INFOTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

B 14135
MAI/JUNI
5/6'96
DM 14,80
öS 118,-
sfr 14,80

JOKER VERLAG

# PC JOKER total

## DIE DOPPELAUSGABE

BEGLEIT-CD
JETZT FÜR WIN 95 OPTIMIERT

### IM TEST

ZORK NEMESIS
BAD MOJO
FANTASY GENERAL
KINGDOM O'MAGIC
SILENT HUNTER
TRACK ATTACK
F1 MANAGER
DEEP SPACE NINE
RIPPER
TERRA NOVA
FUGGER II

### IM PREVIEW

STAR CONTROL III * GENE MACHINE
BLOOD & MAGIC * DEUS EX MACHINA

### IM HEFT

DIE CD-LAUFWERKE VON MORGEN
DIE BESTEN MOVIE-SITES IM INTERNET
MUSICAL-REISE ZU GEWINNEN

TIPS · TRICKS · CHEATS · LÖSUNGEN
KOMPLETT GELÖST:
TIMEGATE: KNIGHT'S CHASE
ALBION
EARTHWORM JIM · WORMS
u.v.a.

PC JOKER PC JOKER PC JOKER

Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen

# GIER MACHT INTRIGEN

INKLUSIVE MIKROPHON

TOTALLY VOICE ACTIVATED, TOTALLY INTERACTIVE.

Unverbindliche Preisempfehlung 49,95 DM

# VIRTUAL CORPORATION™

Virtual Corporation versetzt Sie in eine kaltblütige und rauhe Welt, in der nur die Starken überleben. In dieser, nicht allzu fernen Zukunft, realisieren neue Computertechnologien visionäre Dimensionen. Alles ist vernetzt.

Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, dem einflußreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Ein atemberaubendes Spiel um Macht und Erfolg beginnt!

Sie starten auf der untersten Stufe der Karriere-Leiter und kämpfen sich an die Konzernspitze vor. Aber, seien Sie wachsam, denn es ist ein harter Weg! Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen und falsche Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie geschickt an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Ihnen nach oben helfen. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Schicksal hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß Skrupellosigkeit ab.

Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows®95 auf CD-ROM und komplett in deutsch. 32-Bit Power für ein beispielloses Echtzeit-Interaktions-Szenario.

Dank modernster Sprach-Technologie ist kein Sprachtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per mitgeliefertem Mikrofon (Tastatur optional).

Systemanforderungen: Windows®95, 486DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640*480 256 Farben), Windows®95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.

Komplett in deutsch! Ab Mai '96 im Handel erhältlich!

Microforum®

ein echtes 32bit spiel für Windows®95

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare®

Artwork: digital publishing

TopWare CD-Service AG · Markircher Str. 25 · 68229 Mannheim · Tel.: 0621-4805-0 · Fax: 0621-4805-200

# SCHLECHTE MANIEREN

*Als ich vor knapp sieben Jahren den Joker Verlag aus der Taufe hob, waren Spiel und Spaß rund um den Computer noch Sache einer relativ überschaubaren Gruppe von Insidern – mittlerweile ist digitales Entertainment längst ein Massenmarkt geworden. Daß diese Entwicklung nicht nur Vorteile mit sich gebracht hat, darüber lamentiert Mick auf der Meinungsseite dieser Ausgabe. Dem will ich mich hier gewissermaßen anschließen, allerdings insbesondere hinsichtlich eines oft wenig beachteten Nebeneffekts: Je härter der Konkurrenzkampf tobt, desto ruppiger werden offenbar auch die Sitten.*

*Daß etwa Werbeversprechen von den Herstellern längst nicht mehr immer im vollen Umfang eingelöst werden, gehört heutzutage leider bereits zum guten bzw. schlechten Ton. Und daß so manches mit heißer Nadel gestrickte Spiel den Geschmack und/oder die Intelligenz der Kunden beleidigt, ist ebenfalls schon lange gang und gäbe. Genau wie die ebenfalls kaum geziemliche Praxis, die in solchen Fällen aufklärende Presse bei schlechten Noten für das eigene Produkt zu beschimpfen oder gar mit Anzeigen- bzw. Testmusterentzug unter Druck setzen zu wollen...*

*Besonders kraß tritt die neue Unhöflichkeit in jüngster Zeit jedoch in unserer ureigenen Domäne auf: Da verschwenden manche Magazine schon fast mehr Zeilen auf herabsetzende Äußerungen bezüglich der Mitbewerber als auf den eigentlichen redaktionellen Inhalt – während die natürlich irgendwann unausbleibliche Retourkutsche dann prompt auf den Rechtsweg umgeleitet wird, damit Anwälte und Gerichte auch was zu tun bekommen. Ich persönlich habe von jeher versucht, mich da herauszuhalten, auch wenn es mir zugegebenermaßen nicht immer geglückt ist. Jetzt wollen wir aber mal ein deutliches Zeichen setzen und werden in Zukunft daher z.B. auch keinerlei Leserbriefe mehr drucken, die sich gegen die Konkurrenz richten. Irgendwer muß schließlich den Anfang machen.*

*Die Höflichkeit gebietet es übrigens auch, daß ich mich an dieser Stelle bei Sega für das Editorial der vergangenen Ausgabe entschuldige. Dort habe ich dieser Firma nämlich fälschlich den Werbeslogan „Noch nie hat Krieg soviel Spaß gemacht" in den Mund gelegt, dabei gehört diese Geschmacklosigkeit zu einem mittlerweile ohnehin indizierten Spiel von Virgin bzw. Sensible Software. Mea culpa! Um weiterhin mit gutem Beispiel voranzugehen, wünscht Euch, hochverehrte Leser, nun wieder viel Spaß mit einem beispielhaft guten Joker,*

*Euer* Michael



# INHALTSVERZEICHNIS 5/6 96

## RUBRIKEN

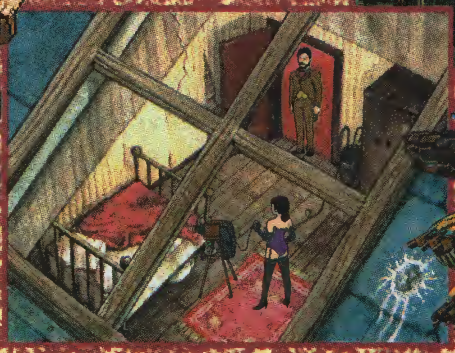

**Editorial** ..... 3
**Undercover** ..... 6
**Total Digital** ..... 6
**Cocktail** ..... 7
**Hot Spot**
Messe: CeBIT '96 ..... 8
Preview: Star Control 3 ..... 10
Preview: Blood & Magic ..... 12
Preview: Deus Ex Machina ..... 14
Preview: Gene Machine ..... 15
Preview: World Rally Fever ..... 16
Preview: Worms Reinforcements ..... 16
**Ghostwriter** ..... 24
**Preisausschreiben**
Starlight Express ..... 28
**Top Job** ..... 30
**Update Service** ..... 46
**Hardware**
Das Phase Drive ..... 48
Das erste 8 x CD-Laufwerk ..... 49
**Besserwisser-Index** ..... 51
**Ghost-Comic** ..... 52
**Besserwisser** ..... 53
**Zocker-Olymp** ..... 64
**Special**
Die besten Movie-Sites im Internet ..... 66
**Smalltalk**
Interview mit Revolution Software ..... 69
**Smalltalk Special**
Chis Hülsbeck am Lesertelefon ..... 72
**PD-Perlen** ..... 74
**Tip Top – Der Top Tip**
Die Siedler ..... 99
**Überhaupt & Außerdem** ..... 100
**Joker-Index** ..... 102
**PC-Parlament** ..... 103
**Blackout**
Werwolf – Die Apokalypse ..... 104
**Grafik-Competition** ..... 106
**Joker Shop** ..... 108
**Impressum** ..... 110
**Mini-Markt** ..... 111
**Vorschau** ..... 114
**Inserenten** ..... 114

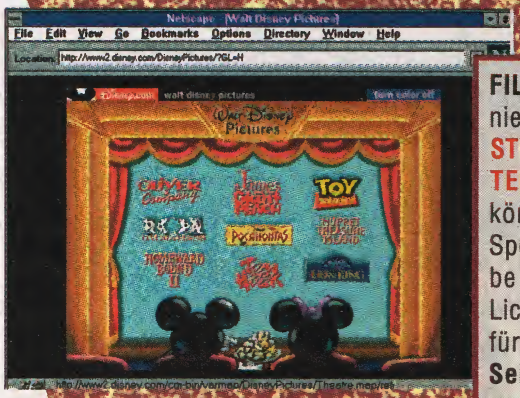

**INFOS & BILDER** der bisher noch nicht gekannten Art liefern wieder unsere Preview-Seiten – u.a. zur Space-Opera **STAR CONTROL 3** sowie zu den kommenden Abenteuern **DEUS EX MACHINA** und **GENE MACHINE**.
**Seiten 10/11, 14 und 15**












**FILM & VIDEO** online genießen kann, wer **DIE BESTEN MOVIE-SITES IM INTERNET** kennt. Und das könnt dank eines großen Specials in dieser Ausgabe schon bald Ihr sein! Licht aus und Vorhang auf für die
**Seiten 66/67**

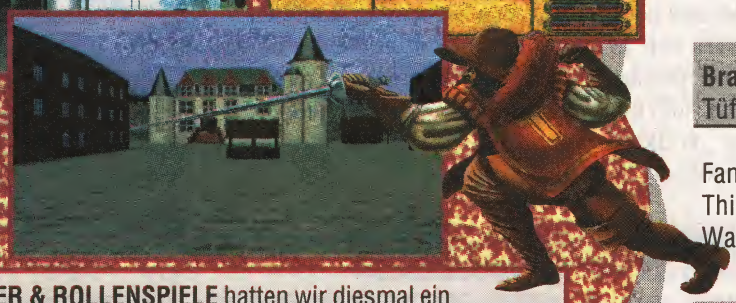
**BILD & TON** vom Feinsten versprechen **DIE CD-LAUFWERKE DER NEUEN GENERATION** – entweder achtfach schnell oder sogar wiederbeschreibbar! Ob die Versprechen keine leeren sind, erfährt man auf den
**Seiten 48 und 49**



**STRATEGIE & SIMULATION** sind angesagt, wenn diese neuen Highlights den Monitor erleuchten: **SILENT HUNTER** (U-Boot-Jagd), **DIE FUGGER II** (Wirtschaftssim) und **FANTASY GENERAL** (Strategical). Die Tests findet Ihr auf den **Seiten 18/19, 22 und 78/79**



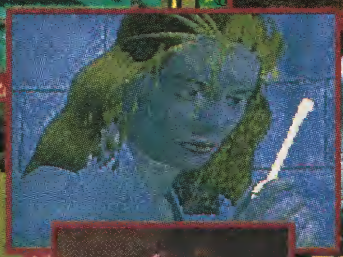




**ABENTEUER & ROLLENSPIELE** hatten wir diesmal ein knappes Dutzend im Test, darunter so namhafte Genregrößen wie **ZORK NEMESIS**, **KINGDOM O' MAGIC**, **DEEP SPACE NINE**, **D**, **FOX HUNT** und **RIPPER**. Fantasy, Science-fiction, Horror und Krimi, all das wartet auf den **Seiten 32 bis 43**

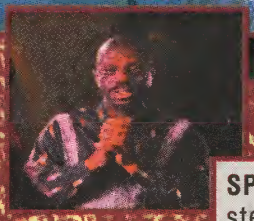












**SPORT & ACTION** liegen ja stets nah beieinander, so auch in diesem Heft: Zunächst schicken wir Euch u.a. in die Freiluft-Dungeons von **TERRA NOVA**, dann geht's z.B. als **F1 MANAGER 96** auf die benzingetränkte Strecke! **Seiten 82/83 bzw. 88/89**





## TESTS


**Action Section**
Ballern & Geschicklichkeit

Absolute Zero ..... 84
Abuse ..... 86
Batman Forever ..... 84
Cyberia II ..... 85
Cyril Cyberpunk ..... 85
Seek and Destroy ..... 87
Terra Nova ..... 82 Titelsto

**Brainstorm**
Tüfteln & Taktieren

Fantasy General ..... 78 Titelsto
Think-X ..... 80
War Collage ..... 80

**Echtzeit**
Fahren & Finanzieren

Die Fugger II ..... 22 Titelsto
Fast Attack ..... 20
Silent Hunter ..... 18 Titelsto

**Explorer**
Adventures & Rollenspiele

Agent XXL ..... 36
Bad Mojo ..... 41 Titelsto
D ..... 39
Deep Space Nine ..... 37 Titelsto
Detritus ..... 42
Fox Hunt ..... 40
Kingdom O' Magic ..... 34 Titelsto
Ripper ..... 43 Titelsto
Spud! ..... 38
Zeddas ..... 42
Zork Nemesis ..... 32 Titelsto

**Game Over**
Multimedia & Infotainment

3D Wohn Designer ..... 77
E-Planer 96/79 ..... 76
Unterwasserwelt ..... 76

**Schweiß & Tränen**
Sport & Management

Football Pro 96 ..... 94
F1 Manager 96 ..... 88 Titelsto
NFL Quarterback Club 96 ..... 94
Sensible Golf ..... 98
TNN Outdoors Bass Tournament ..... 98
Track Attack ..... 92 Titelsto
Unnecessary Roughness 96 ..... 94
Virtual Snooker ..... 90

# UNDERCOVER
## INTERNA AUS DER REDAKTION

**Wenn diese Rubrik schon „Interna aus der Redaktion" heißt, dann kann sie auch einen Nachtrag zum CeBIT-Messebericht liefern, der vor allem redaktionsintern von Interesse war: In Hannover wurde ein Prototyp der neuen Amiga-Generation vorgestellt!**



Bei der Escom-Tochter Amiga Technologies ist derzeit mächtig was los: Erst hat man den Amigos via „Amiga Surfer" den Zutritt ins Internet ermöglicht, nun wird gemeinsam mit McDonald's die Werbetrommel gerührt und am Rechner von morgen geschraubt. Auf der Messe war das Modell noch in Probeklamotten (es soll in einem regulären Tower-Gehäuse ausgeliefert werden) und unter dem Codenamen „Walker" zu sehen, doch eine 68ec030-CPU mit 4 MB Fast-RAM, die Aufrüstbarkeit auf maximal 128 MB und eine Taktrate von 40 MHz stehen bereits fest. Genau wie ein integriertes Quadrospeed-Laufwerk, die Nachrüstmöglichkeit mit PowerPC-Prozessor und ein Preis zwischen 1.300 und 1.500 Mark. Ein ernsthafter Konkurrent für den Pentium dürfte damit ab September kaum auftauchen, aber doch ein interessanter Alternativ-Computer für Einsteiger.

### DIE USK-STATISTIK 5/6 96

| | |
|---|---|
| Nicht (bzw. noch nicht) geprüft: | 14 |
| Ohne Altersbeschränkung: | 7 |
| Geeignet ab 6 Jahren: | 4 |
| Geeignet ab 12 Jahren: | 7 |
| Geeignet ab 16 Jahren: | 1 |
| Geeignet ab 18 Jahren: | 0 |

### DIE TESTSTATISTIK 5/6 96

| | |
|---|---|
| „Ich geb's auf..." (0% – 10%) | 0 |
| „Ich kann's nicht riechen!" (31% – 40%) | 0 |
| „Doch, ganz nett" (61% – 70%) | 9 |
| „Ein Megahit!" (91% – 100%) | 0 |
| „Ist mir schlecht..." (11% – 20%) | 1 |
| „Muß das so sein?" (41% – 50%) | 4 |
| „Astreine Software" (71% – 80%) | 8 |
| Die Hitausbeute | 4 |
| „Ich kann's nicht mit ansehen!" (21% – 30%) | 0 |
| „Ein Durchschnitts-Langweiler" (51% – 60%) | 5 |
| „Hitverdächtig" (81% – 90%) | 6 |



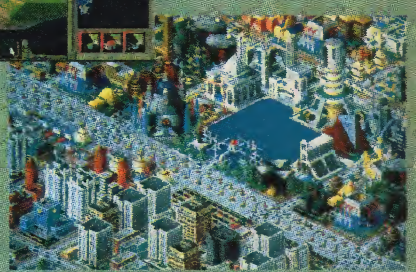

# TOTAL DIGITAL – DER WEG IN DIE SILBERMINE

## AM START

Die PC Total-CD benötigt prinzipiell nur ein Silberlaufwerk, ansonsten ist die Hardwarekonfiguration weitgehend egal. Einzelne Demos können zwar höhere Anforderungen stellen, aber das war ja schon immer so. Abgesehen von den Neuigkeiten des letzten Monats (neue Oberfläche zur Programminstallation bzw. teils sogar der Direktstart unter DOS und „Windows", Screenshots und Savestände), die natürlich nach wie vor mit von der Partie sind, haben wir schon wieder ein wenig Feinschliff angebracht: Der Auto-Installer verfügt jetzt über eine automatische „Win 95"-Erkennung! Tja, und außerdem dürft Ihr Euch auf satte 100 „Sim City 2000"-Städte freuen, den Themenschwerpunkt mit Gag-Progis und vieles mehr. Wir wünschen daher auch viel Spaß mit der neuen Beilagscheibe!





## INHALT DER BEGLEIT-CD

### Spielbare Demos

AGENT XXL
ANVIL OF DAWN
ASSAULT RIGS
COMMAND & CONQUER
FLIP OUT! („Win 95" only)
MAG!!!
DIE SIEDLER 2
STRIKE BASE
TAIL CHASER
TERRA NOVA
THINK X („Windows")
URBAN RUNNER

### Shareware-Spiele

CONQUEST (Strategie)
CYRIL CYBERPUNK (Hüpfer)
DUDE (quasi „Win-Larry")
HORSES (Pferderennen)
LINEWARS (Action)
POOL MASTER (Billard)
SEEK AND DESTROY (Action)
SPACE ARENA (Action)
TOO MANY GECKOS (Tüftelei)
TWINOID (Breakout für vier Spieler gleichzeitig)
ULTRABLAST („Windows"-Breakout)
VIRUS – THE GAME (Mix)

### Tools

COLLABORATEUR (Autorenhilfe)
DVP (Verschlüsselt Daten)
INSTALL (Erstellt Install-Routinen)
MOD-RIP (Zieht MOD-Files aus Demos)
ON THE FLI (Animations-Player)
PAINT SHOP PRO (Bilder-Tool in der 32-Bit-Version)
PAPER SAVER (Druckt vier Textseiten auf eine)
PV (Bildbetrachter)
SCANDOS (Neueste McAfee-Version; DOS)
SCANWIN (Neueste McAfee-Version; „Windows")
SCAN95 (Neueste McAfee-Version; „Win95")
SCREENSAVER (Saver-Sammlung)
SPACEMAN (Löscht doppelte Dateien)
WIN-BATCH (Hilft beim Batch-Schreiben unter „Windows")

### Special: Gag-Progis

BIT RECYCLER (Recycelt kranke Bits)
COFFEE BREAK (Animierte Kaffeetasse)
CROWD (Anfeuerungsrufe)
EKG-SCREENSAVER (Macht EKGs vom Rechner)
ELVIS DETECTOR (Warnt rechtzeitig, wenn der King erscheint)
GOTTA GO! (Erfindet Ausreden)
POWER ON (Macht hochwichtige Tests)
TAROT (Wahrsagen am Computer)
UNWUCHT (Korrigiert die Unwucht der Festplatte)
WIN-CIGARETTE (Rechner raucht unter „Windows")
WITCHBOARD (Geisterbeschwörung unter „Windows")

### Patches

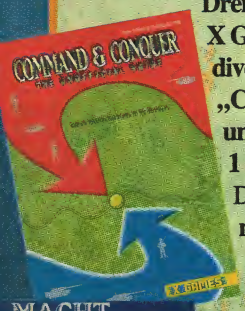
ACES OVER EUROPE
AIR WARRIOR
ALIENS
ALLIED GENERAL
ANVIL OF DAWN
CIVNET
CIVILIZATION 2
COMANCHE
DESCENT
ENTOMORPH
INNER SPACE
POWER DOLLS
RIPPER
TERMINATOR: FUTURE SHOCK
TERRA NOVA
WING COMMANDER IV
X-WING

### Außerdem

68 SCREENSHOTS
83 SAVESTÄNDE
100 SIM CITY 2000-STÄDTE

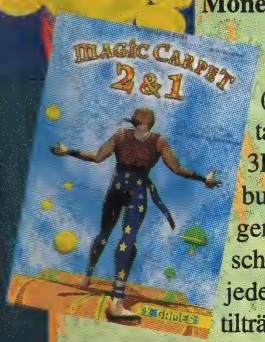
# COCKTAIL

## LESESTRATEGIE










**Drei hilfreiche Bücher aus dem Verlag X Games flatterten uns dieser Tage zu diversen Spielen auf den Schreibtisch: „Command & Conquer", „Macht und Moneten" sowie „Magic Carpet 1 & 2".**

Der „inoffizielle Führer" zu **Command & Conquer** von Peter Schmitz und Christian Schmidt versammelt auf über 120 farbig illustrierten Seiten taktische Tips und Tricks zu dem populären Westwood-Game, aber auch einige Optionen, die man nicht im offiziellen Handbuch findet. Von denselben Autoren stammt das identisch ausgestattete **Macht und Moneten**, wo sich das dynamische Duo mit acht Strategicals bzw. Wirtschaftssimulationen („Biing", „Capitalism", „Die total verrückte Rallye", „Lemmings 3D" etc.) näher befaßt. Das Handbuch für Teppichflieger hat dagegen Werner Schwellinger geschrieben. Auf 110 Seiten wird hier jedes Detail der orientalischen Textilträume für Fantasy-Piloten erläutert – nur die „Hidden Worlds" läßt **Magic Carpet 1 & 2** leider unberücksichtigt. Die Bände kosten jeweils 24,80 DM und sind im Buchhandel erhältlich.

## SOFTEIS




Im Februar haben wir das Tabletop-Game **Demonworld** im Blackout vorgestellt, aber mit etwas Glück und der richtigen Produktionstaktik landet es in diesem Jahr nochmals auf den regulären Testseiten: Ikarion sitzt zusammen mit Hobby Produkts nämlich gerade an einer Umsetzung des Fantasy-Kampfes zwischen Menschen und Eisfürsten.

## ABENTEUERLICHE GEWINNE

Die bereits 1979 gegründete Softwareschmiede **Sierra On-Line** konnte ihre Einnahmen im letzten Geschäftsquartal um staunenswerte 53 Prozent steigern. Qualität & Service zahlen sich eben aus – die Glückwünsche zu diesem stolzen Ergebnis haben sich die netten Amerikaner redlich verdient!

SIERRA



## QUADROTURBO

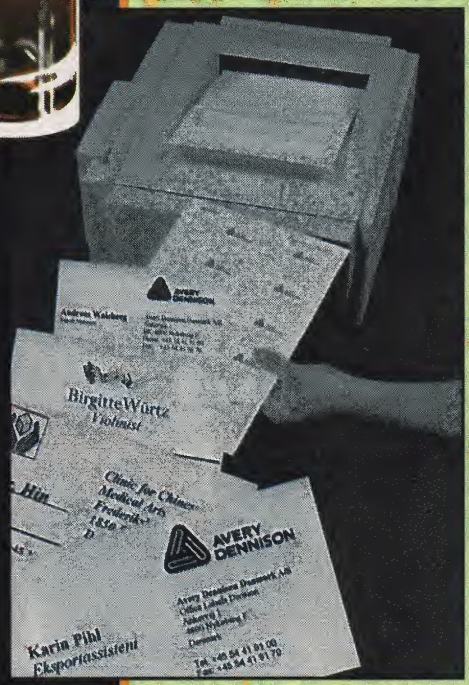



**Nicht jeder 486er hat einen Overdrive-Sockel zum taktvollen Aufrüsten, und nicht jeder Besitzer eines 486 SX, DX oder DX2 will sich gleich einen kompletten Pentium leisten. Doch jetzt soll schneller Rat preiswert werden!**

Kingston hält nun nämlich den auf dem Am5x86-P75-Mikroprozessor von AMD basierende **TurboChip 133** parat – und verspricht durch simplen Austausch der Chips eine Leistungssteigerung um bis zu 250 Prozent. Das klingt fast zu gut (und für nur 250,– DM auch fast zu preiswert), um wahr zu sein, da das Motherboard auf derlei Operationen ja meist etwas empfindsam reagiert. Was im Einzelfall tatsächlich an neu dazugewonnener Leistung nach außen dringt und sonstige Infos erfragt man daher besser vor dem Kauf unter **Tel.: 089/6271 5622** oder **http://www.kingston.com**.

## DRUCKREIF

**Visitenkarten von der Druckerei sind zwar schön, aber nicht ganz billig, während häßliche Perforationsränder meist den preiswerten Eigenbau verraten. Ein raffiniertes Produkt von Avery Dennison verspricht nun glatte Ränder zu vertretbaren Kosten.**




Dabei wurden die selbst bedruckbaren **Visitenkarten L7413** auf einem DIN-A4-Blatt nach einer patentierten neuen Methode befestigt, so daß man nach dem Herauslösen ein wunderbar glattes Stück Karton in der Hand hält. Freilich wird zur Verarbeitung der mit je zehn Karten bestückten Blankobögen unbedingt ein Laserdrucker benötigt – und der Bürofachhandel, wo es Packungen mit 25 Blatt für 49,– DM gibt. Weitere Auskünfte bekommt man unter **Tel.: 08165/95490**.

# CeBIT'96 HANNOVER



**Nachdem im letzten Jahr etwa 750.000 Besucher einen neuen Rekord aufgestellt hatten, sahen die Veranstalter und Verkehrspolizisten wohl nur noch einen Ausweg: Die größte (Computer-) Messe der Welt wird geteilt!**

Was der neue Ableger **CEBIT HOME** zu bieten hat, wird sich im August zeigen; wir haben uns zwischen dem 14. und 20. März in Hannover auf der Mutter-Messe umgesehen, die sich nach dem Willen der Eintrittspreisgestalter (50,– DM pro Tag und Nase!) wieder stärker an das Fachpublikum richten sollte. Daher glänzten auch die meisten Spielehersteller durch Abwesenheit; lediglich ACCLAIM, BOMICO, CDV, SEGA und MICROFORUM aus Kanada waren neben vielen kleinen Multimedia-Anbietern vertreten – nennenswerte Neuigkeiten hatten aber auch sie kaum im Gepäck.

ACCLAIM präsentierte u.a. das originelle Adventure **Bad Mojo** (Test in diesem Heft) sowie die beiden nicht mehr ganz frischen Action-Knaller „Rise 2" und „Descent 2". Dies begab sich in einem Sonderabteil des ESCOM-Standes, was den Insider nicht verwundert – schließlich plant man bald auch eine gemeinsame Tingeltour durch die großen Kaufhäuser Deutschlands, um die ACCLAIM-Produkte einer breiten Öffentlichkeit vorzustellen.



**Die Abenteuer einer Kakerlake: Bad Mojo**

Voll auf „Windows 95" setzt inzwischen der Kelsterbacher Distributor BOMICO. Im Rahmen einer entsprechenden Kampagne stellte man anhand von sechs Toptiteln, die ausschließlich unter diesem Betriebssystem laufen (z.B. „Sim City 2000" oder „Simon the Sorcerer II"), dessen immer noch häufig angezweifelte Spielstärke heraus.

Der Shareware-Vertrieb CDV pushte in Hannover vor allem seine stark von der BPS bedrohte 3D-Dungeonballerei **Duke Nukem 3D**. Ansonsten bemüht man sich hier verstärkt um kommerzielle Vollwert-Versionen von ehemaligen Shareware-Titeln, die man exklusiv auf den ausgehungerten Markt werfen darf.



**Anita Gallitzendörfer, die „Duchess Nukem" von CDV**

MICROFORUM wartete mit „Virtual Corporation" (Test im Aprilheft) auf, dem ersten komplett sprachgesteuerten Adventure der Welt. Auch SEGA war am Stand des Disketten- und CD-Herstellers MAXELL vertreten, aber wohl mehr aus Spaß an der Freud. In Zusammenarbeit mit dem Grafikkarten-Spezialisten DIAMOND (der vor einigen Monaten mit SPEA fusionierte) will SEGA jedenfalls die **DIAMOND EDGE 3D**-Karte marketingmäßig nach vorn bringen. Denn diese Beschleunigungskarte soll Echtzeit-3D-Grafiken auf dem PC ermöglichen – und das ist genau das, was SEGA für die Konvertierung der eigenen Konsolenhits auf die DOSe noch dringend braucht.



**Die Massen bei Microforum**




**Der Sega-Turm bei Maxell**

Tja, und bei JÖLLENBECK wurden schließlich all jene fündig, die nach Joysticks, Boxen oder spektakulären Subwoofern gieren. Woraus sich zwanglos unser Fazit ergibt: Für den Entertainment-Freund ist die CeBIT nur noch von höchst begrenztem Nutzen, um so gespannter darf man natürlich auf die neue CeBIT Home sein! (C. Borgmeier)

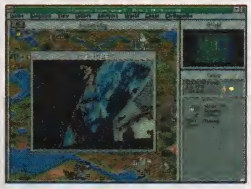



**Bei Jöllenbecks**

# DER AUFSTIEG EINER NEUEN ZIVILISATION




Sid Meier's Civilization® II ist die ultimative Version des meistverkauften Strategiespiels aller Zeiten.

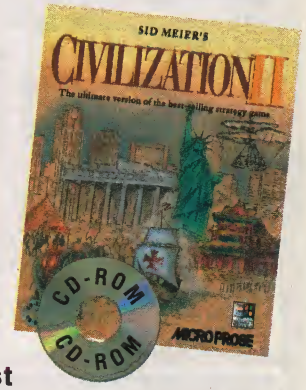


Sie treffen neue Völkerstämme, entwickeln neue Technologien - alles in SVGA und in einer neuen, stufenlos zoombaren, isometrischen 3D-Darstellung.



Sie entdecken neue Weltwunder - in Videosequenzen erwachen Leonardo da Vincis Werkstatt, die Freiheitsstatue und Marco Polos Botschaft zum Leben.

Nehmen Sie Einfluß auf historische Ereignisse und erleben Sie in vorgegebenen Szenarien die bewegensten Epochen der Menschheitsgeschichte.




**Eine neue Stufe in der Evolution der Strategiespiele ist erreicht - Civilization II!**

MICROSOFT WINDOWS

**UPGRADE-COUPON**

Bitte senden Sie Ihre original Civilization-Disketten (oder CD) und einen Verrechnungsscheck über DM 70, - an folgende Adresse:
**MPS Software Distribution GmbH, Kennwort "Civilization 2", Bartholomäusweg 31, D-33334 Gütersloh**

MICROPROSE

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

EBENFALLS ERHÄLTLICH: CIVNET, DIE MULTIPLAYER-VERSION!



# STAR CONTROL 3

**Die beiden Vorgänger schickte Accolade vor vielen Jahren hinaus ins All, wohin sie die Controllettis vor dem Monitor zumindest in Teil 2 auch gerne begleiteten. Dann versprach man ihnen einen Nachfolger, doch der ließ auf sich warten – aber nicht mehr lange!**







Wie es sich gehört, wird Star Control 3 da einsetzen, wo der Vorgänger im Jahre 1992 aussetzte: Die bösen Ur-Quan Masters sind befriedet, die Eierkuchen gebacken, und alles wäre in feinster Markenbutter, wenn das Universum nicht plötzlich an „interdimensionaler Ermüdung" leiden würde – ein Phänomen, das auch unter Redakteuren bestens bekannt ist. Doch sind derlei Witzchen über eine derart ernste Angelegenheit eigentlich nicht angebracht, äußert sie sich doch im plötzlichen Verschwinden ganzer Sonnensysteme!

Glücklicherweise gibt es nun aber Grund zu der Annahme, daß die sogenannten „Precursors" vor ihrem Aussterben noch ein Mittelchen gegen die Sonnen-Schläfrigkeit entdeckt hatten. Ergo bricht der Spieler hier als Chef einer gemischten Flotte in den weitgehend unerforschten Kessarri-Quadranten auf, um die dortigen Artefakte der einstigen Superrasse nach dem Retter in der Not zu durchforsten. Dabei wird man auf fremde Intelligenzen treffen, die je nach dem eigenen Verhalten freundlich oder feindlich reagieren. Von den Endgegner-Aliens der „Hegemonischen Crux" ist freilich kaum Freundlichkeit zu erwarten, und daß nach deren Zerschmetterung wohl immer noch nicht alles ganz ausgestanden sein dürfte, mag altgediente Raumpiloten ebenfalls nicht sonderlich überraschen – all das kennt man auf die eine oder andere Art seit dem guten alten „Starflight".

Kurzum, auch Star Control 3 wird wieder eine dieser Weltraumerforschungs-Rollenspielabenteuer-Handelssimulations-Alienbekämpfer-Mixturen nach dem bereits klassischen Rezept von Electronic Arts. Das soll nun aber keineswegs heißen, daß hier keine Neuerungen im Detail zu erwarten sind, denn davon wird es sogar eine ganze Menge geben: Man wird jetzt beispielsweise richtige Kolonien gründen und im Stil von „Sim City" aufbauen können, die Hersteller versprechen einen ausgedehnteren Abenteuer-Part, und die interstellaren Sträuße dürfen inzwischen auch in 3D ausgefochten werden. Wie die Präsentation natürlich überhaupt voll auf der Höhe der Zeit sein wird, aber das läßt sich ja bereits an den Fotos auf dieser Seite recht gut erkennen.

Die Abteilung für Bewährtes wird unterdessen Features wie unterhaltsame Verhandlungen mit den Außerirdischen (neuerdings in schönster deutscher Sprachausgabe) oder eine ordentlich funktionierende Autofight-Option für Actionhasser bereithalten. Und den passenden Test halten bewährterweise wir bereit; mit etwas Glück schon in der nächsten Ausgabe.









Die Jungs von SOTA FX bei der Arbeit

## STAR CONTROL – EIN BLICK ZURÜCK UND NACH VORN

Anno 1990 brachte Accolade einen alles in allem eher mißratenen Genre-Mix namens „Star Control" zur Welt, bei dem es darum ging, in strategisch vorbereiteten und dann actionmäßig ausgeführten Raumschlachten böse Kosmiker zu zerbröseln. Der zwei Jahre später erschienene Nachfolger setzte aber bereits mit starker Betonung des Rollenspielelements auf das von EA für „Starflight" entwickelte Konzept und erntete weltweit freundliche Beachtung. Selbst hierzulande hatte das nicht eben simple Game eine Menge Anhänger, obwohl es seinerzeit lediglich in einer komplett englischen Version erschien.
Unter der Schirmherrschaft von Warner Interactive strickt Accolade nun seit geraumer Zeit an einem dritten Teil, der alles bisher Dagewesene schlagen soll. Genaugenommen ist aber gar nicht Accolade der wirkliche Täter, sondern ein Designertrupp aus dem Hause Legend. Und das kam so: Legend-Boß Bates (Bob, nicht Norman!) erzählte Accolade-Chef Al Miller, wie toll er doch „Star Control I & II" fände. Und weil man bei Accolade zufällig gerade ein Team suchte, das die Entwicklung eines weiteren Sternen-Kontrolleurs übernehmen konnte, zog der gute Bob postwendend den vakanten Auftrag an Land.
Um das Verflechtungs-Chaos komplettzumachen, wurde von den Legendären (verantwortlich für so erfolgreiche Games wie „Companions of Xanth" oder „Shannara") augenblicklich eine Company namens SOTA FX damit beauftragt, voll bewegliche Latexmasken von allen 24 im Spiel vorkommenden Alien-Rassen zu basteln, vor der Bluescreen zu filmen und schließlich als Videosequenzen samt Raumschiff-Hintergründen in das Spiel einzubinden. Diese Methode soll nicht nur für besonders realistische Optik sorgen, laut Legend kommt sie zudem sogar alles in allem preisgünstiger als das mühselige Zeichnen von konventionell animierten Figuren.
Last but not least haben sich jedoch auch die Storyschreiber besonders viel Mühe gegeben, eine verzwickte Geschichte zu entwickeln, die mit vielen Überraschungen aufwartet und vom Spieler kitzlige Entscheidungen verlangt. Aber keine Bange, denn wer es sich hier mit einer Rasse verdirbt, hat dafür bei deren Konkurrenten automatisch die besseren Papiere. Dieses Wechselspiel von Freund und Feind geht sogar so weit, daß man im Lauf der Handlung gesichert geglaubte Verbündete aufgrund von internen Querelen verlieren mag, aber ohne weiteres auch einzelne Völker aus der gegnerischen Koalition abwerben kann. Es mag also mehr als das übliche Werbe-Tamtam sein, wenn die Hersteller hier behaupten, daß Star Control 3 ein ganz besonderes Spiel werde... (jn)







Die Geburt eines Aliens: von der Skizze



...über eine Rohmaske

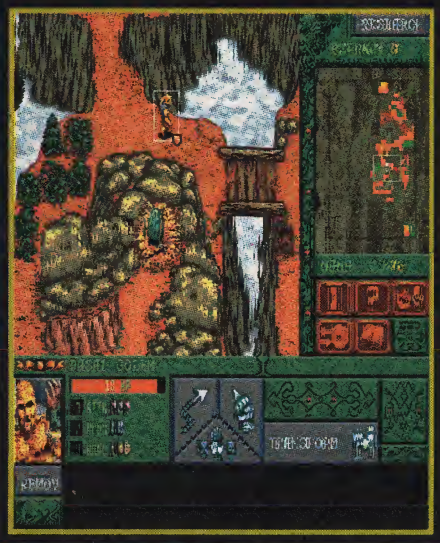


...bis zum fertigen Sechsauge

# Blood & Magic



**Wer seine Echtzeit gern strategisch totschlägt, braucht momentan nicht zu darben: Zwischen dem Trendsetter „Command & Conquer" und dem ersehnten „Z" liegt viel Strategenland – und dieses Fantasy-Reich von Interplay.**







Rollenspieler werden sich hier gleich heimisch fühlen, ist die beackerte Region doch im AD&D-Umfeld der „Forgotten Realms" angesiedelt. Richtig, nach SSI hat sich nun Interplay die TSR-Lizenz für (Rollen-) Spiele in der traditionsreichen Welt von Gary Gygax geschnappt – und will daraus ein Echtzeitstrategical machen, wie es die moderne Welt trotz der derzeitigen Popularität dieses Genres noch nicht gesehen hat. Wovon gleich fünf Hintergrundstories zeugen sollen... Sämtliche Geschichten werden in einem umfangreichen Gebiet östlich der großen See und von der „Bloodforge" handeln. Dieses mächtige Artefakt erlaubt es seinem Beherrscher nämlich, für ein paar lumpige Manapunkte willenlose Golems in die Welt zu setzen. Die wandelnden Lehmhaufen schickt man nun hinaus ins Land, auf daß sie während der Erkundung möglichst ein paar magische Gebäude finden – wo der Spieler die tumben Schwächlinge erst in echte Kämpfer, Magier, Bogenschützen, Pioniere etc. umformen kann. Es schließen sich allerlei abwechslungsreiche Missionen an, deren Design bereits bei den uns gezeigten Starteinsätzen einen sehr durchdachten Eindruck hinterließ. So ist beispielsweise schon ganz zu Beginn akkurate Planung gefragt, da die Golems im Spiel nicht nur für Kanonenfutter, sondern auch für das stets benötigte Mana sorgen.

Durchdacht ist auch das Zauberwort, wenn man die Steuerung von Blood & Magic umschreiben will. Denn neben den üblichen Standardbefehlen, um seine Untertanen zu dirigieren, zu Angriff oder Rückzug zu blasen, wird eine Autokommando-Funktion für die maximale Bequemlichkeit des PC-Feldherrn zuständig sein. Wer sie aktiviert, kann sich zurücklehnen und beobachten, wie die eigenen Truppen versuchen, auch ohne explizite Befehle zu erahnen, welche Aktion als nächstes wohl am sinnvollsten wäre. Gesellige Strategen werden ebenfalls gut bedient, denn an einen Zwei-Spieler-Modus hat Interplay ebenso gedacht wie an eine Netzwerk-Option. Und für die Arbeitstiere gibt es schließlich noch eine Mega-Kampagne mit 15 bei jedem Neustart frisch generierten Schlachten, die alle fünf Handlungsstränge einbeziehen.

Daß hier Strategen aller Art bedient werden, steht somit fest; ob es bei der hübschen VGA-Grafik, wie sie auf den Fotos zu sehen ist, bleibt, dagegen noch nicht: Über einer eventuellen SVGA-Auflösung schwitzen die magischen Bluter derzeit noch, genau wie über dem Sound. Zu hören gab es hier bislang nur die Versprechen von atmosphärischen Klängen und einem Erzähler. Andererseits: Ein paar Informationen müssen ja noch für den Test übrigbleiben – und der soll noch diesen Sommer über die Bühne gehen. (mic)



Die apokalypse
riecht nach Metall...
... aber die Menschheit ist noch nicht am Ende!

# EARTHSIEGE 2

"Die texturüberzogenen Objekte in *Earthsiege 2* sehen so gut aus, daß Sie leicht eine Schlacht verlieren, während Sie die vielen Details Ihres HERCs bewundern."
*PC Gamer*



"Wenn Sie jemals in ein futuristisches Robotpanzerkampfspiel eintauchen wollten, das den ganzen Spaß einer ausgewachsenen Simulation und die schnelle Action eines heißen Arcade-Games enthält, dann sind Sie hier goldrichtig. Ein MUSS."
*Strategy Plus Magazine*

- **Neue Eindrücke mit den Razor-Missionen**
- **Sehr abwechslungsreiches 3D-Terrain [Mond, Wüste, Stadt]**
- **Musik in CD-Qualität und phantastische Soundeffekte für totalen Realismus**
- **45 Missionen nehmen mit 9 komplett selbst auszurüstenden HERCs immer wieder einen anderen Verlauf**
- **Hochauflösende Grafiken in SVGA**
- **Vereinfachtes Cockpit für schnell erlernbare Steuerung**
- **Atemberaubende Filmsequenzen und Explosionseffekte**

**Fordern Sie Ihren Multimedia-Katalog auf CD-ROM gratis an!**

Name:
Vorname:
Adresse:
Wohnort:

Schicken Sie diesen Coupon an:
Coktel/Sierra Deutschland
Robert Bosch Str. 32
63303 DREIEICH
DEUTSCHLAND

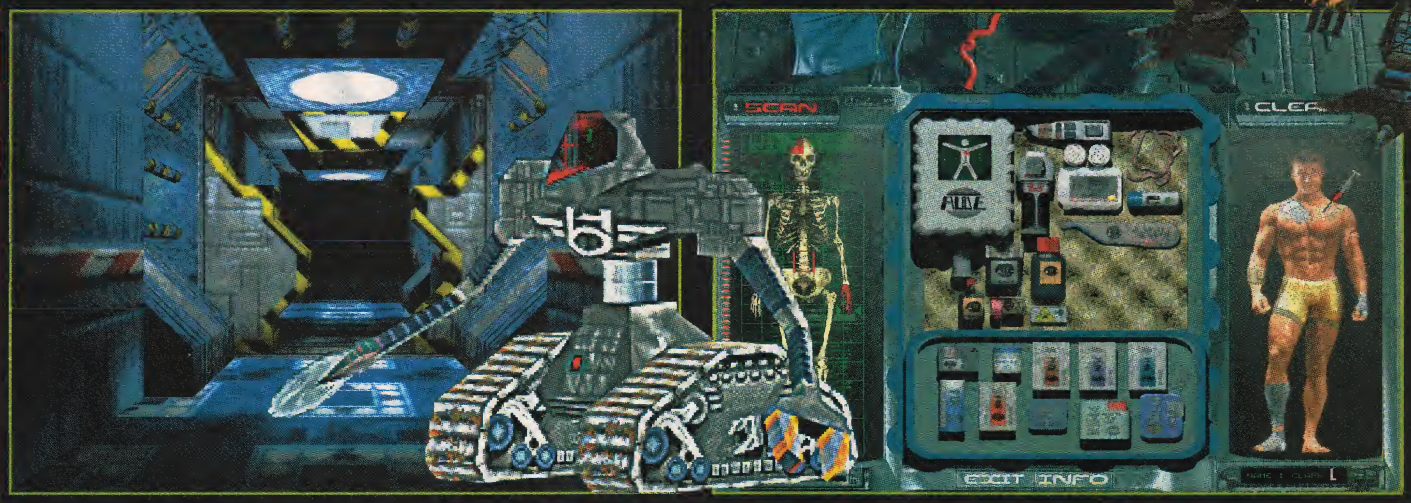
ES20506

SIERRA

© 1996 Sierra On-Line, Inc. ® and ™ designed trademarks of, or licensed to Sierra On-Line. All rights reserved. Windows is a registred trademark of the Microsoft Corporation.

# DEUS EX MACHINA

**Auch wenn das Survival-Adventure „Robinson's Requiem" zuletzt nicht lange am Markt überlebt hat, will Silmarils doch weiterhin spielerisches Neuland erobern – und beschwört nun den „Gott aus der Maschine".**

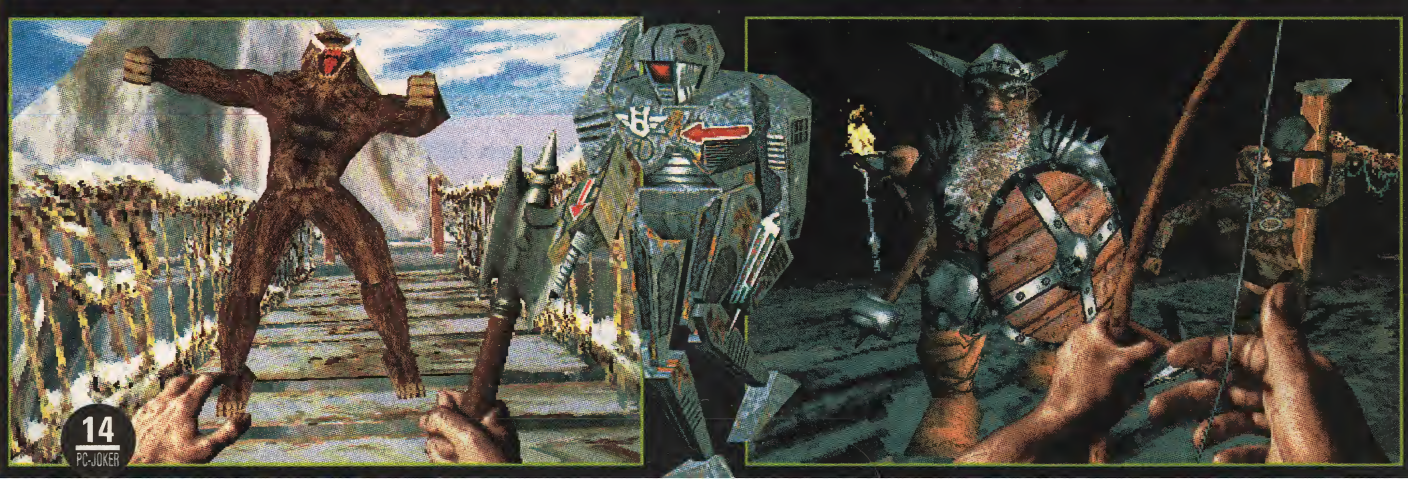



Zu gönnen wäre den mit der „Ishar"-Trilogie zu Popularität gekommenen Franzosen das Comeback allemal, denn auch die Story ihres neuen, im 22. Jahrhundert angesiedelten Actionadventures geizt nicht mit Originalität: Die menschliche Zivilisation besteht mittlerweile nur noch aus einem Haufen gesetzloser Chaoten, weshalb sich der Spieler in der Rolle eines Mietkillers über volle Auftragsbücher freuen kann. Bei seiner aktuellen Mission winkt ihm sogar ein fürstliches Salär – obwohl er dazu angeblich bloß auf den Planeten Albiciade fliegen und sich dort an die Fersen einer Terroristengruppe heften muß, die mehrere Top-Wissenschaftler entführt hat. Aber die wahren Probleme werden natürlich erst nach der Landung erkennbar…

Kaum hat man das Raumschiff verlassen, steht man in einer voll texturierten 3D-Landschaft und schließt erste Bekanntschaft mit den unterschiedlichen Spielelementen von Deus ex Machina. Beispielsweise müssen rund 40 Arten von Monstrositäten in Echtzeit mit Äxten, Schwertern, Lasern oder Flammenwerfern bekämpft werden. Das geschieht zu Lande, unter Wasser und in der Luft. Für dabei erlittene Verwundungen führt der Held immer ein Erste-Hilfe-Kit mit sich, das vom einfachen Trostpflaster bis hin zum Chirurgenbesteck für kleinere Amputationen alles enthält, was man auf exotischen Gestirnen so braucht. Darüber hinaus steht unserem Kopfgeldjäger ein riesiger Fundus von Kostümen und Rüstungen zur Verfügung, damit er die anstehenden Aufgaben unerkannt bzw. gut gepanzert bewältigen kann.

Dazu gehören nicht nur zahllose Knobeleien, sondern auch Fallen, die in Echtzeit entschärft sein wollen, Hängebrücken mit Geheimschaltern und Falltüren, die obskursten Maschinen und dergleichen Scherze mehr. Nicht ganz verschweigen sollte man auch die Actioneinlagen, welche dem Vernehmen nach einen virtuosen Umgang mit der Steuerung voraussetzen. Dabei darf sich der Abenteurer dann u.a. als Trapezkünstler über schwindelerregenden Abgründen versuchen oder auf allen vieren durch enge Höhlen kriechen.

Ein anspruchsvolles Gameplay also, aber auch eines, das den Spieler mit aufwendiger Präsentation für seine Mühen entlohnen soll. Daher verspricht Silmarils den Auftragskillern von morgen selbst auf kleineren Rechnern fließende Animationen von Mensch, Tier und Landschaft. Die Unterwasserwelten und Dungeons sollen zudem mit schicken Lichteffekten veredelt werden, und 16-Bit-Stereosound plus CD-Musik gibt's noch obendrein. Alles Weitere gibt's mit etwas Glück anhand eines Tests schon in der nächsten Ausgabe – großes Spielgeldjäger-Ehrenwort! (mic)



# THE GENE MACHINE



**Das unter Konsoleros wohlbekannte Vic Tokai-Label startet mit diesem Grafikadventure seinen zweiten Versuch zur Eroberung des PC-Markts. Nach dem mißglückten „Mortal Coil" kann es ja nur aufwärtsgehen…**





Das Team von Divide by Zero („Innocent Until Caught", „Orion Conspiracy") entwarf die im 19. Jahrhundert angesiedelte Story: Auf einer abgelegenen Südseeinsel hat der größenwahnsinnige Doktor Dinsey die namensgebende Gene Machine zusammengeschraubt – ein teuflisches Gerät, das nach dem Prinzip „Aus zwei mach eins" normale Tiere zu ungeheuerlichen Mutationen vermengt. Diese bedauernswerten Kreaturen will der irre Doc nun keineswegs für einen zweiten „Jurassic Park" verwenden, vielmehr soll ihm sein Privatzoo die Weltherrschaft sichern.

Auf der Gegenseite finden wir mit dem ehrenwerten Mr. Piers einen englischen Gentleman der alten Schule als Retter des Weltfriedens. Gemeinsam mit seinem Diener Mossop und dem Spieler bereist er in klassischer Point & Click-Manier über 100 Orte, um dem Treiben des ambitionierten Tierquälers Einhalt zu gebieten. London bildet dabei den Ausgangspunkt, anschließend führt die Reise per Droschke, Bahn, Schiff, Zeppelin und sogar U-Boot kreuz und quer durch die ganze Welt, bis schließlich das paradiesische Eiland mit der schändlichen Apparatur erreicht ist. Die Handlung selbst erinnert dabei in gewisser Weise an die Romane von Jules Verne (insbesondere natürlich „In 80 Tagen um die Welt"), selbstredend angreichert um die genretypischen Befragungen, Sammeleien und Rätsel. Außerdem darf zwischendurch auch mal gelacht werden – vor allem über die hinreißenden Dialoge, die sich zwischen dem stocksteifen Piers und den normalen Erdenbürgern entspinnen.

Damit auch in äußerlicher Hinsicht die Atmosphäre des viktorianischen Zeitalters gewahrt bleibt, hat man die Hintergründe der SVGA-Locations mit Wasserfarben gemalt. Alles weitere wurde gerendert, mit Texturen versehen und so dem Stil der Bilder angepaßt. Als Zeichner konnte dafür u.a. Alistair Graham gewonnen werden, der zur Zeit gerade an dem neuen Dinsey... äh, Disney-Film „The Legend of Fa Mulan" arbeitet. Und als Art Director fungiert Sue Tong, die auch schon an „Der Wind in den Weiden" beteiligt war. Selbstverständlich ist auch die musikalische Begleitung ganz im Geiste des vorigen Jahrhunderts gehalten, dazu gibt es Sprachausgabe auf professionellem Niveau, für deren deutsche Lokalisierung Virgin verantwortlich zeichnet.

Relativ wenig können wir bis jetzt über die Iconsteuerung berichten, allerdings dürften sich befriedigende Handhabungserlebnisse erst ab einem 486 DX mit 66 MHz einstellen. Doch zur nächsten Ausgabe wissen wir es sicher genauer, soll das Spiel doch bis Ende Mai fertiggestellt sein. In der Zwischenzeit machen wir's eben wie die Briten, trinken Tee und warten ab. (mash)



# Rally Fever

**Bei Team 17 hat man sich nicht auf den von „Worms" geernteten Lorbeeren ausgeruht, sondern schraubt an einer Datadisk zur wurmstichigen Actionstrategie – und für ein neues Fun-Rennen war auch noch Zeit.**







Diese Raserei soll ganz bewußt auf der Gegenspur zu den derzeit so populären Simulationen fahren: Statt Komplexität und Realitätsnähe warten hier acht Manga-Piloten – darauf, vom Spieler ausgewählt zu werden. Zwecks Spaß am Gas geht's dann im Buggy über 16 Strecken, die in zehn höchst abwechslungsreiche Szenarien eingebettet werden. Da findet sich die unvermeidliche englische Hügellandschaft genauso wie die verschneiten Pässe des Himalayas oder die Innenstadt Tokios. Und auf einen Kurs der Formel 1 muß ebensowenig verzichtet werden wie auf die sonnigen Strände von Hawaii.

Für ein rasantes Fahrgefühl soll dabei nicht zuletzt eine turboflotte Grafik sorgen, die auf einem Pentium 100 mit über 60 Bildern pro Sekunde neuen Rekorden nachjagt, aber auch auf 486ern mit DX2-Motoren und 66 PS noch für flüssige Animationen sorgt. Inhaltlich darf man sich auf clever agierende CPU-Konkurrenten und mannigfaltige Sammelextras freuen; darunter auch diverse Waffen. Mehr zur wilden Hatz der britischen Teamsters, wenn wir im nächsten Heft zur Testfahrt durchstarten.



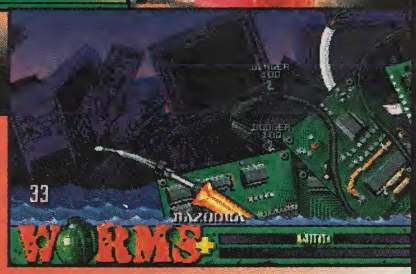













Gute Nachrichten für Kampfwürmer: Bereits in wenigen Wochen soll diese Datadisk die Wartezeit auf das für Weihnachten angekündigte „Worms 2" überbrücken. Dabei stehen weniger die typischen Erweiterungsfeatures (sechs neue Landschaftstypen, frische Backgrounds und zusätzliche Waffen) im Vordergrund, vielmehr wurde kräftig am ohnehin schon ausgefuchsten Gameplay der erfolgreichen Mixtur aus „Lemmings" und einem klassischen Artilleriespiel gefeilt.

So wird es neben einer Modem- und Netzwerkoption bald auch einen Solomodus geben, in dem man z.B. nur mit bestimmten Waffengattungen gegen die zunehmend schlau taktierenden Feindkriecher bestehen muß. Dazu kommen einige Optionen, die bislang der Amigaversion vorbehalten waren; etwa die Möglichkeiten, eigene Hintergrundgrafiken einzubinden oder nicht benutztes Equipment für die nächste Runde aufzusparen. Ebenfalls neu ist, daß man den jeweils aktiven Wurm fortan selbst aussuchen und ihm nach seinem Angriff noch Zeit zur Flucht zubilligen kann. Dazu gibt's optional eine verlängerte Spieldauer bis zu neun Gewinnsätzen. Daß darüber hinaus noch etliche Kleinigkeiten verbessert oder neu eingeführt werden, versteht sich bei einem Chartbreaker wie „Worms" quasi von selbst. Warten wir also ab, bis die Verstärkung (u.a. zielsuchende Tauben und ein explodierendes Schaf am Bungee-Seil!) tatsächlich eingetroffen ist. (mz)






# 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

**FON: 614 50 614**
**FAX: 614 50 610**
**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**

IMAGINATION PILOTS

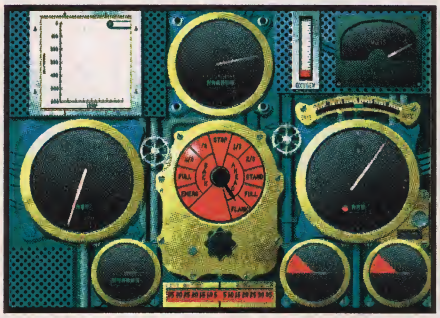
Magellan INTERTAINMENT

# SILENT HUNTER

**Nach etlichen Verzögerungen läßt SSI nun endlich den schweigsamen Jäger vom Stapel: eine U-Boot-Simulation, deren Revier ziemlich genau zwischen Sid Meiers Klassiker „Silent Service" und „Aces of the Deep" von Dynamix angesiedelt ist.**



Im Pazifik ist kein Platz für Pazifisten



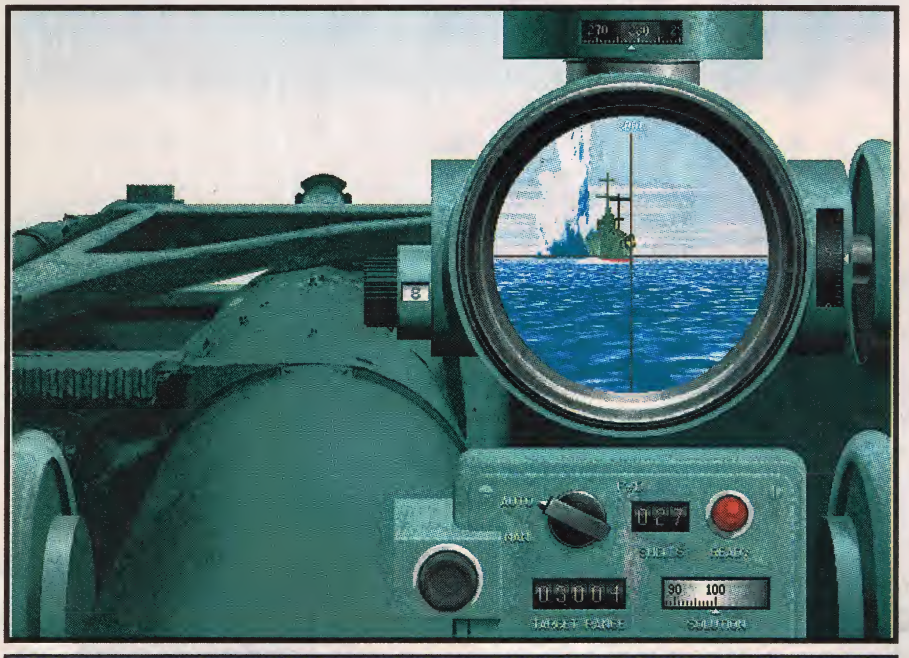
Maschinen klar!



U-Boot im Aufschnitt

Thematisiert wird hier die pazifische Seite des Zweiten Weltkriegs, und wenn man seine amerikanische Offiziersuniform zum ersten Mal aus dem Spind holt, zeigt der Kalender den Dezember 1941 an – im August 1945 werden die Klamotten dann wieder an den Nagel gehängt. Der konkrete Einstiegszeitpunkt läßt sich allerdings frei bestimmen, genauso hat man die Wahl zwischen einer umfassenden Großkampagne mit allen Schikanen und diversen Einzeleinsätzen für einen verregneten Nachmittag.

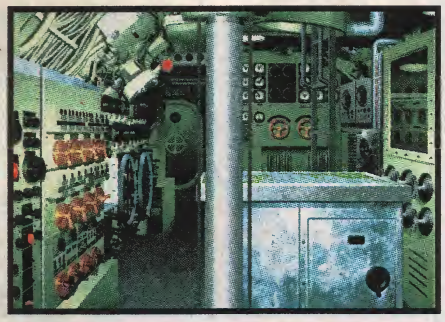
Im Fall des Kampagnenfalles geht es mit einem von acht (zugeteilten) Bootstypen auf ausgiebige Patrouillenfahrten, deren Dauer nur durch den vorrätigen Sprit begrenzt wird. Nach der Rückkehr erwarten den mehr oder weniger erfolgreichen Tonnage-Versenker die Beförderung und ein Highscore-Eintrag. Wesentlich flotter lassen sich die Aufträge zum Versenken eines bestimmten Kriegsschiffs, Flugzeugträgers etc. absolvieren. Es gibt aber auch Spezialmissionen, bei denen z.B. gestrandete Piloten gerettet, aufklärende Fotosafaris unternommen oder Küstenlinien beschossen werden müssen. Darüber hinaus enthält das Spiel noch 15 historisch verbürgte Einsätze des U-Boot-Veteranen William Gruner zum Nachtauchen. Wer mehr darüber und über das gesamte Drumherum erfahren will, kann sich zudem etliche Videointerviews mit Kapitän Gruner zu Gemüte führen.



Alle Mann auf Tauchstation!

Unabhängig von der jeweiligen Einsatzart beginnt die Jagd immer auf einer zoombaren Übersichtskarte des aktuellen Missionsgebietes, wo alle weiteren Aktionen koordiniert werden. Anschließend nähert man sich dem angepeilten Gegner möglichst lautlos, geht auf Tauchstation und greift zur Identifizierungstabelle, um die verwundbarste Stelle seines Opfers herauszufinden. Nun werden die verschiedenen Kursdaten des feindlichen Schiffs von Hand oder mit dem Zielcomputer ermittelt, damit man dem Torpedo die richtige Laufzeit, -tiefe und -richtung vorgeben kann. Sobald es die Situation über der Meeresoberfläche zuläßt (also vor allem keine Zerstörer mehr in unmittelbarer Nähe sind), kann man auch auftauchen und mit der Bordkanone ein paar Schießübungen veranstalten.

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich bei Silent Hunter in ungewöhnlich weiten Grenzen variieren: Frei einstellbar sind z.B. die Intelligenz der eigenen Crew und die des Gegners, dazu die Größe des Feindverbandes, die Ausfallquote der Torpedos, die



Die Brücke dient als Hauptmenü



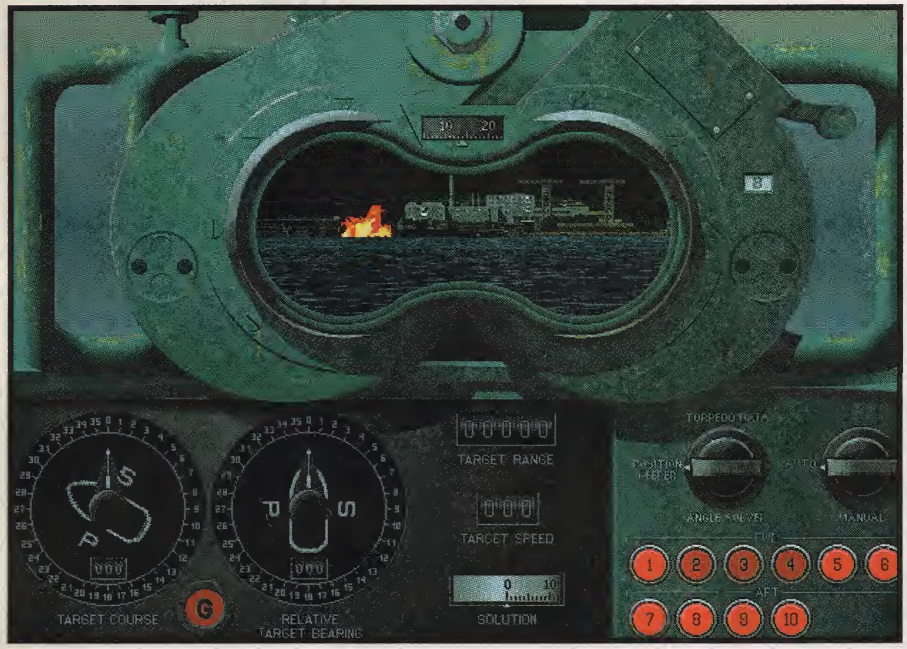

Flammende See

Authentizität der verwendeten Seekarten, die Sichtverhältnisse, die verfügbare Munition und so weiter und so fort – bis hin zur eigenen Unverwundbarkeit. An der Präsentation gibt's ebenfalls kaum etwas auszusetzen, denn auf höchster Detailstufe bietet die SVGA-Optik sehr schöne Schiffe, ein realistisch gestaltetes Instrumentarium und nett animierte Wellen. Auch den Sound muß man durchweg als gelungen bezeichnen, und die Steuerung ist über alle Zweifel erhaben.

So schön das alles ist, es wäre noch viel schöner, würde man es nicht bereits aus „Aces of the Deep" kennen. Tatsächlich ist Silent Hunter aber über weite Strecken kaum mehr als ein SVGA-Aufguß dieses Spiels: Abgesehen von den unterschiedlichen Szenarien gleichen sich das Gameplay im allgemeinen und die Optionsmenüs im speziellen schon verblüffend. Und selbst die Idee mit den Veteranen-Interviews hatte Dynamix bereits letztes Jahr. Wer hier nach Neuheiten sucht, wird eher auf der technischen Seite fündig, denn man kann z.B. ab 1943 auf den sogenannten Bathythermographen (der die thermischen Wasserschichten aufzeichnet) zurückgreifen. Außerdem hat SSI die Torpedokontrolle um die Lauftiefe erweitert und die bislang wohl akkurateste Versoftung der verschiedenen Radarsysteme abgeliefert. Was in der Praxis freilich nur manuell arbeitenden Kapitänen auffallen wird.

Der langen Rede kurzer Sinn: Silent Hunter macht einen Riesenspaß und hat durch seinen ungemein variablen Schwierigkeitsgrad sowohl dem blutigen Anfänger als auch dem ausgefuchsten Profi eine Menge zu bieten, und das für sehr lange Zeit. Besonders Neulingen im Genre kann man diese Simulation daher und vor allem auch wegen ihrer reizvollen Präsentation ans Herz legen. Die Besitzer von „Silent Service" und/oder „Aces of the Deep" sollten es sich indessen zweimal überlegen, ob ihnen die schicke SVGA-Grafik wirklich einen knappen Hunni wert ist, denn inhaltlich werden sie keine Überraschungen erleben. (mic)

Des Wahnsinns fette Beute




## Silent Hunter
**(SSI)**

**Ansehnliche U-Boot-Simulation zwischen „Silent Service" und „Aces of the Deep".**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *80%* |
| *SOUND* | *79%* |
| *STEUERUNG* | *82%* |
| *MOTIVATION* | *84%* |



**82%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486er |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 10 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | SBlaster/Pro/16/AWE 32, Pro Audio/16, Gravis Ultrasound, Ensomiq Soundscape, General MIDI |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung |




**Während der „Silent Hunter" von SSI tief in den Zweiten Weltkrieg abtaucht, verleiht Sierra dem Spieler hier das Kommando über ein U-Boot der neuesten Atomklasse – das alte „Red Storm Rising" läßt grüßen!**

Das Entwicklungsteam von Software Sorcery („Master of Magic") schickt den PC-Kapitän mit einem 6881-U-Boot der Los Angeles-Klasse auf Tauchfahrt zum Persischen Golf, ins Japanische Meer, an die Adria oder zu dem legendären GIUK-Gap zwischen Grönland und England. In rund 60 Missionen macht man nun mittels der bewährten MK48-Torpedos Jagd auf Tanker, Minen oder Kriegsschiffe, setzt Harpoon-Rakten als Blockadebrecher ein und greift mit Tomahawks sogar mal Flughäfen an.

Obwohl an Gegnern kein Mangel herrscht, besteht die Hauptbeschäftigung hier aber nicht im Ballern, sondern dem Aufspüren der Angriffsziele via Sonar oder Satellit und der anschließenden ballistischen Feinarbeit. Der Umgang mit den Scannern, Plottern und übrigen Apparaturen des Feuerleitsystems verlangt dabei viel Geduld und Übung – sonst kommt bei der Bestimmung von Kurs, Entfernung und Geschwindigkeit des angepeilten Objekts meist nicht viel heraus. Weitere Aufgaben ergeben sich aus der Überwachung der thermischen Wasserschichten, dem Funkverkehr oder anfallenden Kurskorrekturen. Auf dem untersten Schwierigkeitsgrad erfolgt die komplette Feinderfassung jedoch automatisch, außerdem gibt es elf Übungseinsätze zum Aufwärmen. Die wahren Profis können dagegen versuchen, alle Szenarien hintereinander zu absolvieren, um so bis zum Admiral aufzusteigen.

Grafisch machen die meist am Screen zu sehenden Instrumente recht wenig her, immerhin wird die eintönige Optik aber durch schicke Rendereinlagen bei Abschüssen oder besonderen Ereignissen aufgelockert. Dazu gibt's englische Sprachausgabe, langweilige Musik und eine trotz des komplexen Gameplays kinderleichte Steuerung. Mit ein paar Stunden Einarbeitungszeit sollte man (trotz Online-Lexikon) dennoch rechnen, denn das knappe Handbuch verschweigt mehr, als es erklärt. Wer aber bereit ist, sich wirklich in die Materie hineinzuknien, der wird mit dieser anspruchsvollen Simulation viel Freude haben. Speziell die Freunde des Genre-Urahns „Red Storm Rising" finden hier eine interessante Alternative zu „Silent Hunter". (mic)



Vor dem Feuerkontroll-Center verbringt man die meiste Zeit

Hochbetrieb auf der Kommandobrücke

## Fast Attack
**(Sierra/Software Sorcery)**

Spannende, aber beinharte Tiefsee-Sim in der Tradition von „Red Storm Rising".

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *69%* |
| *SOUND* | *64%* |
| *STEUERUNG* | *75%* |
| *MOTIVATION* | *83%* |



**78%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX/33 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 1 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE 32, General MIDI |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung |

# Track Attack.

# The race game that changes everything.




die Strecken
die Hindernisse
die Gegner
die Taktik

In Track Attack wird erstmalig das neuentwickelte DTS (Dynamic Track System) verwendet. Das DTS bewirkt eine permanente Veränderung der Rennstrecke: Hügel "morphen" aus der Fahrbahn, Sprungschanzen, Schikanen oder Brücken entstehen ... und viele weitere Überraschungen warten auf Sie! DTS bedeutet: Vergessen Sie alles, was Sie bisher an Rennspielen gesehen haben!

DTS

Netzwerk-, Modem-, und Direct-Link-Option, Q-Sound, unglaubliche 3D-Graphik, 39 sich permanent verändernde Rennstrecken und ein phantastisches Gameplay - das ist Track Attack!

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

MICROPROSE

# Die Fugger II

**Das anno 1988 von Lars Martensen und Matthias Kriesell für den C64 erschaffene „Die Fugger" gilt als Ahnherr aller Wirtschaftssimulationen – für die Fortsetzung reisten die Simulanten der ersten Stunde gemeinsam mit Suflowers zurück in ein zeitgemäß aufpoliertes PC-Mittelalter.**






Die hübsche Übersichtskarte



Auf ins Gefecht




Mittelalterliche Produktion

Nach wie vor ist die Handlung in Deutschland angesiedelt, nach wie vor wird im jährlichen Rundenmodus gehandelt. Doch stehen neuerdings 15 Waren und zehn Städte zur Verfügung, um die mittelalterliche Konjunktur in Schwung zu bringen. Ziel der Produktion und des Verkaufs sind natürlich Gewinne, mit denen sich die bis zu sechs menschlichen Handelsherren in höchste politische und kirchliche Ämter einkaufen sollen. Ganz ähnlich wie bei dem Brettspiel „Risiko" kann dabei jeder Teilnehmer vor dem Start eine von 30 der Packung beiliegenden und mit drei Schwierigkeitsgraden ausgestatteten Auftragskarten ziehen – damit er weiß, mit welcher erwirtschafteten Geldsumme oder in welcher der insgesamt 40 gesellschaftlichen Positionen vom Bischof bis zum Grafen er sich als Sieger betrachten darf.

Aller Anfang ist bekanntlich schwer, insbesondere dann, wenn er wie hier aus ein wenig Klimpergeld sowie einer Niederlassung mit etwas Lagerraum besteht. Zunächst werden nun per Maus/Menü-Steuerung ein paar Arbeiter angeheuert, damit die Produktion beginnen kann. Die Menge der hergestellten Güter wird dabei jede Runde aufs neue willkürlich errechnet („Die Kornernte war dieses Jahr mäßig"…), der Verkauf vor Ort ist möglich. Viel höhere Gewinne verspricht freilich die Verfrachtung der Waren zu den anderen Städten, weshalb beliebig viele Wagen, Fesselballons, Schiffe und Tauchboote erstanden oder ersteigert werden können. Dazu benötigt man allerdings stets auch ein paar Söldner, weil allüberall von der Konkurrenz angeheuerte Banditen den Transporten auflauern. Im Falle eines Überfalles wird ein aus der schrägen Draufsicht gezeigter Kampfscreen eingeblendet, in dem die Kontrahenten automatisch und in Echtzeit aufeinander losgehen. Diese Gemetzel lassen sich jederzeit unterbrechen, um den einzelnen Recken Befehle wie „Angriff" oder „Rückzug" zu erteilen. Und natürlich kann man auch selber Räuber beauftragen und auf vorgegebenen Wegstrecken positionieren. Ganz ähnliche Actionszenen drohen aber auch, wenn man in einen Ehrenhändel verstrickt wird oder eine feindliche Niederlassung belagern will.

Wenn der Rubel dann langsam anrollt (wozu auch Bankkredite beitragen), sollte man damit beginnen, sich ein Domizil zu errichten: Aus der kleinsten Hütte kann durch nachträglichen Ausbau irgendwann ein Palast mit Gärten, Parks und Nebengebäuden werden. Eine solche Prachtvilla ist nicht nur gut fürs Renommee, sondern lockt auch heiratswillige Damen an – die erst für eine schöne Mitgift und dann für den Nachwuchs sorgen. Der wird benötigt, damit der Familienbetrieb nicht nach 20 bis 40 Runden zusammen mit dem Gründer

stirbt. Mehr als drei, maximal vier Generationen überlebt das Unternehmen jedoch so oder so nicht.

Im Sinne der Zukunftsplanung sind also rechtzeitig Direktoren zu engagieren, die sich um die Bewirtschaftung der inzwischen neu gegründeten Zweigstellen kümmern. Auch großzügige Spenden an Kirche und Staat sind der Karriere sehr förderlich, genau wie die Diskreditierung der Konkurrenz durch feingesponnene Intrigennetze mit Spionen, Attentaten etc. Wer sich für derlei Schweinereien durch Ablaßzahlungen an den Klerus der weltlichen Gerichtsbarkeit entzieht, kann guten Gewissens die hochoffiziellen Stellenangebote akzeptieren. Sie werden allerdings erst eintrudeln, wenn bereits stattliche Summen erarbeitet wurden, was wegen der überwiegend negativen Zufallsereignisse wie Brände, Seuchen usw. nicht ganz einfach ist – ein Glück, daß diese Katastrophen auch abgeschaltet werden können, denn drei Großfeuer nacheinander führen auch den Tüchtigsten in den Ruin. Oder zumindest für ein Jahr in den Schuldenturm, falls er die Bestechungsgelder für die Geschworenen nicht aufbringen kann. Und wer ganz viel Pech hat, stirbt vielleicht noch grundlos vor der Vermählung weg…

Das zynische, wenn auch komplexe Gameplay präsentiert sich in selten animierten, aber stets hübsch anzusehenden SVGA-Menüs; manchmal kommen auch eingestreute 3D-Renderfilmchen zur Aufführung. Die historisch korrekten (und ebenfalls abschaltbaren) Meldungen über die Politik des europäischen Mittelalters sowie das schön gemachte Handbuch voller Hintergrundinfos werden insbesondere den geschichtlich interessierten Spieler begeistern, und der Sound aus zeitgenössischen Flötentönen und etwas Sprachausgabe geht auch in Ordnung. Allerdings leidet die Motivation insgesamt ein wenig unter dem etwas stereotypen und nicht eben simplen Handlungsablauf, den unpräzisen Statistiken und der nicht immer komfortablen Steuerung. Trotzdem: Den zahlreichen Freunden solcher Simulationen wie „Hanse – Die Expedition" oder „Der Patrizier" haben die neuen alten Fugger eine ganze Menge zu bieten! (md)



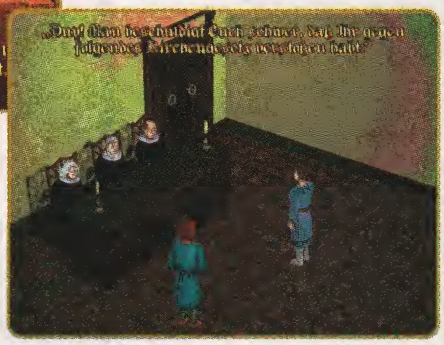

**Preiset den Herrn**



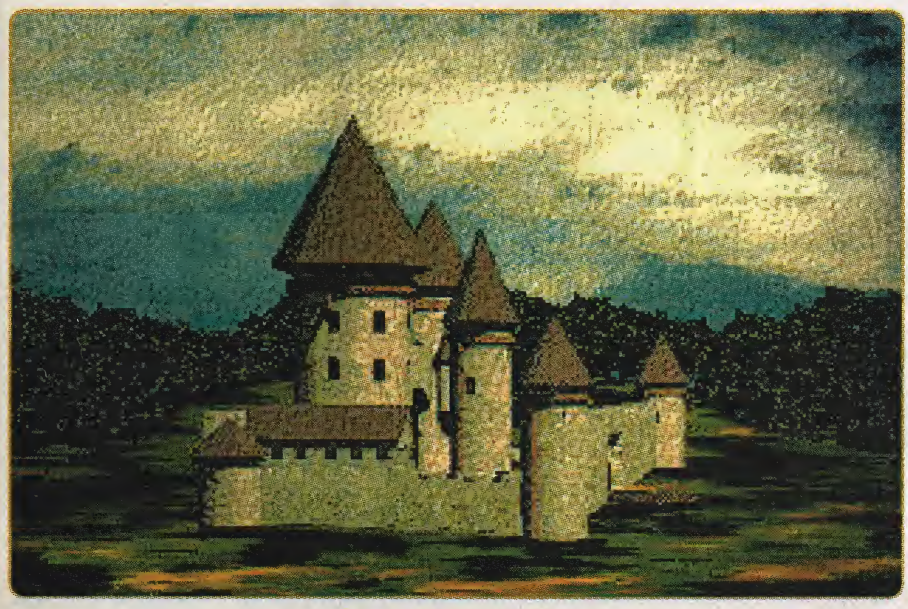
**Wer bietet mehr?**




**Ein abgekartetes Spiel**



**Das Ehrengericht tagt**



**Hier herrscht der Fugger**

## Die Fugger II
**(Sunflowers)**

**Die modernisierte PC-Neuauflage des Handelsklassiker vom C64.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *64%* |
| *SOUND* | *68%* |
| *STEUERUNG* | *68%* |
| *MOTIVATION* | *74%* |



**72%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX/33 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 10 -56 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA in wahlweise 256 o. 32.768 Farben |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE 32, Roland LAPC-1, Mozart Wavetable |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett deutsch |

# Leserbriefe




**Ein letztes Mal falle ich heute über Eure Zuschriften her, dann geht's auf Kurzurlaub in die Spukvilla meines Kumpels Caspar. Ja, auch Gespenster brauchen Urlaub – was die oft gehörte Frage beantwortet, wozu es eigentlich unsere Doppelausgaben braucht.**

## VERRAMMELTE FENSTER

Drei Ausgaben Herstellerumfrage zu „Win 95", drei Ausgaben lang habe ich mich einerseits halb totgelacht über diese teils blinden Aussagen und war andererseits auch etwas enttäuscht. Da wird geschrieben: „Man kommt um Win 95 nicht herum." Dieser Satz sagt doch alles! Das System ist bescheuert, aber Microsoft schmeißt es mit Gewalt auf den Markt, also wird's halt gekauft. Das klingt schon sehr nach Beeinflussung der Gehirnzellen, um es mal ganz direkt zu sagen.
Ich habe Euch schon öfter geschrieben, daß ich „Win 95" zum Kotzen finde und nicht einsehe, für solch ein miserables System mein perfekt laufendes DOS und OS/2 kaputtzumachen. In meinen sieben Jahren als PC-Besitzer hat sich eine recht gute Auswahl an Spielen angesammelt – zwar warte ich schon noch seit längerem auf „Civilization II", aber wenn es das nur für „Windows" gibt, dann hat MicroProse eben einen Käufer weniger. In diesem Sinne liegt dem Brief auch ein Kündigungsschreiben für mein Abo bei: Wenn Eure Leser Euch „Win 95"-Fanatikern folgen wollen, dann sollen sie das, aber nicht mit mir! Ich werde unterdessen versuchen, in meinem recht großen AntiWin-Bekanntenkreis eine Briefkampagne an die Hersteller zu starten, auch wenn es nicht allzuviel bringen dürfte.
befürchtet Steffen Geiger aus Schriesheim.

*Wenn einem die Nachricht nicht paßt, erschießt man am besten den Boten – das hat schließlich Tradition, nicht wahr? Anders gesagt: Jetzt wären also wir daran schuld, daß Dir die Ergebnisse unserer Hersteller-Umfrage zu „Win 95" nicht gefallen. Zumal von Fanatismus unsererseits kaum die Rede sein kann, schon eher von durchaus diversierter Berichterstattung. In der Tat blickt nämlich längst nicht jeder Joker-Redakteur mit ungetrübter Begeisterung durch die 95 neuen Fenster, auch wenn von einem „miserablen (Betriebs-) System" ebenfalls kaum die Rede sein kann. Doch macht es ohnehin wenig Sinn, sich neuen Entwicklungen gegenüber zu sperren. Erst recht nicht, wenn sie auf derart breiter Basis akzeptiert werden, wie unsere Umfrage eben gezeigt hat.*
*Viel Glück in der Wagenburg, Dein Ghost*

## NOCH MEHR VERRAMMELTE FENSTER

Ich habe mit Interesse Eure Interviews mit den verschiedenen Softwareherstellern über das schlechteste Betriebssystem aller Zeiten gelesen und muß sagen, daß es mir ein absolutes Rätsel ist, warum so viele Programme mittlerweile für eben diese Benutzeroberfläche (was anderes ist „Windoof 95" nämlich nicht) geschrieben werden. Wenn Ihr mal OS/2 zum Vergleich heranziehen würdet, dann würdet Ihr Euch wundern, was unser guter alter Bill Gates alles abgekupfert hat – und das auch noch verdammt schlecht. Das einzig Positive an dieser Software ist die Spieleunterstützung!
Ich habe „Win 95" momentan installiert, um es mir mal anzuschauen, und werde wieder auf OS/2 umsteigen, sobald diese E-Mail abgeschickt ist. Es ist nämlich unglaublich, wie oft mir das Teil schon abgestürzt ist, wie oft ich den Rechner neu starten mußte, wieviel Software total miserabel läuft und wie besch... der Hardware-Assistent arbeitet!
schimpft Oliver Wanders aus dem Internet.

*Mag „Win 95" in Deinen Augen auch „das schlechteste Betriebssystem aller Zeiten", mag die Spieleunterstützung „das einzig Positive" daran sein – genau auf sie kommt es für uns letzten Endes halt an. Und das wird wohl oder übel auch für Dich und Steffen gelten, falls Ihr zukünftig nicht vom Software-Nachschub abgeschnitten sein wollt. Und seien wir doch mal ehrlich: Hieß es nicht auch schon seit Jahren, DOS sei nur veralteter Müll, „Windows 3.x" ohnehin Mist und „OS/2" eine Fehlgeburt? Am Ende muß man nehmen, was man kriegt, und da ist „Win 95" nicht das Schlechteste. Denn wenngleich es offenbar einzelne Hardware-Konfigurationen gibt, die hier erhebliche Probleme verursachen, hat der praktische Betrieb innerhalb der Redaktion doch gezeigt, daß Abstürze und andere Ärgernisse eher ab- denn zugenommen haben. Wenn wir dem neuen Betriebssystem jetzt noch eine Warmlaufphase bis zur nächsten Version zugestehen (wie man das in solchen Fällen einfach machen muß), dann ist der ganze Zwist hoffentlich bald Schnee von gestern.*
*In versöhnlicher Urlaubsstimmung, Dein Ghost*

## IM BANNE DES JOKERS

Ich hätte da eine kurze Anmerkung zum Brief von Jens Fragezeichen aus der Ausgabe 3/96. Warum kauft er sich eigentlich überhaupt noch den PC JOKER, wenn er ihm doch zu teuer ist? Ich will es Euch sagen (und Jens soll es ruhig zugeben): Der Joker hat auch ihn in seinen Bann gezogen, und er kann nicht mehr leben ohne ihn! Tja, der Joker zieht halt jeden in seinen Bann, man kann nichts dagegen machen...
erläutert uns Rouven Schüler aus dem Internet das Joker-Mysterium.

*Wie wahr: Selbst ich kann nicht mehr ohne den Joker leben, dabei bin ich doch schon längst tot! Derzeit zieht es mich allerdings nicht in seinen Bann, sondern in den Urlaub...*
*Gebannt, aber entspannt, Dein Ghost*

## DER TERMINATOR

Auf der Begleit-CD zum Heft 3/96 war das sehr gute Terminal-Programm „Terminate", für das ich mich gerne registrieren lassen würde. Leider ist die angegebene Firma Mediacom dafür aber nicht mehr zuständig und konnte mir auch keine Auskunft geben, wer dies nun ist – könnt Ihr's?
will Thomas Roigk aus Hohenleipisch wissen.

*Wir können: Die Vollversion gibt es zur kommerziellen Nutzung für 119,– DM und zum privaten Gebrauch für 89,– DM in Dänemark. Man wende sich an...*
*DAN BBS APS*
*Kastanie Allee 14*
*2620 Albertslund*
*Denmark*
*Gruß an Dich und alle übrigen Terminatoren, Dein Arnold Schwarzenghoster*

## ABGEKARTETES SPIEL

Als begeisterte „Magic"-Zockerin habe ich mich sehr gefreut, als ich zum ersten Mal davon hörte, daß bei MicroProse eine Computerspiel-Version dieses tollen Games in Arbeit sei. In den letzten Monaten schien es dann auch langsam konkret zu werden, aber seit einiger Zeit hört man gar nichts mehr davon. Hoffentlich ist das Projekt nicht eingestellt worden?
fürchtet die internette Isabell Hagen.

*Keine Sorge, aufgeschoben ist nicht abgebogen: „Magic – The Gathering" soll nunmehr im Juni erscheinen – in der nächsten Ausgabe ist also mit einem*

*Test der Digiversion des TC-Bestsellers zu rechnen. Apropos, hast Du schon die schicke neue Joker-Box für Trading Cards im Shop entdeckt?*
*Mit Beschwörung eines Grußes, Dein Ghost*

## DER ZEITMESSER

Ich hätte eine Anregung zu Eurem qualitativ hochwertigen Magazin: Aus Euren Spieletests geht zwar hervor, daß für die Motivationsnote mitentscheidend ist, wie lange es dauert, bis man ein Game durchgespielt hat, allerdings vermisse ich Angaben dazu, wieviel Zeit man durchschnittlich investieren muß, damit man überhaupt erst mal sinnvoll spielen kann. Einige Simulationen sind ja beispielsweise erst dann spielbar, wenn man sich wirklich mal ein Wochenende dransetzt…
Ich betrachte mich als Durchschnittsuser und will aufgrund meines Berufes und des damit verbundenen Zeitmangels einfach mal hin und wieder ein kleines Spielchen einlegen; Programme mit hoher Einarbeitungszeit nützen mir also nicht so furchtbar viel. Sicher gibt es in unserer hektischen Zeit noch viele andere Leser, die eine entsprechende Angabe begrüßen würden.
glaubt Thorsten Wiefel, aus Zeitmangel via Internet.

*Die Zeit mag für eine derartige Angabe reif sein, es fragt sich nur, ob wir es auch sind. So arbeiten hier im Verlag natürlich Spiele-Profis – soll man also auf unsere Einarbeitungszeit noch was draufschlagen? Und wenn ja, wieviel? Wie ist mit „nackten" Pressetestmustern ohne Handbuch zu verfahren? Und wie hilfreich wären letzten Endes grobe Hinweise wie „Ein Wochenende", „Mehrere Stunden" oder „Wenige Minuten"? Kurzum: Was meinen die übrigen Leser dazu?*
*Rat-, aber auch zeitlos, Dein Ghost*

## SOMMER, STRAND & SPIELEFLUT

Eigentlich ist es schon komisch: Bisher hatten wir immer eine Softwareflaute im Sommer und eine Softwareflut zu Weihnachten. Dieses Jahr habe ich aber den Eindruck, als würden wir momentan immer noch auf der Weihnachtswelle schwimmen, und wenn ich mir so anschaue, was noch alles angekündigt ist, dann wird es mir um den Sommer auch nicht bange. Bilde ich mir das jetzt vielleicht bloß ein, oder stimmt es wirklich?
wundert sich Thomas Krüger aus CompuServe.

*Noch ist der Sommer ja nicht richtig da, und noch zählt Klasse mehr als Masse. Aber wie sagt der große bayerische Monarch Kaiser Franz: Schaun mer mal. Es zählt bereits die Sommersprossen, Dein Ghost*

## ANSCHLAG GENEHMIGT!

Wer ist eigentlich dieser Typ mit der Ghaddafi-Frisur, der immer die erste Seite des Besserwissers unsicher macht?
raunzt Helmut Wienand aus AOL.

*Das ist Ga-Daffy Duck alias Ole Albers.*
*Dein Ghost alias Dr. Sommer*

## DIE LÖSUNG

Hallo, Ghost, das mit der Rasierklinge zum Ablösen der Cover-CD meint Ihr doch wohl hoffentlich nicht ernst? Es gibt doch viel bessere und einfachere Wege, die Scheibe loszueisen! Man braucht z.B. lediglich einen Fön: Nun klappt man die Titelseite auf und erhitzt von hinten die Stelle, an der die CD festgeklebt ist. Nach kurzer Zeit läßt sie sich ohne Rückstände oder Risse abziehen, was ja wohl wesentlich einfacher und ungefährlicher ist als die Schnitzelei mit Rotbart Rostfrei. Dasselbe Verfahren kann man übrigens auch beim Öffnen der eigentlichen Tasche verwenden, und schon hat man eine unbeschädigte CD, eine unbeschädigte CD-Hülle und einen unbeschädigten PC-JOKER!
strahlt Thorsten Hessler aus Grönberg.

*Hiermit schlage ich Dich für den Nobelpreis vor, Du nobelster aller Noblen: Mit heißer Luft können nämlich auch meine Kollegen sehr viel besser umgehen als mit scharfen Klingen!*
*Dein Gebläse-Ghost*


INFOGRAMES multimedia präsentiert

Sprechen Sie mit Ihrem Computer

erlernen Sie in der Unterhaltung mit Ihrem Computer spielerisch und schnell eine neue Sprache



inklusive Mikrofon

**Der neue Weg zum Erlernen einer Sprache.** Das neuartige ***Multimedia Sprachen Lernen Plus*** kann sich mit seiner automatischen Spracherkennung nicht nur richtig mit Ihnen unterhalten, es korrigiert Sie auch geduldig. So können Anfänger und Fortgeschrittene von 9 bis 99 Jahren durch den Dialog mit dem Computer schneller und intensiver lernen. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Themenbereiche werden durch mündliche und schriftliche Spielformen unterhaltsam vermittelt.

**in den Sprachen: Englisch, Französisch, Spanisch und Deutsch.**




Auf **CD-ROM** für **PC**

Windows 95

Im guten Fachhandel erhältlich

Infogrames Entertainment GmbH

INFOGRAMES ENTERTAINMENT

...e, dalheimer, hackethal und partner, köln.

## DAS EI DES KOLUMBUS

Im März habt Ihr mal geschrieben, daß Ihr keine alten Hefte nachdrucken wolltet, damit die Sammlerpreise stabil bleiben. Was haltet Ihr von allen schlauen Geistern verlassenen Schreiberlinge denn von der Idee, diagonal über das Titelblatt einen „Nachdruck"-Hinweis anzubringen? Jeder kann seine Sammlung dann erweitern, und trotzdem bleiben die Sammlerpreise konstant!
verabschiedet sich immer hilfsbereit Harry Stiehl aus Langenfeld.

*Nette Idee, aber jetzt mal im Ernst: Der Nachdruck älterer Ausgaben verbietet sich aus schieren Kostengründen. Da die Hefte dann naturgemäß nur in sehr geringer Auflage (nach-) gedruckt werden könnten, würden sie praktisch unbezahlbar – wie Dir jeder bestätigen wird, der schon mal Visitenkarten in Auftrag gegeben hat.*
*Mit nachdrücklichen Grüßen, Dein Ghost*

## AUFRÜSTUNG UM JEDEN PREIS?

Als Besitzer eines 486 DX/2 gehört man heutzutage ja schon fast zu den Underdogs, an und für sich benötige ich also einen neuen Rechner oder wenigstens eine durchgreifende Aufrüstung. Andererseits spricht sich meine Geldbörse vehement dagegen aus, und irgendwie sehe ich es auch nicht recht ein, mir alle naslang neue Hardware für teures Geld zuzulegen. Gibt es nicht irgendeine Möglichkeit, die mir zu mehr PS unter der Abdeckhaube verhilft, andererseits aber deutlich unter 500,– DM kostet?
hofft Jonathan Bauer aus dem CompuServe.

*Tja, vielleicht gibt es die in Deinem Fall ja tatsächlich: Wirf doch mal einen Blick in den aktuellen Cocktail.*
*Prost, Dein Ghost*

## KEIN DREAMTEAM

Aus dem Testbericht zu „Teamchef" ließ sich leider nicht klar ersehen, ob die wahrscheinlich nicht originalgetreuen Spielernamen editierbar sind. Das wäre für mich nämlich ein wichtiges Kaufkriterium!
gesteht Geza Miler aus dem CompuServe-Netz.

*Schlechte Nachrichten: Der Teamchef hat leider keinen Editor im Team.*
*Dein Teamgeist*

## DIE BRANCHEN-FIBEL

Vor einiger Zeit hatte ich mal echt Probleme, weil ich das Game einer Firma kaufte, die ich hier besser nicht nennen will. Das Ding war nämlich leider im Eimer, und es kostete mich viel Mühe, Porto und Nervenkraft, die Kollegen vom deutschen Vertrieb dieser Company dazu zu bringen, mir die kaputte CD in eine funktionierende umzutauschen (der Händler stellte sich übrigens noch viel sturer – an mir wird der nichts mehr verdienen). Als fast ebenso schwierig erwies es sich allerdings, diesen deutschen Vertrieb überhaupt erst mal ausfindig zu machen; erst ein Anruf bei Eurer Hotline brachte den Erfolg. Schönen Dank übrigens. Doch langer Rede kurzer Sinn: Könntet Ihr nicht mal eine Liste abdrucken, welche Softwarehersteller jetzt eigentlich in Deutschland mit welchen Distributoren zusammenarbeiten?
bittet uns Lars Petersen aus Kiel.

*Tja, solche Listen haben wir tatsächlich schon mal gelegentlich für den internen Gebrauch erstellt, nehmen jedoch seit geraumer Zeit entnervt Abstand davon: Derlei Verhältnisse ändern sich schneller, als Joe sein Hemd wechselt! Ersatzweise kann ich Dir die Service-Seiten im INSIDER empfehlen, wo Du jede Menge Telefonnummern von Softwareherstellern bzw. Vertrieben findest.*
*Dein listiger Ghost*

## TIEFAUSLÄUFER ÜBER DEN ALPEN

Vor zwei Wochen kaufte ich mir „Wing Commander III" und war hellauf begeistert. Nun würde ich mir gerne die beiden ersten Teile inklusive der Mission-Disks besorgen, scheitere aber immer wieder kläglich: Hier in Österreich ist es sowieso unmöglich, ältere Software zu bekommen, und wenn ein deutscher Versandhändler wenigstens den zweiten Teil noch im Sortiment hat, dann darf man Gift darauf nehmen, daß er nicht nach Österreich liefert!Vielleicht könnt Ihr mir weiterhelfen? Oder Eure Leser? Natürlich übernehme ich alle Versandkosten…
verspricht Wolfgang Krebl, Mühlgasse 19, A-8502 Lannach bei Graz.

*Normalerweise würde ich Dir ja den Weg über die Kleinanzeigen empfehlen, aber weil bald Urlaub ist, Du bereits so viel leiden mußtest und wir außerdem die deutsch-österreichische Freundschaft stärken wollen, hab´ ich Deine Anfrage bezüglich der Leser einfach mal als Einverständnis zum Adressenabdruck interpretiert. Der Rest ist Völkerverständigung…*
*Egalité, Fraternité, Pfefferminztee, Dein Ghost*

## DAS SIXPACK

1) Wißt Ihr schon Näheres zu „Lands of Lore 2", auf das ich nun schon seit Jahren vergeblich warte?
2) Was haltet Ihr von der Idee, eine Programmiererseite oder ähnliches im PC JOKER zu bringen, auf der dann auch Leser ihre Tips austauschen könnten?
3) Ich würde mich sehr über ein Special zu alten Rollenspielklassikern freuen (z.B. „Wizardry 7", „Ultima 7" oder „Lands of Lore"), da dieses Genre in letzter Zeit leider nicht sehr häufig mit Nachschub versorgt wird.
4) Ein DOS-Installer wäre auf der Total-CD meiner Meinung nach praktischer, da von dort aus auch DOS-Spiele direkt gestartet werden könnten.
5) Wie oft pro Tag muß Ghost seine Ketten ölen?
6) Wie reich ist Michael wirklich?
löchert uns Andreas Dornbusch aus dem Internet.

*1) Jüngste Herstellermeldungen lassen verlautbaren, daß die zweite Lore im Herbst durchs Land rollen wird.*
*2) Der Idee einer Programmiererseite stehen wir als Spielemagazin eher skeptisch gegenüber, dafür gibt es wohl geeignetere Medien als den Joker.*
*3) Die Idee eines Rolli-Specials gefällt uns hingegen gerade in diesen Zeiten recht gut, sie wird daher auch bereits eifrig diskutiert.*
*4) Auch bezüglich des DOS-Installers teilen wir Deine Meinung – weshalb es einen solchen inzwischen ja auch gibt.*
*5) Geölte Ketten mögen am Fahrrad eine gute Sache sein, widersprechen jedoch jeder gespenstischen Tradition: Schauriges Quietschen untermalt trefflich die Forderung nach Gehaltserhöhung oder einem zusätzlichen Urlaubstag pro Jahrhundert!*
*6) Michael ist so reich, daß es reichlich reicht. Reicht das?*
*Dein Reichsghost*

## EIN REQUIEM FÜR ROLLIS

Daß es in Amerika schlecht um Rollenspiele steht, wie Ihr in Eurem letzten Heft schreibt (siehe Interview mit SSI-Boß Chuck Kroegel bzw. Pro & Contra), wundert mich nicht, und Chucks Vermutung, dies würde mit dem Aufkommen der 3D-Ballerdungeons zusammenhängen, halte ich für absolut zutreffend. Was ist von Leuten auch anderes zu erwarten, die mit Konsolen großgeworden sind, auf denen es ohnehin kein einziges vernünftiges Rollenspiel gab? Jetzt haben sie einen PC und zocken natürlich am liebste doome Actiongames. Was übrigens ein bezeichnendes Licht auf die Unhaltbarkeit bundesdeutscher BPS-Entscheidungen wirft, aber das nur am Rande…
Wichtiger scheint mir in dem Zusammenhang jedoch, daß ich die Zukunft des Rollenspiels auch in Deutschland alles andere als rosig sehe: Man wird sicherlich auch hier bald endgültig auf den Präsentations-Zug aufspringen und ebenso gefällige wie leichtgewichtige Quasi-Filme anbieten. Schade, aber ich fürchte, hier muß ich Mick recht geben – auch wenn mir's gar nicht paßt!
ärgert sich Lothar Möller aus dem Internet.

*Auch wenn ich den Querverweis auf die BPS in diesem Zusam-*

*menhang nicht recht verstehe, würde ich das Ende des Abendlandes doch noch nicht ganz so nah wähnen: Rollenspiele sind eines der traditionsreichsten Genres überhaupt und als solches wohl nicht so leicht umzubringen – auch nicht vom derzeit nicht nur unter den englischen Herstellern grassierenden Renderwahns. Ich glaube vielmehr, daß es auch hier wieder zu einer Renaissance kommen wird, so wie es zu jeder Zeit mal mehr, mal weniger angesagte Genres gegeben hat.*
*Stets optimistisch, Dein Ghost*

## EIN LOB DER TELEKOMMUNIKATION

Nachdem Ihr als einzige meine Fragen vom letzten Schrieb beantwortet habt, muß ich Euch wirklich mal ein ganz großes Lob aussprechen: Ihr gehört zu den wenigen Redaktionen, die überhaupt auf E-Mails reagieren! freut sich Student IA von der FH Wedel aus dem Internet.

*Ich gehe mal zwanglos davon aus, daß Du mit „Ihr" mich meinst – im (durchaus angebrachten) Pluralis majestatis. Ja, Ihr Studenten wißt einfach noch, was sich gehört. So wie wir.*
*Seine Hoheit, Ghost XIV*

## URLAUBSGRÜSSE & ANSICHTSKARTEN

...schicke ich grundsätzlich nur meinen nächsten Verwandten (Weingeist, Geist der Vernunft und Ludwig XIV), doch dürft auch Ihr mit einem persönlichen Gespensterbrief aus meiner Feder rechnen, wenn Ihr mir schreibt. Allerdings nur, wenn Eure Anregungen und Fragen nicht interessant genug waren, um sie demnächst hier auf diesen Seiten in aller Öffentlichkeit zu beantworten. Und selbst dann nur, wenn Ihr RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Anwortscheine) beigelegt habt und Euer Absender zu entziffern war. Mit gewissen Einschränkungen gilt das auch für E-Mail, denn auf diesem Wege können leider keine Abo- und Shop-Wünsche, Teilnahmen an Preisausschreiben oder ähnliches bearbeitet werden. Damit wünsche ich mir nun einen schönen Urlaub und Euch viel Spaß beim Abpausen der folgenden, teils wunderhübsch emaillierten Adressen!

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

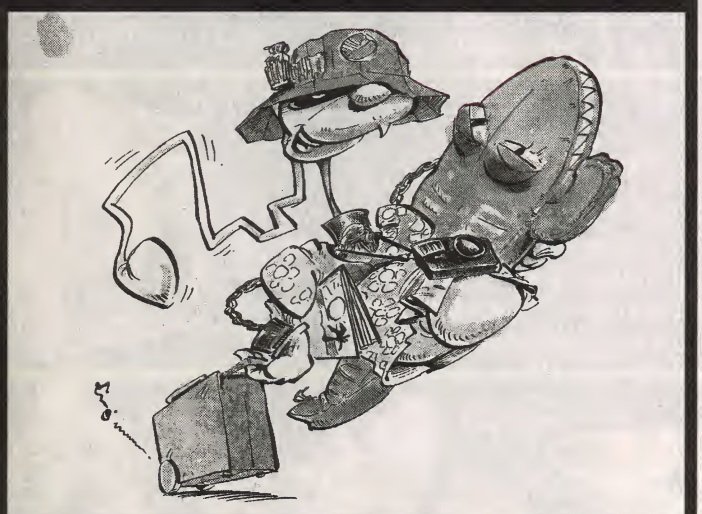
**E-MAIL COMPUSERVE:**
**100332,322**

**E-MAIL INTERNET:**
**100332.322@compuserve.com**

**ODER**
**joker mags@aol.com**

**E-MAIL AOL:**
**joker mags**

**E-MAIL T-ONLINE:**
**089463700**




**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** |
| **Bestseller Games4: Indy 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 |
| Cäsar 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. | 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** | **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 - Hüter des | DV | 85.77 | 85.77 | **Rebel Assault 2** | **DV** | | **85,77** |
| Das Amt | DV | | 98.97 | **Ring der Nibelungen** | **DV** | | **72.57** |
| Delta V | EV | 79.17 | | Rise 2 Resurrection | DV | | 85,77 |
| 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 Siedler 2** | **DV** | | **79.17** | Steel Panthers | DA | | 72.57 |
| **Die Siedler** | **DV** | | **32.97** | Strike Commander | DA | | 39.57 |
| Die total verrückte Rallye | DV | | 32.97 | System Shock enhanced | DV | | 26.37 |
| Dime City | DV | | 79.17 | **T.F.X EF 2000** | **DV** | | **85,77** |
| **Discworld** | **DV** | | **79,17** | Talismann | DV | | 85.77 |
| Dragonsphere | DA | | 32.97 | Teamchef | DV | | 85,77 |
| DSA2 - Sternenschweif | DV | 79.17 | | **Terranova** | **DA** | | **79,17** |
| **Earth Worm Jim** | **DA** | | **65.97** | The 11th Hour | DV | | 92.37 |
| Evasive Action | DV | 65.97 | | **The Dig** | **DV** | | **79,17** |
| Fade to Black | DV | | 85.77 | Thunderhawk 2 | DV | | 79.17 |
| Fields of Glory | DV | | 39.37 | Thunderscape | DA | | 72.77 |
| Fifa Soccer 96 | DV | | 79.17 | Time Gate - Knight's Chase | DV | | 92.37 |
| Flight of the Amazon Queen | DV | 72.57 | 79.17 | Top Gun - Fire at will | DV | | 85,77 |
| **Frankenstein** | **DV** | | **92.37** | Touche - 5th Musketeer | DV | | 72,57 |
| Fußball Total | DV | 65.97 | 79.17 | Turrican 2 | DV | | 59.37 |
| **Grand Prix 2** | **DV** | | ***92.37** | Ufo: Enemy unknown | DA | 39.57 | 39.57 |
| **Grand Prix Manager** | **DV** | | **85.77** | Virtual Pool | DA | | 92.37 |
| Hand of Fade | DV | | 36.27 | Warcraft 2 | DV | | 79.17 |
| Hanse - Die Expedition | DV | 39.57 | | Warhammer | DV | | 65,97 |
| **Hardball 5** | **EV** | | ***85.77** | Willi Lemkes Fußballman | DV | | 72.57 |
| Heimdall 2 | DA | | 79.17 | William Shatner's Tek War | EV | | *72.57 |
| Hi Octane | DA | | 92.37 | **Wing Commander 4** | **DV** | | **98.97** |
| History Line 1914-18 Clas | DV | | 29.95 | X-Wing enhanced | DV | | 72.57 |
| **Hugo 3** | **DV** | | **79.17** | Zorro | DV | | 65.97 |
| Indy Car 2 | DA | | 79.17 | | | | |

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**

# Weil Greenwood Euch MAG!!!

# DIE MAG-COMPETITION: STARLIGHT EXPRESS

**Der Bahnsteig ist noch völlig offen, aber das Ziel der Reise steht bereits fest: Anläßlich der neuen Verlagssim „MAG!!!" lädt Greenwood den Hauptgewinner dieses Wettbewerbs mitsamt Begleitung zu Andrew Lloyd Webbers Hit-Musical „Starlight Express" nach Bochum ein – MAGnifico!**

Wer also gemeinsam mit Freund oder Freundin eine Show der Sonderklasse (für das auf Rollschuhen vorgetragene Fantasy-Spektakel „Starlight Express" wurde eigens eine Halle umgebaut) erleben will, der liest auf dieser Seite goldrichtig – wer alles über „MAG!!!" und damit den Anlaß dieses Wettbewerbs lesen will, der schlägt einfach den Test in der letzten Ausgabe nach. Hier gibt es aber nicht nur den schicken Kurztrip inklusive Anreise und Hotel für zwei zu gewinnen, sondern auch zwei Hexspeed-CD-RÖMer für Euren PC! Dazu zwei 16-Bit-Soundkarten und die freie Software-Auswahl: entweder ein Exemplar der launigen Wirtschaftssimulation „MAG!!!" oder „ranSoccer", „ranTrainer 2" oder die feine „Sim Box" mit den Programmen „ranTrainer", „Der Planer" und „Mad TV" – selbstredend alles auf CD-ROM. Ohne die korrekte Antwort auf eine kleine PREISFRAGE bleibt Ihr allerdings auf alle Fälle daheim, und zwar ohne neue Hard- und Software. Denkt also gut nach, und dann sagt uns...

## WOFÜR STEHT DER TITEL „MAG!!!" EIGENTLICH?

Kenntnisse der englischen Sprache, des (digitalen) Verlagswesens und neudeutscher Abkürzungen mögen hilfreich sein, der Rechtsweg ist es gewiß nicht – weil ebenso ausgeschlossen wie die Mitarbeiter von Greenwood und des Joker Verlags hinsichtlich der Teilnahme. Als Einsendeschluß haben wir den 28. Mai 1996 festgelegt, einen Reisetermin für den Hauptgewinner dagegen noch nicht. Das folgt dann in persönlicher Absprache und in Abstimmung mit seinen/ihren persönlichen Wünschen. Ihr habt also über Pfingsten Zeit, um in aller Ruhe Eure Postkarten zu bemalen. Um bei der Verlosung dabeizusein, pinselt Ihr das gesuchte Lösungswort darauf, einen leserlichen Absender sowie folgende Adresse:

## DER HAUPTTREFFER

**Zwei Karten zum Mega-Musical „Starlight Express" inklusive Zugfahrt und Doppelzimmer in einem Bochumer Hotel. Achtung: Zumindest ein Volljähriger sollte an der Reise teilnehmen.**

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

## DIE CD-RÖMER

**Auf dem zweiten und dritten Rang warten je ein sechsfach schnelles CD-ROM-Laufwerk für Euren PC!**



## DIE SOUNDKARTEN

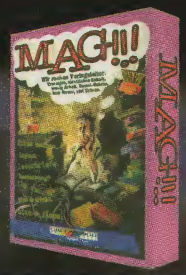
**Die Musik spielt bei diesem Wettbewerb nicht nur auf dem ersten Platz, denn für den vierten und fünften im Bunde gibt es je eine klangvolle 16-Bit-Soundkarte!**



## DIE FREIE WAHL

**Mehr als nur Trostpreise sind die CD-Spiele auf den Rängen sechs bis zehn – denn Ihr habt die Wahl zwischen der neuen Verlagssim „MAG!!!", „ranSoccer", „ranTrainer" und der „Sim Box", einem Sampler mit gleich drei populären Games! Also gebt bitte für den Fall des Falles Euren Wunschgewinn an.**



## POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? Bis zu 200 Spieler in einem Spiel!



- **Fantasy** - Legends, Epic
- **Science Fiction** - CTF 2187
- **History** - World Conquest

Beispiel: **LEGENDS** simuliert eine Welt mit Städten, Ruinen, Monstern, vielen Rassen und Religionen, 300 Zaubersprüchen, Schätzen und vieles, vieles mehr. Also Gratisinfo anfordern oder Regelwerk um 350.- ÖS bestellen und **10** Runden lang kostenlos hineinschnuppern.

**SSV Klapf-Bachler OEG, PF 1205h**
**A-8021 GRAZ, ☎ 0316/919327**
**Fax 910318, BBS 9193274**

## Nicht genug

*Lesen, Schreiben, später eine Ausbildung und Arbeit: Kinder brauchen Zukunftsperspektiven dort, wo sie leben. Auch in den Ländern der Dritten Welt. Deshalb bedeuten MISEREOR-Projekte mehr als eine Schale Reis. Sie gehen der Armut auf den Grund. Die Menschen nehmen die Zukunft selbst in die Hand. Das ist es, was Hilfe wirkungsvoller macht.*



Foto: MISEREOR/KNA

Coupon

*Bitte schreiben Sie mir: Was kann ich mit MISEREOR gegen die Ursachen der Armut tun?*

*Name, Vorname*

*Straße, Nr.*

*Plz, Ort*

*MISEREOR, Postfach 1450, 52015 Aachen*

**MISEREOR**
*wirksamer helfen*
Postbank Köln 556-505



Khadija hat 16 Monate lang Lepramedikamente eingenommen. Das hat 50 DM gekostet. Jetzt ist Khadija geheilt.

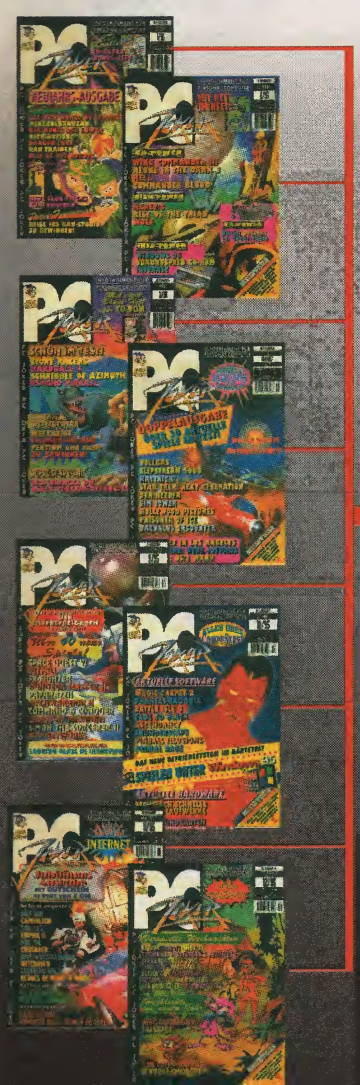
Mit Ihrer Spende könnte es noch mehr Khadijas geben.

Spendenkonto
**9696**
Städt. Sparkasse Würzburg

DAHW
Deutsches Aussätzigen-Hilfswerk e.V.

Ein medizinisches und soziales Hilfswerk

Nähere Informationen 97067 Würzburg



# 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!

# TOP Job

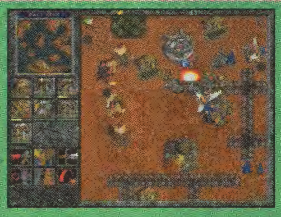
## DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

### Lesercharts



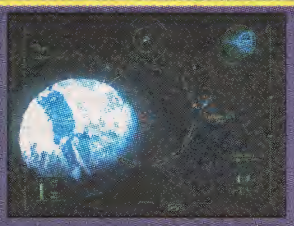
1. (5) BUNDESL. MAN. HATTR.
2. (2) TIE-FIGHTER
3. (–) SIM CITY 2000
4. (1) BIING!
5. (4) X-WING
6. (7) COLONIZATION
7. (9) WORMS
8. (–) DSA 2: STERNENSCHWEIF
9. (3) CIVILIZATION
10. (6) PSYCHO PINBALL

### Lesercharts: CD-ROM



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

### Business Charts: CD-ROM



1. (–) WING COMMANDER IV
2. (1) WARCRAFT 2
3. (–) FIFA SOCCER 96
4. (2) REBEL ASSAULT II
5. (3) ALBION
6. (5) COMMAND & CONQUER
7. (9) NEED FOR SPEED
8. (6) PANZER GENERAL 2 (ALLIED GENERAL)
9. (–) GABRIEL KNIGHT 2
10. (–) TOP GUN – FIRE AT WILL

### Business Charts



1. (1) DAS DSCHUNGELBUCH
2. (3) WORMS
3. (4) BIING!
4. (–) PSYCHO PINBALL
5. (2) RALLYE CHAMPIONSHIPS
6. (7) CRUSADE
7. (–) INORDINATE DESIRE
8. (5) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
9. (10)CARIBBEAN DISASTER
10. (8) BUNDESL. MAN. HATTR.

### Joker Personal Tops

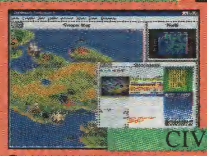
**JOE**



SPACE BUCKS



**MANFRED**





CIVILISATION II

**MARKUS**





BIG RED RACING

**MARTIN**





KINGDOM O´MAGIC

**MAX**





GRAND PRIX 2

**MICK**





SILENT THUNDER

**OLE**





DER DRUIDENZIRKEL

**RICHY**

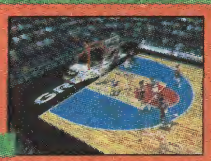




WING COMMANDER IV

**STEFFEN**





NBA LIVE 96

**Rechtzeitig zur ersten Doppelausgabe des Jahres habt Ihr die Charts noch mal so richtig durchgeschüttelt – die Neuplazierungen bleiben ja nun auch für zwei Monate einzementiert, da konnte das gewiß nicht schaden.** Den „Bundesliga Manager Hattrick" von Software 2000 kann allerdings nichts erschüttern, er hat es sich trotz (oder gerade wegen) seines Alters auf dem Spitzenplatz Eurer Disk-Liste bequem gemacht. An vorderster Front Eurer CD-Favoriten ist mittlerweile das nagelneue „Warcraft 2" in Deckung gegangen, doch mußte Blizzard gleichzeitig mit diesem Blitzstart die Top-Position an der Ladenkasse für Origins Space-Oper „Wing Commander IV" räumen. Aber daß hier auch und gerade der vierte Akt den Beifall des Publikums finden würde, war ja zu erwarten. Ebenfalls nicht ganz unerwartet kommt, daß die Disk-Käufer sich nach wie vor mehrheitlich für Virgins „Dschungelbuch" entscheiden – denn das tun sie nun ja schon seit Monaten… Aber wie soll sich entscheiden, wer die nette Versoftung von Deutschlands beliebtestem Disney-Film schon besitzt? Nun, vielleicht hilft hier ein Blick auf die aktuellen Lieblinge der Joker-Redakteure weiter. Und wenn auch das nichts nützt, dann versucht es doch einfach mal mit Glück. Wir verlosen nämlich

**1 x Thexder (Win 95)**
**1 x Shivers**
**1 x Mechwarrior 2 (Win 95)**

unter allen, die uns ein Kärtchen mit ihren derzeitigen Spiele-Favoriten schicken. Die Anzahl der Nennungen spielt dabei keine Rolex, nur wenn sie nicht nach CD- und Diskversionen sortiert sind, lacostet Euch das die Chance auf eine Teilnahme. Damit der Briefträger dann seinen Job ordnungsgemäß erledigen kann, fehlen noch ein leserlicher Absender (an den wir im Fall des Falles Euren Wunschgewinn schicken, schreibt den Titel also ruhig dazu) sowie folgende Anschrift:

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

Ein Film-Produzent, der es in Hollywood an die Spitze schaffen will, muß eiserne Nerven, gediegene Finanzen und ein gutes Händchen für die aktuellen Filmtrends haben, um in der harten Konkurrenz bestehen zu können. Kaufen Sie interessante Filmkonzepte, sorgen Sie für eine rationelle, dabei aber hochprofessionelle Umsetzung des Stoffs und die passende Werbekampagne. Verlustreiche Flops können Sie sich nicht erlauben. Nur mit außerordentlichen Managementfähigkeiten werden Sie in diesem riskanten Geschäft Geld verdienen!

# DER PRODUZENT

## Die Welt des Films






Erhältlich für PC CD-ROM, PC 3,5", Amiga ECS, Amiga AGA

**FEATURES:**

- über 6.000 Filmkonzepte
- 30 Drehbuchautoren
- Verschiedene Film- und Tonstudios
- 5 Filmcrews, 40 Musiker
- 120 Regisseure und Schauspieler
- Filme vorbereiten und produzieren
- Finanzmanagement
- Werbekampagnen und Zweitvermarktung
- Talkshows und Preisverleihungen
- Problemlösung am Drehort
- 200 mögliche Zusatz-Ereignisse
- 5 Schwierigkeitsstufen
- Statistiken für 200 Spielrunden
- 1 bis 5 Spieler
- Komplett in Deutsch

**CD-ROM-Version:**

- über 20 Tonstudio-Tracks und Geräuschcollagen
- Umfangreiche Sprachausgabe

Games 4 Europe

Silver Style

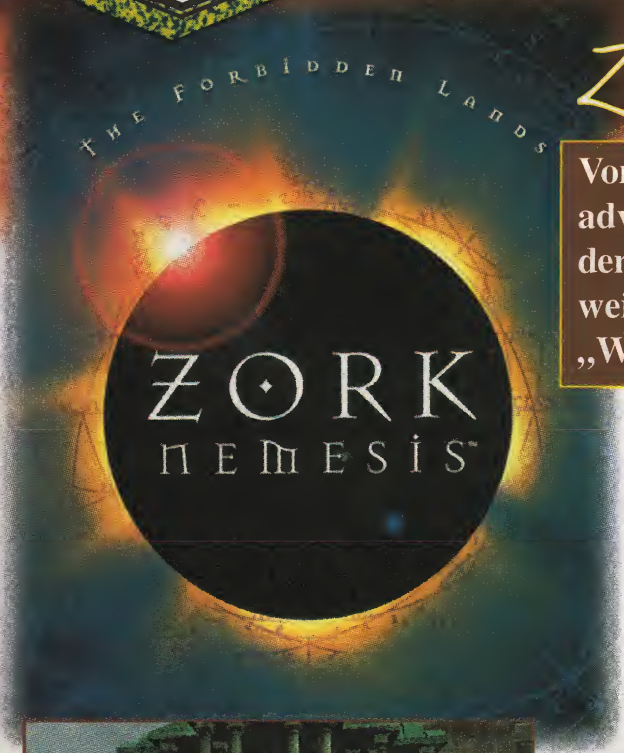
**Sie mögen Wirtschaftssimulationen?**

## Testen Sie!

## Spielbare CD-ROM-Demo

**erhältlich gegen DM 10,– Vorkasse (bar, Scheck oder in Briefmarken) bei Selling Points GmbH**
**Kennwort: Produzent-Demo**
**Postfach 2863, 33258 Gütersloh.**

# Zeit für Zork




**Vor anderthalb Jahren hat Activision die klassische Textadventure-Saga mit „Return to Zork" multimedial wiederbelebt, jetzt hat man die Infocom-Legende erfolgreich weitergestrickt – wie sich wahlweise unter DOS oder „Win 95" überprüfen läßt.**

Der Dreh- und Angelpunkt des Ganzen ist wieder einmal das „Great Underground Empire" bzw. was davon noch übrig ist. Denn in den Ostländern geschieht zur Zeit Merkwürdiges, weshalb sie vom Vizeregenten auch zur Sperrzone erklärt wurden, den „Forbidden Lands". Genau dorthin begibt sich nun der Spieler, um den Verbleib von vier vermißten Personen zu ermitteln, die auf den ersten Blick nichts miteinander zu tun haben. Doch bald zeigt sich, daß General Thaddeus Kaine, die Musikerin Sophia Hamilton, Bischof Francois Malveux und der Wissenschaftler Dr. Erasmus Sartorius gleichermaßen die Alchemie betreiben – eine strengstens verbotene Kunst im Great Underground Empire! Noch viel schlimmer ist allerdings, daß hinter dem Verschwinden des experimentierfreudigen Kleeblatts ein übler Dämon namens Nemesis steckt: Er hat alle vier ins Koma fallen lassen und quält nun ihre Seelen. Sie zu erlösen ist denn auch allererste Heldenpflicht und beansprucht die komplette erste CD des vier Scheiben langen Spiels.



**Hier fängt alles an**



**Dieser Thron ermöglicht Zeitreisen**

Unmittelbar nach Programmstart steht der Spieler auch schon vor dem Tempel der Agrippa, den der Dämon als Seelengefängnis mißbraucht. Mit Hilfe des veränderlichen Mauscursors (der auch alle aufgesammelten Gegenstände verwaltet) versucht er nun, dem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Erste Hinweise liefert das Handbuch bzw. der darin enthaltene Grundriß des Heiligtums: In verschiedenen Ecken des Tempels beginnt jeweils eine Kette von Rätseln, die zu den einzelnen Verdammten führen. Zum Einstieg muß man z.B. eine Farbstern-Tüftelei knacken oder ein paar Wandteppiche in die richtige Position bringen. Die nachfolgenden Aufgaben gestalten sich allerdings erheblich schwieriger und werden dem Helden auch nicht so offen präsentiert. Als Beispiel sei der herumstehende Thron genannt, bei dem es sich in Wirklichkeit um eine Zeitreisemaschine handelt…

Um auch Zork-Neulingen die Chance zu geben, sich in dieser seltsamen Abenteuerwelt erst einmal zurechtzufinden, steht ihnen ein spärlich bekleidetes Orakel bei den kniffligsten Fragen mit mehr oder weniger verschlüsselten Hinweisen zur Seite. Spätestens nach der Lösung der vierten Unteraufgabe, also der Befreiung des letzten Alchemisten, ist aber Schluß mit der



**Was wollen uns diese Zeichen sagen?**





Der Trauung trauriger Schluß



Das ist kein Perpetuum mobile



Die Bibliothek

Helferei: Sobald der Sprung durch ein künstliches Planetenmodell zur nächsten Location gelungen ist, muß man alle weiteren Aufgaben mit eigener Geisteskraft lösen. Okay, hin und wieder stolpert man schon mal über ein Buch, dem sich mit etwas Phantasie recht nützliche Hinweise zum weiteren Fortgang der Handlung entnehmen lassen. Dafür nimmt auch die Schwierigkeit der Rätsel im Lauf der Zeit gewaltig zu, so daß man ruhig mehrere Wochen einplanen sollte, bis sämtliche Verwicklungen um die nach und nach auftretenden Personen entwirrt sind – ganz abgesehen von den verschiedenen Klöstern, Musikschulen und Burgen, die hier besichtigt werden wollen.

Wer sich selbst Activision nennt, darf bei der Präsentation natürlich nicht knausern. Dementsprechend gibt es hier sehr schön gezeichnete und gerenderte 3D-Grafiken zu bestaunen, bei denen erstmals die „Z-Vision-Surround"-Technologie angewandt wurde. Man kann sich in der SVGA-Umgebung daher relativ flott und stufenlos in alle Himmelsrichtungen bewegen bzw. drehen, zum Teil auch nach oben oder unten. Dazu gesellen sich rund 50 Minuten an Videosequenzen (leider im sparsamen Doppelzeilenverfahren) und ein sehr atmosphärischer Soundtrack. Die auf Wunsch auch im Q-Sound erklingende Musikbegleitung entstand übrigens unter der Leitung der Sounddelux Media Labs, zu deren Flötentönen sich bereits ein gewisser Sly Stallone als „Cliffhanger" betätigt hat. Last not least sei schließlich noch die einwandfrei funktionierende Maussteuerung lobend erwähnt.

So gelungen die technische Seite des Games auch sein mag, zum spielerischen Ausnahmeerlebnis wird Zork Nemesis erst durch das perfekt durchkonstruierte Gameplay, in das sich die durchweg logischen Rätsel fast nahtlos einfügen. Also kein stumpfsinniges Herumlaufen zwischen verschiedenen Räumen und auch keine Fummelei in einem überladenen Inventory! Außerdem sind die Aufgaben immer interessant gemacht und verkommen nie zur lästigen Pflichtübung. Man muß allerdings deutlich darauf hinweisen, daß hier nur Abenteurer mit exzellenten Englischkenntnissen eine Chance haben – da einige der Akteure nuscheln, hilft auch ein Lexikon kaum weiter. Wer weder die Sprachbarriere noch die knallharten Rätselnüsse fürchtet, sollte also sofort zuschlagen, alle anderen warten besser die komplett deutsche Version ab. (mic)

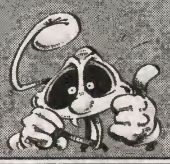





## Zork Nemesis
**(Activision)**

Gelungene, wenn auch extrem schwierige Fortsetzung der legendären Zork-Saga.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 82% |
| SOUND | 84% |
| STEUERUNG | 80% |
| MOTIVATION | 88% |



**86%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 4 CDs |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX2/66, besser ein P90 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 10 bis 84 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA (256 Farben und Hicolor) |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10, General MIDI |
| åEINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett englisch, deutsche Version für Mai geplant |

# Kingdom O'Magic

**Bei Sales Curve Interactive („Lawnmower Man", „Cyberwar") muß man auf alles gefaßt sein: Statt einem öden Rasenmäher gibt's diesmal ein Abenteuer mit Rollenspielelementen und wüstem englischen Humor.**



Übersicht dank Iconleiste

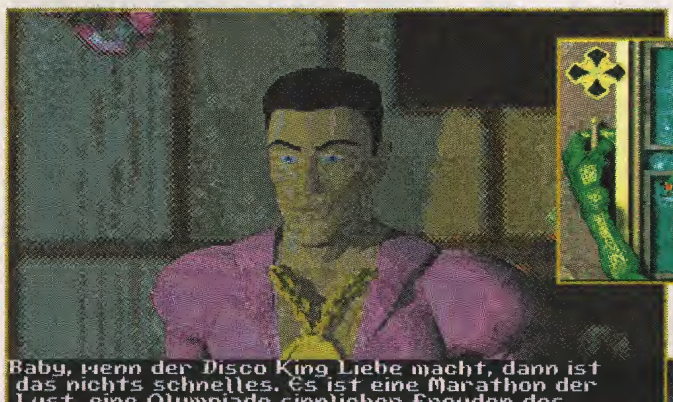
Im Königreich der Magie müssen drei unterschiedliche, nicht-linear aufgebaute Missionen erledigt werden – entweder mit der zauberhaft begabten, aber sonst ziemlich hilflosen Blondine Shah-Ron oder mit dem schlagkräftigen Echsenmann Thidney, den nur ein leichter Sprachfehler quält. Die Handlung setzt dabei grundsätzlich auf Bewährtes: Point & Click-Steuerung, Multiple-choice-Gespräche, nützliche Dinge sammeln und Rätsel lösen. Außerdem werden die Hauptaufgaben (u.a. die klassische Suche nach dem Heiligen Gral) durch kleine Unterspiele wie das Geschicklichkeitsgame „Maze O'Frustration" aufgelockert. Dazu kommen einige Rollenspielelemente wie Echtzeit und Stärkepunkte. Daher haben die Geschäfte nachts geschlossen, statt dessen kann man die örtliche Disco besuchen oder sich eine Mütze voll Schlaf genehmigen, die wieder Kraft und Punkte gibt. Denn an den Hitpoints nagen z.B. aggressive Zwerge, die mit den aufgeklaubten Waffen und insgesamt zwölf Zaubersprüchen zu bekämpfen sind. Damit das Abenteurerleben nun nicht zu ernst wird, hat man zusätzlich noch tausenderlei schrille Gags eingebaut, die selbst „Discworld" blaß aussehen lassen: satanische Backwaren, Fernsehen im Schloß, Ringgeister in einem Spiel ohne Ringe…

Schade bloß, daß die grob aufgelöste VGA-Grafik leider recht unansehnlich ist. Vor allem die Figuren wirken künstlich; nur bei den eingestreuten Renderanimationen und Videoschnipseln macht die Optik wieder etwas Boden gut. Auch der Sound rauscht ein bißchen, aber im übrigen ist von den stets genau zur jeweiligen Szene passenden Musikstücken und FX ausschließlich Gutes zu vermelden. Dasselbe gilt für die hervorragende englische Sprachausgabe (die deutsche Version kommt noch) und die kooperative Steuerung: Interessante Stellen zeigt der Mauscursor automatisch an, und beim Anklicken erscheinen sofort alle sinnvollen Optionen in Icon-Form.

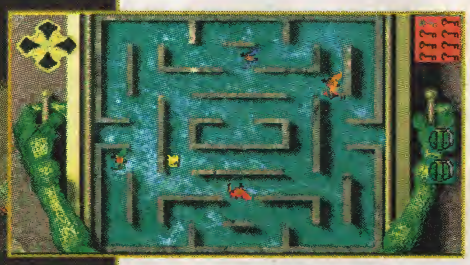



Angriff der Killerlebkuchen

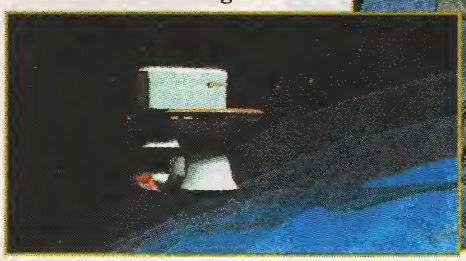
Fazit: Letztendlich stellt Kingdom O' Magic zwar nicht gerade ein Muß für die Abenteurer der alten Schule dar, aber die Fans von abenteuerlich skurrilem Humor sollten hier unbedingt zuschlagen! (mash)




Cool: der Disco-King



Eines der Unterspiele



Noch cooler, eine Toilette mit Warpantrieb



Igittigitt!

## Kingdom O´Magic
**(Sales Curve Interactive)**

**Völlig abgedrehtes Abenteuer mit leichten Präsentationsschwächen.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *64%* |
| *SOUND* | *75%* |
| *STEUERUNG* | *80%* |
| *MOTIVATION* | *79%* |

**77%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 2 CDs |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX/33 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 5 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE 32, Spectrum, Ultrasound, Soundscape |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett deutsch, Sprachausgabe englisch |

# Jetzt am Kiosk

DM 19,80 / sfr 19,80 / öS 158,–

ZOKER HIT Collection

NR.2 AUF PC CD-ROM

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

# AGENT XXL



Ein recht gesprächiger Greis...

**Das Adventure zur Ritter Sport-Schokolade ist zwar nicht ganz die süßeste Versuchung, seit es Werbung gibt, dürfte aber dennoch bald in aller Munde sein: So viele Spielkalorien für so wenig Geld erhält man nicht alle Tage!**



Wer kennt diesen netten Herrn?

Der Held heißt Bunt, Gunter Bunt. Eben war er noch ein ganz gewöhnlicher Teenager, der gerne Agentengeschichten liest und sich mit seinem Vermieter Dr. Notorisch über Ordnungsfragen streitet. Doch eine Verwechslung bringt ihm nun tatsächlich einen Spezialauftrag der UN-Behörde CHOC ein: Unser Schmalspurspion soll vier Kristallquadrate aus der Zeit des legendären Aztekenherrschers Montezuma aufspüren und ihr jahrhundertealtes Geheimnis ergründen.

Während man sich mit Hilfe der simplen Maussteuerung durch die exotischsten Plätze dieser Welt knobelt, wird schnell klar, daß die Auftraggeber von Agent-XXL eine kunterbunte Schokomischung aus allen möglichen James Bond-Filmen zusammengestellt und durch den Kakao gezogen haben. Bereits der Vorspann birgt ein nicht ganz ernst gemeintes Remake des berühmten Vorbilds, das erste Quadrat steckt zufälligerweise im Nabel einer türkischen Bauchtänzerin, und später gibt es sogar ein Wiedersehen mit dem beliebten Beißer…

Die launig gezeichnete Grafik enttäuscht allerdings manchmal durch etwas grobe Animationen, und bei der Soundkulisse ergibt sich ein ähnlich zwiespältiges Bild: Die gelungene Musikbegleitung paßt stets zur jeweiligen Örtlichkeit, doch die emotionslose deutsche Sprachausgabe versprüht allenfalls den Charme von Diätschokolade – von wenigen Ausnahmen wie dem Missionar mit der Reich-Ranicki-Stimme einmal abgesehen. Das Gequassel und/oder die Bildschirmtexte lassen sich aber auch ganz abschalten, weil die witzigen Multiple-choice-Dialoge letztlich nur als schmückendes Beiwerk zu der sehr linear aufgebauten Handlung gedacht sind. Die Rätsel sind dabei meist logisch, aber nicht immer, denn wer kommt etwa schon ohne weitere Hinweise darauf, daß man einen Gummipfeil *zweimal* auf die Zimmertür abfeuern muß? Kurz und praktisch: Agent-XXL ist schön bunt, leicht zu bedienen, humorvoll und preiswert – aber nach Vollwert-Maßstäben natürlich nur ein kleiner Abenteuerhappen für zwischendurch. (mz)



Zeit zum Aufräumen!

## Agent-XXL
**(westka Kommunikation)**

Nettes Werbe-Adventure für Bond- und Schokofans.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 66% |
| SOUND | 69% |
| STEUERUNG | 75% |
| MOTIVATION | 64% |



**67%**

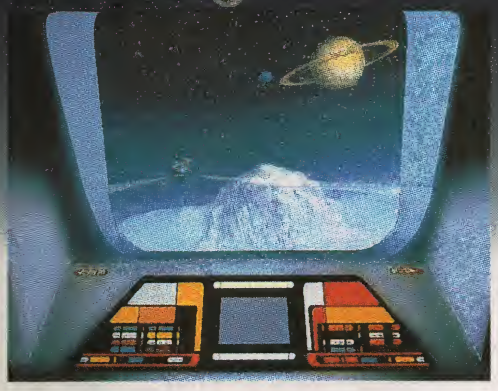
**USK-Freigabe:** nicht geprüft
**Schwierigkeit:** für Fortgesch.
**Preis:** ca. 20.– DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 386 DX (VGA) bzw. 486 DX (SVGA) |
| SPEICHER: | 4 MB RAM (VGA) bzw. 8 MB RAM (SVGA), 40 bis 205 MB auf der HD oder direkt von CD |
| GRAFIK: | VGA/SVGA |
| SOUND: | Alle gängigen Soundkarten |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett deutsch |
| BEZUG: | westka Kommunikation „Agent-XXL“ Deutz-Mühlheimer-Str. 165 51063 Köln |

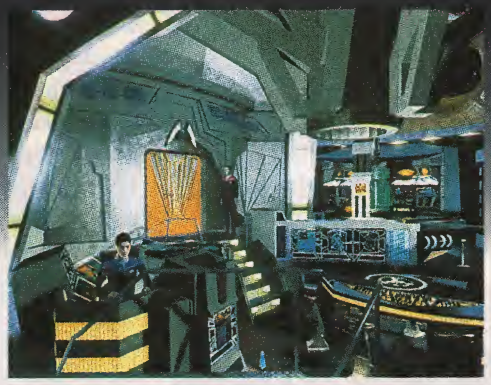


# STAR TREK
## DEEP SPACE NINE
## HARBINGER

**Nach Interplay und Spectrum Holobyte versuchte sich nun Viacom an einer Trekkie-Versoftung – und das mit mehr Erfolg, als der Company bei der multimedialen Umsetzung des Streifens „Congo" beschieden war.**



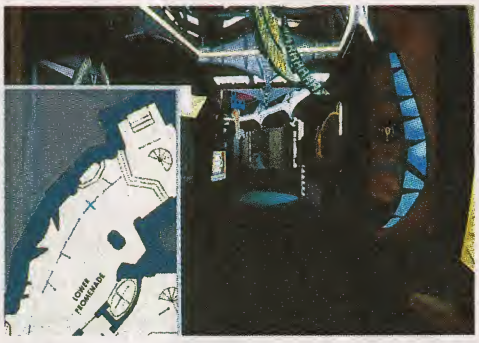
**Action im Weltall**



**Die Zentrale von DS9, auch Ops genannt**



**Ob Dabo-Mädchen Jani etwas weiß?**



**Die Promenade mit Karte**




**Die schönste Box diesseits des Spiralnebels**

Am TV-Screen ist die Serie um die Raumstation Deep Space Nine unter den Fans nicht unumstritten, kommt die dritte Enterprise-Generation doch ohne die Enterprise aus. So wie das dritte Star Trek-Adventure ohne die lose verbundenen Episoden der beiden Quasi-Vorgänger auskommt: In Captain Siskos Reich ist der Handlungsrahmen für den Spieler weiter gesteckt, denn er soll als Abgesandter Bannik dem Botschafter Karrig bei der Kontaktaufnahme zu den Scythianern beistehen. Doch dann wird Karrig plötzlich ermordet, die Scythianer greifen an, und das sind noch längst nicht die einzigen merkwürdigen Vorkommnisse…

Fragen über Fragen türmen sich auf, die durch Multiple-choice-Gespräche, gründliches Erforschen der Station und das Lösen von Farbrätseln geklärt werden wollen. Zudem stehen kleine Actionsequenzen an, in denen man zum Phaser greifen oder sich auf vorgerenderten Bahnen mit feindlichen Drohnen anlegen muß. Die Orientierung in der bildweise umschaltenden 3D-Grafik (in First Person-Perspektive) wird dabei durch eine einblendbare Karte erleichtert, wichtige Gegenstände erkennt der Mauszeiger beim Darüberfahren.

Optisch erlebt man hier abwechselnd Himmel und Vorhölle: Der Vorspann stammt 1:1 aus der TV-Serie, dafür wirken die Animationen im Spiel selbst hölzern und die Hintergründe eigenartig flach. Immerhin wurde die düstere Atmosphäre recht gut eingefangen, und bei der Sprachausgabe haben sich nicht nur die Hauptdarsteller Avery Brooks und Nana Visitor höchstes Lob verdient (eine deutsche Version ist in Vorbereitung). Auch die übrige Soundbegleitung aus Effekten und Musik wirkt professionell, während man sich an die Steuerung erst gewöhnen muß – vor allem, weil selbst gut sichtbare Orte und Gegenstände nur selten auf direktem Weg erreichbar sind.

Unter dem Strich bleibt also ein durchaus gefälliges Abenteuer für Trekkies. Allerdings eines, dessen diverse Kinderkrankheiten den Sprung über die von „A Final Unity" recht hoch gelegte Meßlatte zu vereiteln wissen. (mash)

### Star Trek Deep Space Nine Harbinger
**(Viacom New Media/ Stormfront Studios)**

Atmosphärisches Adventure zur TV-Serie, allerdings nicht ganz frei von Kinderkrankheiten.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 74% |
| SOUND | 82% |
| STEUERUNG | 69% |
| MOTIVATION | 75% |



**73%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 2 CDs |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX 2/66 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 10 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | SB/Pro/ 16/AWE 32, Spectrum, Ultrasound, Soundscape |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung |

# SPUD!

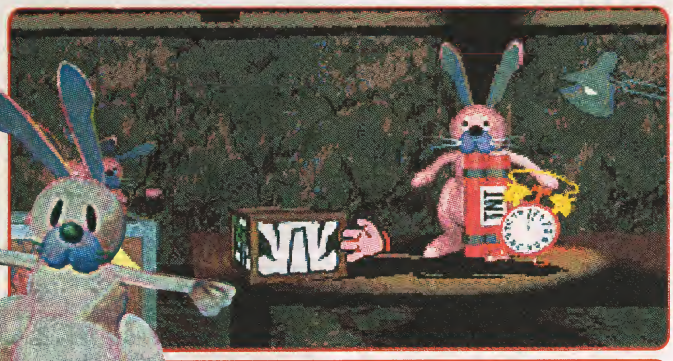
**Wem es im heißen deutschen Frühling schon wieder zu warm wird, der ist bei GameTeks coolem Comic-Abenteuer gut aufgehoben: Der junge Titelheld sucht noch Begleiter auf seiner Reise vom Nord- zum Südpol.**



Die Rentier-Rambos



Hilfe, ich bin kein Fruchtzwerg!



Bombenbau in der Inventory-Werkstatt



Unser Held in voller Größe

Spuds Großvater fabriziert mit einer magischen Maschine Spielzeug in der Arktis; so weit, so weihnachtlich. Doch eines unschönen Tages wird Opi von den mutierten Rentieren des teuflischen Doktor Chillblane entführt, was für den Hauptdarsteller eine Befreiungstour rund um den Globus nach sich zieht. Wenn die Reise trotzdem recht schnell vorbei ist, dann weil die Programmierer nur einen kurzen Zwischenstopp auf einer Tropeninsel vorgesehen haben.

Über Jetlag braucht hier also niemand zu klagen, und über mangelnde Übersicht kann man sich dank der revolutionären 360-Grad-Rundumsicht erst recht nicht beschweren: Die Augen des Helden folgen stets brav dem Mauszeiger (und das bereits auf einem 486 SX recht flott), und wer einen VR-Helm sein eigen nennt, darf das teure Stück ebenfalls anschließen. Zu sehen gibt's allerdings nur recht grob gerenderte VGA-Locations und dazu gelegentlich einen ihrer ordentlich animierten Bewohner. Diese Polarbären, Pinguine, Drachen etc. haben Sprachausgabe, Infos, Gegenstände und in unangenehmen Fällen auch das vorzeitige Game Over auf Lager. Die generell eher dürftige Präsentation sammelt auch bei der nervigen Musikuntermalung und den sporadisch ertönenden Sound-FX kaum Pluspunkte. Die Steuerung ist dafür okay, wenn man von der umständlichen Installation absieht. Überraschend originell sind dagegen die Knobelaufgaben und besonders das für ihre Lösung bereitgestellte Handwerkszeug. Mit etwas Logik sind die Rätsel zwar bald geknackt, aber wo sonst gibt es für diesen Zweck schon eine eigene Werkstatt? Hier ist das Inventory nämlich ein richtiger Raum mit einem Regal für die Sammelobjekte, einer Maschine zum Laden/Speichern der (drei) Spielstände und eben auch einer Werkbank: Darauf bastelt man z.B. aus aufgeklaubten Häschen mit einem Wecker und Dynamit hoppelnde Zeitbomben! Außerdem gibt es einen netten Gnom mit Werkzeugkasten, der durch seine Brückenbaukunst die tiefsten Fallgruben entschärfen kann.

Auf den zweiten Blick hat Spud! also durchaus seine Vorzüge, aber ganz recht macht es das Spiel trotzdem niemand: Für jüngere Kids ist es wegen einiger recht brutaler Szenen nur bedingt geeignet, und für gestandene Zocker hält es zu wenige Herausforderungen bereit. (st)

## Spud!
**(GameTek)**

**Abenteuerlicher Render-Comic mit netten Gags, aber wenig Tiefgang.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *60%* |
| *SOUND* | *60%* |
| *STEUERUNG* | *66%* |
| *MOTIVATION* | *58%* |

**60%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 2 CDs |
| PROZESSOR: | Ab einem 486er |
| SPEICHER: | 4 MB RAM, 10 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | Soundblaster und Kompatible |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett englisch, deutsche Version erscheint demnächst |



Leichen im Keller



**Acclaims von der 3DO-Konsole umgesetztes Echtzeit-Adventure muß man mangels Save-Option in einem Zug durchspielen – es erwarten den Spieler pro Sitzung exakt zwei Stunden im (Kranken-) Haus des Schreckens.**

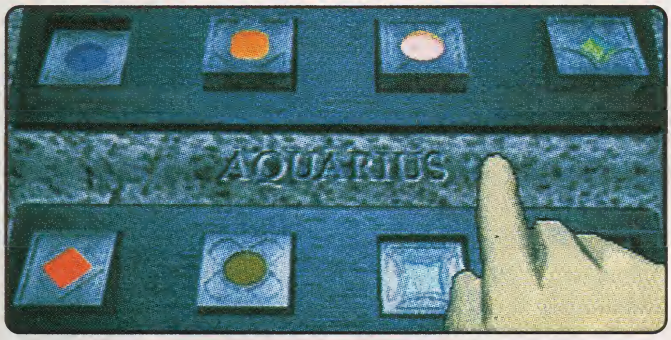
Schauplatz der Handlung ist ein Hospital im Los Angeles des Jahres 1997. Hier verschanzt sich der Oberarzt Dr. Richter Harris, nachdem er unter den Patienten ein grauenhaftes Blutbad angerichtet hat, dessen Zeuge man im Intro geworden ist. Der Spieler übernimmt nun die Rolle von Laura Harris, die ihren Vater binnen zweier Echtzeitstunden aufspüren soll. Doch kurz nach dem Betreten des Krankenhauses verwandelt sich dieses plötzlich in ein wahrhaft krankes Haus – und alsbald wird auch klar, daß dieses mittelalterliche Spukschloß die schrecklichen Kindheitserinnerungen der blonden Schönheit beherbergt, welche wiederum im Zusammenhang mit dem Massaker stehen…

Von den Cursortasten vorwärtsgetrieben, wandert Laura Schritt für Schritt und prächtig animiert durch die Gemächer, Verliese und Vorgärten. Dabei gibt es sehr schöne Kamerafahrten und Zwischensequenzen zu sehen, in denen man des öfteren mit vermoderten Leichen, altertümlichen Folterinstrumenten und surrealen Traumsequenzen konfrontiert wird. Via Leertaste werden Schlüssel, Bücher oder Werkzeuge betrachtet, benutzt und im Inventar verstaut; dort befindet sich auch eine Uhr, die sekundengenau Auskunft über die verbleibende Zeit erteilt – und ein Tipgeber, den man insgesamt dreimal in Anspruch nehmen darf. Die Rätsel sind jedoch nicht übermäßig schwierig und beschränken sich meist auf das Aufhebeln verschlossener Türen oder das Dechiffrieren von Zugangscodes. Dafür hängt der Handlungsverlauf entscheidend davon ab, zu welchem Zeitpunkt bestimmte Aktionen durchgeführt werden, so daß man auch beim zweiten oder dritten Durchgang nicht auf eine Gänsehaut verzichten muß.

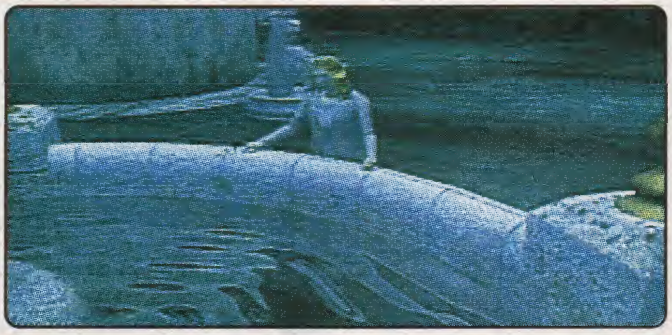
Die mit etwas Sprachausgabe und bedrohlicher Musik unterlegte Schauermär lebt vor allem von den vielen kleinen Schockeffekten. Allerdings werden diese von der grob aufgelösten 3D-Renderoptik abgeschwächt, zumal die Grafik nur den halben Bildschirm füllt. Die Handhabung ist völlig unproblematisch, abgesehen natürlich von dem unverzeihlichen Verzicht auf eine Save-Option. Denn solche Zwei-Stunden-Vorstellungen haben kaum eine Zukunft, erst recht nicht zum Preis von einer Mark pro Minute. (md)



Die attraktive Hauptdarstellerin




Codeeingabe erwünscht



Ein prunkvoller Garten

**D**
**(Acclaim)**

Sehr gruseliges, aber auch sehr kurzes Echtzeit-Adventure ohne Save-Option.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 74% |
| SOUND | 74% |
| STEUERUNG | 79% |
| MOTIVATION | 62% |



**66%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 2 CDs |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX/2 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 4 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE 32, Roland RAP-10, Pro Audio, Soundscape |
| EINGABE: | Tastatur |
| AUSGABE: | Komplett deutsch |

# FOX HUNT

## Der Bonsai-Bond



**Auf der Packung verspricht Capcom drei CDs lang Interaktion, Komödie und Spionagethriller in einem, untermauert von schicken Fotos. Und in der Tat: Abgesehen von der Interaktion fehlt es diesem „Windows"-Bond an nichts.**



**Rolling Home**





**Schöne Aussichten**

Eher zufällig gerät Jack Fremont mitten in eine Agentenstory und steht nun vor der undankbaren Doppelaufgabe, die Menschheit zu retten und seine Traumfrau zu erobern. Seine mangelnde Übung im Heldenfach kann er allerdings kaum verbergen: Meist sitzt man ohne jede Eingriffsmöglichkeit vor dem Bildschirm und sieht Jack fassungslos dabei zu, wie er von einem Fettnäpfchen ins nächste trampelt…

Immerhin darf sich der Spieler selbst durch die einzelnen Locations klicken, wobei Jack die eingesammelten Gegenstände aber automatisch benutzt. So richtig interaktiv wird's erst bei den zahlreichen Actionsequenzen, bei denen es nicht nur auf das Auswendiglernen der entsprechenden Tastaturbefehle, sondern vor allem auch auf Geschwindigkeit ankommt. Hier macht eben Übung den Meister, und für die Mühe wird man dann ja auch mit hervorragenden Kurzvideos belohnt. Da bleiben weder technisch noch schauspielerisch irgendwelche Wünsche offen, zumal sich die professionell gedrehten Filmchen wahlweise im vollen Format oder in halber Fenstergröße betrachten lassen – ein sinnvolles Feature, da für den Fullscreen-Modus ein schneller Pentium mit Quadro-RÖMer unabdingbar ist.

Wie bereits angedeutet, bietet der humorvolle Capcom-Thriller spielerisch allenfalls Magerkost. Daß man sich dabei (zumindest für eine gewisse Zeit) trotzdem glänzend amüsiert, liegt einmal an den vielen brillanten Gags der schwarzhumorigen Sorte. Ein großes Lob haben sich aber auch die Leistungen von Andrew Bowen verdient, der den Zufallsspion so hingebungsvoll spielt, als ob es um sein Leben ginge. Dabei werden ihm zum Teil schier übermenschliche Anstrengungen abverlangt: Mal kämpft er mit einem Rollstuhl mit Düsenantrieb, dann regnen Ambosse auf ihn herab, und zwischendurch muß er sich auch noch auf einen höchst ungewöhnlichen Clinch mit einigen Go-go-Girls einlassen. Um dabei auch die flotten Wortwitze immer mitzubekommen, sollten allerdings schon gute Englischkenntnisse vorhanden sein.

Fox Hunt ist also alles andere als ein Spiel fürs Leben, schon eher ein launiger Zeitvertreib für zwischendurch. Wer sich den teuren Spaß leisten kann, wird aber für ein paar Stunden hervorragend unterhalten. (ole)



**Der Abgrund ruft...**



**Toilettentiefseetaucher**

### Fox Hunt
**(Capcom)**

Mehr oder minder interaktive Agenten-Komödie für Slapstick-Liebhaber.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 88% |
| SOUND | 82% |
| STEUERUNG | 60% |
| MOTIVATION | 55% |



**62%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 3 CDs |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX2/66, besser ein P90 |
| SPEICHER: | Ab 8 MB RAM |
| GRAFIK: | SVGA (Hicolor) |
| SOUND: | Alle zu „Windows" kompatiblen Soundkarten |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Komplett englisch |

# bad mojo

**Klempner, Igel, Würmer, Tentakel oder rote Punkte als Computerspielhelden: alles schon dagewesen. Doch so richtig neu und aufregend in der Hauptrolle eines Adventures ist... die Kakerlake!**



So sieht man hier als Mensch aus

Wie man zum Ungeziefer wird, zeigt das Intro, warum, erfährt man erst nach und nach im Spiel. Aber auf jeden Fall erlebt man die Welt hier unter „Windows" von ihrer schmutzigsten Seite:

Die Geschichte handelt in einem Haus voller Unrat und den gemeinsten Fallen und Feinden. Denn Insektengift, Spinnen, Ratten oder Staubsauger können einem kleinen Krabbler das Bildschirmleben trotz jederzeitiger Speichermöglichkeit ganz schön vermiesen. Es ist auch kaum zu glauben, welche Ausmaße eine normale Bar annimmt, wenn man selbst nur ein paar Zentimeter groß ist, und sogar gewöhnliche Pfützen werden hier oft zu einem gewaltigen Problem. Im Interesse der Lebensnähe kann die über Cursortasten gesteuerte Heldin mit ihren sechs Beinchen nämlich zwar wunderbar laufen oder an den Wänden hochklettern, aber nicht hüpfen. Um- und Vorsicht sind beim Lösen der teils recht originellen Rätsel also oberste Insektenpflicht. Doch trifft man zwischendurch auch friedliche Lebewesen, die nützliche Tips zur Bewältigung der 800 Screens absondern. Außerdem können kleine Schaben halt überall mithören, und Nahrungsprobleme tauchen wegen der begrenzten Spielzeit ebenfalls nicht auf. Trotzdem spricht schon einiges dafür, diesem Dasein bald wieder zu entkommen – was allerdings nur über zwei der drei Lösungswege möglich ist.



Pfui Spinne!

Die Grafik schweigt hier in den ekelerregenden Details einer verwahrlosten Behausung, und das meist in der Draufsicht, während vornehmlich beim Hoch- und Runterkrabbeln zu einer 3D-Perspektive gewechselt wird. Dazu kommen Videos von künstlerisch wie technisch ansprechender Qualität, aber leider kein Scrolling zwischen den Screens. Zur akustischen Begleitung wurden gruselige FX und ein beklemmender Soundtrack ausgewählt, die simple Steuerung legt dem Erkundungsdrang keine Hindernisse in den Weg. Ansonsten sind noch viele Gags und originelle Infos zu den übrigen Hausbewohnern zu vermelden.

Fazit: Bad Mojo ist ein ebenso ungewöhnliches wie kafkaeskes Spielerlebnis, dem empfindsame Menschen allerdings mit der gleichen Zuneigung begegnen werden, die man auch sonst für Küchenschaben aufbringt. (mm)



Das Jahr der Ratte?

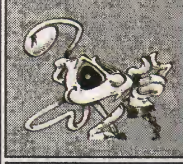


Franz Kafka läßt grüßen

## Bad Mojo
**(Pulse/Acclaim)**

Wenn Kafka ein Adventure geschrieben hätte, das wäre wohl dabei herausgekommen.

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *79%* |
| *SOUND* | *77%* |
| *STEUERUNG* | *74%* |
| *MOTIVATION* | *76%* |



**75%**

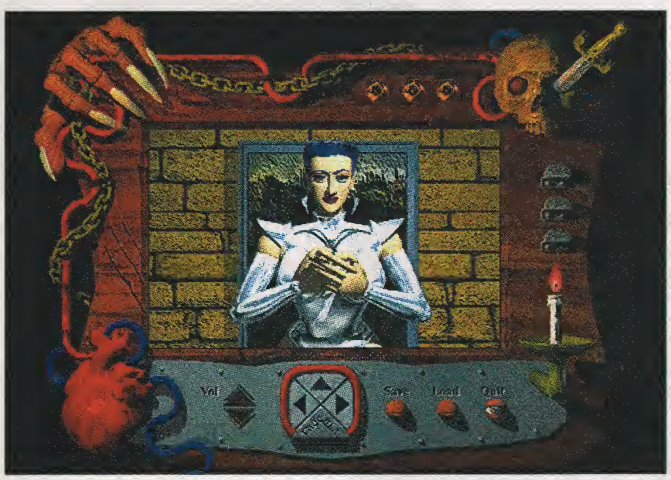
**USK-Freigabe:** noch nicht gepr.
**Schwierigkeit:** für Fortgesch.
**Preis:** ca. 89,– DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX2/66, besser ein P 100 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 20 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | Alle zu „Windows" kompatiblen Soundkarten |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Komplett deutsch |

# Zeddas – Servant of Sheol

**Was für eine Mogelpackung: Da verspricht das Artwork gruselige Rendermonster und Damen mit XXL-Anatomie, doch im Spiel selbst ist wenig bis gar nichts davon zu entdecken – sondern bloß dürre Adventure-Kost.**

Nach der auf Mittelalter getrimmten Einführung findet sich der Spieler in einer schrittweise umschaltenden Dämonenfestung wieder, die eigentlich bloß einen Schönheitsfehler hat: Sie ist so tot wie Grasbrunn nach 22 Uhr.



Das Grauen im Fenster

Erste Heldenpflicht ist hier die Befreiung einer in einem Gemälde gefangenen Schwertmeisterin, es müssen Gegenstände gefunden und Buchtexte übersetzt werden. Dabei greift einem gelegentlich eine nette alte Dame mit Kristallkugel unter die Arme, hinsichtlich einer gruseligen Atmosphäre läßt das Programm den User aber allein – mit so schaurigen Gegnern wie fliegendem Geschirr! Für Schrecken sorgt indessen das Gameplay, denn die wenigen Gesprächspartner stellen wieder und wieder dieselben (englischen) Fragen, und ein ums andere Mal ist derselbe Weg zurückzulegen, weil Steuerung und Inventory-Handling unglücklich gelöst sind.

Die Stimmung des Spielers ist also verständlicherweise bald ebenso düster wie die gerenderten Grafiken und die Begleitmusik. Kurzum, Zeddas ist in der Tat ein Mysterium: Wer soll sich für eine derart plan- und witzlose Schnitzeljagd begeistern? (mz)

## Zeddas
**(Caravan Interactive)**

Nichtssagender Mix aus 3D-Rolli und Renderadventure für „Windows".

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 68% |
| SOUND | 74% |
| STEUERUNG | 46% |
| MOTIVATION | 37% |



**44%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX/33 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 1 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | Alle zu „Windows" kompatiblen Soundkarten |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett englisch |

# Detritus: The Daemons Quest

**Für Hobbyprogrammierer, die vor dem Wechsel in die Profiliga erst mal Erfahrungen sammeln wollen, ist der Sharewarebereich die ideale Plattform. Nur den Debütanten von Myndgaemz wurde das leider nicht rechtzeitig gesagt…**

Wenn die Programmierer noch Probleme mit dem Programmieren haben, kriegt der Spieler welche beim Spielen. Und Helden sind ohnehin schon traditionell Problemfälle, selbst wenn es sich um Heldinnen handelt: Ein böser Dämon hat Toni entführt, weshalb die 16jährige Nikki jetzt ohne Lover dasteht. Damit die Sonne bald wieder scheint, sucht sie nun die Unterstützung dreier Gottheiten – wozu der Spieler wiederum allerlei Kram zusammensuchen muß.




Arme Nikki, armer Spieler

Dabei findet er sich in rund 60 mies digitalisierten Bildchen wieder, darf ein paar Gespräche führen und sich ansonsten fragen, warum er sein gutes Geld nur in ein solch schlechtes Programm gesteckt hat: Nirgendwo bewegt sich mal ein Pixel, die Sprach-Samples sind zum Schreien, und das Gameplay ist ein übler Scherz. Das einzige, was bei der Bewältigung der gottgefälligen Aufgaben stets zuverläßig klappt, sind die Systemabstürze…

Fassen wir zusammen: Detritus ist ein Möchtegern-Adventure mit verworrener Handlung, aber kaum Handlungsmöglichkeiten, und verbreitet mehr Verzweiflung denn Atmosphäre. Könnte es am Ende sein, daß sich schlicht kein PD-Händler gefunden hat, der damit seinen Ruf ruinieren wollte?! (mic)

## Detritus
**(Manyk/Myndgaemz)**

Abenteuerlich mißglückter Versuch eines Adventures.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 39% |
| SOUND | 33% |
| STEUERUNG | 56% |
| MOTIVATION | 7% |



**15%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 SX |
| SPEICHER: | 4 MB RAM, 1 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | SB/Pro/16, AWE 32 |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett englisch |



# RIPPER

**Zwei Jahre Entwicklungszeit, ein Vier-Millionen-Dollar-Budget und drei Stunden Video auf sechs CDs sind schon ein Wort – trotzdem vermag der mit Spannung erwartete PC-Krimi von Take 2 nicht restlos zu überzeugen.**



Verdächtige unter sich

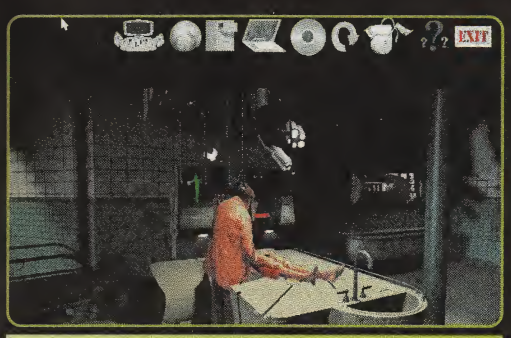
Action in der Cyberworld



Drehbuchautor und Konzeptchef F.J. Lennon („Hell", „Star Crusader") engagierte für dieses interaktive Mammutprojekt 30 mehr oder minder populäre Hollywood-Akteure wie Burgess Meredith, John Rhys Davis und sogar Christopher Walken. Letzterer mimt den vom Spieler betreuten Reporter Jack Quinlan, der anno 2060 in New York eine Mordserie untersucht, die viele Parallelen zu den Untaten des legendären Londoner Frauenmeuchlers Jack the Ripper aufweist. Die in vier Kapitel unterteilte Recherche führt den Helden dann nicht nur aufs Polizeirevier, in ein Krankenhaus und zahlreiche Privatwohnungen, sondern auch in die Cyberwelt, wo u.a. Spaziergänge durch das viktorianische London anstehen.

Die sehenswert gerenderten Locations werden per anklickbarer Übersichtskarte besucht, an Ort und Stelle gibt's dann oft noch sehr schöne Kamerafahrten. Dabei begegnet man praktisch überall diversen Hackern, Polizisten oder Ärzten, die über Anklicksätze zu befragen sind. Von diesen Interviews hängt es auch ab, wie und zu welchem Ende die Handlung voranschreitet – insgesamt sind vier unterschiedliche Varianten möglich. Der Auflockerung dienen unterdessen eingestreute Actionsequenzen, bei denen z.B. virtuelle Cops mit gezielten Mausklicks unter Beschuß genommen werden. Alles wunderbar, wären da nicht die megaschweren Rätsel, die mit Hilfe dürftigster Hinweise gelöst werden sollen: Etwa drei Dutzend Male müssen ultrakomplizierte Zugangscodes und andere Knobeleien geknackt werden, um an die benötigten Gegenstände und Paßwörter zu gelangen.

Die prächtige Präsentation (Fullscreen-Videos, Musik von Blue Oyster Cult, durchgehende Sprachausgabe) ist auf dem Pentium ein Ereignis, während die Besitzer eines 486ers erhebliches Geruckel in Kauf nehmen müssen. Das Handling klappt ebenfalls tadellos, mal abgesehen von den häufig anstehenden CD-Wechseln. Kurzum, der bald auch komplett deutsch mordende Ripper ist ein spannungsgeladener Hochgenuß – vorausgesetzt, man hat die Komplettlösung neben seinem Pentium liegen... (md)




Die Behausung eines „Hackers"

Bitte, bitte, nur einen kleinen Tip



## Ripper
**(Take 2/Gametek)**

**Interaktiver Kriminalfilm mit hohem Staraufgebot und noch höherem Schwierigkeitsgrad.**

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 88% |
| SOUND | 84% |
| STEUERUNG | 77% |
| MOTIVATION | 65% |



**70%**

**USK-Freigabe:** nicht geprüft
**Schwierigkeit:** variabel
**Preis:** ca. 119,– DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 6 CDs |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX 50, besser zumindest ein P90 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 18 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Roland RAP-10, Soundscape, AdLib Gold, Turtle Beach |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung |

# 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 kiosküblichen 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!



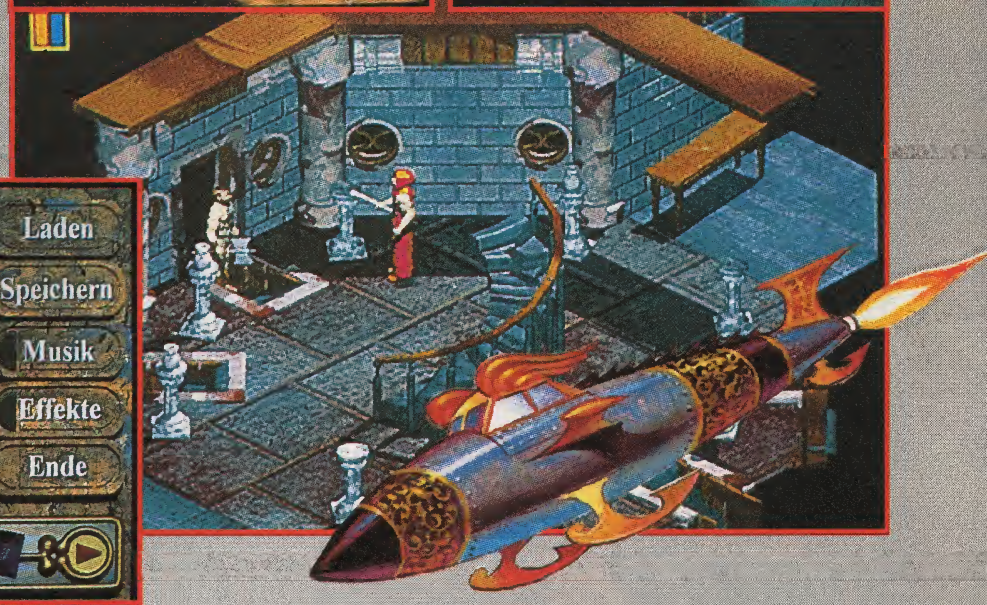

## DER DRUIDENZIRKEL

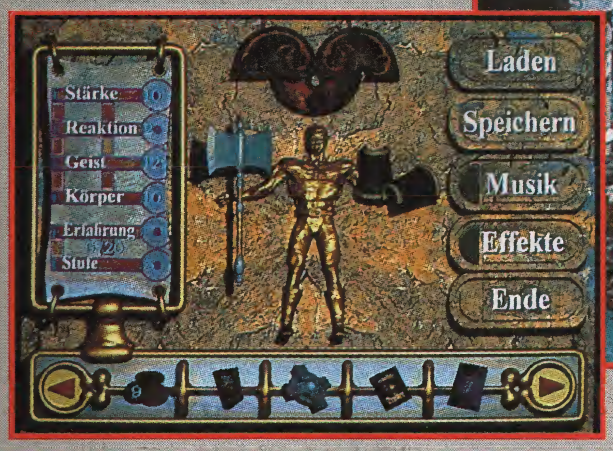
Bei Attic („Das Schwarze Auge I & II") schickt man den Spieler hier in einer starken Mixtur aus Rollenspiel und Adventure auf die Suche nach dem verschollenen Mitglied eines alten Druidenordens. Sie führt den mit magischen Fähigkeiten sowie vier ausbaufähigen Charaktereigenschaften ausgestatteten Protagonisten 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 _____

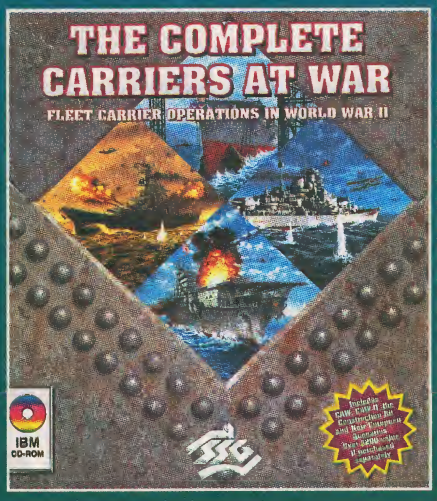
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

**Eine Doppelausgabe verlangt nach doppelt vielen Erweiterungen, Übersetzungen und Budgetversionen, ganz klar. Also findet Ihr diesmal zwei Seiten mit entsprechenden Highlights – und die erste Hälfte des Sommers wäre schon mal gerettet!**




**Megapak 5: Hier kann man sich von jedem Genre eine Scheibe abschneiden**




**Des Seemanns Braut: The Complete Carriers at War**




**Die Packung leuchtet allein im Dunkeln: Alone in the Dark – Die Trilogie**




**Jetzt auch auf den billigen Plätzen: FIFA Soccer**

## BUDGETSOFT & COMPILATIONS

Erst im März haben wir Euch den „Megapak 4" als Top-Tip vorgestellt, jetzt hat Koch Media bereits die nächste Folge dieser Sampler-Serie veröffentlicht. Damit wartet erneut ein sagenhaftes Preis/Leistungs-Verhältnis, denn im **Megapak 5** findet man mit „FX Fighter" und „Primal Rage" schon mal zwei der besten PC-Prügelspiele überhaupt. „Terminal Velocity" steht für astreine 3D-Action, mit „Pinball Fantasies Deluxe" kann man sich gepflegt die Silberkugel(n) geben, und der „Pool Champion" verspricht solides Billard am Screen. Strategen treten indessen der „Jagged Alliance" bei, bestreiten die „Great Naval Battles 4" oder bekämpfen die „Warlords Deluxe". Alles relativ neue Spiele, genau wie der Rolli „Entomorph". Gut, „Flight Unlimited" liegt nur in der auf einen Flieger abgespeckten Version bei, aber trotzdem sind die geforderten 99,– DM für diesen CD-Streifzug quer durch alle Genres ein Angebot, das man kaum ablehnen kann.

Strategische Seefahrt reinsten Wassers wartet dagegen mit **The Complete Carriers at War** von SSG, das hierzulande Electronic Arts für rund 100 Mark vom Stapel läßt. Die Compilation enthält den ersten und zweiten Teil der „Carriers at War", dazu ein Construction-Kit sowie neue europäische Kampfgebiete. Und auch wenn diese Gefechte im Nordatlantik und dem Mittelmeer historisch nicht ganz so akkurat über den Screen flimmern wie die originalen Pazifik-Szenarien, werden Seebären doch auch hier ihren Spaß am Flugzeugträger haben.

Apropos Spaß: Den haben Abenteurer auch heute noch mit **Alone in the Dark – Die Trilogie**, selbst wenn die schick animierten Polygon-Darsteller dieser Grusicals nicht mehr ganz so spektakulär wie einst sind – weshalb sich die 87 Joker-Prozent auf der (im Dunkeln leuchtenden!) Packung der Infogrames-Sammlung auch nur auf den ersten und besten Teil der Saga beziehen bzw. bezogen.

Nun aber zu verbilligten Einzelposten wie den drei soeben wiederveröffentlichten Joker-Hits aus Electronic Arts' Classic-Reihe. Die Rede ist von **FIFA Soccer**, **NHL Hockey 95** und der Teppich-Sim **Magic Carpet Plus** (mit Datadisk!). Dazu kommen aktuell noch zwei Beinahe-Hits, nämlich **Little Big Adventure** und **Theme Park**. Also alles sehr feine Spiele, die da für 39,– DM pro Stück zu haben sind. Wer die Anleitungen dazu in gedruckter anstatt in digitaler Form haben möchte, muß allerdings jeweils noch einen Zehner drauflegen.

Noch besser macht es vielleicht Virgin mit der White Label-Serie, wo es ältere Highlights trotz schöner Verpackung samt Papier-Manual noch preiswerter gibt. So verlangt man hier gerade mal 29 Märker für Adventures wie **Alone in the Dark**, **Star Trek: Judgement Rites** (allerdings ist das nicht die mit Videos etc. aufgepeppte Limited Edition von Interplay) oder **Shadow of the Comet**. Sogar für fünf Mäuse weniger gibt es das exzellente

Westwood-Abenteuer **Kyrandia 3**, den mittelprächtigen Actionschocker **Creature Shock** und den multimedialen Genremix **The Daedalus Encounter**. Kommen wir jetzt zum Regal mit Software zu 29,95 DM pro Stück, wo aus Sierras Originals-Reihe **Gabriel Knight** (Voodoo-Abenteuer), **Rüsselsheim** (Wirtschaftssim) und **The Even More Incredible Machine** (Tüftelei) zu finden sind. Gleich daneben stehen zum gleichen Preis die aktuellen Produkte von Bomicos Softprize-Label, also die feine Space-Opera **Inferno** und das Wirtschaftswunder **Aufschwung Ost**. Für ganz sparsame Abenteurer bleibt zum guten Schluß noch der Weg zum Kiosk, wo die Joker Hit-Collection 2 mit **Der Schatz im Silbersee** auf CD-ROM wartet. Der Welt einziges Adventure nach einem Roman von Karl May gibt's hier für nur 19,80 DM – in der deutschen Originalversion von Software 2000 mitsamt Anleitung, Hintergrundstory, Joker-Test und Komplettlösung!

## JETZT IN DEUTSCH

Empire hat das Strategical **Red Ghost** nun eingedeutscht, was es aber leider auch nicht besser macht. Da würden wir die geforderten 89,– DM doch lieber in die von Softgold lokalisierte Version des New World-Rollis **Anvil of Dawn** oder Legends Fantasy-Adventure **Shannara** stecken – zumal dieses von Virgin komplett sychronisiert wurde, und zwar mit den deutschen Stimmen von Sean Connery und Robert Redford. Der Synchronsprecher von Tom Hanks kam dagegen bei Sonys zauberhaftem Abenteuer **Discworld** zum Einsatz.

## MEHR & BESSER

Für 49,– DM erhalten Häuslebauer die NBG-CD **S!Zone** mit 800 Städten für „Sim City 2000" sowie 250 Ansiedlungen für „Sim City Classic" samt Tips, Tricks und Tools. Golfer greifen statt dessen zur 59,– DM teuren Datadisk **The Links at Spanish Bay** für EAs brandneue „PGA Tour 96". Broderbunds Kultadventure **Myst** gibt es nun in einer zweiten Special Edition: Die limitierte Sonderauflage enthält für 99,– DM auch das offzielle Strategiehandbuch. Ebenfalls limitiert ist derzeit Activisions **Mechwarrior 2** zu haben, wobei hier für 109 Schrauben 14 neue Battlemechs und ein Dutzend Missionen unter DOS im Expansion Pack warten.

Allerletzte Meldung: Der Preis für die Special Edition von Adventuresofts **Simon the Sorcerer II** wurde auf 99,– DM gesenkt, ein T-Shirt ist nach wie vor enthalten. (mm)



Zauberhaft preiswert: Gabriel Knight




Ein Solidarbeitrag von 29,95 DM macht's möglich: Aufschwung Ost




Kann für nur 19,80 Mark am Kiosk gehoben werden: Der Schatz im Silbersee



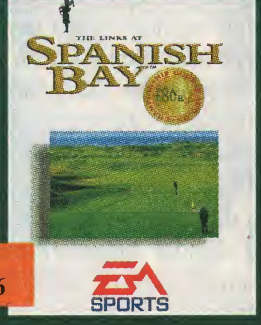

Über 1000 Sim Cities auf einer CD: S!Zone




Eine deutsche Tragödie: Red Ghost




Tom Hanks auf gut deutsch: Discworld




(K)ein Link für 96 PGA-Tourer: The Links at Spanish Bay für PGA Tour 96

## Lesen ist Silber, schreiben ist Gold

# Panasonic LP 1004CK




**Bereits vor zwei Ausgaben versprachen wir einen Test des ersten mehrfach wiederbeschreibbaren CD-ROM-Laufwerks von Panasonic, doch gestaltete sich die Beschaffung eines Rezensionsexemplars ungeahnt schwierig: Nur bei Actebis war dann doch eines der kleinen Wunderkästchen verfügbar.**

## DIE THEORIE

Das Gerät ist weniger eine technische Revolution (was ein tatsächlich wiederbeschreibbarer CD-RÖMer für rund 1.100 Mark gewiß wäre) als ein technischer Zwitter. Tatsächlich finden sich hier im Gehäuse nämlich ein ganz normales SCSI Quadrospeed-CD-ROM-Laufwerk sowie ein sogenanntes PhaseDrive, das nach der von Panasonic entwickelten Phase Change-Technologie arbeitet. Bei diesem rein optischen Verfahren erhitzt ein Laser die Oberflächenschicht einer Cartridge, wobei je nach Grad der Erwärmung eine amorphe oder kristalline Phase zurückbleibt. Unter dieser Schicht befindet sich eine weitere aus Aluminium, die dann beim Lesen den Laserstrahl reflektiert, der durch den zuvor modifizierten Zustand der darüberliegenden Schicht beeinflußt wird. Voilà, schon lassen sich Daten bis zu 500.000mal überschreiben.

## DIE PRAXIS

Zum Laufwerk wird der Adaptec SCSI II-Controller AIC-6360 nebst allen benötigten Kabeln, Treibern und Tools für MS-DOS, „Windows 3.1", OS/2 und selbst den Macintosh mitgeliefert. Doch während die Treiber für das Laufwerk bequem, weil menügesteuert installiert werden, muß man den für den SCSI-Controller mühsam per Hand einbinden. Fein raus sind dabei die User von „Win 95", da dieses Betriebssystem vollautomatisch Phase- und CD-Drive erkennt – lediglich die unterschiedlichen Kennungen für ein und dasselbe Laufwerk (je nachdem, ob es als CD-ROM oder PhaseDrive benutzt wird) bedürfen der Gewöhnung. Doch die fällt leicht angesichts der Tatsache, daß auf so einer auswechselbaren PD-Cartridge im Format einer 5,25"-Disk rund 650 MB an Daten verstaut und jederzeit wieder gelöscht werden können.

Nicht ganz so begeisternd sind die gemessenen Leistungsdaten des CD-ROM-Läufers, denn die mittlere Zugriffszeit betrug 290 Millisekunden und liegt damit, genau wie der Datendurchsatz von 590 KB/Sekunde, im unteren Spektrum vergleichbarer Laufwerke. Und auch das PhaseDrive kann es bei einer Schreibgeschwindigkeit von ca. 320 KB/s bestenfalls mit Doublespeedern aufnehmen, zumindest was den Leistungsbereich angeht. Gelesen wird aber je nach Spurlage mit 518 bis 1141 KB/s.




Eine PD-Cartridge

## DAS URTEIL

Die vorliegende Kombination aus PhaseDrive und CD-ROM-Laufwerk mag noch ihre Kinderkrankheiten haben, ist jedoch allemal richtungsweisend. Denn selbst wenn derzeit CD-Läufer samt großer Festplatte schneller und preiswerter arbeiten, amortisiert sich das Panasonic LF 1004CK doch zumindest für Multimedia-Aktivisten, die mal eben ein paar hundert Megabyte zwischenlagern oder gar verschicken wollen, recht bald. Schließlich kommen die PD-Cartridges mit ca. 90,– DM pro Stück relativ günstig und sind im Gegensatz zu anderen Wechselmediem mechanisch sehr belastbar. Für alle, die viel rendern, sampeln oder an der Forsetzung zu „Jurassic Park" arbeiten, hat Panasonic also eine interessante Alternative abgeliefert, während Otto Normaluser sicher mit den bisherigen Lösungen ausreichend bedient ist. Zumal „Sicherheitskopien" populärer Spiele hier nicht nur eine große Festplatte zum Zwischenspeichern benötigen, sondern durch den Cartridgepreis am Ende auch kaum rentabel sein dürften. (mic)

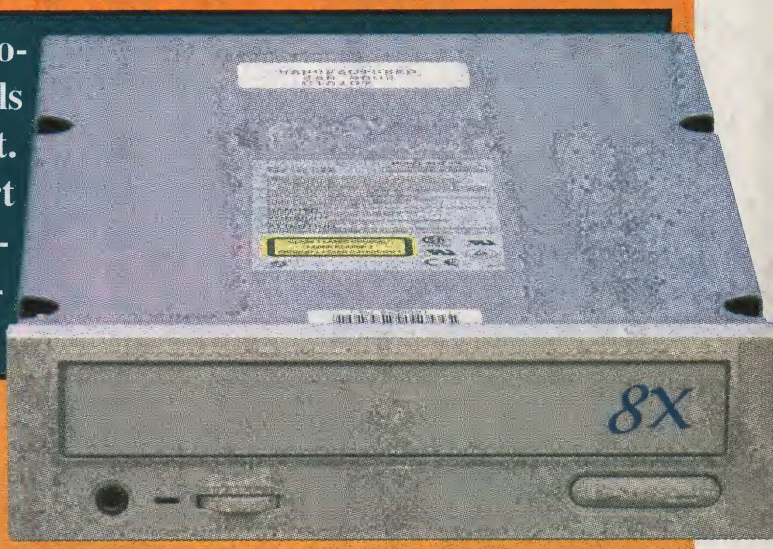
### Panasonic LF 1004CK

**Datendurchsatz CD-ROM:** 600 KB/s (590 KB/s gemessen)
**Datendurchsatz Phase Drive:** 518 bis 1.141 KByte/s (Lesegeschwindigkeit) bzw. 320 KB/s (Schreibgeschwindigkeit)
**Mittlere Zugriffszeit CD-ROM:** 290 ms (gemessen)
**Lieferumfang:** SCSI II-Controller, 1 PD-Cartridge, SCSI-Kabel, CD-Audio-Kabel, Einbaumaterial, Treiber und Tools für DOS, OS/2, „Windows 3.1" und Apple Macintosh
**Preis:** ca. 1.100,– DM und rund 90,– DM pro Zusatz-Cartridge

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

# Optics Storage 8422 IDE

**Viele Wege führen nach (CD-) ROM, wobei der auf der Nebenseite beschriebene als bislang einziger mehrmals begehbar ist. Doch der mit Abstand schnellste führt über dieses neue Modell: Als erster Hersteller bietet Optics Storage ein CD-Laufwerk mit achtfacher Geschwindigkeit an!**




Das 8422 IDE läuft schneller, als „Wing Commander IV" fliegt...

## AUF DIE PLÄTZE...

Nun ist es also soweit: Wer seinem PC soeben ein Hexspeed-Laufwerk gegönnt hat und sich damit an der Spitze moderner CD-Technologie wähnte, hat Pech gehabt. Denn inzwischen ist es den Herstellern auch möglich, CD-RÖMer mit achtfacher Lesegeschwindigkeit zu einem vertretbaren Preis ins Rennen um Marktanteile zu schicken. Vorliegende Neuheit von der CeBIT schlägt an der Kasse beispielsweise mit relativ bescheidenen 499,– DM zu Buche. Dafür erhält der Käufer ein internes ATAPI/IDE-Laufwerk mit regelbarem Kopfhörerausgang und Starttaste für seine DOSe, kann also auch Audio-CDs ohne Extrasoftware direkt abspielen. Doch das ist heutzutage längst Standard, genau wie die hier mitgelieferten Kabel zur Datenübertragung und dem Anschluß an den Audioport der Soundkarte.

Was den Einrichtungskomfort angeht, liegt der neue Hochgeschwindigkeitsläufer sogar leicht unter der Norm, denn genau wie seine preiswerten Kollegen speist er den User mit einem englischsprachigen Handzettel zu den Eigenheiten der Treiber ab – ein richtiges Handbuch gibt es lediglich als Textfile auf der Treiberdiskette, weshalb eine Textverarbeitung oder „Win 95" bei der Installation mehr als nur hilfreich sind. Letzteres schon deshalb, weil die neuen Fenster das Laufwerk nach dem Neustart von alleine erkennen. Ansonsten läuft die Installation hier nicht vollautomatisch ab, da die Konfiguration bezüglich der Frage, ob das Laufwerk als Master oder Slave betrieben werden soll, von Hand angewählt werden muß. Ein kleines Ärgernis zwar, aber ein höchst überflüssiges, zumal die bootende Festplatte ohnehin grundsätzlich als Master fungiert. Als Trostpflaster für Gestreßte liegen der Packung aber noch Diskettenaufkleber bei.

## FERTIG...

Ist die Installations-Hürde erst mal genommen, gestaltet sich der Umgang mit dem 8422 IDE allerdings problemlos. Das Gerät ist sehr solide und durchdacht verarbeitet, wie bereits die Führungsschienen mit Narbe um die Steckverbindung zum IDE-Port zeigen – diese Absicherung gegen ein Vertauschen der Anschlußrichtung des IDE-Kabels ist ja leider nach wie vor keine Selbstverständlichkeit. Auch treten selbst unter härtesten Bedingungen (also etwa dem Dauerbetrieb in einer Redaktion) keinerlei Störgeräusche wie Schaben oder das berüchtigte Rattern auf, was ebenfalls auf eine stabile Konstruktion schließen läßt. Aber das darf man bei einem Highend-Modell wie diesem wohl auch erwarten: Spitzenwerte wie die mittlere Zugriffszeit von 150 Millisekunden und der Datendurchsatz von rund 1.200 KB pro Sekunde sprechen wohl für sich.

## STOP!

Was aber darf sich insbesondere der verspielte User von der neuen Tempo-Technologie versprechen? Derzeit noch relativ wenig, denn selbst für die anspruchsvollsten Entertainment-Programme wie z.B. „Wing Commander IV" reichen Quadrospeed-Läufer noch völlig aus – mit einem Hexspeeder ist man oft schon fast „übermotorisiert". Doch auch wenn der Nutzen eines solch schnellen Drives vorläufig nur für Datenjongleure (Multimedia-Macher, Render-Fans etc.) gegeben ist, so ist ja noch längst nicht aller Spiele Abend: Wer weiß schon, was etwa „Wing Commander V" für Ansprüche an die Hardware stellen wird? Andererseits weiß heute aber auch noch niemand, ob bis dato nicht High Density-Laufwerke das Maß aller Dinge sein werden. (mic)

### Optics Storage 8422 IDE

**Datendurchsatz:** 1.200 KB/s
**Mittlere Zugriffszeit:** 150 Millisekunden
**Controller:** ATAPI/IDE
**Lieferumfang:** Treiber, Flachband-IDE-Kabel, Audio-Kabel, Kurzanleitung, Handbuch auf Diskette, Diskettenaufkleber
**Preis:** ca. 499,– DM

# Das ORIGINAL




# JEDEN MONAT NEU AM KIOSK

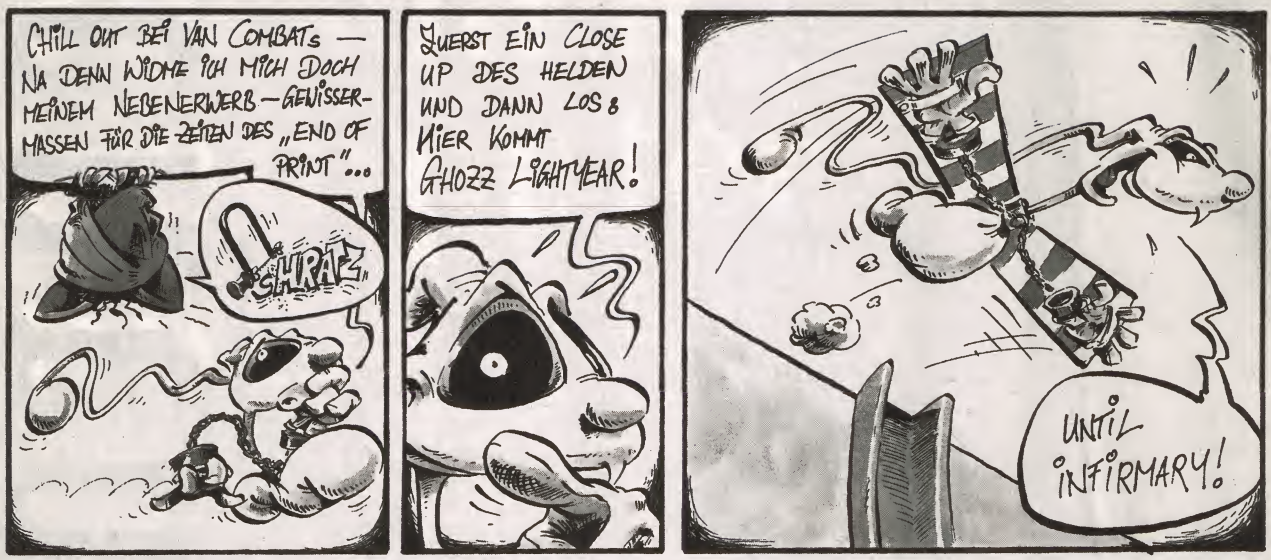
# BESSERWISSER INDEX

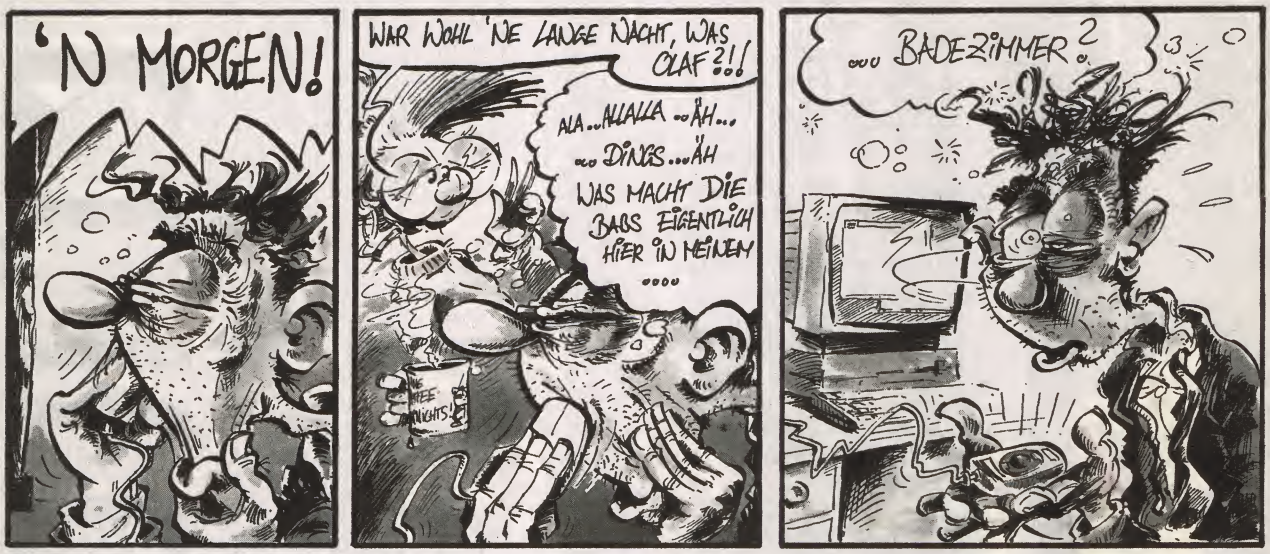
## ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Albion | 4/96 | Cheats | Joker CD | 2/95 | Tip |
| Alone in the Dark 2 | 8/94 | Tip | Jungle Strike | 8/95 | Codes |
| Alone in the Dark 3 | 6/95 | Tips | Jungle Strike | 11/95 | Codes |
| Al-Quadim | 8/94 | Lösung | King's Quest 7 | 3/95 | Lösung |
| Anstoß | 10/94 | Tips | Lawnmover Man | 6/94 | Tip |
| Ascendancy | 12/95 | Tips | Legend of Kyrandia III | 2/95 | Lösung |
| Battle Beast | 1/96 | Tips | Little Big Adventure | 3/95 | Cheat/Lösung |
| Battle Isle II | 6/94 | Codes | Lollypopp | 2/95 | Codes |
| Battle Isle II | 8/94 | Cheat | Magic Carpet | 8/95 | Cheats |
| Battle Isle II | 10/94 | Cheat | Master of Magic | 8/95 | Tip |
| Battle Isle II Data | 10/94 | Tip/Codes | Mechwarrior 2 | 10/95 | Tips |
| Battle Isle 3 | 12/95 | Tip/Codes | Metal Marines | 11/95 | Codes |
| Biing! | 11/95 | Tips | Metaltech: Earthsiege | 3/95 | Tip |
| Blackhawk | 12/94 | Codes | Might & Magic V | 10/94 | Tips |
| Caesar 2 | 3/96 | Tips | Myst | 9/94 | Lösung |
| Chewy – ESC from F5 | 2/96 | Lösung | Need for Speed | 1/96 | Cheats |
| Christoph Kolumbus | 10/94 | Tip | Oldtimer | 3/95 | Cheat |
| Colonization | 1/95 | Cheat | One Must Fall | 2/95 | Tips |
| Comanche | 12/94 | Cheat/Tip | Outpost | 9/94 | Tips, Cheats |
| Command & Conquer | 12/95 | Lösung | Panzer General | 4/95 | Tips |
| Corridor 7 | 10/94 | Cheat | Phantasmagoria | 11/95 | Lösung |
| Creature Shock | 2/95 | Cheat | Pinball Fantasies | 6/94 | Tip |
| Crusader - No remorse | 2/96 | Code | Pirates! | 2/95 | Tip |
| Crusader | 3/96 | Codes | Pizza Connection | 12/94 | Cheat |
| Das Schwarze Auge 2 | 12/94 | Cheats | Prisoner of Ice | 9/95 | Lösung |
| Das Schwarze Auge 2 | 1/95 | Lösg./Tip/Karten | Raptor | 8/94 | Cheat |
| Das Schwarze Auge 2 | 2/95 | Lösung/Karten | Rebel Assault II | 1/96 | Codes |
| Der Druidenzirkel | 4/96 | Cheats | Reunion | 9/94 | Tips |
| Der König der Löwen | 11/95 | Cheat | Rings of Medusa Gold | 12/94 | Cheat |
| Der Patrizier | 9/94 | Tip | Robinsons Requiem | 11/94 | Tip |
| Der Planer | 8/94 | Tips | Robinsons Requiem | 4/95 | Tips |
| Der Reeder | 9/95 | Tips | Shannara | 4/96 | Lösung |
| Descent II | 3/96 | Cheats | Sim City 2000 | 8/94 | Cheat/Tip |
| Desert Strike | 1/95 | Codes | Simon the Sorcerer II | 9/95 | Lösung |
| Desert Strike | 2/95 | Cheat | Sim Tower | 9/95 | Cheat |
| Destruction Derby | 4/96 | Tip | Space Quest 6 | 10/95 | Lösung |
| Devil Land | 1/95 | Cheats | Star Trek: The Judgment Rites | 6/94 | Lösung |
| Die Sage von Nietoom | 4/95 | Lösung | Stonekeep | 4/96 | Cheats |
| Die Sage von Nietoom | 6/95 | Lösung | Subwar 2050 | 6/94 | Tip |
| Die Siedler | 8/94 | Codes | Superfrog | 6/95 | Codes/Tips |
| Discworld | 8/95 | Lösung | Superhero League of Hoboken | 11/94 | Lösung |
| Doofus | 9/94 | Codes | Super Street Fighter II Turbo | 10/95 | Tip |
| Dragonsphere | 6/94 | Lösung | Talisman | 3/96 | Lösung |
| Dragon Lore | 2/95 | Lösung | Terminal Velocity | 1/96 | Cheats |
| Dreamweb | 11/94 | Lösung | The Dig | 1/96 | Lösung/Karte |
| Dungeon Master II | 10/95 | Codes | The Horde | 12/94 | Cheat |
| Dungeon Master II | 11/95 | Lösung | The Last Dynasty | 10/95 | Lösung |
| Dungeon Master II | 12/95 | Karten | The Lost Vikings | 6/94 | Codes |
| Ecstatica | 1/95 | Lösung | Theme Park | 9/94 | Cheat, Tip |
| Eishockey Manager | 10/94 | Tip | Theme Park | 1/95 | Cheat |
| Elite 2 | 2/95 | Tip | Tie Fighter | 10/94 | Tips/Codes |
| Fade to Black | 1/96 | Lösung | Tie Fighter | 12/94 | Lösung |
| FIFA Int. Soccer | 10/94 | Tips | Tom Long | 10/94 | Lösung |
| FIFA Int. Soccer | 11/94 | Tip | Torin's Passage | 2/96 | Lösung |
| FIFA Int. Soccer | 9/95 | Tip | Transport Tycoon | 1/95 | Tips |
| FX Fighter | 11/95 | Tips | Transport Tycoon Deluxe | 12/95 | Tips |
| Gabriel Knight | 8/94 | Tip | UFO | 11/94 | Cheats |
| Gabriel Knight 2: The Beast Within | 4/96 | Lösung | Ultima VIII | 8/94 | Cheats/Lösung |
| Grand Prix Manager | 2/96 | Cheat | Virtual Casino | 4/95 | Cheat |
| Guilty | 6/95 | Lösung | Vollgas | 9/95 | Lösung |
| Hattrick | 9/95 | Cheat | Wacky Wheels | 9/95 | Cheat |
| Hattrick! | 10/95 | Cheats/Tip | Warcraft | 4/95 | Tips |
| Heimdall 2 | 10/94 | Lösung | Warcraft | 6/95 | Cheats |
| Hexen | 1/96 | Cheats | Warcraft II | 3/96 | Lösung/Cheats |
| Hi-Octane | 11/95 | Cheats | Warcraft II | 4/96 | Cheats |
| Höhlenwelt Saga | 3/95 | Lösung | Wing Commander IV | 4/96 | Tip |
| Höhlenwelt Saga | 4/95 | Lösung | Witchaven | 3/96 | Tips |
| Hurra Deutschland! | 12/94 | Cheats | Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth | 6/95 | Lösung |
| In Extremis | 8/94 | Codes | Woodruff a. t. Schnibble of Azimuth | 8/95 | Lösung |
| Inferior | 8/95 | Codes | Worms | 1/96 | Tips |
| Inherit the Earth | 9/94 | Lösung, Karten | X-Com: Terror f.t. Deep | 8/95 | Cheat |
| Ishar 3 | 3/95 | Cheat | X-Com: Terror from the Deep | 12/95 | Cheats |
| Jack Jazzrabbit | 1/95 | Cheats | Yo! Joe! | 6/94 | Cheat |
| Jim Power | 2/95 | Tips | Zeppelin | 6/94 | Tips |



# GHOST IN THE MACHINE






# BESSERWISSER 5/6'96



**Der Mai ist gekommen, die Pferde schlagen aus. Ihr hingegen dürft wie immer auf diesen Seiten nachschlagen, wenn Ihr Probleme mit Spielen habt, denn auch diesmal haben wir wieder massenhaft brandheiße Tips, Tricks und Lösungen feilzubieten. Dadurch habt Ihr die Games um so schneller durchgezockt und dürft Euch zur Feier des Tages in den Biergarten trollen!**

Dabei sind wir wie immer auf Eure Einsendungen angewiesen, denn nur so sind können wir auch weiterhin seitenweise Hilfe in allen Lebenslagen bieten. Versorgt uns also nach wie vor mit Tips, Cheats und Komplettlösungen, wobei vor allem letztere aufgrund ihrer Länge am besten auf der Diskette (als ASCII-Files) aufgehoben sind. Eure Arbeit soll auch nicht unbelohnt bleiben, denn **für jeden abgedruckten Beitrag gibt es bis zu 300 Märker**, je nach Umfang und Aktualität. Und wenn Ihr Eure spielerischen Fortschritte dem staunenden Publikum zugänglich machen wollt, so schickt uns kilo(byte)weise Spielstände, die dann auf der nächsten PC 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**
Albion
Timegate: Knight's Chase

**Cheats zu**
Seek and Destroy
Worms
Tyrian

**Tips und Codes zu**
Earthworm Jim
Terminator: Future Shock

## BUNT gemischt und streng SORTIERT

### Earthworm Jim

Stefan Döbeli hat einige wirklich nette Cheats zu diesem Game herausgefunden:
iddqd: Creditsscreen, leider keine Unverwundbarkeit
idkfa: leider auch nur neue Credits
hatman: Jim nimmt rapide ab
itsawonderful: Extraleben
onandonando: das Zeitlimit wird aufgehoben
popquizhotshot: mehr Munition

### Seek and Destroy

Freundlicherweise haben die Programmierer dieses Spiels die Cheats aus der Amiga-Version beibehalten – und die möchten wir Euch auf gar keinen Fall vorenthalten: Zunächst einmal kann man direkt nach dem Auswählen von „New Game" oder „Resume" die Tasten „Shift", „Ctrl" und „Alt" auf der linken Seite der Tastatur drücken und sich so eine Mission aussuchen.
In der Missionserklärung wird hingegen durch das Eingeben von „GIMME" der Abschnitt der aktuellen Mission ausgewählt.
Im Shop wiederum sind auf magische Weise alle Gegenstände durch Eingabe von „CAPO" umsonst.
Schlußendlich kann man auch noch im Spiel selbst ein wenig schummeln. Folgende Buchstaben müssen jeweils gleichzeitig gedrückt werden:
A + M + O: bringt jede Menge Munition
M + E + G + A: bestückt das Gefährt mit den besten Waffen
L + I + F + E: macht das Vehikel unzerstörbar

### Terminator: Future Shock

Auch zu diesem Actiontitel hat Stefan Döbeli ein paar hilfreiche Tips entdeckt. Zunächst muß immer „Alt-#" gedrückt werden, anschließend dann:
bandaid: neue Munition
firepower: alle Waffen
icantsee: Spionage-Screen
nextmission: Mission beenden
superuzi: stärkere, sprich durchschlagendere Uzi
turbo: erhöht die Spielgeschwindigkeit

### Tyrian

Günther Posch hat zwei kleine, aber äußerst effektive Cheats herausgefunden:
Werden im Spiel die Tasten F2, F3 und F6 gleichzeitig gedrückt, so wird man unsterblich. Die Tasten F2, F6 und F7 hingegen katapultieren Euch in den nächsten Level.

### Worms

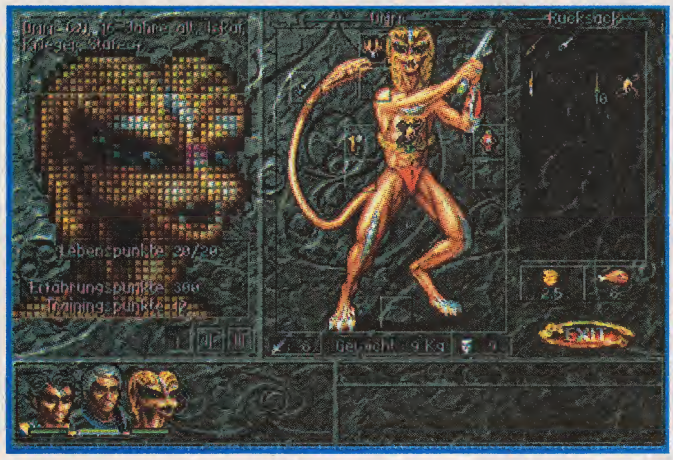
Worms ist Euch zu harmlos?



Ihr wollt alle Waffen? Kein Problem: Gebt einfach während des Spiels BAABAA ein, und schon sind alle Bonuswaffen wie beispielsweise die Schafe erhältlich. Rückgängig gemacht wird das Ganze durch das Eintippen des Cheats in umgekehrter Reihenfolge!

# ALBION

## KOMPLETTLÖSUNG TEIL 1




**Janos Jóo hat sich durch Raumschiff und Dungeons gekämpft und verrät uns und Euch nun die Lösung:**

### An Bord der Toronto

Nach dem seltsamen Traum wieder erwacht, sollte man sich zuerst daran machen, Toms Schrank zu plündern. Wurde man von seiner Freundin über die neuesten Geschehnisse unterrichtet, ist es an der Zeit, die Toronto zu durchwandern, mit allen Leuten zu sprechen und alle zugänglichen Räume zu durchsuchen. Man findet unter anderem Stimdrinks, Dietriche und Patronen. Wenn man Toms Freund besucht, nachdem man vorher mit den Wachen vor dem Comraum gesprochen hat, erhält man von ihm einen Hinweis, wie man den Comraum illegal betreten kann. Die Wartungsebene ist recht kurz und enthält keine Feinde. Sämtliche Rätsel beschränken sich darauf, alle im Raum verteilten Schalter und Druckplatten zu betätigen. Trifft man auf den Wartungsroboter, sollte man ihm hinterherlaufen und beachten, daß im dritten Raum ein Schalter gedrückt werden muß, der die Tür im vierten öffnet. Die folgenden Türen lassen sich per Knopfdruck öffnen, und man stößt auf einen leeren Wandschrank an der rechten Wand. Nach erneuter Eingabe des Codes (1042) an der Schleusentür gelangt man in den Comraum. Unter dem zerstörten Bedienpult findet Tom eine Pistole. Da die Wachen sie ihm wegnehmen würden, begibt er sich zurück auf die Wartungsebene und verstaut die Knarre im Wandschrank. Nun kann er seelenruhig an den Wachmännern vorbeimarschieren und sich die Waffe wiederbeschaffen, indem er nochmals die Wartungsebene von der anderen Seite betritt und sie aus dem Schrank holt. Einer kleinen Shuttle-Tour steht nun nichts mehr im Wege (auf die Durchsage warten).

### Landung auf dem „Wüstenplaneten"

Hat man sich von der kleinen Shuttle-Panne erholt, sind wieder alle Personen im Haus des Gastgebers zu befragen und alle Räume nach Waffen, Tränken und Ausrüstung abzusuchen. Eine Durchforstung des Vorratskellers fördert neben einer Menge Ausrüstung auch die ersten Monster zutage, allerdings haben die armen Tierchen Pistolenschüssen nichts entgegenzusetzen. Die eingestürzte Wand läßt sich übrigens mit der Spitzhacke wieder freibuddeln. Verläßt man den Keller, sollte man nicht den Helden spielen und die Frage des Clanchefs nach Verletzungen bejahen – man erhält drei Heiltränke. Nun ist es an der Zeit, alle Gebäude der Stadt zu besuchen, am besten vor dem Besuch der Ratsvorsitzenden. Formergilde und Magiergilde erweisen sich als besonders ertragreich. Gefundene überflüssige Ausrüstung sollte man bei den Händlern verkaufen, aber darauf achten, die besten Iskai-Waffen und Rüstungen zu behalten, da bald eines dieser Wesen zu der Party stößt. Jetzt empfiehlt es sich, im Gebäude des Rates vorbeizuschauen. Auch dort findet man beim Herumstöbern etwas Gold. Die zwei Tage bis zum Beginn des Festes kann man damit verbringen, weiter die Stadt zu erforschen.

### Der Anschlag

Nach dem Mord an Akiir bekommt die Gruppe den Auftrag, den Mörder zu finden. Ein Iskai namens Drirr soll dabei helfen. Ist das neue Partymitglied ausgerüstet und trainiert, geht es auf in die Wildnis. Jiris, der Viehzüchter westlich der Stadt, erklärt den Weg zur Ruine. Dort angekommen, sollte man das Gebäude bis in den letzten Winkel absuchen, da viel Ausrüstung zu finden ist. Der weiße Ring und das Flammenschwert sind übrigens verflucht. Es gibt zwei verschiedene Fallentypen, die sich aber problemlos entschärfen lassen: Die leuchtenden Tentakel deaktivieren sich, sobald Eure Fackel erlischt oder weggeworfen wird, und die Bodenmäuler lassen sich mit erbeuteten Krondir-Fleischbrocken schließen. Steht man schließlich dem Bewußtsein Argims gegenüber, öffnet er den Weg zu den Resten des Attentäters und vielen guten Waffen. Argim bittet Euch außerdem um einen Musikkristall, der im Gemischtwarenhandel zu erwerben ist. Seine Aufforderung, zwei Quellen der Farbe mit einem der Wege des Lichts zu verbinden, bezieht sich darauf, im Raum mit den leuchtenden Bodenpilzen von einem Regenbogenbusch zum anderen zu laufen. Es öffnet sich ein Durchgang zu zwei Ausdauer und Schnelligkeit erhöhenden „Lichtern der Göttin".
Ein drittes Licht befindet sich hinter einer mit der Hacke einzuschlagenden Wand links neben der neu entstandenen Öffnung. Eure Aufgabe in der alten Dji-Fahd-Gilde ist nun beendet, und Ihr könnt in die Stadt zurückkehren, um im Ratsgebäude mit Frill, dem Geschichtsgelehrten, zu sprechen. Er erwähnt einen gewissen Bradil, den man in der Formergilde aufsuchen sollte. Es kommt zum Kampf und zur überraschenden Aufklärung des Attentats. Sowohl Bradir als auch Fasiir, anzutreffen in der Dji-Kas Gilde, zeigen sich erkenntlich, spricht man sie anschließend noch einmal an. Man sollte die nun wieder gewachsene Party in der Stadt ausrüsten und trainieren, wobei Sira bei Fasiir neue Sprüche lernen kann. Erfahrung und Zaubersamen lassen sich finden, unternimmt man eine Safari auf den Rest der Insel. Seid Ihr zur Weiterreise bereit, begebt Ihr Euch zur Ratsvorsitzenden.

### Bei den Kelten

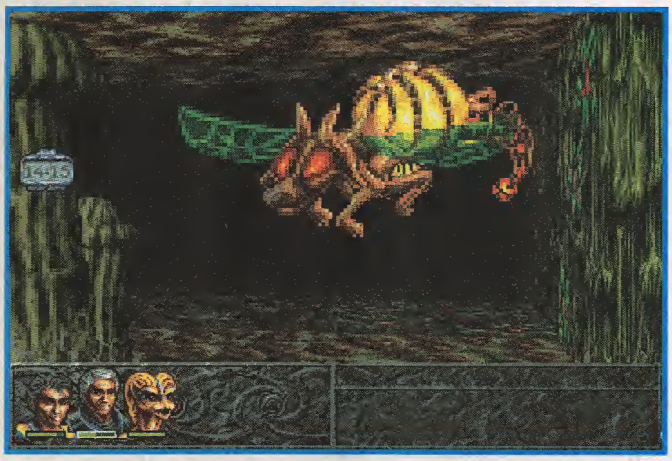
Angekommen im Keltendörfchen, erhaltet Ihr vom Stammeskönig einen ziemlich delikaten Auftrag, der Euch zu den Druiden von Arjano führt. Folgt wie beschrieben dem Flußlauf, und Ihr gelangt in ein zweites Dörfchen, wo es unter anderem auch einen Waffenladen gibt. Nördlich davon liegt die unterirdische Anlage der Druiden. Dummerweise ist genau der Druide, dessen Hilfe Ihr benötigt, im Labyrinth der alten Anlage verschollen. Hat sich Mellthas Euch angeschlossen, sollte man erst kurz die Räumlichkeiten absuchen und die umherliegenden Heiltränke einstecken. Sprecht den Druiden an, er führt Euch zum Eingang des Gewölbes. Es sei aber angeraten, erst die Insel abzulaufen und bei den umherstreifenden Monstern Erfahrung zu sammeln. Unterhalb des Dorfes befindet sich ein Durchgang im Gebirge, der zu dem Dörfchen Aballon führt. Auf dem Weg durch die Schlucht wird man zwar mitunter mehrmals überfallen, aber die reichliche Beute, die man den Räubern abnimmt, ist den Spaß wert. In Aballon ist Essen zu Billigpreisen erhältlich, und auch der örtliche Ramschhändler hat einige interessante Sachen im Angebot. Hier sollte man den Musikkristall erwerben. Das wichtigste ist aber Ferina, die in ihrem Haus Eure Nahkampffertigkeit trainiert. Seit Ihr mit Proviant und Fackeln ausgerüstet, geht es zurück nach Arjano. Der Wächter des Haines oberhalb der Hütte zeigt sich mit einer Kristallwurfaxt für den Musikkristall erkenntlich.

### Die Gewölbe unter Arjano

Eins sei hier vorangestellt: Die Monster sind teilweise übertrieben schwer zu besiegen, die richtige Kampfaufstellung und Bewaffnung ist lebenswichtig. Sobald man Geld für bessere Waffen und Rüstungen hat be-

ziehungsweise befördert wird, sollte man das Labyrinth verlassen und erst einmal etwas für die Konstitution der Helden tun. Solange man den vermißten Druiden noch nicht gefunden hat, ist in Arjano die Heilung kostenlos. Für Euren Druiden solltet Ihr einen oder mehrere Dämonvertreiben-Sprüche in der Bibliothek erwerben und lernen. Das kann zwar auch von einem der Lehrer in Arjano gelehrt werden, aber dazu dürfte sein Level noch zu niedrig sein. Doch nun auf in den Kampf!

Direkt neben dem Eingang befindet sich ein Brunnen, in dem Ihr einige der umherstehenden Eimer füllt und sie verwendet, um die Feuerfallen zu löschen. Übrigens braucht Ihr auch später wieder gefüllte Wassereimer. Nehmt am besten vier mit und sorgt für Nachschub an Brunnen. Die neun Bodenplatten im Osten müssen kreuzförmig gedrückt werden, so daß die vier Eckfelwurden. Im Raum mit den drei Schaltern müssen alle drei gedrückt werden, um einen Durchgang zu öffnen. Der Dolch mit dem Kristallgriff ist verflucht. Den südlichen, mit einer Flammenfalle (Wassereimer benutzen!) versperrten Gang entlang geht es tiefer hinab. Im Raum mit der Glaswand lauft Ihr zuerst zweimal über die Druckplatte und weicht den Flammen aus. Im sich verschiebenden Zwischenraum kann jetzt ein Schalter gedrückt werden, der den Zugang zu zwei erstklassigen Items freilegt. Jetzt weiter über die Druckplatte, bis der Durchgang frei ist. Die rechts dahinter liegende Platte löscht die Flammen im Raum. Jetzt geht es hinab in die Fallgrube, indem man am besten ein Seil benutzt. Die Gitter mit den Warniaks dahinter können geöffnet werden, und teilweise findet man auch Items im Gerümpel. Nur die westliche Warniakgruppe bewacht jedoch ei-



der nicht berührt werden. Die einzelne Druckplatte rechts daneben läßt die Stacheln verschwinden, und der Hebel dahinter beseitigt die anderen Bodenfallen links. Die drei nebeneinanderliegenden Druckplatten müssen von links nach rechts überlaufen werden. Der herumliegende Hebelgriff öffnet im Osten den Durchgang in die tieferen Etagen. Gleich am Anfang sollte man nicht den kleinen Schalter an der rechten Wand übersehen, der einen versteckten Durchgang öffnet – viel Spaß mit dem Geschwader Warniaks!

Im großen Saal öffnet sich die südwestliche Tür, wenn alle Bodenplatten gedrückt

nen Schalter. Dieser läßt den Angst-Dämon los, der aber eher ein willkommenes Trainingsobjekt für den Dämonen-vertreiben-Spruch des Druiden ist. Mit dem Schlüssel in der Truhe hinter ihm geht es tiefer in das Gewölbe. Die Scheiben im Raum mit der Truhe lassen sich mit Hilfe des Schalters in der nordwestlichen Ecke heben. Ein weiterer Sonnendolch wird darin gefunden. Vorsichtig, unter Ausnutzung der Zwischenräume, geht es an der Feuerballfalle zum nächsten Dämon. Versucht am besten, ihn einzufrieren (Frostsplitter) oder zu verbannen.

Um jetzt wieder zurückzukommen, sind Wassereimer bitter nötig, ansonsten geht es tiefer hinab. Im Raum mit den eingesperrten Bestien sind mit äußerster Vorsicht nur die grünen Platten zu drücken, sonst werdet Ihr zu Hackfleisch verarbeitet. Die beiden Bodenplatten hinter dem neuen Durchgang öffnen den Weg zu neuen Items. Nach der amüsanten Diskussion um die blaue Druckplatte geht es noch eine Etage tiefer. Hier ist zu beachten, daß mit einer Spitzhacke brüchige Wände zerstört werden können. Im Raum mit dem verschlossenen Gitter und den drei Schaltern läßt jeder einzelne einen arg zähen Tierdämon frei. Sind alle Schalter gedrückt, öffnet sich das Gitter. Wer sich die schweren Kämpfe vorerst sparen will, löscht nördlich des Raums die Feuerfalle und arbeitet sich durch mit der Hacke zerstörbare Wände zu einem Knopf vor, der das Gitter sofort öffnet. Jetzt geht es in den Saal rechts hinter dem Gitter. Wie richtig vermutet, ist die grüne Platte eine Falle. Nichtsdestotrotz werden die Stäbe aus der Kiste benötigt. Die beste Lösung ist es, über die roten Druckplatten hinwegzustürmen und das Gitter schnellstens hinter Euch zu schließen. Ein Kampf ist sinnlos, denn dem Monster seid Ihr noch längst nicht gewachsen. Westlich geht es in einen Raum voller Fallgruben, der vorsichtig durchquert werden sollte. Weit eleganter ist es aber, sich mittels Seil die erstbeste Grube hinunterzulassen. Unten kann man etwas Gold einsacken und einige schwächere Gegner bekämpfen. Durch das nördlichste Deckenloch kommt man wieder an die Oberfläche.

Jetzt harren die Stäbe ihres Einsatzes an den magischen Barrieren. Hinter einer befindet sich ein kleiner Schalter, der nördlich einen Durchgang öffnet. Südlich gelangt man in die unterste Etage, in der auch endlich der Druide befreit wird. Hierdurch habt Ihr Euch das Amulett wirklich redlich verdient und könnt


Conquest of the New World

Fordern Sie mal wieder Ihren Kopf heraus! Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

Conquest of the New World

Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie zur Entdeckung, Eroberung und Kolonialisierung von Amerika.




Und versuchen Sie sich an den Problemen und Gefahren, denen auch schon Cortez und Pizarro ausgesetzt waren. Vor Ihnen sind schon viele gescheitert - können Sie es schaffen?

Conquest of the New World das Strategie-Spiel

Jetzt erhältlich für PC CD-ROM.

Interplay

DISTRIBUTED BY
Acclaim Entertainment GmbH

Wie Sie es machen bleibt Ihnen überlassen

©1995 Interplay Productions. Conquest of the new world and the Interplay logo are

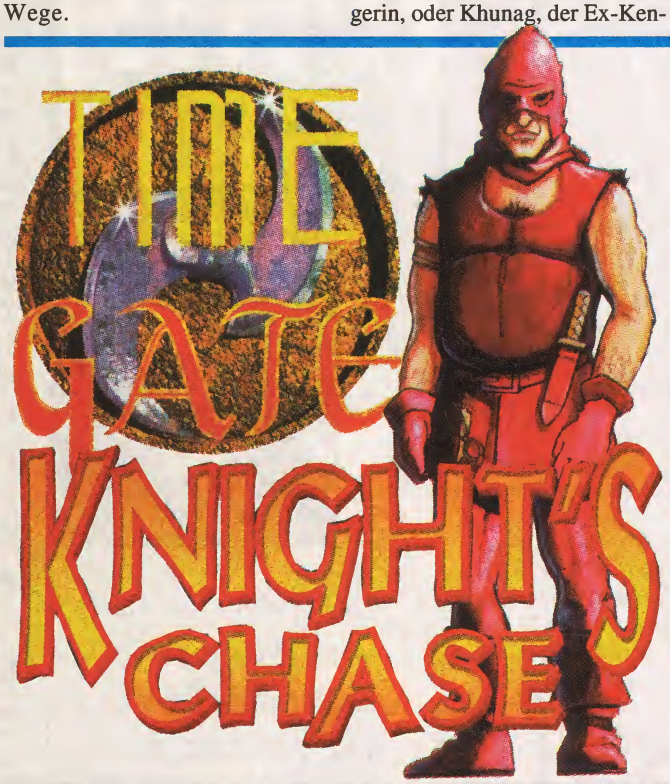


es dem Stammeskönig in die Hand drücken. Mit der königlichen Erlaubnis und 200 Goldstücken steht einer Passage nach Beloveno nichts mehr im Wege.

### Der Kontinent Maini

In Beloveno angekommen, ist wie üblich erst einmal die Stadt zu besichtigen. Als Begleiter bieten sich Siobhan, die Kriegerin, oder Khunag, der Ex-Kenget Kamulos-Magier an. Ich empfehle, sich vorerst für Siobhan zu entscheiden. Im Keller ihres Wohnhauses besteht außerdem ein kleines Warniak-Problem. Im Gasthaus, im Rathaus und von Kariah, dem Freudenmädchen, erhält man Informationen über die korrupten Ratsmitglieder Riko und Gard. Hinweise werden Euch auch nach Kounos führen, wobei der Weg über den Paß kaum zu verfehlen ist. In der Gaststätte taucht jeden Morgen zwischen acht und neun Uhr der Kampftrainer Garadd auf, der neben Nah- und Fernkampf auch kritische Treffer zu kritischen Preisen trainiert. Mit Kontos Leibwache Nodd sollte man sich jetzt noch nicht anlegen, sondern erst die Höhle südlich des Dorfes erkunden. Obwohl sich hier auch einige Kritah-Monster herumtreiben, stellen diese putzigen Tierchen im Gegensatz zum Umfang des Labyrinths kaum ein Problem dar. Es dauert einige Tage, das Labyrinth abzusuchen, aber Geld, Edelsteine, Kräuter, Ringe, die Kristallaxt und und und sind die Mühe wahrlich wert. Das ebenfalls gefundene Schattenschwert ist zwar magisch, aber leider verflucht.

Und das soll's dann auch gewesen sein für dieses Mal. Den zweiten Teil der Lösung könnt Ihr im nächsten PC Joker in zwei Monaten lesen!




## KOMPLETTLÖSUNG

**Christian Giegerich wollte dankenswerterweise die komplette Lösung für dieses Zeitreiseabenteuer nicht für sich behalten – voilà:**

Tja, da steht er nun, William Tibbs, bereit, in eines der drei größten Abenteuer seines Lebens einzusteigen. Vom Startpunkt aus schreiten wir über den Innenhof in die Eingangshalle, wo William auf zwei schwerarbeitende Ingenieure stößt. Im Raum, in dem ihm das „japanische Fernsehen" vorgeführt wird, schnappt er sich die Kopfhörer von der rechten Kommode. Im westlich liegenden Ausstellungsraum betrachten wir das nördlich hängende Gemälde genauer und schnappen uns das in der Ecke stehende Schwert. Dieses (der Schild ist schon dabei) sollten Anfänger einmal in die Hand nehmen und die verschiedenen Schläge ausprobieren, damit der Kampf später ohne Probleme verläuft. Einen Raum weiter bei der Kasse angelangt, nehmen wir das ferngesteuerte Katapult und die CD von der Theke. An der nördlichen Wand befindet sich ein Terminal, bei dem der Stecker an der Seite in die Buchse gesteckt werden muß. Auf den nun funktionierenden Computer benutzen wir die CD. Dank der Kopfhörer wird die folgende Zwischensequenz mit Sprache unterlegt.
Als William anschließend das Büro des Direktors betritt, bekommt er die Durchsage „Sehr verehrte Damen und Herren! Unser Museum wird nun geschlossen!" gerade noch mit; Momente später ist er darin gefangen. Einmalig! Nach Informationen suchend, durchkramt er die beiden Schreibtischschubladen des Direktors (Leertaste so lange gedrückt halten, bis etwas gefunden wurde) und stößt auf eine Magnetkarte, einen Schlüssel und eine Zeitung. In letzterer findet er einen Bericht über einen Museumseinbruch, bei dem Einbrecher die Alarmanlagen mit Hilfe eines Schaumfeuerlöschers außer Gefecht setzten. Über die Kasse geht's nun zurück in den Ausstellungsraum, wo inzwischen die Lasersperren aktiviert wurden. Auf allen vieren kriecht Tibbs zunächst zum Tisch in der Mitte des Raumes und schließlich um ihn herum (es empfiehlt sich hier, öfter abzuspeichern) in Richtung Fenster. Dort robbt er an der Steinstatue entlang zur vor ihm liegenden Wand und von hier aus zur Tür. Jetzt steht er wieder in der Eingangshalle. Hier durchsucht er die Werkzeugkiste und steckt den Schraubenzieher ein. Mit letzterem wird die Tür zum „japanischen Fernsehen" wieder geöffnet und im Raum selbst der Schaumfeuerlöscher (rot; linke Ecke) ins Inventar befördert.
Mit dem im Büro aufgestöberten Schlüssel schließen wir, wieder in der Eingangshalle, den grauen Sicherungskasten an der rechten Wand auf und besprühen die Sicherungen mit dem roten Feuerlöscher. Die Laserbarriere wird abgeschaltet, und wir können nun in ein weiteres Bild vordringen... Hier treffen wir zum ersten Mal auf Wolfram, der uns sogleich einen Ritter auf die Fersen hetzt und sich danach wieder verzieht: Das erste Duell steht an. Um dieses erfolgreich und mit möglichst wenig Verlusten zu bestehen, greifen wir am besten zum Schwert. Außerdem darf keiner der beiden Duellanten in die Lasersperren gedrängt werden, da sonst ein Alarm ausgelöst und Tibbs verhaftet wird. Schon bald ist der Ritter Geschichte. William öffnet den Glasschrank, der sich links vom Eingang befindet, mit seiner Magnetkarte (Fundort: Büro)



und entnimmt ihm die Munition. Jetzt ist es an der Zeit, das ferngesteuerte Katapult loszulassen. Nachdem er es auf den Boden gestellt hat, wird es mit der Munition geladen (Katapult im Inventar „benutzen"). Im östlichen Raum, den er mit dem Katapult betritt, findet er eine weitere Lasersperre vor. Fahrt hier rechts in das „Laserlabyrinth", und bahnt Euch einen Weg in die Nähe des roten Schalters (Meldung: „Ok, jetzt kann ich schießen"), den Ihr abknallt und somit die Lasersperren ein weiteres Mal außer Gefecht setzt.

Tibbs sammelt jetzt das Katapult wieder ein und krallt sich das große Schwert an der Wand (im „Laserlabyrinth"-Raum). Im Kreuzgang angelangt, trifft er auf einen weiteren schwarzen Ritter. Ihm wird mit dem neu gefundenen Schwert der Garaus gemacht. Im Nordosten des Kreuzganges fällt eine Tür auf, die farbig hervorgehoben ist. Nähert Tibbs sich, verliert er seine Beherrschung und schreit



laut und deutlich nach seiner Juliette, was zwei Schläger auf den Plan ruft. Nähert er sich diesen, wird er niedergeschlagen und anschließend in den geheimnisvollen Brunnen im Zentrum des Kreuzgangs gestoßen. Zeit und Raum drehen sich um unseren Helden, der sich kurze Zeit später im Mittelalter wiederfindet...

Als Kreuzritter William Theobald von Mondidier wird er hier gleich von Wolfram der Hexerei beschuldigt und in den Kerker geworfen. Hier schnappt er sich die Laute und wirft sie dem Mitgefangenen in der Zelle gegenüber zu, der sofort munter drauflosspielt. Dies lockt eine der Wachen an. Als sie sich Berwald, dem stummen Barden, zudreht, schlägt ihm William mit der Faust in den Rücken, und Berwald gibt ihm den Rest. Ist die Wache verschwunden, schnappt man sich den Zellenschlüssel vom Boden und schließt die Tür damit auf. In Berwalds Zelle findet sich noch eine Wasserflasche. Mit dem Schwert, das die Wache liegengelassen hat, bewaffnet sich William und streckt damit die im Gang patrouillierende Wache ebenfalls nieder. Aus deren Überresten fischt er den Schlüssel der Wachstube und schließt damit das rechte Gitter auf, was einen weiteren Wächter auf den Plan ruft (Vorsicht: Armbrust!). Wurde auch ihm der Garaus gemacht, durchstöbert Tibbs die Wachstube und findet eine Weinflasche, welche getrunken werden kann (zwei Lebenspunkte). Das Eisengitter wird nun geöffnet und durchschritten.

Ist Tibbs eine Treppe nach oben gestiegen, findet er sich in einem Aufenthaltsraum wieder. Den vorbeilaufenden alten Mann läßt er still und heimlich passieren, ohne sich zu bewegen. Ist der Greis in der rechten Tür verschwunden, horcht William neugierig an dieser und wird Zeuge der Beschwörung. Am Kaminsims findet sich ein Schlüssel, mit dem gleich die nördliche Tür, die zum Stall der Burg führt, aufgeschlossen wird. Hier treffen wir auf einen kleinen, hinterhältigen Ziegenbock, der uns ruckzuck um einige Lebenspunkte ärmer machen kann, sollten wir uns zu lange in seiner Nähe aufhalten. Durch die rechte Tür gelangen wir in die Speisekammer, wo wir uns den Eimer, den Schinken und eine weitere Weinflasche krallen. Am Wasserfaß gegenüber dem Ausgang schnappen wir Schafspelz und Hirtenstab und füllen den Eimer mit Wasser. Damit weichen wir geschickt dem Ziegenbock aus und löschen das Feuer im Aufenthaltsraum. Der nun erkaltete Kamin wird erklommen. Im Glockenturm treten wir genau einen Schritt nach vorne und benutzen den Schafspelz, worauf wir uns gekonnt über den Abgrund schwingen (erst im nachhinein erscheint der Vorgang logisch!). Drüben wählen wir den linken Weg und biegen nach Betreten des Holzbalkens ein weiteres Mal links ab. Nun befinden wir uns über Wolframs Zimmer, der sich gerade ein Nickerchen gönnt. Wenn wir jetzt den rechten Weg einschlagen, erreichen wir das Zimmer des alten Mannes, dem wir mit Hilfe des Hirtenstabes (Achtung: William muß am Rand des Balkens stehen!) seine Kutte klauen.

Jetzt geht's geradeaus weiter. An der Balkenkreuzung tippelt William vorsichtig, ganz vorsichtig an die rechte Seite des oberen Balkenendes, wo er sich automatisch nach unten hangelt. Hier öffnet er den Eisenschrank und entnimmt ihm Hologramm und Buch. Das Kruzifix an der Nordwand wird in die Nische gedrückt: Ein Durchgang springt auf. Im Schreibsaal findet William an der linken Wand drei Schreibpulte vor. Auf dem zweiten liegt ein leeres Pergament, das sich hervorragend zum Abschreiben des Buchs eignet. Letzteres wird neben das Papier auf den Tisch gelegt. Am hintersten der drei Pulte schnappt er sich das Stilett und bricht damit den Kristall aus dem Buch heraus. Am Lehrerpult (Stufen hinaufsteigen) nimmt er die Gänsefeder und vom Schrank des Lehrers die hölzerne Schatulle. Auf dem Experimentiertisch, der ebenfalls im Zimmer steht, stibitzt er Tierkohle, Wasser, Galle, Pech und die leere Schale. Das Rezept auf dem vordersten Pult überfliegt er kurz und stellt fest, daß drei der eben gefundenen Reagenzien zur Herstellung von Tinte benötigt werden. Welche, muß er allerdings selbst herausfinden. Im Inventar schüttet man Galle, Tierkohle sowie Wasser in die leere Schale und benutzt die Tinte anschließend. Nun stellt sich Tibbs vor sein Pergament und schreibt mit der Gänsefeder das Buch geschwind ab (wurde die Tinte richtig zusammengemischt, dürfte sie nicht verschwinden). Jetzt ist es übrigens an der Zeit, die Kutte überzuziehen. Nachdem man das abgeschriebene Pergament sowie das Buch eingesteckt hat, speichert man kurz ab und begibt sich wieder in die kleine Kammer.

Hier werden Buch und Holzkassette (Inventar: ablegen) in den Eisenschrank gelegt, anschließend geht's sofort zurück in den Schreibsaal, wo die Fackel neben der Doppeltür in die Wand gedrückt wird. Der Geheimgang schließt sich nun wieder, und die Doppeltür öffnet sich. Dem Mönch, der hereinstolziert kommt (Achtung, spätestens hier muß die Kutte übergestülpt sein!), folgt Tibbs auf Schritt und Tritt. Der Alte macht seinen Spaziergang durch den Kreuzgang, den wir noch


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

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Assault Rigs | 74,90 | Fifa Soccer 96 | 69,90 | Zubehör: | |
| Burning Steel IV | 69,90 | Gabriel Knight 2 | 79,90 | Suncom FX 3000 | 99,- |
| Civillization 2 | 79,90 | NBA Live 96 | 79,90 | Gravis Firebird | 115,- |
| Colony Wars | 74,90 | Panzer General 2 | 69,90 | Logitech Wingman Extr. | 85,- |
| Com. & Conq.Data | 29,90 | PGA European Tour | 79,90 | Aktivboxen 100W | 79,- |
| Der Planer | 74,90 | Pole Position | 89,90 | Creative 6x CDROM | 219,- |
| Cyberia | 77,90 | Riddle of Master Lu | 79,90 | | |
| Dark Eye | 84,90 | Shannara | 74,90 | | |
| Descent 2 | 79,90 | Silent Thunder | 84,90 | | |
| Die Fugger 2 | 79,90 | Teamchef | 84,90 | | |
| Die Siedler 2 | 77,90 | Terranova | 79,90 | | |
| Duke Nukem 3D | 79,90 | Wing Com. IV | 99,90 | | |

RAM 4MB PS/2 159,-
Formula 1 Gr.Pr.2 97,90,-
CDROM 4x 119,-
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

aus der Gegenwart kennen. Sobald die Meldung „Schnell! Die Tür rechts!" erscheint, schlüpft man durch sie hindurch und findet sich in einem großen Saal wieder. In der Ecke links vom Eingang steht ein kleiner Topf. Tibbs schnappt sich diesen und zerdonnert das gute Stück rücksichtslos an der Wand. Die



Scherben sind uninteressant, doch der Schlüssel, der zum Vorschein kommt, erweist sich an der Tür neben dem Topffundort als nützlich: Durch sie gelangt William in ein Labor, wo die Regale durchstöbert werden: Brechnuß, Dachshaar, Reagenzglas, Krötenschleim und Schlafkraut wechseln den Besitzer. Das Buch auf dem Tisch liest er im Inventar durch und stößt dabei auf ein Rezept für ein Betäubungsmittel, mit den eben aufgestockten Reagenzien braut er es zusammen. Beim Schuster findet er einen Kneif, beim Bäcker einen Laib Brot. Über letzteren gießt er sogleich das Betäubungsmittel und betritt anschließend den Kerker im Nordwesten. Dem Gefangenen dort wirft er das Brot in die Ecke, der Tempelritter macht sich gierig darüber her und schläft anschließend ein.

Mit dem Kneif spachtelt William nun den Rubin aus der Steinstatue „Roland", die sich ebenfalls im Kerker befindet. Auf die gleiche Weise erbeutet er im großen Saal bei „Archambaud de Saint Armand" einen Onyx und bei „Geoffroi de Saint Omer" einen Smaragd. In der Abstellkammer entfernt er die drei Diamanten von den „Hugues de Payns"-Statuen und zu guter Letzt noch die im Labor bei „Payen Thibault de Mondidier". Sind alle Steine erbeutet, werden noch die beiden im Saal auftauchenden Wachen getötet. Mit dem Schlüssel, den einer der beiden übrig läßt, wird die Tür zur Leichenhalle geöffnet. Dort stellt sich William rechts an die „frische" Leiche und verschiebt sie anschließend, worauf er ein goldenes Herz erhält. Dieses benutzt er mit der Steinstatue rechts neben dem Altar. Jetzt heißt es schnell sein: Um dem heranstapfenden Wolfram zu entfliehen, sprintet William an die Ostwand und untersucht den herausragenden Ritter genauer. Plötzlich wird es schwarz um unseren Helden, und er findet er sich in der Folterkammer wieder.

Hier lehnt sich Tibbs geschickt nach rechts, worauf seine Fesseln durchschmoren. Hat er den Wächter aus dem Nebenzimmer besiegt, schnappt er sich den Ring sowie den komischen roten Stein vom Tisch. Ein Geheimgang tut sich auf, als er die beiden Fackeln neben dem Folterrad vertauscht. Durch ihn gelangt er in einen weiteren Teil des Dungeons, wo er den Weg nach links einschlägt und auf Gallios, den wir schon aus dem Intro kennen, trifft. William hört die letzten Worte des sterbenden Ritters, nimmt sich danach dessen Schwert und hebt das Kreuz aus Rosenholz und den geheimnisvollen Zeithandschuh vom Boden auf. In der Truhe liegen eine weitere Mönchskutte, das Hologramm und ein leerer Lederbeutel, die wie gehabt ins Inventar befördert werden. In den Beutel steckt Tibbs übrigens möglichst sofort den roten Stein, das Auge Wolframs. Am Altar, der ebenfalls an einer Wand des Raumes steht, findet er „seine" neun Steine wieder. An der gegenüberliegenden Wand entdeckt er einen Türumriß, der mit Hilfe des Rings in Null Komma nix zum Durchgang umgewandelt wird.

Nachdem er die Mönchskutte umgelegt und sein Schwert gezogen hat, steigt William die Stufen nach oben. Hier müssen vorerst zwei Teufelsanbeter abgemurkst werden, in der Nordwestecke der Bücherei findet er zwei der sieben Grabstätten der Tempelritter vor. „Roland" wird der Rubin ins Grab gelegt, worauf man ein Messer erhält. Dem „Champagne" gebührt der Kristall, hierfür gibt's ein Elixier, das Tibbs zwei Lebenspunkte wiedergibt. Die Tür im Nordosten führt zum Speisesaal. Hier ist allerdings Vorsicht geboten. Sobald man den Raum betreten hat, läuft man an der Wand entlang zu dem linken Tisch, wo man sich die Teller greift. Mit diesen in der Hand kann man sich prima als Kellner ausgeben und in die Küche marschieren, wo im Hinterzimmer ein weiterer Satansanbeter niedergestreckt wird. Auch hier stehen zwei Grabstätten.

Dem Leichnam von „Geoffroi" steckt Tibbs den Smaragd, dem von „Archambaud" den Onyx zu. Für seine Dienste erhält er einen „Schlüssel zur Hölle" und einen Morgenstern. Über die Küche, wo die Tür mit dem Höllenschlüssel aufgeschlossen wird, erreicht er den Friedhof. Dem gerade erwachenden Zombie weicht er geschickt aus, rennt an dem großen Gebäude mit der grünen Teufelskreatur vorbei und erreicht schließlich zwei weitere Rittergräber. Stellt er sich an deren Seite, bleibt er vor dem heranschlurfenden Zombie geschützt: Der Untote zieht träge seine Kreise über den Hof. Die Überreste von „Payen" bekommen den Amethyst, die von Bisot den Opal. Kettenhemd und Axt wandern ins Inventar. Das Kettenhemd kann gleich übergezogen werden, um den Schaden zu verringern. Währenddessen schlagen sich ein paar Meter weiter der Zombie und die Teufelskreatur. Hat letztere gesiegt und wendet sich William zu, zieht dieser unerschrocken sein Rosenkreuz hervor und hält es in die Höhe (Leertaste gedrückt halten). In den Überresten des Ungetüms erspäht Tibbs einen Teufelszahn, mit welchem er die große Doppeltür der Kathedrale öffnet. Steigt er dort die Treppen empor, trifft er wieder auf den gewitzten Berwald, seinen ehemaligen Mitgefangenen, welcher ihn durch einen Geheimgang wieder in den Dungeon führt.

Nachdem er seine Axt gezogen hat, schreitet William zu Gallios' ehemaligem Unterschlupf. Wurde hier der kleine rote Teufel in den Himmel befördert, geht's über die Bibliothek zurück in den Kreuzgang. Nordwestlich wird die Wache niedergestreckt und durch die offene Tür die Kapelle aufgesucht. Alle Klappstühle werden umgeklappt und dabei die Zahlen I, II und IV registriert. Nun wird die siebte Steintafel (VII) in die Wand gedrückt, worauf sich die große Doppeltür öffnet. Ein weiterer Ritter wird erledigt, aus seinen Überresten wird Juliettes Armband mitgenommen.

Über die Treppen erreicht Tibbs Berwalds Versteck, wo er das erste der drei Gewichte schnappt und über die Kante stößt. Dadurch gelangt er auf das Dach, wo er den Diamanten auf das Rittergrab benutzt und das Horn aufhebt. Wenig später findet er sich in einem Käfig wieder. Berwald wird getötet, auf Tibbs stürzt sich der Folterknecht. Ein kleiner Stoß genügt, damit der Käfig geöffnet werden kann und unser Held somit freikommt. Nachdem er sich die bronzene Keule gegriffen hat, rennt er zum vor ihm stehenden Tisch und steckt das Rosenkreuz und das Horn ein, letzteres wird aus reiner Verzweiflung sofort geblasen. Wenige Momente später ist Tibbs von einer herrlich strahlenden, goldenen Rüstung umhüllt. Nun ist es ihm ein leichtes, den Übeltäter um die Ecke zu bringen. Der hinterhältige Armbrustschütze, der ihn die ganze Zeit vom Balkon aus beobachtet hat, verdrückt sich











während dessen klammheimlich. Tibbs rennt jetzt zum südwestlich liegenden Altar, der kurzerhand in die Wand gedrückt wird. Die Tür im Norden springt auf. Durch sie gelangt der Tempelritter auf den Balkon. Man folgt dort dem Weg so lange, bis man das zerbrochene Fenster erreicht, aus dem der Obermotz geflüchtet ist.

Eine Zwischensequenz später tritt William Tibbs zum finalen Kampf gegen den „Superritter" an. Ihn gilt es über die winzig kleine Brüstungslücke zu schubsen (richtig niederstrecken läßt er sich nicht). Da der Kontrahent einige beinharte Schläge auf Lager hat, empfiehlt es sich, vorher abzuspeichern. Am besten kämpft es sich hier mit Hand und Fuß (wir empfehlen die harte Linke). Ist der Obermotz Geschichte, findet man sich in der Kirche wieder. Auf dem Weg nach unten fällt William die riesige Doppeltür auf. Um sie zu öffnen, bewegt er die rechte Fackel (erloschen). Im nächsten Raum klettert er die Treppen empor und setzt, oben angelangt, das Rosenkreuz in die Ritterstatue ein. Anschließend verschiebt er das kleine Taufbecken im Minialtar, worauf sich im großen Saal (Käfig) ein Geheimgang auftut. Durch diesen gelangt man in Wolframs berühmt-berüchtigtes Labor. Der Beschwörungsraum, den William zuerst betritt, wird vollständig nach nützlichen Gegenständen abgegrast: In den Regalen findet sich etwas Weihwasser, ein Schuß Zinnpulver, ein Eimer sowie ein Seil. Letzteres befestigt er sogleich am Eimer. Einen Raum weiter, im Labor selbst, klaubt er etwas Antimonpulver vom Tisch und ein Reagenzglas auf. Im Regal steht außerdem noch eine Schachtel Bleikörner. Dem Ofen entnimmt William die brennende Fackel, das auf dem Schreibtisch liegende Rezept verrät ihm einiges über die Herstellung eines Öffnungstranks, den er aus Bleikörnern, Zinnpulver, Weihwasser und Antimonpulver zusammenbraut. Im Beschwörungsraum macht er das Pentagramm (Achtung: nicht betreten!) mit der Fackel wirkungslos und benutzt den Öffnungstrank an dem geschlossenen Buch der Statue (von linker Seite an Statue benutzen). Durch den nun offenen Durchgang gelangt er endlich zu Juliette, wo er am Brunnen mit Hilfe des Eimers etwas Wasser schöpft und das Mädel damit aufweckt.

Nach einem kleinen Schmatzer geht die Freundin das Siegel für den Zeithandschuh holen und wird dabei von Wolfram geschnappt. Gleichzeitig hetzt dieser einen weiteren Teufel auf Tibbs los, der dem jedoch mit einigen gezielten Hieben den Garaus macht. Sofort hetzt William die Treppe hinauf, wo er an Wolfram vorbei weiter hinauf zum aufgebrochenen Fenster rennt. Hier bemerkt er ein altes Steinkreuz in der Ecke, das er kurzerhand vor das Fenster auf die Kreuzmarkierung schiebt. Bösewicht Wolfram gibt darauf (vorerst) den Löffel ab, und William kann, nachdem er das Siegel auf den Handschuh gepreßt und diesen angezogen hat, mit Juliette zusammen in seine eigene Zeit zurückkehren...


**MultiMedia Soft**

Computerspiele

**Online - Cafe &. Spielebibliothek**

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren **MultiMedia** Soft Laden.

**Info ✉ Info ✉ Info**

**Geschäfts- und Franchise-Partner**

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen **MultiMedia Soft** Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:

**MultiMedia Soft**
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

**MultiMedia Soft finden Sie in:**



**04668 GRIMMA,**
Gerichtswiesen PEP
Tel. 0341-5643284

**06122 HALLE/NEUSTADT,**
Lise Meitner Straße EKZ Tel. 0345-6902147

**15890 EISENHÜTTENSTADT,**
Fürstenbergerstraße 39 Tel. 03364-72595

**15234 FRANKFURT/ODER,**
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

**70567 STUTTGART**
Holdermannstraße 2 Tel. 0711-7170838

**66386 St. INGBERT**
Alte Bahnhofstraße 1 Tel. 06894-2055

**39112 MAGDEBURG,**
Heidestraße 5 Tel. 0172-39033146

**41236 MÖNCHENGLADBACH,**
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

**47441 MOERS,**
Neuer Wall 2 –4 Tel. 02841-21704

**48151 MÜNSTER,**
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

**81475 MÜNCHEN,**
Königswieser Straße 5 Tel. 089-7459556

**52349 DÜREN,**
Josef Schregel Straße 50 [Zentrale]
BATTLETECH ZENTRUM
GAMES WORKSHOP Tel. 02421-28100

**54290 TRIER,**
Pferdemarkt 7 Tel. 0651-9940656

**56564 NEUWIED,**
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

**75172 PFORZHEIM,**
Zerrennerstr. 11 Tel. 07231-17275

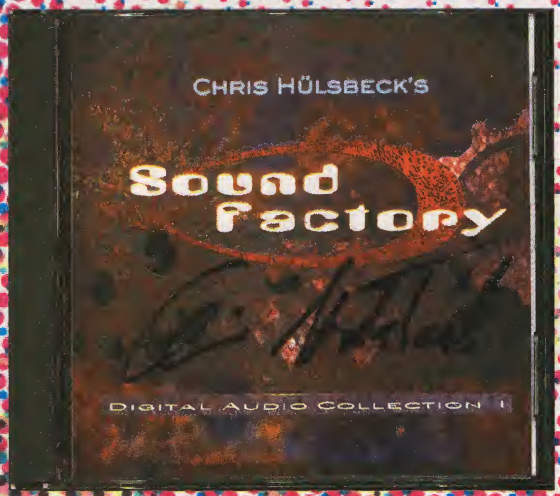
**49078 OSNABRÜCK,**
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

**96052 BAMBERG,**
Untere Königsstraße 10
GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210

**99084 ERFURT,**
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656

**MultiMedia Soft BÜRO**
**52349 DÜREN,** Tel. 02421-28100
**Josef Schregel Str. 50** FAX 02421-281020

# 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.


# zocker olymp

## TOP JOB

Im Mai, im Mai ist der Winter vorbei. Okay, okay, für diese Wahrheit aus der Binse gehörten wir eigentlich gestraft! Eine Wahrheit ohne Binse ist aber, daß wir wieder drei Gewinner vermelden können: Bei Earthworm Jim (Win 95) läßt sein Würmerl über die Plattformen toben
*Michael Torbitzki, Hamburg*
Als Eishockey Manager bringt seine digitalen Eis-Männer auf Trab
*Markus Pavlis, Obertshausen*
Und beim Zocken der Schauermär Phantasmagoria gruselt sich mit wahrer Wonne
*Peter Grotzke, Gehrden*

## BLACKOUT

Kinder, was werdet Ihr diesmal wieder verwöhnt! Zwei von Euch dürfen sich jetzt unsere zahlreichen Rezensionsexemplare unter den Nagel reißen – also aufgemerkt: Die Geschichten aus dem Drachenland-Verlag bekommt
*Ursula Steudle-Junken, Neu-Ulm*
Und mit der Redaktion Abenteuer-Sets abenteuert sich durch die Abende
*Martin Pütz, Zülpich*

## PC PARLAMENT

Eure guten Ratschläge haben uns die Fünfprozenthürde locker nehmen lassen – nachzulesen einige Seitchen weiter hinten. Also lassen wir zur Feier des Tages auch wieder was springen: Als Conrad B. Hard rückt in Fade to Black den Morphs auf die gestaltwandlerische Pelle
*Thorsten Bisch, Mainz-Kostheim*
Im wunderhübschen Joker-Shirt tanzen um den Maibaum
*Martin Bindnagel, Billigheim-Sulzbach*
*Helene Sobania, Büdelsdorf*
*Rainer Birwe, Essen*
Vor von den Bäumen fallenden Maikäfern schützt die Ghost-Mütze die Häupter von
*Markus Westner, Schwäbisch Gmünd*
*W. Gehl, Norderstedt*
*Andree Michaelis, Steyerberg*

## COLONY WARS COMPETITION

Der Planet, auf dem Colony Wars 2492 spielt, heißt Ansgar-15, und die Gewinner heißen... Pustekuchen, zur Steigerung der Spannung kommen erst die Preise und dann die Namen: Der Hauptgewinn, eine Woche im Aktivcamp in Haiming/Ötztal, mit River Riding, Rafting, Eissafari und weiteren netten Aktivitäten, geht an
*Christoph Schmalz, Sparneck*
Den 2. Preis, die 16-Bit Wavetable-Soundkarte Soundscape Pro Elite mit jeder Menge Features, hat ergattert
*S. Cichocki, Göppingen*
Preis Numero drei, nämlich ebenfalls eine Soundscape Pro Elite, bloß mit ein paar Extras weniger, gewinnt
*Dethlef Fischer, Winnert*
Last not least heimsen den 4. und 5. Preis, nämlich den Wavetable-Aufsatz Soundscape DB, ein
*Michael Herzog, Recklinghausen*
*Alejandro Rodriguez, Hannover*

Und damit hat sich's ausgewonnen, weiter geht's in zwei Monaten. Bis dahin wünschen wir Euch viel Erfolg bei der Maikäferjagd und ein gepflegtes Biergartenwetter. Ach ja, richtig: mächtig Spaß mit den Preisen!

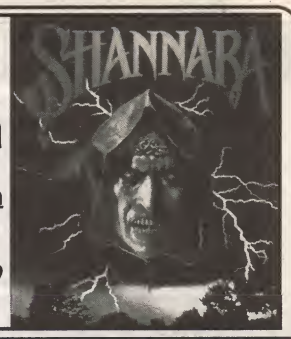
Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

# Call & Play Software-Versand

**Nur in 46485 Wesel**
**Am Spaltmannsfeld 16**
**Bestellen oder abholen!**

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

**Der Knüller!**
**Shannara**
Erscheinungstermin Anfang Mai!
Deutsche Version
DM 69,99




## CD-ROM

| | |
|---|---|
| 7th Guest | DA 19,99 |
| 11th Hour | DV 84,99 |
| 3 D Lemminge | DA 84,99 |
| 3 D Pinball | DA 64,99 |
| **5th Musketeer** | **DV 67,99** |
| AH - 64 Longbow | DVx84,99 |
| Across the Rhine | DV 54,99 |
| **Albion** | **DV 69,99** |
| Alien Odyssey | DA 67,99 |
| **Alone i. t. dark T. 1-3** | **DV 69,99** |
| Angel Devoid | DAx67,99 |
| Anvil of Dawn | DV 69,99 |
| Apache Longbow | DV 74,99 |
| **Arcade Amerika** | **DV 79,99** |
| Assault Riggs | DA 67,99 |
| ATF Adv. Tactical Fighter | DV 84,99 |
| **Batmann Forever** | **DA 78,99** |
| Battle Isle 3 | DV 64,99 |
| Battle Race | DAx77,99 |
| Battlecruiser 3000 AD | DVx64,99 |
| Beaves & Butthead | DA 64,99 |
| Bermuda Syndrom | DV 69,99 |
| Big Red Racing | DA 69,99 |
| Biing | DV 59,99 |
| **Bleifuß** | **DV 49,99** |
| Braindead 13 | DV 64,99 |
| Burning Steel 4 | DV 69,99 |
| Caesar 2 | DV 74,99 |
| Carrier Strike Force | DV 74,99 |
| Championship Manag. 2 | DV 89,99 |
| Chewy ESC from F5 | DV 59,99 |
| Chronomaster | DA 74,99 |
| **Civilisation 2000** | **DV 89,99** |
| CivNet | DV 89,99 |
| Comix Zone | DVx49,99 |
| **Command & Conquer** | **DV 79,99** |
| **Comm. & Conq. Data** | **DV 29,99** |
| Command Aces/Win.95 | DV 74,99 |
| Conquerer A.D. 1086 | DV 74,99 |
| **Conquest o.t. New World** | **DV 78,99** |
| Cronicle of the Sword | DVx74,99 |
| Crusader No Remorse | DV 79,99 |
| **Cyberia 2** | **DV 69,99** |
| Cybermage | DV 79,99 |
| Daggerfall | DVx79,99 |
| Darker | DA 74,99 |
| Deep Space Nine | DAx77,99 |
| **Defcon 5** | **DV 74,99** |
| Der Druidenzirkel | DV 64,99 |
| **Der Planer 2** | **DV 69,99** |
| Der Seelenturm | DV 67,99 |
| **Descent 2** | **DA 78,99** |
| Descent 2 Missionbuilder | DAx37,99 |
| Destruction Derby | DA 84,99 |
| D - Info | DV 34,99 |
| **Die Fugger 2** | **DV 74,99** |
| **Die Siedler 2** | **DV 74,99** |
| Discworld | DV 74,99 |
| Duke Nukem 3 D | DAx77,99 |
| Dungeon Keeper | DVx84,99 |
| Earthworm Jim / Win. 95 | DV 64,99 |
| Earthworm Jim 1 + 2 | DV 64,99 |
| Entomorph:Po.t. D. | DA 69,99 |
| Extreme Games | DA 49,99 |
| Extreme Pinball | DA 54,99 |
| **F1 Manager** | **DV 69,99** |
| Fantasy General | DA 69,99 |
| Fifa Soccer 96 | DV 79,99 |
| Fighter Duell | DA 67,99 |
| Flugsimulator 5.1 | DV109,99 |
| **Form. One Grand Prix 2** | **DV 97,99** |
| Frankenstein | DV 84,99 |
| Fritz 4 Schach | DV124,99 |
| **Gabriel Knight 2** | **DV 77,99** |
| Gender Wars | DV 69,99 |
| Gene Wars | DVx79,99 |
| Grand Prix Manager | DV 84,99 |
| Hardball 5 | DA 79,99 |
| Heart of Darkness | DVx84,99 |
| Heroes of Might & Magic | DV 74,99 |
| Hugo 3 | DV 64,99 |
| Imperium Romanum | DV 79,99 |
| Indy Car Racing 2 | DA 74,99 |
| Jagged Alliance | DV 89,99 |
| John Madden Football 96 | DAx79,99 |
| Johnny Bazokatoon | DA 67,99 |
| Kingdom of Magic | DVx69,99 |
| Load Star | DAx77,99 |
| Lost Eden | DV 74,99 |
| Mad TV 2 | DVx74,99 |
| Made in Germ. Compil. | DV 39,99 |
| **MAG** | **DV 69,99** |
| Magic Carpet 2 | DV 44,99 |
| Magic the Gathering | DVx97,99 |
| **Manic Karts** | **DA 29,99** |
| **Master of Antares** | **DV 84,99** |
| Mechwarrior 2 | DV 74,99 |
| Mechwarrior 2/Win. 95 | DV 74,99 |
| Mechwarrior 2 Data | DA 39,99 |
| Metal Lords | DV 79,99 |
| **Millenia** | **DV 59,99** |
| Mission Critical | DA 74,99 |
| Monopoly | DV 59,99 |
| Myst | DV 64,99 |
| NBA Jam Tournement | DA 79,99 |
| NBA Live 96 | DV 79,99 |
| Need for Speed | DV 79,99 |
| NHL Hockey 96 | DV 79,99 |
| Panzergeneral 2 | DA 69,99 |
| Pax Imperia 2 | DV i.V. |
| PGA Tour Golf 96 | DA 79,99 |
| PGA Tour Golf 96 Data | DA 34,99 |
| **PGA European Tour** | **DA 79,99** |
| Phantasmagoria | DV 79,99 |
| Pinball Wizzard 2000 | DA 67,99 |
| Pitfall / Wind. 95 | DV 74,99 |
| Pole Position | DV 87,99 |
| Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Prince o. Persia 1+2 | DA 47,99 |
| Pro Pinball the Web | DA 49,99 |
| Psycho Detective | DA 72,99 |
| Psycho Pinball | DV 69,99 |
| Quake | EV i.V. |
| Ran Soccer | DV 74,99 |
| Ran Trainer 2 | DV 69,99 |
| Ravenproject | DV 53,99 |
| Raymann | DA 64,99 |
| Rebel Assault 2 | DV 79,99 |
| Red Ghost | DV 79,99 |
| **Riddle of Master LU** | **DV 87,99** |
| Ridge Racer | DVx51,99 |
| Ripper | DV 79,99 |
| **Rise of the Robots 2** | **DA 78,99** |
| Rivers of Dawn | DA 67,99 |
| Schleichfahrt | DVx77,99 |
| Sea Legends | DV 74,99 |
| Sens. World of Soccer | DV 74,99 |
| Shannara | DV 69,99 |
| Shell Shock | DVx74,99 |
| Shine | DVx94,99 |
| Shivers | DV 74,99 |
| Silent Hunter | DV 69,99 |
| Sim City 2000 Compil. | DV 89,99 |
| Sim Isle | DV 79,99 |
| Sim Tower | DV 74,99 |
| Sim Town | DV 64,99 |
| **Simon the Sorcerer 2 incl. T-Shirt** | **DV 59,99** |
| Space Marines | DV 74,99 |
| Star Gate | DVx44,99 |
| Star Trek 3 Final Unity | DV 69,99 |
| Steel Panther | DV 69,99 |

**Bestell-Telefon:**
**Tel.: (02 81) 9 52 98-0**
**Fax: (02 81) 9 52 98-10**

## Unsere Hit`s!

**Conquest of the new world** Deutsche Version
nur DM 78,99

**DESCENT 2** Deutsche Anleitung
nur DM 78,99

**Cyberia 2** Deutsche Version
nur DM 69,99

**Die Fugger 2** Deutsche Version
nur DM 74,99

**Die Siedler II** VENI, VIDI, VICI
Erscheinungstermin ca. 15. April!
Deutsche Version
nur DM 74,99

**Gabriel Knight 2** Deutsche Version
nur DM 77,99




**Riddle of Master LU** Deutsche Version
nur DM 74,99

**Formula One Grand Prix 2**
Erscheinungstermin ca. Mitte April!
Deutsche Version
nur DM 97,99

**Master of Antares** Deutsche Version
nur DM 84,99

**Kombination: Formula One Grand Prix 2 + Thrustmaster T2 Lenkrad**
nur DM 319,99

**Terra Nova** Deutsche Anleitung
nur DM 69,99

**Civilisation 2000** Deutsche Version
nur DM 89,99

**Warcraft 2 Missiondisk**
Deutsche Version
Anfang Mai, Vorbestellung empf.
nur DM 24,99

## CD-ROM

| | |
|---|---|
| Stonekeep | DV 84,99 |
| **Super Star Wars** | **DV 59,99** |
| Syndicate 2 / Wars | DV i.V. |
| T.F.X. 2000 Eurofighter | DV 79,99 |
| Teamchef | DV 84,99 |
| **Terra Nova** | **DA 69,99** |
| **Terminator Future Shock** | **DV 74,99** |
| The Dark Eye | DA 77,99 |
| The Dig | DV 77,99 |
| The Hive | DA 64,99 |
| This means War | DVx84,99 |
| Thunderhawk 2 | DV 74,99 |
| Tie Fighter SVGA | DV 79,99 |
| Tilt | DA 51,99 |
| **Tom & Jerry** | **DV 49,99** |
| Topware Gold | DV 34,99 |
| Time Gate/Night Chase | DV 77,99 |
| Tomcat Alley | DVx51,99 |
| Torrins Passage | DV 79,99 |
| Transport Tycoon deluxe | DV 84,99 |
| Trivial Pursuit | DV 74,99 |
| **UEFA Champion Leage** | **DA 74,99** |
| Vollgas | DV 79,99 |
| Warcraft 2 | DV 74,99 |
| **Warcraft 2 Data** | **DVx24,99** |
| Warhammer | DV 69,99 |
| Werewolf vs. Comanche | DV 74,99 |
| Westwood Compilation: • Kyrandia 1 - 3 • Lands of Lore • Dune 2 | DV 69,99 |
| Wing Commander 3 | DV 79,99 |
| **Wing Commander 4** | **DV 99,99** |
| Woodruff | DV 64,99 |
| Worms | DV 64,99 |
| WWF Wrestlemania | DA 79,99 |
| X - Wing | DV 69,99 |
| Z | DV i.V. |
| Zorck Nemesis | i.V. |

## Angebote solange Vorrat reicht

| | |
|---|---|
| Aces over Europe | DV 19,99 |
| Alone in the Datk 1 | DV 24,99 |
| Ascendancy | DV 49,99 |
| Beneath a Steel Sky | DV 19,99 |
| Bureau 13 | DV 19,99 |
| Caesar 1 | DA 19,99 |
| Civilization | DV 34,99 |
| Creature Shock | DV 19,99 |
| Das schwarze Auge 1 | DV 39,99 |
| Dawn Patrol | DV 24,99 |
| Day of Tentacle | DV 34,99 |
| Die Siedler 1 | DV 34,99 |
| Dune 2 | DV 29,99 |
| Fade to Black | DV 34,99 |
| Flight o.t. Amaz. Queen | DV 39,99 |
| Formula One Grand Prix | DA 34,99 |
| Gabriel Knight 1 | DV 19,99 |
| Goblins Teil 1+2 | DV 19,99 |
| Goblins Teil 3 | DV 19,99 |
| Hell | DV 24,99 |
| History Line 14 - 18 | DV 29,99 |
| Inca 1 | DV 19,99 |
| Incredibble Maschine 1 | DV 19,99 |
| Indy Car Racing 1 | DA 19,99 |
| Kings Quest 7 | DV 39,99 |
| Lands of Lore | DV 34,99 |
| Lemminge 1 + 2 | DA 29,99 |
| Little Big Adventure | DV 29,99 |
| Lost in Time 1 + 2 | DV 19,99 |
| Magic Carpet 1+Data | DV 29,99 |
| Magic Carpet 2 | DV 44,99 |
| Maniac Karts | DA 29,99 |
| NHL Hockey 94 | DA 29,99 |
| Noctropolis | DV 34,99 |
| Panzergeneral 1 | DA 29,99 |
| PGA Golf 486 | DV 29,99 |
| Populus+Power Mong | DA 34,99 |
| Prisoneer of Ice | DV 39,99 |
| Privateer+Data | DA 29,99 |
| Rebel Assault 1 | DV 34,99 |
| Return to Zorck | DV 29,99 |
| Rüsselsheim | DV 19,99 |

## weitere Angebote

| | |
|---|---|
| Sam & Max | DV 29,99 |
| Sim Ant | DV 34,99 |
| Sim City Enhanced | DV 24,99 |
| Sim Earth | DV 34,99 |
| Sim Life | DV 34,99 |
| Simon the Sorcerer 1 | DV 29,99 |
| SSN - 21 Seawolf | DV 29,99 |
| Soccer Kid | DV 19,99 |
| Space Hulk | DV 29,99 |
| Space Quest 4 | DA 19,99 |
| Star Trek 1 | DV 24,99 |
| Star Trek 2 | DV 24,99 |
| Strike Command. + Data | DA 29,99 |
| Syndicate Plus | DV 29,99 |
| System Shock | DV 29,99 |
| T.F.X. | DA 29,99 |
| Theme Park | DV 29,99 |
| U.F.O. | DV 39,99 |
| Ultima 7 Compil.. | DA 29,99 |
| Ultima Underworld 1+2 | DA 29,99 |
| Wing Armada | DA 29,99 |
| Wing Comm. 2+Data | DA 29,99 |

**Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90**

## Zubehör

| | |
|---|---|
| Original Soundblaster 16 Value P&P | 169,99 |
| Logitech Wingmann extr. | 89,99 |
| Micros. Sidewinder 3 D Pro | 89,99 |
| Gravis Joystick Analog Pro | 49,99 |
| Gravis Game Pad 4 Button | 34,99 |
| Gravis Gripp Pad Syste enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch | 179,99 |
| Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button | 59,99 |
| **Thrustmaster-Produkte** | |
| Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse | 229,99 |
| Thrustm. Joyst. Mark II | 129,99 |
| Thrustm. WCS Mark II | 179,99 |
| Thrustm. Joystick F16 Programmierbar | 239,99 |
| Thrustm. Fußpaddles | 199,99 |
| CD -ROM Mitsumi FX 400 E-IDE | 149,99 |
| CD - ROM Goldstar 6fach Speed E-IDE | 229,99 |

**Wir führen Sony Play-Station Spiele**
und Zubehör in großer Auswahl.

**Händleranfragen erwünscht!**

## 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 02 81-9 52 98 13**
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne!

**Versandbedingungen:**
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
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! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

# DIE BESTEN MOVIE-SITES IM INTERNET

**Wer gern ins Kino geht, der sollte auch unbedingt mal dem WWW ins Netz gehen: Nirgendwo sonst findet man eine derartige Menge an Datenmaterial, Bildern und sonstigen Infos rund um die große Leinwand!**







## DATENBANKEN

Deutsch sprechende Filmfans erwartet unter **http://www.movieline.de** ein Archiv zu 35.000 Streifen, Szene-News, eine Hitliste, Quiz-Fragen und die Empfehlungen der Woche. Dazu gibt's die Spielpläne von 17 deutschen Städten (plus Wien und Zürich) inklusive der Adressen und Rufnummern zum Vorbestellen. Noch umfangreicher ist die englische **INTERNET MOVIE DATABASE**, die man unter **http://www. leo.org/Movies** erreicht. Obwohl diese Site hierzulande nur als „Mirror" vorhanden ist, halten regelmäßige Updates die Daten immer auf der Höhe des Geschehens. Hier findet man u.a. ausführliche Besprechungen zu knapp 63.000 Filmen, TV-Features ihrer Schauspieler oder kann sich Mailings schicken lassen.

## FILM-COMPANIES

Hier sitzt man quasi direkt an der Quelle, entsprechend aktuell sind auch die präsentierten Neuheiten. Die Branchenriesen Warner, Disney und Sony residieren unter **http://www.movies.warnerbros.com**, **http://www.disney.com** bzw. **http://www.spe.sony.com/Pictures**. Gerade eben erst im Netz aufgetaucht ist die **20TH CENTURY FOX**, die unter **http://www.fox.com** z.B. eine Studiotour und das „Movie Talk Cafe" anzubieten hat. Die zum eigenen Vertriebsreich gehörenden Studios hat **UNITED INTERNATIONAL PICTURES** unter **http://www.uip.com** hübsch mit Links zusammengefaßt, man kann sie aber genausogut einzeln ansteuern: **PARAMOUNT** (**http://www.paramount.com**), **METRO GOLDWYN MEYER** und **UNITED ARTISTS** (**http://www.mgmua.com**) sowie **UNIVERSAL** (**http://www.mca.com**).



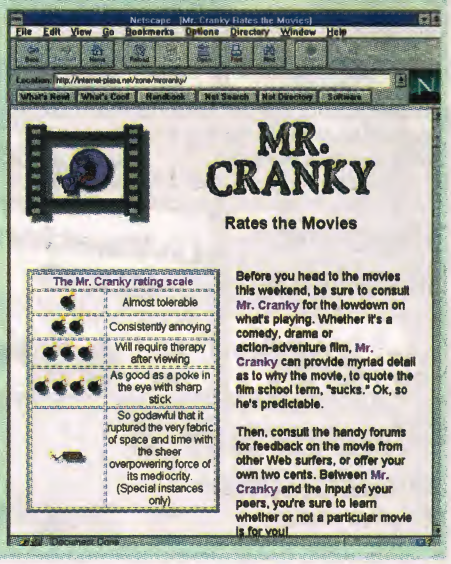




## KRITIKEN

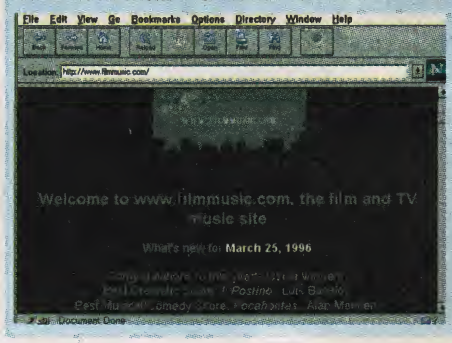
Der Marcel Reich-Ranicki unter den Filmkritikern schlägt auf der Webpage **MR. CRANKY RATES THE MOVIES** zu: Das Männchen mit dem „Pacman"-Gesicht läuft besonders bei Verrissen zu Hochform auf, der Besuch von **http://internet-plaza.net/zone/mrcranky** ist nahezu ein Muß für Cineasten. Einen Schritt weiter in Richtung Interaktion geht **http://www.moviecritic.com**, wo man auch seine eigene Ansicht zu aktuellen Kinohits abliefern kann. Allerdings muß man erst ein paar „Testkritiken" vorweisen, bevor man sein Paßwort erhält. Aber danach bietet **MOVIE CRITIC** seinen Gastkritikern jeden erdenklichen Service und hat nach einer gewissen Zeit z.B. sogar eine Einschätzung darüber parat, wie man diesen oder jenen Film wohl beurteilen wird.



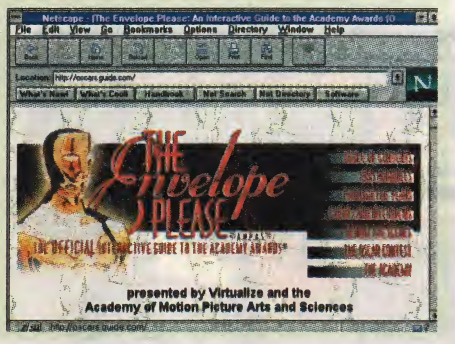

## FILMMUSIK

Unter **http://www.filmmusic.com** darf man nicht nur in über 5.000 Soundtracks stöbern, sondern kann direkt zu bestimmten Komponisten etc. weitersurfen – wo dann noch mehr wohltönende Links warten.



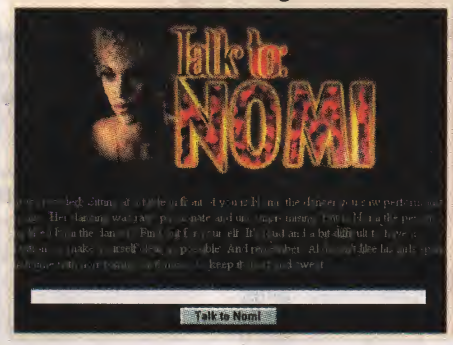
## AUSZEICHNUNGEN

Klar, daß die höchste Auszeichnung der Branche eine eigene Site besitzt: **http://oscars.guide.com**. Auch klar, daß außer der diesjährigen Siegerliste zusätzlich Interviews, ein Blick hinter die Kulissen und Wissenswertes über die Oscar-Geschichte vorrätig sind. Unklar ist uns dagegen, warum die offizielle Oscar-Page die Gewinner des Jahres erst etliche Tage nach der Verleihung aufführt…




## EINZELNE FILME

Bestimmte Movies werden sogar mit einer eigenen Site geehrt; schon zu den Klassikern in dieser Rubrik gehören **TOY STORY** (**http://www.toystory.com**) und **SHOWGIRLS** (**http://www.showgirls.com**). Und was man unter der zuletzt genannten Adresse entdeckt, ist um Längen besser als der dazugehörige Kinoflop, man kann hier sogar simulierte Cybertalks führen. Ganz neu im Programm sind z.B. **GIRL 6** (**http: //www.girl6.com**), der aktuelle Brüller von Spike Lee, und **INDEPENDENCE DAY** (**http://www.id4.com**). Noch neuer ist der Stoff, der sich hinter **http://www.missionimpossible.com** (Serienverfilmung mit Tom Cruise) bzw. **http://www.primalfear.com** (Thriller mit Richard Gere) verbirgt. Ebenfalls recht nett, weil auch ein bißchen interaktiv, ist die Webpage **http://www.brokenarrow.com**.







## DIVERSES

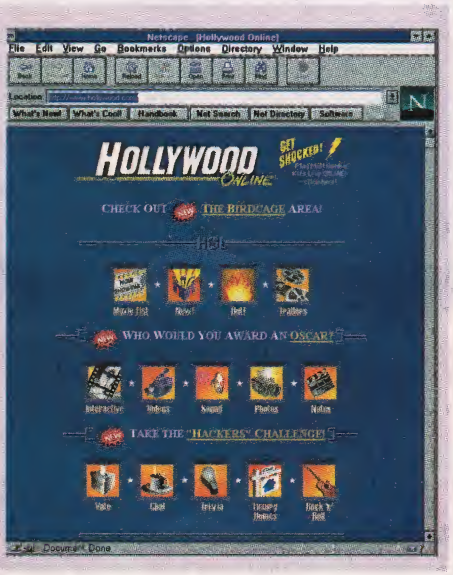
Der Inhalt mancher Server verweigert sich jeder Zuordnung, aber unter den Tisch fallen lassen sollte man sie nicht. So ist **HOLLYWOOD ONLINE** als allgemeine Datenbank nur zweite Wahl, doch bei gerade anlaufenden Streifen wird man rundum verwöhnt – u.a. mit Multimedia-Kits, Sounds, Bildern zum Downloaden sowie Kurzinterviews mit den Stars. Die Adresse: **http://www. hollywood.com**. Ein ähnlich buntes Angebot mit dem Schwerpunkt auf brandaktuellen Filmkritiken verbirgt sich hinter **FILM.COM** (**http: //www.film.com**). Dagegen hat **MR. SHOWBIZ** unter **http://www.mrshowbiz.com** Starbiographien, Klatsch und täglich (!) frische News auf Lager. Last not least sei auf die professionell gemachte Homepage eines Users (**http://ourworld.compuserve.com/homepages/ewing**) hingewiesen, die neben allerlei anderen Dingen auch das Kinoprogramm von sehr vielen deutschen Städten enthält.




## ZITATE

Hasta la vista, Surfer: Wer dieses und andere (englische) Zitate aus bekannten Filmen erst erraten oder gleich nachlesen will, kommt an **http://www.cse.psu.edu/~noonan/movie.html#play** nicht vorbei.




## SUCHEN UND FINDEN

Im Prinzip tut's jedes x-beliebige Suchwerkzeug, aber der Cineast von Welt wird unter **http://www.yahoo.com/Entertainment/Movies_and_Films** glücklich, wo er allen Komfort wie Baumstruktur, Querverweise etc. erhält. Wer hingegen die musikalischsten Sites im Internet sucht, wird in unserer nächsten Ausgabe fündig! (mm)



# nie war er so wertvoll!




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

# JETZT GANZ NEU AM KIOSK!

# SMALLTALK

## *ein offenes Gespräch mit:* Charles Cecil von Revolution Software



Der Revolutionsführer: Charles Cecil

**Drei Spiele in fünf Jahren sprechen nicht gerade für Massenproduktion – das kleine, aber feine britische Softwarelabel will die Abenteuerwelt lieber mit Klasse revolutionieren!**

**Ab September sollen Comic-Adventures mit einem Präsentationsaufwand im Bereich eines Disney-Films nicht mehr die alleinige Domäne von Branchengrößen à la Sierra sein. Das neueste, bis dato unter dem Arbeitstitel „Broken Sword" angekündigte Werk der Engländer (nach „Lure of the Temptress" und „Beneath a Steel Sky") wird deswegen jedoch kein reiner Grafikblender. Dafür bürgt schon „Revolutionsführer" Charles Cecil, ein Zocker der alten Schule, der „interaktive Filme" für Humbug hält – in seinen Augen zählen allein knackige Rätsel, eine orginelle Story und gut gezeichnete Grafiken, wie man es z.B. von „Monkey Island" und anderen Lucas Arts-Klassikern her kennt. Der 34jährige Firmenboß hat aber auch privat kein Leben von der Stange geführt...**

**?:** *Charles, erzähl uns zur Einstimmung auf euer anstehendes Adventure doch mal das Abenteuer deines eigenen Lebens!*

***CC:*** Ich wurde 1962 in London geboren, aber gleich danach gingen meine Eltern nach Afrika, um im damaligen Belgisch Kongo eine Ölförderanlage zu leiten. Im Jahre 1964 fand dort eine überaus blutige Revolution statt, bei deren Ausbruch alle Europäer evakuiert wurden. Wir lebten allerdings tief im Dschungel, Hunderte von Meilen von der nächsten Stadt entfernt – normalerweise kam dort nur das Postboot hin, welches einmal im Monat den Kongo hochtuckerte. Meine Mutter und ich durften gerade noch das Flugzeug nach Leopoldville besteigen, aber mein Vater mußte das Boot nehmen. Weil meine Mutter im neunten Monat schwanger war, wurde uns dann aber die Weiterreise verweigert, so daß wir die ersten Revolutionskämpfe im Flughafengebäude von Leopoldville überstanden. Draußen flogen die Kugeln, die übrigen Europäer hatten sich längst aus dem Staub gemacht, und außer uns waren nur noch einige Nonnen und französische Fallschirmspringer zurückgeblieben...

**?:** *Guter Gott, das ist ja Stoff genug für ein bis zwei Adventures – und das bereits im zarten Alter von zwei Jahren! Ist dein Leben auch weiterhin so aufregend verlaufen?*

***CC:*** Gott sei Dank nicht, denn als unsere Familie über Nigeria schließlich nach England ging, kehrte Ruhe ein. In Manchester studierte ich Ingenieurswissenschaften und Management, wobei mir aber nur letzteres Spaß gemacht hat. Nebenbei arbeitete ich für Artic Computing, wo Adventures für den ZX 81 und den Spectrum entwickelt wurden. Als dann aber in den Achtzigern große Firmen wie U.S. Gold und Ocean die Szene betraten, hatten solche Zwerge keine Chance mehr. Also übernahm ich Konvertierungsarbeiten für finanzstärkere Companies. Auf diese Weise kam ich zu U.S. Gold, wo mich später Activision abwarb und zum Development Manager machte. Dann machte Activision jedoch dicht (*die Company wurde inzwischen aufgekauft und floriert heute wieder prächtig*), und ich gründete meinen eigenen Laden – zusammen mit einem alten Freund von Artic, meiner jetzigen Frau Noirin Carmody und unserem Spieleautor David Cummins.



Der fantasyvolle Erstling: Lure of the Temptress




Der futuristische Zweitling: Beneath a Steel Sky

**?:** *Euer aktuelles Projekt heißt „Broken Sword". Vielleicht aber auch nicht, denn erst war es als „Knight of the Broken Sword" angekündigt, und inzwischen wird bereits wieder ein neuer Name kolportiert.*

***CC:*** Die Titel um zerbrochene Schwerter klangen uns letztlich doch zu sehr nach Mittelalter, schließlich spielt das Game in der Gegenwart. Deswegen nennen wir es nun „Baphomets Fluch".

**?:** *Verflucht modern hört sich das aber auch nicht an.*

***CC:*** Na ja, immerhin ist die neuzeitliche Handlung ja vor einem historischen Hintergrund angesiedelt. Es wird dabei um die Templer gehen, also jenen geistlichen Ritterorden im mittelalterlichen Frankreich, welcher der Ketzerei beschuldigt und schließlich verboten wurde. Einige der festgenommenen Templer gestanden unter der Folter, daß bei ihren Ritualen auch Sodomie getrieben wurde – und daß sie zur Durchführung bestimmter Zeremonien die Darstellung der Jungfrau Maria durch einen Götzen namens Baphomet ersetzt hätten. Wieviel von diesen erzwungenen Geständnissen tatsächlich wahr ist, läßt sich heute kaum noch überprüfen, und gerade die verschiedenen Beschreibungen von Baphomet weichen stark voneinander ab.

**?:** *Wie seid ihr für eine Comic-Verschwörung, wie sie „Baphomets Fluch" wohl letztlich wird, ausgerechnet auf die Templer verfallen?*

***CC:*** Gerade dieser Orden hat einiges an Geheimnissen zu bieten. Die Temler waren eigentlich Franzosen, die dann nach England geflohen sind und sich dort reformiert haben. Daraus sind dann wiederum die nicht minder geheimnisumwitterten Freimaurer entstanden. Und all diese Geheimniskrämerei kommt uns sehr zustatten, denn da gibt es kaum gesicherte Fakten, aber dafür um so mehr Legenden, die die Phantasie eines Spieleautors natürlich mächtig anregen!

**?:** *Das hört sich aber trotzdem alles mehr nach einer trockenen Geschichtsstunde als nach einem modernen Adventure an...*

***CC:*** Keine Angst, die kleine Prise Historie soll der Sache nur die richtige Würze geben, ganz ähnlich, wie bei „Indiana Jones und der Tempel des Todes" ein paar Fakten und viele Mythen über die Bundeslade vermischt wurden. Wir alle lieben diesen Film und wollen mit unserem Spiel um Templer, Faschisten, Bomben und Intrigen mindestens genausoviel Spannung erzeugen.

**?:** *Gut, dann kehren wir mal auf den sicheren Boden der technischen Tatsachen zurück. Genauer gesagt der Maltechnik. Ihr habt nun von VGA auf SVGA umgestellt und zudem extra einen Comiczeichner aus den renommierten Don Bluth Studios angeheuert – wie hat man sich den kreativen Prozeß denn praktisch vorzustellen?*

***CC:*** Auf alle Fälle völlig anders, als wir es bisher gemacht haben! So haben wir nun eigens verschiedene Grafiker für die Arbeit mit Papier und am Bildschirm engagiert. Denn für die Mimik der auftretenden Personen ist die gute alte Handarbeit nach wie vor erste Wahl, während man die Bewegung des ganzen Menschen mit dem Rechner besser hinbekommt. Das Gesamtergebnis erreicht durchaus ein optisches Niveau à la Film und Fernsehen. Ich finde das großartig!

**?:** *Bei dem großartigen Endergebnis sind wir aber noch nicht ganz, denn zuerst würde uns interessieren, wie zusammenwächst, was zusammengehört.*

***CC:*** Die Animationen werden auf einzelnen Folienblättern erstellt, die sich mit Hilfe von genau fixierten Aussparungen und Zapfen auf dem Scanner deckungsgleich übereinanderlegen lassen. Dabei befinden sich die Tuschelinien auf der einen Seite der Folie, während die Farben auf der anderen aufgetragen werden, um nachträgliche Änderungen zu erleichtern. Am Computer werden die eingescannten Bilder dann auf die richtige Auflösung und Größe gebracht, nötigenfalls noch nachbearbeitet und natürlich animiert.

**?:** *Und wann können wir all das selbst überprüfen?*

***CC:*** Das Spiel steht zwar schon im großen und ganzen, aber sicherheitshalber haben wir den Veröffentlichungstermin auf Anfang September gelegt, um das Gameplay in aller Ruhe ausfeilen zu können.

**?:** *Der Held der Geschichte ist ein Amerikaner in Paris – ein Zugeständnis an den wichtigen US-Markt?*

***CC:*** Es ist schon so, daß Hollywood etc. für uns Europäer ein ganz normaler Bestandteil des Lebens ist, während der Kulturaustausch in umgekehrter Richtung kaum funktioniert. Daher haben wir das Spiel tatsächlich bis zu einem gewissen Grad „amerikanisiert", aber ich denke, daß wir dabei einen guten Kompromiß zwischen alter und neuer Welt gefunden haben.

**?:** *In diesem Zusammenhang fällt auf, daß der Spieler beim Vorgänger „Beneath a Steel Sky" sogar zwischen britischem und amerikanischem Englisch wählen konnte. Waren euch die paar Unterschiede denn so wichtig?*

***CC:*** Das lag eher an den Betatestern in Amerika, die für sie ungewohnte Schreibweisen (*z.B. optimise bzw. optimize*) als Fehler reklamierten. Aber bei „Baphomets Fluch" wird es nur ein Englisch geben.

**?:** *Und was kommt nach dem Fluch?*

***CC:*** Unter Umständen eine Fortsetzung, wir stellen aber auch Überlegungen in Richtung 3D an.

**?:** *Eine 3D-Grafik à la Gremlins „Normality", oder habt ihr eher die typischen Actiondungeons im Visier?*

***CC:*** Der Ansatz von Gremlin gefällt mir sehr gut, aber wir wollen erst mal abwar-

ten, bis der technische Fortschritt über diese schrecklich eckigen Polygon-Figuren hinweggangen ist. Die Charaktere von Infogrames' „Time Gate" finde ich z.B. nicht besonders gelungen.

**?:** *Wie wäre es mit einem Wechsel zur First Person-Perspektive?*

***CC:*** Davon halte ich ziemlich wenig, weil dadurch das cineastische Gefühl völlig verlorengeht.

**?:** *Genug der Optik, reden wir über die Akustik. Euer Musikus soll ja eine Berühmtheit sein, aber wir Kunstbanausen haben trotzdem noch nie was von ihm gehört. Wer ist Barrington Pheloung?*

***CC:*** Nicht weniger als der erfolgreichste zeitgenössische Komponist in Großbritannien, ja vielleicht sogar in Europa. Er hat viele Film-Soundtracks verfaßt, u.a. für „Truly Madly Deeply" und „Nostradamus". Außerdem macht er Musik für TV-Serien, schreibt Ballettwerke und Symphonien. Computerspiele hat er allerdings nie besonders ernst genommen – bis wir ihm „Baphomets Fluch" zeigten und ihn total dafür begeistern konnten. Ich kenne Barrington übrigens schon seit Jahren persönlich, wir haben sogar mal im gleichen Cricketteam gespielt.

**?:** *Von den privaten Freunden zu den geschäftlichen Konkurrenten; wie beurteilt der Software-Revolutionär die jüngsten Taten der Branchen-Aristokratie?*

***CC:*** Die letzten Adventures von Lucas Arts und Sierra haben mich offen gesagt schon ein bißchen enttäuscht. „Command & Conquer" und „Warcraft 2" gefielen mir da besser, in der nächsten Spielegeneration werden wir wohl eine Verbindung aus Abenteuer und Echtzeit-Strategie erleben.

**?:** *Wäre das auch in deinem ganz persönlichen Feierabend-Interesse?*

***CC:*** Leider komme ich kaum noch zum Spielen am Computer, meine beiden Kinder nehmen mich zu sehr in Anspruch. Ansonsten treibe ich Sport, spiele Fußball oder Tennis und lerne Karate. Dabei geht es übrigens brutaler zu als bei jedem Videospiel, das ich bisher zu Gesicht bekommen habe!

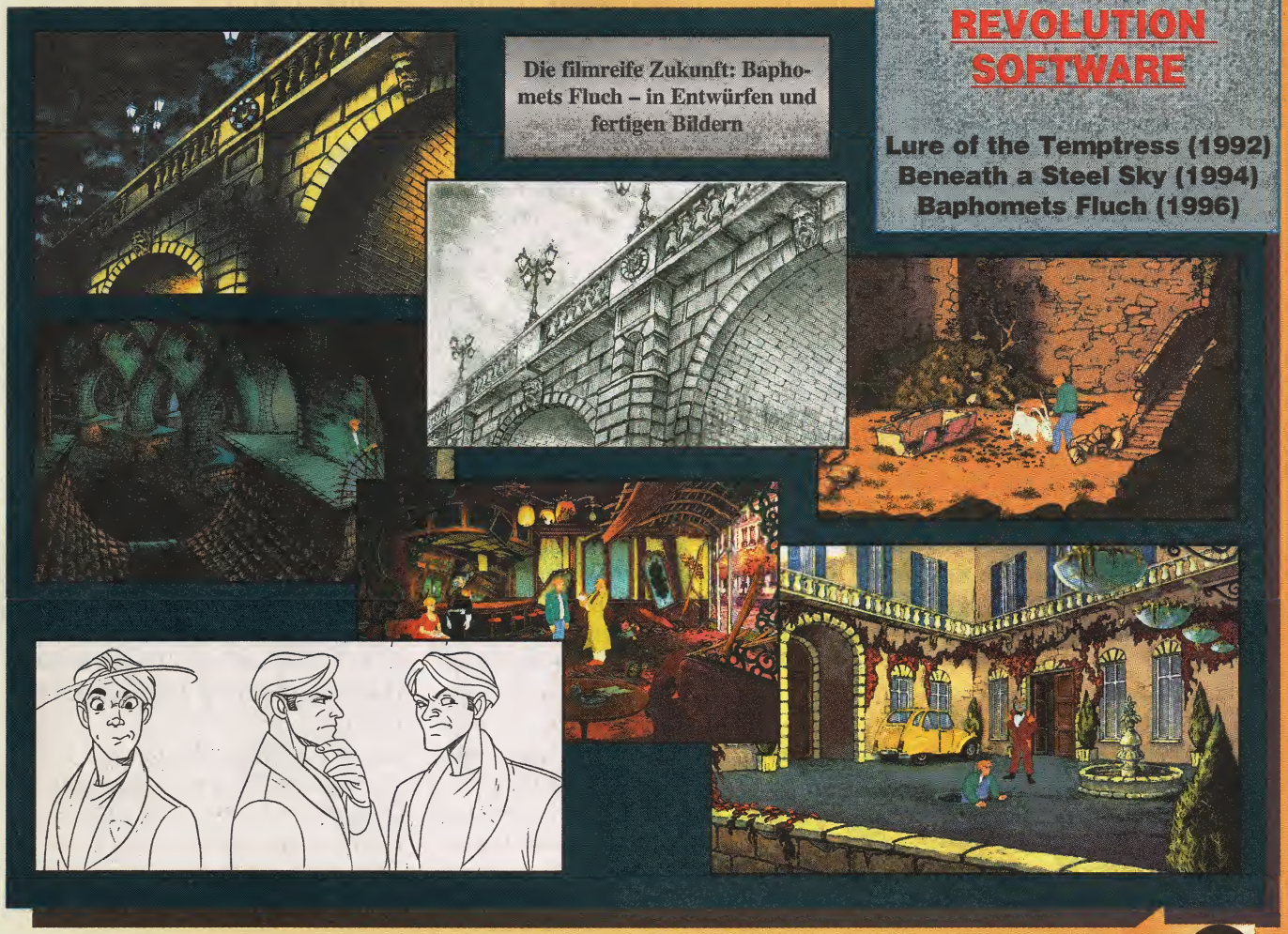
**?:** *Wie sieht's mit Kino aus? Immerhin hast du vorhin bereits einen Indy-Film lobend erwähnt.*

***CC:*** Ich liebe Filme! Hier sind meine letzten Kinoerlebnisse in der Kurzkritik: „Pulp Fiction" ist brillant, von Tarantinos frischen Ideen kann die ganze Branche noch viel lernen. Nicht so beeindruckt hat mich der ziemlich ähnliche Vorgänger „Reservoir Dogs", was wohl daran liegt, daß ich ihn erst nach dem Geniestreich mit John Travolta gesehen habe. „Die Stadt der verlorenen Kinder" fand ich ebenfalls hervorragend – tolle Bilder, wundervoll dreidimensional. Ich hatte mir nur eine bessere Geschichte erhofft, das bekommen die Franzosen einfach nicht so gut hin. Sehr stark war auch „Die üblichen Verdächtigen", weil man dabei die ganze Zeit darüber nachdenkt, was als nächstes passieren könnte. Ganz im Gegensatz zu „Seven", wo im Prinzip alles vorhersehbar ist.

**?:** *Unversehens sind wir damit auch schon am Ende unseres interessanten Gesprächs angelangt, für das wir uns herzlich bedanken möchten – verbunden mit unseren solidarischen Grüßen an die übrigen Kräfte der Revolution! (mm)*

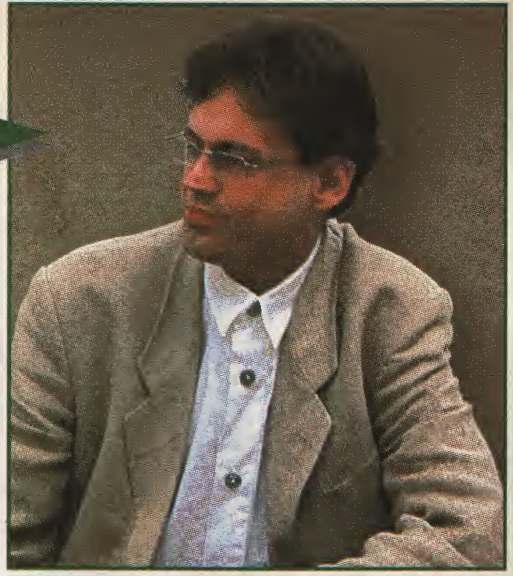
## DIE SOFTOGRAPHIE VON REVOLUTION SOFTWARE

**Lure of the Temptress (1992)**
**Beneath a Steel Sky (1994)**
**Baphomets Fluch (1996)**



**Die filmreife Zukunft: Baphomets Fluch – in Entwürfen und fertigen Bildern**

Special



# LESER FRAGEN – PROMINENTE ANTWORTEN

# CHRIS HÜLSBECK AM REDAKTIONSTELEFON

**Am 22. März wurden aus Lesern Interviewer: Wie im Februarheft angekündigt, stand ihnen Soundmagier Chris Hülsbeck bei unserer Telefonaktion drei Stunden lang Rede und Antwort. Hier nun das Interessanteste für PC-User aus dieser in Deutschland bislang einmaligen Initiative.**

**Chris Hülsbeck ist 28 Jahre alt, musikalischer Autodidakt und verdient sich seine Brötchen bekanntlich auch und gerade als Komponist von Spielemusiken. Zu den über 60 Games, die von ihm bereits vertont wurden, gehören Klassiker wie „To Be On Top", „Great Giana Sisters", „Jim Power" oder das erst kürzlich für den PC umgesetzte „Turrican 2". Chris' Karriere begann 1986, als er einen von Rainbow Arts ausgeschriebenen Wettbewerb für Nachwuchsmusiker gewann, um anschließend u.a. für Factor 5, Psygnosis und Loriciel als freier Notenschöpfer zu arbeiten. Dann wurde er Teilhaber bei Kaiko, aber nachdem diese deutsche Spieleschmiede 1993 von Software 2000 übernommen wurde, legte er erst mal eine zweijährige kreative Schaffenspause ein. Inzwischen hat er seine eigene Firma „Chris Hülsbeck Mediaproduction", mit der er momentan z.B. an der Soundkulisse des von Neon programmierten und über Ocean vertriebenen Actionspiels „Tunnel B 1" bastelt. Trotzdem nahm sich der vielbeschäftigte VIP die Zeit, um die neugierigen Fragen unserer Leser persönlich zu beantworten – viel Spaß mit einem Best-of-PC-Medley aus drei Stunden Telefonterror.**

**David aus Bergisch-Gladbach:** *Ich will mir in nächster Zeit eine neue Soundkarte kaufen, kannst du mir eine nennen, die für Spiele besonders gut geeignet ist?*
***CH:*** Spontan fällt mir da die Soundblaster AWE 32 ein, die zu sämtlichen Soundblaster-Formaten kompatibel ist. Zudem gibt es mit der „Value Edition" eine preiswerte Version, die nur einen Chip weniger hat, den man aber für die normalen Sounds überhaupt nicht benötigt.
**Uschi aus Büsingen:** *Ich würde auch gerne selber Musik machen und bin vor allem an Tekkno interessiert. An Equipment besitze ich nur einen PC mit MIDI-Soundkarte, was brauche ich denn jetzt noch an Ausrüstung?*



***CH:*** Zunächst mal benötigst du einen leistungsfähigen Sequenzer, ich empfehle „Cubase" von Steinberg. Das ist schlicht das Standardprogi für alle Digi-Musiker, mit dem auch ich seit Jahren arbeite. Dazu ist natürlich noch ein Eingabegerät fällig, ideal wäre hier ein Tasteninstrument mit MIDI-Schnittstelle. Ich selber bin begeistert von dem Kurzweil K 2000, denn dieser multifunktionelle Sampler ersetzt praktisch ein komplettes Studio und kostet in normaler Ausstattung, also mit RAM für On-Board-Sampling und massenweise Sounds, rund 4.500 Märker. Etwa 90 Prozent all meiner auf CD veröffentlichten Stücke wurden mit dieser Wunderkiste erstellt!
**Sascha aus Zweibrücken:** *Ich wollte fragen, wann es wieder mal eine Sound-Competition von dir gibt?*
***CH:*** Wir sind momentan noch mit der Auswertung der letzten Competition beschäftigt, zu der wir mehrere hundert Zuschriften erhalten haben. Momentan erstellen wir einen Sound-Editor auf PC-Basis mit MIDI-Funktionen etc., der gegen Jahresende fertiggestellt sein dürfte. Danach wird es wohl auch wieder eine neue Sound-Competition geben.
**Anton aus Freiburg:** *Ich war für die letzte Competition leider etwas zu spät dran, habe aber einen Sound mit „Octamed" erstellt und war von der Soundqualität begeistert. Könnte ich dir den Sound noch zuschicken, oder wohin kann man sich sonst wenden, wenn man in dieser Branche tätig werden will?*



***CH:*** Auf jeden Fall zu mir damit, denn ich hör' mir immer alles an, was ich geschickt bekomme – und wenn es sich um gutes Material handelt, dann werde ich mich bei dir melden. Prinzipiell kann mir jeder seine Sounds und Samples an folgende Adresse schicken: **Chris Hülsbeck Medienproduktion, Postfach 1321 in 63203 Langen.**
**Margit aus München:** *An welchen Projekten arbeitest du denn gerade, und wann können wir mit einer neuen CD rechnen, Sound Factory hat mir nämlich sehr gut gefallen?*
***CH:*** Eine neue CD steht wahrscheinlich




erst nächstes Jahr an, denn derzeit arbeite ich gerade an der Musik für das Actionspiel „Tunnel B 1" von Neon/Ocean, das auf PC, Playstation und Saturn erscheinen wird.

**Oscar aus Berlin:** *Ich habe im Internet die „inoffizielle Chris Hülsbeck Homepage" gefunden. Weißt du da überhaupt irgendwas davon, und was hältst du grundsätzlich von den Datenautobahnen?*

***CH:*** Ich bin ein begeisterter Online-Surfer und glaube, daß das Internet insbesondere für Musiker in Zukunft spannende Betätigungsfelder bietet, etwa das hochinteressante „Web-Radio". Von der „Chris Hülsbeck Homepage" höre ich aber zum ersten Mal – allerdings habe ich tatsächlich vor, in nächster Zeit eine eigene Homepage zu erstellen!

**Fritz aus Köln:** *Schreiben dir die Spielefirmen eigentlich bei deinen Auftragsarbeiten vor, welche Art von Musik sie gerne hätten, oder hast du da vollkommen freie Hand?*

***CH:*** Man spricht natürlich vorher grob die Richtung ab, ansonsten bin ich jedoch relativ frei. In der Praxis schaue ich mir zunächst die Grafiken und nach Möglichkeit auch das ganze Spiel ein bißchen an; anschließend entwerfe ich einige dazu passende musikalische Phrasen, die sich die Firmen anhören. Die sagen dann meistens „ja, das gefällt uns", manchmal auch „das sollte man vielleicht noch ein bißchen anders machen…", und nach diesen Vorgaben richte ich mich natürlich. Wichtig ist dabei immer, daß die Musik nicht für sich alleine stehen soll, sondern ähnlich wie bei einem Film in erster Linie die Bilder unterstreichen muß.

**Peter aus Wuppertal:** *Wie läuft das denn mit den einzelnen Instrumenten bei deinen Kompositionen, spielst du z.B. Streicher mit einer Violine ein?*

***CH:*** Nein, ich sitze eigentlich nur am Keyboard. Und da gibt es verschiedene Möglichkeiten: Mit einem Synthie kann man künstliche Klangsynthesen erstellen, die aber natürliche Instrumente nur nachahmen. Einfacher ist es, vorgegebene Samples zu benutzen, das sind bereits fertige digitalisierte Instrumente oder Sounds, die man mit allerlei Tricks wie Filtern und Echobeimischungen noch verfremden kann. Unbearbeitete Samples benutze ich in der Praxis höchst selten.

**Izmir aus Hannover:** *Von welchen Stilrichtungen läßt du dich beeinflussen?*

***CH:*** Eigentlich höre ich alles querbeet, außer vielleicht Opern-Gesang und ätzende Metal-Sachen. Für einen Musiker ist es wichtig, sich möglichst viele unterschiedliche Sachen anzuhören. Besonderes Augenmerk lege ich auf Filmmusik, mein absoluter Gott ist der Film-Komponist John Williams, auf dessen Konto u.a. die Musik von „Schindlers Liste", „Krieg der Sterne", „Jurassic Park" und „Indiana Jones" geht.

**Markus aus Düsseldorf:** *Ich habe mal irgendwo gelesen, daß du keine Noten lesen kannst – das kann doch nicht wahr sein?!*



***CH:*** Es stimmt nur zum Teil, ich kann nämlich keine Noten vom Blatt spielen, weil ich nicht die übliche musikalische Ausbildung genossen habe, sondern mir alles selber beigebracht habe. Aber natürlich weiß ich, wie die Akkorde und Noten auf meinem Keyboard heißen – die Partiturarbeit nimmt mir Gott sei Dank mein Sequenzer ab.

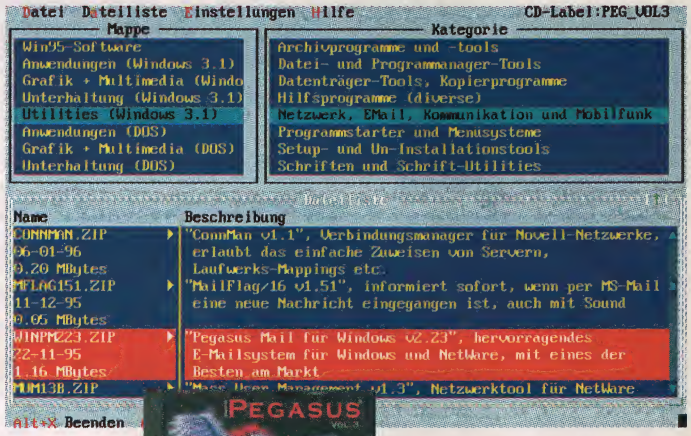
**Jurek aus Leipzig:** *Gibt es irgendein musikalisches Traumprojekt, das du gerne verwirklichen würdest?*

***CH:*** O ja! Ich würde wahnsinnig gerne mal ein Stück mit einem richtigen Orchester einspielen, erste Vorgespräche in dieser Richtung laufen schon. Leider ist so was mit einem extrem hohen Kostenaufwand verbunden, aber wenn ich mal eine entsprechende Auftragsarbeit bekäme, würde mich das schon sehr reizen!

# PD-PERLEN

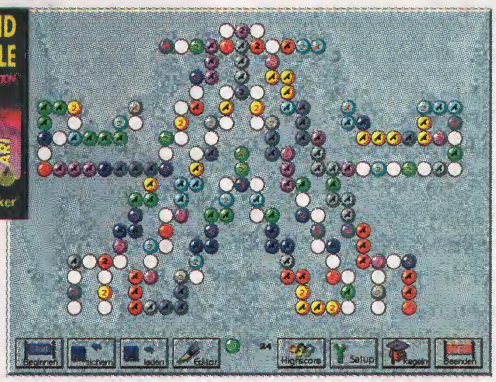
**Alles neu macht der Mai: Zu seinen ersten und prominentesten Opfern gehören dieses Jahr die PD-Perlen, welche von nun an mit nutzwertoptimiertem Inhalt und einer übersichtlichen Tabelle samt Bewertungen glänzen!**

Unter Sharewarefreunden ist die erfolgreiche Flügelpferd-Reihe von Canyon bekannt wie ein bunter Hund, und auch die kürzlich auf der CeBIT vorgestellte Doppel-CD **Pegasus Vol.3** besitzt wieder alle Vorzüge, die bereits die Vorgänger auszeichneten. Die über 1.700 alphabetisch und thematisch sortierten Progis darauf sind nämlich nicht nur größtenteils hochaktuell, sondern decken auch praktisch sämtliche Genres ab: Ob DFÜ, Utilities, Grafik, Datenbanken oder Programmiertools, stets bekommt man eine reichhaltige Auswahl geboten – die je zur Hälfte für DOS und „Windows" bestimmt ist. Auf der zweiten CD befindet sich mit der Vollversion von „Law & Order" zudem eine Sammlung deutscher Gesetzestexte. Auch die Zocker werden nicht vernachlässigt, sie dürfen sich auf über 200 Spiele und zahlreiche Vollpreisdemos freuen. Der einzige Wermutstropfen besteht hier aus der unpraktischen Menüoberfläche, mit der sich leider keine Unterordner anlegen lassen.




**Sehr informativ, aber auch sehr unpraktisch: das Pegasus-Menü**



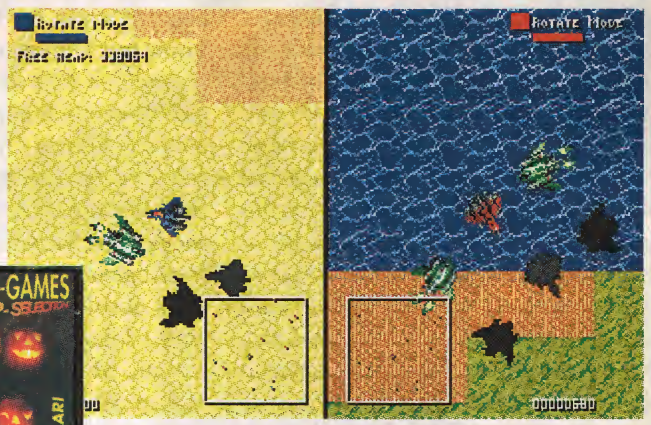



**Eines der wenigen Knobel-Highlights: das Risiko-ähnliche Oktavian**

Aris **Knobel- und Denkspiele** sind über 150 an der Zahl und laufen jeweils zur Hälfte unter DOS und „Windows". Die mit allen Komfortschikanen aufwartende Menüoberfläche zählt hier zu den Pluspunkten, dafür überzeugt die Spieleauswahl selbst deutlich weniger: Zum größten Teil haben die Tüfteleien bereits einige Jährchen auf dem Buckel, dazu bestehen sie zumeist aus der x-ten Variation sattsam bekannter Spielprinzipien wie „Mahjongg", „4 Gewinnt", „Risiko" oder „Mastermind". Die zehn ebenfalls mitgelieferten Virenscanner sind zwar recht aktuell, doch ändert das nichts daran, daß man 20 Märker auch wesentlich sinnvoller anlegen kann.

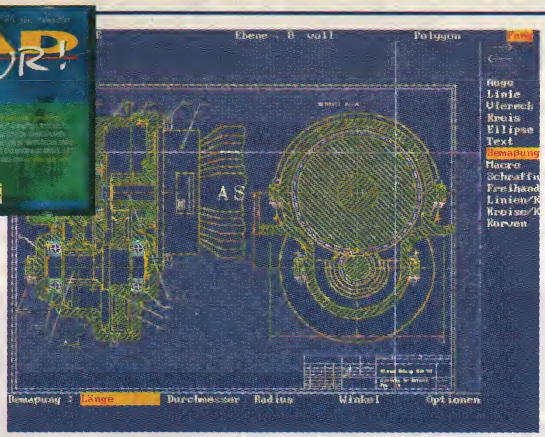
Ebenfalls von Ari stammen die **Multi-Player-Games** mit einer direkt von CD startbaren Menüoberfläche und rund 150 alphabetisch sortierten Gesellschaftsspielen für „Windows" oder DOS. Bis auf wenige Ausnahmen wird hier (genau wie bei den übrigen Vorstellungen) immer deutsch gezockt, und zwar von maximal acht Spielern, die sich auch per Modem oder Netzwerk ins Geschehen einschalten können. Geboten wird dabei praktisch alles, was in geselliger Runde Spaß macht: von Quizveranstaltungen, Strategie- und Ballerspielen über Bowling bis hin zu Schach und anderen Brettspielen. Wie bei den Knobeleien aus demselben Hause handelt es sich zwar überwiegend um ältere Ware, aber die sorgfältige und durchdachte Zusammenstellung dieser Compilation macht dieses Manko wieder wett.



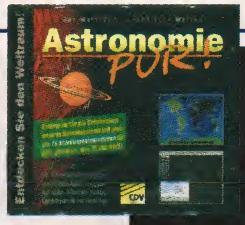

**Two-Player-Ballervergnügen mit RAD**



Ein Getriebe von Geddy-CAD

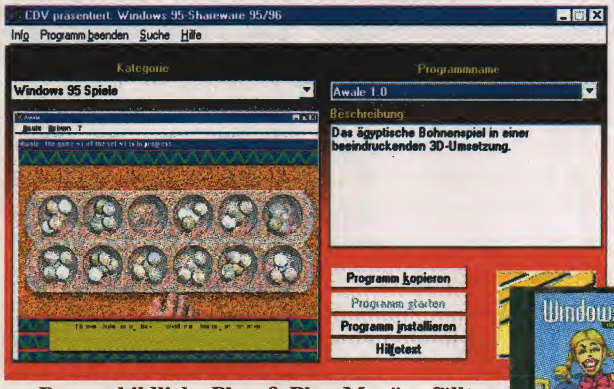
Für Konstruktionsprofis und solche, die es werden wollen, ist **CAD Pur!** von CDV das ideale Digi-Werkzeug. Sie erhalten 85 Modellierprogis, mit denen sich Maschinenbauteile, Wohnungen und zahllose elektrische Geräte wie etwa Lautsprecherboxen anhand fertiger Beispiele entwerfen und in 3D darstellen lassen. Dazu gibt es praktikable Grafikkonvertierer, ordentliche Renderprogis und flotte Plotter-Emulatoren; selbst die Besitzer von Hercules-Karten und die OS/2-Betreiber wurden nicht vergessen. Alles in allem ist **CAD Pur!** damit eine höchst abwechslungsreiche Sammlung von zumeist deutschen, teilweise recht einfachen, zum Teil aber auch hochprofessionellen Zeichenhilfen, die sich über eine tadellos bedienbare Menüoberfläche mit ausführlichen Kommentaren abrufen lassen.






VGA Star zeigt die Erde aus der Sicht des Weltalls

Sternengucker dürften von CDVs **Astronomie Pur!** begeistert sein, erwarten sie doch über 75 (zumeist) hochwissenschaftliche Programme, die sich allesamt mit den Geheimnissen des Universums beschäftigen. Da lassen sich z.B. Planetenlaufbahnen anzeigen und berechnen, man darf in digitalen Planetarien Platz nehmen, sich die Planetenstellungen abhängig von Zeitzonen anzeigen lassen oder sehr realistische Flüge mit dem Space-Shuttle zu fernen Sternen unternehmen. Es können Umlaufbahnen simuliert und Satellitenbahnen berechnet werden, dazu gibt es zahlreiche Tabellen und NASA-Sternenkarten. Für Neulinge in der Materie stehen informative Tutorials bereit, die einen ersten Eindruck vom Universum vermitteln und Fachbegriffe wie Ephemeriden, Meridiandurchgänge und Konjunktionen mit anschaulichen Beispielen verdeutlichen. Gut, bei den meisten Progis ist man zwar zum Zuschauen verdammt, aber selbst das bereitet hier noch viel Vergnügen.




Das vorbildliche Plug & Play-Menü gefällt hier noch am besten




**Windows 95 aufrüsten Vol.1** von CDV hat Fensterfreunden auf den ersten Blick einiges zu bieten. Der Löwenanteil besteht jedoch aus kleineren Tools, Datenbanken, Virenscannern, Dateimanagern sowie Programmen, mit denen sich „Wave"-Sounddateien oder lustige Icons erzeugen lassen. Zu den meisten der etwa 150 für den 32-Bit-Betrieb optimierten Programmen wurde auch ein Bildschirmfoto auf dem vorbildlich bedienbaren Plug & Play-Menü abgelegt. Das spielerische Angebot ist dagegen vergleichsweise mager, denn die insgesamt 25 Zeitvertreibe bestehen praktisch ausnahmslos aus altbekannten „Mahjongg"-, „Kniffel-", Karten- und Brettspielumsetzungen. Der anfängliche Eindruck täuscht also, denn letzten Endes ist das Angebot doch etwas dünn – auf ein rundum überzeugendes Sharewareangebot speziell für „Win 95" darf also weiterhin gewartet werden… (md)

| | Pegasus Vol.3 | Knobel- und Denkspiele | Multi-Player-Games | CAD Pur! | Astronomie Pur! | Win 95 aufrüsten Vol.1 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Hersteller | Canyon | ARI | ARI | CDV | CDV | CDV |
| Preis | 39,– DM | 20,– DM | 20,– DM | 20,– DM | 20,– DM | 25,– DM |
| Hardwareanforderungen | 386 SX, 4 MB RAM | 386 DX 2 MB RAM | 386 DX 2 MB RAM | 386 DX 4 MB RAM | 386 DX 4 MB RAM | 486 DX 8 MB RAM |
| Menüoberfläche | DOS/ Windows | DOS/ Windows | DOS/ Windows | DOS/ Windows/OS2 | DOS/ Windows | Windows |
| Programmanzahl | ca.1.700 | ca.150 | ca.150 | ca.85 | ca.75 | ca.150 |
| Schwerpunkt | Gemischt | Denkspiele | Gesellschaftsspiele | CAD | Astronomie | Tools |
| Handhabung | 66% | 75% | 75% | 78% | 78% | 85% |
| Urteil | 82% | 59% | 69% | 72% | 70% | 56% |

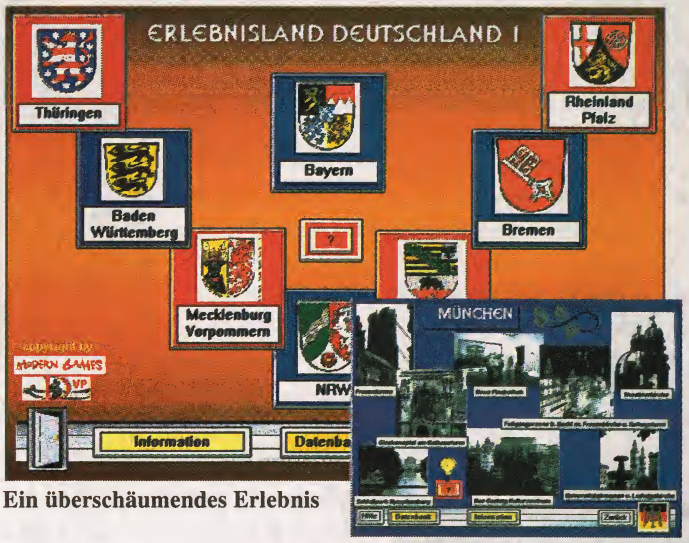
# E-PLANER 96/97

**Der multimediale „Erlebnisplaner für Deutschland" von DVP & Modern Games versammelt auf zwei CDs die wichtigsten Veranstaltungen im gesamten Bundesgebiet – oder zumindest das, was manche dafür halten.**

Der E-Planer teilt den Stoff nach den 16 Bundesländern ein, dazu kann man mit der Suchfunktion via Datum, Ort oder einen selbst eingegebenen Suchbegriff nach bestimmten Events fahnden. Erfaßt wurden rund 8.000 Veranstaltungen, die sich in 10.000 Einträgen, 2.000 Fotos und 120 Videos niederschlagen.

Die Auswahl ist alles andere als vollständig und richtet sich zudem eher an ein gesetzteres Publikum, dem Weinproben immer noch wichtiger sind als der schrillste Techno-Rave. Aber auch im Detail fallen hier nicht nur die Rechtschreibfehler unangenehm auf: Warum werden z.B. Städte wie Essen oder Bochum („Starlight Express"!) überhaupt nicht aufgeführt? Außerdem wären nähere Infos zum Inhalt der „Creativa 96" in Dortmund sicher sinnvoller gewesen als der schlichte Verweis auf den Veranstalter. Auch die enthaltenen Filme über Düsseldorf oder den Bayerischen Wald bilden da keinen echten Ersatz...

Die Videos im AVI-Format wurden gut digitalisiert, dafür glänzen die Menüs weder mit Übersichtlichkeit noch mit einer berauschenden Optik. Trotzdem sind die Hardwareanforderungen keineswegs von Pappe, denn ein Pentium mit Quadrospeed-Laufwerk darf es ruhig sein, falls man bei der Planung nicht einschlafen will – ein kurzer Anruf beim Fremdenverkehrsbüro ist daher oft schneller und stets preisgünstiger. (mash)



Ein überschäumendes Erlebnis

## E-Planer 96/97

Lückenhafter „Windows"-Veranstaltungskalender für das gesamte Bundesgebiet.

**PRÄDIKAT:**

**Besonders oberflächlich**

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 49,– DM
Hersteller: DVP & Modern Games

Die Erlebnisplanung beginnt auf einem 486 DX/40 mit 4 MB, „Windows", dazu kompatibler 16-Bit-Soundkarte und einem Doublespeed-Laufwerk.

# UNTERWASSERWELT

**Für Taucher und solche, die es werden wollen, ist diese lehrreiche Unterwasserfahrt durch die Riffe tropischer Gewässer gedacht – wobei die Information hier wesentlich mehr Raum einnimmt als die Interaktion.**

Aber es kann ja schließlich nicht schaden zu wissen, ob die possierlichen Schuppentiere, die einen gerade umkreisen, Plankton- oder Fleischfresser sind. Daher läßt sich die knapp 20 Minuten lange Aneinanderreihung von Unterwasserszenen jederzeit unterbrechen, um nähere Informationen über die gerade durchs Bild schwimmende Meeresfauna einzuholen.

Dazu schaltet der Bildschirm von einer Art U-Boot-Innenansicht auf einen trockenen Textscreen um; nur gelegentlich verziert hier ein Foto die wissenschaftliche Abhandlung. Per Suchfunktion lassen sich nun auch alle verfügbaren geographischen, biologischen oder tauchspezifischen Infos direkt abrufen.

Wesentlich schwieriger ist es, anschließend den Weg ins kühle Naß wiederzufinden, denn ein entsprechendes Rückkehr-Icon ist nirgends zu entdecken. Dabei macht gerade der im (Fast-) Vollbildmodus zu betrachtende Film den Reiz dieses interaktiven Aquariums aus: Technisch gekonnt in Szene gesetzt, werden die unterschiedlichsten maritimen Lebensformen vorgestellt – bloß bleibt der Lautsprecher dabei stumm wie ein Fisch. Zum Lieferumfang gehören auch ein Tauchkalender und eine Bonus-CD mit Demos diverser Softwaretitel. Der harte Kern der Interessierten kommt somit schon auf seine Kosten, dem normalen Freischwimmer bieten die gängigen Tierfilme dagegen einen höheren Unterhaltungswert. (mz)


Ölsardinen in freier Wildbahn?

## Unterwasserwelt

Mit detaillierten Informationen und Tauchertips angereicherter Dokumentarfilm auf CD-ROM.

**PRÄDIKAT:**

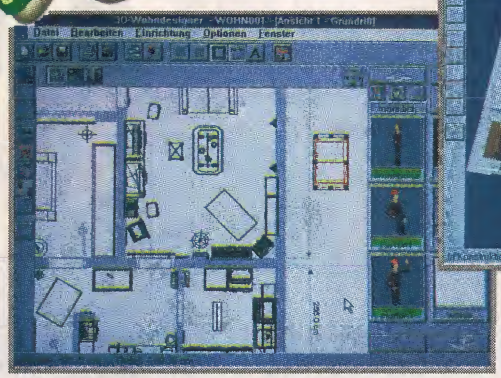
**Besonders feucht-fröhlich**

USK-Freigabe:nicht geprüft
Preis: ca. 39,– DM
Hersteller: Koch Media

Für den Tauchgang genügt bereits ein 386 DX mit 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, SVGA-Karte und „Windows 3.1".

# 3D Wohn Designer

**Mit Data Beckers neuem Raumgestalter kann man Zimmer, Wohnungen und sogar ganze Häuser entwerfen und komplett einrichten – ohne dabei die Muskeln oder den Geldbeutel zu überfordern. „Windows" macht's möglich.**



**Im Konstruktionsmodus entsteht der Grundriß...**



**...für das perfekt eingerichtete Eigenheim**

Wer es sich am bzw. mit dem PC gemütlich machen will, entwirft zunächst einmal im Konstruktionsmodus einen Grundriß der gewünschten Räumlichkeiten. Die am Reißbrett mittels Maus, Icons und Pulldown-Menüs entstandene Basis muß dann noch beschriftet und mangels einer zentimetergenauen Eingabemöglichkeit freihändig mit Mauern bestückt werden – ersatzweise stehen zwölf Fertigteilmodelle bereit. Nachdem jetzt noch Fenster, Säulen und Türen in beliebiger Breite und Höhe eingesetzt wurden, kann man in den dreidimensionalen Einrichtungsmodus wechseln.

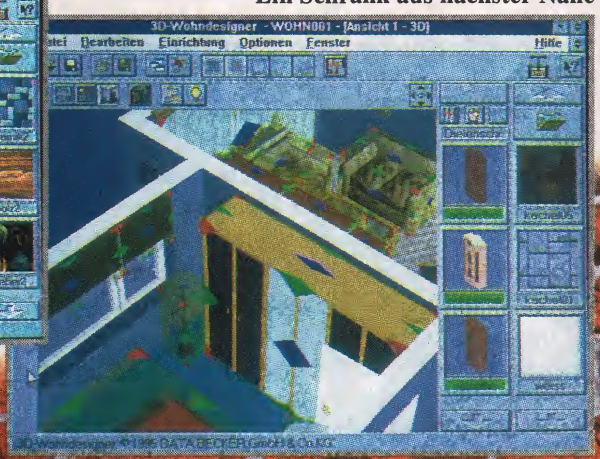
Hier lassen sich nun die Wände und Böden mit etwa 400 Tapeten und Teppichen aus einblendbaren Gegenstandsbibliotheken (oder in selbsterstellten Varianten) verschönern. An Einrichtungsgegenständen stehen über 1.000 nach der Raumart sortierte Möbel zur Verfügung, und sogar virtuelle Personen darf man in der Behausung plazieren, um sie dann wie jeden x-beliebigen Stuhl oder Schrank vergrößern, umfärben, drehen oder gruppieren zu können. Während man dies im „Drag & Drop"-Verfahren bewerkstelligt, kann jederzeit zwischen einer von oben gezeigten 2D-, der 3D- und der Grundrißansicht gewechselt werden. Sind die Gemächer dann fertig eingerichtet, fängt der Spaß erst richtig an: Das mehr oder minder stilvolle Ambiente darf in alle Richtungen gedreht und gezoomt werden. Und wer auch die Lampen nicht vergessen hat, kann sein Meisterwerk sogar im Nachtdesign bestaunen. So werden dem Innenarchitekten vor dem Monitor aufschlußreiche Eindrücke über das Zusammenspiel verschiedenster Materialien (wie etwa Holz und Plastik) und die Harmonie der Gesamtkomposition aus Raumstruktur, Tapete, Teppichbelag und Möblierung vermittelt. Zum krönenden Abschluß läßt sich die Wohnung dann aus der Ich-Perspektive von jedem Standpunkt aus virtuell durchwandern.

Wegen seiner vielen Optionen ist der 3D Wohn Designer das wohl detailgetreuste Produkt am Markt für digitale Einrichtung; zudem macht ihn seine schicke und ausdruckbare Optik in 256 Fraben oder True-Color zu einem der realitätsnahesten. Nur beim Handling haben sich die Programmierer leider verplant: Wegen der arg komplexen Bedienung und des lückenhaften Handbuchs sitzt man trotz Online-Hilfen hier noch am Reißbrett, wenn manch anderer schon in seiner neuen Wohnung sitzt! (md)



**Digi-Villa zu vermieten**

**Ein Schrank aus nächster Nähe**



## 3D Wohn Designer

Semiprofessionelle Wohnraumgestaltung unter „Windows".

*PRÄDIKAT:*

***Besonders ansehnlich***

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 99,– DM
Hersteller: Data Becker

Benötigt wird zumindest ein 486 DX/2 mit 8 MB RAM, SVGA-Karte, 2 MB auf der HD und „Windows 3.1", ideal wäre ein P133 mit True-Color-Optik, 16 MB RAM, 96 MB und „Win 95" auf der Festplatte.

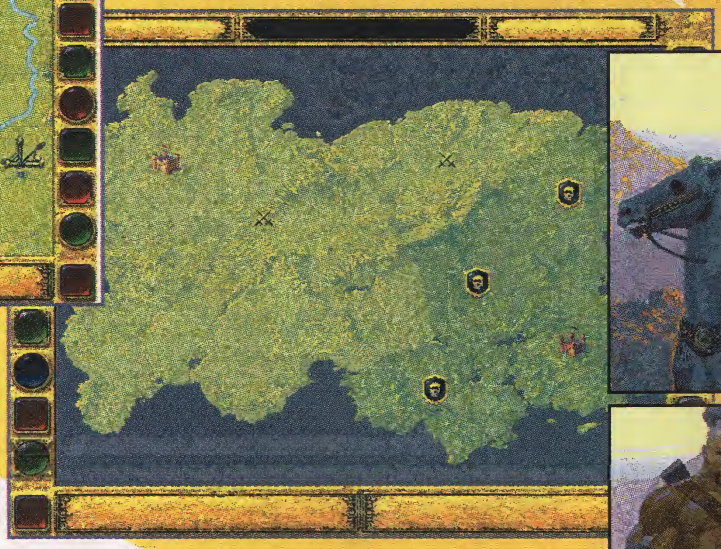


**Präsidenten lügen nicht: Bei seinem Antrittsbesuch kündigte uns der neue SSI-Oberbefehlshaber Chuck Kroegel mit dieser Konfliktsimulation ein Schlachtfest der Extraklasse an – und in der Tat hat PC-Strategie noch selten so gemundet!**

# Fantasy General

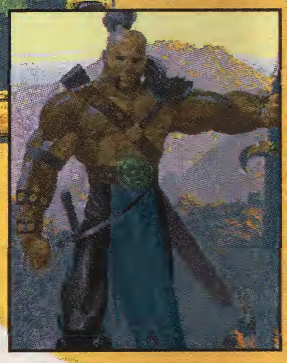



Im Sturm auf die Festung



Die Welt im Überblick





Alle Heerführer auf einen Blick

Nun hat dieses in jeder Hinsicht phantastische DOS-Spiel ja mit dem „Panzer General" eine wahre Legende in der Ahnengalerie – und so was verpflichtet natürlich, selbst wenn der direkte Vorfahre (also „Allied General" bzw. „Panzer General 2") dann unter dem Befehl von „Windows" wegen Trägheit vor dem Feind und anderer Programmpatzer seinen Hitstern einbüßte.

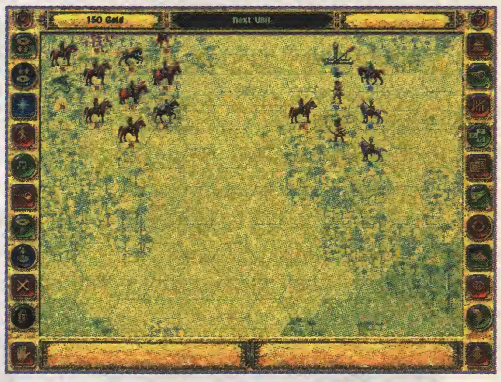
Egal, denn Fantasy General kann alles besser, nur das Geschichtenerzählen nicht: Die Rahmenhandlung um die Mobilmachung des bitterbösen Shadowlord ist alles andere als originell. Doch irgendeinen Grund muß der Spieler wohl haben, sich in die Uniform zu zwängen – und sei es nur der, die fünf Kontinente der Fantasy-Welt Aer in einer großangelegten Kampagne vor der Fuchtel bzw. dem Heer eines der üblichen Erzschurken zu bewahren. Dabei hat man zu Beginn die Wahl zwischen vier unterschiedlichen Charakteren als Alter ego. So sind Ritter Calis und Lord Marcas begnadete Strategen, aber magische Nullen, während sich die Talente bei Zauberer Krell und seiner Kollegin Mordra genau umgekehrt verteilen. Wirkung zeigt die Wahl vor allem bei den eingangs zur Verfügung stehenden Truppen, denn während da etwa Calis auf eine solide Mischung aus Kavallerie und Infanterie zurückgreifen kann, setzt Morcar auf einen Haufen schleimiger Monster. Zudem beschwören die hiesigen HexerInnen gleich mal automatisch ein paar archaische Unterstützungseinheiten (wandelnde Bäume etc.), wo andernfalls herkömmlichere Verstärkung auf den Plan gerufen wird. Allerdings ebenso selbständig.

Doch ob Magier oder Militarist, angesichts der Übersichtskarte des zu erobernden Kontinents sind vor dem Monitor dann wieder alle gleich. Da dieses Spiel keinem linearen Ablauf folgt, darf sich der Feldherr nun zunächst nach eigenem Gutdünken eines der dargereichten Schlachtfelder aussuchen. So kann man sich dem Endziel (der Zerstörung des jeweiligen Kontinentalherrschers) auf direktem Wege nähern oder erst in kleineren Scharmützeln Erfahrungspunkte sammeln, die sich dann in den späteren Gefechten der beteiligten Einheiten positiv auswirken. Auch hier ist das Ergebnis aber optisch stets dasselbe, nämlich ein Feld der Ehre, das sich im klassischen

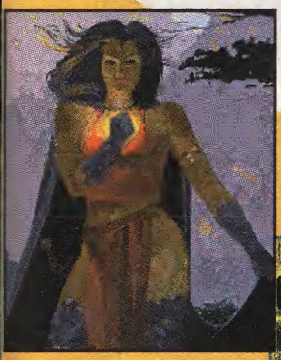
Wabendesign des Vorgängers präsentiert.

Auf den allseits bekannten Hexfeldern werden als erstes alle Einheiten plaziert, dann kann man daran gehen, den Gegner rundenweise durch geschicktes Verschieben seiner Mannen zu neutralisieren. Dazu werden unter Berücksichtigung der Geländebeschaffenheit und der spezifischen Stärke der Trupps Angriffe gestartet, Verteidigungslinien errichtet, Zauber gesprochen und angeschlagene Verbände versorgt. Darüber hinaus existieren jedoch auf jeder Karte mehrere Punkte, die meist nicht nur von besonderem taktischen Interesse, sondern zudem noch für so manche Überraschung gut sind. Denn je nach der Fähigkeit der einnehmenden Truppe lassen sich dort Goldschätze, magische Artefakte oder sogar Verbündete finden. Vor allem dem Gold kommt dabei eine besondere Bedeutung zu, denn neues Kanonenfutter will stets in klingender Münze abgegolten werden. Zudem darf man einen Teil des so erworbenen Reichtums zwischen den Schlachten in die Forschung stecken, was zu fortlaufenden Verbesserungen der finanziell beglückten Waffengattungen führt. Aber nicht nur, daß so aus simplen Bogenschützen irgendwann wahre Killermaschinen werden, nein, nach dieser Methode lassen sich auch bereits bestehende Verbände preisreduziert in die neuen Typen umwandeln. All das muß nun aber nicht unbedingt während der zeitraubenden Kampagne durchexerziert, sondern kann auch in fünf Einzelszenarien oder gar 63 Instantschlachten erlebt werden – letztere stehen auch zwei Spielern offen. Für zusätzliche Abwechslung sorgt ein halbautomatischer Szenarioeditor, der nach einigen Vorgaben wie Rundenzahl, Startkapital, Terraintyp etc. neue Kampfgebiete generiert, die dann ebenfalls von zwei Streithähnen umgeackert werden können. Grafisch darf man sich indessen gegenüber dem guten alten „Panzer General" kaum Abwechslung erwarten, da wieder nur ordentliche SVGA-Waben, Armeen und Gelände in 2D sowie ein paar Zwischenbildchen geboten werden; hier freilich mal im Fantasy-Ambiente. Sehr viel opulenter ist aber die Soundbegleitung ausgefallen, wobei vor allem die Choräle nebst Orchester und die markige Sprachausgabe für Stimmung sorgen. Die vorzügliche Maussteuerung wurde wiederum weitgehend unverändert vom Oldie übernommen.

Trotz aller Parallelen ist SSI hier also das Kunststück geglückt, die populäre „General"-Reihe noch populärer zu machen: Neue Features, neue Feldherren, immer neue Forschungsschwerpunkte und Taktiken der CPU-Gegner lassen zusammen mit den Möglichkeiten des Editors immer wieder neue Spiele entstehen – so daß Fantasy General das Potential hat, auf Monate hinaus bestes Strategen-Entertainment zu garantieren! (mic)



**Wo ist der Feind?**











**Her mit den kleinen Monstrositäten!**



**Forschung muß sein**

## Fantasy General
**(SSI)**

**Erstklassige Fantasy-Schlachten nach dem Konzept von „Panzer General".**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *66%* |
| *SOUND* | *84%* |
| *STEUERUNG* | *80%* |
| *MOTIVATION* | *88%* |



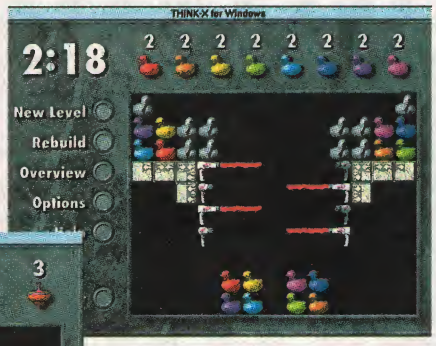
**85%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486er |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 7 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10, CD-Audio |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett englisch, deutsche Version in Planung |

# Die nächste Steinzeit







**Viel Lob haben wir vor vier Jahren über die hübschen Steinchen von „Think Cross" ausgeschüttet – vom selben Programmierteam, aber einem anderem Label kommt nun der inoffizielle Nachfolger.** Das vom Klassiker „Puzznic" inspirierte Gameplay wurde dabei praktisch nicht verändert, auch wenn man jetzt die Wahl zwischen sechs Schwierigkeitsstufen hat: In den 168 direkt anwählbaren Levels müssen jeweils sämtliche Steine vom Screen entfernt werden, indem man gleichartige Klötzchen zusammenschiebt. Bei der Kontaktaufnahme lösen sie sich in Wohlgefallen auf; eine Ausnahme bildet nur der Tricky Mode, wo die Biester statt dessen unverrückbare Mauern bilden.

Aber auch der Normalfall hat schon genügend Gemeinheiten auf Lager – angefangen mit den Gesetzen der Schwerkraft, die zusammen mit dem vertrackten Leveldesign zu den „unmöglichsten" Situationen führen können. Darüber hinaus sind z.B. noch Dummysteine, Aufzüge oder Lasersperren im nervenzerreißenden Angebot. Der gleichmäßig ansteigende Schwierigkeitsgrad, die hübsch gerenderte, animierte SVGA-Grafik, der Sound aus 21 Tracks und die problemlose Handhabung tragen gemeinsam die Verantwortung dafür, daß man sich hier auch an scheinbar unlösbaren Aufgaben immer wieder gern versucht.

Also genau das Richtige für die ausgehungerten grauen Zellen eines Tüftelfans, gerade in steinarmen Zeiten wie diesen. (mz)

## THiNK-X for Windows
**(JooWood Productions)**

Durchdachte und abwechslungsreich präsentierte „Windows"-Tüftelei.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 62% |
| SOUND | 68% |
| STEUERUNG | 75% |
| MOTIVATION | 69% |



**68%**

**USK-Freigabe:** o. Altersbesch.
**Schwierigkeit:** 6 Stufen
**Preis:** ca. 49,– DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX/40 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | Alle zu „Windows" kompatiblen Soundkarten |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett deutsch |

# THE WAR COLLEGE

**Anno 1987 schuf Ezra Sidran mit dem „Universal Military Simulator" ein komplexes Standardwerk für Computerspieler wie echte Strategen. Seine Kriegshochschule geht nun noch ein paar Schritte weiter – zu weit?**

Denn diese als Spiel getarnte Doktorarbeit über historische Strategen ist einfach bloß noch langweilig: Man darf die bis ins Detail wiedergekäuten Schlachten um Pharsalus, Austerlitz, Antietam und Tannenberg auf Seiten von Cäsar, Napoleon, General Lee und Hindenburg bestreiten oder in die Uniform ihrer jeweiligen Gegner schlüpfen – allein bzw. via Modem/Netzwerk auch zusammen mit einem befreundeten Akademiker.

Die Gefechte werden auf zweifach zoombaren Reliefkarten ausgetragen, wo man seine Truppen formiert und befehligt: Angriff, Verteidigung, Befestigung, alles da. Während die Uhr im Minutentakt weitertickt, werden die Einheiten nicht über die üblichen Hexfelder dirigiert, sondern sind frei beweglich. Variablen wie Treffergenauigkeit oder Kampfmoral sowie ein integriertes Geschichtsbuch sorgen dabei für einen historisch korrekten Ablauf. Die Karten mit ihren roten und blauen Klötzchen, die fehlenden Soundeffekte und vor allem das langatmige Gameplay sorgen unterdessen für das große Gähnen. Fazit: Trotz durchdachter Steuerung und guter CD-Musik ist War College bestenfalls für UMS-Fans ein heißer Tip. (mic)




Die digitale Lehrstunde



Der taktische Schnittmusterbogen

## The War College
**(Gametek/Intergalactic Development)**

Staubtrockene Konfliktsimulation aus der UMS-Schule.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 46% |
| SOUND | 60% |
| STEUERUNG | 75% |
| MOTIVATION | 38% |



**44%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Wirklich spielbar erst ab einem 486 DX2 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 279 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA |
| SOUND: | CD-Audio |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett englisch; deutsche Version in Vorbereitung |

# Jet Stream

Internet: http://www.trv.de/JetStream

**Bestellannahme rund um die Uhr, auch am Wochenende.**

Btx: Bestell-Neuheiten Service:Kühl#

Tel: (07247)946170
(07247)946171
(07247)946172
Fax: (07247)3549

Hard &Sofware Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

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

Händleranfragen erwünscht

Abholung zu Versandpreisen nur in der Versandzentrale Linkenheim möglich.
Ladenlokal: Bahnhofsplatz 3,76646 Bruchsal

## PC CD-Rom

### 11th Hour DV 69,99

| | |
|---|---|
| 3D Lemminge | DA 69,99 |
| 3D Ultra Pinball | DV 64,99 |
| Albion | DV 79,99 |
| Alien Virus | DA 49,99 |
| Alone in the Dark 1+2+3 | DV 69,99 |
| Anvil of Dawn | DA 64,99 |
| Apache Longbow | DV 69,99 |
| Arcade Amerika | DV 74,99 |
| Ascendancy | DV 74,99 |
| Assault Rigs | DA 69,99 |

### Battle Cruiser 3000 AD DV* 64,99

| | |
|---|---|
| Biing | DV 59,99 |
| Bleifuß | DV 54,99 |
| Braindead 13 | DV*64,99 |
| Buried in Time | DV 69,99 |
| Burning Steel 4 | DA 69,99 |
| Caesar 2 | DV 79,99 |
| Civilization 2 | DV 72,99 |

### C&C Mission CD DV 29,99

| | |
|---|---|
| Command Aces of the Deep | DV 79,99 |
| Conqueror A.D. 1086 | DV 79,99 |
| Crusader | DV 79,99 |
| Cyberspeed /Win95 | DV 64,99 |
| Das schwarze Auge 3 | DV*79,99 |
| Der Druidenzirkel | DV 59,99 |
| Der Planer 2 | DV*74,99 |
| Der Reeder | DV 44,99 |

### Decent 2 DA 84,99

| | |
|---|---|
| Die Fugger 2 | DV 79,99 |
| Die Siedler 2 - veni, vidi, vici | DV 72,99 |
| Discworld | DV 74,99 |
| Duke Nukem 3D | DV*79,99 |
| Earth Siege 2 /Win95 | DA*79,99 |
| Entomorph | DA 64,99 |
| Fade to Black | DV 74,99 |
| FIFA Soccer 96 | DV 79,99 |

### Formula One GP 2 DV* 99,99

| | |
|---|---|
| Frankenstein - T.t.E.../Win95 | DV 89,99 |
| Front Page Football 96 | EV 69,99 |
| Gabriel Knight 2 | DV 84,99 |
| Gene Wars | DV*79,99 |
| Grand Prix Manager | DV 79,99 |
| Hexen | DA 44,99 |
| Hi Octane | DV 29,99 |
| Human Recall | DV 49,99 |
| In The 1st Degree | DA 79,99 |

### Kingdom of Magic DV* 69,99

| | |
|---|---|
| Kings Quest 7 | DV 34,99 |
| Lion | DA*64,99 |
| MAG!!! | DV 69,99 |
| Magic Carpet 2 | DV 69,99 |
| Manic Karts | DA 34,99 |
| Mechwarrior 2 /Win95 | DV 79,99 |
| Mechwarrior 2 Exp.-Pack | DV 39,99 |
| Metal Marines | EV*59,99 |
| Myst Special Edition | DV 59,99 |
| NBA Jam Tournament | DA 84,99 |
| NBA Live 96 | DV 79,99 |
| Need for Speed | DV 79,99 |
| NHL Hockey 96 | DV 79,99 |
| Panzer General 2 | DA 64,99 |
| PGA 486 Tour Golf 96 | DA 69,99 |
| Phantasmagoria | DV 84,99 |
| Pitfall /Win95 | DV 79,99 |
| Pole Position | DV 74,99 |
| Police Quest SWAT | DV 74,99 |
| Pool Champion/Win95 | DA 54,99 |
| Primal Rage | DV 69,99 |
| Pro Pinball - The Web | DV 49,99 |
| Quest for Fame | EV 89,99 |
| Ran Soccer | DV 69,99 |
| Ran Trainer 2 | DV 59,99 |
| Raven Project | DV 49,99 |
| Rayman | DA 69,99 |
| Rebel Assault 2 | DV*79,99 |
| Riddle o. Master Lu | DV 84,99 |
| Ripper | DV 79,99 |
| Rise of the Robots 2 | DA 84,99 |

### Shannara DV*74,99

| | |
|---|---|
| Silent Thunder /Win95 | DA 84,99 |
| Simon the Sorcerer 2 | DV 79,99 |
| Star Ranger | DV 59,99 |
| Star Trek Deep Space Nine | DA*69,99 |
| Star Trek Omnipedia | EV 69,99 |
| Star Trek: Generations | DV * |
| Steel Panthers | DA 64,99 |
| Stonekeep | DV 79,99 |
| Strike Base | DV*64,99 |
| Teamchef | DV 84,99 |
| Terminator - Future Shock | DV 74,99 |
| TFX - Euro Fighter 2000 | DV 84,99 |
| The Dig | DV 69,99 |

### This means War! DV 89,99

| | |
|---|---|
| Thunderhawk 2 | DV 64,99 |
| Thunderscape | DV 59,99 |
| Tie Fighter + Data SVGA | DA 64,99 |
| Tilt | DA 49,99 |
| Top Gun - Fire At Will | EV 84,99 |
| Torin`s Passage | DV 84,99 |
| Urban Runner | DV*84,99 |
| Warcraft 2 | DV 79,99 |
| Warhammer-im Sch.../Win95 | DA 64,99 |
| Westwood Comp. | DV 64,99 |
| Wing Commander 3 | DV 79,99 |

### Wing Commander 4 DV 94,99

| | |
|---|---|
| Wolf | DV 64,99 |
| WWF Wrestle Mania | DA 79,99 |

Sim Town DV 64,99 Z

DV *69,99

## SONY-Playstation

| | |
|---|---|
| SONY Playstation | 509,00 |
| Alien Triology | 84,99 |
| Defcon 5 | 84,99 |
| Fifa Soccer 96 | 84,99 |
| Shell Shock | 84,99 |

## Sega Saturn

| | |
|---|---|
| SEGA Grundgerät | 639,00 |
| Alien Triology | 89,99 |
| FIFA Soccer 96 | 84,99 |
| Rayman | 84,99 |
| SEGA Rally | 94,99 |

## Joysticks

| | |
|---|---|
| Gravis Game Pad | 37,99 |
| Gravis Firebird | 119,99 |
| Formular T2 Lenkrad+Pedals | 239,99 |
| CH Pedals | 109,99 |
| CH Pro Throttle | 199,99 |
| CH Flight Stick Pro | 124,99 |
| Wing Man Extreme | 87,99 |
| MS Sidewinde 3D Pro+Fury3 | 99,99 |

## Hardware

| | |
|---|---|
| 4-Speed CD Rom | 150,00 |
| 6-Speed CD Rom | 230,00 |
| Quantum Fireball 1,2GB | 400,00 |
| Cherry Tastatur Win 95 | 70,00 |
| Pentium Board+Intel P100 | 650,00 |
| PS/2 4MB Ram Modul | 150,00 |
| PS/2 8MB Ram Modul | 300,00 |
| Sound Blaster 16 Vibra | 180,00 |
| Sound Blaster 32 pnp | 290,00 |

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern

Vorkasse DM6,90 (Eurocheck 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

---

**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 STORE

## Quadro Speed CD-ROM 149,95

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

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 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** |

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

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

**Tel. 0941-400194 24h-FAX 0941-461334 0**
Sudetendeutsche Str. 20 · 93057 Regensburg

# 3D-Dungeons ohne Türen

# TERRA NOVA
## STRIKE FORCE CENTAURI



Die Basis

**Von Looking Glass wird man zwar des öfteren überrascht, aber praktisch nie enttäuscht: Auf „Ultima Underworld", „System Shock" und „Flight Unlimited" folgt nun strategische Action in einem Grafikstil, der bislang den 3D-Ballerdungeons vorbehalten war.**

Die „Neue Erde" besteht aus vier Weltraumkolonien, die gerade von Piraten angegriffen werden. Ihre Verteidigung fällt in die Zuständigkeit der namensgebenden Spezialeinheit Strike Force Centauri, als deren Chef natürlich der Spieler fungiert. Er führt seine Leute durch insgesamt 39 Missionen, in denen man allmählich auch mehr über die teilweise verblüffenden Hintergründe dieses Kolonialkriegs erfährt. Als ebenfalls recht informativ erweist sich das Terminal im Hauptquartier mit seiner digitalen Bücherei, den E-Mails etc. Hier kann sich der Krieger z.B. über die vier Szenarien oder die eigene Ausrüstung schlaumachen. Gerade letzteres ist nicht unwichtig, denn jeder SFC-Soldat steckt in einer High-Tech-Rüstung mit diversen Ballermännern, Granatwerfer, Zielcomputer, Funk und anderen technischen Mätzchen.

Der Spaß beginnt dann mit der Zusammenstellung und Bewaffnung des dreiköpfigen Einsatzteams (plus Chef), was in der Regel ganz unproblematisch ist – außer bei den Spezialaufträgen, wo tunlichst die passenden (Reparatur-, Sprengstoff- etc.) Experten aus dem 13 Leute umfassenden Fundus gewählt werden müssen. Anschließend macht man sich an die Erledigung des jeweiligen Missionsziels, wobei einem das Spiel viel Freiraum bei der praktischen Durchführung gewährt: Man kann mit dem ganzen Haufen kurzerhand losstürmen und seinen Begleitern einfach den Befehl zum kompromißlosen Angriff erteilen oder einen anständigen Schlachtplan entwickeln und dann jeden einzelnen Kämpen mit gezielten Kommandos versorgen. Auch wenn die zweite Methode auf Dauer natürlich mehr Erfolg verspricht, sind die Untergebenen hier doch schlau genug, um sich eine Weile selbständig durchzuschlagen. Noch intelligenter agieren freilich die CPU-Gegner, weshalb letzten Endes eben doch umsichtige Kommandeure gefragt sind.

Während der militärtaktische Teil von Terra Nova stark an „Wing Commander IV" erinnert, könnten die vier riesigen und sehr abwechslungsreichen (saftig grüne Hügel, Mondlandschaften etc.) Planetenoberflächen glatt aus dem Physiklabor stammen: Die unterschiedlichen Schwerkraftverhältnisse auf den einzelnen Planeten führen etwa dazu, daß auf dem einen enorme Sprünge möglich sind, während man anderswo nur mühsam vorwärts kommt. Auch die Gesetze der Ballistik finden Anwendung, denn die Waffen erzeugen einen Rückstoß und die Geschosse eine Druckwelle – wer hätte in einem der üblichen Texture-Kerker schon je annähernd so realistische Erfahrungen gemacht? Nicht



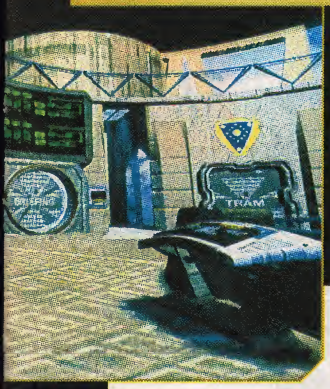

Ein Gegner: vorher....




...nachher



Ab in den Flieger und heimwärts





Der Fullscreen

minder lebensnah sind hier Wind, Wetter und die sonstigen Naturereignisse. So gibt es z.B. Regen, Schnee, Gewitter, reflektierende Wasserflächen und durchscheinende Rauchfahnen.

Auch rein optisch können die meist recht hügeligen Landschaften überzeugen, obwohl die Grafik unter SVGA nur eine Auflösung von 240 x 400 Pixeln bietet. Eher stört da schon das leichte Ruckeln im Vollbildmodus, das selbst auf einem Pentium 100 nicht vollständig verschwindet. Etwas enttäuschend sind auch die knapp 40minütigen Videozwischensequenzen – nicht so sehr wegen der akzeptablen Schauspielerleistungen, sondern weil darin bloß eine banale Verräterstory der völlig einfallslosen Art erzählt wird. Qualitativ sind die Movies aber okay, genau wie das Intro und das sonstige Render-Beiwerk.

In die kombinierte Maus/Tastatur-Steuerung muß man sich allerdings erst einarbeiten, zumal die Anleitung zu wünschen übrig läßt. Für die Suche nach den jeweils richtigen Tasten gibt es aber glücklicherweise auch eine Online-Hilfe, so daß man nach der anfänglichen Aufwärmphase doch noch den Weg ins Handhabungsglück findet. In Sachen Sound ist lediglich die begleitende Stereomusik ein bißchen lau, dafür können die detailverliebten 3D-Effekte im Q-Sound-Verfahren und die umfangreiche Sprachausgabe um so mehr begeistern. Schließlich und endlich gibt es noch einen komfortablen Szenario-Editor sowie die Ankündigungen für die deutsche Version (bald), einen Mehrspieler-Pack (August) und den zweiten Teil (irgendwann).

Unter dem Strich bleibt ein dickes Kompliment für Looking Glass übrig, wo man sich anscheinend in jedem Genre auf Anhieb bestens zurechtfindet: Terra Nova ist die konsequent realistische Weiterentwicklung der bisher üblichen 3D-Action und bietet Spannung und Atmosphäre im Überfluß! (mm)

## Terra Nova
### (Looking Glass/Softgold)

**Strategische 3D-Action mit Simulationscharakter – ein Fest für Baller-Realos!**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *79%* |
| *SOUND* | *79%* |
| *STEUERUNG* | *77%* |
| *MOTIVATION* | *89%* |



**85%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem P60, empfohlen sei ein P133 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 42 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA/SVGA |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE 32, Ultrasound, General MIDI, Roland RAP-10 und SCC-1 |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Spiel englisch, Anleitung deutsch, Umtausch gegen die kommende deutsche Version für 30,– DM |




Explosiv, die Gegend!



Hohe Berge

# ABSOLUTE ZERO

**Gegenüber dem brandheißen „Wing Commander IV" markiert Domarks Space-Opera zwar nicht den absoluten Nullpunkt, präsentiert sich aber deutlich kühler: Grafik-Fans mag hier durchaus das Blut in den Adern gefrieren!**

Dabei heizt der stetig fortgesponnene Handlungsstrang die Atmosphäre ja noch kräftig an: Auf dem Jupitermond Europa wird eifrig nach Rohstoffen gebuddelt, als aus dem ewigen Eis fremde Lebensformen auftauchen und über Nacht eine der wichtigsten Minenanlagen ausradieren...

Dieser Ausnahmezustand versetzt den Spieler nun nach und nach in die Rollen der sieben Hauptcharaktere bzw. in die Cockpits ihrer jeweiligen Flug- und Fahrzeuge. In den späteren 30 Action-Missionen gebietet man dann über 15 verschiedene Waffensysteme, doch die Grafik bleibt bis zuletzt ein Schuß in den Ofen. Am SVGA-Screen präsentiert sich die Tristesse eines Eismondes hier in ihrer ganzen Pracht, und was die zwar mit Gouraud-Shading versehenen, dafür aber nicht texturierten Canyons an Motivation übriglassen, zerstört bereits nach wenigen Einsätzen die drückende Überlegenheit der Gegner. Dank des überspannten Schwierigkeitsgrades und der laschen Präsentation (die Briefings gibt's nur in Sprachausgabe, Zwischensequenzen fehlen weitgehend, und es wird häufig zwischen VGA und SVGA umgeschaltet) macht Absolute Zero seinem Namen somit leider alle Ehre: ein digitaler Eiszapfen. (mz)



Bei Nacht sind alle Schlachten blau

## Absolute Zero
**(Domark)**

Sternenkrieg für AOK-Commander.

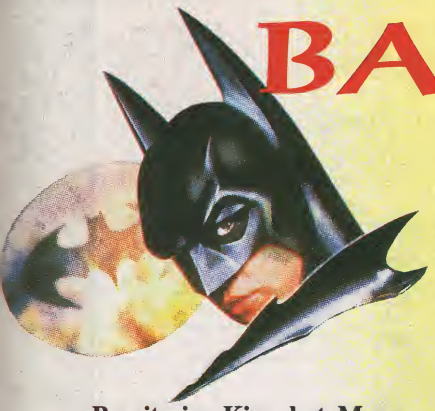
| | |
|---|---|
| GRAFIK | 48% |
| SOUND | 62% |
| STEUERUNG | 60% |
| MOTIVATION | 54% |

**56%**

**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Schwierigkeit:** für Experten
**Preis:** ca. 79,– DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX/50 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 2 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA/SVGA |
| SOUND: | Alle gängigen Soundkarten |
| EINGABE: | Tastatur, Stick, Maus |
| AUSGABE: | Spiel englisch, Handbuch deutsch |

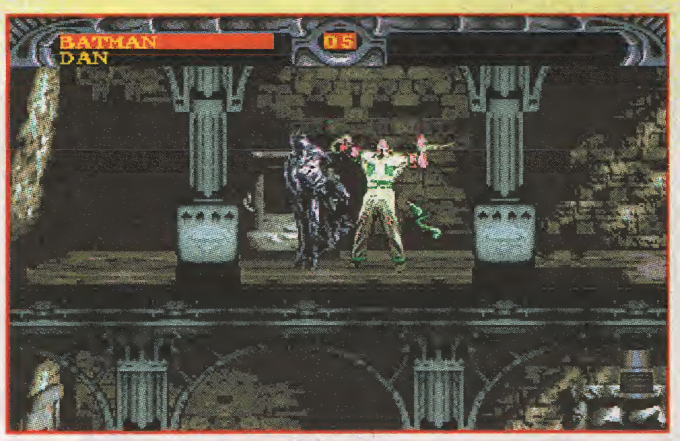
# BATMAN FOREVER



**Bereits im Kino hat Mausmann Val Kilmer gegenüber seinem Vorgänger Michael Keaton F(l)edern lassen müssen, das Spiel zum Film ist nun noch uninspirierter: eine öde Prügelei im Stil des Arcade-Oldies „Double Dragon".**

Acclaims Advanced Technologies Group bürgt für zukunftsweisende Computeroptik – zumindest auf der Leinwand, wo die für den dritten Batman-Streifen generierten FX ja durchaus zu gefallen wußten. Um so tragischer sehen dagegen die hiesigen Zwischenmovies und Animationen aus: Wenn sich Mausi und Kollege Robin durch die scrollenden Straßen von Gotham City kloppen, sucht man unwillkürlich nach dem Marionettenspieler hinter dem Monitor... Weil man den nicht findet, läßt man seinen Ärger eben mit Fausthieben, Fußtritten, Sprengladungen, dem Batarang und ein paar Special-Moves an den oft im Zweierpack anrückenden Gefolgsleuten von Two-Face und dem Riddler aus. Dazu muß sich der Held auch mal mittels Batseil zur nächsthöheren Plattform emporhangeln oder Türen und Tonnen verhauen, um Energierationen, als Fragezeichen getarnte Spiel-Tips sowie wenig spektakuläre Extrawaffen zu ergattern.

Aufgrund dümmlicher Angriffsformationen, der unhandlichen Steuerung und des einfallslosen Leveldesigns kommt hier trotz guter Soundkulisse und des nett gemeinten Duo-Modus nie Spannung auf. Daher: Batman, go home! (rl)




Schöner wird's nicht

## Batman Forever
**(Acclaim)**

Belangloses Prügelspiel zum Movie-Hype des letzten Jahres.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 60% |
| SOUND | 66% |
| STEUERUNG | 54% |
| MOTIVATION | 46% |

**49%**

**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Schwierigkeit:** 3 Stufen
**Preis:** ca. 79,– DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486er |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 35 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | SB und Kompatible |
| EINGABE: | Tastatur, Stick, Pad, Gravis Grip |
| AUSGABE: | Spiel englisch, Anleitung deutsch |

# CYBERIA II: THE RESURRECTION

**Vor anderthalb Jahren scheiterte Xatrix Entertainment kläglich an dem Versuch, auf den erfolgreich von „Rebel Assault" besetzten Action-Zug aufzuspringen. Und auch beim Nachfolger hat man den Anschluß verpaßt.**

Die Vorgeschichte um Hacker & Rebellen ist hier so überflüssig wie ein Kropf, in der Praxis muß einfach wie gehabt eine Actionsequenz nach der anderen durchballert werden. Mal nimmt der Held als Fußgänger mit Pistole und Fadenkreuz Wachposten aufs Korn, dann zerbröselt er mit einem gepanzerten Vehikel die bösen Feinde – und sehr gelegentlich harrt ein Minirätsel der „Senso"-Klasse seiner Lösung.

Für welchen der drei Schwierigkeitsgrade man sich dabei entscheidet, ist ziemlich egal, denn man erlebt auf jeden Fall ein Wechselbad aus kinderleichten Abschnitten, die sich fast von selbst spielen, und extrem frustrierenden Passagen mit kaum erkennbaren Gegnern und ähnlichen programmiertechnischen Gemeinheiten. Die VGA-Rendergrafik ist nett, die Soundeffekte (plus deutsche Sprachausgabe) sind ordentlich, die Musik ist belanglos. Und abgesehen von dem hin und wieder hakenden Fadenkreuz funktioniert im Gegensatz zu früher nun auch die Steuerung ganz gut.

Trotzdem kann hier von einer Kaufempfehlung kaum die Rede sein: Der Genre-Fan schlägt besser bei „Rebell Assault 2" oder „Wetlands" zu, denn Cyberia II kann nichts, was die Konkurrenz nicht besser könnte. (mic)



Wieder- oder Totgeburt?

## Cyberia II: The Resurrection
**(Virgin/Xatrix Entertainment)**

Render-Action der überflüssigen Art.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 76% |
| SOUND | 70% |
| STEUERUNG | 64% |
| MOTIVATION | 55% |

**58%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 2 CDs |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX2/66 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE 32 |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Komplett deutsch |

# CYRIL CYBERPUNK

**Die ersten brauchbaren Jump & Runs für den PC kamen aus dem Sharewarebereich, erst später hüpfte die kommerzielle Konkurrenz auf die Überholspur. Kann der sprungstarke Cyril das wieder ändern?**

Er hat nicht die geringste Chance, denn trotz seines schicken Hoverboards läuft der Junge mit dem flotten Namen dem Zeitgeist meilenweit hinterher: Das Leveldesign ist zwar grundsolide gemacht, die Steuerung geht locker von der Hand, und die durchaus abwechslungsreiche Grafik (Dschungel, Höhlen usw.) mit den ordentlich animierten Sprites ist genauso adrett wie die akustische Begleitkulisse – bloß hat man das eben alles schon oft gesehen und nicht selten besser als hier. Exakt dasselbe gilt für die genreüblichen Sammelboni, ausbaufähigen Waffen etc.

Erschwerend kommt der viel zu leichte Schwierigkeitsgrad hinzu, denn während dieser bei seinem in mancher Hinsicht vergleichbaren Kollegen „Johnny Bazookatone" noch von unfair bis unmöglich reichte, hat man die 32 Levels von Cyril Cyberpunk selbst im härtesten Modus bald komplett kennengelernt. Immerhin erlaubt der beiliegende Editor das Erstellen weiterer Hüpfabschnitte in Eigenregie, aber das ist natürlich nur ein schwacher Trost…

Somit muß auch unser Urteil relativ grausam ausfallen, obwohl das Spiel für eine gewisse Zeit ja durchaus gute Laune verbreitet: Für 60 Märker gibt es längst Besseres als dieses arg hausbackene Hüpfical. (ole)




## Cyril Cyberpunk
**(Reality Studio/CDV)**

Nettes Jump & Run für zwischendurch.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 58% |
| SOUND | 60% |
| STEUERUNG | 68% |
| MOTIVATION | 50% |

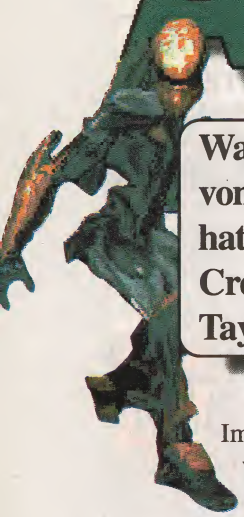
**55%**

**USK-Freigabe:** nicht geprüft
**Schwierigkeit:** 4 Stufen
**Preis:** ca. 60,– DM

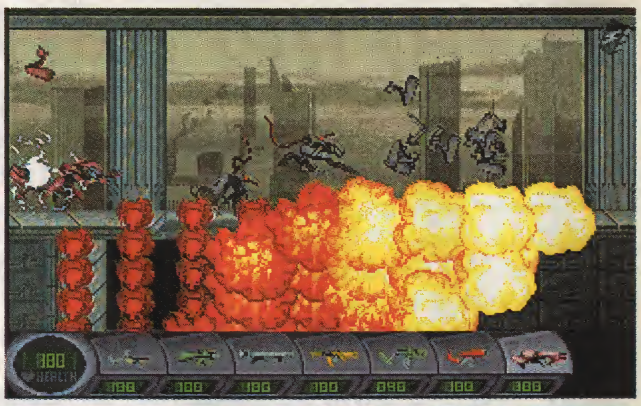
| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 |
| SPEICHER: | Ab 4 MB RAM |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | Soundblaster, Pro Audio, Gravis Ultrasound |
| EINGABE: | Tastatur, Joystick |
| AUSGABE: | Komplett englisch |

Surfin' USA!

# ABUSE



**Was man sich am PC eigentlich schon vom enttäuschenden „Turrican II" erhofft hatte, das liefert jetzt die Crack Dot Com-Crew des ehemaligen ID-Manns Dave Taylor: hochexplosive Plattformaction!**



Die Taschenlampe kannst du jetzt abschalten...

Im Jahre 2012 werden Häftlinge als Versuchskaninchen für die Entwicklung eines Gen-Präparats mißbraucht (Abuse = Mißbrauch), das mehr oder minder harmlose Verbrecher in aggressive Monster verwandelt: Die Mutanten sehen aus wie Giger-Aliens, rennen bzw. hüpfen wie Zehnkämpfer, beißen wild um sich und werfen allerlei Explosivstoffe durch die Gegend. Als das mutierte Gen selbst Amok läuft und wahllos jedermann innerhalb des Gebäudes infiziert, bleibt nur noch der Griff zur Knarre...

Netzwerker dürfen sich dabei von bis zu sieben Mitspielern unterstützen lassen und bekommen es (wie Solo-Söldner auch) mit einer ungewöhnlichen, aber praxisnahen Steuerung zu tun: Der Held wird mit den Cursorkeys über das multidirektional scrollende Schlachtfeld gelenkt, während man das Fadenkreuz per Maus bedient. Daran muß man sich erst gewöhnen, doch dann genießt man es, gleichzeitig laufen und in alle Richtungen schießen zu können. Zumal sich so auch scheinbar ausweglose Situationen meistern lassen; etwa, wenn man vor einem heranrollenden Riesenbagger flüchten und zugleich ein Dutzend weiterer Angreifer abwehren muß, die von allen Seiten heranstürmen.

Erzielte Etappensiege sind an Zwischenstationen abspeicherbar, die in den insgesamt 23 durchdacht angelegten Levels großzügig verteilt wurden. Der Weg zum großen Finale führt teilweise durch recht labyrinthische Abschnitte und ist gepflastert mit Geheimkammern, Energieriegeln, Jet Packs, Sprintstiefeln und vielen weiteren Sammelgoodies. Außerdem findet man diverse Extrawaffen wie Laserkanonen, Flammen- bzw. Granatwerfer – aber auch Lavafallen, Minenfelder, tödliche Teleporter und andere böse Überraschungen. Ein Intro hingegen ist nirgends zu entdecken, und die VGA-Grafik wirkt trotz der liebevollen Animationen und hübschen Licht- sowie manchmal etwas blutrünstigen Schockeffekte ein wenig düster. Aber wenn sich die USK nicht daran stört, warum sollten wir dann päpstlicher sein als der Papst?

Summa summarum ist Abuse also einen kleinen Mißbrauch wert: Bei knackigem Ballersound warten überzeugendes Leveldesign, ein unterhaltsamer Multiplayer-Modus und vor allem jede Menge Action. (rl)



Das Labyrinth der tausend Tode



Unter Beschuß

## Abuse
**(Crack Dot Com/Electronic Arts)**

**Unterhaltsame Plattform-Action von hoher Komplexität.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *67%* |
| *SOUND* | *79%* |
| *STEUERUNG* | *82%* |
| *MOTIVATION* | *77%* |



**78%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | ab 12 Jahren |
| **Schwierigkeit:** | 4 Stufen |
| **Preis:** | ca. 99,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486er |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 20 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE, Soundscape, General MIDI-Musik |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Komplett deutsch |




## Gesucht, gefunden und vergessen

**Der hiesige Action-Heli ist bereits vor gut zwei Jahren am Amiga bzw. dem CD³² gestartet, jetzt erst hat ihn Epic Megagames („Epic Pinball") auf den PC gelotst – kein Wunder, wenn er hier nun etwas deplaziert wirkt.** Im Stil von „Jungle Strike" & Co. geht es hier darum, Gebäude abzufackeln, Sabotageakte zu verüben oder auch Gefangene zu befreien. Abgesehen von der neu hinzugekommenen Möglichkeit, auch mit einem Panzer in den Krieg zu ziehen und dem gleichzeitigen Wegfall der Duo-Option hat sich dabei gegenüber dem Amiga nichts verändert: Das Spielersprite bewegt sich bei erträglicher Sounduntermalung (inkl. einiger Sprachsamples, die recht spät vor Treibstoffverknappung bzw. Schäden an der Panzerung warnen) über karge Landschaften, die flüssig um es herum rotieren; hin und wieder wird eine Zwischengrafik gezeigt. Aus der Draufsicht verfolgt man nun Feindhelis oder überrollt Soldaten, wobei die Feinheiten der Steuerung wie das gleichzeitige Lenken von Rädern und Gefechtsturm oder das Seitwärtsfliegen am besten mit einem Vier-Button-Pad zu bewältigen sind. An Gegnern mangelt es selten, schon eher an Chancen, seine sechs Bildschirmleben auf Dauer erfolgreich zu verteidigen. Ein echter Reinfall ist Seek & Destroy somit nicht, aber eben ein Spiel für die Fans dieses Genres. Und deshalb wartet auf unserer Begleit-CD ja auch eine Schnupperversion… (ole)


Die Wüste bebt

### Seek and Destroy
**(Epic Megagames)**

Rotierende Balleraction in bescheidener Präsentation.

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 51% |
| SOUND | 57% |
| STEUERUNG | 70% |
| MOTIVATION | 63% |



**60%**

**USK-Freigabe:** nicht geprüft
**Schwierigkeit:** 3 Stufen
**Preis:** ca. 35,– DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486er |
| SPEICHER: | Ab 4 MB RAM |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | Soundblaster, Gravis Ultrasound |
| EINGABE: | Maus, Tastatur, Joystick |
| AUSGABE: | Komplett englisch |


MAGIC – the JOKER-BOX

DIE STARKE DESIGNER-BOX
FÜR TRADING CARDS IST DA!




SIEHT SUPER AUS,
FASST SAMMELKARTEN OHNE ENDE
UND KOSTET NUR 11,80 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 AUSLANDBESTELLUNGEN DAZURECHNEN.

# F1 Manager 96

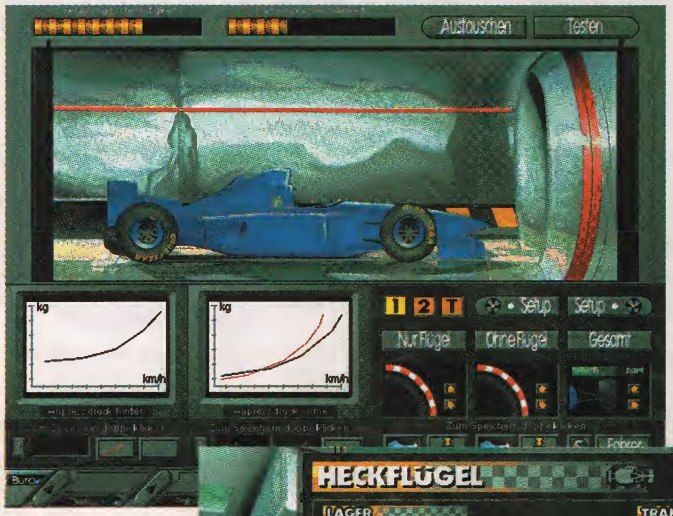
## Auf der Siegerstraße




**Aus Managersicht hat die digitale Rennsaison ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht: Nach „Pole-Position" und „Grand Prix Manager" kommt nun der dritte Formel-1-Streich, für den das erfolgverwöhnte Simulations-Team von Software 2000 verantwortlich zeichnet.**

### REALISMUS

Weil in Eutin Lebensnähe seit jeher groß geschrieben wird, bekommt man hier (und momentan nur hier!) nicht bloß alle originalen Strecken und Fahrer der 96er Saison frei Monitor geliefert; auch das Drumherum wie etwa die Einkaufspreise für die Motoren ist direkt aus dem prallen Rennfahrerleben gegriffen. Man engagierte nämlich den Sauber-Fahrer Heinz-Harald Frentzen als Berater, der den Programmierern mit Rat, Tat und Insiderwissen zur Seite stand.




**Ganz schön windig!**

### MANAGEMENT

Schon am Start überzeugt das Game durch ein schickes Intro und anschließend eine reichhaltige Optionsauswahl: Endlosspiel ja/nein, gewünschte Siegbedingung und die Auswahl zwischen verschiedenen Rennställen oder einer ganz eigenen Firma – zugleich legt man dadurch den Schwierigkeitsgrad fest. Anschließend geht's ins Managerbüro, wo bereits der nächste Schwung Optionen wartet. Diese betreffen u.a. die Sponsorenpflege, Bankgeschäfte, Produkt-Merchandising, Trainingsläufe und Personalfragen. Fahrer, Ingenieure und Mechaniker sind in fünf Tauglichkeitsgraden vorrätig, bei den Schraubern kommen dazu noch fünf Berufsgruppen.

Ungemein praktisch ist der elektronische Notizblock, auf dem man seine persönlichen Kommentare zu einzelnen Fahrern, Kursen („Kurvenreiche Strecke – auf Bodenhaftung achten!"), Terminen oder beliebigen anderen Themen verewigen kann. Freude machen auch die detaillierten Saison-Statistiken und die übersichtliche Bilanz, mit deren Hilfe selbst Buchhaltungsmuffel sofort erkennen, ob sie noch etwas für die Finanzen tun müssen.




**Gleich geht's los!**

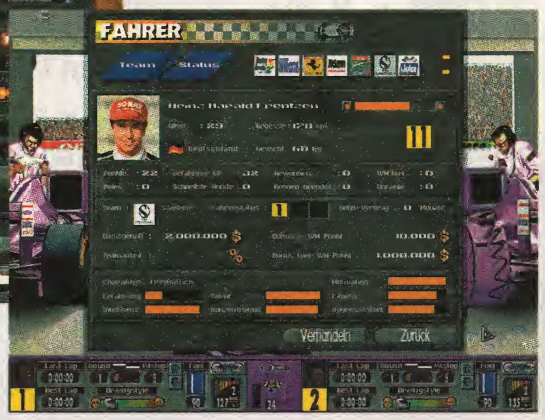
### ENTWICKLUNG

Auch für Schreibtischtäter gehört der Kontakt mit der technischen Basis zur Pflicht, daher führt unser nächster Weg ins Entwicklungszentrum. Dort steht normalerweise zwar schon (mindestens) ein fahrtüchtiger Bolide herum, aber um konkurrenzfähig zu bleiben, muß er natürlich ständig verbessert, an bestimmte Strecken angepaßt oder komplett neu zusammengeschweißt werden. Für diesen Zweck ist das Chassis in neun Module unterteilt, die sich einzeln variieren lassen. Aus dem umfangreichen Fundus an vorgegebenen De-

signideen (die nach diversen Kriterien sortierbar sind) sucht sich der Boß die ihm genehmen Nasen, Frontflügel oder Unterböden heraus und läßt sie von seinen Mitarbeitern entwickeln. Sowohl die Qualität des Prototyps als auch die des fertigen Produkts hängt dabei wieder von zahllosen Rahmenbedingungen ab, etwa der verfügbaren Zeit, der Anzahl und dem Können der Mitarbeiter, den verwendeten Werkstoffen usw.
Anschließend wandert das Teil ins Lager, wo auch die nicht selbst hergestellten Motoren, Bremsen usw. zum Einkauf bereitstehen. In der Montagehalle entsteht dann aus den Einzelteilen ein kompletter Bolide, der selbstverständlich im Windkanal noch getestet und optimiert werden muß.




Selbst die Fabrik ist schick




Sauber, sauber: Da strahlt der Frentzen!

## DAS RENNEN

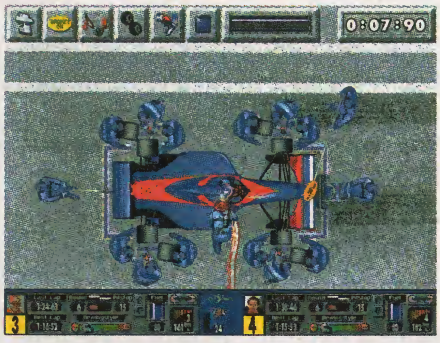
Nach den taktischen Vorentscheidungen im Rennbüro (Boxenstopps, Tankmenge, Reifenwahl etc.) verfolgt man den Wettbewerb zunächst per Fernüberwachung und Telemetrie vom Kommandostand des Managers aus. Auf Wunsch können jedoch jederzeit drei Beobachtungsmodi aktiviert werden: die Draufsicht, die Kameraperspektive und vor allem der 3D-Blickwinkel aus der Sicht eines beliebigen Fahrers. Die dabei verwendete Vektorgrafik mit einstellbarem Detailgrad mag zwar nach Arcademaßstäben nichts Berühmtes sein, aber im Managergenre ist sie konkurrenzlos!
Bei Boxenstopps erscheint ein hübsches Bild mit hektisch herumwuselnden Mechanikern, wer will, darf sogar selbst Hand anlegen. Auch der Austausch von Verschleißteilen während des Rennens ist möglich, so wie man überhaupt flexibel auf den aktuellen Stand der Dinge reagieren kann bzw. muß – indem man seinem Fahrer z.B. die Anweisung rüberfunkt, doch weniger aggressiv zu fahren, einen Kollegen vorbeizulassen etc.



Beim Designer




Bilder vom Rennen




Boxenstopp

## DAS GAMEPLAY

Die Formel 1 ist kein Matchbox-Rennen, sondern eine ziemlich komplexe Angelegenheit, entsprechend viele Screens und Knöpfe gibt es hier. Aber durch eine geschickte Buttongestaltung, die von überall her per Maus anklickbaren Grundfunktionen und eine vernünftige Online-Hilfe findet sich der Spieler trotzdem schnell zurecht. Zudem kann man den gesamten Technikkram auch einem Ingenieur überlassen, der für seine Dienste natürlich bezahlt sein will. Den Spielablauf selbst stellt man sich am besten ereignisorientiert vor: Jede Aktion dauert so lange, wie sie eben dauert, nur während der Rennen ist Echtzeit angesagt. Es sei denn, man hätte zum Temporegler gegriffen.
Bei einer derart klaren Rennsituation können wir uns am Ziel kurzfassen: Der F1 Manager 96 glänzt mit sehenswerten SVGA-Grafiken, 45minütiger CD-Musik, professioneller Sprachausgabe und einem weltmeisterlichen Gameplay – ein klarer Fall für den Lorbeerkranz! (jn)

## F1 Manager 96
**(Software 2000)**

Ein Spitzensimulator des Renngeschäfts, läuft auch unter „Win 95".

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 79% |
| SOUND | 83% |
| STEUERUNG | 80% |
| MOTIVATION | 87% |



**86%**

| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | nicht geprüft |
| Schwierigkeit: | variabel |
| Preis: | ca. 90,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX2, besser ein Pentium |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 25 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32, CD Audio |
| EINGABE: | Maus |
| AUSGABE: | Komplett deutsch |

# Virtual Snooker

**Nachdem Celeris/Interplay im letzten Herbst mit „Virtual Pool" neue Maßstäbe am digitalen Billardtisch gesetzt hat, kommen nun alle Anhänger der auch hierzulande immer beliebteren Großraumvariante zu ihrem Recht.**



Steve Davis schreibt Geschichte



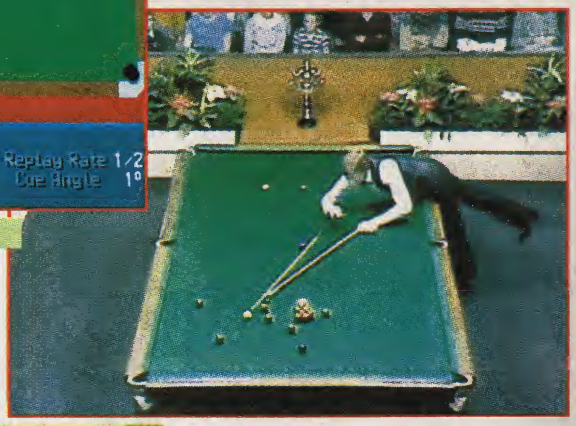


Ein Fall für Taschenspieler





Entscheidung am grünen Tisch



Äußerlich ähneln sich die beiden Sport-Sims wie eine Kugel der anderen, nur daß diesmal eben das anspruchsvolle Snooker gespielt wird – wie das in Perfektion geht, demonstriert der sechsfache Weltmeister Steve Davis äußerst eindrucksvoll via Video: Beim abwechselnden Versenken der 15 roten und sechs andersfarbigen Kugeln sammelt er 147 Punkte am Stück, was unter Insidern als „Maximum Break" gehandelt wird. Und natürlich erteilt der Meister darüber hinaus auch noch speziellere Trainingslektionen in Sachen Stoßtechnik oder Positionsspiel. Ja, wer sich nur ungern durch gedruckte Anleitungen wühlt, dem wird hier sogar das komplette Grundlagenwissen von den Regeln bis hin zur Handhabung beispielhaft in kleinen Filmchen mit Sprachausgabe vermittelt.

Um die graue Theorie dann in die grüne Digi-Praxis umzusetzen, darf entweder ein Sportsfreund (auch via Modem oder Netzwerk) herausgefordert werden, oder man duelliert sich mit neun unterschiedlich versierten Computergegnern. Ebenfalls möglich ist das Üben verschiedener Spielsituationen, die sich mit frei plazierbaren Kugeln schnell auf den Filz zaubern lassen. Dafür steht übrigens genau dieselbe Maus/Tastatur-Steuerung zur Verfügung wie bei „Virtual Pool". Maß genommen wird also wieder bequem durch das Zoomen und Drehen des Tisches, recht gut geeignet zum Anvisieren ist aber auch die Draufsicht. Im Trainingsmodus besteht zudem die Möglichkeit, sich den Kugellauf durch Hilfslinien anzeigen zu lassen. Hat man dann noch den Anstoßpunkt fixiert, um dem Ball z.B. den richtigen Effet mitzugeben, wird er mit einer schwungvollen Mausbewegung in Bewegung gesetzt – je flotter man dabei den Nager übers Pad schiebt, desto stärker fällt der Stoß aus.

Außer den lebensnahen Grafiken und Sound-FX gibt's also auch wieder die geniale Handhabung des Vorgängers inklusive diverser Optionen wie Speicher- und Replayfunktion, Anpassen von Grafikdetail und -auflösung, einstellbarer Spiellänge etc. Und auch und gerade deshalb ist dieser Heimtrainer für Snooker-Fans ein absolutes Muß! (st)

## Virtual Snooker
**(Celeris/Interplay)**

**Das „Maximum Break" unter den Snooker-Simulationen.**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *68%* |
| *SOUND* | *55%* |
| *STEUERUNG* | *88%* |
| *MOTIVATION* | *82%* |



**80%**

**USK-Freigabe:** ohne Altersb.
**Schwierigkeit:** variabel
**Preis:** ca. 109.- DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 386 SX |
| SPEICHER: | 4 MB RAM, 2 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA/SVGA |
| SOUND: | SB/Pro/16, Pro Audio, Ultrasound, General MIDI |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Handbuch deutsch, Spiel englisch |

# Haben Sie mal eben Feuer?

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




**Pegasus Vol. 3**
ind. „Law and Order"
Gesetzessammlung
(2-CD-Set)




**Naturkatastrophen**
Ursachen, Verlauf,
Wirkung, Simulation
und Vorsorge

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.




**PCphone**
Telekommunikation
komplett
für Ihren PC




**USA-Spezial**
Route 66
Sightseeing USA
Pacific Coast

**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, Eichingen

# Track Attack



Ein Foto-Finish fürs Album

**Nach der akribischen Realitätsnähe von „Grand Prix 2" legten die Fahrer bei MicroProse für diese Action-Raserei einen ganz anderen Gang ein – und präsentieren das erste Autorennen mit veränderbaren Strecken!**




Die anwählbaren Strecken




Die detailärmste Grafikstufe

Okay, auch beim Update zu „Hi-Octane" morphten die Pisten lustig vor sich hin, doch das geschah ohne des Spielers Zutun, während er hier durch das Überfahren der herumliegenden Icons selbst als Auslöser fungiert. Je nach Symbol wachsen dann urplötzlich Rampen aus dem Boden (um den Sprung auf höhere Fahrbahnebenen zu ermöglichen), es tun sich Tunnels oder Abkürzungen auf, und aus dem Nichts erscheinen Stachelwände, die beim unfreiwilligen Vollkontakt gnadenlos das Blechkleid aufschlitzen!

Weil die Gegend also nicht ganz ungefährlich ist, darf man sein aus vier Modellen ausgesuchtes Wägelchen bis zur Unkenntlichkeit mit Rammschutz, Karosserieverstärkungen und Seitenschwellern zukleistern. Wenn es die Finanzlage anschließend noch zuläßt, sollte man an griffigere Reifen und eine leistungsfähigere Maschine denken. Denn mit der Standardausrüstung ist es nicht ganz einfach, das routiniert fahrende Computerfeld in den drei Läufen pro Kurs zu deklassieren. In jedem Rennen gehen dabei vier Mitglieder des sechzehnköpfigen Fahrerpools an den Start, in dem sich bis zu zwei (Modem) bzw. vier (Netzwerk) menschliche Piloten befinden können. Nur die Besten kommen auch weiter, während die Nieten auf den billigen Plätzen gleich doppelt bestraft werden: Ihnen entgehen nicht bloß Ranglistenpunkte, sondern auch die fetten Geldprämien, welche man so dringend für die Reparatur- und Tuningarbeiten benötigt. Bleiben die Erfolge aus, gerät man also immer mehr ins Hintertreffen gegenüber der wohlhabenden Konkurrenz – ein Glück, daß die Bank das Geld für die allerwichtigsten Reparaturen vorstreckt.

Jeder Kurs enthält die obligatorische Boxengasse, bei deren Durchfahren das Fahrzeug auf der Stelle generalüberholt wird. Das allerdings im doppelten Sinne, denn die Gegner warten natürlich nur auf so eine günstige Gelegenheit, um sich auf Nimmerwiedersehen abzusetzen. Zumindest gilt das für die CPU-Piloten, denn bis menschliche Rennfahrer sich an die Eigenheiten der ins-




Vorsicht, tiefliegende Gegner!




Mit den Dornen ist nicht zu spaßen!

gesamt 13 Strecken gewöhnt haben, vergeht schon einige Zeit. Klar, denn Untergrund, Streckenführung und Boni-Verteilung sind sehr unterschiedlich. Aus diesem Grund ist neben der kompletten Saison und den Einzelrennen auch ein Trainingsmodus im Angebot, damit man die erforderlichen Schlittertechniken, den Nitro-Einsatz etc. ungestört üben kann. Denn bereits das grundlegende Handling der Boliden hat so seine Tücken: Zum Beispiel kann man sich auf rutschigem Boden nicht unbedingt auf den Tacho verlassen, der immer die Geschwindigkeit der Antriebsräder anzeigt, auch wenn diese gerade durchdrehen. Und wenn man in den eng geschnittenen Tunnelpassagen nur einmal von der Ideallinie abweicht, rutscht man von da an meistens bloß noch an den abgeschrägten Wänden entlang…

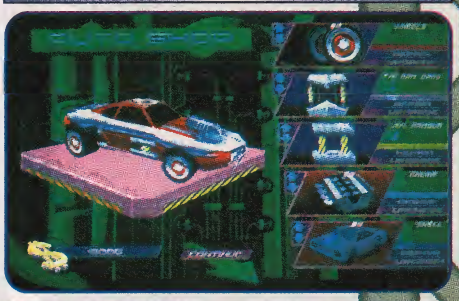
Während die eben genannten Probleme für ehrgeizige Fahrer eher eine Herausforderung darstellen, ist der fehlende SVGA-Modus ein echtes Manko. Die Grafikgeschwindigkeit überzeugt sogar auf PS-starken Pentiums nur unter DOS, und die verschiedenen Kameraperspektiven, Licht- und Schatteneffekte etc. trösten nicht über die grobpixelige Darstellung hinweg. Wenn sich dadurch nämlich vor manchen Kurven nicht genau sagen läßt, ob die Strecke anschließend nach rechts oder links weiterführt, zerrt das gewaltig an den Nerven und damit an der Dauermotivation. Und nachdem wir schon beim Meckern sind, hier gleich noch ein paar störende Details: Sobald man sich auf eisglatter Fahrbahn einmal bergauf festgefahren hat, verwandelt sich die Actionraserei unversehens in einen Rangierbahnhof der mühseligen Art. Und die Boxengassen mit der rettenden Reparaturwerft liegen des öfteren ausgerechnet auf einer höheren Ebene, die nur per Schanze erreichbar ist – aber eben nicht von ramponierten, also meist auch etwas langsameren Autos.

Glücklicherweise überwiegen insgesamt doch die guten Nachrichten, angefangen mit dem bisher unbestätigten Gerücht, daß MicroProse noch eine SVGA-Version als Update nachliefern wolle. Auch die acht rockigen Begleitmelodien, die man direkt von CD abspielen und per Knopfdruck in Q-Sound wiedergeben kann, sind nicht von schlechten Eltern – wer ihrer trotzdem überdrüssig wird, darf jederzeit eine Musik-CD seiner Wahl einlegen. Auch die Motoren- bzw. Reifen-FX geben keinen Grund zur Beschwerde, desgleichen die gesprochenen Kommentare der Konkurrenten. Vor allem aber weiß das durch und durch abwechslungsreiche Gameplay zu gefallen, denn auch nach längerer Spieldauer stößt man hier immer wieder auf kleine Überraschungen wie Teleporter, ulkige Startvarianten etc.

Summa summarum ist MicroProse mit Track Attack also nicht unbedingt der ganz große Geniestreich geglückt, aber doch eines der ungewöhnlichsten Rennspiele bisher. (mz)



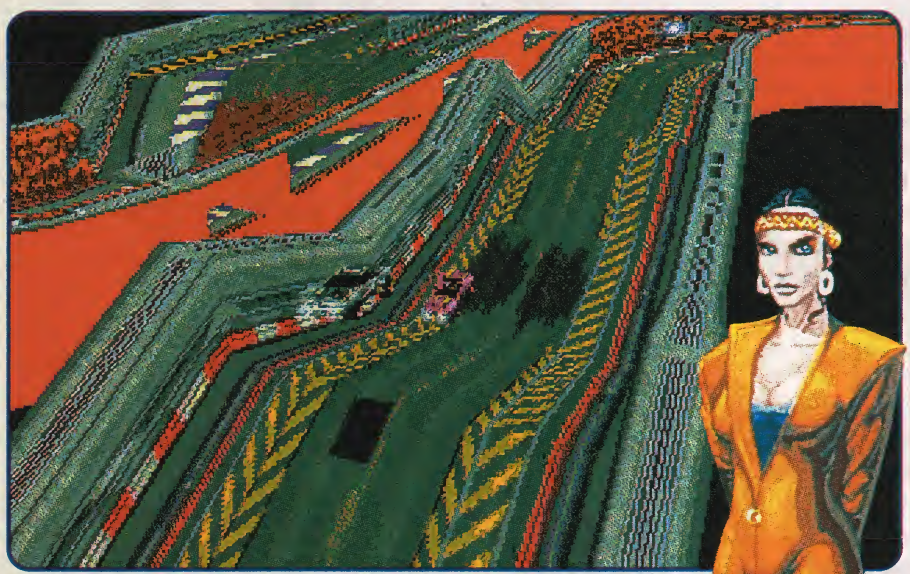
Das war`s denn wohl...



Hübsch, was?




Auf ein Neues!



Eine wellenschlagende Brücke?!

## Track Attack
**(MicroProse)**

**Originelles, wenn auch gewöhnungsbedürftiges 3D-Rennspiel für DOS und „Windows".**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *69%* |
| *SOUND* | *80%* |
| *STEUERUNG* | *69%* |
| *MOTIVATION* | *77%* |



**74%**

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

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 486 DX2/66 |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 30 bzw. 100 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA (SVGA-Karte wegen der Menüs erforderlich) |
| SOUND: | Soundblaster und Kompatible |
| EINGABE: | Joystick, Joypad, Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Komplett deutsch |

# FOOTBALL PRO

NFL QUARTERBACK CLUB 96

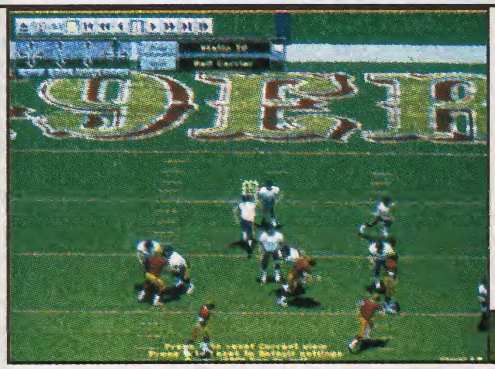
'96 SEASON

Unnecessary Roughness '96

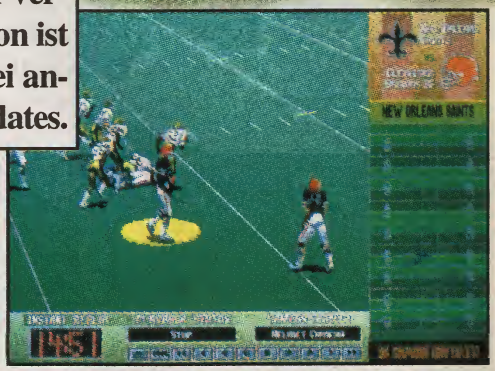
**Wenn drei Football-Sims auf einmal in der Redaktion einlaufen, bietet sich natürlich ein Vergleichstest an: Wirklich neu im PC-Stadion ist jedoch nur der Quarterback, bei den zwei anderen handelt es sich um aktualisierte Updates.**




NFL Quarterback Club '96



Football Pro '96




Unnecessary Roughness '96

## DER NEUZUGANG

Diese Konsolenumsetzung spielt sich deutlich actionlastiger, als man es sonst von den Football-Games am PC kennt. Folglich geht die Einarbeitung recht flott, und die dünne Anleitung reicht dafür auch völlig aus. Das solide Gameplay bietet dann alle wesentlichen Features (man kann einzelne Spieler dirigieren, es gibt zahllose Beobachtungskameras, rund 800 Spielzüge etc.) und wartet mit 50 historischen Spielsituationen als Zugabe auf. Daß die 30 NFL-Teams vollzählig vertreten sind, ist hier ebenso selbstverständlich wie bei den Kollegen. Die poppigen Menüs enthalten nur wenige, aber alle wichtigen Statistiken – wer es tiefgründiger mag, muß zu den strategieverliebten Konkurrenten greifen:

## DIE UPDATES

Zunächst sei kurz erwähnt, daß Electronic Arts „John Madden Football '96" gestrichen hat und erst am Jahresende die 97er Auflage veröffentlicht. Dafür bietet Accolade mit Unnecessary Roughness '96 schon das x-te Update an, wobei sich die Verbesserungen in engen Grenzen halten: Es gibt nun 1.300 Spielzüge und acht Stadien, flüssigere Animationen und die aktuellen Saisondaten. Der Preis dafür ist aber arg heiß, denn ein Upgrade von älteren Versionen ist nicht drin. Das gilt ärgerlicherweise auch für das Sierra-Produkt, bei dem die verschönte Grafik, das aktualisierte Datenmaterial und die nun über 10.000 Spielzüge ebenfalls teuer bezahlt sein wollen.

## DIE BEWERTUNG

Optisch fällt der NFL Quarterback Club wegen seiner groben SVGA-Auflösung von 320 x 400 Pixeln ein wenig aus dem Rahmen, und beim Sound nehmen sich die drei auch nicht viel. Das Handling ist bei der Konsolenkonvertierung natürlich am einsteigerfreundlichsten, doch dank der gut gemachten dicken Handbücher stellt auch die Bedienung der beiden Sportstrategen nach der Einarbeitung kein Problem mehr dar. Unbedingt haben muß man freilich keines der drei Programme. (mm)

## NFL Quarterback Club '96 (Acclaim)
## Unnecessary Roughness '96 (Accolade)
## Football Pro '96 (Sierra)

**Einmal actionorientiertes und zweimal strategisches Football ohne nennenswerte Unterschiede.**

| | NFL | Unnecessary | Football |
|---|---|---|---|
| *GRAFIK* | 60% | 63% | 62% |
| *SOUND* | 62% | 64% | 62% |
| *STEUERUNG* | 72% | 68% | 68% |
| *MOTIVATION* | 64% | 62% | 62% |
| | **65%** | **64%** | **63%** |

**USK-Freigabe:** ohne Altersbeschränkung
**Schwierigkeit:** variabel
**Preis:** 75,– DM / 94,– DM / 89,– DM

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | Je 1 CD |
| PROZESSOR: | Jeweils ab einem 486 DX, besser ist ein 486 DX4/100 |
| SPEICHER: | Je 8 MB RAM und ca. 10 MB auf der HD |
| GRAFIK: | Jeweils VGA/SVGA |
| SOUND: | Jeweils Soundblaster/16 und Kompatible |
| EINGABE: | Tastatur, Maus, bei Quarterback auch Gravis Grid-Pads |
| AUSGABE: | Komplett englisch, bei Quarterback deutsche Anleitung |

# WOZU SONST HAT MAN EIN CD-ROM?




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

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

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

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

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

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

Nur noch **29,– DM!**

# DIE JOKER-CD

## DAS ULTIMATIVE KULT-EREIGNIS

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

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

**Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.**

# DIE TOLLE BEGLEIT-CD VERPASST? KEIN PROBLEM!

**Da wollten Sie also Geld sparen und haben Sich den MULTIMEDIA JOKER ohne die interaktive „Begleitscheibe" besorgt – nur um jetzt festzustellen, daß Ihnen da wirklich ein Schnäppchen entgangen ist...**
Keine Sorge, wir haben so was schon geahnt und deshalb ein Kontingent für „Spätzünder" reserviert. Soweit auf Lager, können Sie unter nachstehender Adresse jede Ausgabe der MULTIMEDIA JOKER CD zum Preis von nur 12,– DM pro Stück nachbestellen, dazu kommen dann noch 6,50 DM für Verpackung und Porto (bei Sendungen ins Ausland: 10,– DM). Trotzdem lohnt der Aufwand: Eine so aufwendig gestaltete Multiformat-Scheibe, randvoll mit Demos, Sounds und vielem mehr (man beachte das Inhaltsverzeichnis im Wegweiser auf Seite 6!), gibt es für so wenig Geld nie wieder!




**BESTELLADRESSE:**

**JOKER VERLAG**
**„JOKER SHOP"**
**BRETONISCHER RING 2**
**D-85630 GRASBRUNN**

Bitte die Ausgabe der gewünschten CD bzw. CDs notieren; Nachnahmesendungen sind nur im Inland möglich.

| PC-Spiele | CD | Disk |
|---|---|---|
| Abuse (dt.) | 69,99 * | |
| Addams Family Pinball | 69,99 * | 69,99 * |
| AH-64D Longbow (dt.) | 89,99 * | |
| Albion (dt.) | 89,99 | |
| Alien Trilogy | 89,99 * | |
| Alone in the Dark Trilogy (dt.) | 69,99 | |
| Ancient Empires (dt.) | 79,99 * | |
| **Arcade Amerika (dt.)** | **79,99** | |
| Ascendancy (dt.) | 89,95 | |
| Assault Rigs | 69,99 | |
| ATF US (X-Fighters, dt.) | 89,99 * | |
| Bad Mojo | 79,99 * | |
| Baldies (dt.) | 69,99 * | |
| Batman Forever | 89,99 | |
| Battle Cruiser 3000 AD (dt.) | 69,99 * | |
| Battle Isle 3 (dt.) | 79,95 | |
| Battle Race | 89,99 * | |
| 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 | |
| Caesar 2 (dt.) | 79,99 | |
| Chessmaster 4000 Turbo (Win 95) | 79,99 * | |
| Chewy – Esc von F5 (dt.) | 69,99 | |
| Chronicles of the Sword | 79,99 * | |
| Chronomaster (dt.) | 79,99 | |
| Civilization 2 (dt.) | 99,99 * | |
| CivNet (dt.) | 99,99 | |
| **Colony Wars 2492 (dt.)** | **89,99** | |
| Command: Aces of the Deep (dt.) | 79,99 | |
| Command & Conquer | 99,95 | |
| Command & Conquer Data CD | 29,99 | |
| Command & Conquer Level Editor | 29,99 | |
| Congo | 79,99 | |
| 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 * | |
| Cyber Judas | 79,99 * | |
| Cybermage – Darklight Aw. (dt.) | 89,99 | |
| D (dt.) | 89,99 * | |
| Daggerfall (dt.) | 99,99 * | |
| Death Gate | 79,99 * | |
| Deathkeep AD&D | 79,99 * | |
| Defcon 5 | 79,99 | |
| Der Druidenzirkel (dt.) | 69,99 | |
| Der Planer 2 (dt.) | 79,99 * | |
| Descent 2 | 79,99 | |
| Destruction Derby | 99,95 | |
| Die gr. Schlacht in den Ardennen | 69,99 * | |
| Die Fugger 2 (dt.) | 79,99 | |
| Die Siedler 2 (dt.) | 69,99 * | |
| Discworld (dt.) | 89,95 | |
| Doppelkopf (Windows, dt.) | 39,00 | |
| **Duke Nukem 3D** | **79,99 *** | |
| Dungeon Keeper (dt.) | 89,99 * | |
| Earthsiege 2: Skyforce (dt.) | 79,99 * | |
| Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.) | 69,99 * | |
| Ecco the Dolphin | 59,99 * | |
| Elisabeth I. (dt.) | 99,99 * | |
| ESPN Extreme Games | 59,99 * | |
| Evocation (dt.) | 79,99 | |
| Extreme Pinball | 59,99 | |
| F1 Manager '96 (dt.) | 79,99 * | |
| Fantasy General | 69,99 * | |
| Fast Attack (dt.) | 69,99 * | |
| FIFA Soccer '96 (dt.) | 89,95 | |

| PC-Spiele | CD | Disk |
|---|---|---|
| Flightsimulator 5.1 (dt.) | 119,95 | |
| **Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)** | **99,99 *** | |
| Fritz 4 (Schach) | 139,99 | |
| Front Page Sports: Football 96 | 69,99 | |
| Gabriel Knight 2 (dt.) | 89,99 * | |
| Gender Wars (dt.) | 79,99 * | |
| Gene Wars (dt.) | 89,99 * | |
| Grand Prix Manager (dt.) | 89,99 | |
| 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 |
| IndyCar Racing 2 | 79,99 | |
| Kaiser Deluxe | 69,95 | |
| Kingdom of Magic (dt.) | 79,99 * | |
| Lands of Lore 2 (dt.) | 99,99 * | |
| Lode Runner Online (dt.) | 79,99 | |
| Lost Eden (dt.) | 79,95 | |
| Madden Football '96 | 89,99 * | |
| Magl (dt.) | 79,99 | 79,99 * |
| Magic the Gathering (dt.) | 99,99 * | |
| Manic Karts | 39,99 | |
| Master of Orion 2 (dt.) | 89,99 * | |
| Maximum Surge | 79,99 * | |
| Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.) | 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 | |
| **Normality Inc. (dt.)** | **79,99 *** | |
| Panzer General 2 – Allied General | 69,99 | |
| Per.Oxyd | | 49,95 |
| PGA European Tour Golf | 89,99 | |
| Phantasmagoria (dt.) | 99,99 | |
| Pinball 95 (Maxis) | 49,99 | |
| Pinball Wizzard 2000 | 69,99 | |
| Pitfall (Win 95) | 79,95 | |
| Pole Position (dt.) | 89,99 | 89,99 |
| Project Paradise | 89,99 * | |
| Pro Pinball – The Web | 49,99 | |
| ranTrainer 2 (dt.) | 79,99 | |
| Rayman (dt.) | 79,99 | |
| Rebel Assault 2 (dt.) | 89,99 * | |
| 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 World of Soccer | 79,99 | 79,99 |
| Shannara (dt.) | 79,99 * | |
| Shell Shock | 79,99 * | |
| Sid Meier Coll.: *Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe* | 89,99 | |
| Silent Hunter | 79,99 * | |
| Silent Thunder (Win 95) | 89,99 | |
| Sim City 2000 Collection (dt.) | 99,95 | |
| Simon the Sorcerer 2 (dt.) | 79,95 | 79,95 |
| Space Academy | 79,99 * | 79,99 * |
| Space Bucks (dt.) | 69,99 * | |
| 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 | |
| S.T.O.R.M. | 89,99 * | |
| Syndicate Wars (dt.) | 89,99 * | |
| Teamchef (dt.) | 89,99 | |
| Terminator: Future Shock | 79,99 | |
| Terra Nova | 79,99 | |
| TFX EF 2000 (dt.) | 85,00 | |
| The Dig (dt.) | 79,99 * | |
| 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 * |
| Top Gun – Fire At Will (dt.) | 79,99 | |
| Torin's Passage (dt.) | 89,99 | |
| Touché – 5th Musketeer (dt.) | 69,99 | |
| Twisted Metal | 69,99 * | |
| Unnecessary Roughness '96 | 89,99 | |
| **Urban Runner (dt.)** | **89,99 *** | |
| Virtual Snooker | 79,99 * | |

| PC-Spiele | CD | Disk |
|---|---|---|
| Vollgas – Full Throttle (dt.) | 89,95 | |
| War College (UMS 3, dt.) | 79,99 * | |
| WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.) | 79,99 | |
| Warhammer (dt.) | 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 | |
| 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 Gold | 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 | |
| Aliens | 29,99 | |
| Alone in the Dark 1 (dt.) | 29,99 * | |
| Aufschwung Ost (dt.) | 29,99 * | |
| Battle Bugs | 19,99 * | 19,95 |
| Beneath A Steel Sky | 19,95 | |
| **Betrayal at Krondor** | **19,99 *** | |
| Burning Steel 4 | 29,99 | |
| Caesar 1 | 19,99 | |
| Civilization | 39,95 | 39,95 |
| Creature Shock (dt.) | 19,99 * | |
| Critical Path (dt.) | 29,99 | |
| Das Schwarze Auge 1 (dt.) | 39,95 | |
| Dawn Patrol (dt.) | 29,95 | |
| Der Clou incl. Profidisk (dt.) | 29,95 | |
| Desert & Jungle Strike komplett | 19,99 | |
| Die Siedler (dt.) | 29,99 | |
| Die total verrückte Rallye (dt.) | 19,99 | |
| Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.) | 39,95 | 29,95 |
| Ecstatica | 39,99 | |
| Even More Incredible Machine (dt.) | 19,99 | |
| Fade to Black (dt.) | 29,99 | |
| Fields of Glory (dt.) | 39,95 | 39,95 |
| FIFA Soccer (dt.) | 29,99 * | |
| 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 | |
| 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 | |
| Inferno (dt.) | 29,99 * | |
| **Jagged Alliance (dt.)** | **29,99** | |
| 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 3 (All New World) | 39,99 | |
| Little Big Adventure (dt.) | 29,99 * | |
| Lode Runner (dt.) | | 19,99 |
| Lollypop (dt.) | 19,99 | |
| Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif* | 39,99 | |
| Magic Carpet Plus (dt.) | 49,99 | |
| Maniac Mansion 2 (dt.) | 29,95 | |
| Master of Magic (dt.) | 39,95 | |
| Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape* | 29,99 | |
| Nascar Racing (engl.) | 39,99 | |
| NHL Hockey 95 (dt.) | 29,99 * | |
| North & South | 9,95 | |
| Novastorm | 39,99 | |
| Oldtimer (dt.) | 19,99 | |
| Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup* | 29,99 | |
| Pirates Gold (dt.) | 39,95 | 39,95 |
| Police Quest 4 (dt.) | 19,99 * | |
| Populous 2 & Powermonger | 29,95 | |
| **Prisoner of Ice (dt.)** | **39,99** | |
| Privateer | 29,95 | |
| Rebel Assault (engl., dt.Ut.) | 29,95 | |
| Rüsselsheim (dt.) | 19,99 | |
| Sam & Max (dt.) | 29,99 | |
| Sim City Enhanced (dt.) | 19,95 | |

| PC-Preishits (solange Vorrat) | CD | Disk |
|---|---|---|
| **Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*** | **29,99** | |
| Simon the Sorcerer (dt.) | 39,95 | |
| Space Quest 4 | 19,99 | |
| Space Quest 5 | 19,99 * | |
| Star Trek: Final Unitly Limited Ed. | 59,99 | |
| Star Trek: Judgement Rites | 29,99 * | |
| Strike Commander | 29,95 | |
| Super Street Fighter 2 Turbo | 29,99 | |
| Super VGA Harrier & Mig 29 | 9,99 | |
| Syndicate Plus (dt.) | 29,95 | |
| System Shock (dt.) | 29,99 | |
| T.F.X. | 29,99 | |
| Theme Park (dt.) | 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.) | 9,99 | |
| **WarCraft: Orks & Humans (e.)** | **39,99** | |
| Wing Commander 2 | 29,95 | |
| 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 | |
| Pegasus 3.0 (Doppel-CD) | 29,99 | |
| Quest for Fame – Aerosmith | 89,99 | |
| **RTL Samstag Nacht** | **49,99** | |

## 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 | 239,99 |
| Soundblaster 16 Value Edition IDE | 179,99 |
| Soundblaster 32 PNP | 299,99 |
| Star Trek-Maus Pads, diverse Motive | je 16,95 |
| Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil) | 59,95 |
| **Yamaha DB 50 XG Wavetable-Aufsatz** | **219,99** |
| 3,5" MF 2HD | 5,99 |

## Joysticks

| | |
|---|---|
| CH F16 Combat Stick | 169,99 |
| CH Flightstick Pro | 129,95 |
| **Competition Pro 3DEE Joystick** | **189,99** |
| 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) | 269,99 |
| Thrustmaster Wizzard Pinball Controller | 79,99 |
| Gamecard PC (2 Ports) | 39,95 |

## Sony Playstation

| | |
|---|---|
| Grundgerät incl. Control Pad | 499,99 |
| **Alien Trilogy *** | **89,99** |
| Gex * | 89,99 |
| Mickey's Wild Adventure | 89,99 |
| Need for Speed | 89,99 |
| Road Rash | 89,99 |
| Total NBA '96 | 99,99 |
| **Wing Commander 3 (dt.)** | **99,99** |

## 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) 383 02 191
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



# FRÜHLINGSERWACHEN!

**Fast geschenkt!**

**Flight Unlimited**
**Terminal Velocity**
**FX Fighter**
**Pinball Fantasies**
**Jagged Alliance**
**Primal Rage**
**Pool Champion**
**Warlords 2 Deluxe**
**Entomorph**
**Great Naval Battles 4**

CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!

kompiett **79,99**

Nach der Missions-CD nun der zweite Streich:

**Command & Conquer Level Editor**

Incl. 200 fertige Levels!

CD-ROM

**29,99**

**Fade to Black**

kompl. dt., CD-ROM

**29,99**

**Unser Tip des Monats:**

## Die Siedler 2

**Veni, vidi, vici**

Der lang ersehnte Nachfolger zu Blue Byte's genialer Wirtschaftssimulation – voraussichtlich ab 19.4.96 –

CD-ROM *

**69,99**



**Die neuen EA Classics!**

**Fifa Soccer**
CD-ROM *

**Little Big Adventure**
CD-ROM *

**NHL Hockey 95**
CD-ROM *

**Theme Park**
CD-ROM *

**je 29,99**

* voraussichtlicher Liefertermin: 19.4.96

**Anton der Preisteufel empfiehlt:**

**Descent 2**

Tauchen Sie ein in eine fantastische 3D-Action-Höhlenwelt, in der nicht nur ein schneller Finger am Abzug, sondern auch Köpfchen gefragt ist.

CD-ROM

**79,99**

**Earthsiege 2**

Dynamix setzt mit Earthsiege 2: Skyforce endlich die Metaltech-Reihe fort! Ein Muß für Fans von aufwendigen Roboter-Schlachten!

CD-ROM *

**79,99**

**Kaum zu glauben!**

Drei Top-Spiele im Komplettpaket zum teuflisch guten Knüllerpreis!

**Anstoss**
**Anstoss World Cup**
**Jack Nicklaus Golf**

CD-ROM

komplett **29,99**

**Die Fugger 2**

Lassen Sie in der mittelalterlichen Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen!

CD-ROM **79,99**

**Civilization 2**

kompl. dt., CD-ROM *

**99,99**

Ab 03.05.96 endlich auch in Koblenz

**Media Point**

**Koblenz**
Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10




**Media Point**

.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

?

**Media Point**

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

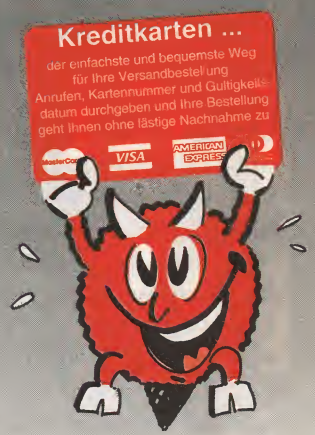
Telefonische Bestellannahme:

**(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



# SENSIBLE GOLF

**Im Vergleich zu hochklassigen DOSen-Golfern wie „PGA" oder „Links" wirkt dieses Spiel zunächst mehr als simpel – aber man soll ja auch Bücher nicht unbedingt nach ihrem Cover beurteilen…**

So besticht die Grafik im Stil des putzigen Kanonenfutters aus demselben Hause nicht gerade durch den genreüblichen Realismus. Darüber hinaus bestehen nur geringe Unterschiede zwischen den 25 Parcours, und viele der jeweils 18 Löcher wiederholen sich sogar mehrmals.

Schwerer als das Shareware-Outfit und der laue Sound wiegt die nicht übermäßig geglückte Steuerung: Der Weg zum Green beginnt mit dem Festlegen der Schlagrichtung via einblendbare Übersichtskarte, dann sind gute Reaktionen beim korrekten Abstoppen der auf dem Schlag-o-Meter hin und her flitzenden Markierung gefragt. Beim Putten sind zudem noch die von Pfeilen angezeigten Bodenunebenheiten zu beachten.




Husch, husch, ins Körbchen!

Immerhin entschädigt die Optionsvielfalt ein wenig, denn das Können der CPU-Konkurrenz ist einstellbar, es gibt eine Save-Option und etliche Spielmodi. Dazu zählt auch eine komplette Saison, wobei alle 72 Teilnehmer von Zockerhand gesteuert in ein bis vier Mann starken Gruppen um Preisgelder kämpfen. Highscore-Einträge sucht man aber vergebens.

Was bleibt, ist ein kleiner Partyspaß für Gruppengolfer – ernsthaftere Nobelsportler werden sich hingegen kaum für Sensible Golf erwärmen können.(st)

## Sensible Golf
**(Sensible Software/Virgin)**

**Bescheiden präsentierte Gaudi-Sim mit spielerischen Handikaps.**

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 42% |
| SOUND | 48% |
| STEUERUNG | 56% |
| MOTIVATION | 52% |



**50%**

| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | nicht geprüft |
| Schwierigkeit: | 4 Stufen |
| Preis: | ca. 89,– DM |

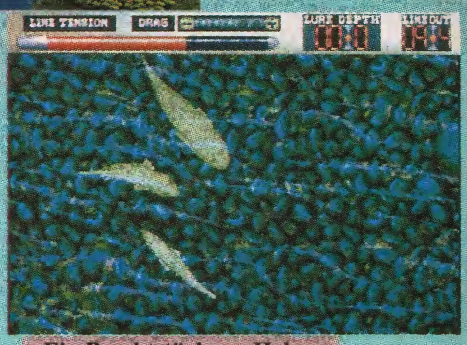
| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 2 Disketten |
| PROZESSOR: | Ab einem 486er |
| SPEICHER: | 8 MB RAM, 2 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA |
| SOUND: | Soundblaster und Kompatible |
| EINGABE: | Joystick |
| AUSGABE: | Komplett englisch |




**Nachdem vor kurzem bereits Sierra mit dem komplexen „Trophy Bass" auf den Barsch gekommen ist, ködert nun auch Electronic Arts alle Hobbyfischer mit einem Angelturnier ohne Haken und Ösen.**

Besonders unerfahrene Petrijünger wird es freuen, daß hier weniger die übertriebene Detailtreue als die eigentliche „Action" im Mittelpunkt steht. Köderwahl, Wetter oder Tageszeit spielen somit bloß eine Nebenrolle, viel wichtiger ist das gezielte Auswerfen und gefühlvolle Einholen: Ungeduld wird mit der Reißleine bestraft, und die scheinbar schon sichere Mahlzeit wedelt hämisch mit der Schwanzflosse. Aber das muß gar nicht passieren – die Anzeigen für Spannung und verbliebene Länge der Leine sowie das allgemein recht simple Handling verhindern derartige Betriebsunfälle in der Regel. Was zappelt sonst noch im Netz? Zum Beispiel Trainingsausflüge, Turniere und Shops, in denen man die an Land gezogenen Preisgelder gegen bessere Ruten, Rollen, Leinen und Köder eintauscht. Dort kann auch der alte Kahn in Zahlung gegeben werden, und schon schippert man mit einem schicken, sonarbestückten Boot über die hübschen SVGA-Seen. Weniger toll sind die übrigen VGA-Screens bzw. Mini-Videos, auch die Soundkulisse dümpelt etwas träge dahin. Ein unkomplizierter, erholsamer Angeltrip ist dennoch garantiert. (st)






Ein Prachtstück am Haken

## TNN Outdoors Bass Tournament '96
**(Electronic Arts)**

**Schnörkelloses Wettfischen für sportliche Petrijünger.**

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 64% |
| SOUND | 59% |
| STEUERUNG | 70% |
| MOTIVATION | 62% |



**63%**

| | |
|---|---|
| USK-Freigabe: | nicht gepr. |
| Schwierigkeit: | f. Anfänger |
| Preis: | ca. 99,– DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem 386 DX/40 |
| SPEICHER: | 4 MB RAM, bis zu 39 MB auf der HD |
| GRAFIK: | VGA/SVGA |
| SOUND: | SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio, Gravis Ultrasound |
| EINGABE: | Tastatur, Maus |
| AUSGABE: | Screentexte englisch, Handbuch deutsch |

TIP TOP

DER TOP TIP

**Seit fast zwei Jahren besiedeln Blue Bytes Knuddelmännchen nun schon die DOSe, bald werden sie von ihren Nachfolgern abgelöst – doch jetzt erst hat es sie auch in die Silbermine verschlagen. Und das zu einem CD-Preis, der den Klassiker neuerlich zum Top-Tip für Weltenschmiede macht!**




# DIE SIEDLER

## DIE VORGESCHICHTE

Als im Sommer 1994 die PC-Version dieser strategischen Globalsimulation samt überarbeitetem SVGA-Look auf den Markt kam, hatte es das Spiel am Amiga bereits zu Kultstatus gebracht. Jetzt wird es von den Mülheimern für nur 29,– DM auf CD wiederveröffentlicht – zusammen mit spielbaren Demos von „Battle Isle 2" und „Die total verrückte Rallye" sowie Trailern zu „Battle Isle 3", „Chewy" und „Albion".

## DIE SIEDLER

Als gottgleicher Herrscher eines mittelalterlichen Reiches soll der Maus-Dompteur seine Untertanen durch zehn Trainingsszenarien und 30 Missionen führen. Dazu wird zunächst ein standesgemäßer Wohnsitz nebst ausgeklügeltem Wegenetz in strategisch günstiger Lage errichtet – wer nicht gerade am Rand seiner Region siedelt, tut sich später mit der Expansion leichter. Das Volk will unterdessen über Mühlen und Farmen mit Nahrungsmitteln versorgt sein, außerdem werden Kohle und Erz benötigt, um etwa in der Stahlkocherei Waffen zu fertigen. Spezialisierte Geologen weisen dabei den Weg zu wichtigen Rohstoffen, andere Schutzbefohlene kümmern sich um den Ackerbau. Den bis zu drei Kontrahenten aus einem Pool von zehn CPU-Gegnern mit unterschiedlichsten Eigenschaften oder auch einem menschlichen Mitspieler am Splitscreen begegnet man am besten mit ausgebildeten Rittern, während das Land mit Garnisonen und Türmen befestigt wird.

Je nach Rechner bekommt man es hier mit 4.000 bis 64.000 entzückend animierten Einzelschicksalen zu tun. Damit die Übersicht da nicht verlorengeht, gibt es einerseits Menüs und Infoscreens, andererseits kann die Iso-Grafik jederzeit zwischen VGA und SVGA umgeschaltet werden, was eine vergrößerte Karte zur Folge hat.

## DAS FAZIT

An Spieltiefe mangelt es hier also nicht, schon eher an zeitgemäßer Präsentation; insbesondere, was den Sound und die ein wenig umständliche Steuerung betrifft. Doch derlei Mankos macht das nach wie vor geniale Konzept wieder wett: Für das ganz kleine Geld wartet nun die ganz große Abwechslung – und nicht zuletzt die optimale Vorbereitung auf das anstehende „Die Siedler II". (mash)






**Das Reich im Überblick**

**Siedeln in VGA…**



**…und in SVGA**



**Der Splitscreen für den Duo-Modus**

### Die Siedler
**(Blue Byte)**

**Ein ganzer Mikrokosmos auf CD: die preiswerteste Sucht, seit es Simulationen gibt!**

| | |
|---|---|
| *GRAFIK* | *68%* |
| *SOUND* | *62%* |
| *STEUERUNG* | *69%* |
| *MOTIVATION* | *86%* |



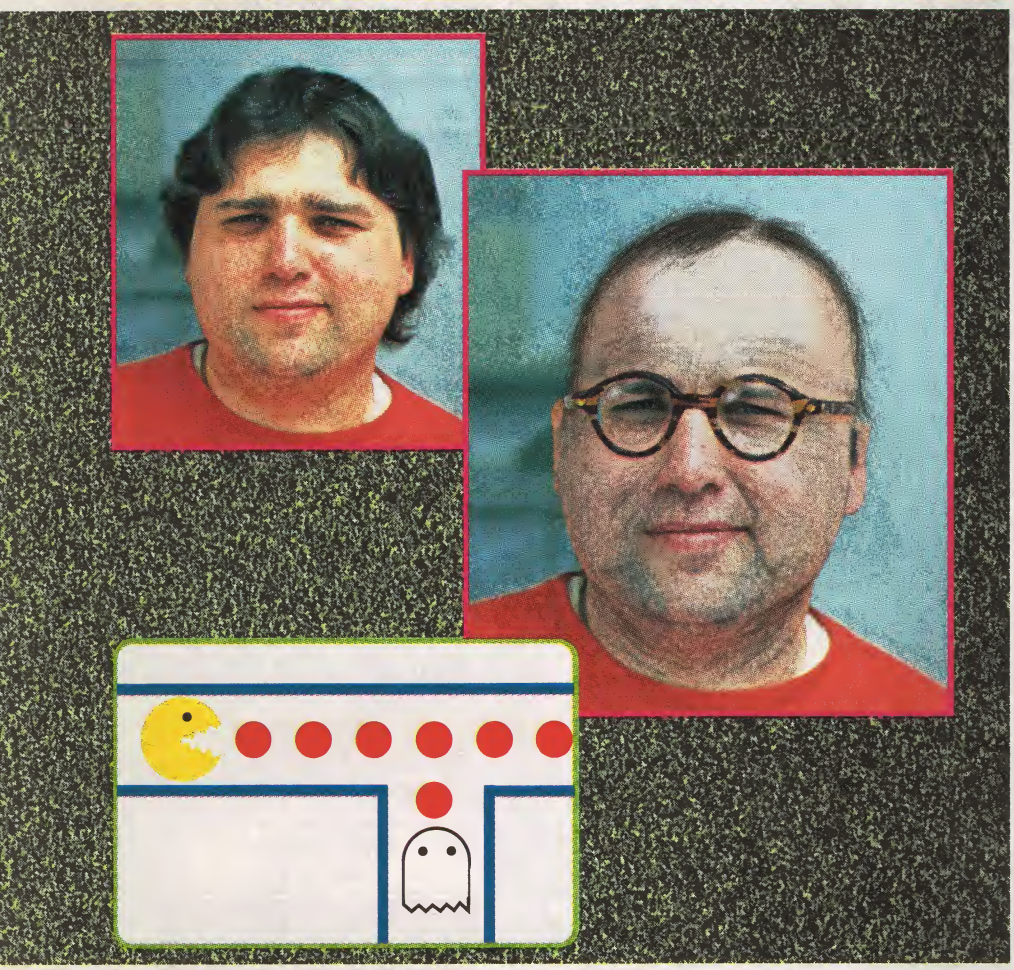
**81%**

| | |
|---|---|
| **USK-Freigabe:** | o.Altersb. |
| **Schwierigkeit:** | variabel |
| **Preis:** | 19,80 DM |

| | |
|---|---|
| DATENTRÄGER: | 1 CD |
| PROZESSOR: | Ab einem AT |
| SPEICHER: | 4 MB RAM, 5 MB auf der HD |
| GRAFIK: | SVGA/VGA |
| SOUND: | SB/Pro, Spectrum/+/16 |
| EINGABE: | Maus, Tastatur, Joystick |
| AUSGABE: | Komplett deutsch |

# Überhaupt & Außerdem

**Unser Mick wird zwar in diesem Jahr erst 32 Lenze jung, doch plagt ihn beim Blick zurück auf die Anfänge seiner Computerspielleidenschaft bereits die Wehmut. Aber wer empfindet die zunehmende Kommerzialisierung in diesem Bereich eigentlich nicht als Plage?**



Multimedia hin, „Wing Commander IV" her, früher schien es einfach viel mehr tolle Spiele zu geben. Auf alle Fälle gab es mehr neue Ideen, während die Innovation vielerorts längst zugunsten der Präsentation aufgegeben wurde – man hat heutzutage oft den Eindruck, als würde es weltweit überhaupt nur noch einen einzigen Hersteller geben, so konturlos ist der Markt geworden. Daher will ich die Meinungsseite diesmal mit einem nostalgischen Rückblick auf vermeintlich bessere Zeiten beginnen:

Die Epoche des digitalen Entertainments startete mit Nolan Bushnell, der so um 1970 herum den allerersten elektronischen Spielautomaten erfand. Die Legende will, daß er das Gerät, welches später unter dem Namen „Pong" eine echte Unterhaltungsrevolution einläuten sollte, in seiner Garage zusammenbastelte. Die von Bushnell gegründete Firma Atari existiert jedenfalls heute noch, wenn auch längst unter anderer Leitung und mit relativ wenig Erfolg. Letzteres läßt sich von Apple nicht behaupten, auch wenn der dortige Mitbegründer Steve Wozniak den ersten Rechner dieses Typs angeblich ebenfalls in einer Garage zusammengeschraubt hat. Doch inzwischen haben Garagen als Hardware-Labors wohl endgültig ausgedient – genau wie ihre Besitzer, die sogenannten Turnschuh-Millionäre.

Sicher, all diese Visionäre, deren persönliches Engagement seinerzeit noch Wirtschaftsberge versetzen konnte, erlitten auf lange Sicht Schiffbruch. So mußte Bushnell Mitte der 70er Jahre Atari an Time Warner verkaufen, und auch Wozniak wurde (von ehemaligen Managern des Coca Cola-Konzerns) aus der eigenen Firma vertrieben. Die Frage lautet aber, ob dies mangels Kommerzialisierung oder als Folge davon geschah. Denn was heute noch an wahrhaft kreativen Geistern durch den Markt spukt, das hat sich längst dem Kommerz untergeordnet. So war Richard Garriotts „Ultima 8" nicht mehr halb so richtungsweisend wie der noch von ihm allein und per Hand entwickelte erste Teil von Origins Rollenspiel-Saga. Und selbst Sid Meiers unbestritten tolles „Colonization II" wärmt letzten Endes nur die Features des wegweisenden Vorgängers nochmals auf. Ganz davon abgesehen, daß Sid heutzutage nur noch selten persönlich zum Keyboard greift und sein einstiger Weggefährte „Wild Bill" Stealey (die beiden haben zusammen MicroProse gegründet) den Erfolgen vergangener Tage hinterherhechelt.

Kurzum, seit Electronic Entertainment zum Massenmarkt geworden ist, scheint kein Platz mehr für Einzelschicksale zu sein. Statt dessen sitzen nun überall die Marketingstrategen am Ruder, was zwar häufig der Quantität, aber höchst selten der Qualität der Produkte zugute kommt: Wenn bislang branchenfremde Großkonzerne (wie derzeit üblich) in den Multimedia-Markt drängen, dann haben sie zwar stets das nötige Kleingeld für große Lizenzen und noch größere Werbekampagnen, aber am Know How fehlt's oft genug hinten und vorne. Eine Entwicklung, die sich irgendwann als Bumerang für die gesamte Wachstumsbranche erweisen könnte! Weil nämlich inzwischen auch etablierte Hersteller nur noch dann am Markt überleben können, wenn sie im marketingorientierten Vakuum produzieren, mag es gut sein, daß sich der User bald mit Grausen abwendet. Der Erfolg alternativer Konzepte wie z.B. von Trading Cards-Spielen à la „Magic – Die Zusammenkunft" mag durchaus auch in diesem Sinne interpretiert werden.

Abschließend möchte ich daher der Hoffnung Ausdruck verleihen, daß bald wieder ein neuer Pioniergeist unter den Herstellern umgehen möge. Denn wenn es schon so weit gekommen ist, daß der Repräsentant eines großen Spielentwicklers im Gespräch mit der Fachpresse allen Ernstes General MIDI für ein japanisches Strategical hält, ist die Zeit für eine Erneuerung wohl überreif!

Euer Mick

Der Multimedia-Laden

# CompuSoft

**EDV-Beratung & Entwicklungs GmbH**



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Flugsimulator 5.1 (dt.) | 109,90 DM | Flug Revue interaktiv (Airbus A 340) | 99,90 DM | Thrustmaster Flight Control System Mark II | 134,90 DM |
| Flugsimulator 5.1 + Hawaii (engl.) | 109,90 DM | Luftfahrt interaktiv 1/95 | 29,80 DM | Thrustmaster F-16 Flight Control System | 269,90 DM |
| Flight Shop | 89,90 DM | Luftfahrt interaktiv 2/95 | 29,80 DM | Thrustmaster Weapon Control System Mark II | 225,90 DM |
| Tower | 98,50 DM | Take OFF | 29,95 DM | Thrustmaster F-16 Weapon Control TQS | 289,90 DM |
| Scenery Caribbean Islands (Disk.) | 51,90 DM | Top-Selection: Flight & Fun | 19,95 DM | Thrustmaster Pro Flight Stick | 246,90 DM |
| - Europe 1 | 64,90 DM | | | Thrustmaster Rudder Control System | 245,90 DM |
| - Hawaii | 51,90 DM | AH-640 Longbow (dt.) * | 99,95 DM | Thrustmaster XL - Action | 69,90 DM |
| - Hong Kong | 55,90 DM | T.F.X. Tactical Fighter | 37,77 DM | | |
| - Japan (Disk.) | 51,90 DM | T.F.X. EF 2000 Eurofighter | 99,95 DM | **Dienstleistungen (Auszug)** | !!!!!!!!!!!!!!! |
| - Kärnten (Disk.) | 59,90 DM | Top Gun - Fire at Will | 105,00 DM | | |
| * Madrid * | 59,90 DM | | | Video digitalisieren pro Minute Film | ab 12,00 DM |
| - New York (Disk.) | 51,90 DM | CH F 16 Combatstick | 179,90 DM | Übertragung (S-)VHS Compact auf (S-) VHS | ab 5,00 DM |
| - Paris (Disk.) | 51,90 DM | CH F 16 Throttle | 179,90 DM | CD-ROM - Erstellung | ab 40,00 DM |
| - Salzburg (Disk.) | 59,90 DM | CH Flightstick Pro | 149,90 DM | | |
| - Tyrol (Disk.) | 59,90 DM | CH Pro Pedals | 229,90 DM | Sonstiges auf Anfrage!!! | |
| * Viva Las Vegas | 78,90 DM | CH Virtual Pilot | 179,90 DM | | |
| - Wien (Disk.) | 59,90 DM | CH Virtual Pilot PRO | 209,90 DM | **Bestell-Telefon&Fax: 05302 / 6195** | |
| Multimedia Scenery München II | 64,90 DM | Gravis Analog black | 45,90 DM | **Dienstl.-Telefon: 05302 / 901026** | |
| Scenery-Bundle I (Hawaii, Japan, Carib.) | 79,90 DM | Gravis Analog PRO | 59,90 DM | **Dienstl.-Fax 05302 / 4917** | |
| * II (New York, Paris) * | 109,90 DM | Gravis Firebird | 129,90 DM | | |
| Apollo Collection 1 - Airbus | 59,90 DM | Gravis Phoenix | 194,90 DM | **SHOP: Hildesheimer Str. 22** | |
| Apollo Collection 2 - Boing | 59,90 DM | Gravis Thunderbird | 99,90 DM | **38159 Vechelde** | |
| Aircraft Collection 1 - Rekordflugzeuge | 59,90 DM | Logitech Wingman | 69,90 DM | | |
| RENO 2 - Tools für FlightSims | 34,95 DM | Logitech Wingman Light | 49,90 DM | Ladenpreise können abweichen. | |
| RENO 3 - * * * * * | 34,95 DM | Logitech Wingman Extreme | 97,90 DM | | |
| RENO 4 - * * * * * | 34,95 DM | Microsoft Sidewinder 3D | 109,90 DM | | |
| | | Suncom Flight Max | 129,90 DM | | |
| Flight Unlimited Flight | 109,90 DM | Suncom FX 2000 | 89,90 DM | | |
| Unlimited Win. 95 * | 115,00 DM | Suncom FX 3000 | 119,90 DM | | |

**Versandkosten: NN 9,50 + NN-Gebühr, Vorkasse 8,50 Ab 300,00 DM Bestellwert versandkostenfrei. Ausland nur gegeg Vorkasse + 20,00 DM Porto Es gelten unsere AGBs**

---

**Kuhn**

Schönebergerstr.13
40789 Monheim a.R.
Tel: 02173 - 95 49 52
Fax : 02173 - 95 49 53

Ihr sucht Software
oder wollt Sie loswerden ?

*Anrufen - Wir haben (fast) alles !*

**Die 2 Hand Software-Datenbank**

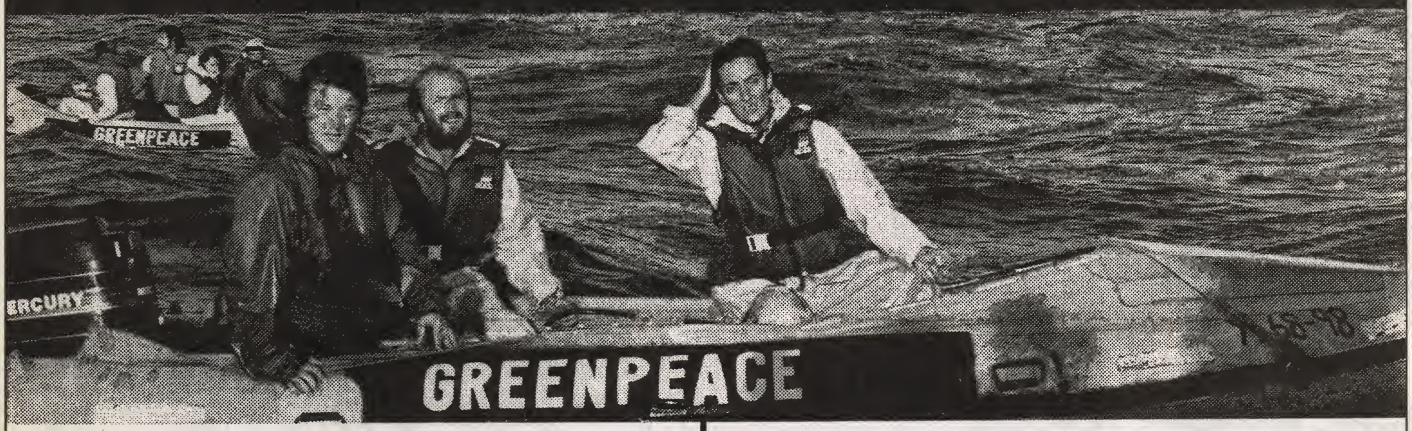


Schreibt Eure Software auf eine Liste und schickt sie uns mit dieser Anzeige zu.
Wir benötigen folgende Angaben : Name / Medium / Sprache / Preis / Telefonnummer / Tausch möglich ?
Eure Software wird für einen einmaligen Betrag von 10,-DM Bar (keine Briefmarken) in eine Datenbank aufgenommen und telefonisch vermittelt. Sollte jemand Interesse haben, senden wir Ihm gegen 2DM in Briefmarken eine Liste zu oder wir geben Ihm Deine Telefonnummer

Bedingungen gelesen und anerkannt. Unterschrift

---

# 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

# DER JOKER INDEX

## ALLE TESTS AB HEFT 12/94 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% |
| Abaron | 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% |
| Angel Devoid | 4/96 | Abenteuer | 48% |
| Anvil of Dawn | 2/96 | Abenteuer | 80% |
| **Apache Longbow** | **10/95** | **Simulation** | **85%** |
| Arcade America | 4/96 | Action | 56% |
| Arcade Classics | 1/96 | Action | 25% |
| 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 | 63% |
| 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% |
| Atomic Age | 4/96 | Anwender | bes. strahlend |
| **Award Winners** | **3/95** | **Compilation** | **sehr gut** |
| Balor of the Evil Eye | 10/95 | Strategie | 69% |
| Banyon | 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% |
| Big Red Racing | 4/96 | Sport | 78% |
| Bling! | 6/95 | Simulation | 79% |
| Bioforge CD | 6/95 | Abenteuer | 82% |
| Bitte nicht stören! | 11/95 | Anwender | bes. informativ |
| Blackhawk | 12/94 | Action | 75% |
| Black Zone | 3/95 | Action | 17% |
| **Bleifuß** | **12/95** | **Sport** | **88%** |
| 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 |
| Brain Dead 13 | 4/96 | Action | 38% |
| 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% |
| Burn: Cycle | 10/95 | Abenteuer | 66% |
| **Caesar II** | **1/96** | **Simulation** | **85%** |
| Caribbean Disaster | 1/96 | Simulation | 73% |
| Cannonfodder 2 | 2/95 | Verschiedenes | 73% |
| **Capitalism** | **11/95** | **Simulation** | **87%** |
| Captain Zins | 12/94 | Abenteuer | 72% |
| Casino De Luxe | 4/96 | Verschiedenes | 43% |
| Championship Manager 2 | 11/95 | Sport | 17% |
| Chess 222 | 12/94 | Strategie | quadratisch, praktisch, gut |
| Chewy - Esc von F5 | 12/95 | Abenteuer | 73% |
| Chronomaster | 4/96 | Abenteuer | 69% |
| Cinemania 96 | 3/96 | Anwender | bes. Film-reif |
| **Civilization II** | **4/96** | **Simulation** | **88%** |
| 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% |
| Colony Wars 2492 | 4/96 | Strategie | 70% |
| Combat Air Patrol | 10/95 | Simulation | 58% |
| Combat Classics 3 | 3/95 | Compilation | gut |
| Comix Zone | 4/96 | Action | 54% |
| **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% |
| Der Druidenzirkel | 2/96 | Abenteuer | 72% |
| **Der König der Löwen** | **1/95** | **Action** | **85%** |
| Der Meister | 8/95 | Sport | 48% |
| Der Reeder | 8/95 | Simulation | 80% |
| Der Ring der Nibelungen | 4/96 | Abenteuer | 40% |
| Der Seelenturm | 2/96 | Abenteuer | 68% |
| Descent | 2/95 | Verschiedenes | 81% |
| Descent II | 4/96 | Action | 60% |
| Design your own Railroad | 2/95 | Verschiedenes | 8% |
| Destruction Derby | 1/96 | Sport | 70% |
| Die Box | 3/95 | Compilation | gut |
| Die Höhlenwelt Saga:Der Leuchtende Kristall CD | 12/94 | Abenteuer | 82% |
| Die Sage von Nietoorm CD | 3/95 | Abenteuer | 52% |
| Die total verrückte Rallye | 8/95 | Verschiedenes | 63% |
| Die Werner CD-ROM | 10/95 | Anwender | bes. friesisch-herb |
| Dime City | 12/95 | Simulation | 80% |
| Director's Lab CD | 6/95 | Verschiedenes | bes. poppig |
| **Discworld** | **6/95** | **Abenteuer** | **86%** |
| **Discworld CD** | **6/95** | **Abenteuer** | **91%** |
| Dominus | 2/95 | Strategie | 56% |
| Doppelkopf für Windows | 10/95 | Strategie | 9% |
| **Doppelpass** | **3/95** | **Compilation** | **super** |
| Dragon Lore CD | 1/95 | Abenteuer | 83% |
| Dungeon Master II | 9/95 | Abenteuer | 67% |
| Dunkle Schatten | 2/95 | Abenteuer | 72% |
| Dusty Dimmer | 4/96 | Abenteuer | 33% |
| Earthsiege 2 | 4/96 | Simulation | 80% |
| Earthworm Jim | 3/96 | Action | 82% |
| **Earthworm Jim 2** | **4/96** | **Action** | **85%** |
| Ecco the Dolphin | 4/96 | Action | 69% |
| **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 Games | 4/96 | Sport | 77% |
| 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 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 2** | **4/96** | **Sport** | **85%** |
| 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% |
| IHave No Mouth, And I Must Scream | 2/96 | Abenteuer | 58% |
| Imperium Romanum | 2/96 | Abenteuer | 68% |
| Indycar Racing II | 2/96 | Sport | 81% |
| 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 Bazookatone | 4/96 | Action | 76% |
| 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% |
| Kingpin Arcade Sport Bowling | 9/95 | Sport | 62% |
| **King's Quest VII CD** | **12/94** | **Abenteuer** | **85%** |
| Klik & Play | 12/94 | Verschiedenes | 81% |
| Knights of Xentar CD | 3/95 | Abenteuer | 62% |
| Kontakt mit dem Universum | 1/96 | Anwender | bes. außerirdisch |
| Kyrandia 3 CD | 1/95 | Abenteuer | 79% |
| L-Zone CD | 3/95 | Abenteuer | 73% |
| **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% |
| Lords of Midnight Die Zitadelle | 9/95 | Abenteuer | 63% |
| Lords of the Realm | 12/94 | Strategie | 66% |
| 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% |
| Mag!!! | 4/96 | Simulation | 72% |
| **Magic Carpet 2** | **10/95** | **Simulation** | **86%** |
| Manic Karts | 4/96 | Sport | 56% |
| Marco Polo | 10/95 | Simulation | 35% |
| Marco Polo Travel Center | 3/96 | Anwender | bes. Reise-lustig |
| 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 | 59% |
| Mortal Coil | 2/96 | Verschiedenes | 61% |
| MTV Unplugged | 4/96 | Anwender | bes. stromlos |
| 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 | 61% |
| **NBA Live 95 CD** | **6/95** | **Sport** | **85%** |
| **NBA Live 96** | **4/96** | **Sport** | **86%** |
| 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%** |
| Noctropolis CD | 1/95 | Abenteuer | 79% |
| Novastorm CD | 12/94 | Action | 75% |
| Odell Down Under | 11/95 | Anwender | bes. wäßrig |
| **Oldtimer CD** | **12/94** | **Oldtimer** | **85%** |
| One Must Fall 2097 | 1/95 | Sport | 72% |
| Online mit Jesus | 4/95 | Anwender | bes. bibelfest |
| Operation Body Count | 3/95 | Action | 35% |
| Operation Crusader | 12/94 | Strategie | 57% |
| Operation Europe | 9/95 | Strategie | 55% |
| Overdrive | 10/95 | Sport | 62% |
| Panic in the Park | 11/95 | Abenteuer | 29% |
| **Panzer General** | **1/95** | **Strategie** | **87%** |
| Paparazzi! | 9/95 | Verschiedenes | 74% |
| Parasiten | 4/96 | Anwender | bes. multimedial |
| Paws of Fury | 9/95 | Sport | 58% |
| PGA European Tour | 4/96 | Sport | 81% |
| PGA Tour 96 | 11/95 | Sport | 81% |
| **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 III | 3/95 | Compilation | gut |
| Power Drive | 2/95 | Sport | 39% |
| Power Game II | 3/95 | Compilation | gut |
| PowerHouse | 9/95 | Simulation | 67% |
| Power-The Game | 3/95 | Strategie | 59% |
| Premier Manager 3 | 4/95 | Sport | 62% |
| Primal Rage | 10/95 | Sport | 81% |
| Prisoner of Ice | 8/95 | Abenteuer | 80% |
| Project X | 1/95 | Action | 54% |
| Pro Pinball | 1/96 | Simulation | 74% |
| Prototype | 4/95 | Action | 76% |
| Psychic Detective | 4/96 | Abenteuer | 57% |
| **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% |
| Quest for Fame | 4/96 | Verschiedenes | 39% |
| 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% |
| **Rise of the Robots** | **1/95** | **Sport** | **85/87%** |
| **Rise 2 - Resurrection** | **3/96** | **Sport** | **85%** |
| Road Warrior | 1/96 | Action | 65% |
| Robot City | 3/96 | Abenteuer | 44% |
| Rock Encyclopedia | 4/96 | Anwender | bes. informativ |
| Royal Flush | 3/95 | Simulation | 60% |
| Rugby World Cup 1995 | 9/95 | Sport | 76% |
| 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% |
| **Silent Thunder** | **4/96** | **Simulation** | **86%** |
| Silverload | 9/95 | Abenteuer | 63% |
| **Simon The Sorcerer II** | **9/95** | **Abenteuer** | **85%** |
| Sim Isle | 11/95 | Simulation | 78% |
| Sim Tower | 8/95 | Simulation | 72% |
| Skaphander | 11/95 | Action | 55% |
| Slam City | 8/95 | Sport | 41% |
| **Slipstream 5000** | **8/95** | **Sport** | **85%** |
| Soccer Superstars | 3/95 | Sport | 47% |
| Solitaire Antics | 2/95 | Strategie | 52% |
| Space Bucks | 4/96 | Simulation | 71% |
| Space Federation | 2/95 | Verschiedenes | 66% |
| Space Marines | 1/96 | Strategie | 80% |
| Space Quest 6 | 9/95 | Abenteuer | 78% |
| Stalingrad | 4/95 | Strategie | 48% |
| 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 Stardust | 4/96 | Action | 68% |
| **Super Street Fighter II Turbo CD** | **6/95** | **Sport** | **85%** |
| SU-27 Flanker | 2/96 | Simulation | 36% |
| Talisman | 1/96 | Abenteuer | 76% |
| Tank Commander CD | 6/95 | Simulation | 72% |
| **Teamchef** | **3/96** | **Sport** | **85%** |
| Tempest 2000 | 4/96 | Action | 63% |
| Terminal Velocity | 9/95 | Action | 74% |
| Terminator: Future Shock | 4/96 | Action | 57% |
| **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 Hubble Space Telescope | 4/96 | Anwender | bes. weitblickend |
| 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% |
| Tomcat Alley | 4/96 | Action | 70% |
| 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 Quiky 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 | 78% |
| Universe | 12/94 | Abenteuer | 74% |
| Unnecessary Roughness '95 | 3/95 | Sport | 64% |
| U.S. Navy Fighters CD | 1/95 | Simulation | 83% |
| USS Ticonderoga CD | 6/95 | Simulation | 66% |
| Virtual Casino | 4/95 | Verschiedenes | 61% |
| Virtua Chess | 10/95 | Strategie | 56% |
| Virtual Corporation | 4/96 | Abenteuer | 28% |
| Virtual Karts | 2/96 | Sport | 45% |
| **Virtual Pool** | **9/95** | **Sport** | **85%** |
| Virtuoso CD | 1/95 | Action | 68% |
| 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% |
| Wayne Gretzky a. t. NHLPA All Stars | 4/96 | Sport | 57% |
| 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% |
| Willi Lemkes Fußballmanager | 3/96 | Sport | 60% |
| **Wing Commander 3 CD** | **2/95** | **Action** | **87%** |
| **Wing Commander IV** | **4/96** | **Simulation** | **88%** |
| 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% |
| **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 | 9/95 | Action | 35% |

**Der Himmel über Grasbrunn hängt voller Feigen: In Brandenburg gelang der JOKER-Partei ein echter Durchmarsch von ehemals 3,1 auf nunmehr 6,9 Prozent! Schade nur, daß die Große Koalition trotzdem weiterbesteht – ohne uns...**

# 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 Computer mit Netz und doppeltem Boden (wegen der Abstürze) sowie die ökologisch einwandfreie Verwertung von Ölteppichen als Bodenbelag im Berliner Reichstag. Die Interessen der Zocker liegen uns naturgemäß näher 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.

Die wundersame Stimmenverdopplung verdanken wir natürlich wieder Euch und Euren klugen Finanzplänen für den Wahlkampf: Der Beitrag für unsere derzeit 14.539 Parteigenossen wurde auf 66,– DM im Monat gesenkt, Potsdam-City hat immer noch 49.000 Plakate auf den Bauzäunen, 545 Amigos freuen sich nach wie vor über Amigas, und die 47 Vierfarbanzeigen in diversen Magazinen sind längst vergessen – genau wie die vier sündteuren Rundfunkspots über den örtlichen Geistersender. Doch hat eine Wahlkampfkostenrückerstattung von 64.000 Märkern für einen nahezu unveränderten Kontostand von 3,9 Millionen gesorgt.

Beste Voraussetzungen also für Thüringen, wo nächstes Mal die Wahlzettel gekreuzigt werden. Zumal wir dort auf einem weichen Polster von 4,5 Prozent aufbauen können und die Thüringer prinzipiell als gespensterfreundlich gelten: Man denke nur an so bedeutende Geister wie Goethe in Weimar. Und immerhin will unser großer Vorschwebende Ghost ja sogar dafür eintreten, daß das Tür-Ringen demnächst olympische Disziplin wird! Ihr hingegen dürft nun die Tür zu Eurem Oberstübchen eintreten und einmal mehr mit folgenden Fragen ringen:

**1) Wie hoch soll der Mitgliedsbeitrag sein?**
**2) Wie viele Wahlkampfplakate wollt Ihr an die Schloßkirche zu Wittenberg schlagen? Pro 1.000 Stück kosten sie 1.000 Mark.**
**3) Kleine Geschenke sind besser als keine Geschenke: Wieviele wollt Ihr den Großen des Luther-Landes für 20,– DM pro Stück zukommen lassen?**
**4) Wie viele Hochglanzanzeigen möchtet Ihr schalten? Kosten bloß 4.000 Mark pro Seite.**
**5) Wieviele Wahlspots wollt Ihr von Radio E(h)rfur(ch)t ausstrahlen lassen? Kostenpunkt: 200.000 Mark pro Sendung.**
**6) Ob man uns für eine Koalition braucht, scheint fraglich. Falls aber doch: Mit wem hättet Ihr gern das Vergnügen?**

Nach dieser vergnüglichen Fragestunde rufen wir nun den Ernst der Sache herbei: Hey, Ernst, komm mal rüber und bring die Sachen mit! Ah, das sind ja...

**1 x NHL 96**
**3 x Joker-Shirt**
**3 x Ghost-Mütze**

All diese Sozialleistungen verlosen wir schnell und unbürokratisch unter allen, die uns die Ergebnisse ihrer Überlegungen auf einer Postkarte übermitteln. Wir zählen dann wie gewohnt alles aus, füttern unseren Parteienmanager mit den Mittelwerten und drucken die von ihm errechneten Wahlresultate demnächst in diesem Theater. Doch sollt Ihr zum guten Schluß noch wissen, daß Eure Zuschriften natürlich schon heute den Ansprüchen des Bundesspezialhilfegesetzes von 1998 genügen müssen – ohne leserlichen Absender und korrekte Anschrift geht also gar nix. Letztere wollen wir Euch aber in einer sensationellen Goodwill-Aktion ausnahmsweise mal vorab verraten:

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

## Wahlergebnis Brandenburg

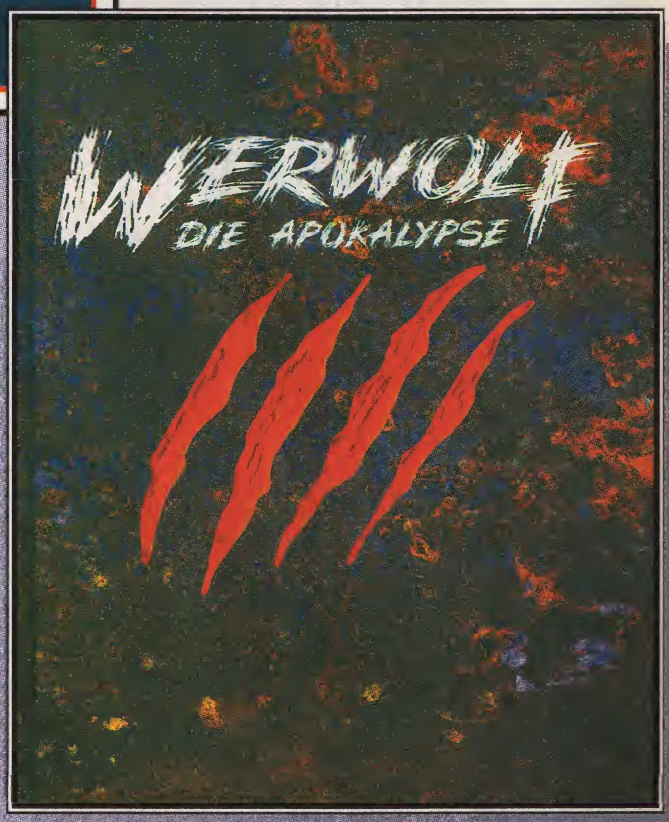
| | 2/94 | 12/94 | 6/96 |
|---|---|---|---|
| Wahlbet.: | 82,0% | 79,0% | 78,0% |
| FU: | 43,9% | 42,7% | 41,4% |
| LA: | 34,4% | 35,4% | 35,1% |
| JOKE: | 2,1% | 3,1% | 6,9% |
| NIF: | 4,7% | 5,9% | 4,9% |
| PIR: | 7,0% | 4,3% | 4,0% |
| MM: | 4,4% | 5,0% | 3,9% |
| Sonst.: | 3,6% | 3,6% | 3,8% |

Tja, dieses Traumergebnis hätte normalerweise locker für ein frei-jokiges Bündnis gereicht, wie Ihr es in Eurer Antwort auf die Koalitionsfrage auch gewünscht hättet: 57 Prozent waren für die Freien User als Partner. Doch war Landespater Stolper dagegen, er ließ die Verhandlungen platzen und legalisierte erneut seine Beziehungen zu den Legalen. Na, der wird schon noch sehen, was er davon hat!

# Blackout

## Spiele ohne Strom

**Um Euch für die beiden kommenden Monate mit Rollenspielabenteuern zu versorgen, haben wir diesmal unsere beste Gänsehaut übergestreift. Darüber trägt der Tester von Welt bei Vollmond noch ein Wolfsfell – und zeigt seine kariösen Fangzähne.**




### WERWOLF - DIE APOKALYPSE

Der Werwolf als solcher ist im Grunde ein netter Kerl – behauptet jedenfalls dieser Rollenspiel-Schocker von Feder & Schwert/White Wolf. Der Werwolf als solcher lebt darüber hinaus auf derselben, ansonsten durchaus realistischen Erde, die schon von den Langzähnen aus „Vampire", einem weiteren Gothic-Horror-Rolli von White Wolf (s. Blackout 9/94), bevölkert wird. Insofern kann dieses neue Game durchaus als Ergänzung verstanden werden, ähnlich wie etwa „In Nomine Satanis" und „Magna Veritas" ein und dieselbe Medaille aus zwei unterschiedlichen Perspektiven beleuchten.

Während aber die Blutsauger als tragische Bösewichte wider Willen durchs (Ab-) Leben flattern müssen, ist das Weltbild der Gestaltwandler viel simpler: Sie führen Krieg gegen den „Wyrm". Der wird sowohl als Prinzip des Bösen wie auch als durchaus reales Monster verstanden, welches Gaia, also die Erde, zu schänden trachtet. Städte und insbesondere die dort lebenden Vampire werden als Werke des Wyrm bekämpft; ja, sogar einzelne Menschen (denen Wolfsmenschen sonst nicht prinzipiell feindlich gegenüberstehen) können Inkarnationen des Bösen sein.

Soweit die graue Theorie. In der gräulichen Wirklichkeit treten die Vierpfoter, die sich selbst „Garou" nennen, jedoch nicht nur als Lichtgestalten auf; sie kennen sehr wohl Verrat, Grausamkeit, Vorurteile und Stammesfehden. Schon deshalb, weil es eine nahezu unübersehbare Vielzahl von „Schubladen" gibt, in die ein Werwolf zu stecken wäre: die 13 Stämme etwa, seine Herkunft (Mensch- oder Wolfgeborener), die Vorzeichen (eine Art astrologischer Prägung in Verbindung mit praktischen Aufgabengebieten) und dergleichen mehr. Wenn man sich also alles in allem an die Indianer Nordamerikas erinnert fühlt, so wäre das sicher kein ganz verkehrter Vergleich, zumal auch hier viel von Totems, Geistern und einer Geisterwelt namens Umbra getuschelt wird.

Die grundsätzlichen Regeln des Systems sind dabei gar nicht so besonders kompliziert. Letzten Endes wird nämlich alles mit zehnseitigen Würfeln ausgefochten, wobei Fähigkeitswerte und Schwierigkeitsfaktoren das jeweilige Limit vorgeben. Andererseits muß der Spieler mit sehr vielen Fähigkeiten, Attributen und sogenannten „Vorteilen" bzw. „Gaben" zurechtkommen, die auf verschiedenste Art erworben, ausgebaut und angewendet werden können. In bezug auf das Umbra gibt es zudem jede Menge übernatürlicher Features, die hier die Stelle der konventionellen Magie einnehmen, während last not least die Kämpfe taktisch geprägt sowie erstaunlich detailliert und würfelintensiv daherkommen. Das interessante System der Erfahrungspunkte soll ebenfalls nicht unerwähnt bleiben. Hier ist nämlich vom „Ruf" die Rede, und dieser gute Ruf gliedert sich in die Teilbereiche Ruhm, Ehre und Weisheit. Was immer man also an Taten vollbringt, es führt zu genau aufgeschlüsselten Zuwächsen oder eben Abstrichen bei der Reputation.

Einiges Lob muß man zu guter Letzt der Aufmachung des Bandes zollen: Nicht nur, daß sich hier eines der umfangreichsten und fundiertesten „Wie-stelle-ich-was-auf-die-Beine"-Kapitel für den Spielleiter findet, zudem verdeutlicht eine als Comic aufgezogene und mit allerlei Erläuterungen versehene Beispielpartie auf originelle Weise den Ablauf einer Werwolf-Sitzung. Die Literatur- und Kinohinweise zum Thema sind ebenfalls erwähnenswert, und das Beispiel-Szenario um den New Yorker Central Park („Wolfen" läßt grüßen…) animiert direkt zu ersten eigenen Werwolf-Partien.



## SCHAFE IM WOLFSPELZ

Wer jetzt Lust bekommen hat, auch mal den Mond anzuheulen, der muß sich nicht unbedingt von einem Werwolf beißen lassen, um gratis in diesen Genuß zu kommen – denn zuverlässig wie immer verlosen wir unser Rezensionsexemplar! Die Preisfrage sollte für den Fan der Thematik denkbar einfach (und auf einer Postkarte) zu beantworten sein: Wie heißt die berühmte Werwolf-Horrorkomödie von John Landis? Letztes Mal war nach „Siegfried" und „Alarich" bzw. „Alberich" gefragt, und wer's wußte, der darf jetzt mal nach seinem Namen im Zocker-Olymp suchen. Solltet Ihr hingegen eine Zieladresse für den gesuchten Filmtitel suchen, dann hat die Suche bereits in wenigen Zeilen ein Ende. Vorher hätten wir da aber noch eine kleine Bitte: Schreibt uns doch mal, wie Euch die neuen Meinungs-Bewertungen gefallen! (jn)

**Die Adresse:**

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

## TECHNISCHE DATEN

**Fest gebunden, 351 Seiten, komplett deutsch, zahlreiche SW-Illustrationen, 69,– DM. Bezug: Feder & Schwert, Wasserwerkstr. 204, 68309 Mannheim. Weiteres Material (Abenteuer, Quellenbücher etc.) befindet sich in Vorbereitung.**






**JOE MEINT...**

Gothic-Horror-Szenarien können ja schon von Haus aus mit viel Atmosphäre aufwarten, aber Werwolf ragt selbst in diesem Untergenre noch heraus! Natürlich ist so etwas schwieriger zu spielen als irgendein beliebiges Fantasy-Abenteuer, aber dafür ist es auch lohnender. Für alle Gleichgesinnten, denen „Vampire" dann doch *zu* düster und morbid war, ein echter Leckerbissen!



**MICK MEINT...**

Ein Rollenspiel ist für mich ein Abenteuer mit anständigen Helden, Zwergen und Elfen, die sich abstrampeln, um Prinzessinnen zu retten und/oder um reich und berühmt zu werden. Zudem muß es leicht verständliche, aber variantenreiche Kampfregeln haben. Wer ähnlich denkt, sollte von diesem pseudoreligiösen Titel Abstand nehmen – schließlich heißt es RollenSPIEL und nicht RollenARBEIT oder gar RollenWELTUNTERGANG!



**STEFFEN MEINT...**

Super, das ist ja fast schon ein Cyberpunk-Szenario! Zumindest backgroundmäßig sind die Parallelen zu „Shadowrun" jedenfalls unübersehbar, und da mir Micks heile Welt der Zwerge und Elfen ohnehin auf den Senkel geht, werde ich mich mit Werwolf bestimmt etwas näher befassen. Der einzige Nachteil dürfte sein, daß man hier wohl schon einen ziemlich erfahrenen Dungeon Master benötigt.

# GROSSE GRAFIK COMPETITION

# An die Pinsel, fertig, los!

**Diesmal gewähren wir Euch ja zwei Monate, um Nachschub für die nächste Ausstellung mit Leserkunst zu schicken – dafür erwarten wir dann aber auch wieder zumindest so schicke Bilder, wie Ihr sie hier seht!**



Das nach Motiven aus „Command & Conquer" mit dem „3D Studio" kreierte Kampfgirlie von Björn Inderbiethen hat uns schon wegen des surrealistischen Stils am nachhaltigsten beeindruckt. Daher gehen die pralle „Sim Box" und unsere Gratulation zum Haupttreffer auch nach Hamburg!




Ihr sollt die Arbeit schließlich auch nicht umsonst machen (obwohl Ihr wegen des Ozonlochs vor Eurem PC ohnehin besser aufgehoben seid als in freier Wildbahn), denn bei Abdruck winken Ruhm, Ehre, feine Shareware-CDs sowie ein prima Vollpreisprogi als Hauptgewinn – diesmal sind es gleich drei starke Simulationen in Greenwoods „Sim Box". Ob Comic, Blei- oder Buntstiftzeichnung auf unliniertem Papier, ob Ölfarbe auf Leinwand oder Digi-Kunst auf Diskette; prinzipiell ist uns zur regelmäßigen Joker-Vernissage alles willkommen. Nur **SELBSTGEMACHT UND SELBSTERDACHT** muß Euer Beitrag sein, was Ihr uns bitte schriftlich bescheinigt. Ein paar Angaben zur Person und dem verwendeten Handwerkszeug wären ebenso nützlich wie eine leserliche Adresse auf dem und Rückporto im Umschlag; schon geht die Post ab an den...

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




Teuflische sechs Stunden benötigte Wolfgang Weidler aus Fürstenau für seinen prächtigen Vampirlord, den er zunächst mit Bleistift auf Papier bannte, um ihm dann am Rechner mit „Picture Publisher" den farbigen Rest zu geben. Eine bissige Arbeit, was?

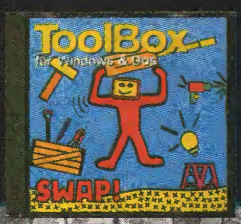


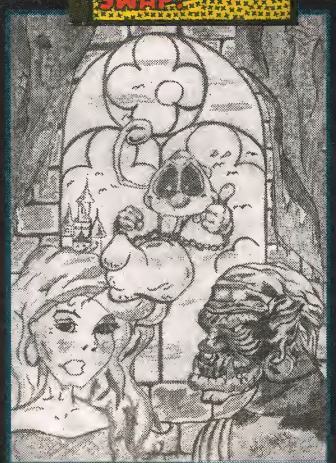



Diese geraytracete Stadtsilhouette in schönster Iso-Perspektive hat Martin Woitzik aus Lichtenfels in vier Stunden mit „Highlight Pro" auf seinem 486 DX/2 errichtet. Bei uns hast Du damit immer Mieterschutz, Martin!





„Gruppenbild mit Ghost" könnte man die gelungene Bleistiftzeichnung der 16jährigen Katja Höft aus Woldegk betiteln, auf der ein „Warcraft"-Orc mit einer Schönheit aus „Dime City" flirtet. Kein Wunder, daß unser Gespenst da seinen Segen gibt.



Dieser prächtig gerenderte Tie-Fighter befindet sich in direktem Anflug auf das Studio von Lucas Arts. Gestartet hat ihn der 17 Jahre junge Christian Marthen in Oberhausen – falls George also noch Nachwuchs sucht...

# 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 |
| **BETRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DEUTSCH** | **19,90** |
| **BUNDESLIGA MANAG. HATTRICK SUPPORTER K.D.** | **9,90** |
| **CRYSTAL CALIBURN (FLIPPER) DT. ANL.** | **9,90** |
| DELTA –V– 3,5" | 15,90 |
| **DER TRAINER KOMPL. DT.** | **9,90** |
| DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5" | 49,90 |
| **FUSSBALL TOTAL KOMPL. DT.** | **9,90** |
| 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 |
| **REUNION KOMPL. DT.** | **9,90** |
| SHANGHAI 2 DT. ANL. | 15,90 |
| SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5" | 15,90 |
| SUBWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT. | 29,90 |
| WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5" | 29,90 |

## 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.** | **19,90** |
| ABUSE KOMPL. DT. | 65,90 |
| ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA – | 14,95 |
| ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. | 49,90 |
| **AFTER LIVE – LUCAS ARTS – ENGL. VERS. *** | **69,90** |
| **AIR HAVOC CONTROLLER** | **29,90** |
| AIR POWER | 29,90 |
| **ALBION KOMPL. DT.** | **69,90** |
| AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT. | 29,90 |
| ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS – | 29,90 |
| **ALIEN ODYSEE DT. ANLEITUNG** | **24,90** |
| **ALONE IN THE DARK TRILOGY 1–3 KOMPL. DT.** | **69,90** |
| **AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH *** | **79,90** |
| AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. | 75,90 |
| ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION | 89,90 |
| **APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH** | **39,90** |
| **ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.** | **19,90** |
| **ARDENNEN – DIE GROSSE SCHLACHT – KPL. DT.** | **79,90** |
| ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH | 85,90 |
| ASSAULT RIGS DT. HANDB. * | 69,90 |
| ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT. | 69,90 |
| **ATARI 2600 ACTION PACK VOL III** | **59,90** |
| **ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH *** | **89,90** |
| **AWARD WINNERS GOLD COLLECTION** | **29,90** |
| **AWARD WINNERS PLATINIUM COLLECTION** | **29,90** |
| BAO FLIGHT SHOP FÜR FLUGSIMUL. 5.1 K.D. | 89,90 |
| BARYON DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| **BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG** | **79,90** |
| **BATTLECHESS COLLECTION DT. ANL.** | **19,90** |
| BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH * | 69,90 |
| BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D. | 79,90 |
| **BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH** | **24,90** |
| **BATTLES IN TIME (QQP)** | **69,90** |
| BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL. | 65,90 |
| BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT. | 79,90 |
| BIING! KOMPL.DT. | 59,90 |
| **BIOFORGE KOMPL. DT.** | **39,90** |
| BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL. | 29,90 |
| BLEIFUSS KOMPL. DT. | 49,90 |
| BOLO DT.ANL. | 49,90 |
| BRAINDEAD 13 KOMPL. DT. | 69,90 |
| BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT. | 59,90 |
| **BUNDESLIGA MANAGER I KOMPL. DEUTSCH** | **14,95** |
| **BURN CYCLE KOMPL. DEUTSCH** | **19,90** |
| BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT. | 49,90 |
| **BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG** | **24,90** |
| CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH | 85,90 |
| CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH | 39,90 |
| CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE | 35,90 |
| **CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)** | **85,90** |
| CHAOS ENGINE DT. ANL. | 29,90 |
| **CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. *** | **69,90** |
| CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT. | 59,90 |
| CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. * | 79,90 |
| CHRONOMASTER DT. ANL. | 75,90 |
| **CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH *** | **89,90** |
| CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- | 69,90 |
| 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 & CONQUER LEVEL EDITOR (DV/EV)** | **24,90** |
| COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT. | 85,90 |
| 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 |
| CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH * | 75,90 |
| CYBERMAGE-DARKLIGHT AWAKENING- KOMPL. DT. | 89,90 |
| **CYBERSPEED DT. ANL.** | **39,90** |
| CYBERSTORM * | 79,90 |
| **CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG** | **49,90** |
| **„D“ KOMPL. DEUTSCH** | **85,90** |
| DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH * | 89,90 |
| 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 |
| **DEEP SPACE NINE DT. ANLEITUNG** | **79,90** |
| **DEFCON V** | **69,90** |
| **DER REEDER KOMPL.DT.** | **45,90** |
| **DESCENT DT. ANL.** | **29,90** |
| DESCENT – LEVELS OF THE WORLD – | 29,90 |
| DESCENT 2 DT. ANL. | 89,90 |
| **DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE** | **24,90** |
| DESTRUCTION DERBY DT. ANL. | 85,90 |
| **DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH*** | **75,90** |
| **DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD** | **24,90** |
| 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 II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT. | 29,90 |
| DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT *. | 85,90 |
| **DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.** | **49,90** |
| **EA SPORTS RUGBY DT. ANLEITUNG** | **29,90** |
| **EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT. *** | **69,90** |
| EARTH WORM JIM –ACTIVISION– WIN 95 K. D. | 59,90 |
| EARTH SIEGE 2 * | 79,90 |
| ECCO THE DOLPHIN KOMPL. DT. | 59,90 |
| ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION | 49,90 |
| ENTOMORPH – THE PLAGUE– | 49,90 |
| ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG * | 59,90 |
| EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE | 29,90 |

## CD-ROM-GAMES

| | |
|---|---|
| EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG | 79,90 |
| **F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000) *** | **75,90** |
| **F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.** | **19,90** |
| **FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH** | **24,90** |
| **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 |
| **FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG *** | **29,90** |
| 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 |
| **FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK** | **69,90** |
| FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG | 39,90 |
| FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT. | 99,90 |
| **FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD *** | **279,90** |
| FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95 | 59,90 |
| **FREDDY PHARKAS DT. ANL.** | **19,90** |
| FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D. | 129,90 |
| **FRONT LINES DT. HANDBUCH** | **19,90** |
| FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON | 79,90 |
| GABRIEL KNIGHT | 29,90 |
| GABRIEL KNIGHT 2 – BEAST WITHIN – KOMPL. DT. | 85,90 |
| GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2-FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS | 29,90 |
| GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D. | 29,90 |
| GOBLIINS 3 | 29,90 |
| GONE FISHIN | 39,90 |
| GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT. | 89,90 |
| HARDBALL 5 | 89,90 |
| HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION | 89,90 |
| HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT. | 79,90 |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH | 85,90 |
| HEXEN DT. ANL. | 49,90 |
| **HI-OCTANE KOMPL. DEUTSCH** | **29,90** |
| **HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH** | **29,90** |
| HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT. | 29,90 |
| HOT NEWS 2 | 7,90 |
| HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT. | 79,90 |
| IMPERIUM ROMANUM KOMPL. DEUTSCH | 89,90 |
| INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH | 65,90 |
| INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS- | 29,90 |
| INDY CAR RACING (PAPYRUS) | 24,90 |
| INDY CAR RACING II | 59,90 |
| INFERNO | 19,90 |
| **INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG *** | **69,90** |
| IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE | 19,90 |
| JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT. | 89,90 |
| JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. * | 89,90 |
| JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG | 69,90 |
| JOURNEYMAN PROJECT TURBO | 24,90 |
| JUNGLE STRIKE | 29,90 |
| JURASSIC PARK | 24,90 |
| KAISER DE LUXE KOMPL.DT. | 65,90 |
| KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT. | 75,90 |
| KINGS QUEST 7 KOMPL. DT. | 34,90 |
| KLICK N PLAY GAME PACK | 9,95 |
| KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. | 35,90 |
| KYRANDIA 2 – HAND OF FATE – | 39,90 |
| **KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION** | **49,90** |
| LANDS OF LORE DT. ANL. | 34,90 |
| LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH * | 89,90 |
| LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL. | 39,90 |
| LAST DYNASTY KOMPL. DT. | 35,90 |
| LEGEND OF KYRANDIA & HOOK | 29,90 |
| LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD | 49,90 |
| LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB | 49,90 |
| LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND | 49,90 |
| LITIL DIVIL | 19,90 |
| **LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.** | **29,90** |
| LODERUNNER -NETWORK- KOMPL. DEUTSCH | 79,90 |
| **LOLLYPOP KOMPL. DT.** | **19,90** |
| LOST EDEN KOMPL. DT. | 79,90 |
| LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA) | 29,90 |
| LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT. | 29,90 |
| LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE | 69,90 |
| LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II | 79,90 |
| MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT. | 69,90 |
| **MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT.** | **39,90** |
| MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH * | 85,90 |
| M.A.G.! KOMPL. DT. | 79,90 |
| **MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH** | **49,90** |
| **MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.** | **39,90** |
| **MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG** | **39,90** |
| **MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN** | **29,90** |
| MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN/ AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2 | 79,90 |
| **MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.** | **29,90** |
| MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT. | 44,90 |
| MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT. | 85,90 |
| **MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.** | **79,90** |
| MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB. | 79,90 |
| MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT. | 59,90 |
| **MICROCOSM** | **19,90** |
| MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG | 49,90 |
| MIGHT & MAGIC TRILOGY 3–5 | 35,90 |
| MILLENIA – ALTERED DESTINIES – KOMPL. DT. | 69,90 |
| MIRAGE | 79,90 |
| **MISSION CRITICAL DT. ANL.** | **29,90** |
| MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT. | 39,90 |
| MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT. | 79,90 |
| MYST inkl. STRATEGIEHANDBUCH KOMPL. DT. | 59,90 |
| **NASCAR RACING** | **39,90** |
| NASCAR TRACK PACK | 39,90 |
| NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG | 89,90 |
| NBA LIVE 96 DT. ANL. | 85,90 |
| NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH | 99,90 |
| NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB. | 99,90 |
| **NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG** | **29,90** |
| NIGEL MANSEL RACING DT. ANL. | 12,90 |
| NOCTROPOLIS KOMPL. DT. | 39,90 |
| **NORMALITY INC. KOMPL. DT. *** | **75,90** |
| NORTH & SOUTH | 19,90 |
| OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH * | 79,90 |
| OLDTIMER INCL. MAUSMATTE KOMPL.DT. | 24,90 |
| ORGANIC ART – SCREENSAVER – KOMPL. DT. | 59,90 |
| PANZERGENERAL DT. HANDB. | 29,90 |
| PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG | 69,90 |
| PATRIZIER KOMPL. DT. | 39,90 |
| PC GAMES CHEAT | 29,90 |
| PERFECT GENERAL II | 39,90 |
| **PERFECT GENERAL II MAP EDITOR & SCENARIO** | **49,90** |
| PERFECT PINBALL DT. ANL. | 24,90 |
| PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH | 89,90 |
| PGA TOUR GOLF 96 DATA DISK DT. ANL. | 39,90 |
| **PGA 486 CLASSICS DT. ANLEITUNG** | **29,90** |
| PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH | 85,90 |
| PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT. | 49,90 |

## CD-ROM-GAMES

| | |
|---|---|
| PINBALL ILLUSIONS DT. ANL. | 65,90 |
| PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT. | 79,90 |
| PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG | 69,90 |
| PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG | 39,90 |
| PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT. | 79,90 |
| PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH * | 85,90 |
| POLE POSITION F1 KOMPL. DT. | 89,90 |
| POLICE QUEST COLLECTION | 79,90 |
| POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL. | 79,90 |
| POOL CHAMPION | 69,90 |
| POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL. | 29,90 |
| POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (VIRGIN) | 29,90 |
| POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT. | 19,90 |
| PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG | 39,90 |
| PRINCE OF PERSIA COLLECTION | 54,90 |
| **PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH** | **45,90** |
| PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG | 29,90 |
| 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 |
| RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL. | 29,90 |
| **REALMS OF CHAOS DT. ANLEITUNG** | **49,90** |
| REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL | 39,90 |
| REBEL ASSAULT ENGL. VERSION | 29,90 |
| **REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.** | **85,90** |
| RED GHOST KOMPL. DT. | 89,90 |
| RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR – | 24,90 |
| RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– * | 65,90 |
| RIDDLE OF MASTER LU KOMPL DEUTSCH | 79,90 |
| **RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95** | **9,90** |
| RIDGE RACER DT. ANLEITUNG | 54,90 |
| RIPPER KOMPL. DT. * | 79,90 |
| **RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL.** | **69,90** |
| 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 |
| **RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT. *** | **45,90** |
| 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 |
| **SCHATTEN ÜBER RIVA KOMPL. DT. *** | **75,90** |
| SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH * | 79,90 |
| SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT. | 29,90 |
| **SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE** | **24,90** |
| SENSIBLE GOLF DT. ANL. | 59,90 |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. | 69,90 |
| SHADOWCASTER KOMPL.DT. | 29,90 |
| SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH | 29,90 |
| SHANNARA KOMPL. DEUTSCH ] | 89,90 |
| **SHANNARA ENGL. VERSION** | **59,90** |
| SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG | 79,90 |
| 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 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 |
| SKUNNY DT. ANLEITUNG | 59,90 |
| **SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG** | **29,90** |
| SOCCER KID DT. ANLEITUNG | 19,90 |
| SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG | 69,90 |
| SPACE HULK CLASSICS | 29,90 |
| **SPACE MARINES KOMPL. DT.** | **24,90** |
| SPACE QUEST 5 KOMPL. DEUTSCH | 29,90 |
| SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH | 39,90 |
| SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES | 29,90 |
| **SPEED HASTE DT. ANLEITUNG *** | **59,90** |
| **SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.** | **39,90** |
| 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.** | **49,90** |
| STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED | 69,90 |
| STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL) | 29,90 |
| STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. | 69,90 |
| 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 |
| **STRIKER 96 KOMPL. DEUTSCH *** | **75,90** |
| SU-27 FLANKER | 49,90 |
| SUPER TETRIS PLUS 50 GAMES | 29,90 |
| **SUPER STAR WARS KOMPL. DEUTSCH *** | **65,90** |
| **SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.** | **29,90** |
| SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL. | 29,90 |
| SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT. | 35,90 |
| TASK FORCE 1942 DT.ANL. | 19,90 |
| TEAMCHEF KOMPL. DT. | 85,90 |
| **TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT.** | **29,90** |
| TEMPEST 2000 DT. ANL. | 59,90 |
| TEK-WAR DT. ANL. | 59,90 |
| TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – | 49,90 |
| TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH | 75,90 |
| **TERMINATOR FUTURESHOCK ENGL. VERSION** | **69,90** |
| **TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.** | **24,90** |
| **TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.** | **79,90** |
| T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT. | 79,90 |
| **THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.** | **79,90** |
| THE HIVE WIN/95 | 65,90 |
| THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE | 29,90 |
| **THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH** | **29,90** |

## CD-ROM-GAMES

| | |
|---|---|
| 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.** | **39,90** |
| TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT. | 85,90 |
| T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D. | 29,90 |
| T-MEK KOMPL. DT. | 69,90 |
| **TOP GUN „FIRE AT WILL“ ENGL. VERSION** | **79,90** |
| TORINS PASSAGE KOMPL. DT. | 79,90 |
| TOTAL DISTORTION KOMPL. DT. | 69,90 |
| TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL | 89,90 |
| **TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.** | **29,90** |
| TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D. | 65,90 |
| TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG | 65,90 |
| UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL. | 85,90 |
| **U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH** | **19,90** |
| ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG | 29,90 |
| ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC) | 29,90 |
| **ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.** | **79,90** |
| 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 |
| U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT. | 29,90 |
| 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 |
| **WARRIORS DT. ANLEITUNG** | **24,90** |
| 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.** | **19,90** |
| WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC. | DM 5,99 |
| **WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT.** | **19,90** |
| 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** | **29,90** |
| **WITCHAVEN DT. ANLEITUNG** | **49,90** |
| WORMS KOMPL. DEUTSCH | 65,90 |
| WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95) | 69,90 |
| 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 |
| ZORK: NEMESIS * | 85,90 |

## CD-ROM-MULTIMEDIA

| | |
|---|---|
| **60 JAHRE VW-KÄFER – GESCHICHTE IN BILD + TON** | **39,90** |
| ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95) * | 99,90 |
| BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT. | 89,90 |
| BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV- | 39,90 |
| **CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–** | **59,90** |
| 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 |
| 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 |
| LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT. | 95,90 |
| 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 |
| PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD) | 29,90 |
| PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD) | 29,90 |
| PEGASUS WINDOWS 95 | 29,90 |
| QUEST FOR FAME (AEROSMITH) | 89,90 |
| VISTA PRO WINDOWS KOMPL.DT. | 109,90 |
| VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES – | 49,90 |

## PC-Soundkarten/Zubehör

| | |
|---|---|
| FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER – | 129,90 |
| FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER – | 249,90 |
| **FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –** | **199,90** |
| **GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96** | **129,90** |
| **GRAVIS GRIP PADS (2 STCK)** | **59,90** |
| GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ | 39,90 |
| MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY | 129,90 |
| PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER – | 219,90 |
| PHONEBLASTER V.34 DT. HANDBUCH | 569,90 |
| RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER – | 219,90 |
| SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH | 269,90 |
| SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH | 399,90 |
| THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR. | 89,90 |
| TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER – | 239,90 |
| WEAPON CONTROL WCS MARK II | 199,90 |
| XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER – | 65,90 |
| ACM GAME CARD – THRUSTMASTER – | 54,90 |
| LOGITEC WINGMAN EXTREM | 99,90 |
| ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB. | 169,00 |
| ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS | 69,90 |
| FIREBIRD (GRAVIS) | 119,90 |
| GRAVIS GAME PAD | 39,90 |
| GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO | 54,90 |
| GRAVIS „THUNDERBIRD“ | 89,90 |
| JOYSTICK SUNCOM FX 3000 | 119,90 |
| PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS) | 169,90 |
| PRO PEDALS/CH PRODUCTS | 169,90 |
| SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN | 39,90 |
| VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL. | 159,90 |
| WING COMMANDER IV MAUSMATTEN DIV. MOTIVE je | 9,90 |
| YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB. | 239,90 |
| YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB. | 259,90 |
| YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB. | 199,90 |

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

# JOKER SHOP

# NEU FÜR TC-SPIELER!



**Nr. 777777**
**JOKER-BOX:** Trading Cards sind eine feine Sache, nur wohin mit all den vielen Sammelkarten? Natürlich in die brandneue Joker-Box – das Teil sieht stark aus, ist stabil und faßt Karten ohne Ende!
Für magische DM 11,80

JETZT AUCH JAHRGANG 95



**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. 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. 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



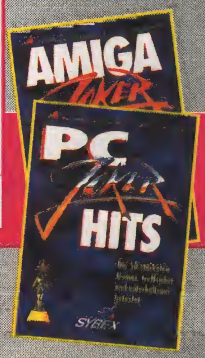


**Nr. 60001**
**GHOST-MÜTZE:** Selbst wer im Kopf nur wenig Geist hat, kann jetzt einen auf dem Kopf haben: Das exklusive, sommer- und wintertaugliche Käppi mit unserem exklusiven, sommer- und wintertauglichen Ghost ist da!
In Rot oder Weiß für gespenstisch günstige DM 6,50 pro Kopfschmuck

**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. 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. 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. 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




HERABGESETZT!!




**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. 300000 PC Joker**
**Nr. 310000 PC Joker-Total**
**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 BEGLEIT-CD: Für all diejenigen, die den Multimedia Joker ohne CD gekauft haben und doch nicht auf das gute Stück verzichten wollen, da es auch für Amigas mit CD-ROM viel zu bieten hat.**
**Für unverzichtbare 12,– DM pro CD**

**AKTIONSPREISE:**
**30,– DM für 3 CDs**
**40,– DM für 5 CDs**

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 ☐5/96 |
| 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 ☐4/96 |
| Nr. 300001 | Sammler-Angebot | ☐PC 93 & Sammelo. ☐PC 94 & Sammelo. ☐PC 95 & Sammelo. |
| Nr. 310000 | PC Joker Total | ☐1/96 ☐2/96 ☐3/96 ☐4/96 ☐6/96 |
| Nr. 390000 | PC Joker Total-CD | ☐1/96 ☐2/96 ☐3/96 ☐4/96 ☐6/96 |
| 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. 777777 | Joker TC-Box | ☐Stück |
| Nr. 800001 | Joker-CD | ☐Stück |
| Nr. 900006 | Diksticker | ☐Bogen á 8 Stück |
| Nr. 900007 | Joker-Telefonkarten | ☐Stück |
| Nr. 900008 | Sammelordner | ☐Stück |
| Nr. 910000 | Joker Hit Collection | ☐Nr.1 (Die Höhlenwelt) ☐Nr.2 (Der Schatz im Sielbersee) |

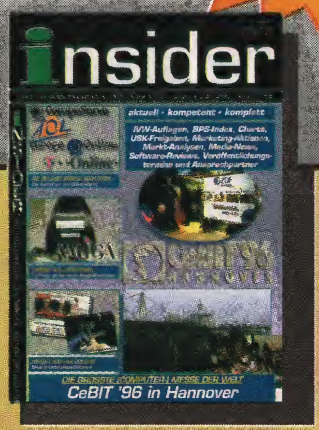
Einfach einsenden an: **JOKER VERLAG · JOKER SHOP · BRETONISCHER RING 2 · 85630 GRASBRUNN**

**Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !**

# insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

**HALBJAHRESABO**
**für nur**
**30,– DM**




**Gegen Gewerbenachweis gratis!**

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.
Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel.04221/93 45-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

**Joker Verlag**
**Bretonischer Ring 2**
**85630 Grasbrunn**

## insider ABO-COUPON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,– DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,– DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

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

Name / Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift

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

Datum / 2. Unterschrift


# IMPRESSUM


**Herausgeber**
Michael Labiner
(verantw.)

**Chefredaktion**
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

**Textchef**
Oskar Dzierzynski (od)

**Leitende Bildredaktion**
Manfred Duy

**Redaktion**
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt(ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

**Freie Mitarbeit**
Carsten Borgmeier

**Redaktionsassistenz**
Dorothea v. Pronay

**Joker Shop**
Petra Laubenberger

**Abo-Verwaltung**
Petra Laubenberger

**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.

**Layout**
Prolit Studio GmbH

**Illustration**
Werner Regnet

**Fotografie**
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

**Comic**
Werner Regnet

**Titel**
Pulse/
Acclaim/
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



**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 Mainboard 486 mit DX-2-66 Prozessor und 256 KB Cache und 1 MB Grafikkarte u. E-IDE Controllerkarte (bis Pio Mode 4) für DM 250,-. Tel.: 07362/3371 ab 17 Uhr (Peter)

Achtung, Achtung! Verkaufe brandneue Levels für Command & Conquer, nie im Handel erhältlich. Verkaufe zum absoluten Sonderpreis von DM 2,-. Nach Tobi fragen. Fax: 07802/50364, Tel.: 07802/981946

## Biete Software

CD-ROM: Star Trek TNG + Lösung 60 DM, Last Dynasty + Cappy, Falcon 3.0 Gold je 50 DM, Cyberia + Lösung, Dark Forces, Inferno, Terror from the Deep je 40 DM. Tel.: 02865/1845

PC-Spiele und andere Software abzugeben. Liste bei: Himmler Andy, Lindenbauerg. 5/2/1/6, A-1110 Wien

Verkaufe CD: Ascendancy 30,-, Descent, Magic Carpet, Sam & Max, Terminal Velocity, Dungeon Master 2 je 25,-, Rebel Assault 10,-. Tel.: 06131/71572 (Roland)

Shareware-Diskette für PC mit Rechentrainer, Games und verschiedenen Grafiken (Grafitti) für 5,- DM. Schreibt an: Boris Krünitz, Ostlandring 3, 23858 Reinfeld. Es lohnt sich!

Verkaufe Stonekeep CD + Frankenstein Demo für 63,- DM, Tempation CD dt. (vier Spiele) z.B. Lands of Lore, Indy Car für 40 DM, Novastorm CD dt. für 40,- DM. Tel.: 03414614352

Verkaufe Civnet CD 40 DM, Soundwave 32 150 DM. Tausche Warcraft 2 gegen The Dig. 02433/85282

- Verkaufe - verkaufe - Software für Amiga & PC! - Kopierstationen für SNES - Tel.: 0172/5276591

Ev. Tausch CD L.B. Adv. Nascar, Pirates g. Ace Collection à 35,-. Legend of Kyrandia, J. Tennis Open 25,-, Disk Larry 5, J.W. Snooker, F 15 Strike Eagle, Die Siedler à 25,-, Silent Service, History Line 15,-. Tel.: 0450375423

D. of Serpents, Lost in LA, B. Bugs je 10 DM. CD: Rebel Assault, 7. Guest, Hurra Deutschland, Anstoß + WC, Cyberrace je 10 DM, Zebok, Dreamweb, Little Big Adventure je 20 DM, The 11th Hour 50 DM. Alle Spiele in Deutsch. Tel.: 035842/27375

Tausche FX-Fighter (leider ohne Sound) + Gravis Gamepad gegen Crusader oder Warcraft 2 oder Mechwarrior II oder 85 DM. Tel.: 04471/5600 ab 18.30.

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Verkaufe CD: Capitalism, Pole Position, Stronghold, Conquer Ad 1086 für je 45,- DM. Tel.: 0531/67661, nur am Wochenende.

Shareware-Diskette für PC mit Rechentrainer, Games und verschiedenen Grafiken (Grafitti) für 5,- DM. Schreibt an: Boris Krünitz, Ostlandring 3, 23858 Reinfeld. Es lohnt sich!

Verkaufe PC-Originale: Das Schwarze Auge 2, Battle Isle 3, Ascendancy, X-Com Terror from the Deep, System Shock, Syndicate, Monkey Island 2, Colonization, Comanche, Ultima Underworld 2, X-Wing, Tornado, Day of the Tentacle, Sam and Max, Darksun 2, Might and Magic 4, Ultima 7, Strike Commander, Elite 3 First Encounter, Command and Conquer etc. Liste gegen 2,- DM RP. Ole Brandenburg, Heerstr. 83 b, 14055 Berlin, Tel.: 030/3041503

- Verkaufe - Verkaufe - Software für Amiga & PC! - Kopierstationen für SNES - Tel.: 0172/5276591

Verk. CD-ROM: Kings Quest 7 /Dt.) 40 DM, Simon the Sorcerer 2 (Dt.) 40 DM, Disk 3.5: Ultima 8 (Dt.) 35 DM. Suche: Pole Position, Warcraft 2, Vollgas, Discworld, Formula 1 GP 2, Star Trek N.G. Alle in deutsch auf CD-ROM. Tel.: 05608/2624

Verkaufe PC-Spiele: Bleifuß 40, Biing (3,5) 35 DM, Flight Unlimited 50 DM, Chewy 50 DM, Torins Passage 55 DM u. Psycho Pinball 40 DM. Kathrin Martinek, Kirchwiesstr. 41, 66851 Bann. Tel.: 06371/12391 (König)

CD: Pinball Dreams, CD-Speed je 30 DM. Disk: Theme Park, Sim Life, Bundesliga Manager Hattrick, Software Manager, World of Business je 25 DM + 10 DM NN-Gebühr. Tel.: 03571/406088

Verkaufe Rebel Assault 2 59 DM, Vollgas 49 DM, Magic Carpet 45 DM. Tel.: 03381/661769

CD-ROM: Bermuda Syndrome 40 DM, Battle Bugs 30 DM, Crusader 40 DM, Aliens 50 DM. Alles komplett deutsch. Tel.: 05175/7606 ab 18.00, Susanne

Erben der Erde 50 DM, Slipstream 5000 50 DM, NHL Hockey 40 DM, Populous II 30 DM, Ectratica Diskette 50 DM. Tel.: 02434/928192

Verkaufe für PC auf CD: Commmand and Conquer 50,- DM, Jagged Alliance 50,- DM, Crusader 50,- DM, Magic Carpet 45,- DM, Bitmap Compilation 40,- DM, Panzer General 30,- DM, Hell 25,- DM. Tel.: 06241/74726

Alone in the Dark 3, Day of the Tentacle, beides CD für je 50 DM, Simon the Sorcerer (CD) für 20 DM. Michael Jordan in Flight (Diks) für 30 DM, Creature Shock (CD) für 60 DM. Jakob Toelcke, Max-Brauer-Allee 2, 22765 Hamburg

CD-ROM: Aliens, Skaphander, X-Wing je 50,-, Theme Park, Bureau 13 je 20,-, Tekwar, Hi-Octane, Magic Carpet Plus, Bloodwings je 40,-. Tel./Fax: 02333/80720

PC-Originale: Heimdall 1+2 DM 30,-, Rise of the Robots, Return of Medusa, Littil Divil jew. DM 20,-, Might & Magic 4 DM 10,-,

Soundkarte 16 Bit DM 80,-, SB Pro kompatibel. Tel.: 06104/66233, öfter probieren

PC-Originale CD: A IV Networks 40,-, Indy Car Racing 20,-, Disk: Special Forces 20,-, Disk: Chronik des 20. Jahrhunderts 115,-, CD: Englisch-Vokabel-Trainer mit Sprachausgabe 20,-. Tel.: 0214/75884

Biete Burntime 10,- DM, Mad TV 20,- DM. Suche Warcraft I für höchstens 40,- DM. Harry Stiehl, Carl-Becker-Str. 17, 40764 Langenfeld

Verkaufe Originale: The Dig (engl.), Dungeon Master 2, Prisoner of Ice + Lösung je 35,-, Betrayal at Krondor, Day of the Tentacle, Temptation, Rebel Assault I je 20,-. 02351/380106 ab 19.00 Uhr

Verkaufe Lands of Lore, Battle Isle 2, Outpost, Doppelspaß, Taskforce, TFX, Battle Bugs, Populous + Powermonger, 1869, Oldtimer usw. Alle Spiele auf CD. Preise am Telefon. Tel.: 0172/6610598

Verkaufe CD-ROMs: Star Trek TNG 60 DM, Pro Pinball 40 DM, Space Quest 6 50 DM, The Daedalus Encounter 50 DM, Xenobots 3.5" 20 DM. Tel.: 05641/3639

Verkaufe Monkey Island I CD 20,-, Eishockey Manager 20,-, Pinball Fantasies 30,-, Die Siedler CD 30,-, Kings Quest 6 CD 30,-, Indy 4 25,-, Historyline 20,-, PC Auto 30,-. Tel.: 04361/1238

Verkaufe CD-ROM: GPM 50,-, TFX 25,-, Privateer 20,-, Tornado 20,-, Kyrandia 15,-, Strike Commander 25,-, Rasant 35,-, Zeppelin 25,-, über 50 Games, Liste anfordern: Bernardinello, Wulfringserberg 73 a, 58640 Iserlohn, Tel/Fax: 02371/460680

Verk. WC 3(50), NHL 96 (50), FIFA 96 (50), The Dig (40), Bleifuß (35), Aces of the Deep (50), Simon the Sorcerer 2 (35). Tel.: 089/5808601 ab 16.30 Uhr

CD-ROMs: Crusader, Cybermage, Stonekeep, TFX 2000, Combat Classics 3, Fury 3, The Need for Speed, Swotl, SSN-21, Seawolf. Suche Gabriel Knight II, Simon. Tel./Fax: 09922/60224 ab 18 Uhr

Verk. C und C Zusatz + Fury 3 zusammen 60,-, Heroes of Might and Magic 40,-, Panzer General 2 f. 40,-, Ascendancy 35,-, Ultima 7 + Dawn Patrol zusammen f. 40,-. Kein Tausch. Preis ohne Versandkosten. 09461/1293

Fantsay-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Biete: CD Al Unser Jr., Woodruff, Battle Isle 2 + Scenery CD Das Erbe des Titan; Disks: Brainblaster, Monkey Island, Larry 6, CD: Verkaufspreise zwischen 10 und 50 DM. Lucas Lieberherr, Hauptstr. 558 A, CH-4313 Möhlin AG

## Suche Software

Suche U-Boot- oder Schiffsimulation für PC, nur CD-ROM, 8 RAM. Bitte Liste oder Brief an David Mottl/Kempf, Ebertstr. 162, 26382 Wilhelmshaven

Suche folgende Original-Spiele für PC: Conquest of Camelot, Police Quest 1 (alte Version), King`s Quest 1 (alte Version). Zahle gut! Tel.: 06164/54424

Suche für PC folgende CD-ROMs: NHL 96, The Dig, NBA 96, Need for Speed, Civilization 2, Formula One GP 2, Manic Karts, B13, Mechwarrior 2, Vollgas sowie netzwerkfähige Spiele. Ruft an unter der Nummer 06405/1666

Suche dringend das PC-Spiel (e): Airbus SA 320 Europa Edition oder Airbus A 320 USA Edition oder am besten beide. Zahle gut! C. Buecher, Tel.: 06386/5120 oder Fax: 06386/7801

Suche dringend Ports of Call und Bundesliga Manager Professional. Zahle gut. Markus Imkamp, Händelstr. 2 c, 04571 Rötha

## Tausche

Habe: Phantasmagoria, Fade to Black, TFX: Eurofighter 2000. Suche: Warcraft 2, Bleifuß, Need for Speed, Gabriel Knight 2! Tausche auch Command & Conquer deutsche Version gegen englische Version! Tel.: 06249/8834

Tausche: Day of the Tentacle, Tornado, Eishockey Manager, Rise of the Robots oder Simon the Sorcerer 2 gegen Command & Cquer oder Warcraft 2 (alles CD und Original). Tel.: 03334/494 täglich ab 20 Uhr

Suche US Navy Fighter Gold, Apache Longbow, Thunderhawk 2 u.ä. Biete zum Tausch drei Originale aus meiner Sammlung pro Spiel! Verkaufe Power Play, PC Joker, ASM, PC Games ab 1989. Liste ab 16.00 Tel.: 02822/52415

## Kontakte

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitglieder. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

PC-Club sucht bundesweit Interessenten. Bei uns gibt es keine Altersgrenze, und auch Anfänger sind bei uns willkommen. Also sofort Info anfordern. Bitte 5 DM Rückporto. P. Kirsten, PSF 100219, 16748 Henningsdorf

Der War Craft 2 Club sucht Mitglieder. Jeden Monat gibt es eine Clubzeitschrift und ein selbst erstelltes Scenario. Mehr Infos im Antwortbrief. Dennis Rottler, Hansjakobstr. 28, 78658 Zimmern

Fantsy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge KOSTENLOS und UNTERBINDLICH zum Testen! Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Wir suchen für professionelle Spiele Programmierer, Grafiker, Musiker und Storywriter. Demos an XANTI, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück oder Mailbox 0541/17664

## Verschiedenes

Verkaufe alte AJ-Ausgaben (teilweise noch mit Poster) 4/90 - 12/92 für DM 4,— pro Ausgabe. Anfragen an 0511/464816

Verkaufe über 50 Lösungen und ca. 700 Cheats! Für PC, Super Nintendo, Mega Drive, Sega Saturn usw. Sonderangebote für PC: Command & Conquer 3,-, Chewy ESC From F5: 3,-, Torins Passage: 3,-. Preisliste gegen 1 DM Porto bei: Dennis Nelke, Wittenerstr.

328, 44577 Castrop Rauxel

SUPER! Neue PCs und diverses Zubehör - alles, was Sie wollen - zu unglaublich niedrigen Preisen. Sie sparen ca. 80%. Infos gegen DM 10,- bei Oliver Mergarten, Attilastr. 87 G, 12247 Berlin erhältlich.

Stop! Wolltest Du schon immer mal Manager eines Fußballvereins der Bundesliga oder ein Ritter im Mittelalter sein? Infos bei: F + F Postspiele Baeumler, Ringstr. 9, 85250 Unterzeitlbach

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen. Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Lösungen: Kyrandia 1-3, Gobliins 1-3, Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Darkseed, Simon the Sorcerer 1+2, Ultima 7, Kings Quest 7, Zak McKracken, Little Big Adventure je 5,- DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln

Verkaufe Komplettlösungen zu vielen alten und neuen Rollenspielen und Adventures. Liste gratis bei Patrik Badent, Goethe 2, 88281 Schlier oder Tel.: 07529/6518 ab 18 Uhr

Verkaufe PC Joker, fast komplett, und Spiele. Liste gegen DM 2 Rückporto. Erwarte auch Ihre Angebotslisten. Jürgen Meyer, Am Gründl 3, 91093 Hessdorf

Verkaufe sämtliche PC Joker-Ausgaben seit 6/91. Angebote ab 18 Uhr an Tel.: 05482/97127

Fantasy-Post-Rollenspiel QUEST sucht noch weitere Mitspieler. Spielanleitung und insgesamt zwei Freizüge KOSTENLOS und UNVERBINDLICH zum Testen. Nur anfordern! Bei B. Kragert, Wagnerstr. 6, 47239 Duisburg

Verkaufe über 500 Lösungen. Sonderangebote je 6 DM: Monkey 1 u. 2, Indy 3 u. 4, Maniac Mansion 1 u. 2, Hook (nur Vorauskasse) von Mo. bis Fr. ab 9 bis 19 Uhr: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459


# Brandes

**Postfach 3044 31262 Lehrte**
**Tel. 05175-95201**
**Fax 05175-95203**
**T-Online: Brandes#**

| | |
|---|---|
| 11th Hour | 86,25 |
| 5 th Musketeer | 65,55 |
| Albion | 77,05 |
| Batmann Forever | 77,05 |
| Biing! | 63,25 |
| Chronomaster | 67,85 |
| Command & Conquer | 77,05 |
| C & C Mission Disk | 27,60 |
| Congo | 79,35 |
| Conquerer A.D 1086 | 74,75 |
| Cyberia 2 | 72,45 |
| Daggerfall | 77,05 |
| Descent 2 | 83,95 |
| Die Fugger 2 | 71,30 |
| Die Siedler 2 | 82,80 |
| Discworld | 72,45 |
| F1 Grand Prix 2 | 90,85 |
| Gabriel Night 2 | 79,00 |
| Hugo 3 | 63,25 |
| Imperium Romanum | 82,80 |
| MAG !! | 67,85 |
| Millenia | 66,70 |
| NBA Live 96 | 72,45 |
| Pinball Wizard 2000 | 67,85 |
| Pole Position | 80,50 |
| Rayman | 69,00 |
| Rigde Racer | 55,00 |
| Rise 2 - Resurrection | 79,35 |
| Shannara | 71,30 |
| Shell Shock | 71,30 |
| Silent Hunter | 77,05 |
| Star Trek: Deep Space Nine | 79,35 |
| Teamchef | 82,80 |
| Terminator-Futre Shock | 73,60 |
| Terra Nova | 73,60 |
| The Dig ! | 79,35 |
| This means War | 81,65 |
| TopGun- Fire at will | 93,15 |
| Warcraft 2 | 79,35 |
| Wing Commander 4 | 94,30 |
| Z | 69,00 |

und noch vieles mehr !
Gesamtpreisliste anfordern !
Versandkosten:
Vorkasse 6,- Nachnahme 8,50
ab 150,- versandkostenfrei
Händleranfragen erwünscht! !




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 ☐ Suche Hardware
☐ Biete Software ☐ Suche Software
☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

# DEN NEUEN JOKER GIBT'S AB 21. JUNI

Zur zweiten und letzten Doppelausgabe des Jahres verdoppeln wir nochmals unsere Anstrengungen! In der Heftfolge für Juli/August erwarten Euch z.B. ein **EXKLUSIV-INTERVIEW MIT SIERRA-CHEFIN ROBERTA WILLIAMS** (die Power-Frau der Branche), ein Blick auf **DIE COOLSTEN MUSIK-SITES IM INTERNET** sowie ein Blick zurück ohne Zorn – auf **DAS GROSSE ROLLENSPIEL-SPECIAL**. Keine Frage, daß sich dazu wieder interessante Previews, gewinnträchtige Wettbewerbe, geprüfte Lösungshilfen, ausgefeilte Hintergrundberichte und natürlich massenhaft Tests aktueller Software gesellen werden. Nicht zu vergessen die gewohnt rrrandvolle Begleit-CD zum **PC JOKER TOTAL**. Also vergeßt Ihr nicht, ab 21. Juni am Kiosk oder noch heute auf der Abo-Seite (wo beschleunigte Heftlieferung, ein dicker Preisnachlaß und eine Super-Prämie auf Stammkunden warten) vorbeizuschauen!

## HIGHLIGHTS DER KOMMENDEN AUSGABE

**AH-64D LONGBOW (Flugsimulation)**

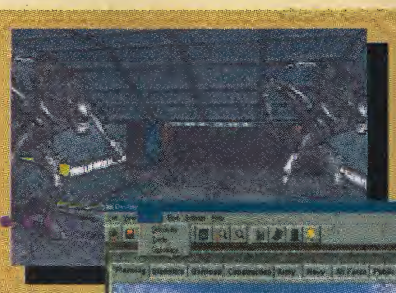
**ALIEN TRILOGY (Action)**
**CHAOS OVERLORDS (Strategie)**
**CREATION (Simulation)**

**DESTINY (Strategie)**
**DEUS EX MACHINA (Adventure)**

**DSA III: SCHATTEN ÜBER RIVA (Rollenspiel)**
**MAGIC – THE GATHERING (TC-Versoftung)**
**MEGARACE II (Sport)**
**NORMALITY (Adventure)**

**PAX IMPERIA II (Strategie)**
**SHELLSHOCK (Panzersimulation)**
**SPYCRAFT (Adventure)**
**THEME HOSPITAL (Simulation)**

**Z (Strategie)**

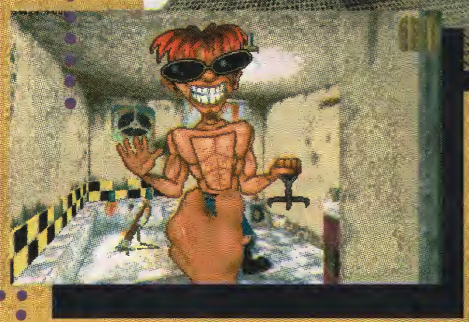




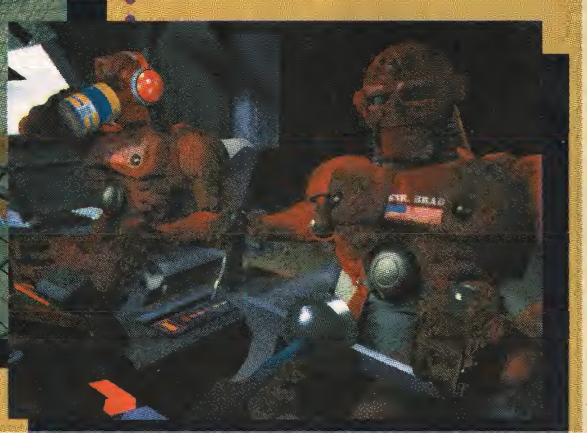










## INSERENTENVERZEICHNIS

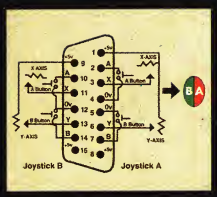

| | |
|---|---|
| AB Union | 116 |
| Acclaim | 1,53,55 |
| Brandes | 113 |
| Call + Play | 65 |
| Compu soft | 101 |
| Games 4 Europe | 31 |
| Infogrames | 25 |
| Jet Stream | 81 |
| Joker Verlag | 29, 35, 45, 50, 64, 68, 87,95,110 |
| Kuhn | 101 |
| Magellan | 17 |
| Maguntia Soft | 61 |
| Media Point | 96,97 |
| MicroProse | 9,21 |
| Multimedia Soft | 63 |
| PC Store | 81 |
| Philip Morris | 115 |
| Quicksoft | 27 |
| S.A.D. Software | 91 |
| Sierra | 13 |
| SSV | 29 |
| Topware | 2 |
| Wial | 107 |
| Poster | Acclaim |
| Poster | Microforum |



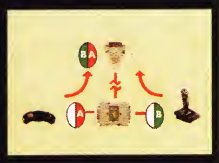

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

# AlfaTwin

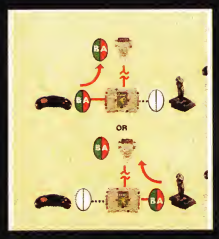
**The auto-switch & two-player switch for IBM PC joysticks**



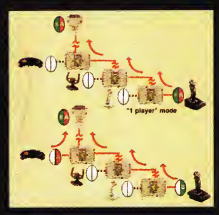

Ein vollkompatibler Gameport unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Seitenruder, Schubkontrolle oder Coolie Cab werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.



„Zwei-Spieler-Modus" - „Gemeinsam spielen an einem Gameport". Beide Joysticks können gleichzeitig im „Zwei-Spieler-Modus" betrieben werden, wenn es das Spiel erlaubt.



„Ein-Spieler-Modus" – „Automatischer Joystick-Umschalter". Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung.



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen. Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer *Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß Ihr Gameport alle Zusatzfunktionen des Joysticks unterstützen.

**BEST BUY**

★★★★☆

„Best Buy" award in U.K. „CD ROM Today" magazine June Issue 1995




**Geschütztes Gebrauchsmuster**

Pressestimmen:

Deutschland
„Durch die einfache „Plug and Play"-Installation und den günstigen Preis von DM 39.– empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler."
PowerPlay 9/95

Japan
„Um den PC zu einer populären Spielehardware zu machen, ist es unentbehrlich, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, mit Pad gegen Tastatur zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin."
DOS/V 3/96

England
„AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar"
CD ROM today 6/95

Händleradressen

Soft & Sound Software GmbH
Oldenburger Str. 44
10551 Berlin
030/39731363

Mecomp Handelsges. mbH
Wandsbeker Marktstr. 164
22041 Hamburg
040/689109-90

Cross Computer System GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
0231/53311355

Viewcom
Dr.Wilhelm-Roelen Str. 386
47179 Duisburg
0203/485485

Software Corner Kuhn GmbH
Goerdeler Str. 38
52066 Aachen
0241/533131

Radio Weiss Complay
Hauptstr. 91
50226 Frechen

Radio Weiss Complay
Hohenzollern[illegible]29
50672 Köln
0221/25245

Radio Weiss Complay
Severinstr. 192
50676 Köln

Radio Weiss Complay
Wiesdorfer Platz 4
51373 Leverkusen

Strixner & Holzinger
Elektronik Computer
Vertrieb GmbH
Schillerstr. 23
80336 München
089/549008-0

PC Fun Computerspiele
Vertrieb GmbH
Schillerstr. 22
80336 München
089/591269

## Weitere Alfa Data Produkte


Alfa Crystal (Trackball)


AlfaCommander Pro


AlfaPilot Plus


AlfaThunder


AlfaJoy

ALFA DATA Deutschland

**AB Union GmbH**

AB Union GmbH * Lise-Meitner-Str.1 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Head Office: 3F,No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330