

1/98

Januar

TESTS

ABENTEUER

The Curse of
Monkey Island
Blade Runner
Zork Grand
Inquisitor
Ultima Online

ACTION

Tomb Raider 2
Nuclear Strike
Men in Black

SIMULATION

F-22 Air
Dominance Fighter
Longbow 2
Heavy Gear

STRATEGIE

NetStorm
Pax Imperia 2
Herrscher der
Meere

SPORT

F1 Racing
Simulation
FIFA 98
Bleifuß Rally

LÖSUNGSHILFEN

**SPIEL
DES JAHRES
GESCHENKTIPS**



ACHTUNG

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





EINE OFFIZIELLE SIMULATION DER FIA™ 1996
FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT



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



PROSIT NEUJAHR!

KLEINES JUBILÄUM

Diese (zugegeben etwas verfrühte) Neujahrsausgabe verdient ihren Namen gleich in doppelter Hinsicht – vor genau einem Jahr wurde der PC Joker als PC Joker Heft & Spiel mit Vollversionen in der Wiege wiedergeboren. Klar, daß wir uns da nicht lumpen lassen und zum Geburtstag gleich drei feine Spiele auf zwei CD-ROMs spendieren. Auch der Heftumfang hat ja mittlerweile ganz schön zugelegt. Daß unser Baby so prächtig gedeiht, ist letztlich natürlich Ihnen zu verdanken, liebe Leser. Und wir werden nach wie vor alles tun, damit Sie ihm weiterhin die Treue halten. Also immer her mit Ihren Wünschen, Vorschlägen und Anregungen: Ich kann mir keinen besseren Vormund vorstellen als Sie!



HOHER NOTENSCHNITT

In der letzten Ausgabe haben wir 36 Spiele getestet und dabei durchschnittlich 75 Prozentpunkte in der Gesamtwertung sowie gleich 8 Hits vergeben. Sind wir einfach zu unkritisch geworden? Aber mit Tanten und mitnichten! Vielmehr werfen die Hersteller vor Weihnachten nun mal traditionell ihre besten Stücke auf den Markt – wer dieser Tage neue Software kauft, muß sich schon anstrengen, um einen echten Fehlgriff zu tun. Dieser himmlische Zustand spiegelt sich auch noch in vorliegender Heftfolge wider, worüber wir uns alle freuen sollten: Der Alltag und die weniger guten Games holen uns sicherlich noch früh genug wieder ein...



PANIKREAKTION

Was habe ich geschmunzelt, als ich kürzlich im Editorial eines anderen Blattes las, daß man wegen der neuen Jugendschutzbestimmungen nun viele Spiele noch vor ihrer vermeintlichen Indizierung nicht mehr testen dürfe – so ein Quatsch! Zwar kann jetzt „Inhaltsgleichheit“ mit einem indizierten Programm zu einer raschen Indizierung führen, doch will die erst mal nachgewiesen werden. Bei Umsetzungen mag das relativ einfach sein, doch 3D-Ballerdungeon ist selbst vor Justitias blinden Augen nicht automatisch gleich 3D-Ballerdungeon. Wir jedenfalls befehligen uns keines vorausseilenden Gehorsams und halten es so wie gehabt: Was erlaubt ist, wird auch getestet. Daß wir bei übertrieben brutalen Programmen weiterhin auf eine Bewertung der Motivation verzichten (hier soll jeder für sich selbst entscheiden) halte ich dagegen für eine Selbstverständlichkeit, die auch den jetzt so verunsicherten Kollegen schon lange gut zu Gesicht gestanden hätte.



Damit wünsche ich Ihnen schöne und verspielte Feiertage, einen guten Rutsch sowie natürlich viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Ihr Michael Labiner



PC *Zocker* Inhalt

SPIEL DES JAHRES

Die digitale Oscar-Verleihung steht an, und Sie sind Jury-Mitglied: Geben Sie bei der **Wahl zum Spiel des Jahres** Ihre Stimme ab, votieren Sie für die aus Ihrer Sicht besten Genrebeiträge '97. Mit ein wenig Glück können Sie dabei tolle Preise oder gar eine Einladung zur Gala-Verleihung gewinnen.

Seite 134



ZOCKER-BAZAR

Der frühe Erscheinungstermin macht's möglich: Rechtzeitig vor dem Fest der Feste haben wir für Sie einen Gabentisch mit **Geschenktips für Spieler** reich gedeckt. Und vielleicht will man sich zum neuen Jahr auch mal selbst eine Freude machen? Man gönnt sich ja sonst nichts...

Seite 152



i-War

Test ab Seite 58

Hot Spot

Messe

Buchmesse 97 in Frankfurt28

News16

Previews

BattleZone24

Deadlock 2: Shrine Wars25

Liberation Day22

Interviews

Titanic (NetStorm)92

UBI Soft (F1 Racing Sim.)100

Titel in rot = Titelstory

Lösungshilfen

Antworten

Baphomets Fluch140

Komplettlösungen

Dark Reign144

Floyd140

Tips & Tricks

Age of Empires149

Agent Armstrong149

Akte Europa149

Demonworld149

Formel 1149

Mageslayer149

Nuclear Strike149

Overboard!149

Total Annihilation149

Online Guide

Magazine

Game Briefs130

Gamesmania130

Günstig!131

Online Gaming Review131

The Adrenalin Vault131

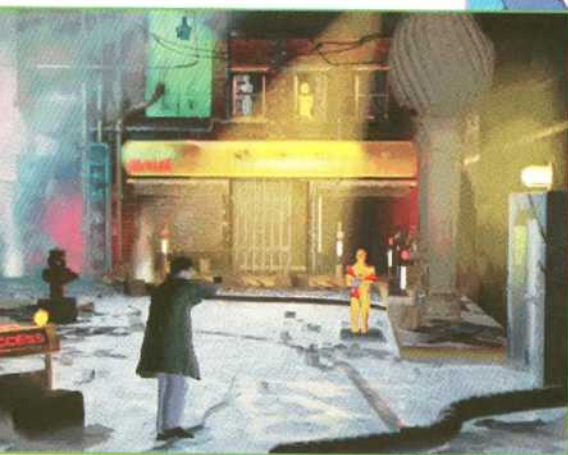
Spiele

Ultima Online124

HIGHLIGHTS DIESER AUSGABE

...gibt es aus allen Genres reichlich, als Appetitanreger hier nur ein paar besonders klangvolle Namen: Abenteurer stoßen mit einer Pulle Rum auf **MONKEY ISLAND 3** an, Futuristen freuen sich auf **BLADE RUNNER** oder **I-WAR**, und Lara-Fans lechzen nach **TOMB RAIDER 2**. Dazu gesellen sich Weltraum-Strategie mit **PAX IMPERIA 2**, die rasante **F1 RACING SIMULATION** und natürlich **ULTIMA ONLINE**.

Monkey Island 3
Test ab Seite 30



Blade Runner
Test ab Seite 34



F1 Racing Simulation
Test ab Seite 100



Pax Imperia 2
Test ab Seite 86



Tomb Raider 2
Test ab Seite 68

Rubriken

Abo Service	42
Begleit-CD	
Brain Dead 13	9
Dark Universe	8
Demos, Patches & Goodies	12
Prototype	8
Charts	139
Comic	160
Editorial	3
Gewinner	163
Impressum	162
Inserenten	163
Interna aus der Redaktion	6
Joker Shop	164

Kleinanzeigen	162
Leserbriefe	156
Lösungsindex	150
Preis ausschreiben	
Gewichtsgleichung	6
Pegasus Games zu gewinnen	18
Special	
Wahl zum Spiel des Jahres 97	134
Geschenkideen für Spieler	152
Testindex	138
Top Tip	
Megapak 8	122
Update Service	120
Vorschau	166

Spieletests

ABENTEUER

Blade Runner	34
Gnap – Der Schurke aus dem All	46
Obsidian	38
Queen – The Eye	40
The Curse of Monkey Island	30
Zork Grand Inquisitor	48

ACTION

Mageslayer	114
Max Montezuma	74
Nuclear Strike	75
Rayman's World	114
The Reap	72
Tomb Raider 2	68

GENRE-MIX

Buccaneer	80
Men in Black	78
Oddworld: Abe's Oddysee	82

SIMULATION

3D Ultra Pinball:	
Der vergessene Kontinent	117
Balls of Steel	117
F-22 Air Dominance Fighter	52
Heavy Gear	64
Industriegigant Expansion Set	115
I-War	58
Longbow 2	62
Sabre Ace	56

SPORT

Actua Soccer 2	110
Bleifuß Rally	104
F1 Racing Simulation	100
FIFA 98	108
International Rally Championship	106
NBA Live 98	112
TOCA Touring Car Championship	102

STRATEGIE

Civil War General 2	116
Combat Chess	117
Hannibal	90
Herrscher der Meere	88
Moving Puzzle	115
Napoleons Weg nach Waterloo	116
NetStorm	92
Pax Imperia: Die Sternkolonie	86
Sid Meier's Gettysburg!	96
Steel Panthers 3	116
Uprising	98

HEFT IM HEFT

G-POLICE

DIE RÜCKKEHR DES LÖWEN

Manchmal kommen sie wieder: Nach einem viermonatigen Intermezzo bei einem Branchenblatt ist **Richard Löwenstein wieder Chefredakteur** beim Joker. Tja, mit uns zu leben ist schwer, ohne uns aber unmöglich. Wir freuen uns jedenfalls, mit Richy wieder den rechtmäßigen Regenten am Redaktionsthron zu wissen – obwohl Vize Joe seine Sache ja nicht schlecht gemacht hat. Der verabschiedete sich jedoch in vermeintlich ruhigere Gefilde, weshalb **Steffen Schamberger jetzt stellvertretender Chefredakteur** wurde. Das einfache Redaktionsvolk gratuliert und hofft, daß nach den Sektkorken nun nicht die Peitschen knallen...



PAPPNASE

Ist schon wieder Fasching? In Oxford scheint jedenfalls das ganze Jahr über Karneval zu sein: Als unser Jack anlässlich seines Besuches bei Grolier Interactive den Spieleproduzenten **Stewart Gilray** knipsen wollte, hat sich der fotoscheue Kerl prompt einen Pappbecher über die Nase gestülpt! Da fragen wir uns jetzt natürlich: Ist das nun englischer Humor, oder hat der Mann etwas zu verbergen? Egal, hiermit ist die Pappnase geoutet!



Stewart Gilray von Grolier Interactive mit seinem innovativen Virens scanner

DEUTSCHLAND SPIELT

Laut einer neuen Erhebung stehen **Spiele an zweiter Stelle in der Gunst der deutschen Computerbesitzer** (30,2 Prozent), nur Textverarbeitungen flimmern in diesem unserem Lande noch häufiger über zu Hause installierte Monitore (36,1 Prozent). Recht so! Win und PC-Online haben bei der Gelegenheit noch herausgefunden, daß nur 7,9 Prozent der teutonischen User programmieren können. Und auch Online-Optionen wie Internet, Homebanking oder E-Mail werden interessanterweise bloß von rund 12 Prozent genutzt.

NACH GEWICHT



Trotz Joes gigantischer Kugel...

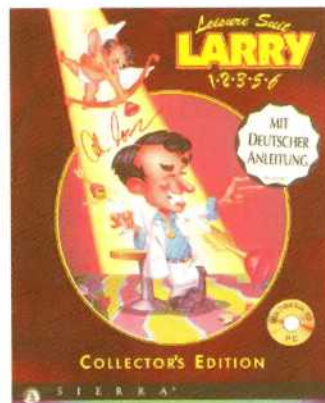


...braucht es noch Dorli...



...um das Kampfgewicht unseres (auf diesem älteren Bild noch sportlich-schlanken) Gerald zu erreichen!

Wir haben es ausgerechnet: Ein ausgeschiedener Chefredakteur (Joe) und eine hübsche Telefonfee (Dorli) ergeben zusammen exakt einen gewichtigen Anzeigenleiter wie unseren Gerald – zumindest laut Waage. Wer der schweren Gleichung am nächsten kommt, kann eine vom **schwergewichtigen Kultdesigner Al Lowe handsignierte „Larry Collection“ gewinnen!** Dazu ein paar Tips: Die Gewichtsangaben auf der Joker-Homepage (<http://www.cinetic.de/joker>) sind nicht so ernst gemeint, Dorothea wiegt nicht viel, der ausgeschlossene Rechtsweg gar nichts, und ohne lesbaren Absender am Kärtchen wird's schwer.



**JOKER VERLAG
„GEWICHTSGLEICHUNG“
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM**

NEUES VOM AUTOFRIEDHOF

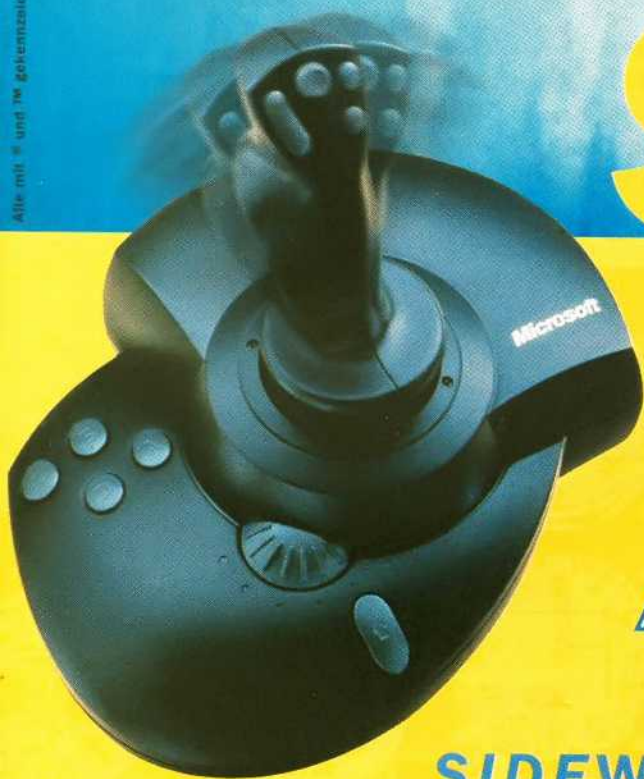
Als armer Redakteur kann man sich bekanntlich keinen Mercedes leisten – man muß ihn wie Rüdiger bereits vor Antritt des Jobs gehabt haben. Weniger automobiles Glück war in letzter Zeit nämlich zwei anderen Joker-Sklaven beschieden: Jörgs bald neun Jahre alter Peugeot 205 (dasselbe Baujahr wie unser Verlag: 1989) gab kürzlich ausgerechnet in Berlin seinen Geist auf. Nach einem unfreiwillig verlängerten Wochenende in der Landeshauptstadt hat sich unser Meisterstrategie daher einen gebrauchten 306er gegönnt. Am schlimmsten traf es jedoch Jack, dessen 10 Jahre alter Citroën endgültig sein Leben aushauchte. **Seither fährt der Junge mit der Bahn** – sind ja täglich nur zweimal 120 Kilometer bis zu seinem Wohnort nahe Kaufbeuren und zurück.



Links Jörg mit seinem neuen Auto, rechts Mercedes-Fahrer Rüdiger. Und in der Mitte Jack nebst Bahncard



SEI Stark!



**SIDEWINDER
FORCE FEEDBACK PRO**

Jetzt gibt's

AIIIES zurück.



Anschnallen, Leute! Denn was bisher ein leichtes Herumrühren war, wird jetzt zur beinharten Herausforderung. Der SideWinder Force Feedback Pro knallt Dir die Action an die Handballen – ob nun Looping, Kollision oder Raketentreffer, alles kommt live rüber, und zwar garantiert gefühlsecht.

Oder etwas nüchterner formuliert: Realismus pur. Wen wundert

es da, daß sogar PC Games lobte: „Die innovativste Hardware auf der E3.“ Bleibt eine Frage offen: Wo gibt's diesen Hammer? Ab sofort bei Deinem Fachhändler. Also: Flieg ab!

[1.7 GameStar Microsoft Force Feedback Pro](#)



Hier ist Microsoft Force Feedback
Technologie im Spiel.

WHERE DO **you** WANT TO GO TODAY?™

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/

PROTOTYPE



Riesige Gegner und rasantes Parallaxscrolling in sechs Ebenen

Ballern in seiner schönsten Form verspricht NEO Software mit diesem **Arcade-Shooter**. Auf ein **spektakuläres Renderintro** folgen **vier ebenso umfang- wie abwechslungsreiche Welten** voller Höhlensysteme, Meteoritenschauer, Space-Würmer, Flugsaurier und Roboter. Unterdessen wird das Auge von feinstem **Parallaxscrolling**, das Ohr mit **Musik direkt von der CD** und der Feuerfinger mit **aufrüstbaren Waffen** sowie einer einst mit 84 Prozentpunkten bewerteten Steuerung verwöhnt. Wer braucht da noch eine Konsole?

Prototype (NEO Software)

Rasanter Space-Shooter im Konsolenstil

FEATURES:	Parallaxscrolling in sechs Ebenen, Rendersequenzen, Musik direkt von CD, vier Welten, aufrüstbare Bewaffnung, läuft ab einem 386er mit 4 MB RAM und mindestens 5 MB auf der HD unter DOS und Win 95
STEUERUNG:	Tastatur, Joystick oder Gravis Gamepad
SPRACHE:	deutsche Anleitung
HANDBUCH & INSTALLATION:	Automatische Installation unter DOS und Win 95, deutsches Handbuch im Ordner „Handbuch“

Installation und Start unter Win 95

Nach Einlegen unserer CD Nr.2 wählen Sie im Joker-Menü „Prototype“ an und klicken auf „Installieren“. Im folgenden **Installationsprogramm** können Sie den belegten Festplattenplatz zwischen 5 MB und 24 MB und den Pfad (vorgegeben wird C:\PROTO) festlegen sowie Ihre Soundkarte und das Eingabegerät (**Tastatur, Joystick oder Gravis Gamepad**) auswählen. **Zum Spielstart genügt ein Doppelklick** auf die Datei „Start.exe“ im auf der Festplatte automatisch angelegten Ordner.

Installation und Start unter DOS

Nach Einlegen unserer zweiten CD-ROM und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) geben Sie den Befehl **INSTALL** ein. Im folgenden **Installationsprogramm** können Sie den belegten Festplattenplatz zwischen 5MB und 24 MB und den Pfad (vorgegeben wird C:\PROTO) festlegen sowie Ihre Soundkarte und das Eingabegerät (**Tastatur, Joystick oder Gravis Gamepad**) auswählen. Zum Start wechseln Sie in den automatisch angelegten Ordner und geben den Befehl **START** ein.

DARK UNIVERSE



Die Zentrale der Macht bietet Zugang zu allen Funktionen im Spiel

Diese **strategische SF-Simulation** von Neo Software/Max Design versetzt den PC-Imperator in die Rolle eines außerirdischen Großmachtlenkers. Mit wirtschaftlichem und militärischem Geschick soll er die expansionswütigen Teraner an der Eroberung des gesamten Universums hindern. Da der Heimatplanet nicht alle Ressourcen zur Verfügung stellt, werden dazu **Nachbargestirne besiedelt, Forschung betrieben, Kraftwerke gebaut, Waffen gekauft und eine Armee aufgestellt**. Bis irgendwann der finale Showdown gegen die Menschheit ansteht...

Eine **ansprechende Präsentation, die komfortable Icon-Steuerung und das leicht erlernbare sowie komplett deutsche Gameplay** garantieren unterhaltsame Rundenstrategie im Stil von „Master of Orion“.

Dark Universe (NEO Software/Max Design)

Strategische Wirtschafts- und Kampfsimulation im Rudentakt

FEATURES:	Animierte Grafiken, deutsche Sprachausgabe, Icon-Steuerung, leicht erlernbares Gameplay auf Rundenbasis
STEUERUNG:	Tastatur, Maus
SPRACHE:	komplett deutsch
HANDBUCH & INSTALLATION:	Automatische Installation unter DOS und Win 95, deutsches Handbuch im Ordner „Handbuch“

Installation und Start unter Win 95

Nach Einlegen unserer CD Nr.2 wählen Sie im Joker-Menü „Dark Universe“ an und klicken auf „Installieren“. Befolgen Sie die Anweisungen im folgenden **Installationsprogramm** (eventuelle Fehlermeldungen können getrost ignoriert werden), das nur ein Save-Verzeichnis mit der Soundkartenkonfiguration auf der Festplatte anlegt. Es heißt C:\DU.CD und kann nicht abgeändert werden. **Zum Spielstart genügt ein Doppelklick** auf die im CD-Ordner „darkuniv“ befindliche Datei „Start.bat“.

Installation und Start unter DOS

Nach Einlegen unserer zweiten CD und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) wird mit dem Befehl **DOSINST** die Joker-Oberfläche aufgerufen. Wählen Sie hier „Dark Universe“ an und klicken auf die Option „Installieren“. Befolgen Sie die Anweisungen und stellen Sie Ihre Soundkarte ein, dann wird **automatisch ein Verzeichnis C:\DU.CD für die Save- und Konfigurationsdateien angelegt**. Zum Start wechseln Sie auf der CD in den Ordner „darkuniv“ und geben den Befehl **START** ein.



Die Hauptdarsteller im Cartoon-Kampf um die Welt von oben nach unten: Held Lance, Bösewicht Nero und Killer Fritz



Readysoft hat sich mit 1:1-Umsetzungen klassischer Laserdisk-Automaten wie „Dragon's Lair“ und „Space Ace“ einen Namen gemacht – in dieselbe Kerbe schlägt auch dieser **interaktive Zeichentrickfilm** der kultig-schriillen Art. **Die umwerfenden Animationen und Sounds belegen nicht umsonst eine komplette CD-ROM**, nicht von ungefähr haben wir die Grafik vor rund einem Jahr mit stolzen 89 Prozentpunkten bewertet.

Der Spieler soll dem PC-Techniker Lance in seinem gerechten Kampf gegen den üblen Dr. Nero (will die Welt via Internet unterjochen) und dessen Mietkiller Famulus Fritz beistehen. Der Held wird auf Tastendruck oder via Joystick von

Szene zu Szene gesteuert, während eine **Autosave-Funktion** und akustische Erfolgsmeldungen (**wahlweise englische oder komplett deutsche Version**) den User unterstützen. Wer nur einen Funken schwarzen Humor mitbringt, dürfte sich bei diesem actionreichen Cartoon-Abenteuer hirntotlachen!

Brain Dead 13 (Readysoft/Empire)

Interaktiver Zeichentrickfilm mit viel schwarzem Humor

FEATURES:	Opulente Grafik und Sound belegen eine komplette CD-ROM, Autosave-Funktion, läuft ab einem 486er mit 4 MB RAM unter DOS oder im Win 95-Fenster
STEUERUNG:	Tastatur oder Joystick, akustische Erfolgsmeldungen
SPRACHE:	wahlweise englisch oder komplett deutsch
HANDBUCH & INSTALLATION:	Automatische Installation unter DOS und Win 95, deutsches Handbuch auf zweiter CD-ROM

Installation und Start unter Win 95

Nach Einlegen unserer CD-ROM Nr.1 wird das Spiel bei aktivierter **Autostartfunktion** automatisch in einem Fenster ausgeführt. Hier sind alle Einstellungen wie Spielstart, Speichern, Darstellung und Sprache über die Menüleiste komfortabel anwählbar. Für Spielstände legt das Programm automatisch ein Verzeichnis mit dem Namen „bdcdrom“ an; die Vorgaben sind nicht abänderbar. Ansonsten belegt Brain Dead 13 nur wenige KB auf der Harddisk, denn das **Spiel läuft komplett von der CD-ROM**.

Installation und Start unter DOS

Nach Einlegen der CD-ROM und Wechsel auf das Laufwerksverzeichnis (normalerweise D:) wird mit dem Befehl „install“ das Installationsprogramm gestartet. Es bietet ein **Sound-setup mit Autodetect-Funktion** an; alternativ können die Konfigurationswerte auch manuell eingegeben werden. Die Einstellungen werden in einem automatisch angelegten Ordner namens „bdcdrom“ gespeichert, der später auch die Spielstände aufnimmt. Sind alle Voreinstellungen erledigt, **startet das Programm automatisch**.

Die Handbücher

Die **deutschen Handbücher** zu allen drei Vollversionen finden Sie auf der zweiten CD-ROM im Ordner „Handbuch“. Der jeweilige Unterordner enthält den Text **sowohl**

im DOS-eigenen TXT-Format wie auch als Word-Dokument, das sich mit dem windowseigenen Programm „WordPad“ öffnen läßt.

Glockenturm - Ohr vom Zombie
knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit
Mühe abgewehrt

Die Umkehrung - Ork halbiert

Labyrinth - Begegnung
mit einem Minotaurus

IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon



SEI MEIN HERR

Zirkus - widerliche Bestie,
Angriff von hinten

Die Spirale
- kein Drachenpanzer
ist dick genug



Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt,
verdammt ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl,
daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest:
Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren
möchtest, stapft ohrenbetäubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge.
Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ...
Zu spät.

EIDOS
INTERACTIVE

Demos, Patches und Goodies

MENÜBERFLÄCHE 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.

MENÜBERFLÄCHE FÜR DOS



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

AGE OF EMPIRES



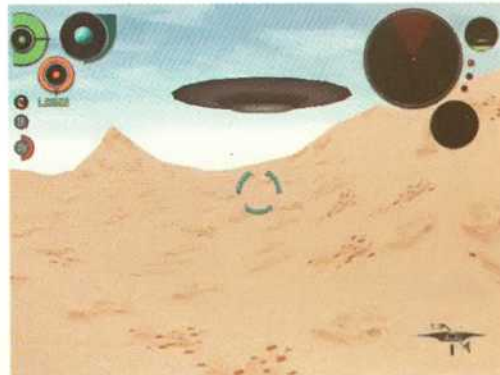
GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: ein Kampfszenario und eine Trainingskampagne
BESONDERHEIT: ohne Einschränkung spielbar, in Ausgabe 12/97 mit 82% getestet
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 85 MB auf der HD

DINK SMALLWOOD



GENRE: Action-Rollenspiel
UMFANG: spielbarer Einstieg mit 10 Locations
BESONDERHEIT: Erstlingswerk von RTSOft direkt aus Amerika
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5.0 und 37 MB auf der HD

FLYING SAUCER



GENRE: UFO-Flugsimulation
UMFANG: eine komplette Mission
BESONDERHEIT: spielbares Demo inkl. Trailer-Video
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 55 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. Soweit sie gepackt sind (Dateiendung „zip“), kopieren **DOS-Anwender** 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 „GoodiesWinzip32“. Zu ungepackten Patches lagert im jeweiligen Ordner eine Setup- oder Install-Datei.

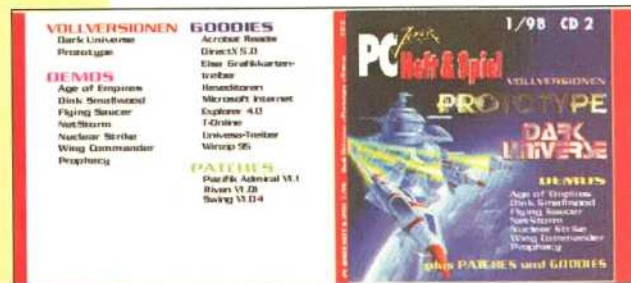
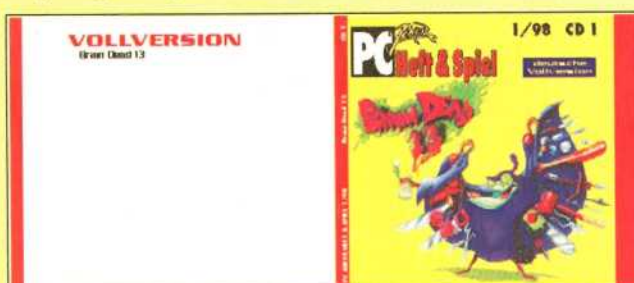
Pazifik Admiral (Update auf Version 1.1)

Riven (Update auf Version 1.01 mit Bugfixes)

Swing (Update auf Version 1.04 mit Bugfixes)

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!



NETSTORM



GENRE: Multiplayer-Echtzeitstrategie
UMFANG: alle Übungsmissionen und drei Aufträge aus der Kampagne
BESONDERHEIT: neueste Version mit Zugang zum Activision-Server für Multiplayer, zusätzlich Soundpack installierbar
SYSTEM: P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 15 MB auf der HD

NUCLEAR STRIKE



GENRE: 3D-Action
UMFANG: ein spezieller Demo-Level
BESONDERHEIT: 3Dfx-Karten werden optional unterstützt
SYSTEM: P133 mit Win 95, 16 MB RAM, DirectX 5.0 und 28 MB auf der HD

WING COMMANDER PROPHECY



GENRE: 3D-Weltraumsimulation
UMFANG: spielbare Testversion mit Weltraumschlachten
BESONDERHEIT: reine 3Dfx-Version
SYSTEM: P166 mit Win 95, 32 MB RAM, DirectX 5.0, 3Dfx-Karte und 15 MB auf der HD

GOODIES

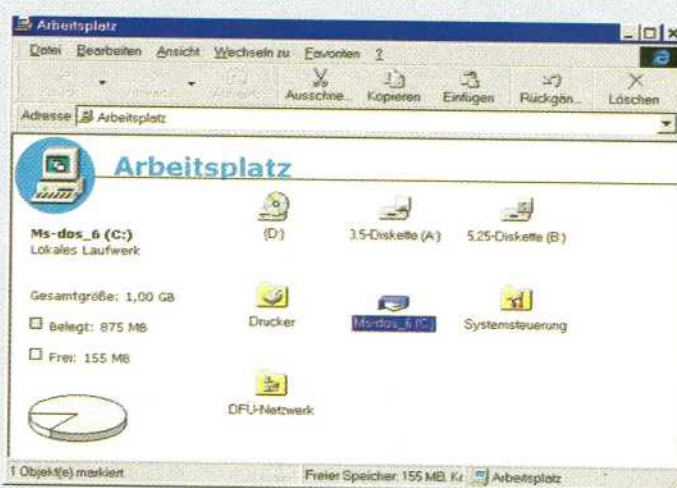
Die T-Online-Zugangssoftware Version 1.2d kann neben einem kostenlosen Probeaccount für Deutschlands größten Online-Dienst (derzeit 1,6 Mio. Teilnehmer) über die Joker-Menüoberfläche direkt installiert werden. Hersteller 1&1 Direkt übernimmt dabei die normalerweise 50 Mark teure Anmeldegebühr, man bekommt **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**.

Mit **DirectX 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. Brandaktuell stellte uns Microsoft den neuen **Internet Explorer 4.0** zur Verfügung. Wer damit komfortabel durch das weltweite Datennetz surfen und optional gleichzeitig seinen gesamten Win 95-Desktop mit diesem praktischen Tool verwalten möchte (zeigt u.a. ungeöffnete Bilder in der Mini-Ansicht, präsentiert die Eigenschaften der Festplatte etc.), braucht also nicht mehr stolze 60 MB aus dem Internet zu saugen.



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



Microsofts Internet Explorer 4.0 ist Top-Browser und Desktop-Verwaltung in einem

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**

UND AM

8. TAG

ERSCHAFFST

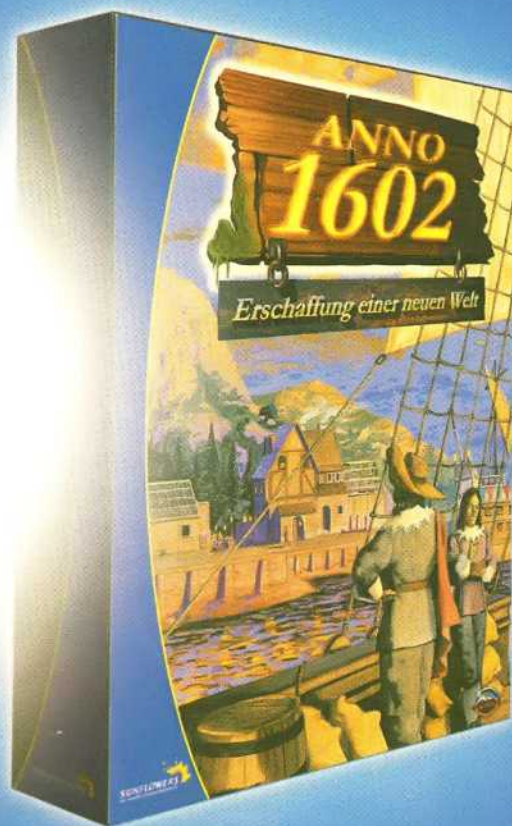
DU DEINE

EIGENE WELT.

ANNO 1602

*Erschaffung
einer neuen Welt.*

SUNFLOWERS
the world of entertainment
<http://www.sunflowers.de>



*Entdecke, besiedle, baue
Deine eigene Welt.
Handle in ihr und
verteidige sie!*

Mehrspielermodus (bis zu 4 Spieler über Netzwerk oder Modem)

3-D-gerenderte Zwischensequenzen und brillante Animationen

Frei wählbare Auflösung bis 1024 x 768

Sound im Direct 3-D-Verfahren

Über 30 verschiedene Berufsgruppen

Über 90 verschiedene Häusertypen

20 anspruchsvolle Szenarien

und, und, und . . .



im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.de>

AIRWARRIOR III IM ANFLUG



450 neue 3D-Missionen für bis zu 120 Luftkrieger gleichzeitig

Der Nachfolger zum **Multiplayer-Flugi** will Online-Piloten (bis zu 120 gleichzeitig) mit **vier neuen Maschinen und sechs neuen Kampagnen bzw. insgesamt 450 Missionen** aus dem Zweiten Weltkrieg beglücken. Wichtiger ist vielleicht noch die komplett überarbeitete Grafik, deren voll texturierte Landschaften und Spezialeffekte wie Nebel oder Reflektionen mit einem 3D-Turbo besonders gut zur Geltung kommen. Ab Frühjahr '98 bei Interactive Magic.

HELDENNACHT BEI BLUE BYTE

Bei einem **Wettbewerb zu „Incubation“** konnten die drei Hauptgewinner an einem besonderen Event teilnehmen: Im firmeneigenen Keller hatten die Mülheimer



als Kulisse für die Nacht der Helden eigens eine futuristische „Inkubationszelle“ eingerichtet. Bis gegen 5 Uhr morgens bekamen die feindlichen Schergen da die vernetzte Gewalt der Strategen zu spüren. Ganz nebenbei erhielten die Kombattanten auch interessante Einblicke in die Entwicklung neuer Games – natürlich streng vertraulich!

Live aus der Mülheimer „Inkubationszelle“

DER WELTRAUM, UNENDLICHE WEITEN...

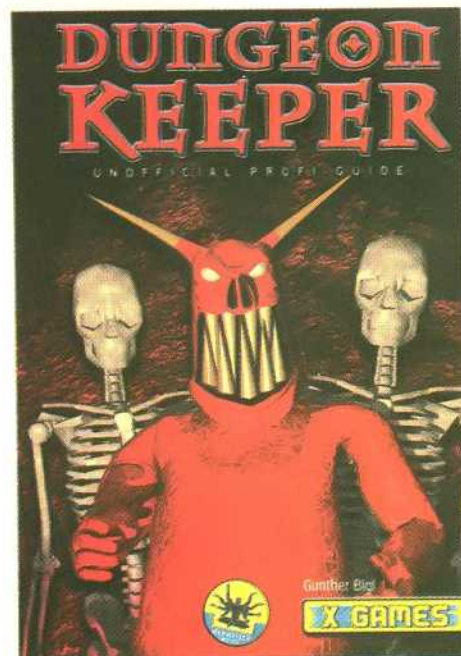
Der Titel verheißt Gutes für Trekker: In Zusammenarbeit mit dem Star Trek Club Utopia Planetia e.V. hat der Verlag éditions trèves gleich zwei neue Bücher (je 19,80 DM) herausgegeben. Zuerst wäre dies der **Star Trek Kalender 1998**, der neben den deutschen Jahresdaten alle acht Kinofilme zum Inhalt hat. Der **Star Trek Reader** ist dagegen ein deutsches Lesebuch, das neben „allen realen Schiffen namens Enterprise“ auch interessante Beiträge zum „Star Trek Trading Card Game“ oder dem unter Fans heiß diskutierten Thema Synchronisation bietet.

Die Sternenkrieger wurden indessen auf den Essener Spielertagen mit dem Brettspiel **Star Wars Monopoly** beglückt – die PC-Version von Hasbro Interactive ließ nicht lange auf sich warten: Mit einem P90 plus Win 95 und 16 MB RAM kann man hier auf einem 3D-Spielbrett mit animierten Figuren wie Han Solo oder Darth Vader galaktische Liegenschaften erwerben und vermieten. Das nach dem originalen Spielprinzip funktionierende Programm ist mit zahlreichen Filmszenen, gerenderten Grafiken sowie einer Netzwerk- bzw. Internet-Option (inkl. Voice-chat) versehen und kostet 99,- DM.

Das Jahr der Trekker

DER INOFFIZIELLE PROFI-GUIDE

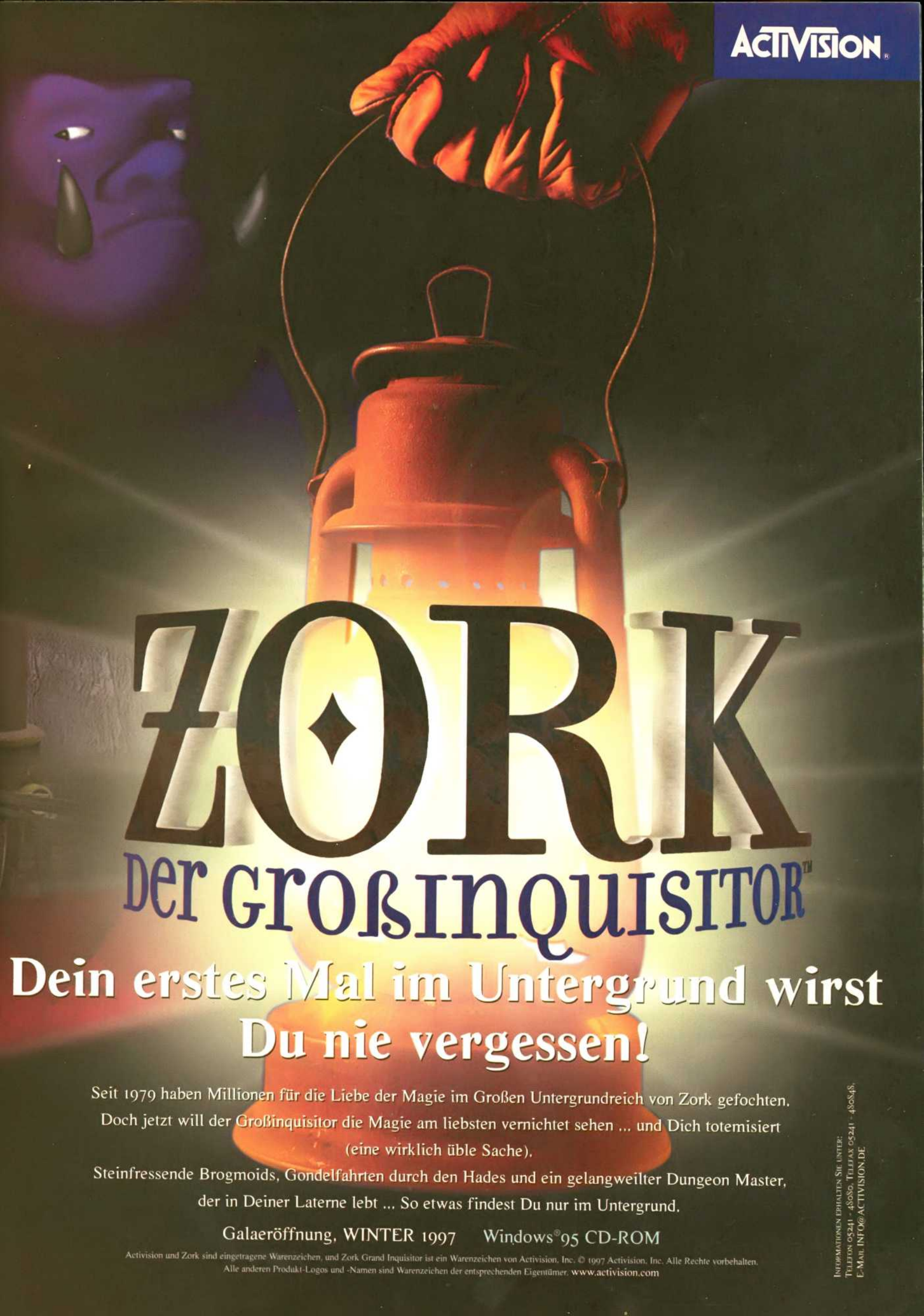
...lautet der Untertitel von Gunther Bigls Lösungsbuch zum Bullfrog-Knaller **Dungeon Keeper**. Auf 144 illustrierten Seiten warten u.a. eine detaillierte Einführung ins Spiel, Beschreibungen aller verfügbaren Räume, Monster, Sprüche und Fallen, ausführliche Lösungshinweise für jeden Level, Strategien, Tips und Mogeleyen. An die Multiplayer wurde gar mit einem eigenen „Webweiser“ sowie Netzwerkgrundlagen gedacht. Warum also nicht 19,95 DM für diesen Beitrag der Reihe „X Games“ (ISBN: 3-8272-9015-5) investieren?



PENTIUM-PREISE PURZELN

Zum Fest der Liebe senkte Intel die Preise: **Pentium II Prozessoren sind jetzt rund 25 Prozent billiger** zu haben. Um der zunehmend stärker werdenden Konkurrenz seitens AMD (deren K6-CPU's sind bei annähernd gleicher Leistung teilweise um die Hälfte preiswerter) zu begegnen, sind P2-Chips nun also auch in Geräten der Mittelklasse zu finden. Dafür soll die Fertigung der älteren Modelle mit MMX-Technologie bis Ende 1997 eingestellt sein.





ZORK

Der Großinquisitor™

Dein erstes Mal im Untergrund wirst
Du nie vergessen!

Seit 1979 haben Millionen für die Liebe der Magie im Großen Untergrundreich von Zork gekämpft.
Doch jetzt will der Großinquisitor die Magie am liebsten vernichtet sehen ... und Dich totemisiert
(eine wirklich üble Sache).

Steinfressende Brogmoids, Gondelfahrten durch den Hades und ein gelangweilter Dungeon Master,
der in Deiner Laterne lebt ... So etwas findest Du nur im Untergrund.

Galaeröffnung, WINTER 1997 Windows®95 CD-ROM

Activision und Zork sind eingetragene Warenzeichen, und Zork Grand Inquisitor ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Alle anderen Produkt-Logos und -Namen sind Warenzeichen der entsprechenden Eigentümer. www.activision.com

VERSPIELTE SOUNDTRACKS

Die hörenswerten Ethno-Klänge aus dem Cryo-Adventure **Atlantis** sind nun gesondert auf zwei CDs zu haben. Neben der Musik von Pierre Esteve und Stéphane Picq enthalten die Scheiben noch Quicktime-Cutscenes aus dem Spiel sowie hübsche Skizzen von Landschaften bzw. Charakteren. Für 59,- DM inklusive Porto und Verpackung läßt sich der Augen- und Ohrenschmaus direkt in Frankreich ordern: **Edition & Production: Shooting Star, 20 Avenue d'Lvry, F-75013 Paris.**



Auch die kriegerischen Würmer von Team 17 sorgen derzeit für heiße Ohren. Die Audio-CD serviert mehr als 70 Minuten mit überarbeiteten Musikstücken aus den Spielen **Worms**, **Worms Reinforcements** und **Worms 2**; dazu noch drei bislang unveröffentlichte Tracks. Die launige Mischung aus atmosphärischem Synthie-Pop und fetzigen Rockelementen gibt es für 31,95 DM bei: **synSONIQ Records, c/o Vision Media Engineering GmbH, Wilhelm-Leuschner-Platz 8, D-63225 Langen**

VORPROGRAMMIERTER SPIELKOMFORT



Mit Endors **Programator** lassen sich nicht nur **bis zu vier voll belegbare Standard-Pads** an einem Rechner verwenden – über das mit dem Tastaturanschluß verbundene Kästchen können die **Sticks bzw. Steuerknochen** auch komfortabel programmiert werden. Bei Sechs-Button-Pads stehen zudem die so-

genannten „Kung Fu Keys“ zur Verfügung, welche etwa bei Prügelspielen das Speichern von bis zu zehn Tastaturkommandos inklusive des richtigen Timings ermöglichen. Dabei wird keine zusätzliche Software benötigt, das Gerät funktioniert mit allen Games unter allen PC-Betriebssystemen und kostet 79,- DM.

DIE WELT IST 30 SCHEIBEN

Unter dem Titel **The Complete National Geographic** liefert Mindscape jetzt ein digitales Nachschlagewerk der Superlative für 399,95 DM. Auf sage und schreibe 30 Silberlingen schlummern da sämtliche Ausgaben des vielfach preisgekrönten „National Geographic Magazine“ mit mehr als 7.500 Artikeln aus den vergangenen 108 Jahren. Wer weniger auf Bildung und mehr auf Bilder steht, greift stattdessen zur **National Geographic Photo Gallery**. Deren drei CD-ROMs enthalten rund 3.000 wunderschöne Werke von Top-Fotografen. Inklusive Suchfunktion und dem „PrintMaster Light“ für die Gestaltung von Kalendern, Karten, Postern etc. kostet dieser multimediale



Spaß auch nur vergleichsweise bescheidene 49,95 DM.

108 Jahre Zeitschichte auf 30 CD-ROMs für 399 Mark: The Complete National Geographic

GEFLÜGELTE SHAREWARE

Noch vor Weihnachten veröffentlicht Canyon gleich drei neue Titel aus der bekannten Pegasus-Reihe. Zum Preis von jeweils 29,95 DM wären da zunächst die **Pegasus Classic Vol. 7** sowie die **Pegasus Win95 Vol. 5**. Auf jeder der beiden randvollen Shareware-Scheiben warten mengenweise aktuelle Tools, Datenbanken, Textverarbeitungen, Spiele und vieles mehr.

Ausschließlich ums Zocken dreht sich hingegen die **Pegasus Games Vol. 3**, deren über 350 Shareware-Spiele aus so ziemlich allen Genres kurzweiliges Vergnügen während langer Winternächte versprechen. Und das womöglich umsonst, denn **wir verlosen 20 Exemplare des Spiele-Samplers** an die ersten, die uns eine Karte an folgende Adresse schicken:



Joker Verlag
„Pegasus Games“
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

BLUTLEERE STRATEGIE

Nachdem wir in der letzten Ausgabe den Test von **Myth – Kreuzzug ins Ungewisse** mit dem Hinweis auf die **deutsche Version** versehen hatten, flatterte diese denn auch kurz darauf in die Verlagsräume. Damit kommt die Echtzeitstrategie von Bungie/Eidos nun ganz ohne Blut und Leichen aus. Auf Spielspaß muß man allerdings auch in der entschärften Fassung nicht verzichten, denn die Heere der Untoten marschieren auch hier in 3D-Grafik vom Feinsten auf. Wahlweise gibt es in den hochaufgelösten Digi-Landschaften mit Hügeln, Flüssen, Schnee- und Wüstenszenarien sogar Kameraschwenks. Das Gameplay ist und bleibt freilich sehr stark auf den Kampf ausgerichtet.



Myth in der deutschen Version: kein Blut, keine Leichen, aber jede Menge Kampfstrategie in Echtzeit

IM HÖLLENFEUER VON DIABLO

Sierra veröffentlicht dieser Tage „**Hellfire**“ – das **erste und einzige offizielle Add-on zu „Diablo“**. Da nur hier den Programmierern der Quellcode von Blizzards Action-Rollenspiel zur Verfügung stand, darf der Spieler auch nur hier mit Neuerungen rechnen, die dem (zum Betrieb benötigten) Originalprogramm in nichts nachstehen: eine komplett neue Charakterklasse, viele neue Dungeons, Monster, Objekte und Spells sowie deutlich komplexere Quests. Für alle Optionen ist zudem eine komplett neue Gestaltung versprochen – im Update Service der kommenden Ausgabe wissen wir mehr.



Das Add-On „Hellfire“ verspricht höllisch gute Neuerungen für „Diablo“

WEB.DE IM INTERNET EXPLORER

Web.de (<http://web.de>), das beliebte Internet-Verzeichnis der Cinetic Medientechnik GmbH ist jetzt direkt in Microsofts neue Browser-Version integriert: Bei dem „Internet Explorer 4.0“ genügt ein Klick, schon hat der Surfer Zugriff auf die Datenbank mit über 90.000 deutschsprachigen Adressen. Einfach mal mit unserer aktuellen Begleit-CD ausprobieren!

*Wenn dein Puls mit 180 rast
und deine Hände zittern,
weißt du, es ist ...*

**DAYTONA USA
DELUXE**

DAYTONA



SEGA PC



SEGA is a trademark of SEGA ENTERPRISES Ltd. © 1997. Microsoft and Windows are either registered trademarks of Microsoft in the United States and/or other countries. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Sound Blaster is a trademark of Creative Labs, Inc. © 1995 SEGA ENTERPRISES Ltd.



Sie werden Zeuge eines tollkühnen Flugmanövers, die Maschine fliegt auseinander und Sie
CD-ROM gibts für (bitte anschnallen) unter 20 Mark. Infos gibts unter 0751/86 10 47 oder Fax

Dieses Flugzeug Aben Sie machen das gleich zerlegen. Wird sich schon.

müssen die Sache in vollem Flug zusammenschrauben. Zehn verschiedene Actiontakes auf
751/86 19 41. **Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.**

®

Ravensburger

Liberation Day

Letzten April mußte sich der Vorgänger „Fallen Haven“ mangelnde Komplexität vorwerfen lassen, im zweiten Anlauf soll das kein Thema mehr sein: Ab Februar blasen das kanadische Softwarehaus Micomeq und Interactive Magic zum strategischen Großangriff.

Wir erinnern uns: Im 23sten Jahrhundert kabbelte sich die Menschheit mit den echsenartigen Tauranern um die paradiesische Welt „New Haven“. Doch das ist länger her, als die paar Monate Echtzeit seit Erscheinen des Vorgängers vermuten lassen – mittlerweile sind in diesem Universum bereits einige Jahrhunderte vergangen, nicht aber das Interesse

am Erobern. Daher treten (im Netzwerk oder computergesteuert) demnächst gleich bis zu vier Gegner an, nach über 50 Einzelschlachten oder einer großen Kampagne den titelgebenden Tag der Befreiung feiern zu können. Der rundenweise Spielablauf unterteilt sich wieder in eine strategische Aufbauphase und die taktische Kampfsimulation. Die spielerische Einfalt des Originalkonzepts hat man jedoch erweitert, denn es können Kolonien aus über 72 Strukturen errichtet werden. Das Angebot reicht von Straßen über Mauern und Wachtürme bis hin zu den verschiedensten Fabriken, Berg- und Kraftwerken. Für den waffentechnischen Fortschritt im umkämpften Iso-Terrain werden darüber hinaus satte 23 Forschungsgebiete sorgen. Will man das erlernte Wissen in einer benachbar-

ten Provinz der praktischen Prüfung unterziehen, kann über militärische Aufbaupunkte eine Streitmacht aus 70 unterschiedlichen Einheiten (Infanterie, Panzer, Bomber, Schlachtschiffe etc.) aufgestellt werden.

Sind die Truppen dann plaziert, folgen Schlachten mit allen Schikanen. Wer da das Wetter unberücksichtigt läßt,

oder vergißt, daß nur die Artillerie über Hügel, Bäume oder Gebäude hinwegfeuern kann, hat schlechte Karten. Überhaupt soll der Weg zum Sieg über taktische Raffinesse führen. In gegnerischen Forschungszentren wird man nämlich etwa Technologiestufen erbeuten können, um den Feind später vielleicht mit den eigenen Waffen zu schlagen. Sollte das gelingen, winken am Ende jeder (Kampf-) Runde weitere Aufbaupunkte zwecks Investition in den zunehmend teurer werdenden Nachschub. Neue Ideen für ein bewährtes und einsteigerfreundliches Konzept also, diese Rechnung könnte aufgehen. Zumal, wenn die Grafiker wie versprochen weiter an der SVGA-Optik unseres noch englischen Vorabmusters feilen. Fest steht bereits, daß der Spieler zwischen Auflösungen von



Vorkommende Gebäude und Einheiten als 3D-Renderings, wie sie in die Online-Enzyklopädie integriert werden

640 x 480 und 1024 x 768 Pixeln wählen darf und wieder mit einer ausführlichen Online-Enzyklopädie zu allen (als 3D-Renderings implementierten) Einheiten und Gebäuden verwöhnt wird. Die famose Steuerung des Vorgängers dürfte auch kaum zur Disposition stehen, und die Hardwarehürden sind mit einem P90 nebst 16 MB RAM und Win 95 moderat gelegt. (rr)



Übersichtlich und scrollbar: der Bildschirm für die Truppenwerte



Trotz Nuklearschlag sieht die Grafik dem Vorgänger noch recht ähnlich

LORDS OF MAGIC



"WarCraft 2™ für Fortgeschrittene" PC Games

wählen sie eine von 8
städten als zentrum
ihres reiches.



8 magische rassen

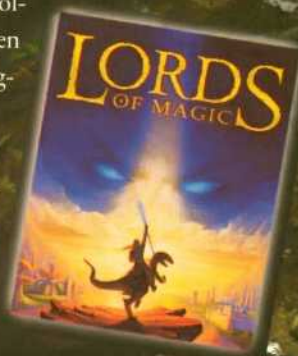
In Zeiten der tödlichen Bedrohung des friedliebenden Volkes von Urak durch den finsternen Hexer Balkoth braucht es wahre Helden mit magischen Fähigkeiten, um den Siegeszug des Schreckens zu beenden. In LORDS OF MAGIC, dem Nachfolger des Bestsellers Lords of the Realm II, betreten Sie eine fantastische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

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!

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.



3-D Terrain Editor



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



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



SIERRA®

© 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.

www.sierra.de

BATTLE ZONE

Der Name verpflichtet: „BattleZone“ hieß bereits der allererste Arcade-Automat mit 3D-Vektorgrafik. 17 Jahre später kitzelt Activision nun eine ebenso farbenfrohe wie rasante Mischung aus Action und Strategie aus dem alten Strichpanzer.

Wußten Sie eigentlich, daß 1960 mehrere Meteoriten die Himmelskörper unseres Sonnensystems trafen? Bei Activision weiß man sogar noch mehr: Im Weltallgestein war außerirdisches Biometall, was den kalten Krieg heißlaufen ließ – zwischen USA und UdSSR entbrannte ein Rüstungswettlauf um die Alientechnologie.

Hier werden sich die ehemaligen Supermächte bereits im All befenden. Wie schon beim alten Original steuert der Spieler einen futuristischen Panzer aus der Ich-Perspektive, nunmehr allerdings durch

Hier sehen die neuesten Konsolen alt aus

sehr detailliertes 3D-Terrain. Weitere 30 Fahrzeugtypen wie mobile Fabriken, Energiewandler oder Aufklärer mit über 25 Waffensystemen bevölkern ebenfalls die Mond- und Planetenlandschaften. Ziel der über 30 Kampfmissionen werden der Aufbau einer Basis zur Rohstoff- und Energiegewinnung sowie natürlich die Vernichtung des Gegners sein.

Man befiehlt seine Einheiten, indem man das in Frage kommende Fahrzeug ins Vi-

sier genommen wird. Nun können über die Tastatur Anweisungen wie „Verteidige“, „Gehe zu Navigationspunkt“ oder „Angriff“ ausgegeben werden. Damit diese auch Sinn machen, zeigt das Radar im unteren Bildschirmbereich die Positionen aller eigenen und feindlichen

Einheiten nebst Höhenangaben. Wer sich als Aktionist jetzt Sorgen wegen der Komplexität macht, der sei mit dem Hinweis auf Trainingsmissionen beruhigt, in denen alle Funktionen per Sprachausgabe erläutert werden. Beruhigend auch, daß hier in 18 Monaten Arbeit ein 3D-Terrain entsteht, wie es laut Hersteller auf keiner noch so mondänen Konsole machbar wäre. Wer eine 3Dfx-Karte besitzt, bekommt in der höchsten Auflösungsvariante wirklich jedes Staubkorn zu sehen! Auch die Geschwindigkeit war bereits in unserer noch recht frühen Vorabversion kein Thema – allerdings hatten wir das Programm in weiser Voraussicht auf einem Pentium II/266 installiert. Wie beim ähnlich konzipierten „Uprising“ ist auch hier eine Netzwerkoption (für bis zu acht Teilnehmer) geplant, dazu ein Missionsgenerator für eigene Szenarien. Ein direkter Vergleich der beiden taktischen 3D-Ballerspiele dürfte dennoch schwerfallen, da die Battlezone erst an Ostern eröffnet werden soll. (rr)

Die Vorlage

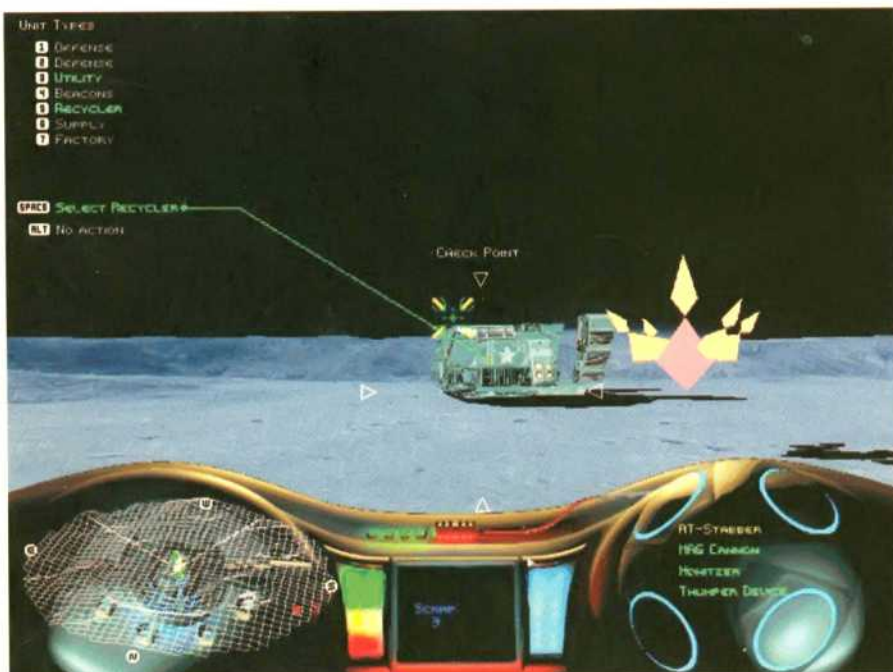
Im Jahr 1980 stellte Atari einen Automaten in die Spielhallen, der das Publikum mit einem neuen Grafikkonzept verblüffte: In **BattleZone** waren erstmals dreidimensionale Panzer zu steuern! Daß man Vektorgrafik auch farbig ausfüllen kann, hat sich erst ein paar Jahre später herumgesprochen...



Mit rechten Mausklicks wechselt man die Waffensysteme



Die zu errichtende Basis versorgt den Panzer mit Energie und Munition



Visiert man mit dem Fadenkreuz eigene Einheiten an, können sie via Tastatur befehligt werden

DEADLOCK

SHRINE WARS

Ende 1996 haben Accolades Siedler sich den Planeten Gallius IV untertan gemacht, die Fortsetzung knüpft nahtlos an dessen Handlung an: Bis zur nächsten Ausgabe sollen mehrere Gestirne zur Eroberung bereitstehen.



An der nüchternen Grafik wird noch gefeilt

Den Kampf um stellaren Lebensraum wird man in Soloszenarien, einer vom Zufall generierten Kampagne oder innerhalb 42 vordefinierter Missionen ausfechten können. Die reine Kolonisation gilt dabei freilich nur als halbe Miete, denn um das Spiel zu gewinnen, müssen die bis zu sieben Teilnehmer (wahlweise vernetzte Menschen oder computergesteuerte Rassen) auch die titelgebenden Schreine entdecken und in Besitz nehmen.

Beim Start landen alle Kolonialherren auf einer unbewohnten Welt, deren Provinzen sie unter sich aufteilen. Jede Region verfügt über ein individuelles Terrain-Design (Gebirge, Flachland, Wald etc.) und dient ihrem Besitzer als Ausgangspunkt für weitere Territorialansprüche. Im Rundentakt werden zunächst am Satelliten-Bildschirm die globalen Gegebenheiten wie

Bewährter Space-Kolonialismus mit neuen Optionen

seine Spezifikationen preis: Produktionsrate, Handelsquote, Verteilung der Arbeitskräfte usw.

Ist die erste Provinz aufgeblüht, dürfte sich der Expansionsdrang im Regenten regen. Er wird also versuchen, die Nachbarschaft dem eigenen Einflußbereich einzuverleiben. Solange es sich dabei um Brachland handelt, mag dazu ein Kolonisationstrupp genügen, doch von der Konkurrenz kontrollierte Gebiete werden wohl nur mit Waffengewalt zu überzeugen sein. Wer zuvor Panzer, Bomber, Schiffe und U-Boote produziert hat, regelt das Gefecht auf rein taktischer Basis: Es stehen mehrere Angriffsoptionen zur Verfügung, die vom Spieler bestimmt und vom Rechner ausgeführt werden. Erst wenn sämtliche Besitzansprüche (auch die der Schreine) auf einem Planeten geregelt sind, wird der nächste in Angriff genommen.

Mag sich die isometrische Grafik unseres Vorabmoders auch nicht allzu sehr vom Vorgänger unterscheiden, die Benutzerführung hat man deutlich verbessert. Die Befehlsicons sind nun keine tristen Win 95-Buttons mehr, sondern farbenfroh in diverse Screens eingebaut. Als Freund ähnlich konzipierter Spiele wie etwa „Ascendancy“ aus der Logic Factory darf man der neuen Besiedlung des Alls daher mit Freude entgegensehen. (rr)



Nüchterne, aber vielseitige Optionsmenüs: Von den Start- und Siegbedingungen bis hin zum IQ der sieben Rassen ist alles einstellbar

Steuersatz, Diplomatie und Forschung festgelegt, dann kann man sich an den Ausbau seines Wirtschaftsstandortes machen: Während Farmen, Fabriken, Forschungszentren, Kasernen, Wohnanlagen und Krankenhäuser entstehen, ordnet man die Bevölkerung in Hunderterpacken den entsprechenden Gebäuden zu – so und nur so lassen sich Produktion und Entwicklung der rund 40 verfügbaren Komplexe vorantreiben. Damit dabei die Übersicht gewahrt bleibt, gibt jedes Gebäude auf einen Mausclick hin



Für viele Features des Spiels stehen jetzt eigene Screens zur Verfügung, hier die „Iso-Baustelle“





Der F 22-Flugsimulator
von DID ist so realistisch,
dass Sie sich schnell einen Platz im Cockpit,
Sichern Sie sich schnell einen Platz im Cockpit,
bevor Helm und Sauerstoffmaske Pflicht hinter
Ihrem PC werden.

DIDTM
DIGITAL IMAGE DESIGN

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



Der EF 2000 führte Sie an die Grenze Ihrer Belastbarkeit.

Jetzt neu definiert Diese Grenze wird

EF2000
DID AIR DOMINANCE FIGHTER



**KOMPLETT
IN DEUTSCH**



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.de>

BUCHMESSE '97 IN FRANKFURT

Längst gehört die Mainmetropole im Spätherbst nicht mehr den Bücherwürmern allein; die elektronischen Medien haben sich schon vor Jahren eine eigene Halle erobert. Neu war zwischen dem 15. und 20. Oktober 1997, daß man zwischen Infotainmenttiteln auch verspielte Neuerscheinungen entdecken konnte.

JOHN SINCLAIR: EVIL ATTACKS

(Bastei Verlag;
erscheint Frühjahr 1998)

Das mit großem Aufwand produzierte Adventure um den Geisterjäger aus den Romanheften des Bastei Verlags war bereits in einer spielbaren Demoversion zu bewundern. Bis zum Frühjahr soll der gespenstische Mix aus Rätseln und Actioneinlagen fertig sein. Sämtliche Schauplätze wie etwa ein Londoner Jahrmarkt oder das Kloster Steinfeld präsentieren sich dann in schicker Rendergrafik und mit orchesterlicher Musikbegleitung. Die komfortable Maussteuerung mit Inventory, Karte und einer Funktion für bereits geführte Dialoge soll das Gruseln angenehm machen.



DAS GRAB DES PHARAO

(Ravensburger;
erscheint Dezember 1997)

Bisher peilten die Ravensburger Brettprofis mit ihren Digi-Produkten eher die ganz junge Zielgruppe an, jetzt will man auch im lukrativen Spielmarkt mitmischen. Zu diesem Zweck wurde eine Kooperation mit der französischen Edelschmiede Cryo



eingegangen, die mit einem Adventure im alten Ägypten erste Früchte tragen soll. Zu Zeiten des Pharaos Ramses ist da der eigene Vater vor der Todesstrafe zu retten – Papa wird nämlich unschuldig der Grabräuberei verdächtigt. Das Messedemo zeigte frei begehbare Pyramiden, dank Omni-3D-Technik in flüssig zoomender Rundumsicht. Warum sich das rätselhafte Abenteuer mit Lerneffekt also nicht unter den Baum legen?

TERRA-X

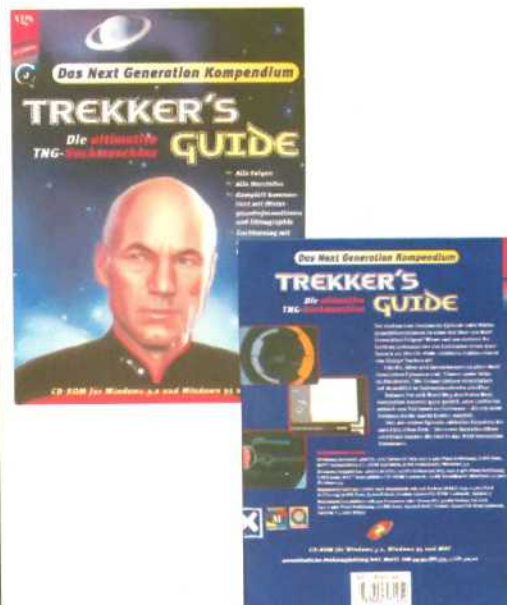
(Buhl; für 79,- DM pro
CD-ROM erhältlich)



Verspieltes Infotainment verspricht die PC-Version der bekannten ZDF-Serie über fremde Kulturen. Diverse Titel wie „Die Suche nach Atlantis“ oder „Das Blut der Azteken“ wollen dabei Wissen auf unterhaltsame Art vermitteln – in einer Mischung aus Geschicklichkeitsspielen und Rätseln, die nur durch das Studium der Texte, Videos und Grafiken zu lösen sind.

TREKKER'S GUIDE

(vgs; für 49,95 DM
erhältlich)



Die als „ultimative TNG-Suchmaschine“ angepriesene Scheibe ist ein Leckerbissen für jeden Fan von Picard & Co. In der Datenbank warten Fakten, Fakten und nochmals Fakten zu allen TV-Folgen und Kinofilmen der zweiten Enterprise-Generation: Ein Mausklick genügt, schon erscheinen Informationen zu einer beliebigen Folge oder irgendeinem Darsteller.

MIT HARALD SCHMIDT DURCHS JAHR

(Navigo; für 29,90 DM
erhältlich)

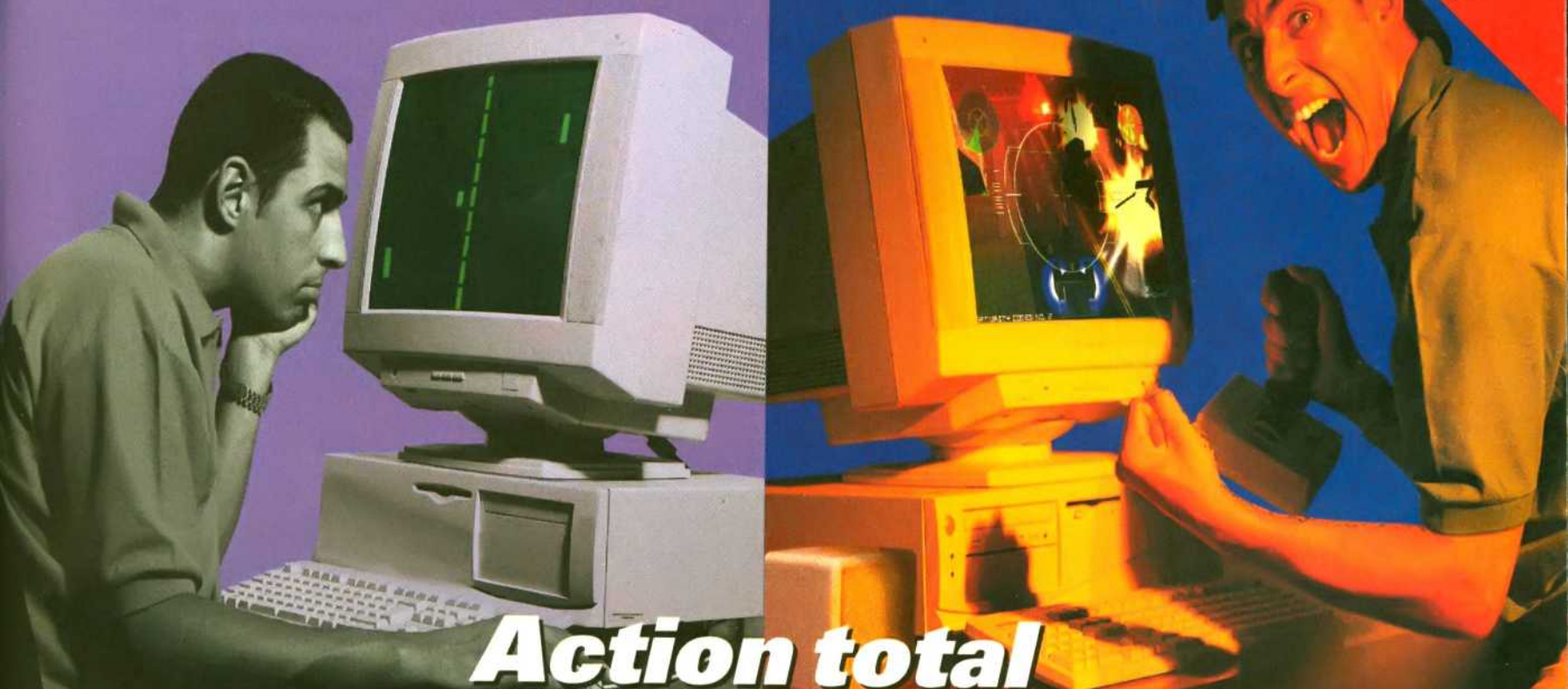


Wer vom Kult-Satiriker und SAT 1-Talker nicht genug bekommt, kann sich Dirty Harry nun auf den PC-Monitor holen – als Bildschirmschoner, in einem witzigen Bilderrätsel oder einer seiner sonstigen digitalen Erscheinungsformen. Dazu enthält die CD-ROM eine Datenbank mit rund 400 Sprüchen zu Schmidts Lieblingsthemen wie David Hasselhoff, Üzgür oder den FC Bayern. (Manuel Semino)

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 Gold



WWW.SOUNDBLASTER.COM



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 Produktbezeichnungen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND



Wer seit „Monkey Island 2“ sehnsüchtig auf den nächsten Abenteuerurlaub am affenscharfen Eiland von Lucas Arts gewartet hat, dürfte inzwischen wirklich reif für die Insel sein: Nach fünf langen Jahren sticht Guybrush Threepwood endlich wieder in See!



Es war einmal...

Untote leben länger: Kaum treibt der schiffbrüchige Held nach den Irrungen und Wirrungen des Vorgängerspiels an Land, schon steht auch Zombie-Kapitän LeChuck wieder auf der Matte bzw. Planke. Und immer noch hat es Guybrushes Erzfeind auf die schöne Gouverneurin Elaine Marley abgesehen. Weil der Weg zur „Eroberung“ einer Frau bekanntlich direkt durch die Stadtmauer führt, versucht der schurkische Grünling nun, das Heimatfort der Angebeteten in Schutt und Asche zu legen. Da beweist der unfähigste Pirat der Adventure-Geschichte, was er auf dem Kasten hat, und versenkt

kurzerhand LeChucks gesamte Gespensterflotte. Liebe macht eben erfinderisch... Zurück an Land will Mr. Threepwood seine Elaine endlich zur Mrs. Threepwood machen, doch das Geschenk zum Heiratsantrag hat so seine Tücken: Auf dem riesigen Diamantring aus LeChucks Schatzkammer lastet ein hinterhältiger Fluch, der die Geliebte umgehend in eine massiv goldene Statue verwandelt. Statt sich nun wie ein echter Pirat über diese Kostbarkeit zu freuen, plagt Guybrush Gewissensbisse – ein gol-

Eine harmlose Morgengabe und ihre fatalen Folgen

denes Herz ist ja schön und gut, eine komplett güldene Verlobte aber vielleicht doch nicht so ganz das Wahre.

Das Abenteuer-Imperium: Lucas Arts

Ende 1987 läutete die Programmierschmiede um den Star-Regisseur George Lucas (firmierte damals noch als Lucasfilm Games) den Beginn einer neuen Abenteuer-Ära am Computer ein: Statt Textwüsten und Parser gab es in **Maniac Mansion** 15 Verben, die sich per Maus mit den Objekten in der EGA-Grafik kombinieren ließen. Das komplette Game war sechs Jahre später auch als Bonusspiel im Nachfolger **Day of the Tentacle** enthalten.

Ebenfalls richtungsweisend für das Genre war die Serie um den Filmhelden **Indiana Jones**, die im Jahr 1989 **The Last Crusade** und anno 92 **The Fate of Atlantis** (ein Abenteuer ohne Movie-

Vorlage) hervorbrachte. Und natürlich die beiden **Monkey Island**-Spiele, mit denen Held Guybrush Threepwood in den Jahren '90 und '92 Kultstatus erlangte. Den Wegesrand säumen große und kleine Adventure-Hits von Lucas Arts, u.a. **Zak McKracken**, **Sam & Max** und **Vollgas**.



Bei den Vorgängern mußte noch VGA-Grafik genügen: „The Secret of Monkey Island“ und „Monkey Island 2: LeChuck's Revenge“

Es gibt viel zu tun

Zwar weiß die eiligst hinzugezogene Voodoo-priesterin tatsächlich Rat, bloß befindet sich der benötigte Entzauberungsring leider auf dem sagenumwobenen Blood Island. Um dorthin zu gelangen, braucht es außer einem Schiff nebst Mannschaft vor allem eine Karte – doch die befindet sich wiederum auf dem Rücken eines son-

nenbadenden Herrn mit dem schönen Namen Blassido. Zu allem Überfluß wird dann auch noch die Elaine-Statue gestohlen. Erst nach etlichen Fährnissen und unzähligen Gesprächen darf man also Kurs auf die Blutinsel nehmen. Unterwegs kommt es zu Seegefechten und den traditionellen Beleidigungsduel-

len, welche diesmal in mehr oder weniger gereimter Form zu absolvieren sind. Wie nicht anders zu erwarten, braucht es einige Zeit, um Herr der bzw. des Ringes zu werden. Und just im Moment der Erlösung taucht LeChuck als Spielverderber auf. Nachdem man sich von dessen Voodoozauber befreit hat, steht noch der

Showdown auf dem Big-Whoop-Jahrmarkt am Programm, bevor der Erzschatz ein weiteres Mal besiegt und Elaine erneut gerettet ist.



Der Kampf zur See: Erst wird geentert...



Endlich ist der (Ent-)Zauberring komplett



Die Märsche über die Insel kennt man bereits aus den Vorgängern



Die Steuerung gibt jetzt Vollgas...



...dann (mit Worten) gefochten

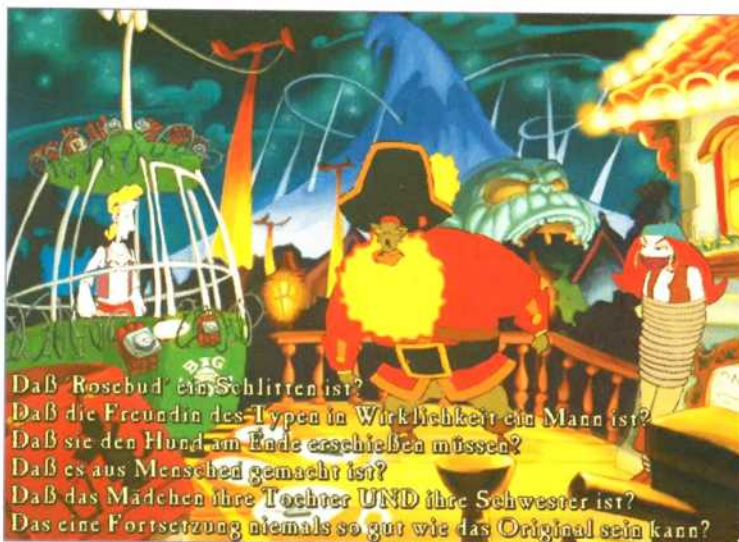
...packen wir's an!

Große Aufgaben erfordern groß(artig)en Komfort. Ergo verzichtete man auf die veralteten Befehlslisten der Vorgänger und besann sich auf die Iconsteuerung des Biker-Adventures „Vollgas“: Mit der rechten Maustaste läßt sich das unbegrenzt aufnahmefähige Inventory auf den Screen zaubern, beim Halten der linken erscheint eine Münze mit drei Symbolen – eine Hand, ein Toten- sowie ein Papageienkopf. Die Hand steht für Befehle wie Nehmen, Fühlen und Drücken, während der Schädel für das Untersuchen des beklickten Gegenstands zuständig ist. Der Papagei schließlich übernimmt alle Funktionen eines Mundes, also Essen, Beißen und

natürlich Sprechen.

Wie alle Medaillen hat allerdings auch diese ihre Kehrseite. So muß des öfteren der Papagei für Aktionen herhalten, die man früher einfach unter „Benutzen“ zusammengefaßt hätte. Dieser Effekt verstärkt sich noch, wenn zu Beginn der schwerere der beiden Lösungswege gewählt wurde, da hier allerlei absonderliche Aktionen durchgeführt werden müssen. Außerdem schleppt Guybrush mitunter derart viele Fundstücke mit sich, daß das Ausprobieren aller Kombinationen schier Ewigkeiten dauert. Etwas zuviel des Guten auch bei den Multiple-choice-Unterhaltungen: Bei der gebotenen Themenvielfalt dauert es oft mehrere Minuten, bis

der Gesprächspartner mit der erhofften Information herausrückt. Bis es soweit ist, verheddert man sich in spaßigem, aber nichtsdestotrotz nutzlosem Small-talk.



Eines von vielen und langen Multiple-choice-Schwätzchen: Guybrush redet um sein Leben

Der Lohn der Fron



Früh übt sich: Für kurze Zeit wird Guybrush wieder zum Kind



Sieht so ein gestandener Pirat aus? Die Stiefel von einst wurden gegen Storchenbeine eingetauscht

Daß man dennoch bereitwillig alle Mühsal auf sich nimmt, liegt zum einen an der gelungenen Präsentation: Bereits das Zeichentrick-Intro stimmt hervorragend auf das kommende Gag-Feuerwerk ein. Ähnlich wie im direkten Konkurrenten „Discworld 2“ wurden auch auf Monkey Island viele Aktionen des

Helden (z.B. das Einsammeln von Gegenständen) extra gezeichnet, anstatt sie durch eine Standardbewegung darzustellen. Dadurch macht sich schon bald echte Filmatmosphäre breit. Un-

terstützend wirken die guten deutschen Synchronstimmen (die besten Versprecher lassen sich von der Funsoft-Homepage unter <http://www.funsoft.de> herunterladen) sowie die stimmungsvollen Seemannsweisen, die in schönstem Stereo aus den Boxen schallen.

Zum anderen enthält die Story genügend Gags und Seitenhiebe, um den Spieler vor den Monitor zu fesseln. Daß auch die aus den Vorgängern bekannten Charaktere wie die vegetarischen Kannibalen nicht fehlen dürfen, ist ohnehin klar. Trotz der teilweise etwas an den Haaren herbeigezogenen Lösungen zu den abgedrehten Puzzles (z.B. läßt sich ein Gummibaum nicht direkt umsäbeln, statt dessen wird das mitgeführte Messer über Umwege zur Sprengung des Gewächses benötigt) will man sich dennoch unbedingt bis zum bitteren Ende durchbeißen. Das gilt natürlich auch und gerade nur für die echten Fans der Serie, welche es bekanntlich wie den sprichwörtlichen Sand am Meer gibt.

Ein Fan-tastisches Abenteuer

Freunde der Vorgänger werden sich in der Flut von Dialogen und Anspielungen schließlich sofort heimisch wie ein Fisch im Wasser fühlen. Anhänger leichtverdäulicher Rätselkost mögen sich an der neuen Affeninsel indessen leicht den Magen verderben. Wer kommt beispielsweise schon ohne weiteres auf die

Idee, daß ein bereits erfolgreich eingesetztes Objekt hier nochmals besorgt und an anderer Stelle erneut benutzt werden muß? Andererseits: Wer sich als Süßwasserpirat erst mal in die Art der gebotenen Puzzles eingearbeitet hat (was durchaus dauern kann), wird mit einem der spannendsten und gleichzeitig lustigsten PC-Abenteuer belohnt, seit es Zeichentrickfilme zum Mitspielen gibt. (mz)

Ganz persönlich

...fand ich die hiesigen Rätselnüsse nicht nur hart, sondern teils auch unlogisch. Häufig stand ich da recht planlos herum – ohne den geringsten Hinweis darauf,

welches meiner 20 Fundstücke nun wo benutzt werden muß. Nicht ganz schuldlos an meinem Dilemma war das Spieldesign: Warum kann ich einen schwebenden Luftballon nicht fort-schubsen, sondern nur wegpusten? Warum lassen sich bei jedem Objekt und jeder Person die Befehle „Sprechen“ bzw. „Drücken“ anwählen, wenn man dafür doch meist nur ein mürrisches „Hmmm... Nein.“ erntet? Andererseits: Warum habe ich dann trotzdem ganze Nächte vor dem Game verbracht?!



Markus

Als begeisterter Fan der Serie kann ich nicht verstehen, was Markus an den affenscharfen Rätseln auszusetzen hat: Es ist doch affig, an abstrusen Item-Kombinationen herumzumäkeln, wenn sie seit jeher zum Bild (und Charme) der Monkey-Reihe gehören – genau wie die unglaublich witzigen Wortspiele und Zwischensequenzen in Trickfilmqualität. Nicht zu vergessen die Wiedersehensfreude, wenn man den aus den Vorgängern bekannten Charakteren an neu gezeichneten Orten über den Weg läuft. Sollen die Kritiker doch ihren Abenteuerurlaub auf Sylt buchen, mich findet man die nächsten Wochen auf Monkey Island!



Brigitta

Monkey Island 3 (Lucas Arts)

Hochkarätige Fortsetzung der Kult-Adventures

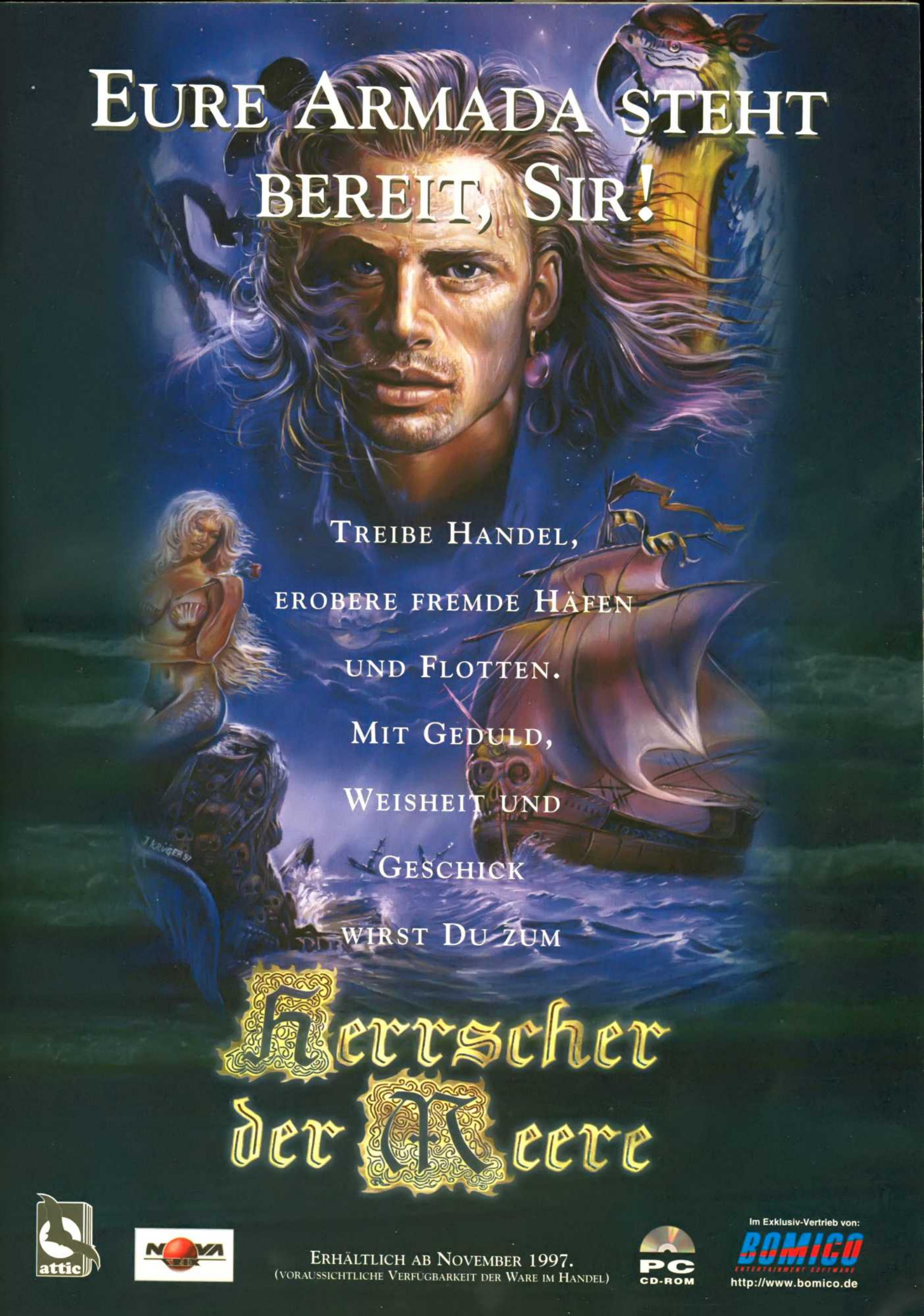
GRAFIK	84%
SOUND	88%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	87%



85%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 5 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.lucasarts.com , http://www.funsoft.de



EURE ARMADA STEHT BEREIT, SIR!

TREIBE HANDEL,
EROBERE FREMDE HÄFEN
UND FLOTTEN.
MIT GEDULD,
WEISHEIT UND
GESCHICK
WIRST DU ZUM

Herrscher der Meere



ERHÄLTlich AB NOVEMBER 1997.
(VORAUSSICHTliche VERFÜGBARKEIT DER WARE IM HANDEL)



Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.de>

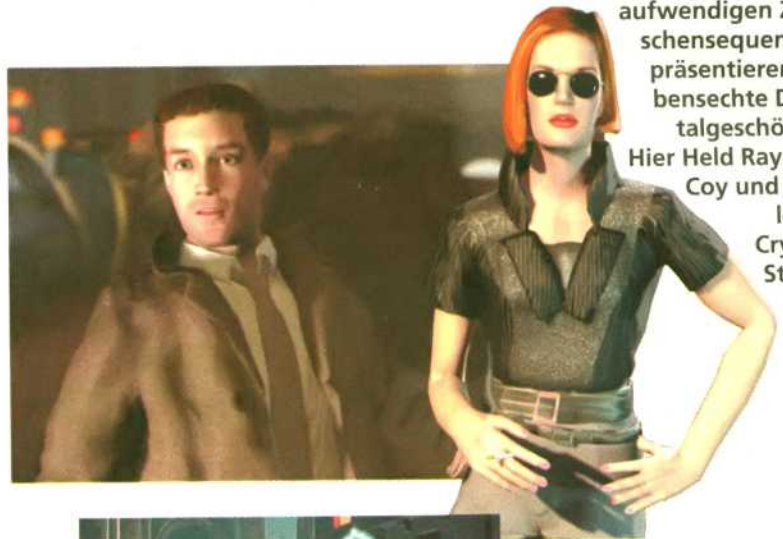
BLADE RUNNER

Wer Ridley Scotts Kultstreifen nicht kennt, sollte erst zwei Nachhilfestunden in der Videothek nehmen, ehe er weiterliest – wie will man sonst ermessen, wie verdammt nahe Westwoods Adventure am Original ist? Ein Klassiker der Science Fiction sucht einen neuen Hauptdarsteller!

Wer braucht Harrison Ford?

Ein neuer Hauptdarsteller wird in der Tat gesucht: Der 1982 als Rick Deckard endgültig zu Starruhm gekommene Mime darf sein Gnadenbrot mümmeln, denn hier geht der Spieler mit Ray McCoy auf Replikantenjagd. Der Fall Runciter entspinnt sich im hochklassigen Renderintro, wo man Zeuge eines Überfalls auf eine Tierhandlung wird. Da lebende Viecher nach dem dritten Weltkrieg sehr selten und kostbar sind, ist deren Abschachtung für den Besitzer fast ebenso tragisch wie das gleichzeitige Verschwinden seiner jungen Mitarbeiterin Lucy... Die Ermittlungen in diesem und weiteren mysteriösen Mord- bzw. Zwischenfällen führen den jungen Polizeibeamten McCoy zunächst nach Chinatown. Hier verhört er die ersten von insgesamt über 70 Charakteren – teils echte Menschen, teils menschenähnliche Androiden. Solche Replikanten aus dem Verkehr zu ziehen, ist denn auch die eigentliche Aufgabe eines Blade Runners. Insbesondere deren neueste Generation, Nexus 6 genannt, ist höchst gefährlich: Die weitgehend perfektionierten Kunstmenschen wissen nämlich um ihr eingebautes Ablaufdatum nach vier Jahren und reagieren entsprechend sauer.

Das spektakulär gerenderte Intro und die nicht minder aufwendigen Zwischensequenzen präsentieren lebensechte Digitalgeschöpfe. Hier Held Ray McCoy und Kollegin Crystal Steele



Viele Wiedererkennungseffekte für Cineasten: An Howie Lees Imbiß gibt es neben Informationen auch etwas zu essen



Gute Nachrichten für Mercedes: In 22 Jahren können die Fortbewegungsmittel nicht mehr umkippen

Mensch oder Replikant

Die anstehenden Untersuchungen basieren auf Fakten aus dem originalen Filmskript und fahren daher cineastisch vorbelastete Schauplätze (etwa Howie Lees China Imbiß oder der Tyrell-Konzern) und Personen (z.B. Polizeikollege Gaff) in reicher Zahl auf. Dazu natürlich alle technischen Errungenschaften des 21. Jahrhunderts: futuristische Flugautos wie die sogenannten Slipper, modernste Bildanalysegeräte wie den ESPER im heimischen Appartement und diverse Waffen.

Als besonders praktisch für den Spieler erweist sich KIA, ein Kombigerät, mit dem sich das Inventar, sämtliche Hinweise sowie Daten verwalten und zusammenfassen lassen. Außerdem berechnet es die Wahrscheinlichkeit, einem Replikanten gegenüberzustehen. Verlässlich ist diese Angabe freilich ebensowenig wie der Augenschein, manchmal muß ein Detektiv da einfach seinem Instinkt vertrauen. Im übrigen darf er darauf vertrauen, daß sich an der Polizeiarbeit mit Laboruntersuchungen, Berichterstattung beim Chef und Trainingseinsätzen auch in 22 Jahren nichts Grundlegendes geändert hat.

Je tiefer sich McCoy in die Vorfälle verstrickt, desto komplexer wird aber die Handlung. Irgendwann traut man niemandem mehr und überlegt es sich sehr genau, welche Informationen man wem zukommen läßt. Bei den Befragungen von Kollegen und Verdächtigen kann man zudem zwischen vier Freundlichkeitsstufen wählen oder sich für das Multiple-choice-Verfahren entscheiden. So oder so beeinflusst das eigene Auftreten das der Gesprächspartner nachhaltig.

Ob Multiple-choice-Verhör oder Wahl der Freundlichkeitsstufe, in jedem Fall reagieren die Gesprächspartner sensibel



KIA verwaltet Inventory wie Untersuchungsergebnisse und dient außerdem der Entlarvung von Replikanten

Lineare Handlung? In Zukunft Fehlanzeige!

Die so gesammelten Zeugenaussagen, aufgefundenen Gegenstände und zu analysierenden Beweise (u.a. Patronenhüllen und Überwachungsvideos) fügen sich nach und nach wie Puzzleteile zu einem Gesamtbild zusammen. Dennoch bleibt

der Spieler immer im Ungewissen: Wem kann ich trauen? Wer ist Mensch, wer Replikant? Ja, wie steht es überhaupt um die eigene Vergangenheit? Ganz zu schweigen um jene Rätsel, welche die Ereignisse um den dubiosen Dr. Tyrell und seine Androïdenschmiede aufwerfen. Und last, not least kommt auch die aus dem Film bekannte Replikantin Rachael nicht zu kurz.

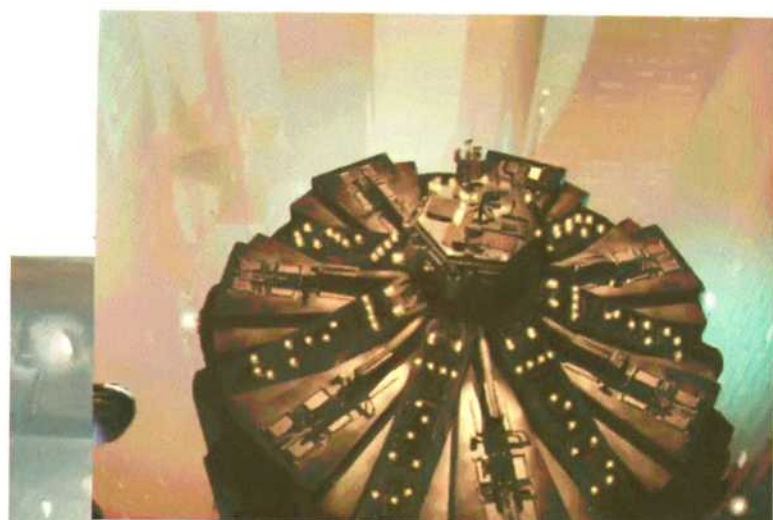
Die wahre Braut eines Polizisten ist aber seine Waffe. Von welchem Kaliber die Wumme ist, hängt wie der gesamte Spielverlauf einzig und allein vom Helden selbst ab: Wer es sich etwa mit dem Besitzer des Waffenladens verscherzt, wird weiterhin auf die Standardmunition der Polizei angewiesen bleiben. Die vermeintlich grenzenlose Vielfalt der Handlungsmöglichkeiten endet aber stets vor spielerischen Sackgassen – das Design hat Westwood hier ähnlich gut hingekriegt wie zuvor im Rollenspiel „Lands of Lore 2“. Parallel zu den eigenen Ermittlungen erzielen nämlich auch die Kollegen Fortschritte, welche über den Zentralcomputer im HQ zugänglich werden. Ob man ihnen auch die selbst ertüftelten Daten überläßt, steht wieder auf einem ganz anderen Blatt. Denn am Ende ist sich auch und gerade hier jeder selbst der Nächste.



Der geheimnisvolle Dr. Tyrell und seine schöne Replikantin Rachael spielen wie im Film eine wichtige Rolle



Mit diesem Waffenhändler Geschäfte zu machen, erweist sich im Angesicht der Gefahr von Vorteil



Die Kameraschwenks stehen dem Filmoriginal nicht nach



Schade: Bei Nahaufnahmen werden die Figuren teils so grobpixelig, daß sie nicht mehr zum feinen Grafikhintergrund passen

Kino-Atmosphäre pur

Die Grafiker waren sich offenbar bewußt, daß Ridley Scotts Filmvorlage nicht zuletzt wegen ihrer unglaublich stimmungsvollen Bilder zum Vorbild des gesamten Dark-Future-Genres avancierte. Am besten wurde deren beklemmende Atmosphäre natürlich in den selbstlaufenden Rendersequenzen eingefangen. Aber auch während des eigentlichen Spiels ist die deprimierende Zukunft allgegenwärtig – seien es die Hintergründe mit ihren animierten Werbetafeln, sei es der ständige Regen oder das vorherrschende Neonlicht. Innerhalb von teils atemberaubenden Schwenks agieren viele Charaktere zudem eigenständig. Wir denken da nur an vorbeihetzende Passanten oder McCoy's Hündin Maggie, mit der man spielen und sie füttern kann. Ein wenig getrübt wird das dichte Szenario nur von den ziemlich grobpixeligen Großaufnahmen bei der Interaktion mit anderen Figuren. Dann nämlich werden die Unterschiede zu den aufwendigen Umgebungsgrafiken offenbar. Sound und Musik befinden sich aber wieder voll auf Filmniveau. Um etwa die Synthiklänge von Frank Klaphecki (er zeichnete auch für den Soundtrack von „Command & Conquer“ verantwortlich) vom Vangelis-Original unterscheiden zu können, bedarf es schon guter Ohren. Zusammen mit den Stereoeffekten und der komplett deutschen Sprachausgabe auf professionellem Niveau ergibt sich ein akustischer Hochgenuß.



Der allgegenwärtige Regen und die ständigen Bewegungen im Bild lassen den Spieler bald mit dem düsteren Szenario verschmelzen

Steuerung und Fazit

Die Steuerung ist simpel, aber effektiv: Der Mauszeiger verändert sich, sobald ein Objekt untersucht, mit einer Person gesprochen oder ein Ausgang betreten werden kann. Mit der rechten Nagertaste schaltet man in den Kampfmodus, McCoy zieht dann seine Waffe und visiert potentielle Gegner mit einem Fadenkreuz an. Da wollen wir auch das Fazit nicht komplizieren. Blade Runner ist eine der besten Filmversoftungen überhaupt, basta. Ein Besuch im Los Angeles des Jahres 2019 lohnt sogar mehrmals, da die im Schwierigkeitsgrad allmählich ansteigenden Fälle des digitalen Replikantenjägers bei jedem Spielstart einen völlig neuen Verlauf nehmen. Bloß Spannung und Action bleiben dabei gleich. (js)

Ganz persönlich

Vergleicht man die Versoftung des Kultstreifens aus den 80ern mit der des brandaktuellen SF-Hits „Men in Black“, gibt es einen klaren Sieger: Wo drüben schlichte Finsternis die passende Atmosphäre erzeugen soll, da warten hüben Grafik und Sound in echter Kinoqualität. Vor allem wartet hier aber ein um Klassen besseres Gameplay. Stets logische Rätsel auf der einen, Spieltiefe auf der anderen Seite – mehr als einmal mußte ich aufpassen, einen Verdächtigen nicht zu früh zum Täter abzustempeln. Wenn Sie mich fragen, hätte es Ridley Scott persönlich nicht besser hingekriegt



Jörg

Ganz persönlich

Ich habe den Film geliebt und das Buch verschlungen – schlimm genug, daß ich das Spiel nicht testen durfte! Immerhin darf ich aber meinen Senf dazugeben: Die PC-Version von Blade Runner befindet sich dank der Tier-Thematik etwas näher an der Romanvorlage von Philip K. Dick („Träumen Roboter von elektrischen Schafen?“) als Ridley Scotts Film, wendet sich aber ebenfalls bald der Replikantenjagd zu. Daraus ergibt sich quasi ein „Best-of-Mix“, was das Spiel für den Kenner noch interessanter macht, als es wegen seiner ureigenen Qualitäten ohnehin für jedermann ist.



Jack



Im Kampfmodus zückt McCoy die Waffe, während der Spieler mit einem roten Fadenkreuz anvisiert

Blade Runner (Westwood Studios/Virgin)

Hochklassig inszeniertes PC-Abenteuer zum SF-Kultfilm

GRAFIK	86%
SOUND	88%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	92%



88%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Geübte
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	4 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P133) mit Win 95/NT 4.0
SPEICHER:	16 MB RAM, 179 MB bis 1,6 GB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Karte mit 2 MB RAM erforderlich
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus und Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.westwood.com

SEVEN KINGDOMS

"Das wichtigste
Strategiespiel seit
Civilization II."
Power Play 93%



"...um ein
Vielfaches
interessanter als
die sonst üblichen
Echtzeit-
Schlächtereien."
PC Joker 85%



ICH BIN BJÖRN
GUNNARSSON...
UND SIE SOLLEN
MEIN NEUER
NACHBAR SEIN?



Spielbare Demo kostenlos beim Software-Händler erhältlich oder im Internet unter:
www.imagicgames.de

INTERACTIVE
MAGIC

PF 5161, 33279 Gütersloh

Obsidian

Mattscheibe bleibt Mattscheibe, und Mystery bleibt Mystery: Mit diesem psychedelischen 3D-Adventure von Rocket Science (ver-)sucht der mit Serien wie „Akte X“ so erfolgreiche TV-Sender Pro 7 sein Glück mal am PC-Monitor.



Das Rätsel um die lenkbaren Blitze ist gelöst, der Baum brennt

Im Jahr 2066 haben wir die Erde endgültig zugemüllt – oder doch nicht? Von Forscherdrang beseelt, konstruiert das junge Ehepaar Lilah und Max nämlich Nanoroboter, um die Umweltverschmutzung auf molekularer Ebene in den Griff zu bekommen. Einer dieser Nanobots entwickelt jedoch ein unwirkliches Eigenleben, indem

er sich in einen schwarzen Felsen, den titelgebenden Obsidian, verwandelt. Als Max dies entdeckt, landet er auch schon im Inneren des Gesteins...

Lilah wendet sich nun vertrauensvoll an den Spieler, auf daß er ihr helfe, Maxe in die Realität zurückzuholen. Die Rettungsreise führt also in die surrealen Gedan-

kenwelten einer künstlichen Intelligenz und macht auch vor den ureigensten (Alp-)Träumen des wackeren Ehe-

paars nicht halt. Weil die Gesetze der Physik hier natürlich kaum Beachtung finden, leidet der Spieler von Anfang an unter Orientierungsproblemen: Man agiert in ineinander verschachtelten Räumen und la-

byrithischen 3D-Szenarien. Doch keine Sorge, dem stolze fünf CD-ROMs langen Spiel wurde in weiser Voraussicht ein Lösungsbuch beigelegt, das über die ersten Starthürden hinweghilft.

Vergleichsweise bodenständig ist das Gameplay der insgesamt vier Traumwelten. Es rankt sich genretypisch um das Finden und Einsetzen von Gegenständen, das Umlegen von Schaltern und Meistern von

teils obskuren Geschicklichkeitstests. Vollerorts führt freilich nur schieres Ausprobieren zum gewünschten Erfolg; etwa, wenn in einem Labor Ingredienzen gemischt oder im Gewitter Blitze per Mausklick gelenkt werden. Die Steuerung selbst gibt dabei jedoch nie Rätsel auf: Sobald eine Aktion am Bildschirm mög-

lich ist, bekommt die Maus selbst-erklärende

Noch mehr Mystery – bleiben Sie dran!

Symbole zum Anklicken vorgesetzt.

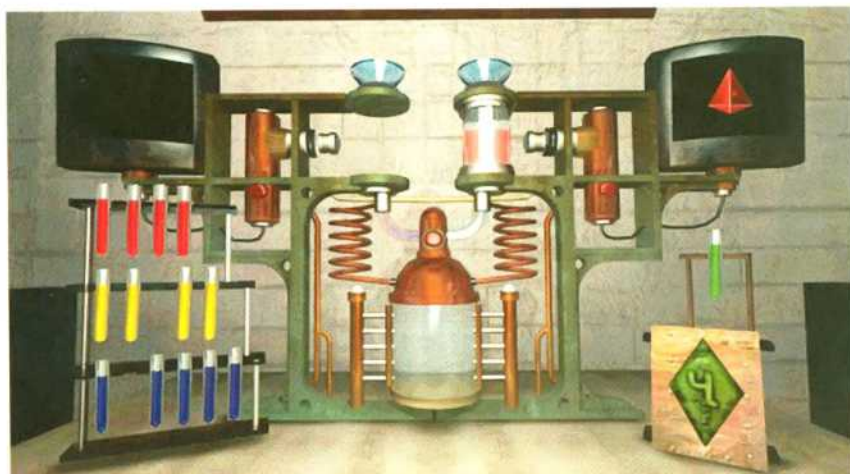
Last but not least wird die Rendergrafik aus stilvollen Standbildern in 640 x 480 Pixeln und animierten Sequenzen in der halben Auflösung von esoterischen Musikstücken, Effekten und Sprachausgabe begleitet. Wem das gefällt, für den hält die Pro 7 Mystery-Edition übrigens noch das ähnlich gestrickte Abenteuer „Der vergessene Gott“ bereit. (rr)



Ein futuristisches Notebook führt in die Story ein



Ein schick animierter Renderrobby im Stil des Films „Brazil“



Eine von 25 Denksportaufgaben: Wer findet die richtige Mischung?

Obsidian (Rocket Science Games)

Mysteriöse 3D-Abenteuer in vier surrealen Welten

GRAFIK	76%
SOUND	76%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	74%



76%

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

DATENTRÄGER:	5 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (ab 2 MB RAM)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.bomico.de



HEAVY GEAR. DAS IST DER PURE KAMPF. DIE SUPERSPEZIES VON KAMPFMASCHINEN MIT UNENDLICH VIELEN TAKTISCHEN ÄNDERUNGSMÖGLICHKEITEN. EIN SPEZIALISIERTES KAMPFSYSTEM MIT MENSCHLICHEN FÄHIGKEITEN. WIE SICH DUCKEN, KRIECHEN UND KNIEN. EIN VERHEERENDES ARSENAL VON 3D-BESCHLEUNIGERN. WIE SIE NUR VON DEN ENTWICKLERN DER MEISTVERKAUFTEN 3D-KAMPFSIMULATION ERDACHT WERDEN KANN. HEAVY GEAR. DIE NEUE SPEZIES VON KAMPFMASCHINEN.

DIE NEUE SPEZIES HEAVY GEAR

AUF WINDOWS®95 CD-ROM



WWW.ACTIVISION.COM

INFORMATIONEN ERHALTEN SIE UNTER:
TELEFON 05241 - 48080, TELEFAX 05241 - 480848,
E-MAIL INFO@ACTIVISION.DE

QUEEN THE eye



Die Gespräche mit den über 40 Charakteren (hier Kazan) verlaufen mangels Antwortmöglichkeit recht einseitig



Mag ihr Leadsänger Freddy Mercury auch tot sein, der Ruhm der britischen Rockgruppe „Queen“ lebt weiter. Destination Design und EA haben die Band jetzt gar als Zugpferd vor den Karren eines Animationsadventures gespannt.

Ouvertüre: Radio Gaga

Irgendwann in der Zukunft werden real existierende und computererzeugte Lebewesen miteinander verschmelzen. Daraus ergibt sich dann eine neue und doch sattem bekannte Gesellschaftsordnung: Unter der absoluten Kontrolle eines weltumspannenden Netzwerks sind Individualität und Kreativität verboten. Wer sich dennoch eigene Gedanken erlaubt, wird vom Herrscher „The Eye“ und seinen Schergen einer Gehirnwäsche unterzogen. Held Dubroc ist ein solcher „Con-

troller“, doch als er lange versiegelte Musik-Archive entdeckt, regen sich in ihm erste Zweifel. Als er umgehend als Hochverräter zum Kampf in der Gladiatorenarena verurteilt wird, findet er sie bestätigt.



Wird in der Vorgeschichte vom systemtreuen Controller zum gejagten Renegaten: Held Dubroc

Symphonie: We will rock you

Die „Arena“ ist die erste von insgesamt fünf phantastischen Grafikwelten („Arbeit“, „Theater“, „Unbekannte Zone“ und „Letzte Domäne“), die allesamt auf den Alben und der Musik von Queen basieren. Hier entwickelt sich die Beziehung zwischen Dubroc und seiner Vorgesetzten Kazan, hier fühlt sich der Fan solcher Spiele wie „Alone in the Dark“ oder „Dark Earth“ auf Anhieb heimisch: Alle Örtlichkeiten wurden aus mehreren Winkeln gerendert, so daß der mittels Motion Capturing sehr flüssig animierte Hauptdarsteller aus automatisch wechselnden Perspektiven zu sehen ist. Die Detailverliebtheit der Grafiker kannte dabei offenbar kaum Grenzen, denn der Betrachter

wird von den prachtvollen Landschaften oft förmlich „erschlagen“. Apropos schlagen: Unser per Joystick oder über die frei belegbare Tastatur gesteuerter Musikliebhaber kann nicht bloß gehen, laufen und springen, sondern sich seiner texturierten Haut auch mit Handkantenschlägen und Fußtritten erwehren. Unter den zu findenden Gegenständen sind zudem allerlei Waffen wie Äxte, Schwerter oder Flinten, da ein Staatsfeind natürlich viele Gegner hat. Sollten diese die Oberhand gewinnen und selbst isotonische Energiedrinks nichts mehr nützen, greift der Spieler zu einem der sechs (hoffentlich zuvor gesicherten) Spielstände.

Seinen Feinden begegnet Held Dubroc mit Karate oder Waffengewalt



Die schöne, neue Grafikwelt strotzt nur so vor Details – wer sie in einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln sehen will, braucht zumindest einen P100

Finale furioso: Killer Queen

So viele Feinde zu besiegen sind, so viele Rätsel sind aber auch zu knacken. Deren Schwierigkeitsgrad schwankt zwischen knobelig und abstrakt, an Logik mangelt es den Aufgaben aber zumindest bei nachträglicher Betrachtung nie. Man hätte sich etwa gleich denken können, daß die zum Ausbruch benötigte Eisenstange aus dem Gefängnisgitter *getreten* werden muß – hat man aber vermutlich nicht. Die richtige Anwendung von Fundstücken und die korrekte Bedienung von Hebeln etc. wird zusätzlich durch den nichtlinearen Spielablauf erschwert: Nicht immer gibt es einen klar vorgezeichneten Lösungsweg, in manchen Episoden hat man sogar die Wahl zwischen dem Kampf für oder gegen den Diktator. Doch ob Retter der Enterbten oder Mietkiller, letztlich führen alle (Um-) Wege zum nächsten Kapitel. Zum akustischen Genuß führt neben knackigen Soundeffekten und englischer Sprachausgabe wie erwartet die Musik von Queen. Je nach Situation und Szenario ertönen eher rockige Nummern wie „One Vision“ oder softe Songs wie „Who wants to live forever?“ in schön-

stem Stereo. Auch optisch ist die Band allgegenwärtig, sei es nun, daß ein Bösewicht eine frappierende Ähnlichkeit mit Freddy Mercury aufweist oder daß sich Elemente der Plattencover in den Bildern verstecken. Von den sporadisch eingebauten Musikvideos ganz zu schweigen – in ihnen finden sich sogar spielentscheidende Tips. So muß etwa eine Uhr im Game genau dieselbe Zeit zeigen wie ihr Gegenstück im Clip zu „Radio Gaga“.



Kleine Rätselkunde: So müssen die Scheiben an der Türe angeordnet werden, um an den Teleporter dahinter zu kommen

Auf Queen-Fans wartet also das Spiel der Spiele, auf Otto Normalabenteurer ein stimmungsvolles, allerdings in mancherlei Hinsicht überladenes und zudem recht schwieriges Actionadventure. (rf)



Die Gitterstange im Gefängnis muß herausgetreten werden



Im 3D-Inventory finden unbegrenzt Fundstücke Platz

Ganz persönlich

Ich mag die Musik von Queen, ich mochte bereits „Alone in the Dark“ und bin ein Veteran im abenteuerlichen Gewerbe – ich bin also die personifizierte Zielgruppe für dieses klangvolle Animationsadventure. Anders mag es freilich für andere aussehen, denn selbst mir war so manches Rätsel zu fummelig. Und daß die Grafik von einem geradezu verwirrenden Detailreichtum ist, mag ja nun auch nicht nach jedermanns Geschmack sein.



Michael

Die Königin des Rock: Queen

Bereits im Jahre 1971 formierten sich **Brain May, John Deacon, Roger Taylor und Leadsänger Freddy Mercury** zur Band Queen. Die Top-Ten-Hits sind seither kaum noch zu zählen: „We are the Champions“, „We will rock you“, „Bohemian Rhapsody“ und viele mehr. Für das Kino-Remake des Serial-Klassikers „Flash Gordon“ produzierte Queen 1980 die Titelmelodie, zum Fantasy-Spektakel „Highlander“ anno 1986 gar den kompletten Soundtrack. Der fast zwanzigjährige Höhenflug der Band endete 1991, als der homosexuelle Freddy Mercury in London an Aids verstarb.



Queen – The Eye

(Destination Design/Electronic Arts)

Abenteuer-Symphonie nach Themen der britischen Rockband

GRAFIK	82%
SOUND	94%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	80%



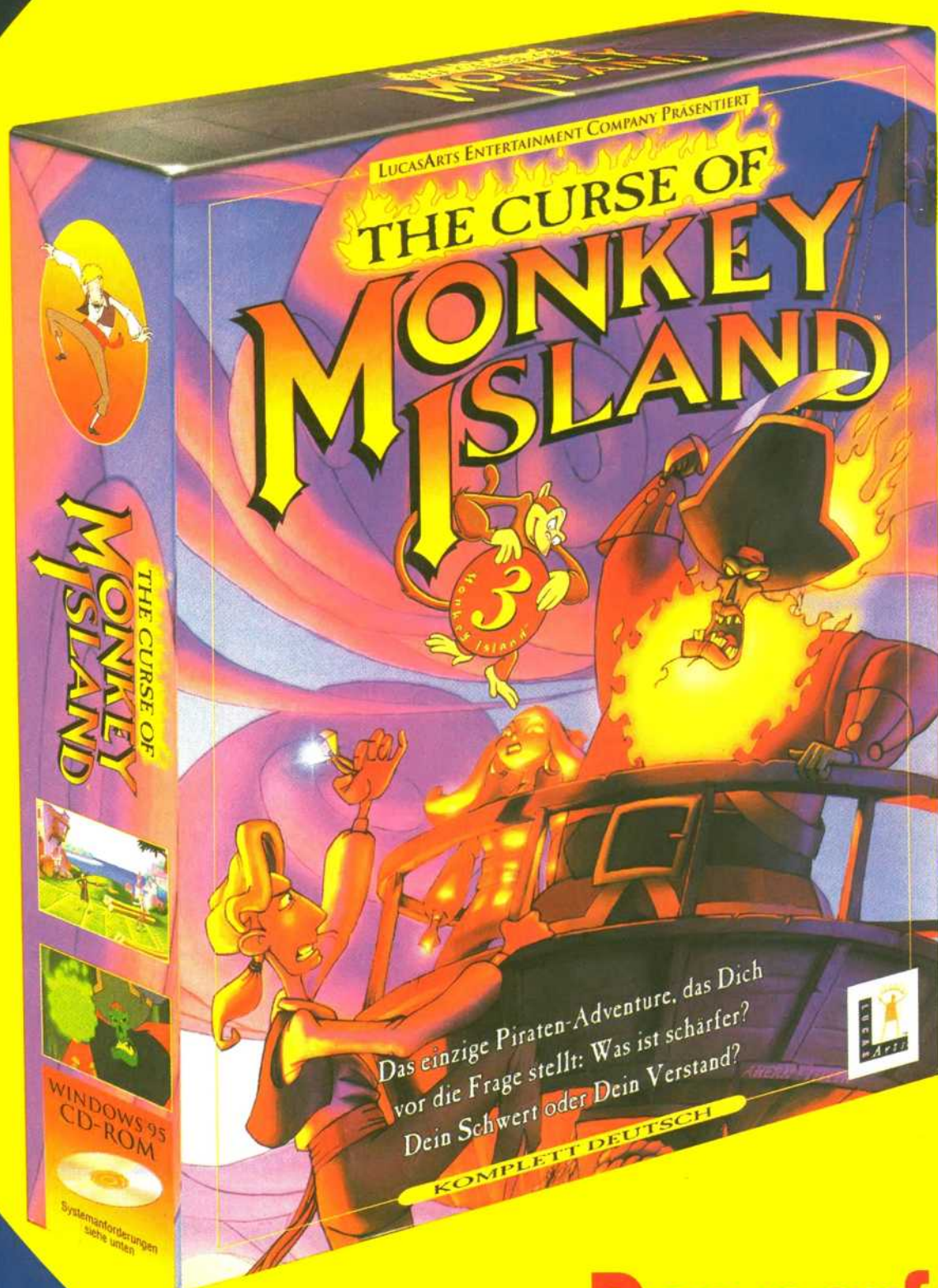
81%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
für Geübte
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95/DOS
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und ca. 60 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 oder 640 x 480 ab P100)
SOUND:	alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Menüs und Anleitung deutsch, Spiel englisch

Die affenscharfe Prämie!



Das perfekte
Geschenk

Für jeden neuen Abonnenten

...den Sie für **PC JOKER HEFT & SPIEL** werben, erhalten Sie Lucas Arts' aktuelles Hit-Adventure **Monkey Island 3** von uns **gratis** – das Angebot steht allerdings bloß diesen Monat! Prämienpiraten sollte diese Kaperfahrt nicht schwerfallen, denn im Abo gibt es für nur **87,- DM*** zwölfmal pro Jahr ein Top-Game (oft sogar mehrere!) und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs. Dazu aktuelle Tests, News, Specials und Lösungshilfen im Heft. Die Lieferung erfolgt beschleunigt und portofrei, warum also 102,- Mark am Kiosk bezahlen? Und warum sich nicht selbst werben lassen? Wozu hat man schließlich Freunde?!

Einfach
Abo-Karte ausfüllen
und einsenden an:

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

oder

Telefonische
Bestellung
unter:

08106/89 96 01
Aboverwaltung:
Petra
Laubenberger

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



GNAP

DER SCHURKE AUS DEM ALL

Das Intro erweist sich als Aufwärmtraining für die Lachmuskeln: Gnap ist so eine Art einäugige Lila-Wurst mit Armen, Beinen und Knubbelnase – und so sehr in den Alien-Playboy vertieft, daß er vergißt, auf die Tankuhr seines Raumers zu gucken. Dies führt zum Absturz auf den Planeten der grottenhäßlichen Ozarks. Die Bruchlandung selbst wäre ja noch glimpflich verlaufen, doch dem anschließenden Aufprall eines Schweinchens hält keine Rakete stand. In der Folge befreit Gnap das Schnabeltier Mr. P. aus einem Fangeisen, und gemeinsam macht man sich auf die Suche nach drei Ersatzteilen.

Zum Knacken der nicht sonderlich harten Rätselnüsse wird alles gesammelt, was nicht niet- und nagelfest ist – bisweilen

müssen die Fundstücke auch im Inventory kombiniert werden. Der wandelbare Cursor weist dabei auf mögliche Aktionen hin. So ballt sich z.B. das Greifhändchen zur Faust, wenn es etwas zu begripschen gibt. Zu bequatschen gibt es hier allerdings wenig, da Gnap wegen fehlender Kenntnisse der

Das erste Adventure mit integrierter Zungenkuß-Prügelei

Landessprache höchstens mal mit unartikulierten Lauten auf sich aufmerksam macht. Dafür erhält er im Stil von „Toonstruck“ des öfteren die Möglichkeit, den stets im Stechschritt hinterhermarschierenden Mr. P. zur Mitarbeit zu bewegen. Dazu kommen drei kleine Actionsequenzen: Hindernisrennen, Münzsammlung und Zungenkußprügelei. Die drollig animierten „Comicer“ wandeln durch hübsche Renderlocations, allzeit begleitet von zeichentricktypischen Soundeffekten, Musikstücken und etwas Sprachausgabe. Leider gibt sich die Nagersteuerung bisweilen störrisch, vor allem bei der Suche nach den Ausgängen der bildweise umschaltenden Screens. Dafür entschädigen zahllose Gags der schwarzhumorigen Art: explodierende Schweine machen z.B. eine ganz schöne Sauerei...

Bleibt die Frage, warum der deutsche Vertrieb Ari Data aus dem Originaltitel „UFOs“ den Schurken gemacht hat. Denn das einzig Schurkische an diesem preiswerten Spaß ist, daß er nicht lange währt – nach ein paar „gnappen“ Stunden bekommen versierte Spieler bereits den Mini-Abspann zu sehen. (st)

Abenteurer mit einem Faible für abgedrehten SF-Humor aufgepaßt: In der letzten Ausgabe war „Floyd“ die Vorhut, jetzt serviert ein spaßiges Cartoon-Duo aus den Artech Studios Situationskomik im Doppelpack.



Die Cartoon-Aliens sind gut in ihre Render-Umwelt integriert



Mit dem Transmitter beamt man Fundstücke ins Inventory

Gnap – Der Schurke aus dem All (Artech Studios/Ari Data)

Abenteuerlicher Cartoon zwischen „Floyd“ und „Toonstruck“

GRAFIK	69%
SOUND	66%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	72%



68%

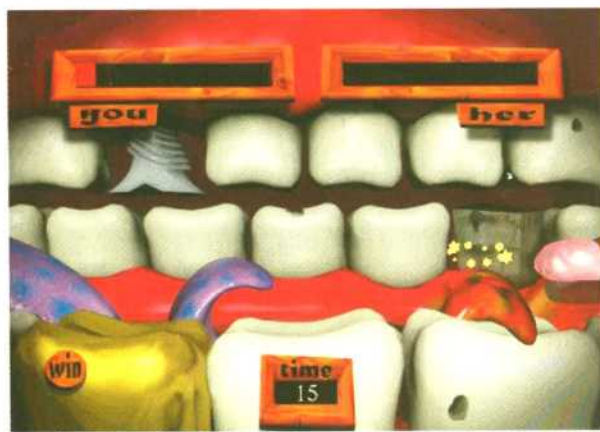
USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
für Einsteiger
ca. 49,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein



Das Abgreifen wichtiger Items wird mit Zwischenbildchen belohnt



Skurile Arcade-Einlage: Zungenkuß als Prügelspiel



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
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.de>



Okay. I'll just call you ageless, faceless, gender-neutral, culturally ambiguous adventure-person.

Im englischen Testmuster wird der Held von seinem Lampengeist als AFGNCAAP (ageless, faceless, gender-neutral, culturally ambiguous adventure-person) vorgestellt

Was bisher geschah

Die satirische Fantasy-Saga begann anno 1977 mit dem Textadventure „Zork“ (der Ahnherr des gesamten Genres) und endete 1996 vorerst mit dem 3D-Abenteuer **Zork: Nemesis**. Dabei ging es um das Verschwinden von vier wichtigen Persönlichkeiten – und nicht eben zimperlich zu: Auf der Reise durch vorgerenderte Örtlichkeiten mußte der Spieler u.a. **eine Leiche enthaupten und den Kopf mittels Elektroden wiedererwecken**. Im achten Teil der Serie sucht man derlei Geschmacksverirrungen vergebens, der Kampf gegen den Großinquisitor wird mit Humor ausgefochten. Was freilich nicht heißen soll, daß man hier nicht 1000 Tode sterben kann...



Der Vorgänger war blutrünstiger, doch der Spieler konnte nur ein einziges Mal sterben: Zork Nemesis

Zork-Adventures gibt es schon seit der digitalen Frühgeschichte (das erste seit 1977), Activisions aktueller Beitrag zur klassischen Infocom-Reihe ist bereits das achte Abenteuer rund ums „große Untergrundimperium“. Also Schwert bereithalten, Zwerchfell schützen und auf ein neues!

DIE ZORGINELLE STORY

Der titelgebende Großinquisitor hat jede Art von Zauberei im Lande unter Todesstrafe verboten, Magier werden mit gnadenloser Härte verfolgt. Allerorten aufgestellte Lautsprecher verbreiten diese unfrohe Kunde, während die Häsher des Hexenjähgers und eine Ausgangssperre ihr Nachdruck verleihen. Davon betroffen ist auch der Hauptdarsteller/Spieler – ein vermeintlich biederer Vertreter für Staubsauger, der just eine Se-

kunde vor Torschluß im Küstenstädtchen Port Fozzle eintrifft.

Zunächst wird man also der drohenden „Totemisierung“ (laut Anschlag „für den Beteiligten sehr unangenehm und daher unter allen Umständen zu vermeiden“) entgehen müssen, dann das gesellschaftliche Klima verbessern: Um der Region die alte Magie zurückzugeben, sind drei Artefakte aus dem antiken Untergrundimperium zu bergen.

ALTE QUALITÄTEN & NEUE MÖGLICHKEITEN

Im Gegensatz zur hiesigen Obrigkeit hat sich die Grafik seit dem Vorgänger „Zork: Nemesis“ nochmals verbessert – während

die Story bereits viele Jahre fortgeeilt ist, liegt dessen Veröffentlichung allerdings erst 18 Monate zurück.

Wieder lassen sich vorgerenderte und animierte SVGA-Lokationen mit der Maus um volle 360 Grad drehen, erneut wandert man entweder schrittweise umher oder verharret vor einem der unzähligen Standbilder. Wandert der Mauszeiger dabei über einen benutzbaren Gegenstand, so verwandelt er sich in einen entsprechenden Aktionsbutton, mit dem das Objekt aufgenommen oder angewendet werden kann.

Im Unterschied zum vorangegangenen Zork-Abenteuer faßt das Heldeninventar nun aber weit mehr als nur einen Gegenstand: Schon zu Beginn hat man (natürlich) einen Staubsauger sowie ein „Magiometer“ zwecks Untersuchung aller Fundstücke im Marschgepäck. Sind die ersten Rätselhürden genommen, gesellt sich noch eine Lampe mit dem Geist eines totemisierten Zauberers hinzu. Ab dann kommentiert der vorlaute Dschinn die Aktionen des Spielers mit viel Humor. Sobald dieser durch einen Brunnen-schacht das Untergrundimperium betritt, bekommt er auch ein Buch, um fortan Zaubersprüche aufsammeln und einsetzen zu können. Ihren Zweck zu verstehen, bleibt ihm allerdings al-

lein überlassen – oder wüßten Sie auf Anhieb, wozu ein Spell alle lilafarbenen Dinge durchsichtig macht?



Das nunmehr gut gefüllte Inventory: Legt man einen Gegenstand auf das „Magiometer“ (die Metallplatte rechts oben), wird er erklärt



Im Zauberbuch sammelt man Sprüche aus drei Kategorien, etwa zum Öffnen von Türen oder für Pflanzenwachstum



Die 3D-Grafik besteht aus horizontal rotierbaren, schrittweise begehbaren und animierten Landschaften sowie zahlreichen Standbildern mit den Rätseln

SKURRILITÄT, DEIN NAME SEI ZORK



Die drei jederzeit separat begehbaren Höhlen/Kapitel des Spiels von links nach rechts: Z-Untergrundbahn, magische Universität und ehemalige Heimat des Lampengeistes

Doch nichts ist so sinnlos, als daß es nicht doch irgendwann und irgendwo in den drei großen Höhlen des Untergrundimperiums benötigt würde. Denn in den U-Bahn-schächten, in der Magier-Universität und dem ehemaligen Heim des Lampengeistes sind jede Menge Rätsel zu lösen. Die teils abstrusen Aufgaben und Situationen sparen auch nicht mit schwarzem Humor. Da trifft man etwa auf ein verhungertes Skelett, dessen Knochenhände noch ein Buch mit dem Titel „Wie hypnotisiere ich mich selbst?“ umklammern. Oder auf eine singende Eingangstüre, der man erst eine Zigarre anbieten muß, um sie anschließend mit einer Mischung aus Cola und Schokoriegel in die Luft zu sprengen.

Davon abgesehen dürfen sich Zork-Veteranen auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten freuen. Beispielsweise handelt es sich bei den drei gesuchten Gegenständen um den Schädel von Yoruk aus „Zork: Nemesis“, die Kokosnuß von Quendor aus „Beyond Zork“ und den Würfel der Gründung. Einen Auftritt in den mit echten Schauspielern abgedrehten Videosequenzen haben dann u.a. eine Fee und ein Pseudo-Abenteurer im Stil von Indiana Jones. Im eigentli-



Makaber: der etwas zu erfolgreiche Selbsthypnotiseur

chen Spiel ist man jedoch weitgehend alleine. Es sei denn, man greift auf die brandneue und in einer eigenen Box näher erläuterte Multiplayer-Funktion zurück.

An dieser Stelle sei noch kurz auf die allerorten lauernden Gefahren für unvorsichtige Abenteurer hingewiesen: Wer etwa einen Bienenkorb mit dem Schwert angreift oder sich beim Klauen einer Bierdose erwischen läßt, muß den zuletzt gespeicherten Spielstand (20 sind möglich) bemühen. Zum Trost kann er seine Sterbeszenen dann jedoch als Mini-Textadventure im originalen Zork-Look aus seligen Infocom-Tagen nachlesen.

Zork Online

Die „Einsamkeit des Abenteurers“ hat hier ein Ende: Per Modem, Direktverbindung oder via Netzwerk können jetzt **erst-mals auch zwei Spieler gleichzeitig** die Kellergewölbe von Zork besuchen. Alle drei Kapitel des Programmes stehen so dem Duo offen, man darf **gemeinsam rätseln, kämpfen und sich während des Spiels unterhalten**. Damit setzt ein Zork-Game wieder einmal Maßstäbe im Genre.



Über diesen Bildschirm können sich zwei Spieler gleichzeitig ins Abenteuer einloggen



In den Videosequenzen agieren Schauspieler vor gerenderten Kulissen. Hier Antharia Jack, das weniger populäre Gegenstück zu Indiana Jones

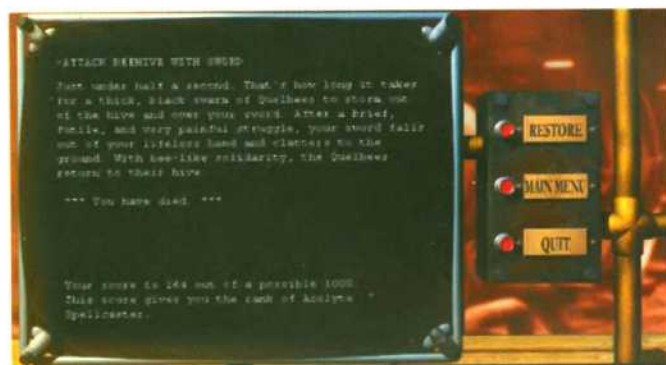


Viele Rätsel ranken sich um die Aktivierung uralter Maschinen wie diesen Candy-Automaten oder die Schleusen des animierten Staudammes

DER ZORCHESTRALE SOUND

Begleitet wird die Suche nach der abenteuerlichen Dreifaltigkeit von mit der Situation wechselnder Hintergrundmusik, vielen Soundeffekten und deutscher Sprachausgabe – Untertitel lassen sich zusätzlich einblenden. Die Steuerung klappt dank des schön gestalteten Optionsmenüs und der optionalen Zauberbalken am oberen Bildschirmrand problemlos, dennoch kann Zork Grand Inquisitor nicht vorbehaltlos empfohlen werden: Während sich stilistisch ähnliche Konkurrenzprodukte wie „Atlantis“ oder „Riven“ auch weni-

ger geübten Spielern erschließen, werden an diesem opulenten Grafikadventure wegen der teils arg abgedrehten Rätsel wohl nur Kenner und Könnner ihren Spaß haben. Der dürfte jedoch groß sein. (rf)



Sterben wie anno Infocom

Die gesuchten Artefakte von links nach rechts: der Schädel von Yoruk, die Kokosnuß von Quendor und der Würfel der Gründung



Ganz persönlich



Jack

So gruselig-unheimlich „Zork Nemesis“ war, so humorvoll ist der Nachfolger. Ich konnte kaum je drei Schritte tun, ohne mindestens einmal schmunzeln zu müssen: Eine gläserne Notfallbox mit magischer Schriftrolle und Schwert, darüber die Aufschrift „Im Falle eines Abenteurers Scheibe einschlagen!“ – wer da nicht grinst, muß tot sein. Auch Grafik, Sound und die ausgeklügelten Rätsel haben es mir als altem Zork-Veteranen auf Anhieb angetan. Schade bloß, daß Genre-Neulinge ohne Lösung wohl gar nicht erst zu den wirklich witzigen Stellen gelangen werden.

Mag Kollege Jack diesen Winter auch ruhiggestellt sein, ich kann mich für derlei „Bild-für-Bild-Abenteuer“ nicht recht erwärmen. Überhaupt scheint mir die Präsentation von Zork

Grand Inquisitor mehr Rück- denn Fortschritt darzustellen: Wenn schon drehbare Ansichten, warum dann nicht gleich komplette Rundumrotationen wie bei „Atlantis“? Und müssen einem die Soundeffekte nach einiger Zeit wirklich derart auf den Senkel gehen? Von den teils arg verrückten Rätseln und Wortspielen ganz zu schweigen! Aber als bekennender Nicht-Zorker gehöre ich wohl auch nicht zur Zielgruppe...



Markus

Zork Grand Inquisitor (Activision)

Originell, witzig, schwierig – ein typisches Zork-Adventure eben!

GRAFIK	80%
SOUND	80%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	84%



82%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Geübte
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via Internet, (Null-)Modem oder IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.activision.com

So nah sollten Sie ihn nie rankommen lassen!

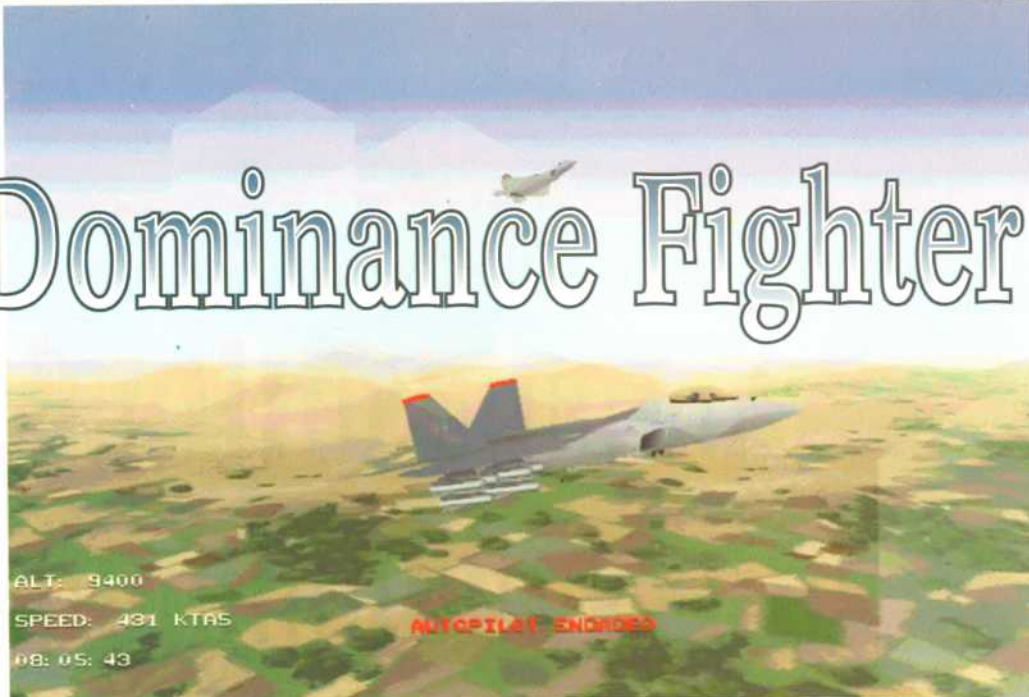
Mindscape läßt die Panzerbataillone wieder rollen – und das so plastisch wie niemals zuvor. Auf den Schlachtfeldern Europas im II. Weltkrieg geht es ums Überleben der eigenen Truppen. Spielrunde für Spielrunde zeigt Panzer General IIID, daß in diesem Genre noch eine Menge Durchschlagskraft steckt. Strategie-Fans können sich auf heiße Kämpfe einstellen: Luke zu – Rohr frei!



MINDSCAPE

F-22 Air Dominance Fighter

Es schwirren ja bereits mehr digitale F-22 über die PC-Himmel, als es überhaupt real existierende Maschinen mit dem schönen Spitznamen „Raptor“ gibt. Den neuesten Raubsaurier hat Digital Image Design aus Bits, Bytes, Polygonen und Texturen geklont.



Unser Wingman greift auf Befehl an, zieht sich zurück oder nimmt seinen Platz in der Formation ein

Fliegen wie ein Pilot

Erste Anlaufstelle für den Digi-Piloten ist auch hier das Optionsmenü. Zur Disposition steht neben Soundeffekten, Musik und Sprachausgabe auch die Grafik: Wer die Auflösung (320 x 200 bis 800 x 600 Pixel) herunterschraubt, auf Geländedetails oder gar Explosionen, Gebäudetextu-

ren und Spezialeffekte wie Rauch und Wolken verzichtet, macht dem Flugsaurier selbst im P133-Gehege schon Beine. Nachdem man sich auch für eine der drei Schwierigkeitsstufen entschieden hat, ermöglichen Trainingsmissionen erste Erfahrungen mit dem aktuellen Fighter der

US-Luftwaffe. In mehr als 40 Übungseinsätzen darf da der Umgang mit AWACs, Wingmen, Waffen- und sonstigen Bordsystemen von der Pike auf erlernt werden. Fortgeschrittene können den Stoff dann in Übungen wie der Luftbetankung und Notfallprozeduren für Ausfälle von Triebwerk,

Elektronik oder Hydraulik vertiefen. Im Anschluß empfiehlt sich das Absolvieren der (einzigen) Quick-Combat-Mission: Um für den Ernstfall fit zu sein, pulverisiert man im unlimitiert bewaffneten Raptor Luft- und Bodenziele, wobei die Angreifer an jedem Waypoint an Stärke und Geschick zunehmen.

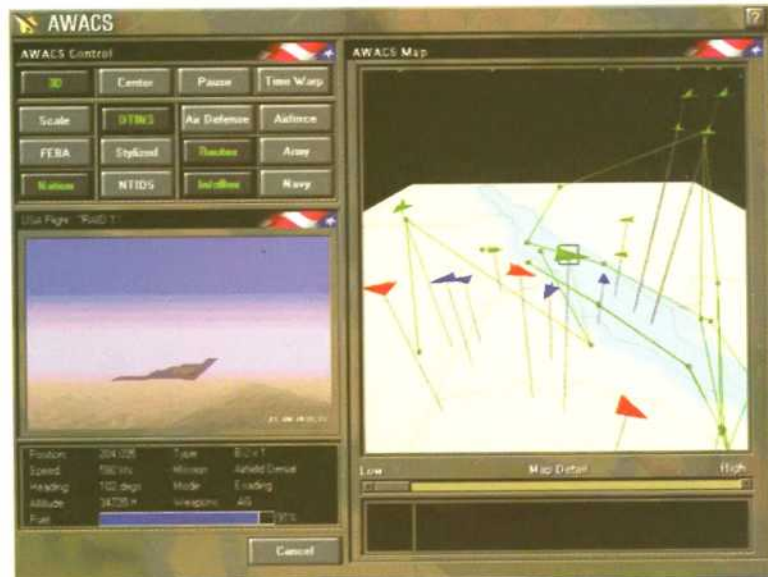
Solcherart gestählt, ist der Spieler bereit, sich für eine der drei offerierten Kampagnen zu entscheiden. Sie umfassen jeweils zehn aufeinander folgende Missionen, die wie das Training rund um das Rote Meer angesiedelt sind. Dabei muß man entweder den Ägyptischen Luftraum säubern, die Grenze zwischen Jemen und Saudi Arabien sichern oder in Äthiopien für Ordnung sorgen. Die einzelnen Aufträge verteilen sich auf das Übliche, also die Einäscherung von Brücken, Schiffen, Panzern und SCUD-Raketen oder das fachgerechte Zerlegen fliegender Feinde in SU-27, MiG-21 oder MiG-29.



In über 40 Trainingsmissionen können Starts, Landungen, der Kampf oder das Betanken in der Luft eingeübt werden



Das Einsatzgebiet erstreckt sich rund um das Rote Meer und darf anhand einer zoom- und scrollbaren Karte erforscht werden



Echtzeitstrategie für Flieger: In manchen Missionen schickt man als AWAC-Kommandant seine Staffel auf einer umschaltbaren 2D/3D-Karte persönlich ins Feindesland

Taktieren wie ein General

Mit fliegerischem Können allein ist der große Blumentopf hier aber nicht zu gewinnen, denn in einigen Missionen wird man zum AWAC-Kommandant ernannt. Dann wird der Flugi zum Echtzeitstrategical, und man schickt per Mausklicks einzelne Einheiten auf einer umschaltbaren 2D/3D-Karte gen Feind. Das Intermezzo im Stil von „Command & Conquer“ darf allerdings jederzeit unterbrochen werden, um an den Steuerknüppel einer beteiligten F-22 zu wechseln. Dieser Knüppel mag ein Joystick sein, doch auch mit der restlos (über-)belegten Tastatur läßt sich die Maschine befehlen. Alternativ kann der Spieler im interaktiven Cockpit die einzelnen Ziele per Maus anvisieren und sich via Coolie-Hat am Stick einen Rundumblick verschaffen.

In der Abteilung für den Sound stößt man auf stimmungsvolle Begleitmusik, deutsche Sprachausgabe und kernige Effekte – gehobener Genrestandard also. Grafisch zeigt der Himmelsdino jedoch der gesamten Konkurrenz die

Stahlzähne: Ab einem P166 ist die Simulation bei allen zugeschalteten Details ordentlich spielbar. Lensflares, Lichtreflexe auf der Glaskanzel, transparente Rauchwolken oder Kondensstreifen sind bereits softwaremäßig im Angebot, mit 3D-Karte gibt es zusätzlich geglättete Kanten im Terrain sowie bei den texturierten Objekten. Auch das Seitenrudder wirft erst dann seinen Schatten auf den Rumpf. Außerdem verschöneren nur so schicke Überblendeffekte das Umschalten zwischen den unzähligen Perspektiven wie Waffenansicht, Vorbeiflug und Freund/Feind-Sicht.



Auch Nachteinsätze stehen auf dem Dienstplan



Analysieren wie ein Techniker

Auch die Möglichkeit einer nachträglichen Fluganalyse wurde für diese Simulation neu entwickelt und umgesetzt: Auf einem einblend-, zoom- und drehbaren Minibildschirm lassen sich sämtliche Bewegungen von Flugzeugen und Raketen nachvollziehen, abspeichern und bei Be-

darf erneut laden. So sind zum Beispiel Informationen darüber erhältlich, wann und wo man in die Reichweite der gegnerischen Radarerfassung geraten ist. Laut Hersteller verfügen nicht einmal die echten F-22-Jets über eine derart ausgeklügelte Blackbox-Funktion.

Um es auf den Punkt zu bringen: Air Dominance Fighter macht seinem Namen Ehre und erobert die Lufthoheit im Genre – zumindest, soweit es die Präsentation betrifft. (rf)

Die Blackbox-Funktion zeichnet auf Wunsch den kompletten Flug für Analyse Zwecke auf, per Knopfdruck kann man sich anschließend durch alle beteiligten Flugzeuge schalten



Ganz persönlich

Ich habe die Zukunft der PC-Fliegerei gesehen: Schön texturierte Jets düsen über begraste Hügel und Täler, während Raketen einen Rauchsweif am wolkenverhangenen Himmel nach sich ziehen. Okay, bei den Missionen haben die Programmierer auch nur mit Wasser gekocht, und der Unterhaltungswert der strategischen Echtzeit-Intermezzi darf aufgrund ihrer Simplizität bezweifelt werden. Aber grafisch markiert dieses Spiel einen weiteren Meilenstein im Genre – noch dazu einen, an dem sich auch etwas schwächere Rechner nicht überheben!



Jack

Lensflares und Kondensstreifen sind Standard, für Kantenglättung und neuartige Überblendeffekte wird eine 3D-Karte benötigt

F-22 Air Dominance Fighter (Digital Image Design)

Schicke Kampfflugsimulation mit ein, zwei neuen Ideen

GRAFIK	88%
SOUND	80%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	84%



83%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
3 Stufen
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95, für alle Details empfiehlt sich ein P200
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 70 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 bis 600 x 800), unterstützt Direct3D und Voodoo-Chip (3Dfx)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick, Force Feedback
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Piloten mit (Null-) Modem, bis zu 8 im Windows-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.did.com

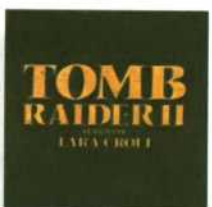
Bei Bewußtlosigkeit

sofort in stabile Seitenlage bringen



Abb. 5-3

und Schocksymptome beachten



ab 21.11.1997
(Lara Day)

Registrieren Sie völlige Apathie und Atemstillstand – nicht wundern.
Einfach die unmittelbare Umgebung nach **Tomb Raider II starring Lara Croft,**
Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon, Fighting Force oder anderen Spielen
von **EIDOS Interactive** absuchen, schleunigst **alle Spiele** an sich nehmen und dann
nichts wie weg, bevor es dem **armen Schwein** wieder besser geht.

EIDOS
I N T E R A C T I V E

<http://www.eidosinteractive.com>



Je nachdem, ob man für die USA oder Korea in die Luft gehen will, stehen andere Flugzeuge im Hangar: Amerikanische Piloten greifen zur F-51 Mustang, F4U-5N-Corsair oder der titelgebenden F-86 Sabre, während asiatische Flieger in einem der drei russischen Vögel IL-10 Stormovik, Yak-9 und MiG-15 an die Startbahn rollen.

Ehe man die 45 Aufträge der Kampagne (Eskorten, Aufklärung, diverse Kampfeinsätze) ins Auge faßt, empfiehlt es sich, Starts und Landungen, die Navigation, den Luftkampf und die Einäscherung von Bodenzielen in den vier Trainingsmissionen einzuüben.

Dabei lassen sich Art und Anzahl der Gegner bzw.

Flügelmäner (bis zu vier), unlimitierte Bewaffnung, Unverwundbarkeit und Witterung einstellen. Die Lektionen werden dann von deutscher Sprachausgabe mit stilecht russischem oder amerikanischem Akzent kommentiert.

Auch die übrige Geräuschkulisse aus MG-Feuer, Explosionen und Motorenbrummen hört sich sehr realistisch an. Die Grafik besteht komplett aus texturierten 3D-Objekten, die auf Lichteinfall reagieren und optional metallisch glänzen – für weitere Effekte wie Nebel oder Kantenglättung wird eine 3D-Karte benötigt. So ein Gerät empfiehlt sich aber ohnehin, da die aus Originalkarten und Höhenparametern gezeichneten Landschaften ansonsten etwas

dürftig aussehen. Vor allem im Tiefflug, wo der Pixelbrei arg grobkörnig wird.

Anstandslos hängen die Steuerung. Auf Joystick, Pad und Tasten reagieren die Maschinen akkurat, via Force Feedback

kommt noch ein wortwörtlich gerütteltes Maß an Realismus hinzu. Daß die Tastaturbelegung für Fahrwerk und Landeklappen

etwas aus dem genreüblichen Schema fällt, ist verzeihlich. Zumal ansonsten keine Experimente gewagt

wurden: Sabre Ace ist ein grundsolider Flugi, den allenfalls das ungewöhnliche Korea-Szenario von der Konkurrenzflotte am PC unterscheidet. (rf)

Mit Propeller und 3D-Turbo



Ein Info-Bildschirm beschreibt alle 25 im Kampf vorkommenden Flugzeuge

Ohne 3D-Karte wirkt das Terrain oft kantig und grobpixelig, nur die Flugzeuggrafik ist davon nicht betroffen

Zweiter Weltkrieg, Vietnam, Desert Storm – aber da war doch noch was? Richtig, der Korea-Krieg zwischen 1950 und 1953. Soweit er sich über den Wolken abgespielt hat, stellt ihn diese Simulation von Eagle/Virgin nach.



Der Einsatz kann durch das authentische Cockpit oder eine schwenkbare Außenkamera betrachtet werden



Im Renderintro triumphiert die amerikanische F-86 Sabre über eine russische Mig-15 Fagot

Sabre Ace (Eagle Interactive/Virgin Interactive)

Wenig spektakulärer Luftkrieg über Korea

GRAFIK	72%
SOUND	75%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	70%



73%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Einsteiger
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P133) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM (besser 32 MB), 67 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480), unterstützt Direct3D, 3Dfx, Verité, Mystique
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, (Force Feedback-) Joystick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Piloten per (Null-) Modem, bis zu 8 im Internet oder IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.vie.de



Das muß nun...

Sharky's Arcade Paradise



...wirklich nicht sein!

Wenn Ihr den Wunsch habt, Eure Lieblings-3D-Games in messerscharfer und blitz-schneller 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 zukunfts-orientierte 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

Datenkommunikation
Computergrafik

ELSA VICTORY Erazor™



Origin hat die Ankunft von „Wing Commander: Prophecy“ bereits für Weihnachten prophezeit, dann aber im letzten Moment abgewunken. Doch wohl nicht aus Angst vor diesem Konkurrenten? Was Particle Systems und Infogrames hier an opulenten Raumschlachten auf den PC beamen, ist nämlich viel, viel mehr als ein Lückenbüßer!

Die vier Stationen der Dreadnaught

Vom **Kommandostuhl** aus hat man Zugriff auf die Sternenkarte und die Personalakten der Crew. Hier darf man auch Texte zu sämtlichen Schiffstypen und Waffensystemen einsehen, kann die letzten Einsatzbefehle nachlesen und eine Fernsteuerung aktivieren.



Der **Pilot** hat die Kontrolle über Antrieb und Autopilot, wobei er die Dreadnaught ein Ziel verfolgen lassen und auf wenige Meter an andere Schiffe oder Stationen annähern (bzw. ankoppeln) kann. Er darf von den Manövriertriebwerken auch auf den wesentlich schnelleren LDS-Antrieb umschalten.



Am Platz des **Bordingenieurs** kontrolliert man alle Systeme des Schiffes. Bei Bedarf kann man vier Reparaturteams in beschädigte Sektoren senden, außerdem läßt sich von hier aus die Energieleistung auf die Schilde, den Antrieb und die Laserkanonen verteilen.



Der **Waffenoffizier** untersucht und verwaltet Radarkontakte in der angezeigten Liste. Zudem kontrolliert er natürlich alle Waffensysteme. Zwecks besserer Übersicht wird das eigene Schiff dabei als Drahtgittermodell dargestellt und in Bezug zum jeweiligen Ziel angezeigt.



Volle 14 Minuten vorge-schalteter Renderwahn-sinn: Intro oder Kurz-film?

DER EINBERUFUNGSBEFEHL

Bereits das Intro bricht Rekorde: Volle 14 Minuten lang erzählen toll gerenderte Animationen von den Kriegswirren anno 2263. Der interplanetare Commonwealth führt schon seit 100 Jahren einen erbitterten Kampf gegen die Piratenvereinigung Indie und die Unabhängigkeitsbestrebungen abtrünniger Gestirne. Für den Spieler ergibt sich die große Chance, als der Befehlshaber am Ende des Vorspanns die abkoppelbare Kommandoeinheit des schweren Raumkreuzers Dreadnaught in einer Selbstmordaktion zerstört – damit ist ja sein Sitz vakant.

Hier darf freilich nur Platz nehmen, wer das dicke, aber reich illustrierte Handbuch gewälzt und seine ersten Sporen als Kadett in vier Trainingsmissionen verdient hat. Zuerst sollen da unter Zeitdruck Ringe durchflogen werden, dann wird man vom Lehrer zu einer Reise rund um einen Jupitermond mitgenommen und muß einige Andockmanöver absolvieren. Zum Schluß steht noch ein Waffenlehrgang auf dem Programm. Erst danach ist man ein vollwertiges Mitglied der Raum-Navy und erhält der Reihe nach 36 weitere Aufträge. Einer der ersten Einsätze wird es sein, den

Rumpf der legendären Dreadnaught zwecks Reaktivierung aus einem Weltraumschrott-platz zu bergen.



Auf der astralen Altmetallhalde wartet der Rumpf der Dreadnaught auf seine Reaktivierung

Schon das Andock-training erfordert Fingerspitzengefühl: Die großen Container sollen in einen Auffang-behälter befördert werden



ERSTE RAUMMANÖVER

Während seiner Karriere berät der digitale Geist des im Intro verschiedenen Kapitäns Jefferson Clay den Spieler. Aber auch die übrigen drei Crewmitglieder lassen gerne mal über Videolink einen stets deutschen sowie häufig ironischen Kommentar zum aktuellen Geschehen vom Stapel. Ihre Positionen darf der Befehlshaber vor dem Monitor ebenfalls besetzen. Man ist also wahlweise als Kommandant, Pilot, Waffenoffizier oder Bordingenieur beschäftigt.

Freilich sind allein für die Steuerung der 150 Meter langen Korvette ein halbes Dutzend Tasten oder ein Joystick mit Coolie Hat erforderlich. Die schiere Masse des Schiffes vereitelt dabei gekonnt freies Gleiten im Stil von „X-Wing“ und Co. Statt dessen dauern Brems- wie Beschleunigungsmanöver ihre Zeit, der Vergleich mit einem Ozeanriesen bietet sich an. Daß jederzeit auf eine alternative Roll- und Neigungslenkung à la „Frontier“ umgeschaltet werden kann, erleichtert die Arbeit wesentlich. Wer so richtig durchs All flitzen will, muß aber warten, bis wieder in einer Mission die Kommandokapsel vom Rumpf abgetrennt werden darf.

Die roten Striche im Welt-raum geben Richtung und Geschwindigkeit der 150 Meter langen Dreadnaught an



Das Briefing in deutscher Sprachausgabe wird von erklärenden Animationen unterstützt

Die beiden verfeindeten Alienrassen tauchen erst spät im Spiel auf



Auf der Brücke blickt der Kapitän auf den Pilotensitz und kann mit der Maus zu Bordingenieur (links) und Waffenoffizier (rechts) schwenken



Für agile Manöver läßt sich der vordere Kommandoteil auf Knopfdruck abtrennen

IM KAMPFEINSATZ

Weil auch die Missionen selbst hier wesentlich simulativer ausfallen als beim eher actionorientierten „Wing Commander“, ist das einführende Briefing mit deutscher Sprachausgabe und erklärenden Rendergrafiken stets sehr ausführlich. Zwar darf man zu Beginn nur simple Patrouillen fliegen, doch bald verlangt das Oberkommando gewagtere Einsätze. Da sollen dann etwa drei große Asteroiden mit Kurs auf den Erdmond zerlasert oder im Raum treibende Frachtcontainer vermint werden. Man überwacht die Evakuierung einer Raumstation oder muß zähneknirschend mitansehen, wie das eigene Schiff dem Kommando einer Forscherin unterstellt wird. Unnötig zu erwähnen, daß auch zunächst harmlos erscheinende Einsätze in aller Regel in einem bewaffneten Kampf um das nackte Überleben gipfeln.

Was wäre eine Space-Sim schließlich ohne Aliens? Die Designer wollten es gar nicht wissen und haben gleich zwei außerirdischen Rassen eingebaut, die miteinander im Clinch liegen. Art und Weise der Kontaktaufnahme werden von Storyline und Missionsvergabe dabei allerdings unabänderlich vorgegeben.



Eine der Missionen: Asteroiden rasen auf den Mond zu und müssen mit dem Laser abgefangen werden

DIE WAFFEN

Zwar kann man in einigen Missionen auf Unterstützung durch Flügelmänner hoffen, doch selbst ist der Kapitän. Schließlich ist die Dreadnaught mit allem ausgerüstet, was



Die Feind/Freund-Ansicht ermöglicht es, das anvisierte Ziel genau in Augenschein zu nehmen



Im Schnellfeuermodus überhitzt der Laser schon nach wenigen Salven

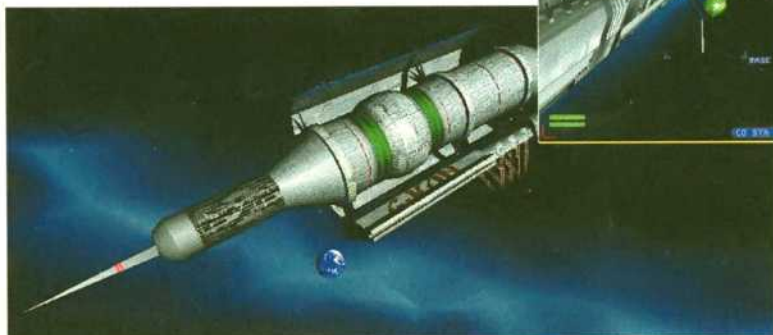
die Waffentechnik des 23sten Jahrhunderts hergibt. Da hätten wir zunächst das Lasergeschütz und eine Teilchenkanone, die jeweils im Normal- und Schnellfeuermodus abgefeuert werden können. Man darf seine vielen Feinde aber auch mit einem kurz überladenen Schutzschild rammen oder mit vier Raketen beglücken: automatische Zielverfolger, ferngesteuerte Sprengköpfe mit begrenztem Treibstoffvorrat, LDS-Raketen (bringen ein Schiff bei Einschlag zum Stillstand) sowie Geschosse, die die Elektronik des Gegners lahmlegen.

PRÄSENTATION & FAZIT

So komplex das Gameplay ist, so sehenswert ist die Grafik: I-War handelt nicht vor dem üblichen schwarzen Tuch mit Lichtsprengeln, sondern bietet ein All, dessen Sternennebel und Galaxien in allen Farben schimmern. Mehr noch, die stellare Pracht spiegelt sich sogar noch in der Bewegung stufenlos auf den texturierten Außenwänden der Raumschiffe und Stationen. Diese wiederum bestehen aus jeweils 250 bis 400 Polygonen (pro Szene kommen bis zu 5.000 Vielecke zum Einsatz) und sehen aus, als wären sie direkt der Fernsehserie „Babylon 5“ entsprungen. Wenn mit Graffiti übersäte Jäger aus dem Hyperraum springen und in Scharen auf den Spieler zujagen, mag man sich in der Tat in einem Film wägen. Zumal jeder einzelne Laserschuss als Lichtquelle von den Raumfahrzeugen reflektiert wird. Daß die „Lasershow“ inklusive Lensflares, abschaltbarem Cockpit und verschiedenen Außenansichten in bis zu 40 Bildern pro Sekunde ohne 3D-Karte über die Bühne geht, kann man zunächst gar nicht glauben.

Die Soundkulisse aus knackigen Stereoeffekten und professioneller Sprache kommt prima ohne Musik aus, lediglich während der vielen Zwischensequenzen darf auch das Orchester aufspielen. Bei so viel großer Klasse fragt man sich natürlich, ob der eine oder andere SF-Simulant am Computer nicht zukünftig ohne einen „Wing Commander“ auskommt... (rf)

Unglaublich, aber wahr: Für die effektreiche Spitzengrafik im Stil der Space Opera „Babylon 5“ ist keine 3D-Karte nötig



Man beachte die Spiegelungen am Rumpf der Raumstation

Ganz persönlich

Meine Freundin redet mich schon mit Commander Sinclair an: Nach dieser Simulation kann man sich eine Versoftung der TV-Serie „Babylon 5“ fast sparen – die Grafik ist kaum besser hinzukriegen, das Feeling erst recht nicht. Über den Abwechslungsreichtum der hiesigen Missionen kann ein „Wing Commander“ nur staunen, über deren Komplexität dürfte er den Kopf schütteln. Auch die erst am Schluß zu durchschauende Story hat mich vollauf begeistert. Wer braucht da noch eine Multiplayer-Option? **Jack**



Ganz persönlich

...ziehe ich eine schnörkellose 3D-Ballerei à la „Darklight Conflict“ jeder tiefeschürfenden Space-Sim vor – vielleicht war deshalb meine Meinung als Gegenpol gefragt? Pech gehabt, denn I-War ist trotz der komplexen Steuerung mein Ding: Keine Stunde Einarbeitung ist zuviel, wenn man dafür an derart genialen Raumschlachten teilnehmen darf! Wenn im virtuellen Cockpit die Kamera stufenlos zwischen meinen Mannschaftskameraden hin- und herschwenkt, bin ich halt wirklich mittendrin, statt nur dabei.



Richy



I-War (Particle Systems/Infogrames)

Grafisch überragende und spielerisch überzeugende Simulation eines schweren Raumkreuzers

GRAFIK	92%
SOUND	80%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	93%



89%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Geübte
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
SYSTEM:	ab einem P133 (besser ein P200) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 45 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, unterstützt Force Feedback
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.particle-systems.com

Die neue KomPAKtklasse ist da!



Megapak 8 - 10 Aufregende Spiele Auf 11 CD-ROMs

Master of Orion II (Microprose) Kolonisieren Sie die Milchstraße und verteidigen Sie Ihr Imperium. (D)

Baphomets Fluch (Revolution Software) Decken Sie eine abenteuerliche Verschwörung auf 2 CDs. (D)

Rallye Racing 97 (Software 2000) Anschnallen und Gas geben – 28 mörderische Streckenabschnitte liegen vor Ihnen und Ihrem Wagen. (D)

Jagged Alliance: Deadly Games (Sir-tech Software) Der Feind ist auf dem Rückzug. Dennoch sind noch viele Aufgaben zu bewältigen. *Powerplay: Bestes Spiel 1995*

Sim City 2000 – Netzwerk Version (Maxis) Bis zu 4 Gegenspieler können in der Netzwerk-Version dieses Spiele-Klassikers gegeneinander antreten. (D)

Jack Niklaus 4 (Accolade) Treten Sie gegen Jack Niklaus, den Golfspieler des Jahrhunderts an. Mit Mehrspielermodus via LAN und Spielmöglichkeit im Internet.

Mech Warrior 2 (Activision) Einem MechWarrior bedeutet der Krieg alles und einzig im Tod findet er echten Frieden. Eine Unterbrechung des Dauerfeuers lässt lediglich darauf schließen, daß Fadenkreuze und Raketen neu ausgerichtet werden. (D)

iM1A2 Abrams (Interactive Magic) Führen Sie einen Zug aus vier Panzern oder eine vollständige Kompanie durch eine Vielzahl von Schlachten und Kampagnen. (D)

Atari 2600 Action Pack (Activision) Dieser alte Reißer wird die Herzen erfahrener Videohasen am PC höher schlagen lassen – 15 original Atari 2600-Videospiele. (D)

Return to Zork Der Legende nach wurde das große unterirdische Imperium Zork zerstört und alle bösen Mächte vernichtet – oder doch nicht? Befreien Sie, der ahnungslose Reisende das Imperium von den Mächten des Bösen. (D)

Big 10 Packs - 10 aufregende Spiele in einem Pack zusammengefaßt zu einem umwerfenden Preis – das sind die neuen Big 10 Packs

Big 10 Strategie Sport Adventure mit Spieleschlagern wie

The Riddle of Master Lu™ (Sanctuary Woods)
(90% in PC Games 5/96)

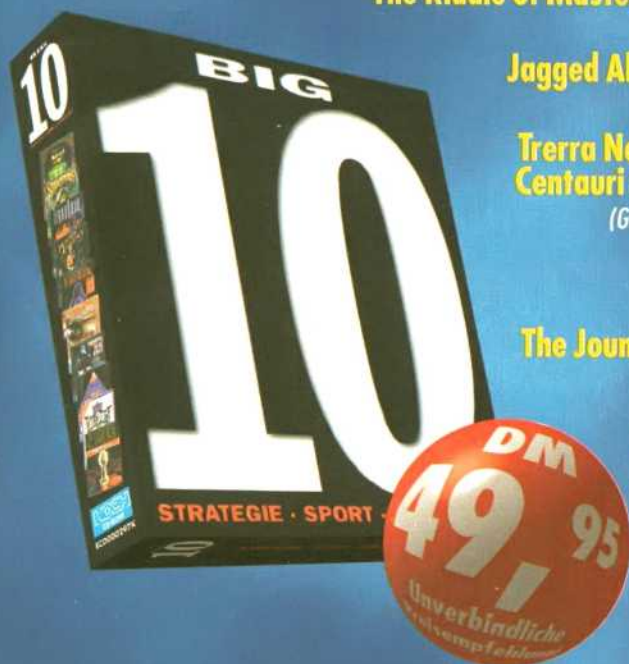
Jagged Alliance (Sir-tech Software)
(90% in PC Games 7/95)

Terra Nova™: Strike force Centauri (Looking Glass Technologies)
(GoldPlayer in PC Player 5/96)

Shannara (Legend)
(80% in PC Player 2/96)

The Journeyman Project 2®: Buried in Time™ (Presto Studios)
(72% in Power Play 10/95)

.....und noch mehr



Big 10 Simulation Action mit Spielehammern wie z.B.

EF2000™ (Ocean of America) Verteidigen und beschützen Sie die Menschheit, überwinden Sie die unterschiedlichsten Aufgaben
(VVVVV in PC Player 1/96)

SuperKarts (Manic Media)
(84% in PC Games 4/95)

FX-Fighter™ PC-DOS (GTE Vatange) In diesem galaktischen Großereignis gibt es keinen Preis für den Zweiten...
(87% in PC Games 8/95)

Flight Unlimited™ (Looking Glass Technologies)
(88% in PC Games 7/95)

...und noch mehr



Überall im guten Fachhandel!

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried, D-82152 Planegg/München, Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160

Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9201 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

Im Vertrieb von

KOCH
MEDIA

Der Apache Longbow ist ja ein häufig versofteter Helikopter und bei den Piloten von Jane's bzw. EA bereits seit 1996 im Einsatz. Jetzt lassen sie den fliegenden Indianer ein weiteres Mal rotieren – allerdings etwas zu träge, um echte Begeisterung wecken zu können.

Die rotierenden drei von links nach rechts: Longbow, Kiowa und Black Hawk



LONGBOW 2



Neben dem Blick aus dem schwenkbaren Cockpit gibt es nur noch eine drehbare Außenansicht

Das AVI-Intro klärt die Fronten: Russische Hokum-Hubschrauber jagen einen amerikanischen Scout-Heli durch den Dschungel und müssen diesen Frevel teuer an die Longbows der US-Luftkavallerie bezahlen. Als Mitglied der letzteren darf sich der Spieler dann frei im beklickbaren Luftwaffenstützpunkt bewegen. Im Trainingscenter kann er sich etwa per „videotensicherer“ Online-Hilfe schlau machen und die drei angebotenen Maschinen (AH-64D Apache Longbow, Bell Jet Ranger Kiowa und Sikorsky 70A Black Hawk) probefliegen. Der Ernst des Lebens setzt sich hier aus Instant-Einsatz, einem Dutzend Solomissionen, vom Zufall gestalteten Aufgaben sowie zwei Kampagnen (Iran und Kalifornien) zusammen. Bewaffnung darf optional unlimited geladen werden. Auch Anzahl sowie Stärke von Freund und Feind stehen zur Disposition, wenn man zu Eskorten, Truppentransporten, Aufklärungsflügen oder Feindkontakten star-

Die Grafik schreitet nach einer 3D-Karte

tet. Sollte einen der Gegner wortwörtlich auf den Boden der Tatsachen holen, steht auf Knopfdruck sofort ein anderer Helikopter der Staffel bereit. In jeder Maschine kann der Pilot auch jederzeit den Platz mit dem Bordschützen tauschen – die Steuerung über Tastatur und Joystick nebst Pedalerie gibt auf keiner Position Anlaß zur Klage.

Dasselbe gilt für die Sounduntermalung aus kernigen Effekten, deutscher Sprachausgabe und regelbarer Begleitmusik, jedoch leider nicht für die Grafik. Die unten von Panzern und oben von Hubschraubern bevölkerten Landschaften sind extrem grobpixelig, die texturierten und per Gouraud Shading geglätteten Vehikel ruckeln selbst mit 166 MHz nur träge dahin. Wohl dem, der eine 3D-Karte besitzt! Obwohl auch damit keine optischen Spezialeffekte wie Lensflares oder Kanten-glättung im Angebot sind. Nein, so läßt sich der Hit des Vorgängers nicht halten – der Platz des Häuptlings im Indianerlager gebührt weiterhin „Comanche 3“. (rf)



Ein beklickbarer SVGA-Stützpunkt als Hauptmenü



Ohne 3D-Karte wirkt die ohnehin öde Landschaft noch gröber und pixeliger

Longbow 2 (Electronic Arts/Jane's)

Grafisch enttäuschende Heli-Sim für High-end-Rechner

GRAFIK	69%
SOUND	77%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	70%



73%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
für Fortgeschrittene
ca. 99,- DM

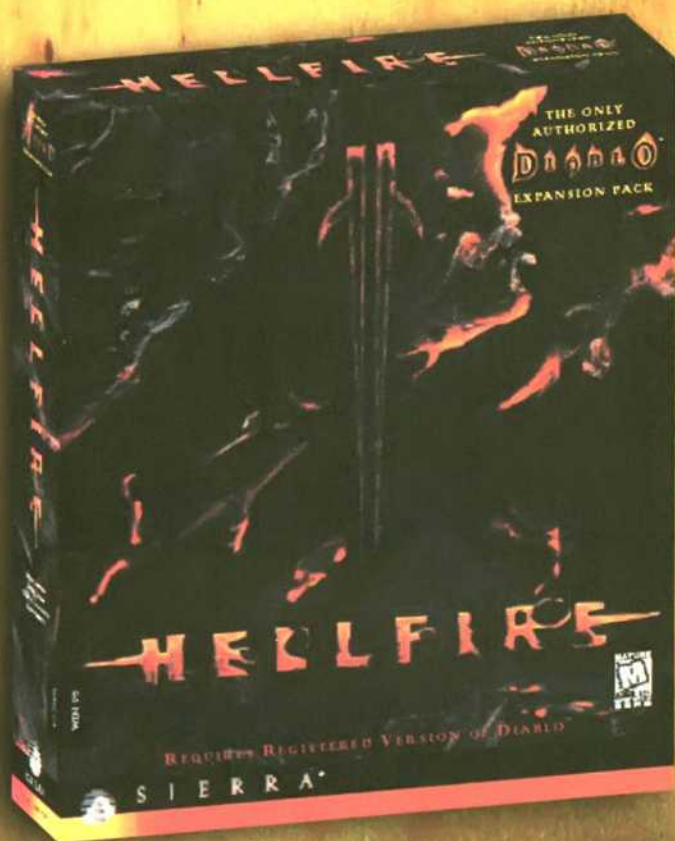
DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 (besser ein P200) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 190 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, unterstützt Direct3D und 3Dfx-Karten
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pedale
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Piloten über (Null-) Modem, bis zu 4 im IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.janes.ea.com

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



Na-Krul's strength. Agile, quick, and deadly. Armored body is unaffected by even the most powerful blows. Can only be defeated by he who moves with the wind and knows what lies under every stone.

continuous rapid blows
impair creature's balance.

powerful but inefficient
neck. exploit by changing
direction of attack often.

vulnerable
pressure
point
between fifth
and sixth rib.

weak
abdominal
tissue.

tentacles are razor
sharp and capable
of snake-like reflexes.

OPTIMIERT FÜR
PC dash

BENÖTIGT DIE ORIGINALE KOMPLETTVERSION VON DIABLO™



SIERRA®

DIABLO ist ein Warenzeichen von Davidson & Associates

<http://www.sierra.de>

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

Wenn am PC riesige Roboter in die Schlacht stampfen, ist der wahre Kampf längst entschieden: Die Lizenzrechte für das populäre FASA-System „BattleTech“ liegen nun bei MicroProse, Activision muß sich fortan quasi mit No-name-Mechs begnügen.

HEAVY GEAR



Bereits im schönen, aber kurzen AVI-Intro fallen einige „Heavy Gears“ dem Feindfeuer zum Opfer

Die stählernen Bretter: BattleTech

Als Vorbild für diese und gut ein halbes Dutzend weitere Robo-Sims am PC dient FASAs Spielsystem „BattleTech“. Es handelt vor einem ausgefeilten SF-Szenario, das mittlerweile mehrere **Rollenspiele, Tabletop-Games und sogar eine ganze Romanreihe** hervorgebracht hat. Doch ob amerikanische Originallizenz oder „Nachbau“, stets geht es darum, Kriege mit turmhohen Kampfmaschinen zu führen – was sich auch und gerade in Japan größter Beliebtheit erfreut. Dort kennt man die stählernen Ungetüme sogar aus diversen Kinofilmen. Weitere Infos zum Thema gibt es unter folgender Web-Adresse:

<http://www.virtualworld.com>



Hierzulande vertreibt FanPro deutsche Versionen der originalen BattleTech-Spiele

Die Story

Angesiedelt ist das Spiel im 62. Jahrtausend auf dem Planeten Terra Nova. Dort halten weder die religiösen Fanatiker des südlichen Blocks noch die technisch orientierten Bewohner der Nordstaaten viel von gewaltfreier Konfliktlösung. Statt dessen schrauben sie fleißig an sogenannten Heavy Gears, der kleineren und flinkeren Variante der trägen Mechs.

Als Pilot eines solchen Fünf-Meter-Roboters darf sich der Spieler nach dem kurzen AVI-Intro wahlweise in die einzige Trainingsmission stürzen oder gleich einen Solo-Krieg anzetteln. Für diese Kampagne stehen sowohl der Name als auch die Fraktions- und Divisionszugehörigkeit zur Wahl. Alternativ dazu kann man aber auch in die Fußstapfen des Helden Scott treten und dessen Geschichte

um Krieg und Verrat im Kader der Nordstaaten am eigenen Leib erspielen. So oder so steht zu Beginn nur ein schwächliches Stahlungetüm im Hangar, später kommen pro Seite sieben weitere Roboter mit jeweils sehr unterschiedlicher Ge(h)schwindigkeit, Panzerung und Bewaffnung zum Einsatz.



In den Videos zwischen den Missionen des Story-Modus treten echte Schauspieler vor Renderkulissen auf



Im Story-Modus schlüpft man in den Overall des Helden Scott, und startet vom Trägerschiff „Vigilance“ aus zu 16 Einsätzen



Die Vorbereitung

Während man im Story-Modus keinen Einfluß auf die Kameraden hat, darf man sich im Solo-Spiel sowohl das eigene Konterfei als auch das seines Schildbruders aussuchen. Doch ehe man in die 16 Missionen pro Seite und Spielart startet,

geht's noch in die Werkstatt: Je nach Erfahrungsstufe finden sich hier allerlei Ersatzteile und Zusatzwaffen für die elf Systeme des Blechkriegers – das Angebot reicht vom Doppellaser über stärkere Panzerung bis hin zum neuen Kniegelenk.

Letzteres ist tatsächlich gut zu gebrauchen, denn die schweren Maschinen können nicht nur in stufenlos regelbarer Geschwindigkeit über die 3D-Ebenen joggen, sondern sich auch ducken, kriechen und seitwärts gehen.

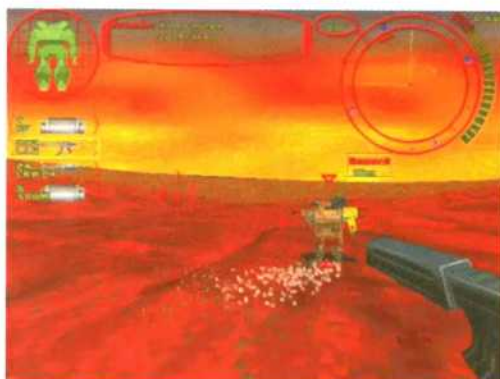


Im Spielverlauf erhält man nach und nach Zugriff auf acht Robo-Modelle, für die in der Werkstatt dann bessere Waffen, Antriebe und Schilde zu haben sind



Der aktuelle Grenzverlauf läßt sich nach jeder Mission anhand der Planetengrafik ausloten

Ebenfalls möglich ist es, sich nach den liegengebliebenen Waffen der ausgeschalteten Gegner zu bücken. So läßt sich vielleicht auch mal die streng rationierte Munition von Laser, MGs, Granat- und Raketenwerfer während des Kampfes aufstocken. Abhängig vom Kriegsverlauf wird im Solo-Modus die Grenze auf dem umkämpften Planeten immer wieder neu gezogen, während die alternative Story von kleinen Videos zwischen erfolgreich absolvierten Missionen vorangetrieben wird.



Gefechtshilfe: Die durch Beschuß beschädigten Bereiche am Gegner-Gear sind farbig markiert



Nur im Solo-Modus darf man auch mal einen Begleiter befehligen

Die Technik

Die High-Tech-Golems werden mit einer komplexen Mischung aus Maus und Tastatur durch die Krisengebiete gelenkt. Es sei denn, ein Joystick stünde zur Verfügung: Bei der etwas komfortableren Maus/Stick-Kombi fallen dann etwa der Oberkörper und die Waffen in den Zuständigkeitsbereich des Nagers, während der Knüppel für Bewegung, Zielerfassung und sonstige Systeme zuständig ist. Gewöhnungsbedürftig bleibt die Sache aber allemal.

Akustisch untermalt werden die Schlachten von ordentlichen Effekten, deutscher Sprachausgabe und atmosphärischer Begleitmusik. Auch die Grafik begnügt sich mit solidem Genrestandard. Die detailarmen Gefechtsgebiete (Sand, Schnee oder Stadt) können durch das abschaltbare Cockpit des Roboters oder aus einer dreh- und zoombaren Außenansicht betrachtet werden, wirken aber ohne 3D-Karte unter der Haube nicht sonderlich ansprechend. Das gilt auch für die texturierten Vektor-Walker selbst.

Fans und Netzwerkkrieger werden sich über diese Nachschublieferung von Activision also sicher freuen, neue Freunde dürfte Heavy Gear dem Genre aber kaum beschern – hier gibt es so gut wie nichts, was es nicht bei früheren Robo-Gefechten in Echtzeit auch schon gab. (rf)

Heavy Gear (Activision)

Solide Robo-Sim für BattleTech-Fans

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



73%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 90,- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480), unterstützt Direct3D und Voodoo-Chip (3Dfx)
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus/Tastatur oder Maus/Joystick, Force Feedback wird unterstützt
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-) Modem, bis zu 8 im Windows-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.activision.com

Ganz persönlich

...war ich nie ein großer Fan der Stahl-Söldner: Die riesigen Mechs agieren einfach zu träge, um mich begeistern zu können. Leider gelingt das auch den wesentlich flinkeren Heavy Gears nicht ohne weiteres, dazu ist ihre Steuerung schon mal zu kompliziert geraten. Auch die stets sehr ähnlichen Missionsziele (zerstöre dies, vernichte jenes) und die etwas eintönige Grafik tragen nicht eben zur Motivation bei. Wohl aber der hier sehr spannend inszenierte Story-Modus.



Jack



PC Power, 94%



PC Joker, 86%



PowerPlay, 88%



PC Action, 92%



GameStar, 90%



PC Player, 5 Sterne



PC Games, 93%

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

STAR WARS™ JEDI KNIGHT™



Bestehe gegen die dunklen Kräfte der Macht

Erforsche eine komplett neue STAR WARS 3D-Welt

Entdecke und lerne die Geheimnisse der alten Jedi-Meister

Einzel- oder Mehrspielermodus über Modem, Netzwerk, Internet

COMPACT
disc PC
CD-ROM

Herstellung und Vertrieb durch
FUNSOFT

[HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM](http://www.funsoft-online.com)

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoftware GmbH, Tel. 0541/22065, Fax. 0541/22470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SOFTWARE Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.



TOMB RAIDER II



Nichts ist so erfolgreich wie der Erfolg. Und wer hätte in jüngster Zeit mehr Erfolg gehabt als die kultisch verehrte Grabräuberin Lara Croft? Bleibt nur die Frage, ob es Eidos gelang, ihr neues 3D-Actionabenteuer noch größer, schöner und packender zu gestalten.



Beweglich wie nie: Auf Transportkisten zeigt Lara ihren bekannten Handstand-überschlag, darunter ihre neuen Kletterkünste

Neu ist der edel animierte Zopf der Archäologin, außerdem zieht sich Lara jetzt passender an: Je nach Umgebung ist die Polygonmaid in Shorts, Felljacke, Trainings- und Taucheranzug oder gar im Nachthemd zu bewundern. Das frisch erwachte Modebewußtsein hat aus der Actionheldin aber kein Barbiepüppchen gemacht, denn immer noch stellt sie sich mannhaft allen im 3D-Fantasyambiente schlummernden Gefahren. Diesmal jagt sie dem sagenumwobenen Dolch von Xian hinterher – genau wie zwei konkurrierende Parteien. Ausgangspunkt der 19 Abschnitte umfassenden Mission ist Laras feindfreier Vorgarten, wo der Spieler sich mit den vielfältigen Aktionsmöglichkeiten seiner Herzdame vertraut machen darf. Erst mal kann sie natürlich gehen, laufen, hüpfen oder nach allen Seiten schleichen. Wie gehabt hangelt sie sich auch an Felskanten empor und schlägt Rollen sogar im Sprung. Bisher noch nicht im Repertoire war das jetzt mögliche Erklettern von Leitern und bestimmter Wände sowie der geschraubte Salto. Letzterer erlaubt es, einen frontal attackierenden Gegner zu überhüpfen und in Schußposition hinter

ihm zu landen. Purzelbäume schlägt Lara neuerdings übrigens auch unter Wasser, wo sie nun außerdem von einer Harpune Gebrauch machen kann. Unter den insgesamt sieben Wummen finden sich auch wieder das aus dem Erstabenteuer bekannte Revolver-Paar mit unbegrenzter Munition und die Flinte. Die automatischen Pistolen überzeugen durch ihre konstant hohe Schußfrequenz, was bei gelegentlichen Ladehemmungen auch für die etwas kräftigeren Uzis gilt. Mit dem schweren M16-Schnellfeuergewehr kann Lara dagegen nur einhändig feuern – es bietet sich somit für weniger bewegliche Ziele an. Um vom trägen Granatwerfer in alle Einzelteile zerschmettert zu werden, sollte das Kanonenfutter dann am besten stationär sein. All diese Waffen, zugehörige Patronen, Schlüssel und Erste-Hilfe-Pakete sind zumeist Hinterlassenschaften getroffener Gegner. Sie zu treffen, ist freilich nicht immer leicht. Schon Ratten, Haie, Leoparden, Yetis und andere Vertreter aus Fauna und Fantasy sind sehr beweglich, die menschlichen Angreifer noch agiler. Auch trifft man viel häufiger als im ersten

Stationen einer Schatzsuche



Die verzweigten Kanäle von **VENEDIG** sind eine detailreiche Augenweide



Lara wird auf einer **ÖL-BOHRINSEL** als Geisel festgehalten und muß zunächst unbewaffnet entkommen



Im **KLOSTER VON BARKHANG** eliminieren Laras konkurrierende Schatzsucher sich gegenseitig

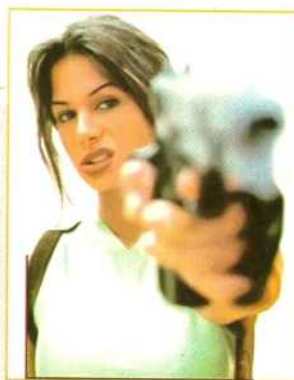


Das **HOCHLAND VON TIBET** ist eine Ansammlung rutschigen Eises und komplexer Kletterpartien

Die „echte“ Lara Croft

Auf Messen konnte man in den vergangenen Monaten **Lara Croft aus Fleisch und Blut** bewundern: Schauspielerin Rhona Mitra. Kürzlich hat Hersteller Eidos die 21jährige Schönheit aber wieder aus den Marketingdiensten entlassen – „man wolle den virtuellen Charakter Lara Croft nicht verfälschen“, hieß es. Die Fans haben im Internet trotzdem eifrig entsprechendes Material zusammengetragen. Dort ist auch mehr zum **Lara-Comic** oder den Gerüchten um die angeblich **geplante Verfilmung der Abenteuer von Lara Croft** zu finden. Hier die Adresse: <http://www.cubeit.com/ctimes/index.htm>

Fast echter als die echte Lara Croft: Schauspielerin Rhona Mitra



„Tomb Raider“ auf schwer bewaffnete Söldner, amoklaufende Mönche, geheimnisvolle Jade-Krieger oder Tempelwächter mit Flammenwerfern. Dazu gesellen sich noch Endgegner größeren Kalibers: Das Semi-Finale bestreitet etwa ein feuerspeiender Drache, der gar nicht komplett auf einen Bildschirm paßt.

Nebenbei muß Lara (oft auch unter Zeitdruck) kleine Rätsel bewältigen. Sind die richtigen Schlösser oder Schalter gefunden, löst deren Betätigung anderswo im 3D-Gewölbe eine Aktion aus: Es öffnet sich eine verschlossene Tür, wird ein überfluteter Keller ausgepumpt, brennt heißes Blei ein Loch in einen zuvor undurchdringlichen Eispanzer. Sofern der Weg außer Sichtweite frei gemacht wird, schwenkt die Kamera für einen Augenblick an den Ort des Geschehens.

Zu Fräulein Crofts wichtigsten Tugenden zählen neben einem klugen Köpfchen auch Timing und Geschick. So ist in den

Höhen des Himalaja der akuten Abrutschgefahr auf Plateaus mit gekonntem Balancieren zu begegnen. Und beim Tauchgang im Wrack der „Maria Doria“ muß man geschickt zwischen Luftlöchern pendeln. Eine besondere Herausforderung an das millimetergenaue Sprungvermögen stellen kurz vor dem Finale freischwebende Inseln dar:

Hier führt ein falscher Hopser nicht zum sonst üblichen Energie-

abzug, sondern wird gnadenlos mit dem Sturz in den Tod geahndet. Auch wenn urplötzlich bildfüllende Steinkugeln anrollen oder ein Fallbeil von der Decke saust, ist Laras einziges Bildschirmleben in unmittelbarer Gefahr. Die eifrige Nutzung der 16 jederzeit erreichbaren Spielstandspeicherplätze ist daher dringend zu empfehlen!

Abschließend ein paar Worte dazu, welche Hardwareplattform sich für dieses packende Actionabenteuer empfiehlt. Bereits auf einem P90 zoomt ansehnliche

Die modischste Grabräuberin, seit es 3D-Actionadventures gibt



Ob in Tauchanzug oder Daunenjacke, im Militarylook, Nachthemd oder Trainingsanzug: die Zopfträgerin macht immer eine gute Figur

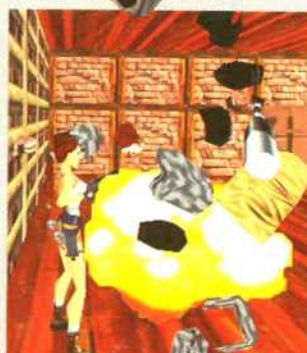
Die Waffen einer Frau



Das **PISTOLEN-PAAR** ist Laras unbegrenzt munitionierte Standardwumme: Wie alle Waffen zielt es automatisch auf den nächststehenden Angreifer



Die **M16** ist ein meist ausreichend munitioniertes Schnellfeuer-gewehr mit hoher Wirkung, leidet jedoch unter gelegentlichen Ladehemmungen



Der **GRANATWERFER** ist der optisch spektakulärste Explosivkörper, wegen niedriger Schußfrequenz jedoch nur bei langsamen Zielen zu empfehlen



Die **HARPUNE** macht's möglich: Neuerdings erwehrt sich Lara ihrer Haut auch unter Wasser. An Land leidet das Projektil unter Durchschlagschwäche



VGA-Optik flott dahin, die natürlich schönere SVGA-Auflösung sollte erst ab einem P166 angewählt werden. Voll zur Geltung kommt das hier erstmals verwendete „Lightsourcing“ aber nur mit Unterstützung eines Direct3D-Beschleunigers. Da leuchtet Laras (auch unter Wasser einsatzfähige) Magnesiumfackel dunkle Gebiete dann etwa korrekt schattiert aus. Neu sind außerdem teils

gerenderte, teils in Echtzeit berechnete Spielfilmszenen als verknüpfendes Element zwischen den Abschnitten. Bloß der Sound hat nicht zugelegt, denn weiterhin begleiten nur Effekte und Hintergrundgebrummel das Abenteuer. Ganz zum Schluß sei nicht verschwiegen, daß die vielseitige Steuerung gelegentlich etwas zickig ist: Sprungkommandos werden nicht immer umgehend

ausgeführt, die Position der Heldin (z.B. vor einem Schalter) wird vom Programm manchmal nicht erkannt. Aber derlei kleine Schwächen konnten ja bereits den Vorgänger nicht davon abhalten, zu einem der beliebtesten Spiele überhaupt zu werden – da werden sie dem in mancherlei Hinsicht verbesserten Nachfolge-Hit wohl auch kaum schaden. (rl)



Exkurse abseits der ausgetrampelten Pfade lohnen: Mal laufen fescbe Saurier vor die Flinte, dann finden sich drei Drachen-Statuetten und vereinigen sich zum Bonus-Item



Frau am Steuer: An Bord eines Motorbootes erkundet Lara die venezianischen Kanäle, mit dem Skibob bezwingt sie das tibetanische Hochland



Rendervideos erzählen zwischen den Levels von der abenteuerlichen Schatzsuche



- * übersichtliches Spieldesign
- * 19 große Abschnitte
- * 7 Waffen
- * 5 Lara-Outfits
- * nachvollziehbare Puzzles



- * kein Automapping
- * nur ein Spieler
- * wenig Sound
- * launische Steuerung

Ganz persönlich



Daß die im Vorgänger recht häufigen Leerlaufphasen zugunsten von mehr Action eliminiert wurden, birgt auch Nachteile: Viele Fallen und Blitzattacken habe ich erst im zweiten Durchgang überlebt – ohne Vorwarnung kosten sie Lara gnadenlos das Leben. Trotzdem konnte ich die Finger erst von der Polygon-Braut lassen, als sie den Dolch von Xian in Händen hielt. Die stimmungsvolle 3D-Optik, das geniale Schatzsucherambiente und die abwechslungsreichen Aufgaben waren einfach zu reizvoll!



Richy

Tomb Raider 2 (Eidos)

Umfangreiches 3D-Actionabenteuer mit charismatischer Heldin

GRAFIK	88%
SOUND	67%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	89%



87%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Geübte
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.eidos.de

THE 3RD MILLENNIUM

CD-ROM für Win95



**Ökonomie, Gesellschaft, Wirtschaft und Umwelt im Jahr 2500.
Machen Sie es besser als die Politiker:
Nicht reden, handeln!**



<http://www.maxsupport.de/cryo>
Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch Kingsoft
Tel.: 02408 - 9410
Fax: 02408 - 941644
Hotline Deutschland: 05241 - 953539
cryosupport@maxsupport.de

© 1997 Cryo Interactive Entertainment.
Alle Rechte vorbehalten.

Spielkonzept, Design und Programmierung von Cryo Interactive Entertainment.



2D-Shooter wie „Prototype“ von unserer Begleit-CD schlägt es traditionell nur selten auf den PC. Diese finnisch/amerikanische Ko-produktion bestätigt als aktuelle Ausnahme die alte Regel.

Laut Hintergrundstory dient die Erde seit jeher garstigen Aliens als Labor, wir Menschen sind wenig mehr als freilaufende Versuchskarnickel. Als außerirdischer Exterminator soll man jetzt klar Schiff machen: Im Gleiter überfliegt man diagonal von oben



Ein Endgegner erhält die verdiente Abreibung



Huch, nur zwei Angreifer? Oft sind's zwei Dutzend!

Pro & Kontra



- 15 Levels
- spektakuläre Extrawaffen
- sehenswerte Video-Intermezzi



- einfallslose Angriffsformationen
- geschmacklose Killer-Szenen
- grafische Unschärfen



Selbst vor harmlosen Schafen macht die zielverfolgende Elektro-Extrawaffe nicht halt

rechts nach unten links scrollende Gebiete und feuert auf alles, was da kriecht und flucht – ein Mitspieler darf jederzeit unterstützend in die Aufräumaktion eingreifen. Die schräge Perspektive soll wie im alten Arcade-Shooter „Viewpoint“ Dreidimensionalität vortäuschen. In Wahr-

heit bleibt der Aktionsradius freilich auf zwei

Ebenen beschränkt. Anders gesagt, auf vier abschnittsweise unterteilte Welten (Meer, Eis, Wüste und Megacity), die mit schwadronierenden Söldnern, großen Panzern, bildfüllenden Flugzeugen und schleimigem Getier gut gefüllt sind. So gut, daß die Übersicht proportional zur Anzahl der umherschwirrenden Projektile und zertrümmerten Gegner abnimmt. Wenn gezielte Reaktionen dennoch möglich sind, dann bloß wegen der Vorhersehbarkeit der Feindformationen.

Unter jeder Kollision leidet natürlich das Energiepolster bis hin zum Verlust eines der drei bis fünf Anfangsleben – dann beginnt das Gemetzel am zuletzt besuchten Restartpunkt von neuem. Um dem vorzubeugen, gibt es Sammelkapseln mit Zusatzleben, Energieriegeln oder Waffen. So kann der Bord-Laser gegen abwechselnd nutzbare Plasmastrahler, Elek-

troschocker, Energiegeschosse und Flammenwerfer ausgetauscht werden. Ziel-suchraketen und allesvernichtende Bomben stehen ergänzend bereit.

Der Eindruck einer soliden Ballerei wird durch knackige Soundeffekte und Heavy-Musik unterstützt, bloß leiden die grundsätzlich gelun-

genen Objekt-designs, Lichteffekte und Mega-Explosionen unter unschar-

fen Konturen. Geschmacklos außerdem, daß der Abschluß von Menschen belohnt wird: Je mehr Tote, desto schwächer sind die Mittel- und Endgegner. (rl)

Mensch oder Laborratte? Egal, Feuer frei!

The Reap (Take 2/Housemarque)

2D-Shooter mit schicker Optik und dünnem Gameplay

GRAFIK	79%
SOUND	72%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	66%



68%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

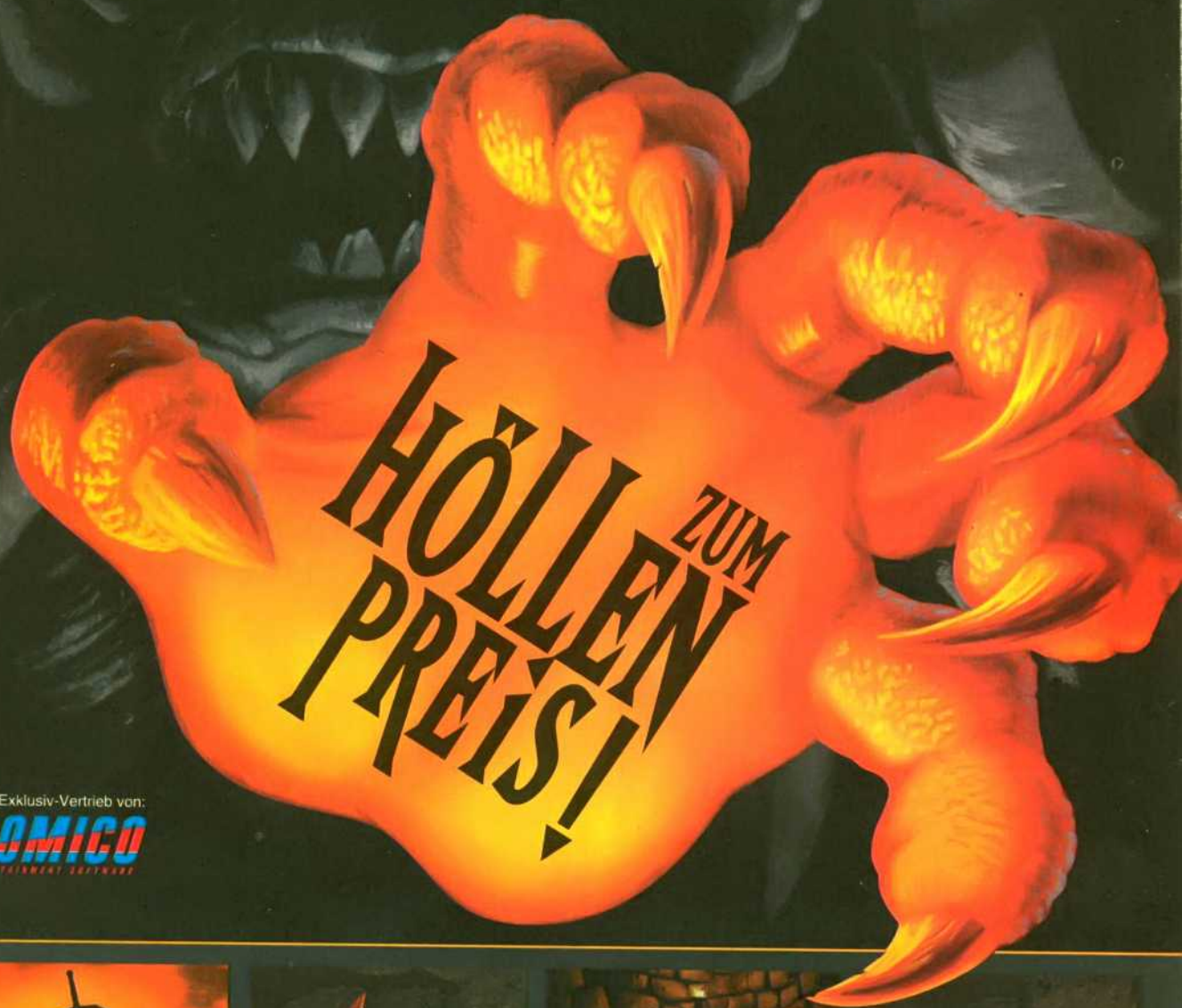
nicht geprüft
3 Stufen
ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95, P200 empfohlen
SPEICHER:	ab 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und 45 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.take2europe.com

Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo,
dem personifizierten Bösen.

DIABLO

Medienagentur Föhner & Meys, München



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

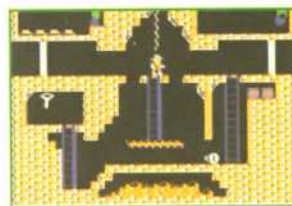
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.blizzard.com>





Vom Plattformklassiker „Montezuma's Revenge“ wurden vor zehn Jahren gut 400.000 Exemplare verkauft – verständlich, wenn Spieldesigner Rob Jaeger diesen Erfolg nun mit einer modernisierten Fortsetzung wiederholen will.



Für Nostalgiker wird das originale „Montezuma's Revenge“ gleich mitgeliefert



Nach einem Feindtreffer sieht der Held Sterne



Wurde ein Abschnitt perfekt gelöst, winkt zur Belohnung ein Bonuslevel

Titelheld Max Montezuma sieht seinem Vorbild Indiana Jones verblüffend ähnlich und lebt nicht minder gefährlich: Auf seiner Schatzsuche machen ihm in Azteken-Pyramiden neben fiesen Fallen auch höchst lebendige Ureinwohner das (Über-) Leben schwer.

Die Ego-Perspektive ist hier die einzige Parallele zu den üblichen Metzel-dungeons, denn im ganzen Spiel

sind keine Waffen zu finden. Kämpfe freilich schon, doch sprechen dabei ausschließlich Faust und Fuß. Die herumliegenden Früchte sind wegen ihrer vitalisierenden Wirkung somit gut zu gebrauchen. Das eigentliche Problem stellen jedoch weniger die sehr abstrakt gestalteten Gegner dar, sondern deren Umwelt. Unter Zeitdruck muß da oft ein ganzer Parcours aus beweglichen Plattformen, Trampolinen und Klettereinlagen absolviert werden, um noch rechtzeitig durch

Mad Max und die Tempel des Todes

eine zufallende Tür aus dem Abschnitt (insgesamt fünf große Levels) zu entkommen.

Optisch hat man die ausladenden Azteken-Katakomben abwechslungsreich gestaltet, auch ihre feine Ausleuchtung weiß zu gefallen. Interessanterweise wirkt die Grafik dabei ohne 3Dfx-Unterstüt-

zung fast hübscher, da die ansonsten gefilterten Texturen ständig den Eindruck von po-

liertem Marmor vermitteln, was überhaupt nicht zu verfallenen Tempeln passen will. Grobe Abzüge gibt es dagegen in der Soundnote. Das hektische Getripel beim Laufen sowie praktisch alle anderen Effekte schwanken zwischen einfalllos und unpassend, während sich die Midi-Musik dezent im Hintergrund hält. Letztlich ist es aber ein anderes technisches Detail, das Max Montezuma zu Fall bringt: Um Polygone zu sparen, verzichtete man auf eine Außenansicht des Helden

– mit verheerender Wirkung auf dessen Erfolgsaussichten. Trotz der automatisch wechselnden (sowie manuell einstellbaren) Blickrichtungen und der an sich sehr guten Steuerung werden so manche Stellen nämlich zum Glücks- bzw. Geduldsspiel. Dem wahren Plattformmaxe mag das gerade recht kommen, Mäxchen Normalaktionist dürfte aber bald den Lederhut an den Nagel hängen. (mz)



Trotz freier Blickrichtung bleibt die Übersicht eingeschränkt



Max Montezuma (Utopia/Software 2000)

Knüppelharte 3D-Adaption eines Plattformklassikers

GRAFIK	79%
SOUND	62%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	74%



72%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Experten
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit DOS/Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 91 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (bis 800 x 600 Pixel), 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle zu SoundBlaster bzw. Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
ONLINE-INFO:	http://www.utopiatech.com

NUCLEAR STRIKE

Zum nunmehr fünften Mal gehen die Elektronischen Artisten mit einem Heli des Strike-Teams in die Luft – wenn auch der vierte Teil der Action-Serie ausschließlich Besitzern einer Playstation vorbehalten war.



Die neue Verfolgerkamera erleichtert das Zielen und Navigieren



Nur Hubschrauber (hier die alternative Perspektive) können während des Einsatzes aufmunitioniert werden

Nachdem bereits die Wüste, ein Dschungel, diverse Städte und schließlich Rußland im Apache-Kampfhubschrauber überflogen wurden, steht nun erstmals nicht ein Kampfschauplatz im Vordergrund. Vielmehr erstreckt sich die Jagd nach dem titelgebenden Nuklearsprengkörper auf fünf ausgedehnte 3D-Szenarien. Außerdem wurde die Palette der steuerbaren Einsatzgeräte auf stolze 13 Helis, Flugzeuge, Panzer und Boote ausgedehnt.

Doch nicht nur nominell ist Nuclear Strike seinen Ahnen überlegen, auch technisch macht sich der Fortschritt bemerkbar: Wo einst detaillierte, aber abwechslungsarme Iso-Grafik das Blickfeld einnahm, zelebriert der Nachfolger feinen Polygon-Look. Speziell mit 3Dfx-Turbo gleiten die liebevoll gestalteten Landschaften flüssig unter dem eigenen Gefährt dahin. Dazu

Striken, nicht streiken!

kommen unzählige professionell in Szene gesetzte und hervorragend synchronisierte Videos, um die spannende Handlung voranzutreiben. Bloß der Spiel sound (wenig Musik, fade Geräusche) enttäuscht. Passend zur optischen Aufmachung wurden auch die Einsatzmöglichkeiten des Kriegers erweitert. So stehen neben blinder Zerstörung etliche Transport-, Begleitschutz- und Rettungsmissionen auf dem Dienstplan. Dabei beeinflusst der Erfolg auch stets das aktuelle Kampfgeschehen, da sich z.B. gerettete Piloten

umgehend an der Schlacht beteiligen. In den letzten Szenarien befiehlt man sogar eigene Bodeneinheiten, was einen Hauch von Echtzeitstrategie über das Action-Terrain wehen läßt.

Nuclear Strike ist also ein würdiger Erbe der traditionsreichen Vorgänger. Neue Optionen, umfangreichere Aufträge und nicht zuletzt die völlig neue Grafik garantieren unterhaltsame Gefechte auch ohne Multiplayer-Unterstützung. (mz)



Auf der Übersichtskarte lassen sich alle erdenklichen Infos abrufen

Ganz persönlich

...muß ich zugeben, Nuclear Strike lieber auf der Playstation zu spielen. Die Bildauflösung liegt dort zwar um einiges niedriger als am PC, doch erscheint mir die Steuerung auf der Konsole einen Tick spontaner. Dennoch sollten die Fans strategischer Baller-Action dieses tolle Game auch am Computer nicht links liegenlassen.



Markus



Nuclear Strike (Electronic Arts)

Zeitgemäße Neuauflage der Kult-Ballerei

GRAFIK	80%
SOUND	68%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	82%



78%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
2 Stufen
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, unterstützt 3Dfx und Direct3D
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.ea.com

WELT RAUM ABEN TEUER



A B E N **T E U E R** **W E L T** **R A U M**



**JETZT ÜBERALL
IM HANDEL
ERHÄLTlich!**



Im Kino beschützen die Agenten J und K unsere Erde bereits seit Monaten vor dem Abschaum des Universums, jetzt eröffnet Gremlin die Alienjagd auch am PC. Für Schlipsträger, die sich stilecht mit cooler Sonnenbrille an dieses 3D-Actionabenteuer wagen, sehen wir allerdings wirklich schwarz...

Comic, Film & Spiel

Die Arbeit an der Filmumsetzung begann bereits viele Monate vor den Dreharbeiten, weshalb die Handlung des Spiels recht stark vom Sommerhit '97 abweicht. Das ist jedoch kaum von Nachteil, konnten die Designer vor dem originalen Drehbuch doch auf die Comicvorlage von Lowell Cunningham zurückgreifen. Als inoffizieller Nachfolger der Blues Brothers und offizielles Mitglied der Men in Black schlüpft der Spieler in den schwarzen Anzug von Agent J, K oder L – die Figuren sehen ihren im Kino von Will Smith, Tommy Lee Jones und Linda Fiorentino verkörperten Gegenstücken denn auch weitgehend ähnlich. Mit welcher davon man welchen Auftrag annehmen möchte, kann vor Beginn jeder der acht Missionen neu bestimmt werden. Ehe man offiziell zum Verein gehört und im HQ der Alien-Einwanderungsbehörde mit den sechs futuristischen Handwaffen (darunter natürlich die beliebten Filmwummen) trainieren darf, muß aber erst mal Will Smith den Tauglichkeitsbeweis antreten: In den Straßenschluchten von New York ist der Dieb einer antiken Statue zu fassen.



Das HQ der MiB ist einer der wenigen „Lichtblicke“ in der hier vorherrschenden Finsternis



Diese labyrinthische Alienhöhle enthält eine Kältekammer mit tiefgefrorenen Biestern



Die Zwischenbilder befinden sich trotz Filmmotiven eher am Niveau der Comicvorlage

Die Fürsten der Finsternis



...verdunkeln derzeit in auffällender Häufigkeit den PC. Zuerst waren es nur Baller-Dungeons, die mit düsterer Ausleuchtung für gruselige Stimmung sorgten, mittlerweile zieht sich dieses Stilmittel durch nahezu alle Genres – man denke nur an Blue Bytes Actionstrategical **Incubation**. Auch Echtzeitspektakel wie **Dark Colony** oder **Dark Reign** lassen den Spieler vielfach nicht bloß namentlich im Dunkeln tapen. Wir sind schon gespannt, wann Fußballspiele am Monitor bevorzugt bei Nacht und Nebel stattfinden...

Düstere Aussichten für die Menschheit, da bringt auch der Dreh am Helligkeitsregler nicht mehr viel. Von oben nach unten: **Dark Colony**, **Dark Reign** und **Incubation**



Finsternis über New York, doch die Kameraperspektive ist fast immer optimal gewählt

ziemlich harte Nuß erweist. Das gilt für das vermeintlich starke Geschlecht ebenso wie für das angeblich schwache, denn die Unterschiede zwischen den Spielfiguren sind marginal – alle drei können gleichberechtigt gut laufen, schießen und kämpfen, lassen jedoch unterschiedlich coole Sprüche vom Stapel. Zwischen den Einsätzen wird man informiert, beispielsweise über eine arktische Forschungsstation, zu der der Funkkontakt abgebrochen ist. Aber natürlich sind dann im ewigen Eis alle Anwesenden tot oder zu gefährlichen Monstern mutiert. Obzwar der erste Kontakt zu derlei Aliens meist mit der Schußwaffe (in Deutschland versprühen die Wummen voraussichtlich nur Schleim) hergestellt wird, sind in den rund 200 Locations auch viele Rätsel zu lösen. Sie drehen sich genreüblich um das Finden und Anwenden von Gegenständen.

Fazit

Aufgrund der etwas unbefriedigenden Präsentation (die Inventory-Screens sind z.B. potthäßig, die Geräusche nur Durchschnitt) kann MiB am Computer längst nicht so sehr begeistern wie auf der Leinwand. Die Fans der Vorlagen werden an dem actionreichen Abenteuer aber dennoch ihre Freude haben. Dafür bürgen der Spielwitz und ein Schwierigkeitsgrad, der das Letzte vom Agenten fordert. (js)

Ganz persönlich

Hier mußte die Versoftung fast zwangsläufig enttäuschen, der Film war einfach zu genial. Daß sich trotz schicker 3D-Perspektiven gerade die Grafik als Schwachpunkt erweist, ist bei einer so „effektvollen“ Vorlage um so ärgerlicher, oder? Vielleicht auch nicht: Mir ist gelungenes Gameplay immer noch lieber als etwa schöne Filmschnipsel zu einem öden Spiel à la „Waterworld“. Und mögen die hiesigen Gegner auch bockhart sein, wenn sie mich hinter einer Tür angefallen haben, blieb mir vor Überraschung oft genug der Atem weg. Da neben der Atmosphäre auch der Rätselgehalt stimmt, haben die (Wo-)Men in Black in mir eine willige Mitstreiterin gefunden.



Brigitta

Schwarz in Schwarz

Grafisch wird Men in Black seinem Titel auf mehr als eine Art gerecht: Selten hat man so düstere 3D-Szenarien gesehen! Immerhin sind die Kamerawinkel sehr geschickt gewählt, was man von der gewöhnungsbedürftigen und leider starren Tastaturbelegung nicht uneingeschränkt behaupten kann. Mausclicks sind nur selten erforderlich, etwa, um eine Bombe zu entschärfen. Der Neuling wird also bereits mit der Einstiegsmission seine liebe Not haben, zumal deren Endgegner sich als



Hier ist die Frau den Männern wirklich gleichgestellt: Agent L räumt in der Arktis auf

HardBear Softwarevertrieb
PF 1604
09586 Freiberg
Tel: 03731-211693
Fax: 03731-211693



Lieferung per Nachnahme:
+DM 9,90 + NN-Gebühr
Ausland +DM 20,- (nur Vorkasse)
Mindestbestellwert DM 25,-
ab DM 200,- Versandkostenfrei

6881 Hunter Killer.....75,90	Silent Hunter.....36,95	Miss. Disk.....29,90
Amored Fist 2.0.....74,90	Sonic 3D Flicky's L.....51,45	EARTH 2140 Miss. CD 1 (70 Miss.+Mousepad).....24,90
Anstoß 2.....75,80	Star Trek: Generations...78,90	EARTH 2140- Mission CD 2.....23,90
Apache Longbow.....49,95	Steel Panther 3*(DA).....71,90	Level City (400 Levels Sim City 2000 + 30 S. C.).....15,95
Atlantis.....77,90	Theme Hospital.....75,90	Levels & Add Ons für Warkraft 2 Vol. 2.....19,80
Baphomets Fluch 2.....74,80	Tomb Raider.....69,85	Levels & Add-Ons f. X-Wing VS Tie Fighters.....19,95
Battle Isle 3.....41,45	Total Annihilation.....78,90	Roter Alarm (200 Levels für C&C 2).....19,90
Bundesl. Man. 97.....62,90	War Wind 2*.....74,90	Scen. Maps f. Civ 2.....19,80
C & C 1.....86,90	Warhammer 2.....74,90	Silent Hunter Patrol.....29,90
C & C 2.....86,90	WET.....71,45	Silent Hunter Patrol Disk 2.....29,95
ChessMaster 5000.....59,45	WipEout 2097.....74,90	Unendliche Welten für Civ.2.....24,95
Civilization 2.....49,45		Warcraft 2 (Add-Ons).....19,80
Comanche 3.....78,95		Warcraft 2: 8000 Levels.....49,00
Der Planer 2.....34,95		
Die Siedler 2.....73,50		
DSA 3.....29,90		
Dragon Lore 2.....74,95		
Dungeon Keeper.....76,90		
EARTH 2140.....34,95		
Ecstasia 2.....71,45		
Extreme Assault (DA).....68,70		
F1 Manager Prof.....69,90		
F/A 18 Hornet.....69,75		
FIFA '97.....61,45		
FIFA Soccer Man.....69,90		
Flight Simulator 6.0.....88,95		
G-Police*.....82,95		
Imperialismus.....69,90		
Jack Orlando.....39,95		
Lands of Lore 2.....71,90		
LBA 2.....75,90		
Leviathan.....75,45		
Manx T.T. Superbike*.....73,90		
Mass Destruction.....59,95		
Megapack 7 (11 CD's).....78,95		
Monkey Island 3*.....86,45		
Monster Trucks.....72,95		
Need for Speed 2.....75,95		
NHL 98.....74,95		
Outlaws.....77,45		
Panzer General 3D.....69,75		
Pazifik Admiral.....75,95		
Pro Pinb.-Time Shock.....61,45		
Sega Worldw. Soccer.....71,95		
Shadows of t. Empire.....79,90		

Low Price

Bundesl. Man. Prof.....18,90
Christoph Kolumbus.....18,90
Civilization.....24,45
Destruction Derby.....24,90
DSA: Die komplette Nordland Triologie.....35,95
Es Lebt! (virtuelles Haustier).....23,90
Fatal Racing.....22,90
Gold Games 2 (24 TOP-Spiele auf 22 CD's).....39,90
Indiana Jones 3+4.....25,95
Kyandia 3.....19,95
Lands of Lore.....19,75
Lemmings 1-3.....24,95
Lukas Arts Comic Collection.....25,95
Lukas Arts 10 Compilation.....53,90
MAD TV 1+2.....29,95
Steel Panthers 1.....27,45
Steel Panthers 2.....24,45
Vollgas.....27,90
Wacky Wheels.....21,90
War Wind.....23,90

Levels & ADD-ONS

Add-Ons f. Grand Prix.....19,80
Der Planer 2 Miss.....24,95
Die Siedler 2

Special Editions

Die Siedler 2 Gold Edition.....80,95
Formel 1 Monster-Bundle (Spiel + Diamonds "Monster 3D"-Add On Videokarte 4MB PCI).....389,45
Monkey Island Spec. Edition (1&2)*.....24,95
Silent Hunter Comanders Edition.....71,45

*-bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
DA - deutsche Anleitung
-alle nicht gekennzeichneten Titel kompl. in deutsch
-die Preise verstehen sich in DM incl. MWSt.
-Irrtümer und Druckfehler vorbehalten

Bestellung auch per E-Mail:
hardbear@gmx.de

Gesamtkatalog gegen DM 3 in Briefmarken oder Faxabruf 03731-211693

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20,-

Men in Black (Gremlin/Softgold)

Ebenso knifflige wie actionreiche Umsetzung des Kultfilms

GRAFIK	68%
SOUND	72%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	74%



71%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95 oder NT4.0
SPEICHER:	16 MB RAM und 39 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur und Maus
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	nein
ONLINE-INFO:	http://www.gremlin.com



Wenn es um rundenbasierte Strategie geht, macht SSI/Mindscape so schnell keiner was vor, das hat „Panzer General 3D“ im letzten Heft wieder bewiesen. Diese Echtzeit-Piraterie ist dagegen mehr schlecht als recht bei Sid Meiers Klassiker „Pirates!“ abgekupfert.

Grundsätzlich wäre gegen eine mondäne Adaption des legendären Karibik-Hits von anno 1987 nichts einzuwenden, doch dürften sich die Verbesserungen nicht auf Grafik und Sound beschränken. Inhaltlich war aber vor gut zehn Jahren schon mehr geboten als hier...

Zu Beginn hat der PC-Freibeuter die Wahl zwischen sechs Kampagnen und einer Instant-Seeschlacht. Bei letzterer tritt man mit einem von sechs vorgegebenen Schiffen mittels Tastatur gegen Wind, Wetter und den Computer an. In Echtzeit werden da die Segel gerefft, und am Iso-Screen sprechen die Kanonen. Derlei Gefechte sind auch ein Hauptbestandteil der Kampagnen, wo mal der Bruder aus dem Knast befreit und dann wieder ein Schatz gehoben werden soll.

Dazu steuert man auf der Karibikkarte per simplem Mausklick eine Insel an. Gehört sie dem Feind, muß dessen Fort geplättet oder sein Befehlshaber im Schwertkampf besiegt werden, ehe man die örtlichen Tavernen und Händler besuchen kann. Dort wird die Crew aufgestockt und die Beute verkauft, man repariert seine Freigatte und tauscht Neuigkeiten aus. Dann geht es wieder hinaus aufs Meer, und der zweifelhafte Spaß beginnt von vorne.

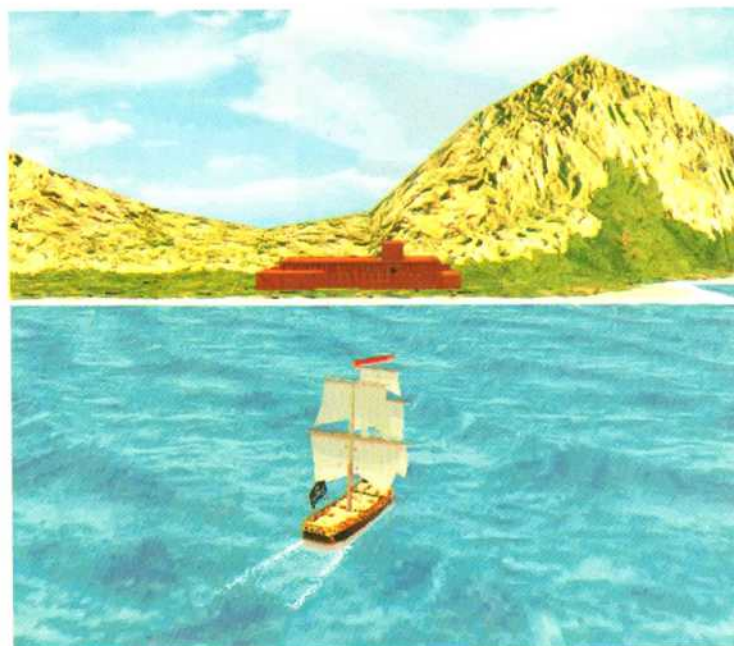
Idee gekapert, Spielspaß kielgeholt

Das Logbuch gibt Auskunft über Mannschaft, Vorräte und den Rang des Kommandanten



Segeln leicht gemacht: Das gewünschte Ziel muß auf der Karte nur angeklickt werden

Die zugegeben schicke 3D-Grafik samt Calypsoklängen und Sprachausgabe kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Blütezeit für Piraten hier vorbei ist: Wo „Pirates!“ einst mit unergründlichen Spieltiefen fesselte, da langweilt Buccaneer durch Ideenarmut, oberflächliches Gameplay und eine unrealistische Steuerung. (js)



Kämpfen schwer gemacht: Beim Angriff auf ein Fort bestimmt der Wellengang die Steuerung des Schiffes

Immer noch keine Animationen in den Hafenkneipen



Buccaneer (SSI/Mindscape)

Schwache Neuauflage des starken MicroProse-Klassikers „Pirates!“

GRAFIK	79%
SOUND	76%
STEUERUNG	54%
MOTIVATION	57%



59%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
3 Stufen
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P120 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 60 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
MULTIPLAYER:	2 Spieler per (Null-) Modem, bis zu 4 im Netzwerk oder Internet
ONLINE-INFO:	http://www.ssionline.com

Ganz persönlich

Schlecht geklaut ist halb verloren: Statt einer schicken Neuauflage ist Buccaneer nur ein schwacher Abklatsch – quasi „Pirates!“ im Schnelldurchgang. Von der Atmosphäre des Originals bleibt das Spiel daher trotz aufgebohrter Präsentation viele Seemeilen weit entfernt. Da hole ich lieber den 64er vom Speicher, als unter dieser windigen Totenkopfflagge am PC in See zu stechen!



Jörg



20

JOINT STRIKE FIGHTER

JSF

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

(PC GAMES 11/97)

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

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

PC Action 10/97, Wertung 82%

-10



„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%

„Dank unterschiedlicher Texturesätze 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

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



EIDOS

INTERACTIVE

ODDWORLD ABE'S ODDYSEE

An der Playstation ist Action-Tüftler Abe bereits ein Star, jetzt sorgt er auch unter Win 95 für Kurzweil. Falls Ihnen das gefällt: Oddworld Inhabitants plant noch vier weitere Spiele aus demselben Szenario.

Abe malocht auf dem Planeten Oddworld in der Fleischfabrik Rupture Farms. Als er eines Tages entdeckt, daß seine Spezies, die Mudokons, für die neue Leckerei „New'N'Tasty“ erhalten soll, beginnt eine wunderschön in Szene gesetzte Rettungsaktion: Noch nie sah man nahtlose Übergänge zwischen tollen Videosequenzen und zweidimensionaler Spielgrafik. Beim Erforschen der ebenso umfangwie abwechslungsreichen Welt wird nicht gescrollt, sondern bildweise umgeschaltet, denn die bewegenden Momente hat man sich für die grandiosen Animationen aufgespart. Und die Akustik steht der Optik nicht nach: groovige Musik, tolle Effekte, prima Sprachausgabe.

Abe hat aber auch in Sachen Gameplay einiges auf dem Kasten. Er springt über Abgründe, zieht sich an Plattformen hoch, rennt, schleicht oder rollt, wirft Granaten etc. So weit, so Jump & Run, doch Abes Möglichkeiten zur Kommunikation mit seiner Umwelt stellen ein echtes Novum dar. Der Held kann nämlich nicht nur durch Pfeiftöne Melo-



Mit dem Reittier Elum durch nicht scrollende Szenarien



Die vielen FM-Videos sind wirklich sehenswert



Abes Singsang aktiviert die Vogel-Teleporter, durch die seine Mit-Mudokons in die Freiheit fliehen

Ein Leckerbissen beißt sich durch

dienrätsel lösen, sondern auch seinen Mit-Mudokons den Befehl zum Folgen oder Warten erteilen. Das ist deshalb wichtig, weil das Ziel der Übung darin besteht, möglichst alle 99 (zum Teil in schwer aufstöberbaren Geheimräumen versteckten) Arbeiter zu den Teleportern und damit in Richtung Freiheit zu dirigieren. Besagte Teleporter aktiviert Abe durch seinen Chant, einen monotonen Singsang. Der gestattet es ihm auch, Gegner zu kontrollieren, um diese dann für ihn unerreichbare Hebel oder anderes Gesocks umlegen zu lassen.

Einziges, aber beachtliches Manko dieses originellen Konzepts mit Anleihen bei den „Lemmings“ ist der enorm hohe Schwierigkeitsgrad. Viele Klippen lassen sich nur nach der Methode Versuch-und-Irrtum umschiffen, an anderen Stellen sind wiederum echte Filigrantechnik am Pad gefragt. Und wenn ein Problem erst nach dutzenden Versuchen bewältigt ist, dann strapaziert das nun mal die Nerven – auch mit unendlich vielen Bildschirmle-

ben im Rücken. Dafür warten viele Lösungswege, von der Zahl der Geretteten abhängige Abspanne, ein Duo-Modus und damit Unterhaltung für ungezählte Stunden. (st)

Oddworld: Abe's Oddysee (Oddworld Inhabitants/GT Interactive)

Sehr schöne, aber auch schwere Action-Knochelei

GRAFIK	81%
SOUND	82%
STEUERUNG	77%
MOTIVATION	84%



82%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
für Geübte
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	zwei Spieler hintereinander
ONLINE-INFO:	http://www.gtgames.com



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

Overboard!



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



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.“



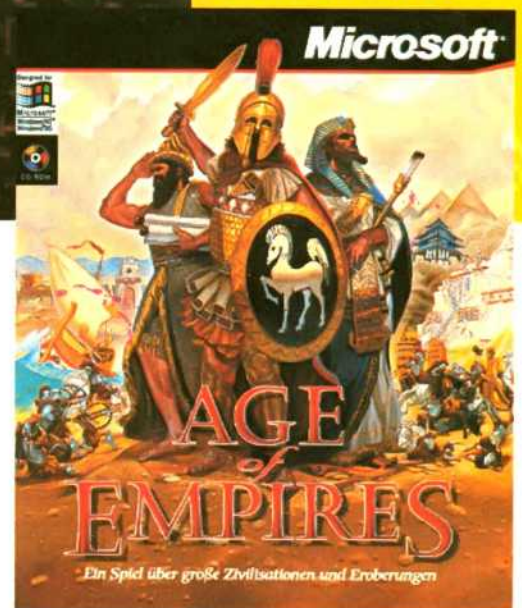
PC Player 10/97:

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

Oder **siegen.**

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.

- 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



WHERE DO **you** WANT TO GO TODAY?™

Microsoft®

www.microsoft.com/germany/

MACROPROSE

INFERNA

DIE STERNENKOLONIE

Startvorbereitungen

Nein, so zwischen Kaffee und Kuchen läßt sich keine Galaxis erobern: Vor vier Jahren mußten Mac-Imperialisten viel Zeit und Schweiß in das Unternehmen investieren, jetzt steht man bei der aufgebohrten PC-Version vor demselben Problem. Zunächst steht man aber vor der Wahl, welche Rasse dem irgendwann hoffentlich geeinten Sternenreich den Frieden bringen soll. Acht davon gibt der Computer bei Spielbeginn vor, doch kann jede Spezies den eigenen Wünschen angepaßt werden – ein Plus an Wissen, Kriegskunst etc. muß freilich durch ein Minus in einem anderen Bereich erkauft werden.

Ebenfalls zur Disposition steht die Größe des Universums bis hin zu 100 Sternsystemen mit etwa 400 Planeten. In Sachen Schwierigkeitsgrad sind fünf Stufen wählbar, von denen auf der leichtesten die Gegner freundlich und die Anfangsbedingungen optimal sind. Am anderen Ende der Fahnenstange findet man extrem aggressive CPU-Kontrahenten, eine mickrige Flotte und ein unfruchtbares Heimatgestirn vor.



Der imperiale Hauptscreen mit Karte und holographischen Bedienelementen für Kolonien, Flotte, Forschung, Schiffbau, Außen- und Innenpolitik



Die Karte des Heimatsystems zeigt, daß bis zu vier Planeten besiedelt werden können



Auf der imperialen Gesamtübersicht gilt es, insbesondere die Finanzen und die aktuellen Projekte im Auge zu behalten

Konnte MicroProse mit „Master of Orion 2“ vor gut einem Jahr noch Maßstäbe in Sachen rundenweiser Galaxiseroberung setzen, so schlägt THQ jetzt die strategische Brücke zum Echtzeitbereich à la „Command & Conquer“.



Acht vorgegebene, jedoch manipulierbare Rassen stehen zur Wahl

Kolonien, Forschung und Produktion

Um sein aufstrebendes Reich an die „universale“ Macht zu bringen, gibt es zwei wesentliche Bereiche: die eigene Entwicklung sowie der diplomatische Umgang mit den Herrscherkollegen. Für den ökonomischen Aufbau ist da vor allem die Wahl geeigneter Planeten wichtig. Sowohl deren Größe als auch die atmosphärischen Bedingungen (gut, mittel, schlecht) wirken sich auf das Tempo der Besiedlung via Transporter aus. Jede Sternensystem wird dann gesondert und bedarfsgerecht verwaltet. Wird z.B. dringend ein neuer Raumer benötigt, leitet man einfach die gesamte Produktionskapazität in eine Werft.



Entwicklungen aus fünf Bereichen wie Waffen, Antrieb oder Schilde laufen parallel



Fortschritte am kolonialen Bau werden grafisch sichtbar gemacht

Bei der Produktion, aber auch bei der Forschung erleichtert eine Automatik die Suche nach der optimalen Neuerung. Der Spieler setzt da nur Schwerpunkte, das Programm kümmert sich selbständig um Erfindung und Bau von Antrieben, Schilden oder Waffensystemen. Das spart Zeit, und Zeit ist hier kostbar. Daher, und weil die Verwaltung des Imperiums mit zunehmender Größe immer aufwendiger wird, kann zudem die Spielgeschwindigkeit variiert werden. Schließlich ist ja auch der Koloniausbau mit Fabriken, Universitäten, Handelszentren, Werften usw. ständig voranzutreiben, ohne daß Runden den Takt vorgeben würden. Als recht hilfreich erweisen sich dabei ein einblendbares Tagebuch und die komplett deutsche Sprachausgabe nebst alarmierenden Soundeffekten für jedes Ereignis von der Produktionsfertigstellung bis hin zu einem Angriff.

Flotten, Verträge und Spione

Schneller, als einem lieb ist, kommt es zum ersten Kontakt mit den drei bis 15 stellaren Nachbarn. Die Außenpolitik erstreckt sich dabei von vertraglich festgelegten Handelsrouten und gemeinsamen Forschungsprojekten über Industriespionage und Attentate bis hin zum offenen Gefecht. Um für den Kriegsfall gerüstet zu sein, sollte die zuvor in Werften gebaute Flotte noch in Weltraumakademien trainiert werden.

Kommt es zum Kampf, wird der reguläre Spielablauf zugunsten eines 2D-Bildschirms unterbrochen. Hier gehen dann typische Echtzeitgefechte über die gut animierte Bühne: Mit der Maus umrahmte Gruppen ziehen auf scrollbaren Planetenoberflächen zu Felde, während unsichtbare Minenfelder, Abfangjäger und eine Rückzugsmöglichkeit für taktische Raffinesse bürden. Der Computer erweist sich dabei übrigens als fairer, aber harter Gegner, der selbst Bündnisse schließt und eigenständig Konkurrenten ausmerzt.



Der Kampfscreen: Erst wenn in Echtzeit alle Bauten der feindlichen Kolonie zerstört sind, kann der Angreifer hier siedeln

Stufenweise Friedensverhandlungen: Wie Kybus zur Bündnisofferte steht, zeigt sich (oft erst nach Minuten) an der Farbe des noch violetten Balkens

Ganz persönlich

Meine persönlich kreierte Rasse kam, sah und siegte – mit ihr die Designer dieses galaktisch guten Strategicals: Dem Gameplay gelingt es verblüffend spielerisch, ein rundentypisches Konzept mit Echtzeit zu verknüpfen. Dank variabler Uhr, Forschungs- und Produktionsautomatik werden sich hier wohl auch eingefleischte „C&C“-Fans für etwas komplexere Eroberungen begeistern können. Zumal die eigentlichen Kämpfe ja auf für sie gewohntem Terrain stattfinden.

Jörg



Fakten, Fakten, Fakten

Konzeptionell ist THQ also in der Tat einen Schritt weitergegangen als der populäre Genre-Platzhirsch „Master of Orion 2“. Auch der Grafik muß man Anerkennung zollen, denn wenn detailliert gerenderte Planeten um ihre Sonne kreisen und Raumschiffe über Planetenoberflächen düsen, dann sieht das wirklich schick aus. Ja, selbst die 2D-Schlachtfelder warten mit Lichteffekten auf. Gerenderte Zwischensequenzen, satte Explosionen und stets passende Musikuntermalung unterstreichen die futuristische Atmosphäre. Dank der famosen Maussteuerung können sie auch Neueroberer genießen – wegen eines fehlenden Tutorials sollten sie sich aber durch das ausführliche Handbuch beißen. Dann steht auch Multiplayer-Matches um die Vorherrschaft im All nichts mehr im Wege: Via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet sind bis zu 16 Imperatoren gleichzeitig zugelassen. Tja, da wird sich Lucas Arts ranhalten müssen, um beim geplanten „Rebellion“ das gleiche Maß an Spieltiefe und Variantenreichtum zu erreichen. (js)



Pax Imperia 2 (THQ)

Galaktisch gute Mischung aus „Master of Orion 2“ und „Command & Conquer“

GRAFIK	77%
SOUND	77%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	88%



85%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem 486 DX4/100 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM und 155 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem, bis zu 16 via Internet und Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.paximperia.com



In Hafenstädten werden Manufakturen errichtet



Infos zum Schiff gefällig?

ren maximal zehn Schiffe können mit vorgegebenen Befehlen wie „Kaperfahrt“, „Hafenblockade“ oder „Handel“ ausgestattet werden. Während diese vom Rechner ausgeführt werden, mag sich der PC-Kapitän um gewinnbringende Spezialaufträge wie Geleitschutz oder die geheime Überführung einer königlichen Mätresse kümmern. Öfter jedoch ist man mit seinen Seelenverkäufern auf Angriffsfahrt gegen einen der 38 Häfen oder die Flotte eines Konkurrenten. Solche Seekämpfe finden animiert in Echtzeit statt, bieten aber kaum Einflußmöglichkeiten:

Order automatisch oder manuell geladen. Hinzu kommt, daß an jeder Anlaufstelle zwei Güter besonders nachgefragt oder in Manufakturen hergestellt werden – je weiter die Produktionsstätte eines solchen Gutes vom Hafen entfernt ist, desto höher der Verkaufspreis. Ein Gameplay im Stil des guten alten „Der Patrizier“ also, gewürzt mit einer Prise vom auch nicht eben jungen Klassiker „Pirates!“ Das modernste daran sind die Online-Hilfe und vereinzelte Rendersequenzen, ansonsten sitzt man vor nett, aber etwas altbacken gepixelten Menüs.

Ganz persönlich

Des alten Seebären Leid mag des jungen Klabautermanns Freud' sein: Der Einfachheit halber treibt hier in aller Regel der Computer den Handel, denn für den Spieler sind nicht einmal die Verkaufspreise ersichtlich – der Wert einer Ladung läßt sich nur über ein gut verstecktes Untermenü in Erfahrung bringen, und die stets starren Produktionskosten einzelner Güter muß man gar im Handbuch nachschlagen. Was bleibt, ist das Erobern von Häfen und Kapern feindlicher Flotten. Und da hätte ich mir dann doch einen Kampfmodus mit mehr Optionen gewünscht.



Jörg

Bücher und Softwareversand
Lothar Köpfer Schließweg 6
79872 Bernau

Fax 0 76 75/298
Tel. 0 76 72/41 530

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

Games CD-ROM, dt.

Age of Empires	93 DM
Akte Europa	75 DM
Baphomets Fluch 2	79 DM
Constructor	75 DM
Conquest Earth	82 DM
Demonworld	77 DM
Dreams	80 DM
Floyd	77 DM
Hugo 5	66 DM
Incubation	75 DM
Lands of Lore 2	79 DM
Mega Race 2	31 DM
Resident Evil	79 DM
Riven/Myst 2	80 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
Floyd
Larry 7
Lighthouse
MDK
Outlaws
Orion Burger
Overblood
Resident Evil
Sherlock Holmes 2
Syndicate Wars
Timelapse
Time Paradox
Tomb Raider

Bewegung, Zielvorgabe und Entern, das war's auch schon. Man muß dabei noch nicht einmal selbst zum Ruder greifen, sondern darf die Steuerung der Pötte auch dem Computer überlassen. Schließlich ist der Besitz von Häfen wichtig, da nur hier Schiffe gebaut und Fabriken errichtet werden können. Weiterhin werden hier Proviant, neue Matrosen, Kanonen und Munition je nach

Intro und Extro können sich jedoch ebenso sehen lassen wie sich die Musik des ehemaligen Attic-Frontmanns Guido „Guy“ Henkel anhören läßt. Für die faden Soundeffekte gilt das nur mit Einschränkungen, und die Sprachausgabe ist teils richtiggehend einschläfernd. Zu guter Letzt erfordert die Steuerung trotz einer brav gehorchenden Maus ein wenig Eingewöhnung. Fazit: Viele Gefechte, viel Handel, aber wenig Wandel. (rr)



Bei besonderen Ereignissen gibt's einen Renderscreen: Gratulation zum neuen Titel!

Herrscher der Meere (Attic)

Auf sympathische Art altmodischer Mix aus „Pirates“ und „Der Patrizier“

GRAFIK	74%
SOUND	66%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	77%



75%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 12 Jahren
5 Stufen
ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95/DOS 6.X
SPEICHER:	16 MB RAM, 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640 x 480 Pixel in 256 Farben)
SOUND:	alle SoundBlaster-kompatible Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	1 bis 4 Spieler an einem Rechner
ONLINE-INFO:	http://www.attic.de

Was „Alexander der Große“ letzten September begann, setzt Interactive Magic jetzt mit dem karthagischen Alpenbezwinger fort: Im Vergleich mit mondänen Strategen sieht auch dieser antike Feldherr eher alt aus.

Willkommen zur digitalen Geschichtsstunde: Nachdem Karthago dem römischen Reich im ersten Punischen Krieg (um Sizilien) unterlegen war, kam es wenige Dekaden später zu einem Rematch mit Spanien als Börse. Berühmt wurde diese Auseinandersetzung, weil es dem Karthager Hannibal gelang, Italien am Landweg zu erreichen – indem er seine Truppen mit Elefanten über die Alpen schickte.

In elf Schlachten oder einer umfassenden Kampagne kann der Spieler die elefantöse Großtat nun auf beliebiger Seite nachvollziehen. Den Widerpart übernimmt die CPU oder ein vernetzter Kollege. Neben den berühmten Dickhäutern kommen auf den scrollbaren Hexfeldern natürlich auch Fußvolk, Reiter sowie Katapulte zum Einsatz. Über die Möglichkeiten der Einheiten entscheidet dabei im Gegensatz zu anderen Konfliktsimulationen auf Runtenbasis die Erfahrung des gerade in Reichweite befindlichen Kommandeurs: Ein begnadeter Offizier kann mehr Befehle wie Sammeln, Vorrücken oder Angreifen aktivieren als ein unfähiger. Sobald

Dumbo auf Kriegspfad

die Moral der Truppe auf einer Seite zusammenbricht, gilt die Schlacht auf der anderen als gewonnen. Das alles kennt man allerdings bereits aus dem Vorgänger. Genau wie beim großen Alex gibt es bloß im schick bebilderten Intro Sprachausgabe, ist die in drei Stufen zoombare Grafik wieder animiert und der Sound aus Musik und Effekten nur mittelmäßig. Und genau wie dort machen die stets vorgegebenen Grundaufstellungen der Armeen das via Online-Hilfen erlernbare Spiel etwas abwechslungsarm. Wem das wegen seiner historischen Genauigkeit egal ist, der darf sich schon jetzt auf den Abschluß der Serientrilogie freuen: In wenigen Monaten zieht „Julius Caesar“ am PC in den Gallischen Krieg. (rr)



Der Elefantendompteuer kann die Info-Fenster frei verschieben oder ausblenden

Die brettharte Vorlage

Interactive Magics „Große Schlachten der Antike“ beruhen allesamt auf der preisgekrönten Brettspielreihe SPQR, deren Designer Mark Herman und Richard Berg zu den ganz Großen im Business zählen. So hat allein Richard Berg über 50 Brettspiele erdacht, von denen knapp die Hälfte zumindest für Auszeichnungen nominiert war.



In der Kampagne darf man die Reihenfolge der Gefechte selbst bestimmen

HANNIBAL

Die großen Schlachten der Antike



Das dreifach zoombare Schlachtfeld mit den Befehlsicons (oben) und der Übersichtskarte

Hannibal (Interactive Magic)

Der zweite Punische Krieg als historische Kosim im Rundentakt

GRAFIK	60%
SOUND	52%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	66%



65%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
variabel
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P75 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 82 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler via (Null-) Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.imagicgames.de

Red Baron

Zwischen ihm und Ihnen
ist ein As zuviel.



Mehr als 60.000 km² Echtzeit-Terrain dank der 3 Space™-Technologie.



Eine KI der Extraklasse sorgt für eine völlig realistische Umgebung.



Fliegen Sie mit 22 detailliert modellierten Flugzeug-Legenden.

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 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?

Microsoft
SIDEWINDERS

Optimiert für Microsoft Sidewinder ForceFeedback.

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von/oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und Sidewinder sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corp.

WIN'95
CD-ROM

„Computerspiele setzen den Maßstab für die Hardware“



Titanic-Gründer Ken Demarest im Kreise seiner Mitarbeiter

?: Erst mal Gratulation zu diesem tollen Einstieg ins Business! Aber wieso gerade ein doch gewiß nicht einfach zu konzipierendes Multiplayer-Game als titanisches Erstlingswerk?

KD: Zunächst einmal waren mein Partner Zack und ich vor der Gründung von Titanic anno 1995 ja als Designer für Origin tätig und haben an den Anfängen von „Ultima Online“ mitgewirkt. Bei der Idee für unseren Erstling haben wir uns also nicht ganz von ungefähr am Internet selbst orientiert – daher all die Inseln und Brücken. Und da wir auch gerne Echtzeitstrategicals, Schach und Tetris spielen, ergab sich diese Multiplayer-Kombination quasi von selbst. Okay, ein halbes Jahr hat die Konzeption schon gedauert, knapp zwei weitere dann die Realisation.

?: In welche Gewässer will Titanic als nächstes steuern, um am zunehmend schwierigeren Spielmarkt nicht unterzugehen?

KD: Gerade weil der Markt schwierig ist, darf ich da leider noch nichts verraten. Nur so viel: Wir gedenken, mit unserem nächsten Titel das 3D-Genre zu revolutionieren!

?: Ist denn in Ihren Augen mal wieder eine Revolution fällig?

KD: Ich denke schon. Es kann doch nicht genügen, die etablierten Spiele und Genres bloß immer weiter zu verbessern. Ohne Innovationskraft hätten wir beispielsweise immer noch keine Tutorials oder den Netzwerkmodus. Und schließlich sind und waren es auch immer Computerspiele, die den Maßstab für neue Hardware setzen.

Mit „Dark Reign“ konnte Activision erst kürzlich einen Hit im Genre der Echtzeitstrategie landen, jetzt blasen die Programmierer von Titanic zum Sturmangriff auf Multiplayer. Und wie es aussieht, mit Erfolg!

NETSTORM



Die Himmelsbrücken werden aus Tetris-artigen Stücken zusammengesetzt, was ihre häufig bizarren Formen erklärt

Transporteinheiten wie dieser Golem sind natürlich nicht ortsgebunden



Hier steht das potentielle Opfer für die Götter: ein Priester

Die teils unbeweglichen und selbständig feuernenden Einheiten wollen überlegt platziert sein



Über den Wolken

...befindet sich das luftige Inselreich Nimbus. Leider wird es gerade von den Fürsten der Finsternis beherrscht, was nicht eben himmlische Zustände mit sich bringt. Als Herrscher eines Eilands soll der Spieler nun Stück für Stück die gegnerischen Inseln ein- und den örtlichen Priester gefangennehmen. Dieser wird dann den Furien Wind, Regen und Donner geopfert, um neues Wissen und Macht (in der Praxis: bisher nicht verfügbare Einheiten) zu erhalten.

So abstrakt das Szenario auch sein mag, konkret fühlt man sich beim Anblick des

Tutorials zunächst an das gute, alte „Command & Conquer“ erinnert: Energie ist in Form von Sturmkristallen zu gewinnen, Produktionsstätten sollen gebaut und Einheiten produziert werden. Ein Blick auf die Karte zeigt dann jedoch sehr bald, daß NetStorm weit mehr als ein Plagiat ist. So müssen die Inseln erst mal mit Brücken verbunden werden, um sie erobern zu können. Weil die verfügbaren Bauteile aber zufällig variieren, gelingt so gut wie nie eine gerade Konstruktion. Egal, denn an den entstehenden Abzweigungen können und müssen die Kampf- oder Verteidigungseinheiten platziert werden. Im Gegensatz zum Genreprimus sind



Werden Verteidigungstürme nahe beieinander errichtet, reißt die Explosion eines einzelnen andere mit ins Verderben

Da jeder Tempel über eine gewisse Reichweite verfügt, macht es in der Praxis wenig Sinn, die energieleitenden Generatoren so nahe wie auf diesem Bild zu platzieren

Die Opferzeremonie dauert ein Weilchen, währenddessen kann der Feind das Ruder immer noch herumreißen



die Truppen hier nämlich unbeweglich – es will also gut überlegt sein, wo sie aufgestellt werden.

Doch selbst wenn ausschließlich der Priester und Transporteinheiten wie Golems, Luftschiffe und Eiskrabben wahrlich mobil sind, ist das Gameplay alles andere als statisch. So bewegen sich Kampfverbände wie Helibomber oder Ballons erstklassig animiert über den genretypisch in Iso-Großansicht der Wolkeninseln und Iconleiste mit Übersichtskarte aufgeteilten Bildschirm.

Die Tiefen der Taktik

...erschließen sich nach und nach durch mehrere Übungsmissionen. Der PC-Insulaner wird haarklein in die Geheimnisse

des Brückenbaus, die Bedeutung der Produktionsstätten und verschiedenen Energieformen sowie die strategischen Stärken bzw. Schwächen der insgesamt knapp 30 Einheiten eingeweiht: Sturmkrallen und der entsprechende Tempel ergeben Regen, Wind oder Donner. Mit jeder dieser drei Sorten Bioenergie können die zugehörigen Truppenteile in einer vom Priester zu errichtenden Produktionsstätte gebaut werden. Universell ist dagegen die Sonnenenergie, mit der sich in jedem beliebigen Tempel etwa Sonnenkanonen oder der Steinturm zur Verteidigung fabrizieren lassen.

Wo man seine Einheiten nun am besten aufstellt, hängt stark von deren Reichweite ab. Da diese es zumeist nicht auf Anhieb ermöglicht, den Gegner auf seiner

Insel unter Beschuß zu nehmen, müssen erst mal Generatoren die Tempelenergie weiterleiten. Dann und nur dann können in nächster Nähe Angreifer plziert werden. Haben die Haudegen bereits Stellung bezogen, feuern sie automatisch auf alle feindlichen Ziele in ihrer Reichweite. Zu ihrem Schutz sollte man freilich Verteidigungsanlagen wie

Eis-, Wind-, Stein- oder Kugelturm errichten, da diese stets als erstes attackiert werden.

Hat man dem Gegner schließlich so weit zugesetzt, daß sein Priester getroffen und paralysiert ist, geht der Kampf in die heiße Phase. Nun wird man versuchen, dessen Pfaffen mit einer Transporteinheit aufzusammeln, einen Altar zu errichten und den Mann an Ort und Stelle zu opfern. Damit wäre der Sieg errungen.

Stürmische (Echt-) Zeiten für Multiplayer

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, Labyrinth
- ◆ 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

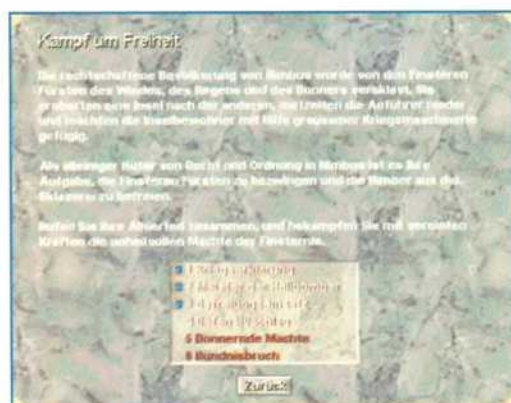
Im Himmel ist Platz für acht

Wiewohl NetStorm auch über eine dreiteilige Einzelspielerkampagne mit insgesamt 16 Missionen verfügt, deutet bereits der Titel an, daß der wahre Spaßsturm erst in menschlicher Gesellschaft entfacht wird: Per lokalem Netzwerk oder über den eigens von Activision eingerichteten Internetserver dürfen sich pro Szenario bis zu acht Luftkussbe bekriegen. Der Server listet dabei die Stärke je-

des Teilnehmers anhand seiner bisherigen Erfolge auf, so daß sich Neulinge wie Profis mit ihresgleichen messen können. Man braucht sich nur auszusuchen, an welchem „Challenge Ring“ angedockt werden soll, und los geht die Schlacht. Alternativ darf man sein eigenes Szenario starten und so die Kampfregeln (Allianzen erlaubt? Kristallwert etc.) selbst festlegen.

Das ist schön einfach und auch einfach zu handhaben: Die Maus hat die Echtzeitgefechte stets gut im Griff, wobei über das rechte Nagerohr Infos zu allen

Einheiten abgerufen werden können. Jeder Befehl wird akustisch bestätigt, wichtige Ereignisse (etwa den Verlust einer Einheit) teilt das Programm dem Spieler prompt via deutscher Sprachausgabe mit. Aber auch die Musik, Explosionen und sonstigen Geräusche können sich hören lassen, denn je nachdem, wo der Kampf gerade tobt, erklingen die Soundeffekte von links oder rechts. Zieht man jetzt noch die zwar ohne Zwischensequenzen präsentierte, jedoch schick animierte 3D-Grafik ins Kalkül, ist der Hit unumgänglich. (js)



Hier wird die nächste Mission in der dreiteiligen Solokampagne ausgewählt

Die verfügbaren Einheiten sind in der Übersicht hervorgehoben, Infos gibt es zu allen



Auf dem Activision-Server ist immer was los, es wird eifrig gekämpft und gepocht



NetStorm (Titanic/Activision)

Himmliche Echtzeitstrategie, insbesondere für Multiplayer.

GRAFIK	79%
SOUND	77%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	89%



85%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 16 Jahren
für Geübte
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM und 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler im lokalen Netzwerk oder per Internetserver
ONLINE-INFO:	http://www.titanic.com

Ganz persönlich

Endlich ein Echtzeitstrategical, das deutlich aus der Masse herausragt. Nicht nur weil es in den Wolken handelt, sondern vor allem, weil hier der Multiplayer-Modus essentiell und keine mondäne Dreingabe ist. Auch spielen Taktik und Raffinesse eine weit größere Rolle als sonst im Genre gewohnt. Geschickter Brückenbau, die richtige Wahl der Einheiten und deren wohlüberlegtes Plazieren machen NetStorm sehr viel anspruchsvoller und auch unterhaltsamer als all jene C&C-Klons, die eigentlich unter dem Begriff „Actionstrategie“ laufen müßten.



Jörg

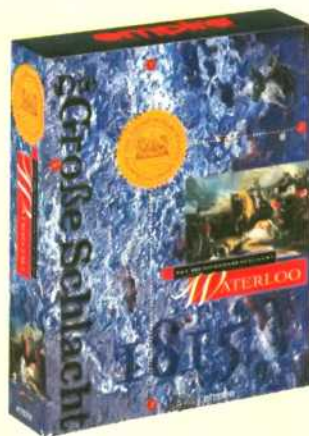
GLANZVOLLE Spiele VON TALONSOFT



DIE Große Schlachten

-REIHE

Überlisten Sie die größten militärischen Köpfe aller Zeiten und drücken Sie der Geschichte endgültig Ihren Stempel auf – mit der preisgekrönten 'Battleground-Reihe' von Talonsoft. Spielen Sie allein oder fordern Sie Ihren Gegner über Modem bzw. im Internet heraus. Bis jetzt wurden acht tolle Spiele veröffentlicht – der perfekte Zeitpunkt, sich der Verantwortung des Oberkommandos zu stellen.

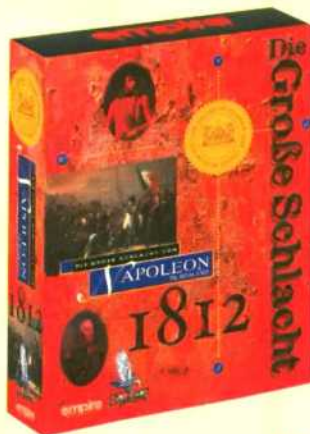


NAPOLEONS WEG NACH Waterloo

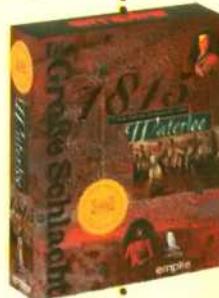
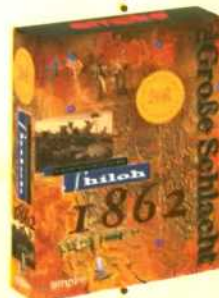
Bull Run DER AMERIKANISCHE BÜRGERKRIEG



Napoleon IN RUßLAND



- LEICHT ZU SPIELEN, ABER SCHWER ZU BEHERRSCHEN
- FASZINIERENDE SOUNDEFFEKTE UND AUTHENTISCHE MUSIK AUS DER JEWEILIGEN EPOCHE
- VARIABLE BEFEHLSKONTROLLE – KOMMANDIEREN SIE EINZELNE EINHEITEN ODER GANZE ARMEEN; IDEAL FÜR ANFÄNGER!
- WÄHLEN SIE AUS EINER RIESENPALETTE AN SZENARIEN
- UNERREICHTE GESCHICHTLICHE GENAUIGKEIT
- ZEIGEN SIE ES IHREM GEGNER IM INTERNET, VON MODEM ZU MODEM, ÜBER NULLMODEM, VIA E-MAIL ODER AUF DEM ZWEI-SPIELER-HOT SEAT VOR DEM EIGENEN COMPUTER
- DYNAMISCHER COMPUTERGEGNER
- ATEMBERAUBEND DETAILIERTE 3D-SCHLACHTFELDER!



KOCH
MEDIA

Koch Media GmbH, (+49) 089 857 95 120, Website: www.empire.co.uk

SID MEIER'S GETTYSBURG!

Für die von ihm mitbegründete Firma MicroProse feierte Sid Meier Triumphe mit großen Klassikern wie „Pirates!“, „Railroad Tycoon“ oder „Civilization“. Jetzt will der Stardesigner mit einer neuen Company an alte Erfolge anknüpfen.

Dieses strategische Bürgerkriegsdrama dreht sich ausschließlich um die entscheidende Schlacht zwischen Nord- und Südstaaten: Was am 1. Juli 1863 als kleines Scharmützel begann, wuchs sich rasch zu einem Gemetzel um die wichtige Schuhfabrik in Gettysburg nahe Washington aus – so auch hier.

Im Waffenrock der Grauen oder Blauen scheucht man Infanterie, Kavallerie und Artillerie durch das historisch verbürgte Echtzeitgefecht. Es kann als Kampagne gespielt oder in zweimal 20 Szenarien sowie zufällige Schlachten zerlegt werden. Anwählbar sind dabei nicht nur vier Schwierigkeitsstufen, sondern

auch die taktische Ausrichtung des Computergegners: aggressiv, vorsichtig, flexibel usw. Im Unterschied zu anderen Echtzeitgerangeln werden

Der Lincoln unter den Echtzeitstrategicals

die Truppen dabei pixelweise über das 3D-Terrain kommandiert. Je nach den drei möglichen Formationen Linie, Reihe und Kolonne ziehen die Soldaten in fünf Modi

(Vorrücken, Anstürmen, Rückzug etc.) mehr oder weniger schnell durch Straßen, Wiesen und Wälder. Über ihren Erfolg entscheiden zudem Erfahrung und Moral, die Nähe zum General sowie Geländemerkmale wie Anhöhen, Flüsse oder Bäume.

Für Komfort im Sezessionskrieg sorgt das einstellbare Spieltempo, dessen Pausefunktion die Befehlsvergabe erlaubt – eine unübliche, aber praktische Option. Auch über seine Schlachtordnung oder den Szenariostatus kann sich der Oberbefehlshaber vor dem Monitor jederzeit informieren lassen. Besondere Vorkommnisse (z.B. das Eintreffen von Verstärkung) werden via Sprachausgabe mitgeteilt, dazu kommt eine Online-Hilfe, die alle Icon-Funktionen erklärt und taktische Tips gibt. Das schicke 3D-Terrain darf in sechs Stufen gezoomt und in beliebiger Richtung gedreht werden. Auf die Ohren gibt es derweil Kanonendonner und Marschmusik. Bloß ist der amerikanische Bürgerkrieg hierzulande halt generell eher



Detaillierte Einsatzbesprechungen mit Sprachausgabe

von geringem Interesse. Das sollte jedoch insbesondere Multiplayer nicht vom Kauf abhalten, da sie hier zu acht für eine beliebige Seite antreten, die Truppen untereinander aufteilen und dann separat gegeneinander führen dürfen. (rr)

Sid Meier's Gettysburg! (Firaxis/Electronic Arts)

Die Mutter aller amerikanischen Bürgerkriegsschlachten in Echtzeit

GRAFIK	74%
SOUND	70%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	78%

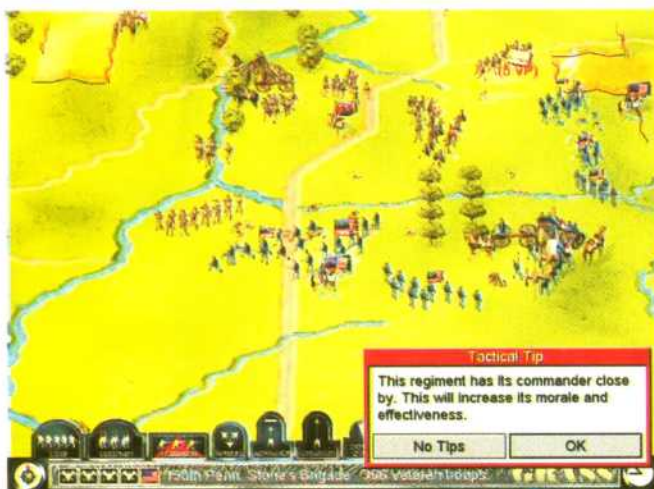


77%

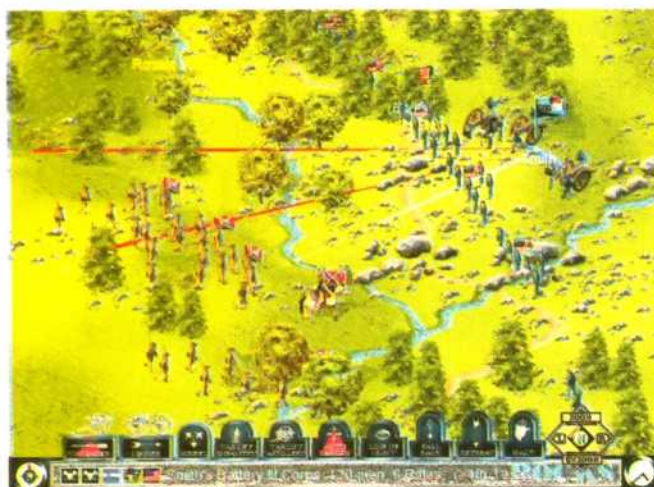
USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

ab 6 Jahren
4 Stufen
ca. 89,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 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:	bis zu 8 Spieler via (Null-) Modem oder Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.gettysburg.ea.com



Nützliche Online-Hilfen per rechtem Mausklick



Alle Befehls-Icons liegen griffbereit unter dem leidlich animierten Iso-Schlachtfeld

CD-ROM 5 MARK-Reihe

DIME CITY

Originale zum Spotpreis

VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Spotpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

GRAFIK POWER

Originale zum Spotpreis

VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Spotpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

MILLENNIA

Originale zum Spotpreis

VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Spotpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

D-ATLAS

Originale zum Spotpreis

VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Spotpreis

**Originalsoftware
zum
Taschengeldpreis!**

**Jede CD-ROM
nur 5 Mark!**
erhältlich ab sofort bei
KARSTADT

CD-ROM 5 MARK-Reihe

ROAD WARRIOR

zum Spotpreis

VOLL-VERSION

CD-ROM 5 MARK-Reihe

TELE-INFO

Originale zum Spotpreis

VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Spotpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

GRUSSKA

zum Spotpreis

VOLL-VERSION

CD-ROM 5 MARK-Reihe

ISHAR 3

zum Spotpreis

VOLL-VERSION

CD-ROM 5 MARK-Reihe

WINDOWS KOCHBUCH

Originale zum Spotpreis

VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Spotpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

HUMANS III

Originale zum Spotpreis

VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Spotpreis

CD-ROM 5 MARK-Reihe

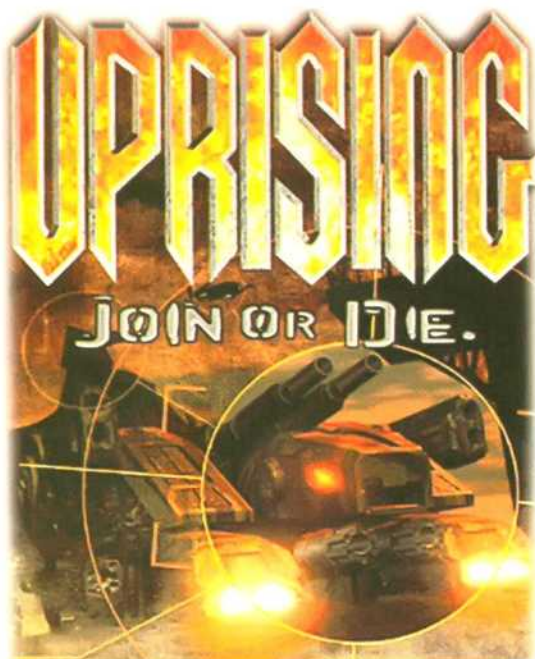
WINZER

Originale zum Spotpreis

VOLL-VERSION

CD-ROM-Software zum Spotpreis

**Jetzt jede
Menge
neue Titel!**



Für UBI Soft hat man in den Cyclone Studios „Carrier Command“ wiederentdeckt: Aus dem betagten Vektorspektakel entstand hochmoderne 3D-Strategie mit packenden Actionelementen.



Auch die Rendervideos zwischen den 28 Missionen (19 für die Kampagne, der Rest für Multiplayer, Trainer und Solisten) können sich sehen lassen

Hintergrund der planetaren Panzerschlachten ist eine böse Intrige der Erdregierung: Auf einer Kolonie täuscht man einen verheerenden Alienangriff vor, um die unabhängigen Sonnensysteme quasi in Schutzhaft nehmen und versklaven zu können. Freiheitskämpfer bekommen jedoch Wind von der windigen Aktion und stehlen den einzigen Prototypen eines Supertanks... Als Kommandant des „Warcat“ errichtet der Spieler zunächst auf einem Satellitenbildschirm seine Basis. Sie darf mit bis zu vier Gebäuden wie Kraftwerken und Fa-

Die erstaunliche Wiedergeburt eines Klassikers

briken sowie maximal drei Geschütztürmen ausgestattet werden. Um nun ein Gestirn nach dem anderen aus den Klauen des terranischen Imperiums zu befreien, steuert man entweder den Warcat oder den Hauptabwehrturm seines HQs aus der Ich-Perspektive. Alle anderen Kampfeinheiten werden von der CPU befehligt; der Spieler gibt lediglich deren Einsatzziele vor. Die actionreichen Gefechte der 28 Missionen finden in 3D-Landschaften statt, die insbesondere mit 3Dfx-Unterstützung sehr schick aussehen. Hier wirft der Warcat über seinen eingebauten Teleporter das vorproduzierte Kanonenfutter (Panzer, Jäger/Bomber und Infanterie) in die Schlacht, um dem Piloten etwas Luft für die Vernichtung der gegnerischen Basen zu verschaffen. Beim Shootout kommen mehrere Waffen-

systeme wie Flammen- und Raketenwerfer, Minen oder Energiekanonen zum Einsatz. Nach Befreiung eines Planeten erhält man dann Investitionspunkte, mit denen sich bessere Wummen für die Kriegskasse zukaufen lassen.

Im Netzwerk kommt auch zu viert Freude auf, allerdings nicht so sehr über die etwas arg komplexe Kombisteuerung: Während die Maus schießt, hält die Tastatur noch rund 70 Kommandos bereit. Der Sound aus Musik, Effekten und Sprachausgabe ist aber ebenso gelungen wie die Grafik mit Perspektivenwechsel. Kurzum, wer anno 1988 schon „Carrier Command“ mochte, wird sich zehn Jahre später auch für den gepanzerten Ahnen begeistern können. (rr)



Aus dem Warcat fällt der Blick auf 3D-Landschaften mit schicken Grafikeffekten



Die Zitadellen werden auf einer Satellitenkarte errichtet und bestückt



Bewaffnung und Technologielevel dürfen vorab bestimmt werden

Uprising (Cyclone Studios/3DO/UBI Soft)

Actionbetonte Echtzeitstrategie im futuristischen Panzer

GRAFIK	80%
SOUND	80%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	75%



76%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
variabel
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P133 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 100 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (2 MB-Karte erf.), unterstützt 3Dfx-Karten
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsche Version verfügbar
MULTIPLAYER:	2 bis 4 Spieler per (Null-) Modem, Internet und IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.3do.com

Test it! **NUR DM 4,95***

GAMES **EXTRA ASSAULT** **DOS und Windows**

LORDS II **STARFLEET ACADEMY** **AKLAIM** **IMPERIALISM** **STARFLEET ACADEMY** **AKLAIM** **PACIFIC GENERAL** **CONSTRUCTOR** **PANZER GENERAL**

Vol. 1

10 Top-aktuelle Titel

Top-Demos und Shareware

NEU "Test it!" Games

10 Top-aktuelle, spielbare Demoversionen
Erst testen, dann kaufen?

Interaktiv durch die Welt der Spiele

- GALAPAGOS
- PACIFIC GENERAL
- IMPERIALISMUS
- LORDS II OF THE REALM
- EXTREME ASSAULT
- INCUBATION
- CONSTRUCTOR
- PANZER GENERAL II
- STARFLEET ACADEMY (STAR TREK)
- DIE PHANTASTISCHE REISE NACH TERRA-GON

NUR DM 4,95*

NEU "Test it!" Multi-Media

20 Top-aktuelle Shareware-Programme
Erst testen, dann kaufen!

- Bildbearbeitung und Konvertierung
- Bilder katalogisieren
- Eigene Präsentationen erstellen (in Bild, Ton und Video)
- Soundbearbeitung (Recording, Mixing ect.)
- Sondereffekte erstellen
- Digital-Audio-Tracks auf die Festplatte kopieren
- Midi-Software
- Videobearbeitung u.v.m.

NUR DM 4,95*

Erstellen Sie Ihre eigenen Multi-Media-Präsentationen!

- 30 Top-Shareware-Programme aus dem Bereich Multimedia
- 200 phantastische Truecolor 3D-Grafiken
- 400 Sounds und Effekte für Multimedia

"Interaktives 3D-Menü"

Test it!
Multi-Media

EUROPA

Countdown zum Start

EUROPA kommt - Wir sind dabei

EUROPA und DIE EUROPÄISCHE WÄHRUNGSUNION

Ihr Wissen über Europa kann sich mit dieser CD gänzlich erweitern! Tauchen Sie ein in die Fragen und Argumente prominenter Kenner der europäischen Szene. Finden Sie hier Antworten auf brennende Fragen Ihren Geldbeutel betreffend. Lassen Sie sich beim Informieren unterrichten (LehrerInnen, StudentInnen, SchülerInnen und JournalistInnen) über die anstehenden Veränderungen in Europa helfen!

Hier finden Sie interaktiv, in 3D-Look und Sound unterlegt Zugang zu verschiedensten Aspekten des europäischen Einigungsprozesses. Hier können Sie in unterhaltsamer Weise durch die Einigungstendenzen surfen, sich Texte oder Grafiken für Ihre Referate ausdrucken oder auch nur Statements berühmter Europäer nachlesen.

Für Windows®3.x, Windows®95, Windows NT™ und Mac OS™



MODERN GAMES

Händleranfragen erwünscht

Modern Games • Tel. 02404-9852-0 • Fax -9852-25 • <http://www.modern-games.com>

NUR DM 9,95*

F1 Racing

SIMULATION

Während die reale Formel 1-Saison mit dem Schumi-Crash endete, geht's am PC jetzt erst richtig los: UBI Softs neue Rennsimulation prescht aus dem Windschatten des Klassikers „Formula One Grand Prix 2“ und übernimmt die Führung im Genre.

Zwei Fragen an die Rennleitung



Peggy Desplats,
Projektleiterin
bei UBI Soft

?: Garantieren Sie für die Authentizität der Simulation?

PD: Unbedingt! Wir haben mit Renaults Telemetrieingenieur Christian Blum eng zusammengearbeitet, er hat uns exklusive

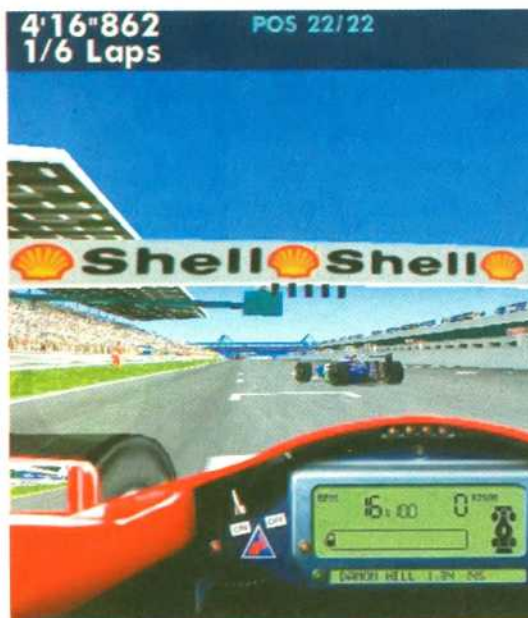
Fahrzeug- und Streckendaten zur Verfügung gestellt. Dann haben die Formel 1-Piloten Jean Alesi und Montermini Testfahrten mit dem Spiel unternommen. Und beim Sound-Digitizing in Le Castellet hat uns das Williams-Team unterstützt: Jacques Villeneuve war als eingefleischter Computerspieler ganz hin und weg, nur Heinz-Harald Frentzen hat das spürbare Kribbeln beim Beschleunigen vermisst.

?: Warum fehlt Villeneuves Name im Spiel?

PD: Weil unser Lizenzgeber FOCA nicht über die Rechte verfügte und wir bei den Verhandlungen mit dem Villeneuve-Management auf keinen grünen Zweig kamen. Vielleicht klappt's aber im Update, wo auch die 18 Strecken der 97er-Saison und Verbesserungsvorschläge der Spieler berücksichtigt werden sollen.

Im knapp 100 Seiten starken Manual findet sich neben einer Abhandlung über die Teams, Fahrer und 16 GP-Strecken dieser Welt ein umfassendes Kapitel zu Werkstatt- und Boxenbesuchen. Nicht umsonst, denn bis auf die ziemlich originalgetreuen Designs, Farben und Sponsorensticker ist hier am Auto alles veränderlich: Front- und Heckflügel, die Übersetzung der sechs (automatisch oder manuell zu schaltenden) Gänge, der Einschlagwinkel der Vorderräder, die Härte der Stoßdämpfer oder die Bremsbalance. Die Einstellarbeiten sind nach Qualifikation und Rennen getrennt durchzuführen. Sinn macht das etwa bei der Festlegung der Drehzahl. Während sie zur Qualifikation für wenige Runden sehr hoch sein sollte, darf der Motor im Rennen nicht überlastet werden.

Überhaupt machen taktische Entscheidungen den Unterschied zwischen Weltmeister und Hinterbänkler aus: Wie viele Boxenstopps sollen eingelegt, wann wie viele Liter Sprit getankt werden? Und wie werden die laut FIA-Reglement maximal 28 verfügbaren Reifen genutzt?



Kollisionen enden schon mal mit einem fatalen Salto oder einem brennenden Wrack

Vor Warm-up, Training und den 16 Grand Prix (Monaco, Spa, Hockenheim etc.) sind darüber hinaus Zahl und Können der Gegner einzustellen. Es wird auch gefragt, wie viele Runden ein Rennen dauert, ob und welche KFZ-Teile ausfallen können, ob der Rechner automatisch die Boxenstraße ansteuern soll und welche FIA-Regeln gelten.

Der Spieler kann aber auch alle Details dem Computer überlassen und sich auf das Wesentliche konzentrieren: Man wählt sein Team und entscheidet sich für Training, ein Rennen gegen die Stoppuhr oder den Einzellauf an einem beliebigen Kurs. Neulinge lassen sich die grundlegenden Manöver von einem Fahrlehrer erklären, folgen der eingeblendeten Ideallinie, nützen Lenkhilfe



Am Splitscreen kämpfen zwei Konkurrenten gegen Regen und 20 CPU-Piloten

Detailverliebt: Die Videowand funktioniert, Boliden und Kulissen sind beleuchtet, Lensflares blenden, der Rückspiegel warnt vor Attacken

Realer als die Realität?



Kiesbunker lassen sich nicht mit Vollgas für Überholmanöver mißbrauchen, sondern bremsen tatsächlich das Tempo



Weniger wirklichkeitsnah: Der Streckenposten schwenkt zwar gelbe und schwarze Flaggen, kann aber wie ein Gespenst einfach durchfahren werden



Nicht authentisch: Alle Boliden basieren auf derselben Polygon-Basis. Beim McLaren-Mercedes fehlen die Zweitflügel am Luftkasten, beim Ferrari die 96er-Schnauze

und CPU-Unterstützung beim Anbremsen. Dann spielt sich diese Sim über Tastatur, Stick oder Lenkrad ähnlich schnörkellos wie „Formel 1“ von Psygnosis.

Der Kampf um Positionen läßt sich aus sage und schreibe 15 Perspektiven verfolgen. Davon sind zwar nur die Cockpit- und zwei Hinterbordansichten von echtem Nutzen, doch die anderen Blickpunkte bieten zumindest in der (speicherbaren) Wiederholung dynamische Kamerafahrten. Unterwegs verschmutzen erkennbar die Reifen oder brennen bei forscher Beschleunigung Spuren in den Asphalt. Und der Motorsound ist fast realer als die Realität, besonders wenn die „Maxi Sound 64“-Karte Surroundeffekte von sich gibt. Nicht ganz

so wirklichkeitsnah sind der manchmal an unpassender Stelle einsetzende Drehzahlbegrenzer und das Wetter: Ob es regnet, sonnig oder bewölkt ist, hat wenig mit der simulierten Saison '96, aber viel mit dem Zufall oder den zuvor festgelegten Wünschen des Spielers zu tun.

Am Auto ist alles und jedes verstellbar

Kurzum, F1 Racing Simulation bietet ein Motorsportfest für alle Sinne – einen P200 mit schnellem 3D-Turbo (am besten 3Dfx und Riva 128, weniger gut sind Verité, Rage, Mystique 4 MB, PowerVR) vorausgesetzt, ist man noch nie so akkurat durch so detaillierte Landschaften gedonnert. (rl)



Bei etwas gewöhnungsbedürftiger Handhabung sind an der Box alle erdenklichen Einstellarbeiten durchführbar



F1 Racing Simulation (UBI Soft)

Ebenso action- wie detailreiche Motorsportsimulation

GRAFIK	90%
SOUND	82%
STEUERUNG	84%
MOTIVATION	89%



87%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P120 mit Win 95, besser ein P200
SPEICHER:	ab 16 MB RAM (besser 32 MB) und 70 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, Direct3D- oder 3Dfx-Beschleuniger erforderlich
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, alle zu Win 95 kompatiblen Geräte
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler an einem Rechner (Split-screen), bis zu 8 via Linkkabel oder im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.ubisoft.de



Insgesamt 15 Perspektiven garantieren dynamische Kamerafahrten

Ganz persönlich

Ein Hoch auf den Pirouettenkönig: Einmal zu forsch am Gas, schon buddelt sich mein Bolide ins Gras! Erst nach einiger Übung gelang mir ohne Lenkhilfe und Bremsassistent eine nennenswerte Rundenzeit. Das ist eben der Preis für so viel Realismus im feuerroten Spielmobil. Und den habe ich gerne bezahlt, denn das Game fesselt den PC-Ferraristi von der ersten Minute an. Und wenn man den clever, aber nicht übertrieben aggressiv agierenden Computergegnern erst mal den Heckflügel zeigen kann, mag man gar nicht mehr aussteigen!



Richy

TOCA

TOURING CAR

championship

Hier wartet das britische Gegenstück zur hiesigen STW-Meisterschaft: Beide Motorsportdisziplinen leben von spektakulären Drifts, Überholmanövern und Rempelen. So auch diese PC-Versoftung der Codemasters.



In der Praxis optimal: die Cockpit-Perspektive



Erst wenn der Rechner mit 3Dfx- oder Riva 128-Turbo motorisiert ist, kommt am Splitscreen Hochstimmung auf



Am Start stehen 300 PS starke Serienboliden von Ford, Renault und Co. – acht Marken treten mit je zwei Fahrern an. Die optisch und vom Handling her unterschiedlichen Autos rasen dann über teils sehr anspruchsvolle Rundkurse wie Donington Park, Silverstone oder Brands Hatch. Nur auf zwei der Pisten sind Einzelrennen und Stoppuhr-Trials möglich, sieben weitere stehen den Teilnehmern an der Meisterschaft offen. Im Rahmen zweier Läufe garantiert dabei nur eine gute Platzierung das Fortkommen.

Tuningmaßnahmen vor dem Start sind ebensowenig möglich wie Reifenwechsel oder Reparaturen in den Boxen. Bestimmbar sind dafür Standards wie Renndauer oder Automatik- bzw. Handschaltung, das Wetter (Sonne, Wolken, Schnee etc.) und ob vor dem Lauf drei Qualifikationsrunden gefahren werden oder man das Feld von hinten aufrollt. Dann liefern sich Mensch(en) und clevere Computergegner packende Duelle: Man kämpft fair um Positionen, bremst

Im Pulk durch die Pampa

den Vorausfahrenden keck aus der Kurve oder rempelt die Konkurrenz gezielt ins Kiesbett. Bei Karambolagen verbiegt sich das Blech, was aber ohne Auswirkungen auf die Fahrtauglichkeit bleibt. Wegen des großen Teilnehmerfeldes ist auch eine Aufholjagd immer noch erfolgversprechend.

Besser gelungen als die schlichte Menü-Präsentation und die vier Renn-Perspektiven sind sehenswerte Lensflares und Scheinwerferreflektionen. Die Technorhythmen und der satte Motorsound kommen sogar besonders gut. Zusammen mit der gelungenen Steuerung kommt der Spaß hier also auch ohne Tuningarbeiten und taktische Boxenspielchen auf Touren. (rl)

TOCA Touring Car Championship (Codemasters)

Unterhaltsames Arcade-Racing in Großserienboliden

GRAFIK	77%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	78%



80%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P90 (besser P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 20 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA, Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad, Lenkrad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, maximal 8 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.touringcar.com



Frank Bielas Audi A4 vor und nach einem ganz gewöhnlichen Renn-tag

Kein Rückspiegel, aber Blick nach hinten via Knopfdruck

Pro & Kontra



- * tolles Fahrgefühl
- * spannende Positionskämpfe
- * hervorragender Sound



- * schick nur mit 3D-Beschleuniger
- * keine Computergegner ab zwei Spielern
- * keine Boxenstopps

THE GAME MUST GO ON!



AUF WINDOWS®95/NT CD-ROM
INFORMATIONEN ERHALTEN SIE UNTER:
TELEFON 05241 - 48080, TELEFAX 05241 - 480848,
E-MAIL INFO@ACTIVISION.DE
www.idsoftware.com

ACTIVISION®

© 1997 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Unter Lizenz im Vertrieb bei Activision, Inc. Der Softwarename Id, Das Logo "Q.I." und das Id-Logo sind Warenzeichen von Id Software, Inc. Activision® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle anderen Logos und Namen sind Warenzeichen der entsprechenden Eigentümer.

Bleifuß Rally

Zum dritten Mal gehen die italienischen Programmierpiloten von Milestone hier bereits für den Virgin-Stall an den Start. Statt Asphaltkursen beackern Bleifüße jetzt Schotterpisten, doch an der Zielsetzung hat sich nichts geändert: Spaß am Fahren.



Eher rallyuntypisch, hier aber unumgänglich: der Start im Pulk



Dreidimensionales Rotationsprinzip im Hauptmenü

Die Vorfahrer

1995 firmierten die italienischen Programmierer noch unter dem Namen Graffiti und boten im ersten **Bleifuß** ein halbes Dutzend geteuerter 3D-Strecken, die man mit ebenso vielen Sportboliden wie Ferrari F40 oder Porsche 911 durch-eilen konnte. Als Bonus für den Weltmeister spuckte das Programm am Ende einen blauen Raketenwagen aus. Das Spiel wurde von der Fachpresse mit Auszeichnungen überhäuft, verkaufte sich rund 110.000mal und ist mittlerweile für **24,95 DM in der Budgetreihe „White Label“** zu haben.



Ein Jahr später schickte die bereits in Milestone umgetaufte Bleigießerei den grafisch aufgebohrten Nachfolger ins Rennen. Die wieder sechs Strecken (plus futuristischer Bonuspiste) führten in **Bleifuß 2** häufig fernab befestigter Straßen u.a. durch das schottische Hochland und den Dschungel Kolumbiens. Allerdings war das Teilnehmerfeld im Mazda MX-5 oder Toyota Supra von sechs auf vier Fahrer geschrumpft, und die praktische Karte wurde durch den nach wie vor gebräuchlichen Positionsbalken ersetzt. Für dieses Spiel ist ein **3Dfx-Patch auf der Bleifuß Rally-CD enthalten**.

während der Meisterschaft freigeschaltet. Das gleiche Prinzip gilt für die bis zu sechs Netzwerkzaser oder zwei (Null-)Modemlenker, dito für Duellanten an einem Rechner mit horizontal geteiltem Bildschirm. Das Zeitrennen unterliegt ebenfalls dieser Regelung, wobei man hier auf Wunsch auch gegen seinen eigenen „Geist“ der besten Runde antreten kann. Die wahre Herausforderung liegt somit in der kompletten Meisterschaft, wo alle sechs Strecken in vier Ligen zu absolvieren sind.

Zuvor steht noch der Besuch im Autohaus auf dem Programm, wo zunächst vier Boliden (nach gewonnener Meisterschaft



Die aktuelle Position läßt sich mehr schlecht als recht am Balken oben ablesen



EXTERN

Die **Replay-Funktion** erlaubt eine Analyse des letzten Rennens, wobei man zwischen allen beteiligten Fahrern umschalten kann



Der Fuhrpark besteht zu Anfang nur aus vier Fahrzeugen, nach erfolgreich absolvierter Meisterschaft kommt ein Bonusbolide hinzu



Der Tuning-Screen: Vier individuelle Setups für unterschiedliche Straßenbeläge können abgespeichert werden

parkt hier wieder ein Sonderwagen) mit Phantasienamen direkt angewählt werden können: zwei mit Vorderradantrieb, zwei besonders geländegängige Allradler. Es folgt der Gang in die Boxen, wo man den Racer seiner Wahl über fünfstufige Regler einem Feintuning unterzieht. Ist man mit dem Setup von Bremsen, Lenkung, Luftdruck, Bereifung und Federung zufrieden, wird es in einem von vier Speicherpunkten abgesichert. Je nach Straßenbelag (Schotter, Teer, Stein, Sand und Eis) können die Einstellungen dann variiert werden.

Der Sieg über die fünf CPU-Konkurrenten ist freilich auf jedem Untergrund schwer zu erringen, denn die Silikon-Chauffeure entpuppen sich allesamt als begnadete Lenker. Etwas Glück und viel Übung sind daher Grundvoraussetzung, um als einer der ersten drei Fahrer über die Ziellinie zu rollen. Wer es gar nicht auf das Treppchen schafft, ist für die nächste Liga nicht

Aufgebohrte Grafik, gedrosselte Innovation

qualifiziert. Schade fanden wir, daß die praktische Minikarte aus dem ersten Teil wieder nicht mit von der Partie ist und man seine Position daher nur einem viel weniger übersichtlichen Balken entnehmen kann. Auf die Steuerung via Joystick und frei belegbarer Tastatur ist freilich stets Verlaß – in diesem Punkt hat die

Bleifuß-Serie ja einen Ruf zu verlieren. Ähnliches gilt für den wieder ausgefuchsten Replay-Recorder, mit dem sich die Läufe trefflich analysieren lassen.

Optisch setzen die italienischen Meilensteine zum wiederholten Mal auf texturierte und animierte 3D-Grafik (von Bitmap-Bäumen und -Zusehern gesäumt), wobei der Spieler die Wahl zwischen vier Perspektiven hat: aus dem Cockpit, zweimal von hinten oder mit der Nase direkt an der Windschutzscheibe. Die Autos beulen sich nach einem Zusammenstoß auf Wunsch sichtbar ein, geraten kurz ins Schleudern, verlieren aber kaum an Fahr-

tüchtigkeit. Insgesamt hat die Präsentation gegenüber den schicken Vorfahrern sogar etwas gewonnen. Das gilt natürlich insbesondere bei Unterstützung durch einen 3D-Turbo, der aber zum flüssigen Spiel nicht unbedingt benötigt wird. Zur Musikbegleitung kann eine beliebige Audio-CD herangezogen werden, doch auch die programmeigenen Tracks sind nicht übel. Bloß Soundeffekte sollte man sich nicht allzu viele erwarten: Motorbrummen, gelegentliches Scheppern des Bleches oder Reifengeräusche wurden zu einem großen Teil einfach vom ersten Bleifuß übernommen.

Ein feines Rennspiel also. Allerdings keines, das wieder Maßstäbe im Genre setzen kann. Dazu haben sich die Programmierer für ihr Rallye-Szenario einfach einen Tick zu sehr auf Bewährtes verlassen. (rf)



Ein Herz für Multiplayer: Auch ohne Netzwerk und Modem können sich zwei Piloten via Splitscreen duellieren

Bleifuß Rally (Milestone/Virgin)

Unterhaltsames Off-Road-Racing im typischen Bleifuß-Stil

GRAFIK	88%
SOUND	79%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	84%



83%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser P166) mit Win 95/DOS
SPEICHER:	ab 16 MB RAM (32 MB unter Win 95) und 16 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 200 oder 640 x 480), unterstützt 3Dfx-Karten, Creative 3D Blaster und Matrox Mystique 4MB
SOUND:	alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Fahrer per Splitscreen oder (Null-) Modem, bis zu 6 im IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.vie.co.uk

International Rally Championship

Wer lieber Staub schluckt statt Champagner zu schlürfen, den bat Software 2000 vor gut einem Jahr bei „Rallye Racing '97“ an den Start. Jetzt senken die Programmierer von Magnetic Fields die Flagge für den geländegängigen Nachfolger.

Tuning vor dem Start, inklusive passender Bereifung für Sand, Schotter, Matsch und Schnee



Drei der insgesamt 15 Landschaften von oben nach unten: Schweiz, China und Indonesien



Die Rallye-Meisterschaft als Splitscreen-Duell

Mittlerweile scheinen die italienischen Bleifüße das Maß aller Dinge im Genre zu sein, weshalb hier bereits das kreisende Alphabet für den Namenseintrag an Virgins rasend gut verkauftes Rennspiel erinnert. Wie sich im Verlauf des Tests noch zeigen wird, fehlt es dem Programm aber auch nicht an eigenen Ideen.

Zunächst steht der Schotterpilot vor der Qual der Wahl: Profis starten natürlich zur vier Etappen umfassenden Meisterschaft an einem von 15 Austragungsorten. Sie kann in fünf Schwierigkeitsgraden absolviert werden; wahlweise allein oder zu zweit am brüderlich geteilten Bildschirm. Für acht Rudelrasen im Netzwerk gibt es dazu noch einen eigenen Modus. Den Kick(down) zwischen durch verspricht dem Solisten dagegen der Schnellstart in

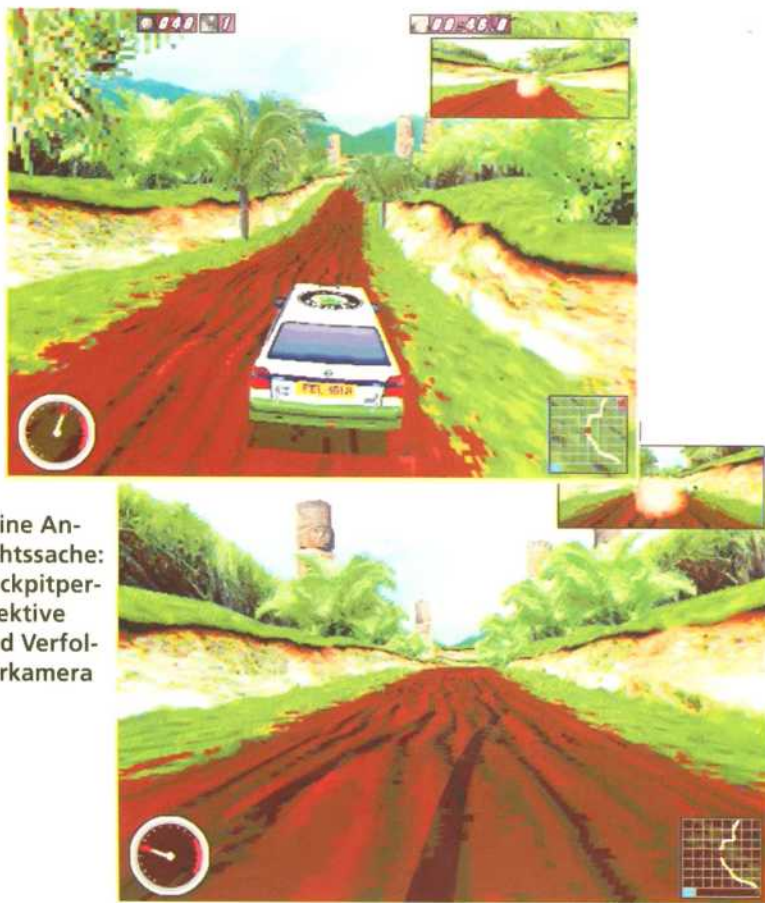
Theoretisch bis zu 16 Milliarden Rennstrecken

Brasilien, China, Schweden, England oder dem nächtlichen Italien. Unter Arcade-Bedingungen sind dann so rasch wie möglich Checkpoints zu durch-eilen, und beim Zeitfahren tritt man gegen den eigenen Geist der letzten Runde an. Fehlt noch das Training, wo die Anzahl der Runden und der Kurs ebenso beliebig sind wie das Wetter (Regen, Nebel, Wind), der gebotene Realismus (z.B. automatische

Reparatur) oder Menge und Stärke der CPU-Konkurrenz. Dank des eingebauten Editors sind sogar individuell gestaltete Tracks keine Hexerei. Hier können die Länge der Strecke, die Häufigkeit von Kurven und Hügeln, der Straßenbelag und die Pistenbreite in allen 15 Szenarien von Amerika über Japan bis nach Südafrika selbst festgelegt werden. Die so entstandenen Etappen lassen sich dann zu einer völlig neuen Meisterschaft zusammenkleistern. Das zugrunde liegende System kennt man bereits aus der legendären Amiga-Version von „Lotus 3“: Da der endgültige Parcours nur aus einem simplen Zeichencode besteht, sind rein rechnerisch an die 16 Milliarden verschiedene Strecken möglich.

Als Pilot darf man aus 40 Nationalitäten und neun Boliden wählen. Sie alle sind mit Automatik- oder Schaltgetriebe lieferbar und können vor dem Start noch getunt werden. Ist das persönliche Setup von Federung, Bereifung, Steuerung und Bremsen abgespeichert, geht's endlich in die 3D-Pampa. Je nach dem gewählten Schwierigkeitsgrad nimmt der Wagen dann die Tuchfühlung mit Kontrahenten oder dem Straßenrand mehr oder weniger gelassen auf. Bei allzu häufigen Kollisionen wird eben ein zeitraubender Halt an der nächsten Box fällig, den man auch gleich zum Nachtanken nutzen sollte.

An der wahlweise aus dem Cockpit oder von einer Verfolgerkamera präsentierten Optik gibt es wenig zu mäkeln: Die schick texturierten Fahrzeuge und Landschaften können je nach PS-Zahl des



Reine Ansichtssache: Cockpitperspektive und Verfolgerkamera

Rechner in Auflösungen von 320 x 240 bis 800 x 600 Bildpunkten dargestellt werden und huschen am Mittelweg auf einem P166 relativ flott über den Bildschirm. Schneller und schöner kommen Effekte wie Rauchfahnen, Schatten, Nebel oder Schneefall natürlich auf einem besonders flotten Computer mit 3D-Karte unter der Haube zur Geltung. Unabhängig davon geben auch schwächere Digitalboliden sattes Motorengerbrumm, Reifenquietschen sowie abschaltbare Begleitmusik zum besten. Dazwischen mischt sich die etwas nervige, aber immerhin deutsche Kurvenansage des Kopiloten. Was die Steuerung betrifft, so muß man auf Stick bzw. Lenkrad nebst Pedalerie, soweit vorhanden, nicht verzichten; die besten Ergebnisse erzielt man jedoch mit der frei belegbaren Tastatur. Fazit: International Rally Championship ist eine sehr solide Rennsimulation, deren Optionsreichtum und Realismus für einige spannende Stunden hinter dem Steuer gut sind. Fragt sich nur, ob das Spiel auch gut genug ist, um dem ebenso aktuellen wie populären „Bleifuß Rally“ im freien Wettbewerb den Auspuff zeigen zu können. (rf)

International Rally Championship (Software 2000/Magnetic Fields)

Solide 3D-Rallye mit integriertem Streckeneditor

GRAFIK	79%
SOUND	72%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	76%



75%

USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser ein P166) mit Win 95
SPEICHER:	ab 16 MB RAM und 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA (320 x 240 bis 800 x 600 Pixel), Direct3D, 3Dfx-Karten werden direkt unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pad, Lenkrad, Pedalerie
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	2 Spieler direkt am Splitscreen oder via (Null-) Modem, bis zu 8 Spieler im IPX-Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.europress.co.uk

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 Rösralth
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314



Wir führen zu fast allen
Spielen Komplettlösungen.
Fordern Sie die Gesamtliste an.
Versandkosten (Inland)

Per Nachnahme nur 9 DM

Per Vorkasse nur 4 DM

(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

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

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

7th Guest/ 11th Hour & C.	Gabriel Knight 1 und 2	Ripper
Albion	Hexen 1 oder 2 (i.B.)	Riven-Sequel zu Myst (i.B.)
Alien Trilogy	Incubation (i.B.)	Sam & Max und Vollgas
Alone in the Dark 1-3 (SH)	Indiana Jones 3 und 4	Secrets of the Luxor
Amber, Shine & Chronoma.	Interstate '76	Shadows of the Empire (i.B.)
Anvil of Dawn	Jagged Alliance 1 und 2	Shannara
Atlantis-Das sagenhafte Ab.	Jack Orlando/ Private Eye	Sherlock Holmes 1 und 2
Baphomets Fluch 1 und 2	Jedi Knight-Dark Forces 2	Shivers 1 oder 2
Bazooka Sue	Jewels of Oracle	Simon the Sorcerer 1 und 2
Betrayal in Antara	King's Field	Space Quest 1 bis 6 (SH)
Bioforge	King's Quest 1 bis 7 (SH)	Stadt der verlorenen Kinder
Blazing Dragons	KKND	Star Trek Sammelband
Casper	Kyrandia 1 bis 3 (SH)	Star Trek - DS9 - Harbinger
Chronicles of the Sword	Lands of Lore 1 oder 2	Star Trek - Generations
Command & Conquer	Last Express, The	Star Trek - T.N.G. - "A.F.U."
"D", Evocation & Blown Aw.	Legacy of Kain-Blood Omen	Stratkeep
Dark Earth (i.B.)	Leisure Suit Larry 1-7	Suikoden
Demonworld (i.B.)	Lighthouse	Swagman
Diablo	Little Big Adventure 1 oder 2	Tekken 2 & Battle Arena T. 2
Dig, The	Last Vikings 2 (i.B.)	Thunderscape
Discworld 1 und 2	Maniac Mansion 1 und 2	Timelapse
Dragon Lore 1 oder 2	MDK	Time Gate 1: Knights Chase
Dungeon Master 1 oder 2	Monkey Island 1 und 2	Tomb Raider
Earth 2140	Myst, Nactropolis, Lost Eden	Touché - 5. Musketier
Ecstasia 1 oder 2	Oddworld: Abe's Oddysee (i.B.)	Ultima 8 - Pagan
Elder Scrolls: Daggerfall (i.B.)	Outlaws	Ultima Underworld 1&2 (SH)
Evidence & SafeCracker	OverBlood	Warcraft 1 + 2 & Expan. (SH)
Excalibur 2555 A.D.	Pandora Akte & Under Moon	Warhammer-Gehörnte Ratte
Exhumed PC & PSX (i.B.)	Phantasmagoria 1 und 2	Wild Arms
Fable	Police Quest: SWAT	Wing Commander 384 (SH)
Fade to Black	Privateer und Rebel Assault	Wizardry 6 und 7
Fallout (i.B.)	Realms of the Haunting	Wizardry Adventure: Nemesis
Final Fantasy 7 (i.B.)	Rendezvous im Weltraum	X-Com: Apocalypse (i.B.)
Floyd und Voodoo Kid	Resident Evil	Zork: Nemesis & R.I.Z.
Frankenstein-Through I.Eyes	Riddle of Master Lu, The	"Z"

SH = Sammelheft
i.B. = in Bearbeitung

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

Sound	Mainboards-CPU	Speicher
Aktivboxen 30W 29,00	Pentium 512PB Cache 185,00	RAM 8 MB PS/2 FP 52,00
Aktivboxen 3D 120W 69,00	QDI TX 512PB Cache 215,00	RAM 8 MB PS/2 EDO 42,00
(beide incl. Netzteil)	ASUS P55T2P4 269,00	RAM 16 MB PS/2 FP 95,00
PINE 3D SB komp. 49,00	Gigabyte HX 512kB Cache 275,00	RAM 16 MB PS/2 EDO 85,00
SoundBlaster 16value 99,00		RAM 32 MB PS/2 EDO 199,00
		SDRAM 16 MB 149,00
		SDRAM 32 MB 219,00
		PBCACHE 256k f. ASUS 37,00
		CD-ROM
		CD-ROM 16fach 159,00
		CD-ROM 24fach TEAC 189,00
		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
		Komplettssysteme 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

Die Meisterkicker von Electronic Arts haben praktisch jede Saison einen neuen Auftritt am PC, da macht das WM-Jahr erst recht keine Ausnahme. Zumal man neben Andreas Möller als Promo-Promi auch die offizielle Lizenz zum sportlichen Großereignis in der Tasche hat.

Die FIFA 98 WM-Qualifikation



Optionen

Die diversen Menüs bieten wieder jede Menge Wahlmöglichkeiten. 172 Nationalteams dürfen da in Freundschaftsspielen, bei Elfmeterschützen oder Training zeigen, was in ihnen steckt. Dazu gibt es die Elite-Ligen von Deutschland, Brasilien, England, Frankreich, Italien, Malaysia, Holland, Schweden, Schottland, Spanien und den USA samt allen Vereinsmannschaften. Im Mittelpunkt steht aber natürlich die Fußballweltmeisterschaft 1998 in Frankreich. Das Ticket für die Teilnahme an der Endrunde will allerdings erst regelgetreu in der Qualifikation erarbeitet sein.

Auf Wunsch werden Halbzeitlänge, Regelwerk, Schiri-Laune, Wetterverhältnisse etc. manipuliert und die Video- bzw. Audio-Optionen angepaßt. Ein Editor zum Basteln eigener Teams oder Kicker fehlt ebenfalls nicht. Am Transfermarkt sind Wechselspielchen übrigens neuerdings durch den Etat der Clubs beschränkt. Und wer mag, tüftelt vor dem Anstoß noch ein wenig an Strategie, Aufstellung und System.



Die Kicker machen in jeder Hin- bzw. Ansicht eine gute Figur



Präsentation

Gespielt wird in 16 Stadien dieser Welt. Ein kurzes Video präsentiert dabei die Sehenswürdigkeiten der jeweiligen Metropole, dann betritt man in beeindruckenden Kamerafahrten die Arena – eine Halle für actiongeladene „Bandenkriege“ ist ebenfalls im Angebot. Hier wie da stehen acht Perspektiven zur Verfügung, um die wunderbar animierten Ledertreter ins rechte Licht zu rücken.

Die EA-Profis agieren zwar bisweilen etwas abgehackt, verfügen mittlerweile aber über ein erstaunliches Bewegungsspektrum. So wird z.B. der zugeworfene Ball vor Einwürfen gefangen, Kartensünder zeigen dem Schiri die Kehrseite mit der Rückennummer, Torschützen feiern Treffer mit grandiosen Bodenturneinlagen und dergleichen mehr. Für das Motion-



Das WM-Maskottchen geistert durch die Turnier-Screens



Neuerdings sorgt das einblendbare Radar für Übersicht am Rasen

Ganz persönlich

Selbst ein Sportmuffel wie ich kann sich dem Reiz der digitalen Körperertüchtigung nicht immer entziehen – besonders, wenn die Profis von EA das Training leiten. Im Detail haben sie hier jedoch gepatzt: Wenn der Computer nahezu jeden Freistoß (auch aus der eigenen Hälfte) direkt ausführt, ist das schon reichlich seltsam. Daß ihm aber die Kommentatoren dabei noch vorbehaltlos recht geben, grenzt schon an Volksverdrummung! Für ein paar schnelle Spielchen zwischendurch eignet sich FIFA 98 also prima, vom WM-Niveau ist man in meinen Augen aber noch einige Stadionrunden weit entfernt.



Markus

Die Replays mit freier Kameraführung lassen sich auch abspeichern

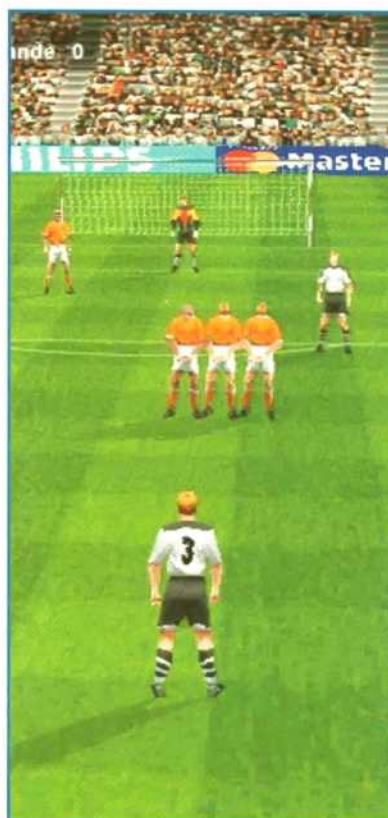


Die Gegentribüne des Münchner Olympiastadions wirkt eher wie eine Hochhausfassade



Capturing stand Andreas Möller vor der Kamera, was dem Fan allein schon den Erwerb einer 3Dfx-Karte wert sein sollte. Mit der dann verfügbaren Kantenglättung wird der Rasen nämlich endgültig zur Augenweide. Gefälliges ist auch vom Sound zu vermelden. Insbesondere die Kommentare sind nun wesentlich abwechslungsreicher und trefflicher. Vor allem die witzigen Statements von Poschmann-Co Werner Hantsch („Das iss ja sooo blöode, daß man's gar nicht glauben kann...“) übertreffen die des drögen Vorgängers Kalli Feldkamp („Diese Partie ist so oft schon gewesen...“) um Längen. Feine Effekte, eine fulminante Fankulisse sowie chartverdächtige Musik tragen ebenfalls zur stimmigen Atmosphäre bei.

Mangelhafter Mauerbau



Ganz persönlich

Ich muß zugeben, anfangs war auch ich etwas enttäuscht: Im Vergleich zum Team aus dem Jahre '97 läßt es die 98er-Auslese ein wenig an Spielkultur mangeln. Kick-and-Rush-Gebolze, wilde Grätschorgien à la „Kick Off '97“, allzu (nach-)lässige Verteidiger und ballverliebte Solisten haben bei einem Meister eigentlich nichts zu suchen. Andererseits hat mich dann mein Golden Goal in der letzten Minute des WM-Endspiels gegen die drückend überlegenen Brasilianer doch wieder versöhnlich gestimmt. An Dramatik herrscht eben gerade auf der höchsten Schwierigkeitsstufe oder in Multiplayer-Partien kein Mangel.



Steffen

Gameplay

Wie beim Vorgänger verlangt die komplexe Steuerung dem Spieler einiges ab. Die CPU gewährt zwar optional Hilfe beim Zielen, Passen oder Kopfballschlag, am höchsten Schwierigkeitsgrad müssen gegen harte Brocken jedoch schwerere Geschütze aufgeföhren werden: Nur wer Zehn-Pad-Buttons virtuos bedient, darf dem Gegner mit direkten Pässen, Hackentricks, Schwalben, aggressiven Checks etc. zusetzen. Sogar gejubelt wird auf Knopfdruck.

Weniger Grund zum Jubeln bieten ein paar spielerische Mängel. Das Verhalten der Abwehrreihen läßt nämlich nicht bloß bei Zweikämpfen häufig zu wünschen übrig. Die Freistoßmauer postiert sich, wenn überhaupt, ungünstig und mit meist bloß drei Mann. Auch das Spiel ohne Ball bleibt unter internationalem Niveau: Entweder legen die Jungs kreative Pausen à la Basler ein, oder sie wählen die ungünstigste Laufroute und rennen auf den ballführenden Mitspieler zu, statt den Raum zu öffnen.

Derlei Mäkel vermögen den positiven Gesamteindruck aber kaum zu trüben. Denn Bertis Buben haben letztlich schließlich auch nicht immer überzeugt, fahren jedoch als Gruppensieger und Titelfavorit nach Frankreich... (st)



FIFA 98 (Electronic Arts)

Trotz kleiner Formschwächen dominiert der Titelverteidiger weiterhin die PC-Konkurrenz

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



85%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 (besser P166) mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 10 bis 120 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Spieler an einem Rechner, maximal 8 via (Null-)Modem bzw. 20 im Netzwerk
ONLINE-INFO:	http://www.easports.com

actua SOCCER 2

Mit der „Club Edition“ bot Gremlin im Sommer eher ein Trauerspiel, jetzt betritt der echte Nachfolger zum Action-Kick „ranSoccer“ das Stadion. Was hat die Verpflichtung Alan Shearers als technischer Berater gebracht?

64 Nationalmannschaften kommen hier in Freundschaftsspielen, Turnieren, der Liga oder diversen Trainingseinheiten zum Einsatz. Zudem gibt es einen famosen Szenariomodus. Da muß man z.B. versuchen, im Spiel England gegen Brasilien beim Stand von 0:3 zehn Minuten vor Abpfiff das Ruder noch herumzureißen. Darüber hinaus dürfen eigene Teams gebastelt werden, drei Allstar-Truppen (darunter auch die persönlichen Favoriten des englischen Kapitäns) sind bereits aufgestellt. Der Editor läßt sich zwar umständlich bedienen, bietet aber von der Kickerstatur über das Trikotdesign bis hin zu

Grobe Klötze im Kampf um das Leder

den sieben Charakteristika reichlich Möglichkeiten. Spieldauer, Witterung, Schiri-Strenge und Regelwerk bleiben ebenfalls Einstellungssache.

Am Rasen warten dann einige optische Schmäckerl: Bei Treffern beult sich etwa das Netz aus, Tacklings hinterlassen sichtbar Spuren. Jede Menge Screenmodi mit unterschiedlicher Farbtiefe bzw. Auflösung sorgen dabei stets für flotte Performance. Vor allem mit Unterstützung durch eine 3Dfx-Karte ist die aus zehn Kameraperspektiven gezeigte Kulisse mit Videowänden, konfettiwerfenden Fans etc. durchaus beeindruckend. Das gilt mitnichten für die Akteure, die in



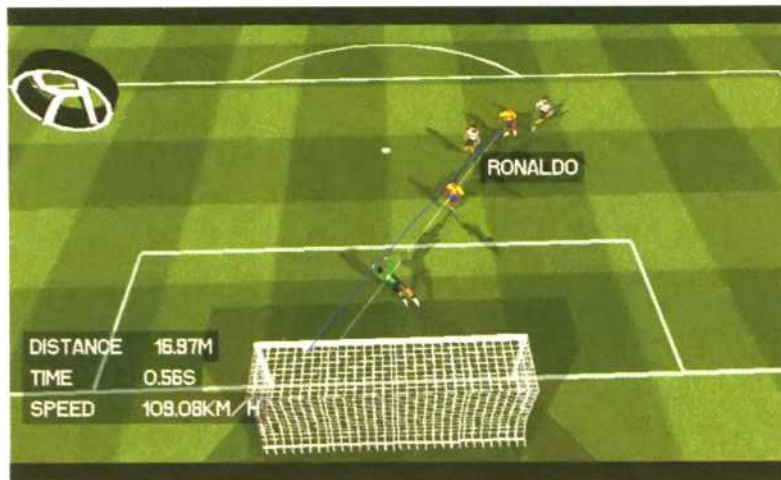
Am spielbarsten: Die Sicht von der Torlinie inklusive Radar

Großaufnahme wie Quasimodos grobmotorische Brüder agieren.

Als echter Schwachpunkt erweist sich jedoch das Handling. Zunächst nervt oft das Umschalten, da automatisch der am nächsten zum Ball stehende Spieler gesteuert wird. Bei Elfern und Freistößen fällt das Zielen schwer, und weil es hier fast so flott abgeht wie beim Eishockey (Abschlag und Schuß aus 40 Metern...) bleibt Kombinationsspiel häufig auf der Strecke. Weitaus besser gefällt der Sound aus stimmigen Kommentaren, passenden Zuschauerreaktionen und rockiger Menümusik. Wenn das neue Gremlin-Team also etwas ansehnlicher wäre und sich die (aus nächster Nähe) groben Klötze vor allem besser dirigieren ließen, könnte man im digitalen Wettbewerb bestehen – so aber reicht's noch nicht einmal für die WM-Qualifikation. (st)



Nicht nur bei Schneefall hinterlassen die Profis ihre Spuren



Während der Replays gibt es Infos über Flugbahn und Tempo des Leders sowie die Schußdistanz

Actua Soccer 2 (Gremlin)

Ordentlicher Action-Kick mit mäßiger Steuerung

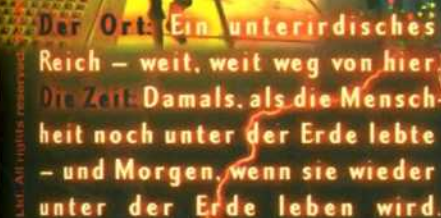
GRAFIK	69%
SOUND	76%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	61%



63%

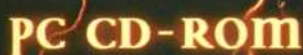
USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 79,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P60 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 70 bis 500 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	englisch, deutsche Version folgt
MULTIPLAYER:	bis zu 4 Kicker gleichzeitig an einem Rechner, im Netzwerk oder via (Null-) Modem
ONLINE-INFO:	http://www.gremlin.co.uk



Die Handlung: Beth, die Gehilfin des Zauberers Merlin, wird in die Zukunft geschickt, um Excalibur zurückzuholen. Auf dem Weg durch die zahlreichen Level der unterirdischen Stadt begegnet sie mysteriösen Gestalten und muß viele Abenteuer überstehen. Bei manchen hilft ihr ihr Schwert, für andere braucht sie ihren Geist.

Die Technik Eine atemberaubende 3D-Technik mit realistischen Lichteffekten gibt ein unübertroffenes Gefühl des "Dabeiseins". Über 600 Standorte und mehr als 80 verschiedene Charaktere sorgen für unzählige spannende Stunden. Komplette deutsche Version.



Distributed by



www.konami.com



Auch für die Korbjäger von Electronic Arts hat die 98er Saison begonnen. Und was auf Eis und Rasen recht ist, kann am Parkett nur billig sein: Neuverpflichtungen für Auge und Hand.

Zunächst sticht die überarbeitete Optik ins Auge: Keine peppig bunten Graffiti-Menüs mehr, die Optionsvielfalt verbirgt sich nun schamhaft hinter einem eher nüchternen Platinendesign. Wie gehabt stehen hier die 29 NBA- und zwei All-Star-Teams zur Verfügung. Es darf munter transferiert oder an den Regeln manipuliert werden, per Editor ruft man neue Profis ins digitale Leben und bastelt an Aufstellung bzw. Angriffs- sowie Verteidigungsstrategien. Neue Features finden sich mit dem arcademäßigen Drei-Punkte-Shoot-out, wo innerhalb einer Minute aus fünf Positionen möglichst viele von 25 Bällen zu versenken sind. Und im Managermodus darf man vor Saisonbeginn den kompletten Draft abwickeln, um sich mit hoffnungsvollem Nachwuchs zu verstärken.

Die acht Kameras mit ihren acht Zoomstufen liefern bei 3Dfx-Unterstützung nun deutlich hübschere Bilder. Doch auch ohne Grafikturbo verfügen die Polygonsportler über die Gesichtszüge ihrer realen Gegenstücke und flüssigere Animationsphasen dank verbessertem Motion-Blending – den bei den Kollegen von „NHL 98“ erreichten Standard darf man dennoch nicht ganz erwarten. Dafür ein Plus an Bewegungen. Neben neuen Dunks oder Täuschungsmanövern kann man z.B. bei Korblegern den Ball

Neue Features, mehr Bewegungen und verbesserte KI

während des Sprungs in die andere Hand wechseln. Damit wurde zwar auch die Steuerung komplexer, doch mit einem Acht-Button-Pad und etwas Übung kommt garantiert Stimmung auf. Jeder Teamkollege ist nun direkt anspielbar, sofern er frei steht – durch die Gegner hindurchfliegende Bälle sind passé, was Pässe erschwert. Vom Turbo-Knopf sollte man trotzdem die Finger lassen, da damit die Korbhatz selbst am höchsten Schwierigkeitsgrad zu leicht wird. Zumal eine aufgemotzte KI die CPU-Profis vor allem in der Defensive cleverer mit dem Spieler zusammenarbeiten lässt. Erfreulich auch, daß der Center nicht mehr den Bärenanteil der Punkte verbucht. Ebenfalls erfreulich, daß man

jetzt endlich während der Begegnungen abspeichern kann und auch die Replays save darf.

Daß sich am Sound bis auf zusätzliche Ansagen wenig geändert hat, ändert nichts am finalen Tatbestand: Die Korbkünige von EA bleiben weiterhin auf dem Genrethron. (st)



Ein großer Wurf...



Wie die anderen Menüs kommt auch der neue Draft im Platinen-Outfit daher

NBA Live 98 (Electronic Arts)

Schlicht und ergreifend das beste PC-Basketball

GRAFIK	83%
SOUND	80%
STEUERUNG	83%
MOTIVATION	86%



83%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
SYSTEM:	ab einem P100 mit Win 95
SPEICHER:	16 MB RAM, 45 bis 206 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, 3Dfx-Karten werden unterstützt
SOUND:	alle zu Win 95 kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick, Pad
AUSGABE:	komplett deutsch
MULTIPLAYER:	bis zu 8 Spieler an 2 PCs im Netzwerk bzw. via (Null-) Modem
ONLINE-INFO:	http://www.easports.com



Action satt beim Shoot-out



U L T R A

PINBALL™

DER VERGESSENE KONTINENT

15
ÜBER FLIPPER
TISCHE

AB NOVEMBER
FÜR PC UND
MAC-CD-ROM

 S I E R R A®

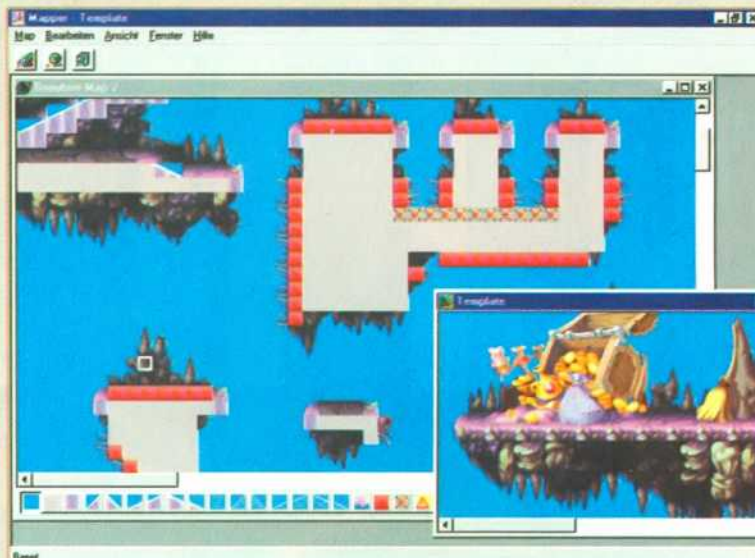
www.sierra.de

RAYMAN'S WORLD



Vor genau zwei Jahren gab UBI Softs Springfield Rayman sein PC-Debüt, nun turnt er abermals über 2D-Plattformen. In sechs kunterbunten Welten zu je vier Levels kommen bekannte Features wie die Kletterhand, die Wurffaust oder Raymans Talent zum Helikopter zum Einsatz. Zu Beginn läßt sich freilich nur der erste Abschnitt jeder Welt anwählen, erst nach erfolgreichem Durchlaufen einer Ebene wird die nächste zugänglich. Das Spielende werden jedoch nur ganz hartnäckige Hüpfer erleben, denn der Schwierigkeitsgrad rangiert trotz sporadischer Rücksetzpunkte und Power-ups zwischen beinhart und frustrierend.

Bevor man nun aber die Designer vorschnell verurteilt, gilt die Devise: Selbst ist der Ray-Mann! Getreu diesem Motto lassen sich mit Hilfe simpler Befehle für Ausschneiden und Einfügen beliebig viele Plattformabschnitte selbst gestalten. Im Event-Editor werden danach die passenden Monster- und Bonusaktionen eingefügt, dann lassen sich die eigenen Maps direkt im Spiel anwählen. Freilich entpuppt sich das Editieren der verschiedenen Bodenattribute etc. als recht zeitaufwendig. So wartet Otto Normaluser wohl lieber auf die fixfertigen Spielareale, die nach dem Vorbild von „POD“ regelmäßig auf den Website des Herstellers (<http://www.ubisoft.de>) gepackt werden sollen.



Rayman's World (UBI Soft)

Knüppelschwerer Knuddelplattformer
inkl. Leveleditor

URTEIL:

62%

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P60 mit
16 MB RAM, 30
MB auf der HD
und Win 95

MAGESLAYER

Ravens Magierkiller schlägt in just jene Kerbe, die das Söldnerspektakel „Take no Prisoners“ des gleichen Programmerteams hinterlassen hat: Mit einer von vier Heldenfiguren (Zwerg, Dämon, Warlock und Inquisitor) zieht man in die Schlacht um fünf verschollene Artefakte. In rund 30 Abschnitten müssen da Hunderte von kleinen und größeren Monstern abgeschlachtet werden. Hierfür stehen neben Standard-Nahkampfattacken mehrere aufrüstbare Zaubersprüche zur Verfügung. Auch diverse Sammelextras von Lebens- und Spruch-Energie bis hin zum kurzfristigen Schutzschild oder vorübergehender Unsichtbarkeit erhöhen die Überlebenschancen gewaltig.

Während sich die Umgebung in fein ausgeleuchteter, aber eintönig texturierter Vektorgrafik präsentiert, bestehen Helden und Schergen aus herkömmlichen Bitmaps. Besonders unter VGA sehen die Dungeonbewohner richtiggehend häßlich aus. Immerhin kommen sie dank Unterstützung für Direct3D und 3Dfx-Karten auf gut gerüsteten PCs selbst bei 800 x 600 Pixeln angenehm flott zur Sache – optische Leckerbissen darf man sich allerdings auch hier nicht erwarten. Wer also auf geradlinige Action und Netzwerkschlachten mit bis zu 16 Teilnehmern in Teams oder Deathmatches steht, darf zuschlagen. Wer hingegen am Bildschirm kein Blut sehen mag, sollte die Finger von diesem Gemetzel lassen. (mz)



Mageslayer (Raven/GT Interactive)

Blutige Draufsicht-Action für Anspruchslose

URTEIL:

64%

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit
16 MB RAM, 102
MB auf der HD
und Win 95

MOVING PUZZLE

Es soll ja Leute geben, die mit Tausenden von Puzzleteilen tagelang den Wohnzimmertisch belagern – dank dieses neuen Konzepts von Ravensburger Interactive werden besagte Knobelfans nun wohl den Monitor in Beschlag nehmen: Erstmals müssen bewegte Bilder zu kleinen Videos vereint werden.

Wie bei einem herkömmlichen PC-Puzzle werden die bis zu 30 Bildschnipsel (kann eingestellt werden) pro sekundenlangem Mini-Film mit der Maus so gedreht und verschoben, daß

sie an der richtigen Stelle sitzen. Am schwersten der drei Schwierigkeitsgrade sind sie zudem zu spiegeln, was die Sache noch vertrackter macht, als sie ohnehin schon ist. Weil das verhackstückte Video nämlich während der „Arbeit“ ständig abgespult wird, ist es alles andere als einfach, die passenden Teile zu erkennen. Motive gibt es zu sechs Themen wie „Wild Life“ (Löwen etc.), „Seaworld“ (Digi-Aquarium) oder „Fun Sports“ (Snowboard usw.) und „Action Flights“ (schöne Luftaufnahmen). Jedes dieser preiswerten Pakete umfaßt neun Videos mit akustischer Untermalung plus ein Bonuspuzzle und sollte von Bürorechnern ferngehalten werden. Unsere Verlagsassistenten erlagen jedenfalls allzu schnell der Faszination der bewegten Puzzlebilder...

Moving Puzzle (Ravensburger Interactive)	
Knifflige, originelle und preisgünstige Videopuzzles	
URTEIL:	70%
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 20,- DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX2/66 mit Win 3.11/95, 8 MB RAM und 15 MB auf der HD



INDUSTRIEGIGANT EXPANSION SET

Wenn wir für ein Add-on mal eine ganze halbe Kurztestseite opfern, anstatt es ruckzuck im Update Service abzufeiern, dann muß es schon etwas Besonderes sein. Ist es auch: Wer JoWoods gelungene Wirtschaftssimulation „Der Industriegigant“ (Test in Ausgabe 8/97) besitzt, kann 30 Mark kaum besser investieren.

Die Expansion-CD erweitert das deutschsprachige Hauptprogramm nämlich erst mal um neun abwechslungsreiche Szenarien und ebenso viele Missionen. Dabei agiert der Spieler in komplett überarbeiteter Iso-Grafik und kann sich an neuen Industriezweigen wie Baubedarf, Papierfabrikation und Druckereien versuchen. Insgesamt 14 bisher nicht gekannte Produkte stehen für Entwicklung und Verkauf bereit. Zudem wurden die Transportmöglichkeiten (jetzt stehen auch Luft- und Wasserwege offen) ausgebaut, die Statistikfunktion und der Editor optimiert. Es ist also nicht nur für mehr, sondern auch für komfortableres Spielvergnügen gesorgt. Nach reiflicher Überlegung sind wir daher zu dem Schluß gekommen, diesem gigantischen Nachschlag die gleiche Wertung wie einst dem Originalprogramm zu geben. Zusammen macht das dann stolze 164 Prozent an simulativer Komplexität...

Industriegigant Expansion Set (JoWood)	
Ausgereifte Erweiterung zur populären Wirtschaftssim	
URTEIL:	82%
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 30,- DM
SYSTEM-KONFIGURATION:	ab einem 486 DX4/100 mit Win 95, 8 MB RAM und dem Haupt- programm auf der HD



STEEL PANTHERS 3

Wer den „Panzer General“ binnen weniger Stunden zum Sieg führt, wurde seit jeher mit SSIs stählernen Raubkatzen glücklich. Diesmal bietet Gary Grigsbys hochkomplexe Wabenstrategie sechs Kampagnen und 42 Einzelszenarien auf Brigade-Ebene. Dabei werden sämtliche Waffengattungen von 1939 bis 1999 über das in drei Stufen zoombare und mit acht Höhenstufen versehene Terrain gescheucht. Für individuelle Schlachten steht ein komfortabler Editor zur Verfügung.



Steel Panthers 3 (SSI)

Komplexe Gefechtssimulation für Fans

URTEIL:

60%

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit Win 95/DOS 6.22, 16 MB RAM und 35 MB auf der HD

Am rundenbasierten Gameplay mit Siegpunkten hat sich gegenüber den Vorgängern ebenso wenig geändert wie an der bewährten Steuerung, der mager animierten Grafik und dem martialischen Sound. Daß eine Enzyklopädie über die technischen Daten aller Waffensysteme informiert, dürfte somit wieder nur Hardcore-Strategen interessieren.

CIVIL WAR GENERAL 2

Impressions legt den Bürgerkriegsgeneral von anno '96 neu auf: Auch hier kaum Neuerungen, seien sie nun spielerischer oder grafischer Natur. Während also die eingestreuten Realfilme wieder recht gut gelungen sind, fällt die Darstellung des ISO-Terrains und der Figuren eher dürrig aus – da gefällt „Sid Meier's Gettysburg!“ schon besser. Allerdings wird hier im einfacheren Rundentakt gespielt; Soldaten, Reiter und Kanoniere sind sehr simpel mit der Maus zu befehlen.



Civil War General 2 (Impressions)

Neuaufgabe des amerikanischen Bürgerkrieges

URTEIL:

62%

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

SYSTEM-KONFIGURATION: ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 45 MB auf der HD

Die wichtigste Neuerung besteht in der massiven Erweiterung der Szenarien: 17 Kampagnen, 47 historische und 170 hypothetische Schlachten sorgen für einen komplett deutschen Sezessionskrieg, der gar nicht mehr enden will.

NAPOLEONS WEG NACH WATERLOO

Kurz vor seiner Niederlage bei Waterloo traf der kleine, große Kaiser der Franzosen auf die Armeen des Allianzverbündnisses bei Ligny und Quatre Bras. Im jüngsten Sproß der alten „Battleground“-Serie führt Talonsoft den Strategen in 25 Szenarien phasenweise durch die Schlachten. Das detaillierte Iso-Terrain beherbergt Truppenführer, Infanterie, Kavallerie und Artillerie in akkuraten Originaluniformen und wird von historischen Videos grafisch unterstützt. Für die Ohren gibt's klassische Märsche sowie realistische Soundeffekte.



Napoleons Weg nach Waterloo (Talonsoft/Empire)

Neue Rundenstrategie aus der alten Battleground-Serie

URTEIL:

69%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 69,- DM

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

Weil auch die Steuerung per Icons und Pulldownmenüs recht komfortabel geriet, kann man hier schon mal auf Napsis Spuren wandeln – etwas strategisches Geschick vorausgesetzt, da es auch diesen (komplett deutschen) Schlachtfeldern nicht an Komplexität mangelt.

BALLS OF STEEL

Der zumindest im Englischen recht anzügliche Titel dieser Flippersim kommt nicht von ungefähr: Einer der fünf gebotenen Tische widmet sich Plattform- und 3D-Dungeonheld Duke Nukem, der gewohnt markige Sprüche zum besten gibt. Aber auch die anderen Tableaus können sich hören lassen, sei es nun bei der Jagd auf einen Bombenleger, Aliens, Genmutationen oder gar Fantasy-Drachen.

Inhaltlich ist solide Pinball-Kost mit diversen Aufträgen, Scoreboard-Spielchen und Multibällen geboten, allerdings ohne daß dabei je die Komplexität des Klassenprimus „Timeshock!“ erreicht würde. Auch bei der optischen Aufmachung müssen verwöhnte Kneipensportler Abstriche hinnehmen, da die Tische nur in wahlweise scrollendem oder hochauflösendem 2D dargestellt werden.



Balls of Steel

(Pinball Wizard/GT Interactive)

Fünf solide PC-Flipper in klassischer 2D-Ansicht

URTEIL:

68%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Schwierigkeit: 4 Stufen

Preis: ca. 89,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION:

ab einem P90 mit Win 95, 16 MB RAM und 70 MB auf der HD

3D ULTRA PINBALL: DER VERGESSENE KONTINENT

Auf gleich 16 Tischen kämpfen sich die deutsch sprechenden Helden hier ins Landesinnere einer Tropeninsel vor, durchqueren dort u.a. das Labor eines verrückten Professors und Tempelruinen. Dabei lassen sich aber nur drei Missionen als vollwertige Flipper bezeichnen, die anderen dienen nur der Verbindung und halten den Spieler bloß wenige Minuten auf.

Auch technisch erweist sich das Game teilweise als Mogelpackung. So sind die Animationen der 3D-Hintergründe oft unsauber, Kugelphysik und Steuerung hat man leicht verkorkst: Daß die linken und rechten Strg- bzw. Shift-Tasten sich nicht einzeln belegen lassen, ist alles andere als zeitgemäß.

Wenn man einmal den Abspann gesehen hat, macht diese Ballerei daher ihrem Titel Ehre und versinkt in Vergessenheit.



3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent

(Sierra/Dynamix)

Unbefriedigendes Flipper-Abenteuer

URTEIL:

51%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren

Schwierigkeit: variabel

Preis: ca. 49,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION:

ab einem 486 DX2/66 mit Win 95/3.1 und 8 MB RAM sowie 25 MB auf der HD

COMBAT CHESS

Wieder mal eines von diesen Schachprogis, die zur optischen Kurzweil animierte Kämpfe der Figuren bieten – je nach gewählter Perspektive und Position wird eine von über 600 vorberechneten Rendersequenzen abgespult. Bloß wird das Spiel selbst dadurch recht unübersichtlich, so daß man sich nach einmaligem Genuß aller Animationen für die klassischen Figuren oder gar die 2D-Darstellung entscheiden wird.

Schlechtes PC-Schach hat Empire hier aber keineswegs abgeliefert, denn auch ohne Grafikbrimborium geht die Strategie auf: Der Schwierigkeitsgrad ist bei einer maximalen Stärke von 2.500 ELO-Punkten frei wählbar, dank optionaler Leichtsinnsfehler des Rechners finden Gelegenheitsspieler und angehende Großmeister gleichermaßen den passenden Partner.



Combat Chess (Empire)

Spielstarkes Schachprogramm mit launigen Animationen

URTEIL:

68%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Schwierigkeit: variabel

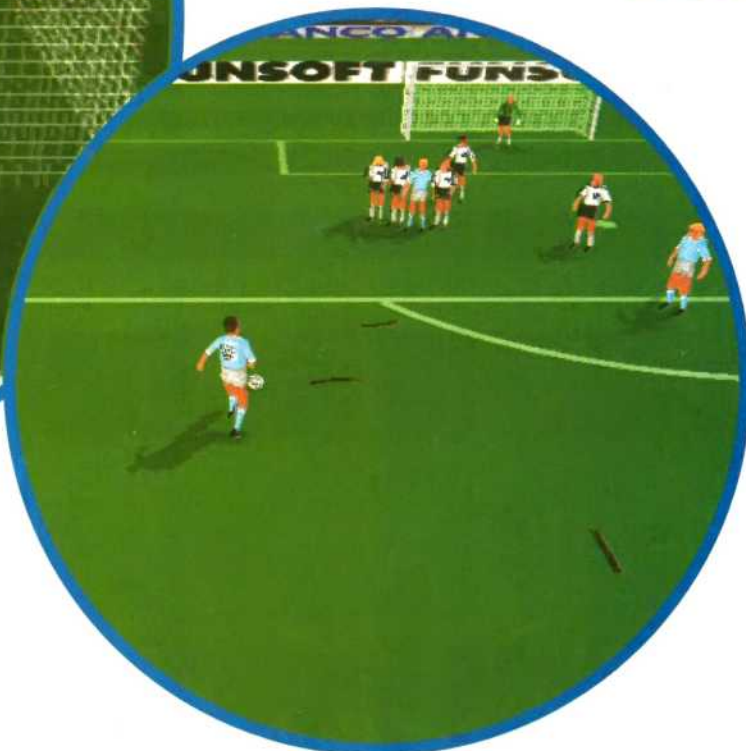
Preis: ca. 69,- DM

SYSTEM-KONFIGURATION:

ab einem P90 mit Win 95, 8 MB RAM und 7 MB auf der HD

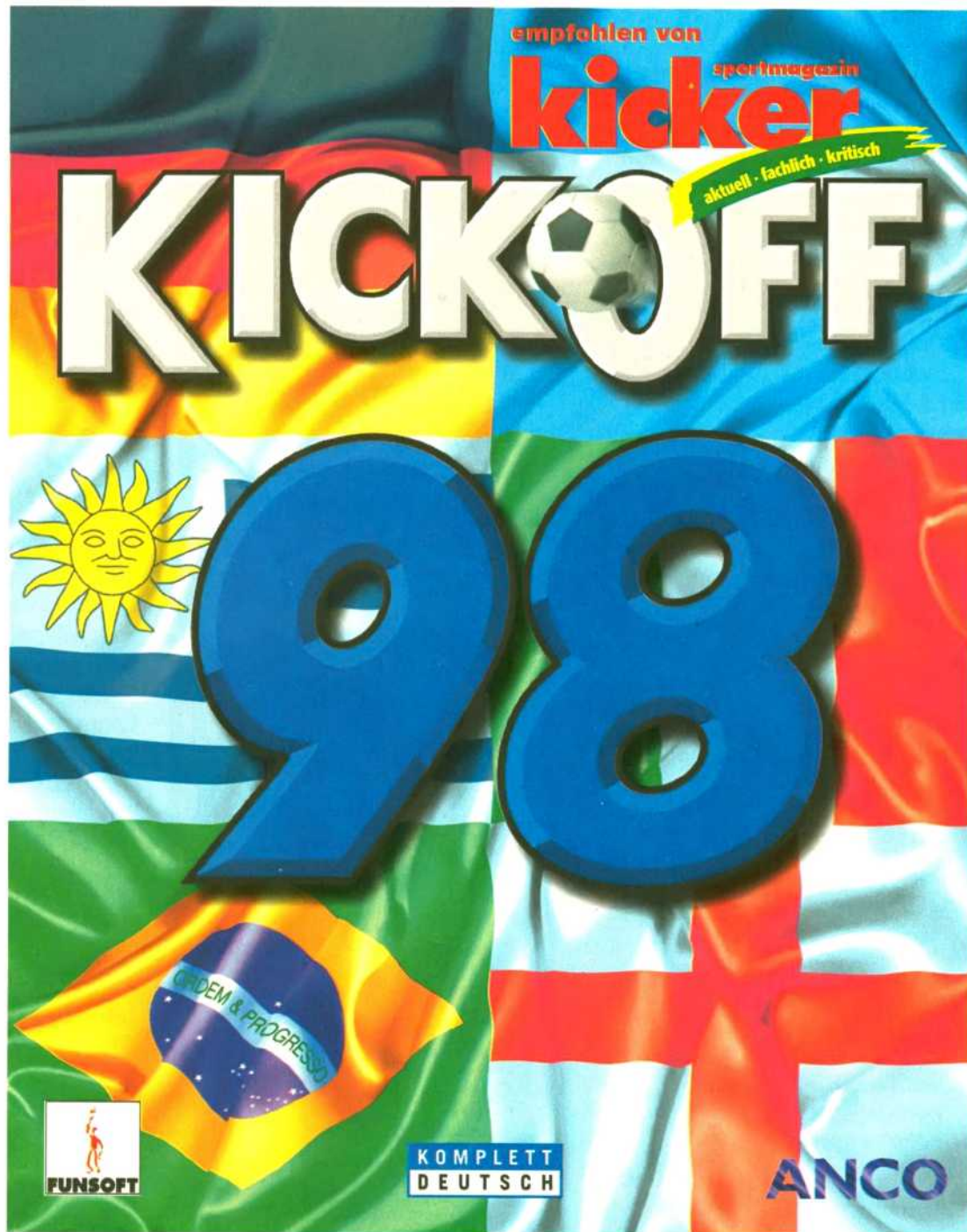
ERLEBEN und spielen Sie Fußball,
wie Sie es noch nie zuvor getan haben.
KICK OFF '98 – WORLD CUP SOCCER bringt
Ihnen die Spannung und Action des größten
Fußballturniers der Welt auf Ihren PC. Mit absolut
atemberaubender Grafik und überragender
künstlicher Intelligenz in einer dieser rasanten
Sportart angemessenen Geschwindigkeit.

-  Insgesamt 120 Nationalmannschaften mit den für sie typischen Taktiken und Spielverhaltensmustern.
-  2880 international erfahrene Spieler mit ihrem individuellen Erscheinungsbild.
-  Das Aufwärmen gibt selbst Anfängern die Möglichkeit, schnell konkurrenzfähig zu werden.
-  Spielen Sie im Freundschaftsmodus sowie volle 30 Runden im Challenge- (Herausforderungs-) Modus.
-  Erstellen Sie eigenständig Weltmeisterschaften und Ligawettbewerbe.
-  Spielen Sie und drei weitere Spieler gegeneinander oder miteinander am Computer. Wirklich jede Kombination ist möglich.
-  Die Gegnerintelligenz paßt sich Ihrer Spielstärke an.



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794
Copyright © 1997 Anco Games. All rights reserved worldwide. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

KICKOFF 98



DM 79,95*



COMPACT
discPC
CD-ROM

empfohlen von
kicker
sportmagazin

aktuell · fachlich · kritisch



ANCO

* unverbindliche Preisempfehlung

WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

Zum Jahreswechsel haben wir über 50 brandneue Produkte in der Schublade für Budgettitel, Compilations, Add-ons und lokalisierte Versionen gefunden – Stoff genug für einen ganzen Gabentisch nebst preiswertem Silvesterpräsent.

2 MAL BIG 10

Koch Media hat zwei feine Compilations zum Preis von jeweils **49,- DM** in petto: Die Big 10 Simulation enthält EF 2000, Super Karts, FX-Fighter, Cyclemania (bereits auf Joker-CD erschienen: 3/97), Absolute Zero, Flight Unlimited, Silent Steel SE, Jack Nicklaus Signature Edition (war ebenfalls schon auf unserer Beilagscheibe: 2/97), Jammit und Jet Fighter 2. Auf der Big 10 Strategie – Sport – Adventure warten demgegenüber The Riddle of Master Lu, Terra Nova: Strike Force Centauri, The Journeyman Project 2: Buried in Time, Twisted Mini Golf, 3-D Table Sports, Shannara, Jagged Alliance, Hardball 3, Anyone for Cards? sowie Grandmaster Chess. Also jeweils viel Spiel für wenig Geld.

NEUES IN NEON

CDV hat die Neon-Edition mit günstigen Psygnosis-Games um fünf Titel erweitert: Für **39,- DM** ist jetzt das Grafikadventure Discworld 2 zu haben; Destruction Derby 2, Die Stadt der Verlorenen Kinder, 3D Lemmings und Krazy Ivan kosten gar nur **29,- DM** pro Stück.

WEICHE PREISE BEI BOMICO

Bomicos „Soft Price“-Serie vermeldet zehn komplett deutsche Neuzugänge. Jeweils rund **30,- DM** wandern dabei für Monty Python's Reine Zeitverschwendung, den Nachfolger Monty Python's Ritter der Kokosnuß, Shanghai – Große Momente, Simon the Sorcerer 1 + 2, Die



Fugger 2 sowie Pro Pinball – The Web über den Ladentisch. Warcraft 2, Zork Nemesis und Super EF 2000 liegen knapp unter **40,- DM**. Digitales Trivial Pursuit darf man schließlich für schwache **50,- DM** zocken.

SPIEL'S NOCH EINMAL, SAM

GT Interactive serviert spielenswerte Preisbrecher aus der „Replay“-Reihe. Da wären zunächst die knuddeligen Creatures sowie die Sammlung mit den Williams Arcade Classics à **40,- DM**. Dann Deadlock und 3 Skulls of the Toltecs zu je **30,- DM** sowie schließlich das gerade mal **20,- DM** teure Adventure Flight of the Amazon Queen.

3 PLUS 1

Vier Klassiker zum Taschengeldpreis offeriert Prism Leisure: Für etwa **10,- DM** pro Stück gibt es Master of Orion, Titus the Fox, Campaign und Dragonsphere. Dabei schlummern auf den Silberlingen zusätzlich jeweils drei Shareware-Games.

NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION

Für **89,- DM** bietet Electronic Arts allen Temposündern 3Dfx-Unterstützung, drei neue Boliden sowie eine neue Strecke. Rückwärts- und Spiegelmodus für alle acht Kurse stehen ebenfalls am Start. Wer die Original-CD einschickt, kriegt das Upgrade bereits für **30,- DM**.

DUNGEON KEEPER: THE DEEPER DUNGEONS

Dieses Add-on zu Bullfrogs Megaseller enthält neben diversen Bugfixes jeweils 15 neue Solo- und Multiplayerabschnitte. Darüber hinaus wurden sowohl die Grafik als auch die KI verbessert. Der Eintritt in die somit noch (spiel-)tieferen Kerker kostet faire **35,- DM**.

iF-22 FLIEGT WIEDER

Wer seine Einsätze über Bosnien bzw. der Ukraine bereits zur Zufriedenheit des Vorgesetzten absolviert hat, bekommt mit der **Mission CD Persischer Golf** für Interactive Magics „iF-22“ jetzt einen neuen Auftrag. Hat man die **ca. 40,- DM** Startgebühr abgedrückt, führt die Kampagne den Piloten diesmal zu Zielen in Kuwait, dem südlichen Irak und dem südlichen Iran.

HAVE A N.I.C.E. DAY TRACK PACK

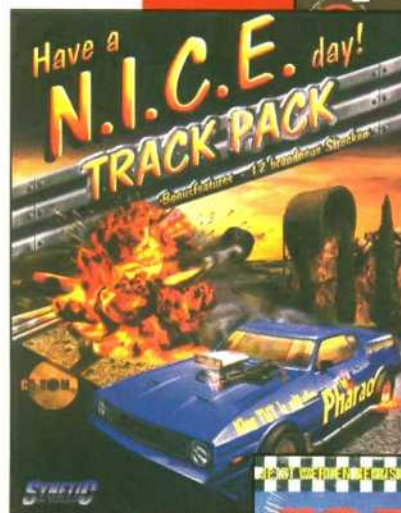
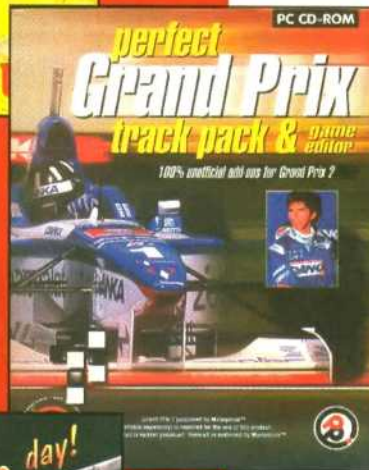
Das **Add-on zur Action-Raserei** von Syntetic/Magic Bytes gibt mächtig Gas: Unter der Haube stecken nicht nur ein Dutzend neue Strecken mit Höhenunterschieden, Steilkurven, Nachtmodus und unterschiedlichen Straßenbelägen, auch das Gameplay wurde einem Feintuning (u.a. mit Automatikfunktion für das Reparieren und Aufmunitionieren der Boliden) unterzogen. Für **39,95 DM** können sich Verkehrsrowdys damit einen schönen Tag machen.

MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT – SPELLS OF THE ANCIENTS

MicroProse erweitert die Digi-Variante des beliebten Trading-Cards-Games um **130 neue Karten** aus den Sets „Unlimited“, „Arabian Nights“ und „Antiquities“. Das Add-on bietet für **49,95 DM** zudem sämtliche Updates zur Originalversion sowie eine verbesserte KI der Computergegner.

STELLAR COMBAT MISSION PACK

Prism Leisure hat auf diese Schilllerscheibe zu **34,95 DM über 25 originelle Missionen** für **X-Wing vs. Tie Fighter** gepackt – für „Descent 2“ sind es derer gar mehr als 100. Und an die Vorgänger „X-Wing“, „Tie Fighter“ und „Descent“ hat man auch gleich noch mit rund 70 Einsätzen gedacht.



PERFECT GRAND PRIX TRACK PACK & GAME EDITOR

Ebenfalls über Prism Leisure kommt dieses **Add-on für Grand Prix 2** von MicroProse. Für **49,- DM** handelt man sich damit u.a. elf neue und aktualisierte Strecken, jeweils elf originalgetreue Cockpits in SVGA bzw. VGA sowie einen Editor ein, mit dem sich so ziemlich alles an Fahrzeugen und Pisten manipulieren läßt.

TOP SPEED

Auch NBG hat ein Herz für Motorsportler, denn die **Erweiterung für Rennsimulationen** von „Nascar 1 & 2“ über „Indy Car 1 & 2“ bis hin zu „Grand Prix 1 & 2“ hat für **49,95 DM** einiges zu bieten: Feintuning an den Boliden, Verändern der Kurse, das Erstellen neuer Fahrzeuge und etliches mehr warten auf sportive Bastler.

INCUBATION

Blue Bytes atmosphärisch umwerfend dichten Mix aus Taktik und Rollenspiel gibt es jetzt in einer **komplett deutschen Version**. Mit etwas Glück erwischt man für **89,- DM** sogar die limitierte Exklusiv-Edition, welche zusätzlich den Original-Soundtrack nebst einigen Bonusstücken aus „Schleichfahrt“ sowie „Extreme Assault“ auf Audio-CD enthält. (st)



UPDATE SERVICE TOP TIP MEGAPAK 8

Koch Media gibt den Ring frei für die achte Megapak-Box. Trotz reduzierter Eintrittspreise zählen die Punktrichter auch diesmal zehn Treffer für jeden Spielergeschmack – acht der Games aus allen Genres sind dazu gar noch komplett deutsch.



Rallye Racing '97

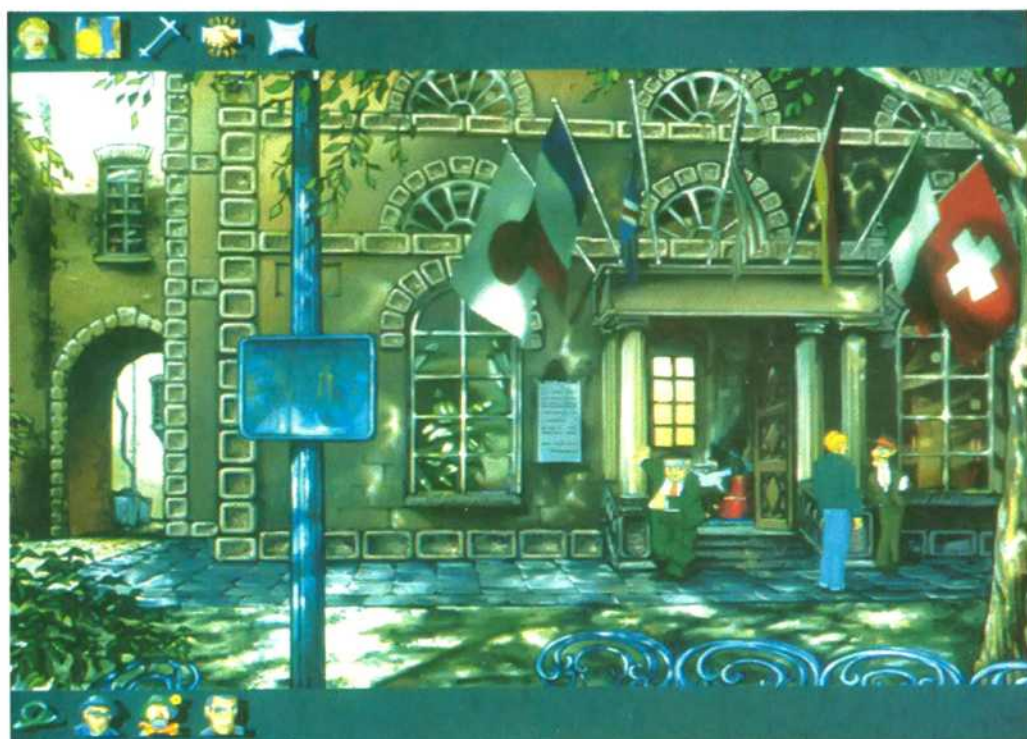


Jagged Alliance 2

FÜR SPORTLER, SIMULANTEN & STRATEGEN

Mit Accolades **Jack Nicklaus Golf 4** erhält man vor allem in geselliger Runde prima spielbaren Digi-Sport. Darüber hinaus ist ein funktionsreicher und sehr komfortabel zu bedienender Kurseditor enthalten. Packende Mehrspielerduelle stehen auch bei **Rallye Racing '97** (dem Vorfahrer der aktuellen Int. Rally Championship) von Software 2000 am Start. Und was die übrigen Features wie Fahrzeugpark, Feintuning, Spielmodi etc. betrifft, liegt die Schlamm Schlacht ebenfalls ordentlich im Rennen.

Für SIMulanten steuert zunächst Maxis die **SimCity 2000 Netzwerk Version** bei. Bis zu vier Bauherren können hier via Internet, Netzwerk oder (Null-)Modem ihre Traummetropole aus dem Boden stampfen. Den umgekehrten Weg walzen die Stahlkolosse aus Activisions **Mechwarrior 2**: Während der Feldzüge, Einzelmissionen oder im Modemduell stampfen Battletech-Fans alles in den Boden, was der Gegner so aufzubieten hat. Gut gepanzert ist man aber auch im **iM1A2 Abrams** von Interac-



Baphomets Fluch

tive Magic unterwegs. Okay, rein äußerlich mag diese Panzer-Sim nicht sooo viel hermachen, doch hat sie innere Qualitäten: Es wurden Komplexität, Realismus und Spielbarkeit in den Tank gepackt. Zwei echte Highlights warten dann auf Hobby-Strategen. So zählt **Master of Orion 2** von MicroProse wohl unbestritten zu den besten Weltraumeroberern im PC-Universum – der Joker-Hit spricht da für sich. Bei Sir-Techs **Jagged Alliance 2 – Deadly Games** sprechen vielmehr die Waffen, dies aber sehr deutlich: Trotz antiquierter VGA-Optik machen besonders die Multiplayer-Modi mächtig Laune.

FÜR ABENTEUERER UND AKTIONISTEN

Mag die Fantasy-Saga von Infocom/Activision in dieser Ausgabe auch schon bei Teil acht angelangt sein, das zwei Folgen zurückliegende **Return to Zork** ist wegen seines atmosphärischen Drucks und der hohen Knobeldichte immer noch spielenswert. Ein zeitgemäßeres Fest für Augen und graue Zellen verspricht dann **Baphomets Fluch** von Revolution Software. Der zweite Joker-Hit im abenteuer-

lichen Bunde besticht durch umwerfend animierte Comic-Grafik und anspruchsvolle Rätsel.

Last but not least wäre da noch Activisions **Atari 2600 Action Pack** mit immerhin 15 Arcade-Klassikern. Oldies wie Pitfall, H.E.R.O. oder River Raid entführen den Spieler dabei in die Gründertage des digitalen Entertainments. (st)

Megapak 8 (Koch Media)

Feiner Spielecocktail zum fairen Preis



80%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
unterschiedlich
99,95 DM

SYSTEM:

ab einem 486 DX2/66 mit 8 MB RAM (besser ein P90 mit 16 MB RAM), 25 MB auf der HD und DOS 5.0/Win 95

Antigotchi

Das virtuelle Problemkind!

Die bisherigen virtuellen Lebewesen entlocken Dir nur ein müdes Lächeln? Dann haben wir genau das Richtige für Dich: Antigotchi - die erste inoffizielle Gotchi-Parodie für den Computer. Diese Wesen wollen nicht essen, schlafen und erzogen werden, sie wollen trinken, feiern und eine Menge Spaß haben. Mit einem Antigotchi handelst Du Dir eine Menge Ärger ein: Sie fahren Motorrad ohne TÜV und prügeln sich mit dem Chef der Microsoft-Telefon-Hotline. Nebenbei nisten sich die Antigotchis in Deinem Computer ein und beginnen den Quellcode von Windows 95 zu knacken. Dann wollen sie auf ihren Planeten zurückkehren und es wie Bill Gates machen: Sie verkaufen dort Windows 95 und müssen danach nie mehr arbeiten. Es liegt an Dir, ob Dein Nervenkitzel das aushält? Helfen kann Dir auf jeden Fall niemand.



Im Vertrieb von:
S.A.D. GmbH
Österreich
Bahnhofstraße 180
A - 8783 Gaißhorn am See
Tel. 0043 (0) 3617 - 310 00
Fax 0043 (0) 3617 - 256 64

S.A.D. GmbH
Deutschland
Rötelbachstr. 91
D - 89079 Ulm
Tel. 07305 - 9629-31
Fax 07305 - 9629-33
<http://www.s-a-d.de>

29,95
Unverbindliche Preisempfehlung

ULTIMA ONLINE

TIP DER
REDAKTION



<http://www.owo.com>

ADELHEID, ES IST SOWEIT!

Nach vielen Monaten im Beta-Test sowie etlichen Previews hat uns der Rollenspielhammer des Jahres nun mit voller Wucht getroffen. Vorweg nur so viel: Wer noch immer kein Modem

besitzt, hat jetzt endgültig einen Grund, sich so ein Teil zu besorgen. Denn während Origin verspielte Singles erst im Laufe des Jahres 1998 mit „Ultima IX“ beglückt, werden für Multiplayer jetzt nahezu alle Abenteuerräume wahr – **Britannia ist die mit Abstand komplexeste und auch schönste Spielewelt** im Netz; Lord British (alias Designer Richard Garriot) sei Dank.



Unter der oben genannten Adresse informiert Origin die Interessenten vor dem Kauf über das Spiel, später lassen sich hier Karten und andere Nützlichkeiten beziehen

WAS IST UO EIGENTLICH?

...mag sich nun fragen, wer unsere einschlägigen Vorberichte verpaßt hat. Nun, die Ultima-Serie an sich dürfte wohl jedem PC-Rollenspieler ein Begriff sein, stellte sie doch jahrelang in der Tat das Ultimatum im Genre dar: Seit 1980 fand sich der Spieler bereits achtmal als „Avatar“ in einer Fantasy-Welt wieder, deren virtuelle Bewohner lebendiger kaum sein könnten. In Britannia gehen die NPCs (Nichtspielercharaktere) beispielsweise seit jeher Berufen nach, sind daher tagsüber an ihrer Arbeitsstätte und nächstens am heimischen Herd anzutreffen. Also ideale Voraussetzungen für eine Umsetzung auf das Medium Internet. Sicher kennen Surfer dieses Konzept bereits aus den sogenannten MUDs (Multi User Dungeons bzw. Domains). Diese schon klassischen Online-Rollenspiele bieten mehreren Usern zur gleichen Zeit die Möglichkeit, ihr digitales Alter ego durch Kämpfe und das Lösen von Rätseln zu stärken,



Typisch Ultima, typisch MUD: Was hier krecht und fleucht, sind teils NPCs, teils Mitspieler

während sie mit Gleichgesinnten in aller Welt plaudern, handeln oder sonstige interagieren. Allerdings handelt es sich bei MUDs ganz überwiegend um rein textorientierte Programme, während Ultima Online auch optisch ein Genuß ist. Kurzum, hier wartet **eine sehr geglückte Kombination aus dem herkömmlichen MUD-Konzept mit der Ultima-Reihe**. Der Spieler bewegt sich also auf vertrautem Britannia-Terrain und das gleichzeitig mit anderen Möchtegern-Avatars. Beim Beta-Test waren das immerhin bis zu 2.000 Spieler gleichzeitig!

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN UND KOSTEN

Ein Markenzeichen des Herstellers Origin sind und waren ultimativ hohe Hardware-Hürden – so auch hier: **Ein P133 mit 16 MB RAM, Win 95, 261 MB auf der Festplatte und einem 28.8er-Modem ist das absolute Minimum**, wahre Freude kommt erst ab einem P200 mit 32 MB und ISDN-Anschluß auf. Weiterhin hängt die Spielgeschwindigkeit natürlich sehr davon ab, wie stark das Netz gerade frequentiert ist. Immerhin enthält die Spielbox für knapp 100.- DM neben der CD-ROM mit allen Grafik- und Soundroutinen, der allseits beliebten Stoffkarte von Britannia und einem UO-Pin noch Provider-Software zum AT&T WorldNet und den Netscape Navigator 3.02. Nach erfolgreicher Installation registriert man sich direkt auf dem UO-Server, was hierzulande jedoch nicht ganz ohne Tücken ist. Da das amerikanische Programm nämlich auf einer Adresse in den USA bestand, mußten wir Baldham kurzfristig nach Kalifornien verlegen. **Der erste Monat in Lord British's Reich ist dann kostenlos, jeder weitere will mit rund 10 US-Dollar bezahlt werden.**

Das Adreßfeld der US-Version besteht auf einer amerikanischen Anschrift, läßt sich jedoch leicht beschummeln



Eine klassische Ultima-Beigabe: die Stoffkarte von Britannia in Runenschrift



WER BIN ICH?

Nach dem ersten Log-in wird gegebenenfalls automatisch ein Update vorgenommen, dann der **Spielcharakter generiert**. Dessen Aussehen (Haare, Hautfarbe, Geschlecht) obliegt ebenso dem Spieler wie die Werte für Stärke, Ausdauer und Intelligenz. Der diesbezügliche Stand der Schieberegler bestimmt den grundsätzlichen Werdegang: man startet fantasytypisch entweder als Kämpfer, Dieb, Bogenschütze, Magier etc. Damit wird auch ein Startplatz vorgeschlagen, denn Krieger beginnen ihr Abenteuer etwa folgerichtig in Jhelom, der Stadt der Tapferkeit. Ebenso automatisch werden die ersten drei **Fertigkeiten** zugeteilt. Je nachdem, ob die anfänglichen Stärken nun eher beim Klauen oder im Handwerk liegen, lassen sich anfänglich Freunde und Geld machen. Und nur mit letzterem lassen sich die Fähigkeiten später erweitern!

Sobald der Held erschaffen ist, informieren Hilfeseiten den Spieler über Bewegung, Interaktion und die Eigenschaften seines Charakters. Freilich können **pro Account und Region auch mehrere Ultimaten** ins Leben gerufen werden; sie sind durch Paßwörter vor Mißbrauch durch Fremdspieler geschützt.



Charaktergenerierung per Mausclick: Geschlecht, Haartracht (auch Bart) und Hautfarbe sind frei wählbar



Mit den Schieberegler für die Eigenschaftswerte wird auch die Charakterklasse beeinflusst

USING ITEMS/SKILLS/MAGIC



Hilfeseiten erleichtern den Einstieg ins ultimative Online-Leben

SIGHTSEEING IN BRITANNIA



Gespräche sind die Würze in jedem MUD, da macht UO keine Ausnahme

Wie in vorangegangenen Ultima-Spielen sieht man die Welt hier aus einer **isometrischen Perspektive von schräg oben**. Das Innere von Gebäuden bleibt dem Auge dabei so lange verschlossen, bis man den Raum betreten hat. Treppen innerhalb und außerhalb vermitteln ansehnlich Dreidimensionalität, auch wenn von echtem 3D kaum die Rede sein kann. Von echtem **Bedienungskomfort** dafür um so mehr: Mit der rechten Maustaste geht's durch die Straßen oder die Wildnis, die linke dient zum Betrachten von Objekten und Personen. Und zum Benutzen (etwa zum Öffnen von Türen) genügt ein Doppelklick.

Geplaudert wird per direkter Tastatureingabe vorzugsweise in englisch, das jeweilige Statement und die Antwort des Gesprächspartners erscheinen als Schriftzug auf dem Bildschirm. **Gute Schmiede finden immer ein Auskommen**

Überhaupt ist Konversation das A und O in Britannia. Nur so kann sich der Neuankömmling über das gesellschaftliche Leben informieren. Da er zunächst auch nur über eine spärliche Ausrüstung verfügt und das Startkapital von 100 Goldmünzen in nullkommanix für Waffen, Kleidung etc. aufgebraucht ist, kommen hier erstmals die individuellen Fähigkeiten ins Spiel. Wer sich beispielsweise auf die Kunst des Schmiedens versteht, könnte gegen Entlohnung die kaputten Klingen anderer Helden reparieren – mit dem schönen Nebeneffekt, dabei seine Fertigkeit auch noch zu trainieren.



Die durch Treppen verstärkte Dreidimensionalität der Iso-Grafik sollte jedem Offline-Avatar vertraut sein



Sobald ein Gebäude betreten wird, verschwindet das Dach



Gute Schmiede finden immer ein Auskommen

ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN

Apropos Training: Auch und gerade der Umgang mit Waffen will gelernt sein. Dazu gibt es in den Gilden der Kämpfer und in vielen Waffenläden Übungsräume mit Dummies, auf die man ohne Gefahr für Leib und Leben eindreschen kann. Dort finden sich auch immer Gleichgesinnte, mit denen man sich zu einem Jagdausflug in die **von CPU-gesteuerten Monstern verseuchte Wildnis** wagen kann – allein haben schwächelnde Recken außerhalb der bewachten Stadtmauern nämlich kaum Überlebenschancen.



Waffen-
training
am
Dummy...



...ist das
Mindeste,
um den
Gefahren
der Wild-
nis bege-
gen zu
können.
Ansonsten
gilt hier:
Gemein-
samkeit
macht
stark!

Schlechte Chancen hat zudem, wer sich immerzu daneben benimmt. Doch die hiesigen Anstandsregeln hat man bald intus, dafür sorgen neben mahnenden Mitspielern und wachen Wachen auch die sogenannten Meister. Wie in allen MUDs geben sie auch zu technischen Fragen und Problemen Auskunft, vor allem aber obliegt ihnen der reibungslose Ablauf des Spiels.

DAS ABENTEUER RUFT

Während man seine nähere Umgebung erforscht, von den Spielern mitverwaltete Gilden wie die der Diebe oder Heiler kennenlernt und Tavernen bzw. Kneipen besucht, trifft man ab und an einen NPC, der kleinere Aufträge vergibt. Um sich sein Geld mit der **Jagd auf Ghule, Oger oder gar Drachen** verdienen zu können, sollte man allerdings, wie gesagt, gut im Training stehen – was einige Tage online voraussetzt. Auch Schwankungen im Übertragungstempo



Das Inventar, die Statuswerte und Zusatzinfos sind direkt abrufbar



Welche Waffe und Kleidung der Held trägt, wird auch im Spiel sichtbar



Dieser nette Herr lehrt das Fechten, wobei das Honorar die Leistung bestimmt. Wie bei jedem NPC genügt dazu ein Stichwort

bergen ein gewisses Risiko bei den Kämpfen. Und wer hier unterliegt, verliert viele bereits erworbene Fähigkeiten und kann sich nur noch zwischen Not und Elend entscheiden: Entweder man wird mit Punktabzügen wiedergeboren oder man spukt fortan als zur Tatenlosigkeit verdammt Geist durch die Lande. Vor jeder Auseinandersetzung ist neben den Statuswerten daher die Ausrüstung im zuschaltbaren Inventar zu überprüfen und gegebenenfalls aufzustocken. Dabei spielen nicht nur Waffen und Rüstung eine Rolle, sondern auch die verschiedenen **Zauberutensilien**. Nützliche Heiltränke oder Kampfzauber wie die Heraufbeschwörung eines kleinen Erdbebens lassen sich (nach einem Kurs bei einem entsprechenden NPC) selbst zusammenmixen oder fixfertig in Shops gegen Bares beziehen. Generell wird hier im typischen Ultima-Stil gehext, jeder Spruch benötigt also diverse Zutaten in ausreichender Menge.

ULTIMATIVES FAZIT

Des Pudels Kern haben wir ja bereits zu Beginn vorweggenommen: Wer einmal in diese **unglaublich umfang- und abwechslungsreiche sowie stets gut besuchte Online-Welt** geschnuppert hat, wird nicht so schnell wieder in der Realität auftauchen – hier alles erkunden und erleben zu wollen, grenzt an das Unmögliche. Welche Konsequenzen das für die Telefonrechnung hat, mag sich jeder selbst ausrechnen... (js)

Präsentation

● ● ●

Inhalt

● ● ●

Bedienung

● ● ●



Sprache:
englisch

Der ultimative Grafik-MUD, komplette Software auf CD-ROM für 99,- DM, 10 \$ pro Monat für Benutzung des UO-Servers, hohe Systemanforderungen

ACTIVISION



Hier

draußen

ist

alles

anders.

NETSTORM™

ISLANDS AT WAR

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO

<http://www.bomico.de>

INFORMATIONEN ERHALTEN SIE UNTER:
TELEFON 05241 - 48080, TELEFAX 05241 - 480848,
E-MAIL INFO@ACTIVISION.DE

Echtzeit Action-Strategie erreicht ganz neue Höhen
– und im Hintergrund die Internet-Unterstützung.

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997 Activision, Inc. Titanic und das Titanic Logo sind Warenzeichen von Titanic Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. www.activision.com



GAME BRIEFS

<http://www.gamebriefs.com>

Mit mehr als 1,5 Millionen Hits pro Monat zählt Gamesmania weltweit zur Spitzengruppe der Online-Spielmagazine – was zahllose Auszeichnungen für diesen Site bestätigen. Trotz des imposanten Angebots findet sich der Surfer hier schnell zurecht, denn man kann auch via Index oder Suchfunktion gezielt nach Informationen fahnden. Und davon gibt es mehr als reichlich: brandaktuelle Szene-News mit weiterführenden Links, Re-, Pre- oder Interviews, Hardwaretests, die IN/OUT-Rubrik, interessante Specials (Messeberichte, fiese Deathmatch-Tips, Geschichte der PC-Rollenspiele etc.), humorvolle Beiträge (z.B. „Die besten Bösewichter in PC-Spielen“ oder „Previews aus dem Jahr 2017“) und noch etliches mehr.

Ebenfalls sehen lassen kann sich der Downloadbereich mit ungezählten Demos, Videoclips, Patches sowie Bildschirmschonern. Daß da gut sortierte Lösungshilfen und Cheats nicht fehlen dürfen, versteht sich von selbst. In den diversen Diskussionsforen oder per Chat dürfen sich die Besucher austauschen, während Wettbewerbe und Tri-

via-Quiz gar handfeste Gewinne versprechen. Und wer wider Erwarten dennoch das eine oder andere vermißt, der findet es bestimmt über die Links zu Soft- bzw. Hardwareherstellern, Spielmagazinen, Online-Games, Cheatsammlungen und Fansites. Oder man bemüht die über 100 wichtigsten Such-Engines und WWW-Verzeichnisse, welche hier ebenfalls eingebaut wurden. Kurz und sehr gut: Für wißbegierige Zocker ist Gamesmania im deutschsprachigen Raum sicher die beste Adresse.

An die ungewöhnliche Strukturierung dieses witzig und bunt aufgemachten Online-Mags muß man sich erst gewöhnen. Doch dank Suchfunktion und einer Benutzerführung à la „Adrenaline Vault“ sind die News, Tests, Previews etc. dennoch schnell gesichtet. Cheats und Lösungshilfen wird man hier allerdings nur begrenzt finden, dafür umso mehr Downloads wie Demos, Shareware-Versionen und Patches. Mit einem Comic und entsprechenden

Links kommt auch der Humor nicht zu kurz, was summa summarum eine nette Abwechslung zum eher seriösen Informationsangebot der Konkurrenz ergibt. Und bei genauerem Hinsurfen taucht auch immer wieder das eine oder andere exklusive Info-Schmankerl auf.

Präsentation
● ●

Inhalt
● ● ● ●

Bedienung
● ● ● ●

Sprache: deutsch,
englisch,
japanisch, italienisch,
portugiesisch

Das beste Online-Mag in deutscher Sprache, wenn es um Spiele geht

Kiezreport: Hipsterwo-
 20. Okt. 1957
 Schnelle Suche:
 Start
[Kommunikation - Suche](#)
[Hilfen](#)
NEUE REVIEWS
 Concert General **85**
[Lesenberger](#)
 Age of Empires
 Jeff Knaflitz
BILDschirm:
SCHÖNER

 ● **REVIEWS**
 Fanzine
 Sub Culture
 Black Dalia
 ● **PRISATISF!**
 Spielt jeden Tag.
 Bestand: Preise
 ● **RII**
 News
 Diskussionsforum.
 Diese Seite erhält die Höchstwertung
 in Ihren Kategorien
 von

 Seit Euch unsere
 vertreten
[Anmelden](#)
[Diskussion](#) und [Job](#)
 an



TEMÜJIN!

FREE TOUR CD AVAILABLE CLICK HERE

Für nähere Informationen: [Klicke hier](#)



Technik
Artikel
News
Games
Reviews
Previews

WASHT FÜR DIESES AUTO?



Höchste Wöhe und dieses Bild ist Teil
Tutelt zu einem anderen
Weltweit sein, zu dem nur eine
bestimmte Anzahl Spieler weltweit
Zugang haben wird. Schaut rein und
lest die Details kennen.

Außerdem unbedingt lesen:
[Newsfile](#)

Frisch Getestet

[Panzer General IIID von SSI/Mediascape](#)

Mit dem Produkt 3D versehen, rollt SSI's neuer Panzer General den Zweiten Weltkrieg wieder auf



Aktuelle Downloads

Demos:
[Quake II](#)
[Z Kingdom](#)

Filmpics:
[Joint Strike Fighters](#)
[Deadlock 2](#)
Patch:
[Schleichfahrt](#)

Exklusiv in Gamesmania

[Happy Birthday, Rayman!](#)

Kann ein Spielster Geburtstag haben? Kann er Gamesmania-Mitglieder anders? Liber konnte sich dazu in Berlin überzeugen, um 47 einen preisgekrönten Rayman hat

Chris Hülsbeck

Gamesmania plant mit Chris Hülsbeck, dem bekanntesten Komponisten für Spielermusik in Deutschland

Diablo Online Contest

Endlich ist es soweit: die deutsche Diablo Online-Liga rückt sich zum Auftakt in Gamesmania findet für die Teamauswahlung sowie aktuelle Ergebnisse



Sieh Euch die Mitglieder der Gamesmania Allianz an

Preyballen (Prey)

Valley of the Jedi
(Jedi Knight)

Quake Mania

Hexonix.com

Tech Ray
(Heavy Gear)

Minicat Nation

The Steamboat Archon

Dragon Claw

Clash: The Shadow Zone
(Klonoa)

Mid Power

StarCraft Station II

The Podium (Halo: Combat Evolved)

Command and Conquer und C&C: Generals (R)

King's Quake Page
(Diablo)

TRIVIA

[Trick](#)



Demospieler gesucht!



Schick uns
deine Feedback



Gamesmania
Umfrage



Anzeigenliste

 Official Game Online

Monday October 21, 1996

Home Page Go

Game Briefs

CURRENT ISSUE
For the Week Ending
September 26, 1997

PREVIOUS ISSUE
Game Briefs for August
and September 1997

New at Game Briefs **Reviews of 7th Legion, Jedi Knight and Quarians of Destiny**

SPONSOR FOCUS

▶ what's news

- ▶ [The Latest News Updated at Game Briefs](#)
- ▶ [Game Briefs Wins Another Website Award](#)

▶ Features

- ▶ **Postal**: The Postman Always Rings Twice
- ▶ **MAME**: Multi-Arcade Machine Emulator
- ▶ **Red Baron II**: Dynamic Graphics
- ▶ **2th Legion**: Intense Real-time Action
- ▶ **Age of Empires**: Dawn of a New Age

▶ SHORT TAKES

- ▶ **DuLagon** (MicroProse) NEW
- ▶ **Josh Kesseli** (LucasArts) NEW
- ▶ **Guardians of Destiny** (Westwood) NEW
- ▶ **XXc: Experimental Racing** (Bethesda)
- ▶ **F-22** (Interactive Magic)

TOP SECRET

- ▶ **John Kravich** (LucasArts) *n/cw*
- ▶ **Comanche 3** (NovaLogic)
- ▶ **Age of Empires** (Microsoft/Ensemble Studios)
- ▶ **Heaven II** (Activision/Raven Software)
- ▶ **Shadow Warriors** (GT Interactive/3D Realms)

Hot Files

- ▶ **Empire Gold** Demo (Ubi Soft, 5MB) **NEW**
- ▶ **Age of Empires** (Microsoft, 30 MB)
- ▶ **Jack Demons Hunter 2D** (10.33MB)
- ▶ **Jack Knight** (Q&A, Req. **EmuX 5.0**)
- ▶ **7th Legion** Shareware (Epic, 17 MB)

► COOL Sites

- ▶ The Chicken Clan NEW
- ▶ Reality-X NEW
- ▶ First Mobile Army

GIGGLE BYTES

- ▶ Summer Starter Window
- ▶ Bye Ms. Archer
- ▶ Don't Get Testy w/ Mei

LOOKING GOOD

Game Briefs looks best with
Comcast Sans MS font
installed and Font
Smoothing enabled.

SANEPHON

TIP DER REDAKTION

THE ADRENALINE VAULT

<http://www.avault.com>

Seit unserer ersten Vorstellung in der Märzangabe hat sich auf dem Site der Texaner einiges getan. Inzwischen gibt's hier nichts mehr, das es nicht gibt – und alles up to date. Das gilt für die News ebenso wie für die ausführlichen, fundierten Reviews bzw. Previews, zu denen jeweils eigene Screenshotseiten geliefert werden. Die Hardwaretests, Interviews und Diskussionsforen lohnen ebenfalls einen genaueren Blick. Einfach vorbildlich haben die Macher auch ihr saugbares Angebot verpackt: Die über 600 Demos, Patches und Upgrades (darunter stets topaktueller Stoff) werden auf Wunsch komplett alphabetisch aufgelistet oder nach Genres sortiert. Darüber hinaus gibt es für jeden Titel eine Kurzbeschreibung, Angaben zu Umfang und Systemanforderung sowie der je nach Übertragungsrate zu erwartenden Downloadzeit. Ein echtes Prachtstück ist schließlich die „Game Not Over“-Rubrik, in der Tonnen an Cheats, Komplettlösungen, Trainern, Codes und Tests von Schummelprois wie Editoren oder Cheatfindern lagern.

Falls er hier wider Erwarten nicht fündig wurde, kann der User sein Glück noch bei den zusätzlich aufgeführten Links (ver-)suchen oder gezielte Anfragen mailen – das Avault-Team versucht dann schnellstmöglich, die Surferwünsche zu erfüllen. Der nach komfortabler Navigation in sämtlichen (täglich aktualisierten) Rubriken dürfte durch das auf jeder Seite präsente Menü mit dem Inhaltsverzeichnis bereits erfüllt sein. Kurzum, man muß nur Englisch können, dann sind unter dieser hervorragenden Adresse informative Adrenalinstöße ohne Ende garantiert.

Präsentation

Inhalt

Bedienung

Sprache:

Einfach DIE Fundgrube für englischkundige Zocker



ONLINE GAMING REVIEW

<http://www.ogr.com>

Präsentation
Inhalt
Bedienung **Sprache:**
 englisch

Ansprechendes Online-Magazin mit umfangreichem und sehr gepflegtem Downloadbereich

Auch hier findet man täglich frische Meldungen, hübsch aufbereitete (sprich: bebilderte) Tests nebst Previews, eine ordentliche Sammlung an Cheats, Tips sowie Komplettlösungen, Links und dergleichen mehr. Zum Schmökern laden zudem Kolumnen ein, die sich beispielsweise um Multiplayer-Games via Internet drehen. Ebenfalls le-

senswert sind die Interviews, darunter ein weltexklusiver Talk mit Jane „Gabriel Knight“ Jensen über den dritten Teil ihrer abenteuerlichen Gruselmar. Ja, mit etwas Glück wird der Besucher gar zum Beta-Tester anstehender Spiele-Highlights wie etwa des 3D-Spektakels „Uprising“. Herausragend und sicher ein



Lesezeichen wert ist last but not least der umwerfend umfangreiche Downloadbereich mit unzählbaren Demos und Patches.

GÜNSTIG!

<http://guenstig.schlund.de>

Präsentation
Inhalt
Bedienung **Sprache:**
 deutsch

Ordentliches Angebot für verspielte Surfer

Günstig für den Surfer sind hier vor allem die stets aktuellen News aus der Branche. In Sachen Tests oder Previews gibt es hingegen nicht allzu viel zu vermelden – was es gibt, ist teils schon etwas angestaubt. Dafür bleibt hier auch Multimediales wie Edutainmentsoftware oder eine Trekkie-Datenbank nicht unerwähnt.

Neben Links zu Herstellern sowie Spielmagazinen finden sich ein paar Dutzend Spielehilfen, die im Vergleich zu manchem Konkurrenz-Site allerdings nicht so toll abschneiden. Das gilt mitnichten für den mehr als ordentlichen Downloadbereich, in dem brandneue Demos und Patches auf Abruf bereitstehen. Und wer nach Mitspielern für Modemmatches sucht, darf in der Kontaktecke



seine Wünsche loswerden. Oder man fahndet direkt in der umfangreichen, jedoch leider nicht nach Vorwahlen sortierten Liste nach entsprechenden Kandidaten.

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

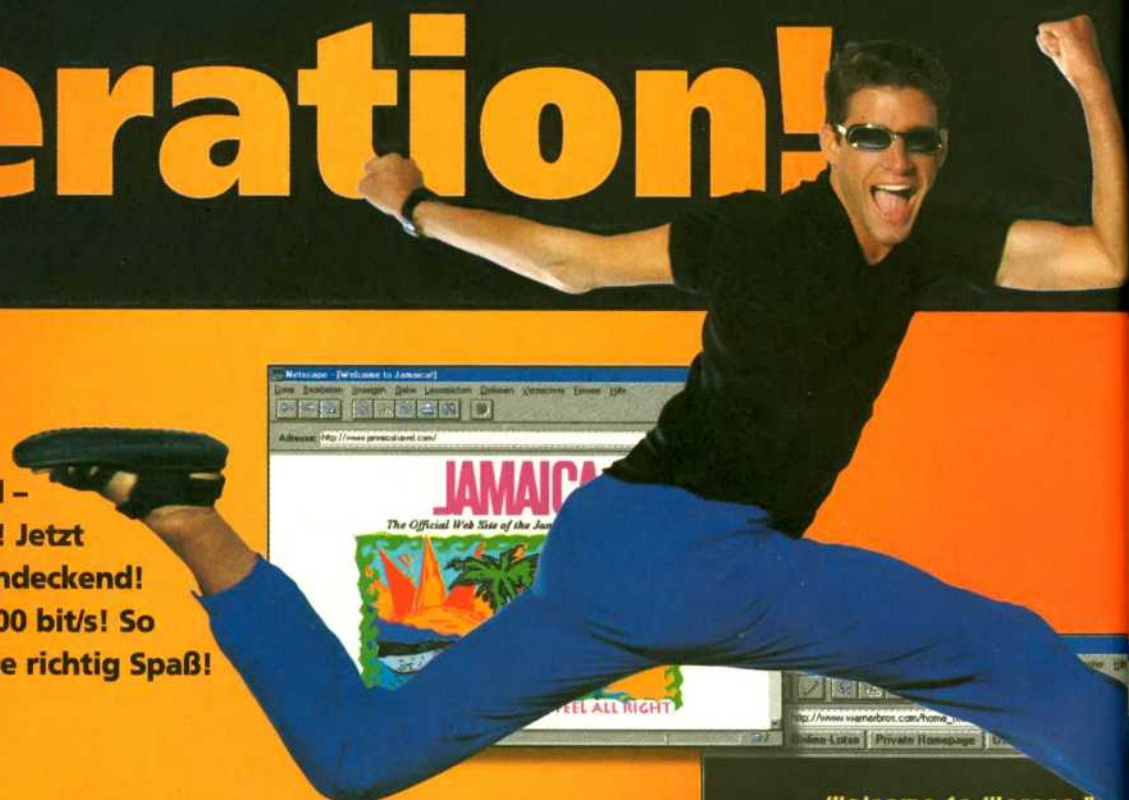
Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!

Neu!

Vielfältiger

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

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 Höchstleistun-
gen erzielen, ebenfalls auf
der Heft-CD!

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



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, Datenkom-
pression 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 verschaf-
fen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Ein-
schreiben. 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 Zu-
gangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmelde-
entgelt von 50,- DM entfällt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum

Unterschrift

Kennziffer: 002 018 5

T Deutsche
Telekom
Partner

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

1&1

WAHL ZUM SPIEL DES JAHRES 1997

Willkommen zur diesjährigen Wahl des Spiele-Oscars: Sie sind Jury-Mitglied! Hier präsentieren wir die Nominierungen, dann liegt es bei Ihnen – bestimmen Sie die Genre-Highlights '97 und gewinnen Sie dabei eines davon. Oder vielleicht sogar eine Einladung zur offiziellen Verleihung.

Ihre Stimme zählt:
die Wahl

Zur Wahl stehen alle Spiele, die wir in den vergangenen zwölf Ausgaben (1/97 bis inkl. 12/97) getestet haben – das Herstellerangebot dieses Hefts wird demzufolge erst im Wahlgang 1998 berücksichtigt. Generell nicht berücksichtigt werden indizierte Programme, während mit den pro Genre sechs Nominierungen der Redaktion noch nicht das letzte Wort gesprochen ist: **Für Titel, die Sie eventuell in unserer Auflistung vermissen, gibt es noch den Leser-Sonderpreis auf unserer Wahlkarte.** Sämtliche Gewinner (ob menschlich oder digital) werden dann in der Ausgabe 3/98 präsentiert.

Unter allen Einsendern werden 50 der zum Spiel des Jahres nominierten Titel verlost!

Einsendeschluß:

5. Januar 1998

Adresse:

**Joker Verlag
„Spiel des Jahres“
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham**

Ihre Stimmung zählt:
die Verleihung

Da ein Oscar ohne entsprechende Verleihung auch bloß die Hälfte wert ist, werden die Preise den Herstellern im Frühling anlässlich eines schicken Events überreicht – vielleicht sind Sie ja mit dabei, wenn in einem Münchner Lokal ein Moderator die Sieger verkündet? **Zur großen Joker-Gala werden Prominenz aus der Spiele-Branche, gute Musik, gutes Essen und gute Stimmung erwartet.**

10 Teilnehmer sind zur festlichen Verleihung in München eingeladen – das Los entscheidet

STIMMZETTEL

1. Welches der nominierten Games ist Ihr Spiel des Jahres?
2. Welches der nominierten Games ist...
 - ...das beste Adventure/Rollenspiel?
 - ...das beste Actionspiel?
 - ...der beste Genre-Mix?
 - ...die beste Simulation?
 - ...das beste Sportspiel?
 - ...das beste Strategiespiel?
3. Welches preiswürdige Spiel haben Sie unter den Nominierungen vermißt?

4. Meine Anschrift lautet:

Name

Straße

PLZ und Wohnort

5. Einsendeadresse:

Joker Verlag

Max-Loidl-Weg 4

D-85598 Baldham

ABENTEUER



Diablo



Floyd



Lands of Lore 2



Phantasmagoria 2



Riven



Toonstruck

ACTION



Jedi Knight



MDK



Pandemonium!



Shadows of the Empire



Tomb Raider



Turok - Dinosaur Hunter

GENRE-MIX



Dungeon Keeper



Incubation



Little Big Adventure 2



Privateer 2



Resident Evil

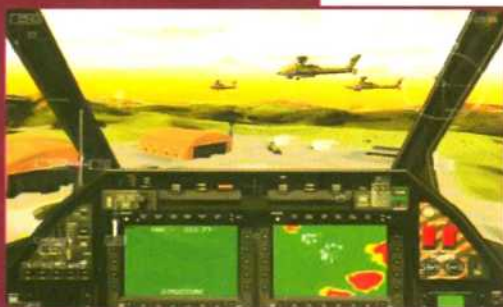


Sub Culture

SIMULATION



Armored Fist 2



Comanche 3



Extreme Assault



iF-22



Imperialismus



Theme Hospital

SPORT



Anstoß 2



FIFA 97



Formel 1



NHL 98



Ultim@te Race



Virtua Fighter 2

STRATEGIE



Age of Empires



C&C 2: Alarmstufe Rot



Dark Reign



Panzer General 3D



Total Annihilation



X-Com: Apocalypse

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 11/96 AUF EINEN BLICK

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3DO Games - Decathlon	1/97	Sport	63%	Die Welt der Ozeane	11/96	Anwender	bes. leicht	Mad TV 2	3/97	Simulation	61%	Shadows of the Empire	11/97	Action	87%
3D Ultra Mini Golf	7/97	Sport	49%	Discworld 2	1/97	Abenteuer	81%	Magic: Die Zusammenkunft	5/97	Genre-Mix	75%	Shattered Steel	1/97	Action	80%
688(I) Hunter/Killer	9/97	Simulation	74%	D.O.G.	10/97	Action	51%	Magic - the Gathering: Battle Mage	3/97	Genre-Mix	72%	Sherlock Holmes 2	1/97	Abenteuer	77%
7th Legion	11/97	Strategie	52%	Down in the Dumps	2/97	Abenteuer	65%	Manx TT SuperBike	12/97	Sport	78%	Shine	2/97	Abenteuer	51%
A-10 Cuba!	4/97	Simulation	64%	Dragonheart	2/97	Action	44%	Marathon 2	5/97	Action	65%	Sim Copter	2/97	Simulation	77%
Aaron vs. Ruth	6/97	Sport	70%	Dragon Dice	10/97	Strategie	58%	Marble Drop	6/97	Strategie	59%	Sim Golf	4/97	Sport	67%
Absolute Pinball	11/96	Simulation	55%	Dragon Lore II	2/97	Abenteuer	77%	Mass Destruction	11/97	Action	57%	Sim Park	5/97	Simulation	74%
Ace Ventura	3/97	Abenteuer	57%	Dreams to Reality	12/97	Action	79%	Master of Orion II	11/96	Simulation	85%	Slamscape	5/97	Action	33%
Actua Soccer Club Edition	8/97	Sport	46%	Drilling Billy	12/97	Action	55%	M.A.X.	3/97	Strategie	86%	Slamit	3/97	Simulation	76%
Admiral Sea Battles	3/97	Strategie	61%	DSA III - Schatten über Riva	2/97	Abenteuer	74%	Mäx!	11/97	Action	60%	Solar Crusade	11/96	Action	52%
Age of Empires	12/97	Strategie	82%	DSF Fußball Manager	4/97	Sport	70%	M.D.K.	4/97	Action	87%	Sonic 3 & Knuckles	5/97	Action	67%
Agent Armstrong	12/97	Action	69%	Dungeon Keeper	7/97	Genre-Mix	91%	Meat Puppet	9/97	Action	53%	Sonic 3D Flickies Island	10/97	Action	73%
Air Warrior II	5/97	Simulation	62%	Earth 2140	7/97	Strategie	57%	Mechwarrior 2 Mercenaries	11/96	Simulation	77%	Sound Engine	11/96	Anwender	bes. vielseitig
Akte Europa	12/97	Strategie	63%	Ecstasica II	4/97	Abenteuer	77%	Megarace 2	11/96	Sport	62%	Space Jam	4/97	Sport	62%
Alexander der Große	9/97	Strategie	65%	Electronic Pinball	12/97	Simulation	50%	Mephisto Genius 3.5	3/97	Strategie	78%	Spaceward Ho! IV	4/97	Strategie	55%
Alien Trilogy	1/97	Action	73%	Emperor of the Fading Suns	5/97	Strategie	72%	Microsoft Fußball	1/97	Sport	56%	Speedster	7/97	Sport	45%
Alive - Behind the moon	2/97	Abenteuer	47%	Enemy Nations	6/97	Strategie	58%	Microsoft Golf 3.0	3/97	Sport	73%	SSN	5/97	Simulation	66%
Amber-Reisen ins Jenseits	4/97	Abenteuer	59%	Erachacha	10/97	Action	55%	Mind Grind	7/97	Strategie	27%	Stadt der verfluchten Seelen	6/97	Abenteuer	59%
American Civil War	11/96	Strategie	16%	Eradicator	4/97	Action	68%	Monster Truck Madness	1/97	Sport	32%	Stadt der verlorenen Kinder	4/97	Abenteuer	65%
American Dream	2/97	Simulation	52%	Evidence	10/97	Abenteuer	39%	Monster Trucks	9/97	Sport	67%	Star Control 3	1/97	Genre-Mix	62%
Amck	3/97	Action	54%	Excalibur 2555 A.D.	12/97	Action	72%	Morgana	7/97	Multimedia	59%	Star General	2/97	Strategie	79%
Anstoß 2	9/97	Sport	87%	Extreme Assault	6/97	Simulation	87%	Mummy - Tomb of the Pharaoh	1/97	Abenteuer	69%	Star Quest I	1/97	Genre-Mix	39%
Ark of Time	9/97	Abenteuer	64%	F-16 Fighting Falcon	9/97	Simulation	74%	Mutant Penguins	11/96	Verschiedenes	66%	Star Trek: Borg	3/97	Genre-Mix	55%
Armored Fist 2	12/97	Simulation	83%	F1 Manager Professional	11/97	Sport	82%	Muzzle Velocity	3/97	Strategie	49%	Star Trek: Generations	7/97	Genre-Mix	72%
Aro & Elmi g. die Bakterien	11/96	Action	28%	F 22 Lightning II	11/96	Simulation	79%	Myth	12/97	Strategie	71%	Starfleet Academy	12/97	Simulation	86%
Atlantis	8/97	Abenteuer	79%	F/A-18 Hornet 3.0	7/97	Simulation	42%	NASCAR Racing 2	1/97	Sport	85%	Stargunner	4/97	Action	65%
Atomic Bomberman	10/97	Action	65%	Fable	1/97	Abenteuer	52%	NBA Full Court Press	3/97	Sport	64%	Stars!	4/97	Simulation	68%
Azrael's Tear	11/96	Abenteuer	62%	Fallen Haven	4/97	Strategie	78%	NBA Live 97	3/97	Sport	82%	Steel Panthers II	3/97	Strategie	60%
Banzai Bug	5/97	Action	63%	Fantasy Forest	4/97	Action	46%	NBA Jam Extreme	4/97	Sport	47%	Street Racer	2/97	Sport	74%
Baphomets Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%	FIFA 97	2/97	Sport	85%	Need for Speed II	6/97	Sport	74%	Strife	11/96	Verschiedenes	59%
Batm. Forever-The Arcade Game	4/97	Action	58%	FIFA Soccer Manager	7/97	Sport	65%	Nemesis	2/97	Abenteuer	77%	Strikepoint	3/97	Action	51%
Battle Sport	4/97	Sport	52%	Flight Simulator 98	12/97	Simulation	77%	Neo Hunter	4/97	Action	28%	Sub Culture	12/97	Genre-Mix	86%
Battlecruiser 3000 A.D.	3/97	Simulation	72%	Flip Out	5/97	Strategie	59%	Net: Zone	1/97	Abenteuer	60%	Super Bubsy	10/97	Action	60%
Bazooka Sue	4/97	Abenteuer	75%	Flottenmanöver	3/97	Strategie	33%	NHL 97	1/97	Sport	91%	Super Puzzle Fighter II Turbo	8/97	Strategie	64%
Beasts & Bumpkins	10/97	Genre-Mix	52%	Floyd	12/97	Abenteuer	88%	NHL 98	12/97	Sport	90%	Surface Tension	1/97	Action	58%
Bedlam 2	8/97	Strategie	58%	Flying Corps	3/97	Simulation	74%	NHL PowerPlay '98	12/97	Sport	73%	Swing	10/97	Strategie	69%
Betrayal in Antara	9/97	Abenteuer	70%	Formel 1	5/97	Sport	87%	Nine	1/97	Abenteuer	58%	SWIV 3D	1/97	Action	68%
Birthingal	11/97	Genre-Mix	81%	Formula Karts	8/97	Sport	70%	No Respect	9/97	Action	55%	Syrrah	12/97	Strategie	36%
Blam! Machinehead	2/97	Action	81%	Fragile Allegiance	2/97	Simulation	72%	Orion Burger	1/97	Abenteuer	68%	Take no Prisoners	12/97	Action	79%
Bleifuß 2	11/96	Sport	87%	Galapagos	12/97	Genre-Mix	77%	Outlaws	6/97	Action	78%	Tarot	11/97	Genre-Mix	39%
Bleifuß Fun	12/97	Sport	78%	Gazillionaire Deluxe	11/97	Simulation	66%	Outpost 2	12/97	Strategie	74%	Team 47 GoMan	11/97	Action	52%
Blood & Magic	2/97	Strategie	57%	Gex	2/97	Action	73%	Overboard	12/97	Action	69%	TechnoMaker	11/96	Anwender	bes. groovy
Blood Omen: Legacy of Kain	11/97	Genre-Mix	75%	G-Nome	4/97	Simulation	81%	Pandemonium!	7/97	Action	86%	Ten Pin Alley	5/97	Sport	61%
Botsoccer	3/97	Sport	66%	Grandmaster Chess Ultra	3/97	Strategie	69%	Panic Soldier	10/97	Strategie	60%	Terracide	7/97	Action	56%
British Open Championship Golf	11/97	Sport	74%	Grand Prix Manager 2	2/97	Sport	78%	Panzer Dragoon	2/97	Action	77%	Terra Inc.	11/97	Strategie	65%
Bubble Bobble & Rainbow Islands	1/97	Action	60%	Grid Run	4/97	Action	48%	Panzer General 3D	12/97	Strategie	87%	Test Drive: Off Road	6/97	Sport	72%
Bud Tucker in Double Trouble	4/97	Abenteuer	54%	Guts'n'Garters in DNA Danger	8/97	Action	24%	Pazifik Admiral	10/97	Strategie	80%	Theatre Of Pain	5/97	Action	78%
Bug!	11/96	Action	85%	Haie	11/96	Anwender	bes. informativ	Perfect Assassin	11/97	Abenteuer	63%	The Crow: City of Angels	3/97	Action	77%
Bug Tool!	6/97	Action	69%	Hardcore 4x4	9/97	Sport	55%	Perfect Weapon	5/97	Action	63%	The Crystal Skull	3/97	Abenteuer	62%
Bundesliga Manager 97	1/97	Sport	85%	Hanboy's Quest	1/97	Abenteuer	60%	Pete Sampras Tennis '97	9/97	Sport	77%	The Intruder	8/97	Action	49%
Callahan's Crosstime Saloon	8/97	Abenteuer	69%	Have a N.I.C.E. day	2/97	Sport	75%	PGA Tour Pro	8/97	Sport	80%	The Last Express	6/97	Abenteuer	87%
Capitalism Plus	7/97	Simulation	82%	Helicopters	6/97	Action	61%	Phantasmagoria II	2/97	Abenteuer	86%	The Lost Vikings II	6/97	Genre-Mix	71%
Caveland	11/97	Simulation	63%	Helibender	3/97	Action	80%	Pilgrim	12/97	Abenteuer	71%	Theme Hospital	4/97	Simulation	83%
Chasm - The Rift	12/97	Action	70%	Hercules	12/97	Action	75%	Pinball 97	4/97	Simulation	62%	The Mutation of J.B.	1/97	Abenteuer	66%
Che en Bolivia	9/97	Strategie	35%	Heroes of Might and Magic II	1/97	Strategie	74%	Pinball Construction Kit	1/97	Simulation	63%	The Neverhood	3/97	Abenteuer	63%
Chess Master 5000	3/97	Strategie	76%	Hitman	10/97	Genre-Mix	58%	Pin Panthers gefährliche Mission	2/97	Abenteuer	65%	The Space Bar	9/97	Abenteuer	65%
Close Combat	11/96	Strategie	59%	Holiday Island	2/97	Simulation	80%	Pod Pentium	4/97	Sport	75%	Three Dirty Dwarves	6/97	Action	50%
Club Manager 97/98	9/97	Sport	58%	Hunter Hunted	2/97	Action	71%	Pod Pentium MMX	4/97	Sport	78%	Time Trouble- Jagd nach Formel	4/97	Abenteuer	50%
Comanche 3	6/97	Simulation	86%	IF-22	10/97	Simulation	86%	Pod 3Dfx	4/97	Sport	85%	Tomb Raider	1/97	Action	88%
Command & Conquer 2	1/97	Strategie	87%	IM1A2 Abrams	5/97	Simulation	62%	Power Chess	11/97	Strategie	72%	Toonstruck	1/97	Abenteuer	89%
C & C 2: Gegenangriff	5/97	Strategie	bes. wertvoll	Imperialismus	10/97	Simulation	85%	Power F1	2/97	Sport	76%	Total Annihilation	12/97	Strategie	85%
Conquest Earth	12/97	Strategie	80%	Imperium Galactica	6/97	Strategie	72%	Power Rangers Zeo	9/97	Action	21%	Toy Story	4/97	Action	53%
Constructor	10/97	Simulation	80%	Incubation	11/97	Genre-Mix	82%	Premier Manager 97	8/97	Sport	80%	Tunnel B1	2/97	Action	68%
Creatures	2/97	Genre-Mix	66%	Independence Day	6/97	Action	58%	Privateer 2	1/97	Genre-Mix	82%	Turk - Dinosaur Hunter	11/97	Action	83%
Cyber Gladiators	2/97	Sport	32%	Interstate '76	6/97	Genre-Mix	71%	Pro Pinball: Timeshock!	9/97	Simulation	78%	UEFA Champions League	7/97	Sport	69%
Daggerfall	11/96	Abenteuer	67%	Iron & Blood	6/97	Action	59%	Professor Teacher's xWorld	5/97	Strategie	42%	Ultimate Race	3/97	Sport	85%
Dark Colony	11/97	Strategie	83%	Iron Man X-O Manowar	5/97	Action	67%	Project Paradise	3/97	Action	78%	Uncle Henry's Playhouse	7/97	Strategie	55%
Dark Earth	11/97	Abenteuer	75%	Isnogud	5/97	Action	55%	Putty Squad	5/97	Action	63%	Vermeer 2	5/97	Simulation	75%
Darklight Conflict	6/97	Action	80%	Jack Nicklaus 4	5/97	Sport	77%	Puzzle Bobble	9/97	Strategie	56%	Versailles 1685	2/97	Abenteuer	69%
Dark Reign	11/97	Strategie	88%	Jack Orlando	11/97	Abenteuer	78%	Rallye Racing '97	11/96	Sport	72%	Virtua Fighter 2	11/97	Sport	85%
Das Hexagon-Kartell	1/97	Simulation	76%	Jedi Knight	12/97	Action	86%	Realms of the Haunting	1/97	Genre-Mix	69%	Virus	12/97	Action	70%
Das Gewehr	4/97	Strategie	53%	Jetfighter 3	3/97	Simulation	68%	Rebel Moon Rising	10/97	Action	55%	Voodoo Kid	9/97	Abenteuer	78%
Daytona USA	1/97	Sport	53%	Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%	Rendezvous im Weltraum	1/97	Abenteuer	73%	War Diary	4/97	Strategie	50%
Daytona USA Deluxe	12/97	Sport	70%	Jurassic War	10/97	Strategie	62%	Resident Evil	5/97	Genre-Mix	87%	War Gods	9/97	Sport	68%
Deadlock	11/96	Simulation	75%	Karl Race	10/97	Sport	42%	Riot	8/97	Sport	65%	War Wind	1/97	Strategie	72%
Deadly Games	1/97	Strategie	80%	Kick Off 97	5/97	Sport	66%	Risiko	3/97	Strategie	67%	Warlords 3	10/97	Strategie	75%
Deadly Tide	3/97	Action	72%	KKND	3/97	Strategie	79%	Riven	12/97	Abenteuer	86%	Waterworld	10/97	Strategie	64%
Death Rally	3/97	Sport	70%	Koala Lumpur	5/97	Abenteuer	70%	Road Rash	11/96	Sport	77%	We are Angels	9/97	Action	18%
Demonworld	12/97	Strategie	75%	Krazy Ivan	1/97	Action	66%	Roland Garros 97	10/97	Sport	70%	Wer ist der Mörder von Taylor French	11/97	Genre-Mix	50%
Der Industriegigant	8/97	Simulation	82%	L.A. Blaster	4/97	Sport	52%	Sandwarriors	7/97	Action	57%	Wet - The Sexy Empire	7/97	Simulation	74%
Der Planer 2	11/96	Simulation	71%	Lands of Lore 2	11/97	Abenteuer	87%	Scarab	6/97	Action	38%	Winzer Deluxe	4/97	Simulation	70%
Destiny	1/97	Simulation	58%	Leisure Suit Larry 7	1/97	Abenteuer	82%	Schleichfahrt	11/96	Simulation	87%	WipEout 2037	8/97	Sport	72%
Destruction Derby 2	2/97	Sport	63%	Leviathan	12/97	Strategie	72%	Scorch	5/97	Sport	52%	Worldwide Soccer	9/97	Sport	85%
Deus	1/97	Abenteuer	67%	Links LS 1998 Edition	10/97	Sport	85%	Seafight	9/97	Strategie	52%	Worms 2	12/97	Strategie	80%
Diablo	2/97	Abenteuer	87%	Little Big Adventure 2	9/97	Genre-Mix	83%	Sean Dundee's World Club Footb.	7/97	Sport	60%	WWF in Your House	3/97	Sport	57%
Diamonds 3D	6/97	Strategie	37%	Lomax	6/97	Action	77%	Sean Dundee's World Club Footb.	8/97	Sport	65%	X-Com: Apocalypse	8/97	Strategie	85%
Die Atombombe	3/97	Multimedia	83%	Lords of the Realm II	2/97	Strategie	63%	Secrets of the Luxor	2/97	Abenteuer	67%	X-Men: Children of the Atom	6/97	Action	80%
Die fünfte Dimension	1/97	Abenteuer	69%	Machine Hunter	9/97	Action	80%	Sega Rally	3/97	Sport	81%	XS	3/97	Action	57%
Die phant. Reise nach Terra-Gon	4/97	Abenteuer	64%	Madden NFL '97	1/97	Sport	83%	Seven Kingdoms	12/97	Strategie	85%	X-Wing vs. Tie Fighter	7/97	Simulation	76%

REDAKTIONSEINDRÜCKE

JACK



F-22 ADF
LONGBOW 2

RICHY



F1 RACING SIMULATION
MAGESLAYER

JÖRG



ULTIMA ONLINE
ACTUA SOCCER 2

MARKUS



TOMB RAIDER 2
MAX MONTEZUMA

RÜDIGER



PAX IMPERIA 2
THE REAP

STEFFEN



GNAP
MONKEY ISLAND 3

MICHAEL



BLADE RUNNER
NAPOLEONS WEG NACH
WATERLOO

BRIGITTA

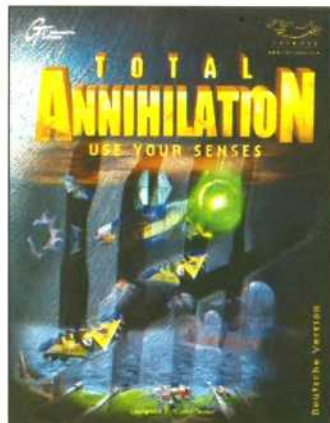


MONKEY ISLAND 3
3D ULTRA PINBALL:
DER VERGESSENE KONTINENT

Auch zum Jahreswechsel basieren unsere Verkaufscharts auf eigenen Erhebungen im Versandhandel, während für die Leser-Hitliste Ihre Stimme gefragt ist. Als Wahlberechtigung genügt eine Postkarte mit Ihren aktuellen Lieblingsspielen; indizierte oder noch gar nicht erschienene Titel werden dabei jedoch nicht berücksichtigt. Anzahl und Reihenfolge der Nennungen ist dagegen gleichgültig, ein leserlicher Absender in Ihrem eigenen Interesse. Schließlich werden auch diesmal wieder unter allen Einsendern drei Spitzenspiele verlost!

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

Die Gewinne



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

LESERCHARTS



1. (3) COMMAND & CONQUER 2

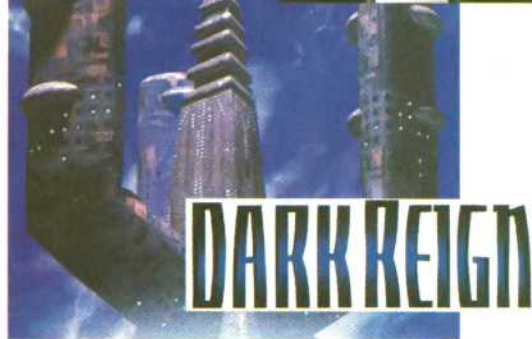
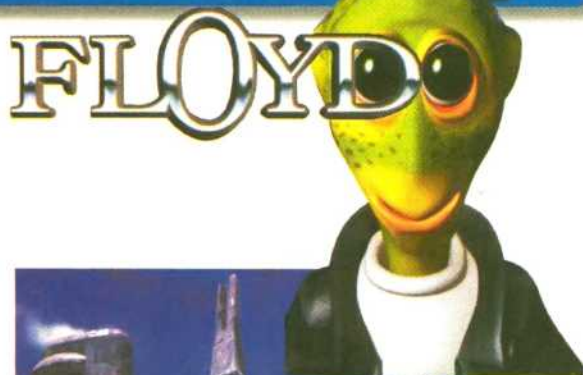
2. (5) TOMB RAIDER
3. (1) DIE SIEDLER 2
4. (2) DUNGEON KEEPER
5. (16) WORMS
6. (6) THEME HOSPITAL
7. (9) CIVILIZATION 2
8. (→) FIFA 97
9. (7) MDK
10. (8) WARCRAFT 2
11. (4) DIABLO
12. (→) GRAND PRIX 2
13. (→) ANSTOSS 2
14. (14) BUNDESLIGA MANAGER 97
15. (→) LARRY 7
16. (13) DAS SCHWARZE AUGE 3
17. (10) WET!
18. (12) EARTH 2140
19. (11) KKND
20. (→) NHL 97

VERKAUFSCHARTS



1. (→) LANDS OF LORE 2

2. (1) C&C 2: VERGELTUNGSSCHLAG
3. (2) DARK REIGN
4. (→) PANZER GENERAL 3D
5. (3) HEXEN 2
6. (4) BAPHOMET'S FLUCH 2
7. (5) CONSTRUCTOR
8. (6) NHL 98
9. (7) AKTE EUROPA
10. (8) CONQUEST EARTH
11. (9) TOTAL ANNIHILATION
12. (10) SHADOWS OF THE EMPIRE
13. (11) DAGGERFALL
14. (12) DIE SIEDLER 2 GOLD
15. (15) FLIGHT SIMULATOR 98
16. (14) LINKS LS 98
17. (13) VIRTUA FIGHTER 2
18. (16) ALEXANDER DER GROSSE
19. (18) RESIDENT EVIL
20. (→) WET!



Antworten

Gelöst

Floyd
Dark Reign Teil 2

Antworten

Baphomets Fluch

Tips und Tricks



Age of Empires
Agent Armstrong
Akte Europa
Demonworld
Formel 1
Mageslayer
Nuclear Strike
Overboard!
Total Annihilation

Beate Lackner schickte uns diese Schritt-für-Schritt-Lösung des Ball-Problems aus **Baphomets Fluch**: George versucht, die Tür zur Toilette zu öffnen. Diese ist verschlossen, das Schild jedoch in arabisch geschrieben. Also bittet man Ultar, es zu übersetzen. Man schaut sich auf dem Marktplatz den Kebabhändler an (mit der rechten Maustaste in dem Moment klicken, in dem Arto die Kebabs einschmiert), und erkennt, WOMIT der Knabe hier seine Fleischklumpen bepinselt. Man versucht ihn anzusprechen, doch er versteht nichts. Daher unterhält man sich ausgiebig mit dem kleinen Jungen Neo und bietet ihm den roten Ball des Jongleurs an (zweimal). Als das Gespräch auf Arto kommt, fragt Neo, ob er den Ball jetzt haben könne. Nachdem das bejaht wurde, nennt Neo einen höflichen Spruch, mit dem man Arto überreden kann, die Bürste abzutreten. Zwar haben die Worte eine ganz unerwartete Wirkung, doch wenn man danach noch einmal mit Neo spricht, ist die Klobürste unser.

Gelöst

Floyd

Ein Grünling auf Abwegen: Jochen Kuhn führte Knuddel, „helden“ Floyd vom Terroristendasein zum Kanzler-Ruhm.

Allgemein:

Nicht nur die langen Zwischensequenzen, sondern auch manche Rätsel erfordern eine Menge Geduld. Zudem müssen viele Orte mehrmals besucht werden, da gewisse Gegenstände erst im Laufe des Spiels erhältlich werden. Untersuchen bzw. benutzen Sie jeden Gegenstand, den Sie finden oder erhalten. Und wie bei jedem Adventure gilt: „Save often, save early“ (Al Lowe)

Der Anfang

Betreten Sie das zerstörte Ministeriumsgebäude, schauen Sie sich um und benutzen Sie die HoloMail. Unter anderem erfahren Sie, daß Ihr SpaceBike wieder intakt ist. Der Helm findet sich im Schrank unter dem Bildschirm. Betrachten Sie die Schublade, und nehmen Sie die James-Dean-Puppe. Kombinieren Sie diese mit dem Teleporter, und voilà: Die zum Biken nötige Lederjacke kann eingepackt und benutzt werden. Draußen steht das Bike, was

auch gleich in Gebrauch genommen wird. Nehmen Sie Kurs auf ...

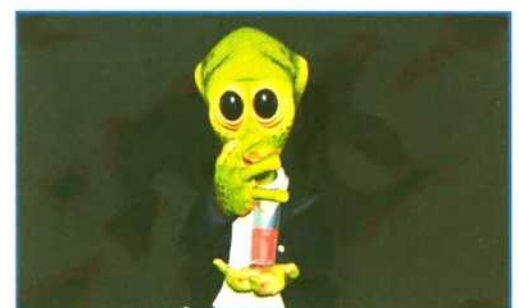
Die Space Bar

Unterhalten Sie sich mit dem Mann in der Videophonzone, betreten Sie danach die Bar und sprechen Sie mit jedem. Dolores gibt Ihnen ein Päckchen mit der Bitte, es nach Metro Prime zu bringen. Der Kerl in der Mitte überreicht Ihnen einen Zettel, und der Pilot am Tisch erzählt, daß er CDs geladen hat. Die Zwischensequenz beim Verlassen sollten Sie sich gut anschauen. Dann geht es mit dem Bike zum ersten Mal nach...

Metro Prime

Sprechen Sie mit den beiden Männern an der Rampe und finden Sie deren Problem heraus. Nach rechts geht es in die Stadt, wo Sie ganz links einen Teleporter betreten. Beachten Sie dabei die junge Frau in der Videozelle! Oben marschieren Sie dann links in die Gasse zum Zeitungsstand und daran vorbei, bis Sie zu der verschmierten Tür gelangen, die benutzt wird. Floyd erhält als Dankeschön einen Batzen Geld, mit dem er den Pillenladen im gleichen Stockwerk betritt. Betrachten Sie den Kanister an der Tür, und unterhalten Sie sich mit dem Ladenin-

haber. Dann geht es raus und nach rechts ins Hauptquartier des Ministeriums. Drinnen erfahren Sie von der Sekretärin, daß Floyd nicht hinein darf. Na gut, dann verlassen Sie das Gebäude und betreten links davon den Fahrstuhl zum Aussichtsturm. An der ersten Maschine werden drei Credits verbraten, bis Floyd aus Wut dagegen tritt. Abbitte dafür kann er bei OmniBrain (rechts vom Pillengeschäft) im Beichtstuhl leisten. Und wenn er schon einmal da ist, benutzt er auch gleich den Zettel aus der Bar mit der Maschine. Der ist zwar zu klein, doch der Teleporter vom Anfang macht auch dieses Blatt Papier entsprechend groß. Danach sind die CDs als illegal eingestuft.



Die roten Pillen machen Floyd zum Casanova

Mit dem Bike geht es nun wieder zur Space Bar. Sprechen Sie mit dem Uniformierten in Schwarz und fragen Sie ihn, ob etwas Neues auf dem Index steht. Erzählen Sie ihm von Ihren Informationen, und Floyd kann die Lizenz des atomisierten Piloten einstecken. Mit dem Frachtbrief in der Tasche fliegen Sie wieder nach Metro Prime zu den Streithähnen auf der Laderampe. Geben Sie dem Piloten die Lizenz, wodurch der Pillenladen mit neuem Stoff versorgt wird. Kaufen Sie dort also eine Flasche, und Sie bekommen noch eine zweite. Bei der Sekretärin im Ministerium benutzen Sie die guten, roten Pillen und überzeugen die junge Dame, Sie einzulassen. Jetzt macht nur noch der Wächter am Lift Schwierigkeiten, da die Kleiderordnung eingehalten werden muß. Der einzige Platz zum Umziehen ist die Videozelle, die leider besetzt ist. Da Sie mittlerweile mitbekommen haben sollten, wer da per Videophon flirtet, besuchen Sie nochmals die Bar und bestellen dem Mann den gewünschten Drink. Zusammen mit den blauen Pillen entfaltet das Getränk eine fatale Wirkung, worauf die Zelle frei wird. Fliegen Sie zurück nach Metro Prime und schauen Sie sich die junge Frau an. Kombinieren Sie Kittel und die freie Zelle, danach können Sie ungehindert den Lift im HQ betreten und einen Plausch mit dem Minister halten. Tja, und schon landet Floyd im...

Gefängnis

Hier wird es etwas trickreich: Sie werden immer wieder hypnotisiert und in einen anderen Raum gebracht. Grapschen Sie im Aufenthaltsraum nach dem Poster und Sie erhalten die Reißnägel. Sobald Sie wieder in Ihrer Zelle sind, muß es schnell gehen: Öffnen Sie die Toilette und benutzen Sie die Nägel mit dem Bett. Nach der nächsten Hypnosephase wachen Sie wegen der Reißzwecken auf. Sammeln Sie sie wieder ein und legen Sie sich auf das Bett, bis der Reinigungsroboter kommt. Ist er am Bett vorbeigefahren, stehen Sie auf und verlassen den Raum nach rechts. Eine Treppe tiefer betreten Sie die erste Tür, nehmen eine Schüssel am Automaten weg und benutzen diese mit dem Nahrungsverteiler, um etwas von dem schmackhaften Mus abzubekommen. Das wird aber nicht gegessen, statt dessen speichert man erst einmal ab. Zurück im Treppenhaus benutzen Sie den Fraß mit den beiden Kameras, um diese blind zu machen. Nehmen Sie sich aber vor dem umherlaufenden Roboter in acht! Haben Sie es geschafft, betreten Sie ganz unten links den Lift zur Fabrikhalle. Sobald Sie eingetreten sind, schalten Sie die Kamera über dem Förderband mit dem Mus aus. Im rechten Teil untersuchen Sie das Gitter und unterhalten sich mit der Unerkannten, bis sie Ihnen die Nummer des Rebellenkanals (667) mitteilt. Bevor Sie den Raum verlassen, speichern Sie wiederum ab und begeben sich zum Aufenthaltsraum. Dort benutzen Sie den



Alle Kameras müssen verkleistert werden

Fernseher, bis Sie den Rebellenkanal gefunden haben, nehmen den großen, roten Knopf mit und benutzen den Besenschrank, um sich zu verstecken – was ziemlich fix gehen sollte. Der hereinkommende Roboter wird vergeblich versuchen, den Fernseher abzustellen, und Sie fortan nicht mehr belästigen. Zurück in der Fabrik startet Floyd das Förderband mit dem Hebel und steigt darauf, um durch das Gitter zu kommen. Dahinter trifft er auf Dolores, und nach einem Plausch bekommt er die umgebaute Puppe. Aus dem Haufen nehmen Sie fünf normale Puppen mit und klettern wieder nach oben. Im Treppenhaus legen Sie die fünf normalen Puppen vor das runde Gitter und benutzen die umgebaute mit ihnen. Kriechen Sie durch das nun offene Loch, und Sie stehen vor dem...

Hüpfträtsel

Das Prinzip ist einfach: immer der Sequenz weiß (W), rot (R), gelb (Y) und grün (G) folgen bis zur anderen Seite. Da die Farben variieren, müssen Sie vor jedem Sprung abwarten, bis die Original-einstellung wieder erscheint. Hier ist der Weg, wobei sich die Richtungsangaben auf Floyds Standpunkt beziehen (v=vorwärts, s=seitlich und r=rückwärts): Beginnen Sie auf dem weißen Feld und springen dann vR, vY, sG, rW, sR, vY, sG, vW, sR, vY, vG, sW (das Einzelfeld), sR, vY, sG, vW, sR, vY, vG, sW, sR, sY, vG und hinaus. Danach betritt Floyd automatisch den Transporter. Ganz rechts im Cockpit öffnen Sie die Abdeckung und nehmen die Drähte heraus. Dann wird der Zündkasten geöffnet, näher betrachtet, und gelöst wird das...

Drahträtsel

..., indem Sie zunächst alle vier Drähte mit den Eingangsanschlüssen verbinden. Nun müssen die Drähte so verlegt werden, daß der richtige Ein- und Ausgang verbunden ist. Sobald eine mögliche Kombination gelegt wurde, ertönen Signale, die die Verbindung als richtig (hoher Ton) oder als falsch (tiefer Ton) kennzeichnen. Probieren Sie so lange, bis die richtige Kombination verlegt wurde, dann geht es weiter zum...

Waldplanet

Folgen Sie SAM nach rechts, über die Brücke, wieder rechts und nach oben durch das Tor bis zum Dorf. Der Speer wird mitgenommen, und

man folgt dem Eingeborenen Richtung Raumschiff bis zum

Irrgartenrätsel

Ziel ist es, den Eingeborenen mit SAM und Floyd in die Enge zu treiben. Dazu schalten Sie zunächst auf SAM um, damit er den Baumstamm über dem Fluß wegsprengen kann. Durch geschicktes Manövrieren der beiden kann der Blauling in eine Ecke getrieben werden.



Wichtig: Zuerst muß der Baumstamm gesprengt werden

Nach der folgenden Sequenz wachen Sie gefesselt auf. Nehmen Sie einfach das Seil und benutzen Sie den Chemiekasten. Der Zettel an der Seite stimmt nur bedingt, die Buchstaben A bis E beziehen sich auf die Flaschen im Vordergrund von links nach rechts. Ziel ist es, die letzte Mischung herzustellen, wozu bei mir die Kombination FBG + kalt genügt. Auch hier gilt wieder: Probieren geht über Studieren (falsche Mischungen sind immer braun). Die richtige Mixtur wird anschließend mit dem Deckel benutzt, unter dem Floyd das Wasser rauschen vernimmt. Mit der Fernbedienung ordern Sie SAM zum Labor. Die Knöpfe an der Wand dienen zum einen als Öffnungsmechanismus für die große Statue im Blaulingdorf. Schalten Sie um auf SAM, lassen Sie ihn ins Dorf rollen, den Edelstein aus der Statue mitnehmen (das Icon mit dem Gewicht benutzen) und dieselbe betreten. Als Floyd drücken Sie den anderen Knopf, um SAM ins Labor zu teleportieren.

Als nächstes wird das Gerät auf dem Tisch und danach das Telefon benutzt. Bitten Sie um Aufnahme in die Liste, schon läutet der Apparat. Filbert kommt herein und wird von SAM gefangengenommen. Nun nehmen Sie den Gottanzug und kombinieren ihn mit der Projektionsmaschine. Als SAM verlassen Sie das Labor und besteigen die Spitze des Berges. Dort holen Sie den Vogel vom Himmel und kehren ins Labor zurück. Floyd geht zur defekten Brücke und nimmt auf dem Weg den toten Piepmatz mit. Legen Sie ihn auf den Stein rechts vom Weg und verlassen Sie das Bild. Nach Reparatur der Brücke durch die Eingeborenen können Sie zum Schiff zurückkehren. Dolores als Krake sagt Ihnen, was zu tun ist. Draußen öffnen Sie mit dem Speer die Ab-

deckung am Schiff und holen die Batterie heraus. Wieder im Labor wird das Telefonverzeichnis auf dem Tisch benutzt und per Telefon ein Laserrelais bestellt. Dann geht es hinauf auf den Berg, wo Sie alle drei Gegenstände auf Dolores anwenden. Nach der Zwischensequenz befinden Sie sich wieder in...



Eine Möglichkeit, die Zwergen-Wippe auszubalancieren

Metro Prime

Nachdem Sie Arnold kennengelernt haben, gehen Sie hinaus zum Zeitungsstand, wo Sie erfahren, daß Sie gesucht werden. Also zurück ins Versteck, wo der Aktenschrank untersucht, das Kleid mitgenommen und angezogen wird. Damit gelangen Sie zum Teleporter und in die Spielhalle. Eine kurze Unterhaltung mit dem Mann in der Kabine bringt uns ein paar Spielchips. Oben benutzen Sie die „Simon“-Maschine und müssen so lange gewinnen, bis Sie 500 Chips angesammelt haben. Dann betrachten Sie die Maschine links, gehen nach unten und spielen mit der Greifer-Maschine. Halten Sie den aufleuchtenden Knopf gedrückt, um die Hand von links über den roten Fisch zu bewegen. Wie sich herausstellt, brauchen Sie nicht ihn, sondern die Katze darunter.

Nun benutzen Sie den Kiosk, fragen nach der Maschine aus dem oberen Stockwerk und bitten, mit ihr spielen zu dürfen. Gehen Sie hinauf, spielen und gewinnen Sie. Wieder am Kiosk erhalten Sie ein Ticket für den Zoo, den Sie durch die Tür draußen betreten können. Schauen Sie sich um, und reden Sie rechts mit dem Touristen. An seiner Kamera stellen Sie die Blitzlichtstärke auf Maximum und drücken den roten Knopf. Während der Arme geblendet ist, verlassen Sie schnell den Zoo. Gehen Sie zu Ihrem Bike, doch Sie stellen fest, daß es sich nicht starten läßt. Dolores im Versteck erzählt Ihnen, daß Sie Arnold treffen sollen. Die Zeitung an der Wand wird eingesackt. Am Zeitungsstand nehmen Sie eine mit und legen dafür die alte auf den Stapel. Begeben Sie sich dann zum Hauptquartier, wo Sie Arnold treffen. Der erzählt von einem Schiff namens KICK A55.

Jetzt fahren Sie erneut auf den Aussichtsturm und betreten die Tür ganz links. Sie drücken

den Knopf für den Druckausgleich, öffnen die Tür und benutzen drinnen die Kamera mit dem Bullauge. Man marschiert zurück, schließt die Tür und begibt sich zur Landerampe. Überall sind seltsame Kreaturen – auch im Sattel Ihres Bikes. Gehen Sie nach unten und ganz nach links in das Büro. Dort öffnen Sie den Schrank und stecken das Wesen hinein. Trotz möglicher Störung müssen Sie darauf achten, daß auch die Spielzeugkatze in den Schrank kommt, den Sie schließen. Die Schlüssel vom Boden heben Sie auf und ketten damit Ihr Bike los. Danach fliegen Sie zum Ministerium und sprechen mit dem Wächter, bis er Ihnen den Auftrag gibt, ihn zu verständigen, wenn Sie Floyd finden.



Das Abschleppseil ist recht gut versteckt

Sie schleppen den Fahrer mit dem defekten Bike zur Space-Bar ab und reden mit ihm; er rückt ein Glas heraus und telefoniert. Versuchen Sie dreimal, sein Bike zu benutzen, dann nehmen Sie das Abschleppseil mit. Mit ihrem Bike geht es jetzt zum Schrottraumer. Aus der Kiste im Vordergrund alles mitnehmen und die Fahrradpumpe benutzen. Mit der Metallstange brechen Sie die Tür zur Omnibar auf. Drinnen schalten Sie mit dem Hauptschalter die DJ-Konsole ein und drücken den Knopf für das blaue Licht so lange, bis der Filter herausfällt. Mit dem Rohr der Fahrradpumpe reparieren Sie den gebrochenen Schalter und legen ihn um. Man betätigt den Abspielknopf zweimal und drückt auf „Stop“, wenn der zweite Barhocker von oben angestrahlt wird. Sowohl diesen als auch den Filter vom Boden nehmen Sie mit und fliegen damit nach Metro Prime zurück.

Vor der Tür zur Spielhalle befindet sich die Luftversorgungsmaschine. Benutzen Sie das Luftpumpenventil und den Schlamm mit dem Hüpfball und schließen Sie ihn an die Luftversorgung an. Nun sollten Sie alles bei OmniBrain beichten und ein wenig draußen herumlaufen, bis Sie die Durchsage hören, daß Floyd einen Preis gewonnen hat, der auch abgeholt wurde. Des Rätsels Lösung erfahren Sie wieder bei OmniBrain, wo der Pullover eingesteckt wird. Nun geht es wieder zur Luftschleuse des Aussichtsturms. Denken Sie an den Druckausgleich und stellen Sie den Barhocker auf den „Hier-stein“-Punkt; darauf legen Sie den Hüpfball, die Gefängnisklamotten, den Pull-

over und die Zeitung. Sie gehen hinaus, schließen die Tür, drücken den Entlüfterknopf und setzen den Filter vor das Fenster. In der Videophonozelle können Sie jetzt die erhaltene Karte einsetzen. Wieder fliegen Sie zum Ministerium, wo Sie drinnen die Holomail abfragen.

Nichts wie los zu Opas Asteroiden! Benutzen Sie den Sarg und unterhalten Sie sich mit Floyds Großvater. Die Schublade an der Wand wird geöffnet, Farbe und Papier herausgenommen. Vor dem Versteck in Metro Prime stapeln Sie alle Anzeigen auf der Kiste neben der Tür, besprühen das Symbol darüber mit der Farbe und legen das Papier auf das Symbol. Dieses Papier verwenden Sie bei Opas Grab mit dem Symbol am Boden. Sie erhalten Schraubenzieher und einen Paß. Versuchen Sie, damit die Tür auf dem Schrottschiff zu öffnen, und notieren Sie sich die Nummer über der Tür. Im Ministerium können Sie mit der Keykarte die Schublade öffnen, um an eine Münze und ein Foto zu kommen. Die Münze wandert zuerst in den linken Automaten im Aussichtsturm, dann in den rechten, was Sie in den Besitz eines Actionpacks bringt.

Im HQ nehmen Sie die Tasse mit und füllen sie mit dem Schlamm. Die Wache bekommt das Actionpack, danach betreten Sie den Lift und geben dem Minister die Tasse. Der Kodierer erhält die Keykarte. Tippen Sie oben die Nummer des Schrottschiffes (7829353), unten das Datum rückwärts und das Jahr vorwärts ein (2130778). Auf dem Schrottschiff wird das Abschleppseil mit dem Auto kombiniert, die Karte in die Tür gesteckt und drinnen der Schalter betätigt. Mit dem Auto fliegen Sie zur Space Bar, wo die Nummernschilder des Verkäufers mit Hilfe des Schraubenziehers an Floyds Auto wandern. Dieses wird repariert und in der folgenden Szene die Wachen erledigt. Dadurch kommen Sie in...



Wie im wirklichen Leben: Nur Club-Mitglieder kommen in den Genuß von Service-Leistungen

Die Rebellenbasis

Sprechen Sie mit jedem, auch der Person ganz links hinter der Tür. Noch weiter links macht Floyd im Bett ein Nickerchen und träumt. Im Vortragsraum soll SAM die Tür aufschließen, was Floyd zu Metallscheiben verhilft. Mit diesen

können Sie am Getränkeautomaten drei Dosen Omnicoke kaufen. Gehen Sie immer nach rechts zum Auto und somit zu...

KZZK

Gehen Sie wieder rechts (da stehen die Pfosten) und zum Gebäude in der Ferne. Wenn einer der Roboter seine Runde absolviert hat, stellen Sie die Dosen auf die Pfosten. Ein Roboter wird aus Langeweile auf die Dosen feuern, was Sie dazu nutzen, ihn mit dem Schraubenzieher abzuschalten. Nehmen Sie den dunkelgrünen und den blauen Chip heraus, öffnen Sie SAM ebenfalls mit dem Schraubenzieher. Tauschen Sie die entsprechenden Chips aus, schalten Sie den Roboter (der jetzt SAM ist) ein und sprechen Sie mit ihm. Sobald es geht, übernehmen Sie die Kontrolle über ihn und fahren mit dem Turbolift in den Wartungsraum. Dort bewegen Sie dreimal den Hebel. Als Floyd schließen Sie alle Schächte in der Oberfläche (der letzte am Wagen explodiert). Als Roboter stellen Sie den Hebel in die Mitte und springen (wieder als Floyd) ins Loch. Drinnen gehen Sie zweimal vorwärts, drehen sich nach links und gehen weiter nach vorne. Nun überqueren Sie die Brücke und nehmen die Jacke rechts vom Tisch, was einen Sicherheitspaß einbringt. Sie nehmen ein paar Granaten mit, gehen zum Turbolift und klicken auf den Befragungsraum. Links sehen Sie, wie Dolores gefoltert wird. In dem Raum mit dem Rebellen sprechen, dann mit Mandrin. Da er Durst hat, nehmen Sie aus dem Gehirnraum etwas von dem rosa Zeug. Sie erhalten eine Kette und Gehirnschleim, den Sie an Mandrin weiterreichen. Dafür bekommen Sie seinen Schlüssel. Im Forschungsraum nehmen Sie den Feuerlöscher mit, gehen nach rechts, benutzen das Antimateriegewicht und nehmen es mit. Achten Sie auf den Knopf! Mit dem Lift begeben Sie sich dann an die Oberfläche und zum Auto zurück. Dort wartet Arnold, mit dem Sie sprechen sollten, ehe Sie mit dem Auto wieder zur Rebellenbasis fliegen. Der Schlüssel öffnet die Maschine neben dem Getränkeautomat, aus der das Bungeeseil ins Inventar wandert.



Hasta la vista, baby: Arnold wird eingefroren

Düsen Sie zum KZZK zurück, frieren Sie Arnold mit dem Feuerlöscher ein und blockieren mit ihm das Loch im Boden. Im Wartungsraum

geht es wieder über die Brücke, die Treppen hoch zum Ventilationssystem. Drinnen schauen Sie nach oben, gehen dann hoch, drehen sich um und laufen bis zum Gitter. Das Seil und die Kette werden daran befestigt. Gehen Sie zurück, vorwärts, drehen nach links und gehen wieder nach vorn bis zum Wartungsraum; weiter in den Gehirnraum um das Becken herum, wo Seil und Kette baumeln. Zusammen mit dem Haken am Boden benutzen Sie das Gewicht mit Seil und Kette. Erst das Seil greifen, dann das Gewicht abhängen: Sie schießen nach oben, wo Sie den Hebel bedienen. Wieder im Wartungsraum schrauben Sie an dem Roboter die Metallplatte ab und schieben den Hebel auf „Saugen“. Im Forschungsraum drücken Sie rechts den Knopf, um den Ventilator abzuschalten.

Auf der Schießanlage benutzen Sie die Granaten, bis eine von Ihnen grünes Gas freisetzt. Im Wartungsraum über der Brücke begeben Sie sich schnell zum Gitter. Sie schauen nach oben, gehen nach oben, nach vorne, benutzen die Metallplatte mit dem Ventilator, gehen zurück, drehen sich nach rechts, treten nach vorne in den Wartungsraum, wo Sie den Hebel auf

„Blasen“ stellen. Im Befragungsraum schlafen alle, und Sie können einem der Kerle den Klasse-A-Paß abnehmen. Begeben Sie sich zum Tempel, wo Sie das Buch mitnehmen, es lesen, die Kiste öffnen und sich die Axt krallen. Rechts attackieren Sie damit OmniBrain und, sobald Major Benson Sie bedroht, auch ihn. Zerschlagen Sie das Glas und „benutzen“ Sie das große Gehirn. Zum Schluß befinden Sie sich beim Gründer, reden mit dem Körper und benutzen den Computer, so daß das Spiel beendet wird!



Freiheitskämpfer Genosse Floyd übernahm nach dem Tod des Schöpfers den Konzern und reformierte diesen zu irgendetwas, was an ein demokratisches System erinnert. Die Idee dazu hatte er aus irgendeinem Erdfilm. Er wurde der erste frei gewählte Kanzler der Volksrepublik Omni. Seine Mutter ist jetzt sehr stolz auf ihn.

Welche Mutter wäre nicht stolz auf diesen Sohn?

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):

<i>Abe's Odyssey: Oddworld (PSX)</i>	Harvest of Souls	Shivers 1
Albion	I have no mouth & Ace Ventura	Simon the Sorcerer 1 & 2
Alien Incident & Mutation of JB	Indiana Jones 3 & 4	3 Skulls of the Toltecs
Alien Trilogy	<i>Incubation</i>	Sherlock Holmes 2
Alone in the Dark 1, 2 & 3	<i>Jack Orlando & V. Kid & Pr. Eye</i>	Secrets of the Luxor
Amber & Neverhood	Jewels of the Oracle	Shannara
Ark of Time	Karma	Shine
Atlantis & Safecracker	King's Field (Playstation)	Siedler 2
<i>Baphomets Fluch 1 & 2</i>	King's Quest 5 & 6 oder 7	Simon the Sorcerer 1 & 2
Bazooka Sue	Koala Lumpur & Terra-Gon	SPQR & Stadt der verl. Kinder
Bud Tucker & Orion Burger	<i>Lands of Lore 1 oder 2</i>	Stadt der verl. Kinder & SPQR
Casper (Playstation)	Last Express & Opera Fatal	Star Trek 1 & 2
<i>Cheatbuck (PC) - 24,80 DM</i>	Legacy of Kain (PC & PSX)	Star Trek: Generations & Evid.
<i>Cheatbuck (Konsolen) - 24,80 DM</i>	Legend of Kyrandia 1, 2 & 3	Star Trek: Final Unity
C & C 2 + Gegenangriff	Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7	Stonekeep
Crusader: No Regret	Lighthouse	Sulkoden (Playstation)
'D' & Evocation	Little Big Adventure 1 & 2	Superspy & Versailles 1685
Daggerfall	Maniac Mansion 1 & 2	<i>Swagman (Playstation)</i>
<i>Dark Colony & Dark Reign</i>	M.A.X.	Syndicate Wars
<i>Dark Earth</i>	MDK	Synnergist & Affäre Morlov
Death Gate	Monkey Island 1 & 2	Terra-Gon & Koala Lumpur
Diablo	Mutation of JB & Alien Incident	<i>The Note (Playstation)</i>
Discworld 1 & 2	Myst	Time Lapse
Dragon Lore 2	Opera Fatal & Last Express	Time Paradox & die 5. Dimens.
Dungeon Keeper	Orion Burger & Bud Tucker	Tomb Raider 1
11th Hour & 7th Guest	Outlaws	<i>Tomb Raider 2</i>
Earth 2140	Overblood (Playstation)	Toonstruck
Ecstasia 1 & 2	Pandora Akte	<i>Total Annihilation</i>
Elk Moon Murder & GG Killer	Phantasmagoria 1 & 2	Ultima (7, 8, oder Underworld)
Evidence & Star Trek: Generat.	Privat Eye & V. Kid & J. Orlando	Vandal Hearts (Playstation)
Evocation & 'D'	Puppen, Perlen und Pistolen	Versailles 1685 & Superspy
Excalibur (Playstation)	Rätsel des Master Lu	Vollgas & Sam und Max
Exhumed (PC & Playstation)	Realms of the Haunting	Wizardry 6 oder 7
<i>Final Fantasy VII (Playstation)</i>	Rendezvous im Weltraum	Wizardry Adventure: Nemesis
<i>Floyd</i>	<i>Resident Evil (PC & Playstation)</i>	'Z
Frankenstein	Ripper	Zork Nemesis
Gabriel Knight 1 oder 2	<i>Riven</i>	<i>Wir führen auch Lösungen zu vielen aktuellen Actionspielen !!!</i>
Golden Gate Killer & Elk Moon	Sam und Max & Vollgas	<i>Ein Anruf lohnt !!!</i>
	Safecracker & Atlantis	

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	Ladenverkauf	Tel.: 030/49 99 86 06 - 07
Inh.: Markus Müller	Provinzstr. 60	Fax: 030/491 17 85
Distributor für Österreich: KEC-Austria - Herborgt. 22/4 - 1110 Wien - Tel & Fax: 7495664	13409 Berlin	Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr
Distributor für die Schweiz: CDROM Vertrieb - Im Lindengarten 14 - 9242 Oberuzwil - Tel: 719526027		
Jetzt auch im Internet: http://www.magic-line.de		

Wie versprochen, so gebrochen... äh, gehalten: In dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen den zweiten Teil von Thomas Kahles Komplettlösung zum Strategie-Hammer von Activision. Diesmal dürfen die Imperialen zeigen, was in ihnen steckt, außerdem wird der ultraharten Bonusmission (Level 13) der Zahn gezogen. Weitere Infos und Details finden sich auch auf Thomas' Homepage unter <http://members.aol.com/thkahle>.

Das Imperium

Mission 1

Ziele:

Bauen Sie Produktionseinrichtungen auf Vernichten Sie die feindliche Wasserversorgung

Zu Beginn bauen Sie einige Konstrukteure und errichten die beiden Baueinrichtungen. Danach bauen sie zehn Infanteristen und fünf Fahrzeuge, dann bewegen Sie sie nach Süden. Neben der Brücke fahren Sie nach Osten zu einer gut verteidigten Wasseranlage der Rebellen, die Sie mit Ihren Einheiten problemlos überrennen können. Vernichten Sie alles in der Gegend, danach geht es nach Westen über die Brücke. Wenn Sie unterdessen Einheiten hergestellt haben, können Sie sie jetzt nachholen. Durch den Wald rückt man nach Süden vor und greift die dort befindliche Basis an. Schalten Sie zuerst den Laserturm aus, fahren Sie dann weiter nach Süden und vernichten Sie alles. Ist die Mission dadurch noch nicht gewonnen, schicken Sie alle Einheiten mit „Suche und Zerstöre“ los!

Mission 2

Ziele:

Errichten Sie eine Basis und befestigen Sie sie mit 5 Plasmaturmen
Zerstören Sie alle feindlichen Gebäude

Errichten Sie zunächst eine Basis mit allen wichtigen Gebäuden, darunter mindestens zwei Kraftwerke. Die Exporteinrichtung kommt an das Wasserloch im Norden. Über die komplette rechte Flanke verteilen Sie fünf Plasmaturme und schicken einen der Sammler



Es reicht aus, alle Gebäude zu vernichten

von den Kraftwerken noch an die Quelle. Nun müssen Sie eine schlagkräftige Truppe aufbauen. Bauen Sie einige Plasmapanzer und Truppentransporter. Laden Sie drei Truppentransporter voll und nehmen Sie auch zehn Plasmapanzer mit. Die bis dahin erfolgten Angriffe des Computers werden von den Türmen bzw. den schon fertiggestellten Einheiten leicht zurückgeschlagen. Steht Ihre Truppe, führen Sie sie unter dem östlichen Wasserloch nach Süden und in die rechte untere Ecke der Karte. Dort befindet sich die Feindbasis.

Mission 3

Ziele:

Ordnen Sie die Situation und reparieren Sie das Lager
Töten Sie die geflohenen Gefangenen
Vernichten Sie den Konvoi, in dem sich Jec Radec befindet

Sie müssen die gut befestigte Feindbasis NICHT zerstören, Ihr Hauptziel ist der Konvoi. Zu Beginn der Mission reparieren Sie alle Gebäude und errichten eine voll funktionsfähige Basis (inkl. Wasseranlage an der Quelle im Süden). Mit den ersten Ressourcen bauen Sie Infanterie und Fahrzeuge. Sie sollten vor allem in Plasmapanzer investieren. Bei der Infanterie ist ein gute Mischung gefordert. Verteidigen Sie Ihre Basis mit zwei bis drei Plasmaturmen im Norden und am Haupteingang. Nach rechts und links genügen einige Infanteristen in den Mauerlöchern. Produzieren Sie nun mindestens 15 Infanteristen und acht Panzer. Mit dieser Truppe rücken Sie oberhalb des HQs nach Norden vor, wo Sie ein schwach befestigtes Wasserloch erobern. Zerstören Sie die beiden Türme und die ankommende Infanterie. Dann errichten Sie darunter eine Exporteinrichtung und scheffeln Geld. Bauen Sie eine zweite Montagefabrik und erhöhen Sie die Produktion. Stellen Sie drei Truppen mit jeweils mindestens zehn Fahrzeugen auf.



Ist das nördliche Reservoir gesichert, fließen Wasser und Geld

Die erste Truppe schicken Sie neben ihrer Basis nach rechts. Dort müssen Sie eigentlich nur kurz warten, bis ihnen patrouillierende Radec-Anhänger in die Hände laufen. Fahren Sie den kompletten Weg bis in die obere Ecke ab und vernichten Sie unterwegs alle Feinde. Die zwei-

te Gruppe schicken Sie auf direktem Wege nach unten links. Von der Ecke aus bahnen Sie sich Ihren Weg zum oberen Rand. Dort befindet sich noch eine Wasseranlage, bei der Sie nur den Turm einäschern müssen, bevor Sie sich wieder in die Ecke zurückziehen. Verstärken Sie die Einheit mit einigen neuen Panzern. Nun brauchen Sie nur noch einen Scheinangriff auszuführen. Fahren Sie mit der letzten Panzertruppe von der linken oberen Ecke aus nach rechts. Dort werden Sie auf die Feindbasis treffen. Nach der Zerstörung der Türme setzt sich der Konvoi (2 große Laster) in Bewegung. Sollten diese wider Erwarten durchkommen, fahren sie direkt auf Ihre unten stationierten Panzer zu.

Mission 4

Ziele:

Errichten Sie eine Basis in der Stadt
Töten Sie alle Revolutionäre
Zerstören Sie die 2 Brücken, die aus der Stadt führen

Erledigen Sie so schnell wie möglich die umherrennenden Feinde. Dann fahren Sie nach Süden und errichten zwischen den Bäumen auf engstem Raum ein Kraftwerk und das Hauptquartier. Errichten Sie eine Exporteinrichtung über dem Wasserloch im Süden und bauen Sie weitere Konstrukteure. Nun wird etwas weiter rechts im nächsten Waldabschnitt noch eine Montagefabrik errichtet und die Einheitenproduktion gestartet. Sie sollten so schnell wie möglich in einige Türme investieren, die bei der Quelle und der Montagefabrik platziert werden. Bauen Sie nun Zerhäsler und Plasmapanzer. Sie können umherrennende Randalierer beseitigen, lassen Sie jedoch die Gebäude noch unberührt.



Mindestens vier Türme sichern den Wasserexport

Erst mit einer größeren Truppe sollten Sie anfangen, Zivilgebäude in die Luft zu jagen. Die randalierenden Zivilisten werden Sie daraufhin angreifen. Sie stellen jedoch selbst in großen Mengen keine Gefahr da. Weitaus tückischer sind da schon die gegnerischen Panzer. Auf dem neugewonnenen Bauland wird daher eine Infanteriefabrik errichtet und mit der Massenproduktion von Cyborgs begonnen. Mit jeweils zehn Panzern und Infanteristen fahren Sie

nach rechts bis zu einem weiteren Wasserloch und befreien die nähere Umgebung von Feinden. Hier wird eine Wasserelexporteinrichtung aus dem Boden gestampft und mit mindestens vier Türmen verteidigt. Errichten Sie noch ein Kraftwerk und schicken Sie auch diesen Sammler auf die Wasserquellen. Die Einheitenproduktion läuft nun auf vollen Touren. Eine schlagkräftige Truppe (15 Panzer) wird unter der Waffenfabrik nach Süden geschickt. Man folgt dem Weg und trifft nach einigen Einheiten auf einen Turm, danach müssen zwei weitere Tüme und die Brücke dran glauben. Lassen Sie nicht von ihr ab, auch wenn Sie beschossen werden. Mit einer Angriffstruppe aus 15 Cyborgs und zehn Panzern fahren Sie von ihrer zweiten Wasseranlage aus nach rechts. Dort befindet sich die zweite Brücke, die auf die gleiche Weise vernichtet wird. Wenn jetzt keine Erfolgsmeldung kommt, müssen Sie noch einige Revolutionäre eliminieren. Plätten Sie mit Ihren Einheiten systematisch die Stadt. Es wird nicht lange dauern, bis sich die letzten Rebellen zeigen und den Tod in der Basisverteidigung finden.



Nach der Vernichtung von zwei Türmen läßt sich die Brücke leicht zerstören

Mission 5

Ziele:

Vertreiben Sie das Freiheitscorps
Beschützen Sie die Wasserforschungsanlage um jeden Preis

Als erstes gilt es, Wasser zu besorgen und Einheiten (vorrangig Tachyonenkanonen-Panzer) aufzubauen. Erweitern Sie Ihre Basis mit den Standardgebäuden und erstellen Sie auch eine Exporteinrichtung. Geben Sie zwei Luftkissen-sammler in Auftrag. Sichern Sie schnell das Wasserloch im Norden Ihrer Basis und setzen Sie die Luftkissenfrachter ein. Verteidigen Sie diese Stellung mit Tachyonenpanzern und behalten Sie die Situation im Auge. Retten Sie notfalls unbedingt die Sammler und ziehen Sie sich zur Basis zurück. Die anstürmenden Gegner laufen dann blind in die Basisverteidigung. Wenn sich die Lage stabilisiert hat, fahren Sie mit vier Panzern (auf keinen Fall Verteidigung vergessen) nach links zum (evtl. zerstörten) Kamerturm und von dort aus nach links oben. Hier finden Sie ein weiteres schwach befestigtes Wasserloch. Plazieren Sie Ihre Panzer in der Nähe des Turms. Sie feuern dann automatisch



Die Werkstatt repariert geschwächte Sammler direkt vor Ort

auf ihn und kümmern sich um die Feindeinheiten. Errichten Sie hier eine Exportanlage und holen Sie noch einen Sammler vom Kraftwerk. Mit dem erwirtschafteten Geld können Sie ihre Stellung im Norden ausbauen, inklusive einer Exporteinrichtung samt Werkstatt. Eine zweite Montagefabrik kurbelt die Produktion an. Stärken Sie alle Verteidigungsfronten, denn der Feind setzt nun auch Märtyrer ein. Wiederholen Sie die vorherige Aktion mit der Quelle auf der rechten Seite. Eine weitere Exporteinrichtung sorgt für noch mehr Geld. Mit den zusätzlichen Einheiten fahren Sie jeweils an den Kartenrändern nach Norden und vernichten die Gegner. Bauen Sie jetzt massenhaft Infanterie (mind. 20) und erstürmen Sie mit ihr die Plateaus rechts und links über ihrer Basis. Mit dem Fall der beiden Ausbildungszentren versiegt der Hauptstrom der Angreifer. Es bleiben nur die Basis im Norden und einige Reste übrig.

Verteilen Sie 30 Panzer auf Ihre mittlere und linke Wasserbasis. Greifen Sie über den linken Flügel an: Folgen Sie dem Weg nach Norden, bilden Sie mit Ihren Panzern eine Reihe und lassen Sie diese dann in Formation langsam vorrücken. Wenn die Verteidigung links einbricht, kümmern Sie sich um die Mitte. Zerstören Sie die letzte Quellenverteidigung, die Sie etwas rechts vom Weg finden, und greifen Sie dann die Basis auf die gleiche Weise an. Der Computer versucht jetzt, die Forschungsanlage zu attackieren – einfach ständig reparieren! Seine Basis wird derweil von innen heraus zerstört, und zu guter Letzt vernichten Sie noch das Kraftwerk links oben und schalten alle Einheiten auf „Suche und Zerstöre“.



Die Panzerformation verhindert, daß sich die Einheiten selbst beschießen

Mission 6

Ziele:

Schützen Sie die Luftkissen-Forschungseinrichtung
Vertreiben Sie das Freiheitscorps

Erweitern Sie erst das Hauptquartier und dann die Einheitenfabriken. Sie sollten einen zweiten Sammler auf das Wasserloch ansetzen. Für die Verteidigung reichen zwei neue Türme an jedem Basiseingang sowie einige Infanteristen. Sie sollten nur Tachyonenpanzer produzieren und JEDEN sofort zur Luftkisseneinrichtung schicken. Sie wird am Anfang vor allem aus dem Norden, später aber von überall her hart attackiert. Wenn die Verteidigung steht, können Sie sich um eine Angriffstruppe kümmern. Lenken Sie 8 bis 10 Panzer am linken Kartenrand nach Norden. Nach einigen Türmen und Panzern treffen sie auf ein Wasserloch, dringen Sie aber nicht zu weit nach rechts vor. Benutzen Sie wieder die Auto-Angriff-Taktik und errichten Sie eine Wasserelexporteinrichtung. Vernachlässigen Sie dabei jedoch zu keinem Zeitpunkt die Verteidigung der Forschungseinrichtung.



10 bis 12 Panzer sollten immer die Forschung bewachen

Nun wird der Gegner etwas aggressiver. Verstärken Sie auch die Verteidigung bei der Hauptbasis. Alle neugebauten Panzer verteilen Sie auf die drei Fronten. Nach einigen Angriffen können Sie eine weitere Montagefabrik bauen. Haben Sie oben wieder zehn Panzer gesammelt, bewegen Sie sie langsam nach rechts und zerstören die Feindgebäude dort sowie die Brücke im Süden Ihrer Position. Ziehen Sie sich danach wieder zum Wasserloch zurück. Kurze Zeit später wird der Gegner mit einer großen Streitmacht aus Südosten einen Angriff auf die Forschungsanlage starten. Anschließend sammeln Sie im Norden 15 Panzer und bewegen sie als Formation Schritt für Schritt nach Osten. Vernichten Sie die gesamte Basis und das feindliche Hauptquartier im Nordosten. Weiter geht's nach Süden. Stellen Sie nochmals mindestens zehn Panzer auf, die von Ihrer Basis aus nach Osten fahren. Einige Scharmützel später können Sie mit beiden Truppen zusammen die Basis überrollen. Sollte der Monsterangriff aus Südosten noch nicht erfolgt sein, wird er gestartet, wenn Sie die restlichen Feinde aufstö-

bern. Sind auch die letzten Türme auf den kleinen Inseln in der Mitte zerstört, ist die Mission gewonnen.



Das Hauptquartier wird im Vorbeigehen eingenommen

Mission 7

Ziele:

Stehlen Sie mit den V-Männern die Freiheitscorps-Technologie
Vernichten Sie die Stadt mit Hilfe der Freiheitscorps-Waffen

Bauen Sie links neben ihr Hauptquartier eine Wasserexporteinrichtung und ein Kraftwerk (Taelon findet sich in der linken oberen Ecke). Die V-Männer dürfen Sie auf keinen Fall verlieren, leider tut sich hier ein fataler Bug auf: Wenn man alle in den Transporter lädt, ist die Mission gescheitert. Nehmen Sie also nur drei von ihnen mit und bringen Sie sie an den linken Rand auf halber Höhe der Karte. Dort laden Sie die Jungs aus und bewegen einen von ihnen vorsichtig nach Südosten. Sie werden sehr bald feindliche Infanterie zu Gesicht bekommen. Verwandeln Sie alle V-Männer in deren Ebenbilder. Gehen Sie mit ihnen am Rand entlang Richtung Süden. Sie werden schon bald die Ecke der Karte und damit das Feind-HQ erreichen. Keine Panik, wenn das Feuer eröffnet wird! Er dauert höchstens so lange, bis ein V-Mann eliminiert ist. Schicken Sie den ersten Mann in das HQ und spionieren Sie die Montagefabrik aus. Holen Sie ihn nach dem ersten Gebäude wieder heraus, schicken Sie Nummer 2 hinein und klauen Sie die Pläne für die Infanteriekaserne. Sobald Ihre Leute Ihr HQ betreten, verfügen Sie auch über die Gebäudetypen. Als nächstes stiehlt man die Pläne für Phase-Einrichtung und Reparaturwerkstatt. Nun sollten schnellstmöglich die entsprechenden Gebäude errichtet werden. Erschließen Sie gleich noch ein Wasserloch, das sich in der rechten oberen Kartenecke befindet. Lassen Sie an jedem ihrer Wasserlöcher zwei Sammler arbeiten, erweitern Sie Montagefabrik und Ausbildungseinrichtung. Eine zweite Montageanlage ist nützlich, muß aber nicht erweitert werden. Bauen Sie vorrangig Dreifachgeschütz-Luftkissenpanzer und stationieren Sie diese vor der Basis. Bauen Sie im Rücken ihrer Basis zwei Phase-Einrichtungen und erweitern Sie beide. Bei ca. 25 Minuten auf der Uhr sollten Sie eine riesige Panzertruppe angehäuft haben, die mit den stärker

werdenden Angriffen spielend fertig wird. Nun können Sie in jede Phase-Einrichtung fünf Luftkissenpanzer schicken, um die Stadt von innen aufzurollen. Ganz unten befindet sich ein Kraftwerk. Entladen Sie Ihre Truppen im Wald mit genügend Abstand dazu. Lassen Sie die Truppen wieder automatisch feuern und fahren Sie langsam nach Norden zu einem großen Geschützturm. Holen Sie gelegentlich weitere zehn Einheiten nach. Benutzen Sie den „Formation bewegen“-Knopf, um ihre Einheiten Feld für Feld durch die Stadt zu bewegen. Sie können so problemlos alle (weißen) Gebäude aus sicherer Distanz in die Luft jagen. Nun muß nur noch die Wasserversorgung im Südwesten der Stadt gesprengt werden.



Die weißen Zivilgebäude sind auch auf der Karte zu erkennen

Mission 8

Ziele:

Evakuieren Sie den Transporter
Bauen Sie eine Basis und vernichten Sie das Freiheitscorps

Hier zählt jede Sekunde! Sie müssen den Transport unbedingt aus der umlagerten Stadt bringen. Stellen Sie die Geschwindigkeit herunter und sammeln Sie ALLE Truppen neben dem Hauptquartier. Ordnen Sie den Verkauf aller Gebäude an und schlagen Sie sich mit den Einheiten nach unten durch. Schicken Sie die Frachter mit der dicken Panzerung vor, während der Transport am Kartenrand entlangschleicht. Ziehen Sie den Transporter nach unten rechts zum General. Laden Sie die Fußtruppen ein und machen Sie sich auf den Rückweg. Am Startpunkt bauen Sie Ihre Basis neu auf (Taelon findet sich im Norden). In dieser Mission verfügen Sie über Artillerie, die sich sehr gut für Sperrfeuer auf den Zugang zu Ihrer Basis im Süden einsetzen läßt. In der Mitte der Karte zieht sich eine Insel von Norden bis komplett nach Süden. Klären Sie sie mit Drohnen auf und lassen Sie die Artillerie feuern, geschützt von einigen Tachyonenpanzern. Ganz im Norden befindet sich ein weiteres Wasserloch, das Sie mit Luftkissenfrachtern ausbeuten können. Ist ALLES auf der Insel vernichtet, kommt noch die Quelle im Sumpf dazu. Wenn der Computer seine Großangriffe startet, ziehen Sie Ihre Sammler in die Basis zurück. Fahren Sie mit 15 bis 20 Tachyonenpanzern am nördlichen Kartenrand



Werden alle Panzer in das Gefecht verwickelt, gelangt der Transport fast unbeschadet nach Süden

nach links, bis Sie auf Land und eine Wasserexporteinrichtung treffen. Gleich darauf befinden Sie sich mitten im Herzen der Feindbasis. Entsenden Sie immer neue Panzer und arbeiten Sie sich Schritt für Schritt nach Süden vor.

Mission 9

Ziel:

Bringen Sie Karoch innerhalb von einer Stunde zur Transportstation

Diese Mission läßt sich problemlos in 20 Minuten absolvieren. Bauen Sie eine Basis auf, Wasser finden Sie rechts. Zerstören Sie den Stützpunkt im Südosten und sichern Sie die Transportstation. Beamen Sie sich zu Karoch und teleportieren Sie ihn zum Transportfeld. Erweitern Sie Ihr Hauptquartier und danach die Montagefabrik. Wichtig sind zwei kleine Geschütze zum Canyoneingang unten und zwei große Türme am oberen Rand der Basis. Bauen Sie auch einige Tachyonenpanzer und reparieren Sie die Gebäude regelmäßig. Stationieren Sie Artillerie im Süden Ihrer Basis (markieren Sie immer alle Artillerien als eine Gruppe). Wenn Sie über fünf bis acht SCARABS verfügen, klären Sie den Canyon im Süden auf und vernichten die drei Türme dort.



Beim dritten Turm muß die Drohne sehr genau platziert werden, um zu überleben

Die Tachyonenpanzer erledigen den Rest. Parallel bauen Sie ein temporäres Tor, mit dem ein Tachyonenpanzer und ein Konstrukteur direkt unter Karoch teleportiert werden. Setzen Sie ihn unter das Medizentrum und leiten Sie den Bau eines temporären Tores direkt in der

Ecke zwischen Zaun und Medizentrum in die Wege. Falls die Scharfschützen das Feuer eröffnen, kommt auch hier wieder die Artillerie zum Einsatz. Nach Vollendung des Tors setzen Sie Karoch hinein (falls er sich nicht in Gang setzt, einfach das unterste Zaunstück vernichten). Sie müssen ihn jetzt nur noch neben die Transportstation beamen, und die Mission ist gewonnen.

Mission 10

Ziel:

Vernichten Sie alle feindlichen Hauptquartiere, bevor die Zeit abläuft

In dieser Mission steht Ihnen keine Quelle, sondern „nur“ ein Startgeld von 120.000 Credits zur Verfügung. Die beiden zu zerstörenden Hauptquartiere befinden sich in der linken unteren Ecke der Karte. Der Trick besteht darin, massenhaft Panzer per temporärem Tor dorthin zu beamen. Zu Beginn bauen Sie sofort ihre Basis aus und erweitern alles, soweit möglich. Die Verteidigung kann komplett über Panzer erfolgen. Achten Sie auf die Karte: Wenn Sie angegriffen werden, schicken Sie einfach die Panzer hin. Bauen Sie zwei



Temporäre Tore sind der Schlüssel zum Erfolg

Montagefabriken und erweitern Sie eine von ihnen. In der rechten oberen Ecke errichten Sie nun mindestens zehn temporäre Tore. Achten Sie auf die Stromversorgung sowie darauf, daß bei keinem Tor der Eingang (unten) versperrt ist. Bauen Sie sechs Sonden und schicken Sie sie alle zusammen nach links unten, um die HQs aufzudecken. Füllen Sie nun alle Tore mit Einheiten (hauptsächlich Tachyonenpanzer, aber auch drei bis fünf Luftabwehrtruppen). Wenn alle Tore voll sind, Sie



Das Gemetzel kann beginnen

aber noch mehr als 10.000 Geldeinheiten übrig haben, erstellen Sie ein weiteres Tor und füllen Sie auch dieses mit Panzern. Jetzt wird es lustig: Stellen Sie die Geschwindigkeit ganz nach unten und transportieren Sie in schneller Folge alle Einheiten in die feindliche Ecke. Dort werden erst einige herumstehende Einheiten und hernach die beiden Hauptquartiere erledigt, und die Mission ist gewonnen.

Mission 11

Ziele:

Vernichten Sie alle Lazarette, um sicherzugehen, daß Reb Radec tot ist
Vertreiben Sie das Freiheitscorps

Aller Anfang ist schwer: Es herrscht Geldmangel, der Feind ist gnadenlos überlegen und verfügt zu allem Überfluß über einen der extrem gefährlichen Schockwellentanks. Zu Beginn sollten Sie sich gleich nach rechts unten begeben, wo Sie neben dem Wasserloch Ihre Basis aufbauen. Die Angriffe in dieser Mission bestehen zum Großteil aus Infanterie der verschiedenen Partisanengruppen. Aus diesem Grund sollte man in kleine Plasmaturme investieren. Diese Mission kann nur mit dem Spaltengenerator gelöst werden, der leider sehr teuer ist (das Taelon im Norden können Sie übrigens getrost vergessen). Bauen Sie so schnell wie möglich auf Artillerie hin. Die Zeit



- P1: blaue Partisanenbasis**
- P2: grüne Partisanenbasis**
- 1: Ihre Basis**
- 2: Gegnerische Hauptmontagefabrik**
- 3: Lazarett mit Wasseranlage**
- 4: Gegnerisches Hauptquartier**
- 5: Energieversorgung des Feindes**
- 6: Lazarett mit Wasseranlage**

ist sehr knapp bemessen. Bauen Sie am Anfang nur Artillerie (mindestens sechs Geschütze), diese sollten STÄNDIG feuern. Speichern Sie oft: Wenn Sie den Seismo-Panzer des Feindes sehen, laden Sie das letzte Savegame und schicken sofort alle übriggebliebene Infanterie in Richtung des Panzers. Der Panzer wird die Schockwelle auf die Infanterie abfeuern, so daß sie die Basis nicht erreicht. Direkt anschließend gibt es einen Großangriff der Roten. Lassen Sie die Artillerie immer in die Mitte von größeren Verbänden feuern.

Jetzt ist das Schlimmste überstanden. Mit den Türmen und der Artillerie werden die vereinzelt Infanterieüberfälle leicht gestoppt. Sparen Sie auf einen Spaltengenerator! Vernichten Sie des weiteren alle roten Lazarette, um die grünen und blauen Truppen zum Überlaufen zu bewegen. Erkunden Sie die betreffende Gegend mit Drohnen. Laden Sie einen Infanteristen in das temporäre Tor und verlangsamen Sie das Spiel. Sie beamen nun den Infanteristen neben das Lazarett und aktivieren den Spaltengenerator (vernichten Sie am besten auch gleich noch die daneben gelegene Wasserexporteinrichtung). Erstellen Sie ein paar Tachyonenpanzer, danach wird wieder Artillerie produziert (bei Geldüberfluß auch ein zweiter Spaltengenerator). Helfen Sie den Infanteristen. Bewegen Sie die Artillerie im Schutz der Panzer nach Norden und greifen Sie als erstes Energie- und Wasserversorgung sowie Montagefabriken und Kasernen sein. Befreien Sie so die ganze Karte (das Hauptquartier des Computers befindet sich rechts oben). Danach brauchen Sie nur noch das Plateau halb links oben mit der Artillerie zu säubern.

Mission 12

Ziel:

Vernichten Sie das Freiheitscorps mit Hilfe des Schattengenerators

Der Anfang ist auch hier die halbe Miete: Sie sollten Ihre Basis so schnell wie möglich ausbauen. Sie sollten früh in große Geschütze und SCARABs (Sperrfeuer auf die Haupttrouten des

Wo gibt's die guten Spiele ?

PC-CDROM (und noch mehr), Nintendo 64, Sony Playstation

Age of empires	92,50 DM	Myth	84,95 DM
Armored Fist 2	82,50 DM	NBA Live 98	79,95 DM
Dark Colony	69,95 DM	NHL Hockey 98	74,95 DM
Dark Reign	86,95 DM	Overboard !	74,95 DM
FIFA 98	79,95 DM	Panzer General 3D	75,95 DM
Floyd	79,95 DM	Riven: the sequel to myst	79,95 DM
G-Police	89,95 DM	Sid Meiers's Gettysburg	79,95 DM
Hercules	74,95 DM	Speedboat Attack	72,95 DM
Incubation	72,95 DM	Take no prisoners	81,95 DM
Jedi Knight	89,95 DM	Tomb Raider 2	86,95 DM
Manx TT	84,50 DM	Turok	81,95 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 GdB R , Platanenweg 4 , 66773 Schwalbach
Tel.: 06834 - 55755 , Fax: 06834 - 55766

Feindes) investieren und oft speichern. Wenn der Computer den ersten von zwei Seismo Tanks schickt, ist es meist schon zu spät. Eine andere Möglichkeit als der Neustart und die Entsendung von Fußtruppen bildet der Bau von Kameratürmen, auf die der Panzer feuern wird. Der von unten anrückende zweite Seismo Tank wird auf die gleiche Art unschädlich gemacht.

Erkunden Sie mit einem Plasmapanzer den Felseneingang links oberhalb Ihrer Basis und zerstören Sie die beiden Geschütze dort mit Artillerie. Jetzt muß nur noch auf Flugzeuge (Luftabwehr!) und hereinphasende Panzer geachtet werden. Bauen Sie den ersten Spaltengenerator so früh wie möglich. Gehen Sie bei Ihren Angriffen wie folgt vor: Erkunden Sie eine Gegend mit Drohnen. Stellen Sie die Geschwindigkeit herunter, beamen Sie einige Infanteristen in das Gebiet und aktivieren Sie sofort den Spaltengenerator. Versuchen Sie, möglichst viele Gebäude zu zerstören. Wenn Sie später die Kontrolle über die dritte Quelle (im Süden Ihrer Basis) gewonnen haben, sollten Sie weitere Spaltengeneratoren bauen. Gehen Sie nun nach dem Schema auf der Karte vor.



- 1: Hier errichten Sie Ihre Basis
- 2: Erste Angriffsbasis des Feindes, die zerstört wird
- 3: Wenn diese Basis vernichtet ist, können Sie am Loch zwischen 2 und 3 ungestört Wasser fördern
- 4: Feindartillerie, die Sie mit Panzern vernichten sollten. Setzen Sie sie an 3 ab
- 5: Der Kern der Feindbasis. Löschen Sie sie mit mittlerweile mind. zwei Spaltengeneratoren komplett aus
- 6: Angriffsbasis mit Phase-Einrichtung, die ab und zu Angriffe schickt

Tograner

Mission 13 (Bonusmission)

Ziele:

Schützen Sie die orbitale Verteidigungsmatrix. Vernichten Sie alle Freiheitscorps und Imperiale Truppen auf dem Planeten.



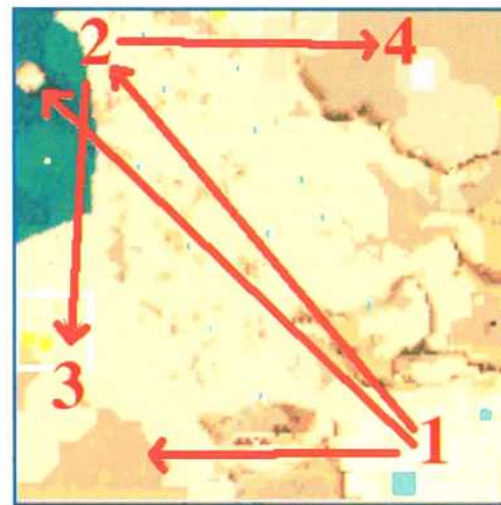
Die Angriffsbasis wird von Artillerie gedeckt

Die Geldfrage wird das Hauptproblem in dieser Mission. Bauen Sie in der Ecke eine starke Basis auf: Drei Waffenfabriken und zwei Phase-Einrichtungen sollten es schon sein, dazu kommt jede Menge Verteidigung (Artillerie im Rücken der Basis und mindestens 15 Fahrzeuge). Außerdem brauchen Sie eine starke Luftverteidigung in Kombination mit Türmen, dahinter werden Panzer stationiert. Einen solchen Gürtel bauen Sie um die komplette Basis. Wenn die Gegner sie einmal in Ruhe lassen, müssen diese Verteidigungslinien repariert werden. Verschwenden Sie kein Geld auf teure Verteidigung mit Panzern oder Flugzeugen!

Wenn sich die Lage stabilisiert hat, sollte man mit dem Phase-Transporter Einheiten in die linke obere Ecke der Karte bringen. Decken Sie zuerst die Gegend auf und setzen Sie dann Artillerie auf der Insel mit dem Monolithen ab. Diese gibt Ihnen Feuer-schutz, während Sie rechts daneben eine Angriffsbasis bauen. Bombardieren Sie mit diesen Geschützen die Wasserexporteinrichtung oben. Bauen Sie eine eigene und erstellen Sie auch eine Waffenfabrik, die erweitert und gesichert wird. Stellen Sie die Einheitenproduktion komplett auf diese Fabrik um. Konstruieren Sie Tachyonenpanzer und Dreifachgeschützfahrzeuge. Immer wenn Sie ca. 20 bis 30 beisammen haben, fahren Sie direkt über das Wasser nach unten und greifen die Imperiale Basis an. So können Sie schnell ein großes Loch hineinschlagen.

Wenn diese Taktik an Effizienz verliert, ändern Sie Ihre Taktik. Bauen Sie parallel zwei Gruppen zu je 20 bis 30 Panzern, eine an Ihrer alten und eine an der Angriffsbasis. Dann warten Sie auf eine Attacke des Frei-

heitscorps und schicken Ihre gebündelten Streitkräfte in die Schlacht. Lassen Sie ruhig einige schwache Imperiale übrig, um das Freiheitscorps von Ihnen abzulenken. Bauen Sie eine 25er-Truppe Panzer und setzen Sie fünf Luftabwehrfahrzeuge dazu. Damit fahren Sie am Kartenrand oben lang und vernichten die Freiheitscorps-Basis. Das Hauptquartier muß fallen! Der Rest ist Abfallbeseitigung: Reinigen Sie die Karte mit Ihren Panzerverbänden. Sind alle Einheiten vernichtet, können Sie sich die mysteriöse Endsequenz ansehen...



- 1: Ihre Basis
- 2: Ihre Angriffs- und Wasserbasis – schicken Sie Konstrukteure per Phase-Transporter hin
- 3: Die Imperiale Basis wird mit Hilfe des Freiheitscorps ausgehoben
- 4: Die Freiheitscorps-Basis – fahren Sie am Nordwesteingang hinein

Age of Empires

Beate Bender rät: Per Return-Taste gelangt man in den Cheat-Modus und kann Folgendes eingeben:

HARI KARI	Selbstmord
NO FOG	kein Fog of War
DIEDIEDIE	alle Gegner tot
REVEAL MAP	komplette Karte
PEPPERONI PIZZA	1.000 Food
COINAGE	1.000 Gold
WOODSTOCK	1.000 Wood
QUARRY	1.000 Stone
RESIGN	aufgeben

Akte Europa

Von Peter Tennler stammen diese Cheats: Zunächst gibt man **armleuchter** ein. Dadurch sind folgende Tastenkombinationen für einige Minuten aktiviert:

Strg+Shift+H	mehr Waffen
Strg+Shift+U	mehr Fahrzeuge
Strg+Shift+A	mehr Spezialitäten
Strg+Shift+W	nächste Mission
Strg+Shift+X+Y	mehr Geld

Mageslayer

Auch mittelprächtige Actionspiele wollen gelöst sein, deshalb schickte uns Detlef Rottke die folgenden Cheats. Diese werden in das Debug-Fenster eingetippt, das nach einem Druck auf die Taste „^“ erscheint, und mit der Enter-Taste bestätigt.

+6dof	Ich-Perspektive
bigfinale	Endsequenz
dir maps	Auflistung aller verfügbaren Karten
fly	Flugmodus an/aus (zum Fliegen springen)
impulse 11	God Mode
impulse 10	magische Attacke
impulse 42	Überraschung
map	startet ausgewählte Karte
noclip	keine Kollisionsabfrage
ode to jack	keine lebenden Kreaturen im Level

Overboard!

Auch diese Codes stammen von Detlef Rottke: **Welt 2:** Fisch, Fisch, Anker, Galeone, Schädel, Anker

Welt 3: Galeone, Schädel, Schädel, Fisch, Anker, Schädel

Welt 4: Schädel, Schädel, Anker, Galeone, Fisch, Fisch

Welt 5: Anker, Galeone, Fisch, Schädel, Fisch, Galeone

Agent Armstrong

Im Hauptquartier sollte man im Raum mit der Save-Funktion auf den Schrank ganz rechts springen, sich zur Rückwand drehen und den Knopf für die Sekundärwaffe betätigen. Nun hat sich in der Rückwand des Hauptsaals eine Nische aufgetan, in der die Aktion wiederholt wird (zur Wand schauen und Sekundärwaffe feuern). Jetzt gibt es weiter links einen Aufzug, mit dem man auf den Balkon fährt und dort nach rechts in einen Geheimgang läuft. Jetzt sind während des Spiels einige Cheats aktiviert, die mit den folgenden Tasten eingegeben werden: H=Home (Pos 1), E=End (Ende), D=Delete (Entf) und P=Page Down (Bild runter).

H, H, H, H, D, D, D, E, E, P	...alle Missionen
E, E, E, E, H, P, E, D	...Unverwundbarkeit
P, P, P, H, H, E, E	...alle Waffen, muß in jeder Mission erneuert werden

Demonworld

Marcus Molz sandte uns diese Codes:

SARDASIL	Berlak-Kampagne
MERGURIN	Harrané-Kampagne
ELIANHAY	Sarrad-Kampagne
MITHRIL	Norddag-Kampagne
GANDALON	Xeribodai-Kampagne

Formel 1

Laut Florian Dvorski sollte man ein Spiel unter einem der untenstehenden Namen speichern, ein Quick Race starten und sofort wieder verlassen.

SPEEDY	Bonusstrecke
MUZFRANK	andere Stimmen
ASHCAKES	Lava-Modus

Nuclear Strike

Da einige Missionen nicht nur schön, sondern auch schön schwer sind, hier die Paßwörter:

BUCCANEER
HAMMERHEAD
DETONATE
AFTERSHOCK
BLITZKRIEG
CHESSPIECE
NOMANSLAND
BASTILLE

Was der Cheat **CHEESYPOOF** bewirkt, war nicht zweifelsfrei festzustellen, mit **OLDSCHOOL** steuert man seine Gefährte jedenfalls aus der Vogelperspektive.

Total Annihilation

Detlef macht den Hatrick komplett. Die folgenden Cheats werden in der Message-Box eingegeben, welche mit **Enter** aufgerufen wird:

+ATM	...Energie und Metall +1.000
+NowISee	...ganze Karte
+DoubleShot	...doppelte Waffen-Durchschlagskraft
+Radar	...komplettes Radar
+Dither	...Rasterung des Fog of War
+Iwin	...sofortiger Sieg
+lose	...sofortige Niederlage
+nometal	...keine Metallvorräte
+noenergie	...keine Energie mehr
+clock	...bisherige Spieldauer
+sing	...Einheiten singen
+kill	...zerstört alle Einheiten

Wenn man ein neues Spiel startet, **DRDEATH** eingibt und auf den zwischen „Laden“ und „Zurück“ erscheinenden Knochen klickt, befindet man sich im Modus „Beliebiges Spiel“, was nichts anderes als eine Levelanwahl ist.

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

<http://www.cinetic.de/joker>

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 4/95 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats	FIFA Int. Soccer	9/95	Tip	Rayman	3/97	Cheats
Albion	4/96	Cheats	FIFA Soccer 96	8/96	Cheats	Realms of the Haunting	5/97	Hex-Codes
Albion	6/96	Lösung	FX Fighter	11/95	Tips	Rebel Assault II	1/96	Codes
Albion	8/96	Lösung	Gabriel Knight 2: The Beast Within	4/96	Lösung	Rebel Assault II	8/96	Cheats
Albion	11/96	Cheat	Gene Wars	4/97	Cheat	Resident Evil	12/97	HEXerei
Alien Trilogy	4/97	Cheats	Gene Wars	5/97	Tip/Hex-Code	Reunion	10/97	HEXerei
Alone in the Dark 3	6/95	Tips	Gex	4/97	Codes	Ripper	10/97	Tip
Apache Longbow	11/96	Cheat	G-Nome	6/97	Cheats	Robinsons Requiem	4/95	Tips
Ascendancy	12/95	Tips	G-Nome	8/97	Cheats	Robinson's Requiem	8/97	Tip
Atlantis	9/97	Lösung	Grand Prix Manager	2/96	Cheat	Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Bad Mojo	9/96	Lösung	Grand Prix 2	10/96	Tips	Schleichfahrt	2/97	Cheat
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung	Grand Prix 2	11/96	Cheat	Scorched Planet	6/97	Codes
Batman Forever Arcade	4/97	Tips	Guilty	6/95	Lösung	Seek and Destroy	6/96	Cheats
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats	Hattrick	9/95	Cheat	Sega Rally	11/97	Cheats
Battle Beast	1/96	Tips	Hattrick!	10/95	Cheats/Tip	Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes	Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats	Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Bazooka Sue	5/97	Lösung	Have a N.I.C.E. day	5/97	Hex-Code	Shannara	4/96	Lösung
Betrayal in Antara	12/97	Cheats	Helicops	9/97	Cheats	Shattered Steel	2/97	Cheat
Biing!	11/95	Tips	Hellbender	5/97	Codes	Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Biing!	10/96	Cheat	Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats	Sim Copter	2/97	Cheat
Birthright	12/97	Cheat	Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips	Sim Copter	4/97	Cheats
Bleifuß	8/96	Cheat	Hexen	1/96	Cheats	Sim Park	8/97	Cheats
Bleifuß 2	2/97	Cheat	Hi-Octane	11/95	Cheats	Sim Tower	9/95	Cheat
Bleifuß Fun	12/97	Cheats	Hind	12/97	Cheats	Space Quest 2	11/97	Tip
Blood & Magic	6/97	Cheats	Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung	Space Quest 4	11/97	Tip
Bubble Bobble	2/97	Cheat	Hunter Hunted	3/97	Cheats	Space Quest 6	10/95	Lösung
Bud Tucker in Double Trouble	5/97	Lösung	Hyperblade	4/97	Cheats	Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip	Imperium Galactica	9/97	Cheat	Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Caesar 2	3/96	Tips	Industriegigant	9/97	HEXerei	Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Capitalism Plus	9/97	Cheat	Inferior	8/95	Codes	Stonekeep	4/96	Cheats
Chewy - ESC from F5	2/96	Lösung	Interstate '76	7/97	Cheat	Street Racer	7/97	Cheats
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes	Interstate '76	10/97	Tip	Superfrog	6/95	Codes/Tips
Comanche 3	9/97	Cheats	Isnoqud	9/97	Codes	Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Command & Conquer	12/95	Lösung	Jagged Alliance 2	6/97	Cheat	Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Command & Conquer 2	3/97	Lösung	Jedi Knight	12/97	Cheats	Syndicate Wars	4/97	Cheats
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip	Jungle Strike	8/95	Codes	Talisman	3/96	Lösung
Command & Conquer 2	5/97	Tips	Jungle Strike	11/95	Codes	Terminal Velocity	1/96	Cheats
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat	KKND	7/97	Hex Code	Terra Nova	8/96	Lösung
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung	KKND	9/97	Tip	Test Drive Off Road	8/97	Cheats
Cool Croc Twins	10/97	Cheats	Larry 7	3/97	Lösung	The Crow	7/97	Codes
Crusader: No Regret	1/97	Tip	Larry 7	6/97	Cheats	The Dig	1/96	Lösung/Karte
Crusader: No Regret	6/97	Cheats	Legacy of Kain	12/97	Cheats	The Last Dynasty	10/95	Lösung
Cyberia 2	10/96	Cheat	Lemmings Paintball	1/97	Codes	The Last Express	6/97	Lösung
Dark Reign	12/97	Lösung	Lighthouse	1/97	Lösung	The Space Bar	10/97	Lösung
Darklight Conflict	9/97	Cheat	Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip	Theme Hospital	6/97	Tip
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats	Lomax	7/97	Codes	Theme Hospital	7/97	Hex Code
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung	Lost Vikings 2	6/97	Codes	Theme Hospital	10/97	Cheats
Das Schwarze Auge 3	5/97	Hex-Codes	Madden 97	11/97	Tip	Tigershark	11/97	Cheats
Deadlock	8/97	Cheats	Mad TV 2	4/97	Hex-Code	Time Gate: Knight's Chase	6/96	Lösung
Death Rally	6/97	Cheats	Mag!	8/96	Tips	Time Commando	11/96	Codes
Deep Space Nine - Harbinger	11/96	Lösung	Mag!	8/97	HEXerei	Time Commando	1/97	Codes/Codes
Der Druidenzirkel	4/96	Cheats	Magic Carpet	8/95	Cheats	Tomb Raider	5/97	Cheats
Der Druidenzirkel	12/97	Tips	Magic Carpet 2	9/96	Cheats	Toonstruck	2/97	Lösung
Der König der Löwen	11/95	Cheat	Master of Magic	8/95	Tip	Torin's Passage	2/96	Lösung
Der Produzent	10/97	HEXerei	Master of Orion II	2/97	Cheat	Transarctica	10/97	Tips
Der Reeder	9/95	Tips	Master of Orion II	6/97	Hex-Code	Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
Descent II	3/96	Cheats	M.A.X.	5/97	Cheats/Hex-Code	Turok	12/97	Cheats
Destruction Derby	4/96	Tip	MDK	8/97	Cheats	Tyrian	6/96	Cheats
Destruction Derby 2	2/97	Cheat	MDK	11/97	Cheats	Urban Runner	9/96	Lösung
Destruction Derby 2	5/97	Cheat	Mechwarrior 2	10/95	Tips	Vermeer 2	9/97	Tip
Diablo	5/97	Tips	Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat	Virtual Casino	4/95	Cheat
Diablo	7/97	Hex Codes	Megarace 2	3/97	Cheats	Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes	Metal Marines	11/95	Codes	Virtua Fighter PC	1/97	Tips
Die Sage von Nietoom	4/95	Lösung	Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats	Vollgas	9/95	Lösung
Die Sage von Nietoom	6/95	Lösung	Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats	Wacky Wheels	9/95	Cheat
Die Siedler 2	9/96	Karten	Monster Truck Madness	5/97	Cheat	Wages of War	5/97	Cheats
Die Siedler 2	10/96	Karten	Moto Racer	8/97	Cheats	Warcraft	4/95	Tips
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat	NBA Live 97	6/97	Tips	Warcraft	6/95	Cheats
Discworld	8/95	Lösung	NBA Jam Extreme	4/97	Tip	Warcraft II	3/96	Lösung/Cheats
Discworld	8/97	Tip	Need for Speed	1/96	Cheats	Warcraft II	4/96	Cheats
Discworld 2	4/97	Lösung	Need for Speed 2	7/97	Cheats	Warcraft II	9/96	Cheats
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei	Need for Speed 2	8/97	Cheats	War Gods	9/97	Tips
Dungeon Keeper	10/97	Tip	NHL 98	12/97	Cheats	War Wind	2/97	Cheat
Dungeon Keeper	11/97	Tip	Normality	10/96	Lösung	War Wind	6/97	Cheats
Dungeon Master II	10/95	Codes	Offensive	9/96	Codes	Wet!	9/97	HEXerei
Dungeon Master II	11/95	Lösung	Outlaws	6/97	Cheats	Wing Commander IV	4/96	Tip
Dungeon Master II	12/95	Karten	Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes	Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
Earth 2140	8/97	HEXerei	Pazifik Admiral	12/97	Tip	WipEout 2097	10/97	Cheats
Earth 2140	9/97	HEXerei	Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes	Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	6/95	Lösung
Earthworm Jim	6/96	Codes	Phantasmagoria	11/95	Lösung	Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	8/95	Lösung
Elisabeth	9/96	Cheat	Phantasmagoria II	2/97	Lösung	Worms	1/96	Tips
Elisabeth I	1/97	Tips	Pod	6/97	Tip	Worms	6/96	Cheat
Eradicator	5/97	Cheats	Pod	8/97	Cheats	Worms: Reinforcements	8/96	Cheats/Codes
Evidence	10/97	Tip	Prisoner of Ice	9/95	Lösung	X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
Extreme Assault	8/97	HEXerei	Privateer 2	4/97	Cheats	X-Com: Terror from the Deep	8/95	Cheat
Extreme Assault	9/97	Cheats	Project Paradise	5/97	Cheats	X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats	Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat	XS	4/97	Tip
Fade to Black	1/96	Lösung	Rainbow Islands	5/97	Cheats	„Z“	11/96	Lösung
FIFA 97	5/97	Tips	Rayman	1/97	Cheat			

VIRUS

ECHTZEITSTRATEGIE ZUM ANSTECKEN!

WIE GUT KENNEN SIE EIGENTLICH IHRE FESTPLATTE?

EIN GEFAHRLICHER VIRUS BEDROHT IHR COMPUTERSYSTEM. DIE AUFGABE: VERTEIDIGUNG IHRER DATENVERZEICHNISSE UND DATEIEN. BAUEN SIE FESTUNGEN, SCHLACHTSCHIFFE UND ANTIVIRUSWAFFEN, UND KÄMPFEN SIE AUGEN IN AUGEN GEGEN DIE GEFAHRLICHEN KILOBYTEFRESSER.

GRUNDLAGE DIESES INNOVATIVEN STRATEGIESPIELS IST DAS IN IHREM PC VORLIEGENDE DATENVERZEICHNIS. AUF DIESE WEISE ENTSTEHEN IMMER NEUE SZENARIEN, JE NACH DEM, AUF WELCHEM PC SIE DAS SPIEL INSTALLIEREN ODER WELCHE DATEIEN GERADE AUF IHRER FESTPLATTE GESPEICHERT SIND.

NEBEN DER ÜBERSICHTSKARTE BIETET DER KAMPFMODUS EINE ATEMBERAUBENDE 3D-ENGINE.

DORT NAVIGIEREN SIE DURCH KORRIDORE, DEREN WANDE IHRE EIGENEN TEXTDOKUMENTE UND GRAFIKDATEIEN ZIEREN.

SIE BEKÄMPFEN EINEN VIRUS, DER SICH IN EINER IHRER WAV-SOUNDDATEIEN EINGENISTET HAT, UND LAUSCHEN SIE IM GLEICHEN MOMENT DEM DIESER DATEI ZUGEHÖRIGEN KLANG.

WEITERE FEATURES:

- VERSCHIEDENE VIRUS-TYPEN
- AGIEREN SIE ALS ANGREIFER ODER VERTEIDIGER
- NUTZEN SIE IHRE ORIGINALVERZEICHNISSE ODER SPIELEN SIE AUF EINER FIKTIVEN FESTPLATTE
- MEHRSPIELERMODUS ÜBER NETZWERK ODER INTERNET

VIRUS BIETET EINE DER INNOVATIVSTEN SPIELIDEEN DER LETZTEN JAHRE. LASSEN SIE SICH ANSTECKEN!

PC GAMES 8/97:

„VIRUS LÄBT SCHON JETZT MIT EINER ABGEFAHRENEN SPIELIDEE AUF FRISCHEN WIND IM STRATEGIESEKTOR HOFFEN.“

POWERPLAY 8/97:

„WER BISLANG IMMER GEGLAUBT HAT, ES GÄBE KEINE NEUEN UND INNOVATIVEN SPIELIDEEN MEHR, DER WIRD NUN...EINES BESSEREN BELEHRT.“

MCV 7/97:

„...DIE WOHL INNOVATIVSTE SPIELIDEE SEIT LANGEM...“



TELSTAR

www.telstar.co.uk

PC CD-ROM

Distributed by



WWW.KONAMI.COM

Geschenktips für Spieler

Noch immer keine Idee für das passende Weihnachtsgeschenk? Den häßlichen Pulli von der Erbtante schon umgetauscht und keine Ahnung, wie das Geld am besten anzulegen wäre? Kein Problem, hier kommt ein Bazar mit famosen Last-Minute-Ideen vom Joker.

MONITORE

Zu beachten: Weil es der Spieler gerne bunt in ansprechender Größe treibt, unterstützt immer mehr Software höhere Grafikauflösungen – etwa 1024 x 768 Pixel in mehr als 256 Farben. Beim Erwerb eines entsprechenden Großmonitors mit 17 Zoll Bildschirmdiagonale ist auf die „Schwedische Norm“ (Strahlenschutz) und Prüfsertifikate von TÜV/GS sowie TCO 92 (besser 95) zu achten. Weiters auf eine Lochmaske von 0,25 mm und eine Bildwiederholfrequenz von mindestens 70 Hertz.

Preise: 700,- DM bis 2.400,- DM



miro V1770F



Elsa Ecom 17H97

Tip: Für Preisbewußte empfiehlt sich der **Miro V1770F** für 899,- DM. Wer 1.490,- DM in den **Ecom 17H97** von Elsa investiert, erhält eine Bildauflösung bis hin zu 1600 x 1200 Pixeln.

MODEMS & ISDN-KARTEN

Zu beachten: Wer im Internet surfen oder online Multiplayer-Games zocken möchte, benötigt entweder ein analoges Modem oder eine digitale ISDN-Karte. Die neuesten Modems können theoretisch bis zu 56 Kilobits pro Sekunde durch die Telefonleitung schicken, während mit ISDN-Anschluß standardmäßig 64 KB/s auf die Reise gehen. Neben Fax- und Voice-Funktion (Anrufbeantworter auf der Festplatte) ist auch auf den Lieferumfang zu achten: Werden alle erforderlichen Kabel und gar Surf-Soft mitgeliefert?

Preise: 100,- DM bis 650,- DM



MicroLink 56k

Tip: Elsas **MicroLink 56k** ist für 349,- DM nicht nur ein preiswertes Highspeed-Modem, sondern bietet auch alle Funktionen wie Faxtauglichkeit etc.

3D-GRAFIKKARTEN

Zu beachten: Um schnelle 3D-Grafik schick darstellen zu können, braucht Ihr PC Unterstützung durch eine spezielle Beschleunigerkarte – insbesondere Actiongames setzen ja bereits vielfach solche Hardware voraus. Es gibt Geräte, die zusätzlich zur bisherigen Grafikkarte eingebaut werden, aber auch Kombimodelle. Wichtig beim Kauf sind PCI-Tauglichkeit und der Chipsatz (empfehlenswert: 3Dfx Voodoo oder Riva 128), für hohe Auflösungen und TrueColor-Modi müssen 4 MB RAM an Bord der Karte sein.

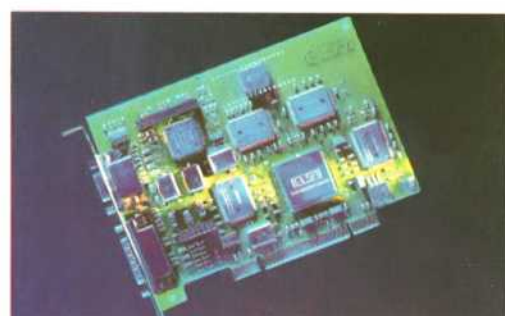
Preise: 60,- DM bis 700,- DM



Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme



Miro HiScore 3D



Elsa Victory Erazor

Tip: Als günstige 2D/3D-Kombikarte bietet sich der **Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme** mit 4 MB RAM und 3DLabs Permedia 2-Chip für 279,- DM an. Zusätzlich TV- und Videoanschlüsse für VHS/SVHS gibt es bei der **Elsa Victory Erazor** mit ebenfalls 4 MB RAM und Riva 128 Chipsatz für 379,- DM. Die allerhöchsten Ansprüche von 3D-Feinschmeckern befriedigt das Zusatzboard **HiScore 3D** von Miro mit satten 6 MB RAM und einem 3Dfx-Voodoo Chip für 389,- DM.

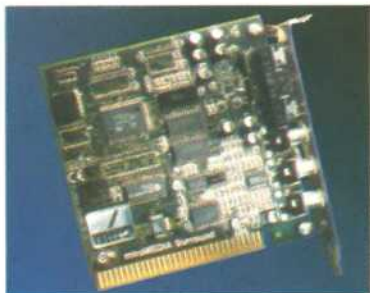
SOUNDKARTEN

Zu beachten: Für den guten Ton am PC sind heutzutage 16 Bit das Mindeste, orchestrale Stereoerlebnisse sind erst von Karten mit 32 oder 64 Stimmen zu erwarten – am besten kommt natürlich Surround-Sound. In jedem Fall sollte das Modell zum verbreiteten SoundBlaster-Standard kompatibel sein.

Preise: 100,- bis 450,- DM



Sound Blaster AWE 64 Value



Media Surround

Tip: Nur 99,- DM kostet Miros **Media Surround**, eine Win 95-kompatible Plug & Play-Karte mit 16 Bit. Wer 100 Mark mehr investiert, erhält den **SoundBlaster AWE 64 Value** für höchsten Klanggenuß bei Spielen.

LAUTSPRECHER

Zu beachten: Ohne hochwertige (Aktiv-)Boxen ist die beste Soundkarte nichts wert. Das gewählte Modell sollte eine magnetische Abschirmung für störungsfreien Output besitzen, als Richtwert für die Wiedergabequalität gilt die eigentliche Sinusleistung in Watt, nicht der häufig genannte PMPO-Wert. So richtig Stimmung bringt dann ein zusätzlicher Subwoofer für die Baßwiedergabe.

Preise: 25,- bis 650,- DM

InterAct SV 840 SL



Creative Labs
Soundworks 200

Tip: Für 89,- DM erhält man mit dem Modell **InterAct SV 840 SL** ein Paar sehr schicke Boxen. Wer auch hier höchste Ansprüche stellt, greift zu dem 349,- DM teuren Subwoofersystem **Soundworks 200** von Creative Labs.

GNAP

Der Schurke aus dem ALL



GNAP ist völlig anders.
GNAP ist nicht von dieser Welt.
Das wäre ja nicht weiter tragisch,
aber es gibt ein Problem.
GNAP ist auf dieser Welt.



Na ja, nicht ganz freiwillig, aber
das ist ja eigentlich Ihr Problem:
Sie sollen GNAP helfen, sein
Raumschiff zu reparieren und
wieder zurück zu seinen Freunden
zu kommen.



Bei den vielen Aufgaben, die Sie
erfüllen müssen, werden Sie GNAP
als einen liebenswerten Schurken
kennenlernen – und versprochen:
Sie werden ihn kennenlernen.

GNAP ist ein Freund des schwarzen
Humors und manchmal übertreibt
er's ein bißchen. GNAP kann
geschmacklos sein. GNAP wird Sie
auf viele dumme Ideen bringen und
eines ist sicher:



Sie werden von GNAP träumen!



GNAP – das witzig-freche Comic-Adventure auf PC-CD-ROM

ARI DATA CD GmbH

Hans-Böckler-Straße 13, 47877 Willich

Telefon: 0 21 54/84 76-0, Internet: <http://www.ari-data.de>

© 1997 I. Hoffmann + Associates Inc and its licensors. All rights reserved.

The "H" logo is a trademark of I. Hoffmann + Associates Inc.

Gnap is distributed in North America under the title UFOs



JOYSTICKS

Zu beachten: Mittlerweile konnten sich analoge Freudenknüppel am PC durchsetzen, während Gamepads die digitalen Modelle ersetzt haben. Hier sind die Geschmäcker natürlich so verschieden wie die Angebote, doch kann ein Joystick gar nicht fest genug stehen (Saugnäpfe) und gar nicht genug Feuerknöpfe haben. Programmierbarkeit, Force-Feedback-Rütteln und ähnlicher Schnickschnack empfiehlt sich hingegen nur im Einzelfall.

Preise: 25,- bis 350,- DM



SV 244 3D Cyclone

Tip: Interacts **SV 244 3D Cyclone** verfügt zum Preis von 99,- DM über fünf Feuerknöpfe, ein Dutzend Funktionstasten und ein Coolie Hat

LENKRÄDER

Zu beachten: Für das richtige Fahrfeeling bei einer Rennsimulation sorgt ein Lenkrad, anstatt Tastatur, Maus, Stick oder Pad – sofern es dazu noch über Fußpedale für Gas und Bremse verfügt. Die hauptsächlichen Unterschiede zwischen den Modellen bestehen in der Anzahl zusätzlicher Tastenfunktionen am Lenkrad selbst sowie dessen Verstellbarkeit.

Preise: 120,- DM bis 200,- DM

SV 280 V3 Racing Wheel



Vidis Destiny

Tip: Bei Vidis und InterAct hat man jeweils ein 149,- DM teures Lenkrad inklusive Pedalerie im Programm. Sowohl das **Destiny** als auch das **SV 280 V3 Racing Wheel** können aufgrund ihrer Funktionsvielfalt empfohlen werden.

SHOPPING IM JOKER SHOP

Zu beachten: Auch wir bemühen uns stets um verspielte Gelegenheiten, die viel Spaß für wenig Geld versprechen. Gerade für den kleinen Geldbeutel lohnt der Blick auf die Seiten 164/165, wo per Nachnahme, Überweisung oder Vorkasse (mit der vorgedruckten Karte im Heft) bestellt werden kann. Die Lieferung erfolgt binnen weniger Tage.

Preise: 3,- DM bis 29,- DM



Original-Zazoo „Virtual Alien“ oder „Baby T-Rex“



Handsignierte Longplay-Audio-CD mit Spielesoundtrack „Tunnel B1“ oder „Extreme Assault“

Tip: Wie wäre es mit vom Komponisten handsignierten Soundtracks zu populären Spielen? Oder mit einem digitalen Haustier? Dann sind unsere exklusiven **Chris Hülsbeck CDs** für 29,- DM beziehungsweise unsere originalen **Zazoo**s für nur noch 15,- DM das Richtige!

NOW IT'S YOUR TURN



PROTECTING
THE EARTH
FROM THE
SCUM OF
THE UNIVERSE.

MIIB MEN IN BLACK™ THE GAME

**PC
CD
ROM**
OUT NOW

**THE OFFICIAL
LICENSED GAME**



© 1997 Gremlin Interactive Ltd. © 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. All rights reserved. Developed by Gigawatt Studios. Under distribution license from The Design League.
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 23/6 47 94



Schon wieder ein Jahr rum? Na, mir kann's egal sein: Sobald man erst mal tot ist, verliert das Alter seinen Schrecken. Ein Vorteil, wenn man ein Gespenst ist. Ein Nachteil ist der lausige Arbeitsmarkt. Oder dachten Sie etwa, ich habe mich hier freiwillig anketten lassen, um Leserbriefe zu beantworten?!

KOPF ODER ZAHL?

Nachdem ich Euer Unverständnis der Kabbalistik in der Ausgabe 11/97 zur Kenntnis genommen hatte, knöpfte ich mir einen meiner Lehrer vor. Hier das Ergebnis: Die ersten neun Buchstaben des hebräischen (und altgriechischen) Alphabets stehen für die Zahlen 1 bis 9, die darauffolgenden für 10 bis 90 und die letzten vier schließlich für die Zahlen 100 bis 400. Daraus ergibt sich bei der hebräischen Schreibweise für Kaiser Konstantin ein Zahlenwert von 666. Ich hoffe, Euren Unglauben bzw. Euer Unverständnis so ein wenig gelindert zu haben. Nachdem das nun geklärt wäre, kann ich Euch ja noch das obligatorische Lob aussprechen: Euer Magazin ist wirklich lesenswert, und Vollversionen zu diesem Preis dürften wohl einzigartig bleiben. Weiter so!

Tim O. Brauer, Firstwaldstr. 46, 72116 Mössingen, E-Mail: TB-MASTER@aol.com

Wer hätte gedacht, daß sich aus einem simplen Comic-Gag eine über Monate andauernde Diskussion über altertümliche Zahlenwerte ergeben könnte? Also habe auch ich (spirituellen) Kontakt mit meinem ehemaligen Lehrer aufgenommen. Hier sein Statement: „Hat dir der eine Sechser pro Schuljahr nicht gereicht? Drei davon wären wirklich teuflisch gewesen!“

DEM TEUFEL AUF DER SPUR

Als treuer Fox-Mulder-Anhänger folge ich natürlich auch den Berichten in einschlägigen „Fachmagazinen“ zu unerklärlichen Phänomenen. Kürzlich fand ich in einem davon folgenden Artikel:

Teufelspiste

Eine Welle paranormaler Vorfälle entlang der Bundesstraße 666 im US-Bundesstaat Utah versetzt die

Anlieger zunehmend in Rage. Im Oktober 1996 beantragten sie, daß der Name geändert wird. Sie glauben, daß wegen der Nummer 666 – diese Zahl wird mit dem biblischen Antichristen in Verbindung gebracht – ein Fluch über ihrer Region lastet. Auf dem besagten Straßenabschnitt erfolgen mehr Unfälle mit Fahrerflucht als irgendwo sonst in den USA. Und sogar Satanisten kommen von weit her angereist, um auf der Standspur Tieropfer zu bringen...

Abschließend noch eine Anmerkung zur Aktion „Weg mit dem Briefgeheimnis“: Könntet Ihr meine Adresse nicht vorne auf das Cover drucken und Eure Zeitung „PC PADDY“ nennen? Paddy, E-Mail: Paddy84x@aol.com

Deine Teufelspiste ist doch lahm gegen unseren Redaktionsalltag. Kürzlich hat Jack in einem PC-Dungeon mit einer SECHSläufigen Kanone SECHS Monster auf einmal erlegt – und dazu einen SECHS-Button-Stick verwendet. Klar, daß wir sofort einen Hausbesuch mit dem örtlichen Exorzisten vereinbart haben. Sobald er mit dem besessenen Aktionisten fertig ist, schicke ich ihn zu Dir: „PC Paddy“, das muß Dir der Teufel eingegeben haben! Wenn überhaupt, dann will ICH Joker anstelle des Jokers werden!!!

FÜR EIN QUICKIE IST IMMER ZEIT

Eins muß ich Euch lassen: Ihr versteht es ausgezeichnet, zwischen den Zeilen zu lesen! Wo ich in meinem letzten Brief ganze zweimal das Wörtchen „Spaß“ benutzte, macht Ihr daraus „jedes zweite Mal“. Aber genau darum ging's mir ja. Ich stehe kurz davor, meinen Brotkasten aus dem Keller zu holen und ihm zur unchristlichen Wiedergeburt zu verhelfen (*Bemerkung über 666 Stufen bis zur Krypta von der Redak-*

tion zensiert). Ist es denn nicht albern, für die fünfzehnminütige Frist zwischen Abendbrot und Tagesschau den PC anzuwerfen? Nur um ein Spiel zu laden, dessen Anleitung so dick ist, daß man nach dem Durchlesen vergessen hat, was am Anfang stand? Wo sind die kurzweiligen Spiele für zwischendurch, die darauf verzichten, bei jedem Start ein minutenlanges Intro zu zelebrieren?

So, zum Schluß noch ein wenig Kritik: Für meinen Geschmack sind deutlich zu viele Previews und anderer Kram im Heft. Ich kaufe den Amiga Joker (*läßt hier Freud oder der Teufel grüßen? – Anm. d. Red.*) schließlich wegen der Testberichte und Lösungen! Dieter F. W. Poellendorfer, Allschwilerweg 74, 4102 Binningen, Schweiz

Erstens ist Komplexität keine Schande, zweitens sind kleine Spiele für zwischendurch doch auch für den PC zu haben, und drittens könntest Du Dir für die kleinen Pausen ja zusätzlich eine Konsole anschaffen. Viertens kann es eine Zeitschrift mit der Verteilung der Rubriken selten allen recht machen. Die 32 zusätzlichen Seiten seit der letzten Ausgabe dürften aber ein Schritt in die richtige Richtung sein, oder?

FREIWILLIGE VOR!

Ich hätte einen guten Vorschlag für Euer Magazin: Wie wäre es mit einer Verlosung für das Listing des Monats? So wie in C64-Gründertagen. Ebenso fände ich es toll, wenn Ihr mal GNU-C, C++ bzw. Allegro, MikMod etc. auf Eure CD brennen und über Neuerungen für diese Programmiersprachen bzw. Tools berichten könntet. Wer weiß, vielleicht könntet Ihr so Euren Abonnentenkreis noch erweitern? Denn welches Magazin in Deutschland bringt schon freiwillig Krempel zum Programmieren heraus und

unterstützt das ganze noch mit Tips und Preisen?!

M. Sauer, E-Mail: sauer@studcs.uni-sb.de

Deine Frage ist leicht zu beantworten: keines. Zumindest kein Spiele-Mag, das gerne mehr als zweieinhalb Leser hätte. Denn warum sollte man einerseits stundenlang Listings abtippen wollen, um am Ende ein simples Spielchen auf unterstem Shareware-Niveau zocken zu können – wenn die Begleit-CD gleich drei Top-Games bietet? Und warum meinst Du, hat unser Markus sein Studium der Informatik aufgegeben? Bestimmt nicht, weil es ihm zu aufregend war!

SO EIN MANN...

Was muß ich da Grausiges erfahren? Papa Joe hat den Verlag verlassen? Ein Mann der ersten Stunde? Ein Mann, bei dessen Anblick wir uns richtig jung und schlank vorkamen? Ein Mann, der meine Freundin ins Krankenhaus brachte, als sie sah, daß er sich einen Bart hat wachsen lassen? Himmel, was ist bloß passiert? Schlimmer könnte es nur noch kommen, wenn auch Daisy den Joker verließ!

Der Doktor, E-Mail: Dr.Haehnchen@t-online.de

Nun, im Unterschied zu Joe läßt sich Daisy mehr oder weniger widerspruchslos anketten. Außerdem rechnen wir fest mit der Rückkehr des gemütlichen Dickerchens: Richy und Jack haben es schließlich auch nicht lange in der Ferne ausgehalten.

DIE LÄNGSTE FRAGE DER WELT

Ich habe eigentlich nur eine Frage: Warum kann man an Euren Preisausschreiben nicht per E-Mail teilnehmen? Ihr werdet ja wohl kaum Postkarten aus einer

großen Tonne ziehen, um den Gewinner zu ermitteln, oder? Ich hatte nämlich im Moment keine und wollte doch sooo gerne Betatester für „Age of Empires“ werden!

Zu Eurer Demo-CD der November-Ausgabe: Da war endlich das heiß ersehnte Demo von „Incubation“ zu finden, und Ihr vergeßt, DirectX 5.0 mit draufzupacken! Noch eins: Warum nehmt Ihr als Vollversion nicht mal „Syndicate Wars“, das kostet doch genau dasselbe wie Hind. Oder nicht? Wie dem auch sei, Ihr seid spitze. Bloß Markus sollte sich einen anderen Haarschnitt verpassen lassen... Markus Schmidt, Geilenkirchen-erstr. 478, 52134 Herzogenrath, E-Mail: MSchm73526@aol.com



Für die einen ist es „nur eine Frage“, für die anderen ein ganzer Leserbrief. Um so besser: Da wir bei Preisausschreiben in der Tat Postkarten aus einer Tonne ziehen (manchmal erwischen wir versehentlich die Mülltonne, dann gehen die Gewinne an Leute wie Herrn Aldi und Frau Noname-Joghurt), stellen E-Mails hier ein Problem dar. Dafür hatten wir aber auch eine Betatest-Blitzaktion zum „Flight Simulator 98“ auf unserer Homepage. DirectX 5.0 wiederum wurde mit dem Demo von „Shadows of the Empire“ mitgeliefert, was auch den Installationshinweisen zu „Incubation“ im Heft zu entnehmen war. Und schließlich hat der originale Verkaufspreis von Spielen wenig mit ihrer Verfügbarkeit als Cover-Lizenz zu tun – hier geht es mehr um Dinge wie grundsätzliche Herstellerpolitik, Vermarktungszeitpunkt in Budget-Serien oder Compilations etc. Last but not least sei angemerkt, daß Markus' Foto in der Tat noch recht schmeichelhaft ist. Im wahren Leben kapitulieren Friseur und Stirnband vor dem unbändigen Freiheitsdrang seiner Haarpracht, weshalb der Kerl auch ständig gegen Türpfosten läuft oder versehentlich auf

Redaktionshunde tritt. Frag lieber nicht, wie die Grafikwertungen seiner Tests zustande kommen...

EILE MIT WEILE

An Eurem Heft gäbe es prinzipiell ja nichts auszusetzen, nur...

1. Im September schon die Ausgabe für November? Ein bißchen früh, oder?
2. In einer anderen Zeitschrift wurde „Age of Empires“ bereits getestet, und Ihr sucht Leute für den Beta-Test? Seid Ihr nicht mehr up to date, oder waren die anderen zu schnell?
3. Wo bleibt der Joker-Comic? In dieser Sache muß ich mich Davids Meinung im November-Ghostwriter anschließen. Keine Angst, Ghost, für Dich wird schon noch ein kleines Fleckchen irgendwo übrigbleiben...
4. Was ist mit „Monkey Island 3“? Das brauch ich!!! Matthias, E-Mail: Flipper156@aol.com

1. Normalerweise erscheint der PC JOKER am ersten Dienstag des (Vor-) Monats an den Kiosken. Nur wenn dieser Tag arg ungünstig (Feiertag usw.) fällt, wird der Termin vorverlegt. Ist erst ein einziges Mal passiert, und Du hast's gemerkt, Mist!!
2. Die Beta-Tester haben wir im Auftrag von Microsoft gesucht, und zwar für die DEUTSCHE Version. Ob da die lieben Kollegen nicht etwas voreilig waren, kannst Du nun für Dich selbst beantworten.
3. Zum letzten Mal: Das ist MEIN Heft, klar? Zu einem kleinen Teil vielleicht auch das von Michael, okay. Und solange ich (und ein wenig auch er) hier das Sagen habe(n), kommt mir kein Joker auf die Seiten! Höchstens auf den Titelschriftzug. Und meinetwegen in das Hitlogo. Und zur Not auch auf unsere Homepage...
4. Nichts leichter als das: Wer jetzt einen Abonnenten wirbt oder sich werben läßt (hey, wozu hat man Freunde?!), kriegt das neue Hit-Adventure doch umsonst!

KRITIK AM KUNDEN-DIENST

Während unsere amerikanischen Freunde das „Prinzip Kundendienst“ bereits begriffen und in die Tat umgesetzt haben, legen

Komplett gelöst

Über 100 Komplett-Lösungen



Über 100 Komplett-Lösungen Mehr als 1000 Cheats zu ca. 280 Spielen auf CD-ROM!

Die Original MagicLine Lösungen (alle komplett in deutsch) aus den Bereichen **Action-, Adventures-, Rollen- und Strategiespiele** stehen Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. Dank des enthaltenen **Acrobat Readers®** sind alle Cheats und Lösungen ausdrückbar. Weitere Features: Übernahme von Textstellen in die Zwischenablage, Pläne und Karten frei zoombar!

Enthält:

3 Skulls	Diablo	Neverhood
5. Dimension	Dig	Normality
7th Guest	Down in the Dumps	Opera Fatal
11th Hour	Drowned God	Orionburger
Ace Ventura	Dragon Lore Teil 1+2	Phantasmagoria Teil 1+2
Affäre Morlow	Dungeon Keeper	Police Quest: SWAT
Alien Incident	Earth 2140	Privat Eye
Alien Trilogie	Ecstastica Teil 1	Puppen, Perlen und Pistolen
Alien Virus	Elk Moon Murder	
Amber	Evidence	Realms of the Haunting
Ark of Time	Evocation	Rendezvous im Weltraum
Azrael's Tear	Exhumed	Safecracker
Baphomets Fluch 1+2	Fable	Schleichfahrt
Bazooka Sue	Gene Machine	Secret Mission
Blown Away	Gene Wars	Shadow of the Comet
Bud Tucker in Double	Goblins 1-3	Sherlock Holmes Teil 2
Trouble Bureau 13	Harvester	Siedler 2
Buried in Time	Hell	S.P.U.D.
Burn Cycle	Höhlenwelt	S.P.Q.R.
Chewy: Escape from F5	I have no mouth...	Superspy
Chronicles of the Sword	Imperium Romanum	Syndicate Wars
Chronomaster	Jack Orlando	Synnergist
Clandestiny	Jagged Alliance Teil 1+2	
Congo	Kingdom of Magic	Terra-Gon
Command & Conquer 2	Knights of Xentar	Terra Nova
Command & Conquer 2:	Koala-Lumpur	Time Commando
Gegen-angriff	Legacy of Kain	Time Paradox
Crusader: No Regret	Lighthouse	Toonstruck
	Little Big Adventure Teil 1	Ultimate Mix
	MDK	Urban Runner
Cyberia Teil 1+2	Mechwarrior 2	Versailles 1685
„D“	Mummy	Voodoo Kid
Daggerfall	Mutation of J.B.	Wetlands
Dark Colony	Net:Zone	Wing Commander 4
Deathgate		

Jetzt besorgen!

Im Vertrieb der:

S.A.D. GmbH
Rötelsbachstr. 91
89079 Ulm
Tel. 07305-962915
Fax 07305-962933

Händleranfragen erwünscht!





deutsche Unternehmen bei der Bearbeitung von Kundenwünschen immer noch eine erschreckende Arbeitsmoral an den Tag. Bei den Lösungshilfen, so war in der Antwort auf meine Anfrage zu lesen, „türmen sich ... die Leserzuschriften“, so daß sich die Beantwortung meines Schreibens ein wenig verzögert hat – geschenkt. Meinem Wunsch nach Zusendung von Lösungstips zu vier Spielen können Sie leider nicht nachkommen, statt dessen verweisen Sie mich an Ihre Hotline. Vier Wünsche auf einmal? Nein, das geht nun wirklich nicht! Auch das geschenkt – normalerweise. Zieht man jedoch die Tatsache in Betracht, daß ich Leser der ersten Stunde und zudem seit Februar 1993 Abonnent bin, so ist mir Ihr Verhalten unverständlich. Vier Lösungen verteilt auf vier-einhalb Jahre Kundschaft ergeben gerade mal eine knappe Lösungshilfe pro Jahr, könnte ich doch entgegensetzen. Witz-, weil sinnlos in diesem Zusammenhang auch Ihr Vorschlag, ältere Ausgaben über den Joker-Shop nachzubestellen. Ich besitze nun einmal schon sämtliche Ausgaben, und diese sind auch alle noch in lesbarem Zustand. Kann ich mir als langjähriger Kunde nicht einen etwas besseren Service erwarten als eine Formbrief-Abfertigung? Hätte es tatsächlich so viel Zeit und Mühe erfordert, aus Ihrem sicherlich umfangreichen Archiv vier Lösungshilfen herauszusuchen? Ich denke nicht. Mit Kundendienst aber ist ja leider kein Geld zu verdienen. Mit Bestellungen im Joker-Shop dagegen sieht die Sache schon anders aus: montags bestellt, spätestens donnerstags geliefert. Der Kunde kann das erwarten. Schließlich bezahlt er ja dafür.

Jaja, das „Prinzip Kundendienst“ im Wirtschaftsstandort Deutschland. Schade, ich hatte mir vom PC JOKER schon ein wenig mehr erwartet. So hoffe ich, daß mein streckenweise mit „heißer Nadel“ gestrickter Brief als konstruktive Kritik und Anregung verstanden wird. Alexander Brehm, Zeisigweg 10, 96114 Hirschaid

Okay, womöglich lag der Brief bei mir „auf Halde“, bevor ich ihn aus Arbeitsüberlastung (sprich: Faulheit) einem Kollegen

übergab – Asche auf mein Haupt. Es trifft allerdings wirklich zu, daß sich die Bitten um Lösungshilfen häufen. Und welches andere Spielmagazin hierzulande macht sich überhaupt die Mühe, solche Anfragen zu beantworten? Daher erreichen uns immer wieder Listen mit einem Dutzend verschiedener Titel. Solche Schreiben können ebensowenig erschöpfend beantwortet werden wie wir prompt auf Faxe reagieren können, sorry. Da wir mit der monatlichen Produktion von über 160 Heftseiten und zwei CD-ROMs nicht eben unterfordert sind, erhebt sich nun die Frage, wo die Grenze gezogen werden soll: bei zwei Lösungen? Bei drei? Oder gar erst bei fünf? In Ihrem speziellen Fall kommt noch hinzu, daß wir Lösungshilfen, die nicht ohnehin irgendwann abgedruckt wurden, aus rechtlichen Gründen nicht verschicken dürfen. Während der Hotline können wir uns dagegen aus Quellen wie kommerziellen Lösungsbüchern oder dem Internet bedienen.

Tatsächlich bemühen wir uns übrigens sehr um Service, was Sie als langjähriger Abonnent ansonsten hoffentlich bestätigen können. In diesem Sinne haben wir Ihr Schreiben auch als konstruktive Kritik verstanden und werden weiterhin an uns arbeiten.

FOOTBALLBEGEISTERT

Als begeisterter Leser und American-Football-Fan habe ich eine große Bitte an Euch: Testet doch bitte alle Football-Spiele, die im deutschsprachigen Raum erscheinen, genauso ausführlich wie andere Sportprodukte auch! Wie habe ich mich aufgeregt, als in der Ausgabe 6/96 drei Football-Games auf einer einzigen Seite abgehandelt wurden. Und wenn Ihr meint, dieses Spiel sei eine „Randsportart“, dann solltet Ihr Euch mal im Frankfurter Waldstadion umgucken, wenn im Schnitt 35.000 Menschen die Spiele des World-League-Teams Frankfurt Galaxy besuchen – manch ein Bundesliga-Club wäre dankbar für ähnliche Zuschauerzahlen! PC-Sportarten wie Golf sind schließlich auch nicht jedermanns Sache, oder? Philipp Hofmeister, Am Rodland

10, 63674 Altenstadt-Oberau

Die von Dir genannten Zuschauerzahlen sind eine Sache, die Verkaufszahlen von Football-Spielen hierzulande sprechen eine ganz andere Sprache. Doch sind wir ja prinzipiell nicht unsportlich, müssen aber (wie im richtigen Leben) auf die Saison achten: Im Sommerloch ist bestimmt auch Platz für ausführliche Artikel über solche „Exoten“, während der heißen Weihnachtsphase kämpfen wir um jede Seite für digitalen Breitensport wie z.B. Rasen mit der „F1 Racing Simulation“, Kielholen auf „Monkey Island 3“ oder Wettlaufen mit dem „Blade Runner“.

STRATEGIEMÜDE

Ich kann's nicht mehr sehen: Echtzeitstrategie und Wirtschaftssimulationen, wohin das Auge reicht! Und Ihr unterstützt diesen Trend auch noch nach Kräften. So hattet Ihr seit der Juli-Ausgabe den „Industriegiganten“, „X-COM“, „Constructor“, „1602“ und „Pax Imperia“ als Cover-Motive, lediglich „World Wide Soccer“ konnte die Reihe der Beton-Bauer und Iso-Eroberer durchbrechen. Wie lange noch?!? Fuzzie, E-Mail: fuzzie@cu-muc.de

Was fragst Du uns? Solange die genannten Genres sich höchster Beliebtheit erfreuen, werden die Hersteller ihre Fans bedienen. Und einem „Sekundärmedium“ wie unserem Test-Magazin bleibt da gar keine Wahl als mitzuziehen. Aber unter Brüdern: Mir hängen die ewigen Echtzeit-Gemetzel langsam auch zum Halse heraus – was zu viel ist, ist zu viel.

FARBENFROH

Im Grunde genommen finde ich Euer Mag astrein, schließlich verfolge ich Euren Werdegang schon seit seligen Amiga-Joker-Zeiten ('89 bis '96). Als ich jedoch vor kurzem in eben diesen Ausgaben blätterte, ist mir aufgefallen, daß Euer Heft deutlich an Farbe verloren hat. Mag ja sein, daß ich das etwas verbissen sehe, aber Eure Seiten sehen

echt todlangweilig aus: Alles schwarz auf weiß und zum Gähnen öde! Ihr habt Euch meiner Meinung nach viel zu sehr der Konkurrenz angepaßt. Was aber noch schlimmer ist: Wo ist das sympathische „Du“ von einst geblieben? Andere Zeitschriften sind ja bereits reumütig zu dieser Anrede zurückgekehrt. Ich hoffe, Ihr tut das auch, denn selbst tolle Cover-CDs mit Vollversion(en) sind kein Ersatz für ein freundschaftliches Schreiber/Leser-Verhältnis. Dennis, E-Mail: dennis-t-punkt@t-online.de

Du, Du nur Du allein, sollst der beste Freund mir sein! Zufrieden? Für Farbe im Heft sollen jedoch weiterhin in erster Linie die getesteten Spiele sorgen. Denn gerade aufgrund früherer Erfahrungen mußten wir erkennen, daß ein Magazin wie unseres erst mal gut lesbar sein muß – ein Gesamtkunstwerk hilft keinem, wenn die Schrift auf bunten Hintergründen kaum noch zu entziffern ist. Ergo schwebte ich dem Layout mit meiner blütenweißen Weste weiterhin mit gutem Beispiel voran...

EIN WIN-TERTRAUM

1. Ich bin im Besitz von Win NT Server 4.0 und möchte gerne wissen, ob Spiele, die unter Win 95 laufen, im allgemeinen zu Win NT kompatibel sind.
2. Was ist denn in den neuesten Heften mit dem Layout passiert? Die Test-Kästchen sind richtig abgemagert und die Symbole der einzelnen Kategorien gar komplett verschwunden! Trotzdem seid und bleibt Ihr für mich die beste PC-Zeitschrift, die es gibt. Martin Snajdr, Roggensteiner Allee 258, 82223 Eichenau, E-Mail: snajdr.vaclav@t-online.de

1. Da Windows NT im Grunde genommen ein eigenes System ist, wird es nie eine hundertprozentige Kompatibilität geben können. Im Normalfall sollten sauber programmierte Win 95-Games damit aber ebenfalls laufen.
2. Unser Layout bemüht sich zunehmend um stilistische Klarheit – weniger kann ja in der Tat oft mehr sein. Letztlich entscheiden aber die Leser: Wer schließt sich

Martins Meinung an, wer will den eingeschlagenen Weg weiter beschritten sehen?

WIN WINS

Eigentlich kann ich Eure Begleit-CD nur loben, denn die Vollversionen werden immer besser und aktueller. Aber die Demos bereiten mir Kopfzerbrechen: Auf den beiden 11er-CDs fanden sich 15 Demos, und nur vier davon starten unter DOS (mein Betriebssystem). Es ist zwar nicht Eure Schuld, doch ich möchte auf diesem Weg an die Hersteller appellieren, die neuen Games nicht nur unter Win 95 laufen zu lassen. Schließlich verfügt auch jeder Rechner über DOS!

Stefan Lehmann, Kritzmännstr. 4, 39128 Magdeburg

Tja, in Digitalien regiert Bill Gates: Sein ist die Macht, sein Wille geschieht. Und da Programmieren unter Win 95 auch mehr Möglichkeiten bei höherem Arbeitskomfort

bietet, wenden sich die Spielschmieden reihenweise den neuen Fenstern zu. Vielleicht verhält Dein Aufruf ja dennoch nicht ungehört? Vielleicht fällt aber auch morgen der Mond vom Himmel – genau auf Billys neues Eigenheim...

AB INS NETZ

Eure persönlichen Seiten im Web sind ja sehr lustig, aber warum gönnt Ihr der nicht zahlenden Öffentlichkeit auch den tollen Ghostcomic – und das sogar, noch ehe das Heft beim Abonnenten ist? Was die Online-Seiten im Heft angeht, so finde ich den Umfang aber in Ordnung. Nur weil Leser ohne Modem mit diesen Informationen nichts anfangen können, müssen sie dem (sicher nicht kleinen) Rest der Leserschaft doch nicht vorenthalten werden. Also Leute: Besorgt Euch ein Modem, mit Win 95 ist der Sprung ins Internet doch wirklich kein Hexenwerk mehr! Eine winzige Frage noch zum

DVD-Special in der Oktober-Ausgabe: Kann es sein, daß Ihr für die 5,25"-Diskette ein neues Format erfunden habt? An 720 KB-Floppies kann ich mich beim besten Willen nicht erinnern. Trotzdem, macht weiter so! Matthias Loerke, E-Mail: KillaML@aol.com

Mal ganz ehrlich: Die Comics im WWW sind nur ein schwacher Ersatz für die Originale im Heft – schon weil mein Haus- und Hof-Karikaturist Werner Regnet seit jeher ein Faible für viel und kleinen Text in und neben den Sprechblasen hat. Recht so, denn wer das Heft nicht kauft, verdient tränende Augen! Übrigens behauptet Special-Autor Jack steif und fest, daß sich 5,25er-Frisbees auch auf 720 KB formatieren ließen. Allerdings konnten wir ihm dennoch einen kleinen Fehler nachweisen: Bei genauem Hinsehen entpuppt sich die abgebildete 3,5"-Diskette als schnöde 2DD- und nicht als die beschriebene 2HD-Version. Aber solange's weiter nichts ist...

ANONYM ODER ÖFFENTLICH?

Nur zur Erinnerung: Neuerdings werden komplette Adressen nebst E-Mail 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. Das 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.

SoundStars

SOUND
Link

SV 806 SL
 Satte Töne – klein verpackt!
 30 Watt PMPO, Lautstärkereger,
 Betriebskontrollanzeige, eingebaut
 Netzteile.
 Abm.: 130 x 90 x 117 mm
 unverb. Preisempfehlung **34,95 DM**

SV 815 SL
 Maximale Leistung – minimaler Preis!
 90 Watt PMPO, Lautstärkereger,
 Bass-/Höhenunterstützung, Betriebskontrollanzeige,
 Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteile.
 Abm.: 220 x 120 x 150 mm
 unverb. Preisempfehlung **69,95 DM**

SV 845 SL
 Klangerlebnis PUR! 240 Watt PMPO,
 Lautstärkereger, Bass-/Höhenunterstützung,
 Betriebskontrollanzeige, 3D-Funktion,
 Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteile.
 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 Netzteile.
 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, Lautstärkereger,
 Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteile,
 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

GHOST-ACTIVITIES



Der Herausgeber



Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion



Richard Löwenstein (rf)
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



Gerald Hacker

Anzeigenverwaltung Anzeigenverkauf
Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Freie Mitarbeiter

Manuel Semino

Comic + Illustration

Werner Regnet

Fotografie

Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel

„I-War“
Ocean/Bornico
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 III/97

140.582



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 Abonne-
ment gilt für mindestens ein Jahr. Es verlän-
gert sich automatisch um ein weiteres Jahr,
falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum
Ende des Bezugsjahres möglich). Ein-
zahlungskonto: Postbank München,
Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte

Manuskripte werden gerne von der Redakti-
on angenommen. Sie müssen frei von Rech-
ten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig
zur Veröffentlichung angeboten worden
sein, so muß das angegeben werden. Mit
der Einsendung gibt der Verfasser die Zu-
stimmung zum Abdruck in PC Joker Heft &
Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unver-
langt eingesandte Manuskripte wird keine
Haftung übernommen. Der Verlag behält
sich das Recht vor, Einsendungen im Falle ei-
ner Veröffentlichung ohne Angabe von
Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gut-
dünken 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 Datenverar-
beitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftli-
chen Genehmigung des Verlages.

Haftung

Für den Fall, daß in PC Joker Heft & Spiel
unzutreffende Informationen oder in veröf-
fentlichten 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 Pa-
pier 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.

BIETE

HARDWARE

Verkaufe CD-ROM LW Aztech 8fach
IDE DM 69,-, Modem 14,4 mit al-
len Kabeln, Netzteil und Software.
Alles zzgl. NN. Tel.: 089/ 6114964

486DX2/66; 504 MB-HDD; 4fach-
CD-ROM-Laufwerk, Audiokarte,
Monitor; Epson-Stylus 800; Win
3.11/DOS 6.22; Spiele & Anwen-
dungen; komplett abzugeben, VB
900,- DM; Elmar 07136/ 20917

Verk. Pentium 166 MHz SCSI u.
IDE Festpl. je 1,5 GB SCSI, CD-Wri-
ter 32 MB RAM; 3,5 u. CD Lauf-
werk, 14 Zoll Monitor, 2 MB Gra-
fikkarte, 16 Bit Soundkarte, kompl.
VB 2500,- Tel.: 0391/2529481

Game Boy + 5 Spiele (Street Fighter
2, Super Mario Land, Marios Picross,
Yoshis Cookie und Adventure) zwis-
chen 150 und 200 DM (ohne Bat-
terien). Jakob Jerratsch, Schöninger
Str. 10, 39112 Magdeburg

PC-Karte, TV u. Video-Profi 3 mit
Zub. ungebr. NP 488,- od. für
380,- + Amiga 500, 1 MB, Zweitl.,
viel Softw. (4 Disk.), TV Modul,
ST, Farbmon. und Zubeh. für 450,-
zu verk. Tel.: 06624/ 5186

Verkaufe 486DX4-100, 12 MB
RAM, SB 16 PRO, 1 MB. Grafik,
840 MB HD, 4 x CD-ROM, Win
95, Maus, Tastatur, Mini-Boxen
und alle Treiber für 1100,-. Tel.:
07362/6382, am Wochenende:
07362/4319 Sandro M.

BIETE

SOFTWARE

Dark Colony, Star Trek Generati-
ons, Phantasmagoria II dt. je 50
DM, Industriegigant, MDK, Earth
2140, Boong je 40 DM, First Aid
95 20 DM, Mad News, C&C 1
Command Companion je 10 DM.
Tel.: 03573/662499

Biete neu u. orig. verp. Dactylus,
Wide World of Animals, Need for
Speed 2, pro St. 50,- DM. Tel.:
08773/1513

Verkaufe z.B.: Interstate 76, Road
Rash, Rallye 97, Karts, EF 2000,
USNF, Fleet Defender, Flying Corps,
Mech W. 2, Street Fighter 2, Share-
ware, Anwendungen, 105 Game-
boyspiele, Spea Mirage 2 MB uvm.
günstig! Kostenl. Liste unter Fax
07545/3065, Info unter Tel.: -/3025

Verkaufe CD-ROM Spiele, alle kom-
pl. dt.: Lemmings für Windows DM
15,-, Lode Runner DM 20,-, Lost in
Time 10,-, Baphomets Fluch 40,-,

The 7th Guest (dt. Anl.) DM 10,-,
Deinstaller Cleansweep 95 DM 40,-
Alle zzgl. NN. Tel.: 089/6114964

Verk. auf CD Action Soccer + Game
Pad 30,-, Battle Isle 3 25,-, Warcraft
20,-, Wing Commander 3 25,-,
Torins Passage incl. Lösung 15,-, Dun-
geon Master II 25,-, 10 versch. Lucas
Arts Adventures 35,-. Suche The Dig,
Phantasmagoria. Tel.: 04361/1238

Verk. Loom, Shannara, Ishar, Spa-
ce Quest 6, Discworld, Fable, Talis-
man, M&M-Xeen, Hand of Fate,
Legend, Dune 1, Simon I, Lem-
mings, Torins Passage, Deat Gate,
Wizardry, Ultima Underworld 1+2.
02152/516027

Verkaufe günstig PC-Programme
wie: Hitline 3.0, Captain Kirk, Trans-
port Tycoon, Norton Antivirus sowie
viele mehr. Tel.: 0177/ 3370534

Verkaufe CD-ROM Spiele: Civil War,
Magic, Anstoß 2, Master of Orion
2, je Spiel DM 40,-. Alle zusammen
DM 100,-. Tel.: 0531/ 67661
abends oder am Wochenende

Verk. 3.5" für 10,- DM DV Hol-
mes, Sternenschweif, EoB1 zus.
35,- DM. CD-ROM: Erben der
Erde, Veil of Darkness 10,- DM,
Dungeon Master 2 15,- DM, Phan-
tasmagoria 30,- DM, alles per
Nachnahme. Tel.: 034298/ 30916

PC-Spiele günstig abzugeben. Top-
titel + Oldies schon ab 10 DM.
Preisliste + Infos unter Telefon +
Fax: 05651/40903. Bitte PC Joker
als Stichwort angeben. T. Hart-
mann, Wehretal (Hessen)

Verkaufe: Dungeon Keeper, For-
mel 1 (Psygnosis), Daggerfall 2,
Little Big Adventure 1, Swiv 3D,
Ecstatica 2. Fabian Palme, Hans-
Sachs-Str. 33, 91301 Forchheim

Chronicles o.t. Sword, Große
Schlachten der Westgeschichte, DSA
I + II + III für je 45,- DM. Ascendancy,
Warhammer I, Conquest of t.n.
World, Das Gewehr, Conqueror AD
1086 je 20,-, WC 3 30 DM, Voraus-
kasse + Porto. Tel.: 03518026124

Verk. auf CD Action Soccer +
Game Pad 30,-, Battle Isle 3 25,-,
Warcraft 20,-, Wing Commander
3 25,-, Torins Passage incl. Lösung
15,-, Dungeon Master II 25,-, 10
versch. Lucas Arts Adventures 35,-
Suche The Dig, Phantasmagoria.
Tel.: 04361/1238

Last Express 50 DM, Diablo 50
DM, Toon Struck 30 DM, Bleifuß
30 DM, Baphomets Fluch 1 30
DM, Phantasmagoria 2 40 DM,
Siedler 2 20 DM, Privateer 2 Speci-
al Edition 50 DM. Mail an: Mont-
gomerie@thepentagon.com

Inserenten- verzeichnis

1&1 Direkt	132,133
Activision	17,39,103,129
Ari Data	153
Anco	118,119
Attic	33
Blizzard	73
Bomico	14,15,26,27,33,47
Bücher und Software	89
Conitec	93
Creative Labs	29
Cryo	71
DID	26,27
Disney Interactive	167
Eidos	10,11,54,55,81
Elsa	57
Empire	95
Game It!	137
Gremlin	155
HardBear	79
H&M Software	147
Hint Shop	107
Interact by Jöllenbeck	159
Interactive Magic	37
Joker Verlag	42,45,
Koch Media	61
Konami	111,151
Lucas Arts	66,67
Magic Line	143
Microsoft	7,84,85
Mindscape	51
Modern Games	99
Ocean	26,27
Philip Morris	168
Prism Leisure	97
Psygnosis	83
Ravensburger	20,21
S.A.D.	123,157
Schiwi Electronic	161
Sega	19
Sierra	23,63,73,91,113
Softgold	66,67,118,119,155
Software 2000	76,77
Sunflowers	14,15
Tsunami	107
UBI Soft	2

Der Aboauflage liegt ein Prospekt der Firma Norman Rentrop bei.

Die Gesamtauflage enthält eine Beilage zu G-POLICE von Psygnosis. Wir bitten um freundliche Beachtung!

Gewinner aus dem letzten Heft

Charts

Sega Worldwide Soccer gewinnt
Marc Borsos, Hamm

M.A.X. bekommt
Paul Erdenberger, Sipplingen

Legacy of Kain geht an
Brigitte Strupp, Frankfurt

SUCHE SOFTWARE

Suche dringend Compiler für QBASIC Dateien. Per Brief bitte melden! Jan Gampe, Ginsterweg 8, 27327 Martfeld

Suche für Amiga 500 Dune II, Ishar III in Deutsch. Ich zahle gut. Fordert Liste an. Verkauft auch Spiele. Schickt Listen an mich. Tausche auch Spiele. Tel.: 06655/72830, nach Matthias fragen

Suche dringend das Spiel "Offensive" und das Spiel "Shinning Force 2" für Sega Mega Drive (CD). Tel.: 0711/683382

TAUSCHE SOFTWARE

Martini Racing, Wrath of Earth, Biing, Lands of Lore, Jewels of the Oracle, alle zusammen für Baphomets Fluch, Höhlenwelt Saga oder Vollgas. D. Laue, Theodor-Brusch-Str. 24, 13125 Berlin

Tausche Day of The Tentacle und Compu-Gotchi gegen Beast and Bumpkins. Marco Wilke, Franz-Jacob-Str. 03/0302, 10369 Berlin

VERSCHIEDENES

Suche Heimarbeit - bevorz. am PC. Finke, Toennishof 4, 44627 Herne, Tel.: 02323/931525

Suche Amigaemulator für den PC. Wenn möglich eine deutsche Version. Tel.: 0961/418552



kostet

Ihre private Kleinanzeige
in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen,
**Fünf-Mark-Stück oder
-Schein beilegen (kein
Scheck, keine Briefmar-
ken)** und einsenden an:

**Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham**

WICHTIG!! Anzeigen, die
auf Raubkopien oder indi-
zierte Spiele schließen las-
sen, bzw. PLK-Nummern
enthalten, werden nicht
veröffentlicht!!

Lösungen: Lands of Lore, Discworld, Ishar 1-3, Simon 1+2, Kyrandia 1-3, Kings Quest 1-7, Star Trek, Larry 1-7, Indy 3+4, DSA 1+2, Police Q. 1-4, M. Island 1+2, Goblins 1-3, je 5,- DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Ca. 1500 Spielelösungen + Cheats. Je 2,-. Viele Spezialdisks ab 5,- + RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf, Tel.: 0211/299707 + 0177/2695137. Es lohnt sich! Ruf an!

An Sammler: 6/91 - 3/93 PC Joker 70 DM; 4/93 - 12/95 (26 Ausgaben, ohne 3/95) für 90 DM. Thomas Kühne, Gartenstr. 4, 01890 Lichtenberg, Tel.: 035955/41512

Lösungen: Kyrandia 1-3, Lands of Lore, Ishar 1-3, Star Trek, Kings Q. 1-7, Larry 1-6, Police Q. 1-4, Indy 3+4, Sam + Max, Erben der Erde, Simon the Sorcerer 1+2, Discworld u.a. je 5,- DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Neue und gebrauchte PC-Spiele & Hardware preiswert! Kostenlose Liste anfordern! Für je 35,- DM auf CD gebrannt: Sicherungskopien/Daten/Fotos, Dia-Einscannungen. CD-Markenrohlinge: 9,50 DM und weniger. Tel./Fax: 030-721 19 18, Funk: 0171-513 7994

Computerclub verkauft seine Spielesammlung zu Tiefstpreisen. Über 150 Spiele (von alten Klassikern in Originalhülle bis zu aktuellen Neuheiten, wie z.B. Age of Empires, Dark Reign, Dungeon Keeper, Lands of Lore 2, Anstoß 2, Demonworld, Baphomets Fluch 2, Diablo, Jedi Knight usw.) zwischen 19,90 DM und 44,90 DM. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried oder kostenlos per Fax unter Tel/Fax: 08374-588196 anfordern. Es lohnt sich.

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:



☐ Biete Hardware

☐ Suche Hardware

☐ Biete Software

☐ Suche Software

☐ Tausch

☐ Kontakte

☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

JOKER-SHOP

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.



**nur noch
je 15.-**

ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien“ oder „Baby T-Rex“



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,-



**nur noch
7.-**

MAUSPAD



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



MULTIMEDIA JOKER



JOKER CD-MIX
4 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies

JOKER-SHOP



PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 11/96 nur noch DM 5.- (ohne CD)
Ab 10 Hefte inklusive Sammelordner



PC JOKER HEFT & SPIEL
(ab Ausgabe 10/97: DM 8,50)

ab 7,50

ACHTUNG!
Bitte rechtzeitig vor Weihnachten bestellen

Ich bezahle

- ☐ per Nachnahme ☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
- ☐ per Vorkasse (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
PC Joker

Multimedia Joker
Online Kompakt
Joker Hit Collection
Joker CD-Mix
CD-Tasche
Jewel-Cases
Disksticker
Joker TC-Box
Mousepads
Sammelordner
Chromscherben
Hülsbeck Audio-CDs
Original-Zazoo

☐ 3/97	☐ 7/97	☐ 8/97	☐ 9/97	☐ 10/97	☐ 11/97	☐ 12/97
☐ 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				
☐ 8/95	☐ 10/95	☐ 12/95	☐ 2/96	☐ 6/96		
☐ 7/96	☐ 8/96	☐ 9/96	☐ 10/96	☐ 11/96	☐ Set	
☐ Nr.1 (Die Höhlenwelt)						
☐ Stück						
☐ Stück						
☐ 5 Stück ☐ 10 Stück						
☐ Bogen à 8 Stück						
☐ Stück						
☐ Stück						
☐ Stück						
☐ Extreme Assault ☐ Tunnel B1						
☐ T-Rex ☐ Alien						

Bitte benutzen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 125, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100,- sind nur als Nachnahme oder per Vorkasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

Ausgabe 2/98 erscheint am 5. Januar mit 2 CD-ROMs und dem Abenteuer-Hit **Quest for Glory 4**

Wer Ruhm und Ehre sucht, wird in vier Wochen den Joker finden: Eine unserer Begleit-CDs ist für die Vollversion von Sierras ruhmreichem Rollenspielabenteuer „Quest for Glory 4“ reserviert! Auf der zweiten Silberscheibe finden Sie wie gewohnt die allerneuesten Demos, während das Heft wieder brandaktuelle Spieletests, heiße Previews, coole News und Interviews, informative Specials, tolle Preisausschreiben, den Online-Guide, praktische Lösungshilfen sowie einiges mehr bietet. Also großes PC-Entertainment zum kleinen Preis: Mit **nur 8,50 DM** sind Sie im Januar am Kiosk live dabei, Abonnenten kommen sogar noch etwas preisgünstiger und schneller zu ihrem Exemplar.



BEGLEIT-CD 1

VOLLVERSION: **Quest for Glory 4**

Wer Sierra sagt, meint PC-Abenteuer vom Allerfeinsten: Nicht umsonst ist dieses **komplett deutsche Adventure mit Rollenspielelementen** bereits das vierte einer erfolgreichen Reihe; nicht von ungefähr will die kalifornische Hit-Schmiede im Frühsommer Teil fünf der Saga veröffentlichen. Unsere Leser dürfen aber schon in vier Wochen das Fantasy-Reich Mordavia erkunden – wahlweise als Magier, Dieb oder Abenteurer. Die Reise führt durch **mehr als 100 Örtlichkeiten** und ist nicht

nur grafisch ein Erlebnis. Denn eine **praktische Steuerung** mittels Iconleiste und wandlungsfähigem Mauszeiger (rollende Augen zum Untersuchen, ein Gebiß für Gespräche mit den Einheimischen etc.) sorgt für Komfort in Höhlen, Sümpfen, Wäldern und Burgen. Gekämpft wird auf einem separaten Bildschirm, wo man je nach

ausgewähltem Held mit Waffen oder Zauberei zur Sache kommt – ist der Schwierigkeitsgrad niedrig gewählt, hilft der Computer nach. Auch die **zahlreichen Rätsel** sind berufsspezifisch angelegt, während Tages- bzw. Nachtzeit, Gesundheit und Nahrungsvorräte von allen Abenteurern zu beachten sind. Dasselbe gilt natürlich für die **schick und gagreich animierte Grafik mit stimmungsvoller Sounduntermalung**.



BEGLEIT-CD 2

SPIELBARE DEMOS, PATCHES & GOODIES

Damit auch auf unserer zweiten „Beilagscheibe“ Glanz und Gloria das Bild bestimmen, muß sie brandneuen Stoff enthalten – so neu, daß bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe einfach noch nicht feststehen konnte, was genau Sie unter den praktischen Install-Oberflächen für DOS und Win 95 finden werden. Sicher ist nur, daß es sich um spielbare Demos aktueller Games, nützliche Patches und praktische Dreingaben wie Treiber, Online-Zugangssoftware, Shareware usw. handeln wird.

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele

Black Dahlia, Forsaken, Half-Life, Police Quest: SWAT 2, Populous 3, San Francisco Rush, Sim City 3000, Starcraft, Starship Titanic, Test Drive 4, Trespasser: Jurassic Park u.v.a.

Hardware

Der neue 3D-Turbo am Prüfstand: Voodoo 2

Special

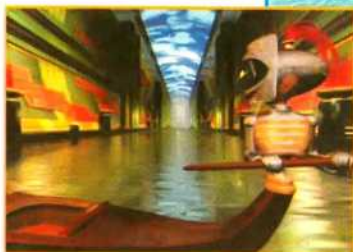
Aufgeschoben ist nicht aufgehoben:
O Konsole mio – PC-Umsetzungen

Online

Einkaufen via Internet – ein teurer Spaß?

Messe

Computer 97 & Bits and Fun



COMPUTER '97
Mit gratis Internet-Café



EULER & NIEMEL TESTA



IN DER UNTERWELT GIBT'S NUR PLATZ FÜR EINEN HELDEN. HERCULES. DAS SPIEL.



WO HERCULES AUFTAUCHT, FLIEGEN DIE FETZEN. MIT DEM ZAUBERSCHWERT UND DER KRAFT EINES GIGANTEN ZEIGT ER DER UNTERWELT, WO'S LANGGEHT. EIN ACTION-SPIEL AUF 10 GÖTTLICHEN LEVELS MIT PACKENDEN ÜBERRASCHUNGEN. UND DU MITTENDRIN. DIE DEMO CD-ROM MIT AUSSCHNITTEN AUS

ALLEN SPIELEN GIBT'S FÜR 5,- DM BEI DISNEY INTERACTIVE, POSTFACH 80 02 09, 81602 MÜNCHEN. WEITERE INFOS ZUM DISNEY INTERACTIVE PROGRAMM ÜBER HOTLINE (069) 297 77 77. WWW.DISNEY.DE.

AUCH ERHÄLTICH FÜR  PlayStation



MEDIAN

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)