JOKER VERLAG

INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

4 394092 014806 02

B 14135
FEBRUAR
2/96
DM 14,80
öS 118,-
sfr 14,80

PC JOKER total

GROSSE HERSTELLER-UMFRAGE
WANN WIRD'S UNUMGÄNGLICH?

Windows 95

ÜBER 40 NEUE SPIELE IM TEST

DER DRUIDENZIRKEL ! 11th HOUR
ALIENS ! FRITZ 4 ! SHANNARA
THE BEAST WITHIN ! WARCRAFT 2
POLICE QUEST SWAT ! ANVIL OF DAWN
WARHAMMER ! ALLIED GENERAL
G.P. MANAGER ! IMPERIUM ROMANUM
TOP GUN ! I HAVE NO MOUTH...

WAS KOMMT NACH „BLEIFUSS"?
Interview mit Graffiti

MULTIMEDIA TOTAL
JETZT ZUSÄTZLICH MIT AUDIO-TRACKS AUF DER CD

PC JOKER PC JOKER

Happy Future Software

Tel: 02871 / 18 51 15
Fax: 02871 / 18 66 26

Einmalige Software wartet auf Sie. Sämtliche Programme sind auf allen PC´s ab 386er unter Windows bzw. MS-DOS voll lauffähig. Die Lieferung erfolgt auf 3,5"-Disks! Einfach Wunsch-Bestellnummern auf Postkarte schreiben, ausschneiden, Briefmarke drauf, und ab geht die Post. Lieferzeit: Ca. 3 Tage. Sie können natürlich auch per Telefon, Fax oder formlosen Brief bestellen. Am besten legen Sie Ihrer Bestellung Bargeld bei. So kann Ihre Bestellung am schnellsten bearbeitet werden.

Whouw... Jedes Spiel nur 5,- DM

700 Tony im Kellog´s Land Der absolute Jump´n´Run-Renner. 21 Levels, 1000 Animationsphasen, exzellente Grafik, irrer Sound!
701 Killer Mumien Finden Sie die Killermumien im Innern einer sehr verzwickten Pyramide. Ein angsterregendes Spiel.
702 Star Trek Die U.S.S. Enterprise auf Ihrer neuen Mission im Kampf gegen die Klingonen. Jauhh ... BEAM ME UP - Scotty...
703 Lamers Total verrückte Umkehrung von Lemmings. Versuchen Sie, das möglichst viele Lemminge NICHT ihr Ziel erreichen.
704 Super Tennis Dieses tolle neue Tennisspiel bietet 1-2 Mitspielern bei sagenhafter Grafik stundenlangen tollen Spielspaß.
705 Ninja Fighter ´96 Schlagen Sie sich durch "Little China" nur mit einem Knüppel und einer Handkante bewaffnet.
706 Tank Wars Versuchen Sie mit möglichst wenig Waffen möglichst viele Ziele zu erreichen. Sie müssen Ihre Waffen einkaufen...
707 Super Breakout Mit realistischer Sounduntermalung, schnelle Bedienung und Top VGA-Grafik. Ein HIT, den jeder haben muß!!!
708 BackGammon Eine hervorragende Umsetzung für den PC. Hochwertige Grafik und tolle Menüsteuerung.
709 Billard Star 96 Eine Billard-Simulation die es in sich hat. Schnelle realistische Bahnberechnungen lassen schnell Freude aufkommen.
710 Autorennen Bis zu 3 Spieler treten auf bis zu 20 verschiedenen Pisten an. Mit Wasserlachen, Öl und Sand auf der Straße.
711 Space Blaster Das Top Weltraum Arcade Game in 256 Farben. Sensationelle Grafik und brisante Geschwindigkeit!
712 Galacta - The Battle for Saturn Das absolute Baller-Game im Stil von Phönix in ganz neuer Aufmachung und bestechender Grafik.
713 Hugo´s House of Horror Erkunden Sie zusammen mit Hugo das gruselige Haus in einem toll gesteuerten Grafik Adventure.
714 Kung Fu Fighter Ein Karate-Spiel in dem es nicht nur auf´s Draufhauen ankommt, sondern auch auf die richtige Technik im Kampf. Tolle Hintergrundbilder und packende Soundeffekte.

Wenn Sie starke PC-Software suchen...

Brandaktuelle Neujahrsangebote 1996

Jedes Erotik-Sonder-Paket nur 29,- DM



730 Erotik Dreams Ein riesen Paket rund um die Erotik. Tolle Bilder in Fotoqualität und in brillanten Farben lassen die richtige Stimmung aufkommen.



731 Großaufnahmen Sie erleben die aufregendsten Frauen von ca. einem Meter bis hin zu ca. 20 cm Sichtabstand. Viele Fotos mit allen Details sichtbar werden Sie verzaubern.

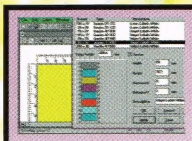


732 Bizarre Busen Wahnsinns Rundungen mit kleinen rilligen oder runden Wellen, wo Sie sich bis zu riesen Exemplaren heranschauen können, die es wirklich gibt. Exemplare bis zu 50 cm Länge !!! ECHT-WAHNSINN !!!!



733 Zeichentrick-Erotik Völlig neuartig und einmalig. Sehen Sie viele bizarre und fast unmöglich bunte Grafiken. Eine völlig neuartige Erotik-Idee. Sie werde begeistert sein. Mit Zeichentrick werden Dinge möglich, die real nie existent sind.

Jedes Paket nur 19,- DM



740 Label Pack Verschiedene komfortable Programme, um wirklich kinderleicht Labels aller Art für Disks, Kassetten, Adressen ... zu erstellen und Drucken.



741 Copy/Repair-Pack Irgendwann ist´s jedem mal passiert. Plötzlich ist ein Programm kaputt oder Daten gehen verloren. Mit diesem Paket haben Sie alles im Griff. Top Kopierprogramme, Disk Doctor, System-Info (Gibt Auskunft über Hardware-Defekte...) Plus komfortable Diskverwaltung für bis zu 5.000 Disketten / CD´s.



742 Viruskiller Pack perfect Verschiedene neue Virus-Programme vernichten garantiert alle Viren, die es zur Zeit gibt. Mit Akut-Killern und integrierbaren Virenkillern, die im Hintergrund ständig den PC überwachen. Jetzt zuschlagen!



743 Heimdruckerei / Grafik-Studio Entwerfen und bearbeiten Sie professionell Bilder & Grafiken mit einem Top Malprogramm (Foto) und entwerfen Sie Drucksachen mit einem super Layoutprogramm. Incl. Visitenkarten Pro!!!



744 PC-Profi-Büro Die komplette Büroausstattung mit leicht zu bedienender Textverarbeitung, eine Adressenverwaltung, ein Karteikasten zur Verwaltung von Adressen, CD´s, Sammlungen...und Firma Plus für sämtliche Büroarbeiten.

Postkarte ausfüllen - und ab geht die Post

Wir liefern frei Haus! Keine Versandkosten!

Hiermit bestelle ich im Eiltempo folgende Bestellnummern für den PC:

Absender:

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

ACHTUNG: Der Mindestbestellwert beträgt: 20,- DM

Bitte freimachen

Bestellung / Postkarte

Mallander Computer GmbH
Bärendorfstr. 24

46395 Bocholt

Whouw... Jedes Programm nur 5,- DM

715 April, April Sie erhalten 10 garantiert ungefährliche Programme, um Ihr Kollegen in den Wahnsinn zu treiben. Z.B. Befehl DIR gibt Meldung: Verzeichnis gelöscht...
716 Deutschlandatlas Egal ob Orte, Flüsse, Berge, Seen... Das Programm zeigt alles. Mit Zoom, Gradnetz...
717 Haushaltsbuch Die komplette Haushaltsplanung mit Finanzrücklagen & logischem Bildschirmaufbau.
718 Capt´n Cirk Endlich kein kompliziertes DOS-Tippen mehr. Sämtliche DOS-Befehle mausgesteuert.
719 Windows Tools Zahlreiche Hilfsprogramme, die aus Windows oder Windows 95 ein Schlaraffenland machen.
720 Lern Master Egal ob Grundrechnen, Mathematik oder Vokabeln. Für Grundschule bis 13. Klasse !!!
721 Astrologie Master Horoskop-Berechnung, Astro-Uhr. Speichert grafische Horoskope als PCX-Bilder ab!
722 C64-Emulator 100% kompatibel. Eine reiche Auswahl an Programmen wird mitgeliefert.
723 Musik Composer Kit Soundblaster-Kompatibel, bis 9 Stimmen, Notendarstellung, 45.000 Noten und 128 Instrumente je Kanal.
724 500 Icons Farbige Icons für Windows lassen den Bildschirm ganz anders aussehen.
725 Straßenatlas Berechnet die schnellste / kürzeste Straßenverbinung zweier Orte in Deutschland.
726 Tageshoroskop Täglich neu und exakte Berechnung.

STARKE WORTE

EDITORIAL

DAS WORT DES JAHRES...

lautet „Multimedia". Kapelle, bitte einen Tusch! Und ein Glas Sekt für die Experten der „Gesellschaft für Deutsche Sprache", die diese Wahl für 1995 getroffen haben. Interessant dabei ist, daß Multimedia ja vor ein, zwei Jahren noch gar kein Wort war, sondern mehr eine leere Worthülse, mit der Werbestrategen den meist recht dürftigen Inhalt der ersten CD-ROMs zu ummanteln trachteten. Interessant aber auch, daß dieselbe Jury mit „anklicken", „Virtuelle Realität" und „Datenautobahn" noch drei weitere Computer-Ausdrücke auf die Plätze sechs bis acht wählte. Wetten, daß 1996 „Online" das Wort des Jahres wird?

LEERE WORTE...

sind all diese schönen Fachbegriffe jedoch trotz aller Popularität für viele Massenmedien geblieben. Als Beispiel sei hier nur die Münchener Abendzeitung erwähnt, immerhin das auflagenstärkste Boulevardblatt der Region, immerhin dem Zeitgeist mit einer wöchentlichen Computerseite verpflichtet. Und dennoch empfahl man den Lesern dort kürzlich die beiden Abenteuerspiele (?) „Hugo" und „Lemming" (??) sowie das Game „Command & Concret" (???) – obwohl bei letzterem „leider auch geballert" würde. Das zeugt von Kompetenz, was?! Na ja, mir soll's recht sein, wären Fachmagazine wie der Joker sonst ja womöglich überflüssig...

WORT FÜR WORT...

dürft Ihr dagegen uns bzw. den nächsten Seiten glauben, selbst wenn sich da mal wieder schier Unglaubliches tut. So teilen wir Euch u.a. die ersten Ergebnisse unserer großen Hersteller-Umfrage zu „Win 95" mit, Ihr erfahrt also gesichert, ob und wann die neue Software nur noch in den neuen Fenstern zu bewundern ist. Dann hätten wir ein ebenso unterhaltsames wie informatives Interview mit dem Chef von Graffiti anzubieten – wie kam es zu „Bleifuß", und was kommt nach dem sportiven Bestseller? Dazu kommen etliche Previews und über 40 neue Spiele im Test. Für Lesestoff und Software-Nachschub ist also auch im Februar wieder bestens gesorgt, darauf habt Ihr mein Wort!

Ein Mann,
ein Wort,



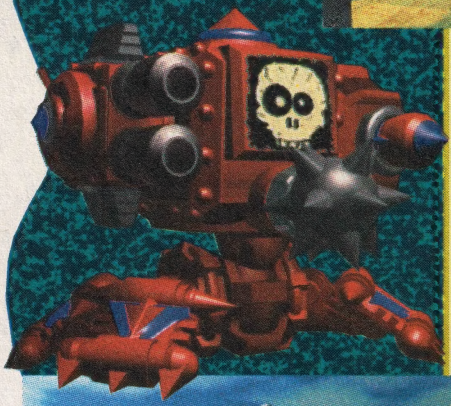
Euer
Michael

INHALTSVERZEICHNIS 2/96

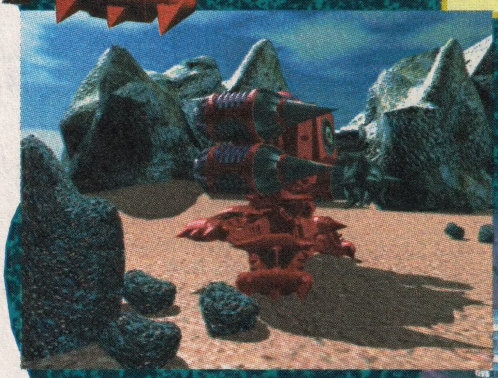
RUBRIKEN

Editorial 3
Undercover 6
Total Digital 6
Cocktail 7
Hot Spot
Preview: Ripper 10
Preview: Chronomaster 11
Preview: Teamchef 12
Neues von Sony Interactive 14
Neues von Ikarion 15
Ghostwriter 24
Preisausschreiben
Die NBG-Competition 28
Top Job 30
Update Service 48
Special
Große Hersteller-Umfrage zu Win 95 ... 50
Besserwisser 53
Besserwisser-Index 64
Zocker-Olymp 64
Smalltalk
Interview mit Graffiti 67
Comic 70
PD-Perlen 72
Tip Top – Der Top Tip
Tie Fighter CD 101
Joker-Index 102
PC-Parlament 103
Blackout
Demonworld 104
Grafik-Competition 106
Joker Shop 108
Impressum 110
Mini-Markt 111
Vorschau 114
Inserenten 114

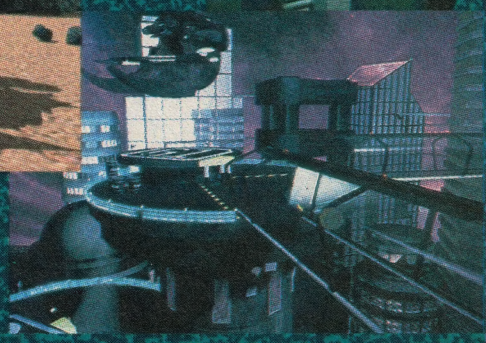




PREVIEWS: Das Jahr ist noch jung, doch die ersten Highlights werfen bereits ihre Schatten voraus – darunter die Mega-Adventures **RIPPER** und **CHRONOMASTER** sowie heiße Robot-Schlachten mit **KRAZY IVAN** und den **GOTHIC MACHINES**. Erste Infos und Bilder auf den
Seiten 10 bis 15





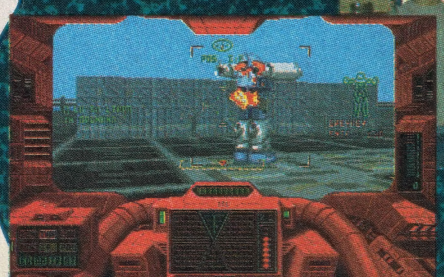


UMFRAGE: Ab wann wird man Spiele nur noch durch die neuen Microsoft-Fenster zu sehen bekommen? Wir wollten es ganz genau wissen und starteten **DIE GROSSE HERSTELLER-UMFRAGE ZU WIN 95**. Erste Ergebnisse liefern die
Seiten 50/51/52



INTERVIEW: Es muß nicht immer Ferrari sein – erst kürzlich bewies „Bleifuß", daß Italien auch im virtuellen Autobau ganz vorne mitmischt! Im **SMALLTALK MIT GRAFFITI** erfuhren wir mehr über die mediterranen Hit-Programmierer.
Seiten 67/68/69









ABENTEUER: Ein volles Dutzend Adventures und Rollenspiele haben wir für diese Ausgabe getestet, darunter so namhafte Titel wie **ALIENS, SHANNARA, GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN, ANVIL OF DAWN, DER DRUIDENZIRKEL** und **I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM**. Doch Vorsicht: Es ist nicht alles Gold, was glänzt! Besser, man liest vor dem Kauf die
Seiten 18, 20, 32, 34, 37 und 41





EXOTIKA: Was ist vom aufwendigsten Multimedia-Rätselheft aller Zeiten zu halten? Was von einer digitalen Polizeischule und was von Anmach-Trainern für Mädchen und Jungs? Steht alles in den Tests zu **THE 11TH HOUR, POLICE QUEST SWAT** und **BLIND DATE** bzw. **MCKENZIE & CO.** auf den
Seiten 96, 99 und 100







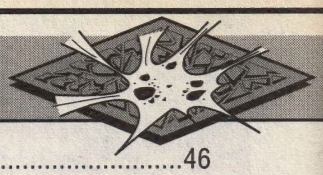
STRATEGIE: Strategen kennen die richtige Taktik für den Kauf von Kosims wie **WARCRAFT 2** und **ALLIED GENERAL** bzw. Brettspielumsetzungen wie **WARHAMMER** und **FRITZ 4** – der Angriff führt direkt über die Tests auf den
Seiten 76/77, 78, 83 und 84





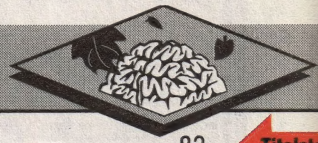


TESTS



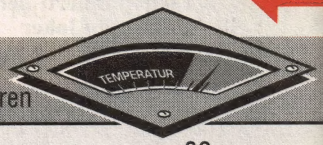
Action Section
Ballern & Geschicklichkeit

Assault Rigs 46
CyberMage 42
Shockwave Assault 47
The Raven Project 44



Brainstorm
Tüfteln & Taktieren

Allied General 83
Endorfun 82
Fritz 4 84
This Means War 80
Trivial Pursuit 82
Warcraft 2 76
Warhammer 78



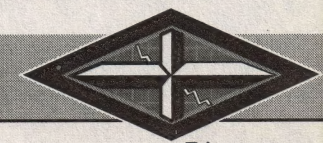
Echtzeit
Fliegen, Flippern & Finanzieren

Extreme Pinball 89
Fighter Duel 89
Great Naval Battles IV 86
Herzog 88
SU-27 Flanker 88
Top Gun – Fire At Will 90



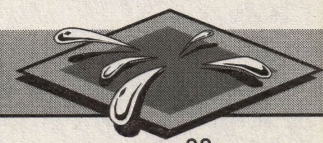
Explorer
Adventures & Rollenspiele

Aliens 20
Anvil of Dawn 41
Dance Mission Interactiv 40
Der Druidenzirkel 37
Der Seelenturm 38
Human Recall 36
I Have No Mouth, And I Must Scream 34
Imperium Romanum 22
Shannara 32
The Beast Within 18
The Riddle Of Master Lu 40
Trial By Magic 36



Game Over
Tools & Utilities

Die neuen Fuji-Tools 74



Schweiß & Tränen
Sport & Management

Cyberspeed 92
Grand Prix Manager 93
Indycar Racing II 95
Pool Champion 94
ranTrainer 2 95
Trophy Brass 94
Virtual Karts 92



Twilight
Exotisches & Genre-Mixturen

Blind Date 100
McKenzie & Co 100
Mortal Coil 98
Police Quest SWAT 99
The 11th Hour 96

UNDERCOVER

INTERNA AUS DER REDAKTION



Schon teiloptimiert: der aktuelle Multimedia Joker

Auch wenn Eigenlob stinkt: Unser ab der Ausgabe für März/April optimiertes Schwestermagazin MULTIMEDIA JOKER wird so schick, daß wir Euch hier einfach mal den Mund wässerig machen müssen!

Sobald Schwesterherz am 23. Februar von der Schönheitsfarm zurück (am Kiosk) ist, wird es mit neuer Struktur, überarbeitetem Layout und vor allem einem völlig einzigartigen Konzept aufwarten können: Ein volles Drittel des Hefts ist fortan für Hintergrundberichte, Reportagen und Specials reserviert, ein weiteres für multimediale Software. Nur noch das letzte Drittel beschäftigt sich dann mit Spielen – allerdings wird es zu *jedem* großen Test eine Entstehungsgeschichte oder ein Interview mit den Machern geben! Dazu kommt die Begleit-CD mit interaktivem Magazin (inkl. Sprachausgabe und Fullscreen-Videos) und spielbaren Mega-Demos. Tja, ab sofort braucht Ihr neben dem PC JOKER unbedingt noch den MULTIMEDIA JOKER zum Glück! Und zum Glück gibt es auch wieder aktuelle Statistiken zu den neuesten Testergebnissen und USK-Empfehlungen…

Nicht (bzw. noch nicht) geprüft:	9
Ohne Altersbeschränkung:	9
Geeignet ab 6 Jahren:	4
Geeignet ab 12 Jahren:	12
Geeignet ab 16 Jahren:	7
Geeignet ab 18 Jahren:	1

„Ich geb's auf…" (0% – 10%) 0	„Ich kann's nicht riechen!" (31% – 40%) 1	„Doch, ganz nett" (61% – 70%) 10	„Ein Megahit!" (91% – 100%) 0
„Ist mir schlecht…" (11% – 20%) 0	„Muß das so sein?" (41% – 50%) 5	„Astreine Software" (71% – 80%) 8	Die Hitausbeute 5
„Ich kann's nicht mit ansehen!" (21% – 30%) 4	„Ein Durchschnitts-Langweiler" (51% – 60%) 6	„Hitverdächtig" (81% – 90%) 8	



TOTAL DIGITAL - DER WEG IN DIE SILBERMINE

AM START

Die PC Total-CD benötigt prinzipiell nur ein Silberlaufwerk, ansonsten ist die Hardwarekonfiguration weitgehend egal. Die Nutzung des automatischen Joker-Installers ist freilich erst ab „Windows 3.1" möglich; ohne kann bzw. muß man die verschiedenen Demos, Tools und Shareware-Spiele eben manuell installieren und nutzen – soweit es sich nicht um reine „Windows"-Software handelt. Einzelne Programme (insbesondere im Bereich der Spieledemos) mögen darüber hinaus höhere Anforderungen stellen. Ansonsten wäre diesmal nur noch eines zu beachten: Wir haben zwei ganz tolle Audiotracks mit auf die Scheibe gepackt, die uns von unserem Leser Marcel Smuz aus Hamburg zugesandt wurden! Beim Anhören dieser Musikstücke sollte am CD-Player jedoch keinesfalls Track eins (das sind die Computerdaten) abgespielt werden; da sonst Gefahr für Boxen und Kopfhöhrer besteht.

INHALT DER BEGLEIT-CD

Spielbare Demos

ALBION
CHEWY – ESC FROM F5
CHRONOMASTER
ENTOMORPH
FATAL RACING
HARDBALL 5
MISSION CRITICAL (Slideshow)
POLE POSITION
POLICE QUEST SWAT
RIDDLE OF MASTER LU
SHIVERS
TORIN'S PASSAGE (Video)
VIRTUA CHESS
WARCRAFT II

Sound & Grafik

ACHILLIS
ANTI-DEMO
ATOMS
BALLMANIA
CHRONOLOGIA
COLDCUT
COLLAPSE
COPPER
CRYSTAL DREAMS
DIGITAL MATRIX
EMF-INTRO
FISCHTRO
FLEET
INRONEXI
LOCOMOTION
MAYDAY
MINUS 40
OBSESSION
OUT
REBEL FUN
SAGA
SECOND REALITY
SPACE FUN
TANGLE
TPC
ULTRAWOW
UNREAL
VECTORS
VIRTUAL VECTORS
VANITY & APATHY
XMAS

Shareware-Spiele

BOKU (Breakout)
IGOR (Rollenspiel)
JAZZ JACKRABBIT (Action)
RACETRACK (Autorennen)
SCORCHED EARTH (Strategie)
SHUFFLE BOARD (Airhockey)

Tools & Gags

DAC (Multi-Entpackertool)
FILE FINDER
LOTTO
NUTS (schrille Fehlermeldungen)
SORRY (erfindet Ausreden)
SCAN (neueste Version des McAfee-Virenscanners)
TELEMATE („Windows"; Terminalprogramm)
XE-SHAREWARE (Hex-Editor)

Patches

HARDBALL 5
THE HIVE
NHL HOCKEY 96

Audio-Tracks

THE UNBELIEVABLE JOKER (ORIGINAL- MIX)
THE UNBELIEVABLE JOKER (GHOST-MIX)

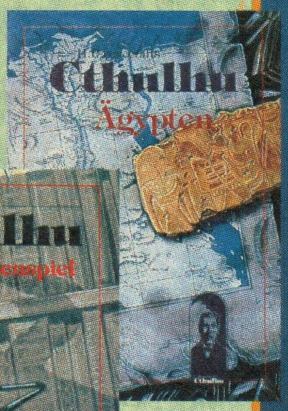


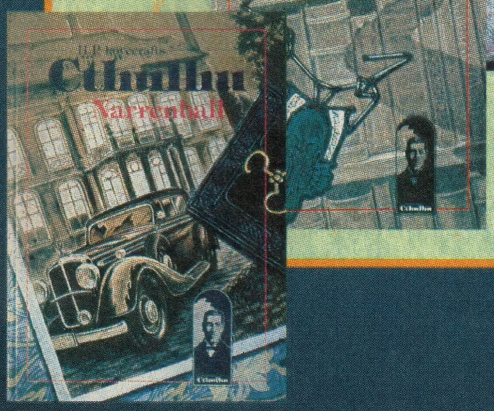
COCKTAIL

CTHULHU RUFT

Nach dem Konkurs des Laurin Verlags wurde eines der profiliertesten Pen & Paper-Rollenspiele im Gruselgenre hierzulande heimatlos. Doch schon bald soll der „Call of Cthulhu" wieder deutsch erschallen!

Vor den gestrengen Augen des amerikanischen Herstellers Chaosium Inc. fand nun nämlich mit „Welt der Spiele" aus Frankfurt ein neuer Lizenzträger Gnade. Namhafte Übersetzer und Redakteure wurden von den Berufszockern auch schon angeheuert, so daß bereits in der zweiten Jahreshälfte mit den ersten Cthulhu-Produkten (basierend auf dem Werk des Autors H.P. Lovecraft) gerechnet werden darf. Unser „Erinnerungsfoto" zeigt daher Cthulhu noch im alten Laurin-Gewand.





MARMOR, STEIN & MAUS

Es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben – davon können nun auch Maus-Dompteure ein Lied singen, die ihrem Liebling einen Arbeitsplatz aus echtem indischen Black Galaxy-Granit gönnen wollen.

Die exquisite Steinplatte kostet zwar fast 150 Mäuse, dafür wurde sie auch auf Hochglanz poliert und bietet ein breites Anwendungsspektrum: Man kann damit Einbrecher zu Tode erschrecken, Blumen für das Poesiealbum pressen und last but not least sein Mäuschen glücklich machen, das auf diesem Luxus-Pad gleich viel munterer herumrutscht. Interessenten wenden sich an den Steinmetz ihres Vertrauens oder direkt an:

The Pad Company
Großbeerenstr. 56e
10965 Berlin
Tel.: 030/785 13 49

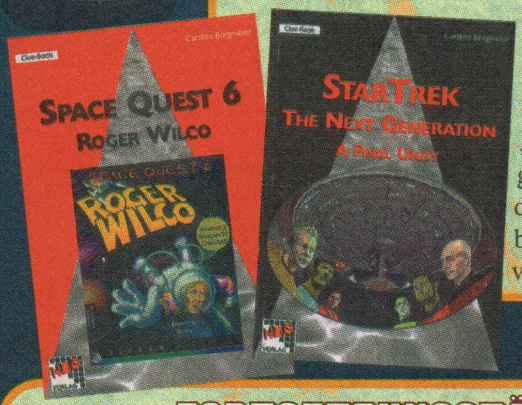




HILFE IM WELTALL

Im Weltraum hört Dich keiner schreien – wenn Du mal nicht mehr weiterkommst. Manchmal aber doch, denn der NBG-Verlag startet gerade eine weitere Lösungsbuchreihe von und mit dem digitalen Rettungspiloten Carsten Borgmeier.

Bereits erschienen sind die Bände **Space Quest 6** und **Star Trek – The Next Generation**; entsprechende Hilfen zu **Command & Conquer**, **Battle Isle 3**, **Prisoner of Ice** und anderen Software-Highlights sollen folgen. Jeder Band enthält auf knapp 70 Seiten die bebilderte Komplettlösung und eine Troubleshooting-Ecke zu häufig gestellten Fragen. Die Enterprise hat sogar noch einen Schritt-für-Schritt-Kurzdurchgang an Bord, während das Roger Wilco-Abenteuer mit einem „Was bisher geschah"-Überblick der vorangegangenen „Space Quest"-Folgen glänzt. Erhältlich sind die Helferlein im Fachbuchhandel zum Preis von je 14,80 DM.



GUT ABGEFÜLLT

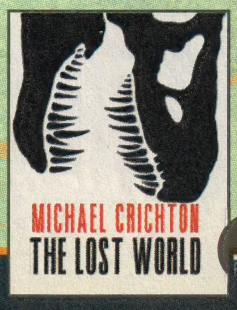
Wer einen HP DeskJet Drucker der 500er-Serien besitzt, muß sich jetzt nicht mehr ständig an neue Tintenpatronen gewöhnen: Mit der automatischen Nachfüllstation „Inkstar" von Boeder tun's auch die alten.

Nach Herstellerangaben kann man damit überlauf-, klecks- und fummelfrei leergedruckte Patronen auftanken. Das ca. 300,– DM teure Gerät wird mit genügend Tinte für sechs Füllungen ausgeliefert und soll mindestens so lange halten wie der Drucker selbst. Auf die Dauer spart man so viel Geld, von der Müllvermeidung ganz zu schweigen. Erhältlich ist die Öko-Tankstelle in Kaufhäusern und Computershops.



FORTSETZUNGSTÄTER

Letzte Meldung: Steven Spielberg führt bald wieder Regie, und zwar bei der Fortsetzung zu „Jurassic Park"! Sie beruht auf dem brandneuen Roman von Michael Crichton – „The Lost World". Und inzwischen kann man die verlorene Dino-Welt wohl auch schon auf deutsch im Buchhandel finden.



PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99	
1944 – Across the Rhine (dt.)	99,95	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Action Soccer (dt.)	79,95	
Addams Family Pinball	69,99 *	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Albion (dt.)	89,99 *	
Alien Odyssey	69,99	
Aliens	79,99	
Anvil of Dawn	79,99 *	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Archibald Applebrook (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Atari 2600 Action Pack Vol.2	59,99	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99 *	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Bermuda Syndrom (dt.)	79,99	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bioforge Mission CD	39,99 *	
Bleifuß – Screamer	59,99	
Bolo	59,95	
Braindead 13 (dt.)	69,99 *	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99 *	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Caribbean Desaster	89,99	89,99 *
Championship Manager 2 (dt.)	99,99	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
CivNet (dt.)	99,99	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	29,99 *	
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,99 *
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
Cyberspeed (dt.)	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Der Seelenturm (dt.)	69,99 *	
Der Talismann (dt.)	79,99	
Destruction Derby	99,95	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99 *	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Dime City (dt.)	89,99	89,99 *
Discworld	89,95	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthworm Jim 2 (Win 95, dt.)	69,99 *	
Empire 2	79,95	
Entomorph	79,99	
Extreme Pinball	59,99	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Flight Shop (für FS 5.1)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *	
Frankenstein (dt.)	79,99	
Gabriel Knight 2	89,99 *	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Gone Fishin'	49,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hardball 5	89,95	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hexen	99,95	89,99 *
Hugo (CD: neue Levels!)	69,99	69,95
Human Recall (dt.)	79,99 *	
IndyCar Racing 2	79,99	
In the First Degree (dt.)	79,99	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,99 *
Jewels of the Oracle	89,99	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Lemmings 3D	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.)	99,99 *	
Mechwarrior 2 (dt.)	89,95	89,99 *
Mephisto Genius 2.0	89,95	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Mission Critical	79,99	
Monopoly	69,99	
Mortal Coil	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Jam Tournament Edition	89,99	
NBA Live 96	89,99 *	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2	69,99	
Peroxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	39,99 *	
Pinball Wizzard 2000	69,99 *	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99 *	89,99
Police Quest Collection (dt.)	89,99 *	
Pool Champion	69,99 *	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psychic Detektive	79,99 *	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Raven Project (dt.)	59,99	
Rayman (dt.)	79,99 *	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ring der Nibelungen	69,99 *	
Road Warrior	69,99	69,99
Sam & Max (dt.)	59,95	69,95
Sensible Golf	69,99 *	69,99 *
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,99	
Shell Shock	79,99 *	
Shivers	79,99	
Shock Wave	89,99	
Sid Meier Coll.: *Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe*	89,99	
Silent Hunter	79,99 *	
Silent Steel (dt.)	119,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Tower (dt.)	89,95	
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Skunny	49,99	
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Marines (dt.)	89,95	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Rangers (dt.)	69,99	
Star Trek Judgement Rites Enh.	89,99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers	79,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	85,00	
Tek War	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig	69,99	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Thunderhawk 2	79,99 *	
Thunderscape (dt.)	79,99 *	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	89,99 *	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	109,99 *	
Torin's Passage (dt.)	89,99	

PC-Spiele	CD	Disk
Total Distortion	79,99 *	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tower	99,99	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Gold (dt.)	99,95	
Virtual Karts (dt.)	89,99 *	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
Warhammer	79,99	
Warlords 2 Deluxe	79,95	
Warplanes 2	109,99 *	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Willi Lemkes Fußballmanager	69,99	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99 *	
WipEout	99,99	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
WWF Wrestlemania: Arcade	89,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99 *	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 1	29,99 *	
Atari 2600 Action Pack Vol.1	29,95	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Civilization	39,95	39,95
Colonization (dt.)	39,95	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Clou (dt.)	29,95	29,95
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	49,95	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dream Web (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup	39,95	
Elite Plus	19,95	
F-14 Fleet Defender	39,95	29,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Front Lines (dt.)		29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Hell (dt.)	29,95	
Hi Octane (dt.)	39,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Jungle Strike	19,99	
Labyrinth of Time	29,95	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Last Dynasty (dt.)	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	29,99 *	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	69,99	
Mad News (dt.)	39,95	
Magic Carpet (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	69,95
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)	19,99	29,95
Microcosm	29,95	
Nascar Racing	29,99 *	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	29,95	
Panzer General (e.dA.)	39,95	29,95
PGA Tour Golf	29,99	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Reunion (dt.)		19,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Shadow Caster	29,95	
Shadow of the Comet	29,99 *	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Star Trek – Judgement Rites	29,99 *	
Strike Commander	29,95	
Super Karts	19,99 *	
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
Tank Commander (dt.)	29,95	
Temptation: *Legend of Kyrandia 2, Lands of Lore, 7th Guest, IndyCar*	49,95	
T.F.X.	29,99	
Tornado	19,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Familienduell		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
USS Ticonderoga (dt.)	29,99	
Virtuoso (dt.)	19,99	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	
Wings of Glory	39,95	
X-COM – Terror from the Deep	39,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
3D Atlas	99,99 *	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Atlas	49,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	49,95	
D-Jure (Gesetzestexte)	39,95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Pegasus 2/95 (Shareware)	29,95	
PC-Fahrschule	39,95	
Star Trek Techn. Manual (dt.)	129,00	
Tele-Info (Telefonbuch, Okt.95)	39,99	
Tuneland (dt.)	79,95	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

Forrest Gump	49,95
Mr. Bean – Unseen Bean	29,95
Pink Floyd – Pulse	59,95
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	49,95
Gravis Joystick Analog	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Eliminator Game Card	59,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Thrustmaster Flight Control System	139,95
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

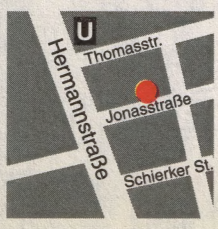
Grundgerät incl. Control Pad	559,95
Extreme Games	89,95
FIFA Soccer 96	89,99
Hi-Octane	89,99
Lemmings 3D AKTIONSPREIS	69,95
Novastorm AKTIONSPREIS	69,95
Parodius	89,99
Street Fighter – The Movie AKTIONSPREIS	69,95
Striker 96	89,95
Thunderhawk 2	79,99
Warhawk	89,95



Wo Sie uns finden:

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



JETZT GEHT'S LOS!

Magic Cards

Der Renner aus den USA jetzt auch bei uns!

Magic the Gathering

– Trading Card Game –

Starter Pack	3. Ed., dt.	14,80
Booster Pack	3. Ed., dt.	4,80
Starter Pack	4. Ed., dt.	16,99
Booster Pack	4. Ed., dt.	5,49
Renaissance	dt.	3,49
Heimatländer	dt.	3,99
Homelands	engl.	2,99

Westwood präsentiert:

Legend of Kyrandia
Teil 1, 2 und 3
Lands of Lore
Dune 2
alle fünf Spiele komplett auf CD-ROM
79,95

Unser Neujahrs-Tip:

Wing Commander IV
CD-ROM
99,99



Bitte anschnallen!

Zwei actionbeladene Top-Hits aus dem Hause Bullfrog:

Hi Octane
CD-ROM
39,99

Magic Carpet
dt. Version, CD-ROM
39,99

Zwei Knüller zum Jahresanfang!

Der Druidenzirkel
Attic's actionlastiges SVGA-Adventure könnte DAS Rollenspiel 1996 werden!
CD-ROM
69,99

Panzer General 2
Der SSI-Strategie-Meilenstein geht nun in neuem Gewand in die zweite Runde!
CD-ROM
69,99

Unsere Neujahrsknaller!

Die Siedler
dt. Version, CD-ROM
29,99

History Line
dt. Version, CD-ROM
29,99

Das Warten hat sich gelohnt!

IndyCar Racing 2
Der Nachfolger präsentiert sich mit schneller SVGA-Grafik und originalgetreuen Strecken.
CD-ROM **79,99**

Pole Position
Ascon's Formel 1-Manager, dt.
PC Disk und CD-ROM
je **89,99**

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

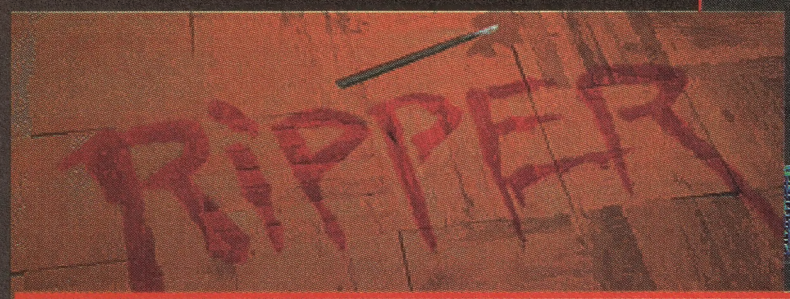


* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Da sich mein Namens-Wettbewerbs-Team noch immer durch die täglich ankommenden Namensvorschläge kämpft, steht mein Name immer noch nicht fest. Damit wir nun aber zu einer Entscheidung kommen können, werden Namens-Vorschläge nur noch bis zum 15. Januar 1996 berücksichtigt. Den Sieger werden wir dann endlich in der nächsten Ausgabe bekannt geben.

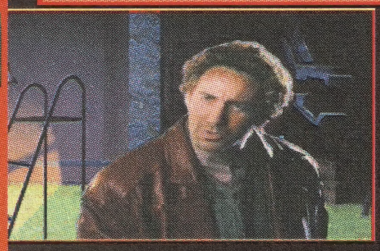
Wir wünschen an dieser Stelle allen unseren Kunden ein gutes neues Jahr!

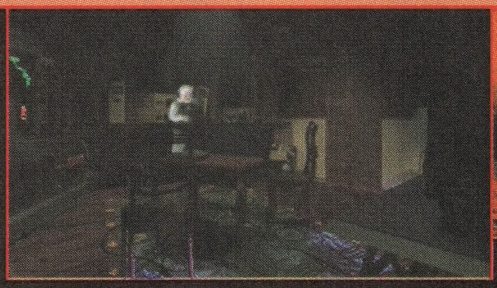






Es gibt wohl kaum eine Freveltat, die Jack the Ripper noch nicht angedichtet wurde – und auch in Gameteks kommendem Adventure wird der Londoner Schlitzer seinem schlechten Ruf mehr als gerecht werden!





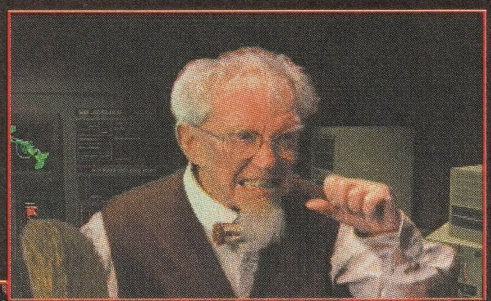


Zwei Jahre Entwicklungszeit und ein Budget von rund vier Millionen Mark verschlang der in vier Kapitel sowie einen Prolog unterteilte Digi-Krimi bisher – ein Großteil der Summe dürfte an die 30 beteiligten Hollywood-Mimen wie etwa Christopher Walken („James Bond"), John Rhys-Davies („Indiana Jones") oder Burgess Meredith („Rocky") gegangen sein. Doch so illuster die Besetzung auch sein mag, die Schauplätze dieses interaktiven Spiel-Films setzen noch eins drauf: Die packende Handlung wird den Spieler nicht nur in Jacks originalen Wirkungskreis, also den Londoner Stadtteil Whitechapel führen, sondern auch in das düstere Manhattan des Jahres 2046 und sogar in den Cyberspace!

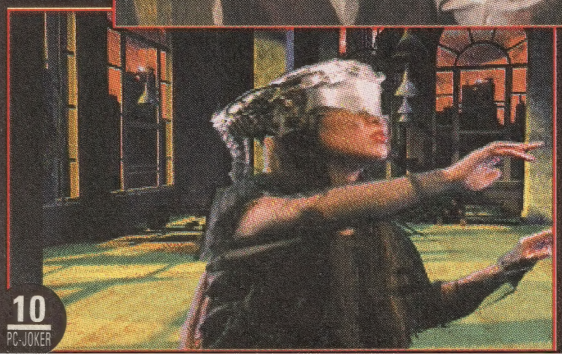
Wenn sich in ferner Zukunft im fernen Amerika der Reporter Jake Quinlan an die Aufklärung einer brutalen Mordserie macht, hat er nicht nur professionelles Interesse am Täter – die Polizei handelt ihn nämlich als Hauptverdächtigen. Zudem liegt seine Kollegin Catherine Powell nach einem mißglückten Anschlag im Koma, und nicht zuletzt scheint unser Held ganz oben auf der Liste potentieller Opfer des Killers zu stehen. Eine erbarmungslose Jagd durch Zeit und Raum beginnt…

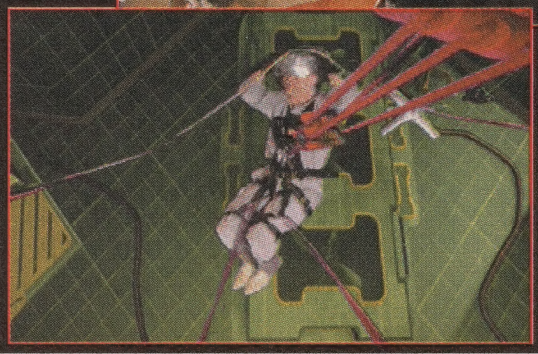
Sie führt durch bildschirmfüllende 3D-Locations wie Polizeistationen, Redaktionsräume oder dunkle Gassen und wird mittels Maus und detektivischer Akribie bewältigt. Indizien wird es viele geben, Verdächtige immerhin noch vier; alles Mitglieder einer ominösen Computergang, die sich mit der Vergangenheit des Serienmörders beschäftigt. Je nachdem, welche Spuren man wann unter die Lupe nimmt und für welche Gesprächsthemen man sich bei den Anklick-Verhören entscheidet, sind auch vier Handlungsfortgänge mit jeweils unterschiedlichen Tätern möglich. Dabei werden die Recherchen nicht nur Plaudereien in Sprachausgabe und den genretypischen Umgang mit Fundstücken mit sich bringen, sondern auch Action-Knobeleien und Echtzeit-Schießereien. Denn ob Finsterling in der realen Welt oder im Cyberspace, alle haben sie nur ein vorzeitiges Spielende im Sinn.

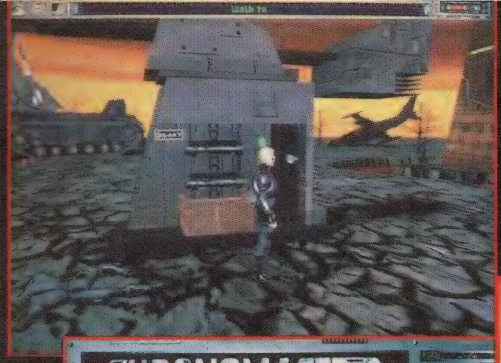
Daß die Schauermär bereits in diesem frühen Stadium (Erscheinungstermin: März/April) einen sehr atmosphärischen Eindruck hinterläßt, liegt zum einen an den toll gerenderten HiRes-Grafiken, zum anderen an den rund zwei Stunden professionell vor der Bluescreen abgedrehten FM-Videos. Aber auch die Sounds der Rock-Dinos von Blue Oyster Cult („The Reeper") dürften viel zum nervenzerfetzenden Gesamteindruck dieser schicken Mixtur aus „Bladerunner" und dem Ripper-Mythos beitragen – die übrigens 4 CDs mit insgesamt 2,4 Gigabyte an voll eingedeutschten Daten umfaßt und dennoch selbst auf 486ern mit nur 4 MB RAM laufen soll. (md)











CHRONOMASTER

Hinter dem Herrn der Zeit steckt mit Roger Zelazny einer der ganz großen SF-Autoren unserer Zeit. Um so betrüblicher sein Tod im letzten Sommer, wodurch das Debüt als Adventuredesigner gleichsam zum Vermächtnis wurde.







Mit der Zeit ist es ja überhaupt so eine Sache: Noch vor wenigen Jahren waren Computerspiele in intellektuellen Kreisen generell verpönt, inzwischen reißt sich auch die geistige Prominenz förmlich darum, mit diesem wahnsinnig schicken und zukunftsträchtigen Medium in Verbindung gebracht zu werden. Oft geschieht dies nur zu Werbezwecken, aber gelegentlich haben die Zugpferde auch tatsächlich etwas mit dem Programm zu tun. Positive Beispiele wären etwa der nekrophile Schweizer Maler H.R. Giger („Dark Seed"-Grafik) oder der für die Story von „The Dig" verantwortliche SF-Autor Orson Scott Card. Und jetzt gehört eben auch Roger Zelazny zu diesem erlauchten Kreis – er hat nicht nur den „Amber"-Zyklus, „Straße der Verdammnis" oder „Herr des Lichts" geschrieben, sondern im Auftrag von Centregold auch diese abenteuerliche Geschichte:

In ihrem rastlosen Bemühen um Fortschritt ist es den Ingenieuren mittlerweile gelungen, komplette künstliche Sonnensysteme zu erschaffen und in sogenannten Dimensionsblasen vom Rest der Galaxis zu isolieren. Aber irgendwo scheint doch noch ein Fehlerchen im System zu stecken, denn plötzlich bleibt in einigen dieser Taschen-Universen die Zeit kurzerhand stehen! Damit schlägt die Stunde von Rene Korda, seines Zeichens Spezialist für hoffnungslose Fälle und gleichzeitig Verrichtungsgehilfe des Spielers. Er muß in dieser Lage zum einen genretypische Rätsel lösen, zum anderen mit den eigenartigen Naturgesetzen der Mini-Universen fertig werden. Als Operationsbasis steht ihm dabei ein Raumschiff mit außergewöhnlichen Eigenschaften zur Verfügung, das ihn mit den verschiedensten Archiven und einem intelligenten Computer namens Jester unterstützt. Zudem ist der gute Rene in seinen Handlungen ziemlich frei – was dazu führt, daß mehrere Lösungen für ein und dasselbe Rätsel denkbar sind und die Entwicklung der Story nicht von Anfang an feststeht.

Ein, zwei Monate dürfte es noch dauern, bis Centregold dieses Abenteuer in unsere Dimensionsblase entläßt, aber wichtige technische Details liegen uns bereits vor. So ist etwa optisch feinstes SVGA-Rendering mit vielen beeindruckenden Zwischensequenzen angesagt. Die screenfüllenden 3D-Grafiken, durch die sich der Held per Maus steuern läßt, können auf Wunsch durch eine Iconleiste ergänzt werden, doch läßt sich fast jede Aktion auch einfacher mit dem wandlungsfähigen Cursor auslösen. Und für eine der Sprecherrollen wurde sogar eine recht prominente Stimme verpflichtet, nämlich die von Brent Spiner, den Trekker der „Next Generation" als Data kennen. Gründe genug also, sich demnächst Zeit für die Zeit zu nehmen! (jn)











Teamchef



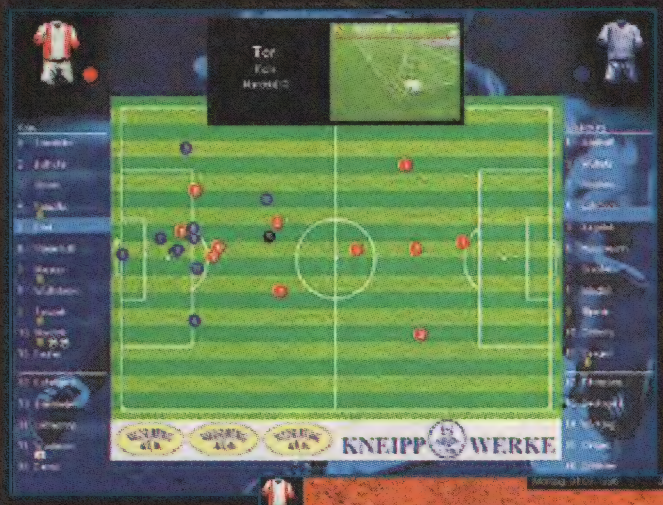
Mit den Newcomern von mfn hat MicroProse erstmals ein rein deutsches Programmierteam unter Vertrag genommen – nicht zuletzt, um eine deutsche Domäne zu erobern: Fußballmanagement. Kann das auf Anhieb gelingen?

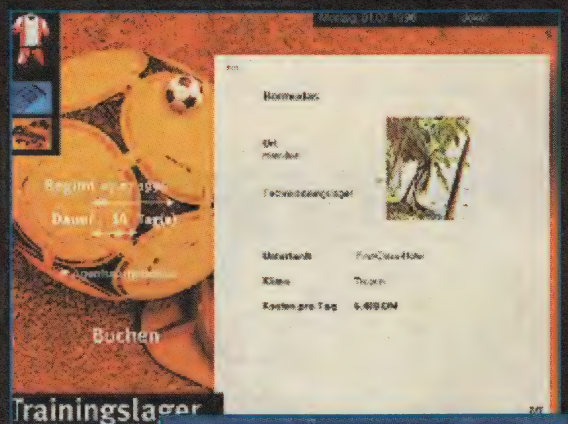
Die Chancen stehen günstig, denn nicht umsonst steht das Kürzel mfn für „methoden freier neugestaltung". Und in der Tat erwartet den Sportsmann in Nadelstreifen da ein ganzes Bündel von Innovationen: Anders als bei der etablierten Konkurrenz vom „Bundi" bis hin zu „Hattrick" wird beim Teamchef schon mal nicht der Verein im Mittelpunkt stehen, sondern ähnlich wie bei Black Legends „Der Trainer" die eigene Karriere. Über einen Zeitraum von zehn Spieljahren zählen allein die persönlichen Erfolge, der Arbeitgeber kann beliebig gewechselt werden – falls Angebote vorliegen. Das so entstandene Charakterprofil läßt sich abspeichern, um es in weiteren Dekaden (oder dem Mehrspieler-Modus) zu verwenden.

Klar, daß da die die wirtschaftlichen Aspekte der Vereinsführung in den Vordergrund rücken. Unter dem Menüpunkt „Finanzen" werden aber nicht nur Kreditnehmer und Börsianer bedient, man kann u.a. auch Heimspiele an einen Sponsor „verkaufen" oder den Verein in eine Aktiengesellschaft umwandeln. Ja, sogar die Fusion zweier Clubs ist möglich. Entscheidend sind auch ein medienwirksames Auftreten, die Fanclubbetreuung und das Rahmenprogramm bei den Begegnungen. Darüber hinaus finden sich natürlich die genreüblichen Features vom Transfermarkt über das Training bis hin zu Aufstellung und Taktik. Ebenfalls mit von der Partie sind sämtliche Pokalwettbewerbe und die Meisterschaften aller großen europäischen Fußballnationen. Aber wo sonst konnte man bisher ein Internat für den Nachwuchs errichten, ein komplett neues Stadion in Auftrag geben oder Neuzugänge im Probetraining unter die Lupe nehmen? Selbst das Regelwerk ist hier nicht festgeschrieben, denn in ihren Sitzungen am Saisonende mögen die jeweiligen Verbände z.B. den „Sudden Death" bei Unentschieden oder eine Europaliga einführen.

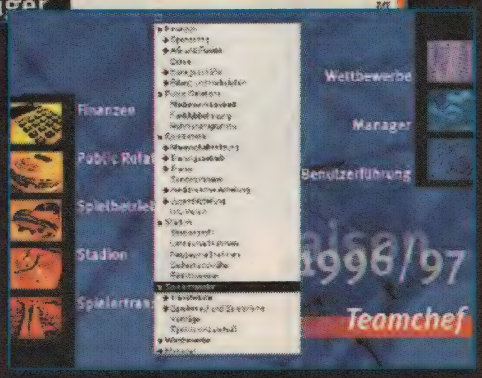
Daß bei derart vielfältigen Möglichkeiten zahlreiche Menüs und Untermenüs nötig werden, versteht sich von selbst, nicht aber die hier sehr aufgeräumt wirkende Benutzeroberfläche: Eine Pulldown-Box und ein komfortabler Terminkalender bieten stets den erforderlichen Überblick, und auch die Begegnungen selbst werden mustergültig übersichtlich dargestellt. So tummeln sich die Kicker auf dem von oben gezeigten Rasen in Form numerierter Kreise, wodurch sofort zu erkennen ist, ob die eigenen Schützlinge ihre Anweisungen befolgen oder eine Auswechslung bzw. Taktikänderung fällig wird. Angekündigt wurden uns zudem kurze Videos und feine Soundsamples.

Wie das alles letztlich zusammenwächst, soll und wird ein Testspiel im Joker-Stadion klären – mit etwas Glück ertönt der Anpfiff noch rechtzeitig zum Start der Bundesligarückrunde. (st)











"PlayStation" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Assault Rigs™ are Trademarks of Psygnosis Ltd. © 1995 Psygnosis Ltd

Neues von Sony Interactive

HOT SPOT

RIDGE RACER

Noch in diesem Frühjahr sollen die Arcade-Flitzer von Namco auch am PC starten – auf der Sony-Konsole gelten sie zu Recht bereits als Klassiker: Obwohl hier nur eine Strecke wartet, sorgen der abwechslungsreiche Aufbau und die ausgefeilte Spielbarkeit doch für viel Freude am Fahren. So ermöglichte unsere Vorabversion etwa die Anwahl einiger der zwölf Boliden und das Befahren des Parcours in umgekehrter Richtung. Der famose Techno-Soundtrack und die professionelle Sprachausgabe sind ebenfalls 1:1 umgesetzt, fehlt nur noch eine gute Padsteuerung. Wäre das nicht eine sinnvolle Ergänzung zur soliden Tastaturlenkung und der am PC neu installierten Maus-Bedienung?

Seit der Übernahme durch den japanischen Konzern gibt es die englische Schmiede Psygnosis offiziell nicht mehr – jetzt firmiert man unter Sony Interactive und setzt Interessantes von der Playstation auf den PC um.











ESPN EXTREME GAMES

Seit Electronic Arts' „Skate or Die" wurden kaum noch Modesportarten am PC gesichtet, jetzt will Sony America einen alternativen Wettbewerb starten – u.a. mit Disziplinen wie dem Überhüpfen von Cable Cars in San Francisco mit Inline-Skates, Skateboards oder Mountainbikes. All diese Geräte kommen in internationalen Rennen zum Einsatz, wobei dann auch mal Hasen auf der Straße hocken. Das Umfahren solcher und anderer Hindernisse, das Rampenspringen und Extra-Sammeln sollten insbesondere bei Splitscreen-Duellen eine Menge Spaß machen. Weiterhin gibt's rockige Begleitmusik sowie vier Schwierigkeitsgrade von leicht bis extrem schwer. Auf daß der Bessere gewinnen möge…

KRAZY IVAN

Einen Wodka auf der Welt erste Rußland-Variante von „BattleTech"! Vom abgefahrenen Intro bis hin zu den Riesenrobbis ist verrücktes Design das Gebot der Stunde, wenn die turmhohen Blechkameraden in den Eiswüsten und Stadtruinen von fünf Kontinenten gegen außerirdische Invasoren antreten. Das Kanonenfutter besteht aus den üblichen Feind-Mechs, aber auch aus fliegenden Kleingegnern, die hübsche Echtzeit-Schatten auf die texturierten Landschaften werfen. Ja, man wird sogar auf Berge kraxeln dürfen, um seine vielfältige Munition von oben auf die Aliens herabregnen zu lassen!



CHRONICLES

Mike Singletons Nibelungen-Versoftung „Ring Cycle" kommt nicht in die Gänge, dafür hat man uns nun brandneu eine digitale Artus-Saga angekündigt: 100 Schauplätze in Camelot und Umgebung warten auf Ritter Gawain, der in Echtzeit u.a. gegen Drachen, Skelettkrieger und die Hexe Morgana kämpfen darf– Begegnungen mit Merlin und Lancelot sind ebenfalls nicht ausgeschlossen. Auch Rätsel und einen aufwendigen Soundtrack mit gesprochenen Dialogen hält die abenteuerliche Tafelrunde in petto, und das schon ab nächsten, spätestens übernächsten Monat. (mm)





Ikarion & Soft Enterprises

Hochbetrieb in Aachen: Bis zum Sommer sollen bei Ikarion drei neue Titel veröffentlicht werden, an denen die Programmierer von Soft Enterprises gerade basteln. Werfen wir doch mal einen Blick in die Bastelstube...

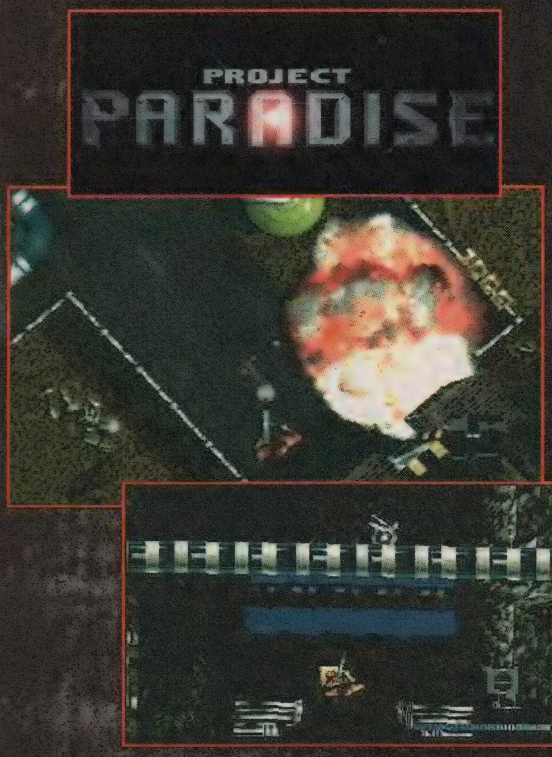
BATTLE RACE

Noch Ende dieses Monats will der futuristische 3D-Rennflugi abheben. Für den Jungfernflug verspricht Soft Enterprises („The Hidden Below") dabei einen Wettstreit der besten Piloten des 23. Jahrhunderts auf vier Welten bzw. deren 24 beinharten Tracks. Ein optionaler SVGA-Modus sowie irre True-Color-Videosequenzen sollen das Fahren und Fliegen da zum schieren Vergnügen machen, und der CD-Audio-Sound ist auch nicht von schlechten Eltern. Features wie die freie Kampfschiffwahl (jeder Gleiter verfügt über andere Eigenschaften) oder die Nachrüstung des Fliegers mit allerlei Extrawaffen gehören im Genre ja ohnehin zum guten Ton, aber ein Netzwerkmodus für bis zu sechs Flitzer sowie zusätzliche Spezialkurse für Duelle versprechen doch Rennen auf höchstem Niveau.



PROJECT PARADISE

Das paradiesische Projekt will nicht weniger als ein ganz neues Genre einführen! Nämlich so eine Art von Actionstrategie-Rollenspiel aus der Vogelperspektive, bei dem sich das gesamte Interieur um den Spielcharakter dreht, wenn dieser die Richtung wechselt. Es wird also sozusagen das optische Prinzip der 3D-Ballerdungeons auf einen anderen Blickwinkel übertragen. Inhaltlich sind Parallelen zu „Shadowrun" (für das es freilich am PC keine Original-Soft gibt) unverkennbar, denn der Kampf gilt einem gigantischen Konzern, der die Weltherrschaft an sich gerissen hat – und weil der allgemeine Zusammenbruch die Rückkehr der Magie zur Folge hatte, sind in dieser Zukunft auch zauberhafte Mittel gestattet. Eine Netzwerkoption ist hier ebenso selbstverständlich wie feinster CD-Audio-Sound, und noch im März soll das Paradies seine Pforten öffnen.



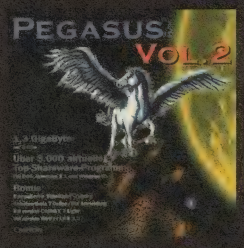
GOTHIC MACHINES

Etwas länger werden wir hingegen noch auf die äußerst biestigen Robbis dieses 3D-Spektakels warten müssen. Für die Polygon-Kampfmaschinen hat man sich naheliegenderweise am allzeit beliebten „BattleTech" orientiert, auch die hiesigen Mechs dürfen also mit neuen Bauteilen aufgerüstet werden. Dazu kommen gar noch Werkstätten, in denen man bessere Roboter von Grund auf neu konstruieren kann. Videosequenzen, „schreiend bunte Grafik in ödem SVGA" und „Sprachausgabe im Vollblechsound" gehören ebenfalls zu den im Presseinfo versprochenen Features, vom (mittlerweile offensichtlich in der Firmenphilosophie fest verankerten) Netzwerkmodus ganz zu schweigen. Und was hier auf den ersten Fotos zu sehen ist, läßt einen doch den Sommer so richtig herbeisehnen, was? (jn)

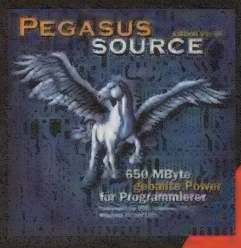




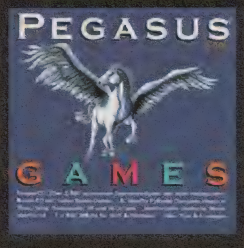
Up, up in the way ...



















Für Promotion und Marketing Ihrer CD und Ihren Ideen sind wir der kompetente Partner.
Also senden Sie uns Ihre Unterlagen, oder rufen Sie einfach kurz an.



K o m p

S.A.D.

THINGS ARE DIFFERENT ON A CD

Deutschland:
Schulze-Delitzsch-Weg 12
D-89079 Ulm
Fon: 0731/94666-31
Fax: 0731/94666-33

Österreich:
S.A.D. GmbH
Bahnhofstraße 180
A-8783 Gaishorn am See
Fon: 0043 (0)3617/2566-0
Fax: 0043 (0)3617/25664





















e t e n z

GABRIEL KNIGHT 2
THE BEAST WITHIN

Den Joker-Lesern verriet Sierras Star-Designerin Jane Jensen schon im Oktober 94 exklusiv erste Infos über ihr zweites Adventure um den Dämonenjäger „Gabriel Knight" – jetzt hat sie die bayerischen Werwölfe endlich von der Kette gelassen!





Die beiden Helden: Gabriel und Grace



Die Königlich-Bayrische Hofjagdloge

Ein von skurrilen Fabelwesen wie den Wolpertingern bevölkerter Landstrich, der von einem kultisch verehrten Monarchen aus dem Jenseits regiert wird (richtig, wir wollen unseren König Ludwig wiederhaben!), gibt natürlich den idealen Schauplatz für ein gruseliges Abenteuer ab. Als Ortsansässige wußten wir das schon länger, aber jetzt ist es quasi offiziell:

Der alte und neue Hauptdarsteller Gabriel Knight ist durch einen autobiografischen Voodoo-Thriller zu einem bekannten Schriftsteller geworden. Weil er zudem von seinen deutschen Vorfahren ein Schloß geerbt hat, hält er sich derzeit in Bayern auf und schreibt dort an seinem nächsten Buch. Ein paar Eingeborene, die von seiner Vergangenheit als „Schattenjäger" wissen, bitten ihn nun um Hilfe in einem grausamen Mordfall, weil sie glauben, daß dabei (mindestens) ein Werwolf am Werk war. Adel verpflichtet, sagt sich da der frischgebackene Schloßherr, und legt los, wobei ihn auch wieder seine Assistentin Grace Nakimura in einigen der insgesamt sechs Kapitel nach Kräften unterstützt.

Und Arbeit gibt's ja genug, denn die Suche



Beschauliches Landleben: Grace in Rittersberg



Geheimgänge...



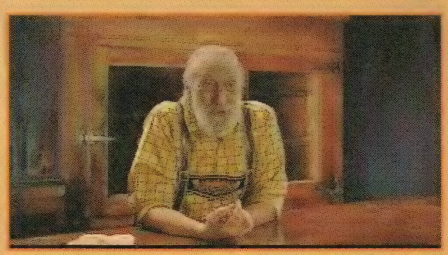
... und Kerker



Gute Wölfe...



...böse Wölfe



It's cool, man!

nach den mondsüchtigen Pelzträgern führt durch zahlreiche Museen, Schloßbibliotheken und feudale Wohnanlagen. Auf diese Weise lernt unser dynamisches Duo das private Disneyland von König Ludwig II. gründlich kennen – und mit ihnen der Spieler, der hier in Neuschwanstein, Herrenchiemsee etc. ein Bildungserlebnis nach dem anderen hat. Auch Exotisches steht auf dem Programm, z.B. ein Besuch der Königlich-Bayrischen Hofjagdloge, die sich schnell als Tummelplatz düsterer Gestalten entpuppt. Zum lebenden Inventar des Spiels gehören neben einem verschlossenen Polizeikommissar auch allerlei liebenswert porträtierte Einheimische und selbstverständlich etliche Wölfe. Anfangs allerdings nur solche aus dem Zoo, aber ein paar Morde später stößt man dann endlich auch auf ihre wer-haften Kollegen.

In Sachen Gameplay hält sich dieses interaktive Gruselvideo an den aktuellen, von „Phantasmagoria" geschaffenen Standard im Genre der Horroradventures. Anders als bei Roberta Williams' Schauermär kommt aber zum Erzeugen der nervenzerfetzenden Thrilleratmosphäre überraschend wenig Blut zum Einsatz, statt dessen verließ man sich auf ein bis ins süddeutsche Detail glaubwürdig ausgeführtes Szenario: Sogar die touristischen Infotonbänder für die Besucher der lokalen Sehenswürdigkeiten kann man sich anhören! Überhaupt wird hier ausnehmend viel gesprochen und gelesen. So verzweigen sich die Gespräche oft noch in mehrere Unterpunkte, und zum Schmökern gibt's mehr Lesestoff als bei so manchem Edutainmentprogramm. Im Gegenzug hat man die Menge der Optionen und Hilfen deutlich zurückgeschraubt; so fördert der Druck aufs eingebaute Hint-Knöpfchen eigentlich nur die Orte mit ungelösten Rätseln zu Tage. Weil aber die Knobeleien meist realistisch und logisch gestaltet sind, wird der Spieler hier auch ohne viel Unterstützung klarkommen – und die paar kleinen Unstimmigkeiten in der Handlung (etwa vierstellige Postleitzahlen oder daß eine Kuckucksuhr in einen Blumentopf gesteckt werden muß) schadlos wegstecken.

Zur Präsentation ist zu sagen, daß im Interesse einer lebensnahen Optik alle wichtigen Örtlichkeiten fotografiert und nachträglich mit Schauspielern bevölkert wurden, während Rendergrafiken nur spärlich vertreten sind. Das Ergebnis dieser Methode ist zwar nicht immer der Grafikweisheit allerletzter Schluß, doch wetzen die wunderschönen und sehr abwechslungsreichen Videosequenzen alle kleinen Scharten wieder aus. Über die scheinbar simple, jedoch höchst effektive Steuerung à la „Phantasmagoria" gibt es wenig zu berichten, sie funktioniert einfach ohne viel Aufhebens. Musikalisch ist vor allem Klassik und Oper angesagt, dazu erzeugt eine schaurige Geräuschkulisse die erwünschte Gänsehaut. Gesprochen wird meist englisch (auf Untertitel wurde leider verzichtet; wer die Sprache nicht gut beherrscht, sollte daher besser die übersetzte Version abwarten), manchmal erklingen aber auch vertrautere Töne – und es ist schon ganz witzig, Deutsch mal als Fremdsprache kennenzulernen…

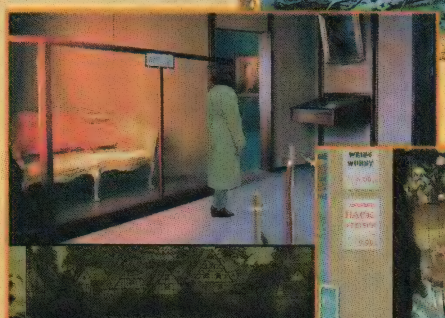
Insgesamt hat Jane Jensen hier also erneut ein herausragendes Stück Software abgeliefert. Auch wenn es ihr trotz allem nicht gelungen ist, das in einer Nebenhandlung thematisierte und mit Abstand größte bzw. wichtigste Rätsel der Menschheitsgeschichte zu lösen: den Tod von König Ludwig II. (mm)



Am Starnberger See is' fei schee!

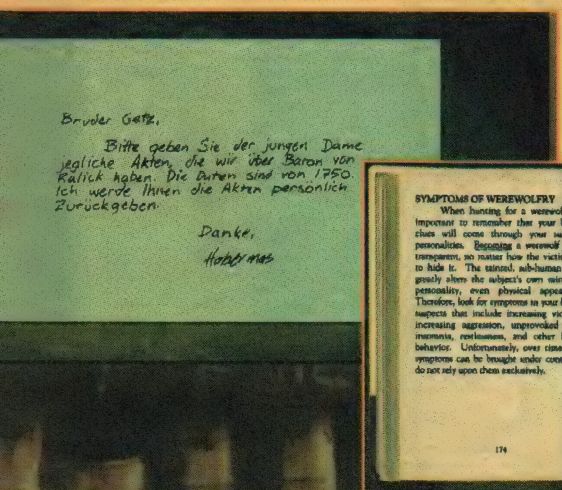


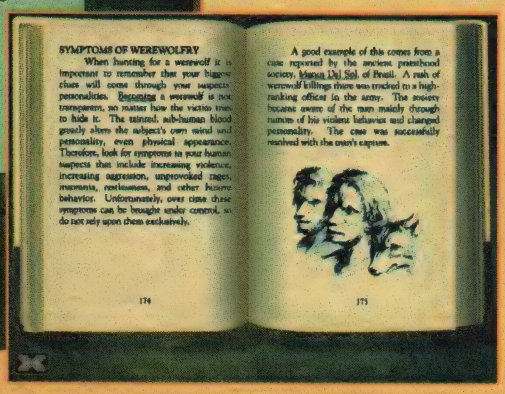
Museen aller Art





Ob Werwölfe auch Weißwürste essen?





Man liest deutsch…

…und englisch



The Beast Within
(Sierra)

Hochspannung ohne viel Blutvergießen – ein Sierra-Grusical der Spitzenklasse!

GRAFIK	*85%*
SOUND	*86%*
HANDHABUNG	*85%*
MOTIVATION	*88%*



86%

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

DATENTRÄGER:	6 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33, empfohlen sei ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM und 17 bis 42 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro, Pro Audio Spectrum/16, Microsoft Soundsystem
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Anleitung englisch, Spiel teilweise deutsch. Komplett deutsche Version in Vorbereitung

ALIENS

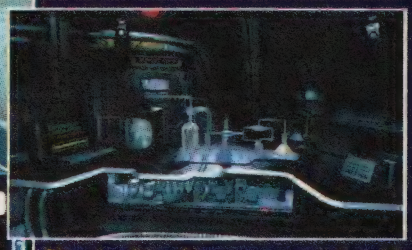


Als Fans der interstellaren Allesfresser waren wir gespannt, was Cryo aus der englischen Comic-Vorlage von Dark Horse machen würde – ein feines Space-Adventure oder wieder nur einen Grafikblender à la „Lost Eden"?





Kampf dem Iso-Robot



Werden hier Raptoren gezüchtet?!

Hier ist den französischen Designern weder das eine noch das andere gelungen, denn bei nervtötender Steuerung und unter Zeitdruck entspinnt sich eine Geschichte, die weder inhaltlich noch in Sachen Präsentation zu überzeugen weiß.

Vier Terraformer im Kälteschlaf, die sich auf dem Rückflug zur Erde befinden, werden von ihrem Hauptcompi „MOM" wegen eines Notrufs geweckt – was ja schon mal nicht sooo originell ist. Aufgrund herannahender Asteroiden muß das Schiff nun zunächst in Windeseile gelandet werden, wozu sich der Spieler als Kommandant durch dessen Stationen klickt. Dabei auftauchende Probleme sind zu lösen und Gegenstände einzusacken, denn nicht umsonst faßt das Inventory jedes Crew-Mitglieds acht Items. Man darf auch zwischen seinen Untergebenen hin- und herschalten und natürlich mit ihnen plaudern.

Nach der Landung zieht man die Exo-Skelette über, um eine Minenkolonie zu erkunden, die sich bald als Alien-Forschungszentrum entpuppt. Dabei kann nur die Frau im Team eine für ein Schloß benötigte Hand von einer Leiche abtrennen, während etwa der Zusammenbau des Alienabwehrgerätes dem technisch versierten Piloten überlassen bleibt. Und wieder sind Rätsel zu lösen sowie Dinge einzusammeln, dazwischen wird in Iso-3D mit den ansässigen Monstern gerangelt. Erneut ist dabei die Zeit knapp, denn die Königin der Schleimis will vernichtet sein, ehe eine ganze Armee von Giger-Kreationen oder das herbeizitierte Planetenvernichtungskommando zuschlägt.

Optisch bleibt das Abenteuer hinter den Erwartungen zurück, weil die Comic-Charaktere vor den Render-Hintergründen etwas antiquiert wirken und zudem nur schwach animiert sind. Auch die MIDI-Musik nervt, lediglich Sprachausgabe und Sound-FX bewegen sich auf zeitgemäßem Niveau. Das Schlimmste aber freilich ist das unausgegorene Gameplay in Tateinheit mit einem konfusen Handling (wichtige Dinge lassen sich z.B. oft nur durch Wechsel der Perspektive entdecken, erst ab einem P90 spricht die Maus vernünftig an) und dem storenden Zeitlimit. Fazit: Gut, daß Ripley dieses leblose Spektakel nicht mehr miterleben muß! (mash)

Aliens
(Mindscape/Cryo)

Krudes Comic-Adventure um die populären Movie-Monster.

GRAFIK	69%
SOUND	60%
STEUERUNG	48%
MOTIVATION	52%



55%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 99.- DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Soundscape, Pro Audio 16, Ultrasound, Roland RAP-10, General MIDI
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

EINE PHANTASTISCHE REISE DURCH 5 WUNDERBARE WELTEN

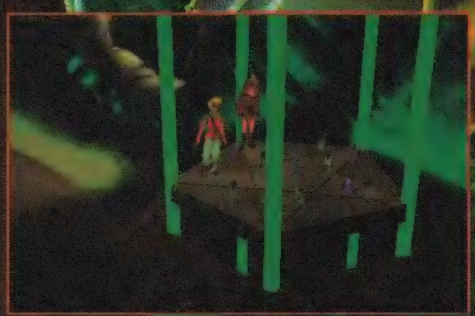
TORIN'S PASSAGE™

INTERAKTIVER ZEICHENTRICKFILM

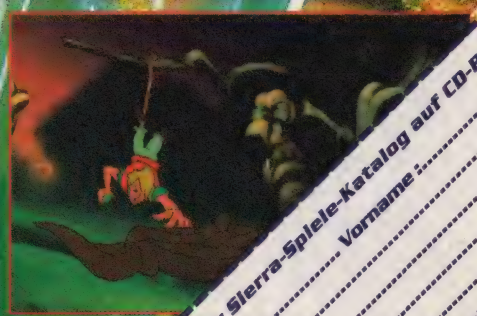
PC CD-ROM
Windows 95/
Windows 3.1 - kompatibel
Deutsche Version

Als Torin eines Tages nach Hause kommt, stellt er zu seinem Entsetzen fest, daß seine Eltern von der bösen Lycentia entführt wurden. Damit beginnt eine lange und gefährliche Reise, auf der Torin unmerklich erwachsen wird. Auf seinem Weg durch Strata kommt Torin in seltsame Welten, die von faszinierenden Leuten und merkwürdigen Kreaturen bewohnt sind. Torin's Passage ist, im Stile von King's Quest 7, das ideale Abenteuerspiel für die ganze Familie.

3D-Steuerung, dazu digitalisierte Sprache und Soundeffekte sind Garanten für ein Spiel, dessen Interaktivität ihresgleichen sucht. Üppige Grafiken, komplett gezeichnete Bildschirme mit unübertroffenen weichen Animationen, viel Humor, und das Ganze untermalt mit Musik von Michel Legrand, machen Torin's Passage zu einem großartigen Multimediaspiel.







SIERRA

...STENLOS : Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
...me : ..... Vorname : .....
...resse : .....
...dt : .....
...nd : .....
...rra Coktel Deutschland
...nwort : XM34
...rt-Bosch-Str.32
...303 Oraleich
...tschland.

IMPERIVM ROMANVM



Eine moderne Taverne?

Das muß die späte Rache eines gequälten Lateinschülers sein: Bei Rainbow Arts' abenteuerlichem Historienschinken laufen die alten Römer mit dem Handy durch die Stadt – man gönnt sich ja sonst auch alles!



Frauen-Power

Obwohl wir uns in vorchristlicher Zeit aufhalten, trifft man in diesem witzigen Spiel nicht nur eine mysteriöse Untergrundbewegung an, sondern von der TV-Unterhaltung über Geldautomaten bis hin zu Videospielen auch alle wichtigen Segnungen der Neuzeit. In einem der örtlichen Museen verdient sich der Sklave Gaius Ludus seine Brötchen; kurz nach dem Ende des mickrigen SW-Intros fällt ihm eine Schriftrolle in die Hand, in der von einem goldenen Schatz die Rede ist, der allen Bürgern Roms die Freiheit bringen soll. Unversehens haben wir als Sklaven-Herren damit schon drei Aufgaben am Hals: den Schatz heben, die Freiheitsbewegung kontaktieren – und das Zeittor finden, durch das der ganze technische Kram in diese Epoche gelangt ist.

Trotz des exotischen Szenarios hält sich das Gameplay eng an die Konventionen des Genres. Man scheucht Gaius also in der gewohnten Point & Click-Manier durch Rom und führt unterhaltsame Gespräche mittels Bildicons, Sprachausgabe und wahlweise eingeblendetem Text. Oft müssen die Punker, Schuhputzer, Kneipenbesucher etc. mehrfach befragt werden, weil man mittlerweile neue Hinweise erhalten hat – was trotz des eingebauten Zeitraffers oft mühevolle Wanderungen mit sich bringt. Nützliche Gegenstände landen erst mal in der unbegrenzt aufnahmefähigen Toga, bei ihrer späteren Anwendung laufen dann regelmäßig automatische Zwischensequenzen ab.

Die wunderbar gestalteten SVGA-Örtlichkeiten werden zum Teil bildweise umgeschaltet, ansonsten recht ruckelig gescrollt. Besondere Grafikeffekte (Schatten, Lichtreflexe, Wolken) lassen sich eigens zuschalten, die Farbtiefe ist dreifach einstellbar. Alles in allem hinterläßt die Render-Optik damit einen prächtigen Eindruck, auch wenn die auftretenden Personen nicht besonders gut animiert wurden. Für Entzücken sorgen zudem die vielen Gags, meist logische Rätsel und die deutsche Sprachausgabe – während die unpräzise Maussteuerung, die nervigen Nachladezeiten und der zwischendurch losschrillende Diskosound die Motivation wieder nach unten drücken. Insgesamt halten sich Vor- und Nachteile damit etwa die Waage: kein Muß, aber ein durchaus brauchbares Adventure. (md)



Ob`s im alten Rom wirklich Punks gab?



Gaius mal ganz groß



Ein zerstreuter Professor

Imperium Romanum
(Rainbow Arts)

Humorvolles Grafikadventure mit technischen Schwachstellen.

GRAFIK	*77%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*60%*
MOTIVATION	*66%*



68%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM, bis zu 268 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Pro Audio/16
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

VIRTUAL KARTS™



Ich geb' Gas, ich will Spaß!

VIRTUAL KARTS ist eine Go-Kart-Simulation, die Realitätsnähe und puren Fahrspaß in sich vereint! Detaillierte SVGA-Graphik, Virtual Cockpit, Karttuning, 10 verschiedene Rennstrecken, Network-Play - alles, was Sie von einer echten Rennsimulation erwarten, finden Sie in VIRTUAL KARTS!

MICROPROSE

CD-ROM CD-ROM

Spectrum HoloByte - MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com



Geisterstunde bei CompuServe: Münchens staatliche Sittenwächter haben wieder zugeschlagen, weshalb in Deutschland über 200 Newsgroups mit sexuellem Bezug dichtgemacht wurden – Nazi-Pages blieben unbeanstandet. Politisch höchst korrekt, was? Nun aber zu Euren stets einwandfreien Zuschriften.

DER HÖHLENMENSCH

Ich möchte Euch ganz herzlich für die Joker Hit Collection danken: In letzter Zeit gab ich mein Geld ja lieber für Bücher anstatt für Adventures aus, aber bei diesem günstigen Angebot gab es einfach kein Zögern mehr. Und ich muß sagen, daß sich die Investition wirklich gelohnt hat – die „Höhlenwelt-Saga" ist einfach ein phantastisches Spiel! Voller Gier wüßte ich nun gerne, welche Games Ihr für die nächsten Ausgaben geplant habt. Und dann könnt Ihr mir vielleicht noch verraten, wann die Höhlenwelt fortgesetzt wird?
lechzt Till Weingärtner aus Berlin.

Die Verhandlungen über das kommende Highlight in der „Joker Hit Collection" sind bereits in der Endphase; schon zur nächsten Ausgabe wissen wir alle mehr – Du darfst Dich aber auf einen Überhammer freuen, soviel sei vorab verraten! Und auch auf eine Fortsetzung der „Höhlenwelt-Saga" darfst Du Dich freuen; einen genauen Erscheinungstermin haben Software 2000 und die Weltenschmiede jedoch noch nicht festgesetzt.
Mit Grüßen aus der Höhle, Dein Neander-Ghost

DAS GEBRANNTE KIND

Euer Magazin ist das bisher beste auf dem Markt, allerdings hat es doch einige Mängel. So versprecht Ihr z.B. in der Vorschau Tests zu Spielen, die dann im nächsten Heft noch nicht einmal erwähnt werden – andererseits wart Ihr mit „Warcraft 2" echt zu spät dran! Und wieso gibt es im PC Joker keinen Brork-Comic wie im Amiga Joker? Dafür sind Eure Bewertungskästchen die übersichtlichsten überhaupt, und auch die „rrrandvolle CD" vom PC Joker Total scheint mir eine gute Idee zu sein. Kaufen werde ich sie allerdings nicht, da ich mit derlei Teilen von Eurer Konkurrenz schon zu oft besch... worden bin. Nicht daß ich Euch so was zutrauen würde, aber man kann ja nie wissen!
verabschiedet sich der vorsichtige Andreas Sensen aus Münster.

Gebrannte Mandeln scheuen die Steuer (oder so ähnlich), aber wir haben bei der Beilagscheibe zum PC Joker Total nun wirklich nichts zu verbergen. Daher kannst Du die CD auch gesondert bestellen oder erhältst sie als Neuabonnent sogar gratis zum Kennenlernen! Die Vorschau machen unpünktliche Hersteller tatsächlich manchmal zur Lotterie (wäre uns anders auch lieber, aber was soll man da machen?), „Warcraft 2" hat den letzten Redaktionsschluß leider knapp verpaßt, und Brork ist nun mal ein Maskottchen unseres Schwestermagazins – so wie ich exklusiv das hiesige bin.
Mit Dank für das viele Lob, Dein Mast-Ghost

DIE WECHSELJAHRE

1) Okay, Ihr habt mich überzeugt! Ich, bislang ein eingefleischter DOSler, gebe hiermit öffentlich zu, daß „Windows 95" besser ist als DOS. Trotzdem möchte ich mit dem Wechsel noch etwas warten, denn ich habe Gerüchte gehört, daß Microsoft im Herbst „Windows 96" herausbringen will. Stimmt das? Wenn ja, lohnt sich das Abwarten? Außerdem soll „Win 95" angeblich nur als Übergangslösung gedacht sein, um alle DOSler auf „Windows NT" umzupolen. Was ist denn nun wieder davon zu halten?
2) Übrigens habe ich ein Problem mit „Windows 3.1", denn im System-Unterverzeichnis häufen sich immer mehr DLL-, CPL- und DRV-Dateien an, weil neuinstallierte Programme beständig ihren Müll, den sie halt benötigen, hier abladen. Wenn ich dann aber die Software wieder lösche, weiß ich natürlich nicht, welche der erwähnten Dateien ich gefahrlos mitlöschen kann. Gibt es nicht irgendein Programm, das eine „Windows"-Anwendung wieder vollständig von der Platte putzen kann?
3) Eine kleine Rechenaufgabe: Mein nächster Compi soll ein Pentium Pro mit 333 MHz, 32 MB RAM, 1 Gig Festplatte und einer Grafikkarte sein, die spezielle 3D-Routinen von „Windows 95" ausnutzt. Ich will jedoch nicht mehr als 5.000,– DM ausgeben. Wie lange muß ich also warten?
4) Allen Vorurteilen meiner Eltern zum Trotz habe ich mir ein Abo des PC Joker Total zu Weihnachten gewünscht. Dies führte zu endlosen Diskussionen im Stile von „Ist das wieder was für die blöden Spiele?"! Tja, aber irgendwo ist ja auch was Wahres dran. Denn wenn man mal von reinen Wirtschaftssimulationen absieht, ist doch fast jedes Game mit Gewalt in Verbindung zu bringen. Leugnen kann man's also nicht, da fällt mir bloß ein: „Na und?" Wenn Ihr mich fragt, dann ist es immer noch besser, sich am Computer abzureagieren, als auf die Straße zu rennen und Randale zu machen!
5) Wann notiert Ihr endlich in Eurer Bewertungsbox, wieviel Megabytes auf den CDs sind?
6) Zu guter Letzt wollte ich Euch zum PC Joker Total und zur Joker Hit Collection gratulieren!
gratuliert uns (wie gesagt) Thomas Fuchs aus Mayen.

1) Zunächst einmal kann bei der rasanten Entwicklung am Markt für Hard- und Software jedes Betriebssystem nur eine „Übergangslösung" sein. Der nächste größere Entwicklungssprung bei „Windows" trägt den Arbeitstitel „Cairo", wird aber noch ein paar Jährchen auf sich warten lassen. Von einem echten „Win 96" ist derzeit nicht die Rede, denkbar ist allenfalls, daß in absehbarer Zeit ein preisgünstiges Update zu „Win 95" herauskommt. Es macht also wenig Sinn, deswegen den Wechsel zu verschieben. „Windows NT" wiederum ist ein High-Tech-System für Multiprozessor-Rechner wie Workstations. Und in der Tat ist ja auf lange Sicht ein Verschmelzen der Betriebssysteme angedacht, doch bis die erforderliche Hardware auch in allen Privathaushalten herumsteht, werden wohl noch ein bis zwei Prozessor-Generationen kommen und gehen.
2) Zum Löschen von „Windows"-Applikationen finden sich eine Menge Tools im Sharewareo-Pool, doch haben wir noch keines entdeckt, das zufriedenstellend funktioniert – dafür schon mehr als eines, das uns das gesamte „Windows" geschrottet hat!
3) Das ist einfach: Man teile die Gravitationskonstante durch den ablativen Entropiefaktor, ziehe Deine 5.000 Märker ab und potenziere mit der Wurzel aus der Summe von 333, 32 und 1. Macht also eine Wartezeit von exakt 242 Jahren und vier Minuten. Kannst also ruhig noch den Müll wegbringen...
4) Also ich würde ja lieber auf der Straße Randale machen, bin aber leider angekettet. Du hingegen bist mit Deinem Joker-Abo und einem Täßchen Baldrian si-

cher gut bedient. Und das gilt erst recht für Deine Eltern!
5) Nochmals: Eine MB-Angabe der Schillerscheiben sagt schon wegen der diversen Kompressionstechniken (aber auch aus vielen anderen Gründen) rein gar nichts über den Umfang des darauf befindlichen Programmes aus. Von der Qualität ganz zu schweigen.
6) Zu guter Letzt nehme ich Deine Gratulation huldvoll entgegen und verbleibe,
Dein zeitlos aktueller Ghost

DER INDIZIERTE INDEX

1) Vorab ein fettes Lob an Eure Zeitung, sie ist echt spitzenklasse!
2) Ich wundere mich darüber, daß Ihr die zwischenzeitlich indizierten Games sogar aus dem Besserwisser-Index gestrichen habt. Hat da wieder mal dieser überaus nette Staatsanwalt zugeschlagen?
3) Für Weihnachten war ja eigentlich eine Missiondisk zu den „Star Wars"-Ballerdungeons von Lucas Arts angekündigt – ist die jetzt schon draußen, oder kommt sie wegen der Indizierung nicht mehr?
4) Hey, Ghost, was ist eigentlich Dein Spiel des Jahres 1995?
5) Wann ist mit den komplett deutschen Versionen von „Rebel Assault II" und „The Dig" zu rechnen?
6) Wie kommt man eigentlich an Eure PC Joker Total-CDs? Ich bin nämlich noch Abonnent aus Zeiten, in denen es die noch nicht gab.
gesteht Jens Sachse aus Neuss.

1) Ja, nicht wahr?
2) Lies die Einleitung dieser Seiten, und Du wunderst Dich im Zusammenhang mit der Münchener Staatsanwaltschaft über gar nix mehr: Tatsächlich legen die dortigen Kleingeister nämlich jede namentliche Erwähnung eines indizierten Spiels als Werbung für das Produkt aus!
3) Noch gibt es diese Missiondisk nicht, und wenn es nach Staatsanwalt Dr. Stoll geht, wird es sie auch hierzulande nie geben. Und leider scheint es im Moment ja nach solchen Leuten zu gehen...
4) Na, welches wohl? „Phantasmagoria" natürlich!
5) Die lokalisierten Versionen dieser Spiele werden voraussichtlich zwischen März und April veröffentlicht.
6) Als Stammleser kommst Du am preiswertesten in den totalen Joker-Genuß, indem Du einfach bei der Verwaltung gegen den entsprechenden Aufpreis eine Umschreibung Deines Abos beantragst.
Dein guter Geist in allen Lebenslügen, äh -lagen

NACHGEGRABEN

Wieso testet Ihr eigentlich selbst dann englische Versionen, wenn es komplett deutsche Varianten des Spiels gibt? Und seid Ihr wirklich sicher, daß „The Dig" mit seiner mäßigen Note korrekt bedient ist? Anderswo gab's durchaus bessere Beurteilungen! Schließlich: Arbeiten bei Euch nur Bayern oder auch Leute aus anderen Landstrichen?
gräbt Uschi Utz aus Büsingen nach.

Originalversionen werden (nur) dann getestet, wenn zum jeweiligen Zeitpunkt – also immerhin rund drei Wochen vor Erscheinen der Ausgabe – noch keine übersetzte Fassung vorliegt. Oder hast Du gedacht, es wäre bloß, um unseren Update-Service füllen zu können? Was die interplanetare Ausgrabung von Lucas Arts betrifft, so sind wir uns notentechnisch nach wie vor sicher (im Vergleich zu anderen Produkten des Hauses ist „The Dig" nun mal ein arger Langweiler), und selbstverständlich arbeiten bei uns nur Bayern. Wer aus einem anderen Bundesland zum Team stößt, wird nämlich kurzerhand bavarisiert!
Dein königlich-bayerischer Ghost

WAS NEHMEN?

Was haltet Ihr davon, in Euren Spieletests auch Bezug auf die geforderten Grafikkarten zu nehmen? Die sind ja schließlich nicht ganz unwichtig, denn was nützt mir der schnellste Rechner, wenn ich nicht weiß, welche Anforderungen (etwa 1 MB DRAM oder 2 MB VRAM) das Pro-

FRONTLINE

Tel. 0172 / 520 61 91 • Fax 030 / 834 35 00
Birkbuschstraße 17 • 12167 Berlin

Die Granaten des Monats

Druidenzirkel *
Panzergeneral 2 *
Warhammer *
69,95

3D Ultra Pinball	69,95	Pinball Illusions	64,95
11th Hour	99,95	Pinball World	64,95
Aliens	79,95	Rebel Assault 2 *	79,95
Ascendancy	89,95	RanTrainer 2 *	79,95
A IV Networks	89,95	Riddle of Master Lu *	89,95
AH-64 D Longbow *	89,95	Stonekeep *	89,95
Battle Isle 3	84,95	Steel Panthers	79,95
Caesar 2	89,95	Skaphander	69,95
Command & Conquer	89,95	Sim Town	79,95
Crusade	89,95	Sim Isle	79,95
Crusader-No Remorse	89,95	Sim Tower	79,95
Clearing House	74,95	Su - 27 Flanker *	79,95
Capitalism	84,95	Shannara	79,95
Die Siedler 2 *	89,95	Top Gun - Fire at will *	99,95
Endorfun	64,95	Talisman *	79,95
Extrem Pinball *	69,95	The Dig	74,95
Fatal Racing	69,95	Thunderscape *	79,95
Frankenstein *	89,95	Tilt *	59,95
Fade to Black	89,95	Total Distortion *	79,95
Great Naval Battles 4	89,95	This means War *	94,95
Hexen	99,95	Virtual Karts	99,95
Indy Car Racing 2 *	84,95	Vollgas	89,95
Magic Carpet 2	84,95	Witchhaven	79,95
Mechwarrior 2	89,95	Worms	79,95
Mortal Coil *	67,95	Wetlands	69,95
Need for Speed	89,95	Warcraft 2 *	84,95

Sonderangebote

Dark Sun 2	24,90	Ticonderoga	39,95
Descent	49,95	X-Com	49,95
Hi-Octane	49,95	Ecstatica	49,95
Kingdoms of Germany	39,95	Indy Car Racing	29,95
Star Crusader + Speech	29,95	Hell	24,95

VERSTAUBT EURE SOFTWARE IM SCHRANK ? ? ?

- Nehmt eine Liste der Spiele die Ihr verkaufen wollt, faxt oder schickt sie uns zu, oder ruft uns an.
- Wir bewerten dann Eure Software und machen Euch ein Angebot, welches 14 Tage gültig ist.
- Wenn Ihr mit unserem Gebot einverstanden seid, verpackt die Spiele gut und schickt sie ausreichend frankiert zu uns.
- Sobald uns Eure Sendung erreicht, werden alle Spiele auf Viren, Vollständigkeit sowie Beschädigungen der Anleitungen und aller Beigaben geprüft.
- Wenn alles in Ordnung ist, erhaltet Ihr den vereinbarten Betrag als Scheck, oder wir verrechnen auf Wunsch zu günstigen Bedingungen Euer Guthaben mit dem nächsten Einkauf.
- Sollte Eure Sendung unvollständige oder defekte Software enthalten, müssen wir diese leider unfrei zurückschicken.

GÜNSTIG GEBRAUCHTE z. B.

Air Havoc Controller	36,95	Crusade	45,49
Apache Longbow	42,95	Fade to Black	48,89
Ascendancy	44,35	Magic Carpet 2	45,94
Battle Isle 3	44,75	Mirage	49,99
Buried in Time	45,45	Need for Speed	45,94

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Versandbedingungen: Bei Nachnahme DM 10,50 + DM 3,00 NN-Gebühr, bei Vorkasse DM 7,50, pro Paket, ab DM 250,00 portofrei. Alle Preise in DM inkl. MwSt. Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

gramm in diesem Sinne stellt? Des weiteren möchte ich mir einen neuen Computer kaufen, der nicht zuletzt für (SVGA-) Spiele genutzt werden soll. Hättet Ihr da ein paar Tips? Einige Daten würden mir schon genügen.
glaubt Jens Habermann aus Plettenberg.

Keine Sorge, heutzutage läuft eigentlich jedes Spiel auf jeder Karte – wenn auch auf manchen besser und auf anderen langsamer. Doch sind im Wust der verfügbaren Modelle nun mal keine allgemeingültigen Angaben möglich. Zu Deinem Wunschrechner läßt sich dagegen ganz allgemein sagen, daß es zumindest ein Pentium 90 (mehr ist allemal mehr...) mit 16 MB RAM, wenigstens einem Quadrospeed CD-Laufwerk, SB 16 oder einer kompatiblen Soundkarte mit Wavetable-Aufsatz sowie möglichst einer 2-MB-Grafikkarte sein sollte. Have money, have fun!
Dein Ghost

DER FLUCH DES FORTSCHRITTS

Es ist schon wirklich erstaunlich, welche Auswirkungen die technischen Neuerungen beim Computer haben: Werden die Spiele besser? Verringern sich die Ladezeiten? Beide Fragen kann man eigentlich mit „Nein!" beantworten – tatsächlich wird bloß schlampiger programmiert. Für ein Game, das früher locker auf jedem 386er gelaufen wäre, braucht man heutzutage schon einen Pentium! Und was soll bloß neuerdings diese Fenster-Manie? Jeder Sch... läuft plötzlich nur noch unter „Windows"! Na, egal, denn ich habe noch zwei Fragen: Bei PC-Konvertierungen von der Playstation fällt mir oft auf, daß die besonders nachlässig gemacht sind – siehe „WipEout" und „Destruction Derby". Habt Ihr 'ne Ahnung, woran das liegt? Und warum gibt's keine Videos auf Eurer Total-CD?
wundert sich Wolfgang Soma aus Singen.

Daß neuer nicht immer auch besser ist, darf getrost als Binsenweisheit bezeichnet werden; die „Fenster-Manie" ist dagegen wohl darauf zurückzuführen, daß sich die Hersteller schon mal auf kommende „Win 95"-only-Zeiten einstellen – siehe dazu auch die große Umfrage in dieser Ausgabe. Bezüglich der Playstation-Umsetzungen können wir Deine Beobachtung nur bestätigen, der Rest bleibt Spekulatius: Vermutlich liegt's wie so oft daran, daß mal eben die schnelle Mark gemacht werden soll. Hinsichtlich von CD-Movies können wir Dir dagegen die Begleit-Scheibe des Multimedia Jokers dringend empfehlen, denn dort gibt's im interaktiven Magazinteil Videos satt!
Dein inter- und außeraktiver Ghost

DER AUFRÜSTUNGS-EXPERTE

Ich besitze momentan einen DX 2/66 mit zwei Festplatten, 8 MB RAM, einem Doublespeeder und 'nem schicken Soundblaster – damit wähnte ich mich gut gerüstet, und als vor ein paar Monaten Euer Streitgespräch „Aufrüsten oder nicht?" erschien, glaubte ich zunächst, daß Ihr nicht mehr alle Tassen im Schrank habt. Immerhin war mein PC damals erst ein halbes Jahr alt! Doch mittlerweile ist wohl nicht mehr zu leugnen, daß Ihr nicht ganz unrecht hattet, also mache ich mir jetzt allerlei Gedanken zur richtigen Aufrüstung. Aber da ergeben sich einige Fragen:
1) Gibt es irgendwelche Unterschiede bei den Motherboards von Mini-Towern und größeren Gehäusen?
2) Gibt es Unterschiede zwischen einem DX4/100 und einem Pentium 100? Oder sind beide gleichwertig?
3) Wenn ich meinen DX2 mit einem 83er Pentium Overdrive Chip verschönere, würde dann eine Tempoempfehlung wie „möglichst Pentium 90" auf mich zutreffen? Oder wäre der Komplettaustausch des Motherboards eher angeraten?
4) Soweit ich gehört habe, gibt es verschiedene Sorten von Speicherbausteinen, die sich u.a. durch die Anzahl der Pins unterscheiden. Gibt es also Pentium-Boards, die auch mit älterem RAM bestückbar sind, oder muß ich einen kompletten Neukauf einkalkulieren?
befürchtet Sascha Hermann aus Idar-Oberstein.

Bezüglich der Rechenleistung spielt das Gehäuse keine Rolle, wohl aber hinsichtlich der Abmessungen des verwendbaren Motherboards. So kann es z.B. Unterschiede bei den vorgebohrten Löchern für die Halterungen geben. Dann hat ein Pentium bei gleicher Taktrate gegenüber dem (wenig verbreiteten) 32-Bitter DX4 natürlich schon mal wegen seiner 64-Bit-Architektur die Nase vorne. Und mit Overdrive-Chips erreicht man wegen des „veralteten" Umfelds ohnehin nicht ganz dieselbe Leistung wie mit einem neuen Komplettrechner. Selbst der Komplettaustausch des Boards stellt aus ähnlichen Gründen keine optimale Lösung dar, da Grafikkarten und andere Komponenten ja weitergenutzt werden. Zieht man zudem den hier wegen der physikalischen Unpäßlichkeiten (Pins etc.) nahezu unumgänglichen Neukauf sämtlicher Speichermodule ins Kalkül, so dürfte im Augenblick ein ganz neuer Computer wohl die beste Wahl sein. Falls der Geldbeutel das gar nicht zuläßt, würden wir zum preiswertesten Weg, nämlich dem simplen Prozessor-Tausch raten. Wozu allerdings zumindest Local Bus-Technologie an Board sein sollte.
Ahoi von der Titanic, Dein Prozessor-Captain

MÜNCHNER DREI-ERLEI

1) Neulich sah ich im Werbeprospekt eines großen Kaufhauses einen PC, der angeblich mit einem wiederbeschreibbaren CD-ROM ausgerüstet ist. Einzeln wurde das Gerät offenbar nicht verkauft, aber nach dem Gesamtpreis zu urteilen, müßte es wohl für unter 1.000 DM zu haben sein. Was ist davon zu halten?
2) Wann kommt denn nun endlich „Wing Commander IV"? Das sollte doch schon längst da sein?
3) Neuerdings habe ich (vor allem im Zusammenhang mit „Win 95") öfter von sogenannten „Plug & Play-Soundkarten" gehört. Wollt Ihr dazu nicht mal ein Special machen?
löchert uns Anonymus Unbekannt – laut Poststempel aus München.

1) Was vom Kaufhaus-Wunder zu halten ist, prüfen wir gerade – mehr (alles!) dazu im nächsten Heft.
2) Kürzlich erreichte uns die betrübliche Nachricht, daß Origin die Kommandoabgabe ein weiteres Mal verschoben hat.
3) Wir wollen ja! Und wir machen auch, es kann sich nur noch um wenige Wochen handeln.
Darauf no a Maß, Dein (immer wieder beschreibbarer) Goscht

DER TOR DES MONATS

1) In Sachen Sportspiele werden wir ja im Moment geradezu überhäuft von Autorennen und Fußballsimulationen. Aber wer macht mal wieder richtig gute Winter- bzw. Sommerspiele? Wagen sich die Programmierer nach den Peinlichkeiten der letzten Jahre nicht mehr an dieses Genre, oder ist was in Aussicht?
2) Eure Bewertung von 90 Prozent für „FIFA Soccer 96" geht vollkommen in Ordnung, denn wen stört es schon, daß Yeboah noch in Frankfurt und Schuster in Barcelona spielt? Egal ist mir auch die fehlende Speicheroption für meine Tore des Monats; die glaubt man mir auch so. Das Tüpfelchen auf dem „i" wäre allerdings ein spezieller „FIFA Soccer Multibutton Stick" – ein solches Teil würde dann wohl die erste 100 Prozent-Wertung rechtfertigen, oder?
3) Wieso ist es in Eurem Reich des Kettenrasselns und der Keuschheitsgürtel (noch) nicht möglich, Leserbriefe, Bestellungen usw. zu faxen?
wundert sich Manfred Jahn aus Kerpen.

1) Keine Sorge, im Olympia-Jahr 1996 wird man uns wohl mit solchen Games zuschütten. Aber hoffentlich nicht zumüllen?!
2) 100 Prozent? Door, Door, i wer' narrisch!

3) Warum sollte das (noch) nicht möglich sein? Bei Leserbriefen wäre bloß zu beachten, daß nur gegen Rückporto geantwortet wird – und das kann man natürlich schlecht faxen, weshalb wir die Nummer sicherheitshalber im Impressum versteckt halten.
3:0 für mich, Dein Ghost

DAS HEISSE BÜGELEISEN

An und für sich gefällt mir Euer lockerer Stil ja recht gut, aber als ich mir neulich mal ein Heft genauer vornahm, fiel mir doch auf, daß selbst bei verschiedenen Redakteuren kaum Unterschiede in der Schreibe festzustellen waren. Seid Ihr alle mit einem Joker-Gen geboren worden, oder werden die Texte glattgebügelt, bevor sie ins Heft kommen? Und wieso hat Eure Neuerwerbung Ole Albers eigentlich soviel Ähnlichkeit mit Tony Marshall?
spekuliert Albert the Maniac aus Hannover.

Tatsächlich sind Joker-Redakteure das Ergebnis jahrelanger Züchtungen, wobei Oskar als Textchef die Kloning-Aufsicht unterliegt. Fehlzüchtungen wie Ole (oder schlimmer noch: Max!) bestätigen diese Regel. Aber dafür hat jetzt halt jede schöne Maid für unsern Ole Zeit…
Dein bügelfreier Ghost

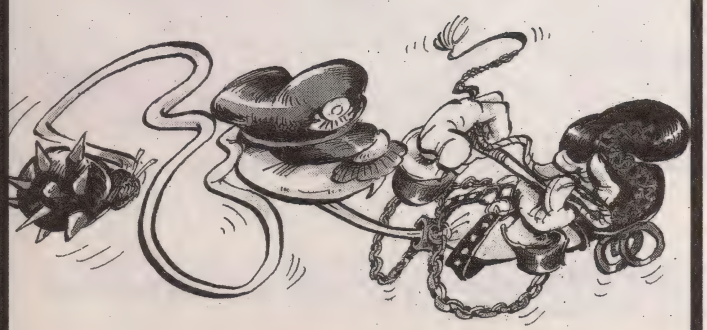
ZUCHT & ORDNUNG

…herrschen dank unserer wackeren Staatsanwälte nun bald landauf, landab: Ich bügle immer schon ganz ordentlich meine Laken, Michael züchtet Redakteure, und Ihr? Ihr dürft uns züchtigen! Verzüchtet also nicht auf die Chance, mir einen Brief mit Tadel, Lob, Anregungen oder Fragen zu schreiben, zumal ich den zur Buße sogar persönlich beantworte. Allerdings nur, wenn der Schrieb nicht ohnehin hier abgedruckt wird, RÜCKPORTO (Ausländer züchtigen bitte mit Internationalen Antwortscheinen) beiliegt, ich den Absender entzüchtigen kann und folgende Adressen ordentlich auf E-Mail – nur für Leserbriefe, keine Bestellungen, Abo-Wünsche etc.! – oder Umschlag prangen:

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

E-MAIL COMPUSERVE:
100332,322

E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com



total gut!



Jeden MONAT
gibt's für 14,80 DM
am Kiosk

PC JOKER total

DIE OPTIONALE VERSION DES KLASSISCH GUTEN PC JOKER MIT CD-ROM! HOLT EUCH FÜR NUR 7,80 DM AUFPREIS EINE GARANTIERT RRRRRANDVOLLE SILBERSCHEIBE MIT TOP-BENUTZEROBERFLÄCHE, VOLLVERSIONEN, SHAREWARE, SPIELBAREN DEMOS, AKTUELLEN PATCHES, SCREENSAVERN UND VIELEM MEHR!!!

Spielen & Schummeln im Zehnerpack

DIE NBG-COMPETITION

Mit „Hugo" hat NBG Deutschlands meistgekauftes PC-Game im Programm, mit Wigald Boning einen der populärsten Werbeträger – und mit diesem Wettbewerb hat der Burglengenfelder Distributor nun auch noch bei Joker-Lesern zehn dicke Steine im Brett!

NBG-Chef Detlef Erhardt ist ein Mann mit Weitblick: Als einer der ersten in Deutschland importierte er CD-ROM-Titel aus den USA, als einziger erkannte er hierzulande das Potential der TV-Computershow „Hugo" – und führt mit dem entsprechenden PC-Game von ITE nun schon seit Monaten die Verkaufscharts von Media Control an. Mit dem populären Entertainer Wigald Boning als Zugpferd machte man kürzlich sogar aus dem Spiel „Mission Super I.Q." einen Bestseller, und neuerdings gehören auch Lösungsbücher zum Sortiment von NBG. Um letzteres nun ganz persönlich und ganz umsonst kennenzulernen, solltet Ihr die Antwort wissen auf folgende

Kleiner Tip: Wer diese Seite aufmerksam gelesen hat, der braucht eigentlich nur noch eine Landkarte – und natürlich eine handelsübliche Postkarte, auf der das Lösungswort bis spätestens 5.2.1996 (Einsendeschluß) an uns zu senden ist! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und auch die Mitarbeiter von NBG und beim Joker Verlag sind nicht teilnahmeberechtigt. Alle übrigen können aber ganz groß absahnen: Es warten zehn dicke Preispakete voller Soft- und Bookware! Wir drücken schon mal alle verfügbaren Daumen…

PREISFRAGE:

IN WELCHEM BUNDESLAND IST NBG ZU HAUSE?



10 PREISPAKETE MIT SOFT- UND BOOKWARE ZU GEWINNEN!

Jeder Gewinner erhält die CD-Spiele „Mission Super I.Q." (Gag-Adventure), „Human Recall" (Tiefsee-Abenteuer) und „Per Oxyd" (Knobelei) sowie Lösungsbücher zu „Command & Conquer", „Prisoner of Ice", „Star Trek: T.N.G", „Space Quest 6" und „Simon the Sorcerer I & II" plus den Band „Schummeln bei PC-Spielen"!

JOKER VERLAG
„NBG-COMPETITION"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

HOCHDEKORIERT.

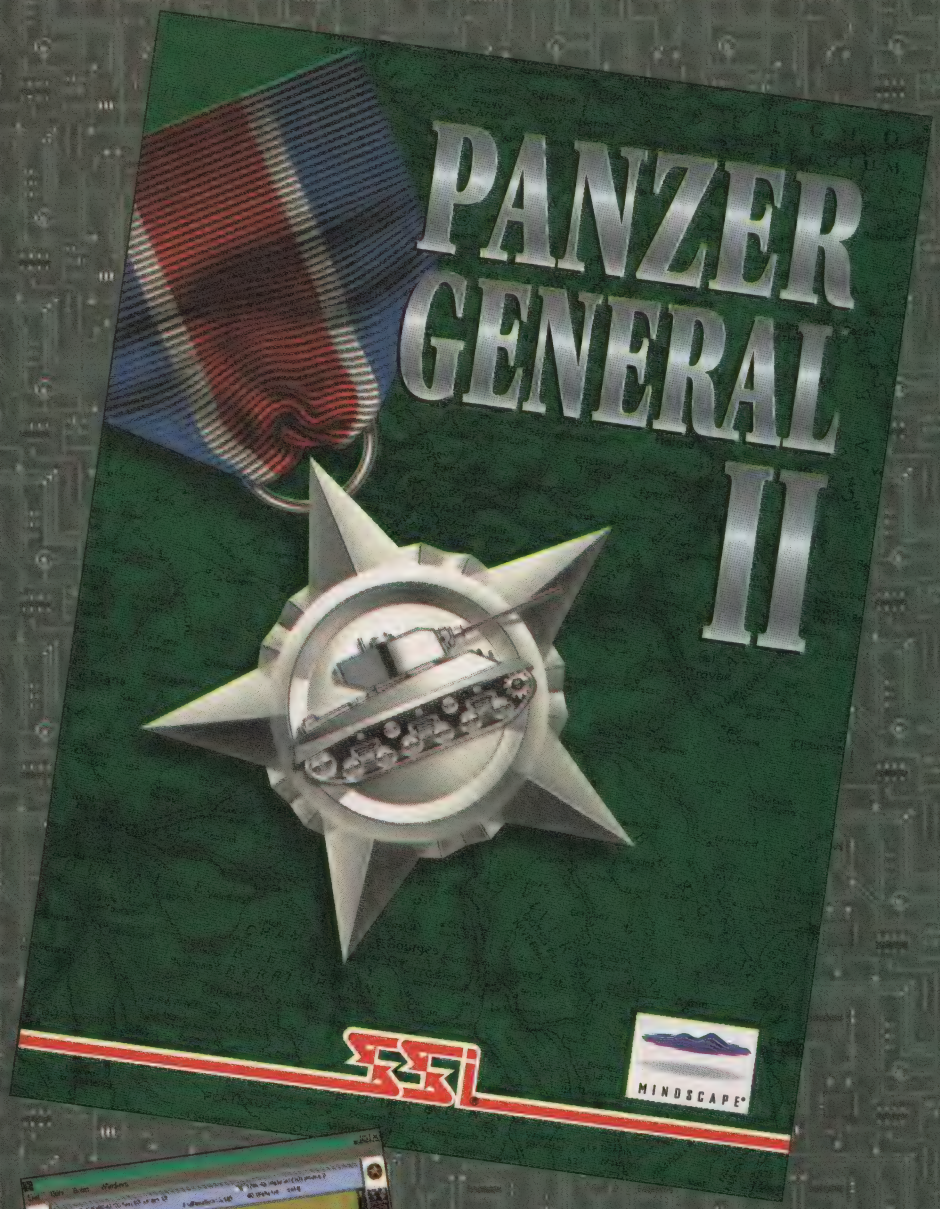
Bei dem zweiten Produkt der Reihe „FIVE STAR SERIES“ können Sie sich auf etwas gefaßt machen! PANZER GENERAL II ist der Nachfolger des preisgekrönten Spiels Panzer General. Diese Serie besteht aus Produkten, die die hochgelobte Panzer General-Spielumgebung verwenden und vertrautes aber noch gesteigertes Spielvergnügen versprechen.

Schlüpfen Sie in die Rolle eines amerikanischen, britischen oder russischen Generals und messen Sie Ihre Kräfte mit der deutschen Wehrmacht. Bei PANZER GENERAL II können Sie, im Gegensatz zum Vorgänger, noch größere und schlagkräftigere Truppen befehligen, wenn Sie siegreich aus Ihren Schlachten hervorgehen. Es gibt drei Feldzüge zu meistern, bestehend aus kleineren, historisch richtigen Gefechten. In der Wüste, an der West- oder der Ostfront. Haben Sie die Ausdauer und Entschlossenheit eines Siegers?

Schlagkräftige Leistungsmerkmale:

- Authentische Zweite Weltkriegs-Sequenzen mit Kämpfen in der Luft, zu Wasser und zu Lande zwischen den Szenarios verleihen Ihnen beim Spiel das Gefühl „mittendrin zu sein“.
- Sie können gegen einen Mitspieler oder gegen den Computer kämpfen.
- Über 35 Szenarios bei drei Feldzügen gilt es zu meistern.
- Die intuitive „point-and-click“-Spielführung läßt sich leicht erlernen.
- Erstellen Sie eigene Szenarios mit dem Szenario-Editor/-Generator
- Neue Truppengattungen: Ingenieure, Jäger und Commonwealth-Truppen erweitern die schon große Anzahl der Truppengattungen, die bei Panzer General verfügbar waren.
- Erweiterte DFÜ-Möglichkeiten mit voller Windows ® 95-Unterstützung ermöglichen das Kämpfen mit einem anderen Spieler per Modem.

Erhältlich für PC CD-ROM Windows® 95 und Mac/PowerMac CD-ROM





SSI

© 1995
Strategic Simulations, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29

MINDSCAPE

TOP Job

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Lesercharts



1. (2) BUNDESL. MAN. HATTR.
2. (–) BIING!
3. (5) TIE FIGHTER
4. (4) SIM CITY 2000
5. (7) CIVILIZATION
6. (–) BATTLE ISLE 2
7. (3) X-WING
8. (1) COLONIZATION
9. (10) PSYCHO PINBALL
10. (8) SAM & MAX

Personal Top Five: Markus

1. WORMS
2. REBEL ASSAULT II
3. SUPER STREET FIGHTER TURBO
4. PINBALL ILLUSIONS
5. BLEIFUSS





Leisercharts: CD-ROM



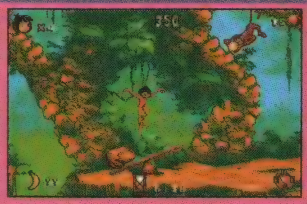
1. (2) COMMAND & CONQUER
2. (1) STAR TREK: NEXT GENERATION
3. (3) WING COMMANDER III
4. (7) NBA LIVE 95
5. (–) VOLLGAS
6. (–) SIMON THE SORCERER II
7. (4) REBEL ASSAULT
8. (–) BATTLE ISLE 3
9. (–) NHL 96
10. (–) BLEIFUSS

Business Charts: CD-ROM



1. (–) REBEL ASSAULT II
2. (1) COMMAND & CONQUER
3. (–) FIFA SOCCER 96
4. (2) STAR TREK: NEXT GENERATION
5. (3) NEED FOR SPEED
6. (4) NHL 96
7. (5) ASCENDANCY
8. (7) VOLLGAS
9. (–) BLEIFUSS
10. (–) WARCRAFT 2

Business Charts



1. (–) DAS DSCHUNGELBUCH
2. (1) BIING!
3. (–) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
4. (–) INORDINATE DESIRE
5. (–) CRUSADE
6. (4) PSYCHO PINBALL
7. (–) WORMS
8. (3) SIM CITY URBAN RENEWAL
9. (6) DUNGEON MASTER II
10. (–) PER.OXYD

Special Charts: Die aktuellen Highlights aus Frankreich



1. FADE TO BLACK (Delphine)
2. RAYMAN (UBI Soft)
3. DRAGON LORE (Cryo)
4. PRISONER OF ICE (Infogrames)
5. ACTION SOCCER (UBI Soft)
6. COMMANDER BLOOD (Cryo)
7. ALONE IN THE DARK 3 (Infogrames)
8. WOODRUFF (Coktel Vision)
9. A IV NETWORKS (Infogrames)
10. LOST EDEN (Cryo)

Unsere Neujahrsvorsätze haben natürlich wieder nur bis zur zweiten Januarwoche gehalten, und auch die Lesercharts zeigen sich im neuen Jahr ganz ungewohnt flatterhaft: Gleich zwei neue Favoriten sind zu vermelden!

Aber was heißt schon neu, denn mit dem guten alten „Bundi Hattrick" von Software 2000 habt Ihr einen alten Bekannten auf den Disk-Thron zurückgewählt. Westwoods futuristische Strategie-Sim „Command & Conquer" dagegen hat die Spitze des Schillerhügels erstmals eingenommen – wir gratulieren herzlich! Wir kondulieren aber auch gleichzeitig, denn an der Ladenkasse mußten die Westwälder das beste Terrain dafür räumen. Vom taktischen Rückzug profitiert haben hier die SF-Rebellen aus dem Lucas-Universum: „Rebel Assault II" ist derzeit das meistgekaufte CD-Game. Überrascht? Wohl kaum. Erstaunlicher fanden wir schon, daß „Das Dschungelbuch" sich im Ladenkrieg an der Disk-Front so souverän durchsetzen konnte. Ein schöner Erfolg für die alte Allianz von Virgin und Disney!

Bleiben nur noch die derzeitigen Favoriten unseres Jung-Redakteurs Markus zu erwähnen, schon geht's ab nach Frankreich. Denn neben gutem Käse und edlem Wein haben unsere Nachbarn ja auch leckere Software zu bieten – diesmal ein Blick auf das aktuelle Angebot in den Special Charts. Jetzt aber endlich zu Euch, denn es gibt ja auch wieder was zu gewinnen!

1 x The 11th Hour
1 x Shivers
1 x Whoop

...kann mit etwas Glück abgreifen, wer uns auf einem Kärtchen seine persönlichen Spiele-Highlights benennt. Alle Einsender nehmen an der Verlosung teil, die Anzahl der Nominierungen ist egal, lediglich nach CD- und Disk-Versionen sollte der Stoff getrennt sein. Auch ein leserlicher Absender darf nicht fehlen, genau wie folgende Adresse:

Joker Verlag
„Top Job"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

TOTAL PREISWERT, VOLL SCHNELL UND MIT TOP-PRÄMIE:

PC JOKER UND PC JOKER TOTAL IM ABO

Den PC Joker zu abonnieren, war schon immer eine gute Idee, soeben wurde sie noch besser: Zur totalitären Variante gibt's jeden Monat eine neue Schillerscheibe sowie als Prämie die kultige „JOKER-CD" – und zur Standardausgabe zum Kennenlernen eine „TOTAL-BEILAGSCHEIBE" gratis!

Hier kurz die Eckdaten des vorteilhaften Abo-Deals: Ohne CD bekommt man weiterhin alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, sprich für nur 63,– DM (Ausland: 75,– DM). Wer hingegen den PC Joker Total abonniert, zahlt statt 148,– DM pro Jahr sogar bloß 130,– DM (Ausland: 145,– DM) und erhält dann mit jeder neuen Ausgabe eine neue Schillerscheibe, rrrandvoll mit aktuellen, spielbaren Demos, heißer Shareware, coolen Patches etc.! Beide Varianten des inhaltlich identischen Hefts werden bereits eine Woche vor dem Kiosk-Start verschickt, und zwar ebenso wetterfest wie umweltschonend verpackt. Aber es kommt noch besser:

Allen Totalisten unter den Neuabonnenten schenken wir das Kultobjekt schlechthin, nämlich die geniale JOKER-CD mit Multimedia-Game, interaktivem Ghost-Comic, Lösungs-Datenbank, Video-Interview, Joker Clip Art und vielem mehr! Wer dagegen den regulären PC Joker abonniert, der soll es bereuen – indem wir ihm den Mund mit einer kostenlosen PC JOKER TOTAL-CD auf eine (dann allerdings nicht mehr prämierte) Umschreibung seines Abos wässerig machen!

Füllt den Coupon also aus, wie Ihr meint, Vorteile habt Ihr so oder so. Nicht zuletzt den, daß es bei jeder Abo-Verlängerung eine neue Top-Prämie für Euch gibt!











EINE JOKER-CD ODER EINE TOTAL-SCHEIBE GRATIS FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!!!

PC JOKER ABO-COUPON

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: _____ / _____

○ für nur 130,– DM den **PC Joker Total** inkl. Total-CD (Ausland 145.– DM) Als Prämie bekomme ich die kultige „Joker-CD"

○ für nur 63,– DM den **PC Joker** (Ausland 75.– DM) Als Prämie bekomme ich die „Total-CD"

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorauskasse: ○
(Scheck oder Bargeld liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch: ○
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

_____
Name / Vorname

_____
Straße / Hausnummer

_____
PLZ / Wohnort

_____
Datum / 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

_____
Datum / 2. Unterschrift

Bitte geben Sie bei Zahlung oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an!

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei PC-JOKER, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Joker Verlag
Abo-Service
PC Joker
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

SHANNARA

Mit „Mission Critical" erlaubte sich Legend kürzlich den ersten Schnitzer in der bis dato makellosen Firmenhistorie. Nun kehrt das Team um Bob Bates zu alten Tugenden zurück und knüpft nahtlos an abenteuerliche Erfolge wie „Death Gate" an.

Vielleicht fehlte der in mancherlei Hinsicht kritischen Multimedia-Mission ja schlicht die sonst bei Legend-Adventures obligate Buchvorlage? Das neue Werk jedenfalls überträgt Terry Brooks' Fantasy-Zyklus um das Geschlecht derer von Shannara bzw. die Familie Ohmsford auf den PC-Screen: Im ersten Band konnte Adoptivsohn Shea den Hexenkönig Brona bezwingen, doch nun, 20 Jahre später, meldet sich der Erzschurke aus dem Reich der Toten zurück!

Weil Shea und sein Filius Jak natürlich ganz oben auf der Racheliste Bronas stehen, läßt ihnen ihr alter Streitgenosse Alanon eine Warnung zukommen. Im Auftrag des Oberdruiden organisiert Papi daher umgehend die Verteidigung des Heimatstädtchens Shady Vale, während der Spieler als sein Sohnemann den Nachbarfürsten von der drohenden Gefahr in Kenntnis setzen will. Doch Menion Leah wurde Opfer eines Giftanschlages und liegt im Sterben, weshalb dessen Rettung nun erst mal Vorrang hat. Und weil der Held nun mal nicht gern allein ist, weicht die patente (und natürlich fesche) Fürstentochter Shella dem guten Jak auch dann nicht mehr von der Seite, wenn ihr Papa längst wieder wohlauf ist – gemeinsam gehen sie daran, das einstmals mächtige Schwert von Shannara aus der Festung Tyrsis zu holen. Und damit beginnt das wahre Abenteuer hier erst, denn um den Säbel wieder magisch aufzuladen, müssen vier Artefakte gefunden werden, die unter den derzeit zerstrittenen Rassen der Menschen, Zwerge, Elfen und Gnome verteilt sind… Weil sich dem dynamischen Duo unterwegs noch vier weitere Gesellen anschließen, nimmt die Sache einen gewissen Rollenspielcharakter an: Während sich die Gruppe über die Landkarte bewegt, ist ständig mit einem Hinterhalt des Feindes zu rechnen, so daß des öfteren auf den separaten Kampfscreen umgeblendet wird. Hier warten neben einer gerenderten Animation des Übelwichts auch noch die jeweiligen Porträts der Party, hier erteilt man Jak direkt



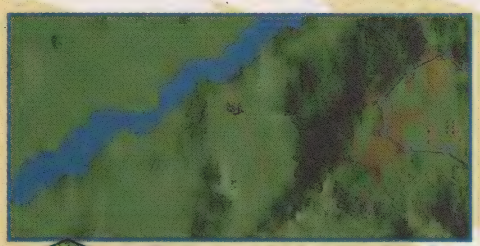
Wie ist bloß diese Feuerwand zu überwinden?



Schlechte Nachrichten!



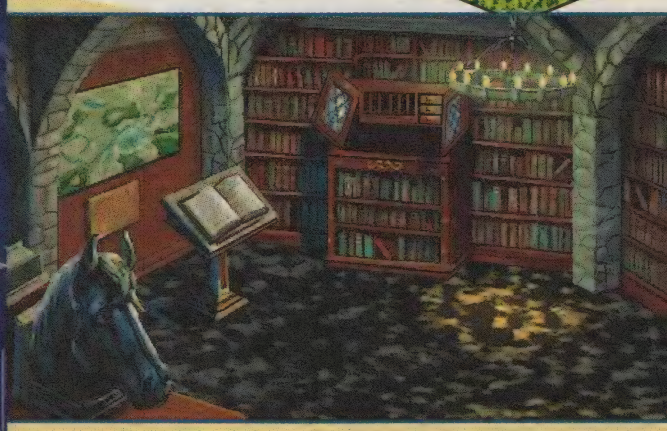
Shella in Not



Unterwegs in den vier Ländern



Welches Kräutlein darf's denn sein?



Die Bibliothek von Tyrsis

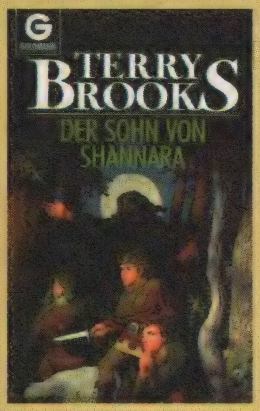
den Befehl zu Angriff und Verteidigung, und hier kann man auch den Mitreisenden Vorgaben machen, welchen Feind sie attackieren sollen. Zumeist ist man aber doch in Grafiken klassischer Adventure-Bauart zugange, um Gegenstände aufzunehmen und zu manipulieren. Dazu wird nach dem Anklicken der Fundstücke eine zur Situation passende Verbenliste aktiviert, aus der sich die Maus sämtliche Aktionen zusammennagen kann. Das mag sich zwar nach einem etwas überholten Handling anhören, klappt in der Praxis aber recht gut, weil das Programm relativ clever agiert – indem es versucht, mögliche Aktivitäten vorauszuahnen und sinnvolle Verben ohne Extraklick direkt zur Verfügung zu stellen.

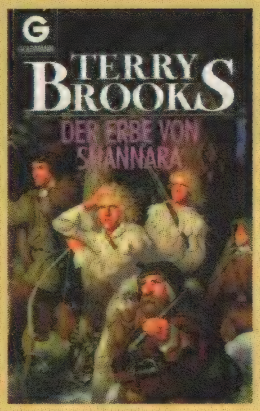
Optisch sind wunderschön gezeichnete SVGA-Bilder nebst eindrucksvollen Rendereinlagen zu vermelden, lediglich die Reisekarte sieht eher popelig aus. Dafür gibt's zusätzlich noch eine animierte Einführung in die Handlung des ersten Romans, der dem Spiel zudem in englischer Fassung beiliegt. Auch der Sound weiß zu gefallen, wobei die stimmungsvolle Musik noch von der guten und immer zu den Charakteren passenden Sprachausgabe übertroffen wird. Heutzutage würde all das aber keinen Hit mehr rechtfertigen, würde die Stimmung nicht stimmen – doch das tut sie hier zweifellos!

Tatsächlich könnte Shannara von Terry Brooks persönlich stammen: Die Story ist von Anfang bis Ende packend, die Rätsel sind stets logisch und lassen auch Anfängern eine faire Chance. Das gilt freilich nur für englischsprachige Abenteurer, ihre rein deutschen Kollegen sollten daher besser auf die lokalisierte Fassung warten, wo so renommierte Synchronsprecher wie Gerd Günther Hoffmann (Sean Connery) und Rolf Schult (Robert Redford) für Atmosphäre sorgen wollen.

Fazit: Shannara ist Computer-Literatur im besten Sinne und damit nicht nur für Kenner der Romanvorlagen ein unbedingt empfehlenswertes Fantasy-Abenteuer! (mic)

DIE ROMANVORLAGEN



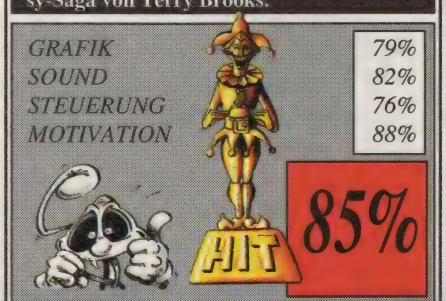




1977 veröffentlichte der junge Rechtsanwalt Terry Brooks mit „The Sword of Shannara" den ersten Teil seines Fantasy-Zyklus – und wurde von der Kritik als Tolkien-Plagiator belächelt. Der Erfolg gab allerdings dem Autor recht, zudem vermochte sich Brooks bei den folgenden Bänden immer mehr vom offensichtlichen Vorbild zu lösen und seinen eigenen Stil zu finden. Bislang hat der Goldmann Verlag in Deutschland 17 Shannara-Bücher zu Preisen zwischen 9,80 DM und 12,80 DM auf den Markt gebracht, jedoch leider ohne die Illustrationen der Gebrüder Hildebrand, welche in den USA nicht unwesentlich zur Popularität der Reihe beigetragen haben. Übrigens: Mit „The First King of Shannara" hat Brooks derzeit einen weiteren Titel in Arbeit, der spätestens 1997 seinen Weg über den großen Teich finden soll.

Shannara
(Legend)

Episches Adventure zur populären Fantasy-Saga von Terry Brooks.

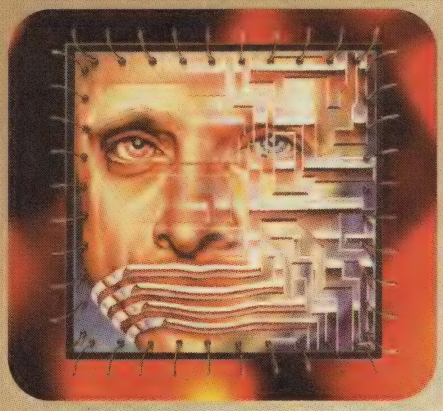


USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	4 MB RAM, 7 MB bis 100 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio/16, Gravis Ultrasound, General MIDI
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Fassung in Vorbereitung.

Zum Schreien...

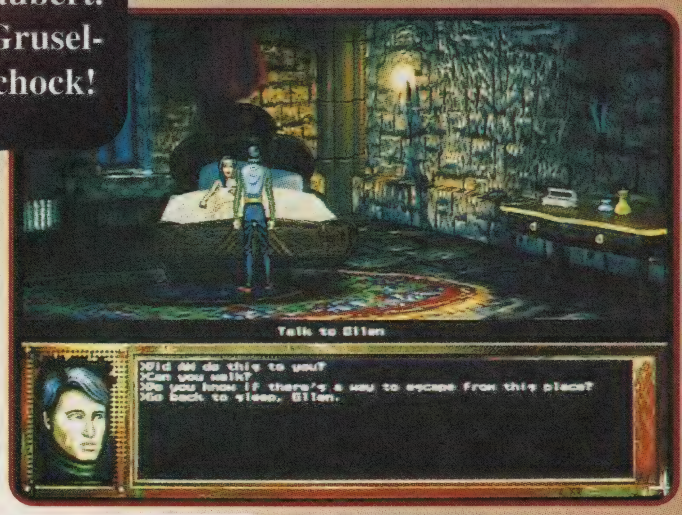
I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM



Zuletzt erschreckte Cyberdreams die Abenteurer mit „Dark Seed II", das trotz kleiner Mängel viel Stimmung in die heimische Gruft zaubert. Diesmal erwartet die Gruselfans aber ein echter Schock!



Kleopatra, hilf!



Das Burgfräulein leidet

Auf solche Ideen kommt nur das Leben selbst oder der SF-Autor Harlan Ellison, dessen gleichnamige Novelle aus dem Jahre 1967 die Vorlage zu diesem Game liefert: In einer fernen Zukunft hält der böse Computer AM fünf unschuldige Menschen in seinen Speicherbänken gefangen, um sie dort mit ihren ureigenen Ängsten zu konfrontieren. Spielerisch ergibt das fünf separat anwählbare Kapitel, in denen man den Ärmsten einzeln zur Flucht verhelfen soll. Weil der digitale Gefängnisdirektor Sinn für optische Abwechslung hat, schmachten die verschiedenen Gefangenen scheinbar im (virtuellen) Spukschloß, in einer Pyramide, in einem Zeppelin, im Neandertal oder in einem Labor.

Sobald man das geschwätzige, aber bilderarme Intro hinter sich hat, sucht man sich den ersten Flüchtling aus und dirigiert ihn mit der Maus durch schön gemalte SVGA-Szenarien. Jedes Kapitel besteht aus einem runden Dutzend bildweise umschaltender Örtlichkeiten, in denen der arg schwach animierte Hauptdarsteller nach hilfreichen Gegenständen und Gesprächspartnern Ausschau hält. Allerdings überlegt es sich der Spieler bald zweimal, ob er ein Objekt näher betrachten oder einen Anklicksatz-Plausch (mit Digi-Speech und Untertiteln) vom Zaun brechen will – praktisch jede Aktion kann hier ohne Vorwarnung zum sofortigen Bildschirmtod führen!

Dieser motivationshemmende Umstand wird in seiner Wirkung noch von kleinen Bugs und logischen Ungereimtheiten verstärkt: Da fliegt aus einem bereits mehrfach durchgeblätterten Buch plötzlich ein Spiegel heraus, oder eine dringend benötigte CD läßt sich einfach nicht aufklauben. Wendet man sich daraufhin hilfesuchend an das Ratgeberbuch im Inventar, erhält man meist nur so sinnige Tips wie „Versuche, das Problem zu lösen". Für zusätzlichen Grusel sorgen die abenteuerlich kleinen Fundstücke und eine unpräzise Steuerung.

Schade um die schick düstere Präsentation mit englischer Sprachausgabe, doch dieser Schocker rangiert hart an der Grenze zur Unspielbarkeit. Das Schönste am mundfaulen Schreihals ist daher noch das beiliegende 3D-Mousepad... (md)

I Have No Mouth, And I Must Scream
(Cyberdreams)

Grusel-Adventure mit fünf Episoden und tausend Mängeln.

GRAFIK	*69%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*51%*
MOTIVATION	*55%*

58%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 15 bis 150 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Soundscape, Roland MT-32, General MIDI
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version geplant



Gut abgehangen...



Ein Höflichkeitsbesuch bei den Neandertalern

Ein Fluch.

Ein wahnsinniger König.

Ein heimtückischer Killer.

Eine Kriminalgeschichte, die sich durch die Jahrhunderte zieht.

Gabriel Knight muß den Killer finden.

Bevor der Killer ihn findet.

PC CD-ROM
Windows 95/
Windows 3.1 - kompatibel
Deutsche Version

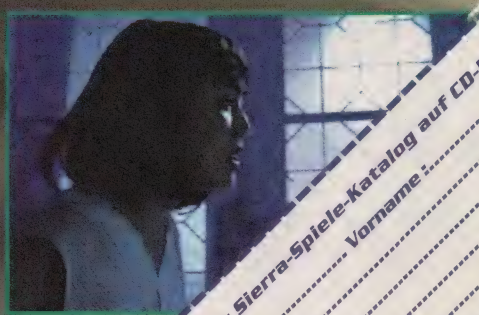
A GABRIEL KNIGHT MYSTERY

THE BEAST WITHIN™

Jane Jensen, die bereits den Krimi "Gabriel Knight®: Sins of the Fathers" geschrieben hat, kreiert nun ein weiteres Meisterwerk voller Spannung und Intrigen. Gabriel Knight wird nach München gerufen, um eine Mordserie zu untersuchen, bei der die Opfer ganz seltsam verstümmelt aufgefunden wurden. Verstümmelungen, die einem Werwolf zugeschrieben werden. Die Geschichte findet auf mehreren CDs Platz, enthält mehr als 1000 überaus realistische Hintergründe und erstreckt sich über mehrere Jahrhunderte. Sie enthält zwei verschiedene Handlungsstränge, schaurig/schöne Hintergrundmusiken und einen nervenzerfetzenden übernatürlichen Touch. Schlafen Sie sich gut aus, bevor Sie anfangen zu spielen - es könnte die letzte Nacht sein, in der Sie dazu Gelegenheit haben.







SIERRA®

KOSTENLOS : Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM

Name : ..... Vorname : .....

Adresse : .....

Stadt : .....

Land : .....

Sierra Coktel Deutschland
Lennowerr. : XM5
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
Deutschland

Trial by Magic



Im Sommer 94 schickte Richard Garriott den Avatar bei „Ultima VIII" in überraschend actionlastige Iso-Gefilde, jetzt hat Merit ähnliche Pfade beschritten – wenn auch viel ausgetretenere.

Eigentlich hat dieser Actionrolli für Dünnbrettbohrer den Vergleich mit dem komplexen Origin-Original von „Lord British" aber gar nicht verdient: Bereits bei der Charaktergenerierung wird man mit vier Porträtbildchen und ganzen zwei Spezialisierungsmöglichkeiten (Kampf & Spruchzauberei) abgespeist. Im Spiel selbst klickt man sich dann mittels Iconleiste und Tastaturkürzel mehr schlecht als recht durch die 25 Stockwerke dieses Iso-Dungeons. Dabei werden in Echtzeit rund drei Sorten von Monstern bekämpft und recht geradlinig aufgebaute Rätsel gelöst. Und das war's eigentlich auch schon – keine Heldenkollegen, keine Gespräche, keine Ideen…



Der nahezu lächerlich schwachen Grafik kann man höchstens zugestehen, daß die einfallslosen Animationen wie die Faust aufs Auge zu den grob gezeichneten VGA-Hintergründen passen. Etwas ernsthafter ausgedrückt: Lediglich die eingebauten Licht- und Schattenspiele à la „Shadowlands" verhindern hier die vorzeitige Erblindung. Einen besseren Eindruck hinterlassen die düsteren Begleitmelodien sowie die Stereo-FX, welche dem Spieler vom Herannahen neuer Gegner künden. Aber ob das allein schon Grund genug ist, sich in dieses läppische Abenteuer zu stürzen? (mz)

Nein, das ist keine Shareware!

Trial by Magic
(Merit)

Anspruchsloses Action-Rollenspiel in Iso-3D.

GRAFIK	*42%*
SOUND	*61%*
STEUERUNG	*44%*
MOTIVATION	*46%*



44%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 69,– DM

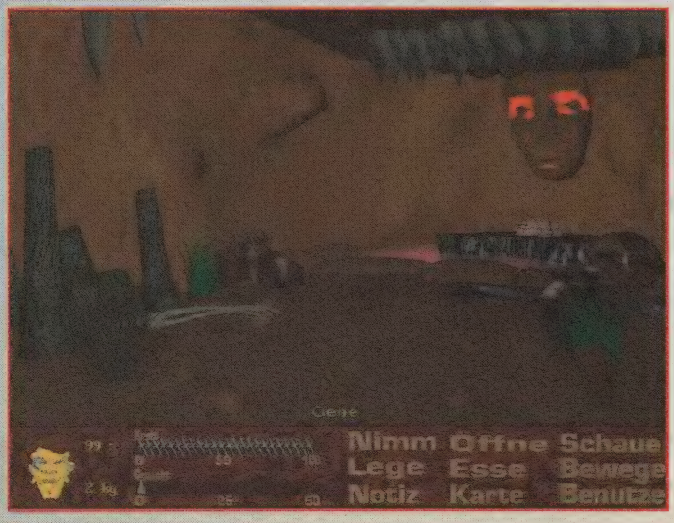
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX/25
SPEICHER:	4 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch

HUMAN RECALL

Die abstruse Space-Opera „Mission Super I.Q." diente anscheinend nur zur Vorwarnung: Diesmal führt der NBG Verlag kompromißlos vor, wie tief man im Abenteuerreich wirklich sinken kann…

Die Handlung ist im bzw. unter dem feuchten Element angesiedelt. Genauer gesagt in einem bereits vorkartographierten Höhlenlabyrinth, in das sich der schusselige Hobbytaucher Frank Forster vor dem drohenden Tod durch Ertrinken rettet. Hier entdeckt er zu seinem Erstaunen weiträumige Gangsysteme und zu seinem Entsetzen auch deren feindselige Bewohner: Piraten! Gesteuert wird der unfreiwillige Held mit der Maus, für einige Aktionen (wie den Blick ins Inventar) muß auch die Tastatur herhalten. So weit, so normal, doch um nun alle Mängel dieses Spiels aufzuzählen, reicht ein Redakteursleben nicht aus. Daher nur schnell die drei größten Haare in der trüben Suppe: A) Bei jedem Standortwechsel verwandelt sich die ohnehin wenig spektakuläre SVGA-Rendergrafik sofort in einen grobpixeligen VGA-Brei. B) Atmosphäre ist trotz der deutschen Bildschirmtexte kaum vorhanden, was auch für den Sound gilt. C) Um die Pein komplettzu- machen, löste das Spiel hier auf sämtlichen Rechnern über kurz oder lang Systemabstürze aus!

Kurzum, hier kehrt selbst der unerschrockenste Höhlenforscher bald entnervt an die Oberfläche seines Betriebssystems zurück… (mz)



Schlamm, wohin das Auge blickt

Human Recall
(Caps/NBG Verlag)

Als Negativbeispiel für angehende Adventure-Programmierer nahezu ideal !

GRAFIK	*52%*
SOUND	*33%*
STEUERUNG	*64%*
MOTIVATION	*22%*



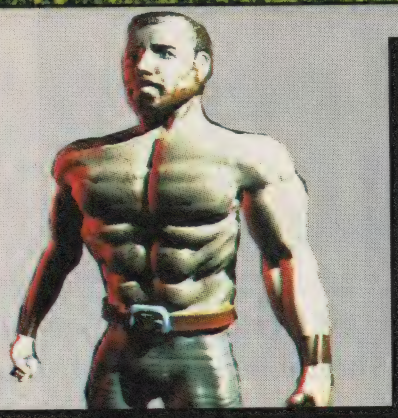
27%

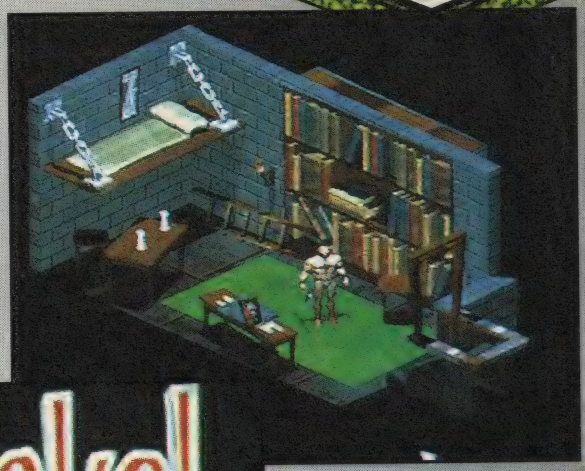
USK-Freigabe:	o. Altersbesch.
Schwierigkeit:	für Fortgesch.
Preis:	ca. 129,– DM

DATENTRÄGER:	4 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/66
SPEICHER:	4 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch



Die Übersichtskarte





In der Bibliothek

Der Druidenzirkel

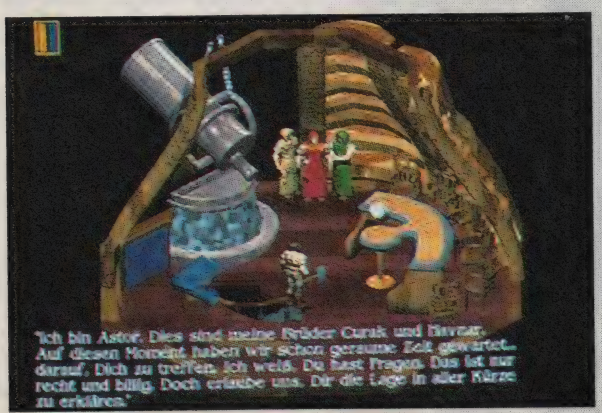
Die angesehene US-Rollenspielschmiede Sir-Tech („Wizardry") hat sich dieses Fantasyabenteuer ausgedacht, bei Attic („Das Schwarze Auge") hat es Deutsch gelernt: Das Ergebnis kann sich sehen lassen!

Der namensgebende Orden war kurz vor Spielbeginn noch vierköpfig, aber dann ist ein Mitglied urplötzlich verschwunden. Davon weiß der Held allerdings noch nichts, den das verbliebene Trio nun voller Verzweiflung zu sich ruft. Kurz nach seiner Ankunft in der Welt Navan gelangt er in den Besitz eines Amuletts, das ihm zusammen mit einer Perle magische Fähigkeiten verschafft. Da das Handbuch zudem genau erklärt, wie man aus den vier Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft nun Zaubersprüche bastelt, und auch gleich drei davon verrät, gibt es kein Halten: Schnell noch das Druiden-Briefing über sich ergehen lassen, schon geht's auf die Suche nach dem verschollenen Bruder.

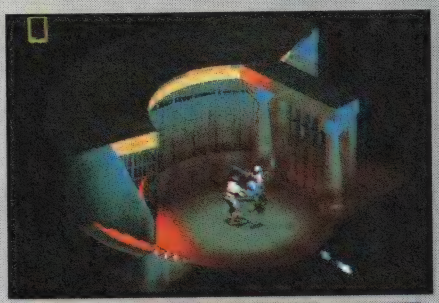
Dabei wird der Protagonist im klassischen Adventurestil durch die wunderhübsch gerenderten Gegenden gescheucht. Im Point & Click-Verfahren sind Gegenstände zu beäugen und im Inventory zu verstauen; die anfallenden Gespräche laufen in altbekannter Multiple-choice-Manier ab. Deutlich rollenspieliger wird's dann dank der vier ausbaufähigen Charaktereigenschaften Stärke, Reaktion, Magie und Hitpoints bei den allenthalben anstehenden Kämpfen. Seine monströsen Gegner beharkt man entweder in Echtzeit mit der Maus oder deckt sie mit den zuvor zusammengebastelten Spells ein.

Die in isometrischem 3D präsentierte Grafik gefällt dabei nicht zuletzt durch die schicken Animationen, und die Musik paßt immer gut zum Geschehen. Das läßt sich von der deutschen Sprachausgabe leider nicht behaupten – man leidet förmlich mit, wenn sich die Sprecher da tapfer, aber letzten Endes vergeblich um den richtigen Tonfall bemühen. Auch bei der Maussteuerung wäre etwas mehr Präzision nötig gewesen, um alle unbeabsichtigten Zufallselemente bei den Kämpfen zu eliminieren. Und beim Beklicken einer Leiche vertritt der Rechner schon mal die Theorie, daß es sich dabei um die benachbarte Marmorbank handle…

Weil aber die wohldurchdachte Story einiges hergibt (u.a. knackige Rätsel), kann man den Druidenzirkel dennoch weiterempfehlen. Vor allem gestandenen Abenteurern, weil sich Genre-Neulinge hier doch bald alle Zähne ausgebissen haben dürften. (mic)



Die Einweisung



Steter Schlag höhlt das Monster

Der Druidenzirkel
(Sir-Tech/Attic)

Brauchbarer Rolli-Adventure-mix mit Sprachschwierigkeiten.

GRAFIK	*78%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*65%*
MOTIVATION	*74%*



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	4 MB RAM, 12 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio/16, Gravis Ultrasound, General MIDI
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

DER SEELENTURM

Die Amiganer stöbern schon seit letztem Sommer durch die sieben Iso-Stockwerke des Abenteuerturms von Black Legend, jetzt darf auch am PC nach den magischen Nydus-Kristallen gefahndet werden.

Ebendiese Klunker hat sich nämlich der Berufsdämon Baalhathrok unter den Nagel gerissen. Vom Berg Izlar aus tyrannisiert er das Fantasyreich Chaybore; außerdem stehen in seiner Heimstatt schreckliche Maschinen herum, die alle Lebensenergie aus der Umgegend absaugen. Daraus ergibt sich für den Helden Treeac ein klares Besuchsprogramm: Kristalle finden und einsammeln, sämtliche Höllenmaschinen ausschalten und zum Schluß dem Hausherrn noch persönlich die Hand schütteln.

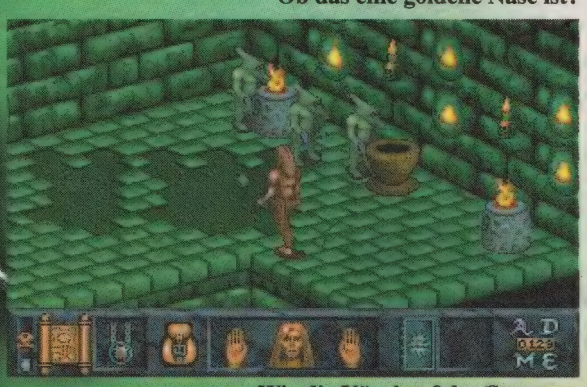
In den 125 aus einer isometrischen 3D-Perspektive gezeigten Locations muß man sich anfangs mit einem Schwert und einer Rüstung begnügen – ob der Held ein großes Kämpferherz hat oder eher der Zauberei zuneigt, läßt sich aber zuvor stufenlos einstellen. So oder so sucht man dann in allen Truhen und Kisten nach Waffen, Kräutern, Medizin und Nahrung; aber auch das Niedermetzeln der Skelette, Gnome und anderer Dämonenhelfer in Echtzeit erweist sich da als recht erfolgversprechend. Die Türen und Geheimgänge sind mit Schlössern, Hebeln oder kleinen Rätseln gesichert, denen man mit Geschick, Schlüsseln und Dietrichen beikommt. Im Lauf der Zeit besteht die Ausrüstung dann aus diversen Waffen, vier unterschiedlichen Rüstungen und insgesamt 32 Zaubersprüchen, die in vier Sorten, drei Anwendungsarten und fünf Stärken vorrätig sind. Diese Spells muß man selbst aus Kräutern, Blut und Wasser zusammenmixen – das Verfahren ist relativ kompliziert, zeitigt dafür aber um so interessantere Ergebnisse…

Am Amiga war das alles ja sehr schön, am PC dagegen enttäuschen die VGA-Grafik und die deutsche Sprachausgabe ein wenig. Auch die Kombisteuerung aus Maus und Tastatur hat so ihre Macken, z.B. bleibt der Hauptdarsteller gerade in kritischen Momenten gerne an irgendeiner Kante hängen. Im großen und ganzen geht das Gameplay nicht zuletzt dank Automapping jedoch voll in Ordnung, zudem schaffen die CD-Musik und die Geräuscheffekte eine stimmige Atmosphäre. Den Turmbesuchern wird also ein anständiges Abenteuer mit soliden Rätseln und Kämpfen geboten, das trotz der leicht antiquierten Präsentation viel Spaß machen kann. (mash)

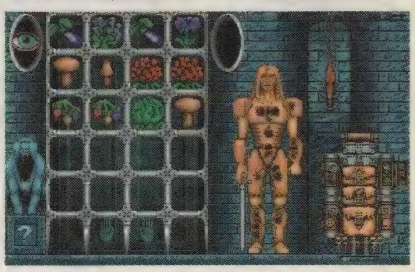




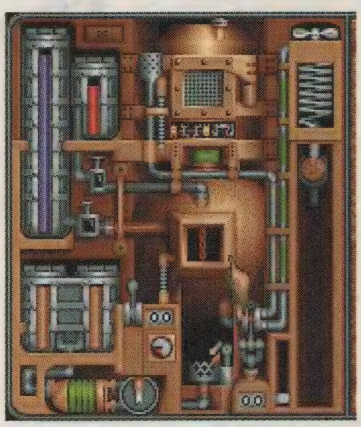
Ob das eine goldene Nase ist?



Wie die Vögel auf der Stange…



Das Kräuterinventar



Die Trankbraumaschine für den Hobby-Alchemisten

Der Seelenturm
(Black Legend)

Solides Actionadventure, technisch ein bißchen überholt.

GRAFIK	*64%*
SOUND	*69%*
STEUERUNG	*60%*
MOTIVATION	*72%*



68%

USK-Freigabe:	o. Altersbesch.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 99.– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX/25
SPEICHER:	4 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible, CD-Audio
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

UNSER NEUESTER FLUGSIMULATOR - DA BLEIBT IHNEN DIE LUFT WEG



ERHÄLTLICH FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM

Schnallen Sie sich an, starten Sie die Triebwerke, und machen Sie sich bereit, in einen interaktiven Film katapultiert zu werden, in dem es nur einen Sieger gibt. Sind Sie bereit zum Abheben? Sind Sie bereit für "TOP GUN® - Fire at Will"?

Spectrum HoloByte

MICROPROSE

Spectrum Holobyte - Microprose World Wide
Web Adresse: http://www.microprose.com

™ und © 1995 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten.
MicroProse ist autorisierter Nutzer.

The Riddle of Master Lu



Im Gegensatz zu Indiana Jones hat der Weltenbummler Dr. Ripley wirklich gelebt, und das ziemlich abenteuerlich: Auf seinen authentischen Erlebnissen beruht dieses opulente Grafikadventure von Sanctuary Woods.

Zurück in die 30er Jahre, durch vier Kontinente und zu über 200 gerenderten 3D-Örtlichkeiten führt diese Suche nach einem Schatz, der seinem Besitzer die Weltherrschaft verspricht. Nach ihm fahnden nicht nur der vom Spieler betreute Hobby-Archäologe und seine Begleiterin Mei Chen, sondern auch diverse andere Interessenten. Begegnungen mit Mönchen, Reiseleitern, Nazi-Schergen und weiteren Halunken sind da natürlich unvermeidlich… Die mit Schauspielern abgedrehten Szenen geben einmal optisch eine Menge her, darüber hinaus führen sie mit schöner Regelmäßigkeit zu sehr ausführlichen Gesprächen, die der Doc auf englisch und mit Anklicksätzen führt. Dabei gibt's kurze Videofilmchen zu sehen, die auch erscheinen, wenn der mausgesteuerte Held irgendwelche Gegenstände aufklaubt. Und so erinnert die Schatzsuche durch ihre fulminante Präsentation ein wenig an „Dark Seed II", was irgendwo auch für den Spannungsgehalt gilt.

Der Wermutstropfen: Wer bei den weitschweifigen Gesprächen nicht mit 1a-Englischkenntnissen aufwarten kann, wird an den happigen Rätseln scheitern. Die Medizin: Bis Ende des Monats soll Dr. Ripley Deutsch gelernt haben. (md)

The Riddle of Master Lu

(Sanctuary Woods)

Schönes Adventure für Fans von Indiana Jones.

GRAFIK	85%
SOUND	83%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	76%



79%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX
SPEICHER:	8 MB RAM, 5 MB bis 620 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Pro Audio, Roland RAP-10, Soundscape
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

Dance * Mission Interaktiv

Techno ist in, Interaktion auch – was lag da näher, als mal eine Folge der Dance-Mission-Sampler als interaktives Abenteuer zu veröffentlichen? Fern, sehr fern liegt hier allerdings jede Form der Unterhaltung!

Apropos fern: In ferner Zukunft wurden zehn Konserven mit „wertvoller" Musik über die Galaxis verstreut, weshalb man sie hier und heute mit einem Raumschiff einsammeln soll. Dazu wird ein Planet mit dem Navigationscomputer angewählt, dann schickt man Kameras auf dessen Oberfläche, um nach der Dudelbüchse zu fahnden. Diese wird dann samt einem ebenfalls zu findenden Kartenstück an Bord gebracht. Das spielt sich ebenso langweilig, wie es sich anhört, weshalb zuweilen auch kleine Actionsequenzen anstehen, in denen man Asteroiden ausweichen bzw. das Schiff landen muß. Diese Szenen lassen sich jedoch auch einfach überspringen, genau wie die den Videos vorgeschalteten Rätselchen. Man kommt also auch ganz ohne Interaktivität an die (teils ziemlich kranken) Clips der zehn Interpreten wie „Maxx" oder „E-Rotic", zu denen kleine Infohäppchen gereicht werden.

Und dabei hätte es ehrlicherweise auch bleiben sollen, zumal Sound und Optik (unter 32.768 Farben) ja durchaus in Ordnung gehen, auch wenn die Titel zum Teil schon über ein Jahr alt sind. Das „Adventure" ist jedoch ein Witz – und bei der Steuerung bleibt einem das Lachen im Halse stecken! (mash)



Wo spielt nun die Musik?

Dance Mission Interaktiv

(Astarte)

Unerträgliches Techno-Adventure für „Windows".

GRAFIK	69%
SOUND	74%
STEUERUNG	37%
MOTIVATION	16%



25%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Anvil of Dawn


Das komfortable Automapping


Helden für jeden Geschmack


Igitt!


Nimm das!

So gefällt's dem Rollenspieler: Kaum wurde die Fantasywelt Tempest erschaffen, droht ihr auch schon die Invasion durch ein ganzes Heer zwielichtiger Gestalten, die ein fast unbezwingbarer Warlord anführt!

Dem Spieler, der für New World Computing („Might & Magic") natürlich wieder die Kastanien aus dem Feuer holen muß, werden fünf fertige Helden zur Wahl angeboten; den ausgesuchten Weltenretter darf er dann noch nach eigenen Vorstellungen ummodeln. Als erstes sollte er mit seinem Favoriten beim Schmied und dem örtlichen Magier vorbeischauen, um sich neben guten Ratschlägen auch einige Waffen und Zaubersprüche zu besorgen. Dabei kann jeder Recke die rund zwei Dutzend Spells erlernen und mit den eingekauften bzw. eingesammelten Mordwerkzeugen umgehen – wie er sich dabei anstellt, hängt allerdings ganz von seinem Charakter ab.

Das weitere Geschehen wird in formatfüllender 3D-Ansicht präsentiert, wobei die Wege des Monsterjägers in der gerenderten Außenwelt meist vorgegeben sind, während er in den Dungeons (nur) 90-Grad-Drehungen machen darf. Per Maus oder Tastatur läßt sich neben dem Charakter- und Optionsmenü auch jederzeit eine Karte der Umgebung aufrufen, was in den teils recht weitläufigen Kellern geradezu lebensnotwendig ist. Ebenso dankbar ist man für die simple, aus Runden- und Echtzeitelementen zusammengemixte Kampfsteuerung – nicht zu vergessen die gelungene Geräuschkulisse mit eingebauter Warnfunktion vor herantrapsenden Monstern. Freund und Feind wurden auch samt und sonders schön gezeichnet bzw. animiert, dazu flüstern die friedlich gestimmten NPCs dem Spieler in jederzeit wiederholbaren Gesprächen (englische) Hinweise ins Ohr. Gegen Bares erhält man von ihnen auch „zauberhafte" Kleinigkeiten, die im Kampf gegen die Horden des Warlords eine unschätzbare Hilfe darstellen.

Den eigentlichen Reiz dieses Games machen aber gar nicht mal die vielen kleinen Gefechte und Rätsel im Stil von „Dungeon Master" aus. Nein, in den Bann zieht einen vor allem die raffiniert aufgebaute Story! Da trifft man z.B. mitten im Spiel auf die anfangs verschmähten Helden, die nun auf eigene Faust versuchen, den drohenden Weltuntergang abzuwenden. Und so überzeugt dieser 3D-Fantasyrolli eigentlich auf ganzer Linie – demnächst auch in Deutsch. (mz)



Anvil of Dawn
(Softgold)

Hübsches 3D-Fantasyrollenspiel mit sehr atmosphärischer Handlung.

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



80%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2
SPEICHER:	4 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Englisch, deutsche Version kommt auch als Update für 30,– DM

Ganz Tempest auf einen Blick



CYBERMAGE DARKLIGHT AWAKENING

Den Rollenspielern ist D.W. Bradley durch seine „Wizardry"-Serie in bester Erinnerung, jetzt will er sich auch bei den Dungeonsöldnern einen Namen machen – mit allen militärischen und magischen Mitteln!

Der ganz im frischen Mausgrau gehaltene Hintergrundcomic bereitet den Spieler auf den ersten Schock vor, der ihn in diesen Action-Kerkern erwartet: Sein Held wurde als Versuchskaninchen für Experimente mit Psi-Kräften mißbraucht! Daher kann er auch mit magischen Blitzen um sich werfen – jedoch nicht unbegrenzt, wie die entsprechende Screenanzeige neben dem Infobalken für die Lebensenergie beweist. Aber zum Glück entdeckt er bei seiner Flucht aus dem Versuchslabor neben den obligaten Schlüsseln und Erste-Hilfe-Koffern auch die unterschiedlichsten Nah- und Fernwaffen, um seine übersinnlichen Kräfte schonen zu können.

Das parallele Jonglieren mit herkömmlichen Mordinstrumenten und SF-Zauberei bildet gleichzeitig den Hauptschwachpunkt dieses Gemetzels. In der Hitze des Gefechts klappt das nämlich einfach zu umständlich bzw. zu langsam, außerdem sind die verwundbaren Flächen der schön abwechslungsreichen Computergegner arg klein bemessen. Problematisch gestaltet sich hier auch die genreübliche Leichenfledderei, denn um in den Genuß von Heilungen oder frischer Munition zu kommen, muß man die Seele seines Opfers unmittelbar nach dessen Ableben „absorbieren". Diese reichlich makabre Aktion bringt unvorsichtige Helden aber nicht selten direkt in die Schußlinie der übrigen Widersacher…

Die vielfach größenverstellbare, recht düstere Texture-Grafik scrollt unter VGA flüssig und schnell, während sie unter SVGA wesentlich klarer wirkt, aber im Full-Screen-Modus dann auch dringend nach einem Pentium der dreistelligen Taktklasse verlangt. Musik, Geräusche und deutsche Sprachausgabe halten sich meist unauffällig im Hintergrund. Mehr Aufmerksamkeit zieht die etwas hakelige Steuerung (mit den gängigen Optionen zum Seitwärtslaufen, Springen etc.) auf sich, die das Umgehen von Hindernissen gelegentlich zur Nervensache macht. Dafür wird das Gameplay durch Go-go-Girls (!), eingestreute Panzerfahrten, Jetpack-Flüge und andere nette Ideen aufgewertet.

Damit ist CyberMage zwar noch längst kein neues Kultspiel, aber eben auch kein Flop im dicht besetzten Feld der Ballerdungeons. (mz)



Eben noch ein Käfer...



…jetzt ein Käferfondue



Eine der wenigen Verbündeten



Eine Panzerfahrt, die ist lustig!

CyberMage: Darklight Awakening
(Origin)

Futuristische Action-Dungeons mit Höhen und Tiefen.

GRAFIK	*74%*
SOUND	*68%*
STEUERUNG	*60%*
MOTIVATION	*66%*

65%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB bzw. 16 MB (SVGA) RAM, 8 MB bis 135 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

NEU · NEU · NEU · NEU · NEU

SPIELE		CD-ROM	3,5"
3D LEMMINGS (+WIN 95)	DA	89.95	-
3D PINBALL, (WIN)	DA	89.95	-
AIR POWER	DV	89.95	79.95
ANSTOSS	DV	-	59.95
ALBION	DV	95.95	-
ALONE IN THE DARK 1+2	DV	79.95	-
ALONE IN THE DARK 2	DV	-	69.95
ALONE IN THE DARK 3	DV	95.95	-
APACHE LONGBOW	DV	89.95	-
BATTLE ISLE 2+SCEN	DV	79.95	
BATTLE ISLE 3	DV	95.95	-
BATTLE ISLE 3+BUCH	DV	99.95	-
BENEATH A STEEL SKY	DV	79.95	84.95
BIING	DV	79.95	84.95
CYBERIA	DV	99.95	-
DARK UNIVERSE	DV	89.95	-
DESERT STRIKE/JUNGLE STRIKE	-	59.95	-
DER REEDER	DV	79.95	-
DUNGEON MASTER 2	DV	95.95	99.95
ELITE 2	DV	79.95	69.95
ELITE 3 FIRST ENC..	DV	99.95	89.95
ERBEN DER ERDE	DV	69.95	69.95
FLIGTH UNLIMITED	DV	95.95	-
FLIGTH UNLIMITED (WIN 95)	DV	109.95	-
FLIGTH SIM. 5.1	-	95.95	-
FLIGTH OF THE AMAZON QUEEN	DV	85,95	85,95
FORMULA ONE GRAND PRIX	DA	49.95	-
HEROES OF MIGTH AND MAGIC	DV	89.95	-
HOLE IN 1	DA	65.95	-
HOLLYWOOD PICTURES	DV	89.95	89.95
ISHAR TRILOGY	DV	49.95	49.95
KINGDOMS OF GERMANY	DV	79.95	79.95
LARRY 1- 6	DV	85.95	-
LITTLE BIG ADVENTURE	DV	99.95	-
MAD TV 2	DV	85.95	-
MAD NEWS	DV	79.95	79.95
MAD NEWS EXTRABLATT	DV	-	49.94
OLDTIMER (INCL.MOUSEPAD)	DV	69.95	69.95
PINBALL MANIA	DA	-	69,95
PINBALL MANIA (WIN)	DA	79.95	79.95
PINBALL WORLD	DA	79.95	-
PRIMAL RAGE	-	89.95	-
REBEL ASSAULT 2: HIDDEN EMP.	DA	79.95	-
SIM-CITY 2000 CD-COLL.	DV	109.95	-
SIM TOWER (WIN)	DV	89.95	79.95
SIMON THE SORCERER 2	DV	89.95	89.95
SPACES MARINES	DV	89.95	-
STAR TREK COLLECTORS	-	139.95	-
STAR TREK FINAL UNITY	DV	109.95	-
SUBWAR 2050+MISSION	DV	79.95	-
T.F.X EUROFIGTHER 2000	DA	99.95	-
THE DIG	DA	79,95	-
THE HIVE (WIN 95)	DA	89.95	-
THEME PARK	DV	89.95	89.95
TIE FIGTHER	DA	79.95	89.95
TIE FIGTHER	DV	-	99.95
TIE FIGTHER: DEF. OF THE EMP.	DV		39.95
TORNADO+MISSION DISK	DA	89,95	-
VEIL OF DARKNESS	DV	49.95	49.95
WEREWOLF VS COMANCHE	DV	89.95	-
WHALES VOYAGE 2	DV	89.95	-
WHALES VOYAGE 2 (WIN)	DV	89.95	-
X-COM:TERROR FROM THE DEEP	DV	79.95	-
X-WING CD-ROM EDITION	DV	89.95	-
X-WING KOLLEKTION	DV	-	89.95

SONDERPREIS		CD-ROM	3,5"
5 PLUS 1 : PACK 06	DA	19.95	-
5 PLUS 1 : PACK 09	DA	19.95	-
5 PLUS 1 : PACK 10	DA	19.95	-
5 PLUS 1 : PACK 11	DA	19.95	-
5 PLUS 1 : PACK 12	DA	19.95	-
5 PLUS 1 : PACK 16	DA	19.95	-
AL QUADIM	DV	29.95	29.95
BATTLE OF BRITAN	DA	39.95	39.95
BENEATH A STEEL SKY ACTION	DA	29.95	-
BLACK GOLD	DV	29.95	-
BURNING STEEL + MISSION DISK	DV	39.95	39.95
CONQUEROR	DV	29.95	-
CRIME TIME	DV	29.95	19.95
CRUISE FOR A CORPSE	DV	39.95	39.95
DER CLOU+PROFI DISK	DV	29.95	-
FANTASY EMPIRES	DV	29.95	29.95
FRANKENSTEIN ACTION	DA	29.95	-
JETFIGTHER 1	DA	29.95	19.95
JETFIGTHER 2+MISSION DISK	DA	39.95	39.95
PRIVATEER	DA	39.95	-
REBEL ASSAULT	-	49.95	-
SPACE HULK	DV	39.95	-
SPIRIT OF ADVENTURE	DV	29.95	-
STAR TREK 25TH ADVENTURE	DA	29.95	-
STAR TREK: JUDGEMENT RITES	DA	99.95	-
THE WORLD OF BUSINESS	DV	29.95	-
VEIL OF DARKNESS	DV	39.95	39.95
WIZARDRY 6+7	DV	39.95	-
MADE IN GERMANY	DV	65.95	-

VORANKÜNDIGUNG		CD-ROM	3,5"
BURNING STEEL 4	DA	89.95	-
BUNDESLIGA M.HATTRICK	DV	79,95	-
DIE SIEDLER 2	DV	95.95	-
DRUIDENZIRKEL	DV	84.95	-
EARTHWORM JIM2	DV	79.95	-
ELISABETH I.	DV	99.95	-
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	DV	109.95	-
FRANKENSTEIN	DV	99.95	-
PANZER GENERAL 2 (WIN)	DV	89.95	-
POOL CHAMPIONSHIP (WIN 95)	DA	89.95	-
POOL POSITION	DV	99.95	99.95
RAN SOCCER	DV	89.95	89.95
REBEL ASSAULT 2: HIDDEN EMP	DV	89.95	-
SHOCKWAVE (WIN 95)	DA	89.95	-
TALISMAN	DV	89.95	-
THE DIG	DV	89.95	-
THE HIVE (WIN 95)	DA	69.95	-
TIE FIGTHER	DV	89.95	-
WING COMMANDER 4	DV	109.95	-
X-FIGTHERS US	DV	99.95	-

ZUBEHÖR		
CH PEDALS	DV	109.95
CH THROTTLE	DV	159.95
CH F-16 COMBATSTICK	DV	149.95
CH F-16 FLIGTHSTICK	DV	99.95
CH F-16 FIGTHERSTICK	DV	179.95
3DO PC-STECKKARTE + ZUBEHÖR	-	829.95
MICROSOFT HOME MOUSE	DV	119.95

SONSTIGES		
3DO FZ-10 GRUNDGERÄT	PANASONIC	629.95
CD-I 210/20 BUNDLE 2	PHILIPS	899.95
MD 32X	SEGA	299.95
SATURN	SEGA	649.95
SATURN DOUBLE PACK	SEGA	849.95

SOWIE JEDE MENGE WEITERE SPIELE ZU ALLEN SYSTEMEN.
PC, AMIGA, NINTENDO, SEGA, 3DO UND CD-I.
FORDERN SIE UNSERE KOMPLETTEN PREISLISTEN AN!

VERSANDBEDINGUNGEN:

ALLE PREISE BEINHALTEN DIE VERSANDKOSTEN
LEDIGLICH DM 6,– FÜR DIE NACHNAHME WERDEN BERECHNET.
BESTELLUNGEN SCHRIFTLICH ODER TELEFONISCH.
ALLE PREISE IN DM.

VORBESTELLUNGEN MÖGLICH

VERSANDADRESSE:

FOR YOU SOFTWAREVERSAND
LANGE LAND 21
26409 WITTMUND
TEL.: 04467-1230

BESTELLANNAHME: MO – SA 09.00 – 20.00

THE RAVEN PROJECT







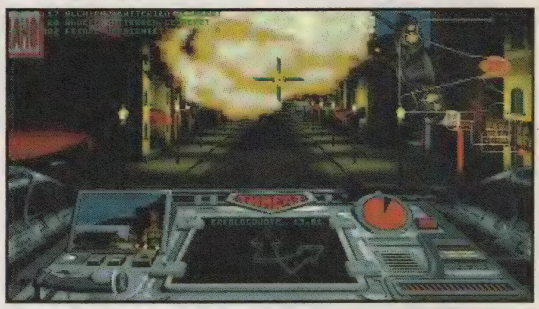
Wer mit Cryo in den Weltraum fliegt, kann viel erleben: ein mittleres Fiasko, wenn er die Abenteuerreise „Aliens" gebucht hat – oder ein launiges Actiongame, falls er sich zuvor im Joker-Reisebüro beraten ließ!

Gegen Ende letzten Jahres streikte ja halb Frankreich, und vermutlich war auch Cryos Storyautor mehr auf der Straße als vor seinem Computer zu finden. Also griff man kurzerhand auf die üblichen Textbausteine zurück: Böse Aliens bedrohen die Erde, ein Held wird kommen, blablabla…

Aber wer braucht im Actiongenre schon einen guten Grund, um sich in die Tiefen des Alls vorzuballern? Erst recht, wenn dies zunächst im Stil von „Rebel Assault" geschieht. Auch hier ist der Spieler also erst mal auf vorgegebenen Bahnen unterwegs, darf sich im Unterschied zum rebellischen Vorbild aber mal zwischen bis zu drei Flugweg-Alternativen entscheiden. Auf den Trip durch San Francisco folgt Action auf einer Planetenoberfläche, wo man sogar gänzlich sein eigener Herr bzw. Navigator ist; selbst wenn sich an der (Cockpit-) Perspektive nichts Entscheidendes geändert hat. Mit dem Umstieg in einen riesigen Mech-Roboter zündet die Abwechslung dann die dritte Stufe, und wer ausgiebig über den Boden gewalzt ist, darf erneut abheben. Die Krönung des Spektakels ist nämlich der freie Flug im Raum mit einem von fünf vierfach bewaffneten Gleiter. In der Eigenwerbung ist darüber hinaus noch von Adventure-Elementen die Rede – wir gehen mal zwanglos davon aus, daß damit die gerenderten Filmchen zwischen den einzelnen Levels gemeint sind.

Von ein paar spartanisch illustrierten Raumkampf-Sequenzen abgesehen ist die Alienjagd trotz der dürftigen VGA-Auflösung grafisch recht ansprechend geraten, vor allem die eingestreuten Videoschnipsel sehen gut aus. Das Ohr wird abwechselnd mit orchestralem Sphärensound und fetziger Begleitmusik massiert, auch die FX krachen und zischen fröhlich vor sich hin. Über die laienhafte Sprachausgabe auch noch Witze zu machen, verbietet uns dagegen der Anstand. Auch die Handhabung geht im großen und ganzen in Ordnung, nur bei den 3D-Schlachten im All ist die Steuerung etwas merkwürdig.

Unter dem Strich ist dies also weder der Rabe Nimmermehr noch der Falke Immerwieder – sondern ein munteres Action-Vögelchen irgendwo dazwischen. (mash)



San Francisco bei Nacht

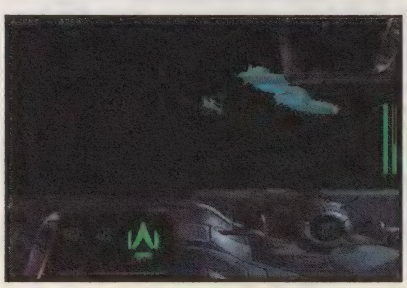




Bei diesen Raketen hilft kein Beten



Welch garstiger Gesell!



Der Weltraum steckt voller Gefahren

The Raven Project
(Mindscape/Cryo)

Kaum innovative, aber doch recht unterhaltsame Space-Action.

GRAFIK	77%
SOUND	77%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	68%



71%

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

DATENTRÄGER:	2 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2 66
SPEICHER:	8 MB RAM, bis zu 50 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Maus,Joystick
AUSGABE:	Komplett deutsch

Shareware - Infotainment - Edutainment

Bertelsann Lexikon 96	98,00	Soft Erotik ab	24,80
Corel Artshow 5	98,00	Soure Code CD-ROM	49,00
Internet Info CD	49,00	Star Trek Omnipedia	99,95
Langensch. Eurowörterb. je	49,80	Tele Info Gesamt	49,90
Le Louvre	89,95	Travel Magic USA Reisef.	15,95
Night Owl 16	19,00	Win 95 Mega Opening	29,95
Patchwork 1/96	49,95	Win 95 Pack	69,95
PC-Fahrschule	49,00	Win 95 Profi Opening	29,95
Pegasus Grafik	49,00	Win Shopping Direkt	29,80
Romside Pack (4 CD´s)	39,95		

Quadro Speed CD-ROM 229,95

4 MB PS/2 RAM 70 ns	229,95	6-fach CD-ROM Laufwerk	369,95
8 MB PS/2 RAM 70 ns	489,95	Aktivboxen mit Netzteil	ab 34,95
Inter Pentium 75 MHz	339,95	Soundblaster AWE32 Value	289,95
AMD 3V CPU 486 DX-4 120 MHz	199,95	Terra Tec Maestro 16SE waveta.	299,95
ASUS P55TP4XE, 256 Brust	499,95	Terra Tec Maestro 32 wavetable	579,95
HD Western EIDE 1,6 GB	699,95	16 Bit Stereo Soundkarte	99,95
3,5" 1,44MB Diskettenlaufwerk	49,95		

DSV SKI-Atlas ´96 69,-
Infos, Tips, Panoramakarten, über 500 Ski-Gebiete

Tilt Flippersimulation 67,95
PC CD-ROM deutsche Version

WAHNSINN!
Cyrix 5V CPU
486 DX - 2 66
total abgefrorener Tiefstpreis **59,95**

Shareware Pack
5 super CD´s nur **29,95**

Sid Maier´s Classic
Super Sammlung mit:
Colonization, Civilisation, Railroad Tycoon, Privates Gold **85,95**

Wir führen keine indizierten Spiele !

11th Hour	DV 89,95	F1 Grand Prix 2	DV 99,95	Prisoner of Ice	DV 84,95
Aces of the Deep	DV 82,95	Fade to Black	DV 95,95	Privateer	DA 27,95
Action Soccer	DV 72,95	Falcon Gold	DA 89,95	Simon t. Sorc. 2	DV 82,95
Albion	DV 85,95	Flight o.t. Amazon	DV 78,95	Space Marines	DV 89,95
Alone i.t. Dark 3	DV 85,95	Grand Prix Man.	DA 89,95	Space Quest 1-5	DA 79,95
Alone i.t.Dark 1+2	DV 58,95	Hardball 4	DA 77,95	Star Crusader	DV 85,95
Apache Longbow	DV 79,95	Hattrick Ikaron	DV 74,95	Star Crus. Data	DV 27,95
Battle Isle 3	DV 85,95	HI Octane	DV 85,95	Star Trek Final U.	DV 89,95
Betrayal at Krond.	DV 64,95	Human Recall	DV 79,95	Syndicate Plus	DV 27,95
Bitmap Br. Comp.	DA 79,95	Klick & Play	DV 85,95	Talismann	DV 79,95
Bleifuß	DA 55,95	Kyrandia 3	DV 85,95	Tank Commander	DV 29,95
Bundesl. Man. 3	DV 79,95	Links 386 PRO	DA 59,95	Temptation + Zus	DA 89,95
Bundesl. Man3Sup	DA 49,95	Links 386 Scenes	je 46,95	Terminal Velocity	DA 65,95
Buried in Time	DA 79,95	Lost Eden	DV 89,95	The 7th Guest	DA 19,95
Burning Steel 4	DV 79,95	Magic Carpet 2	DV 99,95	Total Distortion	EV 69,95
Christoph Kolumb	DV 89,95	Master of Magic 3,5"	DV 39,95	Tower Assault	DA 59,95
Command & Con.	DV 99,95	Monty Python	EV 79,95	Transport Tycoon	DV 89,95
Commandr Blood	DA 72,95	Mortal Coil	DV 69,95	Un. Roughness	DA 79,95
Dark Sun II	DA 32,95	NBA Live 95	DA 89,95	US Navy Fighters	DV 89,95
Descent	DA 77,95	Oldtimer	DV 45,95	USS Ticonderoga	DV 74,95
Die Siedler 2	DA 89,95	Orion Conspiracy	DV 83,95	Vollgas	DA 79,95
Dune II - Arrakis	DV 32,95	Phantasmagoria	DV 95,95	Warcraft:Orks&H	DA 77,95
Dungeonmaster 2	DV 89,95	Pinball Dreams	DA 65,95	Westwood Comp.	DV 77,95
EA-Sports Rugby	DA 77,95	Popu 2 + Pmong	DA 28,95	Whales Voyage 2	DV 85,95
Earthsiege	DV 84,95	Powerhouse	DV 58,95	Woodruff and...	DA 75,95

Alle Artikel so lange Vorrat reicht – Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - Alle Softwaretitel sind PC CD- ROM´s

PC STORE
nur Versand – kein Laden
Vorkasse (EC-Scheck) 6,95 – Nachname 9,95 (zzgl. NN-Geb.) – Ausland: Vorkasse (EC-Scheck) 19,95 – Großgeräte 14,- bis 50,-

Tel. 0941-400194 24h-FAX 0941-461340
Sudetendeutsche Str. 20 · 93057 Regensburg
Gratis Katalog anfordern!

Los, edler Ritter! ... Und keine Gnade!

3D - Grafik in SVGA
Direkte Perspektive
Musik in CD-Qualität
Digitalisierte Soundeffekte

"Atemberaubende Grafik, packende Action-Sequenzen ... ein Augenschmaus."
COMPUTER GAMING WORLD

DOS CD-ROM
Windows 95-kompatibel
Deutsche Version



Steuern Sie alle Aspekte des Spiels! Stellen Sie Ihr Gespür für Taktik in den großen Schlachten gegen feindliche Armeen unter Beweis.

Finden und besiegen Sie den Drachen, der seit Urzeiten die Menschen in ihrem atemberaubend schönen Land terrorisiert.

Vergrößern Sie Ihren Reichtum, und stärken Sie Ihren Ruf, indem Sie rivalisierende Ritter in Echtzeitturnieren besiegen.

SIERRA

KOSTENLOS : Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name: ..... Vorname: .....
Adresse: .....
Stadt: .....
Sierra Coktel Deutschland
Postfach 1303 Dreieich



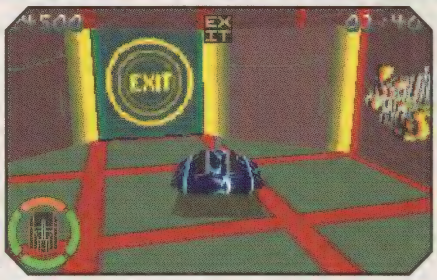
Die Qual der Fahrzeugwahl

ASSAULT RIGS

Die Idee könnte sogar Zukunft haben: In virtuellen Arenen liefern sich ebensolche Panzer wilde Gefechte, niemand kommt wirklich zu Schaden. Bloß kommt wegen des kurzlebigen Gameplays halt auch niemand wirklich zu Vergnügen…



Waffen in Massen



Nichts wie raus hier!



Die übersichtliche Vogelperspektive

Witzigerweise wird im Intro dieser Playstation-Umsetzung die ganze Computerspielgeschichte noch mal im Schnelldurchlauf vorgeführt – von „Pong" über „R-Type" bis hin zu den ersten VR-Games. Nach dieser digitalen Lehrminute darf man im Optionsmenü seine Meinung zu Grafikdetail, Sound-FX und Schwierigkeitsgrad äußern. Aber das sind längst nicht alle Entscheidungen: Soll es ein Netzwerkmatch gegen bis zu sieben menschliche Gegner sein, und falls ja, in welchem Kampfmodus? Oder doch lieber eine Soloschlacht gegen Computergegner, die sich ständig regenerieren? Und welchen der drei Panzer nimmt man am besten?

Sind all diese Fragen zur eigenen Zufriedenheit beantwortet, wählt man per Levelcode eine der 42 Arenen aus und findet sich unversehens hinter seinem Gefährt wieder. Diese Verfolgerperspektive ist aber kein Muß, sondern jederzeit gegen andere Blickwinkel (inkl. Draufsicht) austauschbar. Die 3D-Kampfstätten präsentieren sich in VGA-Vektorgrafik, deren reichlich grobe Texturen von schrill-bunt bis düster-grau reichen – und die auf dem höchsten Detailgrad dringend nach einem Pentium verlangt. Die niedrige Auflösung gehört zusammen mit der fehlenden Übersichtskarte auch zu den Hauptschwächen dieser Ballerdungeons für Panzerfahrer: Die Orientierung in den labyrinthisch aufgebauten und sanft scrollenden Levels wird dadurch so erschwert, daß man des öfteren in einen Hinterhalt der computergesteuerten Tanks, Drohnen und Geschütztürme fährt.

Auf der Habenseite stehen dagegen über zehn Offensiv- und Defensivwaffensysteme, die von der Lenkrakete bis zum Tarnschild alles bieten, was sich ein Panzerpilot nur wünschen kann. Und weil heute Freitag ist, loben wir halt auch den englischen Kommentator, der ständig seinen Senf zu allem und jedem dazugibt. Auch sonst hatten die Programmierer einige amüsante Einfälle, z.B. wird bei einem Waffenwechsel gleich der komplette Geschützturm auf dem Screen umgebaut, es gibt Aufzüge, Geheimgänge und dergleichen mehr.

So abwechslungsreich die ganzen Spielvarianten und -features auch klingen, der eigentliche Ablauf bleibt immer gleich. Und damit ist das Vergnügen leider ein kurzes, denn auf Dauer vermögen die verdoomten Arenen keinen Sportschützen vom Panzersitz zu reißen. (mz)



Arrgh, ein Hinterhalt!



Hier fliegen die Fetzen!

Assault Rigs
(Sony Interactive)

Wenig spektakuläre 3D-Ballerdungeons für Panzerfahrer.

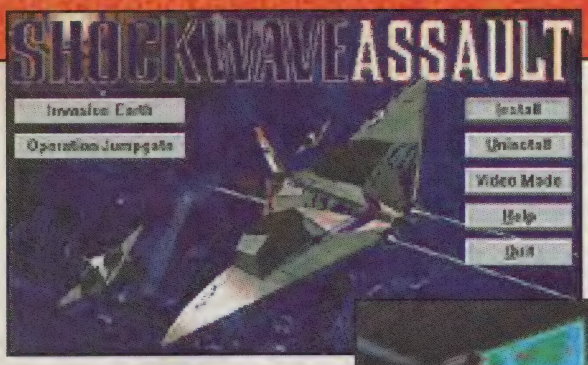
GRAFIK	*60%*
SOUND	*68%*
STEUERUNG	*66%*
MOTIVATION	*57%*



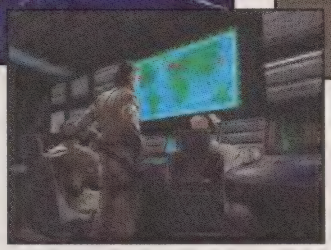
62%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB und Kompatible, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur oder Joystick
AUSGABE:	Komplett englisch





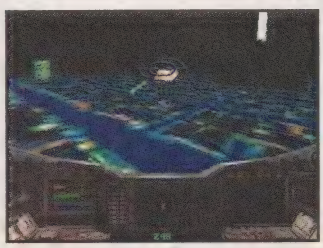


Vor einem Jahr eroberte ein rasanter und grandios präsentierter Baller-Flugi à la „Rebel Assault" die 3DO-Konsole im Sturm. Unter „Win 95" ist jetzt nur noch ein laues PC-Lüftchen der alten Größe zu spüren.

Am Spielprinzip selbst hat sich allerdings nichts geändert: Mit einem Raumschiff düst man auf weitgehend vorgegebenen Bahnen knapp über der Erdoberfläche dahin und knallt reihenweise Aliens ab, die H.G. Wells' „Krieg der Welten" entsprungen zu sein scheinen. Die zu 3DO-Zeiten nur als Datadisk erhältliche „Operation Jump Gate" ist nun bereits im Spiel enthalten, aber das war's auch schon mit den guten Nachrichten.

So muß der Grafiker am PC vornehmlich mit dem Rotstift gearbeitet haben, denn das Cockpit sieht hier arg trostlos aus, und die Aliens sind (trotz HiColor) zusammen mit den Gebäuden ergraut. Die grobpixeligen Texturen machen das Kraut da natürlich nicht mehr fett. Außerdem ist das Fluggebiet größtenteils platt wie ein Pfannkuchen, so daß auch keine spannenden Schluchtenjagden in der Art von „Terminal Velocity" anstehen. Tja, von besseren Zeiten künden allein noch der atmosphärische Sound und die brillanten, geradezu cineastischen Zwischensequenzen.

Was bleibt da am Ende übrig? Nur eine kleine 08/15-Ballerei mit großer Vergangenheit. (ole)



Wieder ein Alien weniger!

Shockwave Assault
(Electronic Arts)

Actionreich, aber kaum spektakuläre Alienhatz für „Win 95".

GRAFIK	*66%*
SOUND	*76%*
STEUERUNG	*66%*
MOTIVATION	*62%*



65%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 120,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein Pentium
SPEICHER:	4 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Joystick, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Wollen Sie wirklich in die Spezialtruppe eintreten?
PENG. Sie sind tot. Wollen Sie es nochmals versuchen?

POLICE QUEST®
SWAT™

Pech, aber hätten Sie während Ihrer Ausbildung besser aufgepaßt, wären Sie vielleicht noch am Leben. Willkommen bei Police Quest®: SWAT™. Sie werden mitten hineinversetzt in die SWAT, die Elitetruppe der amerikanischen Polizei. In enger Zusammenarbeit mit dem Entwickler dieser Eingreiftruppe entstand ein mehrere CDs umfassendes Spiel, das Sie mit seinem atemberaubenden Realismus fesseln wird.

Sie werden einer intensiven Ausbildung unterzogen, damit Sie Techniken und Waffen perfekt beherrschen. Sie sehen sich vielen Situationen gegenüber, in denen Ihr Leben davon abhängt, daß Sie in Sekundenbruchteilen die richtigen Entscheidungen fällen. Das Leben unschuldiger Bürger hängt von Ihrem Reaktionsvermögen ab ...

PC CD-ROM
kompatibel mit
Win'3.1/Win'95
Deutsche Version

Als Scharfschütze benutzen Sie ein Robar 30B mit Zielfernrohr.



Ihre taktische Bewaffnung: MP5- und AR15-Gewehre, CS-Gas, LASH-Helm, ...



Bewähren Sie sich in packenden, realistischen Einsätzen.



SIERRA

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM
Name: ..... Vorname: .....
Adresse: .....
Stadt: .....
Sierra Coktel Deutschland
Postfach: 1300 · 33303 Gütersloh

UPDATE SERVICE

Im Februar verebbt die nachweihnachtliche Update-Flut nun langsam, es kehrt wieder Normalität im Lande ein. Und wie lautet da das Motto aller Übersetzer, Ergänzer und Budgetiere? Richtig, ein bißchen was geht immer!



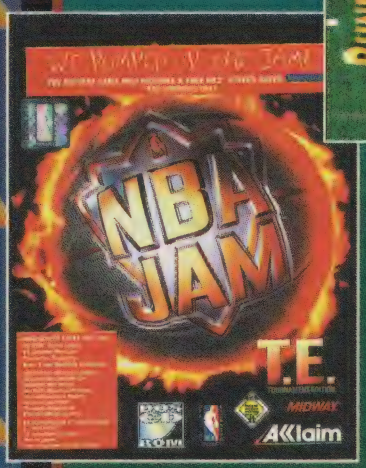
Aces of the Deep taucht nun unter „Windows 95“ ab



Action Soccer Deluxe hat jetzt ein eigenes Pad



Der aktualisierte Bundi Hattrick auf CD



NBA Jam schont jetzt auch den Bildschirm!



Torin hat die Passage in den deutschen Sprachraum gefunden



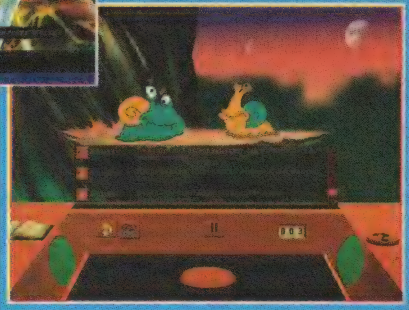
Noch mehr Blech: Mechwarrior 2 Expansion Pack

ANDERS

Zwei Titel von Sierra bzw. Dynamix haben die „Win 95”-Konvertierung hinter sich gebracht und schlagen in dieser Form nun mit je 89,– DM zu Buche. Das strategisch angehauchte Jump & Run **Thexter** reißt aber trotz der schöneren Optik niemand vom Hocker, und auch bei der U-Boot-Sim **Command: Aces of the Deep** trüben kleine Grafikfehler und die nur auf englisch mögliche Spracheingabe per Mikro das leicht verbesserte SVGA-Bild.

BESSER & BILLIGER

Ubi Soft legt **Action Soccer 96 Deluxe** ein luxuriöses „Turbo Player”-Joypad bei und verlangt für das Gesamtpaket einen knappen Hunni. Der **Bundesliga Manager Hattrick** ist nun für 89,– DM endlich auch auf CD erhältlich und enthält neben den Daten der aktuellen Saison einen eigenen Editor. Und Acclaims Action-Basketball **NBA Jam T.E.** wird zum selben Preis neuerdings mit einem Bildschirmschoner ausgeliefert.



Die frisch aus der Taufe gehobene Budgetserie „Blue Byte Classics” bietet zum Stückpreis von 30,– DM viel Spiel fürs Geld, allerdings mit dem Manual stets nur auf CD. Das ist ein bißchen umständlich, zumal bei den beiden Top-Strategicals, mit denen die Reihe eröffnet wird, ein genaues Studium der Anleitung wirklich unumgänglich ist: **Die Siedler** und **History Line 1914 – 1918**. Das gleiche Genre bedient tewi für einen schlappen Zwanziger mit dem Klassiker **Empire Deluxe** – hier befindet sich auf der CD nicht nur die Anleitung, sondern auch eine DOS- und die „Windows”-Version.

DEUTSCHER & MEHR

Noch ein Doppelschlag von Sierra: Al Lowes Märchen-Adventure **Torin's Passage** ist auch in der mit unterschiedlichen Dialekten eingedeutschten Version ein Hit für die ganze Familie. Dagegen enttäuscht die Übersetzung des nun doch ungekürzten Grusicals **Phantasmagoria** ziemlich, zudem handelt man sich hier für 99 Märker auch Probleme bei der Installation ein. Domarks **Championship Manager 2** war ja noch nie berauschend; immerhin hat die deutsche Fassung gesprochene Kommentare von Wolfgang Ley (Eurosports Top) und eine beigelegte Mausmatte zu bieten: macht zusammen stolze 129,– DM.

Das lang erwartete **Mechwarrior 2 Expansion Pack** von Activision versammelt für 59,– DM ein Dutzend neuer Blechkameraden und zwölf frische Missionen. Auch gehören noch fiesere Waffen zum Angebot, beispielsweise kann man seine Gegner jetzt mit Torpedos oder Flammenwerfern überraschen – und sich selbst mit einem Anti-Missile-System verteidigen. (mm)



Mystic Rings



Der "fantastische" Laden

FANTASY & SCIENCE-FICTION PUR AUF ZWEI EBENEN

Wing Commander IV*
CD **93,90** DM

" Z "
CD **74,90** DM

Titel	Ver.	CD	3,5"
11th Hour	DA	89,90 DM	99,90 DM
3 D Ultra Pinball	DV	69,90 DM	-
Action Pack (Dragon's Lair+Lemmings)	E	24,90 DM	-
AD&D 2: Masterpieces	E	79,90 DM	-
AH-64 Longbow*	DV	89,90 DM	-
Albion*	**DV**	**89,90 DM**	-
Alien Odyssey	DV	74,90 DM	-
Alone in the Dark 3*	DV	Vomö	-
Arcade Classic*	??	74,90 DM	-
Assault Rigs*	DA	79,90 DM	-
ATF US (X-Fighters)*	DV	89,90 DM	-
Awful Green Things*	DA	Vomö	-
Aztec: Empire of Blood*	??	Vomö	-
Battle Isle 3 (Win)	DV	86,90 DM	-
Bazooka Sue*	DV	89,90 DM	89,90 DM
Bernhard Langer Golf*	DV	69,90 DM	-
Bioforge Gold*	**DV**	**89,90 DM**	-
Bioforge Mission Disk	DV	49,90 DM	-
Bleifuß (Screamer)	DA	63,90 DM	-
Braindead 13	DV	69,90 DM	-
Buried in Time-Journeyman 2*	DA	82,90 DM	-
Burning Steel 4*	DV	74,90 DM	-
Caesar II	DV	79,90 DM	-
Caribbean Disaster	DV	94,90 DM	84,90 DM
Championship Manager 2*	DV	95,90 DM	-
Chewy-Flucht von F5	DV	74,90 DM	-
Chronomaster*	DA	79,90 DM	-
Command & Conquer !	E/V	89,90 DM	-
Command Aces of the Deep (Win95)	DV	79,90 DM	-
Crusader-No Remorse	DV	84,90 DM	-
Cybermage-Darklight Awak.*	DV	83,90 DM	-
Deathkeep AD&D (Win95)*	E	74,90 DM	-
Deep Sea*	DV	59,90 DM	-
Der Druidenzirkel*	DV	Vomö	-
Destruction Derby	DA	94,90 DM	-
Die Fugger 2*	DV	Vomö	-
Dragon Lore - Die Legende B.	DV	39,90 DM	-

Titel	Ver.	CD	3,5"
DSA III: Schatten über Riva*	DV	Vomö	-
Dungeon Keeper*	DV	88,90 DM	-
Elite 2 - Frontier *	DV	23,90 DM	23,90 DM
Endorfun*	DA	69,90 DM	-
Extreme Pinball*	DA	59,90 DM	-
Fade to Black	DV	89,90 DM	-
FIFA Soccer 96	DV	78,90 DM	-
Freddy Pharkas	DA	29,90 DM	29,90 DM
Gene Wars*	**DV**	**83,90 DM**	-
Grand Prix Manager (Win)	DV	86,90 DM	-
Heart of Darkness*	DA	Vomö	-
Hi-Octane	DV	39,90 DM	-
Hugo 3	DV	73,90 DM	-
Inca Coll.	DV	69,90 DM	-
Indy Car 2 Enhanced*	DA	79,90 DM	-
Jet Set Pack	E	24,90 DM	-
Jetstrike	E	29,90 DM	-
John Madden Football 96*	DV	83,90 DM	-
Kings Quest 6	DV	29,90 DM	-
Kings Quest Anth. 1-6	DV	39,90 DM	-
Knight's Chase*	DA	Vomö	-
Lands of Lore 2*	DV	Vomö	-
Legend of Myra	E	29,90 DM	-
Lost Admiral 2*	DA	69,90 DM	-
Lost in Time	DV	29,90 DM	29,90 DM
Made in Germany	DV	69,90 DM	-
Magic the Gathering (Win95)*	**DV**	**99,90 DM**	-
Mars	DV	Vomö	-
Mechwarrior 2	E/V	79,90 DM	-
Mechwarrior 2 (Win95)	E	Vomö	-
Mechwarrior 2 Mission Disk 1	DV	Vomö	-
Metal Marines (Win)*	E	69,90 DM	-
Millenia*	DV	64,90 DM	-
Mission Critical*	DA	79,90 DM	-
Monopoly	DV	74,90 DM	-
Monsterized*	DV	Vomö	-
Mortal Coil	DV	69,90 DM	-

Titel	Ver.	CD	3,5"
Muppet Treasure Island (Win)*	DV	Vomö	-
Need for Speed	DV	79,90 DM	-
NHL Hockey 96	DV	79,90 DM	-
Panzer General 2 (Win95)*	E/V	73,90 DM	-
Perfect General II	DA	79,90 DM	-
Phantasmagoria (Win)	DV	85,90 DM	-
Pinball Wizard 2000*	DV	69,90 DM	-
Pitfall: The Mayan Adv. (Win 95)	DV	79,90 DM	-
Planetfall: Floyd's Next Thing (Win)*	??	Vomö	-
Police Quest - Swat*	DV	79,90 DM	-
Pool Champion (Win95)*	??	69,90 DM	-
Power, Corruption & Lies*	??	69,90 DM	-
Pro Pinball - The Web	DV	59,90 DM	-
Ravenloft 2 - Stone Prophet	DA	74,90 DM	-
Rayman*	DA	73,90 DM	-
Red Ghost*	DV	87,90 DM	-
Return to Zork	DV	39,90 DM	39,90 DM
Riddle of Master Lu*	**DV**	**89,90 DM**	-
Sci-Fi Pack	E	24,90 DM	-
Sea Legends*	DV	79,90 DM	-
Sensible Golf*	DA	69,90 DM	69,90 DM
Shannara	DV	79,90 DM	-
Shell Shock*	DA	79,90 DM	-
Shivers	DA	78,90 DM	-
Shockwave (Win95)*	DV	79,90 DM	-
Sid Meier Classics*	DV	89,90 DM	-
Silent Hunter*	**DA**	**74,90 DM**	-
Sim Ant Classics	DV	39,90 DM	39,90 DM
Sim Isle	DA	79,90 DM	79,90 DM
Sim Tower (Win)	DV	78,90 DM	78,90 DM
Sim Town	DV	69,90 DM	69,90 DM
Simon 1+2 Special Edition	DV	89,90 DM	-
Simon the Sorcerer 1	DV	39,90 DM	39,90 DM
Space Quest 6 (Win)	DV	79,90 DM	-
Space Quest Anth. 1-5	DV	39,90 DM	-
Star Trek Omnipedia	E	79,90 DM	-
Star Trek: 25th Anniversary	DA	29,90 DM	-

Titel	Ver.	CD	3,5"
Star Trek: Generations*	DV	Vomö	-
Star Trek: Klingon*	E	Vomö	-
Steel Panthers	DV	75,90 DM	-
Stone Racers	DV	68,90 DM	68,90 DM
SU-27 Sukhoi*	DV	74,90 DM	-
Superkarts Plus*	DV	59,90 DM	-
SyndicatePlus	DV	29,90 DM	79,90 DM
System Shock	DV	29,90 DM	-
T-MEK*	**DA**	**78,90 DM**	-
Talisman	DV	74,90 DM	-
Thexder (Win95)	DV	64,90 DM	-
Thexder 3 (Win)*	DA	Vomö	-
This means War! (Win)*	DV	84,90 DM	-
Thunderhawk 2*	DV	79,90 DM	-
Thunderscape*	DV	76,90 DM	-
Tilt	DV	64,90 DM	-
Tomb Raider*	??	Vomö	-
Top Gun Fire At Will*	DV	99,90 DM	-
Torias Passage	DV	84,90 DM	-
Total Distortion (Win)*	E	74,90 DM	-
UEFA Champion League*	DA	74,90 DM	-
Ultima 7	DA	29,90 DM	39,90 DM
Ultima Underworld I & II	DA	29,90 DM	-
USS Ticonderoga (Win)*	DA	79,90 DM	-
Virtual Karts*	DV	99,90 DM	-
Wargame Bundle*	E	74,90 DM	-
Warhammer - Dark Crusade*	??	75,90 DM	-
Warhammer - Im Schatten*	DA	75,90 DM	-
Wayne Gretzky All Stars*	DA	76,90 DM	-
Welcome to the Future*	DA	Vomö	-
Westwood Compilation*	DV	79,90 DM	-
Wing Commander 2 Classic	DA	29,90 DM	-
Wing Commander 4*	**DV**	**93,90 DM**	-
Worms	DV	69,90 DM	69,90 DM
Z*	**DA**	**74,90 DM**	-
... und jede Menge Lösungsbücher	ab	19,95 DM	



VISA · EUROCARD · MasterCard · Diners Club International

Ladenlokal:

NEUE STRASSE 1 · 21682 STADE
TEL (04141) 4 36 56 · FAX (04141) 4 36 58

DORT GIBT ES AUCH:
Tradingcards · Rollenspiele - Star Trek · Battletech · Magic ... und jede Menge Computerspiele. Schau rein - es lohnt sich!!!

Telefonische Bestellannahme – 24 Std. pro Tag:

TEL (04140) 82 30 ODER 7 85 · FAX (04140) 7 85

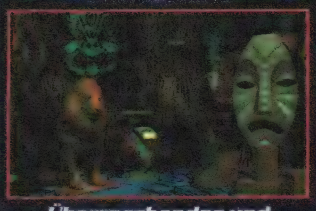
PERSÖNLICHE ANNAHME: MO 10.00 - 22.00 UHR · DI - FR 10.00 - 18.00 UHR

* = bei Drucklegung noch nicht erschienen · **Vomö** = Vorbestellung möglich · DV = Deutsche Version · DA = Deutsche Anleitung · E = komplett Englisch · ?? = noch nicht bekannt
Versandkosten: Vorkasse DM 6,90 · Kreditkarte DM 8,90 · Nachnahme DM 9,90 + DM 3,- Post-NN-Gebühr · **ab DM 220,- Bestellwert versandkostenfrei** · Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,— (Vorkasse nur per Euroscheck) · Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung solange Vorrat (bzw. Nachschub) reicht · Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen · Mit erscheinen dieser Preisliste verlieren alle vorangegangenen Preise ihre Gültigkeit · Bequem per Kreditkarte zahlen: Wir akzeptieren Eurpcard, Visa, American Express, Electron, Diners Club, MasterCard · Mystic Rings, Bettina Reichardt-Kron · 21682 Stade

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.



Bezaubernde Hintergründe



Überraschendes und Übernatürliches



Ein mitreißendes Abenteuer

PC CD-ROM kompatibel mit Win'3.1/Win'95 Deutsche Version

Was die Dunkelheit verhüllt, bringt der Horror ans Licht.

SHIVERS™



Bereiten Sie sich auf die schrecklichste Nacht Ihres Lebens vor! Das merkwürdige "Museum des Seltsamen und des Ungewöhnlichen" wird Ihnen so manche Überraschung bereiten! Unter den seltsamen Gegenständen von Professor Windlenots Sammlung hausen böse Geister ... und sie sind Ihnen schon auf der Spur! Viele Rätsel und Puzzles warten auf Lösung, phantastische Hintergründe und ein packendes Szenario lassen Sie ein unglaubliches Abenteuer erleben. Shivers ... Können Sie die Herausforderung annehmen und der Gefahr ins Auge sehen?

SIERRA

KOSTENLOS: Der Sierra-Spiele-Katalog auf CD-ROM

Name: ..... Vorname: .....

Adresse: .....

Stadt: .....

Land: .....

Sierra Coktel Deutschland
Kennwort: XMI
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
Deutschland

DIE GROSSE HERSTELLER-UMFRAGE, TEIL I

WANN BRICHT DIE ÄRA VON „WIN 95" AN?

Trotz des unglaublichen Werberummels haben sich immer noch nicht so viele deutsche PC-Besitzer für das neue Betriebssystem entschieden, wie es Microsoft gern hätte. Aber wie sieht es bei den Spieleherstellern aus, werden dennoch bald nur noch die aktuellen Fenster unterstützt? Das haben wir erst uns und dann die Companies selbst gefragt!

Ein Ergebnis können wir Euch schon vorweg verraten: Auch zukünftig muß Bill Gates nicht am Hungertuch nagen, denn auf mittlere Sicht kommt niemand an der frisch polierten Fensterwelt vorbei. Dennoch ist es natürlich interessant zu erfahren, wie sich die einzelnen Firmen auf die aktuelle Umbruchsituation einstellen. Daher haben wir uns höflich bei Spieleherstellern, -vertrieben und Entwicklern erkundigt, wie sie die Chancen von „Win 95" einmal generell einschätzen und inwieweit sie das neue Betriebssystem bereits selbst bei der Programmierung einsetzen. Heute gibt's den ersten Schwung Antworten, noch mehr Stellungnahmen bringen wir dann im nächsten Heft!

ACTIVISION



Janine Johnson

Wir haben als eine der ersten Firmen voll auf „Win 95" gesetzt, wie das erste speziell darauf zugeschnittene Actionadventure „Pitfall: The Mayan Adventure" beweist – der Titel ist ja praktisch zeitgleich mit dem neuen Betriebssystem erschienen. Wir sind nämlich davon überzeugt, daß „Win 95" das Potential besitzt, die Spieleindustrie zu revolutionieren. Daher werden unsere kommenden Produkte wie „Zork Nemesis" (Nachfolger von „Return to Zork"), „Espionage: The Great Game", „Earthworm Jim" und „Hyperblade" samt und sonders auf „Win 95" entwickelt.

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE



Andreas Lotz

Als Distributor von Firmen wie z.B. Empire, Sunflowers und Maxis verkaufen wir zwar momentan DOS-Spiele noch besser, aber in Zukunft wird sich das wohl ändern. Daher starten wir im Lauf dieses Jahres eine „Win 95"-Kampagne mit speziell angepaßten Spielen wie „Mech Warrior 2", „Earth Worm Jim", „Sim City 2000", „Simon the Sorcerer II" und „Pinball 95".

Blue Byte



Thomas Herzler

Wir messen „Win 95" große Bedeutung zu und haben bereits zwei Produkte daran angepaßt, nämlich „Die total verrückte Rallye"(erschienen im Mai 95) und „Schatten des Imperators Battle Isle III"(seit September im Handel). Diese beiden Titel laufen mit den Zusätzen „WIN 32s" und „WING", aber auch unter „Windows 3.11"; bei aktuellen Produkten wie „Die Siedler II" werden wir noch entsprechende Modifikationen vornehmen. Und alle Projekte, für die jetzt der Grundstein gelegt wird, werden „Win 95" auf die eine oder andere Weise nutzen. Die Zusammenarbeit mit Microsoft klappt im übrigen ganz hervorragend, so waren wir schon sehr früh in der Lage, Beta-Versionen des neuen Betriebssystems zu testen. Ich persönlich glaube, daß Microsoft beste Chancen hat, damit den Spielemarkt zu erobern!

BMG INTERACTIVE Entertainment



Olaf Hassenrück

Die Einführung von „Win 95" war ein längst überfälliger Schritt. Endlich bekommt man hier ein 32-Bit-Betriebssystem, das die Architektur der heutigen Rechnergeneration nutzt! Auch der Hardcore-Gamer wird bald merken, daß es nicht nur unter DOS gute Spiele geben kann, sondern daß es möglich ist, auch unter der grafischen Anwenderoberfläche von „Win 95" innovative und spannende Games zu entwickeln. Mit „Bermuda Syndrome" und „Le Louvre" haben wir bereits zwei Titel, die für „Win 95" optimiert sind, und bei unseren Lizenzpartnern wird schon jetzt an vielversprechenden „Win 95"-only Titeln gebastelt!



Anskje Kürschner

CENTRE GOLD

Unsere Partner bei Sanctuary Woods werden einige Spiele, etwa „Buried in Time", nachträglich für „Win 95" optimieren und in Zukunft aufgrund der leichteren und schnelleren Programmierbarkeit ganz auf „Win 95" setzen. Dagegen wollen Core Design und Capstone vorläufig noch mit DOS arbeiten.

IKARION



Edith van de Laar

Spiele sind unter „Win 95" im Moment noch schwer zu realisieren, da der direkte Hardwarezugriff bei schnellen Grafikkarten, wie wir sie benutzen, noch nicht reibungslos funktioniert. Trotzdem werden wir natürlich sämtliche Neuentwicklungen für „Win 95" lauffähig machen. In diesem Zusammenhang noch eine kleine Anmerkung zur Technik: Entgegen der landläufigen Meinung ist „Win 95" kein vollwertiges 32-Bit-Betriebssystem, denn nur einige spezielle Routinen schöpfen voll den 32-Bit-Modus aus, ansonsten arbeitet „Win 95" noch im althergebrachten 16-Bit-Modus.

DESIGN



Wilfried Reiter

1996 werden von uns Spiele erscheinen, die unter DOS konzipiert wurden, aber auch mit „Win 95" lauffähig sind. Dann kommt im Sommer „1602" sowohl in einer DOS- als auch in einer speziellen „Win 95"-Version. Zukünftige Produkte werden allerdings voll auf „Win 95" setzen, auch wenn dadurch zwangsläufig die Hardwareanforderungen steigen. Zum Beispiel planen wir eine Tourismus-Sim nur für „Win 95", die voraussichtlich 16 MB RAM benötigen wird. Die Programmierer haben es mit „Win 95" allerdings erheblich leichter, weil sie hier auf fertige Grafik-Libraries zugreifen können.

MINDSCAPE



Stefan Schmitt

„Win 95" gehört zweifelsohne die Zukunft! Daher werden wir spätestens ab Mitte 1996 nur noch dafür optimierte Spiele herausgeben, wie beispielsweise „Panzer General 2", „AI Unser Arcade Racing" oder „Cyberspeed". Sehr wahrscheinlich, aber noch nicht ganz sicher, laufen all unsere Titel dann auch noch unter „Windows 3.1".

MICROPROSE



Frank Michaelis

Unsere Haltung ist eher abwartend. Das heißt, wir beobachten die Abverkäufe von „Win 95" sehr genau, da diese entgegen jeder Erwartung eher schleppend sind. Bis es soweit ist, daß sich „Win 95" als Standard auch bei den Spielern durchgesetzt hat und die ersten Kinderkrankheiten beseitigt sind, werden wir zweigleisig fahren: Produkte wie „This Means War" oder „Grand Prix Manager" laufen zwar unter „Win 95", sind aber nicht eigens dafür optimiert. Auch die kommenden Neuerscheinungen „Track Attack" (vormals „Ram Racer") und „Citizens" werden wahrscheinlich nicht für „Win 95" optimiert. Das erste echte „Win 95"-Produkt dürfte die Versoftung des populären TG-Systems „Magic the Gathering" werden; auch die nächsten „Star Trek"-Titel, „Falcon 4.0" und voraussichtlich auch „Civilization II" werden speziell dafür geschrieben.

neo



Niki Laber

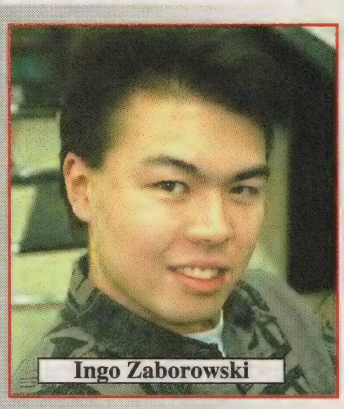
Win 95" ist wohl die Spieleplattform der Zukunft. Prinzipiell ist das dahinterstehende Konzept gut, weil sich damit leicht und unabhängig von der Hardware programmieren läßt. Leider ist „Win 95" aus Entwicklersicht aber auch etwas unstabil und damit unzuverlässig. Neo wird dennoch auf jeden Fall alle zukünftigen Produkte „Win 95"-kompatibel machen, ein für 1996 geplantes Grafikadventure wird sogar „Win 95"-only sein.

SOFTWARE 2000


Uwe Fürstenberg

Wir sind fest davon überzeugt, daß sich „Win 95" mittelfristig als Standardbetriebssystem am Markt etablieren wird. Da Software 2000 technischen Neuerungen schon immer positiv gegenüberstand, laufen bei uns zur Zeit auch intensive Gespräche über die zukünftige Software-Konfektionierung. Ab Herbst werden jedenfalls alle neuen Programme, die unser Haus verlassen, kompatibel zu „Win 95" sein – wann wir jedoch endgültig die DOS-Ebene verlassen und nur noch reine „Windows"-Produkte lancieren, läßt sich zur Zeit nicht mit letzter Sicherheit sagen. Noch beobachten wir intensiv den Markt, um entsprechend reagieren zu können.

SONY


Ingo Zaborowski

Ab Mitte 1996 werden alle unsere Spiele „Win 95" unterstützen – es ist noch nicht sicher, ob sie daneben DOS-kompatibel bleiben oder „Win 95"-only sein werden. Das erste speziell auf „Win 95" zugeschnittene Spiel kommt im April, nämlich „Lemmings for Windows 95". Es wird übrigens zusätzlich „Oh no, more Lemmings" enthalten. (md/mash)

PSYGNOSIS



KURZINTERVIEW MIT JULIAN EGGEBRECHT

Wir wollten auch mal von einem Spieleprogrammierer erfahren, wie er die Vor- und Nachteile von „Win 95" sieht. Zu diesem Zweck unterhielten wir uns mit Julian Eggebrecht von dem renommierten deutschen Entwicklerteam Factor 5.

?: Julian, was hältst du als Programmierer von „Win 95"?

JE: Ziemlich viel! Bei Factor 5 haben wir uns ausgiebig damit beschäftigt und sind vor allem von den spezialisierten Game-Libraries angetan. Diese Software-Helferlein nehmen uns jede Menge Arbeit ab: Wenn man beispielsweise Scrolling will, dann erhält man es von „Win 95" quasi auf Knopfdruck, ohne daß man alles auf hunderttausend verschiedene Rechner-Konfigurationen abstimmen müßte. Trotzdem kann man nahe an der Hardware arbeiten und so schnellen Code programmieren. Glücklicherweise fällt dabei auch der umständliche und zeitaufwendige Konfigurations-Check komplett unter den Tisch.

?: Was erwartest du demnach für die Zukunft in spieletechnischer Hinsicht?

JE: Ich denke, daß da noch einige tolle Games auf uns zukommen, schon weil bis heute noch kein Spiel die Möglichkeiten von „Win 95" wirklich ausreizt – „Pitfall" beispielsweise würde ohne interne Abfrage problemlos auch unter dem alten „Windows" laufen. Nicht ein Spiel nutzt bisher die famosen Grafikroutinen der „Direct Draw"-Library oder die feine Stick- bzw. Netzwerk/Modem-Unterstützung der „Direct Play"-Library. Ich rechne aber für Mitte 96 mit den ersten tatsächlich speziell auf „Win 95" zugeschnittenen Produkten. Wir selbst arbeiten da übrigens gerade an einem 3D-Game für Lucas Arts.

?: Schöne neue Fensterwelt also – oder existieren nicht doch irgendwelche Nachteile?

JE: Nur zwei. Zum einen sind die unflexiblen Soundroutinen nicht ganz das Gelbe vom Ei, zum anderen verspreche ich mir von der kommenden „Direct 3D"-Library nicht sonderlich viel – die Praxis hat bisher immer gezeigt, daß speziell auf ein Spiel zugeschnittene 3D-Routinen durch nichts zu ersetzen sind. Bestes Beispiel ist Sonys Playstation, denn dort wird die famose Polygon-Hardware durch das anfällige Betriebssystem viel zu stark ausgebremst. Mit dem Ergebnis, daß praktisch jedes bessere Spiel den von Sony gelieferten 3D-Code nach Möglichkeit umgeht…

?: Julian, wir danken dir für das aufschlußreiche Gespräch! (rl)

BESSERWISSER 2/96





Das neue Jahr ist nun auch schon ein paar Wochen alt und der Winterurlaub für viele leider schon zu Ende. Doch zur Aufheiterung im tristen Februar bieten wir Euch auch diesmal wieder jede Menge brandheiße Tips, Tricks und Lösungen.

Dabei sind wir natürlich wie immer auf Eure Einsendungen angewiesen, denn nur so lächeln Euch diese Seiten weiterhin mit absolut lebenswichtigen Spielehilfen an. Schickt uns also bitte nach wie vor Tips, Cheats und Komplettlösungen, wobei vor allem letztere aufgrund ihrer Länge am besten auf der Diskette (als ASCII-Files) aufgehoben sind. Eure Arbeit soll natürlich nicht unbelohnt bleiben, denn **für jeden abgedruckten Beitrag gibt es bis zu 300 Märker**, je nach Umfang und Aktualität. Einen kleinen finanziellen Extra-Bonus gibt's für diejenigen, die uns zusätzlich zum Text noch Savestände auf die Disk packen, bei denen schwierige Spielstellen schon geschafft sind. Karten und ähnliches können wir nur nutzen, wenn sie schwarz auf weiß, also auf weißem, unliniertem Papier eingesandt werden. Geschickt werden soll das Ganze an den

Joker Verlag
„Besserwisser"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Besonders Eilige können ihren Beitrag auch unter der **Fax-Nummer 089/460 49 77** loswerden.

Solltet Ihr selbst mal einen Rat brauchen, so steht Euch **jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr** unsere **telefonische Hotline** zur Verfügung, wo Ihr Tips zu Soft- und Hardwarefragen erhalten könnt. All das unter den Telefonnummern **089/46 38 23** und **089/460 58 22**

Gelöst

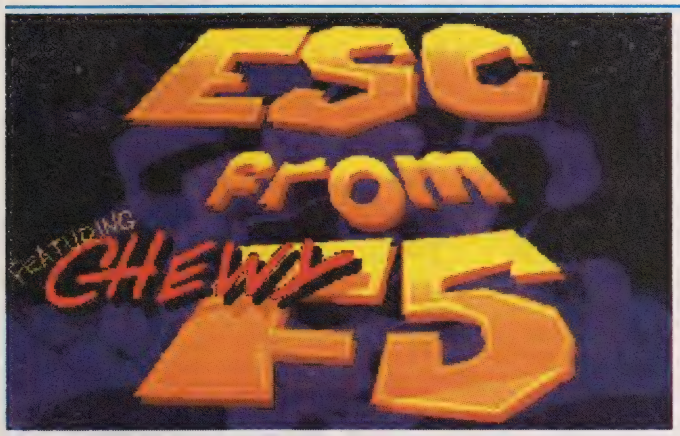
Chewy – ESC from F5
Torin's Passage

Cheats zu

Grand Prix Manager

Tips und Codes zu

Crusader – No remorse



KOMPLETTLÖSUNG

Kleine lila Aliens haben's nicht leicht. Doch wer bei Blue Bytes Adventure steckenbleibt, braucht nun nicht mehr die Fühler in den Sand stecken, denn hier kommt die Hilfe von Stefan Döbeli:

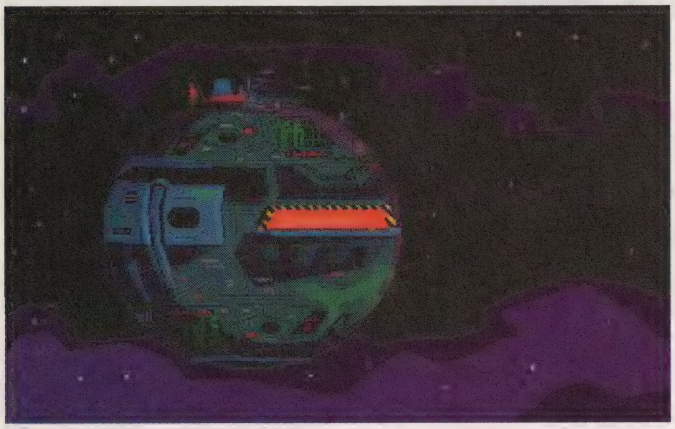
F5

Nach dem Intro und der Gefangenschaft durch die Borks wird erst einmal das Skelett um ein Monokel und ein Notizbuch erleichtert. Jetzt noch ein wenig Schleim und das Kopfkissen. Es dauert nicht lange, und ein Auge taucht auf, das jedoch mit dem Schleim außer Gefecht gesetzt wird. Der Schlauch wird anschließend mit dem Kissen bedient. Die Wachen werden nun kurzerhand eingeschlossen. Im Schlitz steckt eine Karte, die ebenso eingesackt wird wie der Schlauch. Dann geht's ins nächste Bild links, wo das Kabel mit dem Gitter benutzt wird. Jetzt zwei Bilder weiter nach rechts, vorher wird jedoch der Spinat konfisziert. Dort angekommen, wird die Karte ins Terminal gesteckt. Dieses wird angeworfen, und man drückt den linken Knopf.

Unfreiwillig geht's nun nach links, wo der Spinat mit Chewys Füßen benutzt wird. Beim Gitter muß schnell ans linke Rohr gesprungen werden, im nächsten Raum wird erneut die Karte in den Schlitz geschoben und der Knopf gedrückt. Nun die Karte wieder mitnehmen und durch die Tür laufen. Der Automat ist offensichtlich kaputt, also wird er mit dem Schild benutzt. Jetzt wird noch schnell das Stahlseil von der Decke gepflückt und die Karte mal wieder in den Schlitz gesteckt. Man zieht am Hebel und beobachtet den Monitor. Rechts hebt man den Eimer auf und nagelt das Seil an die beiden Ösen. Nun nur noch dreimal das Knöpfchen an der Tür drücken, dann geht's zur Folterkammer gleich hinter der Tür, wo die Maschine via Knopfdruck zum Stillstand gebracht wird. Der Gefangene wird mit den Fragen 3, 2, 1 und 3 ausgequetscht, und den Gips wirft man ihm ins Gesicht. Die so entstandene Maske wird ebenso aufgeklaubt wie die Zange. Der POW wird erneut ausgequetscht (Antworten 1, 1, 4, 2, 8 x 1, 2, 2, 1, 2 und 2), anschließend geht's abwärts, wo der Stein mit der Zange bearbeitet wird.

Der nun entstandene Schacht wird vom kleinen Chewy natürlich sofort erklommen, und das Gitter wird wiederum mit der Zange gelöst. Jetzt gilt es, den Topf mitzunehmen und das Suremy zu jagen; mit Hilfe des Hamburgers ist es schließlich in der Falle. Nun wird nur noch der Wächter mit einer Kombination aus Knopfdruck und Farbspielereien außer Gefecht gesetzt, die körperlichen Überreste nimmt man mit. Etwas weiter rechts ist mal wieder die Karte vonnöten. Der geplättete Wächter wird kurzerhand auf den Scanner geworfen, und dem Computer wird via Antworten 3, 2, 1 und 4 mitgeteilt, daß die Priorität geändert werden soll. Damit erhält man nun die goldene Karte. Eine Tür weiter befindet sich ein Bork, der einen Talisman

hinterläßt. Dieser wird in die rechte Röhre geworfen. Bald kommt der Eigentümer wieder, um sich seine Kette zu holen. Schnell in den linken Transformer, und aus dem kleinen, lila Alien wird in null Komma nix ein großes, böses Bork-Alien. Nun raus aus der Tür und dem Befehl der Aufsicht Folge geleistet.



Beim Müllberg angekommen, geht die Rückverwandlung vor sich, und der Knopf wird so lange gedrückt, bis Chewys Raumschiff auf dem Monitor zu sehen ist. Es folgt ein beherzter Sprung aufs Förderband, was eine Laserwaffe und eine Sicherung zum Vorschein bringt und überdies Chewy zum Hangar befördert.

Das Raumschiff

Im Raumschiff wird der Übersetzer mitgenommen und draußen beim Einsiedler benutzt (Antworten 1, 2, 1, 2 und 2). Anschließend wird das Feuer mit dem Laser entzündet, für diese Heldentat kann dann auch der Fluxo Flex als Belohnung eingeheimst werden. Nun wieder ins Shuttle, Übersetzer und Flex in die entsprechenden Devices stecken und den berühmten Startknopf drücken. Das Gitter wird dann erneut mit der Zange geöffnet. Im jetzt zu bezwingenden Labyrinth wird zunächst der Laser ausgeschaltet. Dadurch geht's vor ein Gitter, dessen Insassen mit dem Suremy außer Gefecht gesetzt werden. Nun werden alle drei Hebel in genau die entgegengesetzte Richtung umgestellt, wodurch die untere Laserschranke verschwindet. Nun kann der Raum betreten werden, und das Seil wird eingesackt. Man bewegt sich ans untere Gitter und via Seil abwärts. Es wird noch schnell die Krone geklaut und aufgesetzt, im folgenden werden via Hebeldruck Borks in Kristalle verwandelt, dann wird das Gitter geöffnet. Am Sessel drückt man den Knopf und sackt die Cartridge ein. Hat man an der linken Konsole dann das Knöpfchen gedrückt, wird das Computerelement hineingeschoben. Kurz darauf ist es bespielt und kann wieder herausgenommen werden.

Nun wird rechts neben der Tür der Knopf gedrückt, und siehe da, sie öffnet sich. Dort hindurch geht's in den Röhrenraum. Der Automat rechts wird mittlerweile von einem Roboter repariert. Also kurz raus und wieder rein, und das Gerät funktioniert wieder. Dies wird natürlich ausgenutzt, und man entwendet schnell einen Becher. Man bewegt sich zurück nach rechts unten zu den Glasröhren, das grüne Etwas wird mit dem Becher vom Boden aufgeklaubt und über den Hebel geschüttet. Dieser kann nun bewegt werden, womit die Alarmanlage außer Gefecht gesetzt wäre. Dann klettert man das Seil hoch und nach links oben zum Raumschiff. Hinein in das Schmuckstück, das Cartridge benutzen, Startknopf drücken und ab dafür.

Absturz

Nach der recht unprofessionellen Landung geht's erst mal in den Keller und dort nach links, wo man Schlauch, Angel und Trichter an sich nimmt. Anschließend steigt man die Treppe hinauf, denn dort harrt eine Flasche Milch ihrer Entführung. Jetzt wandert man nach links ins Wohnzimmer, wo die Fernbedienung mitgenommen wird, dann raus in die Küche, wo Kaffee, ein Messer und eine Putenkeule auf Abholung warten. Ist das erledigt, steigt man die Treppe hinauf und betritt das erste Zimmer rechts. Die Katze wird zunächst mit dem Geflügelhapppen ruhiggestellt. Ist sie damit fertig, liegt ein blitzeblank abgenagter Knochen zur Aufnahme ins Inventory bereit. Jetzt nur noch den Recorder mitnehmen und wieder raus aus dem Zimmer. Nun kraxelt man erneut aufwärts, um einen Blumentopf zu finden, der seines Unkrauts entledigt wird. Jetzt aber raus aus dem Haus und zur Rückseite, wo der Schlauch zunächst mit der Wasserpumpe und anschließend mit dem Kellerfenster benutzt wird. Dann wird das Sofa massakriert und die Feder zum Sprung in Nachbars Garten benutzt. Der Mordskürbis wird ebenfalls mit dem Messer bearbeitet, um einen schönen Halloween-Kopf zu schnitzen. Das Futter wird natürlich aufgesammelt, und Knochen und Angel werden mit dem Hundegebiß benutzt. Der Köter verdünnisiert sich daraufhin, und das Huhn kann mit dem Futter zum beherzten Sprung aufs Katapult bewegt werden. Durch diese Aktion fliegt Chewy zurück zum Anfangshaus. Dort geht's hinunter, um den Übersetzer aus dem Raumschiff mitzunehmen. Nun kann endlich vernünftig TV geschaut und mit dem fetten Huhn kommuniziert werden (Antworten 1, 1 und 2), im Tausch gegen das Hundegebiß gibt es ein paar Eier. Die Wippaktion wird wiederholt, anschließend wird wieder die Küche aufgesucht, um Kaffee, Kürbisfleisch, Eier und Milch in den Mixer zu befördern. Das so gewonnene Gesöff wird Howard via Trichter eingeflößt, der Kürbis wird auf den Kopf gesetzt, und ab geht's ins Städtchen.

Das Dorf

Der Bürgermeister hat eine 10-Cent-Münze verloren, die aufgehoben und mit der Kürbisfigur benutzt wird. Vom Händler erfährt man, daß für den größten Kürbis sage und schreibe 100 Dollar bezahlt werden. Bei den Omas links im Laden wird die Maschine repariert und etwas Papier als Dankeschön entgegengenommen. Nun zurück ins Haus, Papier in die Schreibmaschine legen und den Helm benutzen, das Papier wieder mitnehmen und Howard zeigen. Somit bricht die Nacht herein, und nach wilden Träumen werden Suremy und die Zeitung mitgenommen. Jetzt raus und das Suremy mit dem Wrack benutzen, dann ab in den Keller und die Flasche mit dem Schlauch füllen. Ist das getan, geht's auf den Dachboden, wo der Blumentopf mit den Kernen, dem Wasser und dem Suremy bearbeitet wird. Nun raus und den Kürbis wieder auf die Birne. Mit dem Riesengemüse läuft man zum Händler, was nach Abzug der Schulden eine Handvoll Dollar bringt. An der nächsten Station, dem Bahnhof, wird der Postbote abgelenkt, eine Briefmarke geklaut und der nunmehr frankierte Brief in den Beutel geworfen. Im Briefkasten befindet sich nun wiederum eine enttäuschende Absage, die aber Chewy keineswegs entmutigt. Im Wohnzimmer wird der Werbespot für Zahncreme aufgenommen und im kleinen Städtchen zur Halloweenfigur gebracht. Der Polizist wird von Howard abgelenkt, die Flasche wird im Kasten mit Dünger gefüllt. Der Freund und Helfer ist dadurch ziemlich schnell verschwunden, was bedeutet, daß schlußendlich die Kassette in den Kürbis gesteckt werden kann.

Des nachts taucht ein mysteriöser weiblicher Geist auf, der jedoch kurzerhand zum Geist in der Flasche befördert wird. Die holde Maid wird am nächsten Tag samt Behältnis dem Bürgermeister übergeben, der dafür eine Übernachtung im örtlichen Hilton springen läßt. Im Hotel angekommen, wird die Frau bequatscht, um eine Bahnfahrkarte einzuheimsen, die flugs genutzt wird, um in die Großstadt zu reisen.

Die Großstadt

Zunächst wird das Magazin gekauft und gelesen. Nachdem man das Poster herausgetrennt hat, latscht man die Gasse hinunter. Das Schloß

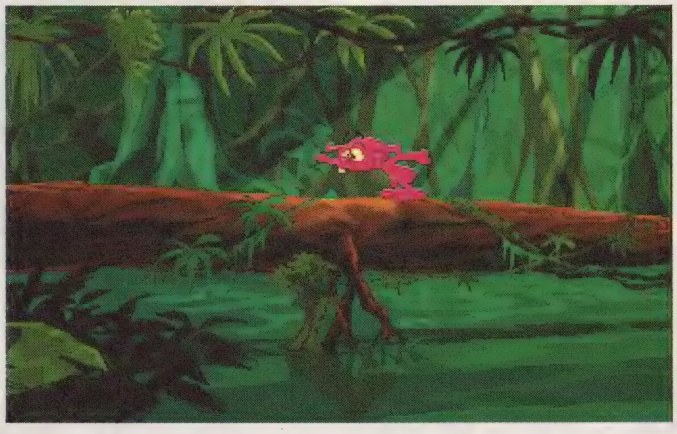
wird mit der Kombination 762 geöffnet, dann geht's schnell ins Häusle, wo Uhr und Ring mitgenommen werden. Dem Taxifahrer wird der Ring ausgehändigt, was ihn zum Privatchauffeur macht. Zunächst düst man via Taxi zum Verlag, was einen Rausschmiß und, nach viel Überredungskunst, ein Gratis-Hot dog zur Folge hat. Also ab zum Hotel, wo der Junge mit dem Poster als Wegzoll bedacht wird. In die oberen Etagen geht es dank abgelaufenen Gutscheins nicht, also wird erst einmal der Aschenbecher durchstöbert. Die dort gefundene Zigarre wird dem Jungen entgegengewedelt, woraufhin der eine Fliege macht und Kaugummi zurückläßt. Dieser wird mit dem Wasserrohr über dem Portier benutzt – et voilà – der Weg nach oben ist frei. Der Kapitän aus den mittleren Türen bewirft unseren kleinen lila Freund mit Schnaps und einer Mütze, beides wird dankbar aufgehoben.
Nun kann endlich das eigene Zimmer betreten werden. Dort werden die Kakerlaken mit Hilfe des Hot dogs zu einer Versammlung gerufen, und man bestellt den Kammerjäger. Dieser ergreift die Flucht, seine Ausrüstung kann genommen und mit den Viechern benutzt werden. Nun geht es wieder mit dem Taxi in den Verlag. Dort wird der Außenfahrstuhl bis zur Sekretärin benutzt, wo die netten possierlichen Kakerlaken durch das Fenster gejagt werden. Die Dame verläßt kampflos das Feld, doch leider befördert der Chef Chewy gleich wieder auf die Straße. Nun ab zum Kostümverleih, wo die Visitenkarte genommen wird. Anschließend steht ein Besuch der Filmstudios auf dem Plan, wo durch Vorzeigen des Magazins ein Bestellschein fällig ist. Mit diesem trabt man zum Verleih, und es gibt ein nettes Frauenkostüm.

Die Filmstudios

Damit geht's zum Verlag, wo in bester Superman-Manier die Telefonzelle zum Klamottenwechsel benutzt wird. Kurz darauf wird man vom Verleger als Sekretärin eingestellt und wirft das F5-Dokument auf den „Zum Druck"-Stapel. Die Druckerei wird noch schnell angerufen, und alles ist geklärt. Howard wird somit berühmt und reich. Jetzt fix zum Hafen, wo etwas Kautabak für den Kleinen bereitliegt. Das Zeug wird in die Schnapsflasche gesteckt und dem Kapitän gegeben, der daraufhin eine Überfahrt zum Amazonas arrangiert. Nun zum Fernsehstudio, wo die Einladung zur Show vorgezeigt wird. Beim Regisseur wird der Aschenbecher gekidnappt, bevor man mit Nichele redet (Antworten 2, 2, 1 und 2). Anschließend bekommt sie die Uhr. Dem Special-Effects-Mann wird die Gipsmaske ausgehändigt, und Chewy darf dafür am Hebel ziehen. Gleich darauf wird der Ascher hinter der Bühne entleert und ein nettes Feuer entfacht. Der Regisseur flieht, und die Tasche kann durchsucht werden. Das seltsame Teil in ihr wird mit Laura benutzt, die sich unangenehmerweise in einen Bork verwandelt. Etwas weiter links wird dann per Hebelzug Laura/Bork auf Pfannkuchengröße gebracht. Vor dem FBI flieht man durch die Kanalisation, wo Chewy zum Kapitän gelangt.

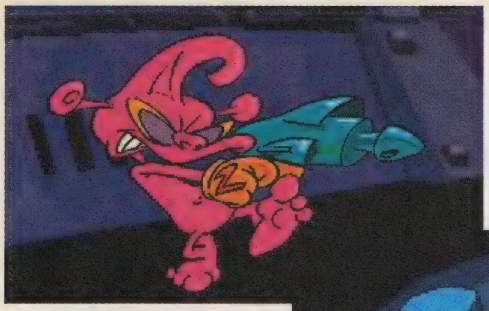
Amazonas

Im tiefsten Dschungel angekommen, wird der nunmehr gottgleiche Howard angesprochen (Sätze 1, 1, 2 und 2). Aus der rechten Kiste gilt es nun ein Videoband zu holen. Im Reisebüro wiederum liegen ein herrenloser Papagei, ein Artefakt, eine Schallplatte und ein Piranha, die allesamt mitgenommen werden. Man spielt die Platte ab und holt das Kostüm aus der Kommode. Der Talismann wird mit der Zange benutzt, wodurch das „Made in Taiwan"-Schild entfernt wird. Der Händler bekommt nun das Artefakt und drei Schoko-Tafeln. Nun geht's nach links in die Bar, wo der unfreundliche Barkeeper ausgefragt wird (Sätze 1, 1, 2, 1, 2, 2, 1 und 3). Man schaut links die Diva an und katapultiert den Papagei auf die Bühne. Die Lady ist von dem Plappermaul ziemlich genervt und gibt Chewy einen Gutschein, der an der Theke gegen eine Bloody Mary eingetauscht wird. Der nette, possierliche kleine Piranha wandert natürlich mit ins Glas, und das Gebräu wird der Diva kredenzt. Diese ist anscheinend nicht sehr tierlieb und sucht schreiend das Weite. Nun wird der Papagei angesprochen (Sätze 2, 1, 3, 4, 1 und 4). Anschließend bekommt Nichele das Galakleid und trällert auf der Bühne ihr Lied. Der Indigo wird angesprochen und tauscht gegen eine Schoki einen Dschungelplan ein.
Nun raus aus der Kneipe und über die Brücke in den Dschungel. Dort hält man sich zweimal links und folgt dem Weg. Der schlafende Leopard wird mit der Liane angebunden und mit vereinten Kräften hochgehoben. Dann geht's wieder nach links und schließlich rechts am Baum vorbei. Dummerweise war das eine Falle, und die Helden kommen ins Eingeborenenlager. Der Häuptling wird zunächst mit der Schoki ruhiggestimmt, anschließend wird der Korkenzieher vom Tisch genommen. Nun dreimal nach links und dann wieder über den Baumstamm nach rechts, wo das Gebüsch auf der linken Seite beiseite geräumt wird. Die hier zu findende Machete wird mitgenommen und gleich am Kautschukbaum benutzt. Den Kautschuk grabscht man sich und kehrt zurück ins Dorf der Wilden, die noch immer damit beschäftigt sind, Nichele und Howard zu kochen. Von dort wendet man sich nach rechts zu den Booten. Das Loch im Boot wird mit Hilfe des Kautschuks verschlossen und das andere Boot mit dem Korkenzieher in umgekehrter Weise bearbeitet. Dem Häuptling wird nun ein Rennen vorgeschlagen, das dieser freundlicherweise verliert. Die Freunde sind somit zunächst vorm Kochtopf gerettet. Logischerweise haben Kannibalen immer einen Videorecorder, also wird dieser mit der Videokassette benutzt. Jetzt nur noch dem Häuptling Satz 2 an den Kopf werfen, und die Videoanlage kann mitgenommen werden.



Das Tal

Im geheimen Tal wird zunächst Howard bequatscht (Sätze 1, 2 und 2), anschließend Nichele. Dann geht's nach links zum Film-Set. Der Würstchenverkäufer wird ebenfalls in eine Konversation verwickelt, und man betritt das Zelt. Dort werden Schlafmittel und Gutschein mitgenommen, für letzteren gibt es beim Verkäufer den ultimativen Mega-Surpriseburger. Nun werden zuerst Regisseur und Hauptdarstellerin und danach Nichele angeredet, die einen genialen Tarzanschrei ausstößt. Dem Regisseur wird jetzt die ganze Farbenpracht der Videoanlage gezeigt. Also geht's nach rechts und dann zur Einsiedlerhütte. Schlafmittel und Hamburger werden mit den Piranhas benutzt, die daraufhin sehr brav sind. Im Haus befinden sich ein nettes Buch mit Karte und ein paar Wachen, die jedoch mit den Worten 1, 2, 2 und 2 schnell zur Ruhe gebracht werden. Nun zum Set, wo der Gorilla bezwungen und benutzt wird. Damit werden die Wachen außer Gefecht gesetzt. Anschließend werden noch schnell die beiden Statuen aufgesammelt, dann läuft man in den Tempel. Der große Schoko wird aufs Podest gestellt, und man überquert die Brücke. Drüben



wandern die beiden Statuen auf die ersten beiden Markierungen und Chewy auf die dritte. Clint wacht auf, und die Borks entführen Nichele. Die Figur wird erneut mitgenommen, und man besteigt den Gorilla. Somit wird der Himmel von lästigen Insekten gereinigt.

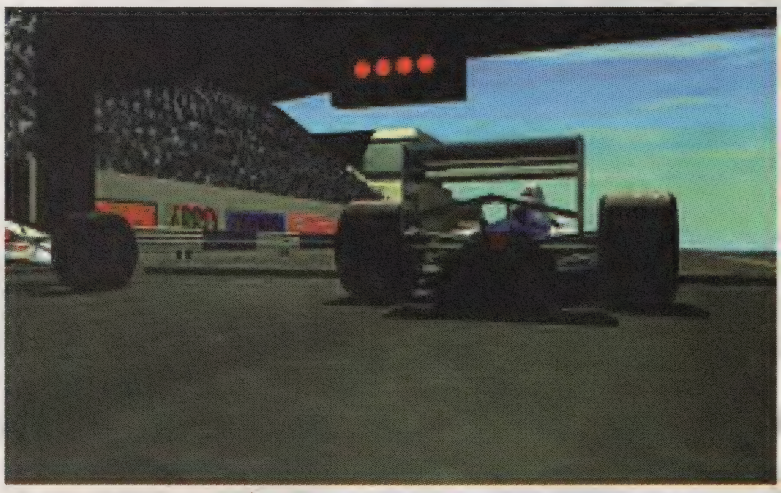


Nicheles Rettung

Jetzt gilt es, die süße Nichele zu befreien, was für einen echten lila Helden jedoch kein Problem sein sollte. Zunächst wird das Raumschiff der Borks geentert, und man spricht mit Clint. Dann wird das Funkgerät eingesackt, aus dem Wandschrank wird die Waffe genommen. Jetzt benutzt man Navigationscomputer und Transporter, um wieder in der Großstadt zu landen. Dort muß möglichst schnell und vor allem lebend unter Einsatz der Waffe das Hotel erreicht werden. Hier angekommen, geht es nach einer kleinen Ballerei durch die vordere Tür und zum Taxi, wo die Radkappen dreisterweise entwendet werden. Sie eignen sich hervorragend als Helme. Das Raumschiff wird mit dem Bork-Laser zerbröselt, und man saugt den Rest vom Suremy auf. Weiter nach rechts, wo es Rockmusik zu hören gibt. Das Suremy wird in der Kneipe auf die Borks losgelassen, und Clint beamt nach einem Funkgespräch Chewy zurück an Bord. Später in der Geisterstadt wird mit dem Sheriff ein wenig geklönt (Antworten 1, 1, 2 und 3), und man überreicht den Geist in der Flasche. Nun werden die Reifen und die Aufziehpuppen mitgenommen. Man wandert vorne durch die Stadt, wo die Reifen in den Eingang gestülpt werden. Dann ab in die Lore, und es geht abwärts...

Die Wache im Borklager wird durch die Aufziehpuppe getäuscht. Kaum durch die Tür geschlüpft, geht es nach links, wo die Spülung betätigt wird. Der Bork ist Geschichte und der Schleim in den Händen Chewys. Die Schokolade wird nun auf den Scanner gelegt und verwirrt damit die Wachen. Dann schnell am Fließband die Schalter umlegen und nach oben laufen, dort den Knopf neben der Tür drücken und nach links zum Gefängnis. Taucht eine Sonde auf, einfach mit Schleim bewerfen. Flugs wird Nichele befreit und der Knopf am Sessel betätigt. Und somit endet dieses Abenteuer mit einem Happy-End.

BUNT gemischt und streng SORTIERT

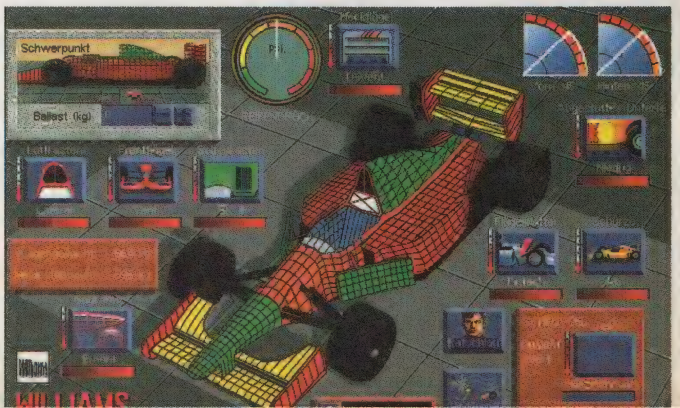


Crusader

Stefan Hillebrecht hat einen netten kleinen Cheat parat, der das Spielen von Crusader zu einem reinen Spaziergang macht:
Das Geheimnis besteht in den Parametern. Ruft Crusader einfach mit
C:\CRUSADER\CRUSADER -warp xx -skill y -egg 250
auf. Dabei steht xx für den gewünschten Startlevel von 01 bis 15 und y für den gewünschten Schwierigkeitsgrad von 1 bis 4. Das Besondere ist aber der Parameter „-egg 250", der auf keinen Fall geändert werden sollte. Er sorgt dafür, daß der Level gleich in einem Riesendepot mit ordentlich Munition und Waffen gestartet wird.

Grand Prix Manager

Schumi schmiert ständig ab, weil die Ausrüstung veraltet ist? Die Bank sitzt Euch schon wieder im Nacken? Kein Problem, Falko Boes hilft mit einer kleinen HEXerei weiter:
Zunächst wird ein beliebiger Spielstand aus dem Verzeichnis \GPM\Savegame geladen. Diese haben die Endung gps. Dann wird an Position „2698" der Wert „4F 4F 4F 4F" eingetragen. Et voilà, nach erneutem Laden sind plötzlich über eine Milliarde auf dem eigenen Konto.



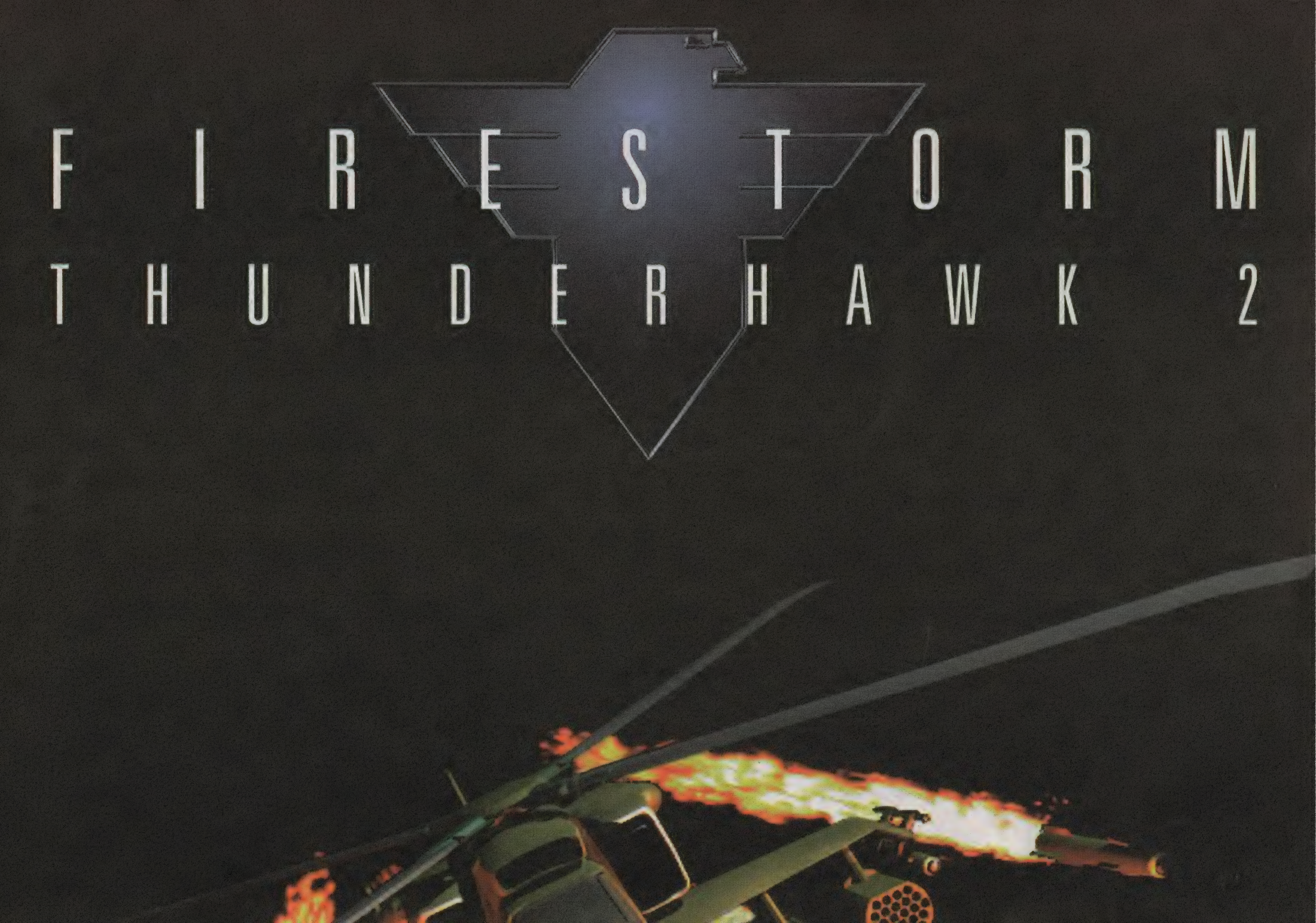
Der Drudenzirkel




PC
GAMER
CORE
DESIGN LIMITED

FIRESTORM

THUNDERHAWK 2




PC
attic

TORIN'S PASSAGE

KOMPLETTLÖSUNG

Martin Schilling hat Sierras neuestes Adventure schon geknackt und uns für alle, die noch nicht soweit sind, die Komplettlösung zukommen lassen:

WELT I

Zunächst geht es darum, die Eltern zu befreien, also läuft man am Anfang zu deren Haus zurück. Drinnen wühlt man fleißig im Wollkorb der Mutter, und nach viermaligem Anklicken wird der darin steckende und wild herumzappelnde Wurm eingesackt. Boogle lernt inzwischen, wie man sich in eine Kiste verwandelt. Neben des Vaters Fernsehsessel liegen seine Pfeife und ein Tabaksbeutel, der flugs mitgenommen wird. Nun verlassen wir das Haus, nehmen das Seil von der Scheune und ziehen das Beil aus dem Hackklotz. Anschließend begeben wir uns zum Startpunkt zurück und pflücken ein paar Beeren aus dem Hintergrund. Ganz im Osten stoßen wir auf ein Haus. Wir zerschlagen den Kristall links neben der Tür mit der Axt, worauf uns der Bewohner nach nochmaligem Anklopfen einläßt. Drinnen sprechen wir mit dem Wächter. Dieser erklärt, es sei Brauch, daß der neue Wächter seinem Vorgänger ein Abschiedsessen kocht. Zuerst geben wir ihm die Beeren, woraufhin er „Schnegetti Mosonara" verlangt, ein Mahl, das aus Schnecken und Moos zusammengebraut wird. Boogle lernt in der Zwischenzeit, sich in eine Lampe zu verwandeln. Nun geht's wieder an die frische Luft. Jetzt wandern wir weiter zum Westlichen Wurzelbaum. Wir hacken die viereckige Wurzel mit der Axt (sprich Bogus) ab und nehmen sie an uns. Beim Baum, an dem vorher vorbeigeschwungen wurde, unterhalten wir uns mit den beiden lustigen (österreichischen?) Schnecken. Von ihnen erfahren wir, daß sie am liebsten den Schlamm aus dem Stadtgraben mögen. Wir springen im Westen des Baums ab und begeben uns durch die nächsten zwei „Messerbäume" nach hinten durch. Im Wald lassen wir die Raupe (Zippi) das größte Blatt aussuchen und nehmen es mit. Dieses bieten wir den Schnecken an, und sie folgen uns (Augenbegrüßung). Jetzt wird Östlich abgesprungen, und wir gehen Richtung Norden weiter. Beim Sumpf angelangt, ersteigen wir den obersten Ast des Baumes und befestigen das Seil (Scheune) daran, an welches danach unser mutiger Held geknüpft wird. Nachdem wir abgesprungen sind und das Moos geholt haben, hängen wir einfach am Seil. Wir schwingen hin und her, indem wir in gleichmäßigem Abstand in die Mitte des Hintergrundes klicken, und halten uns im richtigen Moment am Ast fest. Dann gehen wir zum Startpunkt zurück und laufen nach Süden.

Vom Hügel aus sehen wir die Kristallstadt, auf die wir uns nun zubewegen. Wir setzen die Schnecken ab und nehmen den Grabenschlamm an uns. Die Stadt selbst kann zu diesem Zeitpunkt noch nicht betreten werden. Nun geht's zurück zur Hauptstraße. Die Schnecken werden gefangen, wenn sie versuchen, in der Bildmitte den Baum zu erklimmen. Dies geht folgendermaßen vor sich: Vor den Baum legen wir den Grabenschlamm, worauf die Schleimlinge nach unten kommen. Wir befehlen Boogle, sich in eine Kiste zu verwandeln, die wir darüberlegen. Nachdem wir uns etwas entfernt haben, sitzen die Schnecken in der Falle. Sie werden mitgenommen, und der Weg führt wieder am Wachmann vorbei. Wir bieten ihm das Moos, die Wurzel und eine Schnecke zum Dessert an, er öffnet die Tür und offeriert ein paar Kristalle, unter denen wir – gierig, wie wir sind – uns den größten aussuchen.

Nachdem die Tür durchschritten wurde, befinden wir uns in einem Kristallraum, der am Ende jeder Welt anzutreffen ist. Wir laufen nun zum Panel und lassen mit Hilfe des Kristalls die Kisten verschwinden, worauf eine Schale mit Kristallstaub erscheint. Diesen füllen wir größtenteils in den Tabaksbeutel und werfen etwas davon auf das Kristalltor. Schon sind wir in Escarpa!

WELT II: ESCARPA

In dieser Welt stellt sich uns die Aufgabe, neun Kacheln wiederzufinden und in ein Muster einzusetzen. Die erste liegt gleich nach der Landung vor uns auf dem Boden (nehmen!). Nun klettern wir die Leiter nach oben, werfen die zweite Kachel auf den Boden und stecken auch diese ein. Durch die Tür links kommen wir unverhoffter Dinge in eine Fernsehshow namens „Die Bitternuts". Frau Bitternut wird angesprochen und (sprachlich) ausgequetscht. Boogle lernt inzwischen, sich in eine Schaufel und ein Jojo zu verwandeln. Die Kachel auf dem Tisch vor uns können wir noch nicht nehmen, versuchen es aber trotzdem. Nun gehen wir zwei Etagen nach unten und treffen auf einen zweiköpfigen Geier, mit dem so lange geredet wird, bis er seinen Hunger erwähnt. Jetzt geht's die Treppe nach oben und in die linke Höhle, in der wir die nächste Kachel an uns nehmen. Dann befehlen wir Boogle, den freigelegten Schacht in Form eines Wurms zu durchkriechen. Dort verwandelt er sich zuerst in eine Lampe, dann schippt er als Schaufel etwas Drachenkot auf. Hat er sich wieder in einen Wurm verwandelt, bringt er uns den Drachenmist, woraufhin wir die Höhle wieder verlassen können. Beim Waschweib nehme man die Wäscheklammer von der Leine, anschließend wird durch das Tor in der Mitte und über die Brücke König Ruperts Palast betreten.

Wir reden mit Rupert und (Lady?) Di und erhalten ein Medaillon, das wir deren Tochter, wenn wir sie zu Gesicht bekommen, überreichen. Wir klauen vom Tisch im Hintergrund einen Hähnchenschenkel und setzen den blauen Kristall zu denen von König Rupert dazu, worauf wir eine Einladung zum Ball erhalten, der aber erst in einer Woche stattfindet. Also begeben wir uns zum Geier und lassen die Hühnerkeule über die steinerne Rampe rutschen, was zur Folge hat, daß der Aasliebhaber das Nest verläßt. Hier springen wir über den folgenden Abgrund und hangeln uns unter der sich anschließenden Höhle entlang zum Palast. Dort nehmen wir die vierte Kachel, den Staubwedel, das Schild, das Kissen und den Teppich mit, verlassen den Palast und kehren auf demselben Weg wieder zurück. Beim Waschweib wird das Schild abgewaschen, und die fünfte Kachel erscheint. Nun wird die Höhle betreten, an der wir vorhin vorbeigeklettert sind. Wir klemmen mit der Wäscheklammer unsere Nase zu, da das Gewölbe von Stinktieren bewohnt ist. Den Teppich halten wir als Schutzschild gegen den grünen Saft vor uns. Durch die Höhle kommen wir zu einem Bewohner, der auf einer Kachel sitzt. Nachdem wir ihn angesprochen haben, geben wir ihm das Kissen aus dem Palast. Zum Dank schenkt er uns die Kachel. Nummer sieben erhalten wir von Frau Bitternut gegen die Balleinladung (Helden haben doch keine Woche Zeit!). Unter dem Geiernest wächst ein kleiner Baum, den wir mit Drachenkot düngen. Wir klettern nun das Pflänzchen und die folgenden Treppen nach oben zu einer Stelle, an der neun Kacheln eingesetzt werden müssen. Die sieben vorhandenen werden beliebig eingepaßt. Nun begeben wir uns wieder zum König und erzählen ihm von den Kacheln, worauf er uns diejenige aus dem königlichen Hallenboden schenkt. Die letzte befindet sich im Palast, den wir durch

das Geiernest erreichen. Das Mädchen vertreiben wir folgendermaßen: Auf dem Balkon werfen wir das Stinktuch (Teppich) auf den Sims unter uns und fächern mit dem Staubwedel den Gestank in den Raum. Schon hat die Dame das Zimmer geräumt. Über die Leiter kommen wir nicht nach unten, also befehlen wir Boogle, sich in einen Jojo zu verwandeln und hinunterzuschwingen. Nun sollte er noch die neunte Kachel nehmen und wieder zu uns zurückkommen. Schlußendlich setzen wir also die letzten beiden Stücke ein, und zwar so, daß ein Gesicht entsteht. Die Tür geht auf, und durch die Benutzung des Kristallstaubes kann man wacker in die dritte Welt vordringen.

WELT III: PERGOLA

Wir landen auf einem Baum, fallen durch das Blattwerk und werden von winzigen Pergolanern an den Boden gefesselt – Gulliver läßt grüßen. Das ist unangenehm, und deshalb reißen wir uns los und zeigen dem Mädchen neben uns nicht die Briefmarkensammlung, sondern das Medaillon. Wir schneiden sie mit dem Messer aus ihrem Stiefel los. Lena, die Tochter des Königs aus Escarpa, will natürlich wieder nach Hause, und wir helfen ihr dabei. In der Zwischensequenz absolviert Boogle einen Erste-Hilfe-Kurs. Nun ist Logik gefragt, um in die vierte Welt durch die Kristalltür vorzudringen:

Erstes Rätsel: Zum Lösen verwendet man die Pentagrammzeichnung. Die Farben beziehen sich auf die Kleidungsstücke.

Zweites Rätsel: Die Frauen stehen links, die Männer rechts. Wenn zwei Frauen oder Männer nebeneinander richtig stehen, geben sie sich die Hand. Mit den Farben sind die Kleidungsstücke der Leute gemeint.

Männer: grün – gelb, grün – lila, lila – blau, grün – blau, grün – rot
Frauen: gelb – blau, gelb – lila, lila – rot, rot – blau, gelb – rot

Drittes Rätsel: Männer: grün – blau, grün – lila, grün – gelb, grün – rot, lila – blau
Frauen: gelb – blau, rot – blau, gelb – lila, rot – lila, gelb – rot

WELT IV: ASTHENIA

Zuerst nehme man die Flasche heraus. Im Inventar begucken wir sie genauer, öffnen sie und entnehmen ihr einen Lappen. Damit säubern wir die Schrankoberfläche und betätigen einen freigelegten Knopf, woraufhin eine Tür im Hintergrund erscheint, die wir durchschreiten. So finden wir uns in der Lava-



welt wieder. Links steht ein Gebäude, das auf Knopfdruck Kanonenkugeln feuert. Den Knopf betätigen wir und gehen ein wenig nach rechts, um die Kugel zu fangen. Dieser Prozeß wiederholt sich insgesamt viermal, danach suchen wir das Fort im Osten auf. Dort legen wir die Kanonenkugel auf den linken Wippensitz und steigen selbst auf den rechten, worauf ein Rumpeln ertönt. Wir schnappen uns wieder eine Kugel, begeben uns zum Katapult in der Mitte der Insel und schneiden, nachdem wir draufgesprungen sind, mit dem Messer das Seil durch. Wichtig ist, daß wir die Kanonenkugel dabeihaben, damit wir auf die andere Insel kommen. So finden wir uns in bester Münchhausen-Manier via Kanonenkugel auf der Nachbarinsel wieder – Hans Albers würde neidisch schauen.

Das erste Labyrinth

Auf der rechten Seite des Wegewirrwarrs finden wir einen blinkenden Gegenstand, den wir an uns nehmen (Schraubenschlüssel). Gleich anschließend wird mit ebendiesem Werkzeug auf der rechten Seite des Labyrinths die Maschine zusammengeschraubt. Mit diesem Gegenstand (Mega-Wasserpistole) schießen wir uns einen Weg durch die Lava und setzen so unsere Reise fort.

Das zweite Labyrinth

Zunächst geht's in den Nordwesten, dann zweimal gen Westen, dann wieder Nordwesten, im Turm zunächst Richtung Südosten und dann Südwesten, anschließend rechts am Turm vorbei nach Nordosten, Osten, Nordosten, Westen und endlich Südwesten.

Nun eine Denksportaufgabe: Wir aktivieren den Kristall und springen so über die Steinblöcke, daß jeder einmal berührt wird. Die Brücke ist nun voll ausgefahren, und wir überqueren sie. Im Kristallraum angekommen, setzen wir die Kristalle auf das Paneel, das der Lichtstrahl durch alle Klunker hindurch auf die andere Seite strahlt. Somit ist das Kristalltor freigelegt. Nach weiterer Staubbenutzung geht's nach Tenebrous.

WELT V: TENEBROUS

Gerade dort angekommen, wird unser Held bewußtlos, doch Boogle heilt ihn – ein Erste-Hilfe-Kurs schadet bekanntlich nie. Kaum ist To-



rin wieder auf den Beinen, geht es auch schon „sprunghaft" weiter auf die Kisten, wodurch der Lüftungsschacht in Griffnähe kommt. Mit Hilfe des Messers wird dieser geöffnet. Wir kriechen an sein Ende (wenn eine Leiste auftaucht, klicken wir sie weg!) und fallen mitten ins Land Tenebrous. Sofort werden wir mit der Begründung, eine Blume beim Sturz verletzt zu haben, ins Gefängnis ge-

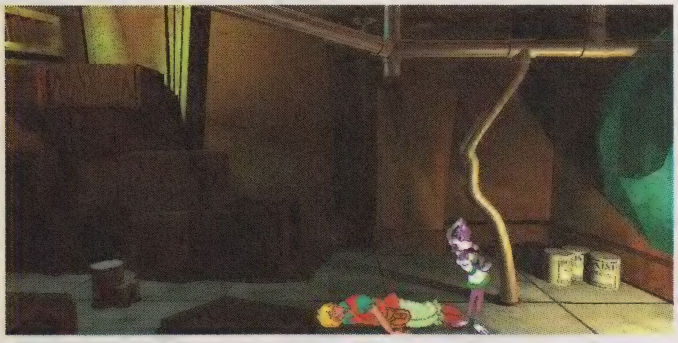




steckt, und Boogle wird von Lycentias Schmusetier entführt. Wieder frei, fragen wir die Sonnenblume und bekommen einen Hinweis, daß wir durch ein in der Nähe liegendes Theater in die Null und Nichtigkeit gelangen können...

Wir nehmen die Blume links und verlassen das Bild nach Südwesten, bis wir an einen traurigen Baum kommen, der nach dreimaligem Ansprechen „harzerweichend" weint. Dieses Harz wird mit Hilfe der Blume mitgenommen. Dann geht es zurück, und die Raupen werden mit dem Harz beseitigt und eingesackt. Die Sonnenblume ist entzückt und bereit, uns zu helfen. Wir begeben uns an die Schlucht (östlich des Baumes), die uns vom Theater trennt, wo wir auf die Stimme der Blume hören (anklicken). Nun müssen wir an eine Stelle des Abhangs klettern, um nicht herunterzufallen: Wir klicken ungefähr die untere Bildschirmmitte an (auf Blume hören, dann Torins rechte Hand anklicken, danach zweimal im Umkreis von Torins rechtem Fuß und dann den Fuß selbst).

Wir betreten das Theater durch die Hintertür und schnappen uns Stock und Zylinder. Der Raum ist kreisförmig. Rechts finden wir einen blinden Zauberer, den wir ansprechen, denn wir wollen versuchen, aus ihm einen großen Zauberer zu machen. Nun nehmen wir das Plakat im Hintergrund und gehen zu einem Angestellten am Synthesizer und sprechen ihn an. Er schenkt uns einen Audiokristall mit der Stimme Lycentias, wenn wir ihm etwas aufnehmen. Das tun wir auch und sind um einen Kristallcoder und Lycentias Audiokristall reicher. Wir sprechen mit dem Handwerker, schauen dem Messerwerfer zu und zeigen dem Hasen den Hut, in den er einzieht. Wir nehmen den Bogen mit und geben dem Zauberer (Sippi) den Zylinder. Jetzt fehlen ihm noch ein Zauberstab und ein Umhang. Wir zeigen ihm den Stock, den er jedoch ablehnt.



Wir schnappen uns den Dudelsack im Schrank hinter Sippi und suchen wieder den Handwerker auf. Dieser ist verschwunden, und wir nehmen die Säge an uns. So stutzen wir den Stock zu einem Zauberstab.

Den Umhang gewinnen wir folgendermaßen: Mit dem Seidenwurm wird der Umhang auf dem Plakat kopiert, und auch diesen geben wir an Sippi, der uns zum Dank ein Zauberbuch schenkt. An der Liege vor der Eingangstür finden wir noch ein Stückchen Kreide, mit dem wir den Bogen einschmieren.

Jetzt versuchen wir, etwas Musik zu machen (Bogen mit Säge). Schließlich werden wir von der Direktorin auf die Bühne gerufen, (rechts durch den Vorhang gehen), wo wir als Musiker unser Glück versuchen. Prompt erscheint der Wachtmeister und wirft uns in die Null und Nichtigkeit.

WELT VI: DIE NULL UND NICHTIGKEIT

Wir blasen uns mit Hilfe des Dudelsacks vor Lycentias Wohnungstür (rechts unten) und setzen den Audiokristall (der Wächter hat ihn zerbrochen) wieder zusammen. Statt des Befehls „Dreep, Herkommen" muß ein anderer Sprachcode verwendet werden:

ecksack bist / kommen / isc / her

Der Kristall wird, immer noch abspielend, in die Null und



Nichtigkeit geworfen, und wir klingeln an der Tür, über der wir uns dann verstecken. Dreep treibt ahnungslos in der Null und Nichtigkeit umher, während wir die Tür betreten. Wir benutzen das Zauberbuch mit der Hexe (folge: Rollentausch). Nun lösen wir das Halsband. Ist unser Onkel erschienen, trippeln wir zur Klippe und drohen herunterzufallen. Nun ist noch ein weiterer Rollentausch angesagt, und Onkelchen stürzt die Klippen hinunter. Alle werden befreit, und den Rest schaut man sich am besten in Ruhe an.

MOGUNTIA SOFT Hard & Software Versand
Alte Mainzer Str. 157
55129 Mainz
TEL/FAX: 06131/832875

AUSZUG UNSERES HARDWAREANGEBOTS:

CD-ROM:	4fach/6fach	219,-/309,-	**Boxen:** 80W/100W	65,-/75,-
RAM:	70ns 4/8 MB	209,-/399,-	**Modem:** 14400 intern	138,-
Festplatten:	850MB/1GB	369,-/409,-	**Joysticks:**	
Pentium CPU:	75/100/133	299,-/549,-/899,-	Wingman Extreme	85,-
Board + CPU:	75/100/133	539,-/779,-/1199,-	Flight Stick Pro	125,-
Grafikkarten:	PCI/VLB 1MB	ab 130,-	GravisFirebird	115,-
Soundkarten:	16Bit	ab 89,-	Suncom Gamepad	83,-
Drucker:	HP 600/660C	539,-/645,-	Thrustmaster FCS	118,-
Monitore:	14"/15"/17"	449,-/589,-/1099,-	Thrustmaster WCS	185,-

Rüsten Sie jetzt auf!! Wir zeigen Ihnen wie!!

CD-ROM SOFTWARE:

Albion	84,90
Bleifuss	54,90
Caesar II	79,90
Dime City	79,90
Fifa Soccer 96	79,90
NHL Hockey 96	79,90
Rebel Assault 2	74,90
TFX EF 2000	87,90
Warcraft 2	79,90
Worms	69,90

PC Komplettsysteme
Infotainment & Anwender Software
Lösungsbücher

Kostenlose Spieleliste anfordern!!
Versandkosten:
Vorkasse (Scheck/Bar) 7,-DM;
Nachnahme 10,-DM
Ausland nur Vorkasse 15,-DM;
ab 200,-DM Bestellwert vkfrei!
Geschäftszeiten:
Mo-Fr 10-20Uhr; Sa 12-16Uhr

BESSERWISSER INDEX

ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK

Alone in the Dark 2	8/94	Tip
Alone in the Dark 3	6/95	Tips
Al-Quadim	8/94	Lösung
Anstoß	10/94	Tips
Ascendancy	12/95	Tips
Battle Beast	1/96	Tips
Battle Isle II	6/94	Codes
Battle Isle II	8/94	Cheat
Battle Isle II	10/94	Cheat
Battle Isle II Data	10/94	Tip/Codes
Battle Isle 3	12/95	Tip/Codes
Biing!	11/95	Tips
Blackhawk	12/94	Codes
Christoph Kolumbus	10/94	Tip
Colonization	1/95	Cheat
Comanche	12/94	Cheat/Tip
Command & Conquer	12/95	Lösung
Corridor 7	10/94	Cheat
Creature Shock	2/95	Cheat
Das Schwarze Auge 2	12/94	Cheats
Das Schwarze Auge 2	1/95	Lösg./Tip/Karten
Das Schwarze Auge 2	2/95	Lösung/Karten
Der König der Löwen	11/95	Cheat
Der Patrizier	9/94	Tip
Der Planer	8/94	Tips
Der Reeder	9/95	Tips
Desert Strike	1/95	Codes
Desert Strike	2/95	Cheat
Devil Land	1/95	Cheats
Die Sage von Nietoom	4/95	Lösung
Die Sage von Nietoom	6/95	Lösung
Die Siedler	8/94	Codes
Discworld	8/95	Lösung
Dootus	9/94	Codes
Dragonsphere	6/94	Lösung
Dragon Lore	2/95	Lösung
Dreamweb	11/94	Lösung
Dungeon Master II	10/95	Codes
Dungeon Master II	11/95	Lösung
Dungeon Master II	12/95	Karten
Ecstatica	1/95	Lösung
Eishockey Manager	10/94	Tip
Elite 2	2/95	Tip
Fade to Black	1/96	Lösung
FIFA Int. Soccer	10/94	Tips
FIFA Int. Soccer	11/94	Tip
FIFA Int. Soccer	9/95	Tip
FX Fighter	11/95	Tips
Gabriel Knight	8/94	Tip
Guilty	6/95	Lösung
Hattrick	9/95	Cheat
Hattrick!	10/95	Cheats/Tip
Heimdall 2	10/94	Lösung
Hexen	1/96	Cheats
Hi-Octane	11/95	Cheats
Höhlenwelt Saga	3/95	Lösung
Höhlenwelt Saga	4/95	Lösung
Hurra Deutschland!	12/94	Cheats
In Extremis	8/94	Codes
Interior	8/95	Codes
Inherit the Earth	9/94	Lösung, Karten
Ishar 3	3/95	Cheat
Jack Jazzrabbit	1/95	Cheats
Jim Power	2/95	Tips
Joker CD	2/95	Tip
Jungle Strike	8/95	Codes
Jungle Strike	11/95	Codes
King's Quest 7	3/95	Lösung
Lawnmover Man	6/94	Tip
Legend of Kyrandia III	2/95	Lösung
Little Big Adventure	3/95	Cheat/Lösung
Lollypopp	2/95	Codes
Magic Carpet	8/95	Cheats
Master of Magic	8/95	Tip
Mechwarrior 2	10/95	Tips
Metal Marines	11/95	Codes
Metaltech: Earthsiege	3/95	Tip
Might & Magic V	10/94	Tips
Myst	9/94	Lösung
Need for Speed	1/96	Cheats
Oldtimer	3/95	Cheat
One Must Fall	2/95	Tips
Outpost	9/94	Tips, Cheats
Panzer General	4/95	Tips
Phantasmagoria	11/95	Lösung
Pinball Fantasies	6/94	Tip
Pirates!	2/95	Tip
Pizza Connection	12/94	Cheat
Prisoner of Ice	9/95	Lösung
Raptor	8/94	Cheat
Rebel Assault II	1/96	Codes
Reunion	9/94	Tips
Rings of Medusa Gold	12/94	Cheat
Robinsons Requiem	11/94	Tip
Robinsons Requiem	4/95	Tips
Sim City 2000	8/94	Cheat/Tip
Simon the Sorcerer II	9/95	Lösung
Sim Tower	9/95	Cheat
Space Quest 6	10/95	Lösung
Star Trek: The Judgment Rites	6/94	Lösung
Subwar 2050	6/94	Tip
Superfrog	6/95	Codes/Tips
Superhero League of Hoboken	11/94	Lösung
Super Street Fighter II Turbo	10/95	Tip
Terminal Velocity	1/96	Cheats
The Dig	1/96	Lösung/Karte
The Horde	12/94	Cheat
The Last Dynasty	10/95	Lösung
The Lost Vikings	6/94	Codes
Theme Park	9/94	Cheat, Tip
Theme Park	1/95	Cheat
Tie Fighter	10/94	Tips/Codes
Tie Fighter	12/94	Lösung
Tom Long	10/94	Lösung
Transport Tycoon	1/95	Tips
Transport Tycoon Deluxe	12/95	Tips
UFO	11/94	Cheats
Ultima VIII	8/94	Cheats/Lösung
Virtual Casino	4/95	Cheat
Vollgas	9/95	Lösung
Wacky Wheels	9/95	Cheat
Warcraft	4/95	Tips
Warcraft	6/95	Cheats
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	6/95	Lösung
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	8/95	Lösung
Worms	1/96	Tips
X-Com: Terror f.t. Deep	8/95	Cheat
X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
Yol Joe!	6/94	Cheat
Zeppelin	6/94	Tips

zocker olymp

TOP JOB

So, das neue Jahr ist auch schon wieder nicht mehr ganz so neu, und den guten Vorsätzen wurde bereits ein von Herzen kommendes Lebewohl zugerufen. Willkommen heißen wir dagegen die Gewinner der zugesagten Games: Mit Der Reeder (CD) schippert über die Weltmeere

Thomas Hansen, Klanxbüll

Mit Historyline 1914 – 1918 (CD) beweist sein strategisches Geschick im Ersten Weltkrieg

Reiner Wiegel, Lünen

Und mit Battle Isle 2 (CD) zieht in die Digi-Schlachten

Daniel Boll, Coesfeld

BLACKOUT

Dieses Mal steht ja nur ein Teil zur Verlosung an, aber dieses hat's auch in sich: die brandneuen Mechkrieger aus dem BattleTech-Universum! Lange anhaltende Kurzweil mit dem Blechsalat versprechen wir

Theodor Dörr, Wiesbaden

PC PARLAMENT

Eure schlauen Antworten auf unsere dummen Fragen haben uns ja wirklich und wahrhaftig den Einzug ins Landesparlament beschert – weiter so! Und damit's auch wirklich so weitergeht, hier wieder sieben wunderhübsche Gaben: Mit Capitalism baut sich sein imposantes Wirtschaftsimperium auf

Carsten Brähler, Fulda

Das Joker-Shirt paßt wie maßgeschneidert

Torsten Sieber, Freiburg
Christian Hecht, Stade
Tim Niemann, Enger

Auch drei Ghost-Mützen haben die passenden Plätze gefunden, es handelt sich um die Häupter von

Thomas Schwab, Althütte
Frederik Köberlein, München
Carmen Maschmann, Büdelsdorf

POLE-POSITION

Tja, Schumi war zwar schon vorher nicht mehr zu schlagen, endgültiger Weltmeister war er aber in Aida/Japan. Und der endgültige erste Preis, ein Glastisch mit originalen F1-Slicks, gebührt

Sven Reinhardt, Frohburg

Für die zweite bis fünfte Startposition gibt's je ein Metallmodell eines originalen F1-Boliden, und zwar für

Axel Schlott, Hamburg
Clémi-Heike Pack, Eibelshausen
Peter Psotka, Rödermark
Dirk Franke, Freising

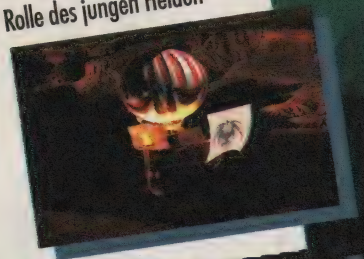
Auf den Plätzen 6 bis 20, für die je ein schickes T-Shirt vergeben wird, sind gelandet

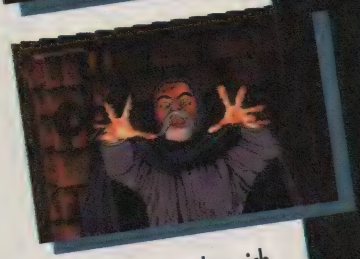
Johanna Lepp, Wiesloch
Stephan Knauer, Neckargemünd
Hans Schleicher, Viernheim
Carsten Rose, Tostedt
Kathrin Martinek, Bann
Dennis Humburg, Staufenberg
Maria Krajewski, Sprockhövel
Matthias Leib, Mommenheim
Thomas Eckrodt, Steinfurt
Gerhard Maier, Ortenburg
Oliver Kijas, Obertshausen
Niels Kuchenbuch, Wolfsburg
Daniel Platl, Stammbach
Thomas Roigk, Hohenleipisch
Steffen Geiger, Schriesheim

So, und mehr haben wir beim besten Willen nicht zu vergeben, laßt uns also eine kleine Verschnaufpause bis nächsten Monat. Bis dahin viel Spaß mit den Preisen!

WER FINDET DEN WEISSEN DIAMANTEN UND BRICHT DIE MACHT DES DUNKLEN HERRSCHERS?

Das Fantasyreich Thurania ist dem Untergang geweiht. Der finstere Zauberer Merrox, ein Adept der schwarzen Magie, öffnet das Tor zu einer anderen Dimension und beschwört damit den Dämonenlord Azabaaleph. Nur ein machtvoller Diamant, dessen Energie von einem weißen Magier gebündelt wird, kann diese Höllenpforte wieder schließen und das Unheil abwenden. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Helden





Alexander und machen sich auf die spannende und gefahrvolle Suche nach dem zerbrochenen Stein. In Ihren starken Händen liegt das Schicksal einer ganzen Welt!

Kompatibel mit Windows 95

FEATURES:

- Alle Charaktere sind 3D-animiert
- Mehr als sechzig magische Schauplätze und Handlungsorte
- Spielcharaktere mit über 100 Animationsphasen
- Deutsche Sprachausgabe in Menü- und Dialogsystem

USK Geeignet ab 6 Jahren

MS-DOS CD-ROM

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23

WOZU SONST HABT IHR EIN CD-ROM?





Datenbank
mit ALLEN bisher veröffentlichten Tips, Cheats, Karten und Komplettlösungen!

Multimedia-Game
von, mit und über die Redaktion: eine gnadenlose Gaudi zum Ablachen!

Tolle **Hintergrund-Infos, heiße Demos,** Multimedia-Shopping und und und!





Nun noch **29,– DM!**

Interaktives **Video-Interview** mit Michael: 150 kluge Fragen – 150 dumme Antworten!

Joker Clip Art
zur freien Verwendung für Eure Briefbögen, Grußkarten etc.!

Interaktiver **Ghost-Comic** mit Sound für Gags ohne Ende!

DIE JOKER-CD

DAS ULTIMATIVE KULT-EREIGNIS

Für nur noch 29,– DM (zzgl. 6,50 DM Porto Inland/10,– DM Porto Ausland) bei:

JOKER VERLAG

„JOKER SHOP" · BRETONISCHER RING 2 · D-85630 GRASBRUNN

Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.





DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER

JETZT AUCH FÜR JAHRGANG '94

ODER



+



=

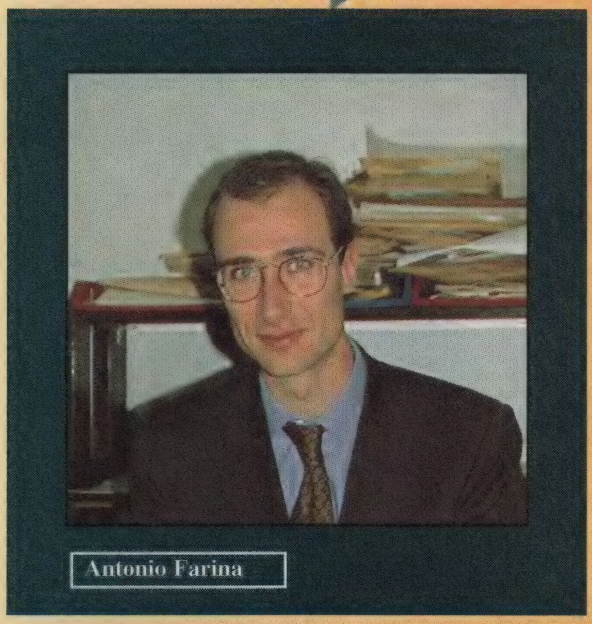
DER KOMPLETTE PC JOKER JAHRGANG 93 ODER 94 PLUS SAMMELORDNER ZUM SUPER-SONDERPREIS VON NUR 50,–DM!

Bestelladresse: Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

SMALLTALK

ein offenes Gespräch mit: Antonio Farina von Graffiti



Antonio Farina

In unserer Plauderecke waren schon Programmierer aus aller Herren Länder vertreten, aber mit dem Chef des Newcomer-Teams aus Mailand begrüßen wir heute unseren ersten italienischen Gast: Bon Giorno, Antonio!

Der Grund für unsere bisherige Enthaltsamkeit auf mediterranem Software-Terrain ist simpel: Mit Graffiti sind italienische Entwickler erstmals auch international wirklich erfolgreich, denn ihre Fun-Raserei „Bleifuß" (die im Rest der Welt übrigens „Screamer" heißt) kam in England auf Platz eins der Charts und erfreut sich u.a. auch in den USA größter Beliebtheit. Aber bereits Graffitis erster PC-Titel, die kampfstarke Roboter-Action „Iron Assault", konnte ja weitgehend überzeugen, und die persönliche Softographie von Antonio Farina umfaßt sogar noch ein paar Spiele mehr – welche das sind, sollt Ihr nun von ihm selbst erfahren.

?: *Hallo, Antonio, verrat unseren Lesern doch zunächst mal ein bißchen was über deinen Werdegang!*

AF: Ich wurde am 30.10.64 in Verona geboren und habe mich schon in der Schule mit Computern beschäftigt. Weihnachten 1982 bekam ich einen Spectrum geschenkt, und als ich damit alles Greifbare durchgezockt hatte, begann ich eben, selbst etwas in BASIC und Assembler zu programmieren. Vier Spiele sind in dieser Zeit entstanden, darunter auch ein Adventure – aber veröffentlicht wurde davon nie etwas.

?: *Wieso, war das Zeug so schlecht?*

AF: Das ist relativ, aber zur Veröffentlichung war es wohl keinesfalls gut genug.

?: *Apropos relativ: Du sprichst auch relativ gut deutsch und sogar nahezu perfekt englisch – wo hast du das gelernt?*

AF: In der Schule und später natürlich auch durch die Arbeit in der Softwarebranche, da braucht man das einfach.

?: *Du warst auch vor der Gründung von Graffiti bereits in diesem Metier tätig?*

AF: Mehr oder weniger, denn ich war erst bei einer Firma angestellt, die Business-Software produziert. Für sie habe ich tagsüber Buchhaltungsprogramme geschrieben und nachts ganz privat an meinen geliebten Spielen gearbeitet bzw. gezockt. Vor sieben oder acht Jahren bin ich dann zu Leader gegangen, dem damals größten italienischen Game-Distributor. Dort habe ich Spiele für C64 und Amiga entwickelt – vielleicht sagen ja die Titel „Sturmtruppen" oder „Bomber Bob" jemand noch etwas. Aus heutiger Sicht muß ich aber sagen, daß selbst sie nicht besonders viel getaugt haben – das waren halt meine Lehrjahre. Dabei habe ich auch gelernt, daß man mit externen Leuten keine wirklich guten Games machen kann, weil sich die Qualität ihrer Arbeit nur schlecht kontrollieren läßt.

?: *Und wann wurde dann Graffiti gegründet?*

AF: Anfang 1992 in Mailand. Zuerst haben wir uns auch als Service-Firma für andere Hersteller betätigt, von uns stammt z.B. die spanische Version von Westwoods „Lands of Lore".

?: *Die spanische?! Wie das denn?*

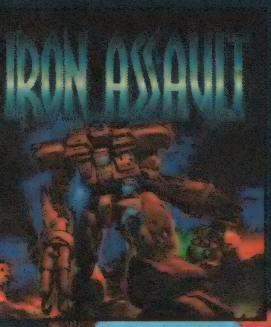
AF: Tja, eine Fassung in meiner Muttersprache ist leider nie gemacht worden; der spanische Markt ist wohl auch etwas größer als der italienische. Aber ich hätte sogar noch etwas Exotischeres anzubieten: Unser erstes eigenes Spiel „Super Loopz" ist nur in Japan erschienen! Das war eine verbesserte Version des Klassikers „Loopz", die wir für Imagineer entwickelt haben. Sonst wurde sie leider nir-



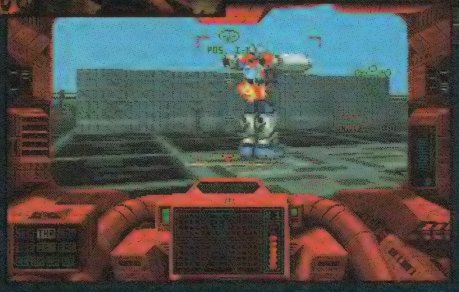
Das ganze Graffiti-Team



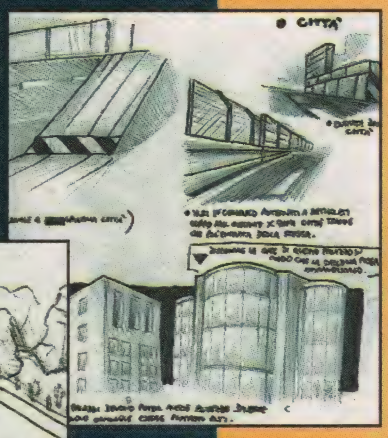
Die Bleifuß-Programmierer bei der Arbeit



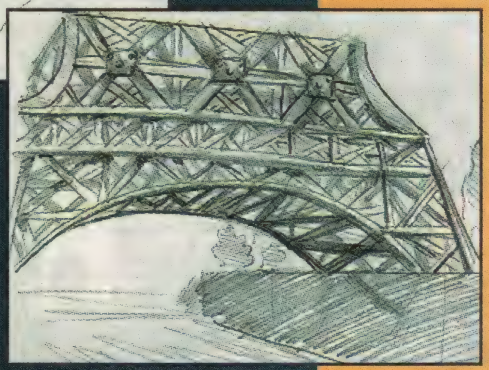




Die italienische BattleTech-Variante: Iron Assault

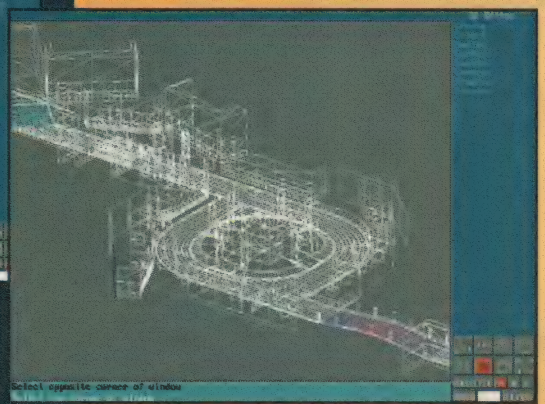






Skizzen zu Bleifuß





Rennstrecken im 3D-Studio

gends veröffentlicht, deshalb haben wir uns jetzt auch für Virgin als Vertriebspartner entschieden.

?: *Wenn wir schon bei den Anfängen sind, kannst du uns auch gleich erklären, wie ihr bei „Iron Assault" auf die Idee gekommen seid, Elemente von „BattleTech" mit solchen aus 3D-Dungeons zu verknüpfen!*

AF: Nun, wir hatten diese hübsche 3D-Engine mit „Light Source"- und „Wetter"-Effekten; außerdem gab es 1992 noch kein gutes Spiel im Stil von „BattleTech" und überhaupt keine Ballerdungeons. Leider ergaben sich dann eine Menge Komplikationen, so daß wir erst Anfang 1995 mit dem Projekt fertig wurden – und zu diesem Zeitpunkt waren die Grafik und unser Konzept natürlich längst nicht mehr so revolutionär.

?: *Kommen wir zu eurem jüngsten Werk „Bleifuß", das außerhalb Deutschlands „Screamer" heißt – hat es eine spezielle Bewandtnis mit diesem Namen?*

AF: Jeder, der sich bei Virgin das Teil angesehen hat, schrie vor Begeisterung auf; also haben wir uns gedacht, nennen wir das ganze Game einfach *Schreier*.

?: *Na ja, es ist ja auch zum Schreien schön. Doch in der Demo-Version flogen zusätzlich noch die Funken wie bei Segas „Daytona USA". Warum sind sie in der Endversion verschwunden?*

AF: Wir wollten entweder einen tollen Effekt oder gar keinen, daher haben wir die Funken rausgelassen. Aber dafür waren in der Demo-Version die Rauchfahnen noch nicht transparent!

?: *Auch wieder wahr. Im Vergleich mit „Daytona USA" fällt zudem auf, daß bei eurem Game das Fahrerfeld meist so dicht gedrängt ist, daß man nach dem kleinsten Fehler mitunter um zehn Plätze zurückfällt. Ist die Lösung der Konkurrenz da nicht besser?*

AF: Nun, dafür kann man dort die Gegner kaum unterscheiden. Bei uns dagegen fährst du mal gegen einen Porsche, mal gegen einen Ferrari, das ist doch viel persönlicher. Und ein dicht gedrängtes Fahrerfeld hat ja auch seine Vorteile – es heißt dann eben alles oder nichts!

?: *Wer gerne alles hätte und oft nichts bekommt, würde sich gewiß über Cheats zu „Bleifuß" freuen. Gibt's so was?*

AF: Hm, ich bin mir nicht sicher, ob ich die wirklich verraten soll! Daß man nach einem Sieg sämtliche Strecken verkehrt herum und mit einem superschnellen Raketenauto befahren kann, ist wahrscheinlich schon bekannt. Es gibt aber auch einen Cheat, mit dem alle Gegner zu pfeilschnellen Bullet-Flitzern werden, und die „Hütchen" auf der Strecke lassen sich sogar in Mädchen oder Dynamitstangen verwandeln. Aber wie das geht, muß man schon selbst herausfinden…

?: *Auch recht, dann laß uns aber mal gemeinsam herausfinden, wie die Zukunftspläne von Graffiti aussehen. Setzt ihr erst mal „Bleifuß" fort, oder wollt ihr euch in eine andere Richtung entwickeln?*

AF: „Screamer 2" steht wegen des großen Erfolgs natürlich zur Diskussion, aber wir haben uns noch nicht festgelegt. Das Problem ist, daß momentan fast jeder Hersteller ein Rennspiel in Arbeit hat. Und da muß man sich einfach abheben, um nicht unterzugehen. Aber ich will hier nicht unsere Ideen ausplaudern: Feind liest mit!

?: *Okay, aber wie denkst du ganz unabhängig von euren persönlichen Plänen z.B. über Spiele wie „Fire and Forget",*

wo Rasen und Ballern miteinander kombiniert werden?

AF: Man kann entweder ein gutes Autorennen oder ein gutes Ballerspiel machen, beides gleichzeitig wird meiner Meinung nach immer eine halbherzige Angelegenheit bleiben. Anders gesagt, wir sind für „Fun without guns"!

?: *Ah ja, eure Waffe ist die Spraydose. Oder wie ist der Name Graffiti sonst zu verstehen?*

AF: I wo, den habe ich nur ausgesucht, weil er in allen Sprachen gleich ausgesprochen wird. Gemeint ist damit eigentlich jede Art der Malkunst, angefangen von der Höhlenmalerei bis zu den heute üblichen Formen.

?: *Eine großzügige Sichtweise! Eure Grafiker scheinen aber auch weit herumgekommen zu sein, denn in „Bleifuß" ist u.a. ja sogar der Kölner Dom zu entdecken.*

AF: Ja, wir haben uns von den Sehenswürdigkeiten dieser Welt schon inspirieren lassen. Als Vorlage wurden dabei übrigens oft Fotos verwendet, weil das viel Zeit und Geld spart. Für die Malerei am Computer braucht man dann ohnehin noch Skizzen und und und...

?: *Aber warum habt ihr dann keine italienische Stadt ins Spiel aufgenommen? Sogar in dem durch und durch amerikanischen „ESPN Extreme Games", das gerade auch für den PC umgesetzt wird, ist deine Heimat grafisch vertreten?!*

AF: Bloß wie: Das trieft ja so vor lauter Klischees, daß man als Italiener nur darüber lachen kann – die kleine neapolitanische Gasse und das Forum Romanum sind längst nicht alles, was es bei uns gibt!

?: *Schon, aber immer noch besser als nichts. Aber bitte, reden wir doch mal über deinen persönlichen Stil. Geht der eher in Richtung Fiat 500, oder würdest du im Zweifel doch lieber einen Ferrari bevorzugen?*

AF: Ich fahre im Moment einen Volvo 480, und ein Traumwagen ist für mich z.B. der Porsche 911. Mir hat zwar mal jemand gesagt, daß man erfolgreiche Programmierer an der Rolex und ihrem Ferrari erkennt, aber ich weiß nicht so recht. Nach meiner Erfahrung sieht man solche Leute einmal und dann nie wieder, weil man angesichts der Konkurrenzsituation heutzutage sein Geld besser in die Firma investiert.

?: *Wie vernünftig! Investierst du auch mal was in Hobbies?*



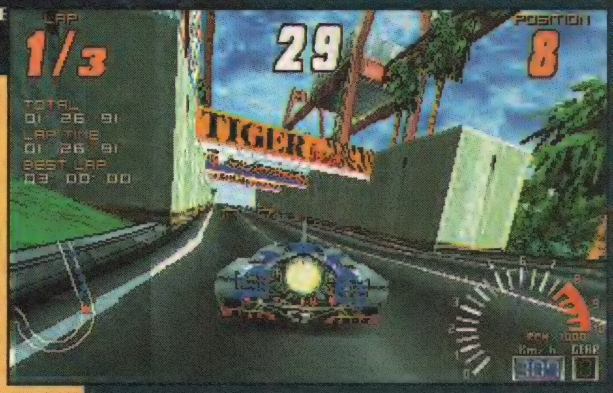
Das Bullet Car im Auswahlmenü...

AF: Schön wäre es ja, aber ich muß schon froh sein, wenn ich neben all der Arbeit zum Skifahren komme oder mir klassische Musik anhören kann.

?: *Und welche Games spielst du im Moment am liebsten?*

AF: In meinem Beruf spielt man nicht mehr, man studiert die Spiele! Zur Zeit gilt das vor allem für „Sega Rally", dem ersten Rennspiel, bei dem man meiner Ansicht nach das Fahrgefühl wirklich realistisch hinbekommen hat.

?: *Tja, dann bedanken wir uns für das Gespräch und wünschen dir und dem Rest der Crew weiterhin so viel Erfolg wie bisher. Vielleicht klappt's ja noch irgendwann mit dem absolut realistischen Fahrgefühl im Porsche! (mm)*



...und in voller Fahrt



Der Kölner Dom steht in Lindburg!

DIE SOFTOGRAPHIE VON GRAFFITI

Lands of Lore – Lokalisation für Spanien (1992)
Super Loopz (1993)
Iron Assault (1995)
Bleifuß (1995)



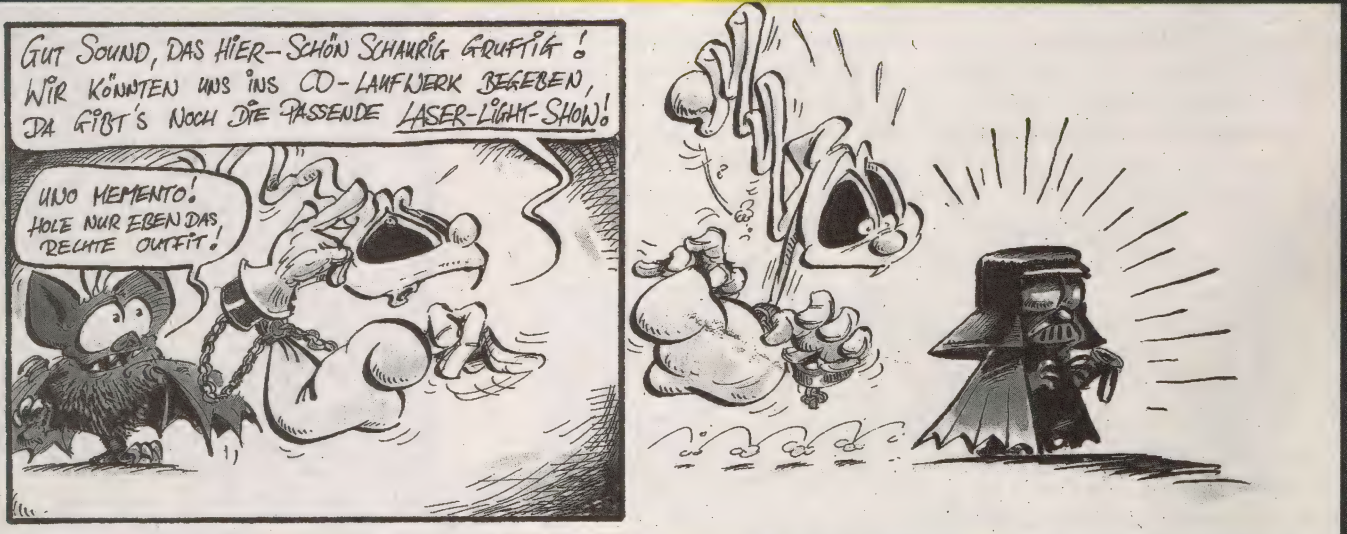
Arcade-Racing made in Milano



Viva Las Vegas!

GHOST IN THE MACHINE







AM 23. FEBRUAR KOMMT DER NEUE MULTIMEDIA JOKER MIT VERBESSERTEM KONZEPT!



JETZT NOCH MEHR HINTERGRUND-INFOS, INTERVIEWS U.S.W.



AB SOFORT MIT ÜBER 50% MEHR VIDEOS

WAHLWEISE MIT SPEKTAKULÄRER BEGLEIT-CD

PD Perlen

Wo der Preis mehr zählt als die Präsentation, da ist die Shareware nicht weit: Hier lesen all jene richtig, die Scheiben aller Art suchen – sich aber nur ungern eine größere Scheibe aus dem Sparstrumpf schneiden.



Der Name ist Programm: **Baller-Spiele Top-Selection** von Ari bietet für 20 Mark über 100 Actionspiele. Das meiste läuft unter DOS, manches auch unter „Windows", aber alles über eine deutsch kommentierte Menüoberfläche. Neben Klassikern wie „Raptor", „Descent", „Highway Hunter" oder „Flying Tigers" haben uns da speziell die für zwei Spieler geeignete Gangsterhatz „Cyberdogs" und das süffige Shoot'em Up „The Last Eichhof" gefallen. Dazu kommen zahlreiche Umsetzungen des Arcade-Oldies „Space Invaders" (etwa „Clone Invaders", „Galaga" oder „Gunhead Defenders") sowie der schöne „Centipede"-Klon „Megapede". Aber auch das spielbare Demo der Monster-Rangelei „Creep Clash" oder die „Asteroids"-Variante „Comet Busters" machen Laune, außerdem sind noch fünf Virenscanner mit von der preiswerten Action-Partie.



Versprüht bleihaltigen Charme: Cyberdogs



Ein Homerun für den Papst: Bible Baseball



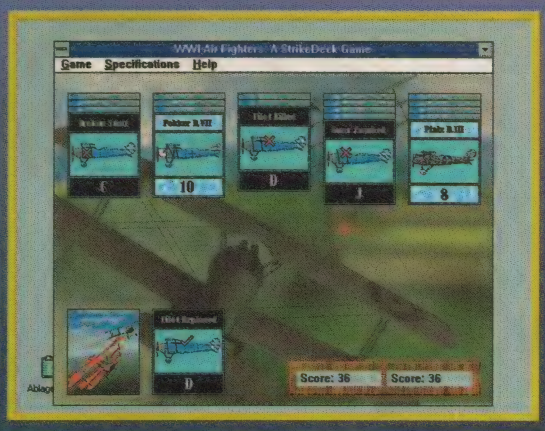
Von Tewi stammt die 30 Märker billige Scheibe **Windows-Spiele 95/96**, auf deren mustergültig kommentierten Menüoberfläche gut 150 Fenster-Spiele nach Kategorien wie Action, Adventure, Sport oder Strategie abgelegt wurden. Erwähnenswert sind dabei vor allem die Vollversion der strategischen „U-Boot-Jagd", Händeleien wie „Air Strike", „First Challenge" oder „Combat Action" und Handeleien wie „Gazillionaire". Abenteurer werden mit „Quenzar's Caverns" oder „Dragon's Quest" versorgt, und wer Exotika sucht, wird beim religiös-sportlichen „Bible Baseball" oder dem ulkigen Pferderennen „Day at the Races" fündig. Weil zudem ein ganzer Schwung von Kartenspielen („Black Dog", „Cribbage", „Canasta", „Bridge", „Video Poker" etc.) geboten wird, sollte für jeden etwas dabei sein.



Wer bereits durch neue Fenster blickt, dem offeriert Tewi für 30,– DM **Alles für Windows 95**. Games sind das freilich kaum, aber das wenige hat's in sich: ein spielbares Demo von „Lemmings für Windows", netzwerktaugliche „Board Games for Two" (also Schach, Dame oder Backgammon) sowie das Construction-Kit „Utopia" für Abenteuer- und Rollenspiele. Auf der Anwendungsseite wartet mehr, etwa „Larry Wall's Perl" zum Erstellen und Compilieren eigener Programme. Oder der kleine, aber feine Taskmanager „Win Zip", dann „Robo Dun", das den Zugang zum Internet-Provider erleichtert, und „Web Wizard", mit dem dort eine Homepage eingerichtet werden kann. Der „ESS-Code" konvertiert Binär-Dateien zum Austausch über E-Mail, und mit „Win Zip" bekommt man noch einen fähigen 32-Bit-Packer. Insgesamt also viel Holz fürs Geld.



Schach im Netz mit Board Games for Two



Angriff der Papierflieger: WW 1 Air Fighters

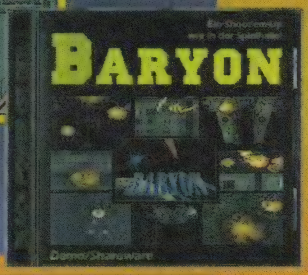
Für gerade mal 15 Märker bekommt man von CDV **Kartenspiele Vol. 2** – und damit eine deutsch kommentierte Menüoberfläche mit rund 160 Games für DOS, „Windows" oder OS/2. So etwa die hübschen Trumpfkarten von „WW1 Air Fighters", Fernöstliches wie „Flower Card" und „Pai Gow Poker" sowie Blackjack-Training an den „BJ Tabels". Gepokert wird „7 Card Stud Hilow", und das „Rider Tarot" ermöglicht gar einen Blick in die Zukunft. Wer sich da alleine sieht, der greift zum hübschen OS/2-Solitaire „Seahaven Tower", während sich Strategen nach „Cairo" wagen und Modem-Kartler auf eine Partie „Gin Rummy" freuen. Ja, dank „Jass" darf sogar gejasst werden, und mit „Monster Bridge" ist noch eine wüst-originelle Britenbrücke mit an Bord.

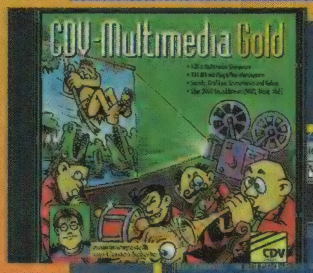


Ebenfalls von CDV, 15 Mark billig und mit einer deutschen DOS-Oberfläche ausgestattet ist **Baryon**. Den Titel verdanken die zehn gebotenen Progis einer ultraschnellen und auch für zwei Spieler geeigneten Ballerei, bei der man à la „Raptor" den vertikal scrollenden Bildschirm von feindlichen Fliegern, Schiffen und Panzern säubern muß. Knobelfreunde werden mit dem „Jumper", der „Kistenschieberei" im Stil von „Sokoban" und dem kniffeligen „Alone" beglückt, und Abenteurer dürfen sich auf „Privatdetektiv Jim Pauder" sowie „Igor" freuen. Last but not least gibt's mit „Skunny Wildwest" noch einen hübschen Parallax-Plattformer, „Winopoly" ist eine gelungene Fenster-Variante des beliebten Brettspiels, und „VBRun" beinhaltet alle aktuellen Runtime-Libraries von „Windows". Klasse statt Masse lautet hier also die Devise.



Der Titelgeber läßt's krachen: Baryon







Der Layout-Crack greift zu Crack 2.0

Das letzte Sonderangebot des Tages kommt ebenfalls von CDV, nennt sich **Multimedia Gold** und bietet für 20 Mark etwa 100 Programme aus den Bereichen Video und Musik. Die überwiegend unter „Windows" abrufbare Zusammenstellung unter der Menüoberfläche wurde vom Berliner PD-Guru Carsten Scheibe zusammengestellt und enthält mit „Crack 2.0" u.a. auch ein umfangreiches Autorensystem zur Erstellung elektronischer Zeitungen. „Take One" dagegen ist ein guter Animationsgenerator, „TZ Video Master" eine vorzügliche Videoschnitt-Applikation und „Micro Lathe" ein ordentliches Render-Tool. Auf Musiker warten 2.400 Sounddateien, ein „Guitar Workshop", der MIDI-Sequenzer „Music Sculptor", die Notations-Soft „Mozart" sowie der Wav-Editor „Voc 386". Und mittels „Brain Box" lassen sich sogar noch vertonte Comics erstellen – wenn das nicht goldig multimedial ist?



Infos & Bezug

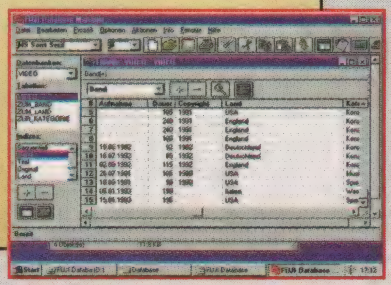
„Alles für Windows 95" benötigt einen 486er mit 8 MB RAM sowie natürlich „Win 95" und eine Maus. Ansonsten genügt ein 386er mit 2 MB RAM (nur für die „Windows-Spiele 95/96" sollten es 4 MB sein) und idealerweise „Windows 3.1" auf der Festplatte. Zu haben sind die Scheiben samt und sonders in Kaufhäusern und Fachmärkten. (md)

DIE NEUEN FUJI-TOOLS

Fuji kennt man als Hersteller von Leerdisks und Filmen: Jetzt ist der japanische Mischkonzern auch unter die Softwareproduzenten gegangen und hat uns gleich zehn CD-Sampler für „Windows" auf den Schreibtisch gelegt!

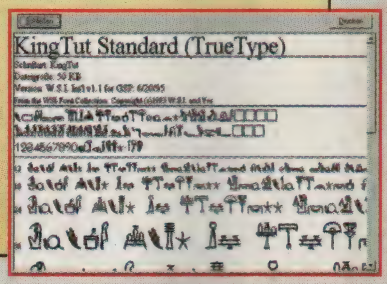
OFFICE

Bürohengste bekommen bei Fuji BüroPlus 1.6 die (updatefähigen) Programme „WinAuftrag" und „WinFiBu", die sich mit der Verwaltung von Kunden- und Bestandslisten bzw. mit Buchhaltung & Finanzen beschäftigen – und letztere mit 40,– DM belasten. Zehn Märker billiger ist Fuji DataBase 1.0, das mit maximal zwei Milliarden Datensätzen pro Datenbank protzt und vom einfachen Text über Fließkommazahlen bis zum „dBase"-File so ziemlich alles schluckt, was man ihm vorsetzt.



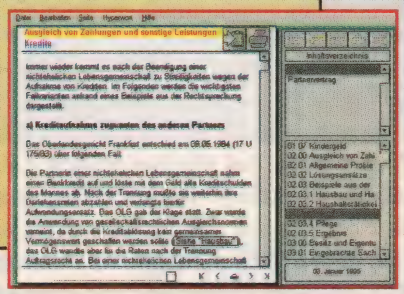
TEXTLAYOUT

Der Fuji Publisher 1.0 ermöglicht Hobbyverlegern für 30,– DM das Gestalten eigener Layouts. Zu diesem Zweck lassen sich mit Hilfe der mausgesteuerten Benutzeroberfläche die gängigen Text- und Grafikformate importieren und mit den bereits eingebauten Motiven zu einer ansehnlichen Druckvorlage mischen. Die passenden Schriftsätze hat die Fuji Font CD parat, die vom schicken Designerfont bis zur Blindenschrift nichts ausläßt, womit man weißes Papier verunstalten kann – mit 20,– DM ist man dabei.



RATGEBER

Vier separate Rechtsratgeber verfaßte der Münchner Anwalt Dr. Volker Thieler zu den Themen Autokauf, Urlaub, Miete und Ehe ohne Trauschein. Die jeweils eine CD umfassenden Digi-Nachschlagewerke entpuppen sich nach der (optionalen) Installation als alphabetisch sortierte Stichwortsammlungen, wie sie im Buchhandel schon länger nicht mehr zu finden sind – weil der juristische Laie dort schon nach kurzem Durchblättern begriffen hat, daß er nichts begreift. Aber einschlägig Vorgebildete mit Papierallergie haben ja vielleicht Freude an den jeweils 30,– DM teuren Scheiben, die auch einige Vertragsmuster und die üblichen (z.B. Druck-) Optionen enthalten.



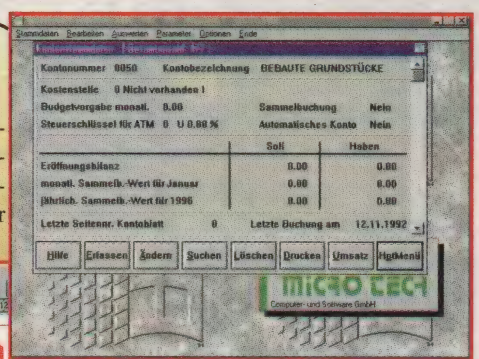
GRAFIK

Mit dem 30,– DM teuren Fuji Designer 1.0 erstellt man hübsch bebilderte Glückwunschkarten genauso schnell wie poppige Geschäftsdiagramme. Auch fremde Grafikformate (beispielsweise von Photo-CDs), Schriften und Clipartbilder lassen sich importieren. Die nächstliegende Quelle ist dabei die Fuji Clipart CD, deren 5.000 Bildchen aus den unterschiedlichsten Bereichen (Tiere, Großbuchstaben, Cartoons etc.) mit 20,– DM zu Buche schlagen.



FAZIT

Im Vollpreissektor gibt es Besseres, auf der Sharewareseite Billigeres – trotzdem kann das Fuji-Angebot im Einzelfall genau richtig sein. Die konkrete Entscheidung können wir Euch nicht abnehmen, aber genau anschauen solltet Ihr Euch die Scheiben vor dem Kauf unbedingt. (mz)





Fuji-Tools

Utilities aller Art für den Hobbyanwender.

PRÄDIKAT:

Besonders mittelmäßig

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: 20,– DM bis 40,– DM
Hersteller: Fuji Magnetics

Benötigt wird zumindestens ein 386er mit 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk und „Windows 3.1" oder „Win 95".

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!

Außerdem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/ Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63

61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Probleme mit der Software? Unsere Techniker sind für Sie da!

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

CD-ROM

7th Guest	DA	24,99
11th Hour	**DV**	**89,99**
3 D Lemminge	DA	87,99
3 D Pinball	DA	64,99
Albion	**DV**	**74,99**
Alien Odyssey	**DA**	**69,99**
Aliens	**DA**	**69,99**
Alone i.t.Dark Teil 1+2+3	DV	59,99
Anvil of Dawn	**EV**	**x67,99**
Apache Longbow	DV	74,99
Ascendancy	DV	79,99
Batmann Forever	DV	x84,99
Battle Beast	**DV**	**69,99**
Battle Isle 3	DV	77,99
Battle Team Classic	DV	24,99
Beneath t.Steel Sky	DV	24,99
Bermuda Syndrom	**DV**	**69,99**
Biing	DV	59,99
Bleifuß	**DV**	**54,99**
Braindead 13	**DV**	**64,99**
Buried in Time	DV	74,99
Burning Steel 4	**DV**	**69,99**
Caesar 2	**DV**	**74,99**
Caribbian Desaster	DV	84,99
Carrier Strike Force	**DV**	**74,99**
Championship Manager 2	DV	x89,99
Chewy ESC von F5	**DV**	**67,99**
Civilization	DV	34,99
Command & Conquer	**DV**	**89,99**
Command Aces o.t.Deep	**DV**	**74,99**
Crusader No Rem.	**DV**	**79,99**
Cyberia 2	**DV**	**x87,99**
Cyberspeed	DV	69,99
Darker	DA	74,99
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	DV	i.V.
Dawn Patrol	DV	29,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Der Druidenzirkel	**DV**	**64,99**
Der Patrizier	DV	39,99
Der Planer 2	**DV**	**74,99**
Der Talismann	DV	69,99
Destruction Derby	**DA**	**87,99**
Die Siedler 1 /jetzt CD	DV	34,99
Die Siedler 2	DV	x77,99
Dime City	DV	79,99
Dune 2	DV	29,99
Dungeon Keeper	DV	x84,99
Dungeonmaster 2	DV	84,99
Earthworm Jim	**EV**	**64,99**
Earthworm Jim	DV	i.V.
Entomorph P.o.t.D.	**DA**	**69,99**
Fade to Black	DV	84,99
Fatal Racing	DA	64,99
FIFA Soccer 96	**DV**	**79,99**
Fighter Duell	DA	67,99
Flight o. Arnaz Queen	DV	79,99
Flugsimulator 5.1	DV	109,99
Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99
Form.One Gr.Prix 2	**DV**	**x99,99**
Frankenstein T.t.E.o.t.M.	**DV**	**89,99**
FX - Fighter	DA	74,99
Gabriel Night 2	**DV**	**79,99**
Gene Wars	DV	79,99
Grand Prix Manager	**DV**	**84,99**
Heart of Darkness	DV	x87,99
Heroes of Might&Mag.	**DV**	**74,99**
History Line 14 -18	DV	29,99
Hugo 3	DV	64,99
In the 1th Degree	**DV**	**74,99**
Indy Car Racing	DA	24,99
Indy Car Racing 2	**DV**	**74,99**
Jagged Alliance	DV	89,99
Kings Quest 7	DV	79,99
Lands of Lore 1	DV	34,99

CD-ROM

Lost Eden	DV	74,99
Mad TV 2	DV	74,99
Made in Germany Compi-		
lation enthält:	DV	59,99
o Anstoss		
o Battle Isle 2		
o Das schw. Auge 2		
Magic Carpet 2	DV	79,99
Mechwarrior 2	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 2 Data	DV	i.V.
Metal Lords	DV	79,99
Mission Critical	DA	74,99
Monopoly	**DV**	**64,99**
Mortal Coil	DV	59,99
Myst / voll deutsch	DV	64,99
NASCAR Racing	DA	79,99
Nascar Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournem.	DA	84,99
NBA Live 96	**DA**	**79,99**
Need for Speed	**DV**	**79,99**
NHL Hockey 94	DA	29,99
NHL Hockey 96	**DV**	**79,99**
Panzergeneral 2	**DA**	**69,99**
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
Phantasmagoria	**DV**	**84,99**
Pinball Illusions	DA	59,99
Pitfall	DV	74,99

Lösungshefte
Hint Shop ab 19,00
Magic Line ab 12,50

Pole Position	**DV**	**87,99**
Police Quest -SWAT	**DA**	**69,99**
Police Quest -SWAT	DV	x79,99
Privateer + Data	DA	34,99
Pro Pinball-The Web	**DV**	**49,99**
Psycho Pinball	DV	69,99
Q - Pop	DV	64,99
RAN Soccer	DV	74,99
RAN Trainer 2	**DV**	**69,99**
Raven Project	**DV**	**59,99**
Rebel Assault	DV	34,99
Rebel Assault 2	**DA**	**69,99**
Red Ghost	DV	79,99
Riddle of Master LU	DV	i.V.
Rise o. t. Robots 2	DV	i.V.
Rivers of Dawn	DV	64,99
Scavenger	DV	i.V.
Schleichfahrt	DV	x77,99
Sea Legends	DV	74,99
Sens.World o.Soccer	**DV**	**74,99**
Shanghai Great Moment	DV	74,99
Shannara	DA	74,99
Shivers	**DA**	**74,99**
Silent Hunter	DV	x74,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	DV	64,99
Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 2	DV	74,99
Space Marines	**DV**	**74,99**
Space Quest 6	DV	74,99
Star Trek 1 / 25thAnniv.	DV	29,99
Star Trek 3/Final Unity	DV	99,99
Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.
Steel Panther	**DV**	**69,99**
Stonekeep	**DA**	**84,99**
Stonekeep	DV	x84,99
Strike Com.+alle Data's	DA	34,99
Superkarts	DA	39,99
Syndicyte 1 +Data	DV	34,99
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
System Shock	DV	34,99
Terminater Future Shock		i.V.
TFX 2000 Eurofight.	**DV**	**79,99**

CD-ROM

The Dig	**EV**	**67,99**
The Dig	DV	i.V.
The Hive	DV	79,99
Theme Hospital	DV	i.V.
Theme Park + Transport -		
Tycoon	DV	54,99
Thunderhawk 2	DA	74,99
Thunderscape	DV	69,99
Tie Fighter SVGA	**DA**	**67,99**
Tilt	**DV**	**54,99**
Top Gun - Fire at Will	DV	x99,99
Torin´s Passage	**DV**	**79,99**
Transp. Tycoon del.	DV	84,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Turrican 2	**DV**	**54,99**
UFO + Master o.Orion	DV	49,99
Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Ultima Underw. 1+2	DA	34,99
Virtual Karts		i.V.
Vollgas	DV	79,99
Warcraft 2	**DV**	**74,99**
Warhammer/Dark Cru	**DV**	**69,99**
Werewolf vs.Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation:		**74,99**
o Dune 2	**DV**	
o Kyrandia 1 bis 3	**DV**	
o Lands of Lore	**DV**	
Wetland	DA	59,99
Willi Lembkes Manager	DV	59,99
Wing Com.2+Data	DA	34,99
Wing Commander 4	**DV**	**97,99**
Wipeout	**DA**	**87,99**
Woodruff / Gobliins 4	DV	74,99
Worms	**DV**	**64,99**
WWF 2 Wrestlem.	**DA**	**84,99**
X-Com Terror f.t.D.	DV	87,99
X-Wing/deutsch	**DV**	**69,99**
"Z"	**DA**	**x65,99**

Noch´n paar Schnäppchen

Aces over Europe	**DA**	**19,99**
Bureau 13	**DV**	**19,99**
Dark Universe	**DV**	**19,99**
Gobliins 1 + 2	**DV**	**19,99**
Hell	**DV**	**24,99**
History Line 14 - 18	**DV**	**29,99**
Inca 1	**DV**	**19,99**
Jurassic Park	**DV**	**19,99**
Lost in Time	**DV**	**19,99**
Return to Zorck	**DV**	**29,99**
Soccer Kid	**DV**	**19,99**
Space Quest 4	**DV**	**19,99**
T.F.X.	**DV**	**29,99**

Diese Angebote solange Vorrat reicht.

Sony Play Station
mit Game Pad
585,-

Wir führen auch Play-Station Spiele. Bitte fragen Sie nach.

Im Sortiment : Verkauf - Videos ab 29,99

Warcraft 2 deutsche Version **74,99**

Wing Commander 4 deutsche Version **97,99**

Police Quest SWAT deutsche Anleitg. **69,99**

Torrin´s Passage deutsche Version **79,99**

Panzer General 2 deutsche Anleitg. **69,99**

Steel Panther deutsche Version **69,99**

Der Druidenzirkel deutsche Version **64,99**

ZUBEHÖR

Logit.Wingm.extrem	**89,99**
Gravis Analog Pro	**56,99**
Gravis Game Pad	**39,99**
Gravis Eliminator Card	**39,99**
Gravis Firebird	**119,99**
Gravis Phönix	**179,99**
Suncom Joyst.F15 Hawk	**145,99**
Suncom Joyst.F15 Raptor	**209,99**
Suncom Joyst.F15 Talon	**239,99**
Thrustmaster Produkte :	
Joystick Flight 2	**149,99**
Joystick Flight Pro	**239,99**
Joystick F 16	**269,99**
Mark II Wappon Contr. Sys	**199,99**
Lenkrad T 2 incl. Gas und Bremspedale/Neue Qualität	**239,99**
Paddles für Flugsimul.	**219,99**

Probleme ? ?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen Sie nicht im Regen stehen ! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein " fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 0281-9529813

Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne.

Händleranfragen erwünscht

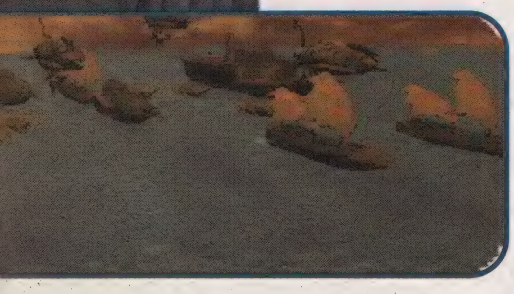
Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Euroscheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! **Ladenpreise variieren.**



WarCraft II: Tides of Darkness

Echtzeit-Strategen, denen es bei „Command & Conquer" immer etwas zu ernst zuging, sollten hier zugreifen: Im Fantasy-Reich Azeroth taktiert es sich genauso prächtig, aber um einiges humorvoller!





Der vor Jahresfrist erschienene Vorläufer „Warcraft – Orcs and Humans" überzeugte ja weniger durch seine schlichte Optik als durch das an „Dune II" angelehnte Gameplay. Der Nachfolger tritt nun mit brandneuer SVGA-Grafik, einer verbesserten Steuerung und insgesamt 60 Szenarien an, die wesentlich komplexer gestaltet sind als die ursprünglichen Krisengebiete. Davon sind 30 für den Netzwerk/Nullmodem-Betrieb gedacht, an dem sich bis zu acht menschliche Kriegsherren beteiligen dürfen – eine Warcraft-CD genügt dabei für drei Computer, fehlende Mitspieler ersetzt der Rechner. Für die Solostrategen stehen 28 Missionen bereit, also je 14 für Ork-Krieger und ihre humanen Kontrahenten. Blieben noch die zwei separat spielbaren Bonus-Abschnitte zu erwähnen, dazu der Leveleditor für kreative Eigenleistungen unter „Windows".

Die Aufgabenstellung besteht nun zumeist einfach darin, den Feind komplett niederzumachen, hin und wieder müssen auch Gefangene befreit oder wichtige Personen eskortiert werden. Das Schlachtfeld ist dabei stets von oben zu sehen und kann sich zu Lande (Wald, Ödnis, Winterlandschaft), zu Wasser oder in der Luft befinden – sobald man nach dem hübschen Render-Intro mit einigen wenigen Getreuen beginnt, liegt das Szenario allerdings noch größtenteils im dunkeln. Das Terrain läßt sich soft in alle Richtungen scrollen und wird auf einer stets präsenten Minikarte in der Gesamtübersicht angezeigt. Am Anfang sind da vor allem die Arbeiter wichtig, die sich mit knappen Mausbefehlen zum Bau beliebig vieler Gebäude anhalten lassen. Davon existieren 16 zumeist ausbaufähige Sorten, u.a. Rathäuser, Sägewerke, Hafenanlagen und Flugwerften. Auf dem Bau benötigt man



Eine wüste Schlacht ist im Gange



Angriff der Trolle



Das Magie-toire des Za

Holz, Gold und Öl, das in Wäldern ersägt, in Minen erschürft und am Meer (mittels Tankschiffen und Bohrplattformen) erbohrt wird. Zwecks Ernährung der Truppen dürfen außerdem Bauernhöfe in die Landschaften gestellt werden. All das geschieht bis zum Widerruf bzw. bis der Wald, die Erzmine oder das Ölvorkommen komplett ausgebeutet wurden.

Ist die Versorgungslage fürs erste gesichert, sollte man den Aufbau einer schlagkräftigen Armee ins Auge fassen. Diese kann aus insgesamt 14 Truppengattungen bestehen, vom einfachen Soldaten bis zum schwerbewaffneten Schlachtschiff. Die Ordervergabe erfolgt dann wie beim Vorgänger durch das direkte Anklicken einzelner Befehlsempfänger – zusätzlich darf man neuerdings auch bis zu neun Krieger zu einer Einheit zusammenfassen und dann im Point & Click-Verfahren dirigieren. Von entscheidender Bedeutung ist dabei, daß man das umliegende Terrain so schnell wie möglich erforscht und danach Späher an strategisch wichtigen Stellen postiert. Vor Überraschungen ist man aber trotzdem nicht vollkommen sicher, denn der nunmehr enthaltene (abschaltbare) „Kriegsnebel" macht es möglich, daß sich der Gegner auch durch bereits erkundetes Gelände unentdeckt anpirschen kann.

Treffen verfeindete Einheiten aufeinander, verkloppen sie sich vollautomatisch, wobei ein Energiebalken über die Reststärke jedes einzelnen Soldaten Auskunft gibt. Das Kriegsglück winkt zumeist demjenigen, der zuvor die Kampfstärke seiner Truppen durch den Ausbau bestimmter Gebäude gesteigert hat: Zum Beispiel packen mächtige Hexentürme oder Kirchen allen Magiern und Rittern gewaltige Zaubersprüche (Eishagel, Flammenschild, Lähmung etc.) ins Marschgepäck. Spezielle Taktiken werden für die Seekriege benötigt, die oft und gern entbrennen, wenn man seine Mannen mit der Fähre zu rohstoffreichen und/oder von der Gegenseite besetzten Inseln verfrachtet. Weil nämlich die schwächlichen Transporter für jede Kriegsflotte mit ein bißchen Ehrgeiz ein gefundenes Fressen sind, sollte man ihnen Luftaufklärer, Zerstörer und Schlachtschiffe als Begleitschutz mitgeben.

Motivationsfördernd wirkt sich bei Warcraft II insbesondere der geschickte Aufbau der Szenarien aus: Das Spiel beginnt recht einfach mit wenigen Waffengattungen, wird aber von Level zu Level immer komplexer und damit zugleich schwieriger. Daß es nie zu kompliziert wird, ist auch ein Verdienst der ausgezeichneten Maus/Hotkey-Steuerung. Dagegen schaffen die originellen Kriegsteilnehmer (u.a. Zeppeline und sogar Schildkröten!) mit ihren trockenen Kommentaren zu jedem erteilten Befehl eine humorvolle Distanz zu dem eigentlich recht blutigen Geschehen. Zu der rundum gelungenen Präsentation gehören auch viele niedliche Animationen und eine klassisch angehauchte Soundkulisse; lediglich die locker eingestreuten Rendersequenzen erscheinen etwas neblig auf dem Screen.

Dennoch fällt das Testfazit hier keineswegs nebulös aus, denn dieses meisterhaft eingedeutschte Echtzeit-Actionstrategical bringt viel Freude noch in die kleinste Feldherrnhütte! (md)





Klar zum Gefecht!



Ein Wald wird gerodet



Reperuberers



Warcraft II

(Blizzard/Bomico)

Echtzeit-Strategical à la „Command & Conquer", allerdings humorvoller und im Fantasy-Outfit.

GRAFIK	*82%*
SOUND	*86%*
STEUERUNG	*88%*
MOTIVATION	*90%*



87%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Adlib Gold, Roland RAP-10, Pro Audio, Soundscape, General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch



WARHAMMER

SHADOW OF THE HORNED RAT

Was einst als Tabletop-Game mit Zinnfiguren begann, hat Mindscape nun unter „Windows 95" auch auf den PC gebracht: fantasyreiche Metzeleien in Echtzeit mit Rittern, Orks, Elfen und anderen Monstrositäten.



Die Schlacht tobt

In einer düsteren Welt voller Monster und Magie findet sich der Spieler als ebenso ehrgeiziger wie geldgieriger Anführer einer Söldnerbande wieder, der seine Schlagetots an zahlungskräftige Kunden vermietet. Dann spielen die Jungs z.B. Leibwächter für reiche Kaufleute, befreien verängstigte Dörfler von Orks oder unternehmen auch mal einen Patrouillen-Ritt für die Obrigkeit. Je nach Einsatz (und Verfügbarkeit) heuert man zusätzlich ganze Regimenter von Kavalleristen, Infanteristen, Bogenschützen etc. an, die anschließend in Echtzeit über die jeweilige Iso-Landkarte gescheucht werden. Mit etwas Glück finden die Mannen bei der Arbeit auch magische Artefakte, oder wandernde Zauberer schließen sich dem Troß an – Ausdauernde belohnt Fortuna darüber hinaus mit der Aufdeckung einer umfangreichen Intrige, die verräterische Spitzbuben gegen Kaiser, Volk und Vaterland angezettelt haben.

Die Mietsöldner spazieren durch eher mittelprächtig anzusehende, texturierte VGA-Landschaften, die in eine SVGA-Oberfläche (nebst Übersichtskarte und ein paar netten Zwischenbildchen) eingebettet wurden. Dazu ertönen bombastische Trommelwirbel, jede Menge Tschingderassabumm und prima Sprachausgabe, wobei vor allem die gebrüllten Gefechtskommandos für viel Schlachthofatmosphäre sorgen. Steuern läßt sich das Ganze leider nicht so toll, weil man sich im Eifer des Gefechts schnell verklickt; dazu wurden die Befehlsicons wenig aussagekräftig gestaltet. Außerdem ist es mit der Interaktivität hier nicht sooo weit her: Die Kommandos für die einzuschlagende Marschrichtung, die vorzugsweise anzugreifenden Gegner etc. sind sehr allgemein gehalten, während der Rechner vollautomatisch alle Einzelheiten erledigt.

Ein spielerisches Leichtgewicht ist Warhammer trotzdem nicht, vor allem das taktisch kluge Arrangieren eines Hinterhalts entscheidet hier oft über Sieg oder Niederlage. Die Freunde des Tabletop-Systems werden somit sicherlich ihre Freude an dieser mit vielen liebevollen Details gespickten Umsetzung haben – Otto Normalstratege ist aber bei „Warcraft II" & Co. dennoch besser aufgehoben. (mic)



Übersicht muß sein



Das Hauptmenü

Warhammer
(Mindscape)

Echtzeitstrategie unter „Win 95" für „Warhammer"-Fans.

GRAFIK	*68%*
SOUND	*80%*
STEUERUNG	*62%*
MOTIVATION	*71%*



69%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein P100
SPEICHER:	8 MB RAM, 16 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung





Ein einziges Gemetzel

	PC	CD-ROM
11th Hour /dt	—,—	**89,95**
3-D Lemmings /dt	—,—	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	—,—	**69,95**
5th Musketeer /dt	—,—	79,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
AD&D Collector`s Edition	—,—	**84,95**
AD&D 2: Masterpieces	—,—	**74,95**
AIV Networks /dt	—,—	86,95
Albion /dt	—,—	**79,95**
Alien Odyssey /dt	—,—	69,95
Aliens /dt	—,—	**74,95**
Apache Longbow /dt	—,—	79,95
Archibald Appelb. Abenteuer /dt	—,—	74,95
Ascendancy /dt	—,—	**84,95**
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	—,—	69,95
Battle Isle 3 /dt	—,—	**79,95**
Bermuda Syndrome /dt	—,—	**86,95**
Biing! /dt	79,95	59,95
Bleifuss /dt	—,—	**55,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**74,95**	**64,95**
Caesar II /dt	—,—	**82,95**
Capitalism /dt	—,—	76,95
Caribbean Disaster /dt	89,95	89,95
Chewy - Esc von F5 /dt	—,—	**69,95**
CivNet /dt	—,—	**89,95**
Comanche + Missionen /dt	—,—	44,95
Command Aces of the Deep /dt	—,—	**82,95**
Command & Conquer /dt	—,—	**89,95**
Crusade /dt	—,—	86,95
Crusader - No Remorse /dt	—,—	**79,95**
Cyberia 2 /dt	—,—	**89,95**
Das Dschungelbuch /dt	44,95	—,—
Das Schwarze Auge /dt	—,—	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	**75,95**	**64,95**
Der Druidenzirkel /dt	—,—	**67,95**
Der Reeder /dt	—,—	79,95
Desert & Jungle Strike /dt	—,—	44,95
Destruction Derby /dt	—,—	**89,95**
Die Römer (Siedler 2)	—,—	V.mö.

	PC	CD-ROM
Die Siedler CD-Version /dt	—,—	**36,95**
Die total verrückte Rallye /dt	—,—	36,95
Dime City /dt	**82,95**	**82,95**
Dungeon Keeper /dt *	—,—	89,95
Dungeon Master 2 /dt	—,—	89,95
Fade to Black /dt	—,—	**87,95**
Fatal Racing /dt	—,—	64,95
FIFA International Soccer `96 /dt	—,—	**79,95**
First Encounters /dt	79,95	85,95
Flight of the Amazon Queen /dt	—,—	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	—,—	**99,95**
Frankenstein /dt	—,—	**94,95**
Grand Prix Manager /dt	—,—	**89,95**
Hanse - Die Expedition /dt	41,95	41,95
Hattrick /dt	79,95	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	—,—	**79,95**
Hugo 3 /dt	—,—	72,95
Indy Car Racing 2 /dt	—,—	**79,95**
Jagged Alliance /dt	—,—	92,95
Magic Carpet 2 /dt	—,—	**79,95**
Mechwarrior 2 /dt	—,—	**84,95**
Micro Machines 2 /dt	64,95	72,95
Monopoly /dt	—,—	62,95
Myst Special Edition /dt	—,—	**69,95**
NASCAR Racing /dt	74,95	79,95
NASCAR Track Pack /dt	29,95	39,95
NBA Live `96 /dt *	—,—	**79,95**
Nectaris /dt	42,95	—,—
Need for Speed /dt	—,—	**79,95**
NHL Hockey `96 /dt	—,—	**79,95**
Panzer General /dt	—,—	79,95
Panzer General 2	—,—	**74,95**
PGA Tour Golf `96 /dt	—,—	**79,95**
Pinball Illusions /dt	59,95	59,95
Pinball World /dt	—,—	65,95
Pitfall (Windows 95) /dt	—,—	**73,95**
Pole Position - F1 Teamchef /dt	**92,95**	**92,95**
Pro Pinball - The Web /dt	—,—	**56,95**
Psycho Pinball /dt	64,95	72,95
ran Soccer /dt	—,—	**79,95**
Rebel Assault 2	—,—	**69,95**
Riddle of Master Lu /dt	—,—	89,95
Sam & Max /dt	65,95	56,95
Sensible World of Soccer /dt	—,—	79,95
Shanghai Great Moments	—,—	73,95
Sim City 2000 Collection /dt	—,—	99,95

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

	PC	CD-ROM
Sim Isle	—,—	79,95
Simon the Sorcerer 1+2 /dt	**96,95**	**96,95**
Simon the Sorcerer 2 /dt	**82,95**	**82,95**
Space Marines /dt	—,—	76,95
Space Quest 6 /dt	—,—	84,95
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	—,—	92,95
Steel Panthers /dt	—,—	**79,95**
Stonekeep /dt	—,—	**89,95**
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	67,95	67,95
Talisman /dt	—,—	**76,95**
TFX: EF2000 /dt	—,—	**89,95**
The Dig	—,—	**64,95**
Thunderscape	—,—	72,95
TIE Fighter Deluxe /dt	—,—	**66,95**
TIE Fighter /dt	72,95	—,—
Tie Fighter Missions Disk. /dt	24,95	—,—
Tilt! /dt	—,—	**56,95**
Transport Tycoon Deluxe /dt	—,—	**87,95**
Turrican 2 /dt	—,—	**59,95**
U.S. Navy Fighters Gold /dt	—,—	89,95
Vollgas /dt	—,—	86,95
Warcraft 2 /dt	—,—	**79,95**
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	—,—	**79,95**
Whale`s Voyage 2 /dt	—,—	79,95
Willi Lemkes Fußballmanager /dt	**59,95**	**63,95**
Wing Commander 3 /dt	—,—	**99,95**
Wing Commander 4 /dt	—,—	**99,95**
wipEout /dt	—,—	89,95
Worms /dt	**69,95**	**69,95**
WWF Wrestlemania /dt	—,—	89,95
X Wing Edition /dt	**73,95**	**73,95**

Sonder-Angebote

	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—,—	22,95
Civilization /dt	39,95	39,95
Day of the Tentacle /dt	—,—	32,95
Der Patrizier /dt	46,95	39,95
Dune 2 /dt	28,95	28,95
Elite 2 /dt	24,95	24,95
Fields of Glory /dt	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix /dt	39,95	39,95
Great Courts 2 /dt	—,—	22,95
Gunship 2000 /dt	39,95	39,95
Hell /dt	—,—	24,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—,—	22,95
King`s Quest 6 /dt	—,—	22,95
Lands of Lore /dt	—,—	34,95
Legend of Kyrandia 2 /dt	—,—	34,95
Lothar Matthäus Super Soccer /dt	—,—	28,95
Master of Orion /dt	39,95	39,95
NHL Hockey /dt	—,—	29,95
Noctropolis /dt	—,—	29,95
Novastorm /dt	—,—	24,95
PGA Tour Golf /dt	—,—	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95	39,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—,—	39,95
Rebel Assault /dt	—,—	32,95
Return to Zork /dt	—,—	28,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt je	—,—	36,95
Silent Service 2 /dt	—,—	34,95
Simon the Sorcerer /dt	—,—	28,95
SSN-21 Seawolf /dt	—,—	29,95
Street Fighter 2 /dt	26,95	21,95
Strike Commander & Zusätze /dt	—,—	29,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
System Shock /dt	—,—	29,95
T.F.X. /dt	—,—	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	—,—	55,95
UFO /dt	39,95	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	—,—	29,95
Ultima 7 Collection /dt	—,—	29,95
Wing Commander 2 /dt	35,95	29,95
Wing Commander Armada /dt	—,—	29,95

Spiele-Sammlungen:

Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	***65,-***	***CD***
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt	***89.-***	***CD***
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	***63,-***	***CD***
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	***80,-***	***CD***
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	***80,-***	***CD***

Die Monats-Hits:

11th Hour /dt	***89,95***	***CD***
Command & Conquer /dt	***89,95***	***CD***
Crusader - No Remorse /dt	***79,95***	***CD***
FIFA Int. Soccer `96 /dt	***79,95***	***CD***
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	***99,95***	***CD***
Grand Prix Manager /dt	***89,95***	***CD***
NHL Hockey `96 /dt	***79,95***	***CD***
Panzer General 2 /dt	***74,95***	***CD***
Pole-Position - F1 Teamchef /dt	***92,95***	***CD***
Rebel Assault 2	***69,95***	***CD***
TFX: EF2000 /dt	***89,95***	***CD***
The Dig	***64,95***	***CD***
TIE Fighter Deluxe /dt	***66,95***	***CD***
Warcraft 2 /dt	***79,95***	***CD***
Wing Commander 4 /dt	***99,95***	***CD***

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).*

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

THIS MEANS WAR

Echtzeitkriege toben derzeit an allen Fronten. Auch die MicroProse-Strategen bleiben da nicht länger friedlich und schicken unter „Windows" nun ihren Beitrag zur digitalen Volksdezimierung in die Verkaufsschlacht.

In einer nicht mehr allzufernen Zukunft beherrschen lauter machthungrige Despoten die Welt, nur noch ein kleines Häufchen Tapferer hält unter der Leitung eines amerikanischen Ex-Generals die Fahne der Freiheit hoch. Als leitender Angestellter dieser „Free World Alliance" muß man nun in 40 Abschnitten seine Truppen in Echtzeit über eine Iso-Karte manövrieren, um so legendären Schurken wie Scheich Omar, Mondo Khan oder Crocodile Ghandi nach und nach das Handwerk zu legen.

Je nach Spielstufe befehligt man via Icons unterschiedlich ausgestattete Infanteristen, schwerbewaffnete Biker, Jeeps, Panzer oder Flieger aller Art – stets mit dem Ziel, am Ende das gegnerische Hauptquartier einzunehmen. Nebenbei muß man noch Waffenschmieden, Ausbildungscamps, Farmen, Ölförderanlagen und Forschungslabors errichten, damit der Nachschub rollt und die Kampfsysteme aufgerüstet werden können. Bezahlt wird der Preis der Freiheit mit geförderten Mineralien, welche LKWs über ein fein gesponnenes Straßennetz zu den Verarbeitungsbetrieben transportieren. Die SVGA-Grafik sieht bei alledem ganz erträglich aus, aber ein paar Kleinigkeiten stören doch. So unterscheiden sich die eigenen und die Feindvehikel nur durch ihre Flagge, was natürlich Verwechslungsgefahren heraufbeschwört. Beim Briefing gibt's statt Videos bloß magere Standbildchen, und unsere direkte Vorgesetzte sieht eher nach Handarbeitslehrerin als nach Amazone aus. Der Sound ist zudem durchschnittlich und die Mausbedienung gewöhnungsbedürftig – kurzum, zunächst ist man etwas enttäuscht. Doch sobald der Funke dann mal übergesprungen ist, zeigt das Game seine wahren Stärken: ein unverwüstliches Spielprinzip und vor allem sehr fair gestaltete Levels, deren Design der Zunft zur Ehre gereicht. Als Novum im Reich der Echtzeitkonflikte wirken sich auch die Höhenzüge auf der Karte voll auf das Geschehen aus, was ein ganz neues taktisches Element ins Spiel bringt.

Unter dem Strich krempelt This Means War das Strategengenre zwar nicht gerade um, besitzt aber doch genügend Eigenständigkeit, um den Spieler seinen Echtzeitalltag für einige Stunden vergessen zu lassen. (mic)



Kein Krieg ohne Laster



Etwas Handarbeit gefällig?



Im Sturm auf die Festung



Das nennt man einen Krieg!

This Means War
(MicroProse)

„Windows"-Echtzeitstrategie der inneren Werte.

GRAFIK	69%
SOUND	60%
STEUERUNG	67%
MOTIVATION	79%



75%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

NUR NOCH KURZE ZEIT AM KIOSK!



NICHT NUR FÜR SCHLAUE PFENNIGFUCHSER...

Trivial Pursuit

In 30 Ländern der Welt kennt man das in diversen Varianten lieferbare Quiz mit den absonderlichen Fragen – daß es auch schon einige Versoftungen gab, ist dagegen nicht ohne Grund wenig bekannt.

Der Knackpunkt ist das auf den Computer nicht sinnvoll übertragbare Konzept, welches man sich hier unter „Windows" so vorzustellen hat: Der Rechner stellt den bis zu sechs Spielern eine Frage, die laut beantwortet werden muß, anschließend kann man seine Lösung mit der auf dem Screen vergleichen. Der Hauptunterschied zum Original besteht in der größeren Umständlichkeit dieser Methode…

Okay, aber der PC vermag dafür ja durch Präsentation zu beeindrucken! Falsche Antwort, denn die über tausend auf sechs Wissensgebiete verteilten Fragen werden zwar jeweils von einem Videoclip begleitet, doch heißt das nicht, daß auch über tausend Filmchen vorrätig sind. Etliche Fragen verwenden einfach denselben Clip, und so darf man sich nicht wundern, wenn die Bewegungsstudie eines hüpfenden Frosches auch bei Rettungstauchern (Froschmänner!) auftaucht. Die im Schnitt 15 Sekunden langen Quicktimemovies sind zudem oft von mäßiger Bild- und Tonqualität – vom tristen Spielfeld ganz zu schweigen.

Auch der integrierte Schnellspielmodus mit ausgelosten Wissensgebieten vermag am zweifelhaften Gesamteindruck somit nichts zu ändern: Diese CD wirft mehr Fragen auf, als sie beantworten kann. (mz)

Das altbekannte Spielfeld



Trivial Pursuit
(Hasbro Electronic)

Digi-Quiz für Karton-Allergiker.

GRAFIK	58%
SOUND	55%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	37%



42%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

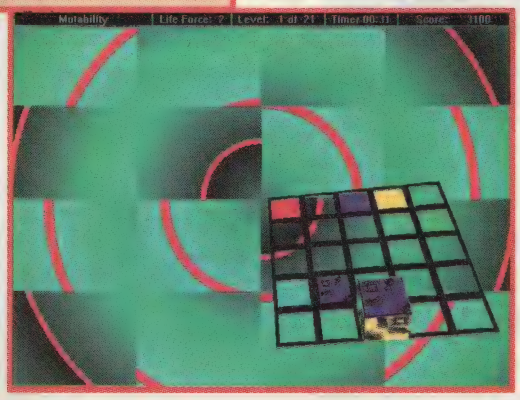
ENDORFUN

Nichts weniger als eine auf meditativem Weg erreichbare höhere Bewußtseinsstufe stellt Time Warner Interactive dem Käufer dieser Esoterik-Knobelei in Aussicht – tatsächlich haut sie noch den stärksten Guru um!

Schon die Aufgabenstellung will hier positive Schwingungen verbreiten: Man soll den „Light Body" über das „Unified Field" führen, um „Life Force" zu absorbieren. In Wirklichkeit bewegt man aber bloß einen kleinen Würfel per Maus oder Tastatur unter Zeitdruck über ein schräg im Raum hängendes Gitter. Dessen Felder füllen sich nach dem Zufallsprinzip mit Farben, die mit der passenden Würfelseite zu überrollen sind, um sie wieder zum Verschwinden zu bringen – sonst ist man bald von den gefüllten Feldern eingesperrt.

Weil das Ganze ja letztlich der inneren Erleuchtung dienen soll, stöhnt der Lautsprecher dazu fortwährend „I'm free" oder trommelt ein meditatives Liedchen. Auch das Auge darf mitleiden und Mandala-artige Hintergrundgrafiken bewundern, die ein kopflastiger Abendländer leicht mit wirren Farbklecksen verwechseln könnte. Kurzum, die 500 Levels dieser „Windows"-Knobelei wirken auf den Spieler, der mit der Uhr, einem ziemlich hohen Schwierigkeitsgrad und manchmal auch mit der Steuerung zu kämpfen hat, etwa so beruhigend wie ein Loch im Kopf. Der einzige, der hier jemals in Trance geraten ist, war der Programmierer! (mz)

Ohmmm…



Endorfun
(Time Warner Interactive)

Esoterisch verpackte Psychodelik-Knobelei auf PD-Niveau.

GRAFIK	28%
SOUND	46%
STEUERUNG	59%
MOTIVATION	17%



24%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Screen englisch. Anleitung deutsch

Panzer General II
Allied General

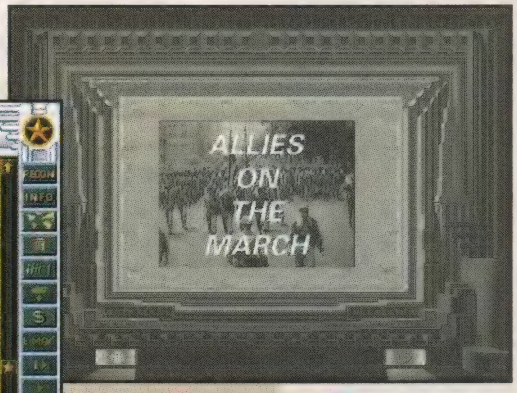
Vor einem Jahr durften die Strategen als „Panzer General" alle wichtigen Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs beackern, jetzt folgt quasi der Gegenschlag – für die andere Seite und unter „Windows 95".



Der längste Tag

Hunde, wollt ihr ewig leben?





When the saints go marching in...



Die Solisten arbeiten sich dabei im Sold der Briten oder Amerikaner über Afrika bis Berlin vor oder begleiten die Rote Armee auf ihrer Invasion in Finnland anno 1939. Neben diesen drei Kampagnen existieren noch 39 einzeln anwählbare Schlachten, die sich auch zu zweit bestreiten lassen – auf Wunsch sogar via E-Mail! Das Gameplay bleibt aber immer gleich und entspricht dem Ablauf des Vorgängers: Auf einer Wabenkarte schickt man seine Einheiten rundenweise ins Gefecht und läßt sich das Ergebnis entweder ausrechnen oder als Mini-Animation vorführen. Interessant wird's natürlich erst durch Feinheiten wie Geländebeschaffenheit, Erfahrung und Kampfwerte der eingesetzten Truppen oder die für eroberte Städte verteilten Prestigepunkte, welche gegen frischen Nachschub eintauschbar sind. Der Blick ins Optionsmenü eröffnet noch viel mehr Möglichkeiten; so gräbt sich etwa die Infanterie auch automatisch ein, man kann bestimmte Stellungen durch Flieger, die Artillerie etc. schützen, seine Leute um- oder aufrüsten und ins nächste Scharmützel übernehmen.

Die Ähnlichkeiten mit „Panzer General" machen allerdings auch vor der Präsentation nicht halt, denn die detaillierte, aber blasse SVGA-Grafik wurde praktisch 1:1 übernommen; lediglich die SW-Videos gefallen nun eine Spur besser. Wenig geändert hat sich auch am Sound, der intuitiv beherrschbaren Steuerung und der Genialität des Gameplays. Daß diesmal trotzdem kein Hit-Orden vergeben wird, liegt weniger am Fehlen entscheidender Neuerungen, sondern an der Schlamperei der Programmierer: Lief der (DOS-) Vorgänger bereits auf einem 386er mit 4 MB RAM problemlos, kommen die Panzer nun erst ab einem Pentium mit 16 MB flott voran. Zudem entwickelt das Spiel unter „Windows 3.1" eine fatale Absturzneigung, so daß der Blick durch die 95er-Fenster fast schon zur Pflicht wird. Als Allied General sollte sich somit nur verdingen, wer über modernstes Kriegsgerät verfügt – allen übrigen Strategen sei das inzwischen zum Budgetpreis erhältliche Original empfohlen. (mic)



Wo, bitte, geht's nach Hause?

Allied General
(SSI/Mindscape)

Der Nachfolger zu „Panzer General" bietet beste Strategie für bestens gepanzerte Fenster-Offiziere.

GRAFIK	*67%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*80%*
MOTIVATION	*86%*



82%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 119.– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, Pentium dringendst empfohlen
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16 MB), 6 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version („Panzer General II") in Vorbereitung

FRITZ 4

Vor Jahresfrist fegte „Fritz 3" die Großmeister gleich reihenweise vom Brett – der jetzt vorliegende Nachfolger sieht unter „Windows" zwar auch nicht viel besser aus, spielt aber noch mal eine Klasse stärker!



Hübsch, aber unübersichtlich: das 3D-Brett



Wissen ist Matt

Welch titanische Leistungsfähigkeit sich hinter biederster Grafik verbergen kann, demonstrierte bereits der mit 2.800 ELO-Punkten glänzende Vorgänger: Er konnte nicht nur etliche, mit internationalen Spitzenspielern besetzte Turniere für sich entscheiden, sondern auch die Schachcomputer-WM 1995. Die auch als Update erhältliche Neuauflage von ChessBase ist nun eine konsequente Weiterentwicklung für Fenster-Könige.

Optisch hat man neuerdings die Wahl zwischen der funktionalen, sechsfach zoombaren Draufsicht und einer weit hübscheren, dreh- und zoombaren 3D-Ansicht, die aber längst nicht so übersichtlich ist. So oder so bleibt es beim Standard-Figurensatz („Staunton"), der per Maus bewegt wird, wobei die Hotkey/Icon-Steuerung zahlreiche Voreinstellungen erlaubt. So bevorzugt der neue Fritz auf Wunsch bestimmte Bauernstrukturen, engagiert sich wahlweise auf dem Damen- oder dem Königsflügel, führt Schwer- oder Leichtfigurenangriffe, mauert, spielt auf positionelles Übergewicht oder kombiniert all diese Strategien stufenlos miteinander. Während des Matches lassen sich kommentierte Zugvorschläge einholen, und natürlich dürfen die Partien auch mit Zeitlimits und Anmerkungen versehen oder ausgedruckt werden. Problemstellungen sind analysierbar, dazu gibt es eine gigantische Eröffnungsbibliothek sowie knapp 40.000 Meisterpartien. Und als kleinen Insider-Gag beinhaltet Fritz 4 darüber hinaus zwei seiner Vorgänger, die der Spieler um Rat bitten, aber auch gegen sich oder den neuen Champion antreten lassen kann.

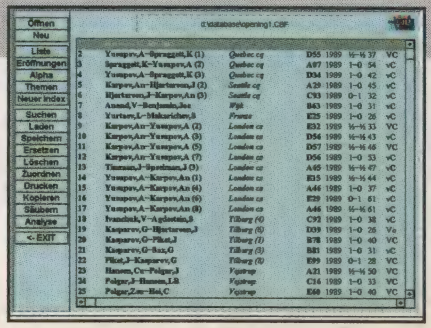
Genau wie der alte Fritz verzichtet das jüngste Fritzchen wieder auf äußeren Tand – sieht man mal von Neuheiten wie dem 3D-Brett, einigen eingescannten Bildern, hämischen Kommentaren und einer Handvoll Sound-FX ab. Mehr Augenmerk wurde auf das Positionsspiel gelegt, zudem darf das Programm um „Doctor?", „Hiarcs" bzw. die Datenbank-Reihe „Powerbooks" erweitert werden. Auch unterstützt Fritz 4 nun sämtliches vorhandene RAM zwecks Erhöhung der Rechenleistung. Und nachdem sich inzwischen gezeigt hat, daß Fritze auch Endspiele mit fünf Figuren perfekt berechnet und selbst Kasparov ins Schwitzen bringt, muß hier einfach zugreifen, wer PC-Schach auf Weltklasse-Niveau spielen will! (md)



Wie wär´s mit einem Remis?!



Hier ist guter Rat teuer



Meisterliche Musterpartien en masse

Fritz 4
(ChessBase)

Das beste Digi-Schach wurde unter „Windows" nun noch besser.

GRAFIK	29%
SOUND	22%
STEUERUNG	83%
MOTIVATION	96%



88%

USK-Freigabe: o. Altersbesch.
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca.198.– DM bzw. 99.– DM (Update)

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	8 MB RAM, 6,5 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Das Sammlerstück



EXKLUSIV

Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,– DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

nur 29,– DM

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!

Bestelladresse:
Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

HOL DIR DEN JOKER INS REGAL





ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION MIT EINEM HANDSIGNIERTEN VORWORT VON MICHAEL

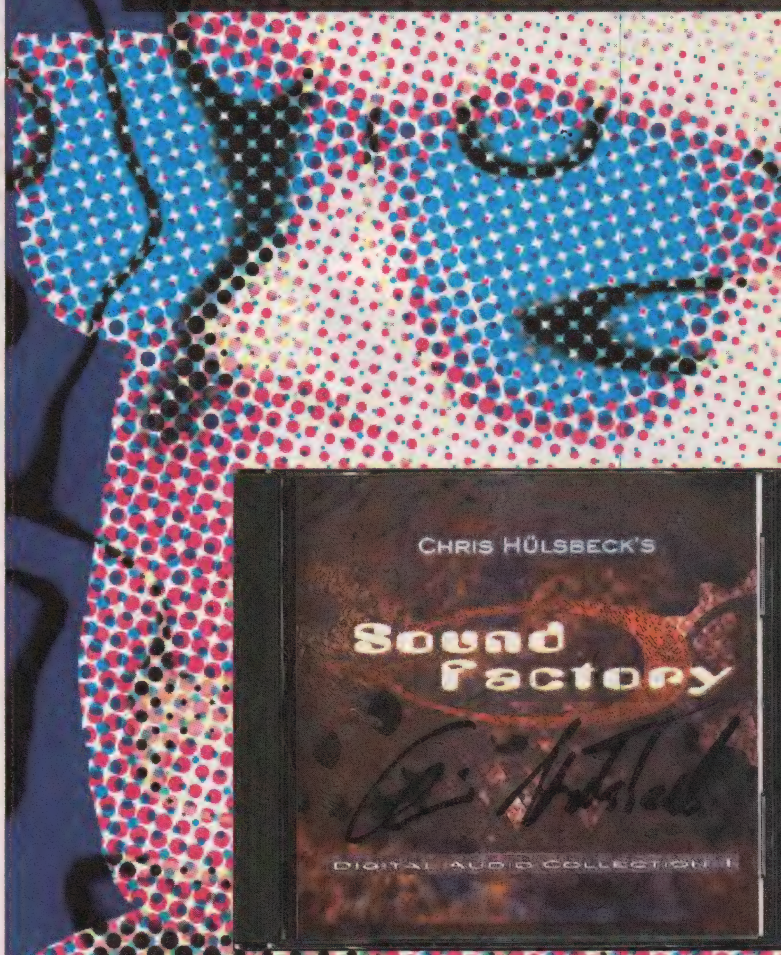
STATT 39,80 DM JETZT NUR NOCH 19,80 DM!

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:
Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn
(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

Die neue Hülsbeck-CD ist da!



Als von Chris Hülsbeck handsignierte Sonderedition exklusiv im Joker Shop!

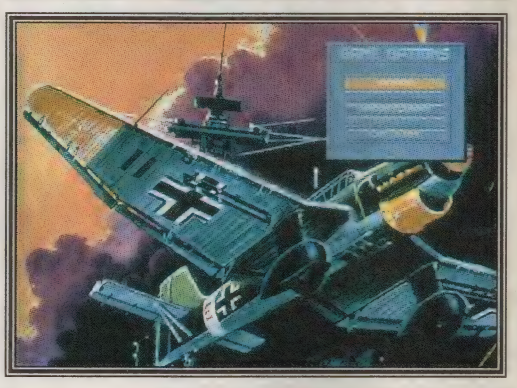
Die neue Longplay-Scheibe des großen Digi-Komponisten ist mehr als nur ein musikalischer Hochgenuß: „SOUND FACTORY" bietet neben 15 heißen Musikstücken und einer PC-Jukebox noch über 100 MB an Sounds und Samples in den gängigsten Formaten (auch für Amiga & Mac!) sowie den komfortablen Musik-Editor „EASY TRAX"! Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar der „SOUND FACTORY" zum Preis von 39,– DM im Joker Shop solange der Vorrat reicht!!!

Bestelladresse:
Joker Verlag • „JOKER SHOP" • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

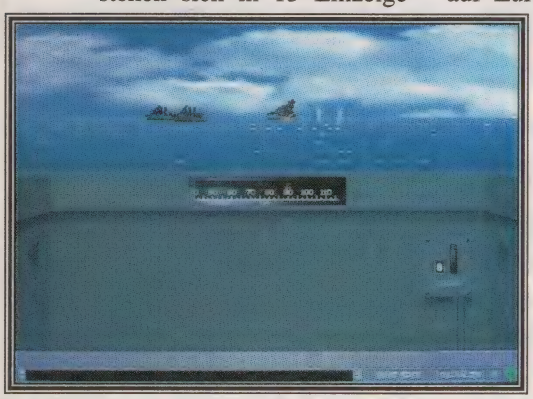


„Burning Steel 1939 – 1942" lautet der Untertitel der neuesten SSI-Simulation – und trifft des Pudels Kern: Es warten Seeschlachten im 2. Weltkrieg, die in europäischen Gewässern den Schiffstahl aufkochen.

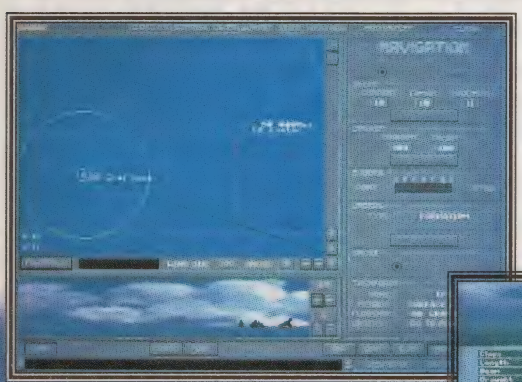


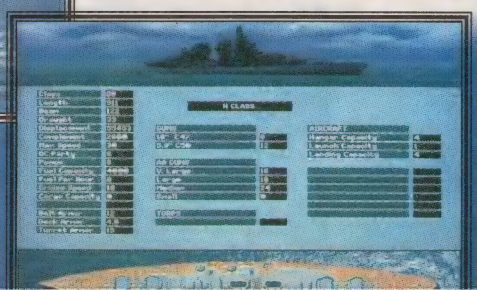
Das Hauptmenü

Dem Gesetz der Serie folgend, stellt das neue Szenario die größte Veränderung gegenüber dem dritten Teil dar, ansonsten schwimmt der Nachfolger praktisch in dessen Fahrwasser. Beteiligt sind diesmal außer der deutschen und englischen Marine auch Russen, Italiener und Franzosen. Sie stehen sich in 13 Einzelgefechten und vier Operationen gegenüber, zu denen sowohl historisch verbürgte als auch fiktive Begegnungen gehören. So entdeckt man neben der berühmten Schlacht in der Meerenge von Dänemark auch die der Geschichtsschreibung unbekannte „Seeschlacht bei Jütland 1940"; dazu kann man auf Zufallsszenarien zurückgreifen oder eigene Missionen stricken. Das Programm verschafft dem Spieler die Befehlsgewalt auf allen Kommandoebenen und erlaubt ihm gleichzeitig, diese teilweise wieder an den Rechner abzugeben. Das fängt mit den diversen Stationsmenüs an und reicht über einzelne Pötte bis hin zu kompletten Schiffsverbänden, die man als Task Force zusammenstellen und dann kommandieren darf. Auch U-Boote und Flugzeuge sind mit von der Partie. Erstere allerdings nur zu Aufklärungszwecken, während die Luftarmada auch mit Bomben und Torpedos in die Kämpfe eingreift. Ähnlich wie bei den Missionen ist auch die schwimmende Hardware teils frei erfunden – das gilt z.B. für den Flugzeugträger „Graf Zeppelin" und die gesamte „deutsche H-Schlachtschiffklasse". Daß sich in Sachen SVGA-Grafik, CD-Musik, Sound-FX, Steuerung und Gameplay wenig bis gar nichts geändert hat, ist grundsätzlich eher positiv zu bewerten, denn die sorgfältig ausgetüftelte Serie bildet immer noch das Nonplusultra, was Echtzeit-Seeschlachten im Zweiten Weltkrieg angeht: Einsteiger stellen bald fest, daß die zunächst unübersichtlich wirkenden Menüs ein Maximum an Information enthalten, und der Profi freut sich über den strategischen Tiefgang. Ein fader Nachgeschmack bleibt aber doch, denn von einer Missions-CD unterscheidet sich das bald auch deutsch („Burning Steel IV") vorliegende Spiel letztlich bloß durch den gesalzenen Preis. (mash)



Noch schwimmt ihr...





Der Kampf im Überblick

Statistik der H-Klasse

Great Naval Battles Vol. IV

(SSI/Mindscape)

Strategisches Schiffeversenken in Echtzeit und nach den Gesetzen der Serie.

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



72%

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

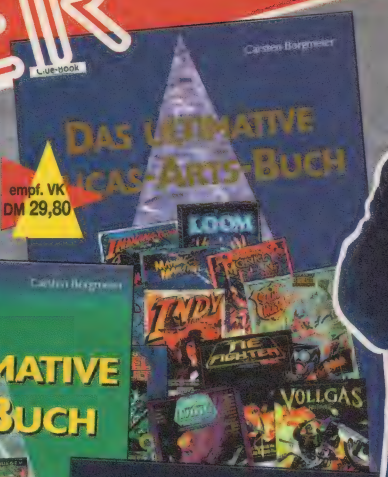
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 17 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Roland RAP-10, Soundscape, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

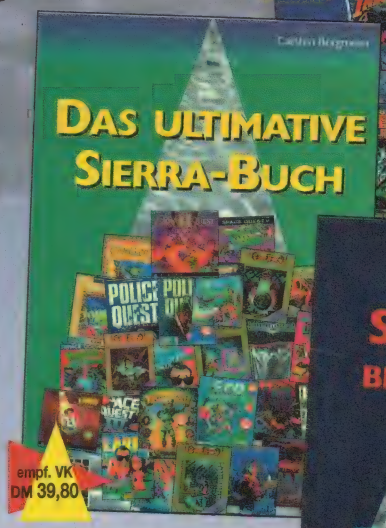
CARSTEN BORGMEIER SPIELEBÜCHER

Der Schlüssel zum Sieg!





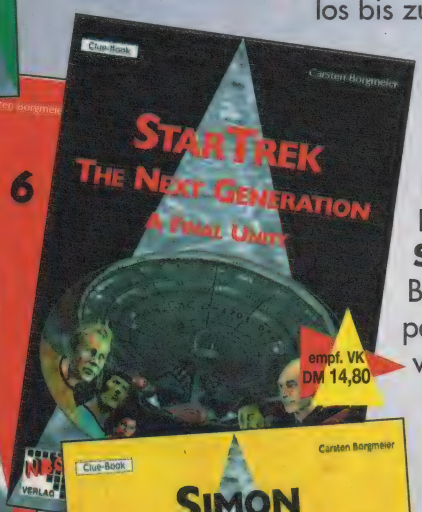


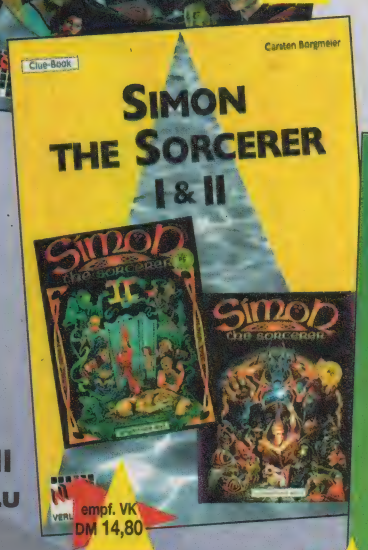




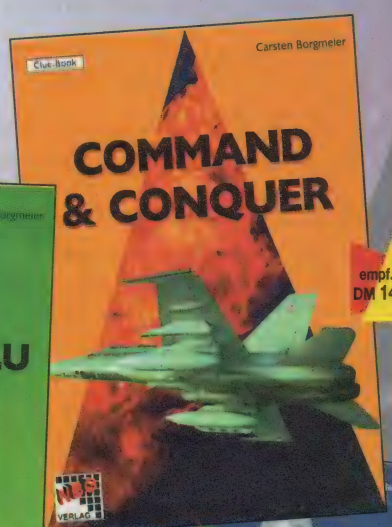
Ab sofort hat Ihr Rechner nichts mehr zu lachen! Denn der bekannte Computer-Journalist Carsten Borgmeier stellt seine neuesten Werke vor. Und damit gelingt es jeden, den starken Computergegner auszutricksen und auch das schwierigste Adventure oder Strategiespiel gnadenlos bis zum Ende durchzuspielen. Ganz egal, ob Sie sich für das für Computerspieler unentbehrliche, 160seitige **„Schummeln bei PC-Spielen"** oder **„Das ultimative Lucas-Arts-Buch"** (128 Seiten) oder gar **„Das ultimative Sierra-Buch"** (480 Seiten) entscheiden. Mit diesen Büchern neben dem Mouse-Pad kann es Ihnen nicht mehr passieren, daß Sie an einer kniffligen Stelle nicht mehr weiterkommen und am liebsten den Joystick in die Ecke schleudern würden.

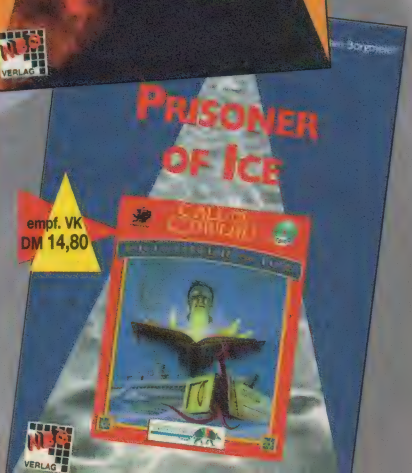












Sollten Sie bei einem dieser Spiele schon am Rande der Verzweiflung sein, dann versuchen es mal mit den Clue-Books von Carsten Borgmeier.

Space Quest 6
Simon the Sorcerer I & II
Das Rätsel des Master Lu
Command & Conquer
Prisoner of Ice
Battle Isle 3
StarTrek – The next generation

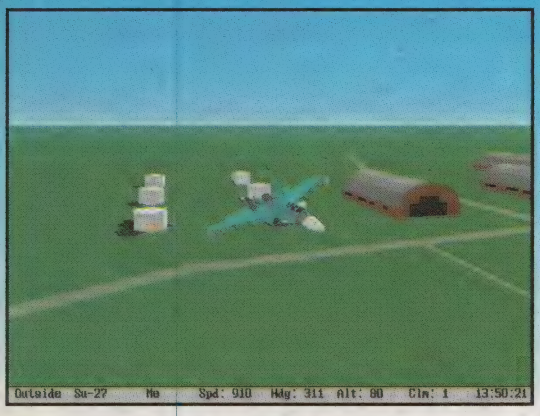
Witzig und interessant werden hier Lösungswege für die einzelnen Adventures aufgezeigt. Jedes Lösungsbuch umfaßt 80 Seiten und führt Sie humorvoll Schritt für Schritt durch das jeweilige Spiel.

NBG VERLAG

NBG Handels & Verlags GmbH
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglengenfeld
Tel. 0 94 71 / 70 17-0
Fax 0 94 71 / 70 17-99

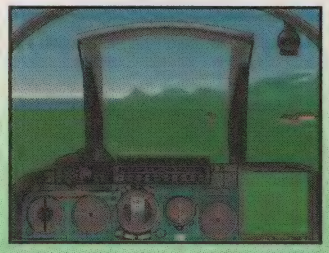
SU★27 FLANKER

Die Qualitätskontrolle von SSI war wohl auf Urlaub, und da hat die Kolchose der unfähigsten Programmierer Rußlands die Gelegenheit genützt, um diesen Flugi für „Win 95" auf das Rollfeld zu schieben…



Nein, anders können wir uns diese Simulation einfach nicht erklären: Gut, der ständig weiterschwelende Konflikt zwischen Moskau und der Ukraine ist auch in der Realität verwirrend, aber was hier aus dem Szenario gemacht wurde, spottet jeder Beschreibung!

Will man mit einer SU-27 (plus Flügelmann) ins Geschehen eingreifen und die angegebenen Luft- oder Bodenziele zermörsern, lernt man nämlich das nackte Grauen kennen. So sehen das Cockpit und die unglaublich öden Landschaften verdächtig nach EGA-Grafik aus, und gekämpft wird in erster Linie gegen die umständliche Tastaturbelegung. In zweiter dann gegen den Autopiloten, der definitiv mit der Gegenseite unter einer Decke steckt – dieser Kamikaze steuert zielsicher jeden Berg an, den er nur finden kann! Zudem steht er mit dem Schleudersitz im Bunde, dessen Auslöseautomatik wohl von einem Zufallsgenerator betätigt wird. Dazu gesellen sich zusammenhanglose und unkommentierte Videoclips sowie ein Missions-Editor, an den wir uns ehrlich gesagt nicht mehr herangetraut haben: Hier kriegen auch die erfahrensten Piloten Flugangst – ab nach Sibirien mit dem Schrott! (mic)



SU-27 Flanker
(SSI)

Flugsimulator mit Absturz-Garantie.

GRAFIK	48%
SOUND	42%
STEUERUNG	39%
MOTIVATION	28%



36%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8MB RAM, 8 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Win95" kompatiblen Karten.
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	Komplett englisch

HERZOG

Die mittelalterlich verpackte Wirtschaftssim von Modern Games will erkennbar am Thron des Genreklassikers „Kaiser" sägen – allerdings hat sie nicht mal gegen diesen Oldie eine echte Chance.

Sieben Bevölkerungsgruppen vom Adels- bis zum Bauernstand muß der Solo-Herzog hier bei Laune halten, indem er die zuvor festgelegten und kassierten Steuern wieder klug unter ihnen verteilt. So nebenbei sollte er auch eine Armee aufbauen, die dann auf Knopfdruck automatisch die vier übrigen, von CPU-Fürsten regierten Provinzen erobert oder auch nicht. Spätestens nach 42 Monaten bzw. Spielrunden muß all das über die Bühne gegangen sein, damit man nach der Hand der schönen Melissa und der Königskrone grabschen kann.



Jede Aktion auf den Zahlen- und Textscreens wird durch Videos illustriert, die man mit 60 Hobby-Akteuren aus der Live-Rollenspielszene gedreht hat. Das Ergebnis ist erwartungsgemäß eher schlicht, verströmt aber immerhin den heiteren Charme einer bemühten Laiendarstellung. Die musikalische Begleitung überließ man aber doch lieber altgedienten Profis wie Vivaldi und Wagner, dazu gibt's deutsche Sprachausgabe und eine grundsolide Maus/Menü-Steuerung. Der Hund liegt indessen im Gameplay begraben, denn hier ist nichts komplex oder auch nur ansatzweise originell.

Fazit: Mittelalterliches aus dem Mittelalter – es kann halt nicht jeder die Genrekrone erringen… (md)



Trash für Kenner: die herzogliche Leibgarde

Herzog
(Modern Games)

Altbackene Wirtschaftssimulation für Raubritter.

GRAFIK	53%
SOUND	59%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	46%



50%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386 SX
SPEICHER:	1 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster/Pro/16 und Kompatible
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

FIGHTER DUEL



Braucht noch jemand einen Flugsimulator für seinen PC? Allenfalls einen vernünftigen, stimmt's? Dann müßt Ihr weitersuchen, denn diesen Philips-Vogel kann man getrost vorüberziehen lassen. Und das, obwohl sich die Kurzbeschreibung ganz gut anhört: 13 Maschinen aus dem Zweiten Weltkrieg stehen im Hangar, darunter so bekannte Modelle wie Mustang, Me-109 und Spitfire. Dazu gibt's voll texturierte SVGA-Grafiken und einen Editor für frische Computergegner.



Wo bitte geht's zum Feind?

Doch sobald man sich (nach dem Einstellen von Realismus und Feindaufkommen) ins Kampfgetümmel gestürzt hat, kommt das große Gähnen: Wie es der Name androht, werden hier ausschließlich Luftkämpfe simuliert – keine Missionen, keine Kampagne, keine Bodenziele weit und breit. Der Pilot sieht ständig nur blaues Meer und einen bewölkten Himmel, die winzigen grauen Punkte sind erst aus nächster Nähe als feindliche Flugzeuge zu identifizieren. Der Sound will da nicht unangenehm auffallen und langweilt mit immer gleichem Propeller- und MG-Rattern.

Trotz der akzeptablen Steuerung, die alle gängigen Joysticks samt Zubehör unterstützt, sind diese fliegenden Oldtimer somit allenfalls für zwei tollkühne Modemspieler interessant, denn immerhin lassen sich die Resultate der Gefechte tabellarisch abspeichern. Der Rest der Menschheit sollte diesen Simulator aber großräumig umfliegen! (mz)

Fighter Duel
(Philips)

Luftkämpfe der langweiligen Art.

GRAFIK	*54%*
SOUND	*42%*
STEUERUNG	*68%*
MOTIVATION	*45%*



47%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 bis 22 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Roland RAP-10, Gravis Ultrasound/Max, Ensoniq Soundscape
EINGABE:	Joystick, Tastatur
AUSGABE:	Deutsche Anleitung

Extreme Pinball



Wenn es nach der Eigenwerbung von Epic Megagames bzw. Electronic Arts ginge, müßte die Welt eigentlich vor Dankbarkeit auf Knien liegen vor dieser bahnbrechenden Flippersim. Tja, so produziert man Enttäuschungen…

Wer „nur" vier grundsolide 2D-Flipper in VGA zu bieten hat, denen man ihre Geburt auf SGi-Workstations kaum ansieht, während andere Hersteller längst die 3D-Rendergrafiken in SVGA scrollen lassen, sollte lieber etwas bescheidener auftreten. Aber so muß man das Game fast vor seinen eigenen PR-Leuten in Schutz nehmen, denn auch ohne die versprochenen Superlative („brillant, perfekt, unzählige…") bleibt noch ein sehr ansprechendes Spiel übrig:

Die Tische sehen hübsch aus, dazu gibt's schöne Scoreboard-Animationen, klangvolle Musik, Effekte und Sprachausgabe. Bis zu vier Teilnehmer und drei bis acht Bälle pro Runde sind ebenfalls anständig; außerdem ist das Design gut ausgetüftelt und enthält einige nette Ideen. Beispielsweise findet man ein wohlanimiertes Äffchen auf dem Schlachtfeld, die Kugel nimmt verschiedene Formen an, in einem Tisch ist „Breakout" eingebaut, es gibt Bonuslevels, „Secret Combo Shots" und dergleichen Aufmerksamkeiten mehr.

All das funktioniert auch steuerungsmäßig, wie es soll, und das bereits auf einem kleinen 486er – daß die Anleitung größere Hardwareansprüche stellt, gehört schon wieder in die Abteilung Wunschdenken. (mm)





Tilt me, Amadeus!

Extreme Pinball
(Epic Megagames/EA)

Gut spielbare Flippersim ohne umwerfende Neuerungen.

GRAFIK	*71%*
SOUND	*73%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*71%*



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16, Pro Audio Spectrum, Ultrasound
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch

TOP GUN

FIRE AT WILL







Die Piloten bei Spectrum Holobyte („Falcon") brechen hier mit der realismusverliebten Tradition des Hauses und rollen eine Actionsimulation auf das Flugfeld – mit Tom Cruise im Lizenz-Tower.

Der Stahlvogel von außen



Auch Hind-Helikopter werden nicht verschont

Wer 1984 im Kino war, ahnt schon, daß er hier eine F-14 besteigen und den Weltfrieden gegen die Elitepiloten von Cadre verteidigen darf. Nach ein paar Lockerungsübungen im Training steht dann jeweils elfmal der Ernstfall über Kuba, Korea und Libyen an.

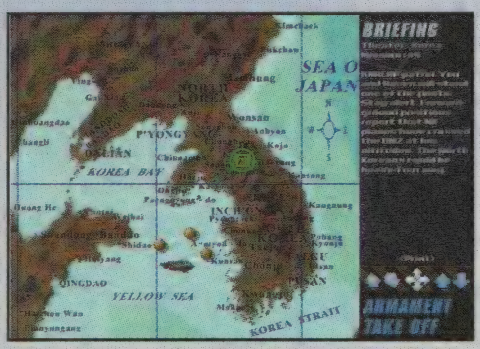
Die einzelnen Missionen sind dabei durch Videos verbunden, in denen sich auch zusätzliche Informationen zum Briefing verbergen. Der Waffenoffizier hat vier vorgegebene Ausstattungsvarianten anzubieten, die Aufträge decken das übliche Spektrum von der Begleiteskorte über Aufklärungsflüge bis hin zum Verteidigen des eigenen Flugzeugträgers ab. In der Luft zeigen Pfeile die Flugrichtung und den Standpunkt des nächsten Feindes an; wer bequem ist, darf sich auch vom Autopiloten ins Kampfgetümmel chauffieren lassen. Navigiert wird mit Hilfe der Karte oder über den einblendbaren Radarschirm, und bei passender Gelegenheit erhält man vom Copiloten bzw. den Flügelmännern gute Ratschläge. Im Cockpit hat man freie Rundumsicht, dazu kommen diverse Innen- und Außenansichten.

Der grafische Detailgrad ist einstellbar und erlaubt zudem die Wahl zwischen VGA und SVGA. In der höchsten Auflösung machen die eingestreuten Filmchen auch eine ganz gute Figur, während die eigentliche Spielgrafik selbst dann noch durchschnittlich bleibt: Aus der Nähe betrachtet verwandeln sich Landschaft und Wolken in wenig erbauliche Pixelhaufen. Spannung und Dramatik bringt dagegen die Sprachausgabe zusammen mit dem orchestralen Soundtrack und den donnernden Effekten ins Spiel. Was die Steuerung angeht, so wurde sie relativ simpel gestaltet, um auch Gelegenheitspiloten nicht zu überfordern – gutes Fluggefühl kommt dennoch rüber.

Ein solide gemachtes Programm also, und trotzdem kann es Top Gun keiner Zielgruppe vollkommen recht machen. Die Profis unter den Stahlvogeldompteuren werden sich nämlich mehr Spieltiefe wünschen und lieber auf „Falcon 4.0" warten. Und dem Actionfan wiederum dürfte die optische Verpackung nicht zusagen… (mash)



Der Vorgesetzte hat immer recht!



Der Einsatz im Überblick



Ich war eine SU-27… (VGA)

Top Gun
(MicroProse/Spectrum Holobyte)

Multimediale Luftkämpfe mit kleinen Schönheitsfehlern.

GRAFIK	*71%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*75%*
MOTIVATION	*70%*



72%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 139.– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 bis 16 MB RAM, 17 MB bis 39 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/ AWE 32, Spectrum, Ultrasound, Soundscape
EINGABE:	Tastatur, Maus, Analog-Stick, Thrustmaster FCS, CH Flightstick Pro, Wingman Extreme
AUSGABE:	Komplett englisch

Dime City

DIE GANGSTERSIMULATION



Starbyte Software Vertriebs- und Marketing GmbH • Alleestraße 24 • 44793 Bochum • Tel. 02 34- 68 04 94 • BBS 02 34- 68 57 55

CyberSpeed



Die rasende Gondelbahn

Bewaffnete Raser sind derzeit ja groß in Mode, da will Mindscape nicht abseits stehen. Doch von Genregrößen wie „Slipstream 5000" oder „Hi-Octane" ist dieser „Win 95"-Renner meilenweit entfernt.

Dabei klingen die Zutaten gar nicht so schlecht: Acht Futuro-Flitzer mit je drei Waffensystemen an Bord, elf Strecken, auf denen frische Raketen, Energiepacks, Turbo-Booster und andere Boni herumliegen, diverse Spielmodi (Training, Fahren gegen die Uhr, normales Rennen) und nette Features – etwa die Möglichkeit, sich an Kreuzungen für eine zeitsparende Abkürzung zu entscheiden.

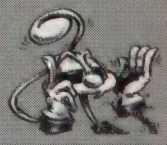
Hat man sich aber erstmal zusammen mit den vier digitalen Kollegen auf die Piste begeben, folgt die Enttäuschung auf dem Fuße. Die einzelnen Gefährte hängen nämlich alle an einem Leitstrahl, um den sie nur rotieren dürfen; das Ergebnis ist so eine Art Hochgeschwindigkeitsseilbahn mit eigenartig gestalteten Kabinen. Die somit stark eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten und das Fehlen einer Multiplayer-Option ersticken natürlich viel vom theoretisch möglichen Fahrspaß im Keim.

Insofern ist es halt auch nur von theoretischem Interesse, daß die Abteilung Bild & Ton eigentlich ganz nette Dinge zu vermelden hat: etwas ruckelige, aber hübsche Grafiken, ordentliche Sound-FX, Sprachausgabe und zwölf Dance-Techno-Tracks direkt von CD. (mash)

Cyber Speed
(Mindscape)

Rasen und Ballern in seiner langweiligsten Form.

GRAFIK	72%
SOUND	75%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	46%



52%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX4/100
SPEICHER:	8 MB RAM, 7 MB bis 144 MBauf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten, CD Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	Bis auf die englische Sprachausgabe komplett deutsch

Virtual Karts

Eine Go-Kart-Simulation hat gegenüber allen Formel-1-Rasereien den unbestreitbaren Vorteil, daß wir den Vergleich mit der Realität aus eigener Anschauung ziehen können – und hier fällt er vernichtend aus!

Im Grunde haben die MicroProse-Programmierer nur einen einzigen Fehler gemacht: Ihre Karts lassen sich weder mit Maus, Stick, Pad noch mit irgendeinem anderen Eingabegerät vernünftig steuern. Und damit sind natürlich all die übrigen tollen Features plötzlich Makulatur geworden…

Die SVGA-Grafik mit ihren zahlreichen Perspektiven würde nämlich eigentlich sehr hübsch aussehen, und der Sound klingt nach aufgemotzten Rasenmähern – also absolut lebensnah. Es gibt zwölf Strecken, Einzelrennen und die Meisterschaft, einen Netzwerkmodus für bis zu sieben Rennfahrer und zahlreiche Veränderungs- bzw. Tuningmöglichkeiten für die Karts. Aber wozu Farbe, eine andere Karosserie oder gar neue Motoren an ein Fahrzeug verschwenden, mit dem man schon in der ersten Trainingsrunde verzweifelt?

Potentiellen Käufern können wir daher nur dringend raten, ihr Geld lieber in „Bleifuß" oder ein vergleichbares Qualitätsprodukt zu investieren. Und die Programmierer hätten besser erst jemanden gefragt, der sich mit so etwas auskennt, bevor sie diese Zumutung auf Rädern zusammenbastelten! (mm)



Dann lieber ein reales Dreirad…

Virtual Karts
(MicroProse)

Go-Kart-Racing mit völlig verpatzter Steuerung.

GRAFIK	74%
SOUND	69%
STEUERUNG	36%
MOTIVATION	44%



45%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, empfohlen sei ein P133
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16 und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Maus, Sticks, Pads, Lenkräder
AUSGABE:	Komplett deutsch

grand prix MANAGER



Etwas Tuning gefällig?





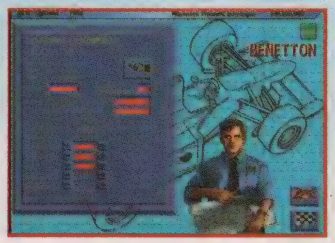
Die Bank gewinnt immer!

Wenige Sekunden nach dem Erscheinen von Ascons „Pole-Position" rollt nun MicroProse eine Managementsimulation mit der FIA-Lizenz zum Rasen an den Start – und in dieser Reihenfolge geht's auch in die Zielgerade.

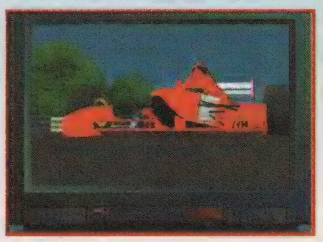
Da auch hier der offizielle Formel-1-Zirkus simuliert wird, entspricht der Aufbau des Spiels im wesentlichen dem, was man vom deutschen Konkurrenten her kennt: Nach der Wahl von Schwierigkeitsgrad und Rennstall sucht man geeignete Lieferanten für die benötigten Motoren, Reifen, Kraftstoffe, Ersatzteile etc. Sobald das Ergebnis dann halbwegs nach Auto aussieht, schließen sich umfangreiche Prüf- und Einstellarbeiten im Windkanal, in der Werkstatt und auf der Teststrecke an. Dazu muß man natürlich auch Ingenieure, Mechaniker und PR-Leute einstellen, während das fahrende Personal bereits vorhanden ist – mit etwas mehr Geld in der Kasse kann man sich später selbstverständlich auch flottere Piloten zulegen. All diese Jungs zeigen jedoch eine typische Arbeitnehmermentalität: Sagt man ihnen nicht genau, was sie zu tun haben, entwickeln sie kein einziges Bauteil und lassen selbst den zahlungskräftigsten Sponsor links liegen.

Allmählich wird die Luft dann etwas benzinhaltiger, denn jetzt stehen Training, Qualifikation und das eigentliche Rennen an. Letzteres läßt sich auf einer Übersichtskarte beobachten, nur bei besonderen Ereignissen (Unfälle, Überholmanöver usw.) wird eine kurze Render-Sequenz eingeblendet. Ansonsten koordiniert der Spieler die Reifenwechsel und Tankstopps, während er ein Auge stets auf die eintreffenden Telemetriedaten gerichtet hält. Wer will, kann sich diesen Streß auch ersparen und den Rechner kurzerhand das Endergebnis austüfteln lassen – Selberfahren ist auch hier nicht drin. Zusätzlich zur CPU-Konkurrenz darf man maximal drei menschliche Kollegen einladen, die nacheinander an den Start gehen. Zu sehen bekommen sie solide SVGA-Grafiken, bloß die Renndereinlagen wirken arg künstlich. Dazu gibt's harte Rockmusik, Stereoeffekte, sehr übersichtliche Menüs und eine voll funktionstüchtige Maussteuerung.

Also ein ausgezeichnetes Managerspiel, das sehr nah an die „Pole-Position" herankommt. Bereiche wie Finanzen, Fahrerbetreuung oder Motormanagement sind jedoch etwas oberflächlicher gestaltet, und es gibt weniger zu sehen als auf der Ascon-Strecke – daher auch „nur" Platz zwei. (mic)



Dem Ingenieur ist nichts zu schwör





Die Stunde der Wahrheit

Grand Prix Manager
(MicroProse)

Solides „Windows"-Management im Windschatten von „Pole-Position".

GRAFIK	72%
SOUND	80%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	84%



81%

USK-Freigabe:	o. Altersbesch.
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	4 MB RAM, 5 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

POOL CHAMPION

Hier hat Mindscape mit ein paar extravaganten Features zugestoßen – um aus einer insgesamt eher durchschnittlichen Billardsimulation für „Windows" doch noch unterhaltsamen Kneipensport zu kitzeln!
Grundsätzlich besteht das Angebot erst mal aus sechs Poolvarianten, in denen man gegen den Rechner oder einen menschlichen Gegner antreten kann. Aber wer sie nicht einfach bloß im Menü anwählen will, darf auch den wesentlich lebensnäheren Adventuremodus wählen: In verschiedenen Lokalitäten wird da um Kohle gezockt, die man dann z.B. in ein neues Queue, Trainingslektionen, Startgelder für Turniere oder einfach einen Drink investieren kann. Mit Geduld und Spucke läßt sich so das begehrte Ticket nach Las Vegas erarbeiten, wo sich die Elite der Branche zur „National Pool Championship" trifft.



Die gerenderten Locations sehen ganz ansprechend aus, aber am Tisch selbst wählt man besser gleich die schlichte Draufsicht, anstatt lange mit den diversen Perspektiven zu experimentieren. Die Animationen sind rucklig, der Sound ist nur zweite Wahl, und die Maussteuerung verlangt eine Menge Geduld. So bereiten die Menüeinstellungen zwar keine Probleme, doch zum Zielen braucht man trotz einblendbarer Hilfslinien schon eine sehr ruhige Hand.
Wie gesagt: Das Spiel selbst reißt keinen um, aber die „Adventure-Elemente" reißen doch viel raus. (st)

Erst denken, dann versenken!

Pool Champion
(Mindscape)

Mittelprächtige Billardsimulation unter „Windows" mit netten Ideen.

GRAFIK	*64%*
SOUND	*52%*
STEUERUNG	*59%*
MOTIVATION	*66%*



63%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, bis zu 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch

Trophy Bass

Petrijünger, die keine Löcher ins Eis hacken wollen, dürfen dank Sierra zur Winterzeit auch in der warmen Stube ihrem Hobby frönen. Dazu werden Angel und Köder einfach gegen Maus und „Windows" getauscht.
Als Jagdrevier dienen fünf US-Seen, auf denen zunächst ein Probeangeln absolviert werden sollte. Denn es ist nicht ganz einfach, je nach Jahres- und Tageszeit, Wassertemperatur und -tiefe die richtige Rute samt Köder und passender Auswurftechnik zu wählen. Anfänger machen sich da besser erst mal mit dem ausführlichen Onscreen-Tutorial schlau, in dem Profis den Grundstein für einen erfolgreichen Fischzug legen. Mit dem nötigen (englischen) Anglerlatein ausgestattet, darf sich Fischers Fritze dann an einem der mehrtägigen Turniere mit festen Regeln versuchen oder gar eine komplette Anglerkarriere starten.
Zur Praxis: Per Motorboot durchpflügt man die Wellen des gewählten Gewässers; sobald das Sonar fette Beute anzeigt, wird es Zeit, Anker und Angel auszuwerfen. Hängt schließlich ein Pfundskerl am Haken, beginnt der Kampf Mensch gegen Fisch, wobei man stets die Zugkraft und die verbliebene Leinenlänge im Auge behalten muß. Die technische Umsetzung befindet sich dabei durchgehend auf dem gleichen hohen Niveau wie der sportliche Gehalt, so daß die Geschichte für Fans eigentlich nur einen Haken hat: Man kann seinen Fang nicht in die Pfanne hauen... (st)



Fette Beute!

Trophy Bass
(Sierra)

Unterhaltsame und lehrreiche Angelsimulation für Sportfischer.

GRAFIK	*66%*
SOUND	*62%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*66%*



67%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch

INDYCAR RACING II

Zwischen „Indy 500" und dem Vorläufer dieser Rennveranstaltung lag noch ein Quantensprung – auf dem damit erreichten hohen Niveau nahm die Papyrus-Crew hier kleine, aber feine Detailverbesserungen vor.

So darf man nun ohne zusätzliche Kurs-Disks über die 15 Originalstrecken heizen und kann den Spielstand mitten im Rennen speichern. Auch lassen sich die wunderbar fetzigen Unfälle mit der verbesserten Replayfunktion jetzt sehr komfortabel zu kleinen Actionfilmen schneiden. Die CPU-Piloten haben ebenfalls ein Perfektionstraining absolviert, und die Polygon-Grafik hat unter SVGA an Details gewonnen – allerdings nicht auch an Klasse.

Über den sprichwörtlichen Realismus dieses Rennklassikers muß man nicht viele Worte verlieren, doch eine kleine Runderneuerung der Präsentation wäre gewiß kein Fehler gewesen. Auch eine Funkverbindung mit der Box haben wir vermißt, und 486er-Boliden sind im günstig erhältlichen Rennstall des Vorgängers sogar besser aufgehoben. Warum? Weil der Neue mit einem langsameren Motor unter der Haube einfach zu langsam ist. Das gilt auch unter VGA und erst recht, wenn man via (Null-) Modem oder Netzwerk gegen einen Kumpel fährt.

Kurzum, Indycar Racing II ist nicht die erhoffte Sensation, sondern nur ein relativ dezent überarbeiteter Nachzügler. Allerdings ist es auch nach wie vor eine der realistischsten Autorasereien, die man seinem Pentium gönnen kann! (mm)



Indy rast jetzt auch in SVGA

Indycar Racing II
(Papyrus/Virgin)

Die klassische Rennsimulation, dezent getunt.

GRAFIK	*74%*
SOUND	*71%*
STEUERUNG	*86%*
MOTIVATION	*83%*



81%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM, 6 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16
EINGABE:	Tastatur, Sticks, Pads, Lenkräder mit Pedalen
AUSGABE:	Handbuch deutsch, Spiel englisch

ran Trainer 2

Greenwoods Fußballcoach zur Sat 1-Sendung erwies sich vor einem Jahr als netter Achtungserfolg – aber wo die Konkurrenz inzwischen richtig ranklotzte, da haben die ran-Programmierer geschlafen…

Denn verbessert wurde bei der „neuen Herausforderung" (so der Untertitel) eigentlich nur die Präsentation, die sich nun wirklich sehen lassen kann: Neben den immer noch recht hausbackenen Zwischenscreens werden neue Kurzvideos mit dem Moderator Johannes B. Kerner im Sat 1-Studio eingespielt. Ebenfalls gelungen ist die Rasenaction mit der Wiedergabe der jeweiligen Höhepunkte in Iso-3D à la „FIFA Soccer".

Im übrigen kann man Aufstellung und Taktik auch noch während der laufenden Begegnung abändern, einen Trainingsplan für seine Jungs erstellen, im Jugendkader nach Talenten Ausschau halten, einen Ko-Trainer engagieren und noch einiges mehr – im sportlichen Wettstreit mit maximal drei menschlichen Konkurrenten. Übermäßig spannend ist die Angelegenheit trotzdem nicht, dafür hätte man schon ein paar neue Features (z.B. Managerelemente) einbauen müssen. Auch die Kommentare und Videos wiederholen sich recht schnell, und der mitgelieferte Editor tröstet kaum über das Fehlen der originalen Vereins- und Spielernamen hinweg.

Fazit: Kein Flop, aber auch kein Muß-Kauf – höchstens für ganz auf Sat 1 eingeschworene Fans. (mic)





Ran ans Leder!

ran Trainer 2
(Greenwood Entertainment)

Nur grafisch verbesserter Fußballcoach.

GRAFIK	*75%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*74%*
MOTIVATION	*66%*



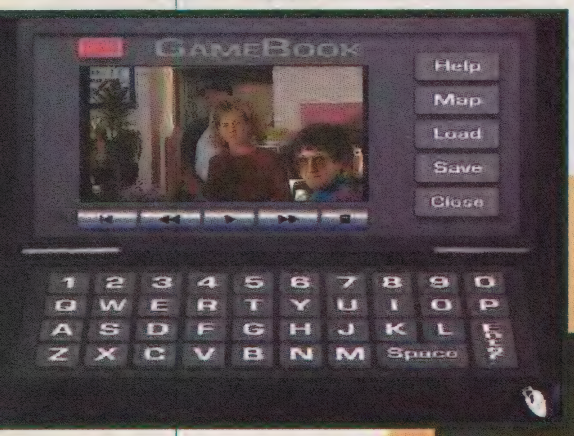
69%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	4 MB RAM, 26 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA(Spielszenen),SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Gravis Ultrasound, General MIDI
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

THE 11th HOUR

Wer „The 7th Guest" kennt, weiß schon erschreckend genau, was ihn zur elften Stunde erwartet: ein Sammelsurium von Knobeleien aller Art, die von bombastischer Aufmachung mehr schlecht als recht zusammengehalten werden.



Das sprechende Notebook



Kaum zu knacken: das Springer-Problem

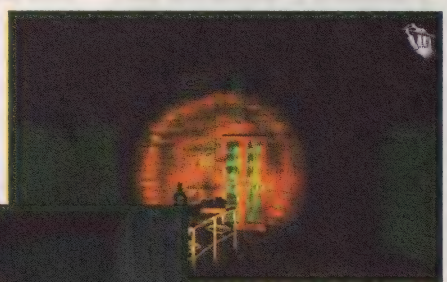


Büchertausch der rätselhaften Art

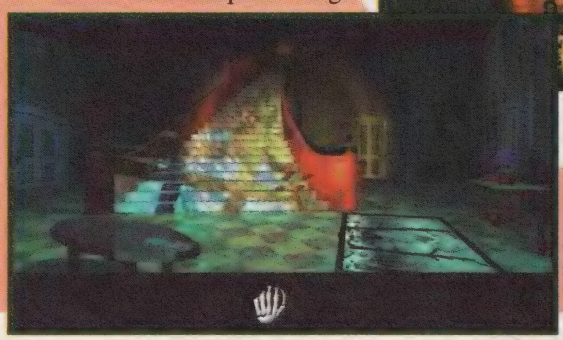
Auch die Hintergrundstory um den teuflischen Spielzeugfabrikanten Henry Stauf führt der Nachfolger weiter; diesmal durchstöbert man als Reporter Carl Denning dessen Spukhaus nach einer befreundeten Kollegin. Dabei stößt man auf schick, aber auf einem DX2/66 unheimlich träge animierte Render-Grafik, kleine Videos sowie 40 Rätsel – vornehmlich Schachprobleme, Geduldsund Rechenaufgaben, deren Schwierigkeitsgrad von kindisch leicht bis hammerhart reicht.

Das SVGA-Gemäuer läßt sich nur auf vorgegebenen Bahnen erkunden, wobei im Lichtkegel von Carls Taschenlampe alle möglichen Objekte wie ein offener Kamin, eine Flasche oder eine Glühbirne erscheinen. Sie dürfen meist erst nach dem Lösen des damit verbundenen Rätsels mit einer beweglichen Knochenhand (dem Mauspointer) begrabbelt werden, was in aller Regel aber lediglich einen Kommentar Staufs in deutscher Sprachausgabe hervorruft. Auch sind nicht alle Räume von Anfang an zugänglich, und erst wenn das jeweilige Puzzle absolviert ist, wird ein kurzes Videoschnipsel vorgeführt. So erhellen sich dem Spieler nach und nach die düsteren Hintergründe der abenteuerlichen Knobelei.

Das vom Helden mitgeführte Notebook gibt auf Wunsch mehr oder minder nützliche Tips zur aktuellen Aufgabe oder löst sie sogar komplett – was sich freilich negativ auf den Ausgang der Story auswirkt. Außerdem lassen sich damit bis zu zehn Spielstände abspeichern und die bereits „erarbeiteten" Filmchen nochmals betrachten. Verständlich macht sich der Mobilrechner mit weiblicher Stimme, die sich gegen die teils schön mysteriöse Musik akustisch aber nicht immer durchsetzen kann. Im aufwendigen Grafikpelz steckt also wieder ein spielerisches Schaf, diesmal gleich auf vier CD-Beinen. Dessen Steuerung ist so simpel gestrickt wie sein Gameplay – und ist die Zeit für multimediale Rätselhefte nicht bereits abgelaufen? Für 11th Hour ist es zumindest schon fünf vor zwölf! (mz)



Licht aus, Spot an!



Im Haus des Schreckens

The 11th Hour
(Virgin)

Der Nachfolger zu „The 7th Guest": Noch mehr dünne Knobeleien, noch stärker verpackt.

GRAFIK	89%
SOUND	82%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	46%



55%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Geübte
Preis: ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	4 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/66, vernünftig spielbar erst ab einem P90
SPEICHER:	8 MB RAM, 4 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (Anzahl der Farben, Details etc. variabel)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Roland-Familie, Pro Audio, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Wial
Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9^{00}–18^{00}, Sa. 10^{00}–14^{00} Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00},
Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
AL QADIM 3,5"	24,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	**24,90**
DELTA –V– 3,5"	35,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONS LAIR	24,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	**49,90**
EARTH SIEGE KOMPL. DT.	29,90
FIRE & ICE 3,5"	24,90
FS 5.0/5.1 SCENERY HONG KONG KOMPL. DT.	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	9,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	24,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	19,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	19,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	29,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	49,90
SUBWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	49,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
W O L F 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER DT. HANDBUCH	89,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	**99,90**
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	39,90
3D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	85,90
7TH GUEST DT. ANL.	24,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	**14,95**
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	69,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AIR POWER KOMPL. DT.	**49,90**
ALBION KOMPL. DT.	89,90
ALIEN VIRUS *	99,90
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE –	79,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	45,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	**29,90**
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK 3 KOMPL. DT.	**89,90**
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION	89,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	89,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. *	89,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	49,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	29,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	89,90
BATMAN FOREVER DT. ANL. *	99,90
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	69,90
BATTLEISLE INCL. DATA 1 & 2+ PANZERGENERAL DV	39,90
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
BATTLEISLE 3 -SCHATTEN DES IMPERIUMS- K.D.	**85,90**
BATTLE RACE DT. ANL.	**89,90**
BATTLE TEAM CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DT.	**79,90**
BIING! KOMPL.DT.	69,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	**85,90**
BITMAP-BROTHERS COMPILATION INKL. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	59,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	**65,90**
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	85,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	69,90
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURN CYCLE DT. ANL.	89,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	49,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	**29,90**
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
CARRIER STRIKE FORCE KOMPL. DEUTSCH	89,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CD 4 COLLECTION INKL. ZOOL 2 / LOTUS 3 / -SPACE CRUSADE / PREMIERE MANAGER 2	29,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	79,90
CIVILIZATION	35,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- *	89,90
CLEARING HOUSE KOMPL. DEUTSCH	69,90
COCKTEL KID COLLECTION inkl. WOODRUFF & SCHNIBBLE, INCREDIBLE MACHINE, ADI MATHE, ADI DEUTSCH	**79,90**
COLONIZATION KOMPL. DT.	49,90
CONQUER DT. ANL.	**79,90**
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	49,90
COMAND & CONQUER ENGLISCHE VERSION	89,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	89,90
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	85,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD *	99,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	85,90
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING– KOMPL. DT. *	**89,90**
CYBERSPEED DT. ANL.	79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	29,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	**35,90**
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG *	69,90
DER CLOU INKL. PROFI SCENERY KOMPL. DT.	29,90
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	**69,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT. ANLEITUNG	39,90
DESERT STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	99,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	49,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**69,90**
DREAMWEB	29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90

CD-ROM-GAMES

DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL *	59,90
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –	69,90
ENDORFUN DT. ANLEITUNG	59,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	79,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	45,90
EXTREME PINBALL *	**79,90**
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	**29,90**
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	99,90
FALCON 3.0 GOLD EDITION INCL. SCENERY D.A.	39,90
FANTASY FEST COLL. INC. DUNGEON HACK/ STRONGHOLD/-UNLIMITED ADVENTURES/ FANTASY EMPIRE	39,90
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**85,90**
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	49,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 INKL. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY HAWAII	49,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT. *	**99,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY –	95,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	29,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	**79,90**
FUSSBALL TOTALI KOMPL. DT.	49,90
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	39,90
FX FIGHTER	45,90
GABRIEL KNIGHT 2 – BEAST WITHIN – *	**85,90**
GADGET	89,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GONE FISHIN	**39,90**
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT. *	**89,90**
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	89,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	**89,90**
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
H E L L KOMPL. DT.	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	85,90
HEXEN DT. ANL.	79,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	49,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	39,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	35,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	**79,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DT.	99,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	**85,90**
INFERNO	24,90
IRON ASSAULT	29,90
IRON HELIX DT.HANDB.	22,90
ISHAR TRILOGY 1-3	29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JOHNNY MNEMONIC DT. ANL.	**59,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT. – JEWELCASE –	**59,90**
KIYEKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	9,95
KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KNIGHTS OF XENTAR KOMPL. DEUTSCH	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL. DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	**35,90**
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEMMINGS 1&2	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL. DT.	95,90
LINKS 386 INKL. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD *	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	**35,90**
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	**69,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
MAGIC CARPET INKL. HIDDEN WORLDS K. DT.	59,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	99,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MARCO POLO KOMPL. DT.	59,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	**79,90**
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	35,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	**44,90**
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEGA RACE	24,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	**49,90**
MILLENIA – ALTERED DESTINIES – KOMPL. DT. *	**69,90**
MISSION CRITICAL DT. ANL.	89,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	**79,90**
MORTAL COIL DT. ANL.	**79,90**
MYST KOMPL. DT.	59,90
NAPOLEONICS INKL. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	39,90
NAVY STRIKE KOMPL. DT.]	89,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANL. *	**85,90**
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NETWORK A4 KOMPL. DT.	85,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS	34,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	**99,90**
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90

CD-ROM-GAMES

NORTH & SOUTH	19,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
PANIC IN THE PARK DT. ANL.	69,90
PANZERGENERAL DT. HANDB.	**29,90**
PANZERGENERAL 2]	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II	**39,90**
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	89,90
PHANTASMAGORIA	85,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	59,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT. *	**79,90**
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	69,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
PLAYER MANAGER 2	65,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. *	89,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	**79,90**
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (VIRGIN)	**54,90**
POWER PACK INKL. MAD TV / RANTRAINER / DER PLANER KOMPL. DT.	69,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	29,90
POWER UP COMPIL. INKL. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	49,90
PRIMAL RAGE KOMPL. DEUTSCH	79,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT PARADISE DT. ANL.	**89,90**
PROJECT TODESPLADDE	7,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	**69,90**
PSYCHO PINBALL	**39,90**
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATE	29,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	**39,90**
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	**79,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE	34,90
RAVENLOFT INKL. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	**29,90**
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF.	**85,90**
RED GHOST KOMPL. DT.	89,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION	24,90
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU DT. ANL.	99,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	24,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	59,90
SEAWAR DT. ANL.	29,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	**35,90**
SEELENTURM KOMPL. DT.	**79,90**
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	24,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	**79,90**
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHANGHAI 2 – GREATEST MOMENTS – KOMPL. DT.	**89,90**
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH]	89,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SHIVERS DT. ANL.	**79,90**
SHOCKWAVE (WIN 95) DT. ANL.	**89,90**
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	39,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. *	**85,90**
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.	**89,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL KOMPL. DT.	119,90
SIM BOX INCL. DER PLANER, MAD TV, – RAN TRAINER KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	**49,90**
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM ISLE – MAXIS –	79,90
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIM TOWN KOMPL. DT.	69,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SKAPHANDER – DER AUFTRAG – KOMPL. DT.	**59,90**
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	89,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	**29,90**
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	**69,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	49,90
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT.	79,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	69,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	29,90
STAR RANGERS DT. HANDB.	**59,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	139,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	**99,90**
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STARLORD KOMPL.DT.	29,90
STEEL PANTHERS – SSI –	89,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	**99,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
SU-27 FLANKER	69,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL. DT.	**29,90**
SUPERKARTS	34,90
SUPER TETRIS PLUS 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	35,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	79,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	34,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEK-WAR DT. ANL.	**79,90**
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	69,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	99,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	**99,90**

CD-ROM-GAMES

THE DIG – LUCAS ARTS – DT. ANL. / UP DATEF.	79,90
THE HIVE WIN/95	65,90
THE RAVEN PROJECT DT. ANL.	89,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT. *	**89,90**
THUNDERSCAPE – SSI –	89,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL.	**59,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	**29,90**
TOP GUN – FIRE AT WILL – KOMPL. DT. *	109,90
TORINS PASSAGE KOMPL. DT.	**79,90**
TORNADO INKL. OPER. DESERTSTORM	19,90
TOTAL DISTORTION	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL	**89,90**
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	65,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	**85,90**
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON inkl. LÖSUNG DT.HANDB.	**49,90**
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	**29,90**
VIRTUAL KARTS KOMPL. DT. *	**99,90**
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**89,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	79,90
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D. *	79,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. HANDBUCH	24,90
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL STARS DT. ANL. *	79,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	69,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE / – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WHALES VAYAGE I	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	**29,90**
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	**DM 5,99**
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	69,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT.	**109,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	39,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	99,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	75,90
WWF WRSTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95)	99,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	**39,90**
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	79,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.]	**79,90**
ZONE RAIDER DT. ANL.	**69,90**
ZOOP DT. ANLEITUNG	69,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

3 D GAME CREATION SYSTEM KOMPL. DT.	99,90
ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95)	**99,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	**89,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	89,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS –	49,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	**39,90**
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DIE PRINZEN – INTERAKTIVE –	65,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	59,90
ELECTRONIC ARTS 3 D ATLAS / WIN 95 DT. ANL.	**109,90**
ENCARTA WORLD ATLAS 96	**109,90**
FORREST GUMP – MUSIC, ARTISTS & TIMES –	**69,90**
GOETHE IN WEIMAR KOMPL. DT.	**79,90**
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HAYDN – AUF DEN SPUREN VON – KOMPL. DT.	59,90
KON-TIKI INTERAKTIV (THOR HEYERDAHL) K.D.	65,90
LANGENSCHEIDTS SPRACHENKALENDER ENGL. 96	**29,80**
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MONEY LINE INT. BÖSENANALYSE KOMPL. DT.	44,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	**99,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PATCHWORK 1/96 KOMPL. DT.	**39,90**
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
TELE INFO CD (33 MIO. deutsche Telefonanschlüsse)	**39,90**
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90
WIE EIM MULITMEDIA-PC FUNKTIONIERT K.D.	45,90

PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	239,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY	129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER –	219,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER –	219,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER –	279,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II	199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER –	65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER –	54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM	99,90
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	499,00
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYPAD SFX SUNCOM PROGRAMMIERBAR	99,95
JOYSTICK SUNCOM FX 3000	119,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	289,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB.	**239,90**
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB.	**259,90**
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB.	**199,90**
YAMAHA YST-M5 – STEREOLAUTSPRECHER –	**99,90**

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Die Setzerei Wiedemann 2/1996



MORTAL COIL

Das auf Konsolengames spezialisierte Label Vic Tokai will mit diesem Mix aus Action und Strategie nun auch am PC-Markt Fuß fassen. Fragt sich bloß, ob Virgin da an der Verkaufsfront genügend Söldner rekrutieren kann.

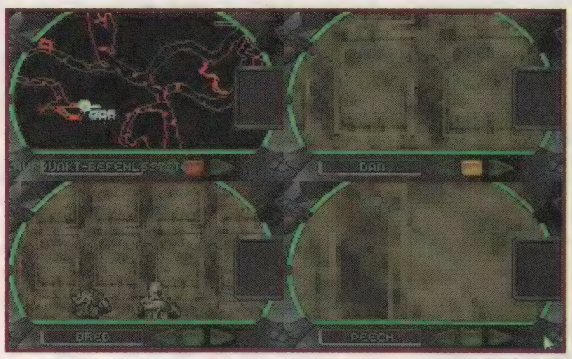


Action im Dschungel

Kurz nach der Jahrtausendwende wird die Erde (mal wieder) von Aliens heimgesucht, denen (mal wieder) die Elitetruppe Mortal Coil Einhalt gebieten soll. Ausgerüstet sind die Jungs mit allem, was gut und teuer ist, wozu auch Gasmasken und neun verschiedene Feuermeld…, äh, -waffen gehören. Per pedes oder auch mal mit dem Jeep kämpfen sie sich durch sieben Einsatzgebiete vom Dschungel bis zur Raumstation, die in insgesamt 21 Einzelmissionen unterteilt sind.

Die vier Teammitglieder lassen sich einzeln kommandieren, gesteuert wird per Tastatur oder Maus. Ihre Aufgaben bestehen zunächst einmal aus all jenen Übungen, die auch die Kollegen aus den Metzeldungeons beherrschen – etwa dem Aufklauben und Benutzen von Waffen, Schlüsseln und anderen nützlichen Dingen. Darüber hinaus muß man hier aber auch taktische Anweisungen geben, z.B. bezüglich der Marschformation oder der Art und Weise des Angriffs. Die Gegenseite ist ebenfalls nicht auf den Kopf gefallen und reagiert flexibel auf die gewählte Strategie, was natürlich erst recht im Netzwerkbetrieb mit maximal vier menschlichen Kriegsteilnehmern gilt. Betrachten läßt sich das alles aus der Perspektive der einzelnen oder (via Splitscreen) aller vier Söldner gleichzeitig, aber auch „von außen" unter einem beliebigen Blickwinkel.

In der Praxis erweist sich das vielversprechende Konzept jedoch bald als Enttäuschung: Freund und Feind verwandeln sich ab einer gewissen Entfernung in grobpixelige Haufen, und die Texturen im Dschungel sehen aus, als ob man ihn mit Palmenfotos tapeziert hätte. Dazu kommen Rendersequenzen, die sogar auf einem Pentium mit 100 MHz noch quälend langsam sind. Die Begleitmusik kann man so lassen, dafür hätte man sich die hauptsächlich aus dummen Sprüchen bestehende Sprachausgabe („Hat mal einer 'nen Kaugummi?") auch sparen können. Und weil auch die Handhabung ziemlich frustrierend ist – etwa, wenn der Anführer des Teams mal wieder hilflos an einer 2D-Wand hängenbleibt –, vermag hier nur der taktische Teil wirklich zu überzeugen. Ein bißchen wenig, um in der Verkaufsschlacht auf die Siegerstraße abbiegen zu können… (mash)



Alles im Blick: die Videosicht



Taxi nach Tubruk?



Viele dicke Wummen: das Inventory

Mortal Coil
(Virgin/Vic Tokai)

Technisch schwacher Mix aus Action und Echtzeit-Strategie.

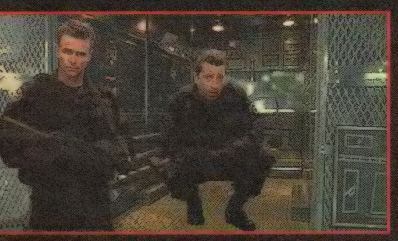
GRAFIK	*60%*
SOUND	*65%*
STEUERUNG	*57%*
MOTIVATION	*60%*



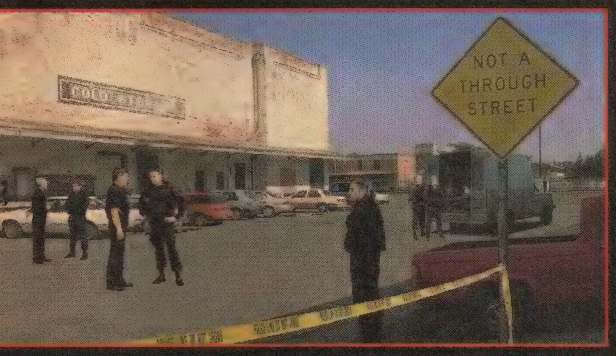
61%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	4 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch



POLICE QUEST SWAT



Mit den ersten drei Lektionen aus Sierras Polizeischule wurde dank des Insider-Designers und Ex-Cops Jim Walls noch jeder Abenteurer glücklich, doch seit Daryl F. Gates am Drücker sitzt, geht's mit der Serie bergab.

So empfanden viele Fans bereits „Police Quest 4" als Verbrechen, und mit dieser multimedialen Sondereinheit werden sie sich noch weniger anfreunden können – dabei war Mr. Gates in seiner Zeit als Polizeichef von Los Angeles persönlich für die Gründung des SWAT-Teams mitverantwortlich!

Wie auch immer, als Neuling in der Sturmtruppe darf man hier erst mal ein paar einleitenden Worten des Einsatzleiters lauschen, sich dann mit dem kompletten Equipment vertraut machen und schließlich am Schießstand via Maus und Fadenkreuz auf Pappkameraden oder Luftballons zielen. Wer dabei Talent zeigt, absolviert umgehend die Prüfung zum Scharfschützen; andernfalls geht's ab zum Standarddienst: Am Tatort sind Zeugen zu befragen, dann guckt man sich den Einsatzplan auf einer Kreidetafel an und kann auch schon das jeweilige Gebäude stürmen. Dabei ist stets auf die Handzeichen der Kollegen zu achten, wenn man nicht den frühen Heldentod sterben will. Wer überlebt, darf zwischendurch immer wieder echte Profis interviewen, bis er irgendwann selbst zum verantwortlichen Einsatzleiter befördert wird.

Die gesamte Ausbildung präsentiert sich in professionell vor der Bluescreen eingespielten FM-Videos, deren Qualität sogar noch die ähnlich gestrickte Schauermär „Phantasmagoria" aussticht. Dazu gesellen sich passende Musik und eine gute, aber wegen der vielen Fachausdrücke nur schwer verständliche Sprachausgabe in feinstem Amerikanisch. Allein, was hilft's, wenn das Gamedesign unter aller Kanone ist? So müssen Funksprüche aus einer umfangreichen Verbenliste zusammengeklickt werden, während man gleichzeitig den Täter im Visier behalten, auf die Kommandos der Kollegen achten und auch noch im exakt richtigen Moment (während der Rechner nachlädt!) den exakt richtigen Pixel treffen soll – ein Ding der Unmöglichkeit. Unmöglich fanden wir auch, daß es für jede Situation nur eine Lösung gibt, so daß man sich nach der Methode „Versuch & Irrtum" durch die Missionen klickt.

Zusammen mit dem öden Schießtraining und begleitet von bierernsten und selbst bei der x-ten Wiederholung oft nicht abbrechbaren Kommentaren verliert der Spieler da bald jede Lust – und schreit lauthals nach der Software-Polizei! (mic)



Eine starke Truppe!



Kimme, Korn und Feuer

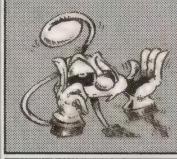


Einsatz im Eigenheim

Police Quest SWAT
(Sierra)

Interaktive Polizeischule für Nervenstarke.

GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	64%
MOTIVATION	50%



57%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 129,– DM

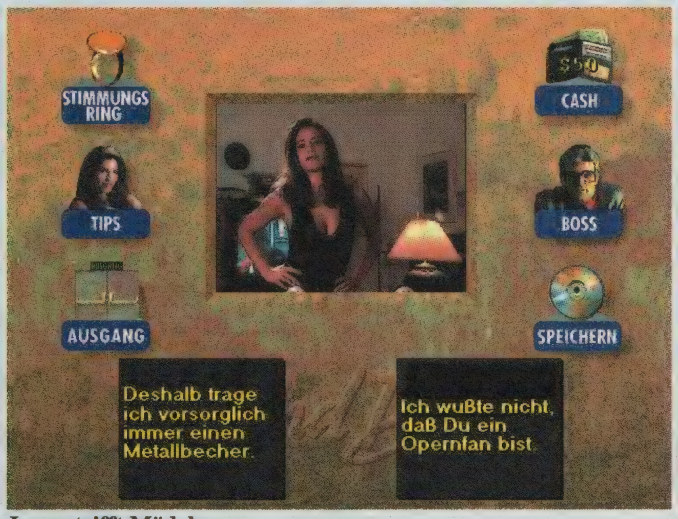
DATENTRÄGER:	4 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio/16
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett englisch



Zwei verspielte Flirtkurse wollen nun unter „Windows" zeigen, wie man richtig anbandelt. Doch im besten Fall macht man sich damit lächerlich – im schlechtesten mitschuldig am Aussterben der Menschheit…



Blind Date und McKenzie & Co.



Junge trifft Mädchen



In der Modeboutique

BLIND DATE

Bei der Trimark-Variante soll mann durch gepflegte (deutsche) Konversation das Herz von Sandi gewinnen. Dazu werden ca. 300 Digi-Filmchen von recht ruckeliger Qualität angeboten, in denen die Schöne dem Bildschirm-Macho bohrende Fragen wie „Bist Du ein Billard-Champion?" stellt. Da heißt es dann, die verführerischste der maximal vier Antwortvorgaben anzuklicken – in diesem Fall etwa „Taschenbillard spiele ich, seit ich 15 bin". Gefällt das der Dame, wird die Befragung im Billardsalon oder gar bei ihr zu Hause fortgeführt; andernfalls beginnt der zweifelhafte Spaß eben wieder von vorne. Ergänzend gibt's ein Stimmungsbarometer für Sandis Laune und einen anklickbaren Tipgeber.

Das einzig Akzeptable an dieser plumpen Anmache ist die Maussteuerung, der Rest bewegt sich dagegen auf unterstem Stammtischniveau. Herrje, da war ja sogar noch das alte „Man Enough" mit seinen wechselnden Objekten der Begierde spannender!

McKENZIE & CO.

Der Flirtkurs von her interactive wendet sich an den weiblichen Nachwuchs, dem zwei Girlies zur Identifikation und vier Jungs als willfährige Opfer angeboten werden. Über die anklickbare Übersichtskarte geht's erst mal in Boutiquen, die Schule oder in die Disko, wo frau sich (mit Videofilmchen und Anklicksätzen) Ratschläge von ihren Freundinnen holt. Anschließend kann sie in sechs Konsumpalästen die nötigen Klamotten und Accessoires einkaufen, um gut gerüstet die Arenen zu betreten: Im Klassenzimmer, am Baseballplatz oder in einer Bar wird der Schwarm in ein (englisches) Gespräch verwickelt. Erfolg versprechen dabei nicht nur die „richtigen" Antworten, sondern auch zwölf Minispielchen; allesamt biedere Tetris-, Memory- oder Ballervarianten.

Sowohl die Maussteuerung als auch die mit Teenie-Pop angereicherten Digi-Filme gehen hier technisch in Ordnung, doch der Spielablauf ist so was von hausbacken, daß wir auch McKenzie & Co. eine Abfuhr erteilen müssen. Was mal wieder zeigt, wie hart das Leben doch sein kann… (md)

Blind Date
McKenzie & Co.
(Trimark bzw. her interactive)

Plumpe bzw. biedere Anmache für „Windows"-Teenies.

Blind Date		McKenzie & Co.
62%	GRAFIK	73%
68%	SOUND	72%
70%	STEUERUNG	74%
17%	MOTIVATION	40%





29% **51%**

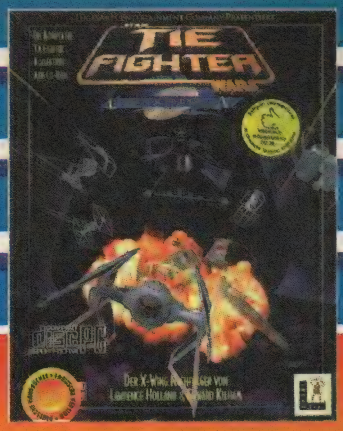
USK-Freigabe: ab 16 Jahren bzw. n. gepr.
Schwierigkeit: für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– bzw. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD bzw. 6 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX bzw. 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM plus 2 MB bzw. 3,5 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch bzw. englisch

TIP TOP

DER TOP TIP

Was den Rebellen schon vor anderthalb Jahren teuer war, ist dem Imperium nun ebenfalls recht: Nach der CD-Umsetzung von „X-Wing" fliegen jetzt auch die dunklen Kollegen auf die Schillerscheibe ab!



Tie Fighter CD



Darkman persönlich



Auch X-Flügler haben keine Chance



Verfrachten wir den Frachter auf den Schrott!



Wer A sagt, muß auch B-Wing sagen...

DIE VORGESCHICHTE

Lawrence Holland dressierte im Auftrag von Lucas Arts (bzw. seinerzeit noch Lucasfilm Games) bereits Ende der 80er Jahre die „Battlehawks 1942", dann hatte er seine große Stunde mit „Their Finest Hour" und entdeckte schließlich noch die „Secret Weapons of the Luftwaffe". Im Anschluß griff er mit „X-Wing" in den Krieg der Sterne ein und unterstützte die Rebellen so in ihrem Kampf gegen Darth Vader. Die ursprünglich als reine Mission-Disk geplante Revanche des Imperiums entwickelte sich schließlich zu einem eigenen Spiel, das nun in der verbesserten CD-Version vorliegt.

IM WELTRAUM

Dem Feind geht es kampagnenweise an den Kragen, wobei das Aufgabenspektrum von der Kontrolle verdächtiger Transporter bis hin zum Eskortieren von Eliteeinheiten reicht. Zur Beglückung der Primär- und Sekundärziele stehen dem Star Wars-Piloten hier außer den fünf normalen Raumschiffen zwei ultrageheime Stahlvögel (einer davon neu) mit eigenem Cockpit zur Verfügung. Natürlich gibt es auch noch den Trainingsparcours, zudem kann man sich in Übungsmissionen mit den Gefährten und Waffen anfreunden. Die Scheibe enthält neben den Original-Missionen und der Erweiterungsdisk „Defender of the Empire" ein paar frische Aufträge, was alles in allem über 100 Einsätze ermöglicht. Dazu gibt es jetzt mehr Zwischensequenzen, Sprachausgabe bei den Briefings und vor allem (auf Wunsch) auch SVGA-Grafiken während des Fluges – dafür empfiehlt das Lucas Arts-Imperium dann aber schon einen Pentium mit 8 MB RAM.

DER ABSCHLUSSBERICHT

Lediglich die Zwischengrafiken wirken leicht angestaubt, doch sonst muß jede Kritik verstummen: Die Atmosphäre ist ein Traum, die Musik schallt gar herrlich aus den Lautsprechern, die FX wurden hörbar überarbeitet, und die Sprachsamples verleihen der Sache den letzten Schliff. Auch das Handling läßt weder im Flug noch bei den Menüs irgendwelche Wünsche offen. Alles in allem genug Gründe, um selbst Luke Skywalker noch auf die dunkle Seite der Macht zu ziehen! (mash)

Tie Fighter CD
(Lucas Arts)

Frisch aufpolierter Simulationsklassiker aus dem Star Wars-Imperium.

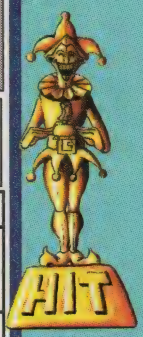
GRAFIK	*81%*
SOUND	*88%*
STEUERUNG	*81%*
MOTIVATION	*86%*



85%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX, für volle SVGA-Auflösung ein P60
SPEICHER:	4 MB RAM (8 MB für SVGA), bis zu 90 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Spectrum, Ultrasound, Soundscape, General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	Handbuch deutsch, Screen englisch



DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 10/94 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
1830	8/95	Simulation	27%
1944 Across the Rhine	9/95	Simulation	63%
2 Fast 4 You	9/95	Sport	63%
3D!	10/94	Anwender	besonders plastisch
3D Lemmings	10/95	Strategie	65%
3DO Blaster	1/95	Anwender	bes. kompatibel
3D Interior Designer	1/95	Anwender	bes. räumlich
3-D Ultra Pinball	12/95	Simulation	72%
5th Fleet	1/95	Strategie	26%
5th Musketeer	12/95	Abenteuer	69%
A IV Networks	9/95	Simulation	67%
Ace of Cards	10/95	Strategie	33%
Aces of the Deep	12/94	Simulation	83%
Across the Rhine	9/95	Simulation	63%
Action Soccer	9/95	Sport	78%
Air Havoc Controller	9/95	Simulation	73%
Airpower	10/95	Simulation	74%
Aladdin	**2/95**	**Action**	**86%**
Albion	**12/95**	**Abenteuer**	**89%**
Alex Dampier Pro Hockey 95	8/95	Sport	52%
Alien Odyssey	12/95	Verschiedenes	66%
All new World of Lemmings	1/95	Verschiedenes	80%
Alien Breed:Tower Assault	8/95	Action	72%
Alien Legacy	10/94	Verschiedenes	82%
Alien Logic CD	**2/95**	**Abenteuer**	**80%**
Alien Olympics	4/95	Sport	41%
Alien Virus	1/96	Abenteuer	59%
Alone in the Dark 3 CD	**2/95**	**Abenteuer**	**73%**
Al Unser Jr. Arcade Racing	11/95	Sport	53%
Amerika 1861-1865	9/95	Strategie	44%
Andromedas Erbe	11/94	Abenteuer	66%
Apache Longbow	**10/95**	**Simulation**	**85%**
Arcade Classics	1/96	Action	25%
Arcade Pool	11/94	Sport	74%
Archibald Applebrook's Abenteuer	12/95	Abenteuer	70%
Armored Fist	12/94	Simulation	79%
Are You Afraid o.t. Dark? CD	6/95	Abenteuer	55%
Ascendancy	10/95	Strategie	83%
Astronomische Entdeckungen	12/95	Anwender	bes. fehlerhaft
Atari 2600 Action Pack f. Wind. CD	6/95	Verschiedenes	bes. nostalgisch
Atlas	9/95	Simulation	35%
Award Winners	**3/95**	**Compilation**	**sehr gut**
Balor of the Evil Eye	10/95	Strategie	69%
Battle Beast	11/95	Sport	64%
Battle Bugs	10/94	Strategie	74%
Battle Isle 3	10/95	Strategie	73%
Bazooka Sue	12/94	Abenteuer	83%
Beat the House	8/95	Verschiedenes	43%
Bermuda Syndrome	1/96	Action	79%
Bling!	6/95	Simulation	79%
Bioforge CD	6/95	Abenteuer	82%
Bitte nicht stören!	11/95	Anwender	bes. informativ
Blackhawk	12/94	Action	75%
Black Zone	3/95	Action	17%
Bleifuß	**12/95**	**Sport**	**88%**
Blob Schlammschlacht 3D	8/95	Action	63%
Bloodwings	9/95	Action	35%
Bolo	4/95	Action	59%
Bob Dylan: Highway 61 Int. CD	6/95	Verschiedenes	bes. musikalisch
Breach 3	12/95	Strategie	46%
Break Thru	10/94	Strategie	36%
Brett Hull Hockey 95	8/95	Sport	74%
Bridge Baron	2/95	Strategie	18%
Bundesligisten 94/95	1/96	Anwender	bes. FANatisch
Burning Steel 2 Guadalcanal 1942-43	10/94	Simulation	83%
Buried in Time	10/95	Abenteuer	79%
Burn: Cycle	10/95	Abenteuer	66%
Caesar II	**1/96**	**Simulation**	**85%**
Caribbean Disaster	1/96	Simulation	73%
Cannonfodder 2	2/95	Verschiedenes	73%
Capitalism	**11/95**	**Simulation**	**87%**
Captain Zins	12/94	Abenteuer	72%
Central Intelligence CD	11/94	Abenteuer	41%
Championship Manager 2	11/95	Sport	17%
Chess 232	12/94	Strategie	quadratisch, praktisch, gut
Chewy - Esc von F5	12/95	Abenteuer	73%
Classic Collection	**3/95**	**Compilation**	**sehr gut**
Classic Pun	9/95	Strategie	16%
Clearing House	11/95	Simulation	66%
Club Dead CD	6/95	Abenteuer	41%
Colonization	**11/94**	**Simulation**	**87%**
Combat Air Patrol	10/95	Simulation	58%
Combat Classics 3	3/95	Compilation	gut
Command & Conquer	**9/95**	**Stategie**	**88%**
Commander Blood CD	2/95	Abenteuer	79%
Conquerer A.D. 1086	1/96	Strategie	75%
Crazy Circus	4/95	Abenteuer	74%
Creature Shock CD	1/95	Action	67%
Crusade	10/95	Strategie	72%
Crusader	11/95	Abenteuer	80%
Crystal Caliburn	1/95	Simulation	46%
Cyberbykes	10/95	Sport	17%
Cyberia CD	2/95	Action	48%
Cybermaxx	2/95	Verschiedenes	bes. virtuell
Cyberpuck	11/95	Sport	61%
Cyberwar CD	2/95	Action	39%
Cyclemania CD	12/94	Simulation	74%
Cyclones	2/95	Action	55%
Dark Seed II	1/96	Abenteuer	74%
Dark Sun 2:Wake of the Ravager	12/94	Abenteuer	73%
Dark Universe	9/95	Simulation	59%
Das Amt	4/95	Simulation	81%
Das Dschungelbuch	1/96	Action	73%
Das TV-Karriere Spiel	11/95	Simulation	29%
Das multimed. Jahrb. Motorsport '95	8/95	Anwender	bes. rasant
Dawn Patrol	12/94	Simulation	83%
Death Gate CD	**2/95**	**Abenteuer**	**85%**
Death or Glory	1/95	Strategie	74%
Delta V	11/94	Action	60%
Der Aufstand der Dinge	10/94	Action	54%
Der Baulöwe	10/94	Simulation	78%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Der König der Löwen	**1/95**	**Action**	**85%**
Der Meister	8/95	Sport	48%
Der Reeder	8/95	Simulation	80%
Descent	2/95	Verschiedenes	81%
Desert Strike	11/94	Action	75%
Design your own Railroad	2/95	Verschiedenes	8%
Destruction Derby	1/96	Sport	70%
Devil Land	11/94	Action	63%
Die Box	3/95	Compilation	gut
Die Höhlenwelt Saga:Der Leuchtende Kristall	CD12/94	Abenteuer	82%
Die Sage von Nietoom CD	3/95	Abenteuer	52%
Die total verrückte Rallye	8/95	Verschiedenes	63%
Die Werner CD-ROM	10/95	Anwender	bes. friesisch-herb
Dime City	12/95	Simulation	80%
Director's Lab CD	6/95	Verschiedenes	bes. poppig
Discworld	**6/95**	**Abenteuer**	**86%**
Discworld CD	**6/95**	**Abenteuer**	**91%**
Dominus	2/95	Strategie	56%
Doppelkopf für Windows	10/95	Strategie	9%
Doppelpass	**3/95**	**Compilation**	**super**
Dragon Lore CD	1/95	Abenteuer	83%
Dreamweb	**10/94**	**Abenteuer**	**87%**
Dungeon Master II	9/95	Abenteuer	67%
Dunkle Schatten	2/95	Abenteuer	72%
Ecstatica CD	**12/94**	**Abenteuer**	**87%**
Eine kurze Geschichte der Zeit	10/95	Anwender	bes. wissenswert
Empire II - The Art of War	11/95	Strategie	55%
Entertainment Pack	3/95	Compilation	schwach
Entomorph	1/96	Abenteuer	75%
Extractors	9/95	Verschiedenes	56%
Fade to Black	**10/95**	**Action**	**99%**
Falcon Gold CD	10/94	Simulation	82%
Fatal Racing	12/95	Sport	70%
FIFA Soccer 96	**1/96**	**Sport**	**90%**
Fighter Wing	2/95	Simulation	53%
Flight Commander 2	2/95	Strategie	22%
Flight o.t. Amazon Queen CD	6/95	Abenteuer	74%
Flight Light	3/95	Simulation	46%
Flight Unlimited	**8/95**	**Simulation**	**87%**
Frankenstein	4/95	Action	57%
Frankenstein CD	4/95	Action	58%
Frankenstein	12/95	Abenteuer	81%
Fritz 3	**11/94**	**Strategie**	**85%**
Frontier – First Encounters CD	**6/95**	**Verschiedenes**	**88%**
Frontlines	6/95	Strategie	72%
Frontlines CD	6/95	Strategie	73%
Front Page Sports:Baseball '94	12/94	Sport	72%
Fun Special	12/95	Anwender	bes. schadenfroh
Fußball Total!	**1/95**	**Sport**	**85%**
Future Dimension CD	6/95	Action	75%
Fuzzy's World	10/95	Sport	55%
FX Fighter	9/95	Sport	75%
Gadget CD	3/95	Abenteuer	82%
Gazillionaire	8/95	Simulation	57%
Golden 10	**3/95**	**Compilation**	**super**
Gone Fishin`CD	3/95	Simulation	63%
Grand Slam Bridge II	4/95	Strategie	60%
Great Naval Battles Vol. III CD	6/95	Simulation	80%
Guilty	4/95	Abenteuer	75%
Guilty CD	4/95	Abenteuer	77%
Hammer of the Gods	4/95	Strategie	65%
Hardball 4	**3/95**	**Sport**	**87%**
Hardball 5	**12/95**	**Sport**	**86%**
Hattrick!	**8/95**	**Sport**	**89%**
Heimdall 2-Into The Hall of Worlds	10/94	Abenteuer	66%
Hell CD	2/95	Abenteuer	81%
Heroes of Might and Magic	11/95	Strategie	65%
Hexen	1/96	Abenteuer	69%
Hi-Octane	9/95	Sport	77%
High Seas Trader	8/95	Simulation	63%
Hollywood Pictures	8/95	Simulation	68%
H.R. Giger Screensaver	4/95	Anwender	bes. schaurig
Hugo	4/95	Action	33%
Hurra Deutschland	10/94	Simulation	73%
Inferno CD	11/94	Simulation	87%
Inordinate Desire	11/94	Verschiedenes	63%
Interactive Fly Fishing School	11/95	Anwender	bes. reich an Ködern
In the 1st Degree	12/95	Verschiedenes	44%
Iron Assault CD	6/95	Action	79%
Iron Cross	1/95	Strategie	24%
Isle of the Dead	2/95	Action	38%
Jagged Alliance	8/95	Verschiedenes	80%
Jazz Jackrabbit	10/94	Action	79%
Jeff Jet	6/95	Abenteuer	72%
Jetstrike	4/95	Action	19%
Jewels of the Oracle	11/95	Abenteuer	38%
Johnny Mnemonic	9/95	Abenteuer	19%
Joysoft Classics	3/95	Compilation	gut
Jungle Strike	6/95	Action	74%
Jungle Strike CD	6/95	Action	76%
KA-50 Hokum	1/95	Simulation	58%
Kingdom: The Far Reaches	9/95	Abenteuer	44%
Kingdoms of Germany	11/94	Strategie	70%
Kingpin Arcade Sport Bowling	9/95	Sport	62%
King's Quest VII CD	**12/94**	**Abenteuer**	**85%**
Klik & Play	12/94	Verschiedenes	81%
Knights of Xentar CD	3/95	Abenteuer	62%
Kontakt mit dem Universum	1/96	Anwender	bes. außerirdisch
Kyrandia 3 CD	1/95	Abenteuer	79%
L-Zone CD	3/95	Abenteuer	73%
Labyrinth of Light	11/94	Strategie	35%
Larry 1-6	**3/95**	**Compilation**	**super**
Legions	3/95	Strategie	60%
Linewars II	1/95	Action	34%
Little Big Adventure CD	1/95	Abenteuer	83%
Live Action Football CD	3/95	Sport	66%
Lode Runner - The Legend Returns	12/94	Action	72%
Lollypop	11/94	Action	68%
Lords of Midnight Die Zitadelle	9/95	Abenteuer	63%
Lords of the Realm	12/94	Strategie	66%
Lost Eden	8/95	Verschiedenes	66%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Lost Signals	8/95	Abenteuer	26%
Lothar Matthäus Super Soccer	1/95	Sport	72%
Maabus	8/95	Abenteuer	32%
Machiavelli the Prince	8/95	Strategie	64%
Magic Carpet 2	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Magic Carpet CD	**11/94**	**Simulation**	**93%**
Manchester United P.L. Champions	10/94	Sport	68%
Marco Polo	10/95	Simulation	35%
Master of Magic	**11/94**	**Simulation**	**85%**
Mechwarrior 2	9/95	Simulation	78%
Menzoberranzan	1/95	Abenteuer	76%
Mephisto Genius 2.0	**4/95**	**Strategie**	**85%**
Metal Marines	3/95	Strategie	46%
Metaltech: Battledrome	2/95	Simulation	63%
Metaltech: Earthsiege	1/95	Simulation	72%
MGA Impression Plus/Lite	1/95	Anwender	bes. rasant
Micro Machines 2	9/95	Sport	80%
Microsoft Scenes	2/95	Anwender	bes.fotogen
Millennia	12/95	Strategie	73%
Mirage	9/95	Verschiedenes	35%
Mission Critical	1/96	Abenteuer	66%
Mission Super I.Q.	1/96	Abenteuer	51%
Monopoly	1/96	Strategie	59%
Multimedia Celebrity Poker	11/95	Strategie	68%
Music DJ	8/95	Anwender	bes. hitverdächtig
Mystic Towers CD	10/94	Rollenspiel	68%
Nascar Racing	12/94	Sport	82%
Navy Strike	9/95	Simulation	65%
NBA Jam Tournament Edition	11/95	Sport	81%
NBA Live 95 CD	**6/95**	**Sport**	**85%**
NCAA 2	2/95	Sport	64%
Need for Speed	**11/95**	**Sport**	**85%**
Nectaris	9/95	Strategie	72%
New Horizons	10/95	Verschiedenes	60%
NHL 96	**11/95**	**Sport**	**92%**
NHL Hockey 95 CD	**11/94**	**Sport**	**88%**
Noctropolis CD	1/95	Abenteuer	79%
Novastorm CD	12/94	Action	75%
Odell Down Under	11/95	Anwender	bes. wäßrig
Oldtimer CD	**12/94**	**Oldtimer**	**85%**
One Must Fall 2097	1/95	Sport	72%
Online mit Jesus	4/95	Anwender	bes. bibelfest
Operation Body Count	3/95	Action	35%
Operation Crusader	12/94	Strategie	57%
Operation Europe	9/95	Strategie	55%
Outpost	10/94	Simulation	64%
Overdrive	10/95	Sport	62%
Ozzies Kreativitäts-Zentrum	10/94	Verschiedenes	36%
Panic in the Park	11/95	Abenteuer	29%
Panzer General	**1/95**	**Strategie**	**87%**
Paparazzi!	9/95	Verschiedenes	74%
Paws of Fury	9/95	Sport	58%
PC-Rallye Around The W. Flight 4	11/94	Simulation	81%
PC-Rallye Around The W. Flight 5	11/94	Simulation	82%
PGA Tour 96	11/95	Sport	81%
PGA Tour Golf 486 CD	11/94	Sport	82%
Phantasmagoria	**10/95**	**Abenteuer**	**88%**
Picture Perfect Golf	10/95	Sport	49%
Pinb. Fant. Deluxe: Mania Tables CD	**6/95**	**Simulation**	**85%**
Pinball Illusions	10/95	Simulation	83%
Pinball Illusions CD	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Pinball World	1/96	Simulation	68%
Pitfall: The Mayan Adventure	**9/95**	**Action**	**88%**
Planet Football	10/94	Sport	74%
Pole Position	**1/96**	**Sport**	**85%**
Power III	3/95	Compilation	gut
Power Drive	2/95	Sport	39%
Power Game II	3/95	Compilation	gut
PowerHouse	9/95	Simulation	67%
Power-The Game	3/95	Strategie	59%
Premier Manager 3	4/95	Sport	62%
Primal Rage	10/95	Sport	81%
Prisoner of Ice	8/95	Abenteuer	80%
Project X	1/95	Action	54%
Pro Pinball	1/96	Simulation	74%
Prototype	4/95	Action	78%
Psycho Pinball	**3/95**	**Simulation**	**86%**
Pyrotechnica	8/95	Action	46%
Q-Pop	10/95	Strategie	59%
Quad Pack 2	3/95	Compilation	mittel
Quantum Gate II: The Vortex	9/95	Verschiedenes	63%
Quik The Thunder Rabbit	12/94	Action	54%
Qwirks	12/95	Strategie	39%
Rainbow Kids Märchenbuch	3/95	Anwender	schwach
Rainbow Kids Farben	3/95	Anwender	gut
Rainbow Kids Comix	3/95	Anwender	mittel
Rally Championships	3/95	Sport	42%
ranSoccer	1/96	Sport	69%
ranTrainer CD	1/95	Sport	72%
Rainbow Rascal	10/94	Verschiedenes	besonders bunt
Raumschiff Erde CD	3/95	Abenteuer	54%
Ravenloft 2: Stone Prophet CD	6/95	Abenteuer	72%
Rayman	**1/96**	**Action**	**85%**
Rebel 6	12/94	Strategie	79%
Rebel Assault II	**1/96**	**Action**	**86%**
Renegade	4/95	Simulation	53%
Retribution	1/95	Verschiedenes	69%
Return to Ringworld CD	11/94	Abenteuer	53%
Rise of the Robots	**1/95**	**Sport**	**85/87%**
Road Warrior	1/96	Action	65%
Royal Flush	3/95	Simulation	60%
Rugby World Cup 1995	9/95	Sport	76%
Schachpaket	11/94	Strategie	61%
Screamball	10/95	Simulation	62%
Sea Legends	12/95	Verschiedenes	59%
Sensible World of Soccer	12/95	Sport	83%
Sexy Memo-Nahaufnahme CD	10/94	Strategie	22%
Shanghai: Great Moments	9/95	Strategie	79%
Shivers	1/96	Abenteuer	56%
Silent Steel	9/95	Verschiedenes	74%
Silverload	9/95	Abenteuer	63%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Simon The Sorcerer II	**9/95**	**Abenteuer**	**85%**
Sim Isle	11/95	Simulation	78%
Sim Tower	8/95	Simulation	72%
Skaphander	11/95	Action	55%
Slam City	8/95	Sport	41%
Slipstream 5000	**8/95**	**Sport**	**85%**
Soccer Superstars	3/95	Sport	47%
Solitaire Antics	2/95	Strategie	52%
Space Federation	2/95	Verschiedenes	66%
Space Marines	1/96	Strategie	80%
Space Quest 6	9/95	Abenteuer	78%
Space Simulator	11/94	Simulation	83%
Stalingrad	4/95	Strategie	48%
Star Crusader	11/94	Action	78%
Stardust	6/95	Action	48%
Star Rangers	12/95	Action	76%
Star Trek The Next Generation	8/95	Abenteuer	81%
Star Wars Screen Entertainment	3/95	Anwender	bes.beeindruckend
Steel Panthers	12/95	Strategie	80%
Stereoworld	3/95	Verschiedenes	72%
Stonekeep	1/96	Abenteuer	75%
Stone Racers	3/95	Sport	75%
Subtrade	10/94	Simulation	67%
Superfrog	4/95	Action	59%
Superkarts CD	6/95	Sport	63%
Super Street Fighter II Turbo CD	**6/95**	**Sport**	**85%**
System Shock	11/94	Verschiedenes	82%
Talisman	1/96	Abenteuer	76%
Tank Commander CD	6/95	Simulation	72%
Terminal Velocity	9/95	Action	74%
TFX: Eurofighter 2000	**12/95**	**Simulation**	**86%**
The Big Red Adventure	4/95	Abenteuer	36%
The Blue Planet 2000	9/95	Strategie	60%
The Daedalus Encounter	8/95	Verschiedenes	62%
The Dig	1/96	Abenteuer	74%
The Fortress of Dr. Radiaki	2/95	Action	29%
The Goldtree Engine	3/95	Verschiedenes	42%
The Hidden Below CD	10/94	Action	76%
The Hive	1/96	Action	44%
The Incredible Machine 2	3/95	Strategie	73%
The Last Dynasty	9/95	Verschiedenes	49%
The Machines	1/96	Action	39%
The Orion Conspiracy	9/95	Abenteuer	45%
The Perfect General II	9/95	Strategie	73%
The Pure Wargame	8/95	Strategie	42%
The Scottish Open	9/95	Sport	64%
The Skins Game at Bighorn	11/95	Sport	38%
The Psychotron CD	10/94	Abenteuer	46%
Thunderscape	10/95	Abenteuer	77%
Tilt	1/96	Simulation	81%
Time Gate: Knight's Chase	1/96	Abenteuer	81%
Time Hunters	10/94	Action	39%
Tom Long	**10/94**	**Abenteuer**	**85%**
Torin's Passage	**1/96**	**Abenteuer**	**85%**
Tower	1/96	Strategie	60%
Train Engineer	2/95	Verschiedenes	50%
Transport Tycoon	**12/94**	**Strategie**	**89%**
Transport Tycoon Deluxe	**12/95**	**Simulation**	**85%**
Tricky Quiky Games	6/95	Action	64%
Trucking	1/95	Simulation	33%
Turrican II	1/96	Action	67%
Ultimate Backgammon	10/95	Strategie	48%
Ultimate Body Blows	1/95	Sport	78%
Ultim. NFL CoachesClub Footb. CD	12/94	Sport	74%
Under a Killing Moon CD	1/95	Abenteuer	78%
Universe	12/94	Abenteuer	74%
Unnecessary Roughness `95	3/95	Sport	64%
U.S. Navy Fighters CD	1/95	Simulation	83%
USS Ticonderoga CD	6/95	Simulation	66%
Verhexte Stadt	10/94	Verschiedenes	81%
Victory of Defeat	12/94	Strategie	28%
Virtual Casino	4/95	Verschiedenes	61%
Virtua Chess	10/95	Strategie	56%
Virtual Pool	**9/95**	**Sport**	**85%**
Virtuoso CD	1/95	Action	68%
Vision 2	11/94	Abenteuer	39%
Vollgas	8/95	Abenteuer	83%
Voyeur CD	2/95	Abenteuer	69%
Wacky Wheels	2/95	Sport	67%
Warcraft: Orcs and Humans	1/95	Strategie	83%
Warlords II Deluxe	11/95	Strategie	69%
Warriors	8/95	Sport	68%
Werewolf vs. Comanche 2.0	11/95	Simulation	83%
Wetlands	12/95	Action	75%
Whale's Voyage II	10/95	Verschiedenes	79%
Whizz	4/95	Action	72%
Whoop	11/95	Action	49%
Wild Blue Yonder CD	11/94	Anwender	bes. luftig
Wing Commander 3 CD	**2/95**	**Action**	**87%**
Wing Commander Armada	11/94	Action	59%
Wings of Glory CD	3/95	Simulation	63%
Winfish 1.0	10/94	Simulation	29%
wipEout	1/96	Sport	46%
WISO Sparbuch 94/95	4/95	Anwender	bes. lukrativ
Witchaven	11/95	Action	67%
Wolf	2/95	Simulation	74%
Woodruff and theSchnibble of Azimuth CD	3/95	Abenteuer	72%
World Cup Golf CD	2/95	Sport	55%
Words for Flirts CD	11/94	Anwender	bes. abgedroschen
World War II	10/94	Simulation	64%
Worms	**12/95**	**Verschiedenes**	**87%**
WWF Wrestle Mania The Arcade Game	**11/95**	**Sport**	**85%**
Wyatt Earp's Old West	4/95	Verschiedenes	47%
Xargon CD	10/94	Action	50%
X-Com: Terror from the Deep	6/95	Verschiedenes	70%
Xenoball	2/95	Strategie	54%
Zephyr	4/95	Action	39%
Zonked	10/94	Strategie	72%
Zoop	1/96	Strategie	44%
Zool 2	**10/94**	**Action**	**85%**
Zorro	8/95	Action	35%

Kapelle, bitte einen Tusch: Nicht nur, daß die JOKER-Partei in Schleswig-Holstein mit 5,1 Prozent endlich mal über die Hürde hüpfte – man riß sich auch förmlich darum, mit uns eine Koalition eingehen zu dürfen!

PC Parlament

Das Postspiel für Kanzler & Kandidaten

Die Parteien-Landschaft

PIRATEN (PIR)

Der Name ist Programm: „Gesetz" ist für die Jungs ein Fremdwort, das fröhliche Chaos ihr Leitmotiv, und wenn sie und ihr abgetauchter Boß Johnny Cyberpunk sich um eins nicht scheren, dann um die Interessen der Softwarehersteller!

FREIE USER (FU)

Eine Noch-Massenpartei, die ebenfalls eher die Interessen der Software-User vertritt und es nicht immer ganz genau mit der Legalität nimmt. Dennoch tendiert der Haufen des neuen Parteichefs Ossi Fontäne mehr zu halbwegs gesitteten Regeln und Verhältnissen.

JOKER PARTEI (JOKE)

Die Partei des großen Vorschwebenden Ghost. Fordert noch'ne Pulle Schampus für die aktuelle Siegesfeier – hicks! Die Interessen der Zocker liegen uns naturgemäß mehr am Herzen als die der Hersteller, wir sind tendenziell gesetzestreu und weder chaotisch noch bürokratisch.

NIX IST FIX (NIF)

Auch bekannt als „Die Labileren" – eine hochinteressante Gruppierung, die niemals weiß, was sie will. Ob es nun um Gesetzestreue geht, um Philosophie oder die Interessen-Frage, stets bekommt man vom neuen Vorsitzenden Martin Maria Mölle-Mann (mmmm) ein klares „Najein oder was?" zu hören.

LEGALE ANWENDER (LA)

In mancherlei Hinsicht sind die kreuzbraven Legalisten das Gegenstück der FREIEN USER, wenden sich jedoch gleichermaßen an Anwender wie an Hersteller. Ihr größtes Manko dürfte die etwas farblose Spitzenkandidatin und Bundes-PC-Kanzlerin Sabine Sauertopf sein...

MONEYMAKERS (MM)

Die Herstellerpartei schlechthin: Tüchtige, junge Dynamiker unter der Schirmherrschaft des Freiherrn Tanja Bravenleuth, immer für eine Piratenjagd zu haben, sofern dabei Geld zu verdienen ist. Das Gesetz ist ihnen heilig, und all ihre Aktivitäten wickeln sie hübsch ordentlich ab.

Gemäß Eurem Votum (weit über die Hälfte der Einsender wollten die FREIEN USER als Partner) gaben wir am Ende dann Käpt'n Iglo und seinen Jungs den Bruderkuß. Jetzt müßten schon alle Fischstäbchen reißen, wenn uns der Durchbruch nicht auch in den anderen Länderlallamenten gelänge, was?!

Zur erfolgreichen Wahlkampftaktik wäre anzumerken, daß Ihr das Land in einer wahren Anzeigenflut ertränkt habt (59 Stück), während sich Plakate (47.000), Wahlgeschenke (552) und Radiospots (3) durchaus in den bisher gewohnten Grenzen hielten. Vielleicht könnte diese Strategie auch beim anstehenden Urnengang in Baden-Württemberg süße Früchte tragen? Nun, mehr als drei oder vielleicht vier Promille, äh, Punkte vor dem Komma werden da wohl im Augenblick nicht zu holen sein, aber andererseits haben wir ja auch mit über zwoeinhalb Millionen Märkern genügend zu verprassen: Die 13.254 Mitglieder von Ghosts gespenstischer Sippschaft löhnten brav ihre exorbitanten Beiträge von 77,–DM pro Parteilaken, die Kostenrückerstattung schlug mit 67.000 Mäusen zu Buche, und für die Beschaffung einer kleinen Importgenehmigung für hochvoluminöses Ektoplasma zeigte sich die Vereinigung der schottischen Wer-, Wie- und Waswölfe erfreulicherweise ganz unschottisch generös. Jetzt sollt aber Ihr wieder zeigen, was Ihr könnt – und zwar bei der Beantwortung unserer gewohnten Fragen:

1) Wie hoch soll der Mitgliedsbeitrag sein?
2) Wie viele Wahlkampfplakate wollt Ihr an den Bodesee nageln? Pro 1.000 Stück kosten sie 1.000 Mark.
3) Wie wär's mit ein paar kleinen Werbegeschenken für die Cleverles des Ländles? Kosten bloß 20 DM pro Stück!
4) Wie schaut's mit den Anzeigen im Leonberger Anzeiger aus? Eine kommt auf 4.000 DM.
5) Wie viele Radiospots wollt Ihr produzieren lassen? Der Kostenpunkt liegt hier bei 200.000 Mark das Stück.
6) Welcher Geistergläubige soll künftig die holsteinische Fraktion unseres Chaoten-Haufens leiten? Erlaubt sind alle im Impressum aufgeführten Personen außer Oskar – der hat schon genug in Sachsen zu tun...

Was immer hier auch vorgeschlagen werden wird, wir errechnen stets die Mehrheiten, verfüttern diesen Daten-Rohstoff an unseren Parteien-Manager und lassen ihm freie Hand beim Auswurf der Wahlergebnisse aus dem Land der Häuslebauer. Und sobald dann der März über die Republik zieht, ziehen wir auf dieser Seite wieder andere Saiten auf – indem wir die Ergebnisse der kommenden Wahl veröffentlichen. Im Zocker-Olymp werden dann hingegen all jene öffentlich angeprangert, die eine der folgenden Spenden aus den Spiel- und Kleiderkammern des Verlags erhalten:

1 x Ishar Trilogy
3 x Joker-Shirt
3 x Ghost-Mütze

Die Chancen sind dabei ganz demokratisch für jeden gleich: Alle sechs süffigen Antworten auf unsere süffisanten sechs Fragen müssen auf einer (mit leserlichem Absender verschönten) Prostkarte in unserem Parteibüro eingegangen sein. Es liegt gleich hinter der Besenkammer im

Joker Verlag • „PC-Parlament" • Bretonischer Ring 2 • D-85630 Grasbrunn

Wahlergebnis Schleswig-Holstein

	10/93	10/94	2/96
Wahlbet.:	82,0%	65,0%	72,0%
FU:	49,4%	44,4%	41,3%
LA:	36,3%	38,5%	40.0%
JOKE:	1,2%	3,2%	5,1%
NIF:	4,3%	4,8%	4,9%
PIR:	3,3%	3,5%	3,3%
MM:	1,8%	2,0%	1,5%
Sonst.:	3,6%	3,7%	3,9%

Käpt'n Iglo und seine FREIEN USER gerieten in schwere See und mußten sich nach jemandem umschauen, der sie wieder in mehrheitsfähige Gewässer schleppt – und der JOKER-Kutter war zur Stelle. Darauf ein Schlemmerfilet Polonaise!

Blackout
Spiele ohne Strom

Nach zwei futuristischen „Stromausfällen" wird es höchste Zeit, daß wir uns auf diesen Seiten mal wieder mit der Fantasy befassen – zumal da heute ein eher exotisches Subgenre gewürdigt werden soll: Tabletops.

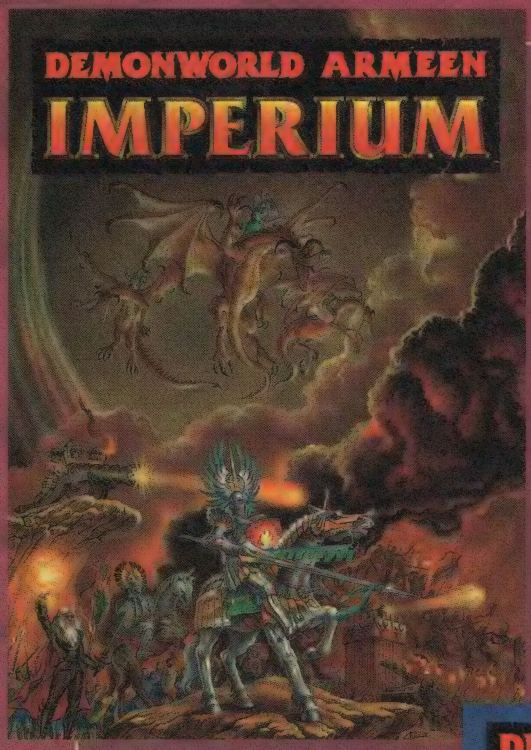
DEMONWORLD

Vorab eine Warnung an Neulinge: Wie alle Spiele dieser Art macht auch die Dämonenwelt von Hobby Products/Fanpro erst dann so richtig Spaß, wenn man sie stilecht mit (mühsam zu bemalenden) Metall- oder Plastikfiguren heimsucht. Wer die damit verbundenen Zusatzinvestitionen scheut, muß mit den beiliegenden Pappchips vorliebnehmen. Die erste Methode ist zeit- und kostenintensiv, der schnelle Weg führt hier jedoch über ausgesprochen popelige Counter.



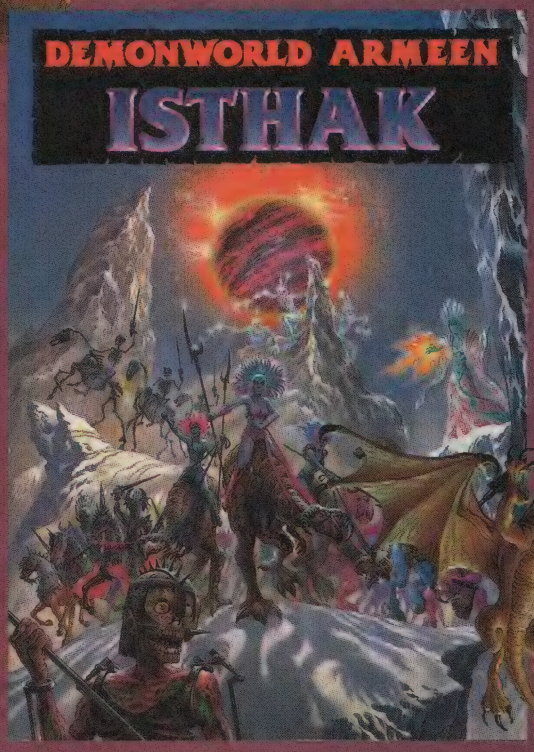
Für Rügen dieser Art ist aber später noch genug Zeit, kommen wir jetzt erst mal zur kriegshandwerklichen Sache. Hier gilt es nämlich, kleine, große oder gar riesige Armeen aufzustellen, mit denen man seinem Kontrahenten strategisch-taktisch auf den Pelz rückt. Der Wohnzimmertisch (besser noch der gesamte Fußboden) verwandelt sich dabei in das Schlachtfeld einer eigens entwickelten Welt, in der sich vorzugsweise östliche Orks, westliche Menschen sowie Eishexen und Tierwesen aus dem hohen Norden herumtreiben. Das eigentliche Regelwerk befaßt sich jedoch nur sehr am Rande mit diesem Szenario, statt dessen ist auf knapp 140 Seiten von Fern- und Nahkämpfen, Sonderfiguren, Befehlshabern, Geländeformen, Schlachtformationen und tausend anderen komplizierten Dingen die Rede. Auf Anhieb mag sich hier also nur der echte Tabletopper zurechtfinden, doch haben sich die Hersteller lobenswerterweise die Mühe gemacht, fundierte Regeln für Einsteiger, Fortgeschrittene und Experten zurechtzufeilen. Was freilich wenig daran ändert, daß Otto Normalzocker auch an den Anfänger-Gesetzen zunächst tüchtig zu knabbern hat – aber das liegt wohl in der Natur der Sache...

Vom Überbau zum Unterbau: Er besteht aus vier großformatigen Bögen aus läppisch dünner Pappe (bzw. dickem Papier), die zusammengelegt ein Areal von etwa 80 x 120 cm bedecken. Je nach Laune darf man dafür die rückseitig neutralweißen oder die vorderseitig mit Landschaft bedruckten Wabenfelder verwenden, wobei letztere natürlich jede Menge taktische Auswirkungen zeitigen. Klar, von einem Hügel herunter schießt sich's halt besser als umgekehrt. Missionen oder feste Aufstellungen kennt das Game nicht, vielmehr ist jede Einheit genretypisch mit einem bestimmten Punktwert versehen. Für seine Trup-



Kultur und dem hier besonders wichtigen Militär. Die **Orks** etwa verfügen über eine spezielle, schamanistische Magie und dürfen auch besondere Einheiten wie Trollgarden, Wolfsreiter oder Minotauren befehligen. Dabei ist freilich häufig die genaue Stammeszugehörigkeit der Prügelknaben zu beachten, denn nicht jedem Clan sind alle Sondertruppen zugänglich. Abgerundet von berühmten Helden und besonderen Gegenständen (wehe, wenn Harruk Eisensteiß mit der Drachenklinge des Weges kommt!) verendet der Band, weshalb wir stracks zum **Imperium** der Menschen überleiten – das sich geographisch gesehen als Nachbar und daher natürlicher Widersacher der Orks betrachten darf.

In identischer Aufmachung werden hier die diversen Provinzen des Reichsgebie-



pen darf man dann z.B. 1.000 oder 2.000 Punkte in relativ beliebiger Zusammenstellung verbraten.

Soweit geht die Sache also in Ordnung, aber die teils schon erwähnte Ausstattung der ausgesprochen dürftigen Art darf hier selbst dann nicht ungegeißelt bleiben, wenn vergleichbare Konkurrenztitel auch nicht viel edler daherkommen. Nein, für 65 Märker kann man einfach mehr erwarten als nur notdürftig bedruckte Pappkameraden!

DEMONWORLD ARMEEN – ORKS, IMPERIUM & ISTHAK

Diese drei Quellenbücher holen auf je etwa 50 Seiten nach, was das eigentliche Demonworld-Game versäumt: eine nähere Beschreibung der diversen Völkerschaften samt Landkarte, Geschichte, tes abgehandelt, um dann beim Kommiß zu landen. Neben den gewöhnlichen Armbrustschützen, Pikenieren oder Lanzenreitern sind auch wieder Spezialabteilungen wie Druidenzirkel und Kampfstierherden erhältlich; insgesamt liegt die Betonung jedoch mehr auf Waffen und Ausrüstung. Einzelpersönlichkeiten, Zauberei und Extra-Items gibt es ebenfalls, und wem die tumben Orks als Gegner zu langweilig werden, der darf ersatzweise gegen Dämonen, Untote und andere Seltsams aus dem nördlichen **Isthak** fechten. Diese brandneue Materialsammlung kennt sicherlich besonders phantasievolle Haudraufs und bietet auch Sonderregeln für den Kampf in Schnee und Eis, folgt ansonsten aber den Strukturen der beiden Vorgänger.

DIES UND DAS

Zum guten Schluß bleiben erstens noch die **Demonworld-Zinnfiguren** zu erwähnen, die es sauber sortiert nach Orks, Isthakern oder Imperialen in unterschiedlich großen Packungen samt Standfüßen zu kaufen gibt – alles in allem sind wohl schon weit über 100 Packs im Handel. Zweitens sollte sich der geneigte Fan möglichst auch noch die beiden alternativen **Kartensets** zulegen, damit er nicht immer auf demselben „Brett" mit denselben Geländemerkmalen kämpfen muß bzw. den alten Sandkasten für umfangreichere Armeen vergrößern kann.

Joker Verlag
„Blackout"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

DEMONWORLD

Spielregeln 76%
Spielmaterial: 48%
Spielreiz: 73%

Besonderes: Die Regeln sind grundsätzlich auch für Kämpfe aus dem DSA-Universum verwendbar – ein entsprechendes Kapitel klärt die Einzelheiten.

Schwierigkeit: Variabel

Preise: Demonworld ca. 65,– DM; Armeenbände 25,– DM bis 30,– DM; Zinnminiaturen 10,– DM bis 30,– DM; Landkarten: ca. 25,– DM

Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath

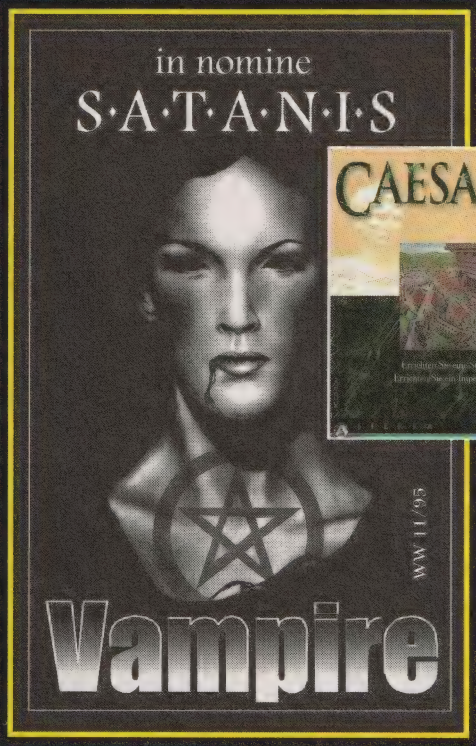
SCHUSS UND SCHLUSS

Ohne Umschweife zum gemütlichen Teil des Abends: Wer uns auf einem Postkärtchen sagen kann, wie die deutsche Übersetzung von „Tabletop" lautet, der hat beste Aussichten, einen Teil der Rezensionsexemplare abzugreifen, die wir wie immer unter unseren Lesern verlosen. Letztes Mal hatten alle „CityTech"-Antworten eine Chance – wer sie nutzen konnte, verrät ein Blick in den Zocker-Olymp. Diesmal verraten wir noch unsere Adresse, und dann ist Schluß. Aber nur bis März! (jn)

GROSSE GRAFIK COMPETITION

EIN BILD SAGT MEHR ALS 1000 WORTE

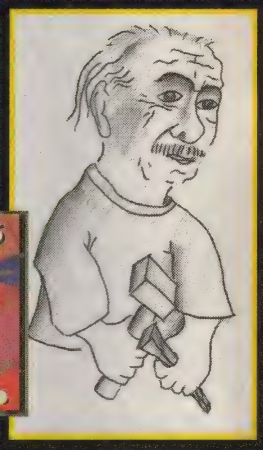
Fünf Bilder aus der Hand talentierter Leser präsentieren wir Euch im kürzesten Monat des Jahres – und sparen uns damit quasi eine Menge Text bzw. Arbeit. Bei den Honoraren für die Künstler wird jedoch nicht gespart!

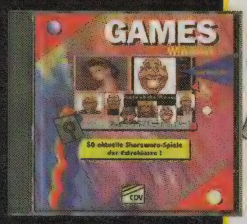


Im Klartext: Wer hier mit seinem Werk der staunenden Öffentlichkeit vorgestellt wird, muß sich nicht mit der Ehre begnügen, denn auf alle Fälle gibt's noch eine feine Shareware-CD als kleines Dankeschön – und für das Bild des Monats sogar ein tolles Vollpreisspiel der aktuellen Kollektion! Um in die engere Wahl zu kommen, muß Euer Gemälde nur **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** sein, was Ihr uns bitte schriftlich bestätigt. Dafür sind wir grundsätzlich für alle Stilrichtungen offen. So sind uns gepixelte Bilder auf Diskette ebenso willkommen wie gemalte bzw. gezeichnete auf (allerdings unbedingt unliniertem!) Papier. Steckt Euer Schaffen also noch heute in einen Umschlag, legt ein Schreiben mit Angaben zur Person (Alter etc.) und dem verwendeten Handwerkszeug, einem lesbaren Absender sowie RÜCKPORTO bei, und ab geht die Post an den...

Joker Verlag
„Grafik Competition"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Diese vampiröse Schönheit entfloß Bleistift, Scanner und „Picture Publisher" des 18jährigen Wolfgang Weiden aus Fürstenau. Damit er zukünftig nicht nur hübsche Frauen erobern kann, gibt's für die professionelle Arbeit den Preis des Monats: „Caesar II".

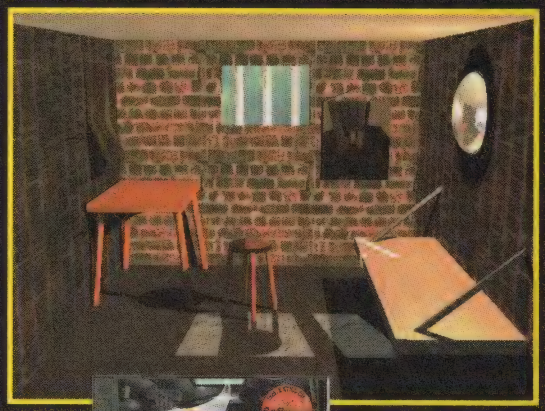


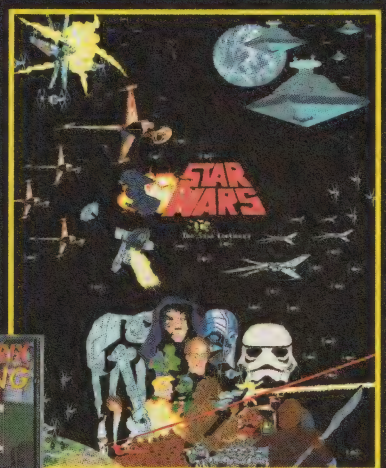




Der stolze Chopper kommt aus der Pentium-Garage von Markus Badstöber aus Filderstadt, wo er mit „Payray" und „Adobe Photoshop" in 19 Stunden zusammengeschraubt wurde.

Torsten Klamt aus Dresden ist ein Genie. Und als solches hat er mit einem Bleistift auf schwarzem Blaupier einen Kollegen porträtiert, nämlich den ollen Einstein.







Diese Impression einer Zelle hat der 15jährige Stefan Günther aus dem Knast... nö, aus Eilenburg in zweitägiger Arbeit an einem 486 DX2 mit dem „Raytracer für Windows" entworfen. So gemütlich kann's im Gefängnis sein, Herr Graf!



Der 18jährige Sternenkrieger Matthias Egenolf aus Sulzbach hat schon mal das Plakat für den nächsten „Star Wars"-Streifen mit „DPaint 2" auf seinem 486 DX2 entworfen. Nach zwei Wochen Arbeit war die Macht nun mit ihm!

Der Amiga lebt!



ÜBERZEUGT EUCH JETZT WIEDER NEU AM KIOSK

JOKER SHOP!

Nr. 800001
Joker-CD: Das ultimative Kult-Ereignis mit Lösungs-Datenbank, Video-Interview, Clip-Art, Demos, interaktivem Ghost-Comic, abgedrehtem Joker-Game, Infos, Musik und vielem mehr!
Ehemals für kultige 49,– DM, jetzt nur noch 29,– DM





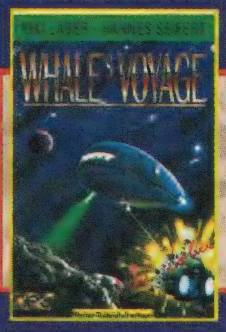
Nr. 300001 (Jahrgang 93)
Nr. 300002 (Jahrgang 94)
DAS SAMMLER-ANGEBOT: der komplette PC Joker Jahrgang 93 oder 94 mitsamt einem schicken Sammelordner!
Für sagenhafte 50,– DM



Nr. 900007
Joker-Telefonkarte: Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,– DM!
Für gut angelegte 29,– DM pro Karte

Nr. 900006
Disketten-Aufkleber: Endlich sind sie da, die Disk-Sticker im exklusiven PC Joker-Design! Holt Euch die coolen Teile mit dem linierten Schriftfeld, dem praktischen „Druck ums Eck" und dem liebenswerten Ghost!
Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Stück)





Nr. 50003
Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage" samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar vom Autor handsigniert! Nur noch leserliche 19,– DM pro Band

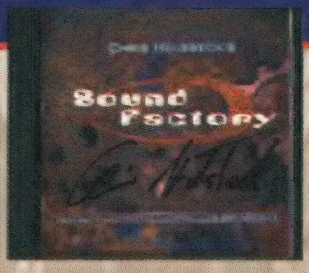


Nr. 70002
Joker-Bücher – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs!
Bloß noch 19,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)



Nr. 60001
Ghost-Mütze – Selbst wer im Kopf nur wenig Geist hat, kann jetzt einen auf dem Kopf haben: Das exklusive, sommer- und wintertaugliche Käppi mit unserem exklusiven, sommer- und wintertauglichen Ghost ist da!
In Rot oder Weiß für gespenstisch günstige DM 6,50 pro Kopfschmuck

DIE NEUE HÜLSBECK-CD IST DA!



Nr. 500002
Mousepads – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!
Für gut abgerollte DM 15,–



Nr. 70000
Sound Factory – Hier und nur hier gibt es die neueste Scheibe des Soundmagiers Chris Hülsbeck in von ihm persönlich signierter Sonderauflage – mit 15 Musikstücken, PC-Jukebox, 100 MB an Sounds und Samples in den gängigsten Formaten sowie dem Musik-Editor „Easy Trax"
Für klangvolle 39,– DM pro CD



Nr. 900008
Sammelordner – Dieser schicke Sammelordner wurde exklusiv für den PC Joker designt. Er besteht aus stabilem Spezialkarton, ist standfest und rundum farbig bedruckt, faßt mehr als einen Jahrgang und hat ein praktisches Griffloch. Einfach klasse, das Teil! Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,–



Nr. 200000 / Nr.400000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie" und „Adventures" bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast", wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird! Speziell günstig für nur noch 6,– DM pro Heft



Nr. 300000
Joker-Sammlung – Sofort die fehlenden Ausgaben nachbestellen, ehe sie ausverkauft sind:
Die vergriffenen Hefte bringen jetzt schon Höchstpreise am Sammlermarkt!
Für die gewohnten DM 7,– pro Ausgabe



Nr. 390000
PC Joker-Total-CD – Die rrrandvolle Beilag-Scheibe mit aktuellen, spielbaren Demos, heißer Shareware, coolen Patches etc. zum Nachbestellen.
Für nicht gerundete 7,80 DM pro Stück

Nr. 100000
Horizonterweiterung – Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker" aufzuschlagen!
Für ungeschlagene DM 7,– pro Heft



NEU



Nr 910000
Joker Hit Collection: Die Vollversion eines Mega-Spiels auf PC CD-ROM mit Anleitung, Komplettlösung, Test etc. bietet Spielspaß total!
Für unterhaltsame 19,80 DM



Nr. 600000 ohne CD
Nr. 660000 mit CD
Multimedia Joker – Rundum Entertainment von der CD sowie auf Wunsch eine geniale „Beilagscheibe" voller Demos, Sounds und Gags.
Für multimediale DM 19,80 mit CD und nur DM 7,– ohne CD



Nr. 670000
Multimedia-Beilag-CD: Für all diejenigen, die den Multimedia Joker ohne CD gekauft haben und doch nicht auf das gute Stück verzichten wollen.
Für unverzichtbare 12,– DM pro CD

Ich bezahle ● per Nachnahme ● per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
● per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
100000	Amiga Joker	☐11/91 ☐9/92 ☐10/92 ☐11/92 ☐12/92 ☐1/93 ☐2/93 ☐3/93 ☐4/93 ☐5/93 ☐7/93 ☐9/93 ☐10/93 ☐11/93 ☐12/93 ☐1/94 ☐2/94 ☐3/94 ☐4/94 ☐ 5/94 ☐7/94 ☐9/94 ☐10/94 ☐11/94 ☐12/94 ☐1/95 ☐2/95 ☐3/95 ☐4/95 ☐5/95 ☐9/95 ☐10/95 ☐11/95 ☐12/95 ☐1/96 ☐2/96
200000	Sonderheft	☐Strategie ☐Adventures
300000	PC Joker	☐1/93 ☐ 3/93 ☐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 ☐9/94 ☐10/94 ☐11/94 ☐12/94 ☐1/95 ☐2/95 ☐3/95 ☐8/95 ☐9/95 ☐10/95 ☐11/95 ☐12/95 ☐1/96
300001	Sammler-Angebot	☐Alle PC Joker Hefte von 1993 & Sammelordner
300002	Sammler-Angebot	☐Alle PC Joker Hefte von 1994 & Sammelordner
390000	PC Joker Total-CD	☐12/95 ☐1/96
400000	Megablast	☐1/92 ☐4/93 ☐1/94 ☐2/94 ☐3/94 ☐4/94
500002	Mousepads	☐Stück
50003	Whale's Voyage Rollenspielb.	☐Stück
60001	Ghost-Mütze	☐rot ☐weiß
600000	Multimedia Joker	☐8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐2/96
660000	Multimedia Joker + CD	☐6/95 ☐8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐2/96
670000	Beilag-CD	☐6/95 ☐8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐2/96
70000	Sound Factory	☐Stück
70002	Joker-Bücher	☐Amiga Joker Hits ☐PC Joker Hits
800001	Joker-CD	☐Stück
900006	Diskticker	☐Bogen á 8 Stück
900007	Joker-Telefonkarten	☐Stück
900008	Sammelordner	☐Stück
910000	Joker Hit Collection	☐12/95

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an: **JOKER VERLAG · JOKER SHOP · BRETONISCHER RING 2 · 85630 GRASBRUNN**

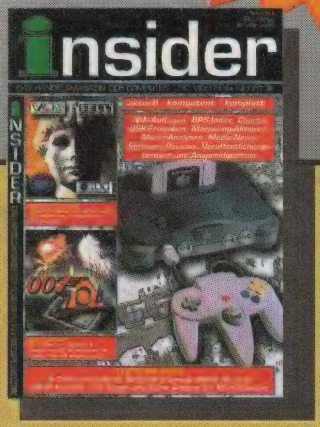
WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT — KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

HALBJAHRESABO
für nur
30,– DM



Gegen Gewerbenachweis gratis!

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.
Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,– DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,– DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

nach Rechnungserhalt durch: ○
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

_____
Name / Vorname

_____
Straße / Hausnummer

_____
PLZ / Wohnort

_____
Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

_____
Datum / 2. Unterschrift

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner
(verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt(ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Redaktionsassistenz
Dorothea v. Pronay
Christine Rothmeier

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Layout
Prolit Studio GmbH

Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
Attic

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea v. Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien, Niederlande und Griechenland

Aktuelle Auflage III/95
Verbreitung: 128.715

Erscheinungsweise
PC JOKER erscheint 10 x jährlich, zum jeweils vorletzten Freitag des Vormonats.
Doppelausgaben, 5/6 und 7/8

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben):PC Joker DM 63,–/ Ausland: DM 75,–, PC Joker Total(mit CD)DM 130,–/ Ausland:145,–.Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

Telefax: (089) 4604977

Compuserve:100332,322

Internet:100332.322@compuserve.com

KLEINANZEIGEN

Biete Hardware

Verk. 286, 16 MHz, 1 MB RAM, 40 MB HD, VGA-Farbmonitor, Standard-Tastatur, Microsoft-Mouse, 3,5"- + 5,25"-Laufwerk,
VB 300,- DM.
Tel.: 03361/50108
Montag - Freitag, 9 - 18 Uhr

4 x 1 MB Simm für 150 DM; PS2-Module: 4/16 MB für 160/670 DM mit Parity, CPU 486 2/66 für 140 DM, PC-Zeitschriften aus den Jahren 92 bis 95 zu verkaufen.
Tel.: 08431/45423,
nach Michael fragen.

Verkaufe Pentium 90 MHz, 256 KB Cache, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, 540 MB HDD, 3,5" FDD, Big Tower, für 1700 DM.
Thomas,
Tel. 02941/24326, ab 17 Uhr

Verkaufe 486 DX2/66 Tower, 8 MB RAM, 320 MB HD, 2x-Speed-CD-ROM, 3,5 LW, Trident-VLB-Grafikkarte 1 MB, Spiele wie: Bioforge, Sternenschweif, WC 3 und viele mehr + Monitor 14 Zoll, 2100 DM.
Tel.: 06395/1773

Verkaufe 4fach CD-ROM für 244 DM, Simm 4 MB 70ns für 234 DM, 3-Tasten-Maus von Primax für 24 DM, drei Meter langes Druckerkabel für 14 DM: Vorkasse + 6 DM, Nachnahme + 16 DM.
Tobias Hiltl,
Andechser Str. 8,
92260 Ammerthal,
Tel.: 09628/8459

Verkaufe Commodore-Modem extern, 2400 bps inkl. Software, Kabel und Verpackung (unbenutzt) 30,- DM.
Tel.: 0231/485921

Verkaufe ATI Mach 64 Grafikkarte mit 2 MB RAM, Neupreis 329,- DM, Verkaufspreis 240,- DM VHB. Karte ist erst drei Monate alt. Ruft an unter:
Tel.: 02874/4096

486 DX2/66, 8 MB, 540 MB HD, Zweifach-CD-ROM, Mouse + Tastatur, 14"-SVGA-Monitor, 1 MB-SVGA Grafikkarte, 3,5" LW und Soundblaster 16. Big Tower; Windows 3.11 + DOS 6.22 + OS/2. 1600 DM.
Tel.: 06243/6441

Verkaufe Grafikkarte Cirrus Logic 1 MB für 100 DM.
Tel.: 05571/5111

Biete Software

PC-Adventures: Phantasmagoria (e) DM 45,00, Space Quest VI(d) DM 40,– beide CD, ferner Space Quest V (e), Beneath a Steel Sky, Day of the Tentacle, Hand of Fate (alle d), Disk, je DM 30,00.
Tel.: 02233/2115

Verkaufe günstig PC-Games: Command & Conquer CD für 45,- DM, Ascendancy CD für 42,- DM. Kein Tausch! Nur am Wochenende bei Marcus
Tel.: 07236/8623

PC-Spiele: Command & Conquer CD, Alone in the Dark 3 CD, Wing Commander 3 CD je 65 DM, King's Quest VI CD 20 DM, 2 Fast 4 You CD 20 DM, diverse Demos/Shareware je 1,50 DM.
Tel.: 06103/929951

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt drei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen!
Nur anfordern!
B. Kragert, Wagnerstr. 6,
47239 Duisburg

Verkaufe CD-Software für den PC: Hollywood Pictures für 45,- DM.
Tel.: 07751/3507

PC-Spiele zu verkaufen, z.B. NBA Live 95 CD 40,– DM, Nascar Racing 30,– DM, Pizza Connection D. 25,– DM, Sim Tower 40,– DM, Simon the Sorcerer CD 25,– DM und andere bis 40,- DM.
Jens Biallas, Seydlitzstr. 4,
47198 Duisburg

PC-Software CD-ROM/Disk. Anfragen:
Thursa Franz, Postfach 520,
A-1100 Wien

Über 50 Spiele, z.B. Syndicate, System Shock, Traders, Planets Edge, Centipede, Savage, Zak McKracken + Rock 'n' Roll + Materbl. u.a. auf Disk. Whale's Voyage, Eye of the Storm, Fußball; CD.
Tel.: 02661/40338

Verkaufe komplett deutsche Originale. CD: Crusade, Ascendancy, Stronghold je DM 40,- Disk: Frontier: Elite DM 30,-. Plus 5,- DM Porto.
Tel.: 0531/67661

Verkaufe Stark Trek: A Final Unity 45 DM, Wetlands 45 DM, Chewy Esc from F5 50 DM, Dungeon Keeper 65 DM.
Tel.: 02941/24326 ab 17 Uhr

Verkaufe/tausche Stark Trek: A Final Unity (60), Command and Conquer (55), Rebel Assault 2 (60), Gabriel Knight (25), Hand of Fate (20).
Tel.: 07731/72382 ab 17 Uhr (Markus) VHB

Transport Tycoon (30), King`s Quest 7 (30), Theme Park (30), Kyrandia 3 (40), alles CD! Disk: Sim City 2000, Kyrandia 2, King's Quest 6, Star Trek, Civilization (je 20), Preise VB!
Tel.: 08141/23430 ab 14 Uhr

Tausche: 3,5"- oder CD-ROM-Rollenspiele + Wirtschaftssims. Biete z.B.: Bundesliga Manager Hattrick, Colonization, Columbus, Heimdall 1, Pools of Radiance, Ishar 2, Heroquest, Prophecy of the Shadow usw.
Tel.: 0211/721937

PC-Software CD-ROM/Disk. Anfragen:
Thursa Franz, Postfach 520,
A-1100 Wien

CD-ROM: Bioforge, Across the Rhine, Battle Isle 3, Apache Longbow, Skunny Kart, Aces of the Deep, FIFA Soccer, SWOTL.
Tausch möglich.
Tel./Fax: 09922/60224 ab 18 Uhr

Verkaufe Originale CD-ROM: Kyrandia 3, Simon the Sorcerer 2, Flight of the Amazon Queen, Temptation je 40,– DM, Simon the Sorcerer 1, FIFA Soccer, Beneath a Steel Sky je 20,– DM.
Tel.: 02351/380106

System Shock 20 DM, Master of Magic 20 DM, Crusader 30 DM, Warcraft II 30 DM; alle CDs u. KD.
Tel.: 03301/55225

Biete für PC: Wizardry 6 + 7 CD 45,–, Ultima 6 + 7, Underworld 1 + 2, Sam + Max, Indy 4, Ravenloft, Al-Qadim, Might & Magic 3 + 4 + 5, Litil Divil, Lemmings 1 + More, Kyrandia 2, Buck Rogers 1 + 2, Comanche, Dark Sun je 35,– DM.
Tel.: 02327/73161
PC-Originale + Nachn. Stck. 50,– oder Tausch, z.B. X-Wing, Battle Isle 2, Shadow Caster, Flight Unlimited, Zeppelin,



Aus einem schwarzen Ring von Blut, Schweiß und Tränen gestalten Frauen eine hellere, lebensfreundlichere Welt. Das Weiblichkeitssymbol als Zeichen der Hoffnung: Eine menschlichere Erde erwächst aus einem Kreuz. ***Frauen rufen: Nehmt unsere Forderungen ernst! Verlacht uns nicht! Die Kriege der Männer werden die Welt nicht retten.*** *An uns Frauen liegt es, ob die Erde unsere Kinder wird ernähren können. Wenn Ihr uns helft, daß sie am Leben bleiben.*

Wir Frauen Afrikas, Asiens und Lateinamerikas hacken die Erde, pflanzen und säen, ernten und kochen. Wir allein könnten die Wälder und Savannen retten! Wenn Ihr uns Brot gebt: Beratung, Kredite, Rechtsschutz und Ausbildung. Wer, wenn nicht wir gebärenden, erziehenden, pflegenden und ernährenden Frauen sollte die Welt gestalten?

Postfach 10 11 42
70010 Stuttgart
Postbank Köln
500 500-500
(BLZ 370 100 50)

Brot für die Welt

Sie können auch mit VISA- oder EUROCARD spenden!

Spendenkonto 500 500 500 bei Evang. Darlehnsgenossenschaft Kiel (BLZ 210 602 37).

Buchen Sie von meiner ☐ *EUROCARD / MasterCard*
☐ *VISA-Karte*

Kreditkarten-Nummer _____

Karte gültig bis _____

als Spende für BROT FÜR DIE WELT *DM* _____ *ab.*

Unterschrift _____

Name/Vorname _____

Straße/Haus-Nr. _____

PLZ/Wohnort _____

Datum _____



Gerne senden wir Ihnen eine Spendenbestätigung innerhalb 4–6 Wochen zur Vorlage beim Finanzamt.

Spendenbestätigung ☐ *Ja*
☐ *Nein*

Brot für die Welt

Postfach 10 11 42, 70010 Stuttgart

Mega Race, Hurra Deutschland, PGA Tour Golf, Gunship 2000 + Miss., FS 5 Scenerys u.v.a.
Tel.: 02822/52415 ab 16 Uhr

CD-ROM: Shivers e., Talisman, Riddle of Master Lu e. je 40 DM, kein Tausch, Jewel of Oracle dt. 40 DM.
Tel.: 02064/55837 abends

Verkaufe WC 1 + 2 CD 20 DM, Rebel Assault CD 40 DM, Star Trek 25th Anniversary 20 DM, WC-Armada Disk 15 DM, Star Trek Judgment Rites Disk 20 DM, Ascendancy CD 55 DM sowie div. Shareware auf CD. Originale. Olaf Schotte, Nordring 13, 33378 Rh.-Wiedenbrück

FX-Fighter 50,-, Combat Air Patrol 25,–, 7th Guest 15,–, International Tennis Open 45,–, Doublespeed CD-ROM, 1 Jahr alt, von Mitsumi 70,–.
Tel.: 0661/606964.
PS: Battle Isle 3 60,–, NBA Live '95 60,–.

Verkaufe Bleifuß 40,–, Rebel Assault 20,–, System Shock 20,–, Witehaven 60,–, Cybermage 70,–, Psycho Pinball 50,–, Phantasmagoria (engl.) 70,–, The 11th Hour 80,–, Tekwar 70,–, alles CD-ROMs. Ruft an unter: 02874/4096

Verkaufe PC-Originale CD: Panzer General für 45,– DM, Dune II CD für 25,– DM u. UFO Disk für 20,– DM + Versand u. Porto.
Tel.: 06241/74726

WAHNSINN! Verkaufe für je 10,– (+ 10,– DM Porto): Gunship 2000, Strike Squad, Star Legions, Battle Hawks 1942, Secret Weapons of the Luftwaffe, Worlds of Legend, Silent Service II, Comanche, Comanche Data; Goal, F-15 Strike Eagle II, Jet Fighter II, Ishar, Loom, Indiana Jones III, Spaceward, Veil of Darkness u. v. a Suche auch PC-Spiele.
Tel./Fax: 0711/7970285
ab 20 Uhr

Verkaufe/tausche: Alone in the Dark I (30,–); Legend of Kyrandia 3 (45,–); Simon the Sorcerer (30,–); King's Quest 7 (50,–), alle DV u. CD. Suche Adventure und Tuneland;
Tel.: 035843/20238
ab 18 Uhr

Verkaufe/tausche PC-Originale: Soccer Superstars, Ecstatica, Rise of the Robots, Dawn Patrol, Arcade Pool, Rebel Assault, NBA Live 95, Alone in the Dark 3, ran Soccer, Cyber Puck, Command & Conquer, Sensible World of Soccer. Suche: Bleifuß, Monopoly, NHL Hockey 96, Ascendancy, Caesar II.
Tel./Fax:09632/1502 (Robert)

Verkaufe für PC CD-ROM: Ascendancy, Magic Carpet 2, Warcraft 2, Need for Speed, FIFA 96, Battle Isle 3, Simon the Sorcerer II, Micro Machines 2. PC Disk: Bundesliga Manager Professional, Bundesliga Manager Hattrick, Eishockey Manager, Burntime, Pizza Connection, Zeppelin. Preise nach Absprache.
Tel.: 06221/801344

Suche Software

Ich suche für meinen PC die Spiele Waxworks, Indy 3, Indy 4, Lemmings 2, Oh no! More Lemmings, X-Mas Lemmings und The Lost Vikings (alles Disk).
Tel.: 03448/2475 ab 18. Uhr

Kaufe CD-ROM-Spiele aller Art wie z.B. FIFA Soccer '96, WC 4, Bleifuß, The Dig, Prisoner of Ice, NHL '96, Vollgas, Need for Speed, Formula One GP 2, Riddle of Master Lu, Civ Net etc. Gute Preise.
Tel.: 06405/1666

Kaufe Strategie, Sport, Management und Autorennen auf CD, auch Compilations. M. Meißner, Sputnikstr. 19, 39118 Magdeburg

Suche das ältere Spiel Drakkhen von Infogrames.
W. Hesse, Berlinerstr. 42, 40880 Ratingen,
Tel.: 02102/490227

Tausche

Tausche: 3,5"- oder CD-ROM-Rollenspiele + Wirtschaftsims. Biete z.B.: Bundesliga Manager Hattrick, Colonization, Columbus, Heimdall 1, Pools of Radiance, Ishar 2, Heroquest, Prophecy of the Shadow usw...
Tel.: 0211/721937

Tausche Command & Conquer und Vollgas (beide komplett dt.) gegen Ascendancy, Bioforge, Jagged Alliance oder Crusader.
Tel.: 05021/12676

Tausche Spiele wie System Shock, Theme Park, Wing Commander Armada, Discworld, Menzoberranzan, Das Schwarze Auge 2, Lands of Lore, Day of the Tentacle...
Tel.: 07744/5187
von 18.30 bis 20.30 Uhr

Kontakte

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insges. drei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B Kragert, Wagnerstr.6 47239 Duisburg

Verschiedenes

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und viele Cheats usw. Sonderangebote (nur Vorauskasse): Jede Lösung 4 DM. Monkey Island 1 u. 2, Indy 3 u. 4, Maniac Mansion 1, Zak MacKracken, Futu... Hook, Neuromancer. (Vo... Mo. bis Fr. von 14 bis 19 Uhr). Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal.
Tel.: 09628/8459

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt drei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6,
47239 Duisburg

Verkaufe über 500 Lösungen (fordert Gratisliste an) und viele Cheats usw. Sonderangebote (nur Vorauskasse): Jede Lösung 4 DM: Monkey Island 1 u. 2, Indy 3 u. 4, Maniac Mansion 1, Zak MacKracken, Futurewars, Hook, Neuromancer. (Von Montag bis Freitag von 14 Uhr bis 19 Uhr). Adresse: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal.
Tel.: 09628/8459

Battlestar Galactica Modellbausätze zu verkaufen (und andere SF-Modelle).
Ingo Siemon, Kettelerstr. 25, 48147 Münster,
Tel.: 0251/297584
(Mo. bis Fr. 11 - 18 Uhr)

Computerclub sucht noch neue Mitglieder. Leistungen: monatl. Clubzeitung, monatlich zwei Disks mit PD, Spieleverleih, Tips und Tricks u.s.w. Infos gegen 2 DM Rückporto bei
Marcus Gerresheim,
Donaustr. 9,
46395 Bocholt

Wer Computer-Fußballmanager mag, wird Postspiel-Fußballmanager lieben! Zum ersten Mal seit 4 Jahren sind bei DBU Vereine frei! Infos g...gen 1,- DM Rückporto bei: M. Mättner, Gartenstr. 3, 64331 Weiterstadt

Verk. CD-ROMs: Pinball Illusions 45 DM, Rebel Ass..., FIFA Soccer je 30 DM. Lösungen: Kyrandia 1 + 3, M...nkey Island 1 + 2, Goblins 1 - 3, Indy 3 + 4, Dark...eed je 5,- DM.
...n. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Suche Adressen von Bezugsquellen für englische/französische Programmversionen; egal, ob Importeure oder ausländische Versandhändler. Karsten Keese, Am Kreisel 1, 31867 Lauenau,
Tel.: 0251/271383 (ab 19 Uhr)



kostet

Deine private Kleinanzeige im PC-Joker.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Mini-Markt Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Tausch
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Suche Software
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

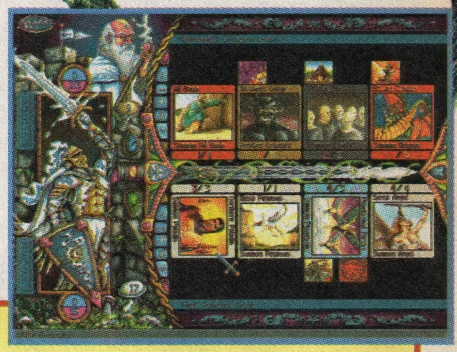
Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

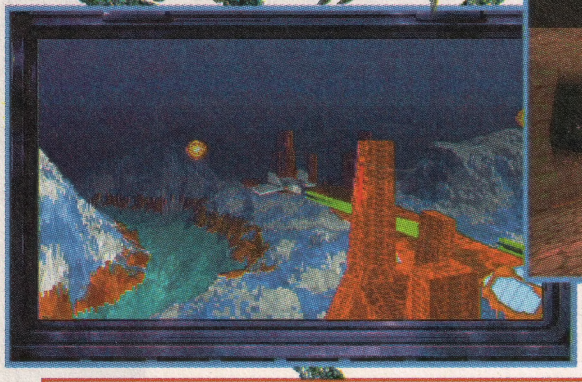
AM 16. FEBRUAR PLATZT DIE BOMBE!













Wer den Titel dieser Vorschau für hochtrabend hält, irrt gewaltig, denn in Wahrheit handelt es sich dabei um die Untertreibung des Jahres: Die März-Ausgabe wird gleich mehrere Bomben zünden! So berichten wir vom **DURCHBRUCH IM SILBERSCHACHT: DIE WIEDERBESCHREIBBARE CD-ROM KOMMT!**, verkünden das **SPIEL DES JAHRES** und machen in **INTERNET BIZARR: DIE SELTSAMSTEN LOCATIONS**.

Ehrensache, daß auch große Spieletests auf Euch warten, u.a. zur Versoftung des populärsten Tradingcard-Games **MAGIC – THE GATHERING**, zum neuen Megarolli **LANDS OF LORE II** und den heißen Boliden aus **FORMULA ONE GRAND PRIX 2**. Ebenfalls heiß hergehen wird es im satirischen Adventure **EINMAL HÖLLE UND ZURÜCK**, während wir den neuen Blechsalat **RISE OF THE ROBOTS 2** eiskalt für kampfstarke Blechkameraden servieren und mit **MAGIC OF XANTH** eines der beliebtesten Abenteuer fortgesetzt wird. Dazu kommen noch zwei waschechte Premieren: **STRIKE BASE** wird die erste Panzer/Flug-Simulation der Städtebauer von Max Design, und mit **DUNGEON KEEPER** wagt sich Bullfrog erstmals unter die Rollenspieler!

All das und noch viel mehr (z.B. ein **INTERVIEW MIT DEN WARCRAFT-PROGRAMMIERERN**, Previews, Specials, Preisausschreiben, Lösungshilfen etc.) gibt es ab 16. Februar wahlweise auch als **PC JOKER TOTAL** zusammen mit einer Begleit-CD voller Spiele, Demos, Tools und Patches. Wo? Natürlich am Kiosk. Oder im Abo, wo weniger bezahlt, schneller geliefert und eine tolle CD verschenkt wird!

INSERENTENVERZEICHNIS

Bachler	79	Media Point	8, 9	Sad Software	16, 17
Call + Play	75	NBG	87	Sierra	21, 35, 45, 47,49
Dimension M	115	MicroProse	23, 39	Software 2000	65
Frontline	25	Mindscape	29	Starbyte	91
Hircher Computer	43	Mystic Rings	49	Wial	97
Joker Verlag	27,31, 66, 71, 81, 85, 107, 110	Philip Morris	116		
Maguntia Soft	63	PC Store	45	Poster	Attic
Mallander	2	Psygnosis	13	Poster	Core Design

Microforum

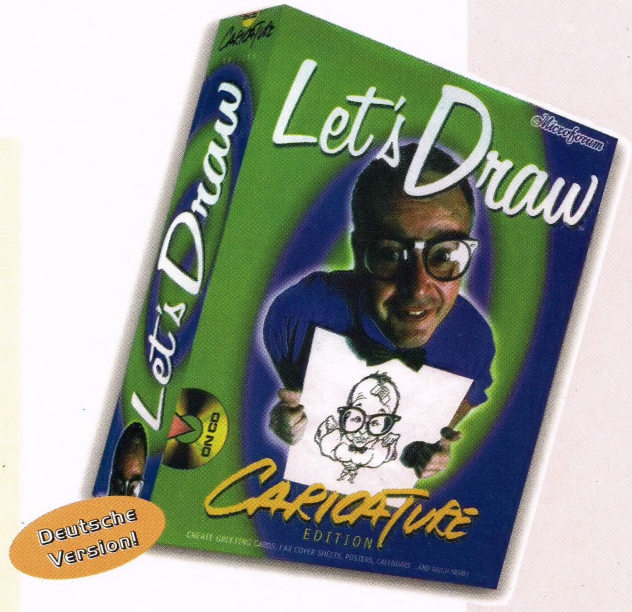
präsentiert

JETZT NEU!
JETZT BESTELLEN!

LET'S DRAW

Entdecken Sie den Karikaturisten in sich...

Entwerfen Sie Poster, Postkarten, Kalender, Fax- und andere Dokumente der besonderen Art für jede Gelegenheit. 100 Karikaturen berühmter Persönlichkeiten in professionellem Design und 50 Dokumentvorlagen helfen Ihnen dabei. Jede Packung hält Milliarden von Kombinationsmöglichkeiten für Sie bereit und bietet durch die Datenkompatibilität zu allen gängigen Windows®-Applikationen nahezu unerschöpfliche Anwendungsmöglichkeiten. So können Sie beispielsweise importierte Grafiken vektorisieren und überzeugende Illustrationen erstellen.
Denken Sie an die treffsichere, erfrischende Ausdruckskraft politischer Karikaturen – oder die humorvollen Comic-Akteure. Sie werden staunen, auf welche geniale Weise Sie ***Ihre eigenen Ideen*** *in verblüffende Ergebnisse umsetzten können.*
Entdecken und erleben Sie Ihre Talente mit einem leistungsfähigen Illustrationsprogramm – einfach, effektiv und mit viel Spaß am Malen und Zeichnen. ***Let's Draw macht's möglich!***

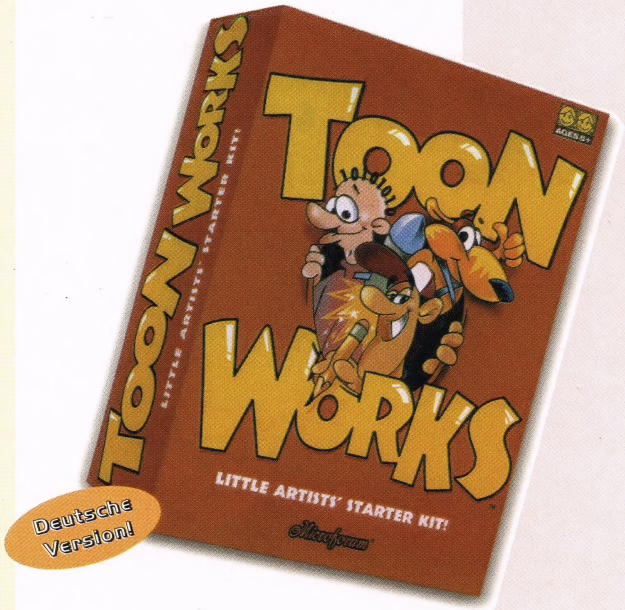


Deutsche Version!

TOONWORKS

Junge Künstler – aufgepaßt!

Willkommen in der Welt der Cartoons!
ToonWorks - der Spaß für die ganze Familie, ist das erste multimediale Zeichen- und Malprogramm, mit dem Sie kinderleicht einmalige Poster, Postkarten mit Pfiff, witzige Dokumente aller Art und vieles mehr gestalten.
Die Bilder werden aus mitgelieferten Illustrationen in Echtzeit geformt und erreichen so echte comichafte Ergebnisse. 50 bereits vorgefertigte Dokumentvorlagen helfen Ihnen dabei. 100 professionell gestaltete ***Cartoon-Charaktere*** *können auch in den populären Windowsprogrammen implementiert werden.*
Tolle ***Sound-Effekte*** *und das „Schritt-für-Schritt" Tutorial machen diese Edutainment-Software zu einem der interessantesten Zeichenprogramme, mit dem auch Ihre Kinder zurechtkommen. – Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, und entwerfen Sie mit Hilfe von 100 professionell gestalteten Comicfiguren ihren eigenen Cartoon.* ***Toon it!***



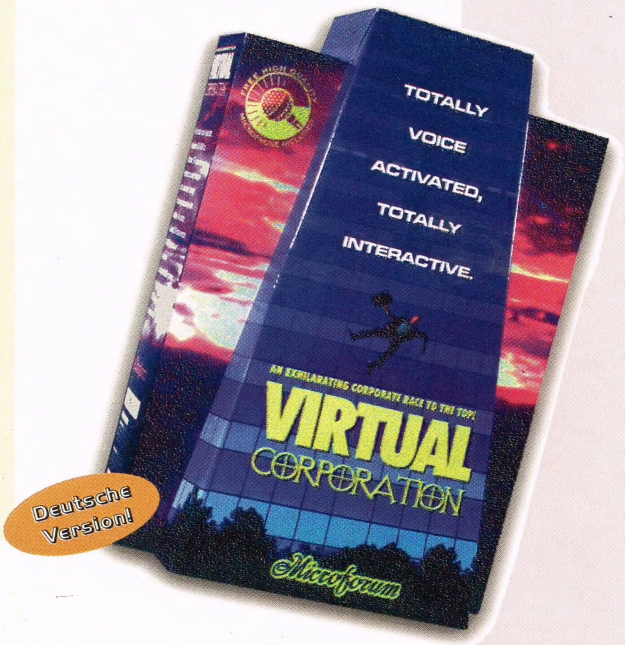
Deutsche Version!

VIRTUAL CORPORATION *

Atemberaubend • sprachgesteuert • virtuell

Beamen Sie sich schon heute in eine nicht allzu ferne Zukunft, in der die Computertechnologie neue visionäre Dimensionen verwirklicht. Virtual Corporation ist ***das Erste*** *Computerspiel mit Sprachsteuerung und Windows 95®* ***32-Bit-Power*** *für ein beispielloses* ***Echtzeit-Interaktions-Szenario.***
Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, des einflußreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Fangen Sie ganz unten an, und arbeiten Sie sich an die Spitze des Konzerns vor, indem Sie geschickt die richtigen Fäden ziehen. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Sie weiter bringen. Niemand ist sicher. Nichts ist wie es scheint. Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen, Spionage und ständige Überwachung. Mit Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß an Skrupellosigkeit erreichen Sie Ihre Ziele.
Kein Sprachtraining erforderlich. Kommunizieren Sie einfach mit den verschiedenen Akteuren des Spiels via ***Mikrofon*** *(im Lieferumfang enthalten).* ***Verfügbar ab März 1996.***

(*) ***Freigegeben****: für clevere Köpfe!*



Deutsche Version!

Anfragen von Distributoren erwünscht!

© Dimension M GmbH - Hamburg
Let's Draw, ToonWorks und Virtual Corporation sind Warenzeichen der Microforum Inc. Canada.
INTERNET ADDRESS: http://www.microforum.com
E-Mail:100524.676@compuserve.com • Weitere Informationen über unseren Repräsentanten für Deutschland, Schweiz, Österreich und Liechtenstein: Dimension M GmbH, Langenhorner Chaussee

Multimedia-Dimensionen



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)