5. Musketier
Ultima 8 - Pagan
Ultima Underworld 1&2 (SH)
Warcraft 1+2 & Expan.(SH)
Warhammer-Gehörnte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
X-Com: Teil 2 & Apocalypse
Zork:Nemesis/ Return to Zork
"Z"

SH = Sammelheft

Sie finden uns auch im Internet **http://www.hintshop.com**

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



Leserbriefe

Wenngleich es mir schwerfällt, hier grundsätzlich zu widersprechen (Fortsetzungen und Modewellen bestimmen derzeit wirklich das Bild am Markt), halte ich die meisten Neuproduktionen doch keineswegs für schlecht.Und mit „Lands of Lore 2" spielt ja nun wenigstens ein Rollenspiel wieder eine größere Rolle. Was nun das Messepech betrifft, habe ich inzwischen unseren Ex-Manni als Unglücksmagneten im Verdacht: Während unsere Jungs ordnungsgemäß von der Londoner ECTS zurückkehrten, ist ihm dort schon wieder ein Flieger vor der Nase davongedüst. Natürlich war es der letzte des Tages, weshalb der arme Kerl genötigt war, auf dem Flughafen zu nächtigen!

ONLINE MUST GO ON

Tut mir bitte einen Gefallen und laßt Euch nicht von Leuten verunsichern, die gegen den Online-Guide unken. Als Herausgeber einer PC-Zeitschrift solltet Ihr alles dafür tun, um Good Old Germany aus der Computer-Steinzeit herauszuholen. Will sagen, Ihr solltet den Guide nicht einfach deshalb kürzen, weil ein paar Ignoranten ohne Internetzugang meinen, das Ganze könne nicht interessant sein. Wenn man auf derlei hören würde, wäre der PC wohl nie erfunden worden und wir würden immer noch vor dem 64er hocken – falls überhaupt. Ich erinnere in diesem Zusammenhang an die alte Win 95/DOS-Debatte. Zunächst hat jeder über Win 95 geschimpft, jetzt ist es der Standard. Genauso wird es sich auch mit dem Internet abspielen. Man braucht aber immer ein paar Pioniere, welche etwas gegen den Widerstand von Leuten durchsetzen müssen, die es einfach nicht besser wissen.
argumentiert Thomas Zizlsperger natürlich per Internet

Wegen der Unkenrufe einer doch ganz erklecklichen Anzahl von Lesern wurden die Online-Seiten etwas reduziert, wegen Deiner Argumente haben wir die Rubrik grundsätzlich beibehalten und kürzlich erst optisch aufpoliert – ein für alle Seiten tragfähiger Kompromiß, wie ich meine. In diesem Zusammenhang scheint es mir aber tatsächlich interessant, wie „konservativ" ausgerechnet Computerfans oft sind: Vom Amiga über Win 95 bis hin zum Internet werden alte Werte mit Begeisterung hochgehalten, Neuentwicklung dagegen mit oft geradezu erschreckender Skepsis betrachtet. Als Westentaschenpsychologe könnte man dies für typisches Sicherheitsdenken in einem Bereich halten, der sich nun mal schneller ändert als so mancher Redakteur sein Hemd wechselt.

AUWEH DREIDEE

Ich hatte schon lange den Wunsch, bei den ganzen 3D-Gesprächen ordentlich mithalten zu können, und mir deshalb auch schon eine „Matrox Mystique" ausgesucht. Nun stiefelte ich also mit einem Sack voller Geld in ein Fachgeschäft, um nach dieser 3D-Karte zu fragen. Das Modell sei leider ausverkauft, wurde mir beschieden. Aber man habe hier noch die „Matrox Millennium" im Angebot, und die sei sowieso viel besser. Ich fragte, ob die denn auch kompatibel zum 3Dfx-Standard sei, von dem man ja so viel hört. Der Verkäufer schaute mich an, als hätte ich geklaut: „3Dfx? Das ist doch dieses Programm von Microsoft, nicht?" Ahnungslose Antwort: „Ja." „Ja, dat kann die allet. Is'n echtes Prachtstück!"
Tja, ich kaufte den 3D-Turbo also und baute ihn ein. Konnte auch bei „Need for Speed 2" eine kleine Temposteigerung verzeichnen. Doch dann traf mich aber der Schlag: Ich hatte mir „MotoRacer" gekauft, auf dessen Packung in großen Lettern „Unterstützt 3Dfx-Grafikkarten" stand. Nix wie installiert und auf die Piste! Hm, warum erkennt das Setup meine Millennium nicht als 3D-Karte? Nun, es gibt ja Readme-Files. Dort stand aber zu lesen, daß die Millennium keine texturierten Polygone unterstützt, man könne nur im „gerenderten Modus" spielen. Ich hätte vor Wut fast in die Anleitung gebissen!
Also gut, das Spiel will ich behalten, aber die Karte muß raus. Diesmal kommt ein echtes 3Dfx-Gerät rein, nämlich die „Orchid" oder die „Monster3D".
ärgert sich Jan Bertram aus Wilhelmshaven

Verkäufer heißen nicht ganz umsonst so – könnte man ihnen blind vertrauen, würden sie wohl Berater heißen. Wer 3Dfx ganz offensichtlich mit der Software-Applikation „Direct3D" verwechselt, sollte aber ohnehin besser Bananen verhökern. So oder so, bei Sätzen wie „Dat kann die allet!" hätten spätestens die Alarmglocken läuten müssen! Hey, warum machen wir uns eigentlich die Mühe mit großen Grafikkarten-Specials wie dem aus der Ausgabe 8/97, wenn nicht für Leute wie Dich? Dort hättest Du auch nachlesen können, daß selbst die von Dir ursprünglich angedachte „Mystique" nicht über den (in der Tat mittlerweile sehr häufig unterstützten) 3Dfx-Chipsatz verfügt.

ALTER SCHÜTZT VOR INDEX NICHT

Ich bin 39 Jahre alt und gehöre daher zumindest in Sachen Computerspiele zum ganz alten Eisen. Dennoch wundere ich mich oft genug, warum im Zusammenhang mit diesem Indizierungsterror nie erwähnt wird, daß Zensur laut Grundgesetz verboten ist – was aus den schlimmen Erfahrungen der Nazizeit herrührt. Es ist doch auch wirklich zu einfach, seine Probleme immer nur auf Computer, Videos oder TV zu schieben. Aber wer sitzt denn in dieser Indizierungsstelle? Hauptsächlich Vertreter von Jugendämtern und Kirchen, die sowieso teilweise sehr weltfremde Ansichten vertreten. Wenn man nur mal ins europäische Ausland fährt und sich mit den Leuten unterhält, erntet man verständnisloses Kopfschütteln ob unserer Indizierungspraxis. Die Deutschen müssen wirklich nicht immer glauben, sie wären die Moralapostel der Welt. Und in der Praxis kann ja selbst ich als Erwachsener kaum irgendwo indizierte Spiele kaufen!
Gut, es mag schon stimmen, daß viele Eltern ihre Erziehungsaufgaben vernachlässigen und nicht darauf achten, was ihre Sprößlinge so treiben. Aber das ist doch nichtsdestotrotz eine Verantwortung der Eltern, welche man ihnen mit staatlicher Bevormundung nicht abnehmen kann und sollte. Sonst kann sich der Staat seine Kids ja auch gleich selbst fabrizieren und erziehen...
meint Michael Grüner aus dem Internet

Den Begriff „Zensur" hört die Bonner BPS in diesem Zusammenhang gar nicht gerne, und auch wir würden bei Vergleichen mit dem Nazi-Terror zur Vorsicht raten. In der Sache sind wir freilich weitgehend einer Meinung.

QUARK UM QUARK

Ich habe noch nirgendwo gelesen, daß es die Aufgabe von Zeitschriften sei, einer Bundesprüfstelle (welcher Art auch immer) die Arbeit abzunehmen und den Lesern einzureden, dieser oder jener Titel wäre irgendwie gefährlich, nicht in Ordnung oder sonstwie nicht im Interesse des Lesers. Es soll sich doch bei uns jeder seine eigene Meinung bilden, oder? Aber wie kann das funktionieren, wenn einem Informationen vorenthalten werden? Den notenlosen Test von „Meadow Warrior" finde ich ja in Ordnung, wenn eine andere Handhabung zu Problemen führen könnte. Doch daß Ihr „Quark" mit Absicht nicht getestet habt, nehme ich Euch übel! Mir ist schon klar, daß Ihr in Hinsicht auf Grafik, Sound und dergleichen ein Spiel bewertet (ich würde allerdings eher von messen reden) und daß sich dabei auch ein gewisser subjektiver Eindruck widerspiegelt. Aber Ihr solltet Euch immerhin um Objektivität bemühen und Eure Leser entscheiden lassen, ob das Spiel XY in Ordnung geht oder nicht – und nicht irgendeine Prüfstelle...
fordert Ingo1 von T-Online

Natürlich bemühen wir uns um größtmögliche Objektivität, ebenso natürlich um maximale Information – die übrigens durchaus auch darin bestehen kann, dem Leser oder zumindest Teilen der Leserschaft aus diesen oder jenen Gründen von einem Produkt abzuraten. Doch wie und wen sollen wir informieren, wenn das Magazin selbst beschlagnahmt oder gar indiziert würde? Und das hätte passieren können, wenn wir ein Spiel vorgestellt hätten, das bereits am Index steht, wie es bei „Quark" seinerzeit in der Sharewarefassung der Fall war. Nicht umsonst lautet die Gesetzgebung inzwischen: Ist eine Version indiziert, sind es erst mal alle. Daß manche

Konkurrenzblätter auf Leserfang selbst vor ungesetzlichen Vorgehensweisen nicht halt machen, dürfte indessen kaum für deren Objektivität sprechen, oder? Also bitte kein Übelnehmen mehr und auch keine Unterstellung, wir wären sowas wie Erfüllungsgehilfen der BPS. Gerade in dieser Ausgabe beweist so mancher Artikel doch das Gegenteil.

EIN SCHÖNER RÜCKEN

Das Oktoberheft war wirklich unglaublich. Und daß im November wirklich „Bazooka Sue" auf dem Silberling ist, wird Euch ebenfalls keiner glauben. Aber da meckern viel spaßiger ist als loben, hier noch zwei Kritikpunkte: Wenn Ihr künftig immer zwei CDs mitliefern wollt, dann solltet Ihr die Inlays für die CD so abändern, daß sie für ein Zweier-Jewelcase passen. Und außerdem wäre es ganz geschickt, wenn Ihr die Titel der Vollversion(en) auf den Rücken drucken würdet.
regt Frank Pauls aus Berlin an

Den Beweis für das saugute Adventure haben wir längst geliefert, die Kritik ist ebenfalls angekommen: den neuen Inlays schon mal auf den Rücken geguckt?

DER BESSERWISSER

Hi, alter Ghost, eine dringende Bitte zwingt mich, Dich aus Deinem heiligen Keller zu holen: Könntest Du nicht dafür sorgen, daß die Lösungshilfen wieder in die Mitte des Heftes kommen? Das hilft nämlich ungemein beim Ausheften, auch sind sie dort schneller zu finden. Warum heißt der Besserwisser überhaupt auf einmal „Lösungshilfen"? Ich protestiere hiermit im Namen aller Cheats- und Lösungsschreiber, denn wir wissen doch schließlich alles besser, oder?
wundert sich Dirk Wagner im Internet

Benennt Euch doch einfach in Lösungshelfer um, dann wäre schon mal ein Problem vom Tisch. Am anderen arbeiten wir noch: Für kommendes Jahr ist eine weitere Erhöhung des Heftumfangs angedacht, die womöglich gleichzeitig einen Umzug des Lösungsteils in die goldene Mitte mit sich bringen würde.

DER HEXER

In Eurer Oktober-Nummer gab es einen Hex-Cheat für „Der Produzent". Da ich mich mit Hex-Codes und dem ganzen Schnickschnack nicht auskenne, weiß ich nicht, wie man so etwas anwendet. Benötigt man dazu ein besonderes Programm?
fragt Daniel Kamberg aus Offenbach

Ja, man braucht einen sogenannten Hex-Editor. Auf unseren November-CDs findest Du mit „Hexedit" (für Win 95) und „Edx" (für DOS) zwei solche Progis im Ordner Goodies. Viel Spaß damit!

ANONYM ODER ÖFFENTLICH?

ACHTUNG: Ab Ausgabe 1/98 werden komplette Adressen abgedruckt, soweit vorhanden und nicht anders gewünscht. Wer also keinen Wert auf Kommunikation mit anderen Lesern legt, muß seinen Wunsch nach Anonymität ab sofort in einem kleinen Satz zum Ausdruck bringen. Dies gilt auch für E-Mails.

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

Nicht veröffentlichte Zuschriften werden persönlich beantwortet, sofern der Absender zu entziffern ist und RÜCKPORTO beiliegt. Außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

JOKER VERLAG
LABINER GMBH & CO.

REDAKTIONELLE VERSTÄRKUNG GESUCHT!

- Sie kennen PC-Spiele aus dem Effeff?
- Sie können flott, spritzig und verständlich schreiben?
- Sie haben ein sicheres Auftreten?
- Sie eignen sich für kreative Arbeit in einem sympathischen Team?

DANN SIND SIE UNSER MANN BZW. UNSERE FRAU!

Zur Festanstellung in unsere modernen Büroräume im Osten Münchens suchen wir noch einen redaktionellen Mitarbeiter – Bewerber mit Berufserfahrung und/oder Programmierkenntnissen sowie Know How im Bereich Hardware werden bevorzugt. Wir bieten leistungsgerechte Bezahlung, flexible Arbeitszeiten, ausgezeichnetes Betriebsklima sowie beste Aufstiegschancen. Bei Interesse senden Sie bitte noch heute Ihre aussagekräftige Bewerbung inklusive Arbeitsproben an folgende Adresse:

Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Personalbüro
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

P.S.: Darüber hinaus sind wir an einem fähigen Anzeigenakquisiteur interessiert!

MEN IN WHITE

GHOST-ACTIVITIES

EIN COMIC WIE EIN HOLLYWOOD-FILM!

SOVIEL PACKENDE ACTION UND LEBENSNAHE HANDLUNGEN, GAR EPISCH VERWOBEN ...?

NEIN, SOVIEL SCHMALE STREIFEN!

SO EINE COMPUTERSPIELE ZEITSCHRIFTREDAKTION IST DER IDEALE NÄHRBODEN FÜR ILLEGALE ALIEN-CHAOTEN!

ICH FASS' ES NICHT! IST DAS DIE MÄRCHENSTUNDE? BIN ICH DER BÖSE WOLF?

NA SCHÖN, DIE PRODUKTIONSMITTEL SIND BESCHRÄNKT, ABER HÄTTEN WIR NICHT WENIGSTENS VÖLLIGEN HEIL NEHMEN KÖNNEN ...?

HA! ERSTER KANDIDAT: EIN FLÜCHTIGER BUDDHALAITANER!

SEKUNDE! DAS IST SUPER-MARIO, EIN HARMLOSER KLEMPTOMANE ...

...EIN JUMP'N'RUN-ASS...

GENAU! EIN HÜPFER! ABER HIER IST SCHLUSS!

PRÄF

WIE... WIE IST DAS MÖGLICH?

DIE DICKEN KERLE SIND SO EITEL UND ZWÄNGEN SICH IN KORSETTS!

WO IST HIER EIN DICKER KERL?

ICH BIN DRAN: EIN MELITTANTER FIETRANER, ALS KAFFEE-MASCHINE GETARNT.

CHCHCHT

SCHLURF

PÄFF

RÖCHL

KEIN LAUT ODER ICH PULVERISIERE DICH...!

VOLLE KANNE!

TOSH!

NEIN! DIE KAFFEE-MASCHINE WAR ECHT...

DIE STORY IN WEISS ABZUHANDELN, GLAUB' ICH, WAR KEINE SO GUTE IDEE.

NÄCHSTER KANDIDAT! BLEIB STEHEN, DU SCHNALLE!

BENIMM DICH DOCH NICHT GAR SO UNFLÄTIG, ES KÖNNTEN KINDER ZUHÖREN!

QUIEK!

UND ÜBERHAUPT: WAS KANN DIESE SAU DAFÜR!

RATZ

OH! DU HAST DANEBEN GESCHOSSEN...

MIT NICHTEN! ICH HAB' DOCH EIGENS AUF DEN "BUCKLE-SHOT-MODE" GESTELLT!

UND SIEHE DA: DAS SCHMAROTZENDE GÜRTELTIER IS'WECH!

OH, GHOST! DU MEIN ERLÖSER!

OKAY, BABE! DU KANNST MICH "TIGER" NENNEN!

ABER DIE SIND DOCH GESTREIFT...!

OKAY! DANN HALT "KIMBA"!

WER HAT DA IN DER KÜCHE WIEDER WAS ANBRENNEN LASSEN...?

DA! EIN ECKELERREGENDER VERSACIANER HAT VOM MICHAEL BESITZ ERGRIFFEN!

STINKT JA WIDERLICH!

PULP

FRRRRRRRR

KOMISCH! ER HAT SICH SCHON VERGESSEN, EHE ICH IHN GEBLITZT DINGST HATTE...

DER MICHAEL WAR EIN VERKLEIDETER FREDDY KRÜGER! DA KENN SICH NOCH EINER AUS...!

BIETE HARDWARE

Verkaufe Amiga 500 mit Maus, Joystick, Handbüchern und/oder Drucker (Star LC-10) für 500 DM, NP 2000,-. Tel.: 06032/31696 ab 18.00 Uhr

Verkaufe als Paket: PCI-Graphikkarte Diamond Stealth 64 Video 3200 + 16 Bit Soundkarte Soundblaster Pro kompatibel + Vollversionen Caesar 2 und Lords of the Realm für nur 130 DM. Georg Schmid, Gartenweg 2, CH - 7323 Wangs

A1200, 10 MB, 170 MB HD, 2. Laufwerk, 24 Nadeldrucker, Turbok. 1230-33MHz, 14" Monitor, originale Software, VB 800 DM. Tel.: 05138/9572

Verk. 486 DX/2,8 MB RAM, 234 MB FP, 15" Monitor, 18 Spiele u.a. DSA 1-3, Civ 2, Discworld, nur komplett 1000 DM. Tel.: 04703/245

Verkaufe: einen A 1200, 320 MB Festplatte, Amiga Workbench 3.1 16 MB RAM Turbokarte, 4-fach CD-ROM Laufwerk, Stereomonitor, Zweitlaufwerk mit Amiga Magic Softwarepaket, Druck Manager Turbo Print 4.1, Spielen, CD's, Joysticks, Maus + jede Menge Zeitschriften (Amiga Joker + Magazin), alles 1-2 Jahre alt. Preis: 1000 DM, Tel.: 02236/42228. Anrufe bitte erst ab 18.00 Uhr bei Thomas Schmitz

BIETE SOFTWARE

Verk. neue PC-Spiele: Biing, Lighthouse, Warcraft 2 je 35,-, Clubmanager 97/98, Schleichfahrt, Earth 2140, Planer 2 je 45,-, Myst, Enemy Nations, KKND je 65,- DM, MDK 50,-, alles originalverpackt. Fax: 02661/949208

Zu verk. Sim City 2000, Atlantis m. Lösghft., Alien Incident, Time Paradox, Arc of Time, Chewy, Pizza Connection, Preis je Spiel: DM 35,-. Y. Render, Tel.: 02102/448977

Verkaufe: Elisabeth I 45 DM, 1944 Across the Rhine 25 DM, Fallen Heaven 45 DM, M.A.X. 35 DM, nur gegen Vorkasse, zzgl. Porto 10 DM an R. Geisler, Oberweißbacher Str. 4, 12687 Berlin

Master of Orion 2 für 30 DM, G. Knight, Just 4 you, Indy Car, Olympic Games, Desert + Jungle Strike, Mad News und TV Karriere für je 15 DM, oder alles zusammen für 90 DM unter Tel.: 0251/862404

Privateer 2, MDK, Dungeon Master 2, Stonekeep je 30 DM, Prototype 20 DM, Ecstatica 1, Star Trek 25th Anniversary, Flashback, Eternal Darkness, Turrican 2 je 15 DM. Tel.: 07042/22983

PC Originale: Master of Orion 2, Civilisation 2, Dungeon Keeper, Syndicate Wars, Lords 2, Comanche 3, Elite 3, Bundesliga Manager 97, Jagged Alliance, Ascendancy, Warcraft 2, Elisabeth I., Siedler 2, etc. Liste gegen 2,- DM RP. Ole Brandenburg, Heerstr. 83B, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503

Verkaufe z.B.: Interstate 76, Road Rash, Rallye 97, Karts, EF 2000, USNF, Fleet Defender, Flying Corps, Mech W. 2, Street Fighter 2, Shareware Anwendungen, 105 Gameboyspiele, Spea Mirage 2 MB uvm. günstig! Kostenl. Liste unter Fax 07545/3065, Info unter Tel.: -/3025

Lucas Arts Adventures Nr. 2 (Vollgas, Sam & Max, Day of the Tentacle) kompl. Deutsch, CD-ROM DM 30,-; NBA Live 96 kompl. Deutsch DM 35,- Henrik Dorn, Kursdorfer Weg 20, 04205 Leipzig, Tel.: 0341/4211773

X-Com Apocalypse 50,-, KKND 45,-, Dungeon Keeper 50,-, Diablo 45,-, Max 40,-, Silent Thunder 30,-, Formula 1 35,-, Spea Mirage SVGA für 45,-. Richard Amend, Ludwigstr. 30, 23683 Scharbeutz

Tausche-Verk. Tomb Raider 45,- DM, Battle Beast 20 DM oder suche Have a Nice Day, Hunter Hunted, Nascar 2, Diablo, Extreme Assault. Wer tauscht, bekommt S3 1MB Grafikkarte gratis. 07172/31347 19-20 Uhr



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

PC Joker Heft & Spiel

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Suche Software
- ☐ Tausch
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Theme Hospital gewinnt:
Carina Schöning, Lage
Zehn Adventures bekommt
Gerald Laner, Volders, Österreich
Sega Worldwide Soccer geht an
Jörg Sieghold, Nordenham

Microsoft Betatester

Folgende 10 Bewerber dürfen Age of Empires auf Herz und Nieren prüfen:
Ulf Grohmann, Burg-Gemünden
Thomas Kapp, Markt Schwaben
Torsten Jakobs, Pracht
Markus Pavlis, Obertshausen
Lars Richter, Sinntal
Monika Gritsch, Bad Rappenau
Jürgen Kaiser, Ebelsbach
Klaus Stiebert, Hannover
Sascha Karb, Dortmund
Markus Sandke, Eckersdorf

F1 Wettbewerb

Je einmal F1 Manager Professional gewinnen:
Martin Reiners, Köln
Florian Stübing, Ringleben
Rolf Wilfert, Hoyerswerda
Jürgen Kohlhepp, Offingen
Benjamin Opocensky, Petersberg
Rainer Lorau, Maulburg
Jochen Weber, Börtlingen
Lucas Begemann, Schieder-Schwalmberg
Ben Fischer, Bonn
Guido Sandmeier, Saarbrücken

Und übrigens...

Die Gewinner der **Mystery Tour** (11/97) und des **John Sinclair-Preisausschreibens** (11/97) werden bzw. wurden direkt von Blue Byte bzw. Bastei Digital benachrichtigt. Herzlichen Glückwunsch!

KLEINANZEIGEN

F-16 Fighting Falcon, iM1A2 Abrams, Apache Longbow, Silent Hunter, Battle Isle 1-3, US Navy Fighters, Combat Classics 3, Harpoon II Deluxe. Tel./Fax: 09922/60224 ab 18 Uhr

Time Commando, Bioforge, M. Race, X-Wing, WC 3 20 DM, Cyberia, Anstoß, S. Shock, C. Shock, Noctrop., R. Zork 15 DM, Gob. 1+2, Flodders, Kyrandia 3, D. Lore, R. Assault, Jagg. Alliance 10 DM/oder Tausch. 0351/8400235

Dungeon Keeper 50 DM, Anstoß 2 50 DM, Industriegigant 50 DM, Grandprix 2 35 DM, KKND 40 DM, FIFA 97 35 DM, Nice Day 30 DM, Hexagon-Kartell 35 DM, alle original. Tel.: 02251/80759, Niko.

Super EF 2000 50,- DM, Ecstatica 2 40,- DM, Destruction Derby 2, Wip'e'out 2097 3dfx, Caesar 2 je 20,- DM, Pitfall 15,- DM, Bug, Torins Passage, Space Quest 6 je 10,- DM, alles kompl. Dt., orig. Verpackung und für Win 95. Descent 2 (3dfx) engl., Mech Warrior 2 (3dfx) engl., Hyperblade (3dfx) engl., Hellbender engl. je 10,- DM, Sidewinder Gamepad v. Microsoft, neu 50,- DM. Ruft an unter: 06226/7066

Verk. Loom, Zak Mc Kracken, Maniac Mansion 1, Warcraft 2 + Zusatz, Siedler 1 und viele andere Spiele. Alle mit Anleitung. E. Mehmedagic, Am Mühlenkreuz 1, 50181 Bedburg

Verkaufe CD-ROM-Spiele: Comanche 3, Moto Racer, Lords 2, Perfect Weapon, Hexen 2 je 30 DM. Bitte Liste anfordern, ca. 150 Spiele. Dogan Pekacar, Schloßstr. 34, 92681 Erbendorf

F16 Fighting Falcon, Silent Hunter + Patrol Disk, Apache Longbow + MD, iMA2 Abrams, Battle Isle 3, Harpoon 2 Deluxe, Beneath a Steel Sky, Combat Classics 3.
Tel./Fax: 09922/60224

Holiday Island 45 DM, Sam + Max 30 DM, Sim Farm u. Earth 25 DM, Pizza Connection 25 DM, Sim Tower 35 DM, TV Karriere Spiel 25 DM, Flamingo Tours 20 DM, mehr Spiele auf Anfrage! DA-NORTHSIDE@+-online.de

Verk. Industriegigant, MDK, Earth 2140, Boong! je 40 DM, Mad News, C & C 1 - Command, Companion Zusatz-CD je 10 DM plus 7 DM VK. Tel.: 03573/662499

Verk. auf CD X-Wing + Rebel Assault zus. 35,-, Asterix große Reise 25,-, Knight Chase 20,-, 3D Ultra Pinball 20,-, Pro Pinball The Web 20,-. Suche Stonekeep, DSA 3, Need for Speed. Tel.: 04361/1238

PC-CD-ROM-Spiele, alles Originale: Dungeon Keeper, Warcraft 2, Vermeer, C + C - Gegenangriff, NBA Live 97, Privateer II, Hunter Hunted, Elisabeth I, Apache Longbow usw., Versand per NN. 0213770449, Stefan

Verkaufe Holiday Island 40,-, Sam & Max 25,-, Sim Farm 25,-, Sim Earth 25,-, Pizza Connection 25,-, Sim Tower 25,-, Flamingo Tours 20,-, Sim Ant 20,-, Transport Tycoon 25,-. Tel.: 09321/31933 oder 04921/26570

Constructor 50,-, Dungeon Keeper 45,-, X-Com Apocalypse 45,-, Lords o.t. Realm 2 35,-, Diablo 50,-, NHL 97 40,-, FIFA 97 45,-, Silent Thunder 30,-, KKND 35,-. Tel.: 04503/75423

Comanche, Dune 2, Dest. Derby, Action Soccer, Z, MS Flight Sim. 5.0, Mechw. 2, Dott, Sam & Max, Turok (N64), 2 x 4 MB RAM 65 DM, Waverace (N64). Suche NBA Jam, NBA 96 oder 97. Zahle 20-25 DM. Tel.: 02234/270182 (Gleb)

Verkaufe C & C 2 50,-, Alone in the Dark 2 + 3 jedes 30,-. Moritz Neu, Sudetenweg 26, 50858 Köln

Je 8,-: Indy 3+4, Gabriel Knight, Monkey 1, Gunship, B12, Clou, Dune 2, Patrizier, Descent, Transarctica u.v.m. Je 12,-: Anstoß, Sam + Max, Noctropolis, Vollgas, Lands of Lore, FX-Fighter u.v.m. Tel.: 0172/5644733

SUCHE HARDWARE

Suche billig PENTIUM o. N64; geg. mit Hard- bzw. Software (Grafikkarte, Monitor, Spiele u.a.). Händleranfragen erwünscht. Tel.: 07223/23193, Martin verlangen

SUCHE SOFTWARE

Suche Original PC-Spiel Centurion - Defender of Rome. Tel.: 09621-64424 ab 16 Uhr, Verlangt Christian.

Suche ständig neue und alte Software für PC, Amiga und C-64. Nehme gerne ganze Bestände, jedoch nur Originale mit Anleitung und Verpackung. Bitte keine Budget-Software wie z.B. Hitsquad, White Label etc. Schickt mir einfach mal Eure Liste - zahle gut. Ole Brandenburg, Heerstr. 83 B, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503

Ich suche Compiler für QBasic Programme, sowie Turbo Pascal und Visual Basic mit Compiler. Ich tausche gegen Spiele z.B. Warcraft 2 u.v.m. Tel.: 0365/7111783

Suche dringend PC-Spiel "Ambermoon" dt. Version. Tel.: 06371/52918

Suche das Originalspiel Blake Stone 3D auf Diskette oder CD mit Handbuch. Preis VHB. Tel.: 05405/2217, fragt nach Christian.

Suche dringend Onside Soccer. Zahle sehr gut. 06047/4482, Philipp.

Suche folgende PC Spiele: Larry 7, Sim City 3000, Monkey Island 3, Rebel Assault, The Dig, Constructor, Sim Park, Sim Town, Sim Tunes. E-Mail: DA-NORTHSIDE@-online.de

TAUSCHE SOFTWARE

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue und alte Spiele. Liste oder Disk an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg

WET, Diablo, Biing, Tomb Raider, Schleichfahrt, KKND, Larry 7, Earthworm Jim, Rätsel des Master Lu, Vollgas, X-Com 2, Out Laws. Suche: Rebell 2, X-COM 3, Theme Hospital, Pazifik Admiral, Sim Copter. Tel.: 03877/70736

KONTAKTE

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue und alte Spiele. Liste oder Disk an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg

Wer wäre bereit, für mich als gehörloser Strafgefangener im Rahmen meiner Weiterbildung im PC-Bereich ein PC-Zeitschriftenabo für 1 Jahr zu übernehmen? Vielleicht kann mehr daraus gemacht werden, und ich würde mich sehr darüber freuen. Heiner Schindler, Postfach 103254, 68032 Mannheim

VERSCHIEDENES

Verkaufe AJ 1/90-12/92 und Hefte 1,3,4,5,7/93, möglichst komplett. Preis Verhandlungssache. Tel.: 06032/31696 ab 18.00 Uhr

Verk. Super Nintendo Spiele: Mario World 30 DM, Paperboy 2 39 DM, Tiny Toon 30 DM und Super Gameboy 45 DM. Alex aus Bonn, Tel.: 0228/374919

Lösungen: Kings Quest 1-7, Larry 1-7, Ishar 1-3, Star Trek, Simon 1+2, Police Q. 1-4, Kyrandia 1-3, Gobliins 1-3, DSA 1+2, Discworld, Gabriel Knight, Laura Bow 1+2 u.a., je 5,- DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Suche möglichst viele Cheats zu Dune 2. Vielen Dank im Voraus. Hendrik Sakowsky, Hausdorffstr. 96, 53129 Bonn

Ca. 1500 Spielelösungen + Cheats je 2,-. Viele Spezialdisks ab 5,-, je 1,- RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707 + 0177-2695137. Es lohnt sich!

Verkaufe Tips, Tricks & Cheats zu fast allen Spielen (auch uralte) ab 3 DM. Vorauskasse + Porto. Stefan Zanders, Nordstr. 36, 46399 Bocholt, Tel.: 02871/226119, Fax: 02871/226121

Bargeld gefällig? Kaufe CDs + LPs (Metal, Pop, Rock), auch ganze Sammlungen! Schallmauer, Postfach 1122, 83261 Traunstein, Tel.: 0861/3499

Inserentenverzeichnis

1&1 Direkt	126,127
Activision	42,43
Ari Data	79
Attic	10,11
Black Star Multimedia	41
Bomico	7,10,11,28,29, 42,43,50,51,69,77
Bücher und Software	141
CD ROM Agentur	45
CompuServe	131
Conitec	23
Creative Labs	167
Cryo	81
Data Becker	58,59
DID	50,51
Eidos	114,115
Electronic Arts	95
Elsa	63
Game It!	123
H&M Software	145
Hint Shop	157
Interact by Jöllenbeck	139
Joker Verlag	34,37,159,163
Magic Line	143
Microids	69
MicroProse	73
Microsoft	84,85
Ocean	28,29,50,51
Philip Morris	168
Prism Leisure	103
Psygnosis	91
Ravensburger	20,21
Schiwi Electronic	109
Sierra	25,47,57,65,99
Softgold	100,101
Software 2000	120,121
Tsunami	157
UBI Soft	2,17,55
Wial	151

Der Aboauflage liegt ein Prospekt der Firma Norman Rentrop bei. Wir bitten um freundliche Beachtung!

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

Computerclub verkauft wegen Zeitmangel seine gesamten Spiele zu Tiefstpreisen. Über 150 Spiele (u.a. Need for Speed 2, Star Trek-Generations, Moto Racer, Helicops, Comanche 3, Wet, Diablo, Tomb Raider usw.) zwischen 19,90 DM und 44,90 DM. Sofort zugreifen, da die Spiele schnell vergriffen sind. Jedes Spiel nur einmal vorhanden. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried oder kostenlos per Fax unter Tel/Fax 08374/9532 anfordern. Es lohnt sich

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)



Rüdiger Rinscheidt (rr)

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

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Pax Imperia - Die Sternenkolonie"
THQ/Bomico
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Vertrieb
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
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 87,– / Ausland: DM 95,–. 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 29.–

EXKLUSIV!
Nur hier von Chris Hülsbeck handsigniert!

CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



15.–

CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben



9,80

JOKER HIT COLLECTION
„Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.





je 25.–

ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien" oder „Baby T-Rex"



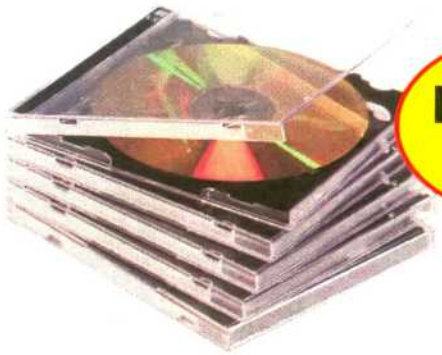
nur noch 7.–

MAUSPAD



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,–



24,80

CHROMSCHERBEN
geniale Shadowrun-Kurzgeschichten



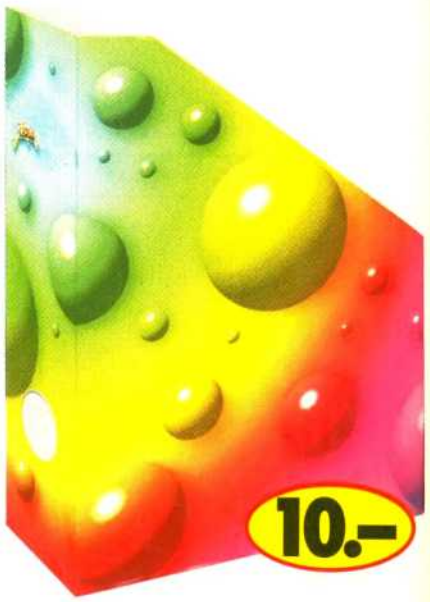
je 5.– oder 20.– im Set

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



5.–

MULTIMEDIA JOKER



12.–

JOKER CD-MIX
4 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies



je 5.–

PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)
Ab 10 Hefte inklusive Sammelordner



ab 7,50

PC JOKER HEFT & SPIEL
(ab Ausgabe 10/97: DM 8,50)

ACHTUNG!
Bitte rechtzeitig vor Weihnachten bestellen

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 ☐ 7/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97 ☐ 10/97
	☐11/97
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
Multimedia Joker	☐ 8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐ 2/96 ☐ 6/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐10/96 ☐11/96 ☐Set
Joker Hit Collection	☐Nr.1 (Die Höhlenwelt)
Joker CD-Mix	☐Stück
CD-Tasche	☐Stück
Jewel-Cases	☐ 5 Stück ☐ 10 Stück
Disksticker	☐Bogen à 8 Stück
Joker TC-Box	☐Stück
Mousepads	☐Stück
Sammelordner	☐Stück
Chromscherben	☐Stück
Hülsbeck Audio-CDs	☐Extreme Assault ☐Tunnel B1
Original-Zazoo	☐T-Rex ☐Alien

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 133, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

Vorschau

Ausgabe 1/98 erscheint am 2. Dezember mit 2 CD-ROMs sowie 3 VOLLVERSIONEN

Für Joker-Leser fängt das neue Jahr nicht nur früh, sondern auch gut an: Freuen Sie sich auf **zwei Begleit-CDs mit drei tollen Spielen und Demos satt!** Auch der gesteigerte Heftumfang wird beibehalten, schließlich warten wieder jede Menge aktuelle Spieletests, exklusive Previews, News, Interviews, Specials, Preisausschreiben, der Online-Guide sowie massenhaft geprüfte Lösungshilfen. Unsere Silvesterrakete steigt bereits ab 2. Dezember für **nur 8,50 DM** am Kiosk, für Abonnenten hebt sie sogar noch etwas schneller und preisgünstiger ab. Na, denn: Prosit Neujahr!

BEGLEIT-CD 1

VOLLVERSION: PROTOTYPE



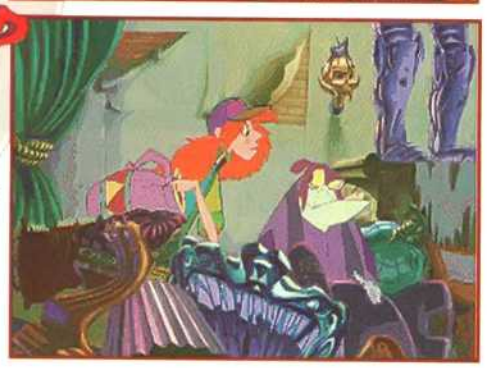
Neo Software läßt es krachen: mit einem typischen **Arcade-Shooter**, wie man ihn auf Konsolen häufig, am PC aber viel zu selten findet. Feinstes Parallaxscrolling in bis zu sechs Ebenen, vielfältig aufrüstbare Waffen und vier abwechslungsreiche Welten voller Höhlensysteme, Meteoritenschauer, Space-Würmer, Flugsaurier und Roboter machen die Balleraction zum Hochgenuß. Dazu kommen spektakuläre Rendermovies, Musik direkt von der CD und eine im Test mit stolzen 84 Prozent bewertete Steuerung via Tastatur, Joystick oder Pad.

VOLLVERSION: DARK UNIVERSE



Diese Koproduktion von Neo und Max Design versetzt Wirtschaftsstrategen in das 22. Jahrhundert – als außerirdische Großmachtlenker, denn hier sind mal wir Menschen die Bösen. Im Wettlauf mit den gierigen Terranern besiedelt man Gestirne, forscht, baut, kauft Waffen und stellt eine Armee für die große Schlacht zusammen. Grafik und Sound sind ansprechend, Steuerung und Gameplay leicht erlernbar. Wer sich für „Master of Orion" begeistern konnte, wird gewiß auch von dieser **strategischen SF-Simulation** angetan sein.

VOLLVERSION: BRAIN DEAD 13



Schräg, schrill, kultig: ein **interaktiver Zeichentrickfilm** von Readysoft („Dragon's Lair"), dessen umwerfend animierte Grafik wir letztes Jahr mit 89 Prozent bewertet haben. Die Kämpfe des PC-Technikers Lance gegen die Schergen von Dr. Nero Neurosis (er will die Welt via Internet unterjochen!) muß man einfach gesehen haben. Eine Autosave-Funktion hilft, via Tastatur oder Stick zur rechten Zeit die rechte Aktion zu finden. Und wer sich bei den schwarzhumorigen Szenen nicht hirntot lacht, dem ist nicht zu helfen...

BEGLEIT-CD 2

SPIELBARE DEMOS UND MEHR

Unsere zweite „Beilagscheibe" ist wie immer für spielbare Demos neuer Highlights, aktuelle Patches und nützliche Dreingaben wie Treiber, Online-Zugangssoftware, Shareware und Mehrware reserviert. Und wie immer können wir bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch nicht wissen, was genau sich in vier Wochen alles unter den praktischen Install-Oberflächen für DOS und Win 95 verbergen wird. Denn wie immer muß die Ware frisch sein!

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
F1 Racing Simulation, FIFA 98, Longbow 2, Pinball Addiction, Red Baron 2, Rising Lands, Tomb Raider 2, UBIK, Unreal, Wing Commander Prophecy u.v.a.

Special
O Konsole mio: PC-Umsetzungen

Online
Überblick: Spielemagazine im Netz

Service
Geschenkideen für Zocker











PlayStation

SEGA SATURN

Get the action!
Get Creative®!

Heiße Upgrades für coole PC's

Steigen Sie um auf eine Soundkarte der AWE64-Serie! Beim Kauf einer Sound Blaster AWE64 Value oder AWE64 Gold erhalten Sie bis zu DM 50.- für Ihre alte Soundkarte!

Weitere Informationen: Tel. 089/992 87 15-0

Dieses Angebot ist in Deutschland gültig vom 1.11.97 bis 31.1.98

Action total

Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln. Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und werden Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!



PC-DVD Encore Upgrade Kit

Nehmen Sie teil an der DVD-Spielerevolution, und nutzen Sie heute schon die Technologie von Morgen. Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in Ihr persönliches Heimkino.



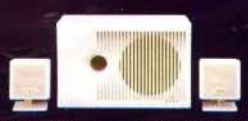
Sound Blaster AWE64 Gold und Value

Die maßstabsetzende Soundkarte in Sachen Preis/Leistungsverhältnis und Kompatibilität, geeignet für mehr Anwendungen als alle anderen heute erhältlichen Soundkarten.



Graphics Blaster Exxtreme

Brauchen Sie was Scharfes? Ergänzen Sie hyperrealistisches Audio mit unserem neuen ultimativen 2D/3D-Grafikboard für unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität durch das neue Permedia 2-Chipset.



PC Works CSW100

Steigen Sie mit diesem preisgünstigen 3-Kanal-Lautsprechersystem in ein unverfälschtes Hörerlebnis ein!



SoundWorks CSW200

Tauchen Sie ein in die Klangwelten Ihrer Spiele und erleben Sie Spielespaß pur mit diesem hochwertigen und perfekt auf unsere Soundkarten abgestimmten Doppelkammer-Subwoofer-System.



Micro-Works CSW350

Mit diesem Doppelkammer-Subwoofer-System sprengen Sie die Sounddimensionen Ihres PC's. Profi-Lautsprecher für den kompromißlosen HiFi-Genießer.

Heiße Upgrades für coole PC's.

AWE 64 Produkt des Jahres 06/97

EMPFEHLUNG PC Direkt AWE64

PC Shopping AWE 64 Gold

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

GameStar Soundblaster AWE 64 Gold

1,7 GameStar Sound Blaster AWE 64 Value

PSYGNOSIS

G-Police ©1997 Psygnosis Limited. All rights Reserved

Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · Info/Hotline 089/957 90 81 · Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

© Copyright 1997, Creative Technology Ltd. Sound Blaster und AWE64 sind eingetragene Warenzeichen, SoundWorks, CSW200, Graphics Blaster und Blaster Exxtreme sind Warenzeichen der Creative Technology Ltd. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

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)