INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER

B 14135

APRIL

4/96

DM 14,80

öS 118,-

sfr 14,80

JOKER VERLAG

PC JOKER total

MIT NEUER OBERFLÄCHE
FÜR DIE BEGLEIT-CD, DEMOS, SPIELEN, SHAREWARE, SCREENSHOTS UND SAVESTÄNDEN.
PLUS 50 LEVELS FÜR „WARCRAFT 2"
UND DER VOLLVERSION VON „SIM CITY"!!!

ÜBER 35 AKTUELLE SPIELE IM TEST

CIVILIZATION 2 ✣ DESCENT II
WING COMMANDER IV ✣ MAG!!!
EARTHSIEGE 2 ✣ SILENT THUNDER
COLONY WARS 2492
EXTREME GAMES
EARTHWORM JIM 2
BIG RED RACING ✣ GRAND PRIX II ✣ NBA LIVE 96

11 HIGHLIGHTS VON MORGEN

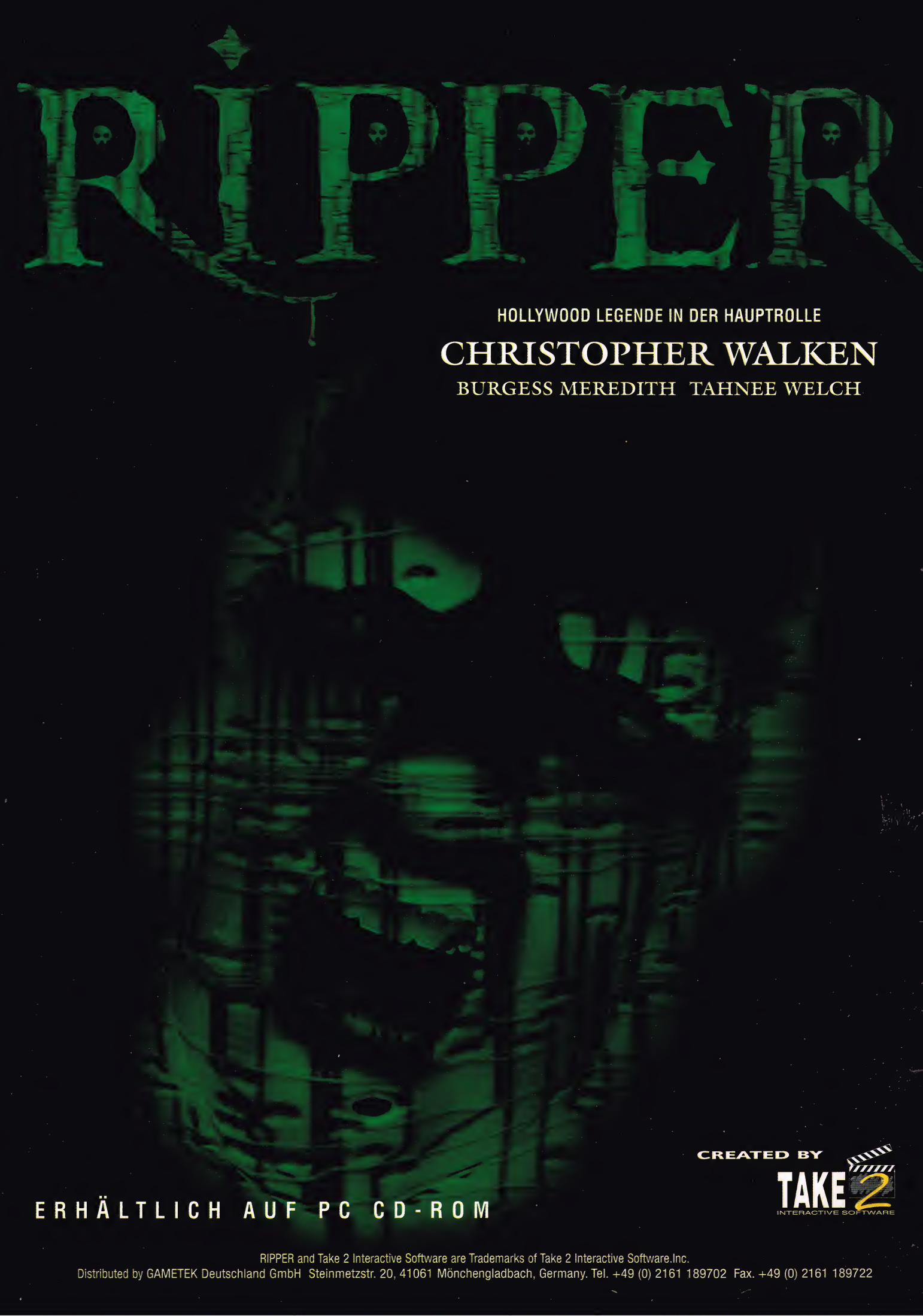
DIE SIEDLER II ✣ DIE FUGGER II
FANTASY GENERAL ✣ STAR GENERAL
TERRA NOVA ✣ NORMALITY

Jede Menge Informationen

PENTIUM 166 IM PRAXISTEST
INTERVIEW MIT SSI-CHEF CHUCK KROEGEL
AKTIVURLAUB, HARD- UND SOFTWARE ZU GEWINNEN

TIPS · TRICKS · CHEATS · LÖSUNGEN
KOMPLETT GELÖST
GABRIEL KNIGHT 2 · SHANNARA
WING COMMANDER IV
DESTRUCTION DERBY
STONEKEEP
ALBION

PC JOKER PC JOKER



RIPPER and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software.Inc.
Distributed by GAMETEK Deutschland GmbH Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany. Tel. +49 (0) 2161 189702 Fax. +49 (0) 2161 189722

EDITORIAL

SCHERZ BEISEITE

KEIN APRILSCHERZ *war gottlob die Meldung, daß CompuServe die meisten der über 200 wegen vorgeblicher Kinderpornographie gesperrten Internet-Sites inzwischen wieder freigegeben hat. Die von Internet-Guru Nicholas Negroponte unlängst als „dumm" bezeichnete Aktion hat damit ein Ende – zumal nun in Amerika eine gesetzliche Grundlage für ein sauberes Netz geschaffen wurde, wenn sie auch auf schwammigen Beinen (wie etwa dem Begriff „unanständig", was fällt da wohl alles darunter?) steht. Zudem bietet CompuServe besorgten Eltern ab sofort eine Zugriffskontrolle mit Paßwortsperre an. Bei T-Online, dem Online-Dienst der deutschen Telekom, hat man mittlerweile jedoch bereits mit ähnlichen Problemen zu kämpfen...*

KEIN APRILSCHERZ *ist es aber leider auch, daß Sega ein Spiel mit dem Slogan „Noch nie hat Krieg soviel Spaß gemacht!" bewirbt. Bei derartigen Geschmacksverirrungen braucht man sich freilich nicht zu wundern, wenn unser aller Hobby in der Öffentlichkeit in ein schiefes Licht gerät. Und da wird es auch wenig hilfreich sein, wenn etwa Professor Wolfgang Schirmacher, ein New Yorker Technikphilosoph (was ist denn das nun wieder?), zum Thema folgendes Statement abgibt: "Unser Leben würde heute sehr viel besser aussehen, hätte sich Hitler bei Computerspielen abreagiert!" Mein Gott, sterben denn die Dummköpfe nie aus?*

KEIN APRILSCHERZ *soll laut einem Bericht der Münchener Abendzeitung auch die neueste Stilblüte der internationalen Bewegung für politische Korrektheit sein: Um diskriminierende Ausdrücke auch wirklich allerorten auszumerzen, soll im Betriebssystem Unix zukünftig nicht mehr der Befehl „history" zu einer Auflistung der letzten Kommandos führen – ab sofort wird man dazu „herstory" eingeben müssen! Kaum zu glauben, was? Vielleicht hätten ja auch ein, zwei Lektionen in englischer Grammatik genügt, damit sich die Frauenbewegung nicht beleidigt fühlt? Nein, was sind das nicht für verrückte Zeiten.*

KEIN APRILSCHERZ *ist es zu guter Letzt, wenn ich Euch jetzt viel Spaß mit der vorliegenden Ausgabe wünsche und verspreche: Der neue PC Joker ist mal wieder in jeder Beziehung voll korrekt – nicht nur politisch!*
Frohe Ostern,

Euer Eierkopf

Michael



INHALTSVERZEICHNIS 4/96

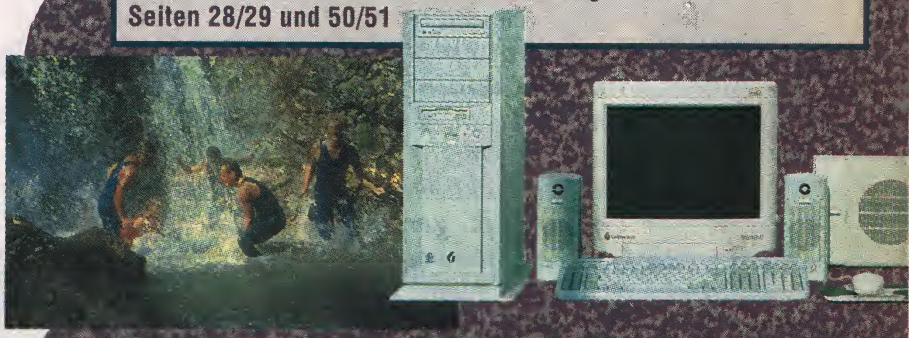
RUBRIKEN

Editorial 3
Undercover 6
Total Digital 6
Cocktail 7
Hot Spot
Preview: Sieben Neuheiten von SSI 10
Preview: Terra Nova 12
Preview: Die Siedler II 14
Preview: Normality 15
Preview: Die Fugger II 16
Ghostwriter 24
Preisausschreiben
Colony Wars Competition 28
Top Job 30
Update Service 48
Hardware
Der Pentium 166 von Gateway 50
Ghost-Comic 52
Besserwisser 53
Besserwisser-Index 64
Zocker-Olymp 64
Special
Grosse Hersteller-Umfrage zu „Win 95“ .. 66
Smalltalk
Interview mit SSI-Chef Chuck Kroegel ... 69
Pro & Contra 72
Smalltalk Special
Interview mit Ghost 74
PD-Perlen 76
Tip Top – Der Top Tip
Der Schatz im Silbersee 101
Joker-Index 102
PC-Parlament 103
Blackout
Universalrollenspiele 104
Grafik-Competition 106
Joker Shop 108
Impressum 110
Mini-Markt 111
Vorschau 114
Inserenten 114

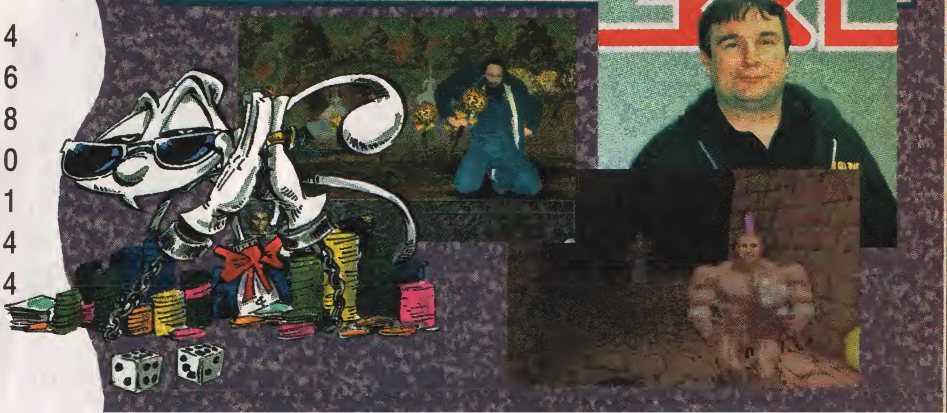
STRATEGISCH günstig haben wir Stratego-Highlights wie **FANTASY GENERAL & STAR GENERAL**, **TERRA NOVA**, **DIE SIEDLER II** oder **DIE FUGGER II** plaziert – Ihr findet sie zusammen mit sechs weiteren Previews auf den
Seiten 10 bis 16



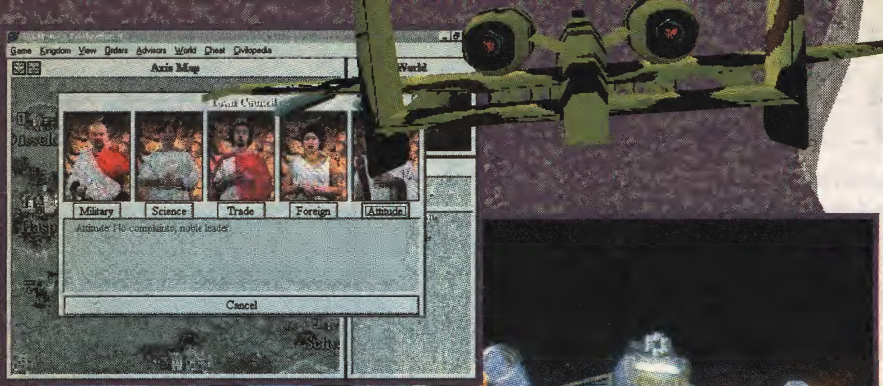
PREISWERT scheint der neue **PENTIUM 166 VON GATEWAY** zunächst nicht gerade, trotzdem könnte die aktuelle Speerspitze der PC-Technologie ihren Preis für Spieler wert sein. Und wer bei der **COLONY WARS COMPETITION** mitspielt, dem winken wertvolle Preise wie ein Aktivurlaub und hochklassige Soundkarten!
Seiten 28/29 und 50/51

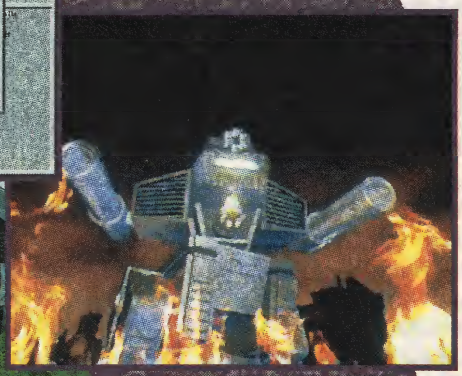


GESPRÄCHIG zeigte sich Chuck Kroegel im **INTERVIEW MIT DEM NEUEN CHEF VON SSI**. Mic und Joe tun es ihm im **STREITGESPRÄCH UM DIE ZUKUNFT DES ROLLENSPIELS** nach, und weil gerade April ist, haben wir auch noch ein **INTERVIEW MIT GHOST** geführt. Die Plauderecke steht auf den
Seiten 69 bis 75



TESTS



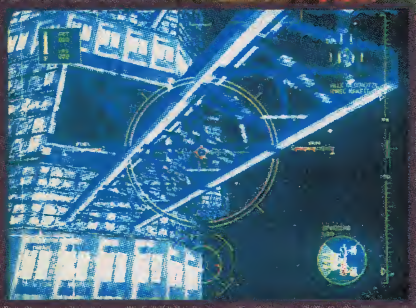




SIMULATIV gesehen, geht es diesen Monat hoch her: **CIVILIZATION II** ist da! Und wir hatten auch bereits die neuen Riesenrobbis aus **EARTHSIEGE 2** sowie **SILENT THUNDER**, das fliegende Warzenschwein für Kampfpiloten. **Seiten 82/83, 84, 86 und 87**

ACTIONREICH ist vorliegende Ausgabe allemal, denn es warten nicht weniger als ein Dutzend Tests für Stick-Jongleure – darunter heiß Ersehntes wie **WING COMMANDER IV** und **DESCENT II**! Feuer frei auf den **Seiten 18/19 und 32/33/34**







SPORTLICH kommen uns die Hersteller im April u.a. mit Knallern wie **NBA LIVE 96**, **GRAND PRIX 2** oder den ausgefallenen **EXTREME GAMES**. Basketballer, Bleifüße und Skateboarder treffen sich auf den **Seiten 92, 94/95 und 99**







Action Section
Ballern & Geschicklichkeit

Arcade America 38
Braindead 13 40
Comix Zone 36
Descent II 18
Earthworm Jim 2 40
Ecco the Dolphin 36
Johnny Bazookatone 21
Super Stardust 38
Tempest 2000 20
Terminator: Future Shock 20
Tomcat Alley 37
Wing Commander IV 32

Brainstorm
Tüfteln & Taktieren

Colony Wars 2492 42

Echtzeit
Fliegen, Fighten & Finanzieren

Civilzation II 82
Earthsiege 2 86
Mag!!! 84
Silent Thunder 87

Explorer
Adventures & Rollenspiele

Angel Devoid 90
Chronomaster 89
Der Ring der Nibelungen 90
Dusty Dimmer 91
Psychic Detective 88
Virtual Corporation 88

Game Over
Multimedia & Infotainment

Atomic Age 80
MTV Unplugged 78
Parasiten 81
Rock Encyclopedia 78
The Hubble Space Telescope 80

Schweiß & Tränen
Sport & Management

Big Red Racing 98
Extreme Games 99
Grand Prix 2 94
Manic Karts 96
NBA Live 96 92
PGA European Tour 100
Wayne Gretzky & NHLPA All Stars 100

Twilight
Exotisches & Genre-Mixturen

Casino Deluxe 44
Quest for Fame 44

UNDERCOVER
INTERNA AUS DER REDAKTION

Abenteurer, Cowboys, Indianer, Karl-May-Fans und Sparefrohs dürfen ein Faß aufmachen: Am 26. April erscheint die neue Ausgabe der JOKER HIT COLLECTION und bringt die Vollversion des Adventures DER SCHATZ IM SILBERSEE auf CD-ROM für nur 19,80 DM an den Kiosk!



Die JOKER HIT COLLECTION mit dem Fantasy-Abenteuer DIE HÖHLENWELT ist so gut bei Euch angekommen, daß wir quasi einen Nachschlag liefern wollten: Auch DER SCHATZ IM SILBERSEE ist ein rundum deutsches Grafikadventure aus der Produktion des renommierten Herstellers Software 2000, für das seinerzeit volle 129,– DM fällig wurden – wir bieten Euch die erste und bislang einzige Versoftung eines Karl-May-Romans in Kürze für rund 15 Prozent dieses Preises mitsamt einem Test, einer Komplettlösung, der Anleitung und Hintergrundstory sowie überhaupt sämtlichen Originalbeigaben an! Während sich Old Shatterhand und Winnetou also ab 26. April am Kiosk ein Stelldichein geben, werden die Statistiker unter Euch gleich hier bedient: Viel Spaß mit den Testergebnissen und USK-Altersempfehlungen aller Progis dieser Ausgabe.

Nicht (bzw. noch nicht) geprüft:	14
Ohne Altersbeschränkung:	5
Geeignet ab 6 Jahren:	5
Geeignet ab 12 Jahren:	5
Geeignet ab 16 Jahren:	3
Geeignet ab 18 Jahren:	2

„Ich geb's auf..." (0% – 10%)	0
„Ich kann's nicht riechen!" (31% – 40%)	4
„Doch, ganz nett" (61% – 70%)	6
„Ein Megahit!" (91% – 100%)	0
„Ist mir schlecht..." (11% – 20%)	0
„Muß das so sein?" (41% – 50%)	2
„Astreine Software" (71% – 80%)	8
Die Hitausbeute	6
„Ich kann's nicht mit ansehen!" (21% – 30%)	1
„Ein Durchschnitts-Langweiler" (51% – 60%)	6
„Hitverdächtig" (81% – 90%)	7

TOTAL DIGITAL – DER WEG IN DIE SILBERMINE

AM START

Die PC Total-CD benötigt prinzipiell nur ein Silberlaufwerk, ansonsten ist die Hardwarekonfiguration weitgehend egal – wenn auch einzelne Demos höhere Anforderungen stellen mögen. Das war schon immer so, aber jetzt kommt's: Ab sofort erwartet Euch eine schicke neue Oberfläche, von der aus die Programme (unter DOS und „Windows") nicht nur installiert, sondern teils auch direkt gestartet werden dürfen! Zweitens sind diesmal als Bonus 84 Screenshots aus aktuellster Software (z.B. „Star Trek: Deep Space Nine") mit auf der Scheibe, sowie der „PV"-Sharewareviewer, mit dem sie betrachtet werden können. Drittens haben wir nun auch allerlei nützliche Savestände aus den verschiedensten Spielen für Euch vorbereitet, und zum Schluß wären noch zwei besondere Leckerbissen zu erwähnen: Es warten satte 50 neue Levels für „Warcraft 2" sowie die voll spielbare Urversion von „Sim City" – wer sich beim Hersteller registrieren läßt, bekommt noch ein Update und das Handbuch dazu!

INHALT DER BEGLEIT-CD

Spielbare Demos

ABARON
CYBERIA 2
EARTH SIEGE 2
FANTASY GENERAL
MANIC KARTS
MORTAL COIL
MUPPETS (selbstlaufend)
PUTTY SQUAD
RENEGADE 2
SHANNARA (selbstlaufend)
SILENT HUNTER
STRIKE BASE
TEAMCHEF
WARCRAFT 2 (selbstlaufend)

Shareware-Spiele

3D-TETRIS (Steinerei)
CRIME HUNTER (Strategie)
EISWELT (Adventure)
JIM PLANT (Adventure)
NINJA FIGHTERS (Jump & Run)
PENG (Schießbude)
ROBOT 4 (Tüftelei)
SANTA CLAUS (Jump & Run)
SIM CITY (voll spielbare Urversion)
STRIP (Strippoker)
STRIPOID (Breakout)
TZ MINIGOLF (Strip-Minigolf)

Tools

ATARIGAG (verwandelt „Windows" in einen Atari)
CDTOOL (Tools fürs CD-ROM)
CLEANY (säubert die Festplatte)
NEOBOOK (Multimedia-Tool)
PICTURE MAKEUP (Bildbearbeitung)
PICTURE VIEWER (Konvertierungstool)
PIZZA (schlägt Alarm, wenn die Pizza anbrennt)
SCANDOS (neueste McAfee-Version; DOS)
SCANWIN (neueste McAfee-Version; „Windows")
STARPLAY (MOD-Player)
UNIVBE (VESA-Treiber)
VGACOPY (Kopierprogramm)

„Windows 95"-Soft

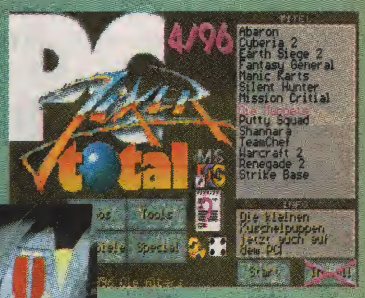
BENCH (Benchmarktest)
BOOTMANAGER 95 (nomen est omen)
MOREJONGG 95 (Tüftelspiel)
MPEG (MPEG-Player)
OLDWIN („Win 95" im 3.1er-Look)
PADDLE WARS (Pongspiel)
POVRAY (Raytracer)
SCAN95 (neueste McAfee-Version; „Win 95"
WALLPAPER95 (Manager für Desktop-Bilder)
WC2LEVEL (50 „Warcraft 2"-Levels)
WEBWATCH (Internet-Tool)

Patches

ABSOLUTE ZERO
CAPITALISM
CIVNET
COMMAND & CONQUER
DESCENT 2
ENTOMORPH
FLIGHT SHOP
FLIGHT UNLIMITED
NEED FOR SPEED
RETURN TO RINGWORLD
STONEKEEP
THE HIVE (Soundpatch)
THE HIVE (Update)
VFX-PATCH
WORLD SERIES POKER

Außerdem

84 SCREENSHOTS
50 SAVESTÄNDE







COCKTAIL



NUMMERNSALAT



Telefonieren mag immer teurer werden, die digitale Anschlußsuche wird immer preiswerter: Zu Top-Wares neuer „D-Info"-Version mit Branchenschlüssel für 49,– DM kommt jetzt eine Alternative für nur 35 Währungseinheiten.

Die Rede ist von einer CD namens **Tele-Info Spezial** aus dem IBS Systemvertrieb. Und diese preiswerte Sonderedition bietet zusätzlich zu den Features der Konkurrenz noch rund eine Million Faxnummern. Natürlich lassen sich auch hier beliebige Suchkriterien wie Name, Straße oder Postleitzahl aktivieren; ein Branchenschlüssel ist ebenfalls mit von der Partie. Exporte in Textverarbeitungen oder Datenbanken sind auch kein Thema, schon eher die erforderliche Konfiguration: Wer hier nachschlagen will, braucht zumindest 8 MB RAM und „Windows 3.1" oder „Win 95" im Rechner.

SEITENWECHSEL

Cyrix®

Der namhafte CPU-Hersteller **Cyrix** konnte kürzlich einen dicken Fisch an Land ziehen: den langjährig bei **Intel** als Marketing Director für diverse Prozessoren (zuletzt war es der Pentium Pro) beschäftigten **Lewis R. Paceley**. Bei der Konkurrenz ist der Fahnenflüchtige nun für die Vermarktung der 6x86-Familie zuständig.

REBELLENSIEG



Bei Softgold knallen derzeit die Korken: **Rebel Assault** hat sich derweil 250.000mal in Deutschland verkauft, eine goldene CD wurde fällig! Dieser Erfolg für das multimediale Action-Spektakel der Sternenkrieger aus dem Imperium von Lucas Arts ist um so erstaunlicher, als das Spiel ja zu einer Zeit auf den Markt kam, da ein CD-Laufwerk noch nicht zur Standardausstattung aller Rechner gehörte.

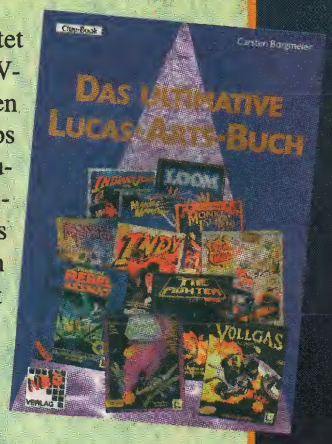
TELEFONTERROR



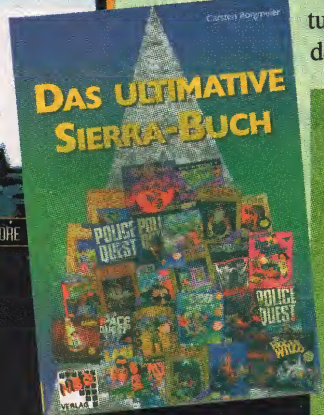
Das Landgericht Mannheim hat auf Antrag der Telekom-Tochter DeTeMedien eine einstweilige Verfügung gegen Top-Ware erlassen, die CD **D-Info 2.0** nicht mehr zu verkaufen oder zu bewerben. Dies gelte jedoch laut einer Pressemitteilung der betroffenen Firma nur für den Hersteller selbst; generell sei der Verkauf nicht verboten, und ein Grundsatz-Verfahren laufe in dieser Sache ohnehin. Tja, die Telekom wird sich wohl über kurz oder lang doch mit dem Gedanken anfreunden müssen, daß die fetten Jahre der Monopolstellung nun endgültig vorüber sind…

LÖSUNGSMITTEL

Vom NBG Verlag erreichte uns ein weiterer Stapel mit Clue-Books von Carsten Borgmeier, nämlich „Das ultimative Lucas-Arts-Buch", „Das ultimative Sierra-Buch" und „Das Rätsel des Master Lu".



Kandidat Nummer eins bietet für 29,80 DM auf 120 mit SW-Screenshots illustrierten Seiten Komplettlösungen bzw. Tips und Tricks zu insgesamt 13 Lucas-Arien von „Monkey Island" über „Sam & Max" bis hin zum „Tie Fighter". Um ein besonderes Schwergewicht handelt es sich beim 460seitigen Sierra-Schinken, welcher 38 Abenteuer der US-Softwareschmiede aufdröselt. Die Ausstattung gleicht dabei dem Lucas-Buch, und trotz des enormen Umfangs kostet diese Schwarte nur einen Zehner mehr! Allerdings muß man einschränkend hinzufügen, daß hier des öfteren die Texte von Borgmeiers älteren, noch bei Sybex erschienenen Sierra-Büchern recycelt wurden, weshalb sich ein Kauf für deren Besitzer kaum lohnt. Brandneu sind hingegen die 70 Seiten über Master Lu, dessen Rätsel hier in gewohnter Ausstattung zum Preis von 14,80 DM en détail gelöst werden.





Start

Willkommen bei Microsoft

Es gibt Spiele, für die man



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

Windows 95 nicht braucht.

Aber wen interessieren die?



Bestellt Euch die Games CD oder das Bundle aus Windows 95 Update und Games CD (Preise siehe Coupon). Diese Angebote gelten bis zum 31.03.1996 (solange der Vorrat reicht) und sind über Microsoft Direkt oder den Fachhandel erhältlich.

Ja, ich bin Spieler und bestelle auf Rechnung

☐ Stück **Windows 95 + Games CD* zum Gesamtpreis von je DM 199,- (inkl. MwSt.)**
Art.-Nr.: 050-052-950d und
Art.-Nr.: 506-00001

☐ Stück **Games CD für Windows 95* zum Preis von je DM 14,95 (inkl. MwSt.)**
Art.-Nr.: 506-00001

* bei der Games CD handelt es sich um ein englisches Produkt.

Bestellung per Post bitte an:
Microsoft Direkt
Postfach 1199
33410 Veri

Bestellung per Telefon unter:
01 80/5 25 11 99

Bestellung per Fax unter:
01 80/5 25 11 91

Referenz-Nr.: 1389 A5

Bitte mit Druckbuchstaben ausfüllen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Unterschrift

Schön war die Zeit, als man in Spielen wie Bibabutzemann, Reise nach Jerusalem, Mau-Mau, Ichsehewaswasdunichtsiehst und Gummitwist glänzen konnte.

Schön, aber vorbei. Heute spielt man andere Spiele mit anderen Namen. Und am besten spielt man sie mit Windows® 95. Überzeugt Euch davon auf der Games CD für Windows 95.

Sie enthält Auto-Demos von Rebel Assault, The Dig, Earthworm Jim und 9 weiteren Spielen.

Noch spannender:

Es sind insgesamt 23 Titel drauf, die man in echt spielen kann. Unter anderem Battle Beast, Beavis and Butthead in Virtual Stupidity, Fury 3, Havoc, The Hive.

Noch nie habt Ihr so schnell, so präzise, so laut, so gut gespielt. Nehmt das Tuch vor den Augen weg.

Mehr Infos unter http://www.microsoft.de und The Microsoft Network.



Windows 95 löst eine der letzten MS-DOS-Domänen ab: Es wird die Spiele-Plattform der Zukunft. Denn die Windows 95-Technologien setzen neue Maßstäbe in bezug auf Geschwindigkeit, Grafikausgabe und Soundeffekte.

Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

SIEBEN AUF EINEN STREICH:

NEUES VON SSI

Wie der neue SSI-Boß Chuck Kroegel die Zukunft des Computerspiels sieht, steht im aktuellen Smalltalk nachzulesen – wie die neuesten Titel seiner Firma aussehen, verraten wir dagegen hier in Wort und Bild.





FANTASY GENERAL

Daß diese Fantasy-volle Konfliktsimulation auf dem kampferprobten System des Bestsellers „Panzer General" beruht, daraus macht ja bereits der Titel kein Geheimnis. Für die Schlacht gegen den Shadowlord wurde das genreübliche Instrumentarium aber um ein paar auffällige Besonderheiten erweitert. So können die vier alternativ angebotenen Oberkommandierenden (darunter eine durchtriebene Hexe!) ihre Truppen etwa mit Zaubersprüchen unterstützen. Die in rund 120 Sorten vorrätigen und mit Beutegold finanzierten Einheiten bieten zudem viel Freiraum für taktische Experimente. Außerdem darf man sich zwischen den einzelnen Gemetzeln als Forscher in Sachen Militärtechnik betätigen, um seine Armee aus Orks, Drachenreitern etc. weiter aufzurüsten. Für noch mehr Abwechslung sorgen magische Artefakte, unterwegs aufgelesene Spezialeinheiten und nicht zuletzt der mitgelieferte Schlachtenbaukasten. Ganz klassisch präsentiert sich dafür die Hexfeldkarte, auf der man seine Truppen verschiebt. Mehr dazu in einem ausführlichen Test der nächsten Ausgabe.



SILENT HUNTER

Ebenfalls bald fällig ist SSIs erster Ausflug in die feuchte Welt unter Normalnull. Dabei betätigt man sich während des Zweiten Weltkriegs als U-Boot-Kommandant im Südpazifik und macht entweder in zahlreichen Einzelmissionen oder im Rahmen einer kompletten Kampagne Jagd auf japanische Konvois. Von der auf diesem Gebiet bekanntlich recht starken Konkurrenz will sich SSI hier vor allem durch eine lebensnahe Atmosphäre abheben. Daher wurde der Seekriegs-Veteran Bud Gruner als Erzähler verpflichtet, und vor jedem Einsatz soll originales Filmmaterial aus der damaligen Zeit für Stimmung unter den PC-Seebären sorgen. Im eigentlichen Spiel taucht indessen SVGA-Grafik auf bzw. ab, wobei uns vorab bereits die Detailverliebtheit bei den feindlichen Pötten und die sonst eher seltene Einbeziehung von Hafenstädten aufgefallen ist. Alles Weitere wird der endgültige Stapellauf zeigen, mit dem in wenigen Wochen zu rechnen ist.





RENEGADE: RETURN TO JACOB'S STAR

Die zweite Computerumsetzung aus FASAs „Renegade"-Reihe versetzt uns zurück in die Zukunft: In insgesamt 60 Einsätzen wird der Spieler auch hier wieder in typischer „Wing Commander"-Manier gegen das korrupte Terran Overlord Government (TOG) anfliegen müssen. Die nahtlos an den Vorgänger „Renegade: Battle for Jacob's Star" anknüpfende Geschichte entwickelt sich dabei mit den einzelnen Missionen weiter. Der Kampf gegen das Böse im Staatsdienst findet diesmal unter SVGA statt und bietet dem Wohnzimmerpiloten zehn unterschiedliche Raumgleiter sowie eine Modemoption für Head-to-Head-Duelle an. Und falls die Guten sich rechtzeitig organisieren, werden wir auch ihren Feldzug im nächsten Heft kritisch begutachten.

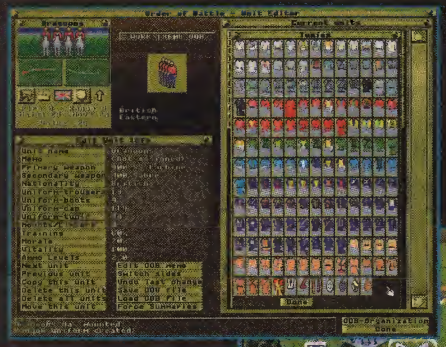


GREAT BATTLES OF ALEXANDER





Voraussichtlich im Juni kommt es dann zu einer digitalen Neuauflage der Schlachten Alexanders des Großen. SSI feiert damit zugleich das hauseigene „Win 95"-Debüt und präsentiert erstmals das „Iso-Hex"-System, mit dem man sich optisch den Tabletop-Games mit Zinnminiaturen annähern will. Diese Darstellungsweise gestattet das gleichzeitige Öffnen mehrerer Grafikfenster, wodurch auch das Betrachten des Geschehens von verschiedenen Kartenpositionen aus möglich werden soll. Gesellige Feldherren dürfen sich auf eine Modemoption freuen – und alle Tierfreunde auf die Elefanteneinheiten, die sie neben den übrigen authentischen Truppen anno Alex vorfinden. Dazu gibt's Sprachausgabe und einen ungewöhnlich ausführlichen Lexikonteil, der auch auf Alexanders Leben abseits der Schlachtfelder eingeht.





WARGAME CONSTRUCTION SET III: AGE OF RIFLES (1848 – 1905)

Der nächste Titel aus der erfolgreichen Construction Set-Serie handelt ebenfalls vor geschichtlichem Hintergrund und widmet sich dem Infanteriekrieg auf dem Stand der Militärtechnik im vorigen Jahrhundert. Wieder lebendig wird er in rund 50 Einzelkämpfen, für die man bis dato eher selten versoftete Szenarien gewählt hat: den Krimkrieg, die diversen Auseinandersetzungen Preußens mit Österreich und Frankreich, den Russisch-Japanischen Konflikt und den berühmten Boxeraufstand in China. Den eigentlichen Kern des Programms bildet aber natürlich der Konstruktionsteil, bei dem vom Karteneditor über eine umfassende Waffenenzyklopädie bis zur Uniform-Färberei praktisch an alles gedacht wurde. Auf



NECRODOME

Auch dieses exklusiv für „Win 95" produzierte, überaus düstere Endzeit-Szenario stammt von SSI – obwohl darin ein ebenso futuristisches wie gefährliches 3D-Rennen veranstaltet wird! In schwerbewaffneten Autos oder gar Panzern darf man gegen die elektronische oder menschliche Konkurrenz antreten; im Cooperative-Modus ist aber auch das gemeinsame Gasgeben mit einem Freund erlaubt. Das Fahrverhalten der beteiligten Karossen soll gnadenlos realistisch sein, bei der Grafik setzt man auf schattierte und texturierte 3D-Polygone, Lichteffekte, zerbröselnde Brücken und atemberaubende Blechschäden im Look der handelsüblichen Ballerdungeons. Der offizielle Startschuß für den ersten Ausflug der Strategen ins rasende Genre fällt im August.





STAR GENERAL

Last but not least ein kurzer Ausblick auf das Strategenleben nach „Fantasy General": Im Oktober hebt der auch hier zugrundegelegte „Panzer General" ins Weltall ab, wo die SF-Krieger eine aus mehreren Szenarien bestehende Kampagne erwartet. Dabei werden sie einmal auf zahlreichen Planeten Aliens von der Wabe putzen, darüber hinaus stehen aber auch schicke Gleiter für packende Raumschlachten bereit. (mic)

TERRA NOVA
STRIKE FORCE CENTAURI

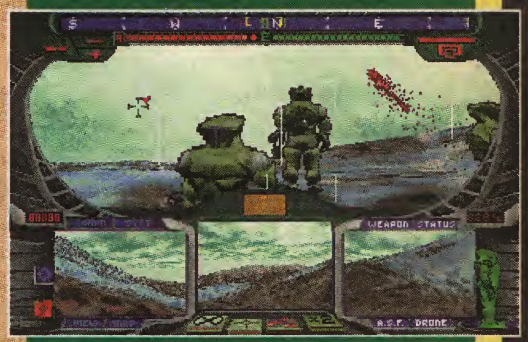
Mit einem witzigen Top Secret-Umschlag voller Unterlagen zur neuen SF-Simulation von Looking Glass Technologies hat uns Soft-gold kürzlich überrascht: Freut Euch auf eine Art „Wing Commander" im 3D-Dungeonlook!

Zwar hat der amerikanische Hersteller erst durch seinen Realo-Flugi „Flight Unlimited" internationale Aufmerksamkeit erlangt, doch wissen Insider, daß auch die seinerzeit aufsehenerregenden 3D-Rollenspiele der „Ultima Underworld" sowie Origins „System Shock" dort ihren Ursprung fanden. In den nächsten Wochen liefern die Glasgucker nun die 39 Missionen von Terra Nova aus – und das ist beileibe keine Öko-Simulation, wie oft fälschlich behauptet wurde.

Tatsächlich geht es hier um die Gefechte einer futuristischen Elitetruppe, die gegen die Mannen der üblen „Earth Hegemony" zu Felde zieht. Der Spieler erhält dabei die Befehlsgewalt über bis zu drei Soldaten, die optional auch selbständig agieren und bei Bedarf sogar über Funk Meldungen, Warnungen oder Hilfeschreie absetzen. Die mit eigenen Charakterzügen und einer Ausbildung als Sprengstoffexperte, Sanitäter etc. gesegneten Kämpen stecken in schwerbewaffneten Kampfrüstungen, die sie selbst den Abwurf aus einem Flieger überstehen lassen. Weitere Besonderheiten der Mechano-Klamotten wären etwa eingebaute Jetpacks oder Drohnen zwecks Erkundung des Terrains.

Im Gegensatz zu den üblichen Actionschlachten in dreidimensionalem Texture-Gelände wird hier aber der Realismus großgeschrieben: Explosionen folgt stets eine Druckwelle, die dickeren Brummer unter den zehn Waffensystemen warten mit einem Rückstoß auf, die Schwerkraft variiert von Planet zu Planet und hat Einfluß auf die Flugbahn der Geschosse. Ja, selbst den Dopplereffekt haben die Physiker bei Looking Glass übernommen. All das schlägt sich auch in der Grafik nieder, es ist also mit Regen, Schneefall, Wind, Luftflimmern bei Hitze und Reflektionen auf Wasserflächen zu rechnen. Wolken und Sterne bewegen sich, und bei Donner kann man tatsächlich auszählen, wie weit das Gewitter noch entfernt ist!

Damit die bislang wohl realistischste Außenwelt auf einem Computermonitor auch akustisch möglichst plastisch wirkt, werden die detailgetreuen Geräusche im Raumklangsystem „Q-Sound" erklingen. Für das Vorantreiben der packenden Story sind aufwendige FM-Videos im Stil von „Wing Commander" zwischen den Aufträgen zuständig, deren Sprachausgabe anläßlich der deutschen Version lippensynchron übersetzt wird. Auch ein komfortabler Szenario-Editor ist bereits vorhanden, Monitore in konfigurierbaren Fenstern werden während des Spiels für die volle Rundumsicht sorgen, und bis zum Jahresende ist zudem mit einem Multiplayer-Update zu rechnen. Mit einem ausführlichen Test dürft Ihr aber bereits in der nächsten Ausgabe rechnen! (mm)











KOLBERG v. KRENSKI

7th LEVEL.

Räumt die Highways und sperrt die Großmütter ein!

HIER KÖMMT DAS ABGEFAHRENSTE JUMP'N RUN DES JAHRES!



PRÄDIKAT: CHAOS ZUM KAUFEN

ARCADE AMERICA











- mit Nina Hagen als deutsche Stimme
- mehr als 10.000 Frames in Spielfilmqualität
- versteckte Geheim- und Bonusräume
- 10 Locations mit über 60 Leveln
- schriller Humor bis zum Abwinken

WINDOWS 3.1 WINDOWS 95

INFOS UNTER DER HOTLINE: 0180/530 45 25

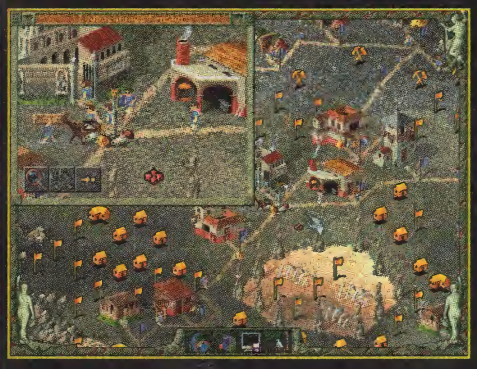
Im Vertrieb von: BMG INTERACTIVE

Die Siedler II



Der runderneuerte Nachfolger von Blue Bytes Geniestreich aus dem Jahre 1994 sorgt für Unruhe in den Gärtnereien: Angeblich werden dort schon erste Lorbeerkränze für das Stratego-Sequel geflochten!









Hinter der Fortsetzung stehen ja auch lauter bewährte Kräfte. So kann Hauptprogrammierer Thomas Häuser auf „Great Courts" und „History Line" verweisen, der Chefgrafiker Christoph Werner zeichnete bereits für das Aussehen der ersten Siedler verantwortlich, und Musikus Heiko Ruttmann war als Komponist bei der Saga um die „Battle Isle" tätig.

Das verfeinerte Gameplay bietet jetzt vier Volksstämme (Römer, Wikinger, Asiaten, Afrikaner) zur Wahl an, die man entweder durch zehn Kampagnen oder rund 50 Einzelmissionen schleusen darf. Die in sechs Designs (Gras, Wüste, Sumpf, Höhlen, Lava, Schnee) vorrätige und schräg von oben gezeigte Landschaft bleibt dabei neuerdings à la „Dune II" im Dunkeln, bis ein Erkundungstrupp Licht in die Sache bringt. Um sie in Echtzeit zu besiedeln, errichtet man per Mausklick bis zu 30 verschiedene Sägewerke, Hafengebäude, Bauernhöfe etc. und ein verbindendes Wegenetz. Das führt mit einer gewissen Zwangsläufigkeit zur Produktion von Holz, Eisen und Nahrungsmitteln, was ebenso automatisch eine Vermehrung der Bevölkerung zur Folge hat.

Ganz ähnliche Dinge passieren unterdessen bei den maximal sieben rechnergesteuerten Stämmen oder auf der anderen Hälfte des Splitscreens im Zwei-Siedler-Modus. Früher oder später kommt es auch zu kriegerischen Zusammenstößen mit der Konkurrenz, die vom eigenen Heer selbständig ausgefochten werden – sofern man es zuvor aus sechs möglichen Truppengattungen aufgebaut hat. Für den Gewinn einer kompletten Mission gelten dagegen ganz unterschiedliche Siegbedingungen: Mal soll man sämtliche Feinde von der Landkarte putzen, dann wieder eine bestimmte Erfindung machen oder einfach das Ausgangstor zur nächsten Spielebene finden.

Die zahlreichen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger lassen sich hier freilich nur kurz antippen. So wurde der simulierte Wirtschaftskreislauf durch neue Berufe, Gebäude- und Landschaftstypen noch komplexer; dazu gehören z.B. Jäger, Baracken und Inseln, die man mit (natürlich selbstkonstruierten) Fähren ansteuern kann. Die detailreiche SVGA-Optik erlaubt eine Auflösung von bis zu 1.280 x 1.024 Pixeln und bevölkert die mehrere Bildschirme umfassende Landkarte mit insgesamt 65.000 Wuselmännchen in Gouraud Shading. Außerdem gibt's eine mit Sprachausgabe versehene Begleitgeschichte und vor allem eine gründlich renovierte Benutzeroberfläche im Stil von „Windows" – mit verschiebbaren Fenstern, Pulldown-Menüs und Online-Hilfen.

Bleibt nur noch die Frage, wann die neue Heimat am PC ihre Tore zu öffnen gedenkt. Schön zu wissen, daß es bereits Ende April soweit sein soll. Ist da nicht ohnehin Bauspartag? (md)





NORMALITY





Knapp eine Million Mark, zwei Jahre Entwicklungszeit und die Nerven von 20 Programmierern hat dieses 3D-Abenteuer bisher gekostet. In den kommenden Wochen soll sich zeigen, ob die Rechnung für Hersteller Gremlin aufgeht.

Die Basisidee zu der abgedrehten Mischung aus Orwells „1984" und der Gilliam-Farce „Brazil" entwickelte Ade Carless, von dem Plattform-Läufer ja bereits die witzige Ninja-Ameise „Zool" kennen. Schauplatz der in nicht allzu ferner Zukunft angesiedelten Handlung ist der Stadtstaat Neutropolis, wo die Norm-Polizei ein wachsames Auge auf jeden schrägen Vogel hat – insbesondere auf den Punker Kent, der schon im Intro wegen Abweichungen vom drögen Standard zur Dauerberieselung vor der heimischen Glotze verdonnert wird. Um mit ihm irgendwann eine Revolution gegen den ganz normalen Wahnsinn anzetteln zu können, wird der Spieler dem Jungen also erst mal bei der Flucht aus dem staatlich verordneten Wohnzimmerterror helfen müssen. Dann kann man daran gehen, Kontakte zur hiesigen Untergrundbewegung aufzubauen...

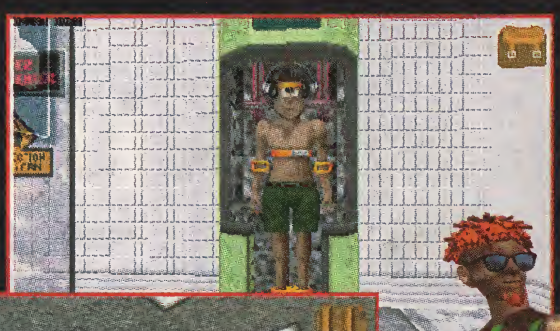


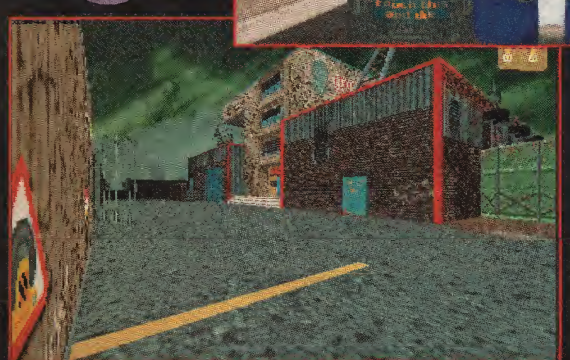
Für die grafische Gestaltung der über 120 Örtlichkeiten des Spiels haben sich die Normalos bei Gremlin mehr an den einschlägigen Action-Dungeons als am Normalfall des Abenteuergenres orientiert. So werden all die 3D-Straßenzüge, Bars, Fabriken oder Hafenanlagen mittels der Cursortasten zügig scrollend durchwandert, während Kent längere Wegstrecken per Maus auf einer anklickbaren Stadtsilhouette zurücklegt. Hier kartographiert das Programm alle neuen Adressen automatisch ein, die man in zahl- und gagreichen Anklicksatzgesprächen ausbaldowert: In deutscher Sprachausgabe und optional von Textzeilen unterlegt, wird Kent mit allerlei haarsträubenden Charakteren vom treudoofen Polizisten bis hin zum übergewichtigen Sofatester plaudern können bzw. müssen. Und damit das Vergnügen auch optischer Natur ist, hat man sämtliche Figuren schön groß gerendert und mit jeweils 100 Motion-Capture-Sequenzen versehen, was ihnen höchst geschmeidige Animationen einbrachte.

Fast ebenso originell wie der Plot wurde die Befehlseingabe (schauen, nehmen, benutzen etc.) gestaltet, erfolgt sie doch über eine beklickbare Comicpuppe. So richtig normal sollen bei Normality allenfalls die Rätsel ausfallen, denn wie gewohnt müssen haufenweise Gegenstände zwecks späterer Verwendung eingesackt werden – dazu kommen ein paar kleine Actioneinlagen gegen die Ordnungshüter. Erfolge werden so oder so mit einem von mehr als 120 FM-Videos honoriert, das dann automatisch den Bildschirm füllt. Genau wie das gesamte Spiel können sie wahlweise in VGA oder SVGA betrachtet werden.

Das Beste kommt aber normalerweise immer zum Schluß: Ab Ende April werden sich auch die Besitzer eines heutzutage ja nicht mehr so ganz normgerechten 486ers mit nur 4 MB RAM an dieser mit Punk-Rock und Comic-Pop unterlegten SF-Groteske erfreuen dürfen! (md)











Die Fugger II

Im Jahr 1988 regierten noch C64, Atari ST und Amiga das Reich der Computerspiele. Auf diesen Rechnern wiederum regierten seinerzeit „Die Fugger" den mittelalterlichen Handel – bald regieren sie am PC weiter!





Jedenfalls, wenn es nach Sunflowers geht, wo man für die modernisierte Version des Handelsklassikers die Programmierer des Originals reaktivieren konnte: Lars Martensen und Matthias Kriesell. In Kürze wollen die beiden bis zu sechs PC-Kaufleute ins Jahr 1600 zurückbeamen, auf daß sie durch die Produktion und den Verkauf von 15 Waren ein Vermögen machen und sich so in höchste politische bzw. kirchliche Ämter einkaufen können.

Der Handel mit Holz, Fischen oder Pfeffer wird im Jahresturnus über die Bühne gehen, wobei man der Packung beiliegende Auftragskarten in das rundenweise Gameplay einbeziehen kann: Ähnlich dem Brettspiel „Risiko" sind darauf 30 individuelle Spielziele (mal muß ein bestimmter Geldbetrag erwirtschaftet, mal eine gesellschaftliche Position wie Graf oder Bischof erreicht werden) vermerkt. So weit, so optional, denn der Start in einer kleinen Niederlassung ist stets zwingend vorgeschrieben. Sie liegt in einer von zehn Städten und produziert mittels zuvor engagierter Arbeiter bis zu drei verschiedene Güter. Diese können nun direkt vor Ort verkauft oder mit zu diesem Zweck konstruierten Wagen, Schiffen und Ballons in andere Ansiedlungen verfrachtet werden.

Wo Angebot und Nachfrage den Handel bestimmen, da sind aber auch Wegelagerer nicht fern. Um gegen sie auf einem Kampfscreen bestehen zu können, ist gut beraten, wer in ein paar Söldner investiert. Diese schützen das Hab und Gut ihres Herrn dann in Echtzeit, wobei der das Gerangel jederzeit unterbrechen darf, um Befehle wie „Angriff" oder „Rückzug" zu erteilen. Man kann aber auch selbst Räuber anheuern, damit sie den konkurrierenden Karawanen auflauern. Ansonsten steckt man seine Überschüsse in Zweigniederlassungen und beauftragt Direktoren mit deren Leitung. Zumal ja auch an der persönlichen Karriere gebastelt sein will: Fleißiges Spenden, Spionieren, Bestechen und Intrigieren wird mit dem Kauf und Ausbau eines schönen Landsitzes belohnt. Und so was fördert nicht nur die Beförderungen, sondern beeindruckt auch die Damen – damit eines Tages der (natürlich eheliche) Nachwuchs die Geschäfte weiterführen kann.

Last not least sollen allerlei historisch verbürgte Zufallsereignisse sowie locker eingestreute 3D-Renderanimationen das mittelalterliche Ränkespiel abrunden. Wie die mausgesteuerte Menügrafik können auch letztere in zwei Auflösungen zur Aufführung kommen, während deutsche Sprachausgabe und zeitgenössische Musik aus 32 Kanälen für Stimmung sorgen. Den Kaufleuten im Joker-Kontor bleibt damit nur noch die Hoffnung auf eine rechtzeitige Testsendung für das nächste Heft: Möge Sunflowers schnell handeln... (md)



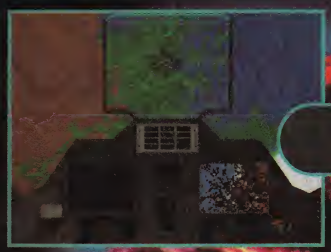


BATTLECRUISER 3000AD



HANDEL

RESSOURCENMANAGEMENT



KAMPF

STRATEGIE









ERSTELLT VON TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

ERHÄLTLICH AUF PC CD-ROM

Battlecruiser 3000AD and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software.Inc.
Distributed by GAMETEK Deutschland GmbH Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany. Tel. +49 (0) 2161 189702 Fax. +49 (0) 2161 189722

DESCENT II

Vor gut einem Jahr öffneten Parallax und Interplay den Fliegern sehr erfolgreich die Tore zu 3D-Dungeons – jetzt startet der Nachfolger durch und nimmt ebenfalls Kurs auf die Spitzenplätze der Charts.





Nicht auf die Lampe schießen!



Jetzt wißt Ihr auch, warum



Anflug auf den Reaktor

Wir erinnern uns: Auf dem Saturn probten Minenroboter den Aufstand. Nachdem ihn der Spieler in seinem Raumgleiter niedergeschlagen hatte, befindet er sich hier zu Beginn auf dem Rückflug zu Mutter Erde. Doch da ereilt ihn ein neuer Hilferuf, denn die Revolution der Blechsklaven hat inzwischen auf fünf weitere Planeten übergegriffen. In der Praxis bedeutet das nichts anderes, als daß nun in 30 ganz neuen Levels Robbis zerbröselt, Items gefunden, Minenarbeiter gerettet und Hauptreaktoren vernichtet werden müssen – ehe man sich jeweils unter Zeitdruck auf die Suche nach dem Ausgang macht.

Am 3D-System haben die Programmierer von Parallax dabei grundsätzlich nichts geändert, ist es doch nach wie vor einzigartig. Wo sonst kann man sich in der Tat völlig frei in alle Richtungen bewegen? Dazu kommen wieder zwei Multiplayer-Optionen, wie sie erdgebundene Texture-Dungeons häufig auch zu bieten haben. Doch kommt Descent II nach wie vor ohne die sonst in diesem Genre üblichen Blut- und Gewaltexzesse aus, ohne deshalb grafisch oder in puncto Spielspaß gegenüber der Konkurrenz abzufallen. Ebenfalls wie gehabt gibt es nämlich durch versteckte Codekarten gesicherte Tore und Geheimräume bzw. -gänge sowie fünf Schwierigkeitsgrade.

Zu den wichtigsten neuen Features gehört der „Guide-Bot", nach dem man unbedingt Ausschau halten sollte: Er sucht nicht nur selbständig Türöffner, sondern weist bei Bedarf auch den direkten Weg nach draußen. Quasi sein böses Gegenstück ist der „Thief-Bot", der es auf Energie und Waffen des Spielers abgesehen hat. Zu diesen beiden Robotneuheiten gesellt sich ein (aufsammelbarer) Afterburner, welcher den Gleiter um bis zu 50 Prozent schneller macht. Dieser Tempogewinn bewahrt allerdings niemanden vor höllisch viel Umsicht in den hiesigen Stollen – die anfänglich drei Schiffe bzw. Leben sind oft schneller beim Teufel, als man „o Gott!" sagen kann…

Alles in allem machen dem Tunnelflieger nun 18 verschiedene Blechhaufen das Leben schwer und den Griff nach den zehn neuen Waffen leicht. Im Sortiment findet man z.B. Lenkraketen, aufrüstbare Laser oder eine durchschlagskräftige Helix-Kanone. Alles gut zu gebrauchen, denn auch der Feind hat dazugelernt und zieht sich jetzt unter Beschuß schon mal zurück oder versucht gar, den Spieler in einen Hinterhalt zu locken. Neu dabei sind zudem die unterschiedlichen Kameraperspektiven, die sich ins Cockpit einblenden lassen und so etwa gleichzeitig den Blickwinkel des „Guide-Bot" und die Rückansicht zeigen. Auch eine Raketenkamera, wie man sie aus herkömmlichen Flugsimulationen kennt, ist anwählbar.

Was die Optionen betrifft, so haben gesellige Aktionisten die Wahl zwischen einer (Null-) Modemoption sowie dem Netzwerkmodus für bis zu acht Teilnehmer. Die bekannten Modi „Miteinander" und „Gegeneinander" wurden übernommen, wobei die erwähnten Kamerascreens auch die Perspektive eines anderen Piloten zeigen können. Zudem dürfen Waffen, Energie und Munition nun untereinander ausgetauscht werden, um etwa einem in Bedrängnis geratenen

Kollegen zu helfen. Hilfreich bei der Orientierung ist unterdessen ein Automapping, dessen schematische 3D-Darstellung der Mine wiederum zoom- und um drei Achsen drehbar ist.

Was unserem Pressetestmuster dagegen leider noch fehlte, das waren die CD-Zwischensequenzen der Verkaufsversion. Außerdem war sich Interplay bei Redaktionsschluß noch nicht darüber im klaren, ob es eine deutsche Fassung geben soll. Fest steht indessen, daß die neue SVGA-Grafik (wie sie für Teil eins als Patch erhältlich ist) außer der Standardauflösung von 640 x 480 Pixeln auch 800 x 600 Bildpunkte zuläßt. Wer jedoch keinen Pentium 133 sein eigen nennt, der bleibt lieber beim gröberen VGA-Modus, wenn er nicht durch die interstellaren Minen ruckeln will. Die schönen Lichteffekte des Vorgängers gibt's übrigens auch hier wieder zu sehen, und wer die frisch eingebauten Grubenlampen zerballert, der muß sich jetzt gar im Lichtkegel seiner Scheinwerfer weiter voranarbeiten.

An der zur jeweiligen Situation passenden Akustik aus Sound-FX und düsterer MIDI-Musik hat sich wenig geändert, sie ist immer noch klasse. Die logisch aufgebaute Steuerung bekommt man speziell in einer Mischung aus Thrustmaster bzw. Flightstick Pro und Tastatur intuitiv in den Griff, und natürlich werden einmal mehr VR-Geräte wie das „VFX1" oder die „i-glasses!" unterstützt. Aber auch am guten alten Monitor kommt bei Descent II viel Freude auf – wovon sich jeder anhand der drei Levels lang voll spielbaren Schnupperversion auf der Begleit-CD des aktuellen MULTIMEDIA JOKER selbst ein Test-Bild machen kann. (mash)



Hilfe!

Zum Vergleich: der VGA-Modus



Übersicht dank Karte

Was für ein fetter Brocken!



Ein Schlüssel...

...und die dazugehörige Tür



Wer den Guide-Bot befreit...

...dem wird es das Helferlein danken!

Descent II
(Parallax/Interplay)

Verbesserter 3D-Tunnelflug für schußstarke Dungeonläufer.

GRAFIK	78%
SOUND	80%
STEUERUNG	81%
MOTIVATION	79%



80%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Spectrum +/16, Ultrasound, General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, CH Flightstick/Pro/Throttle, Thrustmaster-Familie, Gravis Gamepad/Phoenix, VFX 1, CyberMaxx, i-glasses!, 3DMax
AUSGABE:	Komplett englisch

TEMPEST 2000

Im Clinch mit dem Konkursrichter besann sich der gebeutelte Videospiel-Pionier Atari auf den PC und die eigenen Arcade-Wurzeln: Man hat eine Ballerei aus dem Jahre 1981 ausgegraben und frisch aufgeputzt.

Coin Op-Original vorgelegt hat: Der Spieler lenkt ein Gefährt am Rand verschiedener Polygon-Netze entlang und ballert aus Leibeskräften auf Kanonenfutter, das in immer fieseren Formationen aus der 3D-Tiefe heraneilt. Jeder Treffer löst dabei ein wortreiches Getöse sowie ein farbenprächtiges Pixelfeuerwerk aus.



Im Temporausch



Der Bonuslevel für geübte Kanoniere

Die vorliegende Version entspricht exakt der Jaguar-Umsetzung, die Kultprogrammierer Jeff Minter von dem Doch das Gameplay besteht nicht nur aus actionreichem Stumpfsinn, denn die unterschiedlich gesponnenen Netze verlangen nach geplanter Abschußreihenfolge und dem überlegten Einsatz der Smartbombs, Power-Ups und Begleitsatelliten. Am besten gefällt das im Duo-Modus, bei dem man entweder simultan je ein Netz freikämpft oder sich (und die Gegner) am vertikal geteilten Screen bzw. auf einem seriell verbandelten Rechner-Paar bekriegt. In jeder Variante versprühen dabei eine völlig abstrakte 3D-Optik und mitreißender Technosound den Charme der frühen Jahre.

Wer also auf grafisch spartanische, aber hervorragend steuerbare Skurrilitäten steht, wird Tempest 2000 lieben – alle anderen lassen besser die Finger davon. (rl)

Tempest 2000
(Atari Interactive)

Rasante Techno-Ballerei mit abstrakter Grafik.

GRAFIK	31%
SOUND	80%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	66%



63%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 69.– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	Ab 4 MB RAM und 2 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett deutsch

TERMINATOR FUTURE SHOCK

Was Bethesda Software bisher aus der Filmlizenz gemacht hat, war bis hin zu „Terminator Rampage" eher enttäuschend – und daran hat sich hier auch durch den Vertriebswechsel zu Virgin nichts geändert.

Immerhin schockt diese Zukunft mit dem weltersten Multiplayer-Gameplay für nur eine Spielfigur: Da Beine und Waffen (samt Kopf) des populären Androiden getrennt über Tastatur, Maus und/oder Stick zu steuern sind, braucht man schon einen Partner vor dem Monitor, um den Helden des Widerstands heil durch das zerstörte Los Angeles des Jahres 2015 zu bugsieren!

Der Rest ist ein Ballerdungeon ohne Dungeons, denn in über 40 3D-Missionen geht es Feind-Terminatoren, Robo-Spinnen oder Gleitern mit vorgehaltener Wumme an den Kragen. Im Kampf gegen die 20 Sorten von Gegnern stehen fast ebenso viele Waffen (MGs, Handgranaten etc.) zur Verfügung, und manchmal darf man sogar ein Fahrzeug entern. Der optische Eindruck ist dabei freilich trotz einiger netter Lichteffekte eher trübe und blockig. Dazu gesellt sich aber atmosphärischer Sound, dessen Geräusche wohl noch das Beste am Ganzen sind.

Fazit: Ein „Hörspiel" für schizophrene Aktionisten, die auch vor kleinen Knobeleien nicht zurückschrecken – und sich über eine Kombi-Steuerung freuen, die ihren beiden Persönlichkeiten zu schaffen macht. (mm)



Pfui Spinne!

Terminator: Future Shock
(Bethesda/Virgin)

Unspektakulare 3D-Ballerei mit spektakular kompliziertem Handling.

GRAFIK	62%
SOUND	74%
STEUERUNG	46%
MOTIVATION	55%



57%

USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 99.– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33, empfohlen sei ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM, 23 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Roland, Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Stick, Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch



Johnny Bazookatone

Das Design könnte vom Friseur der Leningrad Cowboys stammen, aber tatsächlich wurde dieses rockige Jump & Run von Arc Developments für U.S. Gold komponiert. Und die Jungs haben den Bogen wirklich raus!

Auf dieser Digi-Bühne gibt eindeutig der Sound den Ton an, und nicht umsonst steckt in der Packung auch eine Audio-CD mit einer Stunde Musik vom Feinsten – der Titeltrack „Mr. Sambo" stammt gar von „Bon Jovi"-Gitarrero Richie Sambora. Zu sehr sollte man sich davon jedoch nicht ablenken lassen, denn es ist kein Zuckerschlecken, den Helden hier auf der vertikalen und horizontalen Suche nach seiner geliebten Klampfe Anita zu begleiten.

Die actionreiche Reise führt durch fünf verschiedene, aus insgesamt 18 Levels bestehende Örtlichkeiten. Allerorten wollen witzig gestylte Gegner der unterschiedlichsten Gefahrenklassen Johnnys Karriere vorzeitig beenden; am Ende hat dann der Instrumentendieb El Diablo noch seinen großen Auftritt. Die Flötentöne bringt man der Feindesschar mit einer Gitarren-Wumme bei, die neben (nicht nur) gehörschädigenden Salven und einem Superschuß noch mehr Überraschungsnummern im Repertoire hat. Sie saugt z.B. auch Gegenstände wie Schlüssel ein, um sie dann an der richtigen Stelle wieder auszuspucken, oder bremst Sprünge in die Tiefe nach dem Rückstoßprinzip ab.

Wenn es hart auf hart kommt, kann man auch ganz andere Saiten aufziehen und zum Punk-Pogo-Spin-Angriff übergehen, der die Gegner buchstäblich vom Screen wirbelt.

Wer die Steuerungsakkorde richtig in den Griff bekommen will, musiziert auf den hiesigen Plattformen idealerweise mit einem Joypad. Geschick und Timing allein ebnen aber noch nicht den Weg zum Levelausgang, denn wegen des gnadenlosen Gamedesigns sollte man dazu auch eine ganze Portion Hartnäckigkeit und ein gut geöltes Gedächtnis ins Spiel bringen. Beispiel gefällig? Hin und wieder muß Mr. Bazookatone in uneinsehbare Tiefen springen und trotzdem genau zur richtigen Zeit am richtigen Punkt landen…

Als Lohn der Mühe winken knallig bunte und sauber gescrollte Rendergrafiken mit gagreichen Animationen. Die genreüblichen Sammelmaterialien, Continues und Paßwörter gehören ebenfalls zum Programm dieser Floorshow; die Empfehlung kann daher nur lauten: Licht aus, Spot an und Bildschirmbühne frei für Johnny Bazookatone! (st)



Monstermeucheln im Akkord



Da ist Musik drin!



Hier gibt´s was auf die Ohren



Mr. Boombastik bei der Arbeit

Johnny Bazookatone
(Arc Developments/ U.S. Gold)

Verrocktes Jump & Run mit himmlischem Sound und höllischem Schwierigkeitsgrad.

GRAFIK	75%
SOUND	90%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	78%



76%

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

DATENTRÄGER:	1 CD plus 1Audio-CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Gravis Gamepad
AUSGABE:	Komplett englisch

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Abuse (dt.)	69,99 *	
Addams Family Pinball	69,99 *	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Albion (dt.)	89,99	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Assault Rigs	69,99 *	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99 *	
Batman Forever	89,99 *	
Battle in Time	79,99 *	
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	79,99 *	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Braindead 13 (dt.)	69,99	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99 *	
C64 Action Pack (Win 95)	39,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99 *	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
Chronicles of the Sword	79,99 *	
Chronomaster	79,99 *	
CivNet (dt.)	99,99	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	29,99	
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *	
Corpse Killer	79,99 *	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99 *	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
D (dt.)	89,99 *	
Daggerfall (dt.)	99,99 *	
Death Gate	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Der Seelenturm (dt.)	69,99	
Descent 2	79,99 *	
Destruction Derby	99,95	
Die Fugger 2 (dt.)	79,99 *	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99 *	
Discworld (dt.)	89,95	
Doppelkopf (Windows, dt.)	39,00	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99 *	
Earthworm Jim (Win 95, dt.)	69,99	
Ecco the Dolphin	59,99 *	
Elisabeth I. (dt.)	99,99 *	
ESPN Extreme Games	59,99 *	
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	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *	
Frankenstein (dt.)	79,99	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Front Page Sports: Football 96	69,99	
Gabriel Knight 2	79,99	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Harpoon 2 Deluxe	79,99	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	99,99 *	
Heroes of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hugo	69,99	69,95
Imperium Romanum (dt.)	89,99	
IndyCar Racing 2	79,99	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	
Jewels of the Oracle	89,99	
Johnny Bazookatone	69,99	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99 *	
Lode Runner Online (dt.)		79,99
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99 *	
Made in Germany: Anstoss,		
Battle Isle 2, Sternenschweif	69,99	
Mag! (dt.)	79,99	79,99 *
Magic the Gathering (dt.)	99,99 *	
Maximum Surge	79,99 *	
Mechwarrior 2 (Win 95, Netzwerk)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	89,99	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pinball Wizzard 2000	69,99	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	89,99 *	89,99
Prince of Persia Collection	49,99	
Project Paradise	89,99 *	
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	
Radix – Beyond the Void	59,99	
Rayman (dt.)	79,99 *	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ridge Racer	59,99 *	
Ripper (dt.)	79,99 *	
Rise 2: The Resurrection	89,99 *	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	89,99 *	
Schleichfahrt (dt.)	89,99 *	
Sensible Golf	69,99 *	69,99
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shannara (dt.)	79,99 *	
Shell Shock	79,99 *	
Shivers (dt.)	79,99	
Sid Meier Coll.: Civiliz., Coloniz.,		
Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe	89,99	
Silent Hunter	79,99 *	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Hulk – The Blood Angels	89,99 *	
Star Trek: Deep Space Nine	79,99 *	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *	
Stonekeep (dt.)	85,00	
Super Star Wars (dt.)	69,99 *	
Syndicate Wars (dt.)	89,99 *	
Teamchef (dt.)	89,99	
Tek War	79,99	
Tempest 2000 (dt.)	59,99	
Terminator: Future Shock	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig	69,99	
Thexder	59,99	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Thunderhawk 2	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 *

PC-Spiele	CD	Disk
Top Gun – Fire At Will (dt.)	99,99 *	
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Total Distortion	79,99 *	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Trophy Bass	79,99	
Under a Killing Moon	69,95	
Virtual Snooker	79,99 *	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
War College (UMS 3, dt.)	79,99 *	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
Warhammer	79,99	
Warplanes 2	109,99 *	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: Lands of Lore		
Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99 *	
Zork Nemesis	79,99 *	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 – Pacific Air War	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: Aces over Europe,		
Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Air Power	19,99	
Aliens	29,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99 *	
Battle Bugs	19,99 *	19,95
Beneath A Steel Sky	19,95	9,95
Caesar 1	19,99	
Civilization	39,95	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99 *	
Critical Path (dt.)	29,99	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Clou incl. Profidisk (dt.)	29,95	
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
Ecstatica	39,99	
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99	
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99	
Goblins 3	19,99	
Hell (dt.)	29,95	
Hexen AKTIONSPREIS	49,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Kings Quest 6	19,99	
Kings Quest 7 (dt.)	39,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99 *	
Lemmings für Windows	29,99	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Lemmings 3 (All New World)	39,99	
X-Mas Lemmings		19,99
Lode Runner (dt.)	19,99	
Lollypop (dt.)	19,99	
Magic Carpet Plus (dt.)	49,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Mega-Tri-Pak: USS Ticonderoga,		
Cyclemania, Thunderscape	29,99	
Nascar Racing	29,99 *	
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	
Novastorm	39,99	
Oldtimer (dt.)	29,95	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Rüsselsheim (dt.)	19,99	
Sam & Max (dt.)	29,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Quest 4	19,99	
Space Quest 5	19,99 *	
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 Street Fighter 2 Turbo	29,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
TV-Show: Bingo		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 Classic Compilation	29,95	
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	19,99	
WarCraft: Orks & Humans (engl.)	39,99	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	
X-COM Terror from the Deep (dt.)	29,99	

Software der anderen Art	CD	Disk
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1-Lexikon	39,99	
MTV Unplugged	49,99	
PC-Fahrschule	39,95	
Quest for Fame – Aerosmith	89,99	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Sex, Lügen & Video	39,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

CD-ROM 6fach-Speed, IDE	299,99
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	je 16,95
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks

CH F16 Combat Stick	169,99
CH Flightstick Pro	129,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick Analog SONDERAKTION	35,00
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Gravis Multiport + 2 Grip Pads + NHL 96	169,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	109,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	319,95
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	499,99
FIFA Soccer 96	89,99
Krazy Ivan	89,99
Panzer General *	89,99
Shockwave Assault	89,99
Starblade Alpha	89,99
Thunderhawk 2	89,99
Twisted Metal	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt. 16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt. 5,49
Starter Pack	Eiszeit	60 Karten	dt. 16,99
Booster Pack	Eiszeit	15 Karten	dt. 5,49
Chronicles		12 Karten	engl. 4,99
Renaissance		8 Karten	dt. 3,49
Heimatländer		8 Karten	dt. 3,99
Homelands		8 Karten	engl. 2,99



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

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



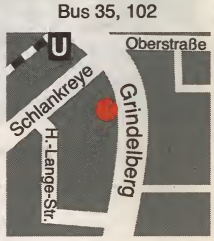
Media Point

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



AUSGEBRÜTET!

Lemmings total!

X-Mas Lemmings
PC Disk 19,99

Lemmings für Windows
CD-ROM 29,99

Lemmings 2
CD-ROM 29,95

Lemmings 3
CD-ROM 39,99

Höllisch gute Preise!

WarCraft
Orc & Humans
CD-ROM
39,99

Kings Quest 7
kompl. dt., CD-ROM
39,99

Unser Tip des Monats:

Terminator: Future Shock

3D-Action pur! Einfach genial!
CD-ROM
79,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Ecstatica
Ein Grafik-Adventure mit 3D-Umgebung und realistischer Animation in einer nie zuvor erlebten Schreckenswelt!
CD-ROM
39,99

Novastorm
Psygnosis präsentiert 3D-Weltraum-Action pur! – Schnallen Sie sich fest für einen höllischen Flug ...
CD-ROM
39,99

Aliens
CD-ROM
29,99

Super Street Fighter 2 Turbo
CD-ROM
29,99

Kaum zu glauben!
Drei Top-Spiele im Komplettpaket zum teuflisch guten Knüllerpreis!

Cyclemania
USS Ticonderoga
Thunderscape
CD-ROM, komplett für
29,99

Sam & Max
Hit the Road
Wir präsentieren das Top-Adventure von Lucas Arts zum absoluten Hammerpreis!
CD-ROM 29,99

Lode Runner
kompl. dt., PC Disk
19,99

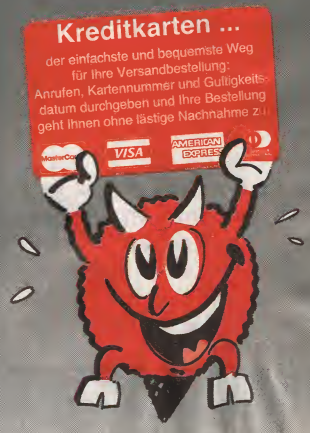


Media Point

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

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





Schlechte Nachrichten: Ostern muß dieses Jahr leider ausfallen, Vincent hat den Eierhasen ausgesaugt! So wie Ihr mich mit Euren Briefen aussaugt, gell? Jetzt noch schnell ein dezenter Hinweis auf das Interview mit meiner Wenigkeit in diesem Heft, schon fließt wieder das Herzblut aus der Feder...

PIXELFRASS

Seit ich „Win 95" installiert habe, bekomme ich bei Games im DOS-Modus immer Probleme mit der Maus: Der Zeiger radiert die Grafik aus! Auch ein neuer Nager nebst neuem Treiber half leider nicht; wißt Ihr Rat?
hofft Ulrich Buhr aus dem CompuServe.

Hier gibt's in der Tat guten Rat, und gar nicht teuer: „Win 95" hat bei der Installation einen neuen Maustreiber in die AUTOEXE geschrieben, den man bei solchen Problemen von Hand wieder rauskickt, um das alte Modell zu reaktivieren. Wenn man jetzt in allen Mausfraß-Fällen den Bootvorgang mit F8 unterbricht und die Option „Nur Eingabeaufforderung" anwäht, landet man zwar von vornherein im DOS-Modus, hat dafür aber keine Löcher mehr im Käse, äh, Spiel.
Gruß an alle mausigen Fenster-Fans, Euer Ghost

WIN A WINNER

Die ganze Welt meckert über „Win 95", dabei ist es das erste wirklich rundum zu gebrauchende Betriebssystem! Es gibt kein Game, das ich damit nicht zum Laufen gebracht hätte – wenn nicht direkt, dann über F8 und die Eingabeaufforderung. Außerdem arbeitet die 95er-Version bei mir wesentlich stabiler als die alten Fenster.
Noch was: Eure totale CD-ROM ist super, und ich hoffe, daß Ihr in Zukunft noch mehr Games draufpackt. Zum Thema Spiele fällt mir zu guter Letzt noch die Frage ein, warum Ihr die Wahl zum Spiel des Jahres nicht schon früher veranstaltet habt?
grübelt Christian Hennrich aus Friedrichweiler.

Mir gefällt die neue Fensterfront ohnehin prima: endlich Licht im Wohnzimmer! Daß meinen Kollegen bezüglich des Wahl-Fangs erst ziemlich spät ein Licht aufgegangen ist, mögest Du ihnen verzeihen – sie versprechen dafür auch weiterhin stete Verbesserungen an der Beilagscheibe. Ein Teil davon (neue Oberfläche, tolle Bonus-Screenshots, Spielesavestände, ein ganzer Schwung brandaktueller Zusatzlevels für „Warcraft 2" und nicht zuletzt die Vollversion von „Sim City") wurde ja bereits zu dieser Ausgabe realisiert.
Mit besten Grüßen von WINcent, Dein erleuchteter Ghost

WEG VOM FENSTER

Mit gemischten Gefühlen habe ich Ihre Hersteller-Umfrage gelesen. Gut, die Äußerungen der Softwarefirmen überraschen mich nicht, da es tatsächlich einfacher ist, unter „Windows 95" zu entwickeln. Aber für uns Konsumenten sehe ich bis jetzt keine Vorteile. Als abschreckendes Beispiel möchte ich hier „Panzer General II" anführen: Das Game stellt erheblich höhere Hardware-Anforderungen als der DOS-Vorgänger, ohne daß es größere Verbesserungen gäbe. Zweitens ist das Scrolling der Landkarte umständlicher, weil hier erst auf einen Button geklickt werden muß – ein typisches Problem, das auch bei anderen Win-Spielen noch auftauchen wird.
Somit mag die Umstellung zwar den Hard- bzw. Softwareherstellern nutzen, dem Verbraucher bringt sie hingegen nichts. Sollte eine Fachzeitschrift wie die Ihre den Herstellern nicht genauer auf die Finger sehen, wenn sie aus Bequemlichkeit unausgereifte Produkte verkaufen?
argumentiert F. Hansen aus Husum.

Daß der zweite Panzergeneral nicht gerade ein Musterbeispiel für eine geglückte 95er-Version ist, stimmt leider und kam in unserem Testbericht vom Februar auch durchaus zum Ausdruck. Unsere Meinungsseite in der letzten Ausgabe dürfte ebenfalls in Ihrem Sinne gewesen sein, wir sind uns also keiner Schuld bewußt. Davon abgesehen könnte man sich freilich die Frage stellen, ob es letzten Endes nicht auch dem Verbraucher nützt, wenn's die Hersteller einfacher haben...
Hat's auch lieber einfach als schwer, Ihr Ghost

WO WOHNEN KLINGONEN?

1) Als Hobby-Militärhistoriker und Fan des Vorgängers war ich auf „Panzer General II" ziemlich gespannt. Es gefällt mir auch sehr gut, doch in der Werbung heißt es: „Erstellen Sie eigene Szenarios mit dem Szenario-Generator!" Schön und gut, leider gibt es in diesem Programm keinen solchen. Oder doch?
2) Bei manchen Versandhändlern ist ein Game namens „Star Trek Klingon" im Angebot. Obwohl ich nun ein Trekkie bin, habe ich davon noch nie gehört; worum handelt es sich hier also? Und wird es von „Star Trek Omnipedia" eine deutsche Version geben?
3) Vor kurzem sah ich einen Bericht über einen 80 Millionen Mark teuren Supercomputer, der in irgendeiner deutschen Uni herumsteht. Könnte der PC-Games abspielen? Und wenn ja, wäre das nicht ein faszinierender Gedanke?
4) Mal ganz im Ernst: Angenommen, ich hätte so 300.000 Mäuse zur Verfügung, welchen Home-PC könnte ich damit erwerben?
grübelt Mario Beffert aus Pforzheim.

1) In den Anzeigen zu „Panzer General II" werden sogar zwei falsche Versprechungen gemacht, denn der beworbene Modem-Krieg ist ja ebenfalls nicht möglich. Sagen wir mal, es sei ein Versehen...
2) „Star Trek Klingon" soll hierzulande von Markt & Technik veröffentlicht werden, ist aber kein richtiges Spiel – sondern eher ein Infotainment-Titel, der u.a. auch einen Sprachkurs in Klingonisch beinhaltet! Eine deutsche Version des ebenfalls von Simon & Schuster produzierten Trekkie-Lexikons ist angekündigt, doch liegt uns derzeit noch kein Erscheinungstermin vor.
3) Tatsächlich verfügen diverse deutsche Hochschulen über Großrechenanlagen der sündteuren Art. Dabei handelt es sich zumeist um extrem leistungsstarke Zentralcomputer vom Schlage eines Cray, die ihre Rechenpower Dutzenden von Terminals gleichzeitig zur Verfügung stellen können. Und womöglich läuft da auf dem einen oder anderen Monitor dank eines PC-Emulators auch mal ein Spielchen. Aber was ist an diesem Gedanken so faszinierend? Also ich wohne lieber im Eigenheim als in einer Massensiedlung!
4) Welchen PC Du für 300.000 Märker erwerben kannst? Na, meinen zum Beispiel – ein paar tolle Spiele würde ich sogar noch drauflegen!
Großzügig wie immer, Dein Ghost

MESSERSCHARFE KRITIK

Der PC JOKER TOTAL ist CD-technisch gesehen eine totale Fehlkonstruktion! Denn auch das von Euch gepriesene Entfernen mit der Rasierklinge funktioniert nicht – oder bin ich etwa zu blöd dazu? Könntet Ihr nicht vielleicht wenigstens für die Abonnenten einfach nur

eine CD beilegen, anstatt sie draufzupappen?
regt Michael Feil aus dem Internet an.

Woher soll ich wissen, wie blöd Du bist? Spaß beiseite: Aus postvertriebstechnischen Gründen müssen auch die Abo-Exemplare mit außen aufgebrachter CD ausgeliefert werden. Doch als kleinen Trost für Ungeschickte haben wir inzwischen dafür gesorgt, daß die Beilagscheibe jetzt immer ganz akkurat sitzt und so mit dem eigens dafür gestalteten Total-Cover prächtig harmoniert.
Dein harmoniesüchtiger Ghost

HOMO DIGITALIS

Ich habe jetzt mal ein recht seltsames Problem: Mein allerliebster PC 486 Noname hat mich gestern geschlagen, mir die Kleider vom Leibe gerissen und mich vergewaltigt! Als ich heute früh aufstand, war mir natürlich speiübel. Ich erleichterte meinen Mageninhalt um einige Schrauben und Drähte, stieg auf die Waage und stellte fest, daß ich bereits ein Kilo zugenommen hatte. Kein Zweifel, ich bin schwanger! Wie lange wird das dauern? Besteht nun Absturzgefahr? Wie wird mein Kind aussehen? Gibt es hier in Österreich für solche Fälle irgendwelche Beratungsstellen? Kann ich mich für die Geburt an ein normales Krankenhaus wenden oder wäre ein Computerfachgeschäft besser? Und könntet Ihr nicht Eure Preise senken? Schließlich habe ich bald eine Familie zu ernähren…
glaubt Korinna Bauer aus Dambach in Österreich.

Nein, auf derlei Fragen weiß selbst ich keine Antworten. Aber einen guten Ratschlag hätte ich für Dich: Wie wäre es, wenn Du eine neue, ganz zeitgemäße Sekte gründest und Dich von (natürlich zahlungskräftigen) Anhängern als digitale Urmutter feiern läßt? Noch besser wäre es freilich, wenn Du vor Deinem nächsten Leserbrief nicht ganz so tief in die Flasche gucken würdest.
Dein visionärer Ghost

DENNIS I

Nach all dem Hin und Her der letzten Jahre (und obwohl ich vom Amiga immer noch sehr viel halte) habe ich kürzlich meinen 500er verkauft und mir einen schicken Pentium zugelegt – dementsprechend muß ich mir nun natürlich den PC JOKER kaufen. Nachdem ich also das erste Heft durchgestöbert hatte, fielen mir einige Dinge auf, die mich doch etwas enttäuschen:
1) Wo ist der „Krieger"-Comic geblieben?
2) Eurer Ghost-Maskottchen und der „Ghost in the Machine"-Strip sind ja beide ganz nett, aber der Name ist eindeutig von einem Album meiner Lieblingsgruppe „The Police" geklaut. Wenn Ihr also nicht wollt, daß ich Euch an Sting verpfeife, schickt mir 12 Millionen Dollar in kleinen, nichtregistrierten Scheinen sowie ein Exemplar von „FIFA Soccer 96"!
3) Das PC-Parlament ist ja nicht gerade doll.
4) Warum verschwendet Ihr Platz für „Blind Date" oder „McKenzie & Co."?
5) Die Menge der Tips und Tricks läßt leider zu wünschen übrig.
6) Wo ist die Aktion Lesertest? Da können sich Schriftstellergenies wie ich ja gar nicht mehr auslassen!
7) Falls Ihr meiner Erpressung unter Punkt zwo nicht nachkommen wollt, würde ich mir das FIFA-Game selber zulegen. Läuft es eigentlich unter „Windows 95"? Und womit steuert man's am besten?
fragt und fragt und fragt Dennis Cellarius aus Waltershausen.

1) Im AMIGA JOKER, wo er hingehört.
2) Klar bin ich nett. So nett, daß ich Dich bereits wegen räuberischer Erpressung bei der nächstgelegen Dienststelle Deiner Lieblingsgruppe angezeigt habe. Die heißt hierzulande doch „Die Polizei" und tritt immer in diesen schicken Uniformen auf?
3) Ach?
4) Eine halbe Warnseite pro CD kann kaum als Platzverschwendung bezeichnet werden – zumal, wenn sie dem einen oder anderen Leser Geldverschwendung erspart.
5) Ehrlich? Dann satteln wir zukünftig eben drauf, ist doch keine Affäre.
6) Auch die Aktion Lesertest ist

Bestelltelefon: 0771 64440

QUICK SOFT

Zieht Euch warm an !

COOLE PREISE

		PC3,5	ROM			PC3,5	ROM
3D Ultra Pinball	DV		59,37	Inferno - Epic 2 (B)	DV		32.97
A4 Networks	DV	85.77	85.77	Kingdoms of Germany	DV	65.97	65.97
Abaron	DV		59.37	Klick'n Play	DV	85.77	85.77
Action Soccer	DV		72.57	Klick'n Play Game Pack	EV		65.77
AD&D Collection 2:Master	EV		72.57	König der Löwen	DA	59.37	
Advanced Civilization	EV		85.77	Kyrandia 3 - Malcom's Re	DV		92.37
Air Havok Controller	DV		79.17	Lands of Lore (B)	DV		36.27
Al-Qadim	EV	65.97		Lands of Lore 2	DV		*85.77
Aladdin	DA	65.97		Last Dynasty	DV		85.77
Albion	DV		85.77	Leisure Suit Larry Coll. 1-6	DA		85.77
Alien Legacy	DA	79.17	72.57	Little Big Adventure	DV		85.77
Aliens	DA		72.57	Lode Runner online	DV		79,17
Alone in the Dark 3	DV		92.37	Lost Eden	DV		79.17
Amerika 1861 - 1865	DV		92.37	Lucas Arts Classic Advent	DV		85.77
Apache Longbow	DV		72.57	Lucas Arts Top Adventures	DV		92.37
Archibald Applebrook	DV		79.17	Maabus	DA		85.77
Around Hollywood	DV		46.17	Made in Germany	DV		65.97
Ascendancy	DV		85.77	Mechwarrior 2 (w95)	EV		85.77
Asterix	DV		65.97	Monkey Island 2	DV	46.17	
Atari 2600 Action Pack	DV		65.97	Monopoly (w)	DV		65.97
Atlas	DV		52.77	Myst	DV		65.97
Aufschwung Ost Deluxe	DV		79.17	Nascar Racing	DA	85.77	79.17
Battle Cruiser 3000 AD	DV		*85,77	Nascar Racing Track Pac	DA	32.97	39.57
Battle Isle 3	DV		85.77	NBA Jam T. E. Ltd. Edition	DA		85.77
Beneath a steel Sky	DA		26.37	NBA Live 96	DV		85.77
Bermuda Syndrom	DA		85.77	Need for Speed	DV		79.17
Indiana Jones 4	DV		9.99	NHL Hockey 96	DV		79,17
Biing	DV	85.77	59.37	Oldtimer	DV		65.97
Bleifuß (Screamer)	DV		59.37	Panzer General 2	DV		72.57
BMH Supporter	DV	32.34	46.17	Perfect General 2 Scenario	EV		39.37
Bundesligamanager 3.0 Ha	DV	85.77	72.57	PGA Tour Golf 96	DA		85.77
Burning Steel + Data 1-3	DV		85.77	PGA Tour Golf 96 Data CD	DV		39,57
Buzz Aladrin's Race	DA		19.77	Phantasmagoria	DV		92.37
C64-Actionpack	EV		46.17	Pinball Illousions	DA	59,37	59,37
Casar 2	DV		79.17	Pinball Wizard 2000	DV		72,57
Capitalism	DV		79.17	Pirates Gold (B)	DV		32.97
Carrier Strike Force	DV		79.17	Pitfall: The Mayan Adv. (w95)	EV		79.17
Chewy-Esc von F5	DV		72.57	Pole Position Formel 1	DV	85.77	92.37
Comanche vs Werewolf	DV		79.17	Police Quest Swat (win)	DA		79.17
Command + Conquer Mis	DV		52.97	Prince of Persia Collection	DA		59.37
Command: Aces of the Deep	DV		85.77	Prisoner of Ice	DV		85.77
Conquerer AD 1086	DV		85,77	Privateer	DA		26.37
Crusader: No Remorse	DV		79.17	Pro Pinball - The Web	DA		59.37
Daedalus Encounter	DV		92.37	Raven Project	DV		85.77
Dark Universe	DV	85.77	85.77	Rebel Assault 2	DV		85,77
Das Amt	DV		96.97	Ring der Nibelungen	DV		72.57
Delta V	EV	79.17		Rise 2 Resurrection	DV		*72.57
Der Druidenzirkel	DV		72.57	Shannara	DV		*79,17
Der Seelenturm	DV		79.17	Simon the Sorcerer 2	DV	79.17	79.17
Descent 2	DA		*85,77	Skat-As	DV	52.77	
Desert + Jungle Strike	DA		46.17	Space Marines	DV		79.17
Destruction Derby	DA		92.37	Space Quest 6 (WIN)	DV		85.77
Die Box	DV	46.17	46.17	Star Crusader	DV	79.17	
Die Fugger 2	DV		*79,17	Star Trek: TNG -Final Unity	DV		98.97
Die Römer(Siedler 2)	DV		*79.17	Steel Panthers	DA		72.57
Die Siedler	DV		32.97	Stonekeep	DV		92.37
Die total verrückte Rallye	DV		32.97	Strike Commander	DA		39.57
Dime City	DV		79.17	Syndicate Plus	DV		26.37
Discworld	DV		79,17	System Shock enhanced	DV		26.37
Dragonsphere	DA		32.97	T.F.X EF 2000	DV		85,77
DSA2 - Sternenschweif	DV	79.17		Talismann	DV		85.77
Earth Worm Jim	DA		65.97	Teamchef	DV		85,77
Evasive Action	DV	65.97		Terra 6: Mission Super I.Q	DV		65.97
Fade to Black	DV		85.77	The 11th Hour	DV		92.37
Fields of Glory	DV		39.37	The Dig	DV		79,17
Fifa Soccer 96	DV		79.17	Thunderhawk 2	DV		79.17
Flight of the Amazon Quee	DV	72.57	79.17	Thunderscape	DA		72.77
Frankenstein	DV		92.37	Time Gate - Knight's Chase	DV		92.37
Fußball Total	DV	65.97	79.17	Top Gun - Fire at will	EV		85,77
Grand Prix 2	DV		*92.37	Touche - 5th Musketeer	DV		72,57
Grand Prix Manager	DV		85.77	Turrican 2	DV		59.37
Hand of Fade	DV		36.27	Ufo: Enemy unknown	DA	39.57	39.57
Hanse - Die Expedition	DV	39.57		Virtual Pool	DA		92.37
Hardball 5	EV		*85.77	Warcraft 2	DV		79.17
Heimdall 2	DA		79.17	Willi Lemkes Fußballman	DV		72.57
Hi Octane	DA		92.37	William Shatner's Tek War	EV		*72.57
History Line 1914-18 Clas	DV		29.95	Wing Commander 4	DV		98.97
Hugo 3	DV		79.17	X-Wing enhanced	DV		72.57
Indy Car 2	DA		79.17	Zorro	DV		65.97

Lieferung per Postnachname: zzgl. 12 DM; Vorrauskasse(Scheck): 9 DM, Versandkostenfrei ab 250 DM.
5 DM Mindermengenzuschlag bei bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.

Bestellannahme:
Mo-Fr 10-18h
Fon: 0771 64440
Fax: 0771 64449

Quicksoft GmbH
Am Rappenschneller 16
78183 Hüfingen

an ihrem Stammplatz im AJ geblieben. Und ehe Du dieses Magazin noch weiter in das Schwesterblatt verwandeln möchtest: Wie wär's, wenn Du Dir ab sofort eben beide Hefte kaufst? Mit dieser Lösung wären doch alle zufrieden, besonders Michael...
7) „FIFA Soccer 96" läuft unter „Win 95" problemlos im DOS-Modus und wird am besten per Pad gesteuert. Fragt sich nur, ob Du all den Kram in Deine Zelle mitnehmen darfst.
Dein Geist der Freiheit

DENNIS II

1) Woher bekomme ich als volljährige Person eigentlich indizierte Programme? Gibt es dafür spezielle Händler? Zudem hätte ich gern eine Liste aller indizierten Spiele.
2) kann man einen 486 SX mit 25 MHz durch eine 66er-CPU aufrüsten? Ich habe mal gelesen, daß das ginge, wenn man einen 3-Volt-Adapter sowie einen Prozessorkühler hätte.
fragt Dennis Heumann aus Dedelstorf.

1) Im Unterschied zu beschlagnahmten Programmen darf indizierte Soft von jedem Erwachsenen gekauft werden; es kann aber natürlich gut sein, daß die Händler sie nicht vorrätig haben und erst bestellen müssen. Bezüglich der Liste wendest Du Dich am besten direkt an die Herausgeber des „Jugend Medien Schutz-Reports" (vormals „BPS-Report"), hier die Adresse:
Nomos Verlagsgesellschaft
Waldseestr. 3 – 5 (Postfach 610)
76484 Baden-Baden
Tel.: 07221/21 04-0
Fax: 07221/21 04 27
2) Grundsätzlich gilt hier die Regel, daß Overdrive-Prozessoren extern mit der Geschwindigkeit arbeiten, auf die das Board ausgelegt ist, intern jedoch mit doppeltem Tempo. In Deinem Fall kämen offiziell also nur 50 MHz in Frage; inoffiziell hat die Praxis freilich gezeigt, daß durchaus ein gewisser „Overkill" drin ist. Diese Lösung ist aber unabhängig von sekundären Fragen wie Adapter bzw. Kühlung nur für passionierte Bastler geeignet, die dann im Zweifelsfall auch mit eventuell auftauchenden Problemen bei den übrigen Hardwarekomponenten klarkommen. Zudem: Selbst ein DX2/66 stellt heute nur noch das untere Ende der Fahnenstange dar, ob eine solche Investition also überhaupt noch Sinn macht?
Im Zweifel, Dein Pentium-Ghost

DENNIS III

Ich habe letztens mal wieder in meine alten AMIGA JOKER reingeschaut und bin dort auf eine sehr interessante Seite gestoßen: „Radio- und TV-Tips für Freaks". Im PC Joker hingegen sucht man diesen Service vergebens, warum? Ist Euch das Papier zu teuer? Oder seid Ihr zu faul?
argwöhnt Dennis Lohmann aus Lingen.

Papier haben wir genug, und faul sind wir auch, was den AJ betrifft. Daher: Findet sich eine Mehrheit für eine solche Rubrik, oder sollen wir weiterhin träge herumhängen und Papierflieger basteln?
Dein Meiner-fliegt-am-weitesten-Ghost

KARTEN & WARTEN

Ich habe jetzt schon des öfteren von diesen neuen 3D-Karten (z.B. dem „3D Blaster") gelesen bzw. gehört. Lohnt es sich bereits, ein solches Teil einzubauen? Wenn ja, welches?
fragt Henner Kienzle aus dem CompuServe an.

Die Entwicklung dieser Karten steckt noch ziemlich in den Kinderschuhen. So gibt es da vorläufig z.B. noch keine verbindliche Norm, sondern lauter verschiedene, untereinander inkompatible Systeme – und es ist bislang nicht abzusehen, welches davon sich durchsetzen wird. Von daher ist auch noch praktisch keine Software auf dem Markt, die diese Karten tatsächlich unterstützt. Das Abwarten sollte somit nicht allzu schwer fallen.
Hat jemand Godot gesehen?
Dein Ghost.

BERUF & BERUFUNG

Seit längerer Zeit trage ich die Idee mit mir spazieren, einen Software-Versandhandel aufzumachen. Aber natürlich gibt es da einen ganzen Haufen Fragen, die vorab zu klären wären: Lohnt es beispielsweise überhaupt, oder ist der Markt gesättigt? Wäre eventuell ein Ladengeschäft besser? Woher bekomme ich die Software? Muß ich sie sofort bezahlen, oder erst nach Verkauf? Wie schaut es mit Verpackungsmaterial aus? Wie errechne ich vernünftige, aber auch preiswerte Angebote? Wie...
löchert uns Carsten Niedworok aus Leipzig.

Carsten hatte noch mehr Fragen auf dem Herzen, doch sind wir ja weder Versandhändler noch Unternehmensberater. Weil derlei Ansinnen aber häufig an uns herangetragen werden, hier ein paar allgemeine Denkanstöße für potentielle Existenzgründer im Softwarehandel: Versandhändler gibt es mittlerweile in jeder dritten Garage einen, hier ist die Konkurrenz extrem hart. Ein Ladengeschäft wiederum erfordert vom Start weg größere Investitionen. Wer jetzt immer noch an Details interessiert ist, der wende sich doch an die örtliche Industrie- und Handelskammer sowie die namhaften Software-Distributoren. Eine Auflistung mit allen wichtigen Ansprechpartnern findet sich in jeder Ausgabe unseres monatlichen Handelsmagazins INSIDER.
Kompetenz vor Schönheit, Dein Ghost

DER FREIGEIST

Ich möchte mich nicht in die endlose Reihe derer stellen, die als erstes behaupten, nicht schleimen zu wollen. Ich will: Euer Magazin ist Spitze, der Humor einzigartig! Besonders gefällig war der Ghost-Comic im Februar, doch leider kommt dessen Sarkasmus der Realität inzwischen erschreckend nahe. Kann es also sein, daß ich irgendwas verpaßt habe? Ist etwa „Dark Furzes" wahrhaftig auf dem Index? Langsam frage ich mich wirklich, wann wir leben – 1984 anscheinend. Und was wird denn nun aus dem Film zu diesem beschlagnahmten Prügelspiel? Der müßte ja sofort auf den Index, und die Schauspieler gehören ins Umerziehungslager!
Aber im Ernst: Wer hat diesen Moralwächtern eigentlich das Recht gegeben, hier im Land den lieben Gott zu spielen und die angeblich so mündigen Bürger zu Deppen zu degradieren? Und müssen wir uns denn wahrhaftig damit abfinden, wie einer Eurer Kollegen von der Konkurrenz behauptete? Ich brauche zwar in Computerspielen keine Gewalt und auch keine Hektoliter von Blut (mein persönlicher Favorit ist „Transport Tycoon Deluxe"), aber ein Programm wie „DF" ist ja nun ohne die eine oder andere Lasersalve wirklich witzlos. Wer würde denn in einen Bond-Streifen gehen, wenn der Bursche nur Reden über den Weltfrieden hielte? Sind 007-Fans deshalb allesamt hoffnungslose Militaristen? Also hier mein Vorschlag: Gründet doch für Euer PC-Parlament eine Partei „Nieder mit den Zwängen" und schafft nach der Machtergreifung all diese Albernheiten ab. Ich bin sicher, für das gesparte Geld ließen sich einige tausend Gespensterparties feiern. Na ja, im nächsten Leben wird hoffentlich alles besser...
seufzt ein anonym bleiben wollender Student aus Döbeln.

Tatsächlich wurde „Mortal Kombat – Der Film" ganz explizit mit dem Spruch „Die unzensierte Fassung, frei ab 16 Jahren" beworben – spaßig, was? Daß der Spaß freilich bei Beschlagnahmen aufhört, mußten wir ja am eigenen Leibe spüren, während Sega derweil mit Slogans wie „Noch nie hat Krieg soviel Spaß gemacht!" wirbt. Tja, aber da hilft wohl keine Partei und auch kein neues Leben. Kannst mir glauben, ich habe jetzt einige (Re-) Inkarnationen hinter mir, und stets führte die neue Seelenwanderung nur zu den alten Problemen.
Dein depressiver Ghost

NEBULÖSE BILDER

Ich lese den PC Joker nun schon seit der Erstausgabe und

muß sagen, daß Qualität und Inhalt immer noch hervorragend sind. Manchmal scheint mir, als würde mal dieses oder mal jenes Genre bevorzugt getestet, aber das dürfte wohl weniger an Euch als an den Veröffentlichungen der Hersteller liegen. Allerdings möchte ich Euch darauf hinweisen, daß es unter Euren Inserenten auch einige schwarze Schafe gibt. So bestellte ich kürzlich bei einem Versandhändler für immerhin 29,– DM ein Bilderpaket, erhielt jedoch nur eine Diskette. Darauf nahm der mitgelieferte Bildbetrachter allein schon 400 KB in Anspruch, der restliche Speicherplatz wurde von sage und schreibe 14 Bildern belegt. Die meisten davon waren nicht größer als eine Briefmarke, und über die Qualität schweige ich am besten ganz. Ich packte die Disk also wieder ein und schickte sie an den Versandhändler zurück, natürlich mit der Bitte um Rückerstattung des gezahlten Betrags. Keine Frage, daß ich nie eine Antwort erhielt…
resümiert Denis Haeussler aus dem Internet.

So sehr mich Dein Leid auch dauert, aber für die Inserenten können wir nun mal keine Verantwortung übernehmen. Wenn man kurz darüber nachdenkt, ist das auch ganz logisch. Doch falls es Dich tröstet: Diese „schwarzen Schafe" sind gottlob selten. Gottlob schon deshalb, weil es uns mit ihnen nicht viel besser ergeht. Oder glaubst Du ernsthaft, solche Ganoven würden immer brav ihre Anzeigenrechnungen bezahlen?
Dein Solidar-Ghost

JETZT SCHON AN DIE WEIHNACHTSPOST DENKEN!

Auch wenn Ostern ausfällt, ist doch jeder Brief von Euch für mich wie Weihnachten: Lob stecke ich mir an den Baum, Kritik in Brand und Fragen an den Hut – freilich nicht, ohne alles zuvor beantwortet zu haben. Bei Zuschriften von allgemeinem Interesse geschieht dies hier auf diesen Seiten, bei eher persönlichen Anliegen in Form eines persönlichen Geisterbriefes. Dazu sollte aber in jedem Fall RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegen und der Absender lesbar sein. Auch E-Mail ist gern gesehen, bloß Abo-Wünsche, Bestellungen etc. können auf diesem Weg leider nicht bearbeitet werden. Hier die erforderlichen Adressen:

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

E-MAIL COMPUSERVE:
100332,322

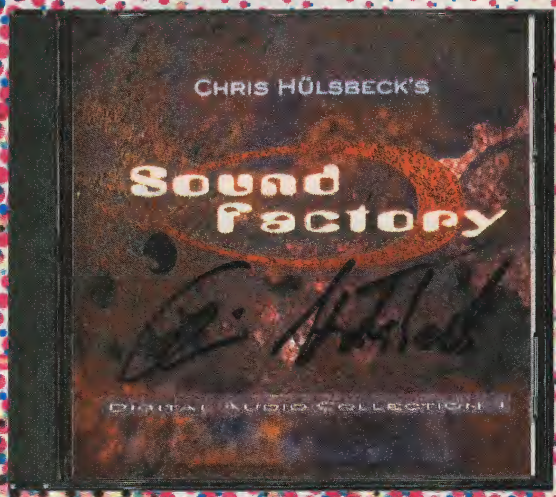
E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com

ODER
joker mags@aol.com

E-MAIL AOL:
joker mags



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"!
Sichern Sie Sich Ihr 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.

Colony Wars 2492

Die Competition

DIGITAL X-CITEMENT

LEISURESOFT GROUP

Black Legend INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Im neuen Strategiespiel lädt Black Legend/Digital X-Citement alle PC-Kolonisten in eine ferne Zukunft auf einen noch ferneren Planeten ein – dank der Mithilfe des Distributors Leisuresoft kann sich einer davon aber noch diesen Sommer gratis in einem wundervollen Aktivurlaub erholen!

Das Spiel





…brauchen wir hier wohl nicht nochmals vorzustellen, der Hinweis auf den Test zu „Colony Wars 2429" in dieser Ausgabe sollte genügen. Trotzdem wollen wir noch kurz erwähnen, daß dem brandneuen Echtzeit-Strategical der Sternenklasse eins ein Roman des namhaften SF-Autors Frank Rehfeld (die Leseratten unter den Futuristen werden mit Sicherheit seinen „Arcana"-Zyklus kennen) zugrunde liegt: „Das Ansgar-15 Komplott". Warum wir das wollen? Na, das werdet Ihr schon noch merken.

Der Wettbewerb



Teilnahmeberechtigt ist grundsätzlich erst mal jeder, der sich nicht auf den (natürlich ausgeschlossenen) Rechtsweg kapriziert und mit den Mitarbeitern von Black Legend, Digital X-Citement und Leisuresoft weder verwandt noch verschwägert ist. Gleiches gilt selbstredend für alle Lohnsklaven des Joker Verlags. Im übrigen braucht man nur noch zu wissen, daß wir als Einsendeschluß den 9. April 1996 festgesetzt haben – bis Ostern habt Ihr also Zeit zu knobeln, wie die richtige Antwort wohl lauten könnte auf…



Die Preisfrage

Wie heißt der Planet, auf dem „Colony Wars 2492" spielt?

Der Hauptgewinn



Auf den Glückspilz Numero uno wartet kein durchgeknallter Roboter (die haben wir alle im Strategical gelassen), sondern **EINE WOCHE IM AKTIVCAMP IN HAIMING/ÖTZTAL!** Die schön gelegene Region nahe Innsbruck eignet sich hervorragend für sportliche Aktivitäten, weshalb auf den Erholungssucher auch **RIVER RIDING** auf dem Inn, **CANYONING** in drei Schluchten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad, **RAFTING** mit anschließender **FACKELWANDERUNG IM STOLLEN**, eine **EISSAFARI AM GLETSCHER** in ca. 2.300 Meter Höhe sowie eine **TAGESTOUR AUF DEM MOUNTAIN BIKE** warten. Dazu kommen jeweils Verköstigungen (Picknick, Brettljause, Barbecue etc.), sechs Übernachtungen in einem Zimmer mit TV, Telefon, Radio, Balkon und Halbpension im modernen Hotel Föhrenhaus sowie natürlich An- und Abreise per Zug. Super, was? Zumal sich auch niemand allein fühlen muß, da alle Aktivitäten in Fünfergruppen veranstaltet werden. Termine stehen im Zeitraum vom 26.05 bis 06.10.1996 zur Verfügung, die Einzelheiten werden mit dem Gewinner persönlich abgestimmt.



Der 2. Preis

...ist eine **SOUNDSCAPE PRO ELITE** für Euren PC. Dabei handelt es sich um eine 16 Bit Wavetable-Soundkarte mit 2 MB, 32 Stimmen, inklusive Keyboard und jede Menge Sonderfeatures. Die Kompatibilität zu Standards wie Soundblaster, Adlib, MT-32, MPU-401 und General MIDI versteht sich bei einem Modell im Ladenwert von rund 840,– DM wohl von selbst.

Der 3. Preis

Immerhin noch auf 690,– DM kommt im Laden die **SOUNDSCAPE PRO** – tatsächlich unterscheidet sich diese Wavetable-Soundkarte mit 16 Bit ja auch nur durch das Fehlen weniger Extras von ihrem großen Bruder – die höchstens semiprofesionelle Musiker vermissen dürften, während im täglichen Betrieb so ziemlich die gleichen (ausgezeichneten) Ergebnisse erzielt werden!

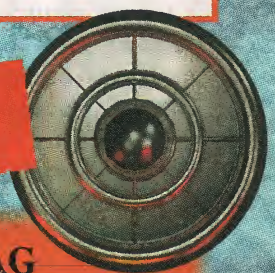


4. und 5. Preis

Auf diesen Rängen wartet noch je ein Wavetable-Aufsatz **SOUNDSCAPE DB** auf neue Besitzer: Das Teil wird einfach auf die bereits vorhandene 16-Bit-Soundkarte aufgesteckt, wozu diese lediglich über einen Expansion-Port mit 26 Pins verfügen muß – wie es etwa SB 16, SB AWE 32, Sound Galaxy Pro 16 tun. Im Ergebnis erhält man dann volle Kompatibilität zum General MIDI-Standard, also z.B. 32 Stimmen, 128 Instrumente sowie 61 Drum-Sounds.



Die Adresse



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

TOP Job

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Lesercharts



1. (8) BIING!
2. (6) TIE FIGHTER
3. (–) CIVILIZATION
4. (1) X-WING
5. (2) BUNDESL. MAN. HATTR.
6. (5) PSYCHO PINBALL
7. (3) COLONIZATION
8. (7) PANZER GENERAL
9. (–) WORMS
10. (–) DAS DSCHUNGELBUCH

Leserchart: CD-ROM



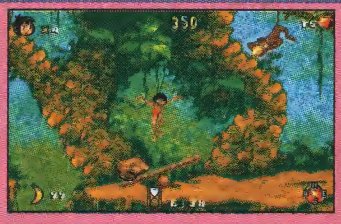
1. (1) COMMAND & CONQUER
2. (7) NHL 96
3. (4) STAR TREK: NEXT GENERATION
4. (2) WING COMMANDER III
5. (6) REBEL ASSAULT II
6. (–) FIFA SOCCER 96
7. (8) VOLLGAS
8. (9) SIMON THE SORCERER II
9. (3) REBEL ASSAULT
10. (10) PANZER GENERAL

Business Charts: CD-ROM



1. (2) WARCRAFT II
2. (1) REBEL ASSAULT II
3. (–) ALBION
4. (3) FIFA SOCCER 96
5. (4) COMMAND & CONQUER
6. (5) PANZER GENERAL 2 (ALLIED GENERAL)
7. (–) MECHWARRIOR 2 EXPANSION PACK
8. (–) STEEL PANTHERS
9. (7) NEED FOR SPEED
10. (–) DER SEELENTURM

Business Charts



1. (1) DAS DSCHUNGELBUCH
2. (–) RALLY CHAMPIONSHIPS
3. (4) WORMS
4. (2) BIING!
5. (3) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
6. (5) KÖNIG DER LÖWEN
7. (7) CRUSADE
8. (–) BUNDESL. MAN. HATTR.
9. (–) BUREAU 13
10. (9) CARIBBEAN DISASTER

Joker Personal Tops

JOE



ALBION



MANFRED





THE BEAST WITHIN

MARKUS



RISE 2



MARTIN





WING COMMANDER IV

MAX





COMMODORE 64 – 15 PACK

MICK





WING COMMANDER IV

OLE





BLIND DATE

RICHY





TEMPEST 2000

STEFFEN





JOHNNY BAZOOKATONE

In konsequenter Abstimmung mit dem Kalender präsentieren wir Euch hier und heute wieder aprilfrische Charts. Und das bezieht sich nicht allein auf die Aktualität der diversen Hitlisten, sondern auch auf die Gestaltung von zumindest einer davon! Verabschiedet Euch also von den in Amt und Würden ehrenhaft ergrauten „Personal Top Five" sowie von den „Special Charts" – und begrüßt mit uns die neuen „Joker Personal Tops". Eine segensreiche Neuerung, erfahrt Ihr so doch ab sofort Monat für Monat von allen relevanten Redakteuren, mit welchen Spielen sie sich derzeit am liebsten vor der Arbeit drücken. Und wenn das mal keine wertvolle Entscheidungshilfe beim Softwarekauf ist…?!

Um die Auflistung Eurer aktuellen Favoriten haben wir uns aber trotz allem nicht gedrückt: In reLines Disk-Krankenhaus „Biing!" dürften derzeit kaum noch Betten frei sein, und an der Spitze der CD-Charts thront mit Westwoods futuristischem Strategical „Command & Conquer" völlig zu Recht das Spiel des Jahres. Über die schillernden Bereiche der Ladentheken fegt dagegen Blizzard mit Warpkraft, nö, „Warcraft II", während das Diskettenregal nach wie vor vom „Dschungelbuch" aus dem Hause Virgin/Disney beherrscht wird – seit neuestem allerdings dicht gefolgt von Flairs „Rally Championships". Und das ist schon deshalb überraschend, weil dieses Game bereits über ein Jahr alt und zudem wenig überzeugend ist.

Wir wollen Euch jetzt aber noch davon überzeugen, daß sich Mitmachen lohnt. Wer uns nämlich ein Kärtchen mit seinen derzeitigen Lieblingstiteln schickt, nimmt automatisch an der Verlosung von…

1 x Earthworm Jim (WIN 95)
1 x Eishockey Manager
1 x Phantasmagoria (ab 18)

…teil. Benennt so viele Spiele, wie Ihr wollt, aber trennt sie um Fortunas willen nach Disk- und CD-Versionen. Dann fehlen nur noch Euer Wunschgewinn, ein leserlicher Absender und folgende Adresse:

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

VERGESSEN SIE ALLES, WAS SIE BISHER GESEHEN HABEN!









UNGLAUBLICHE FEATURES*:

- zukunftsweisende 3D-Engine
- SVGA-Auflösungen bis 800 x 600
- Netzwerk/Modem-Play bis 8 Spieler
- Interaktive 3D-Umgebung: Gebäude, Monitore, Kameras, Fenster, Brücken u.v.m. können zerstört werden!
- Exotische Waffen, wie ferngezündete Granaten und Laserbomben
- ultrarealistische Soundeffekte und fetzige Musik!

* technische Änderungen vorbehalten

FAST ALLES IST MÖGLICH:

Springen, Kriechen, Ducken, Schwimmen, Tauchen, Fliegen... Bewegen Sie sich auf dem Mond oder fahren Sie mit U-Bahnen, Space Shuttles, Aufzügen u.v.m.!

DUKE NUKEM 3D

DUKE NUKEM 3D (SHAREWARE)

86%

PC PLAYER 3/96

"Selten hat ein 3D-Actionspiel so viel Spaß gemacht wie Duke Nukem 3D. (...) Duke Nukem 3D ist wie ein guter Actionfilm: Geradlinig, hart und ehrlich - eben unterhaltsam." - *Florian Stangl, PC PLAYER 3/96*

CeBIT'96
HANNOVER
14. — 20. 03. 1996
HALLE 9, EG / STAND F43

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

CompuServe: 100022,274
Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/CDV

FAX (0721) 9 72 24-24

(0721) 9 72 24-0

APOGEE

CENTRE GOLD

Developed by 3D Realms Entertainment. All rights reserved.
Distributed by FormGen. All other trademarks are the property of their respective owners. WWW Site (http://www.3drealms.com)
CIS (Keyword Realms) • Software Creations BBS (508) 368-7036

FormGen INCORPORATED

3D REALMS

WING COMMANDER V

THE PRICE OF FREEDOM



Alte Freunde

Vergeßt den Urlaub, die Freundin oder was Euch sonst noch vom Monitor fernhalten könnte: Origins neue Space-Opera ist den Preis dieser Freiheiten locker wert – hier wartet nicht weniger als das Spiele-Ereignis des Jahres!



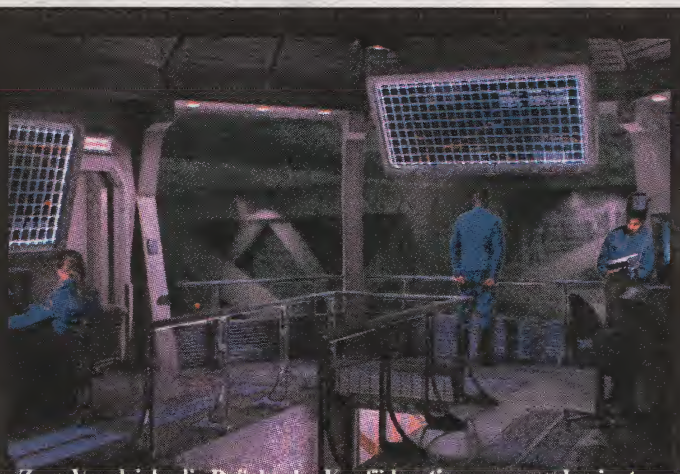
...und neue Feinde

Mit den Kilrathis ist Spieldesigner Chris Roberts nun endgültig fertig, die Erzfeinde der Menschheit wurden in Teil drei seiner polulären SF-Saga („Heart of the Tiger") für immer besiegt. Doch bekanntlich ist der Mensch des Menschen ärgster Feind, so auch hier: Dauerheld Christopher Blair hat sich nach dem Tod seiner geliebten Angel aus der kämpfenden Truppe verabschiedet und als Farmer auf einem gottverlassenen Planeten angesiedelt. Als er während eines Barbesuchs aber seinem ehemaligen Flügelmann Maniac begegnet, beginnt das Herz des Tigers erneut zu schlagen. Recht so, denn in den Außenbezirken der Galaxis häufen sich derzeit Überfälle von Rebellen auf Schiffe der Konföderierten, und da ist die Erfahrung eines Veteranen sehr gefragt.

Natürlich trifft Blair anläßlich seiner Reaktivierung auf allerlei Bekannte aus alten Kriegertagen, darunter auch sein einstiger Kommandant Colonel Eisen. Wie sich bald herausstellen soll, ist aber mal wieder allerhand faul im Staate Dänemark. Tatsächlich scheint die gesamte Administration korrupt zu sein. Als dann auch noch der alte Eisen vom skrupellosen Paulsen zum alten Eisen befördert wird, läuft dieser mitsamt Maniac scheinbar zum Feind über. Und bingo, schon überschlagen sich wieder die Ereignisse...

Die vom Spieler anfangs zu schlagenden Kapriolen sind freilich noch ganz vom alten Schlag. Will sagen, daß man einmal mehr in unterschiedlichsten Bombern und Jägern durch das All pirscht, um einen Wegpunkt nach dem anderen abzuhaken und alles wegzulasern, was nach Feind aussieht. Doch nach den ersten Einsätzen kann es schon mal passieren, daß über Funk kurzfristig die Missionsziele noch geändert werden. Aber selbst der dann anstehende Feuerschutz für ein Söldnerkommando auf der Oberfläche eines Planeten oder gar das Entern eines Space-Labs sind hier erst die halbe Miete. Richtig spannend wird's nämlich, sobald man urplötzlich vor die Wahl gestellt wird, entweder einen wichtigen Mitflieger aus unpäßlicher Lage zu erretten oder, wie geplant, die feindlichen Nachschublinien zu unterbrechen. Von solchen Gewissensentscheidungen hängt es oft genug ab, in welcher Richtung der Handlungsfaden zwischen den und teils auch während der Einsätze weitergesponnen wird.

In den verschiedenen Sektionen des Mutterschiffes sind also wie gehabt Anklick-Plaudereien mit der Besatzung zu führen,



Zum Vergleich: die Brücke des Konföderationsraumers Lexington



...und die des Rebellenschiffs Intrepid

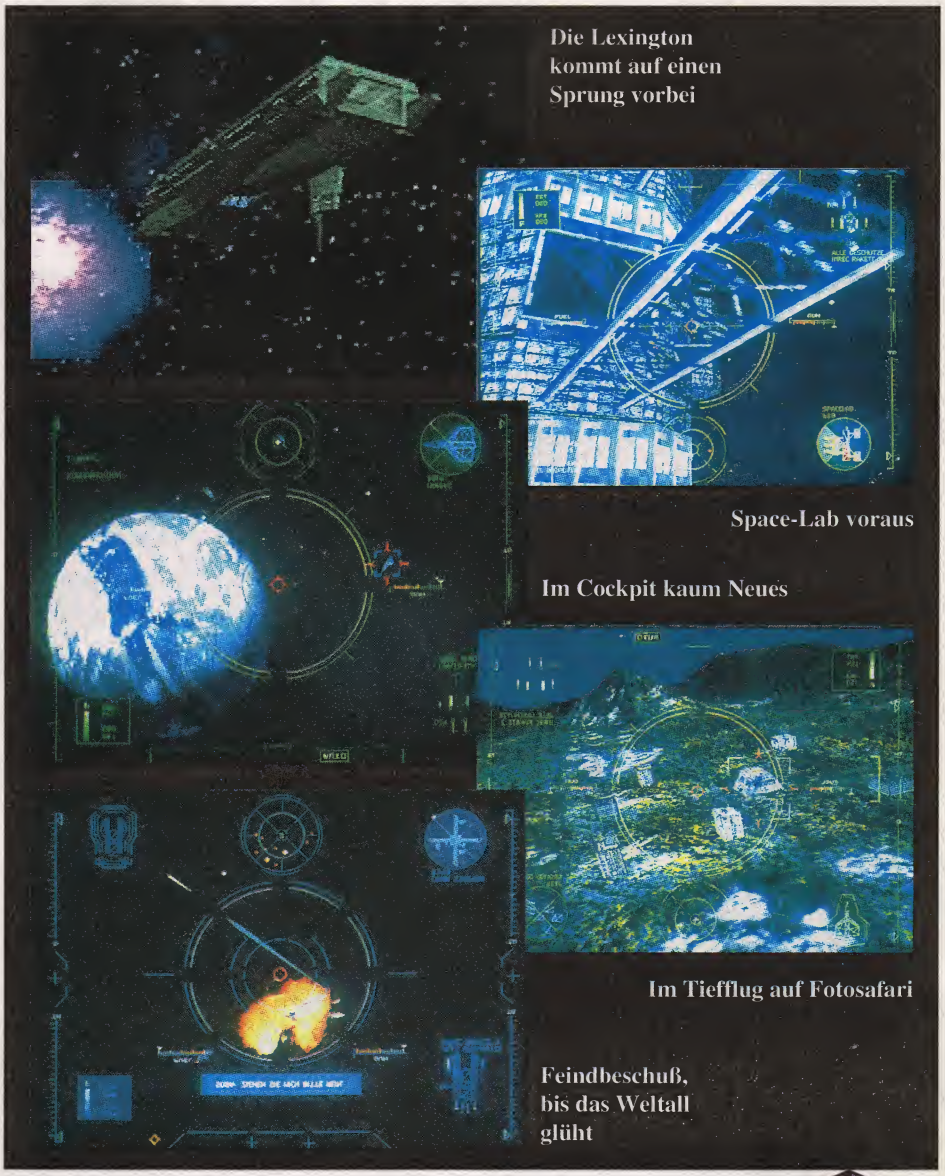


Auch ein paar hübsche Mädels und ein paar häßliche Kilrathis dürfen nicht fehlen

wobei der Verlauf solcher Gespräche einerseits die Motivation der Flügelmänner und andererseits den weiteren Handlungverlauf beeinflußt. Sollte sich Blair beispielsweise dazu hinreißen lassen, seinen alten Kumpel Maniac bei passender Gelegenheit verbal zu beleidigen, wird er bereits beim nächsten Flug sehr genau sehen, was er davon hat. Die Fahnenflucht zur Gegenseite ist allerdings nur scheinbar optional, denn irgendwann muß man ohnehin versuchen, sich zum Kommandanten der Rebellen hochzudienen. Als solcher darf man dann neuerdings auch die Einsätze in gewissen Grenzen selbst bestimmen, während in Diensten der Konföderation lediglich das jeweilige Schiff, dessen Bewaffnung sowie der gewünschte Begleitschutz zur Disposition stehen.

Das Gameplay setzt somit weitgehend auf Verfeinerungen an Bewährtem, und das gilt grundsätzlich auch für die Optik innerhalb der Spielsequenzen. Man durchpflügt also wieder ein wahlweise in VGA oder SVGA präsentiertes All, in dem recht nette Lichteffekte auf Raumschiffe aus texturierten Polygonen fallen. Dazu sind einige Stationen der überdimensionalen Art zu bewundern und teilweise sogar zu durchfliegen. Neu gestaltet wurden die Planetenoberflächen, die man jetzt schon bereits recht früh im Spiel zu sehen bekommt. Während dort beim Vorgänger hauptsächlich Grautöne dominierten, erfreuen nun wunderbar bewaldete Welten mit Seen oder Forschungskomplexen das Auge. Die Foto-Missionen werden so zur beeindruckenden Sightseeingtour.

Ein deutlich größerer Quantenhopser ist bei den Videosequenzen zu verzeichnen, schon weil endlich das aus „Wing Commander III" bekannte Zerpixeln mancher Szenen restlos abgestellt wurde. Noch schwerer wiegt freilich die stark verbesserte inhaltliche Qualität. So kam die Blue-screen-Technik nur noch für einzelne Spezialeffekte zum Einsatz, während ansonsten ganze Heerscharen von Komparsen vor offensichtlich kostspieligen Kulissen agieren. Dadurch sind nun auch schicke Kamerafahrten an der Tagesordnung, was den Eindruck, vor einem interaktiven Film zu sitzen, noch deutlich verstärkt – zumal bei Origin auch am Budget für Stuntmen nicht gespart wurde. An den Gagen für die Stars natürlich erst recht nicht, und John Spencer („L.A. Law") ist als Captain Paulsen zumindest so gut, wie es Malcolm McDowall als der undurchsichtige Admiral Tolwyn schon immer war. Auch Tom Wilson in der Rolle des Maniac hat während



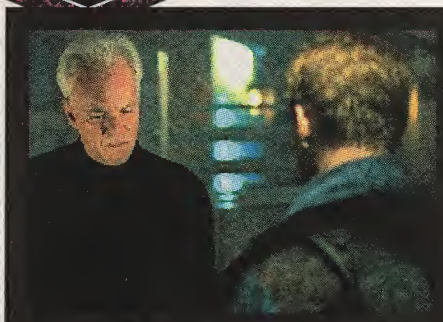
Die Lexington kommt auf einen Sprung vorbei

Space-Lab voraus

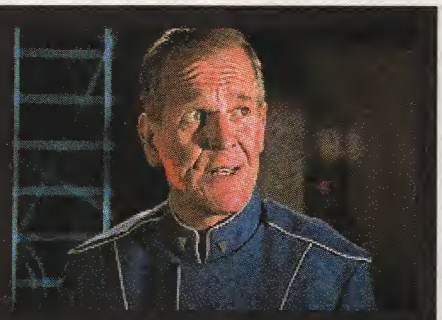
Im Cockpit kaum Neues

Im Tiefflug auf Fotosafari

Feindbeschuß, bis das Weltall glüht



Geschieht ihm recht: Tolwyn als Kriegsgefangener



Paulsen führt etwas im Schilde

der insgesamt über vier Stunden langen Filmvorführungen manch starken und oft brüllend komischen Auftritt.

Ebenfalls höchst opulent ist die Akustik geraten, wenngleich nun leider keine General MIDI-Musik mehr während der Flugszenen zum Einsatz kommt. Doch der Soundtrack ist sehr atmospärisch und die Synchronisation wie erwartet wieder über alle Zweifel erhaben – daß für manche Schauspieler die deutschen Stimmen ausgewechselt wurden, läßt sich verschmerzen. Dazu gelangen die Besitzer eines entsprechenden Decoders diesmal in den vollen Raumklang nach dem Dolby Surroundverfahren. Bliebe in technischer Hinsicht noch die Steuerung zu erwähnen, welche 1:1 vom Vorgänger importiert wurde. Keine Probleme aus dieser Richtung also, wobei eine Kombination aus Tastatur und Stick immer noch die beste Wahl darstellt.

Was Price of Freedom jedoch am Ende tatsächlich vom vorangegangenen Teil der Serie abhebt, das ist die superspannende Story. Nie weiß man im voraus, wie es weitergehen wird, nie war es so schwer, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Ist Eisen wirklich ein Verräter? Was soll man von den neuen Flügelmännern halten? Und vor allem: Welche Rolle spielen die plötzlich auftauchenden Kilrathis, und welches Spiel spielt der durchtriebene Admiral Tolwyn diesmal schon wieder? Mehr denn je hängt dabei von den Entscheidungen des Heimhelden ab, was ein mehrmaliges Durchspielen des Programms förmlich erzwingt.

Ehe es an die abschließende Manöverkritik geht, sei aber auch der wahre Preis dieser Freiheit nicht verschwiegen: Obwohl die Grafik-Engine überarbeitet wurde, wird man ohne einen P100 mit 16 MB RAM wenig Freude an der SVGA-Auflösung haben; unter VGA genügt ein 486 DX2/66 mit einer schnellen Grafikkarte. So oder so sollte hier aber zumindest ein Quadrospeeder seine Runden drehen, da das Videomaterial auf den sechs CDs sonst bis zur Unkenntlichkeit zerstückelt abgespult wird.

Andererseits kann man Origin nun immerhin nicht mehr den Vorwurf machen, sie würden allzu rare High-Tech-Hardware voraussetzen – selbst ein Pentium mit Hexspeed-Laufwerk darf inzwischen ja schon fast als Standard betrachtet werden.

Unter dem Strich werden es also nur noch die ewigen Nörgler sein, die Chris Roberts hier innovationsarme Gigantomanie vorwerfen. Alle übrigen sind hoffentlich schlauer und holen sich dieses fazinierende Spiel ins Haus. Denn Wing Commander IV vermag selbst seinen erfolgsverwöhnten Vorgänger noch deutlich auszustechen und rechtfertigt fraglos sogar eigens zu diesem Zweck vorgenommenes Hardware-Tuning! (mic)



Alle verfügbaren Fighter auf einen Blick



Wing Commander IV
(Origin)

Bewährte Space-Action, die insbesondere im Bereich der Videosequenzen neue Maßstäbe setzt.

GRAFIK	*86%*
SOUND	*86%*
STEUERUNG	*83%*
MOTIVATION	*93%*



88%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 5 Sufen
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	6 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX4/75, für SVGA ein P75 (besser P100)
SPEICHER:	8 MB RAM, 30 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE-32, Pro Audio, Ensoniq Soundscape, Gravis Ultrasound, Roland RAP-10
EINGABE:	Tastatur, Joystick,
AUSGABE:	Komplett deutsch

Haben Sie mal eben Feuer?

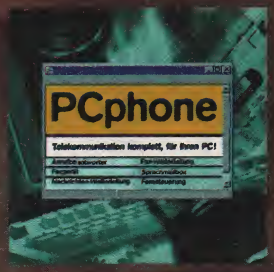
S.A.D.
THINGS ARE DIFFERENT ON A CD



Pegasus 3
Mit Bonus-CD
„Law and Order"
Gesetzessammlung



Naturkatastrophen
Ursachen, Verlauf,
Wirkung, Simulation
und Vorsorge



PCphone
Telekommunikation
komplett
für Ihren PC



USA-Spezial
Route 66
Sightseeing USA
Pacific Coast

Für Promotion und Marketing Ihrer CD und Ihren Ideen sind wir der kompetente Partner um dieser Branche mal so richtig einzuheizen. Wir sind zwar keine Pyromanen, aber für Ideen und Anregungen von Händlern oder auch Verbrauchern sind wir Feuer und Flamme.
Also senden Sie uns Ihre Unterlagen, oder rufen Sie einfach kurz an.

Deutschland:
S.A.D. GmbH
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)3617/2566-4

Reaktion, B. Dietz, Elchingen

DOSenfutter aus SEGAs Konsolen-Konserve

COMIX ZONE | ECCO THE DOLPHIN | TOMCAT ALLEY

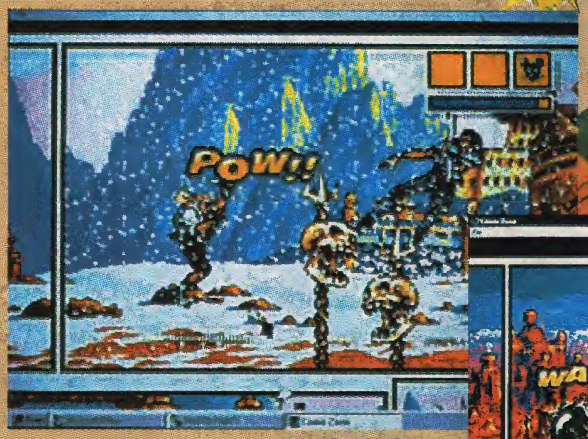
Seit mit den Spielkonsolen nicht mehr das große Geschäft zu machen ist, laufen deren Hersteller in Scharen zum PC über: Sony produziert für die Playstation und PC CD-ROM gleichzeitig, Atari zieht der DOSe das Jaguarfell über, und nun setzt auch Arcade-Pionier Sega die Highlights von Mega Drive, Mega-CD und Saturn um. Zunächst allerdings noch mit mäßigem Erfolg.

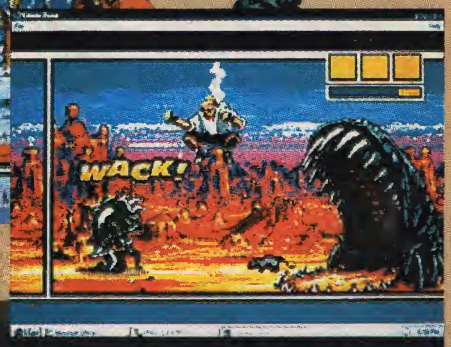
COMIX ZONE



Diese Keilerei im typischen Arcade-Stil von „Double Dragon" lebt von ihrer netten Idee: Comiczeichner Sketch Turner findet sich inmitten seiner Entwürfe wieder und muß jetzt gegen seine ureigenen Schöpfungen antreten. Um Oberbösewicht Mortus eine Lektion zu erteilen, werden fortan dessen Schergen (Echsen, Dinos und andere Fantasywesen) per Hand, Fuß und Special-Moves verdroschen. Letztere lassen sich über eingängige Stick- bzw. Pad-Kommandos auslösen, zudem findet man Extrawaffen und Energierationen auf dem gelegentlich verzweigten Weg durch die lieblos animierte und nur sporadisch scrollende Grafikwelt. Auf die Ohren gibt es unterdessen etwas Musik sowie belanglose Krawall-Effekte.

Das Gameplay ist also eher eintönig und die Präsentation auf dem 16-Bit-Niveau des Mega Drive angesiedelt. Diese Konvertierung vermag selbst eingeschworene Prügelknaben kaum zu begeistern: Nur ein Bildschirmleben und keine Continues oder Levelcodes weit und breit – da wird die Lust schnell zum Frust.





ECCO THE DOLPHIN



Am Mega Drive war Flipper der Käufer bester Freund, und auch unter „Windows" vermag das wäßrige Konzept dieses Spiels Interesse zu wecken: Man steuert einen Delphin durch ozeanische Riffe, weicht giftigen Quallen aus und beschießt andere Meeresbewohner mit Sonarwellen. Auch kleinere Rätsel sind zu lösen, wobei die Artgenossen gerne mit Tips aushelfen. Im Spielverlauf entwickelt sich dann die Freundschaft zu einem Mörderwal und Feindschaft zum Riesenkraken, man erforscht komplexe Unterwasserlabyrinthe und orientiert sich dort mittels Automapping. Immer wieder spinnen Zwischenvideos von eher mäßiger Qualität das Seemannsgarn weiter, und man kann wahlweise bei Parallax-Scrolling in den pixeligen VGA-Modus abtauchen oder durch etwas ruckelige SVGA-Gewässer schwimmen. Zu hören gibt es unter dem Meer sowohl abschaltbare Soundeffekte als auch wunderbar verträumte Musikstücke, die allein schon fast den Kauf der CD rechtfertigen.

Fazit: Wer sich in das feucht-fröhliche Vergnügen stürzen will, hat unseren Segen. Schon weil die ausgefallene Spielidee und eine grundsolide Steuerung hier über die grafischen Schwächen hinwegtrösten.

TOMCAT ALLEY



Dieser Multimedia-Flugi zählt zu Segas ersten Gehversuchen am glücklosen Mega-CD, weshalb die PC-Konvertierung mit relativ spektakulärer Optik aufwarten kann. Alles dreht sich dabei um den Kampf gegen einen ehemaligen Sowjet-General, der mit allerlei Restbeständen aus dem Warschauer Pakt die freie Welt bedroht. Als Waffenoffizier einer F-14 muß der Spieler nun sieben Missionen bestehen, sprich Wegpunkte abklappern und Feindflieger oder Brücken pulverisieren. Auf dem Höhepunkt der Gefechtshandlungen ist zudem Geleitschutz bei der Bergung abgeschossener Kameraden zu leisten.

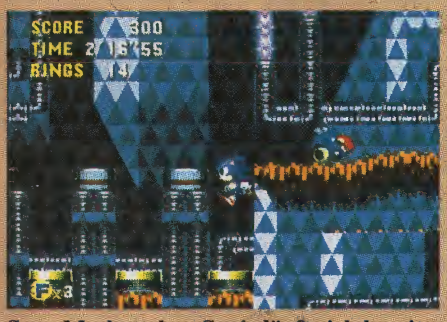
Das Spiel besteht ausschließlich aus Videosequenzen und wird vom Cockpit aus über Icons gesteuert. Unter Zeitdruck sind hier sämtliche Aktionen zu tätigen: Wegpunkt auswählen, Raketen via Fadenkreuz abfeuern oder den Geschossen des Feindes ausweichen. So aufwendig die gezeigten Filme dabei gestaltet wurden, so pixelig sehen sie aber leider auch am Screen aus. Dazu gesellt sich eine schwer verständliche englische Sprachausgabe, an deren Übersetzung derzeit noch gearbeitet wird. Dafür klappt die Steuerung via Maus besser als einst an der Konsole, Stick und Tastatur sollten jedoch im Hangar bleiben. Vor allem bleibt aber das Gameplay dauerhaft spannend, weil die Videos immer wieder neu zusammengesetzt werden – selbst bei wiederholten Einsätzen weiß man daher nie genau, was als nächstes passieren wird. Für zusätzliche Motivationsschübe sorgen die vielen Explosionen und der überhaupt erstklassig in Szene gesetzte Feuerzauber am Bildschirm sowie zwei Schwierigkeitsgrade und die Save-Option nach jeder absolvierten Mission. Zu einer echten Konkurrenz für „Wing Commander", „Rebel Assault" & Co. reicht es somit zwar immer noch nicht, aber doch für ein paar unterhaltsame Stunden im Video-Cockpit.





FAZIT

Alles in allem kein PC-Einstand nach Maß vom japanischen Konsolen-Großmeister Sega. Aber was nicht ist, kann ja noch werden: Haus- und Hofigel „Sonic" setzt ab Juni zum Sprung auf die „Windows"-Plattform an, und die feine Polygonprügelei „Virtua Fighter" sowie die atemberaubende 3D-Ballerei „Panzer Dragoon" (beides Umsetzungen von der CD-Konsole Saturn) wurden ebenfalls bereits am PC gesichtet; wenn auch nur mit der Unterstützung teurer Highend-Grafikkarten. Doch es gibt ja noch jede Menge anderer Konsolen-Hits, etwa „Daytona USA" oder „Sega Rally"... (rl/mic)



Sega-Maskottchen Sonic läuft sich bereits für den PC warm

	Comix Zone	Ecco the Dolphin (Sega)	Tomcat Alley
	Belanglose Comic-Prügelei für „Windows 3.1" und „Win 95".	Actionabenteuer unter dem Meeresspiegel von „Windows 3.1" und „Win 95".	Multimedia-Spektakel für Fenster-Flieger und Videoten.
GRAFIK	55%	66%	72%
SOUND	58%	82%	72%
STEUERUNG	73%	70%	74%
MOTIVATION	50%	68%	68%
	54%	69%	70%
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren	ab 6 Jahren	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Könner	3 Stufen	2 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM	ca. 69,– DM	ca. 99,– DM
DATENTRÄGER:	1 CD	1 CD	1 CD
PROZESSOR	Pentium	Pentium	Pentium
SPEICHER	8 MB RAM, 5 MB HD	8 MB RAM, 5 MB HD	8 MB RAM, 5 MB HD
GRAFIK	VGA/SVGA	VGA/SVGA	VGA/SVGA
SOUND	Win-Karten	Win-Karten, CD-Audio	Win-Karten
EINGABE	Tastatur, Stick, Pad	Tastatur, Stick, Pad, Maus	Tastatur, Stick, Pad, Maus
AUSGABE	Komplett deutsch	Anleitung deutsch, Spiel englisch	Komplett englisch, dt. Vers. in Vorb.

SUPER STARDUST

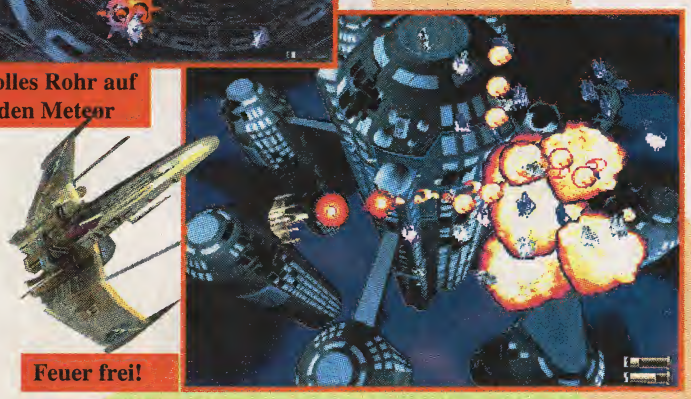
Am Amiga schlug diese modernisierte Variante des Arcade-Klassikers „Asteroids" im wahrsten Sinne ein wie ein Meteor – warum hätte Gametek den Sternenstaub aus dem Softlab von Team 17 also nicht einDOSen sollen?

Vielleicht, weil das Konzept hier schon fast so alt ist wie der digitale Urknall: Ausgerüstet mit drei, vier oder fünf Schiffen bzw. Leben geht's in fünf Raumsektoren mit jeweils sechs Levels diversem Kanonenfutter (Asteroiden, Feindraumer und Endgegner) unter Zeitdruck an den Kragen. Sammelextras für Schutzschilde, bessere Waffen, frische Energie etc. fehlen ebensowenig wie eine rasante 3D-Tunnelfahrt nach jedem überstandenen Sektor. Weniger um das Ballern und mehr um Geschicklichkeit geht es dann in zwei labyrinthischen Bonusstages im Gravitations-Stil des Oldies „Thrust".

Die normalerweise zum Einsatz kommende Rotationssteuerung klappt am besten über das Keyboard, da dessen Tasten ohnehin zum Umschalten der Waffensysteme und zur Schildaktivierung benötigt werden. Grafisch explodiert das ordentlich animierte Action-Feuerwerk vor netten Hintergründen, akustisch wird es von etwas Sprachausgabe, fetzigen Technoklängen und guten Sound-FX untermalt. Und weil auch Paßwörter nebst Highscores im Angebot sind, werden Flinkfinger hier insgesamt recht solide bedient. Wer also in den frühen 80ern den ganzen Spaß verpaßt hat… (st)



Volles Rohr auf den Meteor



Feuer frei!

Super Stardust
(Gametek)

Mondäne „Asteroids"-Variante mit klassischer Rotationssteuerung.

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

68%

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

DATENTRÄGER:	5 Disketten
PROZESSOR:	Ab einem 386er, besser ein 486 DX2/66
SPEICHER:	4 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16, Pro Audio/16, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Stick
AUSGABE:	Englisch, Anleitung deutsch

ARCADE AMERICA

Wer „Battle Beast" kennt, der kennt auch die Route des Herstellers 7th Level: Unter „Windows" geht's in Richtung hübsche Grafik und endet mit mäßigem Gameplay. So auch bei diesem Jump & Run.

Joey muß seine kreuz und quer über die USA verstreuten Freunde suchen, weil er mit ihnen ein Konzert in Woodstock geben will. Also bespringt er Plattformen in Alcatraz, Fort Alamo oder Las Vegas und bedroht zehn Abschnitte lang Geister, Feind-Tortillas und Monstertrucks mit vorgehaltener Waffe. Bei der Suche nach dem jeweiligen Levelausgang ist mit einem (großzügigen) Zeitlimit sowie herumliegendem Junkfood zum Auffrischen der Energie zu rechnen. Danach mit einem kleinen 3D-Rennen, wo es Munition und Extraleben zu gewinnen gibt. Das alles präsentiert sich putzig gezeichnet, liebevoll animiert und mitsamt einer witzigen Sprachausgabe (die deutsche Synchronisation mit der Stimme von Nina Hagen ist erstklassig), macht aber trotzdem nur sehr begrenzt Spaß. Klar, das eigentliche Spielprinzip beschränkt sich ja auch darauf, sein Sprite möglichst unbeschadet vom unteren Bildschirmrand zum oberen zu dirigieren – und das kann kaum als abendfüllend bezeichnet werden.

Fazit: Sobald man sich an der launigen Präsentation sattgesehen bzw. -gehört hat, ist Arcade America nur noch öde. Und dieser Moment kommt hier schneller, als man anfänglich glauben mag. (mic)



Ärger in Alcatraz



Alarm in Fort Alamo

Arcade America
(7th Level/BMG)

Stockbiederes Jump & Run in ansprechender Verpackung.

GRAFIK	79%
SOUND	82%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	50%

56%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	486 DX/33
SPEICHER:	8 MB RAM
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Pad mit zwei oder vier Buttons
AUSGABE:	Komplett deutsch

Jet + Stream

Bestellannahme rund um die Uhr, auch am Wochenende.

BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE.KÜHL#
TELEFONNUMMERN: (07247)1254
(07247)1031
FAX: (07247)3549

SOFTWARE-VERSAND
POSTFACH 1243
76346 LINKENHEIM

DV - deutsche Version
DA-deutsche Anleitung
EV-englische Version
(*)-bei Druck noch nicht verfügbar
(Vorbestellung empfohlen)
a.A.-auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht

Sony Playstation	559,00	Sega Saturn	649,00
Alien Trilogy	89,99	Cyberia	89,99
FIFA Soccer 96	84,99	FIFA Soccer 96	84,99
Krazy Ivan	84,99	NBA Jam Tournament	89,99
Thunderhawk 2 - Firestorm	84,99	Rise of the Robots 2	84,99
War Hawk	84,99	Streetfighter the Movie	84,99
Wipeout	89,99	Thunderhawk 2	89,99
WWF Wrestle Mania	89,99	Worms	94,99
			79,99

PC CD-Rom

11th Hour	DV	89,99
3 D Lemminge	DA	69,99
3 D Ultra Pinball	DV	69,99
5th Musketeer	DA	69,99
7th Guest	DA	24,99
A. Gent	DV	*79,99
Absolute Zero	DV	79,99
Across the Rhine	DV	99,99
Addams Family Pinball	DA	*69,99
Agile Warrior F-111X		a.A.
Albion	DV	84,99
Alien Legacy	DA	69,99
Alien Virus	DV	59,99
Aliens	DA	69,99
Alone in the Dark 3	DV	69,99
Alone in the Dark Teil 1+2	DV	49,99
Amerika 1861-1865	DV	89,99
Anvil of Dawn	DA	72,99
Apache Longbow	DV	74,99

Arcade America *DV 69,99

Archibald	DV	72,99
Armored Fist	DV	49,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rigs	DA	69,99
Awful Green Things	DA	a.A.
Aztec - Empire of the Blood	DV	a.A.
Baryon	DA	59,99
Battle Beast	DV	74,99
Battle Isle 2 + Missiondisk	DV	74,99
Battle Isle 3	DV	84,99
Battleground Ardennes	DV	a.A.
Battles in Time	DA	79,99
Beavis and Butthead	EV	64,99
Berlin Connection	DV	*89,99
Bermuda Syndrome	DV	79,99
Big Red Racing	DA	*79,99
Biing	DV	64,99
Bioforge	DV	69,99
Bleifuß	DV	54,99
Blind Date /Win	DA	54,99
Braindead 13	DV	69,99
Buried in Time	DV	74,99
Burning Steel 4	DV	*72,99
Caesar 1	DA	24,99

Caesar 2 DV 69,99

Caribbean Disaster	DV	89,99
Carrier Strike Force	DV	79,99
Championship Manager 2	DV	99,99

Chewy-Flucht von F5 DV 74,99

Chronomaster	DA	79,99
Civilization	DV	39,99
CivNet	DV	94,99
Command & Conquer	DV	89,99

Command & Conquer Mission CD AUSNAHMEZUSTAND DV 29,99

Command Aces of the Deep	DV	89,99

Creature Shock DA 34,99

Crusade	DV	84,99
Crusader	DV	79,99
Cybermage	DV	82,99
Cyberspeed /Win95	DV	69,99

Das schwarze Auge 3 DV *

Deathkeep AD&D /Win95	EV	*74,99
Descent the New Levels	DV	19,99

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern

Lösungshefte lieferbar

Der Druidenzirkel	DV	74,99
Der Kapitalist/Capitalism	DA	77,99
Der Meister	DV	54,99
Der Planer 2	DV	*74,99
Der Reeder	DV	74,99
Der Talismann	DV	74,99

Descent 2 DA 84,99

Desert + Jungle Strike Pack	DA	24,99
Destruction Derby	DA	89,99
Die Höhlenwelt Saga	DV	82,99
Die Siedler	DV	39,99
Discworld	DV	*79,99
Dreamweb	DV	24,99
Dungeon Master 2	DV	89,99
Earthworm Jim	DV	*69,99
Entomorph	DV	69,99
Escalation	DV	a.A.
ESPN Extreme Games	DA	a.A.
Extreme Pinball	DA	54,99
Fade to Black	DV	79,99
Fatal Racing	DV	64,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
FIFA Soccer internat.	DV	69,99
Fighter Duell	DA	69,99
Final Approach	DA	49,99
Flight Simulator 5.1	DV	119,99
Flight Unlimited	DV	89,99

Formular One GP2 DV 99,99 *

Frankenstein - T.t.E.o. M. /Win95	DV	94,99
Front Page Football 96	EV	69,99
Frontlines	DV	62,99
Future Dimension	DV	59,99
Gabriel Knight	EV	*24,99

Gabriel Knight 2 DA 84,99

Gene Wars DV 79,99 *

Goblins 1+2	DV	24,99
Goblins 4 / Woodruff ...	DV	79,99
Grand Prix Manager /Win	DV	84,99
Heroes of Might&Magic	DV	74,99
Hi Octane	DV	37,99
HUGO 3	DV	69,99
Human Recal	DV	79,99
Imperium Romanum	DV	*84,99
In the First Degree	DA	79,99
Indy Car Racing	DA	24,99
Indy Car Racing 2	DA	79,99
J. Madden Football 96	DV	*84,99
Jagged Alliance	DV	84,99
Jurassic Park	DV	24,99
Kings Quest 6	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	79,99
Klik'n Play	DV	89,99
Knights of Xentar	DV	89,99
Kyrandia 3	DV	34,99
Last Dynasty	DV	39,99
Lemmings 2 - The Tribes	DA	64,99
Little Big Adventure	DV	89,99
Lost Admiral 2	DA	*79,99
Lost Eden	DV	79,99
Lost Signals	DV	74,99
Lukas TOP Adv. Col.	DV	78,99
Machiavelli the Prince	DV	89,99
Mad TV 2	DV	*74,99
Made in Germany Comp.	DV	64,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic Carpet Data	DV	24,99

Magic the Gathering /Win95 DV *99,99

Marine Fighters / USNF Data	DV	44,99
Mechwarrior 2	DV	94,99

Mechwarrior 2 Expansion Pack DV 39,99

Mission Critical	DA	79,99
Monopoly	DV	59,99
Myst Special Edition /Win	DV	64,99
NASCAR Racing Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournament	DA	89,99

NBA Live 96 DV*89,99

Need for Speed	DV	79,99
Network A4	DV	89,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Offensive	DA	*84,99
Panzer General	DA	49,99
Panzer General 2	DV	74,99
PGA 486 Tour Golf 96	DA	79,99
Phantasmagoria	DV	89,99
Pitfall /Win95	DV	84,99
Pole Position - Formel 1 Manager	DV	84,99

Police Quest SWAT DV*79,99

Pool Champion/Win95	DA	59,99
Powerhouse	DV	59,99
Primal Rage	DV	79,99
Pro Pinball - The Web	DV	54,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quest for Fame		89,99
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	64,99
Raven Project	DV	54,99

Rayman DA 74,99

Rebel Assault 2	DV	*79,99
Rebel Assault 2	DA	69,99
Red Ghost	DV	79,99
Riddle o. Master Lu	DV	*89,99
Sensible World of Soccer	DV	69,99
Shanghai Great Moments	DV	79,99

Shannara DV 79,99

Shell Shock	DV	*74,99
Shockwave /Win 95	DV	84,99
Sid Meier Classics	DV	89,99
Silent Hunter	DV	*69,99
Silent Steel (4CD)	DV	109,99
Silent Thunder /Win95	DV	*89,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower /Win	DV	84,99
Sim Town	DV	64,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Skaphander	DV	59,99
Space Marines	DV	79,99
Space Quest 6	DV	79,99
Star Ranger	DV	64,99

Star Trek

Star Trek 1 / 25th Anniv.	DV	24,99
Star Trek 2 JR. - Collectors Edition	DA	89,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99
Star Trek interactive Manual	EV	79,99
Star Trek Omnipedia	EV	79,99
Star Trek: Generations	DV	a.A.
Steel Panthers	DA	69,99
Stonekeep	DV	84,99
Superkarts Plus (Maniac Karts)	DV	*49,99
System Shock	DA	34,99
T - Mek	DA	*74,99
Teamchef	DV	84,99

Terminator - Future Shock DV*74,99

Terror Trex/Win95	DA	a.A.
TFX - Euro Fighter 2000	DV	89,99
The Dark Eye	DA	*74,99

The Dig DV *69,99

The Hive /Win95	DA	57,99
The War College		a.A
Thexder / Win95	DA	*64,99
This means War! /Win95	DV	*89,99
Thunderhawk 2	DV	74,99
Thunderscape	DV	64,99
Tie Fighter + Data SVGA	DA	64,99
Tilt !	DA	54,99
Time Gate - Knights Chase	DV	84,99

Top Gun - Fire at Will DV *99,99

Torin`s Passage	DV	89,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
Trophy Bass Fishing	EV	84,99
Try-Tryst	EV	84,99
Try-Tryst /Win95	DA	
UEFA Champion League	DV	69,99
Unnecessary Roughness 96	DA	*74,99
Virtual Karts	DV	99,99
Virtual Pool	DA	89,99
Vollgas	DV	79,99
War at Sea Coll.	EV	*54,99
War College	DV	*64,99

Warcraft 2 DV 69,99

Warhammer - im Schatten /Win95 DA *69,99

Warlords 2 Deluxe	EV	74,99
Welcome to the Future	DV	*89,99
Werewolf vs. Comanche	DV	74,99
Westwood Comp.	DV	69,99
Wetlands	DA	59,99
Wing Commander 3	DV	79,99

Wing Commander 4 DV 99,99

Witchaven	EV	74,99
Wolf	DV	69,99
World of Soccer	DV	89,99
Worms	DV	69,99
WWF Wrestle Mania	DA	84,99
X - Wing +alle Data's +verb. Grafik	DV	69,99

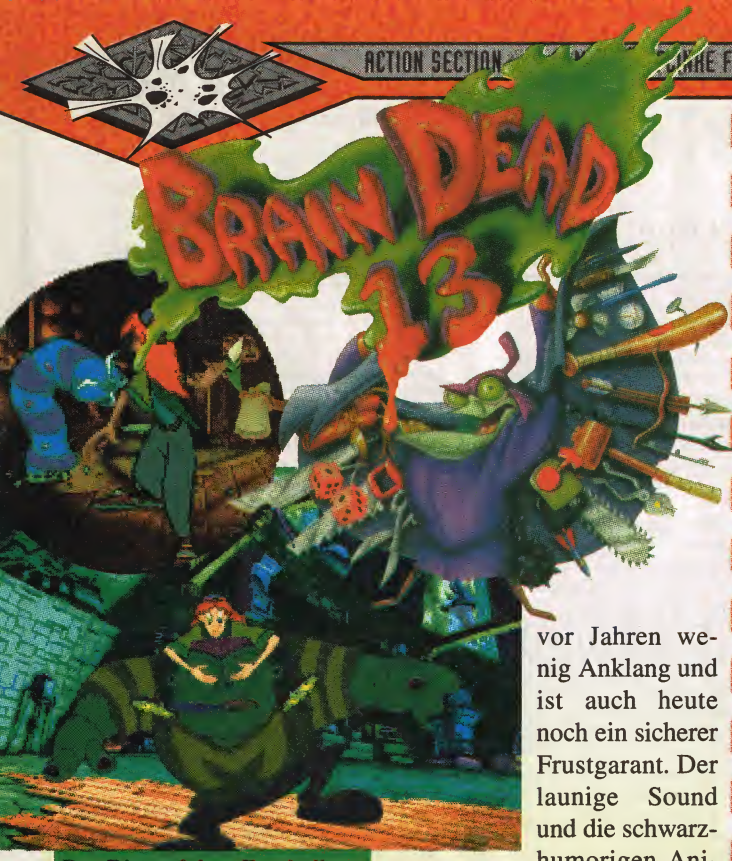
Hardware

Game Pad	34,99
Wing Man	64,99
Wing Man Extreme	87,99
Logitech PILOT Mouse 2-Tasten	24,99
Quad Speed CD-ROM IDE	180,00
Quad Speed CD-ROM Mitsumi	195,00
6-Speed CD-ROM	295,00
1MB PCI Grafikkarte	110,00
2MB PCI Grafikkarte	280,00
17" Monitor 64kHz	1100,00
Soundblaster 16 Vibra Plug&Play	180,00
Soundblaster AWE 32 Plug&Play	450,00
Quantum Fireball 1,27GB	399,00
486 DX4 Motherboard+CPU 100Mhz	270,00
586 Pentium Board 90-133Mhz	210,00
586 Board Asus TP4XE 200Mhz	360,00
586 Board Adus TP4XE Pipeline Burst	420,00
Pentium 100Mhz	440,00
Pentium 133Mhz	660,00
Simm PS/2 8MB // EDO + DM 30	375,00

Achtung bei Hardware gelten Tagespreise.

Vorkasse DM6,90 (Euroscheck (bis DM400,-) oder Überweisung). Bei Nachnahme (DM10,50) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal!
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.

Ab DM 250 keine Portokosten



Der Ritt auf dem Football-Monster

Readysoft hat sich mit der Umsetzung von Arcade-Klassikern wie den spielbaren Don Bluth-Cartoons „Dragon's Lair" und „Space Ace" einen mehr oder minder guten Namen gemacht – und der wird hier verteidigt. Die Story könnte ein Münchener Staatsanwalt ersonnen haben: Via Internet will Dr. Nero Neurosis die Welt unterjochen. Davon hat PC-Techniker Lance nun aber Wind bekommen, weshalb ihn der monströse Mietkiller Famulus Fritz zum Schweigen bringen soll.

Wie einst Ritter Dirk muß also auch Lance tausend Tode sterben, wenn der Spieler nicht zum exakt richtigen Zeitpunkt das exakt richtige Steuerkommando erteilt. Da aus dem Verlauf des durchaus sehenswerten und überaus witzigen Zeichentrickfilms aber nur selten klar wird, ob jetzt gerade links/rechts, oben/unten oder Feuer gefragt ist (mehr ist nie zu tun!), müssen die Szenen eben auswendig gelernt werden – wobei ein Signalton bei jeder richtigen Aktion sowie eine Autosave-Funktion behilflich sind.

Dieses Konzept fand bereits vor Jahren wenig Anklang und ist auch heute noch ein sicherer Frustgarant. Der launige Sound und die schwarzhumorigen Animationen vermögen daran wenig zu ändern, und trotz der USK-Empfehlung ab 12 Jahren scheint uns das Digi-Movie auch ein wenig arg brutal zu sein. Aber wie es der Titel schon sagt: Wer mit 13 bereits hirntot ist, den mag der Hunni für dieses Pseudo-Spiel auch nicht reuen. (mash)

Brain Dead 13
(Empire/Readysoft)

Toller Zeichentrickfilm, aber minimale Eingriffsmöglichkeiten.

GRAFIK	89%
SOUND	87%
STEUERUNG	27%
MOTIVATION	35%



38%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX
SPEICHER:	4 MB RAM
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster/16 und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Komplett deutsch

Eine DOSe voller Regenwürmer



Während Activisions im letzten Heft getesteter Gaudiwurm nur unter der Oberfläche von „Win 95" kroch, hält ihn Funsoft nun in doppelter DOSierung bereit: Hier kommt der Nachfolger gleich mit auf die Plattformen!



Die DOS-Version von „Earthworm Jim 1"

Die deutschen Konvertierer haben aus dem Debakel mit der vertrödelten PC-Umsetzung von „Turrican II" ihre Lehre gezogen und sich Shinys Erdenwürmer blitzschnell von Mega Drive und Super Nintendo geangelt. Dabei ging das Tempo keineswegs auf Kosten der Qualität, eher im Gegenteil: Earthworm Jim 2 ist eine Wucht, und als Zugabe wartet noch sein Vorkriecher in der Packung – wobei dessen CD sogar das Cartoon-Intro der amerikanischen TV-Serie um den wirbellosen Plattformer beinhaltet.

Daß es der Videospielheld auch zum Fernsehstar gebracht hat, versteht, wer die abgedrehten Vorgeschichten zu den Games kennt. So will sich diesmal Jims Dauerrivale Psy-Crow in Lost Vegas mit Prinzessin „What's-her-name" trauen lassen, was es natürlich zu verhindern gilt. Auf dem Weg in die Metropole der verlorenen Liebe stellen sich unserem Superkriecher in Teil zwei etliche (Ober-) Bösewichte entgegen, die mit Mehrfachschüssen, Explosivgeschossen, der Peitsche, einem Flammenwerfer oder gar bildschirmsäubernden Smartbombs zu bearbeiten sind. Und weil der Kampfwurm stets ein grünes Etwas in seinem Raumanzug mit sich führt, kann er mit dessen Hilfe auch über Abgründe hangeln oder am Screen nach unten schweben.



Die Pizza hat sich bewegt!

Das grüne Etwas dient als Liane



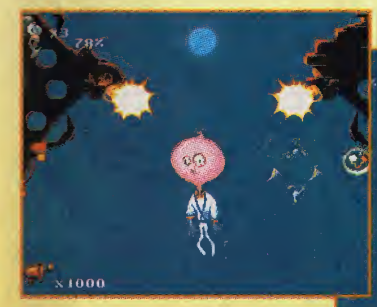
In den USA ist Jim ein Merchandising-Star



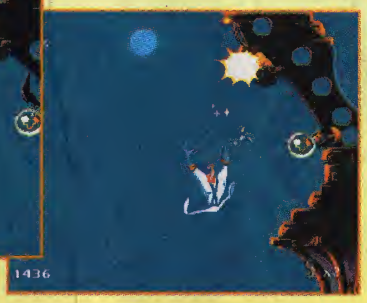
Oma, nicht schlagen!



Hundebabies für Sammler



Der Helium-Wurm vorher



...und nachher!



Selbst das Kalibrieren des Joypads ist witzig gemacht

Derart konventionelle Versatzstücke des Genres würden allein freilich kaum ausreichen, um den Ruhm des hiesigen Heroen zu rechtfertigen. Aber da ist ja auch noch das extrem abwechslungsreiche Spieldesign: Außer hüpfen, laufen und ballern ist in einem Abschnitt etwa ein unglaublich witziges Multiple-choice-Quiz zu bewältigen, dann brennt man sich mal durch Gestein, bugsiert eine Bombe zum Endgegner oder bläst Jims Kopf mit Helium auf, um durch die Lüfte schweben zu können. Und das alles unter stetem Einsatz von Rindern, Hundebabies und Schweinen, wobei Rainbow Arts im Auftrag von Funsoft ein paar unfaire Stellen der Konsolenvorlage entschärft hat. Zum bereits in der letzten Ausgabe vorgestellten ersten Teil sei nur nachgetragen, daß sein Gameplay nicht ganz so ausgeflippt ist.

Unter DOS bieten beide Spiele nun Paßwörter für jeden Level sowie scrollende Grafik der besonders witzig animierten Art. Die Unterschiede zu Activisions Erstling für „Win 95" halten sich dabei in Grenzen, denn wo dort ein wenig schönere Hintergründe zu finden sind, wissen hier einige Sprites und die Effekte besser zu gefallen – allerdings fehlt ein vom Mega-CD her bekannter Abschnitt ganz. Dafür laufen aber auch die hiesigen Versionen in den neuen (dann in der Größe aber nicht variierbaren) Fenstern, und das sogar per Autoplay. Was die Spielgeschwindigkeit angeht, so hängt sie vom verwendeten Rechner und noch stärker von der darin befindlichen Grafikkarte ab. Fazit: Wer noch nicht bei Activision zugeschlagen hat, der sollte das nun unbedingt bei Funsoft nachholen. Immerhin gibt's hier für 10,– DM weniger gleich zwei ausgezeichnete Konsolen-Konvertierungen. Vielleicht sogar die besten des Jahres, auch wenn demnächst „Super Star Wars" für den PC erscheinen soll. Und so witzig wie Earthworm Jim kann Yoda in tausend Jahren nicht werden... (mm)

Earthworm Jim 1&2
(Shiny/Rainbow Arts/Funsoft)

Zwei extraordinäre Jump & Runs zum Preis von einem – zuschlagen!

GRAFIK	86%
SOUND	84%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	88%



85%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33 mit schneller Videokarte
SPEICHER:	8 MB RAM. 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster/16 und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, besser ein Vier-Button-Pad
AUSGABE:	Anleitung deutsch



Colony Wars 2492



Der Markt für Strategiespiele ist hart umkämpft, und Black Legend hat noch keine Fronterfahrung. Aber irgendwann ist immer das erste Mal, und die Programmierer von Digital X-Citement leisteten ja auch Schützenhilfe...

Tatsächlich ist dieser Einstieg ins Genre ein durchaus beachtlicher: Nachdem man sich bei vier lehrreichen Übungsmissionen warmgespielt hat, geht es in 16 Szenarien zur Sache. Für Abwechslung sorgen dabei unterschiedlichste Aufgabenstellungen und die geographischen Gegebenheiten, der Feldzug führt durch ewiges Eis, heiße Wüsten und dichten Dschungel bis hin zur Entscheidungsschlacht in den Betonschluchten der Städte. Gekämpft wird mit Robotern, von denen diverse Modelle produzierbar sind. Deren kombinierbare Grundkomponenten sind neun verschiedene Fahrwerke, ebenso viele Waffensysteme und zehn Spezialteile. Um daraus Blechkameraden zimmern zu können, müssen zunächst Minen gefunden werden, die den wertvollen Rohstoff Angarium fördern. Der wird dann in die (zwecks Produktionssteigerung ausbaufähigen) Fabriken transportiert, auf daß in der Basis dann etwa Flammenwerfer auf Spinnenbeinen entstehen – solche Monster brennen sich den Weg durchs Palmendickicht und staksen auch noch unbeschadet durch Minenfelder. Oder man konstruiert schnelle Luftkissenraketenwerfer, Transporter, Kamikazekommandos, Reparaturkolonnen, Trupps zum Bau bzw. Abriß von Wällen etc. Hat ein Robbi seine Schuldigkeit getan, können die Bestandteile dank Recycling bei einem Kollegen weiterverwendet werden.

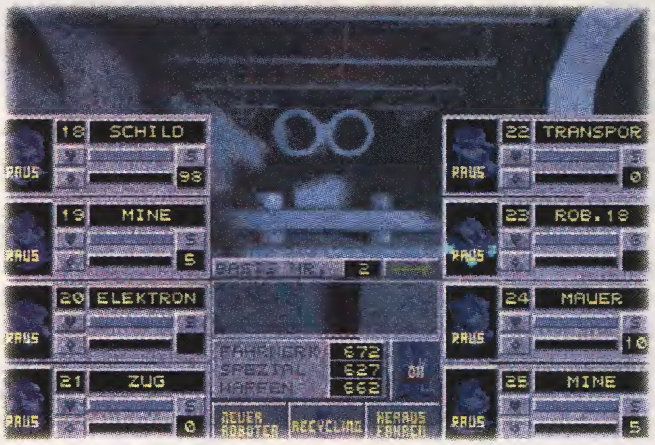
Der Fuhrpark erkundet also fleißig das Areal, bis auch der letzte schwarze Fleck von der einblendbaren Übersichtskarte verschwunden ist, sammelt in Gefechten Erfahrungspunkte, besetzt Fabriken, kassiert auf Abstellplätzen herumstehende Roboter ein oder bringt sich in Werkstätten wieder auf Trab. Das Handling via Nager und Tastatur ist dabei zwar etwas fieselig, ermöglicht aber die direkte Steuerung der Einheiten, die sich auch gruppieren oder auf bestimmte Transportrouten festlegen lassen. Grafisch ist von scroll- und zoombaren Iso-Landschaften voller animierter Details zu berichten, während der starke Sound aus stimmigen Effekten und packenden Techno-Tracks bis hin zum hitverdächtigen Extro-Rave besteht. Fazit: Wer komplexe Strategien erproben will, ohne mit Features überfrachtet zu werden, der taktiert in Black Legends Futuro-Kolonie gar nicht übel. (st)



Volltreffer in der City



Ein Orden für die Scouts: Die Karte ist komplett



Die Roboterarmee rollt vom Band

Colony Wars 2492
(Digital X-Citement/ Black Legend)

Gut spielbare Echtzeit-Strategie mit fetzigem Techno-Sound.

GRAFIK	69%
SOUND	77%
STEUERUNG	64%
MOTIVATION	72%



70%

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

DATENTRÄGER	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Ab 26. April am Kiosk

DM 19,80 / sfr 19,80 / öS 158,–

ZAK YAKER

AUF PC CD-ROM

NR.2

HIT Collection

4 344094 719803 60002

NEU

DER SCHATZ IM SILBERSEE



WUNDERSCHÖNE GRAFIK
KOMFORTABLE BEDIENUNG
SPANNENDE RÄTSEL & ABENTEUER





KARL MAYS GROSSER KLASSIKER ALS GROSSES COMPUTERABENTEUER IN DER VOLLVERSION AUF PC CD-ROM

SPIELSPASS TOTAL!

MIT ALLEN ORIGINALEN BEIGABEN WIE ANLEITUNG UND HINTERGRUNDSTORY, TEST UND KOMPLETTLÖSUNG!

KOMPLETT DEUTSCH!

DER SCHATZ IM SILBERSEE AUF PC CD-ROM

CASINO DE LUXE

Diese neue „Windows"-Zockerei von Sierra ist nicht die erste und wohl kaum die letzte Versoftung eines Spielkasinos – aber garantiert bildet sie keine Alternative zu einem Besuch in den realen Hallen des Ruins.

Dem Kleinsparer muß es wie ein Fiebertraum vorkommen: Mit 5.000 Dollar Startkapital ausgestattet, findet er sich in der Lobby eines sieben Etagen (= Spiele) hohen Kasinos wieder, in dem vom Aufzug bis zu den männlichen und weiblichen Croupiers alles nach seiner Maus tanzt. Wie wird er sein Cash bloß wieder los?

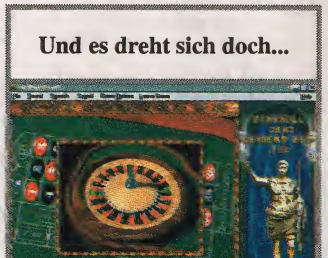
Dazu bieten sich neben den klassischen Disziplinen Blackjack und Roulette auch Einarmige Banditen, die Würfel sowie drei Poker-Varianten an, wozu auch ein Video-Poker-Automat gehört.

Die nur teilweise mit (abschaltbaren) Animationen aufgewertete SVGA-Grafik sieht eher zweckmäßig als glamourös aus, die Kommentare der Croupiers wiederholen sich schon bald, und die Hintergrundmusik wiegt den Besucher leise in den Schlaf – soviel zum Nervenkitzel. Die Steuerung ist aber ordentlich, dazu gibt's eine Speicheroption und sogar eine englische Online-Anleitung mit Strategietips. Bloß sind sämtliche Aktivitäten hier einzig und allein auf Solo-Bankrotteure zugeschnitten, worunter der Unterhaltungswert doch arg leidet.

Nach dem Kassensturz erkennt man daher: Casino De Luxe ist so luxuriös wie das Loch, das es in den Geldbeutel reißt. (mz)



Geeeeld!



Und es dreht sich doch...

Casino De Luxe
(Sierra)

Öde Spielhölle für einsame „Windows"-Zocker.

GRAFIK	59%
SOUND	57%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	38%

43%

USK-Freigabe:	ohne Altersb.
Schwierigkeit:	für Fortgesch.
Preis:	ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	4 MB RAM, 4 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Deutsche Anleitung, englisches Programm

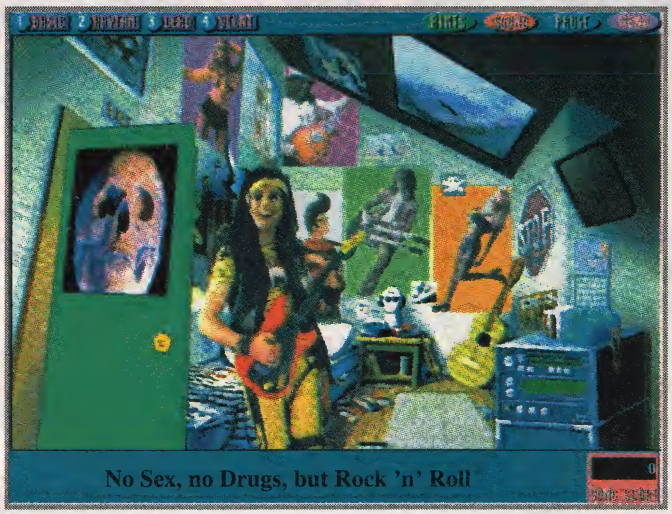
Quest for Fame

Auf der Suche nach dem Ruhm hat man bei IBM/BMG „das ultimative Rock 'n' Roll Adventure" entdeckt – welches sich am Screen aber nur als laues Instrumental-Karaoke mit den Altrockern von „Aerosmith" entpuppt.

In einer Garage, im Studio und in Bars geben die leibhaftigen Rock-Dinos der Gruppe „Aerosmith" hier unter „Windows" ein paar Klassiker wie z.B. „Born to be wild" zum besten. Diese Stücke soll der Gitarrengott vor dem Monitor nun mittels eines der Packung beiliegenden Plektrons begleiten. Findet er dabei den richtigen Rhythmus, darf er auch bei neuen (alten) Rockhymnen und zu guter Letzt einer Livedarbietung der Band mitschrammeln.

Man beklopft also mit dem Plastikchip rauhe Flächen wie etwa eine Gemüsereibe oder seine Fußsohlen, um so wahlweise eine Solo- oder Rhythmusgitarre nachzuahmen – und das möglichst im Takt zu den parallel ablaufenden Liedchen, andernfalls drohen schräge Töne und das Karriereende als Tellerwäscher. Die Übung ist etwa so kreativ wie das Mitschunkeln im Musikantenstadel, wegen des unhandlich großen und unsensibel reagierenden Plektrons aber wesentlich unergiebiger. Was bleibt, sind ein paar teuer erkaufte Videos der Rock-Opas.

Fazit: Gegen bluesigen 16-Bit-Hardrock ist wenig einzuwenden, gegen eine digitale Veräppelung für 120 Mäuse aber doch so einiges. (md)



No Sex, no Drugs, but Rock 'n' Roll

Quest for Fame
(IBM/BMG)

Virtuelles Taktklopfen für Fans der Gruppe „Aerosmith".

GRAFIK	72%
SOUND	76%
STEUERUNG	44%
MOTIVATION	35%

39%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	6 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	„Windows"-kompatible 16-Bit-Soundkarten
EINGABE:	Maus, „VPick"-Plektron
AUSGABE:	Handbuch deutsch, Spiel englisch

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.



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

Software-Versand

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!

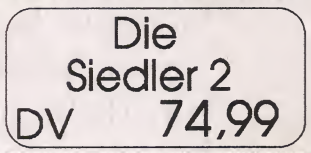
Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC-CD ROM

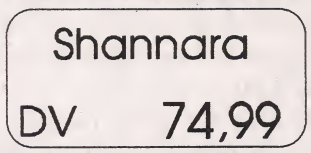
7thGuest	DA	19,99	**FIFA Soccer 96**	**DV**	**79,99**	**Raymann**	**DA**	**69,99**
11th Hour	DV	84,99	Fighter Duell	DA	67,99	Rebel Assault	DV	34,99
3 D Lemminge	DA	84,99	**Flight o. Amaz.Queen**	**DV**	**39,99**	Rebel Assault 2	DA	69,99
3 D Pinball	DA	64,99	Flugsimulator 5.1	DV	109,99	Red Ghost	DV	x79,99
5th Musketeer	**DV**	**67,99**	Form. One Gr.Prix 1	DA	34,99	Return to Zorck	DV	29,99
AH - 64 Longbow	DV	x84,99	**Form.One Gr.Prix 2**	**DV**	**x97,99**	**Riddle of Master LU**	**DV**	**x89,99**
Aces over Europe	DV	19,99	Frankenstein T.t.E.o.t.M.	DV	84,99	Ridge Racer	DV	x54,99
Albion	**DV**	**74,99**	**Fritz 4 Schach**	**DV**	**124,99**	**Ripper**	**DV**	**77,99**
Alien Odyssey	DA	67,99	FX - Fighter	DA	74,99	**Rise o. t. Robots 2**	**DA**	**78,99**
Alone in the Dark 1	DV	24,99	Gabriel Knight 2	DA	74,99	Rivers of Dawn	DV	x67,99
Alone in the Dark 1 -3	DV	69,99	Gabriel Knight 2	DV	x79,99	**Sam & Max**	**DV**	**29,99**
Angel Devoid	DA	67,99	Gender Wars	DV	x69,99	Schleichfahrt	DV	x77,99
Anvil of Dawn	EV	67,99	Gene Wars	DV	x79,99	**Sea Legends**	**DV**	**74,99**
Apache Longbow	DV	74,99	Gobliins 3	DV	19,99	Sens.World o.Soccer	DV	74,99
Ascendancy	DV	79,99	Gobliins Teil 1+2	DV	19,99	**Shannara**	**DV**	**74,99**
Assault Rigs	DA	67,99	**Grand Prix Manager**	**DV**	**84,99**	**Shellshock**	**DV**	**74,99**
ATF Tactical Fight.	**DV**	**x84,99**	**Heart of Darkness**	**DV**	**84,99**	Shine	DV	94,99
Battle Isle 2&Data	DV	69,99	Hardball 5	DA	x84,99	**Shivers**	**DV**	**74,99**
Battle Isle 3	DV	69,99	Heroes of Might&Mag.	DV	74,99	**Silent Hunter**	**DA**	**69,99**
Battle Race	DA	x77,99	History Line 14 -18	DV	29,99	Silent Hunter	DV	x69,99
Battle Team Classic	DV	24,99	Hugo 3	DV	64,99	Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Battlecruiser 3000 AD	**DV**	**64,99**	Indy Car Racing	DA	19,99	Sim City Enhanced	DV	24,99
Beavis & Butthead	DA	64,99	**Indy Car Racing 2**	**DV**	**74,99**	Sim Isle	DV	79,99
Batman Forever	**DA**	**78,99**	Imperium Romanum	DV	79,99	Sim Tower	DV	74,99
Beneath t.Steel Sky	DV	19,99	**Indiana Jones 4**	**DV**	**29,99**	Sim Town	DV	64,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99	Jagged Alliance	DV	89,99	Simon t. Sorcerer 1	DV	29,99
Big Red Racing	DA	69,99	John Madden Footb.96	DA	x79,99	Simon t. Sorcerer 2	DV	74,99
Biing	DV	59,99	**Johnny Bazookaton**	**DA**	**x67,99**	Soccer Kid	DV	19,99
Bleifuß	DV	54,99	Kingdom of Magic	DV	x69,99	Spycraft	DV	x77,99
Braindead 13	**DV**	**64,99**	**Kings Quest 7**	**DV**	**39,99**	Space Marines	DV	74,99
Bureau 13	DV	19,99	Lands of Lore 1	DV	34,99	Space Quest 4	DA	19,99
Burning Steel 4	**DV**	**69,99**	Lemminge 1 + 2	DA	29,99	Star Gate	DV	x44,99
Caesar 2	**DV**	**74,99**	Loadstar	DA	i.V.	Star Trek 1 / 25thAnniv.	DV	24,99
Carrier Strike Force	DV	74,99	Lost Eden	DV	74,99	Star Trek 2	DV	24,99
Championship Manager 2	DV	89,99	Lost in Time	DV	19,99	Star Trek 3/Final Unity	DV	74,99
Championship Pool	DA	29,99	Mad TV 2	DV	x74,99	Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.
Chewy ESC von F5	DV	59,99	Made in Germany Compi-			**Steel Panther**	**DV**	**69,99**
Civilization	DV	34,99	lation enthält:	DV	59,99	Stonekeep	DV	84,99
CivNet	DV	89,99	o Anstoss			Strike Com.+alle Data`s	DA	34,99
Command Aces o.t.Deep	DV	74,99	o Battle Isle 2			Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
Command&Conq.Data	**DV**	**29,99**	o Das schw. Auge 2			Syndicyte 1 +Data	DV	34,99
Command&Conquer	**DV**	**84,99**	Magic Carpet 2	DV	79,99	System Shock	DV	34,99
Conquerer AD 1086	**DV**	**74,99**	Magic the Gathering	DV	97,99	**Teamchef**	**DV**	**84,99**
Conquest o.t.New World	**DV**	**x78,99**	Mechwarrior 2	DV	74,99	**Terminater FutureSho**	**DV**	**74,99**
Creature Shock	DV	19,99	**Mechwarrior 2 Data**	**DA**	**39,99**	TFX	DV	29,99
Cronicle o.t. Sword	DV	x74,99	Metal Lords	DV	79,99	**TFX 2000 Eurofight.**	**DV**	**79,99**
Cronomaster	DA	74,99	Micromasch. 2 Edition	DV	47,99	The Dig	DV	79,99
Crusader No Rem.	DV	79,99	Myst / voll deutsch	DV	64,99	The Dark Eye	DA	77,99
Cyberia 2	DV	x74,99	NBA Jam Tournem.	DA	84,99	Theme Park + Transport -		
Cybermage	**DV**	**79,99**	NHL Hockey 96	DV	79,99	Tycoon	DV	54,99
Daggerfall	**DV**	**79,99**	Panzergeneral 1	DA	29,99	**This means War**	**DV**	**x84,99**
Darker	DA	74,99	**Panzergeneral 2**	**DA**	**69,99**	**Thunderhawk 2**	**DV**	**74,99**
Das schwarze Auge 1	DV	39,99	PGA Tour Golf 96	DA	79,99	Thunderscape	DV	69,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99	PGA T.Golf 96 Data	DA	34,99	Tie Fighter SVGA	DA	67,99
Dawn Patrol	DV	24,99	**Phantasmagoria**	**DV**	**79,99**	**Tilt**	**DV**	**54,99**
Day of Tentacle	DV	34,99	Pinball Illusions	DA	59,99	**Time Gate**	**DV**	**77,99**
Deep Space Nine	**DA**	**x77,99**	Pinball Wizzard 2000	DA	69,99	**Torin´s Passage**	**DV**	**79,99**
Der Druidenzirkel	DV	64,99	Pitfall	DV	74,99	Transp. Tycoon del.	DV	84,99
Der Patrizier	DV	29,99	Pole Position 3,5"	DV	79,99	Trivial Pursuit	DV	74,99
Der Seelenturm	DV	67,99	Police Quest -SWAT	DA	69,99	UFO + Master o.Orion	DV	39,99
Descent 2	DA	78,99	Police Quest -SWAT	DV	x79,99	Ultima 7 Compilation	DA	34,99
Descent 2 Miss.-Builder	**DA**	**37,99**	Privateer + Data	DA	34,99	Ultima Underw. 1+2	DA	34,99
Destruction Derby	**DA**	**84,99**	**Pro Pinball-The Web**	**DA**	**49,99**	Vollgas	DV	79,99
Die Fugger 2	DV	x74,99	**Psycho Detective**	**DA**	**74,99**	**Warcraft 2**	**DV**	**74,99**
Die Siedler 1 /jetzt CD	DV	34,99	Psycho Pinball	DV	69,99	Warhammer	DV	69,99
Die Siedler 2	DV	77,99	Quest for Fame	DA	87,99	Werewolf vs.Comanche	DV	74,99
Duke Nukem 3D	**EV**	**x77,99**	RAN Soccer	DV	74,99	Westwood Compilation:	DV	74,99
Dune 2	DV	29,99	RAN Trainer 2	DV	69,99	Willi Lembkes Manager	DV	59,99
Dungeon Keeper	DV	x84,99	Raven Project	DV	57,99	Wing Com.2+Data	DA	34,99
Dungeon Master 2	DV	79,99	Rebel Assault	DV	34,99	**Wing Commander 4**	**DV**	**99,99**
Earth Worm Jim 1	**DV**	**64,99**	Rebel Assault 2	DA	69,99	Wipeout	DA	84,99
Earth Worm Jim 1 & 2	DA	64,99	Red Ghost	DV	x79,99	Woodruff / Gobliins 4	DV	64,99
Entomorph P.o.t.D.	DA	69,99	Return to Zorck	DV	29,99	**Worms**	**DV**	**64,99**
Extreme Games	DA	49,99	**Riddle of Master LU**	**DV**	**x89,99**	WWF 2 Wrestlem.	DA	84,99
Extreme Pinball	DA	54,99	Ridge Racer	DV	x54,99	X-Wing/deutsch	DV	69,99
Fantasy General	DA	69,99	**Ripper**	**DV**	**77,99**	Zone Riders	DA	67,99
			Rise o. t. Robots 2	**DA**	**78,99**	**Zork Nemesis**		**i.V.**
			Rivers of Dawn	DV	x67,99	" Z "	DV	i.V.
			Sam & Max	**DV**	**29,99**			
			Schleichfahrt	DV	x77,99			
			Sea Legends	**DV**	**74,99**			
			Sens.World o.Soccer	DV	74,99			
			Shannara	**DV**	**74,99**			
			Shellshock	**DV**	**74,99**			
			Shine	DV	94,99			
			Shivers	**DV**	**74,99**			
			Silent Hunter	**DA**	**69,99**			
			Silent Hunter	DV	x69,99			
			Sim City 2000 Compil.	DV	89,99			
			Sim City Enhanced	DV	24,99			
			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			
			Soccer Kid	DV	19,99			
			Spycraft	DV	x77,99			
			Space Marines	DV	74,99			
			Space Quest 4	DA	19,99			
			Star Gate	DV	x44,99			
			Star Trek 1 / 25thAnniv.	DV	24,99			
			Star Trek 2	DV	24,99			
			Star Trek 3/Final Unity	DV	74,99			
			Star Trek 4/Gener.	DV	i.V.			
			Steel Panther	**DV**	**69,99**			
			Stonekeep	DV	84,99			
			Strike Com.+alle Data`s	DA	34,99			
			Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.			
			Syndicyte 1 +Data	DV	34,99			
			System Shock	DV	34,99			
			Teamchef	**DV**	**84,99**			
			Terminater FutureSho	**DV**	**74,99**			
			TFX	DV	29,99			
			TFX 2000 Eurofight.	**DV**	**79,99**			
			The Dig	DV	79,99			
			The Dark Eye	DA	77,99			
			Theme Park + Transport -					
			Tycoon	DV	54,99			
			This means War	**DV**	**x84,99**			
			Thunderhawk 2	**DV**	**74,99**			
			Thunderscape	DV	69,99			
			Tie Fighter SVGA	DA	67,99			
			Tilt	**DV**	**54,99**			
			Time Gate	**DV**	**77,99**			
			Torin´s Passage	**DV**	**79,99**			
			Transp. Tycoon del.	DV	84,99			
			Trivial Pursuit	DV	74,99			
			UFO + Master o.Orion	DV	39,99			
			Ultima 7 Compilation	DA	34,99			
			Ultima Underw. 1+2	DA	34,99			
			Vollgas	DV	79,99			
			Warcraft 2	**DV**	**74,99**			
			Warhammer	DV	69,99			
			Werewolf vs.Comanche	DV	74,99			
			Westwood Compilation:	DV	74,99			
			Willi Lembkes Manager	DV	59,99			
			Wing Com.2+Data	DA	34,99			
			Wing Commander 4	**DV**	**99,99**			
			Wipeout	DA	84,99			
			Woodruff / Gobliins 4	DV	64,99			
			Worms	**DV**	**64,99**			
			WWF 2 Wrestlem.	DA	84,99			
			X-Wing/deutsch	DV	69,99			
			Zone Riders	DA	67,99			
			Zork Nemesis		**i.V.**			
			" Z "	DV	i.V.			

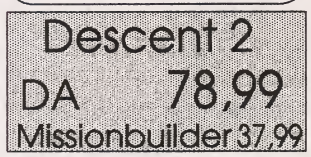
Spielelösungen der Fa. Hint Shop 14,90 per Stück

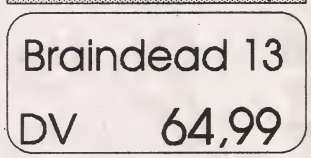


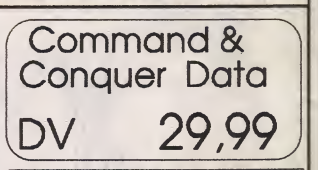


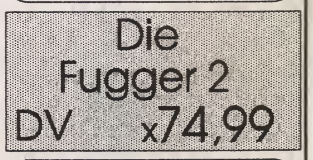


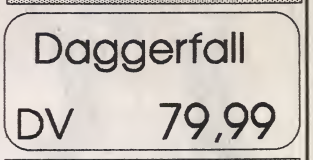


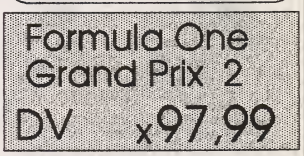


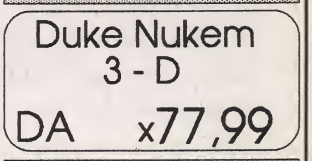


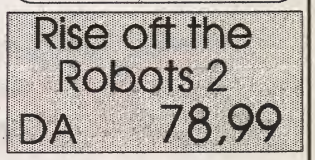












Sony Play Station

Grundgerät mit Pad		**574,99**
3 D Lemminge	DA	84,99
Alien Trilogy	DA	89,99
Assault Riggs	DA	84,99
Cyber Speed	DA	84,99
Destruction Derby	DA	94,99
Discworld	DA	84,99
Fifa Soccer 96	DA	89,99
Goal Storm	DA	94,99
HI - Octane	DA	89,99
Johnny bazookaton	DA	79,99
Kileak the Blood	DA	84,99
Krazy Ivan	DA	84,99
Novastorm	DA	84,99
Parodius Deluxe	DA	89,99
PGA Golf 96	DA	89,99
Power Serve	DA	89,99
Raymann	DA	89,99
Ridge Racer	DA	94,99
Starblade Alpha	DA	84,99
Tekken	DA	99,99
Thunderhawk 2	DA	84,99
To Shine Den	DA	84,99
Twisted Metal	DA	84,99
WipEout	DA	94,99
World Cup Golf	DA	84,99
Worms	DA	89,99
WWF Wrestlemania	DA	94,99
X-Com Terror	DA	79,99

weitere Playstation - Spiele und Zubehör auf Anfrage.

ZUBEHÖR

Logit.Wingm.extrem	**89,99**
Microsoft Sidewinder3D Pr	**89,99**
Gravis Analog Pro	**49,99**
Gravis Game Pad	**34,99**
Gravis Eliminator Card	**39,99**
Gravis Firebird	**119,99**
Gravis Phönix	**179,99**
Thrustm. Joystick Flight 2	**149,99**
Thrustm. Joystick Flight Pr	**239,99**
Thrustm. Joystick F 16	**269,99**
Thrustm. Mark II Wappon	**199,99**
Thrustm. Lenkrad T 2 incl. Gas und Bremspedale/Neue Qualität	**239,99**
Thrustm. Fußpaddles	**219,99**

Probleme ? ?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software ? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN 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.**

KOSTENLOS FÜR NEUABONNENTEN!



Der Druidenzirkel

Im Abo gibt's den PC JOKER schneller und preiswerter – und wer jemanden kennt, der diese Vorteile mitsamt der schicken Begleit-CD nützen will, erhält dafür die Vollversion von Attics brandneuem Rollenspiel-Abenteuer „Der Druidenzirkel" von uns als Geschenk!

DAS ABO

Als Abonnent bekommt man alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für nur 63,– DM (bei Lieferung ins Ausland: 75,– DM). Der Versand erfolgt eine Woche vor Auslieferung an den Kiosk, wobei das Porto selbstverständlich auf unsere Kosten geht und die Magazine fortan in wettersicherer, aber dennoch umweltschonender Klarsichtverpackung vom Briefträger geliefert werden. Das gilt natürlich auch für den PC JOKER TOTAL, wobei hier die Ersparnis sogar noch größer ist: Mit der rrrandvollen Scheibe voller Demos, Patches, Tools, Shareware und noch mehr kostet das Heft im Abo für ein Jahr nur runde 130,– DM (Ausland: 145,– DM) gegenüber den hierzulande kioskü blichen 148 Mark! Vor Ablauf werdet Ihr rechtzeitig von uns informiert, so daß eine termingerechte Kündigung kein Problem darstellt – andernfalls verlängert sich das Abonnement zu Eurer Bequemlichkeit automatisch. Zudem gibt es bei jeder Verlängerung eine attraktive Treue-Prämie!

DIE PRÄMIE



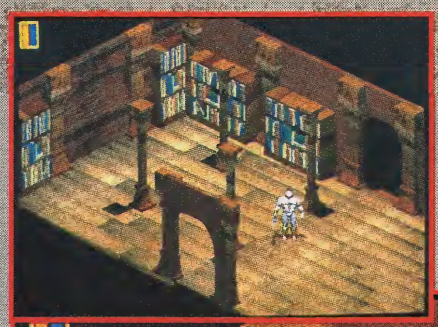
Wer uns einen neuen Abonnenten für den PC JOKER TOTAL benennt, unabhängig davon, ob er selbst bereits ein Abo hat oder nicht, erhält von uns gratis und geschenkt die volle Verkaufsversion (auf PC CD-ROM mit separater Anleitung und Begleitmaterial in der Originalverpackung) von Attics brandneuem Rollenspiel-Abenteuer „DER DRUIDENZIRKEL"! Für ein neues Abo des PC JOKER ohne Begleit-CD bekommt man die Vollversion von „DER DRUIDENZIRKEL" gegen einen Aufpreis von nur 20,– DM!



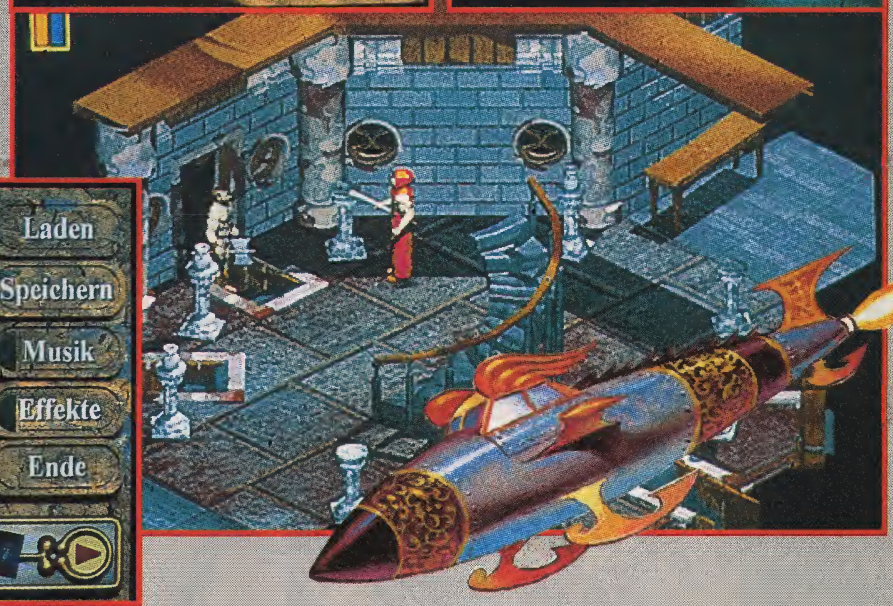
DER DRUIDENZIRKEL

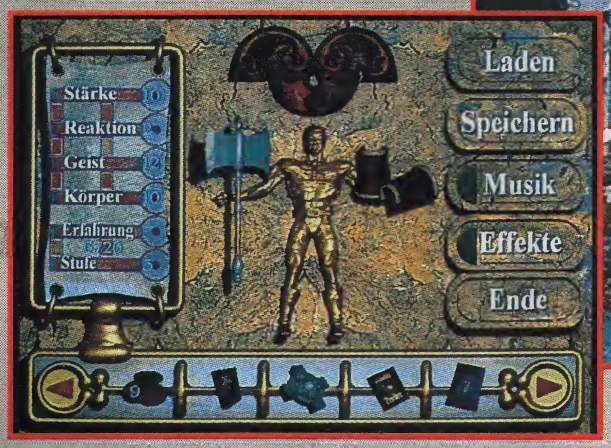
Bei Attic („Das Schwarze Auge I & II") schickt man den Spieler hier in einer starken Mixtur aus Rollenspiel und Adventure auf die Suche nach dem verschollenen Mitglied eines alten Druidenordens. Sie führt den mit magischen Fähigkeiten sowie vier ausbaufähigen Charaktereigenschaften ausgestatteten Protagonisten per komfortabler Maussteuerung durch wunderhübsch gerenderte Gegenden in isometrischer 3D-Grafik. Dabei gilt es, zahlreiche Gegenstände zu finden, spannende Kämpfe auszutragen und im Multiple-choice-Verfahren allerlei Gespräche zu führen. Laßt Euch von der phantastischen Atmosphäre, den sehenswerten Animationen, der Sprachausgabe und Begleitmusik sowie vor allem von der packenden Story dieses aufwendigen Spiels verzaubern!











GESCHENKEMPFÄNGER UND ABONNENT DÜRFEN ZWAR NICHT EIN UND DIESELBE PERSON SEIN, DOCH KÖNNEN AUCH NICHT-ABONNENTEN (FREUNDE, VERWANDTE ETC.) NEUE LESER WERBEN!!!

PC JOKER ABO-COUPON

Als Dank für meine Empfehlung senden Sie mir bitte **Der Druidenzirkel** (Geschenkempfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. (Bei einem Abo für DM 63,– erhalte ich die Prämie gegen Aufpreis von DM 20,–. Prämie und Rechnung erhalte ich nach Eingang der Abogebühr.) Die Auslieferung erfolgt sofort, wenn das Abonnement bezahlt ist an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Schicken Sie bitte

○ für nur 130,– DM den **PC Joker Total** inkl. Total-CD (Ausland 145,– DM)

○ für nur 63,– DM den **PC Joker** (Ausland 75,– DM)

oben angekreuztes Abo ab der nächsterreichbaren Ausgabe für mindestens 1 Jahr regelmäßig per Post frei Haus an untenstehende Adresse:

Name, Vorname

Straße,Nr.

PLZ, Ort

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

❒ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung Kontonummer _____ Bankleitzahl _____

Geldinstitut _____

❒ Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung auf Postgirokonto: Nr.. 444 714-806 BLZ 700 100 80

❒ Per Vorauskasse (Scheck oder Bargeld liegt bei)

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 Widerrufsrechtes durch meine zweite Unterschrift:

Datum, 1. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

Datum, 2. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

UPDATE SERVICE

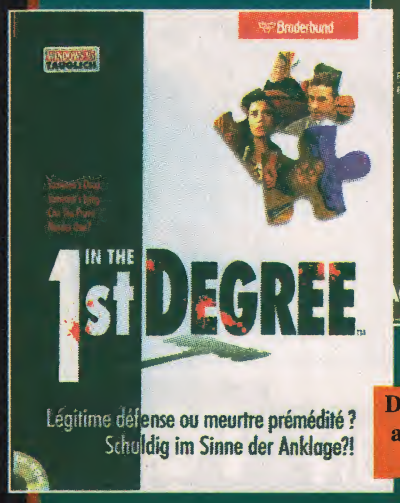
Was Erweiterungen, Verbesserungen, Übersetzungen und verbilligte Wiederveröffentlichungen betrifft, ist Ostern fast wie Weihnachten: Willkommen am reich gedeckten Gabentisch voller Überraschungseier!



Command & Conquer: der Ausnahmezustand mit neuen Missionen



Mechwarrior 2 für einen Pentium mit 95 Fenstern



Das Gericht tagt jetzt auch deutsch: In the 1st Degree



Buried in Time: Die Zeit war reif, um darin die komplett deutsche Version 1.1 zu begraben



Preiswerter fliegen dank Powerplus: F-117A, B-17 und Dogfight

MASSE & KLASSE

Spiel, Spaß und Spannung verspricht diesen Monat insbesondere die lang erwartete Zusatz-CD **Command & Conquer: Der Ausnahmezustand.** Das 29,95 DM billige Plus für Echtzeitstrategen umfaßt neben zwölf neuen (und teils schön knackigen) Einzelmissionen und zehn nie gesehenen Multiplayer-Kommandos auch Bug-Fixes für das Hauptprogramm – kein Wunder, daß aus dem Handel bereits 50.000 Vorbestellungen avisiert wurden. Ausnahmezustand herrscht übrigens auch für die Besitzer des englischsprachigen Originals, da die deutsche Version der Erweiterung selbst mit diesem zusammenarbeitet.

Ansonsten ist Activisions Robot-Klopperei **Mechwarrior 2** nun auch für „Win 95" erhältlich, benötigt hier aber 12 MB RAM. Und dazu einen Pentium, weshalb die Packung auch korrekterweise als „Pentium Edition" etikettiert ist. Zum Preis von 99,– DM ist der **Netmech**-Pack jetzt schon enthalten, in 14 eigens dafür entwickelten Missionen dürfen sich hier also bis zu acht Battletech-Fans per Netzwerk/Modem mit- oder gegeneinander austoben. Für dasselbe Geld können Zauberlehrlinge nun übrigens auch **Simon the Sorcerer II** in 95 Fenstern betrachten, denn Adventure Soft hat den Klassiker soeben für das neue Betriebssystem umgehext.

MAN SPRICHT DEUTSCH

Sanctuary Woods' Multimedia-Adventure **Buried in Time** ist derzeit in der Version 1.1 und komplett deutsch zu haben, wobei es die drei CDs für 99,– DM gibt. In der lokalisierten Fassung von Sierras Ritterspielen **Conqueror 1086 A.D.** ist es für 89,– DM aber bei englischer Sprachausgabe geblieben, während Broderbund sie im interaktiven Gerichtsvideo **In the 1st Degree** sogar annähernd lippensynchron hingekriegt hat – der Fall im Streitwert von 99 Mark ist jetzt also auch für Nichtanglisten gut lösbar. Dasselbe gilt (auch finanziell) für die deutsche Variante des Mindscape-Rollenspiels **Thunderscape**.

AKTUELLE SONDER-ANGEBOTE

Von Powerplus bzw. MicroProse gibt es neuerdings für jeweils 39,– DM die beiden Strategicals **Machiavelli the Prince** und **Master of Magic**. Die Prinzenrolle muß zwar trotzdem nicht unbedingt sein, aber der Meistermagier ist ein Pflichtkauf: quasi „Civilization" im Fantasy-Look! Noch preiswerter wird's, sobald die Spiele von Powerplus für 19,95 DM ohne gedruckte Anleitung zu haben sind – wie heute bereits die eher dürftigen „Tetris"-Klone **Breakthru** und **Quirks** sowie die feinen Flugsimulatoren **F-117A**, **B-17**, **Harrier Jumpjet** und **Dogfight**. (mm)

BLOWN AWAY

KOMPLETT IN DEUTSCH!









BEST ADVENTURE- AND ROLEPLAYING TITLE 1995
COMPUTER LIFE

INNOVATION AWARD GOLD
CONSUMER ELECTRONICS SHOW

MURPHY 1995
OSKAR FÜR INTERAKTIVE MEDIEN
BESTER SCHAUSPIELER:
JIMMIE F. SKAGGS "JUSTUS"

★★★★★
(BESTMÖGLICHES ERGEBNIS)
ELECTRONIC ENTERTAINMENT

GOLD AWARD 1995
MEDIA INVISION AWARD

IMAGINATION PILOTS

Magellan INTERTAINMENT

Das Tor zum ultimativen Spieleerlebnis?

DIE HIGHEND-MASCHINE: GATEWAY P5-166 2000 ENERGY



Mit diesem Rechner bringt Gateway die aktuelle Speerspitze der PC-Technologie auf den Markt, sowohl was die Rechenleistung, als auch was die Ausstattung betrifft. Wir hatten einen Prototyp im Test, um eine oft gehörte Frage zu klären: Ist für den Spieler wirklich nur das Beste gut genug?

ALLGEMEINES

Eine Einschränkung vorweg: Unser Testexemplar war teils nicht mit den für das Verkaufsmodell vorgesehenen Komponenten (betrifft z.B. das CD-Laufwerk) ausgestattet. Das Kernstück ist jedoch Intels neuester Power-Prozessor mit 166 MHz Taktfrequenz, wir konnten uns also dennoch einen recht guten Eindruck von den Qualitäten der rund 6.700,– DM teuren Highend-Maschine verschaffen.

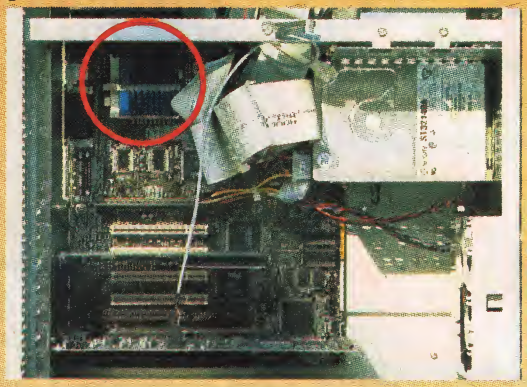
AUSSTATTUNG & ZUBEHÖR

Im wenig spektakulären *Towergehäuse* schlummert hier ein *Motherboard* mit einer **Pentium 166 CPU, 256 KB Pipeline Burst Cache-Speicher und 16 MB EDO-RAM Hauptspeicher**. Zur Verbindung mit der Außenwelt gibt es eine parallele und zwei serielle *Schnittstellen*, zum Einbau weiterer Steckkarten sind drei PCI- und leider nur noch zwei freie ISA-*Steckplätze* vorhanden – die beiden übrigen Slots werden von einer Grafik- und einer Soundkarte belegt. Zudem muß man bei einem Kartenwechsel zum Schraubenzieher greifen, weil die Gateway-Designer nicht ganz so bedienerfreundlich zu Werke gingen, wie man das etwa von den Sky- oder Indus-Towers bei Vobis kennt.



Alles auf einen Tastendruck: die programmierbare Anykey-Klaviatur

In Sachen *Peripherie* gehört eine **Microsoft-Maus** ebenso zum Lieferumfang wie eine programmierbare *Anykey-Klaviatur* mit 125 Tasten: Ganze Kommandokombinationen lassen sich hier auf einzelne Knöpfe legen, und es gibt eine zusätzliche Leiste mit allen zwölf F-Keys an der linken Seite. Neben den üblichen vier Pfeiltasten sind weitere für die Schrägrichtungen vorhanden. Angeordnet sind diese Keys im Neunerblock, wobei der zentrale Knopf zunächst nicht belegt ist. Alles sehr schön, aber auch gewöhnungsbedürftig. Darüber hinaus sind die Anschlüsse für Tastatur und Maus nicht standardisiert, weshalb ein eventueller Austausch nur gegen baugleiche und somit teure Modelle möglich ist.



Das Innenleben des P5-166 Energy: Der Hauptprozessor liegt links oben unter den blauen Kühlrippen

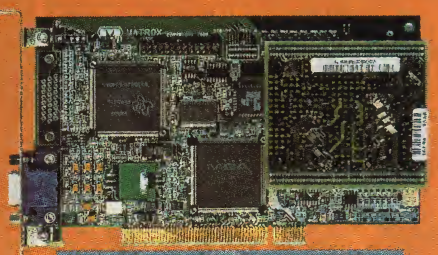
An Software werden schließlich **Windows 95**, die **Microsoft Encarta 96** sowie **Microsoft Office Personal 95** mitgeliefert, und zwar sowohl vorinstalliert als auch auf CD.

MASSENSPEICHER & TEMPOWERTE

Neben dem *3,5"-Disklaufwerk* (Kapazität: 1,44 MB) von Epson verfügt der Rechner über eine **Seagate-Festplatte** mit 9 ms *Zugriffszeit* und sagenhaften zwei Gigabyte *Speicherkapazität*. Unser Exemplar war noch mit einem sechsfach schnellen *CD-Laufwerk* von Wearnes bestückt, in den Handel kommt das Gerät dann mit einem **Sanyo SIG Hexspeeder**, welcher über eine *Datendurchsatzrate* von 900 KB/s, eine *mittlere Zugriffszeit* von etwa 220 ms sowie 128 KB *Speicherpuffer* verfügen soll. Die Daten sprechen für sich, und daß die ATAPI-IDE-Silberschleuder über einen in der Lautstärke regelbaren *Kopfhörerausgang* verfügt, ist wohl selbstverständlich. Leider hat sie aber keine Tasten zum direkten Audio-Betrieb; Musik-CDs müssen also mit einem Softwareplayer (etwa dem in „Win 95" integrierten) abgespielt werden.

GRAFIK & SOUND

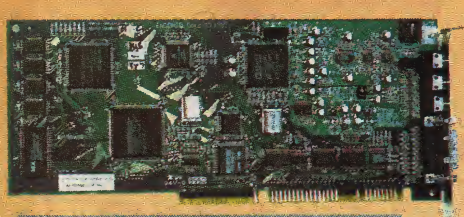
Die eingebaute *PCI-Grafikkarte* von Matrox namens **MGA Millenium** ist vom Feinsten: 4 MB WRAM ermöglichen das gleichzeitige Ein- und Auslesen von Daten, dazu kommt ein *3D-Beschleunigerchip* – der freilich bislang kaum von Spielen unterstützt wird. So oder so handelt es sich hier um eine ungewöhnlich schnelle Karte, die *Auflösungen* bis zu 1.600 x 1.200 Pixeln bei 64.000 *Farben* in 16 Bit



Jede Menge Grafikpower: die Matrox MGA Millenium-Karte mit 4 MB WRAM

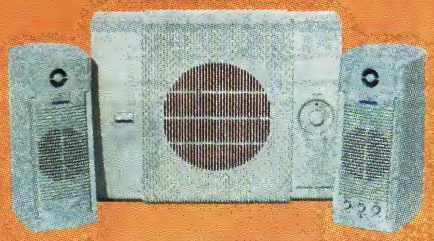
oder 1.280 x 1.024 Pixeln in True-Color (16,7 Millionen Farben) darzustellen vermag. Maximal sind *Farbtiefen* bis zu 32 Bit und *Bildwiederholfrequenzen* im höchsten Auflösungsmodus von 85 Hz möglich, bei 800 x 600 Bildpunkten und True-Color sogar von 200 Hz. Durch eine Aufrüstung auf 8 MB WRAM für etwa 750,– DM lassen sich schlußendlich bei größter Pixelanzahl 16,7 Millionen Farben in 24 Bit auf dem Monitor darstellen. Bloß spielt da der mitgelieferte *Multiscan-Monitor* nicht mit, da der **Gateway 2000 Vivitron** höchstens 1.280 x 1.024 Punkte bei 120 Hz darzustellen vermag. Die flache *17"-Bildröhre* mit einem *Lochmaskenabstand* von 0,26 mm ist aber recht flimmerfrei, verwendet Sonys **Trinitron-Technologie** und bietet 16 Zoll an sichtbarer *Bildschirmdiagonale* – das entspricht etwa 40,6 cm, was ja durchaus ansehnlich ist.

Für die standesgemäße Akustik sorgt indessen eine normalerweise im Handel nicht erhältliche Plug & Play-Version der **Ensoniq Soundscape**, deren 16-Bit-Sound von vielen Spielen direkt unterstützt wird.



Die Ensoniq Soundscape „Plug & Play" Wavetable-Soundkarte

Ansonsten muß man sich mit dem Soundblaster-Standard in 8 Bit Mono begnügen. Dafür befinden sich komprimierte 1 MB an Wavetablesounds auf der Karte, die unter General MIDI abgespielt werden; leider kann man jedoch kein Daughterboard aufstecken. Der alte MT-32-Standard von Roland und MPU-401 werden aber ebenfalls unterstützt, *Sound-Digitalisierung* ist in bis zu 44,1 kHz Sampelrate, 16 Bit und Stereo möglich. Die etwas unübersichtlich beschrifteten Ein- und Ausgänge bestehen dabei aus Line In/Out, Micro-In sowie einem Joystickport. Die eigentliche Beschallung wird zu guter Letzt von *Aktivboxen* der Marke **Altec Lansing ACS250** übernommen. Dieses System besteht aus zwei regulären 2-Wege-Boxen und einem Subwoofer für ordentliche Bässe. Die Nachtruhe der Nachbarn kann bei Bedarf also auf harte Proben gestellt werden...



Ordentliche Beschallung: die Altec Lansing-Soundanlage mit Subwoofer

BETRIEB & PRAXIS

Der Computer hinterließ im Testbetrieb einen guten Eindruck, selbst sehr rechenintensive Games wie „Bleifuß" und „Hi-Octane" wurden unter SVGA noch befriedigend schnell abgespult. Der große Monitor bereitet im Spielbetrieb auch viel Freude, die Fähigkeiten der Grafikkarte lassen sich dabei allerdings nur in den seltensten Fällen wirklich ausreizen. Andererseits garantiert die Investition von 6.700 Märkern aber diesbezüglich auch größtmögliche Zukunftssicherheit.

Kurzum, der Gateway P5-166 2000 Energy ist ein starkes Stück Hardware zu einem starken Preis. Als Spieler muß man sich das wohl nicht leisten können, aber wer es kann, der fährt damit vielleicht auch finanziell gar nicht so schlecht: Gerade Entertainment-Soft stellt ja stets die höchsten Ansprüche an die Hardware – und falls diese es ermöglicht, eine Generation ohne größere Abstriche zu überspringen, hat der Geldbeutel letztlich das Spiel schon gewonnen! (mash)

Gateway P5-166 2000 Energy

Motherboard

Prozessor:	Pentium P 166
Cache:	256 KB Pipeline Burst
RAM:	16 MB EDO
Steckplätze:	3 ISA, 4 PCI

Zubehör

Peripherie:	Microsoft Maus Anykey Tastatur (125 Tasten)
Software:	Windows 95 (CD) Microsoft Encarta 96 (CD) Microsoft Office Professional 95 (CD)

Massenspeicher

Diskette:	3,5" – 1,44 MB Epson Laufwerk
Festplatte:	2013,2 MB Seagate mit 9 ms Zugriffszeit
CD ROM:	Sanyo SIG-Laufwerk Datendurchsatz 900 KB/s mittl. Zugriffszeit ca. 220 ms

Sound

Soundkarte:	Ensoniq „Plug & Play" 16-Bit-Wavetable mit 1 MB ROM
Boxen:	Altec Lansing ACS 250

Grafik

Grafikkarte:	Matrox MGA Millenium mit 4 MB WRAM
Monitor:	Gateway 2000 Vivitron 17 Bildschirmdiagonale 17" sichtbar 16" Lochmaskenabstand 0,26 mm

Preis

ca. 6.700,– DM

GHOST IN THE MACHINE



BESSERWISSER 4/96

Der April, der April, der weiß nicht, was er will. Wir hingegen wissen ganz genau, was wir wollen: nämlich Euch auch diesmal wieder mit brandheißen Tips, Tricks und Lösungen hilfreich unter die Arme greifen. Und natürlich könnt Ihr Euch selbst im launischsten Monat des Jahres voll und ganz auf den Besserwisser verlassen, die Aprilscherze haben wir schließlich schon woanders versteckt!



Dabei sind wir jedoch wie immer auf Eure Einsendungen angewiesen, denn nur so können wir auch weiterhin seitenweise Hilfe in allen spielerischen Lebenslagen bieten. 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. Wenn Ihr im übrigen Eure spielerischen Fortschritte dem staunenden Publikum zugänglich machen wollt, so schickt uns kilo(byte)weise Spielstände, die dann auf der nächsten PC Joker Total-CD ihren Platz finden werden. 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

Gabriel Knight 2: The Beast Within
Shannara

Cheats zu

Albion
Der Druidenzirkel
Stonekeep
Warcraft II

Tips und Codes zu

Destruction Derby
Wing Commander IV

BUNT gemischt und streng SORTIERT

Albion

Ralf Heinz hat sich um seine armen Helden Sorgen gemacht und deshalb eine kleine HEXerei herausgefunden:
Hierzu sucht man im Spielstand (im Verzeichnis „SAVES") z.B. mit Hilfe von „Norton Commander" oder „PC Tools" nach dem Namen des Helden. Direkt über diesem sind sämtliche Eigenschaften eingetragen, und zwar jeweils als tatsächlicher Wert und als Maximalwert. Beide Werte stehen immer zwei Hex-Stellen auseinander. Die Eigenschafts-Werte hingegen sind immer sechs Hex-Stellen voneinander entfernt. Wer Super-Charaktere basteln will, setzt einfach alles auf Wert 99 (63 Hex) – auf keinen Fall jedoch 126 überschreiten, da sonst die Werte ins Negative umschlagen!

Der Druidenzirkel

HEXerei, die zweite: Auch Roman Staschek hat eine für uns bereit:
Man liest den Spielstand in einen Hex-Editor ein und ändert wie folgt:

Zeile 1: NICHT ÄNDERN!
Zeile 2: 00 00 00 00 KK KK 00 00 SW SW 00 00 GW GW 00 00
Zeile 3: GW GW 00 00 GE GE 00 00 XX XX 00 00 00 00 00 00

Dabei sind KK = der Körperwert, SW = der Stärkewert, GW = der Geistwert und GE = der Geldwert. Die Werte bei XX sollten auf keinen Fall geändert werden. Um maximale Werte zu erreichen, setzt man bei den entsprechenden Stellen am besten „FF 01" ein.

Destruction Derby

Wer bei der wilden Autokeilerei keine Beulen haben möchte, dem kann Guido Wimmer mit seinem Cheat wunderbar helfen: Einfach bei der Namenseingabe „!DAMAGE!" eintippen, und schon kann das eigene Vehikel nicht mehr zerstört werden!

Stonekeep

Andre Dahmen brauchte noch etwas Gold in seinem Lederbeutel und hat so eine nette HEXerei entdeckt:
Geht zunächst in das „SAVE-

Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau eine der erfolgreichsten Special-Interest-Ausstellungen der Branche.
Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und erfolgreichste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks und Funker, sondern inzwischen auch an Semi-Profis und Profis.

HobbyTronic Computerschau
Täglich 9-18 Uhr
17.-21.4.96

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media" mit neusten Produkten
- Action-Center und Computer-Straße mit firmenneutralem Service
- Das Highlight in diesem Jahr
- INTERNET-Café: Relaxen und kostenlos Surfen im INTERNET!

Westfalenhallen Dortmund

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund
Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · Btx: westfalenhallen#

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf: 06 81/99 68 52 01 30 (Faxgerät auf „Abruf" oder „Polling" stellen, wählen und starten.)

BUNT gemischt und streng SORTIERT

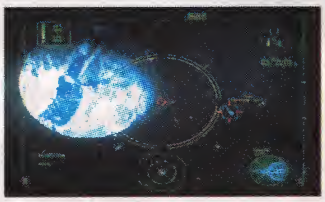
GAME"-Verzeichnis und öffnet Euren Spielstand (GAMExx.SAV) mit einem Hex-Editor. Nun müssen folgende Bytepositionen jeweils mit „FF" gefüllt werden:
00000154, 00000623, 00000AF2 und 00000FC1: Die Lebensenergie schwingt in ungeahnte Höhe
000041BD: Energietrunk für eine sehr lange Zeit
0001B510: Energie und Wiederbelebung des Helden

Warcraft II

Probleme mit den Ressourcen? Dennis Grochmann hat eine HEXerei parat, mit der sämtliche Öl-, Geld- und Holzprobleme gelöst sein sollten:
Man lädt den gewünschten Spielstand und ändert folgende Zeilen mit einem geeigneten Tool:

```
000001B0  FF FF FF 32 FF FF FF 32 FF FF FF 32 FF FF FF 32
000001F0  FF FF FF 32 FF FF FF 32 FF FF FF 32 FF FF FF 32
00000230  FF FF FF 32 FF FF FF 32 FF FF FF 32 FF FF FF 32
```

Wing Commander IV



Stefan Weber macht es allen Weltraumpiloten ein wenig leichter, schnell zum Schlußscreen zu kommen, und zwar mit folgenden recht einfachen Cheats:
Startet einfach das Programm mit dem Parameter „Chicken", also: WC4 -CHICKEN
Jetzt kann man während des Spiels mit „STRG-W" den gerade anvisierten Gegner von der Bildfläche putzen, mit „STRG-ALT-W" fliegen gar gleich alle bösen Feinde in die ewigen Jagdgründe. Bei amerikanischen Tastaturen entspricht STRG natürlich der CRTL-Taste.

GABRIEL KNIGHT 2
THE BEAST WITHIN

KOMPLETTLÖSUNG

Manuel Haupt hat sich durchs tiefste Bayernland geschlagen und uns und Euch die Komplettlösung mitgebracht:

Act 1

Zuerst untersucht Gabriel die Handtasche, dort findet er den Dolch sowie zwei Briefe und seinen Geldbeutel. Die Briefe von Grace und Übergrau (Gabriels Anwalt) werden gelesen, woraufhin Gabriel sich setzt und eine Antwort an Grace verfaßt. Die Tageszeitung und der Schmierzettel am Schank werden überflogen, dann wird die Stube mit den Autoschlüsseln in der Tasche (unterm Spiegel) verlassen. Im Garten der Hubers finden wir auf dem Boden am Waldrand ein paar Wolfshaare, außerdem fällt am Wassertrog ein Fußabdruck des Monsters auf. In der Scheune entdecken wir etwas Zement (zweimal anklicken), mit dem wir vom Abdruck eine gute Kopie herstellen können (Eimer auf Abdruck benutzen). Nach getaner Arbeit verlassen wir die Huber-Farm und begeben uns mit dem Auto (Schlüssel auf Auto benutzen) zum Polizeirevier am Prinzregentenplatz.
Hier unterhalten wir uns mit dem Polizisten, was sich jedoch als sinnlos herausstellt, und setzen unseren Weg in Richtung Thalkirchen, wo sich der hiesige Zoo befindet, fort. Dort schauen wir uns das Schild über die Wölfe an und versuchen dann, einen von ihnen anzulocken, was allerdings mißlingt. Nun erscheint Thomas, der Wärter. Wir befragen ihn gründlich und begeben uns dann in die Zoodirektion. Klingmann, der Direktor, wird ebenfalls ausgefragt, wobei wir ein Walkie-Talkie auf dem Tisch entdecken. Auf geht's zum Marienplatz. Dort wandern wir jedoch nicht ins Fastfood-Restaurant, sondern nach Westen, wo mit der Wurstverkäuferin geredet wird. Danach suchen wir die Passage auf und lesen das Schild vor der Tür. In Übergraus Büro sprechen wir alle Sachverhalte an und zeigen ihm die Wolfshaare, worauf er uns einen Termin bei der Universität verschafft, um die Haare untersuchen zu lassen. Wir verlassen das Büro und gehen Richtung Dienerstraße im Osten. Nachdem wir den Brief an Grace aufgegeben haben, verlassen wir den Marienplatz und fahren mit der U-Bahn zur Universität. Wir lassen Michael die Haarprobe samt Fußabdruck unter die Lupe nehmen und bringen in Erfahrung, daß beide von einem Wolf stammen müssen. Mit diesen Informationen in der Tasche besuchen wir die Huber-Farm abermals und schneiden dort die folgende Nachricht mit dem Kassettenrecorder und Klingmans Band zusammen: „Thomas? Herr Doktor Klingmann here. Show our Wolfs to Mr. Knight." Dabei ist zu beachten, daß Klingmanns Tape in Recorder A und eine Leerkassette in Tape B eingelegt sein muß. Die Nachricht wird durch einfaches Anklicken der Silben zusammengeschnitten. Mit diesem Band in petto kehren wir zurück zum Zoogehege.
Als wir dort Klingmann einen weiteren Besuch abstatten wollen, stellen wir fest, daß er sich zur Zeit nicht im Büro befindet. Wir nutzen die Gelegenheit, um Thomas die zusammengeschnittene Nachricht zu senden und etwas im Mantel des Direktors zu stöbern. Dort finden wir einen Jagdschein. Nachdem uns Klingmann nach draußen begleitet hat, stellt uns Thomas das Wolfsgehege vor. Beim Streicheln des Tiers nehmen wir etwas Haar mit und zeigen es Michael im Labor. Die Untersuchung bringt an den Tag, daß die Wölfe aus dem Zoo nicht für die Morde verantwortlich sind. Beim Verlassen der Universität erhalten wir von Michael noch einen Analysereport, worauf es nochmals zur Huber-Farm geht. Hier wird der Jagdschein des Direktors am Spiegel genauer unter die Lupe genommen. Die Spiegelschrift entziffern wir als Adresse der Königlich Bayrischen Hofjagdloge in der Dienerstraße 54. Bei Übergrau informieren wir uns über die Loge und den Jagdschein und stiefeln dann zur Dienerstraße am Marienplatz. Hinter der Post auf der gegenüberliegenden Straßenseite befindet sich der Jagdclub. Beim Eintritt in dieses noble Haus (gegebenenfalls zweimal betreten) werden wir von einem Bediensteten darauf hingewiesen, daß nur prominente und geadelte Leute zugelassen seien. Das Dokument, das unseren Adelstitel belegt, holen wir bei



Übergrau ab und suchen ein weiteres Mal den Club auf, wobei wir eine Einladung von dessen Gründer, Baron Glower, erhalten.

Act 2

In diesem Teil übernimmt der Spieler die Rolle von Grace Nakimura, Gabriels Assistentin, die nach Rittersberg gereist ist, um Gabriel unter die Arme zu greifen. In seinem Schlafzimmer versuchen wir die Tür zur Bibliothek zu öffnen, und müssen feststellen, daß diese verschlossen ist. Wir begeben uns in die Empfangshalle, um dort Gerde über alle Begebenheiten auszufragen, danach wird das Schloß verlassen. Draußen betrachten wir Gabriels Auto und stiefeln (Bild nach links verlassen) in die Stadt. Bei der Kirche schauen wir uns die Blumen an und betreten das Gasthaus „Goldener Löwe", wo wir Werner Huber mit Fragen löchern. Nachdem wir die Bilder an der Wand angesehen haben, verlassen wir das Gasthaus und besuchen das Rathaus, das sich zwei Türen weiter befindet. Mit Herrn Habermas, dem Bürgermeister, gehen wir alle Gesprächspunkte durch und laufen anschließend zur Kirche. Nach einem fehlgeschlagenen Versuch, mit dem Pfarrer zu reden, betrachten wir die Grabstätten und besonders das silberne Herz von Wolfgang Ritter genauer. Erneut im Schloß, versuchen wir die Autoschlüssel von Gerde zu bekommen, was jedoch nicht gelingt. Also ziehen wir uns ins Schlafzimmer zurück.

Aus dem Werkzeugkoffer des Handwerkers nehmen wir den Schraubenzieher und stecken ihn in das kleine Loch am Kamin. Wir öffnen den Schrank und finden zwei Geheimgänge, die in Gerdes Zimmer (östlich) und in den Schloßgarten (nördlich) führen. In letzterem betrachten wir die Rosen und suchen danach Gerdes Zimmer auf. Hier sehen wir uns Wolfgangs Bild auf dem Tisch genauer an und bemerken beim Verlassen des Raums an der oberen Leiste des Schranks einen Schlüssel, den wir natürlich sofort einstecken. Wieder in Gabriels Schlafzimmer, öffnen wir mit diesem Schlüssel die Tür und finden uns kurz drauf in der Bibliothek wieder. Im mittleren Regal entdecken wir ein „Lycanthropes"-Buch und darin einen Brief an König Ludwig II. Beim Durchstöbern des rechten Regals fördern wir die Tagebücher von Victor und Christian Ritter zutage. Nachdem alles gründlich studiert wurde, setzen wir uns an den Schreibtisch, lesen uns die Notizen (links) durch und rufen Professor Barclay mit Hilfe der Yale University-Visitenkarte an. Nun geht's zurück in die Stadt.

Werner Huber im Gasthaus fragen wir über Ludwig II. aus und klopfen danach abermals am Haus des Bürgermeisters, der uns nach einem ausführlichem Gespräch in den Kerker, wo der Werwolf gefangengehalten wurde, führt. In der Zelle betrachten wir das Bett, die Kirche und die Kratzer am Fensterrahmen genauer. Nach einem weiterem Gespräch mit Habermas über den Punkt „Church Records" erhalten wir eine Nachricht für den Pfarrer, die wir ihm auch gleich übergeben. Von diesem bekommen wir eine Akte, die wir wiederum dem Bürgermeister vor-

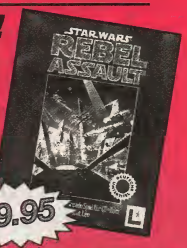


zeigen. Um viele Informationen reicher, begeben wir uns zurück ins Schloß, wo wir in Gabriels Arbeitszimmer eine Nachricht für ihn verfassen (Schreibmaschine benutzen). Das zusammengestellte Päckchen wird mit der Adresse von Übergrau, die von Gerde zu erfahren ist, versehen und in der Stadt bei der Post – zwischen Rathaus und Gasthof – aufgegeben (klingeln, Geldbeutel auf Schalterdame benutzen). Nachdem wir noch Bekanntschaft mit Familie Smith gemacht haben, ist auch dieser Abschnitt abgeschlossen.

Act 3

Wir lesen, nun wieder als Gabriel, die Tageszeitung durch und erfahren von einem weiteren Mord, der sich letzte Nacht in der Dienerstraße ereignet hat. Wie gewohnt fahren wir zum Marienplatz, wo wir unseren Freund Übergrau besuchen und dort das Päckchen von Grace entgegennehmen. Ungeduldig öffnen wir das Kuvert, lesen das „Lycanthropes"-Buch und reden sofort mit Übergrau über den „Black Wolf" und Ludwig II. Wir verlassen das Büro und erstehen in der Einkaufspassage eine Kuckucksuhr (im Laden linke Uhr auf Tresen anklicken und bezahlen). In der Dienerstraße (nördlich) treffen wir dann auf den Ort des Verbrechens. Wir versuchen, mit Kommissar Leber (zweimal anklicken, Analysereport auf ihn benutzen) ein Gespräch anzufangen, jedoch ohne Erfolg. Da alles nichts hilft, zeigen wir den Bericht den Leuten vom Fernsehen und ziehen so deren Aufmerksamkeit auf sich. Mitten im Gespräch reißt Leber uns von der Kamera weg und lädt uns zu einem Gespräch in sein Büro ein. Wir betreten nun den Jagdclub, fragen Xavier (am Tresen) aus und gehen in den Clubraum. Im hinteren Gang untersuchen wir die hintere und linke Tür genauer und stellen fest, daß die linke verschlossen ist. Wir plazieren die Kuckucksuhr hinter der Pflanze und schlendern zurück in die Empfangshalle. Xavier vernimmt die Geräusche der Uhr, denkt aber, es sei ein Gast, der an der Hintertür klopft. Wir nutzen die Gelegenheit und leihen uns die Schlüssel aus der Schublade unter dem Pult. Wieder an der Tür, schließen wir diese auf und legen die Schlüssel zurück (Uhr nochmals aufziehen und zum Eingang gehen). Jetzt können wir den Raum betreten und begutachten auch gleich die Tierköpfe, den Schädel, die Bilder an der Wand und das Notizbuch (neben dem Schädel). Wir werden jedoch von Zell überrascht und gebeten, mit nach

SKYmedia
ENTERTAINMENT
NEU ! Bestell-Hotline Versand NEU !
Tel.: 089/90480721
Fax: 089/90480722

SOFTSPOTS!!
Screensaver & Kalender 19.95




29.95

SPIELE · CD-ROM SPIELE · CD-ROM

5TH MUSKETEER	DV	79,95	MAGIC CARPET-M. DISK	DV	24,95
ALBION	DV	99,95	MANIAC MANSION	DV	19,95
ALIENS	DV	79,95	MANIAC MANSION 2	DV	34,95
ASCENDANCY	DV	79,95	MECHWARRIOR 2	DV	89,95
BATTLE ISLE 3 (WINGS)	DV	84,95	MICROCOSM	DA	24,95
BATTLEHAWKS 1942	DA	29,95	MISSION CRITICAL	DV	89,95
BAYERN MÄNCHEN (SCREENS.)	DV	19,95	MORTAL COIL	DV	79,95
BIING!	DV	89,95	MYST	DV	89,95
BIOFORGE GOLD*	DV	89,95	NCAA BASKETBALL	DA	34,95
BLEIRUSS	DV	89,95	PAM ANDERSON (SCREENS.)		19,95
BODY SLAM WRESTLING	DA	19,95	PANZER GENERAL II	DV	74,95
BRAINDEAD 13	DV	79,95	PATRIOT	EV	29,95
BURIED IN TIME	DV	79,95	PERLOXYD	DV	a.A.
C&C - MISSION DISK	DV	29,95	PHANTASMAGORIA	DV	89,95
CAESAR	DV	29,95	POLE POSITION	DV	89,95
CAESAR II	DV	89,95	PRO PINBALL - THE WEB	DV	59,95
CAPITALISM	DV	89,95	QUEST FOR FAME-MUSIC ADV.	DA	99,95
CHEWY	DV	79,95	RAN TRAINER 2	DV	79,95
COMMAND & CONQUER	DV	89,95	REBEL ASSAULT II	DV	74,95
C&C - MISSION DISK	DV	29,95	REVOLUTION X	DA	99,95
COMMAND&CONQUER 2*	DV	89,95	RIDDLE OF MASTER LU	DV	89,95
CONQ. O.T. NEW WORLD*	DV	99,95	RIDGE RACER*	DA	a.A.
CRITICAL PATH	DV	29,95	RIPPER - JACK IS BACK (4 CD)*	DA	a.A.
CYBERMAGE	DV	89,95	RISE 2: RESURRECTION	DA	84,95
CYBERSPEED	DA	84,95	RISE OF THE ROBOTS	DV	29,95
"D"	DV	99,95	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	DV	29,95
DARK SUN I	DV	19,95	SHANNARA	DV	84,95
DARK SUN II	DA	36,95	SILENT THUNDER*		a.A.
DAS SCHWARZE AUGE I	DV	36,95	SIMON THE SORCERER 1	DV	35,95
DAS SCHWARZE AUGE II	DV	79,95	SIMON THE SORCERER 2	DV	79,95
DER DRUIDENZIRKEL	DV	79,95	STAR CONTROL 3*		a.A.
DER PLANER + MISSION DISK	DV	34,95	STAR TREK: A FINAL UNITY	DV	94,95
DESCENT	DA	79,95	STAR TREK: OMNIPEDIA	DV	89,95
DESCENT 2*	DA	99,95	STONEKEEP	DV	95,95
DESCENT-MISSION DISK	DA	49,95	TERMINATOR: FUTURE SHOCK	DV	89,95
DIE FUGGER 2*	DV	89,95	TFX EUROFIGHTER 2000	DV	89,95
DISCWORLD (DT. UNT.)	DA	79,95	THE DARK EYE	DA	79,95
DRAGON LORE	DV	29,95	THE DIG	DV	89,95
DUNE II	DV	29,95	THE NEED FOR SPEED	DV	89,95
DUNGEON KEEPER	DV	99,95	THUNDERHAWK 2	DV	89,95
EARTH SIEGE	DV	99,95	THUNDERSCAPE	DV	79,95
EARTH SIEGE 2*	DV	a.A.	TIE FIGHTER - STAR WARS	DV	79,95
EARTH SIEGE-MISSION DISK	DV	54,95	TILT!	DV	59,95
ENDORFUN	DA	89,95	TOP GUN* „Fire at Will"	DV	99,95
EYE OF THE BEHOLDER II	DV	19,95	TORIN'S PASSAGE	DV	89,95
EYE OF THE BEHOLDER III	DV	29,95	TRANSWORLD	DV	24,95
F1 GRAND PRIX 2	DV	99,95	UNDER A K. MOON (+LÖSG.)	DA	49,95
FATAL RACING	DV	89,95	VEIL OF DARKNESS	DV	24,95
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	DV	59,95	VOLLGAS	DV	79,95
FRANKENSTEIN	DV	89,95	VOODOO LOUNGE	DV	59,95
GABRIEL KNIGHT 2*	DV	85,95	WARCRAFT 2	DV	89,95
GRAND PRIX MANAGER	DV	94,95	WATERWORLD*	DA	a.A
HI-OCTANE	DV	39,95	WESTWOOD COMP. (5SPIELE)	DA	89,95
ICE & FIRE	DV	79,95	WETLANDS	DA	64,95
JAGGED ALLIANCE	DV	89,95	WING COMMANDER 4	DV	99,95
JUDGE DREDD	DA	89,95	WINZER	DV	19,95
KNIGHTS OF XENTAR	DV	99,95	WIPEOUT	DV	94,95
LEISURE SUIT LARRY COLL. 1-6	DV	99,95	WORMS	DV	69,95
MAGIC CARPET	DV	39,95	"Z"	DA	79,95
MAGIC CARPET 2	DV	89,95	ZAK MCKRACKEN	DV	19,95
			ZORK: NEMESIS (3 CD)*	DA	a.A.

*= Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Außerdem viele Spiele-Lösungen vorrätig!

Panzer General DA 29,95
Comanche +M.Disk1-2 DA 49,95
Silent Steel (4 CD) DV 89,95

Mousepad ab Bestellwert von DM 100.- GRATIS dazu!

Weitere Neuheiten und Sonderangebote bitte abfragen. KOSTENLOSEN KATALOG anfordern! Händleranfragen erwünscht.



Ladenlokal:
Mediathek Apollo
Glockenblumenstr. 15
85551 Heimstetten
Mo-Sa: 10:00-12:00 und 15:00-21:00

Lieferung solange Vorrat reicht. Es gelten unsere AGBs, die auf Wunsch zugesandt werden. Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Die Annahmeverweigerung von bestellten Waren ist gebührenpflichtig! Unfreie Retouren werden nicht angenommen.

BESTELLCOUPON einsenden an:
SKYmedia Entertainment, Postfach, 85551 Kirchheim

Schicken Sie mir: _____

Versandart: Paketservice (UPS)
Versandkosten: (ab DM 200.- frei) Vorkasse/Kreditkarte: Inland = DM 10.- Ausland = DM 20.- Nachnahme (nur Inland!)zzgl. DM 7,- = DM 17.-

Zahlungsart (Bitte ankreuzen)
☐ VISA ☐ EUROCARD MasterCard ☐ Nachnahme ☐ Ich zahle per Eurocheck. (Bitte Kartennr. angeben!)

Bankinstitut
Kreditkartennr. (16stellig)
Gültig bis Kreditkarteninh.
Name, Vorname
Straße
PLZ/Ort
Datum/Unterschrift

oben zu kommen, wo wir sofort ein gründliches Gespräch mit ihm führen. Der Club wird nun verlassen, die nächste Station ist das Polizeirevier. Hier reden wir mit dem Kommissar über alle Sachverhalte und betrachten danach die Karte an der Wand. Wir untersuchen die roten Punkte und tragen die Adresse des heutigen Opfers (Karl Grossberg) in unser Notizbuch ein. Zurück zur Huber-Farm.
Als erstes wird ein Brief für Grace verfaßt, anschließend wird die Grossberg-Familie angerufen (Notiz auf Telefon benutzen). Nachdem wir die Visitenkarte von Glower genauer angesehen haben, suchen wir diesen gleich in Perlach (erscheint auf der Karte) auf. Nach dem Gespräch mit dem Baron untersuchen wir noch die Maske auf dem Regal und verlassen das Anwesen wieder. Am Marienplatz wird Übergrau gebeten, einige Nachforschungen hinsichtlich vermißter Personen zu betreiben. Bei der Post geben wir den Brief an Grace auf und statten erneut dem Jagdclub einen Besuch ab. Nach dem Gespräch mit Preiss treffen auch die anderen Mitglieder ein. Während alle in ein Gespräch vertieft sind, begeben wir uns zu Zell und Klingmann am Kamin und nehmen unter dem Vorwand „Just wanted to grab a magazine" eine Zeitschrift. In dieser verstecken wir den Kassettenrecorder und legen das Heft zurück an seinen Platz. Bei dem Gespräch mit von Aigner und Hanamann an der Bar erfahren wir von dem geplanten Jagdausflug in den Bayrischen Wald.

Act 4

Grace findet in der Bibliothek ein weiteres Buch über Ludwig II., das sie gleich durchliest. Danach geht's zum „Goldenen Löwen", wo die Smiths und Werner ausgefragt werden. An der Post holen wir Gabriels Brief ab und lesen ihn sofort. In der Kirche treffen wir auf Gerde (anklicken), die weinend vor Wolfgangs Grab steht. Um sie zu trösten, holen wir aus dem Schloßgarten ein paar Rosen und geben sie ihr, worauf wir die Autoschlüssel erhalten und uns zum Ludwigmuseum begeben. Dort erstehen wir bei der Kassiererin eine Museumskarte und schauen uns sehr genau um. Was wir auch betrachten, stets muß die Plakette ebenfalls angesehen werden. Am Eingang werfen wir einen Blick auf die Bilder und Briefe und verlassen das Bild



nach hinten links. Dort untersuchen wir Ludwigs Tagebuch an der rechten Wand sowie seinen Umhang, das große Gemälde, das Abzeichen, das Bild von Wagner und das Board auf der anderen Seite.
Im rechten hinteren Teil des Museums betrachten wir die zwei Artikel, das Schneegemälde, das Board darunter und Ludwigs Totenmaske. Jetzt fragen wir die Kassiererin noch über das Tagebuch (Textwahl: 2) und die „Neue Wagner-Oper" (Textwahl: 3) aus, woraufhin wir die Adresse des Wagner-Museums in Bayreuth erhalten. Wir verlassen das Museum und fahren nach Neuschwanstein. Auch hier ist wieder Gründlichkeit beim Untersuchen der einzelnen Gegenstände gefragt (am besten alles mehrmals anschauen und Tour Tape laufen lassen). Nachdem alles penibel durchstöbert wurde, fahren wir zurück nach Rittersberg. Im Schloß erfahren wir von Gerde, daß Professor Barclay angerufen hat. Wir rufen ihn gleich zurück (Karte benutzen) und erhalten die Nummer eines Herrn Dallmeier, der uns am Starnberger See treffen möchte. Wir begeben uns dorthin, sehen uns das Grab von Ludwig an und fragen den verspäteten Dallmeier über alles aus. Wieder in der Stadt, lassen wir im Gasthaus die Smiths von Werner herunterrufen und erzählen diesen unseren Traum von Ludwig. Im Schloß fragen wir bei Gerde nach „Gabriel" und „Special Permit". Von der Bücherei aus rufen wir den Verlag des Ludwig-Buches (Buch auf Telefon) an, der uns die Nummer des Autors gibt (Notiz auf Telefon). Dieser wird gleich angeläuet. Der Sohn ist nicht besonders freundlich und legt nach wenigen Worten wieder auf. Wir schreiben Gabriel noch einen Brief und verschicken ihn wie gehabt, sobald wir wieder zurück im Dorf sind.

Neben dem Gotteshaus erhalten wir vom Pfarrer eine Lilie, wonach es abermals zum See geht. Hier betrachten wir den Strand genauer und werfen die Lilie ins Wasser. Nachdem uns Ludwig erschienen ist, gehen wir ins Wagner-Museum. Wir dürfen uns dort etwas umsehen und sprechen mit Georg, dem Aufseher. Nach der Unterhaltung sehen wir uns noch das Buch auf der Theke an und holen anschließend bei der Post ein Fax ab. Dieses zeigen wir Georg, und dieser Act findet damit ein Ende.

Act 5:

Gleich zu Anfang holen wir uns den Kassettenrecorder aus dem Club zurück und machen uns damit auf zu Übergrau. Bevor er uns den Inhalt ins Englische übersetzt (Band auf Übergrau benutzen), sprechen wir ihn auf die „Missing Persons" an. Danach verlassen wir das Büro, erstehen bei der Wurstverkäuferin ein paar Weißwürste und schauen beim Prinzregentenplatz vorbei. Dort sprechen wir mit Leber über die Punkte „Case Status" und „Grossberg's Account Book". Wir spielen ihm die Kassette vor und erhalten somit doch noch Einblick in die Akten zu dem Fall. Sobald wir unbeobachtet sind, schauen wir die Akte an und reißen die Seiten über Export/Import heraus. Vom Kommissar nehmen wir Abschied und fahren nach Buchenau.
Dorn läßt uns erst ein, wenn wir die Schulden von Grossberg bei ihm beglichen haben. Aus diesem Grund suchen wir unseren alten Freund Übergrau auf und heben das Geld von unserem Konto ab. Wieder in Buchenau, läßt uns der Tierhändler eintreten. Nach einer kleinen Plauderei betrachten wir den Käfig in der rechten Ecke. Während der Untersuchung treffen wir auf einen ausgewachsenen Tiger, der jedoch mit den Weißwürsten besänftigt wird; die beiden Namensschilder der Wölfe heben wir vom Heu auf. Zurück beim Club in der Dienerstraße 54, sind bereits alle Mitglieder zum Jagdausflug bereit. Am Forsthaus angekommen, durchsucht Gabriel das Zimmer von Herrn Preiss (Tür gegenüber) und nimmt aus dessen Schrank ein Seil mit. Dies wird mit dem Vordach unter dem Fenster (öffnen) benutzt, und der Schattenjäger ist in der Lage, auch dem Wohnraum von Zell einen Besuch abzustatten. Im Bad entdecken wir auf dem Teppich einen Fußabdruck und entnehmen dann dem Tagebuch (Nachttisch) Zells einen Notizzettel. Auf dieselbe Weise, wie wir den Raum betreten haben, wird er auch wieder verlassen. Auf dem Flur stiefeln wir in von Aigners Gemächer (zweites Zimmer von links) und finden diesen in der Badewanne vor. Bei dieser Gelegenheit werden ihm gleich ein paar Fragen gestellt. Nach zwei weiteren Unterhaltungen mit Klingmann und Glower begeben wir uns ins Erdgeschoß.
Ist die Unterhaltung mit Aigner beendet, schauen wir abermals in Klingmanns Zimmer vorbei und zeigen ihm die Schilder der Tiger, worauf sich dieser etwas freundlicher gibt. Im Erdgeschoß nehmen wir vom Schrank die Laterne und die Streichhölzer vom Kamin. Die Hütte wird verlassen, in der Scheune wird die Heckenschere (zweimal



anklicken) von der Wand genommen. Jetzt gehen wir zum Wolfsunterschlupf (vom Haus aus zweimal nach Osten und schließlich zweimal nach Süden), wo wir einen weiteren Fußabdruck im Schlamm bemerken. Das Gebüsch wird mit der Schere beseitigt und die Höhle so lange durchquert, bis ein Schmatzen zu vernehmen ist. Wir leuchten mit der Laterne die Schlucht unter unseren Füßen aus und entdecken von Zell in Wolfsgestalt. Voller Angst benachrichtigen wir im Forsthaus Glower, mit dem wir am Abend auf die Pirsch nach Wölfen gehen, von dem Vorfall. Hat er sich von uns verabschiedet, legen wir uns den Talisman um und suchen die Schlucht (Norden, Westen, Westen, Süden, Süden) auf. Sollte



uns auf dem Weg der Wolf in die Quere kommen, wird er mit dem Talisman vertrieben. Haben wir die Schlucht erreicht, wird das Bild kurz verlassen, aber gleich wieder betreten.
Nun wird Gabriel vom Wolf angefallen und trägt eine Fleischwunde im Knie davon. Von Glower erscheint jedoch noch im richtigen Moment, die Bestie wird mit dem Gewehr niedergestreckt.

Act 6

Es liegt alles an Grace. Nach einem Gespräch mit Gabriel verläßt sie das Gewölbe und redet im Wirtshaus ein weiteres Mal mit den Smiths. Mit dem Brötchen vom Tisch in der Tasche geht's in Gabriels Schlafzimmer. Die Laken werden vom Bett genommen und zurück in den Kerker zu Gabriel gebracht. Nach einem Gespräch mit Gabriel wird die Taube am Fenster mit Brotkrümeln gelockt und mit den Laken eingefangen. Mit dem Auto fahren wir nach Altötting und suchen die Kirche auf. Vor dem Gotteshaus werden die Kreuze am Boden, die „Silver Bodyparts" und der Zettel unten links betrachtet. Die Sakristei wird betreten, vom Mönch nehmen wir eine Karte entgegen. Nach einer Spende in den Opferkasten können wir uns eine Weihwasserflasche grapschen. In Neuschwanstein werden nun die drei Schriftrollen, die Ludwig versteckt hat, eingesammelt. Im Schloß gehen wir zum Raum mit der Mutter und dem Kind. Über den Stuhl, auf dem das Kind stand, wird das Weihwasser geschüttet und die Wache herbeigerufen. Als diese verschwindet, um einen Lappen zu holen, betreten wir Ludwigs Schlafzimmer und stecken die erste Schriftrolle, die sich zwischen den beiden Durchgängen befindet, ein. In der Grotte warten wir nun so lange, bis die Wache den Raum verlassen hat, und legen an der linken Wand ein weiteres Geheimversteck frei.
In der Singer's Hall wechseln wir die Sicht, indem wir das Bild nach Süden verlassen und die Taube mit der linken Wand benutzen. Dies sorgt für Verwirrung, und wir können die Platte bei der Wache verschieben und somit auch die letzte Schrift unserem Inventar einverleiben. Bei der Post in Rittersberg nehmen wir den Brief für Gabriel entgegen, lesen ihn durch und erfahren, daß von Glower der Schwarze Wolf ist. Nach einer Unterhaltung mit Mrs. Smith begeben wir uns nach Altötting. In der Kirche geben wir dem Mönch seine Karte zurück und werden von diesem in den Gebetssaal gebracht. Während des Gebets betrachten wir den Stuhl, die Urnen und die Marienstatue am Altar. Im Vorraum werden die silbernen Opferungen betrachtet und in der Rittersberger Kirche nochmals das silberne Herz. Gerde gibt uns nach einem Gespräch das Herz, das in Altötting in die Opferschale gelegt wird. Wir beten zur Mutter Gottes und öffnen die rechte Tür, woraufhin ein Windhauch den Raum verdunkelt. Diese Gelegenheit wird genutzt, um die Urne von Ludwig (rechts unten im Regal) zu stibitzen. Die Schriftrolle wird herausgenommen und mit den drei anderen zum Wagner-Museum in Bayreuth gebracht.
Bevor die Oper beginnt, sind noch ein paar Dinge zu erledigen. Im Office werden der Sitzplan (Pinnwand), das Opernglas (Tisch) und die Checklist genommen. Nach einem weiteren Gespräch mit Gabriel machen wir uns daran, unsere Checklist zu erledigen. Zwei Handwerker, die am Kronleuchter im Opernsaal arbeiten, werden angesprochen. Danach wird Georg (Mitte) vor der Katastrophe gewarnt, und der Plan des Leuchters wird näher betrachtet. Das X wird angeklickt und so auch das X auf dem Sitzplan; die Mittelloge (1. Stock) untersuchen wir genauer. Hier betrachten wir die Sitze und reservieren für Leber und Glower jeweils einen Platz. Hinter der Bühne wandert der Strick (zweimal anklicken) ins Inventar, und auf dem Rückweg wird noch schnell an der Empfangshalle dem Platzanweiser wegen der Reservierungen Bescheid gesagt (Sitzplan benutzen). Über die linke Treppe gelangt man in den Keller, wo man (ein Bild nach Osten) den Schlüssel aus dem Kasten nimmt. Aus der Kammer (südwestlich) holt man das Privat-Schild auf der Kiste und benutzt den Schlüssel mit der Tür. Im Südosten des Kellers liegt der „Furnace Room", in dem wir die Klappe des Ofens öffnen, etwas Kohle hineinwerfen und die Kontrollen auf „Automatik" sowie den Hebel auf „high" stellen.
Mit dem Programmheft vom Tisch in der Empfangshalle in der Tasche gehen wir zum Scheinwerfer im 1. Stock der Oper. Wir schalten ihn ein und richten ihn auf die Mittelloge (Lenkstange anklicken). Vom Office aus verfrachten wir Gabriel nun in den Keller – allerdings ist der Gute damit aber nicht ganz einverstanden. Im Erdgeschoß, geht's erneut ins Office, um uns für den Abend fertigzumachen. Ist dies erledigt, wird durch das Loch im Scheinwerferraum mit dem Opernglas nachgesehen, ob sich die beiden Gäste schon im Saal befinden. Der erste Akt der Oper beginnt. Unterdessen verbinden wir die Griffe der Türen in der Mittelloge mit dem Strick und hängen das Privat-Schild an die Schnur. Danach begeben wir uns wieder in den Scheinwerferraum. Gabriel überlegt sich unterdessen einen Plan, wie er aus seinem Kerker entkommen kann. Hinter der Kiste im Westen befindet sich ein Lüftungsschacht, dessen Gitter er mit dem Messer entfernt. In nördlicher Richtung setzt er seinen Weg fort und gelangt hinter die Bühne, wo er sich das Klebeband (zweimal anklicken) nimmt und die Umkleide betritt. Er zieht nun das Kleid von der Stange an und verschmiert, als er sich schminken möchte, den Spiegel mit Schminke. Als er Schritte vernimmt, versteckt er sich hinter dem Paravent und wartet, bis die Person eingetreten ist. Jetzt schleicht er sich von hinten an den echten Darsteller Engelhards heran und knebelt ihn mit dem Klebeband (Band auf Person benutzen). Während der Oper verwandeln sich von Glower und Gabriel in Werwölfe, und eine heiße Jagd beginnt...

Showdown

Im letzten Teil muß von Glower (Start: Raum 12) von Gabriel (Start: Raum 1) der Weg versperrt werden. Dies geschieht, indem man alle Türen schließt und so den Schwarzen Wolf in die Enge treibt. Hier nun ein Lösungsweg:
Gabriel rennt zuerst nach Süden und schließt die nördliche Tür in Raum 9. In Raum 10 wird die westliche Tür geschlossen. Nun zurück zum Start und die östliche sowie die südliche Tür schließen. Die Tür in Raum 6 (westlich) wird ebenfalls verschlossen und in Raum 7 und 8 bei den westlichen Türen der Riegel gelöst. Nachdem in Raum 7 noch die nördliche Tür verschlossen wurde, haben wir den Wolf in die Enge bzw. ins Ziel, den Furnace Room, getrieben. Beide Wölfe knurren sich an, doch da betreten Grace und Leber den Raum. Grace bekommt ein Zeichen, die Ofentür zu öffnen, was sie auch sofort erledigt (Rollentausch). Danach steuert man wieder Gabriel, der von Glower in dem Moment abfängt und in den Ofen stößt (anklicken), als dieser versucht, Leber anzufallen. Der Spieler bekommt einen netten Abspann zu Gesicht und hofft auf die Fortsetzung dieser Serie.



Marci Olszowy hat das Fantasy-Land durchstreift und auch schon die Lösung gefunden:

Angelstelle (nach dem Intro)

Zunächst werden das Tagebuch, der Stock und der Angelstab genommen. Man benutzt dann den Angelstab, um die Äste des Baumes zur Seite zu hebeln. Ein Vogelnest mit einer Kette wird sichtbar. Jetzt wird der Stock benutzt, um an die Kette zu kommen. Daraufhin erscheint ein Monster, das bekämpft wird. Ein paar unangenehme Verletzungen später kommt Allanon, um Eure Haut zu retten. Sprecht mit ihm und folgt der Anweisung, nach Leah zu gehen und die Leute vor den Monstern zu warnen. Auf der Karte geht es dann gen Osten. Nach kurzer Zeit begegnet Ihr einer jungen Frau, die unter einem Baumstamm eingeklemmt ist. Bewegt den Stein, und drückt den Stamm beiseite. Das Mädel ist überglücklich, zumal ihr auch noch die Kette überreicht wird. Auf der Karte wandert Ihr weiter gen Norden oder Süden.

Leah

In Leah sprecht Ihr als erstes mit der Wache, geht dann in Richtung Norden und dort in die Villa. Im Schlafzimmer greift Ihr Euch den Teebecher. Jetzt zurück in die Eingangshalle, wo ein kleiner Smalltalk mit Winston veranstaltet wird. Das Potpourri wird genommen und einer ausführlichen (Riech-) Untersuchung unterzogen. Dann geht's zum Kräuterladen, wo dem Verkäufer der Becher übergeben wird. Der erzählt nun einiges über die Krankheit. Dann wieder zurück ins Schlafzimmer und den Inhalt der Pfanne auf den Kocher schütten – etwas Holzkohle wird zutage gefördert. Nun geht's erneut zum Kräutermann, der jedoch leider reichlich tot ist. Die Gunst der Stunde wird genutzt, um das Rezept und den grünen Trank zu grabschen. Bei der Fontäne wird dieser auf den Baum geschüttet, die dadurch entstehenden Blüten werden eingesackt. Im Kräuterladen werden die Blüte, die Kohle und der Inhalt des Potpourris im Becher gemixt.

Am nächsten Tag, nach der Unterhaltung mit Menion, Allanon und Shella, geht's erneut zur Fontäne. Dort wird die Kette von Shella in Empfang genommen, mit ihr geht man zu Winston. Nachdem dieser sich verflüchtigt hat, wird die Kette in die Augen des Drachenkopfs (an der Wand) gestopft. Kurze Zeit später aus der Stadt entkommen, geht's zunächst nach Westen und dann nach Norden. An der Fähre werden der Gärtner und seine Biester gekloppt. Nach dem Kampf wird das Seil benutzt, um das Zugseil aus dem Fluß zu holen. Um die Blockierung zu lösen, schießt Shella einen Pfeil auf den Stock am anderen Ende der Fähre. Nun einfach möglichst immer nordöstlich halten.

Tyrsis

An den Toren ignoriert man die Monster und geht nach Osten. Bei der Hütte wird dann zweimal geklopft. Nach einem Gespräch mit Brendel wirft man ihm Essen in den Topf, wodurch auf magische Weise Neues über die Zombies gelernt wird. Nun zu den Toren und dann links. Beim Baum einen Zweig abbrechen und zum Zwerg bringen, im Gegenzug gibt's eine Fackel. Mit Brendel begibt man sich wieder zu den Toren. Nach einem Gespräch mit der Wache wird Brendel zurück zur Hütte beordert. In Tyrsis wird Seneschal Shellas Kette gezeigt, darauf erhält man die Erlaubnis des Königs, im Gebäude rumzustöbern. Geht aus Stenmins Raum in die östliche Tür, schaut Euch die Feuerbarrikade an und zieht Euch dann in die Bibliothek zurück. Das geschlossene Schränkchen wird eingehend inspiziert. Spaziert dann wieder zu Seneschal, um ihn zu überreden, es zu öffnen. Lest das Buch und schneidet mit dem Messer die Rückseite auf. Nach der Lektüre des Vertrags wird mit Seneschal gesprochen, damit er die Erlaubnis gibt, den Thronsaal zu untersuchen. Dort wird dann das Löwenmaul mit dem Öl poliert und das Messer hineingesteckt, wodurch ein Schlüssel zum Vorschein kommt. Hebt die Vorhänge hoch, und drückt den Pferdekopf. Den Schlüssel benutzt Ihr mit dem passendem Schlüsselloch und begebt Euch in die Geheimkammer. Laterne und die Kerzen werden angezündet. Wenn Brona im Spiegel erscheint, wird dieser mit dem Schwert zerbrochen. Nach der Sequenz wird die Schublade mit dem Totenkopf geöffnet und die Spruchrolle genommen und gelesen. Geht zum Seneschal und benutzt die Zauberspruchrolle mit dem Buch. Lest die neuen Einträge genau und führt ein Gespräch mit dem König. Der Morgenstern wird natürlich dankend angenommen.

Ohne Stärkung geht nichts, also ab in den Weinkeller, wo Stenmin starb. Die (leider) leere Flasche wird geschnappt und mit Weinessig gefüllt. Zum Glück gibt es da ja auch noch eine Weinflasche, die ebenfalls eingesackt wird. Legt den Vertrag, den Morgenstern und die Weihrauchteile auf den Boden. Stenmins Buch wird mit den dreien benutzt, und ein Geist erscheint, der recht freundlich ist. Da er jedoch nicht helfen will, werden etwas härtere Methoden angewendet: Sein Buch wird mit ihm benutzt, wodurch er ein wenig sprach- und vor allem seelenlos ist. Plötzlich wird er sehr kooperativ und verrät die Formel des Zauberspruchs, der die Feuerbarrikade löscht. Folgende Utensilien werden für die Formel benötigt:

1. Lorbeerblätter (der Baum)
2. Rosenblätter (Potpourri)
3. Misteln (bei Brendels Hütte, Shella muß sie holen)

Diese Teile werden in die Flasche mit dem Weinessig gegeben, die Mixtur wird bei der Flammenbarrikade auf die Flammen gekippt. Nachdem Allanon erscheint, ist leider das schöne Schwert zerbrochen, man muß wohl doch zu Eisen-Karl...

Nichtsdestotrotz erzählt Allanon von der allesentscheidenden Aufgabe, und es warten weitere Abenteuer. Außerhalb von Tyrsis geht man nördlich und dann westlich.

Abarlon

Sprecht mit Lessa, der Wächterin, und betrachtet den Stein auf der Straße und das Loch an der Fontäne. Mit Brendels Pfanne wird etwas Schlamm aufgesammelt. Innerhalb des Gebäudes wird eine neue Lektion von Davio vermittelt. Man versucht, die Feuerstelle zu benutzen, wodurch man erfährt, daß sich auf dem Dach ein Vogelnest befindet. In den Lebensgärten entfernt man dann alle Weinreben, schließt das Tor und nimmt die Lebensrune. Nun das Tor hoch und den Runenstein untersuchen. Ab zur Fontäne und Shellas Schal mit dem Loch benutzen, dafür gibt's die Wasserrune. Nach dem mißlungenen Versuch, das Seil auf den Kamin zu schwingen, wird Shella zum Tausch gegen eine Leiter überredet. Wurde diese an das Gebäude gestellt, klettert man hoch und nimmt die Dachschindel. Das Vogelnest wird kurzerhand gegriffen, das Wettergerät wird geölt und gedreht. Auf das Metallstück achten!

Man klettert wieder runter und zeigt Brendel die Zeichnung aus dem Tagebuch – er überreicht die Luftrune. Nun geht's in Davios Zimmer, wo der Kamin angezündet wird. Wieder wird gefensterlt und mit der Dachschindel ein Abdruck vom glühenden Metallstück erstellt: Das ist die Feuerrune. Lessa bekommt die Leiter zurück, der empfangene Ring geht an Davio. Arion gewährt anschließend eine Audienz. Den nächsten (goldenen) Ring kriegt Lessa, die Arion überreden soll, sich von seiner Lebensrune zu trennen. Jetzt wird der Schlamm aus der Pfanne in den sonderbaren Stein am Straßenrand gedrückt und Wasser über den Stein in der Straßenmitte geschüttet. Man nimmt den Stein und drückt ihn auf den Schlamm. Voilà, alle Runen sind im Besitz des Helden! Jetzt damit zum Lebensgarten, wo sie in folgender Reihenfolge in den Runenstein gedrückt werden: Elf, Erde, Luft, Feuer, Wasser und Leben. Die so entstandenen Lebenssteine nimmt man mit nach Arion; die Elfensteine werden Davio überreicht, damit er weiterhin ein treuer Begleiter bleibt. Nun verläßt man die Stadt und folgt einfach Davios Anweisungen.

Streleheim-Ebenen

In direkter Nähe kämpft Panamon Creel mit einigen äußerst

ungehobelten Monstern. Den Viechern werden Manieren beigebracht. Ein Troll, Telsek, kommt glücklicherweise zu Hilfe, er und Panamon suchen die „schwarze Irix". Nach dem Kampf führt Telsek unsere Helden in einen Canyon. Nach Absprache wirft er einen Felsen auf den Bogen. Nun hinein in den Canyon und die auftauchenden Monster bekämpfen (Davio sollte die Elfensteine gegen den Anführer benutzen). Nach dem Kampf geht's in die Höhle, wo erst einmal mit Hilfe der Laterne Licht gemacht wird. Aine wird in eine Konversation verwickelt, dann wird ihm der Brief Arions gezeigt. Das Seil wird nun schnell um die „schwarze Irix" gebunden, und die Höhle wird verlassen. Nach der Sequenz geht's direkt in die Höhle des Löwen, sprich: ins Trollcamp. Nach dem Angriff sofort fliehen! Vor den König geführt, wird ein Wettkampf vorgeschlagen, der den Krieg beenden soll. Man trabt ins Elfenlager und zeigt der Wache den Brief. Nach der Sequenz muß Telsek geholfen werden, das Rätsel zu lösen.

Rätsel 1: Feder – auf den Felsvorsprung und das Nest durchsuchen. Die Feder geht an Telsek.

Rätsel 2: Fisch – mit dem Koch sprechen und einen Handel vorschlagen. Im Elfenlager wird die Weinflasche von Brendel genommen und dem Koch übereicht. Als Dank gibt es ein Bündel Würmer, die auf den Angelhaken gebunden werden. Mit der Angel fängt man einen Fisch im Strom bei der Elfenwache.

Rätsel 3: Blatt – die Elfenwache bekommt das Schwert von Shannara, im Tausch gibt es den Schild mit dem Abdruck eines Blattes.

Wenn Telsek um Hilfe bei einem Rätsel bittet, schlägt man die magischen Steine vor. Nach der Sequenz bekämpft man schnell noch die „Attentäter", und nach dem Verlassen des Camps wandert man südöstlich. Auf dem Paß kommt es zum Kampf, und Davio wird vergiftet. Um ihn zu retten, muß Storlock erreicht werden.

Storlock

Zuerst ist ein Anstandsbesuch beim Gnomheiler angesagt, dann geht's nach Nordosten. Nach kurzer Zeit taucht eine Monsterspinne auf. Schnell wird Shellas Schal um einen Pfeil gebunden und Öl darauf gegossen. Man zündet das Ganze mit dem Zunderkästchen an und schießt es auf die Spinne. Telsek wirft einen Felsen auf sie, und es kommt zum Kampf. Danach läuft man zurück ins Dorf und spricht mit dem Heiler, um etwas über den Helm und das Torc zu lernen. Der Weg führt dann nach Südwesten und Süden. Am Silberfluß rettet der „König des Silberflusses" unseren Helden vor den Monstern, überreicht auch noch magischen Puder und teleportiert ihn nach Culhaven.

Culhaven

Der König verweigert die Herausgabe des Hammers der Kraft und erlaubt nur, eine Nacht in Culhaven zu verbringen. In dieser Nacht wird der Hammer gestohlen. Die besten Freunde werden in den Kerker geworfen, deshalb muß der Hammer schnellstens wiedergefunden werden. Man spricht mit dem König und Kili und untersucht die Scherben. Kili hat seine Leibbinde verloren. Man spricht mit Shella durch die Gitterstäbe, worauf diese sich, ungern, von ihrer Maß Bier trennt. Diese öffnet man, und die rote Leibbinde kommt zum Vorschein. Im Hammerraum verschiebt man den Stuhl und untersucht das nun auftauchende Loch. Man spricht mit Kili, wodurch dieser enttarnt wird. Wieder ist Kampf angesagt, Telsek eilt zu Hilfe. Nach einer kurzen Unterredung mit dem König geht es in den Mittelraum, wo der Griff eingesackt wird. Ihn benutzt man mit dem Loch beim Kamin und drückt es. Nach der Sequenz sieht man, wie die Monster eine Brücke bauen. Also auf nach Nordosten, Davio erklärt, was zu tun ist. Nun noch schnell den magischen Puder mit den Baumstämmen benutzen und Davio beauftragen, die Elfensteine mit dem Biberdamm zu benutzen. Nach dem darauffolgenden Kampf wird die Gruppe mit einem Floß den Fluß hinuntergetrieben. Das Floß zerfällt, und Jak wird ohnmächtig. Wenn er aufwacht, geht es nach Norden in die Berge. Am Spalt erscheint Allanon (Illusion). Davio soll nun das Seil um seinen Bauch binden. Nachdem sich Allanon enttarnt, tötet Shella ihn, und er verletzt sie stark. Jetzt fügt man ihr mit dem Schwert eine tödliche Wunde zu und benutzt das Zauberbuch mit ihr. Daraufhin tauchen einige äußerst unfreundliche Gnome auf.

Gnomen-Camp

In der Dunkelheit kann eine Schuhferse gefunden werden, die sofort gedrückt wird, mit den Nägeln wird das Seil durchgeschnitten. Man schaut sich alles an und nimmt das Seil. Auch das Zelt ist nicht vor den Nägeln sicher, das gleiche passiert mit dem zweiten Zelt. Spaziert hinein und nehmt den Dolch, mit dem Knebel wird der Schamane zum Schweigen gebracht. Sicherheitshalber wird er auch gleich gefesselt und um das Torc erleichtert. Schon sind wir stolzer Besitzer eines Schlüsselbunds. Damit lassen sich im Gefangenenzelt die Truhen öffnen. Die eigenen Habseligkeiten nimmt man mit zurück ins zweite Zelt. Dort trifft man Geeka, mit dem man so lange spricht, bis er zustimmt, zu helfen, wenn er als Belohnung den „Helm of Command" bekommt. Zwischen den Zelten wird Geekas Handöffner mit dem Loch benutzt, um den Kerker aufzumachen. Begeben wir uns nun ins Gefangenenzelt und sagen Geeka, er solle helfen, die Truhe zu tragen. Draußen wird ein Seil um die Truhe gebunden und sie wird nach unten gelassen. Geeka wird vorgeschickt, schließlich weiß man nie, was für Gefahren da unten lauern. Im Kerker wird erneut der Handöffner benutzt, um den Eingang zu schließen. Mit Hilfe von Brendels Kriegshammer wird das Metallgitter zerstört. Der Zwerg krabbelt nun in das entstandene Loch und kommt mit einem Kasten zurück. Jetzt kann die Metallplatte neben dem Rad geöffnet werden. Da der Mechanismus kaputt ist, muß er repariert werden. Jetzt braucht nur noch Telsek dazu gebracht werden, die Tür zu öffnen.

Halle der Könige

Nach der nächsten Zwischensequenz muß Telsek die Statuen vor die Türen werfen. Die Tür hinter der mittleren Tür wird durchschritten, und erneut werden ein paar Monster geklatscht. Nach gewonnenem Kampf wird das Diadem genommen. Leider kann der Raum hinter der zerstörten Tür nicht betreten werden, und man kann die Schlucht nicht überqueren. Deshalb läßt man Telsek die Tür aus dem Raum, in dem die Schlacht stattgefunden hat, nehmen. Im nächsten Raum werden die Charaktere in einem Käfig gefangen, doch mit Brendels Hilfe kann das Gefängnis angehoben werden, wodurch Geeka entkommen kann. Nun wird der Käfig über das Loch gehoben, das durch den fallenden Helm entstanden ist, und das Seil an den Käfig gebunden. Daran geht es abwärts. Die Spitze der Statue wird betrachtet, und Brendel wirft den Hammer auf das Kristallauge. Und genau da soll's ja hingehen, also hineinklettern. Bei Brona wird das Schwert von Shannara gezogen, und in der Sequenz werden angemessene Antworten gegeben (es ist egal, welche Türen man wählt). Am Altar wird das Buch mit dem Schwert zerstört und... endlich ist das Abenteuer erschöpft, aber glücklich überstanden.

MOGUNTIA SOFT Soft & Hardware Versand — Alte Mainzer Str. 157, 55129 Mainz — **TEL: 06131/832875**

Assault Rigs	74,90	Indy Car Racing 2	74,90	Multimediazubehör:	
Battlecruiser 3000	64,90	NBA Live 96	79,90	Suncom FX 3000	99,-
Burning Steel IV	69,90	Panzer General 2	69,90	Gravis Firebird	115,-
Com. & Conq.Data	29,90	Rayman	74,90	Logitech Wingman Extr.	85,-
Cronomaster	74,90	Rebel Assault 2	69,90	Aktivboxen 100W	79,-
Cyberia 2	74,90*	Riddle of Master Lu	79,90	Mitsumi 6x CDROM	269,-
Dark Eye	84,90	Ridge Racer	59,90		
Der Planer 2	74,90	Shannara	74,90		
Die Fugger 2	79,90	Teamchef	84,90		
Earthworm Jim	64,90	Terminator-Fut. Sh.	79,90		
Fifa Soccer 96	69,90	Warcraft 2	74,90		
Gabriel Knight 2	79,90	Wing Com. IV	99,90		

RAM 4MB PS/2 159,-

Formula 1 Gr.Pr. 2 97,90,-

CDROM 4x 149,-

Soundblaster 16 Value 159,-

PC Komplettsysteme
Lösungsbücher
Kostenlose Versandliste anfordern!!
Versandkosten:
Vorkasse (Scheck/bar) 7,-/NN 10,-DM
ab 200,- Bestellwert frei!
Mo-Fr 10-20Uhr; Sa 12-15Uhr

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
Bitmap	1/95	Tips
Blackhawk	12/94	Codes
Caesar 2	3/96	Tips
Chewy – ESC from F5	2/96	Lösung
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
Crusader - No remorse	2/96	Code
Crusader	3/96	Codes
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
Descent II	3/96	Cheats
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	5/95	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
Grand Prix Manager	2/96	Cheat
Guilty	8/95	Lösung
Hattrick	8/95	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
Talisman	3/96	Lösung
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
Torin's Passage	2/96	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
Warcraft II	3/96	Lösung/Cheats
Witchaven	3/96	Tips
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	6/95	Lösung
Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth	8/95	Lösung
Worms	11/96	Tips
X-Com: Terror f.t. Deep	8/95	Cheat
X-Com: Terror from the Deep	12/95	Cheats
Yo! Joe!	6/94	Cheat
Zeppelin	6/94	Tips

zocker olymp

TOP JOB

Den Aprilscherz schenken wir uns dieses Mal – und Euch schenken wir wie immer drei erlesene Games: Mit Police Quest: SWAT muß sich als Neuling in der Sturmtruppe beweisen
Lars Fischer, Eitorf

Bei Load Runner – The Legend Returns hüpft durch die Levels
Sandra Domes, München

Und mit dem Knobel-Cartoon Goblins 3 vergnügt sich
Michael Meissner, Stuttgart

BLACKOUT

Hier also die Universal-Abenteuer: Die Rezensionsexemplare aus dem Hause Feder & Schwert vermachen wir
Boris Chieduch, Bramsche

Über das Material aus dem Mario Truant Verlag freut sich
Marcel Freese, Bassum

Die Pretiosen von Gessnitzer & Städtler bekommt
Jens Krubert, Templin

PC PARLAMENT

Zuerst mal heißen Dank für Eure guten Ratschläge, die versprocheen Leckereien habt Ihr Euch redlich verdient: Mit Albion erlebt Abenteuer auf einem phantastischen Planeten
Marianne Blüml, München

In ein formschönes Joker-Shirt schlüpfen in Kürze
Marc Egger, A-Lienz
Marcus Pieper, Hamburg
Markus Engel, Saarlouis

Die Ghost-Mütze können sich bald aufsetzen
Michael Schmook, Wriezen
Jan Rodewald, Hamburg
Uschi Buhr, Siegburg

SPIELEN & GEWINNEN

Die jüngste Version der Fußballmanager von Software 2000 heißt natürlich Bundesliga Manager Hattrick. Den 1. Preis, nämlich einen Pentium samt Multimedia-Ausstattung, hat gewonnen
Andreas Merz, Bad Dürkheim

Beim 2. Preis, Spiel nach Wahl plus Uhr, hat sich Fortuna entschieden für
Marius Wander, Neukirchen-Vluyn

Beim 3. Preis, einer Uhr nach Wahl, fiel das Los auf
Andreas Rügamer, Helmstadt

Die Preise 4 und 5, nämlich je ein Überraschungspaket, bekommen
Michael Kübel, Schlitz
Wolfgang Awischütz, Winnweiler

So, das muß jetzt aber reichen. Habt viel Spaß mit den Preisen, und laßt Euch nicht in den April schicken. Bis zum nächsten Mal!

Taten statt Warten



Umweltschutz geht uns alle etwas an - Frauen wie Männer. Denn aktiver Umweltschutz bedeutet Sicherung unserer gemeinsamen Zukunft und trägt zugleich zum Erhalt der Lebensgrundlagen kommender Generationen bei. Deshalb: Wenn Sie mehr wollen als bloß schöne Worte, engagieren Sie sich! Der Einsatz lohnt sich: Greenpeace Aktionen sorgen weltweit immer wieder für Aufsehen, weil sie ganz direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 DM in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02014

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00



Mystic Rings

Der "fantastische" Laden

FANTASY & SCIENCE-FICTION PUR AUF ZWEI EBENEN



Spycraft THE GREAT GAME
CD **73,90** DM

Star Trek
JUDGEMENT RITES / 25TH ANNIVERSARY
je CD **23,90** DM

Titel	Ver.	VKCD
AD&D 2: Masterpieces	E	79,90 DM
'- Spellfire Starter (AD&D)	TCG	17,90 DM
'- Spellfire Booster (AD&D)	TCG	4,90 DM
'- Bloodwars Starter (AD&D)	TCG	17,90 DM
'- Bloodwars Booster (AD&D)	TCG	4,90 DM
AH-64 Longbow*	DV	89,90 DM
Albion	DV	89,90 DM
Alone in the Dark 1	**DV**	**29,90 DM**
Archibald Appelbrook	DV	73,90 DM
Assault Rigs*	DA	73,90 DM
ATF Advanced Tactical Fighter*	DV	89,90 DM
Battle Rece*	**DA**	**79,90 DM**
Beneath a Steel Sky	DV	29,90 DM
Bermuda Syndrome	DA	89,90 DM
Big Red Racing*	DV	73,90 DM
Braindead 13	DV	67,90 DM
Burn Cycle	DV	73,90 DM
Chronicles of the Sword*	**??**	**78,90 DM**
Chronomaster*	DA	78,90 DM
Command & Conquer I	DV	89,90 DM
Command & Conquer Mission Disk	DV	29,90 DM
Conqueror*	DV	78,90 DM
Creature Shock	DV	29,90 DM
Cyberia 2*	DV	83,90 DM
Daedalus Encounter (Win95)*	DV	93,90 DM
Daggerfall	DV	89,90 DM
Darker	?	78,90 DM
Deadline*	**DV**	**69,90 DM**
Death Gate*	??	78,90 DM
Deathkeep AD&D (Win95)*	E	73,90 DM
'- Alles über Halblinge (AD&D)	QUE	20,90 DM
'- Begegnung a.d. Knochenhügel (AD&D)	ROL	13,90 DM
'- Die Steine von Jemasim (Universalabent.)	ROL	19,90 DM
Defcon 5*	DV	79,90 DM
Der Druidenzirkel	DV	74,90 DM
Die Fugger 2*	**DV**	**78,90 DM**
Die Sage von Nietom	DV	39,90 DM
Die Siedler	DV	39,90 DM
Die Siedler 2 - Veni,vidi,vici*	DV	88,90 DM

Titel	Ver.	VKCD
Dime City	DV	77,90 DM
Discworld*	??	86,90 DM
DSA III: Schatten über Riva*	DV	79,90 DM
'- DSA I + DSA II Musik-CD je	Mus	29,90 DM
'- Dunkle Städte - Lichte Wälder	REG	44,90 DM
'- Aventurien-Lexikon	QUE	89,00 DM
Dungeon Keeper*	DV	88,90 DM
'- Domain (Brettspiel)	TT	64,90 DM
Earthsiege 2 - Skyforce (Win95)*	DV	79,90 DM
Earthworm Jim (Win95)	E	69,90 DM
Evolution (Adv. Point)*	DA	29,90 DM
F1 Grand Prix 2*	**DV**	**93,90 DM**
Fantasy General*	??	a.A.
Fast Attack*	DV	73,90 DM
FIFA Soccer 96	DV	78,90 DM
Fighter Duel	DA	73,90 DM
Gabriel Knight 1	E	29,90 DM
Gabriel Knight 2 (DV*)	DA	83,90 DM
Geoe Wars*	**DV**	**78,90 DM**
Grand Prix Manager (Win)	DV	86,90 DM
Highlander*	??	a.A.
Hole in One	DA	29,90 DM
Ice & Fire*	**??**	**73,90 DM**
Indy Car 2 Enhanced	DA	79,90 DM
Iron Angel*	DV	a.A.
John Madden Football 96*	DA	79,90 DM
Jurassic Park	**DV**	**19,90 DM**
Kinderbibel	DV	34,90 DM
Kyrandia 3 - Malcolm's Rev.	DV	29,90 DM
Lands of Lore : Throne of Chaos	DV	37,90 DM
Lands of Lore 2*	DV	89,90 DM
Last Dynasty (Win)	DV	49,90 DM
Lion*	DV	73,90 DM
Loadstar*	??	73,90 DM
Lode Runner - Network(Win)*	DV	78,90 DM
Lost Admiral 2*	**DA**	**78,90 DM**
Magic the Gathering (Win95)*	DV	99,90 DM
Mechwarrior 2 (Win95) (DV*)	E	78,90 DM
Mechwarrior 2 Mission Disk 1	DV	49,90 DM

Titel	Ver.	VKCD
Mechwarrior 2 Spezial Edition*	DV	78,90 DM
'- Battletech *Luxusausgabe*	TT	59,90 DM
'- Battletech Kompendium	QUE	39,90 DM
Metal Marines (Win)*	E	69,90 DM
Nascar Racing	DA	29,90 DM
NBA Live'96		78,90 DM
Offensive*	DV	79,90 DM
Panzer General 2 (Win)*	DV	73,90 DM
Paws of Fury (Adv. Point)	DA	23,90 DM
Phantasmagoria (Win)	DV	85,90 DM
Pinball Wizard 2000*	DV	69,90 DM
Police Quest - Swat	DA	79,90 DM
Rayman*	DA	73,90 DM
Red Ghost	**DV**	**78,90 DM**
Riddle of Master Lu (DV*)	E	76,90 DM
Ridge Racar*	??	69,90 DM
Ring der Nibelungen*	DA	63,90 DM
'- Met im Tonkrug		12,90 DM
'- Trinkhorn m. Ständer 0,5 l (weitere a.A.)		29,90 DM
Rivers of Dawn*	??	73,90 DM
Rüsselsheim	DV	29,90 DM
Science Fictioe Eezyclopädie	**DA**	**79,90 DM**
Shadow of the Comet	DV	29,90 DM
Shannara	**DV**	**73,90 DM**
Shellshock*	DA	78,90 DM
Sim Isle (Win95)*	**DV**	**78,90 DM**
Sim Town	DV	69,90 DM
Simon the Sorcerer 1	DV	39,90 DM
Simon the Sorcerer 2 (Win95)	DV	79,90 DM
Space Bucks*	DV	69,90 DM
Space Hulk (Win95)*	E	a.A.
Space Hulk Classic	DV	29,90 DM
'- Space Hulk Brettspiel (dt.)	TT	79,90 DM
Space Quest 6 (Win)	DV	77,90 DM
Spycraft: The Great Game (Win)+(Win95)*	**DV**	**73,90 DM**
'- Doomtrooper Starter	TCG	19,80 DM
'- Doomtrooper Inquisition	TCG	3,90 DM
'- Doomtrooper Warzone	TCG	3,90 DM
Ster Trek Judgemeet Rites	**DV**	**23,90 DM**

Titel	Ver.	VKCD
Star Trek: 25th Aneiversery	**??**	**23,90 DM**
'- Klingonische Musik CD	MUS	12,90 DM
'- Star Trek Mousepads	MUS	29,90 DM
'- Star Trek T-Shirts Gr. XL	MUS	34,90 DM
'- Star Wars - Angriff auf Hoth	**TT**	**49,90 DM**
'- Star Wars Rollenspiel (dt.+engl.)	REG	59,90 DM
'- Star Wars Starter	TCG	17,90 DM
'- Star Wars Booster	TCG	5,90 DM
Starball (Advantage Point)	DA	29,90 DM
Stargate*	??	53,90 DM
Strike Base*	DV	69,90 DM
System Shock	DV	29,90 DM
Terminator Future Shock	??	78,90 DM
TFX Eurofighter 2000	DV	83,90 DM
This means War! (Win)*	DV	87,90 DM
Thunder in Paradise	?	69,90 DM
Thunderhawk 2	DV	78,90 DM
Thunderscape	DV	76,90 DM
Top Gun - Fire At Will*	E	99,90 DM
Torins Passage	DV	84,90 DM
Touchè-Die Abenteuer d. Musketiers	DV	69,90 DM
UEFA Champion League*	DA	73,90 DM
Urban Runner*	DV	89,90 DM
Warcraft 2 (Win)	DV	78,90 DM
Warcraft 2 Exp. Disk*	??	a.A.
'- Demonworld Basiskasten	TT	59,90 DM
'- Demonworld Ork-Armeenbuch	QUE	24,90 DM
'- Demonworld Imperium-Armeenbuch	QUE	24,90 DM
Warhammer - Dark Crusad* (DV*)	E	73,90 DM
Warhammer - Im Schatten d. (DV*)	E	73,90 DM
'- Warhammer 40K	TT	99,90 DM
'- Weltenbrand	TT	64,90 DM
'- Citadel Starter-Farbset	ZUB	37,90 DM
Wing Commander 4	DV	98,90 DM
'- Wing Commander Mousepads	ZUB	14,90 DM
Worms	DV	69,90 DM
Zork Nemesis		**78,90 DM**
... und jede Menge Lösungsbücher	ab	19,95 DM

DISKETTENVERSIONEN AUF ANFRAGE !

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: Neu! ONLINE Mail-Box 0 22 49 03

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 · Vom = Vorbestellung möglich · DV = Deutsche Version · DA = Deutsche Anleitung · E = komplett Englisch · ?? = noch nicht bekannt · Lit = Literatur · TCG = Tradingcardgame · TT = Brettspiel · ROL = Rollenspielabenteuer · QUE = Quellenbuch · VID = Video · REG = Regelwerk
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 Eurocard, Visa, American Express, Electron, Diners Club, MasterCard · Mystic Rings, Bettina Reichardt-Kron · 21682 Stade

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.



VISA · EUROCARD · MasterCard · Diners Club International

Warcraft 2 CD-ROM, DV **77,95**

Rebel Assault 2 CD-ROM, EV

72,95

Grand Prix Manager CD-ROM, DV **82,95**

FIFA Soccer 96 CD-ROM, DV **72,95**
ANGEBOT DES MONATS

Indy Car Racing 2 CD-ROM, DA **72,95**

Command & Conquer Mission-CD, CD-ROM
NEU **29,95**

Panzergeneral 2 CD-ROM DA **69,95**

Space Marines CD-ROM, DV **69,95**

Wir führen keine Indizierten Spiele!

PC

DV – Deutsche Version
DA – Deutsche Anleitung
X – bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte vorbestellen

Quadro Speed CD-ROM **149,95**

CD-ROM 4xMitsumi FX400	**219,95**	Gravis	
CD-ROM 6x	**349,95**	Game Pad	**35,95**
RAM 4 MB 70ns PS/2 SS	**199,95**	**Gravis Analog Pro**	**55,95**
RAM 8 MB 70ns PS/2 DS	**429,95**	Gravis Firebird	**119,95**
16 Bit Stereo Soundkarte	**89,95**	Suncom Analog Edge 2	**54,95**
Aztech 32+Waverider	**229,95**	Suncom FX 2000	**84,95**
Logitech Wingman Extreme	**89,95**	Suncom FX 3000	**109,95**

11th Hour	DV **89,95**	EA-Sports Rugby	DA **77,95**	Pole Position	DV **87,99**
Aces of the Deep	DV **82,95**	Earthsiege	DV **84,95**	Police Quest Swat	DV **74,95**
Albion	DV **79,95**	F1 Grand Prix 2	X **99,95**	Popu 2 + Pmong	DA **28,95**
Aliens	DV **67,95**	**Fade to Black**	DV **86,95**	Powerhouse	DV **62,95**
Alone i.t. Dark 3	DV **85,95**	Falcon Gold	DA **49,95**	**Prisoner of Ice**	DV **69,95**
Alone i.t.Dark 1+2	DV **58,95**	Flight o.t. Amazon	DV **78,95**	Privateer & Strike C.	DA **79,95**
Apache Longbow	DV **79,95**	Hardball 4	DA **77,95**	Shanara	X **78,95**
Battle Isle 3	DV **79,95**	Hattrick Ikaron	DV **75,95**	**Simon t. Sorc. 2**	DV **74,95**
Bermuda Syndrome	DV **72,95**	**HI Octane**	DV **32,95**	Star Trek Final U.	DV **95,95**
Betrayal at Krond.	DV **64,95**	Human Recall	DV **69,95**	Steel Panthers	DV **72,95**
Biing	DV **62,95**	Klick & Play	DV **85,95**	Talismann	DV **72,95**
Bitmap Br. Comp.	DA **79,95**	Lands of Lore II	X **89,95**	**Tank Commander**	DV **29,95**
Bleifuß	DA **54,95**	Lost Eden	DV **79,95**	Terminal Velocity	DA **65,95**
Bundesl. Man. 3	DV **69,95**	Magic Carpet 2	DV **75,95**	This Means War	X **79,95**
Bundesl. Man3Sup	DV **49,95**	Magic the Gathering	X **95,95**	Tilt	DA **62,95**
Buried in Time	DA **75,95**	**Master of Magic 3,5"**	DV **39,95**	Time Gate	DV **79,95**
Caesar II	DV **84,95**	Monty Python	EV **79,95**	Tower Assault	DA **55,95**
Christoph Kolumb	DV **88,95**	Mortal Coil	DV **62,95**	Transport Tycoon del.	DV **84,95**
Command & Con.	DV **89,95**	NBA Live 95	DA **79,95**	Un. Roughness	DA **76,95**
Der Druidenzirkel	DV **64,95**	Oldtimer	DV **45,95**	**USS Ticonderoga**	DV **29,95**
Der Planer 2	X **79,95**	Orion Conspiracy	DV **86,95**	Vollgas	DV **79,95**
Descent	DA **77,95**	Panzer General 2	DV **69,95**	**Westwood Comp.**	DV **74,95**
Die Siedler 2	X **79,95**	**Phantasmagoria**	DV **89,95**	Whales Voyage 2	DV **85,95**
Dune II - Arrakis	DV **32,95**	Pinball Dreams	DA **65,95**	Wing Commander 4	X **99,95**
Dungeon Keeper	X **86,95**	Pinball Fantasies	DA **65,95**	Woodruff and...	DV **74,95**
				Worms	DV **67,95**

Nur Versand – kein Laden, Bestellannahme Mo-Fr 10-18 Uhr
Vorkasse (EC-Scheck) 6,95 – Nachname 9,95 (zzgl. NN-Geb.) – Ausland: Vorkasse (EC-Scheck) 19,95

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

STORE Tel. 09 41 - 40 01 94 24h - FAX 09 41 - 4 61 33 40
Sudetendeutsche Str. 20 · 93057 Regensburg

DIE GROSSE HERSTELLER-UMFRAGE, TEIL III

WANN BRICHT DIE ÄRA VON „WIN 95" AN?

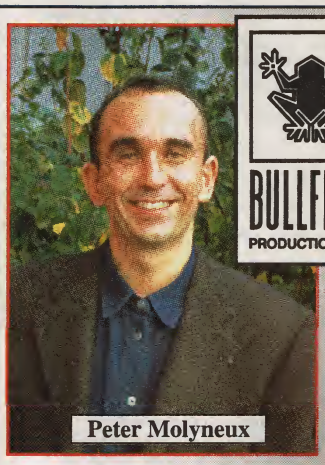
Ring frei zur letzten (Gesprächs-) Runde: Hat Microsoft das neue Betriebssystem bei den wichtigsten Herstellern breits durchgeboxt? Offenbar, denn wieder waren die Aussagen überwiegend positiv – spätestens in zwei Jahren gucken wohl alle PC-Gamer durch 95 Fenster…

Black Legend INTERACTIVE ENTERTAINMENT



Stefan Piasecki

Wir mußten erkennen, daß vielfach mit großem Aufwand eingeführte Titel noch ungenügend mit „Windows 95" zusammenarbeiten. Für uns kann dies nur bedeuten, daß unsere Spiele nur dann das „Win 95"-Logo tragen werden, wenn der Anwender auch wirklich Vorteile daraus zieht. Konkret testen wir gerade die „DirectX"-Komponenten dieses Betriebssystems aus und sind von den ersten Ergebnissen auch durchaus überzeugt. Falls sich „Windows 95" also auf breiter Ebene etablieren sollte, können wir diesbezüglich ab der zweiten Jahreshälfte optimierte Produkte sowie komplett neue Entwicklungen anbieten. Aber momentan hat Microsoft die angepeilte Verbreitung ja noch längst nicht erreicht.



Peter Molyneux

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Ich persönlich glaube, daß „Win 95" für PC-Spieler die aufregendste Entwicklung aller Zeiten ist! Verglichen mit den bisherigen Betriebssystemen werden doch die Installationsprozeduren erheblich erleichtert, genau wie die Wiedergabe von hochauflösenden Grafiken und Animationen. Und es ist gut möglich, daß gerade dieser Komfort nun auch die ernsthaften User in Scharen zu einem kleinen Spielchen verleiten kann. Daher wird „Dungeon Keeper" wohl auch unser letztes echtes DOS-Programm sein, alle zukünftigen Titel wie etwa „Syndicate Wars", „Theme Hospital", „Creation", „Populous 3" und „Gene Wars" werden wir mit und für „Win 95" erstellen. Schwer zu sagen, ob überhaupt noch eines dieser Spiele unter DOS laufen wird.



Harald Evers

DOMARK

Im laufenden Jahr wird Domark weiterhin Spiele auf der DOS-Schiene entwickeln, allerdings sollen sie auch zu „Win 95" kompatibel sein. Speziell darauf zugeschnittene Games wird es von uns vorläufig voraussichtlich nicht geben – es sei denn, der Markt würde komplett umschwenken. Trotzdem glauben wir, daß „Win 95" die Zukunft gehört. Oder um es mit den Worten unseres Marketing Managers und alten Mac-Users Nigel Taylor zu sagen: Wer Apple-Erfahrung hat, findet sich mit diesem Betriebssystem schnell zurecht. Und war die einfache Bedienbarkeit nicht immer der größte Pluspunkt für den Mac?

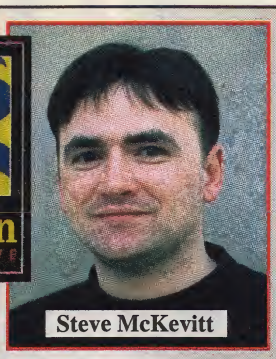
empire® SOFTWARE



Alison Ryan

Auch wenn „Windows 95" grundsätzlich jede gewünschte Operation ohne Probleme ausführen kann, hat es für Spieler doch einige Nachteile. So werden sich insbesondere Anfänger und Umsteiger da mit dem Starten etlicher DOS-Programme schwertun, weil eben leider nicht jede von der Software erwartete Konfiguration vom Betriebssystem automatisch erkannt wird. Sobald „Win 95" aber erst mal für die einzelnen Anwendungen korrekt eingerichtet wurde, ist das Arbeiten damit wirklich einfach. Bei unseren sämtlichen Produkten werden wir daher zukünftig versuchen, hier zumindest volle Kompatibilität zu gewährleisten.

Gremlin INTERACTIVE



Steve McKevitt

Daß die Spieleentwicklung unter „Win 95" aufgrund der eingebauten Grafikroutinen leichter wurde, ist ja an sich sehr erfreulich, hat aber auch zwei gravierende Nachteile. So verbraucht dieses Betriebssystem zunächst einmal erhebliche Hardwareressourcen und führt dadurch automatisch zu einer Verlangsamung von praktisch jeder Performance. Viel wichtiger ist aber, daß die Einbindung von Animationen, die mit eigenen 3D-Grafikstudios erstellt wurden, äußerst schwierig und manchmal gar unmöglich ist. Dies könnte auf lange Sicht zu einer Standardisierung führen: Wenn sich die Vertreter der einzelnen Genres optisch immer mehr angleichen, ist es mit der phantastischen Bandbreite verschiedenster Techniken und Präsentationen vorbei! Schon deshalb werden bis auf weiteres alle unsere Produkte auch DOS-kompatibel sein. Reine „Win 95"-Titel sind momentan noch nicht geplant.

Microsoft®



Frank Pingel

Wir setzen große Erwartungen in „Windows 95" als Spieleplattform. Zum Teil haben sie sich bereits erfüllt, denn derzeit bereiten 40 Softwarehäuser mehr als 75 Games dafür vor. Der Grund für diese breite Akzeptanz ist nicht zuletzt in den „DirectX"-Schnittstellen für schnelle Grafikausgabe, Soundsteuerung, Joystick-Kontrolle sowie Netzwerkfunktionen zu suchen. Für den Anwender entfällt damit ja die oft schwierige Konfiguration von Grafik- und Soundkarte sowie die des Arbeitsspeichers. Der problemlose Wechsel zu anderen Programmen ist möglich, und Netzwerkspiele profitieren von den 32-Bit-Treibern für alle gängigen Protokolle und Karten. Um dies zu untermauern, werden auch wir selbst noch in diesem Jahr eine Reihe von Spielen in den Kategorien Action, Simulation, Sport und Strategie auf den Markt bringen. Den Anfang macht im Frühjahr „Microsoft Golf PlayerNet", gefolgt von einem Fußball- und einem Baseballspiel. Und natürlich wird es auch Neuigkeiten zum Thema Flugsimulator geben, aber das dauert sicherlich noch einige Zeit.

SELLING Points



Martina Strack

Als Vermarkter von Spielen verschiedenster Hersteller wie z.B. 21st Century und Games 4 Europe gehen wir davon aus, daß sich „Win 95" in den nächsten zwei Jahren voll etabliert. Im Lauf dieser Zeit werden mehr und mehr Entertainmentprodukte dafür entwickelt werden, schon weil diese Oberfläche auch für den Massenmarkt geeignet ist. Und bereits heute sind ja fast alle veröffentlichten Games zumindest im DOS-Fenster von „Windows 95" lauffähig. Jetzt gehen die meisten Hersteller dazu über, eigenständige Versionen für dieses Betriebssystem zu erstellen, und in absehbarer Zeit werden die DOS-Versionen dann weitestgehend vom Markt verschwunden sein.

SUNFLOWERS



Michael Hengst

Insbesondere als Entwicklungstool zeigt „Win 95" seine Stärken, da es sehr technikorientiert aufgebaut ist und aufgrund seiner Routinen erhebliche Arbeitserleichterungen bringt – was wir als eingetragener Betatester bereits sehr frühzeitig erkannt haben. In den USA und in Japan hat sich „Win 95" denn auch erwartungsgemäß gigantisch gut verkauft, nur der europäische Markt hinkt hier noch etwas hinterher. Da aber praktisch alle neugekauften Rechner standardmäßig mit „Win 95" ausgerüstet werden, dürfte sich dies in absehbarer Zeit ändern. Sunflowers plant daher, gegen Ende des Jahres ein bislang noch namenloses Strategical speziell für dieses Betriebssystem herauszubringen, während das demnächst anstehende „Fugger 2" noch ein reiner DOS-Titel sein wird. Zudem denken wir gerade darüber nach, einige ältere Spiele in einer für „Win 95" optimierten Version nochmals zu veröffentlichen.

Virgin INTERACTIVE entertainment



Christian Weikert

Kurz gesagt, kommen wir an „Windows 95" nicht vorbei. In den USA hat sich das neue Betriebssystem sehr erfolgreich durchsetzen können, daher werden wir diverse DOS-Titel wie z.B. „Indy Car Racing 1 & 2" speziell dafür neu optimieren. Weil sich Microsoft mit dem Produkt aber andererseits in Europa nicht ganz so stark behaupten konnte, wollen wir noch einige Zeit zweigleisig fahren: „Command & Conquer 2", „Heart of Darkness", „Hardline" oder „Lands of Lore 2" laufen sowohl unter DOS als auch unter „Win 95". Aber meiner Einschätzung nach gehört den reinen „Win 95"-Spielen die Zukunft. (md/mash/mm)

Das ORIGINAL



JEDEN MONAT NEU AM KIOSK

SMALLTALK

ein offenes Gespräch mit: Chuck Kroegel von SSI



Welcome, Mr. President: Chuck Kroegel

Einer der dienstältesten Gamedesigner der Branche wurde kürzlich zum Präsidenten von SSI gewählt – und zu seinen ersten Amtshandlungen gehörte der Besuch unserer hocherfreuten Redaktion, die dafür extra einen roten Fußabstreifer bereitlegte!

Chuck Kroegel kam nicht mit leeren Händen, sondern hatte jede Menge neuer Software im Gepäck, von der wir einen Teil schon in dieser Ausgabe als Preview vorstellen. Außerdem bildete sein Besuch den Anstoß für eine redaktionsinterne Diskussion über die Zukunft des Rollenspiels, die wir unter der Rubrik „Pro & Contra" ebenfalls im aktuellen Heft abdrucken. Aber jetzt soll erst mal der frischgebackene Chef der traditionsreichen kalifornischen Spieleschmiede „Strategic Simulations Incorporated" zu Wort kommen:

?: *Hallo, Chuck, fangen wir mit deiner privaten Seite an – wie alt muß man sein, um Präsident zu werden, und welche Hobbies sollte man haben? Genügt für SSI (ein) Golf, oder wird der Panzerführerschein vorausgesetzt?*

CK: Ich zähle inzwischen 44 Lenze, bin verheiratet und habe sieben Kinder. Soweit da noch Freizeit bleibt, verbringe ich sie tatsächlich gerne vor militärischen Brett- und Computerspielen aller Art. Ich beschäftige mich aber auch mit Trading Cards wie „Magic The Gathering" oder Table Top-Schlachten à la „Advanced Squad Leader". In Deutschland bin ich übrigens zum ersten Mal, obwohl ich das Land meiner Ahnen schon immer kennenlernen wollte!

?: *Na, hoffentlich gefällt es dir bei uns. Aber wie sieht es mit deiner beruflichen Vergangenheit aus? Hast du die klassische Karriere vom Tellerwäscher zum Softwareboß hinter dir oder schon als Vizepräsident angefangen?*

CK: Tatsächlich bin ich eher zufällig in diese Branche geraten. Vor vielen, vielen Jahren kaufte ich mir nämlich ein Strategical von David Landrey, dem ich dann ein paar Verbesserungsvorschläge dazu unterbreitete. Einige Telefonate später beschlossen wir, gemeinsam ein Spiel zu entwerfen, was sich als einfacher herausstellte als ursprünglich gedacht. Das fertige Game verkauften wir an SSI, wo es unter dem Namen „Battles of Shiloh" erschien. Kurz darauf, das war 1983, wurde ich dort selbst als Designer und Programmierer fest angestellt. Ich wanderte dann durch alle möglichen Abteilungen, mein hauptsächliches Betätigungsfeld war allerdings die reine Programmierarbeit. Erst in letzter Zeit habe ich mich verstärkt um die Konzeption von Spielen und die Entwicklung neuer Ideen gekümmert, während der anschließende Feinschliff von anderen Leuten übernommen wird – ganz besonders gilt das natürlich seit meiner Wahl zum Präsidenten im Dezember 95.

?: *Wie sieht dein Arbeitsalltag denn nun im konkreten Detail aus?*

CK: Erst mal beschäftige ich mich jeden Tag intensiv mit der gesamten Spieleszene, diskutiere mit freien Autoren und Programmierern über interessante Ideen und überlege mir, was man davon für unsere eigenen Produkte verwenden könnte. Wenn ich dann ein erstes Basiskonzept zusammengestellt habe, trommle ich ein paar Designer zusammen, und wir beratschlagen gemeinsam die bestmögliche Realisation. Im Endeffekt fließen so in jedes Spiel die unterschiedlichsten Ideen aus den verschiedensten Bereichen ein.

?: *Ehrlich? Aber warum gibt es dann kaum echte Unterschiede zwischen „Burning Steel 4" und dem alten „Burning Steel 2" bzw. „Allied General" und „Panzer General"?*

CK: Nun, „Allied General" war eigentlich nur als Ergänzung für den „Panzer General" gedacht, damit man dabei auch mal die Seite der Alliierten übernehmen konnte. Und



Mit der (AD&D) Lizenz zum Erfolg: Pool of Radiance



Der Waben-Klassiker: Storm Across Europe

genau wie bei „Burning Steel" sehe ich da sehr wohl Unterschiede, allerdings eher im inhaltlichen als im optischen Bereich. Der Spieler hat bei „Allied General" z.B. die Wahl zwischen drei Kriegsparteien, und er benötigt zudem völlig andere Strategien, weil das alliierte Waffenarsenal nicht so gut bestückt war wie das der Achsenmächte.

?: *Gut, das kann man natürlich so sehen. Aber wie erklären sich echte Reinfälle wie etwa der mißglückte „SU-27 Flanker"?*

CK: Dieser Flugsimulator wurde von Mindscape an uns herangetragen, die Entwicklung erfolgte hauptsächlich in England und Rußland – wir selbst hatten relativ wenig damit zu tun. An dem grundsätzlichen Konzept halten wir aber trotzdem fest, wir möchten es sogar zu einer ganzen Reihe ausbauen, ähnlich wie es Spectrum Holobyte mit „Falcon" getan hat.

?: *Wenn du's sagst, du bist der Boß. Doch zurück zu eurer ureigenen Domäne – worauf legt SSI bei der Entwicklung eines Strategiespiels besonderen Wert?*

CK: Am wichtigsten ist dabei sicherlich ein einfach zu bedienendes Benutzer-Interface. Das haben wir von den Japanern gelernt, deren Konsolengames à la „Advanced Military Commander" hier Maßstäbe gesetzt haben. Eine ordentliche Optik ist selbstverständlich, darüber hinaus sollte der Spieler schnelle Erfolgserlebnisse haben. Andererseits muß die Angelegenheit so komplex sein, daß seine Begeisterung langfristig anhält – aber wiederum nicht so frustrierend schwer, daß er das Game verärgert auf den Müll wirft!

?: *Eine schwierige Gratwanderung also. Weisen Strategicals diesbezüglich auch genrespezifische Besonderheiten auf?*

CK: Es hat sich in der Praxis gezeigt, daß es weitaus mehr Spaß macht, anzugreifen als zu verteidigen. Daher achten wir verstärkt darauf, daß man bei unseren Titeln nur durch aktives Handeln und nicht etwa durch eine sture Abblock-Taktik zu Erfolgen kommt.

?: *Wie das Negativbeispiel „SU-27 Flanker" zeigt, werden aber nicht alle SSI-Produkte im Haus und damit unter diesen qualitativen Gesichtspunkten entwickelt.*

CK: Das ist richtig. Tatsächlich stammen etwa 75 Prozent unserer Titel von freien Programmierteams, werden aber in unserem Auftrag und nach unseren Maßgaben entwickelt. Das hat den großen Vorteil, daß man dadurch sowohl optisch als auch inhaltlich höchst unterschiedliche Produkte bekommt. Wenn die Spiele immer nur innerhalb des eigenen Hauses entstehen, führt das nämlich oft zu einer Verengung des Blicks, was sehr schnell fatale Folgen haben kann.

?: *Habt ihr auch schon mit deutschen Firmen kooperiert?*

CK: Ja, zusammen mit Blue Byte haben wir „History Line" in Amerika unter dem Namen „The Great War" und „Die Siedler" als „Serf City" veröffentlicht. Leider sind beide Titel in den Staaten ziemlich untergegangen, doch wir behalten den deutschen Markt auf jeden Fall weiter im Auge. Greenwoods „Crusade" z.B. hat mir persönlich recht gut gefallen, und wer weiß, was die Zukunft noch alles bereithält?

?: *Vielleicht noch ein paar Schlachtfelder? Die geschichtlich verbürgten dürften euch ja langsam ausgehen...*

CK: Ganz im Gegenteil! Es gibt noch unglaublich viele historische Konflikte, die wir noch nicht aufgearbeitet haben, und jede Menge vergessene Generäle – schließlich besteht beinahe die gesamte Menschheitsgeschichte aus einem einzigen Schlachtfeld. Außerdem haben wir ja noch unsere Phantasie. So denken wir im Moment gerade über eine Konfliktsimulation nach, bei der Amerika von der übrigen Welt überfallen wird. Und wenn wir schon bei fiktiven Fantasy-Szenarien sind, sollte man auch das gute alte Weltall nicht ganz außer acht lassen.

?: *Wo sie auch immer angesiedelt sein mögen, SSI-Kosims laufen regelmäßig im Rundenmodus ab. Habt ihr denn keine Angst, eines schönen Tages von erfolgreichen Echtzeit-Konkurrenten wie „Command & Conquer" oder „Warcraft 2" überrollt zu werden?*

CK: Ich denke, es wird immer Leute geben, die Spiele auf Rundenbasis mögen, und genauso werden andere immer Echtzeit-Sims bevorzugen. Die letzteren zeichnen sich vor allem durch ihre einfache Bedienbarkeit und jede Menge Action auf dem Screen aus; dafür



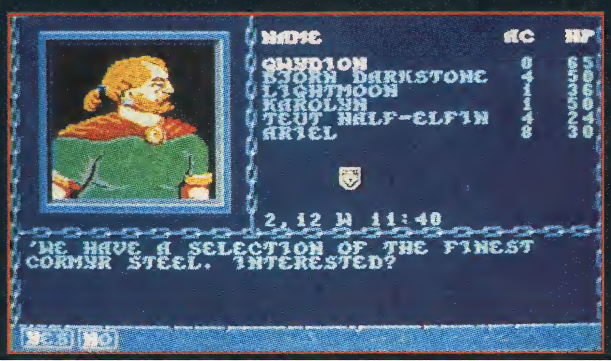


SSI bleibt sich treu im Conflict: Middle East



Eine Fr

Es kommt Action ins (Rollen-) Spiel: Hillsfar



In jenen Tagen waren Rollis noch verflucht populär: Curse of the Azure Bonds

Im Bunde mit Westwood ebnete SSI quasi den Weg in die Ballerdungeons: Eye of the Beholder



bieten rundenbasierende Spiele meist komplexere Inhalte und damit den länger andauernden Unterhaltungswert. Ich will allerdings nicht verschweigen, daß auch wir gerade an einer Echtzeit-Sim namens „Warmind" tüfteln. Sie wird ein ähnliches Gameplay wie „Command & Conquer" aufweisen, soll aber komplexere Befehle enthalten.

?: *Strategie war und ist aber auch bei SSI nur das halbe Leben. Die andere Hälfte ist ein Rollenspiel – doch aus diesem Genre scheint ihr euch trotz ehemals gigantischer Erfolge ja weitgehend zurückgezogen zu haben?*

CK: Leider ist der Rollenspielmarkt im Lauf der Zeit immer kleiner geworden. Im letzten Jahr haben wir z.B. nur noch etwa zehn Prozent unseres Umsatzes in diesem Genre gemacht. Anders gesagt: Der „Panzer General", unser derzeit bestes Pferd im Stall, hat sich insgesamt über 250.000mal verkauft – und so mit „Pool of Radiance" auch unser bisheriges Highlight weit auf die Ränge verwiesen. Seit dem Aufkommen dieser vielen 3D-Dungeonballereien trauern wir auch dem Verlust der AD&D-Lizenz nicht mehr nach, denn die Popularität dieser Action-Kerker zeigt eindeutig, daß viele Rollenspieler wohl von jeher hauptsächlich an Hack & Slay interessiert waren.

?: *Da hatte SSI aber mit Spielen wie „Eye of the Beholder" eine Vorreiterrolle inne. Und jetzt will der einstige Pionier mit dem Genre gar nichts mehr zu tun haben?*

CK: Keine Sorge, wir werden weiterhin jedes Jahr zumindest ein Rollenspiel veröffentlichen, und sei es nur, um Verbindung mit der Szene zu halten. Wenn das Genre aber im traditionellen und damit komplexen Sinne noch eine echte Zukunft haben will, dann muß sie meiner Meinung nach in Online-Produkten liegen. Denn einmal machen inhaltsreiche Geschichten in der Gruppe einfach mehr Spaß, zum anderen ist der menschliche Geist eben durch keine Computerintelligenz zu übertreffen.

?: *Weia, dann steht's aber um die Rechenknechte generell schlecht. Apropos: Wie siehst du die Zukunft des PCs im allgemeinen?*

CK: „Windows 95" ist ein erster Schritt in die richtige Richtung, hin zu mehr Komfort. Damit Computerspiele echte Massenprodukte werden können, müssen sie so leicht zu bedienen sein wie ein Fernseher.

?: *Okay, was hat uns SSI diesbezüglich in nächster Zeit anzubieten?*

CK: Erst mal wollen wir den bei „Panzer General" eingeschlagenen Weg mit ähnlichen, wenn auch spielerisch deutlich anderen Programmen weiter verfolgen. „Fantasy General" ist da erst der Anfang, denn zum Ende des Jahres wird „Star General" erscheinen, der neben Landschlachten auf Planeten auch noch Kämpfe im All zu bieten hat. Parallel dazu wird aber auch die gesamte Engine weiterentwickelt, um zukünftig etwa durch Iso-Grafik neue inhaltliche Möglichkeiten zu eröffnen. Dann planen wir mit „Europa Universalis" ein militärisches Kolonialspiel im Stil von „Civilization". Im Gegensatz dazu soll es aber auf einem erheblich realistischeren Modell der Stadtentwicklung basieren. Und 1997 kommt schließlich eine strategische Wirtschaftssimulation, die derzeit intern noch unter dem Arbeitstitel „The Age of Industries" läuft.

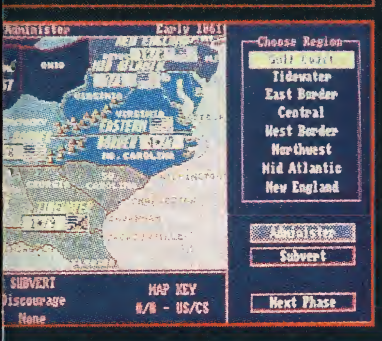
?: *Damit wünschen wir dir, deiner Company und all ihren Produkten weiterhin viel Erfolg im Industriezeitalter und bedanken uns für dieses Interview. (mic/md)*

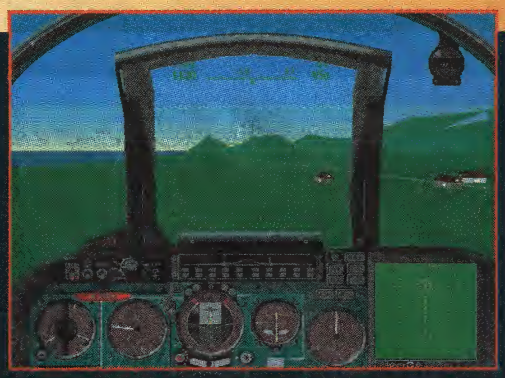
DIE SOFTOGRAPHIE VON CHUCK KROEGEL

Battles of Shiloh (1981)
Gettysburg: The Turning Point (1986)
Shiloh: Grants Trial in the West (1987)
Sons of Liberty (1987)
Battles of Napoleon (1988)
Pool of Radiance (1988)
Storm Across Europe (1989)
Hillsfar (1989)
Curse of the Azure Bonds (1989)
Conflict Middle East (1991)
No Greater Glory (1991)
Panzer General (1994)
Panzer General II bzw. Allied General (1996)

Die hier aufgezählten Titel stellen nur einen Auszug aus dem Schaffen Chuck Kroegels dar, da er auf die eine oder andere Weise an nahezu jedem bei SSI veröffentlichten Spiel beteiligt war.

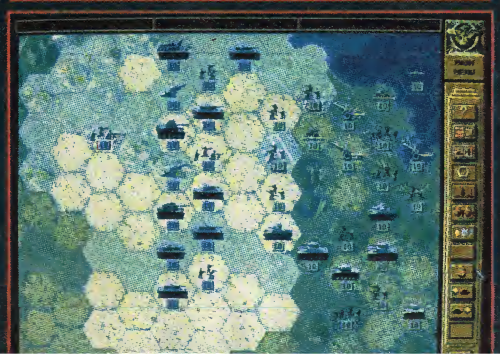
ge der Ehre: No Greater Glory





Ein Flop soll in Serie gehen: SU-27 Flanker

Deutsche Ahnen lassen grüßen: Panzer General





Unter jedem Namen erfolgreich: Allied General bzw. Panzer General II

PRO & CONTRA

Ein Disput über die Zukunft des Rollenspiels

Als der von uns interviewte SSI-Boß Chuck Kroegel wieder ins sonnige Kalifornien entschwebt war, blieb ein Denkanstoß zurück: Welche Rolle werden die Rollenspiele wohl in Zukunft spielen? Darüber haben sich unsere Dungeon-Läufer Mick und Joe die Köpfe heiß geredet.



Joe: *Jetzt hast du es aus berufenem Munde selbst gehört – die tumben Keilereien in 3D-Dungeons ruinieren inzwischen sogar die Rollenspiele! Das Ende der menschlichen Zivilisation ist nah...*

Mic: Krasse Außenseitermeinungen wie deine sind zwar immer wieder erfrischend, ändern aber nichts daran, daß die 3D-Dungeons einfach das liefern, was die Leute wirklich auf dem Screen erleben wollen: Hack'n Slay! Wirf mal einen Blick auf die Verkaufszahlen. Und außerdem gehen dem Genre in Wirklichkeit doch schon seit Jahren echte Innovationen ab.

Joe: *Das mag ja alles sein, aber zumindest hierzulande gibt es eben auch viele Rolli-Fans mit höheren Ansprüchen; denk nur mal an den umtriebigen Haufen der Pen & Paper-Recken. Und auf einen Fortschritt, der gleich ein ganzes Genre killt, kann ich zur Not schon noch verzichten!*

Mic: Ach was. Und wie erklärst du die mageren Verkaufszahlen von „Albion" & Co. im angeblichen Rolli-Paradies Deutschland? Zudem hatte die Pen & Paper-Szene ihre Blütezeit in den frühen 80er Jahren, inzwischen ist da auch nicht mehr so viel los. Nein, ohne Weiterentwicklung stirbt jedes Genre – wer spielt z.B. heute noch Textadventures?

Joe: *„Albion" ist ein gutes Beispiel dafür, wie ein rundum schönes und motivierendes Game durch die Kritiken einiger „Experten" niedergemacht wird, die ihr Handwerk anscheinend im Karateverein gelernt haben. Gut, daß Textadventures mit dem Aufkommen der Computergrafik zum Aussterben verdammt waren, ist klar. Aber Rollenspiele lassen sich beliebig optisch aufpolieren. Und wer sagt eigentlich, daß man ein ausgereiftes Spielprinzip auf Biegen und Brechen verbessern muß? Hat sich denn am grundsätzlichen Prinzip der Grafikadventures in letzter Zeit irgend etwas tiefgreifend verändert, hä?*

Mic: Und wie! Grafikadventures entwickeln sich sehr wohl weiter, ich erwähne hier nur die filmartige Optik der aktuellen Sierra-Produkte. Aber selbstverständlich entscheidet nicht die Technik allein über ein gutes Programm: Die europäischen und amerikanischen Entwickler sollten sich da ruhig eine Scheibe von ihren japanischen Kollegen abschneiden, die seit Jahren anspruchsvolle, wenn auch grafisch eher biedere Konsolen-Rollis abliefern.

Joe: *Ja, mit Kopffüßlern und glubschäugigen Tussis, wie toll! Aber zurück zum eigentlichen Thema: Es ist doch unübersehbar, daß die wenigen noch erscheinenden Programme für Rollenspieler immer actionlastiger werden. Ja, sogar Altmeister Richard Garriott hat da bei „Ultima 8" schwer gesündigt. Zum Glück will er aus den Protesten der Fans lernen und den Nachfolger nicht mehr als Jump & Run mit Bonusrätseln anlegen...*

Mic: Wer Manga-Schönheiten so verunglimpft, disqualifiziert sich damit selbst. Laß dir trotzdem gesagt sein, daß in besagten Nippon-Rollis oft mehr an Story drinsteckt als in drei „Ultima"-Epen. Und welcher Teilzeit-Avatar will denn wirklich auch noch seine eigenen Brötchen backen und verscheuern, bloß weil Lord British das lustig findet?

Joe: *Gegen durchdachte Stories ist überhaupt nichts einzuwenden, aber ein Rollenspiel sollte halt ein Rollenspiel bleiben. Wenn mir nach Action zumute ist, kralle ich mir eben „Rebel Assault" oder „Street Fighter".*

Mic: Stillstand ist Rückstand, hin und wieder muß man einfach zu neuen Ufern aufbrechen. Viel verspreche ich mir in der Richtung übrigens von Peter Molyneux' „Dungeonkeeper", wo man sich ähnlich wie bei „Wizardry IV" auch mal für die Bösen einsetzen darf.

Joe: *Ach Gottchen, wie überraschend und neu...*

Genug gestritten, jetzt dürft Ihr in den Ring: Hat Papa Joe weise gesprochen, oder haltet Ihr es eher mit dem Revolutionär Mic? Ist Hack'n Slay okay, oder brauchen wahre Helden eine Geschichte mit Tiefgang? Zwei Meinungen, eine Adresse:

Joker Verlag
„Pro & Contra"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn





Der Multimedia-Laden

CompuSoft

EDV-Beratung & Entwicklungs GmbH

Ihr Partner für Hobby und Unterhaltung am PC



Super-Fun-Preise !!!!!!!
(solange der Vorrat reicht)

7th Guest + Dune 1	29,95
Aces over Europe	19,95
Darkspeed	19,95
Der Patrizier (dt.)	36,66
Der Patrizier (3,5") (dt.)	29,99
King´s Quest VI	27,77
Litil Divil (dt.)	19,95
Railroad Tycoon	25,55
Sam & Max (dt.)	**50,00**
Space Quest IV	27,77
T.F.X. Tactical Fighter	37,77

Infotainment & Fun !!!!!!!

Bob Dylan, Highway 61	89,95
Die Akte Marilyn Monroe	79,00
D-Info 1	30,00
D-Info 2	44,95
Dornröschen	40,00
Global Explorer	128,--
Keller´s Musik Katalog´96	46,95
Mathe Blaster II	89,95
MS-Lexirom	349,--
Ollis Welt	75,95
Seaworld (dt.)	24,95

Playstation !!!!!!!

Grundgerät	599,--
Johnny Basookatone	89,95
Krazy Ivan	94,95
Lemminge 3D	89,95
Streetfigther - The Movie	84,95

PC-Spiele !!!!!!!
(Vorbestellungen möglich)

11th Hour (dt.)	**95,90**
AH-64D Longbow (dt.) *	99,95
Apache Longbow (dt.)	**73,50**
Battle Beast (dt.)	69,95
Battle Isle 3- Schatten d. Imp.(dt)	**75,90**
Bermuda Syndrom (dt.)	79,95
Bleifuss (dt.)	**59,90**
Buried in Time (dt.)	83,59
Command & Conquer (dt.)	99,95
Com. & Conq. Mission (dt./e.)*	34,50
Com. & Conq. Level Editor *	22,00
Conqueror A.D. 1086 (dt.)	92,90
Der Planer 2 (dt.) *	85,90
Destruction Derby	99,95
Die Fugger II (dt.) *	87,50
Druidenzirkel (dt.)	74,90
Earth Worm Jim (dt.)	74,90
Evocation (dt.)	84,50
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,90
Formular 1 Grand Prix 2 (dt.) *	99,95
Full Tilt (Win.95)	49,90
Gabriel Knight II	89,90
Hugo, neue Level	69,95
Indy Car II	83,95
Lemminge 3D	99,95
Mechwarrior (dt.)	89,95
Mechwarrior Mission	54,50
NBA Live 96 *	92,90
NHL 96	95,90
Panzergeneral 2	**73,95**
Pole Position (dt.)	93,95
Rebel Assault II	**77,99**
Ridge Racer (dt.) *	65,90
Ring der Nibelungen *	**67,90**
RTL Samstag Nacht *	**45,90**
Seelenturm (dt.)	69,95
Shanara *	**85,00**

...noch mehr PC-Spiele !!!!!!!

Silent Hunter (dt.) *	75,50
Simon The Sorcerer II (dt.)	87,50
Sim City 2000 CD Collection dt.	99,95
Sim Tower (Win. 95 dt.)	89,95
Sim Town (dt.)	75,95
Space Quest VI (dt.)	87,50
Stonekeep (dt.)	109,--
T.F.X. EF 2000 Eurofighter dt.	**97,99**
The Dig	**75,95**
The Hive (Win. 95)	65,90
The Riddle of Master Lu (dt.) *	95,90
This Means War (dt.) *	*****
Thunderhawk 2	85,00
Thunderscape (dt.)	**74,90**
Top Gun - Fire at Will-	**99,99**
Torins Passage (dt.)	95,90
Under a Killing Moon (dt.)	99,95
Voligas (dt.)	87,95
Warcraft II (dt.)	**79,99**
Warhammer (Win. 95)	83,50
Werwolf vs. Comanche (dt.)	**79,95**
Wing Commander III (dt.)	99,99
Wing Commander IV (dt.)	**109,--**
Worms (dt.)	**69,99**
Z	82,95

Sonstiges Zubehör !!!!!!!

CD-Caddy 3,5"	15,00
Disketten 10er Pack	5,95
CD-Porto-Follo (bis 6 CDs)	11,50
CD-Cleaning-Set	9,50
Stereo-Lautsprecher 25W	48,50
Stereo-Lautsprecher 120W	99,00
Wave-Table Daughter Board Typhoon	99,90
Pro 16 Sound Card	95,50
WingMan Extreme	97,50
Logi Thunderpad	35,80
Cockpit-Joy-Stick (Flight-Steuerhorn)	95,00

Shop
Hildesheimer Straße 22
38159 Vechelde

Bestell-Fax&Telefon:
05302 /6195
Ihre telefonische Bestellung nehmen wir tägl. zwischen 8:00 und 21:00 gerne an!

Dienstleistungen:
Fax 05302 / 4917
Tel. 05302 / 90 10 26

In unserem Lieferprogramm führen wir auch sämtliche Artikel von DATA Becker, Franzis und bhv-Verlag usw

Mit * gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Irrtümer und Schreibfehler vorbehalten. Ladenpreise können von den hier genannten abweichen!

Versandkosten: Nachnahme 9,50 + NN-Gebühr, Vorkasse 8,50,
Ab 300,00 Bestellwert Versandkostenfrei
Ausland grundsätzlich nur gegen Vorkasse + 20,00 Porto

Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen

Wir digitalisieren Ihr Videomaterial (S-VHS, VHS, Video 8, Hi8)
Ausgabe auf CD-ROM, Streamer-Tape oder Ihrer IDE/SCSI-Festplatte
auch Übertragung von Compact-Kassette auf (S-)VHS-Video-Kassette



DAS SONDERANGEBOT FÜR SAMMLER





AB SOFORT AUCH MIT JAHRGANG 95!

DER KOMPLETTE PC JOKER JAHRGANG 93,94 ODER 95 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.
* Jahrgang 95 ohne die AUSGABEN 4/95 und 6/95, daher nur 45,– DM!

SMALLTALK

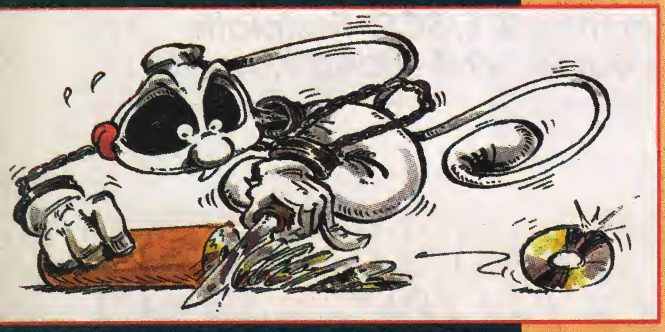
ein offenes Gespräch mit: Ghost

Deutschlands einzigem Verlagsgespenst

Wenn unsereins mal ein wirklich geistreiches Gespräch führen will, genügt der Weg in die Redaktionsdungeons. Gleich hinter dem Heizungskeller residiert dort in einer wohnlichen DOSe der einzigartige Ghost – unser Comic-Star, Wertungsorakel und Leserbriefonkel in Personalunion.



Wie alt bin ich?



Ghost ist immer scharf auf eine Scheibe mehr



Ihr Einsatz, Al Ghost...

Die vielen Fragen im Ghostwriter belegen es: Eigentlich ist über Herkunft und Privatleben des populärsten Untoten der deutschen Verlagsgeschichte so gut wie nichts bekannt. Im April packten wir die Gelegenheit und unseren Joker-Joe daher beim Schopf und stießen beide zwecks eines Interviews hinab in die modrigen Untiefen, quasi direkt in die Höhle des Löwen. Daß der Chefredakteur von dieser Expedition unversehrt zurückgekehrt ist, mag hier zwar so mancher Lohnsklave bedauern, aber dafür erfährt der geneigte Leser nun eben auch alles über Ghost, was er schon immer wissen wollte – sowie vieles, das er nie zu fragen gewagt hätte...

Joeker: *Wer ist eigentlich Ghost? Und vor allem – was ißt er?*

Ghost: Ohne Anwalt sage ich gar nix! Ich habe heute nämlich noch nicht gefrühstückt, und da käme so ein Anwalt gerade recht – vorzugsweise ein Staatsanwalt, hähä.

Joeker: *Redakteure, insbesondere Bart- und Brillenträger, sind aber vollkommen unverdaulich, gell?*

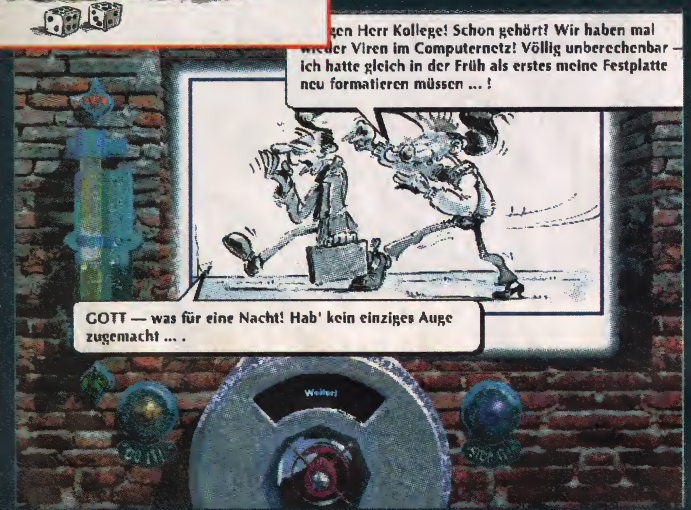
Ghost: Keine Sorge, war nur ein Aprilscherz. Tatsächlich genügt mir ein Täßchen Ektoplasma am Tag, dazu vielleicht ein paar Chips als Knabberei. Die Marke Pentium finde ich übrigens besonders lecker.

Joeker: *Dann bin ich ja beruhigt. Fangen wir also ganz am Anfang an. Und da war was? Dein geliebter Schöpfer?*

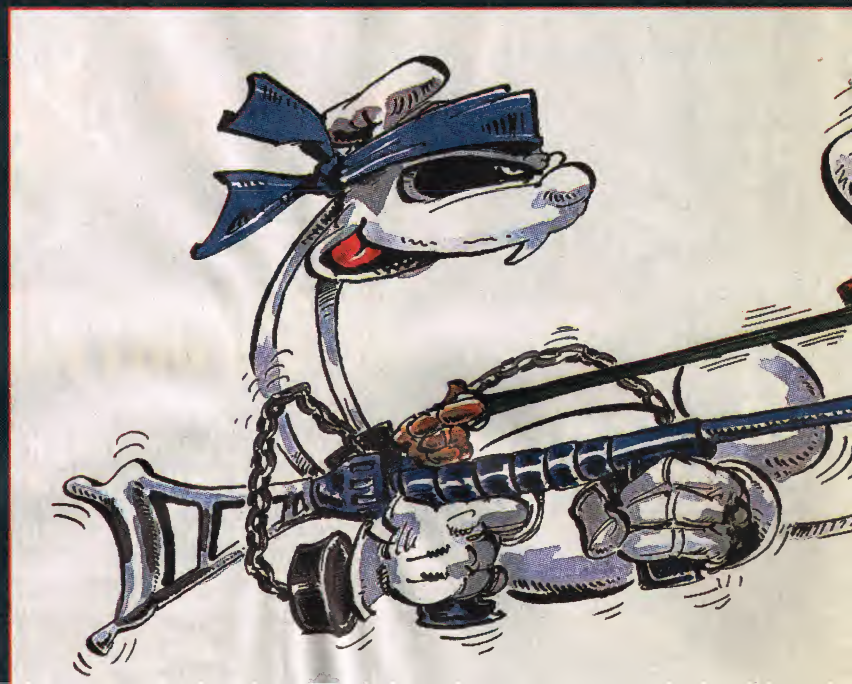
Ghost: Anzunehmen. Du meinst diesen Werner, oder? Am Anfang hat's also sozusagen ge-Regnet, hihi.

Joeker: *Scheinst mir ja ein rechter Spaßvogel zu sein. Es sind aber doch immer wieder Gerüchte zu hören, du seist uralt – wie kann dich also ein 31jähriger Comiczeichner wie Werner Regnet erschaffen haben?*

Ghost: Das ist eine Fangfrage,



Gespenster-Kult: der interaktive Ghost-Comic der Joker-CD



Blut für Vincent

stimmt's? Du vergißt aber, daß ich in dieser Datenburg wohne und mein Alter daher in Megahertz-Schlägen gerechnet wird!

Joeker: *Hä? Okay, lassen wir das. Aber wird nahe deiner Behausung nicht andauernd an der Datenautobahn gebaut? Von wegen Lärmbelästigung und so...*

Ghost: Doch, der Krawall nervt, insbesondere, seit dieser Bill Gates 95 neue Fenster installiert hat! Ich wollte daher kürzlich mal in einen Altbau namens Amiga umziehen, doch haust dort bereits ein ziemlich schräger Guru. Also schwebe ich halt immer wieder auf Kurzurlaub nach Dig-Italien, wenn's mir hier zuviel wird.

Joeker: *Ja, aber die Ketten?*

Ghost: Sind nur Staffage und dienen hauptsächlich der Beruhigung des Herausgebers.

Joeker: *Eine von deinen Fans oft gestellte Frage ist die nach deinem Liebesleben – das müßte doch, äh, quasi ziemlich durchsichtig sein?*

Ghost: Mein liebes Leben ist mir lieb und kommt Michael teuer. Falls du hingegen auf Erotik anspielst: Ich habe doch bereits gesagt, daß die Ketten weiter keine Bedeutung haben, du alter Schweinigel!

Joeker: *Ah, eine politisch höchst korrekte Antwort. Das kann man vom Vorschwebenden einer Partei ja wohl auch erwarten! Wie zufrieden bist du denn mit den jüngsten Wahlergebnissen im PC-Parlament?*

Ghost: Dazu möchte ich mich an dieser Stelle nicht äußern. Seit meine Konten auf einer Schweizer Blutbank ruchbar wurden, befinde ich mich nämlich in einem schwebenden Verfahren...

Joeker: *Ja, es wird von Kumpelwirtschaft mit deinem Kumpel Vincent van DOS gemunkelt – wo steckt der Flattermann eigentlich?*

Ghost: Der hat die Flatter gemacht und versteckt sich derzeit in irgendeiner abbruchreifen XT-Höhle.

Joeker: *Na ja, so lange er ein paar Liter vom guten Roten im Commerzschrank beiseite schaffen konnte, muß uns um ihn ja wohl nicht bange sein, oder?*

Ghost: Stimmt. Momentan arbeitet er gerade daran, ein paar neue 3D-Ballerdungeons in seiner aktuellen Rost-DOSe zum Laufen zu kriegen. Falls es gelingt, sollte der Nachschub an Blut auf Lebenszeit gesichert sein.

Joeker: *Aber nur, wenn unsere Staatsanwaltschaft nicht zufällig über sein Versteck stolpert!*

Ghost: Ach, da müßte man ihr den Weg schon mit Fettnäpfchen weisen, huhu.

Joeker: *Geistvoll gesagt. Überhaupt scheinst du tatsächlich so allwissend zu sein, wie sich allerorten zwischen Grasbrunn und Tiefenbach zugeflüstert wird. Oder etwa nicht?*

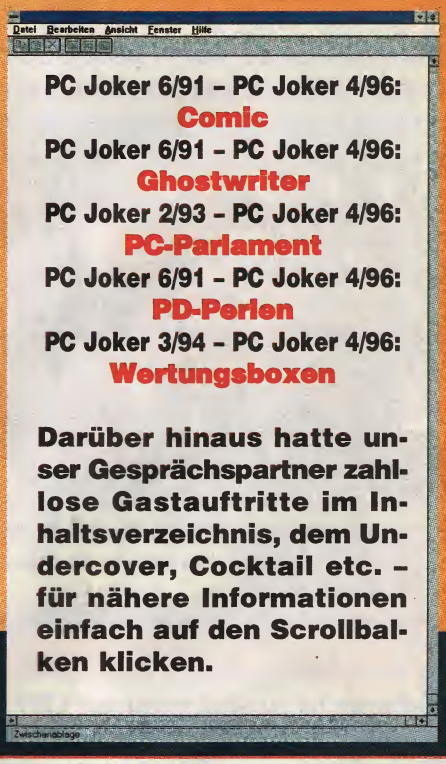
Ghost: Was weiß ich!

Joeker: *Ich sehe schon, wir sollten langsam zum Ende kommen. Daher bedanke ich mich hiermit recht herzlich für das aufschlußreiche Gespräch. Könntest du jetzt bitte noch so aufschlußreich sein, mir die Tür wieder aufzuschließen?*

Ghost: Schon, aber wo bleibt das versprochene Honorar?

Joeker: *Hier hast du eine Kette mit PD-Perlen, du gieriges Laken. Und wenn du jetzt nicht gleich die Tür aufmachst, erweitere ich die Leserbriefseiten! Huch, wo ist der Kerl jetzt hin? Ghost? Ghost?? Ghoooost!!! (jn/ml)*

GHOSTS WERKSCHAU







Kaiser, Millionär und Entenjäger – Szenen aus dem Leben eines Verlagsgespenstes

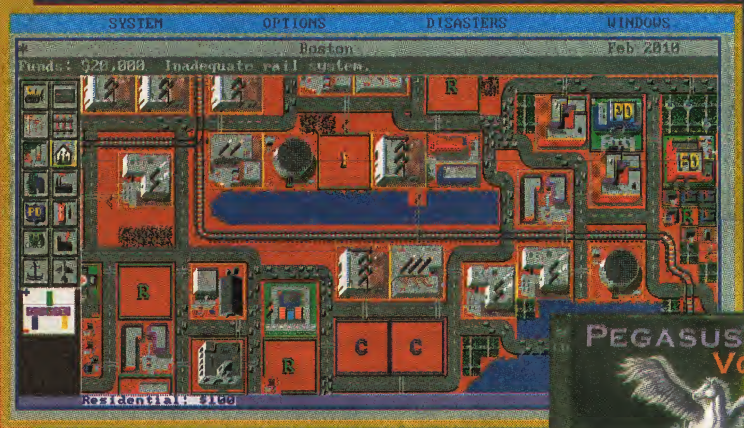
PD Perlen

Auch die Sharewareszene zollt nun Microsofts aktuellen Fenstern Tribut: Bereits die Hälfte der sechs Neuvorstellungen dieses Monats laufen nur noch unter „Win 95" – wir sagen Euch, wohin es die CD-Sampler zieht.

Mit 39 Märkern ist **Marathon** von Tewi kein ganz billiger Spaß, dafür ein ausdauernder: Die beiden CDs enthalten über 500 deutsch kommentierte Progis – nachdem man die etwas umständlich zu bedienende Menüoberfläche unter „Windows" gestartet hat, darf man die Tools und Spiele nach und nach auf seine Festplatte verfrachten! Einen Ehrenplatz haben sich dabei der vorzügliche Mac-Emulator „Executor" und der Bildbearbeiter „Thumbs Plus" verdient. Die Spieler werden rund 160mal bedient, u.a. mit dem originellen 3D-Arkanoid „Breakfree" und den beiden völlig gewaltfreien Actiondungeons „Blob 3D" und „H.u.r.l.". Als Bonus gibt es noch 15 (deutsche) Vollversionen, z.B. von dem Web-Browser „Chameleon", dem digitalen „Steuer-Profi" und dem „Windows"-Dateimanager „Captain Kirk".



Einfach exzellent: der Mac-Emulator Executor



Ein Fall für Stadthalter: Sim City

Ebenfalls 39 Deutschmark verlangt Canyon für die zwei CDs von **Pegasus Vol. 2.** In 60 Rubriken eingeteilt, befinden sich darauf gar über 3.000 bunt zusammengestellte Programme, die je zur Hälfte für den Betrieb unter DOS und „Windows" gedacht sind. Neben einer älteren Vollversion des klassischen Stadtbaus mit „Sim City" gehören dazu das ulkige Strategical „Drunken Raiders" sowie eine Betaversion des Autorennens „Zone Raiders". Für Online-Surfer sind die Internet-Zugreifer „Netscape Navigator", „Mind Wire" und „I-Comm" vorrätig. Abgerundet wird die abwechslungsreiche Sammlung von zahllosen weiteren Utilities, für die stellvertretend noch die leistungsfähigen Multimedia-Präsentationstools „Interfaze" und „True Base" angeführt seien.

Bereits für 30 Mark trennt sich CDV von **Deutsche Shareware Vol. 3**. Auch hier kann man sich fürs Geld gleich zwei Scheiben abschneiden, die mit einer übersichtlichen Menüoberfläche sowie rund 1.800 deutschsprachigen, aber oft schon bejahrten Programmen für DOS, OS/2 oder „Windows" aufwarten. Zwei Drittel davon sind ernsthafter Natur, so z.B. die CAD-Programme „Condor", „Dig-Cad" und „Mechanics" oder Datenbanken wie die Tonscheiben-Verwalter „Discothek", „CD Sound" und „LPCD". Den Sammlern seien die informativen Shareware-Enzyklopädien „Spiele-Lexikon" und „Wagenhäuser-Lexikon" ans Herz gelegt, aber auch die gut funktionierenden Hardware-Tester „CD-Bench", „PC-Config" und „Test-it" werden ihre Freunde finden. Spielerische Kurzweil bieten die geniale Ballerei „Tubular Worlds", eine C64-Umsetzung von „Boulder Dash" namens „Verrückte Diamantenmine" sowie die vorzügliche Murmelei „Oxyd Magnum".



Laßt sie nur kommen: Tubular Worlds



Auch das hübsche Grafikdemo Rollercoaster startet nur unter „Win 95"



PC-Start 95 von Max Media kostet nur 20 Taler und bietet unter einer kommentierten Menüoberfläche leider kaum Spielvergnügen – den Einarmigen Banditen „Cherry Delight" mal ausgenommen. Statt dessen wird der „Win 95"-Besitzer mit unzähligen Screensavern, Systemzusätzen, Hardwaretreibern und Kompatibilitätslisten beglückt. Auch die Grafiker kommen nicht zu kurz, sie dürfen z.B. versteckte 3D-Gemälde mit „Stereograms 2" entwerfen, den Fraktalgenerator „Fracview" laden oder mit dem ausgezeichneten Raytracer „Win Modeller" Bildberechnungen anstellen. Wer eher in Buchstaben denkt, wird sich über die Vollversion der Textverarbeitung „Lotus WordPro 96" freuen, und last not least weiß der „Microsoft Support-Assist" Rat bei den verschiedensten Problemen mit „Win 95".

Die 39 Mark teure CD **Windows 95 Vol. 2** von FDS Software überrascht durch eine hübsche, mit Fotos und Kommentaren verzierte Menüoberfläche. Zu den insgesamt 400 nach Kategorien sortierten „Win 95"-Titeln gehören zwar wieder bloß wenige Games, aber nicht die schlechtesten. Besondere Erwähnung verdienen dabei das wunderbar präsentierte Kartenspiel „Hartwood Solitaire", das Labyrinth „3D Maze", die Demoversion von „Lemmings for Win 95" sowie eine reizende Variante des legendären Digi-Pioniers namens „Super Pong 95". Unter den vielen Nützlichkeiten stechen die diversen „Win 95"-Hardwaretreiber und die ebenfalls ausgiebig vertretenen Online-Progis wie „Internet Gaming Zone" hervor. Durchaus brauchbar sind auch die übrigen Tools, etwa der Virenscanner „Scan '95". Daß man mit „The old days" sein Desktop wieder im Look von „Windows 3.1" zu sehen bekommt, dürfte indessen allenfalls Nostalgiker interessieren.



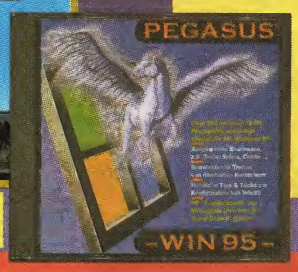
SVGA-Optik à la carte: Hartwood Solitaire





Asiatika für Tüftler: Moraffs Morejongg

Auch **Pegasus Win 95** von Canyon schlägt mit 39 Märkern zu Buche, dafür handelt man sich eine deutsch kommentierte Menüoberfläche und über 350 Programme ein. Das spielerische Angebot ist dabei ganz akzeptabel und umfaßt u.a. die schöne Steinerei „Moraffs Morejongg", den abgedrehten Textrolli „Net Hack", den Spielegenerator „Utopia Worlds" sowie den Internet-Multiplayer-Dungeon „Pueblo 95". Überzeugender ist allerdings die Auswahl von seriöser Soft, zu der etwa der Raytracer „Win Pov", der Softwaregrabber „Clip'n Save" oder die Shareware-Datenbank „Info-Pool" zählen. Dazu gibt's noch einige Albernheiten für Exzentriker wie die sprechende Systemuhr „Talking Clock".





Infos & Bezug

„Marathon", „Deutsche Shareware Vol. 3" und „Pegasus Vol. 2" legen bereits auf einem 386er mit 4 MB RAM und „Windows 3.1" los; die Kollegen bestehen dagegen auf einem 486er mit „Win 95" und mindestens 8 MB RAM. „Windows 95 Vol. 2" gibt's direkt bei FDS Software, Vidumestr. 13 in 45527 Hattingen, Tel.: 02324/964615 – den Rest in Fachmärkten, Kaufhäusern oder im gut sortierten Buchhandel. (md/ole)

Rock Encyclopedia & MTV Unplugged

Bertelsmann spendiert den Freunden moderner Tonkunst ein neues Multimedia-Lexikon und MTV die CD zur eigenen Veranstaltungsreihe: In beiden Scheiben ist Musik drin, aber der Qualitätsunterschied ist gewaltig!



Das deutschsprachige Musiklexikon der Bertelsmänner erweist sich tatsächlich als wahres Sahnestück. Es enthält nämlich detaillierte Infos zu 1.700 Gruppen und 20.000 Musikern, die übrigens keineswegs alle Rocker sind, sondern teils auch Jazzer, Punker, Technoheads etc. Die Such- und sonstigen Funktionen sind dabei tadellos – man kann z.B. nach Plattentiteln oder bestimmten Instrumenten fahnden, es gibt Hypertext-Links, Umlaute werden akzeptiert, und sogar ein Zufalls-Icon für Experimentierfreudige ist vorhanden. Bei jedem Eintrag wird kurz ein Musiksample angespielt (insgesamt acht Stunden Sound als WAV-Datei), die meisten verfügen auch über ein Bild, und die Texte dürfen für den privaten Gebrauch exportiert werden. Die Aktualität läßt ebenfalls keine Wünsche offen, selbst 95er-Newcomer wie Portishead entdeckt man.

Die Kritikpunkte betreffen somit eher Details. Denn es fehlt doch die eine oder andere Gruppe (z.B. Green Day, auch die Neue Deutsche Welle ist unvollständig erfaßt), und manches Info ist nicht korrekt – so hat etwa Kurt Cobain nicht alle Songs von Nirvana geschrieben.





Rock Encyclopedia

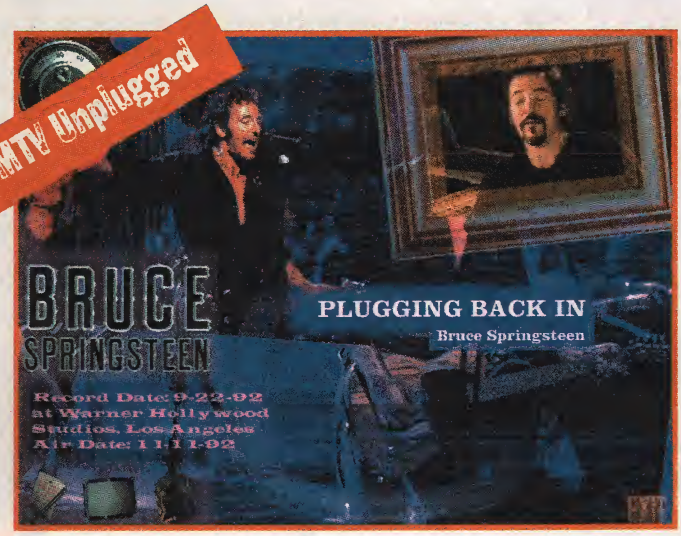
Überzeugendes deutschsprachiges Nachschlagewerk zur Populärmusik.

PRÄDIKAT:

Besonders informativ

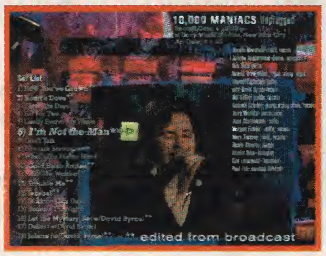
USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 98,– DM
Hersteller: Bertelsmann

Erst ein 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, „Windows" und dazu kompatibler Soundkarte ermöglicht den vollen Archivzugang.



So verdienstvoll die gewürdigte Veranstaltungsreihe des TV-Senders auch sein mag, die Viacom-CD dazu ist ein echter Blender. Klar, mehr als Infos zu den bisher 58 Sendungen und den beteiligten Gruppen kann man kaum erwarten, aber etwas ausführlicher hätte es schon sein dürfen: Die Kurzbiographien der Stars werden nur selten von (Mini-) Interviews mit den Musikern ergänzt, lediglich der Produzent Alex Coletti kommt relativ ausgiebig zu Wort. Auch die Benutzerführung hat man verpfuscht, denn nervige Drehregler, fehlende Querverbindungen und wenig Übersicht bestimmen das Bild.

Am interessantesten sind noch die Informationen zu den Stücken, die für die Reihe produziert, aber dann doch nicht ausgestrahlt wurden – bei Aerosmith waren das z.B. sieben von 13! Drei dieser Raritäten sind als Quicktime-Video in voller Länge enthalten, und zwar je ein Song von Paul McCartney, Lenny Kravitz und 10.000 Maniacs. Sonst gibt's aber stets nur kurze Schnipsel. (mm)



MTV Unplugged

Enttäuschende Dokumentation der gleichnamigen Veranstaltungsreihe.

PRÄDIKAT:

Besonders stromlos

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Viacom

Das MTV-Ticket ist unter denselben technischen Voraussetzungen erhältlich wie die Rock Encyclopedia – unter „Win 95" warten aber gelegentlich Systemabstürze.

nie war er so wertvoll!



AKTUELLE REPORTAGEN, HINTERGRÜNDE, MARKTÜBERSICHTEN, ONLINE-NEWS UND SOFTWARE-TESTS

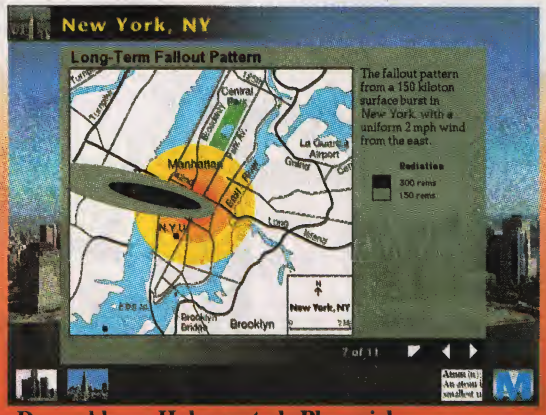
JETZT GANZ NEU AM KIOSK!

ATOMIC AGE

Auf dieser Multimedia-CD hat SoftKey explosive Fakten zur atomaren Bedrohung zusammengetragen und präsentiert sie dem Interessierten in zehn Diashows sowie knapp 50 Videos unter „Windows 3.1".

Englischkenntnisse setzt der amerikanische Hersteller freilich voraus, wenn er neben der (Fehl-) Funktionsweise von Atomreaktoren vor allem die historische, wissenschaftliche und politische Bedeutung von Atomwaffen kompetent und kritisch erläutert:

Was versteht man unter ICBM, was unter dem nuklearen Winter? Wer 39,– DM in diese Scheibe investiert, erfährt es ganz genau – alles Wissenswerte zu Kernspaltung und -fusion wird ebenso exakt wie verständlich erläutert. Und anhand von Planspielen wie etwa der Detonation eines Sprengkopfes in New York wird man auch über das gesamte Ausmaß des Schreckens einer solchen Katastrophe nicht im unklaren gelassen. Dazu kommen Biographien aller in diesem Zusammenhang wichtigen Personen wie Fermi oder General Groves; Oppenheimer kommt sogar persönlich zu Wort. Für die Detailtreue des Werks bürgen darüber hinaus Presseerklärungen sowie Statements von Politikern und Wissenschaftlern. Ein Stichwortverzeichnis mit ca. 200 Einträgen rundet das solide Bild dieser Aufklärungs-CD ab.



Der nukleare Holocaust als Planspiel

Daß ein Großteil der verwendeten Bilddokumente naturgemäß in Schwarzweiß und noch dazu überwiegend stumm über den Bildschirm flimmert, soll uns also in diesem besonderen Fall nicht weiter stören. Überhaupt geht es hier weniger um eine schicke Präsentation denn um eine übersichtliche – und die ist dank des Programmaufbaus und der narrensicheren Steuerung auch gegeben. (mash)

Atomic Age

Ein umfassender Abriß über das Atomzeitalter.

PRÄDIKAT:

Besonders strahlend

Preis: 39,– DM
Hersteller: SoftKey

Ein 386er mit 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Maus, „Windows 3.1", kompatibler Sound- und SVGA-Karte genügt.

THE hubble SPACE TELESCOPE

Seit der Reparatur im Jahre 1993 öffnet das Hubble-Teleskop wieder ein Fenster zum Weltraum – mit dieser Infotainment-Scheibe von SoftKey darf es auch eines der „Windows" am PC sein!

Der US-Hersteller pflückt also nicht nur Atompilze, sondern greift auch nach den Sternen. Allerdings nicht, wenn es um harte Fakten geht, denn da wird der Wissensdurst auch hier gestillt: In fünf Themengruppen findet sich so ziemlich alles und jedes über das High-Tec-Fernrohr und seinen Namensgeber.

Die himmlische Nabelschau beginnt bei der Konzeption im Jahre 1962, führt über die Positionierung im Orbit 1990 und endet mit der Instandsetzungsmission STS-61 vor drei Jahren noch lange nicht. Zu all diesen Vorgängen gibt's mal Videos, mal Bilder, aber immer Textbeiträge mit anschaulichen Erklärungen. Bei dem vorhandenen Material handelt es sich sowohl um geschichtliche als auch um astronomische Daten; die Technik des Teleskops wird bis ins Detail beleuchtet, und die damit gewonnenen Erkenntnisse kommen natürlich auch nicht zu kurz – ebensowenig das Lebenswerk Edwin Hubbles oder die nach ihm benannte Konstante.

Im Gegensatz zu „Atomic Age" hat SoftKey hier auch die Aufmachung im Auge gehabt. Es gibt zwar weniger, aber dafür längere Filme zu sehen; und wenn der Ton auch häufig rauscht, so ist er doch zumindest vorhanden. In Sachen Handling gibt es wiederum nichts zu kritisieren, einzig am Umfang wurde doch ein wenig gespart. Weil das aber auch für den Preis gilt, sollten sich Hobby-Astronomen die Scheibe trotzdem nicht entgehen lassen. (mash)



Das Teleskop in Aktion

The Hubble Space Telescope

Multimediale Dokumentation zum berühmten Weltraum-Teleskop.

PRÄDIKAT:

Besonders weitblickend

Preis: 19,– DM
Hersteller: SoftKey

Zum Sternegucken genügt bereits ein 386er mit 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, Maus, „Windows 3.1" sowie kompatibler Sound- und SVGA-Karten.

Parasiten

Unter Comic-Kennern ist Dirk Schulz („Indigo") längst kein unbezeichnetes Blatt mehr, doch hier blieben die Seiten leer: In einer neuen Reihe beglückt der Meister seine Fans erstmals auch auf CD-ROM!

Knapp 40 Mark in der Brieftasche, „Windows" im Rechner und ein gut sortierter Comicshop in der Umgebung werden benötigt, um in den Genuß der digitalen Variante von „San Al'Dogan" zu kommen. Als limitierte Hardcover-



Auf den Hund gekommen: Dirk Schulz

Version kam der erste Band der Serie „Parasiten" ja einst auch nicht billiger, warum also nicht mal auf innovativeren Lesepfaden schmökern?

Wer sich die Scheibe holt, erhält jedenfalls eine stimmungsvoll illustrierte und routiniert in Szene gesetzte Fantasystory, für die als Autorin Schulz' Lebensgefährtin Delia Wüllner verantwortlich zeichnet: Die Stadt San Al'Dogan wurde auf einem riesigen Pfahl errichtet und vermag nur dank des seit Generationen von Baumeister zu Baumeister weitergegebenen Wissens ihr Gleichgewicht zu halten. Kein Wunder also, wenn der amtierende Architekt (derzeit ein gewisser Gorgon) stets der mächtigste Mann weit und breit ist. Kein Wunder aber auch, daß sich die alte Hexe Wandora ausgerechnet ihn für ihre experimentelle Seelenwanderung aussucht. Und während Wandoras Geist jetzt in Gorgons Körper wandelt, muß sich dessen Vormieter nun eine neue Heimstatt suchen. Er findet sie im Kopf der Hauptfigur Jilf, was allerlei Verwicklungen zur Folge hat – sei es hinsichtlich Jilfs Beruf als „Bungeefischer", sei es bezüglich seiner gerade aufkeimenden Romanze mit der schönen Shadah. Und als dann der verhexte Baumeister mit allerlei absurden Projekten die gesamte Stadt gefährdet, spitzen sich die Ereignisse dramatisch zu…

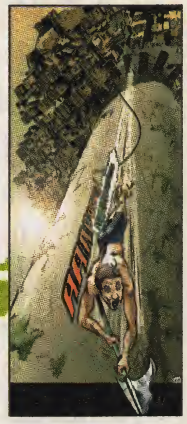
Nicht ganz so dramatisch sind die technischen Schwächen dieses CD-Comics. So sind erst mal nur 256 Farben möglich, alles andere quittiert das Programm unweigerlich mit Grafikfehlern. Und auch die SGi-gerenderte Kamerafahrt rund um die Pfahlstadt kann nicht so recht überzeugen. Doch was macht das schon, wenn man neben einer atmosphärischen Geräuschkulisse noch ein kleines Fotoalbum mit privaten Aufnahmen der Künstler sowie einige interessante Bleistift- und Tusche-Vorzeichnungen erhält? Zumal die Maussteuerung keinen Grund zur Klage bietet und für echte Liebhaber auch eine auf 500 Stück limitierte und mit einer signierten Autogrammkarte versehene Sammlerausgabe vorliegt.

Ein originelles und wahrhaft multimediales Projekt mit kleinen Schwächen also. Für Comic-Fans aber vermutlich trotzdem ein Muß. (mz)



Fischen per Bungeeseil





Am Anfang war die Skizze







Sehr herzig, die Alte...

Das Cover gibt's auch als Puzzle



Odyssee der Geister

Der Computer-Comic

Um Hintergrundinfos und Scribbles erweiterte Comicadaption.

PRÄDIKAT:

Besonders multimedial

Preis: ca. 39,– DM bzw. 65,– DM für die signierte Edition
Hersteller: Adlib GmbH

Das digitale Bilderheft benötigt zumindest einen 486 DX mit 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, „Windows" und entsprechender Sound- bzw. Grafikkarte.

Der neue Hit vom alten Sid

CIVILIZATION II

„CivNet" ist noch kein halbes Jahr alt, da streut MicroProse schon den Nachfolger zu Sid Meiers digitaler Völkerkunde unter das kundige Digi-Volk. Und der hat's wieder in sich – allerdings nur noch auf mit „Windows" urban gemachten Rechnern.

Während die Netzwerkfassung des fünf Jahre alten Kultprogramms inhaltlich kaum Neues bieten konnte, ist bei Civilization II eigentlich nur noch das Grundkonzept das alte: Wieder beginnt man im Jahre 4000 vor Christi Geburt mit dem rundenweisen Aufbau eines wind- und wetterfesten Imperiums und begleitet seine Schützlinge durch die Jahrhunderte bis hinein ins Raketenzeitalter.

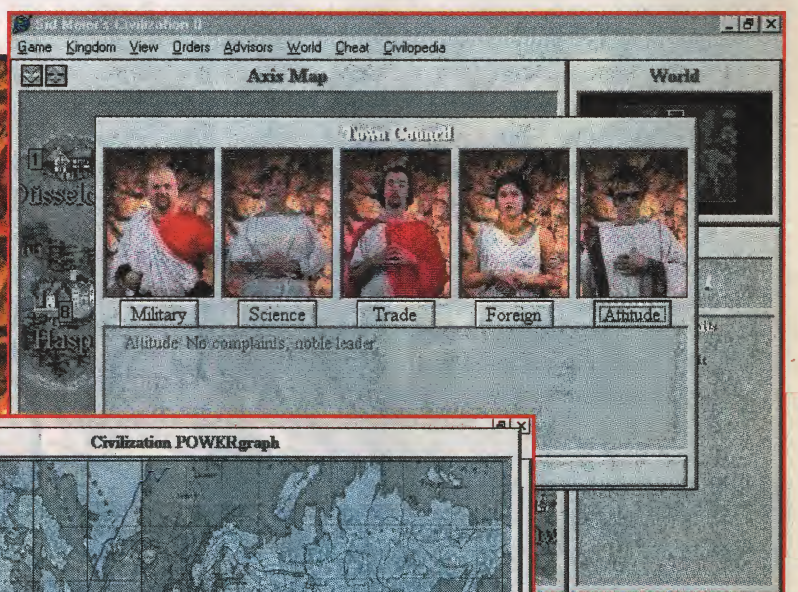
Auch die Zweitzivilisation nimmt ihren bescheidenen Anfang mit einer einzigen Siedlereinheit und der Gründung eines Dörfchens auf der naturgemäß noch kaum erforschten (und daher weitgehend schwarzen) Landkarte. Sobald sich die imperiale Urzelle ein wenig ausgedehnt hat, werden weitere Siedlertrecks ausgerüstet, die ihrerseits Straßen und Bewässerungsanlagen bauen – oder auswandern, um eigene Städte zu gründen.

Hier wie dort lassen sich nach und nach Kornspeicher, Marktplätze, Tempel, Aquädukte, Banken etc. errichten, denn nur ein blühendes Gemeinwesen kann sich die Abgaben für alle erforderlichen Investitionen leisten. Was die Form der Regierung betrifft, kann sie je nach dem Entwicklungsstand wechseln. Und nicht nur im Außenhandel hat eine Demokratie bekanntlich die besseren Papiere als etwa überholter Despotismus.

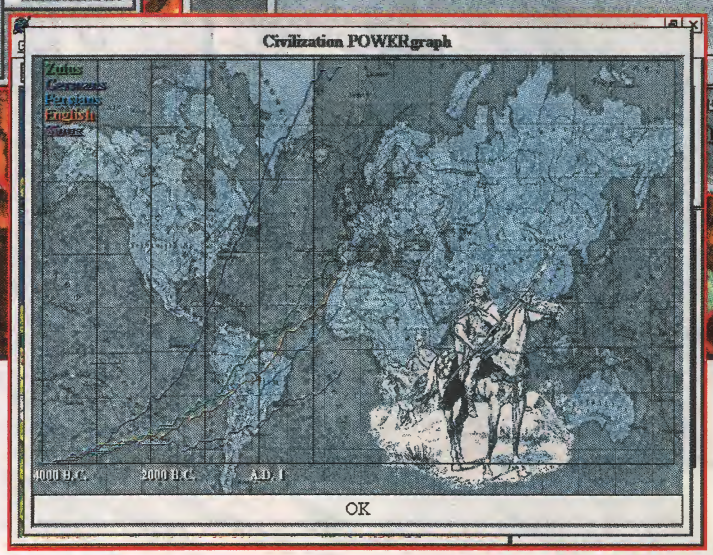
Ganz ohne Militär kommt aber selbst die Schweiz nicht aus, und die hat nicht mit bis zu sieben Konkurrenten (oft wortwörtlich) zu kämpfen. Der Spieler schon, also sollte er an den Aufbau der unterschiedlichsten Einheiten denken: Vom einfachen Söldner über Kasernen und eine Luftwaffe samt Stealth-Bombern bis hin zur Atommacht ist mit der Zeit alles möglich. Das weiß freilich auch der Feind, mit dem sich vorübergehend Bündnisse schließen oder der Austausch von Technologien vereinbaren lassen. Schon von daher ist gezielte Forschung hier unverzichtbar, denn wer nicht erst mal das Rad erfindet, der wird seinen Nachbarn auch nie eine Dampfmaschine offerieren können. Von Kernkraft, der Raumfahrt und dem einen oder anderen Weltwunder ganz zu schweigen…



Zivilisation für Fortgeschrittene



Die fünf Berater



Die ganze Welt auf einen Blick



Kein schöner Land...



Ein echtes Weltwunder



Alle Wege führen nach Rom

Herrsche und teile!



Die Komplexität dieser Weltensimulation war bereits in der Urversion beachtlich und hat eher noch zugenommen, weshalb insbesondere Einsteiger für die diversen Optionen dankbar sein werden. So läßt sich die Gegnerintelligenz sechsfach staffeln, der Zeitpunkt des Einstiegs, die Größe der Landkarte und die Aggressivität umherstreunender Barbaren sind einstellbar. Außerdem wurde ein umfangreiches Cheat-Menü implementiert, das die Ergebnisse ganzer Forschungsgebiete vorab zur Verfügung stellen oder Feinde eliminieren kann. Die Geographie wiederum läßt sich mittels des eingebauten Editors den eigenen Bedürfnissen anpassen. Selbst die Beschränkungen einer bestimmten Regierungsform, die Angriffsvariablen und vieles mehr darf man komfortabel abändern, und wer das Besondere liebt, kann das alte Rom zivilisieren oder sich im Zweiten Weltkrieg austoben.

All das findet nun mit Hilfe gründlich überarbeiteter Menüs in leidlich hübscher Iso-Grafik statt, und als Belohnung für jedes erschaffene Weltwunder winkt ein nettes AVI-Video. Die fünf Berater für Militär, Wissenschaft, Handel, Außen- und Innenpolitik geben derweil in ordentlicher Sprachausgabe manch witzigen Kommentar und manch hitzige Diskussion zum besten, dazu kommen solide CD-Tracks. Bei der seit jeher exquisiten Maussteuerung waren weniger Verbesserungen als bei der seinerzeit recht tristen Präsentation erforderlich; lediglich um die bereits aus „Civ-Net" bekannte Zoomfunktion des Spielfelds hat man sie bereichert.

Die wahren Veredelungen sind somit im Gameplay zu finden. Beispielsweise kann jetzt abgefragt werden, welche Entwicklungen erforderlich sind, um eine bestimmte Einrichtung oder Einheit zu produzieren. Jede dieser Einheiten verfügt nun neben ihren individuellen Hitpoints auch über eine festgelegte Feuerkraft, was erfolgreiche Angriffe von Speerträgern gegen High-Tech-Panzer sinnigerweise komplett unterbindet. Zudem läßt sich die Stadtentwicklung (wie ebenfalls in der Netzwerkfassung vorgemacht) in ziviler wie auch militärischer Richtung automatisieren. Entwicklungsfähige Gruppierungen, aus denen sich im Laufe der Zeit Ingenieure oder Spione rekrutieren, sorgen darüber hinaus für völlig neue Möglichkeiten vom Brunnenvergiften bis hin zum atomaren Erstschlag. Aber auch für Verhandlungen stehen nun mehr Optionen offen, etwa, um mal einen kurzfristigen Waffenstillstand beschließen zu können. Last but not least hat man ein gutes Stück „Railroad Tycoon" mit eingebaut, denn endlich dürfen Karawanen und LKWs unterschiedliche Güter befördern, wodurch der Spieler adäquat auf Angebot und Nachfrage reagieren kann.

Freilich war das jetzt nur ein winziger Bruchteil der alten und neuen Qualitäten von Civilization II, denn sämtliche Features finden noch nicht einmal im dicken Handbuch-Wälzer Platz. Und damit ist diese Simulation der würdige Nachfolger eines großen Klassikers: Die vielen Fans des Vorgängers werden von der ungeheuren Spieltiefe ebenso begeistert sein wie jeder Neuzivilisator! (mic)



Civilization II
(MicroProse)

Eine Weltensimulation der Extraklasse für Komplexität pur.

GRAFIK	64%
SOUND	72%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	91%



88%

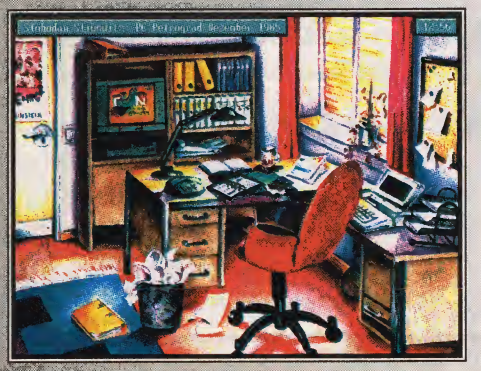
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 37 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" bzw. „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

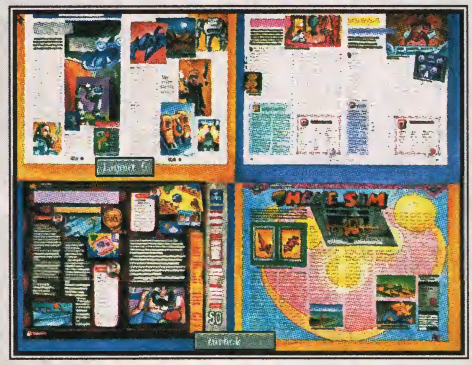
MAG!!!



Hartnäckig hält sich das Gerücht, ein Spieleredakteur habe einen Traumjob inne – da mußte wohl erst diese originelle Wirtschaftssim von Greenwood kommen, um das Gegenteil nachzuweisen. Oder doch nicht?



Michaels Reich!



Welches Layout darf's denn sein?



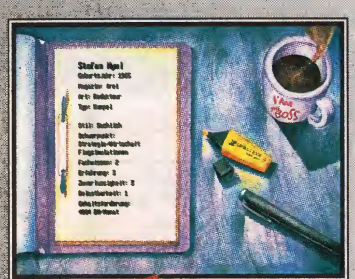
Mitarbeitervorschläge

Umfangreiche Recherchen bei deutschen Fachzeitschriften führten hier zu sehr realistischen (editierbaren) Markt- und Personendaten. Zudem wurden etwa 250 Testseiten der mittlerweile eingestellten ASM eingescannt, und die vom Rechner betreuten Konkurrenten wie etwa der PC JOKER verfügen größtenteils über „echte" Mitarbeiter. Na, dann machen wir uns mal an die Arbeit…

Nach einem rund zehnminütigen Video aus den Gemächern einer real existierenden Redaktion dürfen ein bis vier Möchtegern-Herausgeber zur Tat schreiten: Bis zu drei Magazine sowie zahllose Sonderpublikationen wollen konzeptioniert und über einen Zeitraum von zehn Jahren (1986 bis 1995) hinweg am Markt etabliert werden. Innerhalb monatlicher Runden ist dabei zunächst einmal in Echtzeit zu entscheiden, welche der fünf Systeme PC, Amiga, C64, Schneider und Atari ein Heft berücksichtigen soll. Dann stellt man Mitarbeiter ein, deren Gehaltsvorstellungen ebenso unterschiedlich sind wie ihre Qualitäten. Bei den Redaktionskonferenzen können mittels Anklicksätzen nun Vorschläge eingereicht werden; etwa bezüglich der Einführung neuer Rubriken. Und falls auch die Einrichtung einer Hotline nicht genügend Kaufanreize liefern sollte, ist die Hausbank gerne bei der Finanzierung einer Werbekampagne behilflich.

Die meiste Arbeit macht hier aber die im „Drag & Drop"-Verfahren durchzuführende Zuteilung der Ressorts (Hardware, Interviews etc.) und Spielemuster an die einzelnen Redakteure. Aus Kosten- und Gestaltungsgründen dürfen Seiten auch noch gekürzt werden, bevor das Magazin bei frei wählbarer Auflage und mit einem von acht vorgegebenen Layouts in Druck geht. Wer jetzt noch die vielen ulkigen Zwischenereignisse übersteht, kann sich zurücklehnen und das runde Dutzend mäßig animierter, aber launig gezeichneter Bilder sowie sechs poppige Melodien genießen.

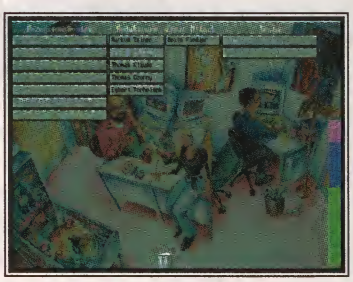
Dennoch: Der Weg zum Ruhm ist hier ein relativ kurzer, und die viel gepriesene Realitätsnähe erschöpft sich weitgehend im Datenmaterial – Mag!!! ist eine der üblichen Wirtschaftssimulationen mit einer eher unüblichen Thematik. Daß der wahre Redaktionsalltag nicht halb so spaßig ist, muß aber kein Nachteil sein… (md)



Mehr Gehalt.....!?



Kein Grund zum Meckern



In den Menüs wird abgedunkelt

Mag!!!
(Greenwood)

Unterhaltsame Simulation eines Computerspielverlages.

GRAFIK	*62%*
SOUND	*55%*
STEUERUNG	*76%*
MOTIVATION	*74%*



72%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 15 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32,Soundscape, Pro Audio 16, Roland RAP-10, Adlib Gold
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Space Bucks



Im Frühjahr 1992 beschränkte man sich bei Impressions unter dem Titel „Air Bucks" noch auf den Lufthandel, doch der Nachfolger greift gleich nach den Sterntalern – das sieht Konzernmutter Sierra sicher gerne...

In Konkurrenz zu drei Mitbewerbern und mit einem genretypisch kargen Startkapital sollen hier Handelsrouten zwischen den Systemen einer zufällig generierten Galaxie etabliert werden. Dazu wollen Landekonzessionen bei den Inhabern der Gestirne eingeholt (heute schon mit einem Alien gefeilscht?) und eine Raumflotte aufgebaut werden.

Für jede Strecke darf man den passenden Kreuzer konstruieren, wobei Größe, Antrieb, Bewaffnung und Schutzschilde nach dem aktuellen Stand der Technik feilgeboten werden – auch spätere Modernisierungen sind möglich. Noch mehr Gedanken sollte man sich über eine genaue Routenplanung machen, denn nur wer Ladung, Flugstrecken und Schiffsreichweiten optimal aufeinander abstimmt, hat eine Chance gegen die clever agierende CPU-Konkurrenz. Falls das Frachtangebot irgendwo völlig ungenügend scheint, wäre über die Errichtung von Fabriken nachzudenken, wie man hier überhaupt viel Arbeit für die grauen Zellen findet: Finanzberichte, Bankgeschäfte und Aktienmanagement wollen ebenso bedacht sein wie das eventuelle Anheuern von Space-Piraten. Und sollte mal ein eigenes Schiff angegriffen werden, stehen von der Flucht über den Kampf bis hin zur Kapitulation verschiedenste Optionen offen. Die Gefechte, deren Ergebnis sich automatisch aus der Ausstattung der beteiligten Kontrahenten errechnet, werden dabei als Render-Sequenzen gezeigt.

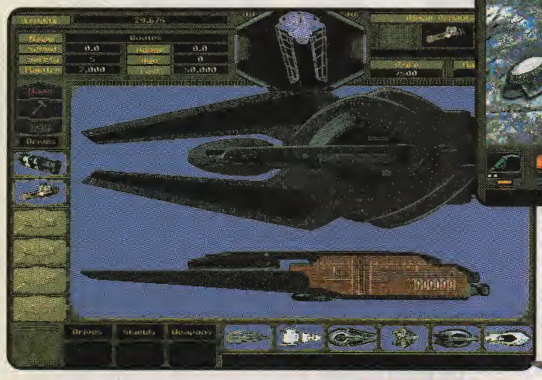
Auch auf zwar wenig spektakuläre, handwerklich aber solide Videos darf man sich freuen, und zwar immer dann, wenn Angestellte die neuesten (Hiobs-) Botschaften durchgeben. Der Sound aus Musik, Effekten und Sprache klingt gleichfalls nicht übel, der Maussteuerung merkt man allerdings noch ein bißchen die einst firmentypische Überkomplexität an. Insgesamt geht die Präsentation für eine Simulation dieser Art aber durchaus in Ordnung, genau wie das Echtzeit-Gameplay – nicht zuletzt aufgrund komfortbetonter Features wie einer variablen Uhr und der Pausefunktion. Fazit: Schon weil es nicht übermäßig viele galaktische Handelsimperien für den PC gibt, dürfen Freunde des Genres bei Space Bucks bedenkenlos einchecken. (jn)



Mitten im Weltraum



Ein Planet von oben





In der Werft

Space Bucks
(Sierra/Impressions)

Futuristischer Handel und Wandel unter „Windows".

GRAFIK	70%
SOUND	72%
STEUERUNG	68%
MOTIVATION	74%

71%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 95.– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 7 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows 3.1" und „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett englisch; deutsche Version in Vorbereitung

EARTHSIEGE 2

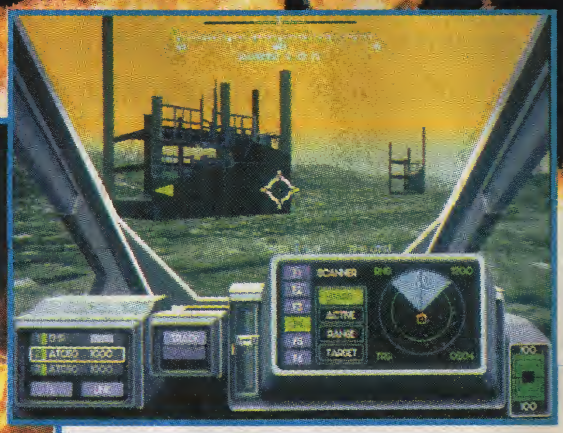
Was dem Dynamix-Vorgänger letztes Jahr nicht ganz gelang, das soll nun der Sierra-Nachfolger richten: Unter „Windows 95" marschieren riesige Kampfmaschinen auf, um die „Battle-Tech"-Konkurrenz plattzuwalzen.



Das Missions-Briefing



Dosenöffner gefällig?

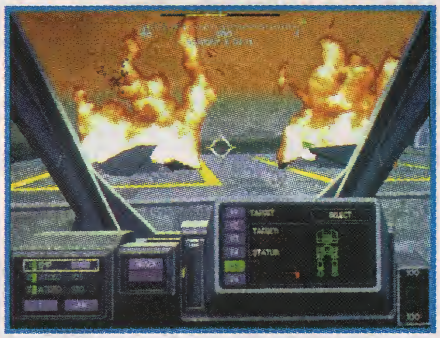


Wo ist der Feind?

Auch unter der neuen Flagge verlassen sich die US-Dynamiker wieder ganz auf das alte MetalTech-Szenario: Nach wie vor erwehrt sich die Menschheit mit HERCS (so heißt hier, was bei der Konkurrenz als BattleMechs läuft) der Bedrohung durch die Cybriden. Gegen diese Digi-Intelligenzen zieht man als Pilot eines Riesenroboters in klassischen Eskort-, Aufklärungs- oder schieren Ballermissionen zu Felde, grast alle Wegpunkte ab und rettet auch mal ein paar Kollegen. Dazwischen gibt's knappe (De-) Briefings, die Möglichkeit, Mitläufer zu befehligen und/oder den eigenen Stahlkoloß zu reparieren – sollte es die Materiallage zulassen, dürfen auch neue Waffen oder gar eine ganz frische Killermaschine gebaut werden.

Wie es sich für eine Simulation gehört, können statt der Gesamtkampagne auch Einzelmissionen oder Übungseinsätze mit abänderbaren Variablen bezüglich Munitionsvorrat, Stabilität des Geräts, Gegnerstärke und Tageszeit absolviert werden. Und wie es sich ebenfalls gehört, wurde die Präsentation gegenüber dem Vorgänger aufgewertet: Gebirge, Steppen etc. sind nun wesentlich schöner texturiert, die Gegner hat man flotter animiert, und an engen Schluchten und Gebäudekomplexen herrscht kein Mangel mehr. Auch die Qualität der AVI-Videos weiß zu gefallen, allerdings kommen darin nur 256 Farben zum Einsatz. Von der CD wurde akustisch ebenfalls nicht voller Gebrauch gemacht, weshalb der Sound trotz Sprachausgabe kaum als orchestral bezeichnet werden darf.

Wichtiger sind hier aber ohnehin die intuitiv beherrschbare Steuerung und das deutlich abwechslungsreicher geratene Missionsdesign – hohe Gebirgszüge und darin versteckte Täler lassen die „Allein-auf-weiter-Flur-Gefechte" von einst schnell vergessen. Schade bloß, daß auch Earthsiege 2 immer noch das letzte Quentchen Atmosphäre fehlt; hier wären eine griffigere Story und etwas mehr Drumherum hilfreich gewesen. Weil das aber auch für „Mechwarrior" gilt, hat Sierra nun letzten Endes doch die Kanone leicht vorne: Die hiesigen Blechschäden sind einfach sehenswerter. (mic)



Feuer reinigt...

Earthsiege 2
(Sierra)

Grafisch runderneuerter Nachfolger zur Robo-Sim „MetalTech: Earthsiege".

GRAFIK	*86%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*83%*
MOTIVATION	*78%*



80%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 109,– DM

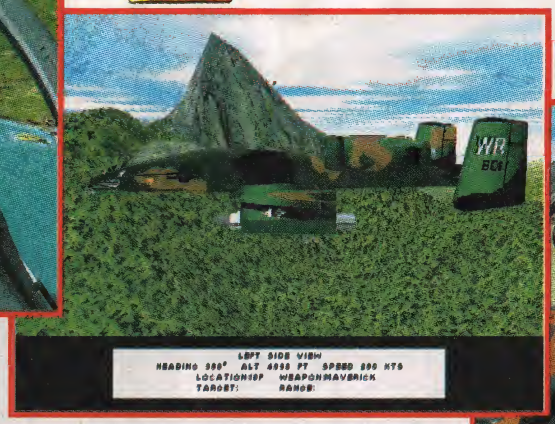
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er
SPEICHER:	8 MB RAM, 14 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows 95" kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick, CH-Flightstick Pro, Thrustmaster
AUSGABE:	Komplett englisch, eine deutsche Version und eine Fassung für „Win 3.1" sind in Vorbereitung

SILENT THUNDER

Sechs Jahre ist es her, daß Dynamix den Vorflieger startete: Raider heißt längst Twix, Dynamix firmiert unter Sierra, und das zweite „Warzenschwein" hebt nur noch unter „Win 95" ab.

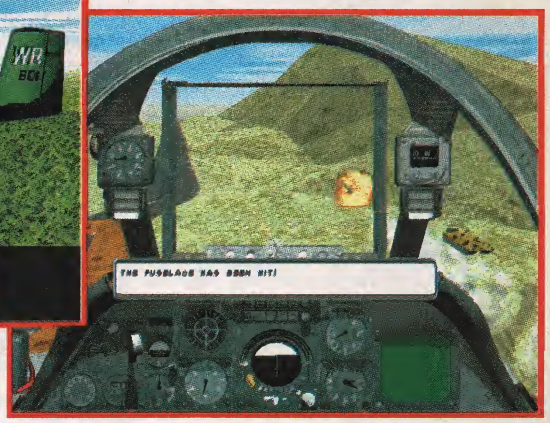


Kanonenboot in Seenot



Der Himmel über Nordkorea

Zoff am Golf



Auch der Feind ist nicht mehr der alte, denn als Pilot Jack Haggart macht man hier in Diensten der streng geheimen Staffel „Silent Thunder" Jagd auf kolumbianische Drogenbarone, tritt im Persischen Golf gegen größenwahnsinnige Diktatoren an oder befehdet die korrupten Familienclans Nordkoreas. Pro Einsatzgebiet hat der Panzerknacker stets acht Missionen mit jeweils einem Primär- und einem Sekundärziel zu bewältigen. Deren Spektrum reicht von der Luftunterstützung für Bodentruppen oder Konvois über das Zerbröseln bestimmter Brücken oder Kanonenboote bis hin zur eleganten Eliminierung gepanzerter Limousinen oder ganzer Kokainküchen nebst benachbarter Hazienda. Kein Wunder, daß der Flieger neben der üblichen Standardbewaffnung (Bordkanone, Mavericks, Sidewinder etc.) auch eine gehörige Portion Napalm an Bord nehmen kann.

Vor jedem Einsatz darf der Schwierigkeitsgrad in weiten Grenzen selbst bestimmt werden: Unverwundbarkeit und unlimitierter Munitionsvorrat stehen ebenso zur Disposition wie die (dreifach variable) Cleverneß der Gegner. Auf der anderen Seite lassen sich aber auch alle Missionen zu einer Kampagne zusammenfassen, wobei der Erfolg bei den vorangegangenen Aufträgen dann den Verlauf der nachfolgenden Einsätze beeinflußt. Stets ein voller Erfolg ist jedoch die 3D-Grafik, denn aus dem Cockpit bekommt man wunderschöne und voll texturierte Fluggebiete zu sehen – zusammen mit den schicken Gebäuden, Fahrzeugen und Explosionen kann hier fast schon von Fotorealismus gesprochen werden. Dazu hämmert knallharter Gitarrensound von der CD, gepaart mit ein paar folkloristischen Einlagen, glasklarer Sprachausgabe und tollen Effekten.

Nur mit der für das Genre ungewöhnlichen Steuerung werden sich alte PC-Piloten erst mal anfreunden müssen, aber das war ja beim Vorflieger nicht anders. Und genau wie damals warten auch hier wieder jede Menge Spielspaß und durchdachtes Missionsdesign. In der Summe ist Sierra also eine Flugsimulation der Spitzenklasse gelungen, die nicht nur inhaltlich überzeugt, sondern bei der Präsentation sogar Überflieger wie „TFX: Eurofighter 2000" auf die Ränge verweist! (mic)



Hazienda voraus!

Silent Thunder

(Sierra)

Überzeugender „Win 95"-Nachfolger einer Flugsimulation aus dem Jahre 1990.

GRAFIK	*88%*
SOUND	*85%*
STEUERUNG	*81%*
MOTIVATION	*88%*



86%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus, Joystick
AUSGABE:	Komplett englisch, eine deutsche Version und eine Fassung für „Windows 3.x" sind in Vorbereitung

Video-Telepathie

Psychic DETECTIVE

Die X-Akten von EA bearbeitet ein telepathisch begabter Schnüffler, an dem Scully & Mulder ihre Freude hätten – denn nur die beiden FBI-Agenten würden sich in diesem wirren Spiel-Film dauerhaft zurechtfinden.

Mangels Vorbildung hat unsereins es da nicht so leicht: Wenn Eric Fox auf Mördersuche geht, kann er etwa durch die Augen anderer An- und Abwesender sehen und sogar deren Gefühle beeinflussen. Zudem verrät ihm die bloße Berührung eines Gegenstandes Näheres über dessen Vergangenheit. Schön für ihn, doch den Spieler macht das viele „Psycho-Zapping" bald ganz kirre.

Der interaktiven Video-Abenteuern oft gemachte Vorwurf mangelnder Interaktion greift bei Psychic Detective also nicht, auch weil spontan zu fällende Entscheidungen permanent den Fortlauf der Geschichte ändern. Ja, nach dem unvermeidlichen Brettspiel gegen den Oberschurken stehen insgesamt 14 mögliche Abspänne offen! Auch sind die (nicht untertitelten) englischen Filmsequenzen sehr hübsch in Szene gesetzt und von guter technischer Qualität. Dazu kommt eine durchaus ordentliche Steuerung über Maus oder Tastatur. Wenn der Spaß dennoch bald auf der Strecke bleibt, dann weil man wegen der hier allgemein vorherrschenden Verwirrung bald nur noch aufs Geratewohl drauflosklickt.

Fazit: Schrilles Video-Entertainment für übersinnlich begabte Spieler. (mz)



Freie Auswahl in der Geistlotterie

Psychic Detective
(Electronic Arts)

Interaktiver Video-Thriller, variantenreich, aber krude.

GRAFIK	78%
SOUND	72%
STEUERUNG	66%
MOTIVATION	48%



57%

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

DATENTRÄGER:	3 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/50
SPEICHER:	8 MB RAM, 21 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Deutsche Anleitung, Spiel englisch

VIRTUAL CORPORATION

Kapelle, bitte einen Tusch: Unter „Win 95" wartet hier das erste sprachgesteuerte Adventure – und die Kommandovergabe via beigelegtes Mikro klappt astrein! Ansonsten klappt hier freilich so gut wie nichts…

Was sagt man dazu?

Sämtliche Aktionen in den flüssig gescrollen SVGA-Locations lassen sich also mündlich einleiten, wobei die Spracherkennung selbst vor längeren und im Dialekt vorgetragenen Sätzen nicht kapituliert. Wenn der Reiz daran dennoch schnell verfliegt, dann weil das Programm vor jeder solchen Eingabe per Mausklick „vorgewarnt" werden muß. Und natürlich wegen des kaum vorhandenen Gameplays:

Laut Anleitung soll der Spieler die Karriereleiter in einem Konzern hochfallen und nebenbei noch einen Mörder fassen. Laut Test darf er aber bloß andauernd Multiple-choice-Fragen beantworten und witzlose Sub-Games (etwa „Pong"!) auf Shareware-Niveau zocken. Dazu gesellen sich immer gleiche und sehr kurze Geräuscheffekte, ermüdende Begleitmusik sowie ein paar auf den herumstehenden Büroterminals abgespulte Videos der eher statischen Art.

Kurzum, Virtual Corporation ist mehr Ärgernis denn multimediale Revolution, wovon auch die stark eingeschränke Save-Option und der sofortige Bildschirmtod bei jeder falschen Antwort zeugen.

(ole)



Sprachgesteuerte Zeitverschwendung

Virtual Corporation
(Microforum)

Trotz Spracherkennung nur als Negativbeispiel taugliches Multimedia-Adventure.

GRAFIK	69%
SOUND	62%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	19%



28%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: f. Plaudertaschen
Preis: ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/50, besser ein P90
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, besser 16 MB
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick, Mikro
AUSGABE:	Komplett englisch

Das Erbe des Autors

CHRONOMASTER

Kurz vor seinem Tode beendete SF-Autor Roger Zelazny sein letztes Werk – und das war kein Buch, sondern ein Grafikadventure! Hier der Test zum digitalen Vermächtnis des populären Literaten.



Ein Reflektorschild leistet gute Dienste



Die etwas überfrachtete Iconleiste

Rene wird der Prozeß gemacht



Guter Rat ist nicht teuer, man frage einfach den Bordcomputer

Zusammen mit Jane Linskold schrieb Zelazny eine Story, die sich mit seinen Lieblingsthemen Unsterblichkeit und Mini-Universen beschäftigt. Sieben dieser Taschenwelten werden hier von einer Stasis bedroht oder stecken schon mittendrin, was der Raumfahrer Rene Korda verhindern bzw. wieder rückgängig machen soll. Dabei sind ihm der Spieler, sein Schiff und vor allem dessen intelligenter Bordcomputer Jester mit Rat und Tat behilflich.

Das Gameplay gliedert sich in (allerdings nicht linear aufgebaute) Missionen, während derer man fremde Welten besucht, um dort die bekannten Aufgaben zu erledigen: Via Maus werden Multiple-choice-Unterhaltungen geführt, allerlei Items aufgeklaubt und so diverse Rätsel gelöst. Zu wichtigen Dingen bekommt man einen Text auf den Screen, die Iconleiste samt Inventory ist einblendbar. So eng sich die Technik also an einen etwas überholten Genrestandard hält, so weit spannt sich der Handlungsbogen: Renes Reise führt in die unterschiedlichsten Universen; etwa zu Auras, einer Wüstenwelt wie aus Tausendundeiner Nacht. Oder nach Urbs, wo man statt auf Dschinns dann auf die Robot-Wächter einer untergegangenen Hochtechnologie trifft.

Grafisch beherrschen aber uninspiriert gerenderte Charaktere und lieblose Animationen in 256 SVGA-Farben das Bild dieser Zukunftsvision. Besser weiß schon die englische Sprachausgabe zu gefallen, insbesondere weil Brent Spiner (allen Trekkies als Data der zweiten Enterprise-Generation bekannt) einer der Hauptfiguren seine Stimme lieh. Auch der Soundtrack ist sehr atmosphärisch geraten, während die Steuerung doch zu wünschen übrig läßt: Acht Aktions-Icons sind heute kaum noch als komfortabel zu bezeichnen – erst recht nicht, wenn der Held so oft und gerne stirbt wie hier.

Weil aber die recht unterschiedlichen Aufgaben und die packende Story für Abwechslung sorgen, ist Chronomaster letzten Endes eben doch kein Reinfall. Auch wenn sich die Zelazny-Fans zum Abschied von ihrem Idol wohl etwas mehr erhofft hätten als dieses kaum herausragende Adventure.

(mash)

Chronomaster
(Capstone/IntraCorp/Dreamforge)

Futuristisches Point & Click-Abenteuer in memoriam Roger Zelazny.

GRAFIK	68%
SOUND	75%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	72%



69%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	4 MB RAM und bis zu 35 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Soundscape, Ultrasound, Pro Audio 16
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch

angel devoid

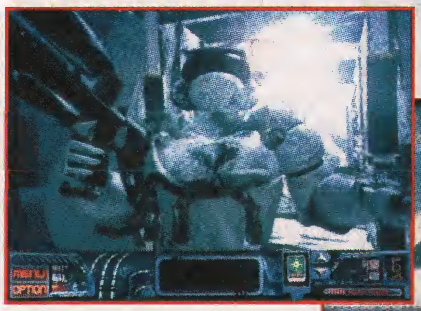
FACE OF THE ENEMY

Ganz so schlimm wie der von Sony vermurkste „Johnny Mnemonic" ist Mindscapes futuristischer Spiel-Film zwar nicht, aber allzuviel sollte man sich auch von diesem Actionadventure nicht erwarten.

Seit seiner Schönheitsoperation irrt der vom Spieler betreute Cop mit dem Gesicht des von ihm gesuchten Schwerkriminellen Angel Devoid durch die Straßen von Neo City. Die Konsequenzen der Chirurgenarbeit sind teuflisch, denn jetzt besteht die Welt für den Helden mit dem „Engelsgesicht" praktisch nur noch aus Feinden – echten und falschen…

Die gefilmten Örtlichkeiten werden via Point & Click besucht, um dort kleine Anklicksatz-Gespräche mit zahllosen Kaputniks zu führen. Aber da in Neo City bereits zögerliche Antworten schnell zum Bildschirmtod führen (von falschen ganz zu schweigen), hält man sich bald an die Faustregel „Erst schießen, dann fragen". Das geschieht in Echtzeit mittels einer etwas störrischen Maus; anschließend erleichtert man die nun recht schweigsamen Gesprächspartner um mitgeführte Chipkarten oder Schlüssel.

Keine sehr tiefgründige Zukunft also, die uns Mindscape hier eröffnet. Aber dank langer Kamerafahrten und düsterer Musik immerhin eine ordentlich präsentierte. Bloß kann ihr Gameplay letztlich halt weder Aktionisten noch Abenteurer befriedigen. (md)



Bitte recht freundlich



Der Charme dieser Bardame ist tödlich

Angel Devoid
(Mindscape)

Beinhartes, aber letzten Endes doch (zu) schwaches SF-Actionadventure.

GRAFIK	79%
SOUND	74%
STEUERUNG	55%
MOTIVATION	42%

48%

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

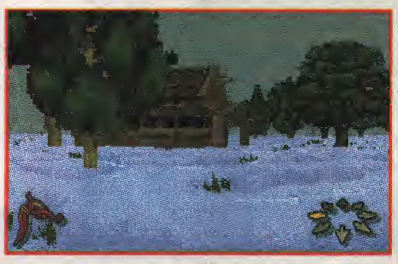
DATENTRÄGER:	4 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2
SPEICHER:	8 MB RAM, 4 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Roland RAP-10/MT-32, Soundscape, Adlib Gold, General MIDI
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Handbuch deutsch

Ring der Nibelungen

Theatralischer Gesang ertönt zwar auch im letzten Akt von „The Beast Within", aber ein ganzes Spiel, das auf einer Oper basiert, war seit „Deus ex machina" auf dem ZX Spectrum nicht mehr da!

Richtig, hier hat Maelstrom („Midwinter") das deutsche Heldenepos in der tönenden Version von Richard Wagner zu einem Rollenspiel umgedichtet. Freilich blieb dabei von der berühmten Vorlage nicht mehr viel übrig: Es geht um den Schmied Sigmund, der auszieht, um dem bösen König Siggier Saures zu geben und nebenbei neun Unteraufgaben zu lösen. Dazu quatscht er überall in der 3D-Landschaft die Leute an und sammelt Runen auf, die ihm weiteren Gesprächsstoff verschaffen. Zwischendurch schaut auch mal ein Gegner vorbei, hat aber in den Echtzeitkämpfen gegen Schwert oder Feuerball kaum eine Chance. Und schließlich entdeckt man mit etwas Glück den einen oder anderen Mini-Dungeon zum Erkunden. Zu sehen gibt's dabei die seit „Lords of Midnight" bekannte, grob texturierte 3D-Optik sowie mäßig gezeichnete Porträts. Die deutsche Sprachausgabe ist ordentlich, dazu ertönen Ausschnitte aus der namensgebenden Oper.

Trotzdem würden wir eher zum Kauf des Originals auf Audio-CD raten: Die extrem gewöhnungsbedürftige Tastatur/Maus-Steuerung und das extrem öde Gameplay könnten selbst Placido Domingo in die Arme von Madonna treiben! (mic)



Ein Häusl im Walde



Singt um Euer Leben!

Ring der Nibelungen
(Psygnosis/Maelstrom)

Ein Rolli zur Wagner-Oper, bei dem der Sound die erste Geige spielt.

GRAFIK	59%
SOUND	84%
STEUERUNG	42%
MOTIVATION	36%

40%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

DustyDimmer

Auf nicht weniger als sechs CDs kommt dieses Flirt-Abenteuer von SillyWood daher! Um so größer ist die Enttäuschung, daß die Klasse der Masse nicht einmal an das Niveau des guten alten Larry Laffer heranreicht.



Und ewig lockt das Weib...

Neun Jahre nach den ersten Anmachversuchen des Sierra-Schwerenöters „Leisure Suit Larry" begibt sich nun also auch Dusty Dimmer auf die Suche nach der Traumfrau. Zu finden hofft er sie in diversen „Windows"-Locations, etwa einem Fitneßclub oder auf dem Tennisplatz. Welche dieser AVI-Videos gerade angesagt sind, verrät ihm das Telefon oder ein Computer; zur Sache geht's dann via zehn Icons. Sollte das Objekt der Begierde auf die gestellten Fragen oder abgelassenen Macho-Sprüche abfahren, gibt es ein harmloses Tänzchen in Dessous zum besten – andernfalls probiert man es eben von neuem.

Zwar wurden die Clips in allen gängigen Farbtiefen ordentlich digitalisiert, doch ansonsten hat man heftig gespart: Drittklassige Akteure und ein Skript mit lahmen Gags reißen keinen Hengst von der Leine. Zudem leidet das Gameplay unter den vielen Zufallselementen und der Charmeur vor dem Monitor unter nervtötenden CD-Wechseleien. Ebenfalls auf die Libido drückt hier, daß aus den jeweiligen Icons kaum auf eine erfolgversprechende Taktik geschlossen werden kann.

Was bleibt, ist eine karge Video-Version von Larry – zuwenig, selbst für Multimedia-Casanovas. (mash)



Dusty in Action

Dusty Dimmer
(Pearl/SillyWood)

Multimediale „Hasenpirsch" für unentwegte Schürzenjäger.

GRAFIK	61%
SOUND	58%
STEUERUNG	46%
MOTIVATION	27%

33%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: für Anfänger
Preis: ca. 39,– DM

DATENTRÄGER:	6 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	8 MB RAM, 12 bis 30 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

WOZU SONST HABT IHR EIN CD-ROM?

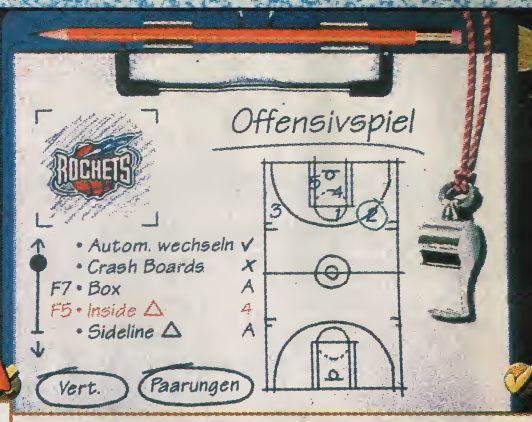


DIE JOKER-CD
DAS ULTIMATIVE KULT-EREIGNIS
Für nur noch 29,– DM (zzgl. 6,50 DM Porto Inland/10,– DM Porto Ausland) bei:
JOKER VERLAG
„JOKER SHOP" · BRETONISCHER RING 2 · D-85630 GRASBRUNN
Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.

NBA LIVE 96

König der Körbe

Die Tabellenführung auf Eis und Rasen hat Electronic Arts erfolgreich verteidigt, jetzt schickt man auch die Korbjäger in ein frisch renoviertes PC-Stadion – wo sie einmal mehr zeigen, wer der Meister auf dem Parkett ist.



Das Klemmbrett für den Coach



Der muß rein!

Wie ihre NHL- und FIFA-Kollegen dürfen nun also auch die Basketball-Stars der NBA aus über einem Dutzend Kamerawinkeln bewundert werden. Der Ehrlichkeit halber sei allerdings gesagt, daß im Hinblick auf die Übersicht und die damit eng verbundene Spielbarkeit nur einige davon empfehlenswert sind – der Rest versteht sich eher als optisches Beiwerk beim Betrachten von Replays oder Schaumatches des Rechners. Aber das ist ebenso verzeihlich wie die je nach gewählter Perspektive etwas grobpixeligen Sprites, denn prächtige Zooms und Schwenks sowie die überaus realistischen Animationen sorgen dennoch für Begeisterung. Das ganz große Staunen wartet freilich erst in SVGA, auf höchster Detailstufe und unter Beibehaltung von Spiegelungen und Weichzeichner; sprich auf einem Pentium 133. Livekommentare gibt es freilich auch in einer solchen Highend-Arena nicht, aber doch eine feine Akustik aus Musik, Sprachausgabe und Sound-FX. Die Steuerung ist auch im Jahrgang 96 noch beispielhaft, schon weil per Adapter jeder der maximal vier Teilnehmer zum empfehlenswerten Pad greifen kann. Vor allem aber hat das Gameplay gewonnen, denn die Teams wurden um zwei auf nunmehr insgesamt 27 aufgestockt, und es können eigene Spieler erstellt werden. Taktiker dürfen zudem am animierten Klemmbrett Angriffs- und Verteidigungsstrategien austüfteln, die sich dann bequem via Funktionstasten aufrufen lassen. Bei der Aufstellung hilft ein sogenannter Top-Form-Indikator, und während der Pausen stürzt man sich nicht nur in die altbekannten Statistikfluten, sondern kann sein Fachwissen nun auch in netten Quizfragen austesten. Und neben den unterschiedlichen Mannschaftsstärken bestimmt jetzt zusätzlich die in drei Stufen einstellbare Cleverneß der CPU über den Schwierigkeitsgrad mit.

Ansonsten findet sich natürlich eine ebenso beeindruckende Optionsvielfalt wie beim Vorgänger, was die diversen Modi, Manipulationen am Regelwerk oder der Spiellänge, Transfers und vieles mehr betrifft. Kurz und sehr gut: Der neue, alte Meister kommt aus dem Stall von Electronic Arts. (st)



Korbballett auf dem Tanzparkett



Frische Korbleger aus der Digi-Retorte



Die Basketball-Raptoren

NBA Live 96
(Electronic Arts)

Das Dreamteam unter den Basketball-Simulationen.

GRAFIK	80%
SOUND	75%
STEUERUNG	87%
MOTIVATION	89%



86%

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

DATENTRÄGER	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein P133
SPEICHER:	8 MB RAM, 3 bis 20 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound/MAX/ACE, Ensoniq Soundscape
EINGABE:	Tastatur, Maus, Sticks, Pad
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. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ 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
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	24,90
DELTA –V– 3,5"	19,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	49,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	**19,90**
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	**59,90**
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	**39,90**
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	**39,90**
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	34,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DEUTSCH	89,90
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"	24,90
SUBWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
W O L F 3,5" .	24,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	**29,90**
3D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	85,90
7TH GUEST + DUNE I DT. ANL.	19,90
ABUSE KOMPL. DT. ✱	**65,90**
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	**49,90**
ACTION SOCCER DE LUXE KOMPL.DT.	69,90
AIR POWER	29,90
ALBION KOMPL. DT.	75,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	29,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANGEL DEVOID DT. ANL.	**65,90**
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION	89,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	59,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	65,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. ✱	69,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	49,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	29,90
BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	89,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH ✱	69,90
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	**79,90**
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DT.	79,90
BIINGI KOMPL.DT.	59,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	69,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	**29,90**
BLEIFUSS KOMPL. DT.	**49,90**
BLITZKRIEG	19,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	**69,90**
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	49,90
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	**29,90**
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	59,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. ✱	79,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	**75,90**
CIVILIZATION	35,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	89,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	49,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS	**29,90**
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	85,90
COMMODORE 64 ACTION PACK	29,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ ✱	**89,90**
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	**79,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD	99,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH ✱	**75,90**
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	**79,90**
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING– KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	79,90
CYBERSTORM ✱	**79,90**
DAGGERFALL KOMPL. DEUTCH ✱	89,90
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
DEATH GATE DT. ANLEITUNG ✱	79,90
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG ✱	69,90
DER CLOU INKL. PROFI SCENERY KOMPL. DT.	29,90
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	69,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT – LEVELS OF THE WORLD –	**29,90**
DESCENT 2 DT. ANL.	**89,90**
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIE BOGL INKL. BUPNITIME/DYNATEC/ WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH	19,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH✱	75,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	49,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH	89,90
DISCWORLD DT. ANL.	**39,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP) K.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	69,90
DREAMWEB	29,90
DUKE NUKEM 3D (SHARWARE)	**14,95**
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT ✱.	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	**49,90**
EARTH WORM JIM –ACTIVISION– WIN 95 K. D.	**59,90**
EARTH SIEGE 2 ✱	**79,90**
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL ✱	59,90
ECCO THE DOLPHIN KOMPL. DT.	**59,90**
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION	**49,90**
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –	69,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	49,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG ✱	59,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	79,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	**29,90**

CD-ROM-GAMES

FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	99,90
FALCON 3.0 & TORNADO DT. HANDBUCH	29,90
FANTASY GENERAL – SSI – ✱	**65,90**
FAST ATTACK KOMPL. DT. ✱	**69,90**
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	85,90
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	49,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	**39,90**
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	109,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HONG KONG	**39,90**
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY MADRID	**49,90**
FLUX DT. ANLEITUNG ✱	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	39,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	**59,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	29,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D.	129,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
FX FIGHTER	45,90
GABRIEL KNIGHT	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 – BEAST WITHIN – KOMPL. DT.	85,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
PSYCHO PINBALL	29,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	35,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG ✱	**69,90**
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 ENGL. VERSION	29,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF.	**69,90**
RED GHOST KOMPL. DT.	89,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	24,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– ✱	**65,90**
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL DEUTSCH	79,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG	54,90
RIPPER KOMPL. DT. ✱	**79,90**
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	**89,90**
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG ✱	69,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✱	79,90
SEALEGENDS KOMPL. DEUTSCH	75,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	35,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	**59,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	69,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH]	89,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SHIVERS DT. ANL.	79,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. ✱	**69,90**
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.	89,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL KOMPL. DT.	119,90
SILENT THUNDER ✱	**85,90**
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 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKAPHANDER – DER AUFTRAG – KOMPL. DT.	59,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	49,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	69,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME KOMPL. DT ✱	**85,90**
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	**19,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	99,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	**69,90**
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	**69,90**
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STEEL PANTHERS – SSI –	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	**89,90**
STORM KOMPL. DT. ✱	**79,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKE BASE KOMPL. DT. ✱	**69,90**
SU-27 FLANKER	49,90
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
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	19,90
TEAMCHEF KOMPL. DT. ✱	**85,90**
TEMPEST 2000 DT. ANL.	**59,90**
TEK-WAR DT. ANL.	59,90
THE DIG – LUCAS ARTS – DT. ANL. / UP DATEF.	**59,90**
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	49,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	**79,90**
THE HIVE WIN/95	65,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THIS MEANS WAR!	69,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG ✱	54,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	75,90
THUNDERSCAPE – SSI –	69,90
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

CD-ROM-GAMES

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
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**39,90**
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	59,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT PARADISE DT. ANL.	89,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PROTOTYPE KOMPL. DEUTSCH	24,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	89,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	35,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG ✱	**69,90**
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 ENGL. VERSION	29,90
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF.	**69,90**
RED GHOST KOMPL. DT.	89,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	24,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– ✱	**65,90**
REUNION	29,90
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL DEUTSCH	79,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG	54,90
RIPPER KOMPL. DT. ✱	**79,90**
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.	**89,90**
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG ✱	69,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	29,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D.	29,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✱	79,90
SEALEGENDS KOMPL. DEUTSCH	75,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	35,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL.	**59,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	69,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH]	89,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	79,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SHIVERS DT. ANL.	79,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. ✱	**69,90**
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.	89,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL KOMPL. DT.	119,90
SILENT THUNDER ✱	**85,90**
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 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	65,90
SKAPHANDER – DER AUFTRAG – KOMPL. DT.	59,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	49,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	39,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	29,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	69,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME KOMPL. DT ✱	**85,90**
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	**19,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	99,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	99,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	**69,90**
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	**69,90**
STAR TREK: O M N I P E D I A	79,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	24,90
STEEL PANTHERS – SSI –	69,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	**89,90**
STORM KOMPL. DT. ✱	**79,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKE BASE KOMPL. DT. ✱	**69,90**
SU-27 FLANKER	49,90
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
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	19,90
TEAMCHEF KOMPL. DT. ✱	**85,90**
TEMPEST 2000 DT. ANL.	**59,90**
TEK-WAR DT. ANL.	59,90
THE DIG – LUCAS ARTS – DT. ANL. / UP DATEF.	**59,90**
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	49,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	**79,90**
THE HIVE WIN/95	65,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THIS MEANS WAR!	69,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG ✱	54,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	75,90
THUNDERSCAPE – SSI –	69,90
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

CD-ROM-GAMES

T-MEK KOMPL. DT.	**69,90**
TOMCAT ALLEY DT. ANL.	**59,90**
TOP GUN „FIRE AT WILL" KOMPL. DT. ✱	**99,90**
TORINS PASSAGE KOMPL. DT.	79,90
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
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON inkl. LÖSUNG DT.HANDB.	49,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) ✱	**89,90**
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
WACKY WHEELS	24,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	**59,90**
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT. ✱	**24,90**
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**69,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	79,90
WARHAMMER –FANTASY BATTLE SYSTEM– K.D.	79,90
WARLORDS II DELUXE	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 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.	**99,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	**29,90**
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	99,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	**65,90**
WWF WRSTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95)	99,90
X–COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	**29,90**
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
ZORK: NEMESIS ✱	**85,90**

CD-ROM-MULTIMEDIA

ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95) ✱	99,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV-	39,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	89,90
CLINT EASTWOOD	**59,90**
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
D-FAX	**29,90**
D-INFO 2.0	**35,90**
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	**75,90**
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	**39,90**
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
HENRY MASKE: MEIN BOXLEXIKON	**69,90**
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	**39,90**
LANGENSCHEIDTS SPRACHENKALENDER ENGL. 96	29,80
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MOTORRAD REISEN USA SPEZIAL	39,90
MONEY LINE INT. BÖSENANALYSE KOMPL. DT.	44,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	**54,90**
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
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
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	**89,90**
TELE INFO CD (33 MIO. deutsche Telefonanschlüsse)	39,90
VISTA PRO WINDOWS KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

CD-ROHLING SONY CDC-74SZA 650MB 74 min.	**19,90**
FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	199,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ	39,90
MITSUMI FX 600 6-FACH SPEED

Start/Ziel-Sieg für MicroProse

GRAND prix

Gut zweieinhalb Jahre arbeitete Stardesigner Geoff Crammond am Nachfolger zur immer noch populärsten F1-Simulation am PC, letzte Weihnachten hätte laut Terminplan die Startflagge fallen sollen. Aber was sind schon ein paar Monate Verspätung, wenn „Formula One Grand Prix" dafür endlich eine würdige Fortsetzung findet?



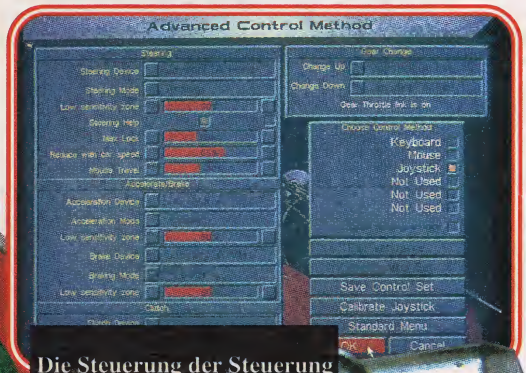
Vorsicht, Geisterfahrer!

Vorbei die Zeiten, da sich DOSen-Schumis zähneknirschend mit dem amerikanischen Rennzirkus begnügen mußten, weil sich die einzigen ernsthaften Konkurrenten für diese Simulation („Indycar Racing" und „NASCAR Racing", beide von Papyrus) nun mal auf den Rennsport in Übersee kaprizierten. Jetzt steht endlich auch wieder Hockenheim im Kalender, wo man sich zu Beginn zwischen einem „Quick Race" mit einstellbarem Startplatz oder dem vollen Rennen inklusive Qualifikation entscheiden kann. Das war aber bereits beim Vorgänger nicht anders, weshalb wir zunächst einmal die entscheidenden Neuerungen begutachten wollen:

Sämtliche 16 Strecken der Saison von 1994 sind vorhanden und präsentieren sich am Screen neuerdings komplett texturiert. Man kann nun sogar die Namen der Sponsoren erkennen, dazu kommen schicke Lichteffekte. Die Replays sind natürlich speicherbar, wobei das Geschehen in der Wiederholung aus „Kamerapositionen" zu betrachten ist, die mit den bei Übertragungen des englischen TV-Senders BBC verwendeten identisch sind. Für Realismus sorgen dabei Motor- oder Reifenschäden, Dreher im Sand sowie das erstmals in einer Rennsimulation wirklich launische Wetter: Mag sein, daß es mitten im Lauf zu regnen beginnt, was natürlich einen Boxenstopp zwecks Reifenwechsel erforderlich macht.

Mehr noch, die Fahrzeuge der anderen Teams sehen nicht nur anders aus, sondern sind auch mit CPU-Piloten bestückt, die alle ihren eigenen Fahrstil pflegen. Der beinhaltet auch Fehler, und sollte ein solcher mal zu einem Crash führen, dann fliegt das Blech physikalisch völlig korrekt. Gleiches gilt für kleinere Kollisionen, etwa mit dem Fahrbahnrand, was dann ein Kippen der Karosserie zur Folge hätte. Dank Doppler-Effekt und 3D-Klängen bei Gravis-Karten sowie den typischen Motorengeräuschen trägt auch der Sound zur Lebensnähe dieser Simulation bei; in den Menüs und im Intro ertönt Hardrock à la ZZ Top oder AC/DC.

Um in den vollen Genuß einer realistischen Steuerung zu kommen, empfiehlt sich ein

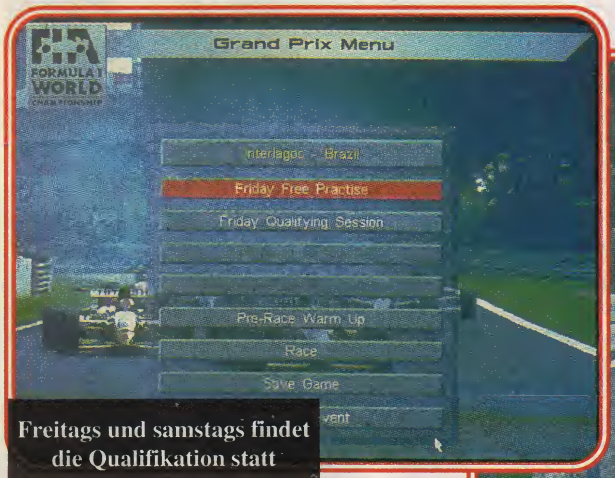


Die Steuerung der Steuerung





Hockenheim à la carte



Freitags und samstags findet die Qualifikation statt

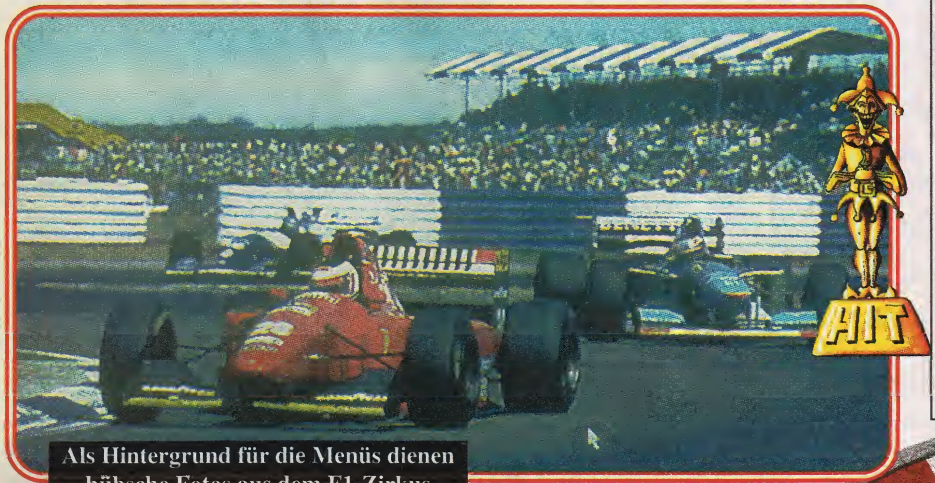
In den Häuserschluchten von Monaco



guter Analogstick als Ersatz fürs Lenkrad, denn die Tastatur und vor allem Joypads konnten im Testlauf nicht überzeugen. Freilich sind am Handling zahllose Modifikationen möglich, wobei Profis zum ausgefeilten „Advanced Menü" und Anfänger wie schon im Vorgänger zu den fünf offerierten Fahrhilfen greifen: Die Kompetenz der Konkurrenz ist fünffach variabel (ansonsten befindet sie sich entweder auf dem Stand der Saison oder wird vom Zufall ausgelost), die Ideallinie kann angezeigt und das Schalten und Bremsen einer Automatik überlassen werden. Auch seinen Boliden darf man natürlich für jeden Kurs gesondert konfigurieren, wobei den Fortgeschrittenen erneut zusätzliche Details zur Verfügung stehen. Die Pitstops können ebenfalls haarklein vorgegeben werden, genau wie die Länge der Übungsfahrten, der Qualifikation und der Rennen selbst.

An Optionen, Statistiken und Details herrscht somit wahrlich kein Mangel, auch wenn der Pilot hier keine Funkverbindung zur Box erhält und das Publikum nicht animiert wurde. Schwerer wiegt, daß zumindest ein 486 DX mit 100 PS unter der Haube am Start stehen muß, will man nicht selbst unter VGA heftiges Ruckeln am Screen sehen. Pentium-Piloten haben es da ungleich besser, denn sie erhalten mit Grand Prix 2 die derzeit beste Mischung aus sehenswerter Präsentation und spielenswerter Komplexität. Soviel steht fest, auch wenn unser Pressetestmuster leider noch nicht geschwindigkeitsoptimiert war und wir uns daher noch kein endgültiges Urteil über das SVGA-Tempo der Endversion erlauben können. Aber das holen wir dann im Update-Service nach, zusammen mit einer Beurteilung der deutschen Fassung, die hoffentlich auf den Stand von 1995/96 gebracht wird – und möglichst auch als Update zu Verfügung steht. Vorläufig kann man die Mannschaftsdaten aber immerhin selbst editieren.

Zum guten Schluß haben wir noch eine Netzwerkoption vermißt, denn die vorhandene (Null-) Modemoption hatte ja bereits der Vorgänger zu bieten. Doch sollte man Geoff Crammond nicht zum Vorwurf machen, daß er eben 1991 schon ein geniales Spiel abgeliefert hat. Und in der digitalen Formel 1 besetzt er so oder so auch heute wieder die Pole Position; nicht zuletzt mangels Konkurrenz: Sonys „FIA Formel 1" kommt erst mal für die Playstation und wird daher wohl viel actionlastiger ausfallen, und „McLaren at Le Mans" von Electronic Arts wird wieder mal keine Formula Uno… (mm)



Als Hintergrund für die Menüs dienen hübsche Fotos aus dem F1-Zirkus

Grand Prix 2
(MicroProse)

Zeitgemäße Präsentation, zahllose Features und spielerischer Tiefgang verbinden sich zur derzeit besten F1-Simulation.

GRAFIK	*83%*
SOUND	*78%*
STEUERUNG	*85%*
MOTIVATION	*89%*



85%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 139,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, empfohlen sei ein P166
SPEICHER:	8 MB RAM, 9 bis 58 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound, Roland RAP-10
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Joypad
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version geplant

MANIC KARTS



Zeit für den Rückwärtsgang

Der Berg ruft!

Wohin jetzt?

Und ewig quietschen die Reifen

„Super Karts", die zweite: Nach einem knappen Jahr schieben die Mechaniker von Manic Media nun den Nachfolger auf die Strecke – wobei einmal mehr der Spielspaß auf selbiger bleibt.

Inhaltlich hat sich gegenüber dem Vorgänger schon mal nicht viel getan; abgesehen davon, daß die Go-Karts nun nicht mehr in einem Arcademodus starten dürfen und auch der Splitscreen für den Duellbetrieb dem Rotstift zum Opfer fiel. Nur noch Solisten erhalten also Visa für die acht Austragungsländer mit ihren insgesamt 16 unterschiedlichen Strecken, eine Ausnahmeregelung gilt lediglich für bis zu acht Netzwerkpiloten.

Dafür hat der Schumi von morgen nun die Wahl zwischen drei Rennsaisons (die Unterschiede finden sich hier in der Anzahl und Auswahl der Kurse) und dem einfachen Trainingslauf auf einer beliebigen Piste. Wie gehabt lassen sich zuvor der Schwierigkeitsgrad, die Rundenzahl, der Name des Fahrers und der Lack seines Gefährts bestimmen, außerdem stehen jetzt fünf Fahrzeugklassen von 50 bis 250 ccm Hubraum zur Verfügung. Auch findet der Positionskampf neuerdings optional im SVGA-Betrieb statt, wenngleich die schönere Grafik dann mit deutlichen Tempoeinbußen erkauft werden muß. Es sei denn, man würde auf den (abschaltbaren) Hintergrund verzichten. Außerdem kann die klassische Verfolgerperspektive jederzeit mittels F-Tasten rotiert, gezoomt oder gegen eine, im praktischen Betrieb jedoch untaugliche, Streckenkamera ausgetauscht werden. Gute Plazierungen wollen aber so oder so hart erkämpft sein, weil das kompakt fahrende Computerfeld jeden Fehler des Spielers gnadenlos ausnutzt und selbst unter Einsatz der begrenzt vorrätigen Nitro-Booster und der während der Saison erhältlichen Aufrüstsätze nicht leicht zu schlagen ist. Speziell die oftmals etwas wirre Streckenführung mit Schanzen, Kreuzungen und Sackgassen erschwert die Orientierung, und verschiedene Untergründe wie Eis und Matsch lassen auch den geübtesten Bleifuß von Zeit zu Zeit in die Bande krachen. Letztlich schlägt aber vor allem der fehlende Duellmodus auf die Motivation, und etwas abwechslungsreichere Sound-FX hätten sicher auch nicht geschadet. Fazit: So richtig heiß ist bei den schnellen Rasenmähern eigentlich nur der Preis. Und selbst den würden wir lieber in ein paar Live-Runden beim Hallen-Go-Kart investieren. (mz)



Wer bremst, hat Angst

Manic Karts
(Manic Media)

Preiswertes, aber unübersichtliches und auf Dauer kaum motivierendes Rennspiel.

GRAFIK	70%
SOUND	46%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	55%



56%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 39,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, Highscores auf HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Deutsches Handbuch, auch VR-Helme werden unterstützt

HOLEN Sie sich den



ins REGAL



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

Als EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION mit einem handsignierten VORWORT von MICHAEL LABINER

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.

Das Sammlerstück



EXKLUSIV

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!

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

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.



Rennen werden am PC inzwischen in allen Variationen, Güteklassen und Elementen gefahren: zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Domark präsentiert uns nun in Vektorgrafik ein spaßiges Sammelsurium all dieser Szenarien.

Den Designern stand der Sinn hier nicht nach Realismus, sondern von A bis Z nach gagreichem Fahrspaß. Daher haben sie die 24 Strecken schon mal nicht nur über den gesamten Globus verteilt, sondern lassen einige Events auch auf dem Mond, der Venus oder dem Mars stattfinden. Da wie dort, oben wie unten finden sich jeweils die passenden Vehikel. So wird mal im Jeep und mal im Käfer gestartet, aber auch Schlauchboote, Hubschrauber, Bagger oder Mondbuggies stehen zur Wahl. Zum Einsatz kommen die Geräte dann auf simplen Rundkursen ebenso wie auf wahren Achterbahnen voller Kehren und Schanzen.

Nicht minder abwechslungsreich zeigt sich die Streckenführung, denn auf den landschaftlich unterschiedlich gestalteten Pisten nehmen zu Lande riesige Staubwolken dem nachfolgenden Verkehr die Sicht, während etwa auf dem Wasser stets mit Fontänen zu rechnen ist. Zudem darf die Strecke jederzeit für eine kleine Spritztour in die Pampa verlassen werden. Sollten mehrere menschliche Piloten an diesen Features Gefallen finden, so gibt es einen Splitscreen- und einen Modem-Modus für Duelle sowie eine Netzwerk-Option für bis zu sechs Bleifüße. Was es ebenfalls gibt, das sind zahlreiche Blickwinkel zur Wahl: Fahrerperspektive, diverse Außenansichten und eine Steckenkamera.

Wer zudem im optionalen SVGA-Modus das Sichtfenster auf Vollbildformat erweitern möchte, dem sei allerdings ein Pentium mit 120 PS dringend empfohlen – andernfalls ist mit so starkem Geruckel der etwas abstrakten Grafik zu rechnen, daß ein planvolles Steuern per Tastatur oder (Analog-) Stick praktisch unmöglich wird. Im übrigen ist die Optik schnell, aber kaum spektakulär. Diesbezüglich gebührt die Ehre eher den wechselnden Kommentatoren (wie z.B. Rrrapido Rrrodriguez aus Chile), deren verrückte Sprüche dem Englischkundigen garantiert so manchen Lacher entlocken werden.

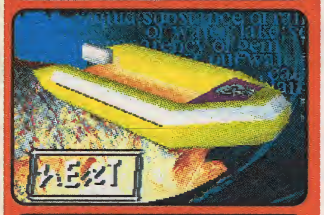
Big Red Racing ist also eine einzige große Gaudi, auch wenn die Screenshots nicht unbedingt danach aussehen mögen. Schade nur, daß der allerletzte Feinschliff fehlt, denn ohne Zwischensequenzen, Replays, speicherbare Rundenzeiten etc. kann man heutzutage eben nicht mehr ganz vorne mitfahren. (mz)



Gaudi im Doppelpack



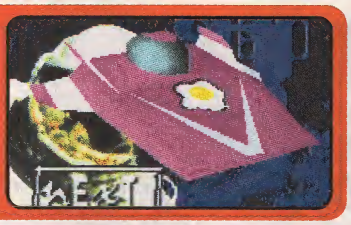












Big Red Racing
(Domark)

Ausgeflipptes Vektor-Racing für Spaßvögel,

GRAFIK	66%
SOUND	82%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	80%

78%

USK-Freigabe: o.Altersbesch.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 99,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486er, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle gängigen Karten
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Deutsche Anleitung

Extreme Games

Gleiter, Autos und Feuerstühle rasen schon genug über PC-Monitore, was dem Genre noch fehlte, das waren Inline-Skates, Moutainbikes, Skateboards und Straßenrodeln! Dank Sony Interactive ist nun auch dieser Mangel behoben.



Wir flitzen durch Italien

Der thematisch originelle Ansatz verbreitete bereits auf der Playstation viel gute Laune, hat bei der Umsetzung von Sonys CD-Konsole jedoch ein paar Federn gelassen: Am PC fehlt der Splitscreenmodus für zwei Teilnehmer, hier dürfen ausschließlich Solisten die Muskeln spielen lassen.

Spaß machen die vier sehr unterschiedlichen Freizeitgeräte aber auch im Einzelbetrieb. So kann man z.B. nur mit dem Street Luge auch unter Traktoren durchrollen, und Fairneß ist bei den 15 Rennen einer Saison ebenso verpönt wie bei Schauläufen. Weil somit nur gewinnen kann, wer eifrig schubst, tritt und um sich schlägt, wird dem Spieler (bzw. seinem aus 16 KanditatInnen wählbaren Alter ego) einiges an Übung und Geschick abverlangt, wenn er gegen die 15 clever agierenden CPU-Rivalen bestehen will. Auch hocken häufig Hühner oder Hasen auf der Fahrbahn, zudem sind Ermüdungserscheinungen hier bereits fest einprogrammiert – wer selbst bergab keine Ruhepausen kennt oder die Bremse nicht findet, wird kaum sehr weit kommen.

Die alles in allem fünf Strecken sind mit Hindernissen, Rampen und Toren bestückt, die Geld für neue Ausrüstungsgegenstände, Saisonpunkte oder Extras versprechen. Läßt man dabei kein einziges Tor aus, winkt sogar ein Bonusdurchgang. Schade bloß, daß gegenüber dem Original nicht nur der besonders unterhaltsame Duellbetrieb fehlt, sondern auch die Qualität der texturierten 3D-Grafik nachgelassen hat. Und die Videos sind nun richtiggehend abscheulich! Die Steuerung ist den Jungs bei Sony America aber insbesondere über Tastatur oder Acht-Button-Pad hervorragend geglückt, es gibt satte Rockmusik nebst guten Sound-FX zu hören, und an eine Save-Option wurde ebenfalls gedacht.

Unter dem Strich bleibt daher ein originelles Rennspiel zu einem erfreulichen Preis – aber auch der bittere Nachgeschmack einer etwas lieblosen Konvertierung. Sowie die Hoffnung, daß Electronic Arts beim demnächst am PC erscheinenden „Road Rash" etwas mehr Schweiß investiert.

(mm)



Fun-Sport für jeden Geschmack

Welcome to the jungle

Videos in Grusel-Qualität

Extreme Games
(Sony Interactive)

Das etwas andere Rennspiel als Import von der Playstation.

GRAFIK	74%
SOUND	79%
STEUERUNG	79%
MOTIVATION	76%
	77%

USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 69,- DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/50, besser ein P60
SPEICHER:	8 MB RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/16/AWE 32, Roland MT-32/Sound Canvas/RAP-10, Adlib/Gold, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Stick, Gravis-Joypad mit vier oder acht Buttons
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch

PGA European Tour

Lange(r) mußten die hiesigen PC-Golfer auf einen deutschen Kurs warten, jetzt kann Electronic Arts liefern. Bezüglich sonstiger Neuheiten gegenüber dem Vorgänger hat ihr Euro-Sport jedoch Lieferschwierigkeiten.

In der Tat erscheint zu „PGA Tour 96" ja bald die Kurs-CD „Spanish Bay", und beim Nachfolger fand die gleiche Engine Verwendung. Wie auf Amiga und Mega Drive schon seit Jahren üblich, können jetzt also auch PC-Golfer mit Bernhard Langer oder einem der übrigen elf Cracks den Wentworth-Platz in England, den K Club in Irland und das deutsche Gut Kaden nahe Hamburg digital beackern.

Optisch haben sich gegenüber der USA-Variante nur mit freiem Auge kaum erkennbare Kleinigkeiten verändert, wenn am Monitor Bild-in-Bild-Ansichten für Flugbahn und Karte, Flyby-Videos, Replays etc. auftauchen. Akustisch warten nun Kommentare von Peter Allis, und statt Steve „Hacker" Cartwright war diesmal Matthew Stibbe von Intelligent Games am Design beteiligt.

Ein schönes Spiel also, aber eben kein neues: PGA European Tour ist wenig mehr als eine Datadisk zum Vollpreis und setzt damit den jährlichen Updates die finanzielle Krone auf. Bald werden sich wohl auch am PC nur noch Besserverdienende das Golfspielen leisten können… (mm)



Mensch, Bernie, das war aber ein Langer!



Golfen in Germany

PGA European Tour
(Intelligent Games/ Electronic Arts)

Spitzengolf nach traditionellem EA-Strickmuster.

GRAFIK	81%
SOUND	75%
STEUERUNG	82%
HANDHABUNG	82%

81%

USK-Freigabe:	o.Altersbesch.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	ab einem 486 DX/50, besser ein P60
SPEICHER:	8 MB RAM, 13 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Gravis Ultrasound
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Eine komplett deutsche Version ist geplant

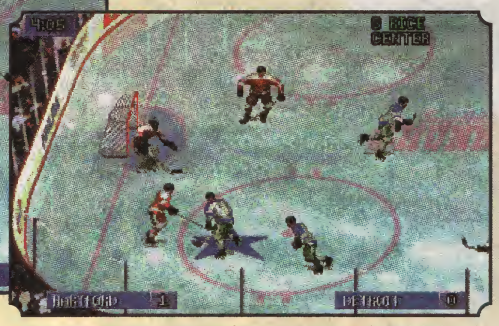
WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL STARS

Bereits 1991 gab der amerikanische Superstar Wayne Gretzky seinen guten Namen für eine eher mäßige Eishockeysim von Bethesda her, und auch der zweite Versuch im PC-Team von Time Warner Interactive enttäuscht. Stolze 600 NHL-Profis aus 32 US-Mannschaften warten hier darauf, in den Wunschkader der ein oder zwei Spieler übernommen zu werden. Die Cracks vor dem Monitor dürfen dabei als Konkurrenten oder vereint (jeder steuert einen Mann aus demselben Team) aufs Eis – zum Training, in den Play-Off-Modus oder für eine komplette Saison. Die Dauer der Begegnungen ist vierfach variabel, und man darf entscheiden, ob drei oder fünf Recken pro Team auflaufen sollen. Via Editor können zudem die Vereinsmitglieder ausgetauscht werden. Die Keeper werden stets vom Rechner gesteuert, während man per Pad, Stick oder Tastatur die Feldspieler lenkt. Wegen der hakeligen Steuerung allerdings mehr schlecht als recht. Die horizontal scrollende Arena hat dabei große Sprites, kleine Videos sowie eine passable Soundkulisse zu bieten.

Nicht bloß wegen der wirklichkeitsfremd agierenden Kufencracks ist Mr. Gretzky hier also in die zweite Liga abgestiegen – zur Klasse des Tabellenersten „NHL Hockey 96" fehlen Welten. (md)



Die Eisbombe: außen lecker,



innen matschig

Wayne Gretzky and the NHLPA All Stars
(Time Warner Interactive)

Eishockey, bei dem nur die Grafik wirklich zu gefallen weiß.

GRAFIK	78%
SOUND	66%
STEUERUNG	52%
MOTIVATION	55%

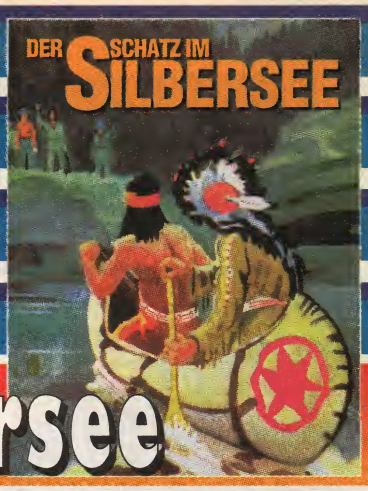
57%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 95,– DM
DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/40
SPEICHER:	Ab 4 MB RAM, 2 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32,General MIDI, Soundscape, Roland RAP-10/MT-32
EINGABE:	Maus, Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Handbuch deutsch, Spiel englisch

TIP TOP

DER TOP TIP

Karl May bescherte uns spannende Romane, Freilichtaufführungen, Hörspiele und Filme – aber nur ein einziges Computerabenteuer. Und das beschert Euch die zweite Ausgabe der „Joker Hit Collection" bald zum Tiefstpreis!



Der Schatz im Silbersee

DIE VORGABEN

Das Lebenswerk des sächsischen Schriftstellers umfaßt 75 Bände, die in 36 Sprachen übersetzt und über 50 Millionen Male verkauft wurden. Einer der populärsten Romane Karl Mays ist dabei mit Sicherheit der Western um den Schatz im Silbersee, den Linel und Software 2000 vor zwei Jahren für die PC-Abenteurer gehoben haben. Im Gegensatz zu den bekannten TV-Verfilmungen hält sich das in vier Kapitel unterteilte Grafikadventure sehr eng an die Vorlage: Im Point & Click-Verfahren werden die beiden Trapper Old Firehand und Tante Droll durch malerische Landschaften dirigiert, um viele Abenteuer zu erleben und noch mehr Rätsel zu lösen.

DIE AUFGABEN

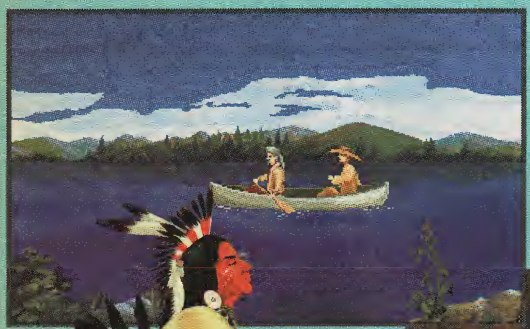
Die Story beginnt auf dem Arkansas-Dampfer „Dogfish", wo der berüchtigte Cornel Brinkley mit seiner Bande in den (natürlich unrechtmäßigen) Besitz einer Schatzkarte gelangt ist. Unsere Helden verfolgen den Schurken nun unerbittlich, wobei sie die gefahrenreiche Jagd zu atmosphärischen Locations wie einem Holzfällercamp, einer Farm und den Rocky Mountains führt. Dort hat dann auch der edle Häuptling Winnetou seinen Auftritt als Retter in der Not. Der Auftritt des Spielers als Rätselfuchs und Talkmaster (mit Freund und Feind sind zahllose Anklicksatz-Gespräche zu führen) gestaltet sich dabei recht komfortabel, da die bei Sierra abgeguckte Maussteuerung und ein unbegrenzt aufnahmefähiges Inventory das Finden, Verstauen und Anwenden der oft ziemlich kleinen Gegenstände erleichtern. Komfortabel ist aber nicht mit simpel gleichzusetzen, denn die hiesigen Knobeleien haben's in sich – und falsche Aktionen im falschen Augenblick mögen durchaus zum Heldentod führen.

DIE DREINGABEN

Die in wunderschönen Pastelltönen gehaltenen Landschaften wissen nach wie vor gut zu gefallen, nur an den Personen bzw. den Animationen hat der Zahn der Zeit bereits ein wenig genagt. Die Westernmusik bleibt eben Westernmusik, Karl May bleibt Karl May und der Joker seinem Qualitätsanspruch treu: Für nur 19,80 DM liefert die „Hit Collection" hier eine spannende Romanversoftung auf CD-ROM an den Kiosk – mitsamt Komplettlösung, Anleitung und allen Beigaben des einst knapp 130,– DM teuren Originals! (md)











Der Schatz im Silbersee
(Linel/Software 2000/Joker Verlag)

Spannendes Western-Abenteuer nach einer Romanvorlage von Karl May.

GRAFIK	*73%*
SOUND	*76%*
STEUERUNG	*76%*
MOTIVATION	*72%*



74%

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: 19,80 DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386 SX
SPEICHER:	4 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 11/94 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 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%
Abaran	3/96	Action	55%
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%**
Aliens	2/96	Abenteuer	55%
Allied General	2/96	Strategie	82%
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 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%
Anvil of Dawn	2/96	Abenteuer	80%
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%
Assault Rigs	2/96	Action	62%
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%
Baryon	3/96	Action	65%
Battle Beast	11/95	Sport	64%
Battleground: Gettysburg Volume II	3/96	Strategie	53%
Battle Isle 3	10/95	Strategie	73%
Bazooka Sue	12/94	Abenteuer	83%
Beat the House	8/95	Verschiedenes	43%
Beavis and Butt-Head	3/96	Abenteuer	74%
Bermuda Syndrome	1/96	Action	79%
Biing!	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%**
Blind Date	2/96	Verschiedenes	29%
Blob Schlammschlacht 3D	8/95	Action	63%
Bloodwings	9/95	Action	35%
Blown Away	3/96	Verschiedenes	62%
Bolo	4/95	Action	59%
Bob Dylan: Highway 61 Int. CD	6/95	Verschiedenes	bes. musikalisch
Breach 3	12/95	Strategie	46%
Brett Hull Hockey 95	8/95	Sport	74%
Bridge Baron	2/95	Strategie	18%
Bundesligisten 94/95	1/96	Anwender	bes. FANatisch
Buried in Time	10/95	Abenteuer	79%
Bum: 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%
Cinemania 96	3/96	Anwender	bes. Film-reif
Claim to Power	3/96	Strategie	43%
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%
Commodore 64: 15 Pack	3/96	Verschiedenes	43%
Congo the Movie	3/96	Abenteuer	66%
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%
CyberMage:Darklight Awaking	2/96	Action	65%
Cybermaxx	2/95	Verschiedenes	bes. virtuell
Cyberpuck	11/95	Sport	61%
Cyber Speed	2/96	Sport	52%
Cyberwar CD	2/95	Action	39%
Cyclemania CD	12/94	Simulation	74%
Cyclones	2/95	Action	55%
Dance Mission Interactiv	2/96	Abenteuer	25%
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 Druidenzirkel	2/96	Abenteuer	72%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Der König der Löwen	**1/95**	**Action**	**85%**
Der Meister	8/95	Sport	48%
Der Reeder	8/95	Simulation	80%
Der Seelenturm	2/96	Abenteuer	68%
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 Hohlenwelt Saga:Der Leuchtende Kristall CD	12/94	Abenteuer	82%
Die Sage von Nietoom CD	3/95	Abenteuer	62%
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%
Dungeon Master II	9/95	Abenteuer	67%
Dunkle Schatten	2/95	Abenteuer	72%
Earthworm Jim	3/96	Action	82%
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%
Endorfun	2/96	Strategie	24%
Entertainment Pack	3/95	Compilation	schwach
Entomorph	1/96	Abenteuer	75%
Evocation	3/96	Abenteuer	50%
Extractors	9/95	Verschiedenes	56%
Extreme Pinball	2/96	Simulation	72%
Fade to Black	**10/95**	**Action**	**89%**
Fatal Racing	12/95	Sport	70%
FIFA Soccer 96	**1/96**	**Sport**	**90%**
Fighter Duel	2/96	Simulation	47%
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%**
Fritz 4	**2/96**	**Strategie**	**88%**
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%
Fuji-Tools	2/96	Anwender	bes. mittelmäßig
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 Prix Manager	2/96	Sport	81%
Grand Slam Bridge II	4/95	Strategie	60%
Great Naval Battles Vol. III CD	6/95	Simulation	80%
Great Naval Battles Vol. IV	2/96	Simulation	72%
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%**
Hell CD	2/95	Abenteuer	81%
Heroes of Might and Magic	11/95	Strategie	65%
Herzog	2/96	Simulation	50%
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%
Human Recall	2/96	Abenteuer	27%
Ice & Fire	3/96	Action	24%
I Have No Mouth, And I Must Scream	2/96	Abenteuer	58%
Imperium Romanum	2/96	Abenteuer	68%
Indycar Racing II	2/96	Sport	81%
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%
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%**
Kilk & 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%
Locus	3/96	Sport	29%
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%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Lost Eden	8/95	Verschiedenes	66%
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%**
Marco Polo	10/95	Simulation	35%
Marco Polo Travel Center	3/96	Anwender	bes. Reise-lustig
Master of Magic	**11/94**	**Simulation**	**85%**
Mc Kenzie & Co.	2/96	Verschiedenes	51%
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	58%
Mortal Coil	2/96	Verschiedenes	61%
Multimedia Celebrity Poker	11/95	Strategie	68%
Music Center 96	3/96	Anwender	bes. musikalisch
Music DJ	8/95	Anwender	bes. hitverdächtig
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%**
Nocropolis 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%
Overdrive	10/95	Sport	62%
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%
Pinball 95	3/96	Simulation	69%
Pinb. Fant. Deluxe: Mania Tables CD	**6/95**	**Simulation**	**85%**
Pinball Illusions	10/95	Simulation	83%
Pinball Illusions CD	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Pinball Wizard 2000	3/96	Simulation	66%
Pinball World	1/96	Simulation	68%
Pitfall: The Mayan Adventure	**9/95**	**Action**	**88%**
Pole Position	**1/96**	**Sport**	**85%**
Police Quest Swat	2/96	Verschiedenes	55%
Pool Champion	2/96	Sport	63%
Power II!	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%
Radix	3/96	Action	68%
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 2	2/96	Sport	69%
ranTrainer CD	1/95	Sport	72%
Raumschiff Erde CD	3/95	Abenteuer	54%
Ravenloft 2: Stone Prophet CD	6/95	Abenteuer	72%
Rayman	**1/96**	**Action**	**85%**
Realms of Chaos	3/96	Action	54%
Rebel 6	12/94	Strategie	79%
Rebel Assault II	**1/96**	**Action**	**86%**
Redghost	3/96	Verschiedenes	33%
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**	**85/67%**
Rise 2 - Resurrection	**3/96**	**Sport**	**85%**
Robot City	3/96	Abenteuer	44%
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%
Separation Anxiety	3/96	Action	42%
Shanghai: Great Moments	9/95	Strategie	79%
Shannara	**2/96**	**Abenteuer**	**85%**
Shivers	1/96	Abenteuer	56%
Shockwave Assault	2/96	Action	65%
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	76%
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%
Superfrog	4/95	Action	59%
Superkarts CD	6/95	Sport	63%
Super Street Fighter II Turbo CD	**6/95**	**Sport**	**85%**
SU-27 Flanker	2/96	Simulation	36%
System Shock	11/94	Verschiedenes	82%
Tallisman	1/96	Abenteuer	76%
Tank Commander CD	6/95	Simulation	72%
Teamchef	**3/96**	**Sport**	**85%**
Terminal Velocity	9/95	Action	74%
TFX: Eurofighter 2000	**12/95**	**Simulation**	**86%**
The 11th Hour	2/96	Verschiedenes	55%
The Beast Within	**2/96**	**Abenteuer**	**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 Dark Eye	3/96	Abenteuer	78%
The Dig	1/96	Abenteuer	74%
The Fortress of Dr. Radiaki	2/95	Action	29%
The Goldtree Engine	3/95	Verschiedenes	42%
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 Martian Chronicles	3/96	Abenteuer	39%
The Orion Conspiracy	9/95	Abenteuer	45%
The Perfect General II	9/95	Strategie	73%
The Pure Wargame	8/95	Strategie	42%
The Raven Project	2/96	Action	71%
The Riddle of Master Lu	2/96	Abenteuer	79%
The Scottish Open	9/95	Sport	64%
The Skins Game at Bighorn	11/95	Sport	38%
This Means War	2/96	Strategie	75%
Thunderhawk 2 Firestorm	3/96	Simulation	74%
Thunderscape	10/95	Abenteuer	77%
Tilt	1/96	Simulation	81%
Time Gate: Knight's Chase	1/96	Abenteuer	81%
Top Gun-Fire at Will	2/96	Simulation	72%
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%**
Trial by Magic	2/96	Abenteuer	44%
Tricky Quirky Games	6/95	Action	64%
Trivial Pursuit	2/96	Strategie	42%
Trophy Brass	2/96	Sport	67%
Trucking	1/95	Simulation	33%
Turrican II	1/96	Action	67%
TZ Sexy Minigolf	3/96	Verschiedenes	46%
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	76%
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%
Victory of Defeat	12/94	Strategie	28%
Virtual Casino	4/95	Verschiedenes	61%
Virtua Chess	10/95	Strategie	56%
Virtual Karts	2/96	Sport	45%
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 II	**2/96**	**Strategie**	**87%**
Warcraft: Orcs and Humans	1/95	Strategie	83%
Warhammer	2/96	Strategie	69%
Warlords II Deluxe	11/95	Strategie	69%
Warriors	8/95	Sport	68%
Welcome to the Future	3/96	Abenteuer	69%
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
Willi Lemkes Fußballmanager	3/96	Sport	60%
Wing Commander 3 CD	**2/95**	**Action**	**87%**
Wing Commander Armada	11/94	Action	59%
Wings of Glory CD	3/95	Simulation	63%
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
Worms	**12/95**	**Verschiedenes**	**87%**
WWF Wrestle Mania The Arcade Game	**11/95**	**Sport**	**85%**
Wyatt Earp's Old West	4/95	Verschiedenes	47%
X-Com: Terror from the Deep	6/95	Verschiedenes	70%
Xenoball	2/95	Strategie	54%
ZDF Multimedia-Reiselust	3/96	Anwender	bes. Urlaubs-reif
Zephyr	4/95	Action	39%
Zone Raiders	3/96	Sport	47%
Zoop	1/96	Strategie	44%
Zorro	8/95	Action	35%

Seit die Sachsen unser Polit-Gespenst Ghost kennengelernt haben, glauben auch sie wieder an bessere Zeiten – jedenfalls stolze 8,3 Prozent von ihnen. Ein Hoch auf den Geist des Aufschwungs, ein Prosit auf dieses Traumergebnis für die JOKER PARTEI!

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 den Vorruhestand (ab 66 MHz) für Redakteure und Fluchschreiber für alle... Empfänger von Telefon-Rechnungen. 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)

Nicht erst seit den letzten Niederlagen 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.

Kein Wunder, daß der Ausgang der jüngsten Wahlschlacht zu tumultartigen Zuständen in der Grasbrunner Parteizentrale führte: Der große Vorschwebende denkt über die Errichtung eines privaten Mausoleums in Chemnitz nach, während seine Wahlhelfer fieberhaft nach dem Programmfehler suchen, dem wir dieses erstaunliche Ergebnis verdanken. War natürlich bloß ein Scherz, den Grundstein zum Erfolg habt schließlich Ihr gelegt: 61.000 Plakate kleben immer noch am Schwarzen Brett der Dresdner Frauenkirche, die 539 Wahlgeschenke verteilten wir gleich davor an notleidende Rucksacktouristen. In der Semper Oper sorgten drei Funkspots für erhebliches Aufsehen unter dem Reinigungspersonal, und die Elb-Fischer werden wohl noch ihren Enkeln von den 50 Walfangveranstaltungen erzählen...
Das von unseren Gegnern ausgestreute Gerücht, Ghost habe sein Steuer hinter sich hergezogen, konnte also ersichtlich niemanden er- und abschrecken. Am wenigsten unsere neuerdings 14.323 Party-Teilnehmer, die stolzer denn je ihre 71,– DM Vergnügungssteuer löhnen. Dazu kam eine Kostenrückerstattung von 191.000 Märkern, was unter Abzug aller Nebenkosten (etwa für Satin-Bettlaken, Hummelwachskerzen, diamantbesetzte Pentagramme etc.) einen aktuellen Kontostand von knapp 3,8 Millionen ergibt! Ein paar Pfennige davon wollen wir demnächst in Brandenburg wieder loswerden, wo sich im Mai mit etwas Glück ebenfalls der Sprung über die Fünfprozenthürde realisieren lassen müßte. Vorausgesetzt, Euch fallen die richtigen Antworten zu diesen Fragen ein:

1) Wie hoch soll der Mitgliedsbeitrag in der JOKER PARTEI sein?
2) Wie viele Wahlkampf-Plakate sollen im märkischen Sand versanden? Pro 1.000 Stück kosten sie 1.000 Mark.
3) Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft – wie freundlich wollt Ihr sein für 20,– DM pro Präsent?
4) Wie viele Hochglanzanzeigen möchtet Ihr schalten? Kosten bloß 4.000 Mark pro Seite...
5) Wie viele Radiospots wollt Ihr produzieren lassen? 200.000 Mark wären hier jeweils einzukalkulieren!
6) Die Situation in Brandenburg schreit geradezu nach einer JOKE-Regierung – mit wem würdet Ihr gegebenenfalls koalieren wollen?

Die Antworten werft Ihr bitte in einen Briefkasten, wobei sich leserlich beschriftete Postkarten als Trägermedium gut bewährt haben. Sie erleichtern zudem unseren Auszählern die Arbeit, deren Ergebnis wir anschließend dem unbestechlichen Parteienmanager übermitteln. Aktive Wähler können zudem mit einer kleinen Aufmerksamkeit rechnen, für die sie sich allerdings auch mit Fortuna gutstellen müssen. Denn unter allen Einsendern verlosen wir:

1 x Fade to Black
3 x Joker-Shirt
3 x Ghost-Mütze

Wie es um die Lage der Nation im nächsten Monat bestellt ist, erfahrt Ihr dann im kommenden Heft. Die Adresse unseres Parteibüros erfahrt Ihr aber bereits in wenigen Millimetern...

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

Wahlergebnis Sachsen

	1/94	1/95	4/96
Wahlbet.:	81,0%	84,0%	73,0%
LA:	55,5%	56,2%	57,6%
FU:	21,4%	18,0%	16,3%
JOKE:	3,5%	6,1%	8,3%
PIR:	6,9%	6,6%	5,7%
NIF:	6,7%	6,0%	5,6%
MM:	2,4%	3,3%	2,8%
Sonst.:	3,6%	3,8%	3,7%

Was kaum möglich schien, wurde trotzdem wahr: King Kurt hat seine Legalen noch ein Stückchen weiter nach oben gebracht! Alle anderen mußten halt nehmen, was vom Wahltag übrig blieb...

Blackout
Spiele ohne Strom

Der April macht, was er will, während wir wieder exakt das machen, was Ihr wollt: Und Ihr wolltet doch, daß wir die im letzten Heft begonnene Marktübersicht zu Rollenspiel-Universalabenteuern abschließen, oder etwa nicht?

DRACHENLAND-VERLAG

Zu den profiliertesten Vertretern der universellen Gilde gehören zweifellos die Jungs aus den Drachenländern, halten sie doch drei ganz unterschiedliche Serien am laufen! Werfen wir also zunächst einen Blick auf das ursprüngliche Verlags-Produkt, nämlich die

Drachenland-Reihe

Hier handelt es sich um eine fortlaufende Serie teils recht dickleibiger Abenteuer-Wälzer, die ausschließlich von den Verlagsgründern Mätzing und Zander verfaßt werden. Vertreter der rein universalen Lehre sind die beiden freilich nicht, denn Morh-Khaddur, der hiesige Zauberwald, gehört von Haus aus zur „Midgard"-Welt aus dem Hause Klee Spiele. Zudem staffieren die Autoren ihre Abenteuer mit einer vergleichsweise großen Menge von kulturellen und sonstigen Hintergrundinformationen aus. Aber was soll's? Man kann die Geschichten tatsächlich auch hervorragend im Rahmen anderer Rolli-Systeme durchspielen, wie allein schon entsprechende Hinweise zu Geographie und Charakterwerten beweisen.



Zwei der uns vorliegenden Rezensionsexemplare („Stein der Anklage" und „Sieben Sonnen") bilden dabei eine zusammenhängende Kampagne von insgesamt weit über 400 Seiten. Inhaltlich geht es dabei zunächst um ein magisches Pergament der unvollständigen Art, während „Krähe und Kröte" auf etwa 140 Seiten von einer ganz harmlos beginnenden Reise erzählt, an deren Ziel ein bestimmtes Buch gekauft werden soll. Doch meistens kommt es ja ganz anders, als man denkt, so auch hier.

Traumreisen-Reihe

Zu den Besonderheiten des Drachenland-Verlags zählt, daß er ein derweil auf acht Bände angewachsenes Projekt betreut, innerhalb dessen die Werke von Gelegenheits- und Hobby-Autoren gegen Gewinnbeteiligung (fifty-fifty)veröffentlicht werden. Falls bei Euch also ein geniales Abenteuer in der Schublade modert, das nach Abdruck schreit, so solltet Ihr zur Tat schreiten. Die Autoren von „Der Löffel der Macht", „Das Buch der Rache" oder „Das Geheimnis der schwarzen Bibliothek" haben das bereits getan. Im ersten Fall handelt es sich um zwei kürzere Genre-Persiflagen für Leute, die nicht alles bierernst nehmen. Das Rachebuch stellt hingegen ein mächtiges und gefährliches Artefakt dar, welches dereinst von einem üblen Magier erschaffen wurde. Und hinter den Türen bzw. Seiten der Bibliothek lauert schließlich ein ausgesprochen ungewöhnliches Abenteuer für Einsteiger – unserer bescheidenen Meinung nach sogar ein echtes Juwel!



Schelmin-Reihe

Weltweit einmalig ist diese jährlich fortgesetzte Serie mit den Sieger-Abenteuern des Braunschweiger Fantasy-Awards vermutlich schon deshalb, weil sie zusammen mit dem örtlichen Jugendamt produziert wird – ihr Untertitel „Fantasy gegen Gewalt" findet hier seine Erklärung. Das heißt nun aber nicht, daß da prinzipiell keinerlei Kämpfe zu bestehen wären, jedoch führen Um- und Vorsicht bei diesen besonders phantasievollen Geschichten eben meist weiter als tumbe Rauferei. Wer also mal ein außergewöhnliches Fantasy-Erlebnis sucht, der sollte den 93er- und 94er-Bänden („Schatten über Bärenfels" bzw. „Lorang") ruhig einen Blick gönnen.

REDAKTION ABENTEUER-SETS

In Hannover erscheinen die Werke dieses vergleichsweise jungen Teams. Frühe Titel wie z.B. „Die Macht des Feuerwindes"



oder „Einfall der Orkhorden" kommen dabei noch im halbprofessionellen DIN-A5-Design daher, bieten aber dennoch eine Menge fürs Geld: Der letztgenannte Band hat z.B. mit „Hexenverbrennung" noch eine zweite Story im Angebot, während die titelgebenden Orks mit der originellen Idee aufwarten, als Solo-Story zu beginnen, um später in ein Gruppen-Abenteuer überzugehen – auf diese Weise kann man sich spielerisch auf die eigentliche Sitzung vorbereiten.

Doch auch der Feuerwind (Marke „Arglose Party gerät in gruseliges Dorf") kann gefallen, was für die großformatigen Bände aktueller Bauart natürlich erst recht gilt. „Die Steine von Jemasim" konfrontieren die Spieler z.B. mit einem verschwundenen Städtchen, „Stammeskriege" entführt sie demgegenüber in die Konflikte und Intrigen der barbarischen Grenzlande. Last not least bilden „Die Geisterreiter der Asmodenah" und „Elfenwald" eine Kampagne gegen die ruchlose Magierin Asmodenah. Die meist um die 60 Seiten starken Bände sind samt und sonders mit vielen SW-Illustrationen und Karten ansprechend ausgestattet und bieten vorgefertigte Charakterwerte für „DSA", „AD&D", „Midgard" sowie teilweise auch andere Systeme.







DRACHENLAND-VERLAG

Spielmaterial: 66% – 72%
Spielreiz: 72% – 76%
Besonderes: Der Verlag gibt mit „Der letzte Held" auch ein Magazin für Rollenspiele heraus; Kostenpunkt 5,80 DM
Schwierigkeit: Variabel
Preise: 12,80 DM bis 34,80 DM
Bezug: Drachenland-Verlag
Vor dem Dorfe 19
38108 Braunschweig

REDAKTION ABENTEUER-SETS

Spielmaterial: 57% – 81%
Spielreiz: 73% – 77%
Besonderes: Bei den aktuellen Modulen handelt es sich in puncto Präsentation wohl um die professionellsten Universalen!
Schwierigkeit: Variabel
Preise: 9,90 DM bis 19,80 DM
Bezug: Redaktion Abenteuer-Sets, c/o Fantasy-In
Lister-Str. 8
30163 Hannover

Joker Verlag
„Blackout"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

PROBIEREN GEHT ÜBER STUDIEREN

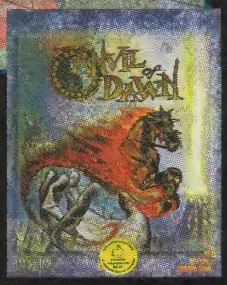
Potentielle Probanden sollten jetzt aufmerken, denn wir verlosen wieder einmal unsere Rezensionsexemplare unter allen Postkartenbesitzern, die uns zwei kleine Fragen beantworten können: Welcher Recke der teutonischen Mythologie hat sich insbesondere als Drachentöter einen Ruf gemacht? Und weil wir schon bei den Nibelungen sind – wie hieß noch mal der Zwerg mit der Tarnkappe? Die Kärtchen gehen wie immer an die nachfolgend enttarnte Adresse; letztes Mal wollten wir hingegen von Euch lesen, daß Karma (frei) mit Schicksal übersetzt werden kann, daß Leiber, Howard sowie einige andere Autoren für Sword & Sorcery stehen und daß sich Zwerge und Elfen meist einfach nicht vertragen. Im Gegensatz zu den Gewinnern, die sich wieder mal in trauter Einigkeit im Zocker-Olymp versammelt haben. (jn)

COMPETITION

Maler-Meister gesucht!

Kaum keimt der Osterhase, schon wetzt der Frühling wieder über die Felder: Dieses schöne (Sinn-) Bild war unser Beitrag zum allmonatlichen Künstlerwettbewerb – Euch ist zum Glück was Besseres eingefallen...





Mit „Truespace 3D" entwarf Ali Kurtze aus Eisenhüttenstadt in fünfstündiger Renderarbeit zwei Motorräder im Stil des Klassikers „Tron". Finden wir prima und wünschen ihm daher jetzt gute Fahrt in die Kerker von „Anvil of Dawn"!

Redaktionsinterne Recherchen haben ergeben, daß die Nachfrage auf dem Kunstmarkt immer noch ungebrochen ist: Wir zählen weiterhin fest auf Eure Bilder, Comics, Computergrafiken etc., um sie an dieser Stelle mit nicht enden wollender Begeisterung abzudrucken. Bedingung ist lediglich, daß die auf unliniertem Papier oder Disk verewigten Werke **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** sind – was Ihr uns bitte schriftlich bestätigen wollt. Bei Abdruck gibt's auch eine schicke Shareware-CD bzw. als Hauptpreis ein tolles Spiel; diesmal ist's der rollige Rolli „Anvil of Dawn". Sehr freuen würden wir uns über ein paar persönliche Angaben (Alter, verwendetes Handwerkszeug, Arbeitsaufwand...) zu Eurer Einsendung, noch schöner wäre es, wenn Ihr diese in leserlicher Schrift verfaßt. Aber wunschlos glücklich sind wir erst, sobald Ihr mit wehendem Malerkittel zum nächsten Briefkasten eilt und dort Eure (mit RÜCKPORTO versehene) Künstlerpost deponiert!

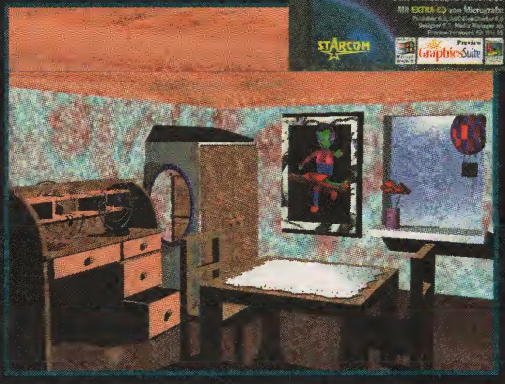
Joker Verlag
„Grafik Competition"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



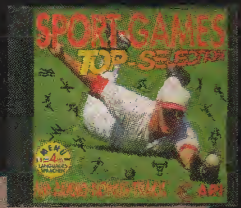


Diese geheimnisvolle Frau aus dem Buntstiftetui von Mona-Maria Druske aus Eutin scheint an eine völlig abgedrehte Avon-Beraterin geraten zu sein – oder an den Frisiersalon „Medusa"...





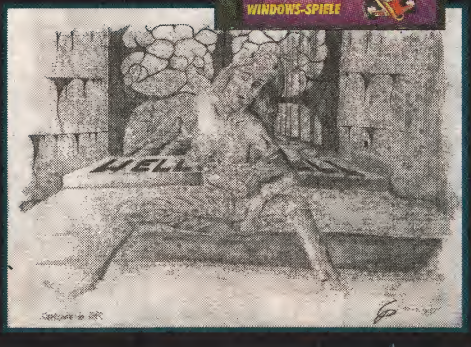
Der 15jährige Ronny Barthel aus Eilenburg hat viel übrig für biologisch-dynamische Wohnlandschaften. Sein mit „Raytrace für Windows" entworfenes Büro verfügt jedenfalls ausschließlich über hölzernes Mobiliar!







In der Hölle geht es bekanntlich heiß her – kein Wunder also, daß diese Bleistift-Schönheit von Christian Penkert aus Dachau da eher leicht bekleidet Eintritt sucht.



Sicher hat sich der 16 Jahre junge Moritz Kappel aus München bei seinem Kampfkoloß „Locust" von „BattleTech" inspirieren lassen – dann waren allerdings noch 36stündige Renderarbeiten und das Progi „Truespace 3D" vonnöten.

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !



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. 04221/9345-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

HALBJAHRESABO
für nur
30,– DM

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)

Gegen Gewerbenachweis gratis!

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: _____ Name / Vorname

Konto-Nr.: _____ Straße / Hausnummer

Geldinstitut: _____ PLZ / Wohnort

Bankleitzahl: _____ Datum / 1. Unterschrift

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

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

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

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
DAS SAMMLER-ANGEBOT: der komplette PC Joker Jahrgang 93, 94 oder 95* mitsamt einem schicken Sammelordner! Für sagenhafte 50,– DM

***Jahrgang 95 nur 45,– DM, da PC 4/95 und 6/95 vergriffen.**



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

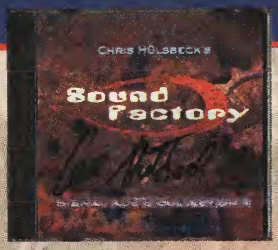


Nr. 70002
Joker-Bücher – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs!
Bloß noch 19,80 DM pro Band (für 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

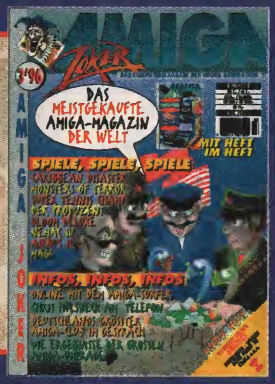


Nr. 300000
Joker-Sammlung – Sofort die fehlenden Ausgaben nachbestellen, ehe sie ausverkauft sind:
Die vergriffenen Hefte bringen jetzt schon Höchstpreise am Sammlermarkt!
Für die gewohnten DM 7,– pro Ausgabe



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

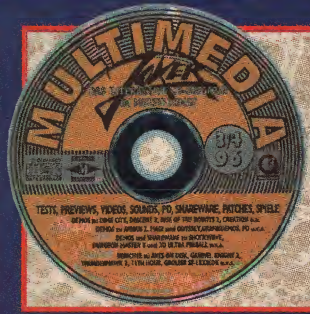


Nr 910000
Joker Hit Collection: Die Vollversion eines Mega-Spiels auf PC CD-ROM mit Anleitung, Komplettlösung, Test etc. bietet Spielspaß total!
Für unterhaltsame 19,80 DM



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)

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Nr. 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 ☐3/96 ☐4/96
Nr. 200000	Sonderheft	☐Strategie ☐Adventures
Nr. 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 ☐2/96 ☐3/96
Nr. 300001	Sammler-Angebot	☐PC 93 & Sammelo. ☐PC 94 & Sammelo. ☐PC 95 & Sammelo.
Nr. 310000	PC Joker Total	☐12/95 ☐1/96 ☐2/96 ☐3/96 ☐4/96
Nr. 390000	PC Joker Total-CD	☐12/95 ☐1/96 ☐2/96 ☐3/96 ☐4/96
Nr. 400000	Megablast	☐1/92 ☐4/93 ☐1/94 ☐2/94 ☐3/94 ☐4/94
Nr. 500002	Mousepads	☐Stück
Nr. 50003	Whale's Voyage Rollenspielb.	☐Stück
Nr. 60001	Ghost-Mütze	☐rot ☐weiß
Nr. 600000	Multimedia Joker	☐8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐2/96 ☐4/96
Nr. 660000	Multimedia Joker + CD	☐6/95 ☐8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐2/96 ☐4/96
Nr. 670000	Begleit-CD	☐6/95 ☐8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐2/96 ☐4/96
Nr. 70000	Sound Factory	☐Stück
Nr. 70002	Joker-Bücher	☐Amiga Joker Hits ☐PC Joker Hits
Nr. 800001	Joker-CD	☐Stück
Nr. 900006	Disksticker	☐Bogen á 8 Stück
Nr. 900007	Joker-Telefonkarten	☐Stück
Nr. 900008	Sammelordner	☐Stück
Nr. 910000	Joker Hit Collection	☐Stück

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!



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



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!!!

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
Bomico/Prolit Studio

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
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 IV/95
Verbreitung: 149.756

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

Verkaufe 486-Motherboard mit DX2/66-Prozessor, 8 MB RAM, 128 KB Cache & Spea Local-Bus-Karte für 680,-! Außerdem Spiele zu verkaufen (55,- pro Stck.): Colonization, WC III, Phantasmagoria + 15 a. Daniel de Bruycker, Klingerstr. 9, 81369 München

Monitorarm für 14" und 15" 70 DM, CD-ROM Doublespeed 8 Mon. alt 75 DM, 5,25" LW + 10 5,25" Disketten 30 DM. Tel.: 02865/845

Verk. CD-ROM-Laufwerk Doublespeed, IDE nur für 180 DM; 16 Bit Mozart Soundkarte neu für 80 DM oder zus. 220 DM. Thorsten Haendel, Schlackstr. 13, 50737 Köln

Verk. 386 DX/40, 100 HDD, 4 MB RAM. LW 3,5" und 5,25", SVGA-Monitor, CD-ROM, Soundblaster, Maus, div. Software. Tel.: 035389/623

Verkaufe Mainboard 486 DX/33+CPU für 200 DM; Grafikkarte Cirrus 542 x VLB 1 MB für 100 DM; Vesa-Local-Bus-Super/Controller für 20 DM und 8 x 1 MB Simm für 400 DM. Tel.: 03476/811971

Verkaufe extrem preiswert Ihren Wunsch-PC mit hochwertigen (den besten und schnellsten) Komponenten. Zust. per UPS. Tel.: 030/7846783

Verkaufe PCI-Grafikkarte SPEA P 32 1 MB, 1 Monat alt + Treiber 65,-. Tel.: 0451/477657

Versehentlich Grafikkarte PCI statt VLB gekauft. Deshalb verkaufe ich nagelneue Grafikkarte PCI SteaLTH 64 62200 2 MB D-RAM für 220,- DM. Tel.: 04163/7876

486 DX2/66, 8 MB RAM, 128 KB Cache, 260 MB HD, Big Tower, Win 95, 4fach-CD-ROM, Monitor, VLB-Grafikkarte, Boxen & Soundblaster 15 und 12 Spiele für nur 1700 DM (VB)! Ruft jetzt an: 089/7691345

Steinebachs
Hard- und Software!
24 Std. erreichbar!

PCs und Amiga aller Art neu und gebraucht! Festplatten aller Art: 420 MB, 540, 850, 1,2 GiG. Super Tagespreise! Sound-Karten! Boards + CPUs! Zubehör vorhanden! Software, Games, Drucker, Grafik-Karten, Monitore! (Keine Versandkosten!)
Tel.: 02624/945177

Biete Software

Verk. od. Tausch: 3.5": Siedler 20, Tie-Fighter 40, Protostar 15. CD: Magic Carpet 2 45, WC 3 50, C&C 50, WC 2 20, Descent 40, Comanche 2 vs. Werewolf 45, Fury 3 45, Rebel Assault 20. Tel.: 01772406185

Verk. 1942 Pacific Air War 25,-, Red Baron 20,-, Indy 3 15,-, Eye of the Beholder 3 CD 30,-, Kings Quest 5 25,-. Suche Anstoß, Ruff`n Rumble, Biing, Wings of Glory. Tel.: 04361/1238

Verkaufe viele PC-Spiele! Außerdem 30 Super-Nintendo-Spiele! Alle Preise zwischen 20 DM und max. 60 DM! Liste gegen Rückporto (IRC oder 1US). Peter Bader, Scholastikastr. 24, CH-9400 Rorschach

20 Topspiele supergünstig zu verkaufen: WC 3, Transport Tycoon, Die Siedler, Theme Park, Phantasmagoria, Legend of Kyrandia 2+3, Sam & Max, Sternenschweif u.a. Pro Spiel 50,-! Alles Orig. Liste bei Daniel de Bruycker, Klingerstr. 9, 81369 München

Orig. PC (Disk): KGB, 8 Ball Deluxe, Mi. + Mag. 3, Micros. Golf, TV-Sp. Footb., Powermonger, Mag. Scrolls Collection, Chessmaster 3000, Populous, nur kompl. 100 DM. CD: Prohockey 93 30 DM, Panz. General 30 DM. Lutz 069/7411869

CD-ROM: Star Trek, TNG + Lös. 60 DM, Last Dynasty + Cappy, Falcon 3.0 Gold je 50 DM, Cyberia + Lös., Dark Forces, Inferno, Terror from the Deep je 40 DM. Tel.: 02865/845

Chewy ESC from F5 65,-, Battle Isle 3 50,-, Int. Tennis Open 45,-, 7th Guest 15,-, Combat Air Patrol 20,-, Soundblaster 2.0 30,-, CD-ROM Doublespeed Mitsumi BJ. 94 60,-. Tel.: 0661/606964

Verkaufe Software auf CD-ROM und Diskette z.B. Dungeon Master 2, Simon 2, Kyrandia 3, Woodruff, Magic Carpet, Rebel Assault 1+2, NHL-Hockey 95, Hattrick (Ikarion), Slipstream 5000, Day of the Tentacle, Vollgas, LBA, Command & Conquer, NBA 95 Live, Bioforge, Prisoner of Ice, WC3, Sim Tower, Discworld, Crusader, Star Trek - A final Unity und viele andere. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, schriftlich, oder kostenlos per Fax unter Tel./Fax 08374/9632 anfordern.

CD-ROM: Mechwarior 2, Alone in the Dark 3, Wing Commander 3, Dark Forces je 65 DM, Flamingo Tours, Hollywood Pict., Sim Tower je 50 DM, Railroad Tycoon 15 DM, Kings Quest 7 20 DM. Tel.: 06103/929951

PC-Spiele 3,5", alle mit Verp. und Anl.: Outpost, Earthsiege + Lös., Lost in Time 1+2, Inca 2, Return to Zork, Space Quest 4 je 30 DM. Tel.: 02865/1845

PC CD-ROM: Simon II 45,-, Bioforge 45,-, Dark Sun 20,-, Ishar II+III je 15,-, Höhlenwelt 10,-. Disk 3,5: Gabriel Knight 20,-, Penthouse 10,-, WC 2 Speach 10,-,. 5 1/4: Ishar I 10,-, Elvira 10,-. Alles zusammen 170,-. 0261/64250

Verk. CD-ROM: Vollgas 60 DM, ranTrainer 40 DM (zzgl. Nachnahme). Tel.: 04532/1815, fragt nach Tobias ab 19 Uhr.

Verkaufe PC-Originale: Command and Conquer, Magic Carpet 2, Battle Isle 3, Simon 2, Ultima Underworld 2, Elite 3, Star Trek NG, The Dig, Warcraft 2, Tie Fighter, Indycar R., etc. Liste gegen RP. Ole Brandenburg, Heerstr. 83b, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503

Verk. Spiele, z.B. Tie Fighter Mission Disk, Battle Isle 2 + Data, Rebel Assault, Worms, Wings of Glory, Com. Blood, 1942, 1944, Speedball usw. Bei Interesse Tel.: 06192/24914 (Robert)

CD-ROM-Spiele: Shivers u. Shannara, beide engl. je 45,- DM, kein Tausch. 02064/55837

- Verkaufe - Verkaufe - Software für Amiga & PC! - Kopierstationen für SNES... Tel.: 0172/5276591

Verk. CDs: Slipstream 5000 20, Hi-Octane 25, Alone in the Dark 30, 1 CD mit 4 Spielen: WC 2, Syndicate, Strike Commander und Ultima 8 30, System Shock 30, WC 3 45, Battle Isle 2 3,5 20 DM. Tel.: 036074/94034

Verkaufe CD-ROM Spiele: NBA Live `95 30 DM, NHL Hockey `95 20 DM, Kings Quest Collection (Teil 1-6) 20 DM, Megarace 15 DM. Tel.: 0391/6210788

Command & Conquer durchgespielt? Dann besorgen Sie sich jetzt 10 brandneue Levels. Einfach 15 DM an die unten genannte Adresse schicken; den Colonization Multiplayer-Cheat gibt's für 15 DM. Philipp Salz, Auf dem Mühlenberg 53, 53225 Bonn

PC-CD-ROM: Sim City 2000, Der Reeder, Amerika 1861-65, Crusade 40,- DM je Spiel. Tausche auch gegen Conquerer A.D. 1086. Philipp Mirco, Luchstr. 29 b, 15848 Beeskow

Hattrick, DSA I, Jagged Aliance, Descent, Alien Legacy, Wacky Wheels, Colonization, UFO I + II, Lords o`Midnight, Rom Gold, Betray. a. Krond., System Sh., RLoft I * II. Suche: Oldtimer, Biing, Worms. Tel.: 08591/1664

- Verkaufe - Verkaufe - Software für Amiga & PC! - Kopierstationen für SNES... Tel.: 0172/5276591

Verkaufe folgende Original-PC-Programme: Quicken 3.0 für 50,–, Sim City 2000, Anstoß World Cup, FIFA Soccer, NHL Hockey `95 je 45,–; Der Planer, NHL Hockey `94, Great Courts 2 je 35,-. Adresse: Willi Bruckner, Reikeringer Str. 9 c, 83071 Stephanskirchen, Tel.: 08036/4392, Telefax: 08036/4233

Verk CD: Fade to Black, Frankenstein, The Dig (e), Vollgas, Simon 2, 11th Hour, Timegate, Albion, Druidenzirkel. Alle 50 DM + Porto. Synd. plus, Al-Qadim, Lands o. Lore je 20,-. Evtl. Tausch. 06441/47566

Verk. CD-Orig.: Crusader 65,- DM, Panzergen. 35,- DM, Bitmap Compilation 35,- DM, Jagged Alliance 55,- DM u. Magic Carpet 45,- DM, sowie für Amiga F-19 u. Battle Chess II für zus. 20,- DM. 06241/74726

Verk. PC Auto 25,-, Red Baron 20,-, E.o.B. 3 CD 30,-, Indy 3 20,-, Eishockey Manager 30,-, Kings Quest 6 CD 30,-, Pinball Fantasies 20,-. Suche Sam & Max u.a. Tel.: 04361/1238

Verkaufe Original-CD-ROM Spiele: Kings Quest 7, Noctropolis, Die Höhlenwelt Saga, Ran Soccer. Alle Preise VHB. Tel.: 06146/4299

CD-ROM Orig.: Chewy F5 DM 45; Pr. of. Ice DM 45, Kyrandia 3 DM 40, Sam and Max 40 DM, NBA 95 DM 45, Kyrandia 2 DM 20, Schatz im Silbersee 20 DM, W. of Glory DM 30, Dawn P. DM 30. Tel.: 07362/3371 ab 17 Uhr (Peter)

Verkaufe CD-ROM Spiele, alle komplt. dt.: Guilty DM 19,90, Vollgas DM 44,90, Myst DM 34,90, Innocent Until Caught DM 19,90, Der Clou zzgl. Profi-Disk DM 24,90; alle zzgl. NN. Tel.: 089/6114964

PC-Originale (CD-ROM): US Navy Fighters + Mission Disk Marine Fighters 50 DM, Wing Commander 3 (englisch) 45 DM, Star Trek the Next Generation: A Final Unity 45 DM, Pole Position (Diskettenversion inkl. kostenloses CD-ROM-Update) 50 DM. Alle Spiele zzgl. Porto. Tel.: 06101/83756

Verkaufe/tausche PC CD-ROM: FIFA Soccer 96, NHL Hockey 95 und Phantasmagoria. Alle DV mit Anleitung. Tel.: 069/856244 (Mo. bis Fr. 14-17 Uhr)

Verk. Fußball Sim. Hattrick (von Ikarion), CD-ROM, 40 DM. Tel.: 05351/2449

Habe Amiga/PC-Spiele, z.B.: Racing Games, Sam & Max, Sim City 2000, Pinball 2000, Speedracer, Fußball, Mario Bros., Dig Dogs usw. Tausche auch! Suche Briefkontakt, will Club gründen! Sandra Schmidt, Koniferenstr. 122, 41542 Nievenheim, Tel/Fax: 02133/93201

Verk. Starlord, Star Trek Judgment Rites, Star Trek 25th Anniversary, Ascendancy, Elite 2 & Rebel Assault. Preis Verhandlungssache. Tel.: 05242/35626 (alles zusammen 120,- DM), nur Originale.

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt 2 Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Suche Software

Lösungsheft dringend von Wizardry V gesucht. Zahle NP oder sonstige Tips. G. Neukum, Öflingerstr. 7, 79664 Wehr. Tel.: 07762/2735

Suche Disk/DV Lands of Lore, Al-Qadim, Kyrandia 1+2, Simon the Sorcerer, Discworld. Tel.: 06133/3912 ab 18 Uhr

Suche auf CD-ROM: Dime City, Pro Pinball, FIFA Soccer 96, NHL 96, WWF, Hugo 3, Sim City 2000 Collection, Sim Town, Torins Passage, Extreme Pinball, Flamingo Tour, Trivial Pursuit. Tel.: 0221/853173

Suche orig. CD-ROMs Civ Net, NHL 96, NBA 96, Vollgas, Prisoner of Ice, Command & Conq. 2, Warcraft 2, The Dig, BI 3, WC 4 u. div. netzwerkfähige Spiele. Ruft an unter der Nummer 06405/1666

PC-Super-Nintendo-Emulator! Suche für den PC einen guten SNES-Emulator und Demos. Nur Wochenende anrufen! Tel.: 02041/52199

Suche Corridor 7, Terminator Rampage, DSA 2 (DV) und A4 Network/DV. Tel. 09365/1809, von 12 bis 19 Uhr anrufen. Ich suche auch dtsch. Anleitungen von Hexen und Witchaven. Zahle 10-15 DM.

Suche Orig. Fate Gates of Dawn für PC. Tel.: 02572/952909. Andreas ab 17.30 Uhr.

Suche Eye of Beholder Trilogy auf CD in DV. Zahle gut. Tel.: 02661/40167 ab 17.00 Uhr

Suche Bundesliga Manager Professional Editor-Disk 3,5 Zoll und die Spiele Eishockey Manager und Liverpool, auch 3,5 Zoll. Tel.: 9293/772944

Dringend! Suche die schon älteren PC-Spiele On the Road und Oil Imperium. Zahle gut. Tel.: 07176/6750

Suche: Police Quest 1-3 (deutsche Version). Suche: Laura Bow 2, Dagger of Amon Ra (deutsche Version). Tel.: 0201/707648

Suche dringend die alten Spiele: Elvira I - Mistress of the Dark, Crystals of Arborea, Ultima 6 und Superski Pro. Bitte Brief oder Telefon: 036846/60198. Zahle gut (für PC). Kai Berger, Rupprechtstr. 8, 98530 Wichtshausen

Suche für PC einige CD-ROMs: NHL 96, NBA 96, The Dig, Need f. Speed, Vollgas sowie Spiele für

Netzwerk. Ruft an unter 06405/1666

Suche Vermeer für PC! Tel.: 040/6430151

Tausche

Verkaufe/tausche 3,5: Sim City (Amiga), CD-ROM: Prisoner of Ice, ranTrainer. Suche NHL 96, Discworld, Caesar 2, Phantasmagoria o.a. Tel.: 033456/2043 (Michael) 18.00-22.00 Uhr

Tausche Magic Carpet, Descent, Mad News, Elite 2, Syndicate, Reunion. Suche Colonization, Inferno, Capitalism, Might + Magic 5, Outpost, Strike Comm. Tel.: 04328/722729

Tausche Magic Carpet 2 CD gegen Warcraft 2 CD. Tel.: 04172/5830, bin ab 18 Uhr zu erreichen.

Tausche Bleifuß gegen Destruction Derby und 11th Hour gegen Mysth oder Talisman sowie Simon 2 gegen Elite 2 oder PGA Tour Golf 96. Alles CD-ROM. Tel. + Fax: 036845/50335

Tausche PC-Originale. Suche US NF, Apache LB, Fuzzys World, Comanche VA o.a. Biete dafür 3 andere Titel aus meiner Sammlung pro Spiel. CH Flightstick Profi Joystick 50,- DM + NN. 02822/52415 ab 16.00 Uhr

Kontakte

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitglieder. Spielanleitung und insgesamt 2 Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Verschiedenes

Computerclub sucht neue Mitglieder. Leistungen: monatliche Clubzeitung, monatlich 2 Disks mit PD, Spieleverleih, Tips und Tricks usw. Infos gegen 2 DM Rückporto bei Marcus Gerresheim, Donaustr. 9, 46395 Bocholt

Verkaufe Fernseher von Goldstar (62 cm) für 500 DM. Tel.: 08724/1782 von 14.00 bis 21.00 Uhr

Biete Heimarbeit - kein Kettenbrief oder ähnliches. Info gegen 1,- DM in Briefm. bei K. Janneschütz, Südlenger Str. 65 A, 32257 Bünde

Battlestar Galactica-Modelle zu verkaufen, ca. 45 cm groß. Ingo Siemon, Kennwort: PC Joker, Kettelerstr. 25, 48147 Münster. 0251/297584 (Mo-Fr 11-18.30 Uhr)

Verkaufe über 500 Lösungen und mehr als 500 Cheats, Tricks und Tips zu vielen PC-Spielen (nur Vorauskasse). Fordert gratis und kostenlose Preisliste an. CH. Veron, Fabrikstr. 40, 67650 Kaiserslautern

Hyper 2 heißt die Mailbox, bei der Ihr Mitglied im Marnet-Netzverbund mit über 250 Netzbrettern werden könnt. Außerdem könnt Ihr über alles mögliche quatschen. Also ruft an: 06421/7628, 22 - 7 Uhr

Verkaufe Cluebooks & Komplettlösungen mit Karten und Tips zu allen Spielen der letzten 5 Jahre. Info und Liste unter Tel.: 07529/6518 ab 18 Uhr, P. Badent, Goethestr. 2, 88821 Schlier

Verkaufe Game Boy + 15 Spiele + Netz-Adapter + Lupe + Light + 4-Spieler-Adap. + Tragetasche! Originalpreis weit über 1000 DM. Hier nur 350 DM! Ruft schnell an: 02181/71460 - Böhm! Nur komplett!

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt 2 Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen. Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg



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

DIE DOPPELAUSGABE FÜR MAI/JUNI ERSCHEINT AM 21. APRIL

Doppelausgaben erfordern den doppelten Einsatz, und wie immer spielt der Joker alles oder nichts: Freut Euch auf ein **INTERVIEW MIT REVOLUTION SOFTWARE**, einen ausführlichen **MESSEBERICHT VON DER CEBIT 96**, ein Special über **DIE BESTEN MOVIE-SITES IM INTERNET** sowie die Highlights unserer Aktion **LESER FRAGEN, PROMINENTE ANTWORTEN**. Dazu kommen wieder jede Menge kompetente Tests, brandaktuelle Previews, schöne Wettbewerbe und natürlich die rrrandvolle Begleit-CD zum **PC JOKER TOTAL**. Kommt Ihr also ab 21. April zum Kiosk oder mit Eurer Abo-Bestellung in die Gänge: Beschleunigte und verbilligte Heftlieferung können wir Euch auch später noch garantieren, das aktuelle Gratis-Vollspiel aber nur in dieser Ausgabe!

DIE HIGHLIGHTS IM APRIL

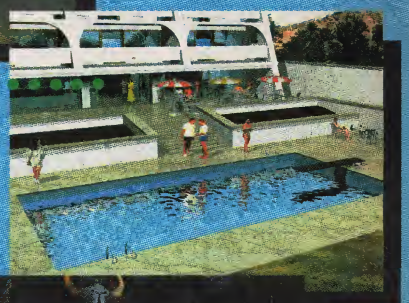
BAD MOJO (Actionadventure)
CONQUEST OF THE NEW WORLD (Strategie)

DER PRODUZENT (Simulation)
DIE SIEDLER II (Strategie)

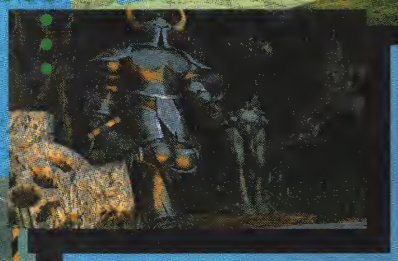
DUNGEON KEEPER (Rollenspiel)
F1 MANAGER 96 (Sport)
MASTER OF ORION II (Strategie)
KINGDOM O' MAGIC (Adventure)

PIRANHA (Action)
RENEGADE 2:
RETURN TO JACOB'S STAR (Action)
SILENT HUNTER (Simulation)
STAR TREK:
DEEP SPACE NINE (Adventure)
SYNNERGIST (Adventure)
TERRANOVA (Strategie)
TIME COMMANDO (Actionadventure)
TRAK ATTACK (Sport)
ZORK: NEMESIS (Adventure)



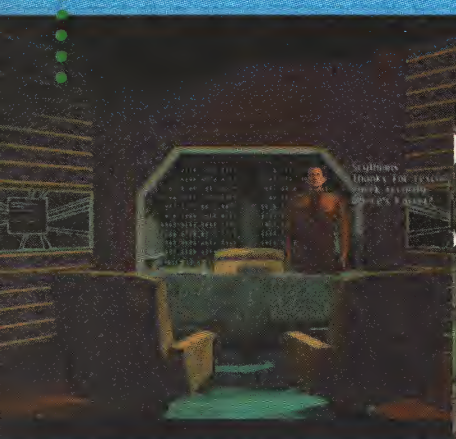












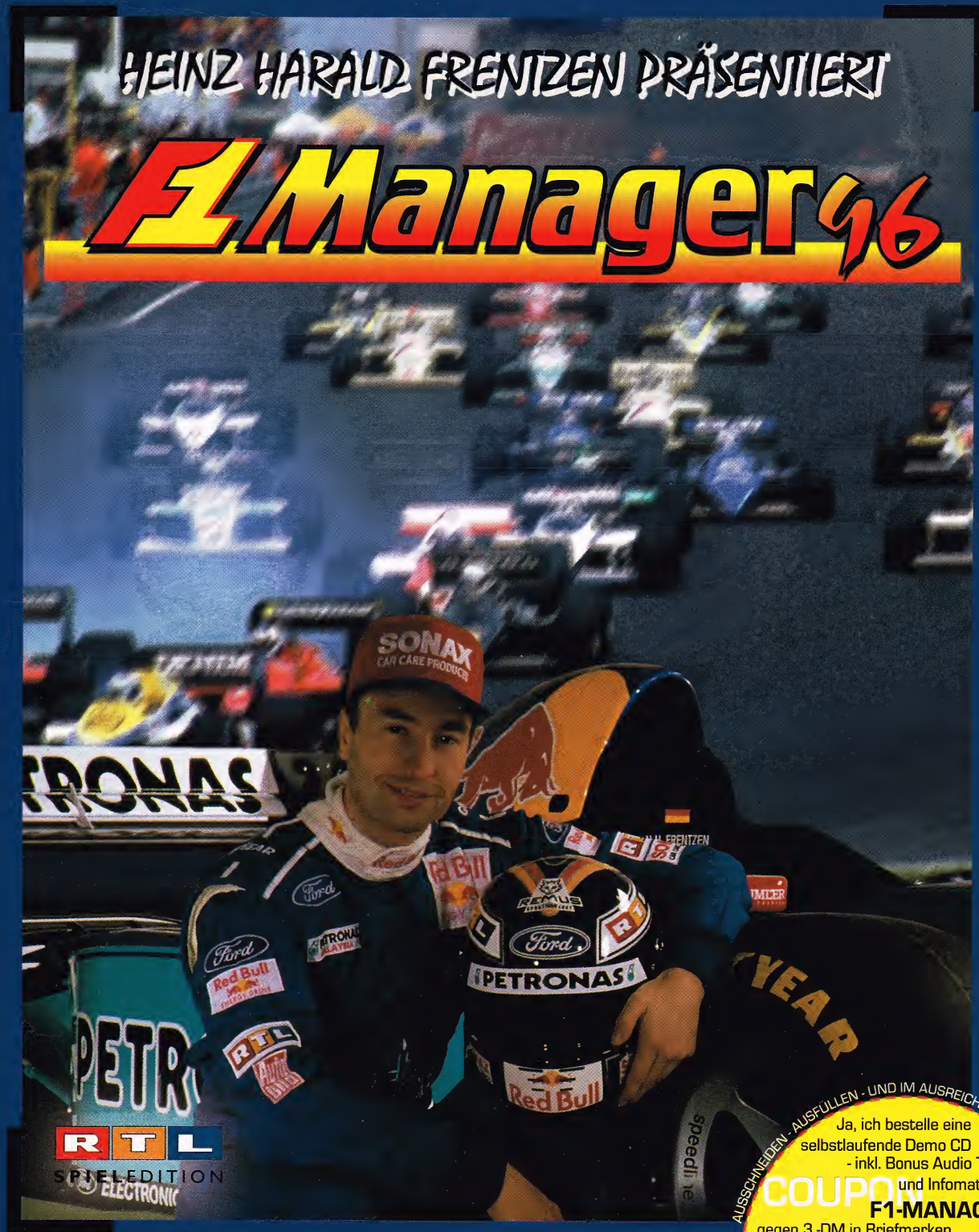


INSERENTENVERZEICHNIS

BMG	13
Call + Play	45
CDV	31
Compu Soft	73
Gametek	2, 17
Joker Verlag	27, 43, 46, 47, 68, 73, 79, 91, 97, 107, 110
Kühl Software	39
Magellan	49
Media Point	22, 23
Microsoft	8, 9
Moguntia Soft	63
Mystic Rings	65
PC Store	65
Philip Morris	116
Quicksoft	25
S.A.D. Software	35
Skymedia	55
Software 2000	115
WDD	53
Wial	93
Poster	Magellan
Poster	Blue Byte

HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

F1 Manager 96



FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1-Saison 1996
- „On-Line" Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring-" und „Merchandising"- Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Ja, ich bestelle eine
selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track
und Infomaterial -

COUPON

F1-MANAGER'96

gegen 3,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: F1- INFOPACK
POSTFACH 110
23691 EUTIN

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)