PC Joker total
ENTERTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER
B14135
SEPTEMBER
9'96
DM 14,80
öS 118,–
sfr 14,80

30 TESTS * PRIVIEWS * SPECIALS

Z * Afterlive * Time Commando
Synnergist * Phantasmagoria II
Schleichfahrt * Toonstruck

3D-Grafikkarten –
was kann die neue Generation

Marktübersicht: Edutainment



TIPS · TRICKS · CHEATS · LÖSUNGEN
BAD MOJO · URBAN RUNNER
ELISABETH I. · OFFENSIVE
KARTEN ZU SIEDLER II
u.v.a.

Stell Dich den Herausforderungen!

Phantastische Welten erwarten Dich!



Teil II der Nordland-Trilogie. Tödliche Gefahr für Lowangen! Die Bedrohung durch die Orks schien schon gebannt, doch nun droht erneut Unheil für Aventuriens Norden. Die Schwarzpelze brechen in die fruchtbare Svelltebene ein und niemand kann ihren Heerwurm aufhalten. Die letzten Verteidungsreihen sind überrannt...! Wenn keine Einigung erzielt wird, und sei es mit Hilfe der Götter, fällt das Land unter die Knechtschaft der finsteren Horden...!

29,95 DM

Unverbindliche Preisempfehlung pro CD-ROM



Du bist Mircho, Herrscher von Methien und kehrst nach jahrelangen, erfolgreichen Reisen als mächtiger Kämpfer, zusammen mit einer handvoll Männern in Deine Heimat zurück. Das Orakel hat Dir die Macht verliehen, von der Du schon immer geträumt hast. Du mußt entsetzt feststellen, daß sich das Land verändert hat. Deine Heimat wurde überfallen - Du siehst Dein Dorf brennen. Die Einwohner sind tot. Blind vor Wut schwörst Du Rache. Eine blutige, erbarmungslose Rache all jenen, die für diese Schandtat verantwortlich sind ...! Deine Strategie entscheidet über das Schicksal von Methien.



Teil I der Nordland-Trilogie. Im äußersten Nordwesten Aventuriens, einer von Fjorden durchzogenen Küstenlandschaft mit dichten Wäldern und steilen Bergketten, liegt Thorwal. Die Stadt droht, von tausenden Orks übernommen zu werden. Es beginnt die Suche nach der Schicksalsklinge, dem legendären Zyklopenschwert. Die einzige Hoffnung, die wilden Horden aufzuhalten. Thorwals Schicksal liegt in Deiner Hand!

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare®

TopWare CD-Service AG • D - 68229 Mannheim • Markircher Str. 25 • Telefon 0621-4805-0 • Telefax 0621-4805-200

artwork: digital publishing

SCHNELLER, HÖHER, WEITER

Keine Ahnung, wie Deutschland bei den Olympischen Spielen in Atlanta abgeschnitten hat – während ich diese Zeilen schreibe, hat das Ereignis dank unserer Produktionszeit ja noch nicht einmal angefangen. Zudem bin ich zugegebenermaßen doch mehr ein Schreibtischsportler. Von den olympischen Tugenden verstehe ich freilich trotzdem oder gerade deshalb eine ganze Menge: Andauernd kommt neue Hardware heraus, mit der man schneller, höher und weiter gelangt. Andauernd gilt, daß dabeisein alles ist. Bloß daß unsereins dafür Gold hergeben muß, anstatt welches zu bekommen…

Wenn sich die Jugend der Welt also vor dem Computer vereint (via Modem und Internet ist das heutzutage ja durchaus wörtlich zu verstehen), dann nicht immer ganz ohne Groll ob der Kosten dieser Disziplin. Beispielsweise tobt auf unseren Leserbriefseiten nun schon seit Monaten ein erbitterter Kampf um Sinn und Nutzen von „Win 95", der mir diesbezüglich symptomatisch erscheint. Klar, nicht jeder kann und will es sich leisten, mit der rasanten Entwicklung des Marktes für elektronisches Entertainment mitzuhalten. Ja, auch mich hat es ganz schön Überwindung gekostet, endlich meinen privaten DX 2/66 einzumotten und durch eine DOSe mit Pentium inside zu ersetzen. Und der galoppierende Preisverfall am Hardwaremarkt ist dabei mehr Ärgernis als Trost: Erstens habe ich für mein digitales Altmetall vor wenigen Jahren ein kleines Vermögen hingeblättert, zweitens ist es heute keine Mark mehr wert, und drittens kostet der neue Rechner trotz Sonderangebot nicht zu knapp – während ich mir viertens heute schon an den Fingern einer Hand ausrechnen kann, wann er wieder veraltet ist.

Doch was wäre die Alternative, frage ich Euch? Richtig, wer sich stets nur rund zwei Jahre alte Hard- und Software zulegt, der kommt billig weg. Bloß, wer will das schon? Keiner, noch nicht einmal die größten „Win 95"-Hasser aus dem Ghostwriter! Ich natürlich schon von Berufs und Berufung wegen erst recht nicht, dazu sind allein die in dieser Ausgabe getesteten Highlights viel zu verlockend. Mit ihnen und dem Rest des Magazins wünsche ich Euch nun viel Vergnügen. Denn wie gesagt: Dabeisein ist alles!

Euer Michael



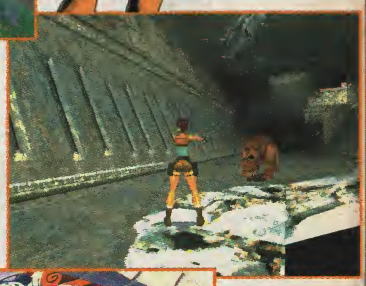
9/96

RUBRIKEN

Editorial 3
Undercover 6
Total Digital 6
Cocktail 7
Hot Spot
Preview: Neues von Psygnosis 8
Preview: Neues von Core Design 10
Titelstory Preview: Toonstruck 12
Titelstory Preview: Phantasmagoria II 13
Titelstory Preview: Schleichfahrt 14
Titelstory Solar Crusade 15
Ghostwriter 24
Preisausschreiben
F1 Manager '96 28
Top Job 30
Joker-Index 42
Special
Rollenspiele am PC 43
Update Service 48
Hardware
Titelstory Neue 3D-Grafikkarten 50
Neue Produkte im Spotlight 52
Besserwisser 53
Besserwisser-Index 64
Zocker-Olymp 64
Smalltalk
Interview mit Criterion 66
Ghost-Comic 69
PD-Perlen 70
Marktübersicht
Titelstory Edutainment 72
Tip Top – Der Top Tip
Quest for Glory Anthology 101
Postspiel
Das Joker-Imperium 102
Stromausfall
Parlainth 104
CityTech 105
Grafik-Competition 106
Joker Shop 108
Impressum 110
Mini-Markt 111
Vorschau 114
Inserenten 114







PREVIEWS: Alle **NEUHEITEN VON PSYGNOSIS & CORE DESIGN**, dazu erste Aus- und Einblicke auf bzw. in das Comic-Adventue **TOONSTRUCK**, die Schauermär **PHANTASMAGORIA II**, die futuristische U-Boot-Sim **SCHLEICHFAHERT** und den Ballerknaller **SOLAR CRUSADE**!
Seiten 8 bis 15





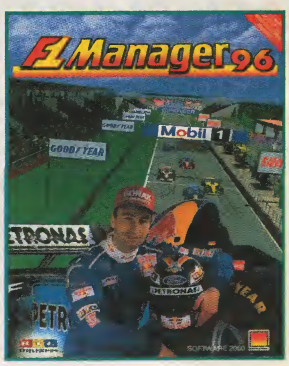


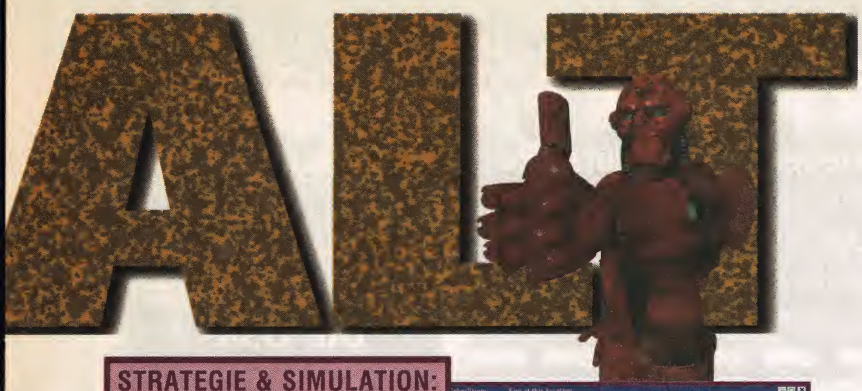




HARDWARE: Wir hatten für Euch **3D-GRAFIKKARTEN DER NEUEN GENERATION** auf dem Prüfstand und **NEUE PRODUKTE IM SPOTLIGHT**. Alles im (Joystick-) Griff, Sound (-Karte) ab und voll im Bilde auf den
Seiten 50/51 und 52

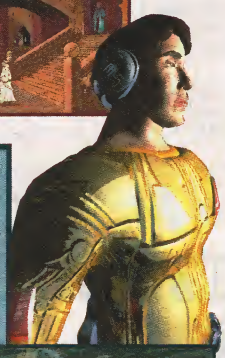
PREISAUSSCHREIBEN: Leser mit Benzin im Blut können bei der **F1 MANAGER '96 COMPETITION** ein Fahrertraining am Nürburgring, die signierte Rennkappe von Hans-Harald Frentzen und jede Menge rasanter Software gewinnen! Start frei auf den
Seiten 28/29





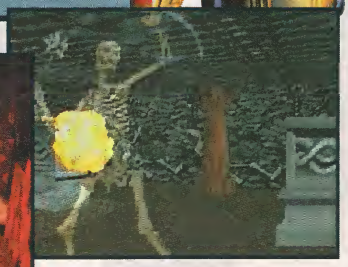
STRATEGIE & SIMULATION: Höllische Finanzverwaltung mit **AFTERLIVE**, königlicher Handel mit **ELISABETH I.**, kriegerische Luftfahrt mit **HIND**, Robo-Schlachten mit **MISSIONFORCE: CYBERSTORM** oder geniales Taktieren mit **Z** – in dieser Ausgabe ist für jeden das richtige dabei!
Seiten 16/17, 20/21, 32/33, 85 und 88





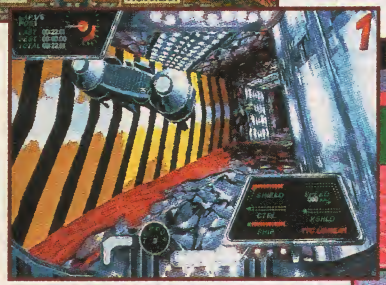
ABENTEUER & ROLLENSPIEL: Wer Action liebt, nimmt am **TIME COMMANDO** teil, in **DEATHKEEP** spielen Helden eine Rolle, und **NORMALITY** ist alles andere als ein normales Adventure – das Abenteuer beginnt mit den
Seiten 36/37, 38 und 78/79







SPORT & SPASS: Die Lachmuskeln können mit **MONTY PYTHON AND THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL** trainiert werden, alle übrigen u.a. beim **BATTLE RACE**, mit den **OLYMPIC GAMES** oder **LINKS LS**. Wir golfen mit den Keulen auf den
Seiten 82, 95 und 97



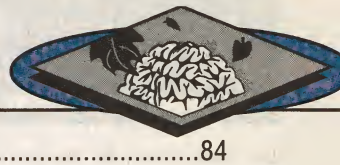


TESTS



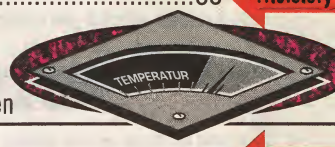
Action Section
Ballern & Geschicklichkeit

Fire Fight 100
Quadrax 100



Brainstorm
Tüfteln & Taktieren

Baku Baku Animal PC 84
Karma 84
MissionForce: CyberStorm 85
Offensive 86
Z ..... 88 Titelstory



Echtzeit
Fliegen, Flippern & Finanzieren

Afterlive ..... 16 Titelstory
Cyber Judas 18
Elisabeth I. ..... 20 Titelstory
Hind 32
Pinball Prelude 32
Shellshock 22



Explorer
Adventures & Rollenspiele

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix 40
DeathKeep 38
Legends ..... 80 Titelstory
Normality ..... 78 Titelstory
Synnergist ..... 39 Titelstory
Time Commando ..... 36 Titelstory



Game Over
Multimedia & Infotainment

Lexikon des internationalen Films 76
Marktübersicht: Edutainment 72



Schweiß & Tränen
Sport & Management

Baseball Pro '96 Season 98
Battle Race ..... 90 Titelstory
Daley Thompson's
Olympischer Zehnkampf 94
Frank Thomas Big Hurt Baseball 98
Greg Norman Ultimate Challenge Golf 96
Links LS 96
Olympic Games 94
Pray for Death 92
Virtua Fighter PC 93



Twilight
Exotisches & Genre-Mixturen

Monty Python and the Quest
for the Holy Grail 82

UNDERCOVER
INTERNA AUS DER REDAKTION

Hier könnten wir Euch alles über das Liebesleben unseres Redaktions-Zerberus Daisy verraten oder Joes schönste Heimatlieder aufzählen – da der Hund aber sterilisiert und unser Chefredakteur als Sänger völlig untalentiert ist, plaudern wir doch lieber die Interna unseres Schwestermagazins aus…

Die Rede ist von der zweiten Ausgabe von **ONLINE KOMPAKT**, dem brandneuen Surfer-Mag aus dem Joker Verlag. Wer frevelhafterweise die erste Nummer verpaßt hat, für den wird's jetzt nämlich höchste Schwebebahn: Die (noch) aktuelle Heftfolge hilft Euch mit professionellen Tips, Zeit und Geld im Netz zu sparen, hat die neuen HTML-Editoren nach dem WYSIWYG-Prinzip zwecks Erstellung einer eigenen Homepage im Test, bringt ein Special über die Vorzüge der neuen Online-Programmiersprache Java, eine riesige Marktübersicht über Literatur für Surfer sowie natürlich 50 Seiten mit den aktuellsten und besten Adressen aus dem Internet, den Online-Diensten und der Mailbox-Szene. Dazu kommen brandheiße News und noch einiges mehr; auch auf unserer unter **http//www.cinetic.de/ok** erreichbaren Homepage. Und das alles liegt bereits seit 26. Juli für nur 5,– DM am Kiosk, während am 30. August schon wieder das nächste Heft ansteht! Kurzum, wer dieses Magazin nicht spitze findet, der hat vermutlich gar kein Modem – und kann sich nun ganz auf die aktuellen Statistiken zu den Tests in diesem Heft konzentrieren.



DIE USK-STATISTIK 9/96

Nicht (bzw. noch nicht) geprüft:	12
Ohne Altersbeschränkung:	6
Geeignet ab 6 Jahren:	1
Geeignet ab 12 Jahren:	5
Geeignet ab 16 Jahren:	6
Geeignet ab 18 Jahren:	0

DIE TESTSTATISTIK 9/96

„Ich geb's auf…" (0% – 10%) 0	„Ich kann's nicht riechen!" (31% – 40%) 2	„Doch, ganz nett" (61% – 70%) 8	„Ein Megahit!" (91% – 100%) 0
„Ist mir schlecht…" (11% – 20%) 0	„Muß das so sein?" (41% – 50%) 1	„Astreine Software" (71% – 80%) 12	Die Hitausbeute 1
„Ich kann's nicht mit ansehen!" (21% – 30%) 1	„Ein Durchschnitts-Langweiler" (51% – 60%) 3	„Hitverdächtig" (81% – 90%) 3	

TOTAL DIGITAL – DER WEG IN DIE SILBERMINE

AM START

Die Beilagscheibe des PC JOKER TOTAL benötigt prinzipiell nur ein Silberlaufwerk, ansonsten ist die Hardwarekonfiguration weitgehend egal – einzelne Demos (Achtung: „F1 Manager '96" muß ausnahmsweise von Hand gestartet werden) mögen zwar höhere Anforderungen stellen, aber das liegt nun mal in der Natur der Sache. An speziellen Happen hätten wir diesmal 88 Screenshots aus dem Software-Angebot der vorliegenden Ausgabe anzubieten, garniert mit je drei Missionen zu „Command & Conquer" bzw. „Top Gun – Fire at Will". Dazu gesellen sich ein Special zu naturwissenschaftlichen Progis, jede Menge Tools, Patches und Shareware-Games. Wir wünschen gute Unterhaltung!





INHALT DER BEGLEIT-CD

Interaktive Demos

DSA III – SCHATTEN ÜBER RIVA
F1 MANAGER '96
FUGGER II
HIND
KICK OFF '96
MISSIONFORCE: CYBERSTORM
MUTATION OF J.B. NORMALITY
TIME COMMANDO
TOMB RAIDER (selbstlaufend)
TOTAL MANIA
URBAN RUNNER (Trailer)

Shareware-Spiele

CAPTURE THE FLAG (Strategie)
CREEP CLASH (Prügelei)
DARGHUL (Rollenspiel)
MYSTERIUM (Rollenspiel)
OPERATION INNER SPACE („Windows"-Ballerei)
ROYAL VIDEO POKER (Pokerspiel)
SHOWMAN (Action)
SPACE ARENA („Windows"-Action)
ULTIMATE BLACKJACK (Blackjack)

Tools

95COPY (Kopierprogramm für „Win 95")
ADRFIX (Adressenverwaltung)
CLIPBOOK PRO (erweitert die Zwischenablage)
FF CARDS & LABELS (Drucker für Karten und Aufkleber)
IDARC (identifiziert gepackte Files)
MAILMAKER (E-Mail-Programm für Offline)
MEGAWORD („WinWord" Add-on für „Win 95")
MONEYMAN (Finanzprogramm)
SCAN FÜR DOS (Neueste McAfee-Version; DOS)
SCAN FÜR „Windows 95" (Neueste McAfee-Version; WIN 95)

Special: Naturwissenschaftliche Programme

CHEM DB (Chemikalien-Datenbank)
CHEMIESTAR (Lernprogramm)
CURVEFITS (Graphen-Programm)
FRACINT 19.2 (generiert Fraktale)
GIFT (Giftstoffe-Lexikon)
MOUNT ST. HELENS (Infotainment)
ORTHOGRAPHIC EARTH (zeigt die Erde vom Weltall aus)
PLANETEN (Planetenuhr)
PLANETWATCH (Infotainment)

Patches

11TH HOUR
BATTLEGROUND WATERLOO
DESCENT II
LINKS 386 CD
SILENT HUNTER
STEEL PANTHERS
TOTAL MANIA
WIZARDRY GOLD

Außerdem

88 SCREENSHOTS
10 SAVESTÄNDE
3 MISSIONEN FÜR „COMMAND & CONQUER"
3 MISSIONEN FÜR „TOP GUN – FIRE AT WILL"

COCKTAIL

ERSTE HILFE AUS ÖSTERREICH

Die menschenfeindliche Gebirgslandschaft mit wenig Platz für breite Straßen macht aus der Alpenrepublik ein Dorado für Sanitäter: Sinnigerweise gibt's nun auch einen digitalen Erste-Hilfe-Kurs made in Austria.

Das 20 Kapitel umfassende Lernprogramm von Chocolate Multimediaproductions ist mit Fotos, Videos, Sprachausgabe und dem gemeinsamen Segen von ÖAMTC bzw. Österreichischem Rotem Kreuz ausgestattet. Und natürlich „kann diese CD-ROM Leben retten", wie es die Werbung behauptet – vorausgesetzt, man hat sie vor dem Fall der Fälle auch wirklich durchgearbeitet...



DREI BUNTVERMISCHTE MELDUNGEN

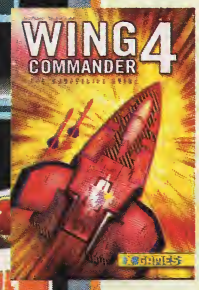
Auch die **ADAC-Geschäftsstellen** setzen in Zukunft auf das digitale **Kartenmaterial von Map & Guide**, um den Mitgliedern noch detailliertere Informationen über Streckensperrungen, Mautgebühren etc. bieten zu können.



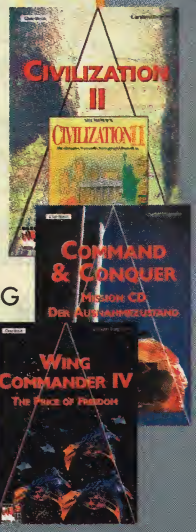
Die 1995 in München erstmals veranstaltete Computermesse **bits & fun** hat einen ausländischen Ableger bekommen: Zwischen dem 4. und 7. Dezember 1996 findet in Slowenien die **bits & fun – Ljubljana** statt.

Symicron hat in der ersten Instanz den **Rechtsstreit gegen Microsoft verloren**: Das Landgericht München sah in der Verwendung der Bezeichnung „Microsoft Internet Explorer" keine Verletzung des vom Kläger eingetragenen Warenzeichens „Explora".

VIER HILFREICHE BÜCHER

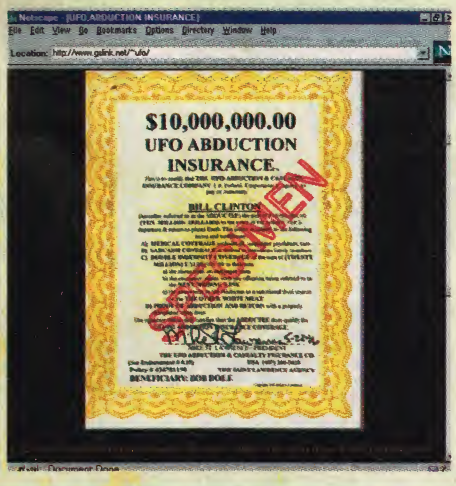


Drei neue „Clue Books" von Carsten Borgmeier und „Wing Commander 4: The Unofficial Guide" vom Autorenteam Peter Schmitz/Christian Schmidt wollen Gamblern derzeit den spielerischen Alltag etwas erleichtern. Der inoffizielle WC4-Führer (120 Seiten, 24,95 DM) ist bei X Games erschienen und mit vielen bunten Bildschirmbildern illustriert. Lediglich SW-Fotos lockern dagegen die Texte der jeweils gleich ausgestatteten (50 bis 70 Seiten, 14,80 DM) Ratgeber aus dem NBG Verlag auf: **Civilization II**, **Command & Conquer: Der Ausnahmezustand** und noch einmal **Wing Commander IV: The Price of Freedom**. Aber wer bei einem Spiel festhängt, dem wird ohnehin mehr an Fakten denn an Illus gelegen sein, stimmt's?



ZWEI IRRE INTERNET-ADRESSEN

Die ständig wachsende Gemeinde der Netsurfer kann seit einiger Zeit auf zwei unter Umständen lebenswichtige Adressen zugreifen. So bietet die unter **http://www.gslink.net/~ufo/** zugängliche **UFO ABDUCTION INSURANCE** für nur 20 Dollar eine Versicherung gegen die Entführung durch Außerirdische an – Mulder und Scully haben bestimmt schon zugegriffen. Und falls sich dann kein Alien sehen läßt, surft man eben zum Site **CURSING IN SWEDISH** und lernt unter **http://www.bart.nl/~sante/enginevek.html** in acht Lektionen fluchen wie ein alter Schwede.



UM FÜNF IST FEIERABEND

...nachdem man vorher in acht Stunden alles über seinen Rechenknecht gelernt hat: Das verspricht jedenfalls Hartmut Woerrlein in seinem bei tewi veröffentlichten Werk „Alles über Ihren Computer... in 8 Stunden".

Möglicherweise lautet der Titel auch „Lernen Sie in nur 8 Stunden", denn so ganz schlau wird man aus der wirren Cover-Gestaltung nicht. Und der Inhalt der folgenden 200 Seiten ist auch bloß auf den ersten Blick besser strukturiert – zum Glück umfaßt der Ladenpreis von 39,– DM eine Geld-zurück-Garantie!



NEUES VON



Gerüchten zufolge will sich Sony von der Konzerntochter Psygnosis schon wieder trennen – und das, obwohl die Briten nicht weniger als zehn hochinteressante Neuigkeiten für das Restjahr angekündigt haben!

DAS AUTO-QUARTETT

Begeisterte Crash-Piloten dürfen sich bei **DESTRUCTION DERBY 2** auf weitere Nascar-Boliden sowie extrem lange Rennpisten mit Hochgeschwindigkeitskurven und dreidimensionalen Streckenelementen freuen. Neuerdings lassen sich zudem Zeitlupenaufnahmen der besten Szenen bzw. Rennen erstellen, und mit dem „Smash'em up Construction Set" kann man eigene Stuntkurse bauen, um so noch dramatischere Kollisionen zu provozieren. Ansonsten gibt es einen Saison-Modus in der Meisterschaftsliga und die schon für den Vorgänger versprochene Netzwerkoption.

Aus demselben Programmierstall kommt das kaum weniger materialmordende **MONSTER TRUCK** mit gnadenlos getunten Jeeps, Pickups etc. als Hauptdarstellern. Mit Hilfe eines Kompasses und bei völliger Bewegungsfreiheit lotst man die mechanischen Alpträume auf XXL-Rädern durch voll texturierte 3D-Sandstürme, Hurricans, Nebelwälder und endlose Wüsten. Und damit nicht allein das Wetter für Abwechslung sorgt, gibt's auch Demolier-Wettbewerbe, Kurz- und Langstreckenrennen sowie Stunt-Shows.

Alles, was die Formel-1-Saison 1995 zu bieten hatte, soll man dann bei **FORMEL 1** wiederfinden: die originalen Kurse, Fahrer und Rennställe. Als Kommentator wurde gar der legendäre Bleifußindianer Jochen Maas verpflichtet, ansonsten schmeicheln sich entweder digitalisierte Motorengeräusche oder die rockigen Klänge der Hochgeschwindigkeitsgitarristen Joe Satriani und Steve Vai ins Ohr. In der Vorabversion konnte der bereits fahrfertige Arcade-Modus durch seine ausgezeichnete Spielbarkeit überzeugen; die „richtige" WM-Simulation soll dagegen in erster Linie mit Realitätsnähe (inklusive Regenfahrten) glänzen.

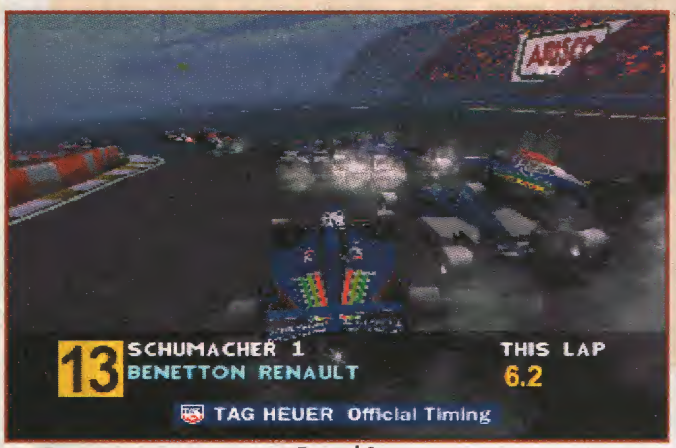
Das Anti-Gravitations-Rennen „WipEout" enttäuschte im letzten Jahr wegen der mißglückten Steuerung, und genau das soll sich nun beim Nachfolger **WIPEOUT 2097** drastisch ändern. Angekündigt sind zudem neue Rennklassen, ein verfeinerter Arcade-Modus mit Boxenstopps und Checkpoints sowie noch gemeinere Waffensysteme – u.a. Plasma-Bolts und Donnerbomben. Über jede Strecke dürfen dabei bis zu zwölf der rabiaten Gleiter hetzen, wovon wiederum maximal zwei von menschlicher Hand gesteuert werden.



Destruction Derby 2



Monster Truck



Formel 1



WipEout 2097

VIER WEGE INS ABENTEUER

Das auf den Romanen von Terry Pratchett basierende und erst kürzlich eingedeutschte Gag-Adventure „Discworld" war ein großer Erfolg für den eigentlich nur mäßig begabten Zauberer Rincewind. Noch mehr freut er sich darüber, daß Gevatter Tod inzwischen amtsmüde geworden ist, denn so darf er jetzt bei **DISCWORLD II: MISSING PRESUMED** dessen Arbeitsplatz übernehmen. Außer ihm sind weitere 60 Charaktere mit von der humorig abenteuerlichen Partie, allesamt wurden sie in den SVGA-Farbtopf getunkt. Die deutsche Stimme Rincewinds stammt übrigens von Arne Elsholz, der sonst Tom Hanks synchronisiert, während in der englischen Fassung der ehemalige Monty Python-Star Eric Idle magische Worte murmelt.

DIE STADT DER VERLORENEN KINDER beruht nicht nur auf dem gleichnamigen Film, auch als Entwickler konnte man mit dem preisgekrönten Regie-Duo Jeunet und Caro („Delicatessen") zwei Leute vom Fach gewinnen. Die digitale Hauptrolle spielt die zehnjährige Miette, die an 100 gerenderten Schauplätzen nach den verschwundenen Kleinen sucht. Ihr stehen rund zwei Dutzend weitere, im Motion-Capture-Verfahren aufgenommene Darsteller zur Seite. Aus prominenter Feder stammt auch die atmosphärische Soundkulisse, denn sie wird von „Twin Peaks"-Komponist Angelo Badalamenti beigesteuert.

Die Freunde des schwarzen Humors kommen schließlich bei dem mit Puzzle- und Actionelementen ausgestatteten Grusical **ZOMBIEVILLE** auf ihre Kosten. Dort dürfen sie als Reporter in einer Militärbasis herumschnüffeln, um Hinweise auf heimlich durchgeführte Atomtests oder gar Untote zu entdecken. Zwischendurch stoßen sie auch auf eingeblendete FM-Zwischenvideos, während pausenlos mit Sprachausgabe zu rechnen ist. Und die Soundbegleitung dient hier mal nicht nur der akustischen Belebung, denn die Lösung vieler Rätsel soll genaues Hinhören erfordern.

Fantasyvolles Puzzeln ist dafür in dem surreal angehauchten „Windows"-Adventure **BLUE ICE** angesagt: Ein Königskind mit steinernem Herz bereist die vom ewigen Eis bedeckte Welt Icia und taucht dabei tief in die eigene Vorstellungswelt ein. Mehrere Dutzend Schauplätze mit Hunderten von Knobeleien gilt es zu besuchen – wer sämtliche Rätsel gelöst hat, darf an einem weltweit ausgeschriebenen Wettbewerb teilnehmen.



Discworld II: Missing Presumed



Die Stadt der verlorenen Kinder



Zombieville



Blue Ice



Ecstatica II



Sentient

EIN DOPPELTER GENRE-COCKTAIL

ECSTATICA II ist die Fortsetzung des 1994 erschienenen 3D-Actionaventures mit aus Ellipsoiden zusammengesetzten Darstellern. Die automatisch wechselnde Kameraperspektive rückt sie stets ins rechte Licht, während der Spieler durch eine mittelalterliche Welt voller Höhlen, Dörfer, Wälder und Friedhöfe streift. Hier erwarten ihn die Schergen eines dämonischen Magiers, die sein Alter ego in Echtzeit mit Faust, Schwert oder Zauberspruch bezwingen muß.

Weitaus komplexer geht es bei dem Rollenspiel/Adventure-Mix **SENTIENT** zu, der mit zahllosen Handlungssträngen aufwartet, die wohl nur ein Detektiv entwirren kann: Auf einer Raumstation muß man ein gefährliches Virus unschädlich machen und nebenbei einen Mord aufklären, für den alle 60 (eigenständig handelnden) Besatzungsmitglieder als Täter in Frage kommen. Die Verhöre finden in über 200 Render-Korridoren statt, wo noch ein ganzer Schwung weiterer Rätsel auf seine Erlösung wartet. (md)

NEUES VON CORE DESIGN LIMITED

Der kürzlich erfolgte Zusammenschluß mit Domark und U.S. Gold zur Firmengruppe Eidos hält Core Design nicht von der eigentlichen Bestimmung ab: Noch vor Weihnachten veröffentlicht man wieder drei actionreiche 3D-Titel.

TOMB RAIDER



Die Lack & Leder-Amazone Lara Croft sucht in diesem actiongeladenen 3D-Adventure nach einem magischen Artefakt, das irgendwo in vier riesigen Höhlenwelten voller Ruinen, Paläste, Tunnels und Gewässer verborgen ist. Unfreundliche Polygon-Tiere nimmt Lara dabei mit ihren Karatetechniken, unterwegs aufgelesenen Bleispritzen oder einer Prise Magie aufs Korn. Zusätzlich muß die Grabräuberin allerlei knifflige Rätsel lösen und tödlichen Fallen ausweichen. Ähnlich wie bei „Alone in the Dark" wird die tastaturgesteuerte Schönheit von automatisch wechselnden Kameraperspektiven ins rechte Licht gerückt: Für die lebensnahen Bewegungen der Hauptdarstellerin sorgen nicht weniger als 2.000 Animationsstufen, dazu gibt es sorgfältig berechnete Lichtquellen und locker eingestreute FM-Videos.

SWAGMAN



Die achtjährigen Zwillinge Zak und Hannah werden in diesem originellen Actionadventure ständig von Alpträumen geplagt. Dafür verantwortlich ist der böse Swagman – er hält nämlich jene zehn guten Elfen gefangen, die normalerweise die schönen Träume bringen. Um sie zu befreien, müssen die maus- oder tastengesteuerten Zwillinge insgesamt 17 Locations bereisen, die alle aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Der Spaß beginnt in der elterlichen Wohnung, den abwechslungsreichen Höhepunkt bildet natürlich das bizarre Alptraumreich des Kidnappers. Dort verwandelt sich das niedliche Heldenduo plötzlich selbst in zwei mächtige Traumbestien, die ihren Angreifern mit eingesammelten Killer-Frisbees, Kirschbomben und Blitzlichtern Saures geben. Tja, besser gut gekämpft als schlecht geträumt!

BLAM! MACHINEHEAD



Core Designs Projekt Nummer drei verzichtet schließlich völlig auf jedwede abenteuerliche Verkleidung und bietet Action pur: Nur unterbrochen durch die Einsatzbesprechungen in Form von eingeblendeten FM-Videos, jagt Dr. Kimberley Stride mit ihrem Hover-Bike durch 15 Spielabschnitte, in denen neben den auszuschaltenden Zielen auch sonst noch allerlei Feinde herumschwirren. Man erblickt das Geschehen immer aus ihrer Sicht und genießt in den engen Tunnels, Wüstenlandschaften etc. volle Bewegungsfreiheit – was auch bitter nötig ist, denn es wimmelt überall von Polygon-Mutanten, stählernen Spinnen und sonstigen Insekten, die man mit den mitgeführten Laserknarren, Raketen, Minen etc. bekämpft. Außerdem darf sich Dr. Stride gewissermaßen als Pfadfinderin betätigen und findet so mit etwas Glück nicht nur diverse Termitenhügel und Kernreaktoren, sondern auch unterirdische Cyber-Highways, über die sie mit ihrem futuristischen Bike brows..., äh, brausen kann. (md)

BRAND FACTORY

SEGA

Vor Dir steht ein Berg.
Ein Berg mit Fäusten.
Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.
Du hast noch eine Sekunde
Das ist Deine einzige Chance.

Walz ihn nieder.





JETZT ERHÄLTLICH!

INTERNET: http://www.sega.com

...and you thought it was just a game.

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen, Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3 D Engine. Damit stehen Dir lebensechte SVGA Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die Gürtellinie: *„Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA Hit aus"*. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC - wir haben für jeden ein Exemplar.

REQUIRES PENTIUM PROCESSOR 75Mhz+ Windows 95

MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

Im Vertrieb von avalon vertrieb

TOONSTRUCK

Mit diesem abenteuerlichen Großereignis stellt Virgin einen neuen Hausrekord auf: Stolze sieben Millionen US-Dollar Entwicklungskosten machen das Adventure zum bislang teuersten Projekt der englischen Jungfrauen!

Insgesamt 230 Leute werkelten drei Jahre lang an diesem Spiel, das im Oktober auf drei CDs in deutscher Sprache ausgeliefert wird. Dabei weist das Mammutprojekt unverkennbar Parallelen zu dem Kultstreifen „Falsches Spiel um Roger Rabbit" auf – und das nicht nur, weil der populäre Hollywood-Mime Christopher Lloyd auch hier eine (Haupt-) Rolle inne hat:

Als einziger menschlicher Akteur wird sich der Star aus Kassenknüllern wie „Zurück in die Zukunft" oder „Addams Family" in der Rolle des erfolgreichen Zeichners Mal Block (haha) durch einen höchst turbulenten Digi-Cartoon schlagen müssen. Aber was ist er auch mit seinem Leben als Schöpfer der „Fluffy Schnuckelhäschen Schow" nicht zufrieden? Da ihn der Kinderkram nach zehn Jahren hoher Einschaltquoten anödet und er lieber morbide Comics zeichnen würde, wird ihm sein Herzenswunsch mehr oder weniger erfüllt: Eines Morgens erwacht unser Held in einer Zeichentrickwelt, die zur Hälfte aus der Staffage seiner TV-Serie, zur anderen aus seinen nun erschreckend realen Düster-Phantasien besteht. Jetzt muß der Mann also den Heimweg in die wahre Welt durch diese beiden Szenarien antreten (hintereinander), wobei ihm aber die Umsturzpläne eines bösen Diktators in die Quere kommen.

Man wird den nahtlos in das knallbunte Bildschirmgeschehen eingebundenen Mal Block (im ersten Kapitel zudem den Hasen Flux) daher mittels Maus in bewährter Point & Click-Tradition durch insgesamt 78 zumeist bildweise umschaltende und mit zahllosen Hintergrundanimationen aufwartende Schauplätze scheuchen. Dort erwarten ihn über 50 mit rund 11.000 Animationsphasen gesegnete Charaktere der überwiegend tierischen Art; etwa Sado-Kühe oder Bodybuilding-Bulldoggen. Mit diesem Zoo können dank diverser Icons umwerfend komische Wortgefechte ausgetragen werden. Dazu gesellen sich mehr als 100 Gegenstände, die eingesackt, miteinander kombiniert und teils auch mehrmals eingesetzt werden sollen – was in der Summe rund 80 Rätsel sowie automatisch ablaufende Full-Screen-Videos von insgesamt 90 Minuten Dauer ergibt. Wer mag, darf sich zudem auf sechs actionreiche Echtzeitaktionen einlassen.

Die mit abgedrehten Gags gespickte Geschichte dürfte dabei gleichermaßen von der begnadeten Mimik des köstlich agierenden Christopher Lloyd, der launigen Story und der sehenswerten Optik leben. Die Ohren dürfen sich indessen auf deutsche Sprachausgabe sowie über 200 zumeist klassisch angehauchte Musikstücke freuen. Nicht nur deshalb könnte Toonstruck auch bei älteren Spielern Anklang finden: Was sich die Toons hier alles erlauben werden, ist für das Vorabendprogramm doch um einiges zu makaber! (md)









PHANTASMAGORIA II

A PUZZLE OF FLESH



Mit dem Vorgänger hat Roberta Williams die Konkurrenz das Gruseln gelehrt: Das weltweit erfolgreichste Adventure fand über eine Million Käufer! Und bald zieht Sierra die Daumenschrauben noch fester an...

In der Tat soll das so populäre Konzept der Verknüpfung von filmischen und interaktiven Elementen den Grundstock für eine ganze Reihe neuer Sierra-Abenteuer bilden. Den Anfang wird gegen Weihnachten Phantasmagoria II machen, und zwar sowohl unter DOS als auch unter „Windows".

Wer im Dezember auszieht, um mit dem „fleischigen Puzzle" das Gruseln zu lernen, den werden gut 30 Stunden Gameplay und mehr Schockeffekte denn je erwarten. Dafür holte die kalifornische Company über 30 Schauspieler in das hauseigene Studio – einzelne Szenen wurden auch an Originalschauplätzen gedreht und nachträglich mit digitalen FX aufgepeppt. Für die ebenfalls verwendeten virtuellen Kulissen hat man SGI-Workstations bemüht, auf denen die neueste Effektsoftware bei der Gestaltung gerenderter 3D-Umgebungen zum Einsatz kam.

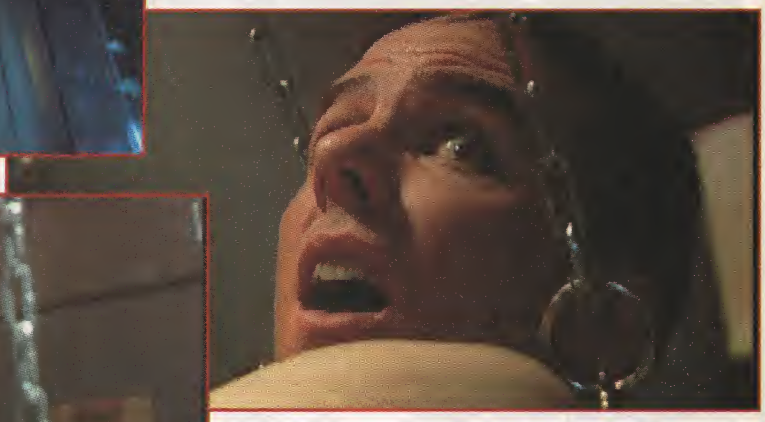
Im Mittelpunkt der Handlung steht diesmal Curtis Craig, seines Zeichens ehemaliger Insasse einer Nevenheilanstalt. Doch nun setzt die bereits überwunden geglaubte Identitätskrise von neuem ein: Erst wird der Ärmste von alptraumhaften Visionen (sprechende Ratten, blutende Wände...) heimgesucht, dann geschieht eine Mordserie, an der er allem Anschein nach nicht ganz unbeteiligt ist. Zwecks Ursachenforschung wird der Spieler zunächst also Craigs Familiengeschichte und dann das umfangreiche Gemäuer seines Arbeitgebers durchstöbern. Denn „WynTech" hat nicht nur in die Ereignisse verstrickte Schönheiten auf der Gehaltsliste, sondern auch Leichen im Keller. Und das ist durchaus wörtlich zu verstehen!

Die Steuerung erfolgt dabei schrittweise in der vom Vorgänger erprobten Point & Click-Methode, wobei jede Bewegung durch bildschirmfüllende Videosequenzen veranschaulicht wird – falls man sie nicht auf einen Mausbefehl hin überspringt. Natürlich gilt es auch, Gegenstände aufzufinden und sinnvoll anzuwenden sowie komplett mit Sprachausgabe unterlegte Anklicksatz-Gespräche zu führen. Die langsam, aber unerbittlich ansteigende Spannung bezieht das Game daraus, daß der Spieler lange darüber im unklaren gelassen wird, ob die schauerlichen Ereignisse nun tatsächlich stattfinden oder nur dem kranken Hirn seines digitalen Alter egos entsprungen sind. Für Abwechslung sollen unterdessen allerlei eingestreute Echtzeit-Aktionen sorgen, denen kleine Online-Tips die Schärfe nehmen.

Kurzum, das mit orchestraler Musik garnierte und bereits auf einem 486er mit 8 MB RAM lauffähige Grusical dürfte für viel Freude unter dem Tannenbaum sorgen – nicht zuletzt auch bei der BPS, da für Deutschland zusätzlich eine um die schlimmsten Blutbäder gekürzte Fassung geplant ist. (md)

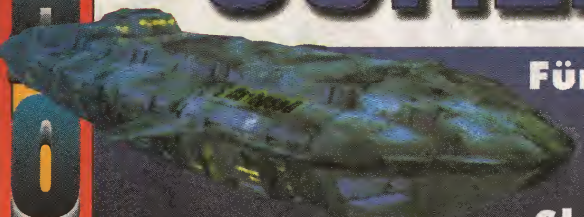






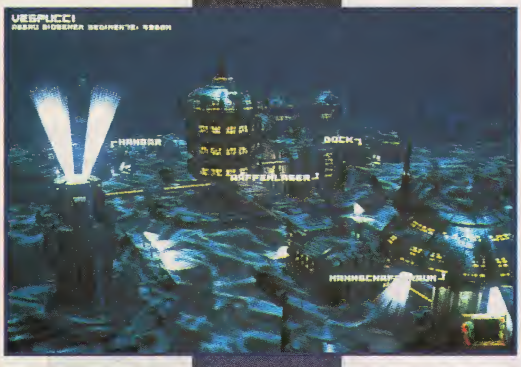


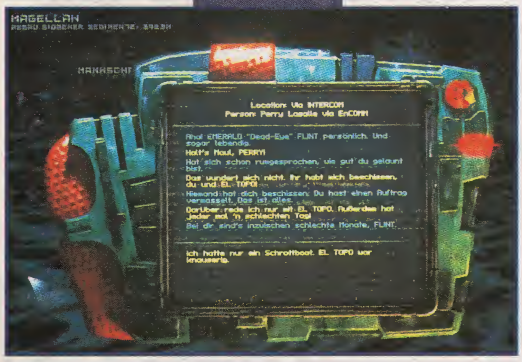
SCHLEICHFAHRT



Für das Firmendebüt im Bereich der 3D-Simulationen will Blue Byte tief in die Tiefen des Ozeans abtauchten – in den Shops wird demgegenüber in wenigen Wochen ein futuristisches U-Boot auf CD-ROM auftauchen.







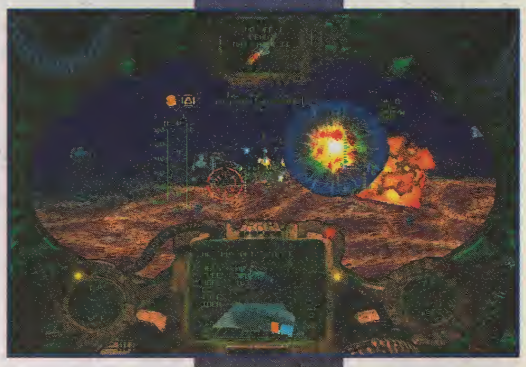
Das Szenario klingt schon mal recht vielversprechend: Ein Atomkrieg im 21. Jahrhundert zwingt die Überlebenden auf den Meeresboden, wo sie es alsbald mit neuen Gefahren zu tun bekommen. Ihnen wird sich der Spieler als Söldner Emerald „Dead Eye" Flint mit seinem anfangs karg ausgerüsteten U-Boot entgegenstellen. Seine Sporen und sein Geld kann er sich dabei in Diensten der örtlichen Machthaber, des Militärs oder gar als freiberuflicher Pirat verdienen.

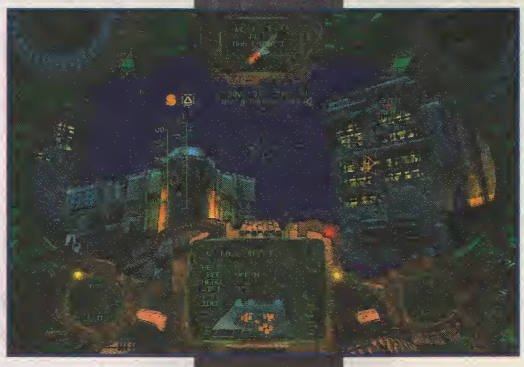
Zunächst einmal dürfte es angeraten sein, sein Cash in die Aufrüstung der schwimmenden Zigarre zu investieren. So stehen für betuchte Kapitäne z.B. 30 unterschiedliche Waffensysteme von Torpedos und Wasserbomben bis hin zu Geschütztürmen zur Verfügung. All das wird Flint gut gebrauchen können, da die komplexe Handlung von Faktoren wie den ansässigen Großkonzernen und Glaubensgemeinschaften sowie politischen Ereignissen beeinflußt wird. Das Programm wird über 100 verschiedene Charaktere beinhalten, mit denen man in den jeweiligen Unterwasserstationen aufschlußreiche Multiple-choice-Gespräche führen kann. So gelangt man nicht nur an für den weiteren Spielverlauf unentbehrliche Informationen, sondern erfährt auch mehr über das traurige Schicksal der Menschheit an sich. Die submarinen Enklaven sind aber auch der einzige Ort, an dem Schäden am Boot ausgebessert werden dürfen.

Die eigentlichen Missionen sollen sich von anfänglichen Routineaufträgen wie dem Säubern einer Region von Wrackteilen über actionreichen Personenschutz und Sondereinsätze bis hin zu einem Blick auf die mittlerweile legendäre Oberfläche steigern. Apropos Blick: Alle im Spiel auf- bzw. abtauchenden Objekte wurden aus texturierten Polygonen angefertigt, selbst den Meeresboden hat man in Mülheim komplett tapeziert. Unsere Vorabversion hinterließ grafisch auch einen sehr guten Eindruck – 640 x 480 Pixel in 256 Farben zeigen das Geschehen und die Zwischensequenzen, während in den Menüs bei gleicher Auflösung sogar 64.000 Farben zum Einsatz kommen. Soviel Pracht verlangt freilich zumindest nach einer VLB-Grafikkarte und einem DX2/66; wir würden vorsichtshalber schon mal zu einem Pentium raten.

Ansonsten wäre noch von atmosphärischer Soundbegleitung sowie insbesondere einer neuartigen Unterwasser-Engine zu berichten. Letzterer ist es zu verdanken, daß bei der Schleichfahrt neben dem hydrodynamischen Widerstand auch Strömungen berücksichtigt werden. Wir üben daher vorab bereits das nicht ganz unkomplizierte Navigieren, um Euch mit Neptuns Hilfe schon in der kommenden Ausgabe einen kompetenten Test liefern zu können. (mash)







Nachdem der Render-Pionier „Chaos Control" seinerzeit eher optisch als inhaltlich überzeugte, will Infogrames die nachfolgende Ballerei nicht nur größer und schöner, sondern auch wesentlich spielbarer machen.

SOLAR CRUSADE







Am grundsätzlichen Verfahren hat sich dadurch freilich nichts geändert: In der Entwicklungungsphase wird die zoomende 3D-Kulisse Frame für Frame auf Silicon Graphics-Workstations vorberechnet und anschließend als Film auf der CD-ROM abgelegt. Von dort kann sie dann während des Spiels ständig nachgeladen und um die gerade benötigten Angreifer, Schüsse, Explosionen etc. ergänzt werden. Diese Methode schränkt zwangsläufig die Handlungsmöglichkeiten bzw. den Bewegungsspielraum des Hauptakteurs relativ stark ein, aber dafür wird er im Cockpit seines Raumschiffs auch mit einer unvergleichlich schönen Aussicht belohnt.

Wenn in der Vorgeschichte Außerirdische auftauchen, braucht man über die Story in der Regel kein weiteres Wort zu verlieren, also richten wir unser Augenmerk gleich auf die Handlung selbst: Wie gewohnt entert man zunächst das Cockpit eines Schlachtenraumers und ballert dort aus allen Rohren auf die heranzoomenden Feinde. Weil das allein auf Dauer etwas eintönig wäre, darf man im weiteren Verlauf auch einen Kampfroboter steuern; außerdem hat Infogrames zur Bekämpfung der Langeweile einen Teammodus eingebaut, bei dem zwei Menschheitsretter simultan in die Schlacht ziehen können. Dazu kommt ein brandneues Extrawaffen-System, das sogar ein gewisses taktisches Element ins Spiel bringen soll.

Selbstverständlich wurde die Angreiferschar gegenüber dem kontrollierten Chaos komplett umgearbeitet und um äußerst clever agierende Endgegner ergänzt. Schließlich hat auch die Zahl der Szenarien deutlich zugenommen – angekündigt sind acht Standardwelten (Mars, Unterwasser, Höhlensystem etc.) und sechs zusätzliche Geheimlevels. Am meisten Vorfreude löst jedoch die Nachricht aus, daß die Flugroute nicht mehr ganz so starr vorgegeben ist, wie es in diesem Genre bisher allgemein üblich war, sondern durch zahlreiche Kreuzungen dynamisiert werden soll. Von diesem Schock wird man sich bei den eingestreuten, insgesamt 20minütigen Moviesequenzen wieder erholen können. Sie sind mit Hilfe aufwendiger Animationsverfahren (Motion Capturing) ebenfalls auf SGi-Workstations entstanden. Last but not least werden die rund 90.000 gerenderten Einzelbilder von einem durchgehend in CD-Qualität gehaltenen Begleitsound untermalt.

Der nächste Baller-Kreuzzug aus Frankreich könnte also durchaus ein echter Knaller werden – Genaueres darüber wissen wir mit etwas Glück vielleicht schon in der nächsten Ausgabe. (rl)







DIE STEUERSÜNDER

AFTERLIFE

CHAOS IM JENSEITS

Eines muß man den Jungs von Lucas Arts lassen: Himmel und Hölle als Wirtschaftssimulation, die Idee hatte bislang wirklich noch keiner! Dabei liegt sie doch eigentlich nahe, denn auch Finanzminister müssen ja einmal abtreten...



DAS KONZEPT

Der göttliche Geistesblitz hinsichtlich der Grundidee mag den Lucas-Artisten denn auch als Rechtfertigung dafür dienen, bei ihrem Genre-Erstling ansonsten recht ungeniert in fremden Gefilden gewildert zu haben: Rein spielerisch handelt es sich bei Afterlife quasi um einen unehelichen Bruder von „Sim City 2000". Himmel wie Hölle präsentieren sich also als Stadt, die mit Infrastruktur zu versehen ist und auf lange Sicht mehr Geld abwerfen als verschlingen sollte.

Okay, gut geklaut ist immer noch besser als schlecht erfunden, aber warum mußte die Dokumentation zum Spiel gar so dürftig ausfallen? Das an sich gute und witzige Online-Tutorial erläutert nämlich nur grundlegende Prinzipien, während die beiden Kurz-Manuals kaum mehr als Halbsätze für wichtige Zusammenhänge finden und so allerlei Verwirrung stiften – etwa, was die guten bzw. schlechten Vibrationen angeht, die von vielen Gebäuden ausgestrahlt werden. Davon abgesehen ist der hiesige Planet recht (über-) irdisch: Die ansässigen Aliens sind nur allzu menschlich, insbesondere, was ihren Neid, ihre Habsucht oder gar Wollust betrifft. Andererseits sind sie aber auch wieder fleißig, bescheiden oder großzügig. Der himmlische Konstrukteur darf nun sieben Sünden bestrafen und ebenso viele Tugenden belohnen, wozu auf der durch Flüsse unterteilten Astralebene erst mal Baugrund auszuweisen wäre. Dort entstehen dann wie von selbst normale Gebäude, während Spezialbauwerke wie Engelsunterkünfte oder Infrastruktur wie Straßen bzw. die zur Wiedergeburt führende Eisenbahn einzeln und eigenhändig zu errichten sind.



Himmel...



...und Hölle

DAS GAMEPLAY

Grundsätzlich gilt es zwar, sich in beiden überirdischen Teilbereichen zu profilieren, doch ist man gut beraten, sich zunächst auf den leichter zu managenden Himmel zu beschränken – schon angesichts der mageren Steuern, die jede arme Seele abzusondern hat, sind schwarze Zahlen höllisch schwer zu schreiben. Sobald die himmlischen Gefilde dann allmählich profitabel arbeiten (also nach einigen Jahrhunderten), könnte man daran denken, sich den bösen Herausforderungen der prasserischen Hölle zu stellen. Taktik ist indessen oben wie unten gefragt, denn wer z.B. keine Engel bzw. Dämonen selbst ausbildet, muß sie für teures Geld importieren, und wer ihnen keine Wohnungen baut, muß Fahrtkostenpauschale berappen...

Richtig einfallsreich wird's dann beim Planetenmanagement, da die noch lebendigen Aliens ja wie gesagt den unterschiedlichsten Lastern und Tugenden frönen. Diesen Unwägbarkeiten der Zivilisation ist der Götze vor dem Monitor nicht hilflos ausgeliefert, sondern kann die technische und geistliche Entwicklung seiner Schützlinge in gewissen Grenzen auch selbst beeinflussen. So

wird man erstaunlicherweise bald dafür Sorge tragen wollen, daß sich der Anteil der sündigen Wollüstigen erhöht, denn das bedeutet erstens zahlungskräftigen Nachschub für die Hölle, und zweitens steigt die planetare Bevölkerung so schneller als gewöhnlich – was auf die Dauer auch wieder mehr Kunden bringt.
Schließlich ist es auch nicht einfach mit der Ausweisung von Baugebieten getan. Die angesiedelten Gebäude werden sich nämlich erst dann ausreichend rasch zu effektiven Komplexen entwickeln, wenn man in regelmäßigen Abständen für jedes einzelne Bauwerk einen Schieberegler einstellt. Dieser wiederum entspricht dem Verhältnis der dort hausenden permanenten bzw. zeitweiligen (also an die Wiedergeburt glaubenden) Seelen. Der innere Zusammenhang von Ursache und Wirkung will sich uns hier zwar partout nicht recht erschließen, aber was hilft's: Wer seine Bilanzen liebt, der schiebt! Zwar kann man den Job auch an eine Automatik abgeben, doch kommt das geradezu teuflisch teuer.



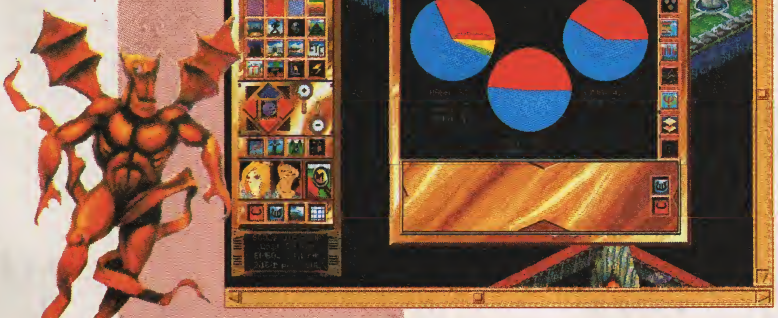
Astrale Bauwerke aus der Nahansicht



Eine arme Seele



Das Planetenfenster



Das Schaubild der Religionsverteilung

DIE TECHNIK

Würzende Katastrophen fehlen bei Afterlife ebensowenig wie andere populäre Versatzstücke des Genres: unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, verschiedene Geschwindigkeiten der Echtzeituhr, jede Menge Tabellen und Diagramme. Die vielfältigen, in mehreren Stufen zoombaren Iso-Gebäude wirken bunt und phantasievoll, gehen aber letzten Endes doch nicht über den bereits vor zweieinhalb Jahren von „Sim City" etablierten Standard hinaus – für optischen Genuß ist eher die große Menge prächtiger Zwischenbilder zuständig. An der Maussteuerung gibt es nichts zu mäkeln, und musikalisch klingt es mal himmlisch beschwingt und dann wieder höllisch mystisch aus den Boxen; dazu kommt nett gemachte Sprachausgabe.

DAS FAZIT

...können wir daher kurz halten: Am Ende ist Afterlife vielleicht nicht halb so innovativ wie erwartet, aber doch doppelt so unterhaltsam wie (bei einem Genreeinstand) befürchtet! (jn)

Afterlife
(Lucas Arts)

Thematisch originelle Wirtschaftssim um höhere Mächte; läuft unter DOS und „Win 95".

GRAFIK	74%
SOUND	77%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	75%



76%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, besser ein Pentium
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 1 MB bis 84 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB 2.0/Pro/16/AWE 32, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch



Cyber Judas

Vor dreieinhalb Jahren scheiterte Empire mit der mißglückten Polit-Sim „Shadow President", jetzt will man erneut an die Macht. Doch wie es aussieht, bleibt auch der Nachfolger im Schatten der Konkurrenz.



Auch du, mein Sohn Brutus?



Die „Subventionsgießkanne" als Pullout-Menü



Die Welt im Überblick



Kommt Zeit, kommt Rat, kommt Attentat!

Wieder übernimmt der Spieler das Amt des US-Präsidenten, der hier aus irgendeinem Grund im Cyberspace haust. Nun werden diplomatische Verbindungen geknüpft und per Mausklick finanzielle Zuwendungen sowie das eigene Budget verteilt. Aber auch militärische Aktionen bis hin zum Nuklearschlag lassen sich anordnen.

Der hiesigen Echtzeit-Regierung (mit einstellbarer Geschwindigkeit) stehen sechs Berater aus den Sparten Wirtschaft, Militär etc. zur Seite; je nach gewähltem Spiel handelt es sich dabei um loyale Mitarbeiter, Vertreter eigener Interessen oder gar Intriganten. Auf der komplexesten Stufe bekommt es das Staatsoberhaupt mit dem titelgebenden Cyber Judas in den eigenen Reihen zu tun, der nur die Diskreditierung seines Brötchengebers im Sinn hat. Der Verräter wird dann versuchen, ihn durch Aktionen bis hin zu Mordanschlägen in Verruf zu bringen. Umgekehrt kann der Volksvertreter seine personifizierte Nemesis aber auch aufspüren, etwa, indem er in die Datenbanken der Ratgeber einbricht, um dort Beweise zu sammeln – wobei er sich freilich nicht erwischen lassen darf. Ist der „Maulwurf" überführt, kann er vor Gericht gestellt werden. Und falls das nicht klappt, dann hilft vielleicht die Weitergabe brisanter Informationen an die Presse oder ein kleines Attentat weiter...

Wie bereits „Shadow President" basiert auch diese Simulation wieder auf dem „CIA World Factbook" von 1993, in dem immer noch behauptet wird, das durchschnittliche Einkommen der Deutschen liege 25 Prozent unter dem der US-Bürger – soviel zur Realitätsnähe dieses grafisch unspektakulären (bis auf die höhere Auflösung und wenige Render-Einlagen hat sich seit dem Vorgänger nichts getan) Spiels. Zu hören gibt es etwas Musik, kleine Effekte und ein bißchen Sprachausgabe; die Bedienung beschränkt sich auf das Lesen schier endloser Textwüsten und das Durchklicken komplizierter Menüs, wobei die sieben Hot Spots nur eine geringe Hilfe darstellen.

Fazit: Der Präsidentschaft im Cyberspace fehlt es an Atmosphäre und Unterhaltungswert, vielleicht sollte man Judas mal ans Ruder lassen? (mash)

Cyber Judas
(Empire)

Eher dürftiger Nachfolger der Polit-Sim „Shadow President".

GRAFIK	52%
SOUND	55%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	55%



56%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX/33
SPEICHER:	8 MB RAM, 20 bis 25 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Soundscape, Pro Audio Spectrum/16, Ultrasound
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch

start game:
miroMEDIA 3D
Enter the 3D-World!

GINGCO

miroMEDIA Family: miroMEDIA 3D, miroMEDIA View, miroMEDIA TV, miroMEDIA Online, miroMEDIA Radio, miroMEDIA Remote

Inklusive miroMEDIA Manager*

*Die Benutzeroberfläche für Multimedia

CeBIT HOME ELECTRONICS
HANNOVER 28.8.–1.9.1996
Halle 4 · Stand C40

míro

miro D (0531) 2113-100 · miro A (1) 7 01 55 · miro CH (01) 741 05 15 · http://www.miro.com

S3 Incorporated

miroMEDIA 3D

Der neue High-Performance Multimedia-Beschleuniger macht 3D-Grafik und Spiele zum faszinierenden Erlebnis.

- PCI-Board mit 64-Bit-Chip S3-ViRGE
- Superschnelles 2 MByte EDO DRAM
- Software-MPEG-Playback
- TV-Direktanschluß für DOS-Spiele und Video direkt am Fernsehgerät
- Inkl. fantastischem 3D-Action-Game

Elisabeth I.

Schon vor drei Jahren sollte ihr digitaler Amtsantritt erfolgen, doch Ascons Handelskönigin stellte die Geduld ihrer Untertanen auf eine harte Probe. Als Lohn kriegen sie nun deutlich mehr als das erwartete Warengeschacher auf hoher See geboten.

Die feucht-fröhliche Wirtschaftssim im spätmittelalterlichen Gewande knüpft mehr oder weniger da an, wo Ascons Debütwerk „Patrizier" anno 1992 aufhörte: Das historisch exakt recherchierte Geschehen beginnt im Jahre 1558 mit der Inthronisierung der Titelheldin und endet 1588 mit der großen Seeschlacht zwischen England und Spanien, bei der Sir Francis Drake die spanische Armada vernichtend schlug. In den 30 Jahren dazwischen darf sich jeder der maximal vier menschlichen Elisabethaner eine goldene Nase verdienen – und das auf Wunsch sogar abwechselnd als ehrbarer Kaufmann oder ruchloser Freibeuter. Gleichzeitig sollte er durch geschickte Diplomatie und politische Intrigen die Karriereleiter hinaufsegeln, bis er es zum ersten Berater der Queen gebracht hat. Mit diesem Posten versehen, ist er gleichzeitig Gesamtgewinner des rundenweise betriebenen Seehandelkriegs.



Die Queen ist erfreut

Von den insgesamt zwölf europäischen Hafenstädten (Hamburg, Barcelona, Edinburgh etc.) in diesem Spiel lernt man als erste London kennen, wo sämtliche Teilnehmer nach dem Intro landen. Denn die englische Metropole beherbergt den für alle gleichen, mehrere Screens umfassenden Heimathafen mit seinen diversen Gebäuden, die als Untermenüs fungieren. Eine Pinasse und etwas Taschengeld erhält man als Grundausstattung, die insgesamt 30 vorrätigen Waren gibt's dagegen beim Händler, zu dem man sich nun per durch Hotkeys unterstützter Maussteuerung begibt, um dort Tuch, Wein, Silber, Kanonenkugeln etc. zu ordern. Anschließend löst ein Klick auf die Seekarte die automatisch vollzogene Überfahrt zum gewünschten Zielhafen aus, wo man versuchen muß, den ganzen Krempel wieder loszuschlagen. Die persönliche Gewinn-und-Verlust-Rechnung wird dabei durch den eingeblendeten Einstandspreis für die einzelnen Warenposten erleichtert. Allerdings schwanken die Marktpreise erheblich, weshalb man sich besser überall Räumlichkeiten für eine Zwischenlagerung anmietet. Kräftig verdienen läßt sich auch mit den von Zeit zu Zeit offerierten Warentermingeschäften; darüber hinaus kann man selbst bis zu sechs weitere Produkte herstellen – vorausgesetzt, man hat sich die entsprechenden Manufakturen zugelegt.



Grüß Gott, Herr Karl L...!





Wer die Wahl hat, hat die Qual



Ein dubioses Angebot



Klar Schiff zum Gefecht

Zu der wunderhübschen Hafensilhouette gehört jeweils auch eine Werft, in der man neue Schiffe (in sieben Typen) bauen und die alten umrüsten oder reparieren lassen kann. Wer zur rechten Zeit am rechten Ort ist, kommt bei den vielen Versteigerungen aber auch sehr günstig an zusätzliche Transportkapazitäten. Alle eigenen Seelenverkäufer bilden dann einen einzigen Flottenverband, während man die Crews dafür separat in den lokalen Spelunken anheuern muß. Auf hoher See begegnet man mit etwas Pech Stürmen, der Konkurrenz oder freischaffenden Piraten – im letzteren Fall folgt regelmäßig eine Echtzeitschlacht mit Hilfe einer vierfach zoombaren Karte und einschlägigen Befehlen wie Beschießen, Versenken oder Entern. Meist behält dabei derjenige die Oberhand, der sich zuvor ausreichend mit Kanonen, Entermessern und Säbeln eingedeckt hat. Anschließend darf er zur Belohnung die feindlichen Kähne übernehmen bzw. einfach ausplündern und versenken. Diese Schlachtsequenzen können auch in einem separaten Tutorial trainiert oder komplett dem Rechner überlassen werden.

Bis hierher folgt das Geschehen im Grunde dem Vorbild von „Patrizier", dazu kommen nun allerdings noch mal 15 „abenteuerliche" Einlagen: Mutige Seebären können etwa heimlich mit dem Erbfeind zusammenarbeiten und spanische Spione nach Schottland schmuggeln – aber falls die Queen dahinterkommt, sollte man nicht mit Gnade rechnen. Eher ein wirtschaftliches Wagnis stellt demgegenüber die finanzielle Beteiligung an riskanten Expeditionen (z.B. nach China) dar, denn am Ende stehen entweder enorme Gewinne oder der völlige Ruin. Und wie bereits eingangs erwähnt, ist es schließlich auch möglich, sich bei der obersten Flottenchefin nach dem Vorbild von Sir Francis Drake den Freibrief zum Kapern zu besorgen, um als Pirat in Diensten der Krone sein Geld zu machen.

Die verschiedenen Spielelemente ergeben in ihrer Summe weit mehr als einfach eine weitere Handelssim im nassen Element. Das unterstreichen auch die bei bestimmten Ereignissen wie Unwetter oder Überfälle eingestreuten Renderanimationen bzw. Videoschnipsel. Diese bildschirmfüllenden Filme können das übrige Niveau des Games allerdings nicht ganz halten, Ähnliches gilt für die deutsche Sprachausgabe und die eher schlichten, an das alte „Pirates!" erinnernden Seeschlachten. Alles andere ist dafür so, wie es sein soll: ein schönes Intro, noch schönere SVGA-Bilder, dazu wunderschöne mittelalterliche Melodien, die hochseetaugliche Steuerung, ein spannender historischer Hintergrund und ein Gameplay, das auch Landratten das Wasser im Munde zusammenlaufen läßt. (md)

Elisabeth I.
(Ascon)

Opulent präsentierter Seehandel im historischen Gewand mit abenteuerlichen Einsprengseln.

GRAFIK	79%
SOUND	75%
STEUERUNG	86%
MOTIVATION	86%



83%

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

DATENTRÄGER:	2 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16 MB); 8 bis 75 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA, (Videos von 256 bis 16 Millionen Farben)
SOUND:	SB, MPU 401, Soundscape, Turtle Beach, Sound System, Roland Rap-10, Pro Audio 16
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

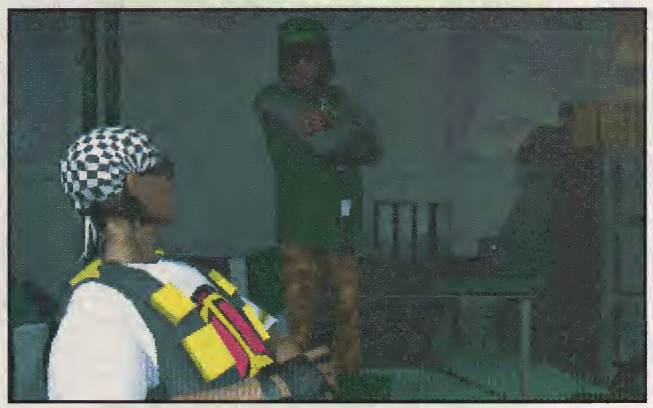


TEMPERATUR

SHELLSHOCK

Die Panzerknacker

Nun legt Core Design den Nachfolger zu „Thunderhawk 2" vor, wobei die Action-Simulanten mit der neuen Konsolen-Konvertierung aber nicht in die Luft gehen dürfen – sondern als Panzerfahrer auf dem Boden der 3D-Tatsachen bleiben.



Jus` keepin` da peace?



Für eine Handvoll Helis mehr...



Die Elite-Rapper



Die taktische Karte mit Zoomfunktion

Man packt den Spieler also in den Tank anstatt in einen Kampfhubschrauber, wo er als jüngstes Mitglied der Eliteeinheit „Da Wardenz" gegen den internationalen Terrorismus zu Felde ziehen soll – frei nach dem Motto seiner hippen Truppe: Jus' keepin' da peace...

In der eher unfriedlichen Praxis stehen dazu die übliche Bordkanone, ein Schnellfeuergeschütz sowie unbegrenzt Munition zur Verfügung. Sollte es gegen feindliche Helikopter gehen, erweisen sich limitiert vorrätige Luftabwehrraketen als nützlich; zudem kann einmal pro Mission Luftunterstützung von einer A-10 angefordert werden. Mit den gegnerischen Panzern oder Kanonenbooten wird man zur Not aber auch alleine fertig, und die Aufgabenstellungen der 20 Aufträge sind ebenfalls nicht gerade anspruchsvoll: Abgesehen von Sondereinsätzen wie der Eskortierung eines Konvois muß einfach immer nur die gesamte Gegend leergeballert werden.

Unterwegs finden sich Sammelkisten mit schönen Dingen wie Schutz vor Radar oder Level-Warps. Dazu werden Erfolge in harter Münze entlohnt, für die es im Shop mehr Tempo, bessere Traktion und Panzerung sowie SAMs für das eigene Vehikel oder auch Benzin für die A-10 gibt. Ein Netzwerkmodus für bis zu acht Panzerfahrer fehlt ebenfalls nicht, wohl aber eine hochwertige Präsentation: Der pixeligen VGA-Grafik im Spiel selbst ist die Herkunft von der Playstation ebenso anzumerken wie dem infantilen Humor der gerenderten Zwischensequenzen. Der Sound dagegen kann sich durchaus hören lassen, denn selbst wenn die Hip Hop-Musik nicht jedermanns Sache sein mag, wissen die Effekte und die deutsche Sprachausgabe doch zu gefallen.

Was Shellshock am Ende jedoch als Spitzenspiel disqualifiziert, das ist das unausgegorene Gameplay. So sollte man hinsichtlich der Steuerung den Joystick am besten gleich vergessen, und selbst mit der grundsätzlich sauber arbeitenden Tastatur ist der Weg zum Sieg oft mit Frust gepflastert: Unfaires Terrain-Design, hinterhältige Feindformationen und ein unabänderlicher Schwierigkeitsgrad lassen im Panzer wenig Freude aufkommen. (mash)

Shellshock
(Core Design)

Actionlastige 3D-Panzersimulation ohne echte Höhepunkte.

GRAFIK	69%
SOUND	77%
STEUERUNG	61%
MOTIVATION	58%
	63%



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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, bis zu 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Spectrum 16, Soundscape, Ultrasound, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Joystick
AUSGABE:	Komplett deutsch

Wundern dauert etwas länger...



Sie wundern sich über Unmengen an „Wer weiß was drin steckt"-Angeboten auf dem CD-Markt, wir wundern uns über Produkte, die eigentlich gar nicht verkauft werden dürften, und Herr Müller wundert sich warum jetzt schon wieder dieser blau-graue Pfeil in seiner CD-Sammlung auftaucht.

Wundern Sie sich nicht mehr, sondern achten Sie auf den Pfeil, der Ihnen die Richtung für einen guten Kauf zeigt.

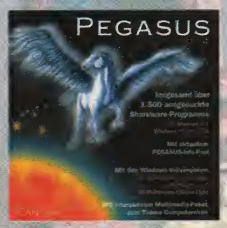
S.A.D.
THINGS ARE DIFFERENT ON A CD

Deutschland:
S.A.D. GmbH
Rötelbachstraße 91
D-89070 Ulm-Einsingen
Fon: 07305/9629-0
Fax: 07305/9629-33

Österreich:
S.A.D. GmbH
Bahnhofstraße 180
A-8783 Gaishorn am See
Fon: 0043 (0)3617/2566-0
Fax: 0043(0)3617/2566-4



Der Mensch
Eine multimediale Reise durch den menschlichen Körper
DM 49,95
unverbindliche Preisempfehlung



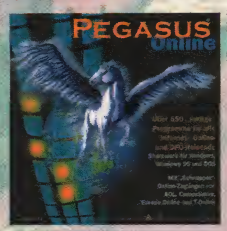
Pegasus Vol.4
Feinste 16- und 32-Bit-Software für Genießer auf 2 CD's
DM 39,95
unverbindliche Preisempfehlung

EU-Atlas
Das Straßenverzeichnis für Europa auf CD-ROM, jetzt ganz einfach
DM 39,95
unverbindliche Preisempfehlung





Pegasus Online
"Surfige" Shareware für alle Onliner, mit "Schnupper"-Zugängen von AOL, CompuServe, Europe Online und T-Online
DM 39,95
unverbindliche Preisempfehlung







Naturkatastrophen
Ursachen, Verlauf, Wirkung, Simulation und Vorsorge
DM 89,95
unverbindliche Preisempfehlung

PC Dolmetscher Deutsch-Englisch Englisch-Deutsch
Übersetzungssoftware die mitdenkt. Satzanalyse, Wortanalyse, Wortgenerator. Fast 58.000 Einträge in zwei Wörterbüchern.
DM 49,95
unverbindliche Preisempfehlung



Pegasus WIN 95 Vol. 2
Aktuelles zum Thema WINDOWS 95 in der zweiten Version jetzt brandaktuell
DM 39,95
unverbindliche Preisempfehlung

Routenplaner Deutschland-Europa
Über 58.000 Orte in Deutschland. Auch Erhältlich für Österreich-Europa, Schweiz-Europa
je DM 49,95
unverbindliche Preisempfehlung

Übrigens sind wir auch Vertriebspartner der
DeTeMedien



Mag die Frage noch so geistlos sein, unsere Antwort wird in jedem Fall geistreich ausfallen. Tja, das ist einer der vielen Vorteile eines Redaktionsgespensts: Geistige Armut kann uns so keiner vorwerfen. Willkommen beim aktuellen Ghostwriter!

DER ZOMBIE IM FENSTER

Als ich die Leserbriefe der letzten Nummern las, freute mich doch, daß es da tatsächlich noch ein paar intelligente Wesen gibt, die „Win 95" verabscheuen. Was ist denn dran an dem Teil? Die grundsätzliche Idee ist von Apple geklaut und zudem noch miserabel umgesetzt. Billy Gates dachte wohl, er könne aus den Macken von OS/2 Kapital schlagen und alles besser machen – aber all diese Verschlimmbesserungen („Plug'n'Pray") helfen nichts, wenn die Grundstruktur marode ist. Mag ja sein, daß für Programmierer allerhand Bibliotheken angeboten werden, aber was heißt das schon, wenn man täglich dreimal einen Nervenzusammenbruch bekommt, weil sich das System mal wieder verabschiedet hat. Selbstredend nur bei älteren DOS-Spielen, an denen Microsoft und Mr. Gates sich nicht hatten bereichern können...
Kurzum, Eure angeblich „diversierte" Berichterstattung stinkt gewaltig, und das nicht nur mir: „Win 95" wurde von Euch von Anfang an in den höchsten Tönen gelobt! Wenn also nicht alle in der Redaktion zu den Fenster-Fans gehören, warum hat es dann nicht schon längst mal ein Streitgespräch gegeben?! Überhaupt ist die Spieleverträglichkeit unter „Windows 95" sogar eher schlechter als unter OS/2, und Euer Kommentar zur „Fehlgeburt" OS/2 war ja wohl auch schlichtweg falsch. Oder meint Ihr, die gesamte Fachwelt habe sich geirrt, als sie den Tag, an dem OS/2 veröffentlicht wurde, als „the night Chicago died" bezeichnete („Chicago" war damals der Projektname für „Win 95"). Demnach ist eher „Windows 95" das tote Betriebssystem: es geistert wie ein Zombie durch die Computerwelt.
glaubt Stefan Weigand aus Greding.

Von Zombies verstehe ich etwas, denn alle meine Kollegen im Verlag gehören dieser Spezies an: Auch wenn es unter „Win 95" mit Plug'n'Play in der Tat häufig noch Probleme (speziell in bezug auf den Sound älterer Games) gibt, so kann der damit eingeschlagene Weg in Richtung mehr Komfort kaum verkehrt sein – so wie „Chicago" ja offensichtlich lebt, während OS/2 auch wegen seiner eklatanten Spieleunverträglichkeit bestenfalls noch vegetiert. Immerhin über 95 Prozent aller Programme werden weltweit derzeit für „Win 95" geschrieben! Mehr gibt es zu diesem Thema eigentlich gar nicht zu sagen. Außer vielleicht noch: Bereits für die Ausgabe 2/96 war das angesprochene Streitgespräch vorgesehen und als eine Art Redaktionskommentar zur damaligen Herstellerumfrage bezüglich „Win 95" sogar schon fixfertig geschrieben. Dann mußte es aber in letzter Minute dem dieses Jahr außergewöhnlich hohen Game-Aufkommen geopfert werden.
Dein aufopfernder Ghost

ALLE MACHT DEN DOOFEN?

Zunächst wollte ich kurz auf Euer neues Outfit zu sprechen kommen, denn als mir das letzte Heft ins Haus flatterte, verzogen sich meine Gesichtszüge: Mit diesem Cover sieht der PC Joker nicht mehr aus wie ein Nobel-Magazin, sondern wie ein billiges Imitat. Aber auf die Bewertungen kann man sich (außer in ganz seltenen Fällen) verlassen.
Nun aber zum Leserbrief von Ole Brandenburg, den ich recht interessant fand. Ich muß ihm schon recht geben, wenn er sagt, daß die „Win 95"-Generation überfordert ist, sobald mal die CONFIG.SYS geändert werden muß. Natürlich ist „Windows 95" sehr einfach zu bedienen, aber führt das nicht eher dazu, daß die User erst recht verblöden? Sobald mal ein Demo (z.B. von Eurer CD) auf der DOS-Ebene gestartet werden muß, verzweifeln sie, weil sie oft nicht mal die DOS-Befehle kennen. Mit „Win 95" wird die Computerbenutzung so leicht gemacht wie damals am Amiga – aber wehe, es funktioniert mal irgendwas nicht mehr, dann muß sofort der Fachhändler her. Ich bin kein absoluter „Windows"-Gegner, aber nachdem ich mich von Haus aus mit DOS recht gut auskenne, wäre es auch mir lieber gewesen, man hätte die Gelder in dieses System gesteckt. Außerdem ist es eine durchaus fragwürdige Entwicklung, wenn man ohne Modem und Streamer heutzutage schon schief angeschaut wird.
bedauert Christoph Gütter aus Aitrach.

Natürlich hat das extrem rasche Fortschreiten der Technologie auch seine Nachteile, natürlich macht Bequemlichkeit faul. Andererseits mußte der PC nun mal zum von jedermann bedienbaren Massenartikel werden, sollte nicht ein großer Teil der Bevölkerung von der wichtigsten Entwicklung des 20sten Jahrhunderts ausgeschlossen bleiben – hierzu leistet „Win 95" einen nicht zu unterschätzenden Beitrag, weshalb man es trotz aller Kinderkrankheiten nicht verdammen sollte (zumal DOS mit seiner Bereichsbeschränkung auf 640 KB Speicher nun mal komplett veraltet ist). Kurzum: Wer sich schief anschauen läßt, ist selber schuld, was letzten Endes auch für unser überarbeitetes Cover gilt.
Dein stur geradeaus blickender Ghost

IM LUFTLEEREN RAUM

Ich verfolge die Diskussion über „Win 95" schon eine ganze Weile. Die Hersteller freuen sich hier natürlich über die leichtere Arbeit – und soweit es mich angeht, bin ich (zumindest in bezug auf Anwendungen) auch ganz zufrieden. Allerdings habe ich keinen Superrechner, sondern einen DX 4 mit 8 MB RAM. Und da beginnen meine Probleme, soweit es Spiele angeht: Die meisten wollen gar nicht erst laufen oder stürzen laufend ab oder sind so langsam, daß ich mir vorkomme wie weiland am Amiga. Unter DOS hingegen keine Probleme. Klar, die extra für „Win 95" konzipierten Games tun's bei mir auch, aber sonst? Also brauche ich doch einen 300-MHz-Superpentium? Irgendwie kann das doch wohl auch nicht gut für die Hersteller sein. Wenn „Win 95" also wirklich die Spiele-Benutzeroberfläche der Zukunft werden will, dann müssen Bill Gates und seine Mannen schon noch einiges tun.
Und gleich noch ein Appell an die Hersteller: Benutzt doch nicht immer gleich die allerneueste und allerschnellste Hardware zum Programmieren. Oder baut die Routinen wenigstens so auf, daß auch nach unten hin noch etwas Luft bleibt. Zum Bleistift sieht der Kampfscreen bei „Wing Commander IV" unter SVGA nicht viel anders aus als bei „WC III". Trotzdem ruckelt und zuckelt er hier wie ein epileptischer Breakdancer, was dort nicht der Fall war.
Und über Euer Heft schließlich kann ich ohnehin nicht meckern. Klar gibt es Rubriken, die mich überhaupt nicht interessieren, aber andere werden sie schon mögen, und die sollen schließlich auch ihren Spaß haben.
endet C. Henk aus Berlin.

Ich fürchte, Du irrst: Was könnte es für die Industrie Besseres geben, als wenn sich die User andauernd neue Hardware kaufen müssen, um die neue Software nutzen zu können? Dieser Teufelskreis kostet Geld und ist somit ärgerlich, doch anders scheint die Entwicklung eben nicht voranzukommen. „Etwas Luft nach unten hin" bei neuen Games würden freilich auch wir mit Blick auf unsere luftgefüllten Geldbörsen begrüßen!
Dein luftiger Ghost

DER FENSTER-FAN

Den Leserbrief „Fenster-Fanatismus" vom letzten Heft kann ich so absolut nicht stehen lassen. Dessen Autor erweckt irgendwie den Eindruck, als sei er stolz darauf, die Startdateien ändern zu können?! Nun, ich verwende „Win 95", verstehe aber trotzdem ein bißchen was von der Materie; z.B. durch gelegentliches Programmieren in Assembler. Und ich frage mich, wozu man eigentlich alles unnötig kompliziert machen muß. Statt sich drüber zu freuen, daß endlich mal eine Firma ein ausgereiftes, stabiles, schnelles und bedienerfreundliches Betriebssystem auf den Markt bringt, muß sich Ole Brandenburg doch tatsächlich über dessen Benutzerfreundlichkeit beschweren. Er scheint „Win 95" noch nie benutzt zu haben, sonst würde er nicht so reden – alle 95-User, die ich kenne, sind vollauf zufrieden, darunter sogar Skeptiker wie ein IBM-Mitarbeiter.
Das System verkörpert meiner Meinung nach den besten Kompromiß zwischen Stabilität, Speicheranforderungen und Kompatibilität. Ich habe schon Alternativen getestet (etwa OS/2 Warp) und weiß daher, wovon ich schreibe. Das einzige Betriebssystem, das genauso einfach oder sogar noch einfacher funktioniert, ist Amiga-OS, aber das gehört wohl nicht hierher. Und was soll denn dieser Satz: „Gelder, die in die Entwicklung von „Win 95" flossen, hätte man auch zur Verbesserung von DOS verwenden können."? Warum sollen wir denn *noch* länger ein total überholtes, absolut bedienerunfreundliches, kryptisches OS von 1982 (!) verwenden? Der Mensch scheint noch nie richtig für DOS programmiert zu haben, sonst wüßte er, warum alle Programmierer „Win 95" wollen: Allein schon die DOS-Speicherverwaltung ist ein einziger Krampf! Jetzt dagegen ist nix mehr mit 640-KB-Grenze, Speichersegmentierung und was der Scherze mehr waren. Und was hätte man denn wohl an DOS verbessern sollen? Eine hübsch blinkende Eingabeaufforderung einbauen? Also, da wären die Gelder ja wohl verschwendet worden...
Gut, es stimmt, daß all diese Verbesserungen längst überfällig waren (und zum Teil schon anno Schnee am Amiga zum Standard gehörten), aber das ist doch kein Grund, sie noch länger hinauszuschieben!
argumentiert Andreas Hackelöer per AOL-Mail.

Auch wenn Du uns in der Sache natürlich aus der Seele sprichst, bekommen wir beim Lesen Deines Briefs ein wenig Angst vor der eigenen Courage: Von den 95er-Usern, die wir kennen, sind keineswegs alle von diesem Betriebssystem nur begeistert – wie diese Seiten ein ums andere Mal beweisen. Doch bestätigen Deine Zeilen unseren schon länger gehegten Verdacht, daß es sich hier wohl in erster Linie um die ganz normalen gesellschaftlichen Widerstände gegen neue Entwicklungen handelt. Ich meine, die fünfstelligen Postleitzahlen schienen zu Beginn ja auch den Weltuntergang einzuläuten, heute ist es „Win 95" und morgen wahrscheinlich die Rechtschreibreform...
Dein Nostradamus

DIE ZEIT HEILT ALLE WUNDEN

Ich möchte mich mal auf die Seite derer stellen, die „Win 95" befürworten. Mag sein, daß es noch ein paar Probleme gibt, aber die werden nach dem ersten Update wohl erledigt sein, und spätestens dann ist „Windows 95" besser als die gute alte DOS-DOSe. Und das Problem der erforderlichen Power-Hardware löst sich ohnehin bereits von selbst. Kann sich noch jemand daran erinnern, wie die Leute seinerzeit Origin wegen den Hardware-Anforderungen von „Wing Commander II" in die Klapsmühle stecken wollten?

demo ab, sound läuft!



3 brandneue Audio-CDs aus der Demoszene jetzt exklusiv im Joker Shop

Hört sich gut an: eine Longplay-Scheibe aus TRSI-Produktion (jeweils 60 bis 75 Minuten Musik der verschiedensten Stilrichtungen)

– gibt es schon für 29,– DM

– alle 3 gar für nur 75,– DM!

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

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

kommentiert Andreas Haub aus Freiberg.

Dem habe ich nichts hinzuzufügen, o Weiser aus dem Morgenland.
Mit einem hochachtungsvollen Kettenrasseln, Dein Ghost

ZU SCHNELL GEFREUT

In Träumen schwelgend, freute ich mich darüber, wie schön es wohl wäre, einen Pentium 166 mein eigen zu nennen, um all die tollen, neuen Games auch richtig spielen zu können. Doch dann plumpste ich auf den Boden der Tatsachen, denn was soll ich in dem Fall wohl mit meinen tollen alten Programmen machen? „Silent Service II" z.B. ist ja jetzt schon bloß noch spielbar, wenn ich meinen DX/2 heruntertakte…
befürchtet Thomas Schwab aus Althütte.

Da haben wir tatsächlich eine Kehrseite der Medaille: Spätestens nach zwei Hardwaregenerationen (also rund acht Wochen…) ist heutzutage der Punkt erreicht, wo alte Programme dem Spielspaß wortwörtlich davonlaufen. Für Nostalgiker empfiehlt es sich daher, entweder im Shareware-Pool nach Softwarebremsen zu tauchen oder den alten Rechner als Zweitgerät zu behalten.
Dein Hardware-Museumswärter Ghost

ULTIMATIV SCHNELL

„Ultima VII/1" lief auf meinem alten 486er mit optimalem Tempo, auf meinem neuen P100 ist es aber unspielbar schnell geworden – speziell bei den Kämpfen hat man keine Chance mehr. Gibt es (z.B. als Shareware) eine einigermaßen günstige Softwarebremse, die die Geschwindigkeit des Rechners am besten stufenlos nach unten reguliert? Außerdem würde mich interessieren, ob in absehbarer Zeit ein Rollenspiel mit Rundenkampfsystem erscheinen soll.
forscht Michael Schalk aus Baar.

Softwarebremsen findest Du als preiswerte Shareware und „DSA III: Schatten über Riva" demnächst im Handel: Dank TopWare übrigens zum Kampfpreis von nur 49 Märkern!
Dein ultimativ allwissender Ghost

EINFACH BRUTAL

Habt Ihr Euch jetzt eigentlich trotz des gewonnenen Gerichtsverfahrens dermaßen vom Staatsanwalt einschüchtern lassen, daß Ihr keine brutalen Spiele mehr testet?
wundert sich (aus gegebenem Anlaß) Thomas Fuchs aus dem T-Online-Netz.

Gerichtsverfahren in allen Ehren, nur ersetzen sie uns leider keinen Pfennig der entstandenen Verluste…
Brutal ehrlich, Dein Ghost

IM NETZ VERSTRICKT

Wir sind eine Spielgemeinschaft von etwa fünf bis zehn Personen. Wir alle sind mit dem Schreibstil des PC Jokers sehr zufrieden, und ich bin der Meinung, daß er eines der kompetentesten Spielemagazine überhaupt ist. Leider ist er jedoch auch das einzige Mag, das in seinen Bewertungskästchen immer noch nicht aufführt, ob ein Programm Multiplayer-Optionen hat oder nicht. Uns interessieren aber nur Games, die sich im Netzbetrieb spielen lassen, und wir haben keine Lust, jeden Test ganz durchzulesen – zumal es auch schon vorgekommen ist, daß Ihr auf eine vorhandene Option überhaupt nicht hingewiesen habt. Und bei der Messenächlese im letzten Heft schreibt Ihr ja sogar selber, daß der Multiplayertrend immer stärker wird.
Zweitens finde ich es total unfair, daß man als neuer Abonnent ein tolles Spiel als Belohnung bekommt, aber als treuer Dauer-Abonnent nur ein schwachsinniges Demo. Positiv aber wiederum, daß der Abonnent bei Euch sein Heft wirklich ein paar Tage vor dem Erscheinungstermin erhält.
resümiert Peter Fauland aus Schwanberg in Österreich.

Zehn Personen (knapp unsere halbe Leserschaft) können wir nicht im Regen stehen lassen: Die gewünschte Überarbeitung der Boxen wird soeben geprüft, und im Fall einer Abo-Verlängerung genügt ein Telefonat mit unserer charmanten Abo-Fee Petra, um die Sache nach Deinen Wünschen zu regeln.
Versprochen, Dein Ghost

NOTIZEN AUS TRANSSILVANIEN

1) Hey, Ghost, als staatlich anerkannter Vampir aus Transsilvanien würde ich gerne mal mit Dir plaudern. Als Schlafplatz bevorzugen wir hier z.B. meist das Shadow-RAM. Wirklich sehr gemütlich; solltest Du auch mal probieren. Hast Du eigentlich einen Meister, oder geisterst Du selbständig? Ich könnte nämlich schon noch jemanden wie Dich gebrauchen. Für Reinigungsarbeiten und so. Die Bezahlung erfolgt dann alle 100 Jahre durch meinen Kumpel Nostazifus. Und wo verbringst Du eigentlich Deinen Urlaub? Wenn Du dieses Jahr noch nichts vorhast, könnte ich Dich zum „Antiknoblauch- und Vampirjäger-Festival" einladen. Es gibt Blutfrikadellen mit einem Hauch Baldrian; für Halbwüchsige bis zu 200 Jahren ist der Eintritt frei.
2) Natürlich hat so ein Computerhacker wie ich auch noch ein paar sachliche Fragen, z.B. die, ob bereits eine Fortsetzung zu „Albion" geplant ist.
3) Ich muß zugeben, daß „Windows 95" wirklich saugeil ist. Vor allem die Benutzeroberfläche, die einem ehemaligen Amiga-Fan wie mir schon gefallen kann. Was würde ich für 'ne Workbench am PC geben…
4) Ich finde es nicht so gut, daß es jetzt auch den PC Joker Pur gibt. Denn wer den Joker kennenlernen will (gibt es noch jemanden, der ihn nicht kennt?), der kauft sich erst mal eine normale Ausgabe. Und wenn sie ihm gefällt, dann kauft er sie halt weiterhin. Ihr könntet statt dessen noch eine zweite Joker-CD oder mehr Zubehör zu Trading Cards herausbringen.
schlägt Nosfer…, äh, Andrei Teusianu aus Collenberg vor.

1) Ich geistere in Festanstellung für Michael, der mir immerhin alle 50 Jahre ein Täßchen Ektoplasma dafür bezahlen will – nur noch schlappe 45 Jährchen, und ich weiß, ob er Wort hält! Dann soll es auch zwei Nächte lang Urlaub geben…
2) Sorry, aber von einem neuen „Albion" ist derzeit nicht die Rede.
3) Man nehme seinen Rechner und stelle ihn unter die Werkbank in Papis Garage. Bingo, schon hat man eine Workbench am PC!
4) Alter Neidhammel!
Mit kollegialen Grüßen, Dein Ghost

LÜBECKER ALLERLEI

1) Als erstes möchte ich loswerden, daß mir Euer neues Layout sehr wenig zusagt. Gerade das war es doch, was Euch von den anderen Magazinen abgehoben hat: Hübsch und übersichtlich. Gut, die neue Kopfzeile ist noch okay, aber durch die fehlenden Farbhintergründe wirkt's allerdings jetzt viel bunter und unübersichtlicher. Und die Schrift! Ich flehe Euch an, nehmt wieder die alte. Da muß man ja nach einem Artikel immer eine Pause einlegen, um keinen Augenkrampf zu bekommen!
2) „Die Siedler II" soll das „Spielereignis des Jahres" sein? Nun, es ist sicher ein sehr gutes Programm, aber der zweite Aufguß einer Idee kann doch nicht das Beste gewesen sein, was die Branche dieses Jahr anzubieten hat?!
3) Die Lösung, die Ihr jetzt für die Beilag-CD gefunden habt, ist wirklich hervorragend! Auf einmal kann ich wieder die ganze Titelseite bewundern, ohne diese häßlichen Löcher und roten Flecken, welche die Rasierklinge in meiner Hand zu hinterlassen pflegte. Glückspunsch!
4) Ihr gebt in der Bewertungsbox zwar an, wenn ein Programm spielstärkemäßig einstellbar ist, aber vielleicht solltet Ihr das noch genauer tun, z.B. „von Fortgeschrittene bis Könner".
5) Was haltet Ihr davon, die empfohlene Rechnerkombination in die Box mit aufzunehmen.

Wenn ein Game ab einem DX/2 läuft, heißt das ja noch nicht, daß DX/2-Besitzer hier bedenkenlos zuschlagen können.
6) Zum Thema „antiquiertes DOS": Wenn dieses Betriebssystem so veraltet ist, warum sind dann Spiele unter DOS so viel flüssiger und auch auf langsamen Rechnern schneller? Außerdem werden Programme doch variabler, wenn jeder seine eigenen Grafikroutinen entwickelt, anstatt auf vorgefertigte zurückzugreifen, was natürlich einfacher ist.
meint Florian Sonnenburg aus Lübeck.

1) Weniger Farbe hat das Heft bunter gemacht? Nichts gegen konstruktive Kritik, aber das mußt Du uns mal genauer erklären. Gleiches gilt für den neuen, erheblich besser lesebaren Schrifttyp.
2) Na, noch ist das Jahr ja nicht vorüber.
3) Danke für die Blumen. Dabei haben wir diese Lösung nur gewählt, weil Michael das Beilegen von Heftpflastern zu teuer war!
4) Bei variablen Spielstärken kann man wohl getrost davon ausgehen, daß für jeden die passende Herausforderung dabei ist, oder?
5) Wo es Sinn macht, wird die Optimalkonfiguration stets angegeben.
6) Zum einen stellt „Win 95" ganz andere Hardwareanforderungen als DOS (was die Spiele natürlich ausbremst), zum zweiten sind die allermeisten 95er-Games momentan bloß auf diesem Betriebssystem lauffähig, nicht aber dafür optimiert. Was die größere Variabilität der Grafikroutinen betrifft, bleibt die Zukunft abzuwarten.

SCHREIB MAL WIEDER!

Brieffreunde gesucht: Ob Ihr uns nun loben oder kritisieren wollt, ob Ihr Anregungen oder Fragen habt, ich lese alles und beantworte alles – entweder hier oder, falls RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender zu entziffern ist, mit einem persönlichen Gespensterbrief. Und sofern keine Abo- und Shopwünsche, Teilnahmen an Preisausschreiben etc. damit verbunden sind, gilt das grundsätzlich in ähnlicher Form auch für E-Mail. Hier meine diversen Adressen:

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

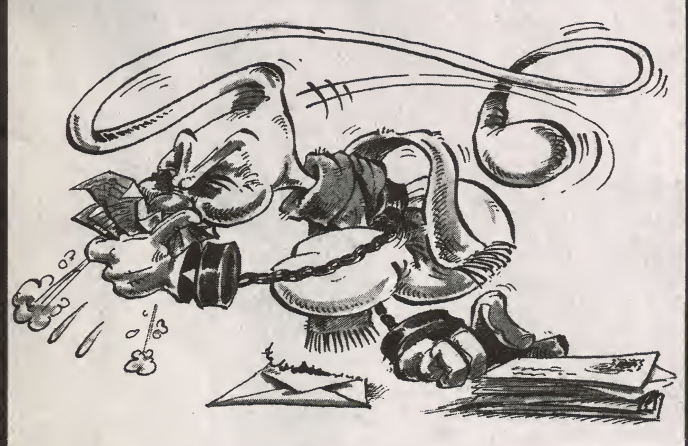
E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com

ODER
joker mags@aol.com

E-MAIL AOL:
joker mags

E-MAIL COMPUSERVE:
100332,322

E-MAIL T-ONLINE:
089463700



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

Brandaktuelle CD-ROM's zu Super-Preisen!

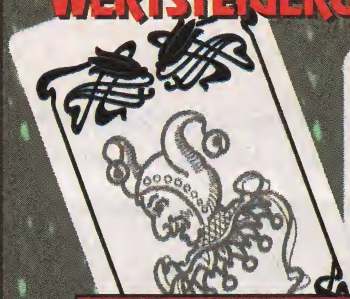
Mephisto Genius 2	**69,95 DM**
Steel Panthers	**49,00 DM**
Sukhoi SU27 für Windows 95	**78,00 DM**
F1 Manager 96	**79,90 DM**

... und viele andere.

L&W CD-ROM-Direktversand
Hauptstr.38, 24626 Groß Kummerfeld
Tel.: 04393 / 3152, Fax: 04393 / 1894

Fax-Abruf **rund um die Uhr** **Fax-Polling**
Übersicht über aktuelles Gesamtangebot. (1 Seite)
Kombi-Fax:
04393 / 9972 5815 wählen, beim Piepston Start drücken.
Modem od. Faxgerät mit Abruffunktion:
04393 / 9972 0815 wählen.

Das Sammlerstück
MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!
EXKLUSIV





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

nur 29,– DM

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

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

Echt abgefahr'n Mitmach

Auch professionelle Formel-1-Piloten wie Heinz-Harald Frentzen haben ihr fahrerisches Können im harten Training erworben. Dank großer Fahrpraxis beherrschen sie ihr PS-starkes Sportgerät in den meisten Extremsituationen und reagieren instinktiv richtig bei auftretenden Gefahren.

Damit auch Sie im täglichen Straßenverkehr sicherer werden, lädt Software 2000 Sie ein zu einem Intensivkurs im Fahrsicherheitszentrum Nürburgring. Hier üben Sie unter der Anleitung von erfahrenen Instruktoren optimale Brems- und Lenktechniken und das richtige Reagieren bei Aquaplaning und Glatteis. Lernen Sie auf der modernsten Schulungsstrecke Europas die Möglichkeiten und Grenzen Ihres Fahrzeugs kennen und werden Sie zum souveränen Teilnehmer im Straßenverkehr.

Franz Fabian, Geschäftsführer Fahrsicherheitszentrum Nürburgring

auto motor sport **Fahrsicherheitszentrum Nürburgring**
In Zusammenarbeit mit dem ADAC-Mittelrhein







nager 96
mpetition
n!

Hier dreht sich alles um den F1-Manager 96

Frage:

Wie heißt der Rennstall von Heinz-Harald Frentzen?

Und das gibt's zu gewinnen:

1.–4. Platz: Je ein 2-tägiges Fahrsicherheitstraining auf dem Nürburgring

5. Platz: Eine von Heinz-Harald Frentzen signierte Mütze plus „F1-Manager 96"

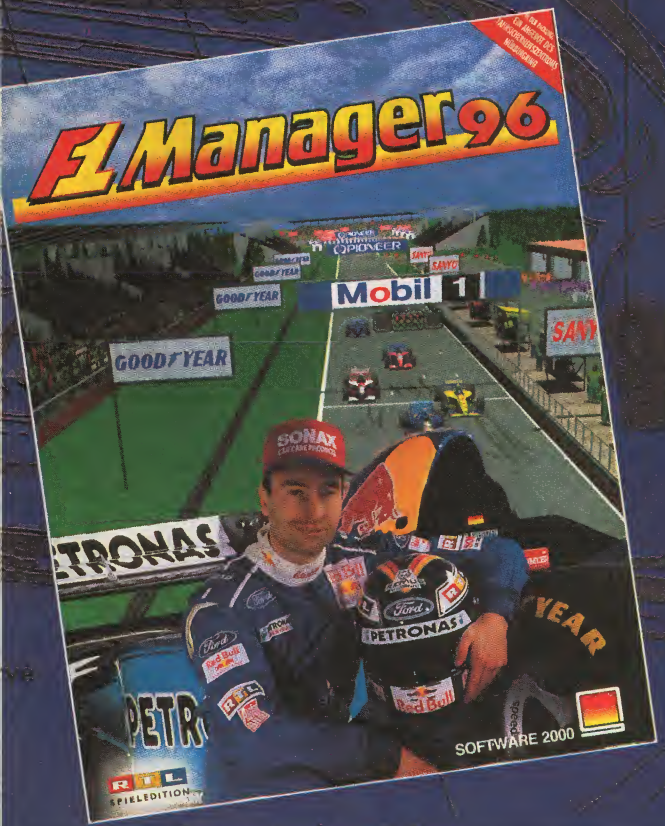
6.–10. Platz: Je einmal „F1 Manager 96"

nen

&

gas geben

nur selber fahren ist schöner



Richtige Antwort per Post an:

Joker Verlag
„F1-Manager Competition"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Für die Gewinner des Fahrsicherheitstrainings wird die Übernachtung im Hotel gestellt, die Anreise erfolgt naheliegenderweise mit dem eigenen Fahrzeug. Dieses wird während des Trainings (inkl. theoretischer Einführung und Instruktion per Funk) nicht übermäßig beansprucht. Die Terminierung ist variabel und wird mit den Gewinnern persönlich abgestimmt. Einsendeschluß ist der 13.9.1996, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!

SOFTWARE 2000

TOP Job

DIE AKTUELLEN GAME-CHARTS

Leserchart



1. (2) BIING!
2. (9) PSYCHO PINBALL
3. (–) SIMON THE SORCERER II
4. (3) WORMS
5. (7) BUNDESL. MAN. HATTR.
6. (6) SIM CITY 2000
7. (4) X-WING
8. (–) ALONE IN THE DARK 2
9. (–) SIMON THE SORCERER
10. (10) INDIZIERT

Leserchart: CD-ROM



1. (4) WING COMMANDER IV
2. (–) BLEIFUSS
3. (–) FIFA SOCCER 96
4. (1) COMMAND & CONQUER
5. (2) WARCRAFT II
6. (3) REBEL ASSAULT II
7. (–) NHL 96
8. (8) NEED FOR SPEED
9. (–) DESCENT 2
10. (–) GENDER WARS

Business Charts: CD-ROM



1. (–) DIE SIEDLER II
2. (–) WARCRAFT II
3. (1) DER AUSNAHMEZUSTAND
4. (2) CIVILIZATION 2
5. (3) WING COMMANDER IV
6. (6) COMMAND & CONQUER
7. (4) WARCRAFT II
8. (–) AH-64D LONGBOW
9. (–) SILENT HUNTER
10. (5) DESCENT 2

Business Charts



1. (3) POLE POSITION
2. (1) HUGO 3
3. (6) ACES OF THE DEEP MISSIONDISK
4. (2) DAS DSCHUNGELBUCH
5. (10) BUNDESL. MAN. HATTR.
6. (4) WORMS
7. (7) KÖNIG DER LÖWEN
8. (5) WARCRAFT: ORCS AND HUMANS
9. (8) BIING!
10. (9) PSYCHO PINBALL

Joker Personal Tops

JOE



DIE SIEDLER II



MANFRED





ELISABETH I.

MARKUS





VIRTUA FIGHTER PC

MARTIN





AH-64D LONGBOW

MAX





WORMS REINFORCEMENTS

MICHAEL





SPYCRAFT

WALTRAUD





URBAN RUNNER

RICHY





VIRTUA FIGHTER PC

STEFFEN





DER PRODUZENT

Kaum läßt man Euch mal zwei Monate in der prallen Sommerhitze aus den Augen, schon steht kein Stein mehr auf dem anderen: Sämtliche Charts können zum Herbstbeginn mit neuen Spitzenreitern aufwarten!

Damit müssen wir uns wohl zunächst einmal bei allen Software-Vandalen für die im letzten Heft bemängelte „Sommerlethargie" entschuldigen – auch wenn Ihr mit reLines „Biing!" einen alten Bekannten zurück an die Spitze der Diskliste geholt habt. Im schillernden Teil des Universums fliegt dagegen mal wieder Colonel Blair an erster Stelle. Na, es hätte uns ja auch gewundert, wenn es Origins „Wing Commander" in der vierten Auflage mal nicht bis in den CD-Olymp gebracht hätte. An den Ladentischen wiederum mußte TV-Gnom „Hugo" die „Pole Position" an Ascons gleichnamige Formel-1-Sim abgeben, und auch hier ist deutsches Silber wieder Gold: Blue Bytes „Siedler II" konnte Westwoods Missions-CD „Der Ausnahmezustand" vom Thron schubsen und sich vom Start weg an erster Stelle positionieren. Tja, auch so was nennt man wohl Command and Conquer... Wir hingegen bieten Euch noch einen raschen Blick auf die aktuellen Redaktionsfavoriten, ehe wir das Kommando an Fortuna abgeben.

1 x F1 Manager 96
1 x Quest for Fame
1 x Ecstatica

kann nämlich gewinnen, wer uns schriftlich seine derzeitigen Lieblingsspiele mitteilt – wie immer säuberlich nach CD- und Disk-Version getrennt. Ebenfalls nützlich wären Angaben zum Wunschgewinn, ein leserlicher Absender sowie nachfolgende Adresse, während die Anzahl der Nennungen eher egal ist. Von Briefbomben und Bestechungsversuchen bitten wir indessen abzusehen, da Ghost als Glücksfee agiert und Gespenster gegen derlei Manipulationen bekanntlich immun sind. Stimmt's, Ghost? Hey, der Kerl brennt gerade mit Michaels Ferrari durch!

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

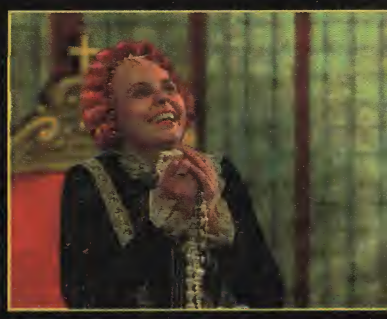
Chronik

Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...

... Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt. Vermögender Kaufmann mit Schiff(er)
und ausgeprägtem Sinn fürs Geschäftliche angenehm. Gute Seefahrtkenntniss
sowie Entscheidungsfreude im Sinne der Krone Bedingung.







Top-Rendersequenzen, Videos und Sprache machen aus dieser komplett deutsch
Simulation ein Historien-Epos, wie es seit DER PATRIZIER kein zweites gibt.

Das sagt die Presse:

PC Action: „An dieser Wirtschaftssimulation können sich andere ... ein Beispiel nehmen" **84%**
PC Power: „ ... gehört Elisabeth I. zum Besten, was es derzeit an Handelssimulationen auf dem deutschen Markt gibt." **89%**
Power Play: „Ein Programm, an dem für Freunde des Genres momentan kein Weg vorbeiführt."
PC Joker: „ ... so, wie es sein soll: ... ein Gameplay, das auch Landratten da Wasser im Munde zusammenlaufen läßt." **83%**

PC ACTION GOLD

Spielbare CD-ROM-DEMO anfordern gegen DM 5,– Vorkasse (bar oder Scheck) be
Ascon, ELISABETH-Demo, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh.

Elisabeth I.

MS-DOS CD-ROM

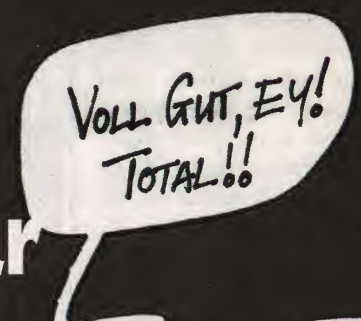
ASCON

FUNSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax 0 55 23/6 47 94

Ascon Online: Ascon GmbH@AOL.com

total gut!



Jeden MONAT gibt's für

14,80 DM am Kiosk

PC JOKER total



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

TEMPERATUR

PINBALL PRELUDE



Und wann geht's richtig los?!

Das Debütwerk von Effigy verzichtet aus freien Stücken auf die auch am Flippertisch inzwischen allgemein üblichen 3D-Rendergrafiken und setzt statt dessen ganz altmodisch auf Spielbarkeit pur.

Solide Hausmannskost kommt auch bei der Themenstellung der drei enthaltenen Flipper aufs Tableau, während diese selbst durchaus mit originellen Features aufwarten: In der „Vergangenheit" rauscht ein Wasserfall vor sich hin, dazu kann man mit der Silberkugel kleine Fackeln anzünden. Die „Gegenwart" besteht hingegen aus einem Fußballplatz – was sich einfach dadurch erklärt, daß das Game während der EM erschienen ist. Am meisten ist jedoch in der „Zukunft" los, wo man es mit fünf Laserschwertern bzw. Paddles, verrückten Rampen und einer Art Roulettetisch für die maximal zehn Bälle zu tun bekommt.

Die Grafik sieht selbst bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln nicht so wahnsinnig aufregend aus; aber nett animiert ist sie, und hübsche Transparenzeffekte gibt's ebenfalls. Ja, sogar kleine Videos wurden in die recht flott in alle Richtungen scrollenden Tische eingebaut. Musik und FX passen gut zum Geschehen, auch die Steuerung geht einwandfrei von der Hand. Wer also noch nicht ganz dem Renderwahnsinn verfallen ist und eine ebenso spielbare wie eigenständige Pinballsim *ohne* Anleihen bei den 21st Century-Flippern sucht: Hier wäre eine. (mm)

Pinball Prelude
(Effigy)

Nett gemachte und gut spielbare Flippersim der nostalgischen Art.

GRAFIK	63%
SOUND	72%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	69%



68%

USK-Freigabe:	nicht gepr.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	2 Disks
PROZESSOR:	Ab einem 386 DX/40
SPEICHER:	4 MB RAM, 6 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB/Pro/16 und Kompatible
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	englisch

HIND

Knapp ein Jahr nach „Apache Longbow" schickt Digital Integration nun den russischen Mil MI-24 Hind-Helikopter in den Bildschirmhimmel. Durch den politischen Seitenwechsel hat sich an der digi-technischen Front aber wenig geändert: Ein würdiger Nachfolger bittet um Starterlaubnis.



Dem Konvoi geht's gleich schlecht...

Als fliegender Westler muß man sich freilich erst mit der ungewohnten Aufgabenstellung anfreunden, schließlich kämpft man in Afghanistan, Kasachstan und Korea nach hiesigen Maßstäben genau auf der falschen Seite, wenn es dort gegen Rebellen, Abtrünnige und andere „Verräter" geht. In allen drei Einsatzgebieten stehen wahlweise zehn Einzelmissionen oder eine komplette Kampagne auf dem Stundenplan. Besonders eilige Piloten können zudem den vom Vorgänger bekannten Arcade-Modus anwählen, in dem die Punktejagd nach einem Eintrag in der Highscoreliste nicht von Nebensächlichkeiten wie dem Starten oder Landen beeinträchtigt wird. Via Modem bzw. Nullmodem kann man auch zu zweit mit- oder gegeneinander fliegen, im Netzwerk dürfen gar bis zu 16 Menschen in die Luftschlacht ziehen.

Lobenswerterweise wurden die besonderen Fähigkeiten des Hind-Helis bei der Missionsgestaltung gebührend berücksichtigt. Es gibt daher nicht nur die üblichen Seek-and-Destroy-Aktionen, man muß z.B. auch Landminen legen, SCUD-Stellungen angreifen, Truppen



Raketen los!



Diese Feindbasis ist bald Geschichte



Der Hind von außen



Welche Waffen wählen wir heute aus?

ins Kriegsgebiet transportieren und Verletzte wieder hinausschaffen. Wer das Handwerk dafür erst mal gründlich erlernen möchte, darf in 20 Trainingsmissionen den Umgang mit den vielfältigen Waffensystemen und dem Stahlvogel selbst üben. Im Unterschied zum vorher versoften AH-64 stehen hier neben den 23-mm-Kanonen, starren und gelenkten Raketen ja auch Bomben in diversen Spielarten zur Verfügung. Das Briefing ist dagegen erneut eine reine Textveranstaltung. Nach der Beendigung des Einsatzes wird man wieder bewertet und zuweilen auch befördert oder gar mit Orden behängt. Um das Debriefing aber überhaupt zu erleben, sollte man seine Route genau planen und dann unter Ausnutzung des Geländes immer schön niedrig fliegen – und vor allem die Anzeige von näherkommenden Feinden auf der Instrumententafel ständig im Auge behalten...

Gemäß der Firmentradition ist die Optik wieder einmal kriegerisch-spartanisch: Texturen auf den Polygon-Objekten sucht man fast genauso vergebens wie eingestreute Videos; einzig die Menüs genügen auch gehobenen Ansprüchen. Einen gewissen Ausgleich bietet da der orchestrale Soundtrack zusammen mit der realistischen Sprachausgabe. Genretypisch läßt sich der Mil Mi-24 am besten mit Flightstick und Pedalen steuern – was im Echtflugmodus richtiggehend in Arbeit ausartet, weil das Biest reichlich groß und entsprechend träge ist.

Fazit: Wie bereits sein US-Vorgängermodell fliegt der russische Hind in der Präsentationswertung seinem Origin-Konkurrenten „AH-64 D Longbow" meilenweit hinterher, doch glänzt er mit einem einzigartigen Spieldesign. Wo sonst am PC-Himmel findet man Features wie etwa das Anlasern feindlicher Schiffe, damit sie vom nachfolgenden Bomber unter Beschuß genommen werden können? Nirgends, eben. (mash)

DER MIL MI-24 HIND-HELIKOPTER

Der schwere Sturmhubschrauber der GUS-Streitkräfte wurde von den Programmierern bisher arg stiefmütterlich behandelt. Dabei macht seine enorme Feuerkraft den Hind trotz Schwächen in der Elektronik und Beweglichkeit zu einer überaus mächtigen (Angriffs-) Waffe. Die Daten sprechen für sich: Der über 30 Meter lange Helikopter wiegt etwa zwölf Tonnen und kann bis zu acht Soldaten sowie 2.000 kg Waffen transportieren.



Hind
(Digital Integration)

Realistische Heli-Sim in der Tradition von „Apache Longbow".

GRAFIK	69%
SOUND	81%
STEUERUNG	78%
MOTIVATION	84%



80%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX 2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 27 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Pro Audio Spectrum, Soundscape, Ultrasound
EINGABE:	Maus, Tastatur, Joystick, CH Flightstick, Thrustmaster FCS, Pedale
AUSGABE:	Komplett deutsch

PC-Games

	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.)	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Battle Race	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuss	59,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm.& Conquer 2 (dt.) *	89,99
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Onside Soccer	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	69,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Judas *	79,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Doppelkopf (dt.)	39,00
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,99



PC-Games

	CD
Fire Fight	59,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine *	69,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Hanse *	39,99
Hardline *	69,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	89,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Karma (dt.)	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.) *	79,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,95
NHL Hockey '96	89,95
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Games *	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Psycho Pinnball	89,95
Quest for Glory Collection	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (Win 95)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Spud (dt.) *	69,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Strike Base (dt.)	59,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	39,99
TFX EF 2000 (dt.)	85,00
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
The Muppets Inside *	69,99

PC-Games

	CD
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.) *	79,99
Time Commando (dt.) *	89,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Virtua Fighter	75,99
Virtual Corporation incl. Mikro (dt.)	49,95
Virtual Snooker	79,99
Vollgas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
White Lines: *IndyCar 1 + Track Pack Grand Prix 1, Super Karts*	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Willi Lemkes Fußball Manager	69,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
Z *	69,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
1942 – Pacific Air War	39,99
1944 – Across the Rhine (dt.)	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Team 2 (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Championship Manager 2 (dt.)	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Remorse (dt.) *	29,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	29,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,99
EarthSiege 1 (dt.) *	19,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Freddy Pharkas (dt.) *	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.) *	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	29,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Maximum Road Race	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Panzer General 2	49,99
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (dt.)	39,95
Pole Position (dt.) PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Star Trek: 25th Anniversary	29,95
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	49,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	49,99
Track Attack (dt.)	49,99
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Virtual Pool	29,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Azim. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

	CD
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Around Atlanta	49,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
D-Route	29,95
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
Monty Python: Holy Grail	69,99
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Klingons	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.1 (10 Anw.progr.!!!)	79,99

Lernsoftware

	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
Die Schildkröte und der Hase	69,99
Erstes Lesen mit den Muppets	39,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	109,99
Ravensburger: Meine Traumburg	89,99
Ravensburger: Verkehrte Welt	89,99
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
Yamaha YST M15-Lautsprecher	129,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird 2" *	139,99
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Legend of Kyrandia 3	19,95
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Stonekeep	19,95
System Shock	19,95
The Dig	14,80
WarCraft 2	39,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	19,95

Video CD's für MPEG / CDI

James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Descent	89,99
Fade to Black	89,99
International Track & Field	99,99
Need for Speed	89,99
Pro Pinball	79,99
Resident Evil *	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Space Hulk	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 K. dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K. dt.	5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K. dt.	5,49
Allianzen		12 K. dt.	4,99
Chronicles		12 K. e.	4,99
Fallen Empires		8 K. e.	2,99
Renaissance		8 K. dt.	3,49
Heimatländer		8 K. dt.	3,99
Homelands		8 K. e.	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



HEISSE ZEITEN!

Fast geschenkt!

Die Gamebox:
Turrican 2, Lollypop, Mad TV, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Winzer, Transworld, Traders, M.U.D.S., Rings of Medusa 1 und 2, Tie Break, Super Soccer, Abandoned Places, Logo, Black Gold, Sarakon, Spy vs Spy 3, Bad Cat

plus 30 weitere Titel!

50 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **39,99**

Boxenstop!

Martini Racing
CD-ROM
25,99

Formula 1 Grand Prix 2
dt., CD-ROM
99,99

Unser Tip des Monats:

Virtua Fighter

Sega definiert mit dieser gelungenen Umsetzung neue Maßstäbe bei den Beat 'em Up-Spielen!

CD-ROM
75,99



Microprose total!

Teamchef
dt., CD-ROM
49,99

Top Gun – Fire At Will
dt., CD-ROM
49,99

Track Attack
dt., CD-ROM
49,99

Anton der Preisteufel empfielt:

"Z"
Genießen Sie mit diesem grafisch anspruchvollen Echtzeit-Strategiespiel viele umherfliegende Trümmer und erderschütternde Explosionen!
dt., CD-ROM *
69,99

Woodruff
Wir präsentieren Sierra's Goblins-Nachfolger zum absoluten Knallerpreis! Dieses geniale Comic-Adventure sollte in keiner Spiele-Sammlung fehlen!
dt., CD-ROM
39,99

Wir machen Spitzensoftware preiswert!

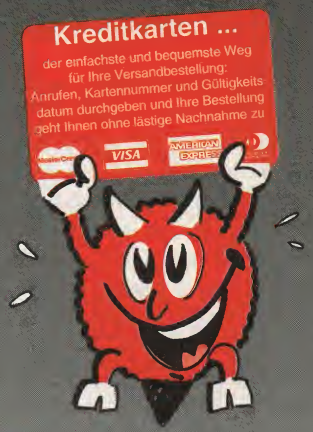
Caesar 2
dt., CD-ROM
49,99

Aces of the Deep
dt., CD-ROM
49,99

Starfighter 3000
Die neue Generation der Weltraumkampfsimulation verleiht Ihnen die Kontrolle über das tödlichste aller Fluggeräte des 31. Jahrhunderts.
89,99DM

Space Quest 6
dt., CD-ROM
35,99

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



Seit 02.08.96 endlich auch in Bremen!

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9
Fußgängerz. / im Lloydhof
am Parkhaus Am Brill
Straßenbahn 2,3 Am Brill



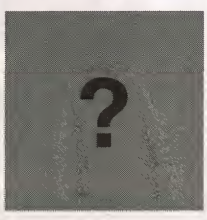
Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
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

TIME CO

Nach dem 1993 erschienenen „Little Big Adventure" hat man sich bei Adeline Software viel Zeit mit dem nächsten Abenteuer gelassen – aber dafür ist das actionreiche Resultat auch ein optisches Erlebnis geworden!

Das Rezept dieser Mixtur aus Action- und Abenteuerelementen stammt von Adeline-Boß Frédérick Raynal, der 1992 mit „Alone in the Dark" das Genre der Polygon-Adventures mit verschärftem Handlungsbedarf begründete. Die automatisch wechselnden Kameraperspektiven waren damals das Salz in der Suppe und sind es noch – auch und gerade weil die Programmierkunst inzwischen wieder mächtig Fortschritte gemacht hat: Sämtliche Protagonisten und Gegenstände hat man für Time Commando perspektivisch korrekt in 3D gezeichnet, mit Texture Mapping und Gouraud Shading versehen, realistisch beleuchtet und in Echtzeit animiert. Die selbständige Anpassung des Programms an die verfügbare CPU sorgt dann für samtweiche Animationen. Inhaltlich wird der Spieler in eine von Computern beherrschte Zukunft entsandt, weshalb vor allem das Intro nicht ganz von ungefähr an den cineastischen Animations-Pionier „Tron" erinnert. So muß man sich hier als Techniker Stanley Opar in die virtuelle Datenwelt eines virusinfizierten Rechners begeben, um den digitalen Störenfried aufzuhalten. Dazu durchwandert der Hauptdarsteller insgesamt acht jeweils in zwei Abschnitte aufgesplittete und chronologisch angeordnete Zeitzonen (Urzeit, Altes Rom, Mittelalter, Ferner Osten, Piraten, Wilder Westen, Erster Weltkrieg und Zukunftswelt), bis zu guter Letzt der Cyberspace-Showdown mit dem Virus höchstselbst auf ihn wartet.

Die einzelnen Levels bestehen dabei praktisch immer aus einem einzigen gigantischen Kameraschwenk und lassen sich wahlweise per Stick, Pad oder (frei belegbarer) Tastatur begehen. Während die Uhr tickt, sammelt Stanley dort möglichst viele der auffällig großen Computerchips ein, mit denen er die am Wegesrand stehenden Terminals füttern soll – das zögert die Virusverseuchung nämlich hinaus und verschafft ihm so etwas zusätzliche Zeit. Dazu lauern allerorten tierische und menschliche bzw. metallische Gegner auf den Epochen-Touristen: In der Steinzeit bekommt man es z.B. mit Höhlenbären, Säbelzahntigern und Neandertalern zu tun, im Wilden Westen warten Rothäute oder Revolverhelden, und in der Zukunft bereiten sich fehlgesteuerte Roboter zum Kampf vor. Da man die acht Zeitzonen immer mit leeren Händen betritt, müssen die ersten Feinde (von denen bis zu drei auf einmal angreifen) noch im Stil von „Toshinden" mit Karateschlägen niedergestreckt werden. Nach und nach kann man aber auch jeweils fünf zeittypische Waffen erbeuten, also



Hier ist der Urzeit-Bär los



Stanley als römischer Gladiator



Höchst ritterliche Schwertkunst



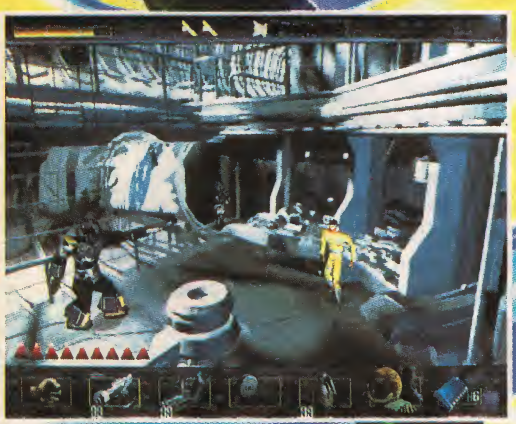
Ein Degenduell auf hoher See

MMANDO



Achtung, Rothaut in Sicht!

Der Ferne Osten mal ganz nah



Dieser Roboter ist gleich Altmetall



Grabenkämpfe im Weltkrieg

gessen, während nie vergessen werden darf, Umsicht walten zu lassen. Denn an einigen Stellen lauern zudem Fallen wie plötzlich aus dem Boden schießende Speere oder bodenlose Abgründe, die nur mit einem gewagten Sprung zu überwinden sind.

In erster Linie zeichnet sich dieses Zeit-Kommando durch seine brillant gerenderte und animierte Optik mit sehr abwechslungsreichen 3D-Perspektiven aus. Das hat zwar den Nachteil, daß manche Kämpfe aus höchst ungünstigen Blickwinkeln ausgefochten werden müssen, aber der überwältigende Anblick ist nahezu jede Mühe wert – ein Pentium 120 vorausgesetzt, denn mit schwächerer Hardware werden die Kameraschwenks zu langsam. Die Soundkulisse mit ihrer spärlichen Sprachausgabe ist demgegenüber eher unspektakulär, paßt jedoch immer perfekt zu der entsprechenden Epoche. Und steuern läßt sich die Geschichte schließlich absolut problemlos, insbesondere via Keyboard.

Fazit: Auch wenn Abenteurer alter Schule über das actionorientierte Gameplay ein wenig die Nase rümpfen mögen, so wird sich die gegenwärtige Generation der Computerspieler an diesem Augenschmaus doch kaum sattsehen können. (md)

etwa Keulen, Speere, Degen, Wurfsterne und Schießprügel.

Den Gesundheitszustand des Helden und seiner Widersacher zeigt stets eine Batterie am oberen Bildrand an, die sich durch eingesammelte Boni wieder aufladen läßt. Man darf unterwegs sogar weitere Akkus und Zusatzleben aufklauben, allerdings kann der Held nicht unbegrenzt viele Items mit sich herumschleppen. Ansonsten sollte man vor allem sämtliche Vasen, Truhen und Wände genau untersuchen, denn so findet man oftmals den Schalter für eine Geheimtür, hinter der sich ebenfalls nützliche Extras verbergen. Leider wird diese wichtige Tätigkeit durch die technische Anlage des Spiels nicht gerade erleichtert: Da man wie gesagt ständig innerhalb einer ununterbrochenen Kamerafahrt agiert (die nach bestandenen Kämpfen meist automatisch ein wenig voranscrollt), ist es unmöglich, auch nur um ein einziges Bild zurückzugehen. Nachträgliches Stöbern kann man damit ver-

Time Commando
(Adeline/Electronic Arts)

Fulminant präsentiertes 3D-Actionadventure für DOS und „Win 95".

GRAFIK	91%
SOUND	74%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	76%

80%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Variabel:	4 Stufen
Preis:	ca. 109,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, besser ein P120
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, besser 16 MB RAM; 1 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (dreifach variabel bis zu 640 x 480 Pixeln)
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Sound System, Pro Audio 16 und alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Stick, Pad
AUSGABE:	Komplett deutsch

DeathKeep

Wieso gelingt es SSI bloß immer wieder, eigentlich ganz nette Rollis durch Kleinigkeiten zu deklassieren? Das galt zuletzt für „Thunderscape", und es gilt beim vermutlich letzten AD&D-Game der Company noch immer!





Ein Monster

Wo vor knapp einem Jahr ein zugegeben originelles, aber völlig unübersichtliches Automapping den Spaß an der Freud' verleidete, ist's diesmal... dasselbe in Grün: Zwar wird derweil ein anderes System verwendet, aber der Orientierung dient es auch hier nur in Maßen. Dazu gesellen sich einige Schwachpunkte im Gamedesign. So wird man z.B. gleich nach den ersten Metern ein Opfer ordinären Glatteises, und es dauert eine Weile, bis man den vermeintlichen Bug in der Steuerung als gewollt enttarnt. Ganz schön fies, wo der Spieler doch noch dabei ist, sich an die nervöse und zudem unhandliche Bedienung über Maus und Tastatur zu gewöhnen...

Inhaltlich bekommt er es jedenfalls mit einem weiteren Vertreter der einst von „Bard's Tale" gegründeten Rollenspiel-Schule zu tun – hau druff und Schluß! Sicher, hin und wieder muß man auch ein paar Hüpf-Prüfungen über sich ergehen lassen, aber damit hat sich's dann auch schon. Die Story gefällt sich dementsprechend in Beliebigkeit. Es soll halt irgendein böser Magier zur Strecke gebracht werden, weshalb insgesamt 25 Dungeons von ihren Monstern und Schätzen zu befreien sind. Dabei wäre das Abenteuer als leichte Sommerkost ja durchaus verdaulich, schon wegen seiner Präsentation in Rundum-3D und des vertrackt-knobeligen Leveldesigns. Und auch die in Echtzeit zu bekämpfenden Monster stellen sich hier viel cleverer an als sonst im Genre üblich.



Ein Teleporter

Darüber hinaus braucht man sein Hirnschmalz nicht für die Charaktererschaffung zu verschwenden, weil drei Abenteurer (ein Zwergenkämpfer, eine magische Elfe und ein doppelt talentierter Allround-Held) vorgegeben sind, von denen man sich einen aussuchen darf. In puncto Sound bekommt man es mit schön atmosphärischen Melodien zu tun, die sogar teilweise etwas zu bedeuten haben – so weist ein bestimmter Track stets darauf hin, daß man an dieser Stelle seine Wunden heilen kann. Kurzum, aus DeathKeep hätte ein wirklich nettes Spielchen für zwischendurch werden können. Was die angeführten Ärgernisse nur um so ärgerlicher macht! (jn)



Das Automapping stellt Level-Ebenen durch farbliche Abstufungen dar



Das Inventory

DeathKeep
(SSI)

Actionorientiertes Rollenspiel mit Schwächen, nur für „Win 95".

GRAFIK	69%
SOUND	75%
STEUERUNG	58%
MOTIVATION	60%



63%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, besser ein Pentium
SPEICHER:	8 MB RAM, 1 MB Video-RAM, 3 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle zu „Windows 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Deutsch geplant, keine Multiplayer-Option

Eine Entwicklungszeit von fünf Jahren wurde für dieses hochkomplexe Abenteuer aufgewendet, unter dessen schlichter VGA-Hülle sich eine tiefenpsychologisch angehauchte Story mit kafkaesken Abgründen verbirgt.

SYNNERGIST



Besuch beim Curry-Dealer



Schauplatz der in fünf Kapitel aufgeteilten Handlung ist das Städtchen New Arhus im Jahre 2010. Dort wird der Reporter Tim Machin erst von schlimmen Alpträumen geplagt, kurz darauf stolpert er über die Leiche eines seiner Informanten. Das ist der noch relativ einfach gestrickte Auftakt zu einer Gratwanderung zwischen Traum und Realität mit zahllosen Handlungssträngen – ihr konkreter Verlauf hängt entscheidend davon ab, wann der Spieler welche Aktionen durchführt.

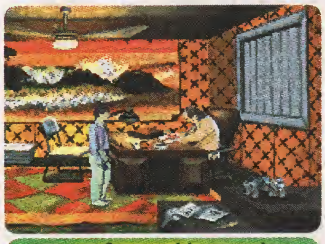
Dazu lotst man den lausig animierten Pressehelden mit der üblichen Point & Click-Technik durch seine Redaktion bzw. diverse Bars, Appartments und düstere Hinterhöfe. In den über 70 Lokalitäten knüpft er Kontakte mit allerlei dubiosen Gestalten, wobei jedoch oft bereits ein einziger falscher Satz die Recherche tödlich enden läßt. Aber irgendwie muß sich unser Reporter ja schließlich über wichtige Anlaufstellen informieren, die dann automatisch in den mitgeführten U-Bahn-Plan eingetragen und so später per simplem Mausklick besucht werden. Außerdem sollte er allüberall die winzigen und in der schummrigen Szenerie oft kaum erkennbaren Gegenstände einsammeln. Auch wenn deren spätere Verwendung allein schon wegen ihrer Vielzahl eine Wissenschaft für sich darstellt...



Ein Gespräch unter Feinden



Ein abgetakeltes Appartment



Der Boß ist wohl wütend?!

Das Geschehen ist nicht nur wegen seiner Abhängigkeit von den Aktionen des Spielers so verschachtelt, daß man schon viel detektivisches Gespür braucht, um darin nicht verlorenzugehen. Spannend ist die Geschichte trotzdem, und dazu überraschend problemlos steuerbar. Von der Präsentation darf man sich dafür nicht zuviel erwarten, obwohl das (wahlweise auch in SW lauffähige) Adventure mit jeder Menge Animationen, formatfüllenden Zwischensequenzen und Videoclips aufwartet, in denen 75 Schauspieler ihr Bestes geben. Dazu kommen die englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln und ein fünzigminütiger, jazziger Soundtrack.

Fazit: Synnergist ist ein dicht erzähltes und streckenweise durchaus unterhaltsames Verwirrspiel, doch als solches für die Freunde geradlinigen Gameplays denkbar ungeeig-

Synnergist: Der Blaue Staub
(21st Century)

Düsteres Krimi-Adventure in eher schlichter Optik.

GRAFIK	60%
SOUND	69%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	63%



66%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2
SPEICHER:	4 MB RAM, 4 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Pro Audio/16, Soundscape, Roland RAP-10, General MIDI
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Sprachausgabe englisch, Untertitel und Handbuch deutsch

AUF DER SUCHE NACH DEM ULTIMATE MIX

Wer den Rhythmus im Blut und „Win 95" auf der Festplatte hat, den lädt Games 4 Europe hier zu einem musikalischen Abenteuer ein. Die Akustik weist dabei denn auch Hit-Qualitäten auf – und leider nur sie.



Let´s groove, man



Inventur im Inventar

Das mit viel Marketing-Rummel in Szene gesetzte Spiel basiert auf dem gleichnamigen Comic-Album der französischen Zeichner Fonk und Philips; der insgesamt zwanzigminütige und auch auf Audio-CD erhältliche Soundtrack ist dagegen Funk- und Rap-Koryphäen wie etwa Kurtis Blow, Grandmaster Flash und Afrika Bambaata zu verdanken. Bei solch illustren Namen dürfte es auch kaum verwundern, daß sich bei der im Szene-Jargon gehaltenen Geschichte alles um den guten Ton dreht:

Der schwarze Funk-Fan und Sympathieträger Moses Viders ist auf der Suche nach dem ultimativen Mix, um damit dem ruchlosen Grafen von Voiddospunk während eines DJ-Wettkampfes heftig Konkurrenz zu machen. Schauplatz der Rap-Odyssee ist das Fantasy-Städtchen Nunk Town, das schwer unter einer von oben verordneten musikalischen Dürre zu leiden hat. Via Maus sowie einen anklickbaren Stadtplan bereist man Hinterhöfe, Discos, Bars und schräge Absteigen, die von zumeist unanimierten Groovern bevölkert sind. Um mit den Leuten plaudern zu können, stehen drei Gesprächs-Icons zur Verfügung – deren Betätigung außer einem Schwall anglistischer Szene-Brocken („Hey man, echt groovy funky-boy...) aber meist nur wenig Sachdienliches zum Vorschein bringt. Noch verwirrender sind die zwar originellen, weil auf Musik basierenden, jedoch oftmals unlogischen Rätsel. So erweist sich etwa das Zusammenbasteln eines Liedes mittels Sequenzer als sehr interessant, während der Klang wiederholt weggeschmissener Bierdosen merkwürdigerweise einen warmen Geldregen zur Folge hat.

In Nunk Town offenbart sich die unnötig komplizierte und schwammige Steuerung als echter Motivationskiller, und auch die Grafik macht wenig her: Die sehr schlicht gezeichnete und mäßig animierte Präsentation entspricht zwar der Comicvorlage, trotz der Übergänge durch kleine AVI-Filme aber kaum dem Stand der Zeit. Stets dem Zeitgeist verpflichet fühlen sich demgegenüber der starke Sound sowie der durchgehend gesprochene Szene-Slang. Fazit: abenteuerlicher Digi-Rap auf mittelprächtigem Niveau. (md)



Eine illustre Szene



Ein Hit entsteht

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix
(Games 4 Europe)

Musikalisches Comic-Adventure für „Win 95"-Rapper.

GRAFIK	52%
SOUND	86%
STEUERUNG	55%
MOTIVATION	59%



57%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2
SPEICHER:	8 MB RAM, 2 bis 200 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	„Win 95"- und Soundblaster Pro-kompatible 16-Bit-Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

kaune, dalheimer, hackethal und partner, köln

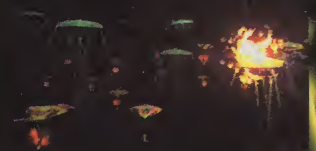
INFOGRAMES
ENTERTAINMENT

präsentiert

Du bist Jagdpilot gegen Kesh Rans´ Kampfgeschwader in den unwirklichen Schluchten des Mars, als eine völlig neue Gefahr aus der unendlichen Tiefe des Alls die Zukunft des gesamten Universums zu vernichten droht.



8 bizarre 3D-Welten



Eine unerbittliche Schlacht



Unglaubliche Gegner



Atemberaubende Geschwindigkeit



Geschicklichkeit



stay alive.

SOLAR CRUSADE



Im guten Fachhandel erhältlich

Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5 · 50670 Köln

INFOGRAMES
ENTERTAINMENT

Windows 95

CD-i
PC
CD ROM

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 04/95 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%
3-D Ultra Pinball	12/95	Simulation	72%
3D Wohn Designer	6/96	Anwender	bes. ansehnlich
5th Musketeer	12/95	Abenteuer	69%
A IV Networks	9/95	Simulation	67%
A.T.F.	8/96	Simulation	76%
Abaron	3/96	Action	55%
Absolute Zero	6/96	Action	56%
Abuse	6/96	Action	78%
Ace of Cards	10/95	Strategie	33%
Across the Rhine	9/95	Simulation	63%
Action Soccer	9/95	Sport	78%
Agent-XXL	6/96	Abenteuer	67%
AH-64D Longbow	**8/96**	**Simulation**	**87%**
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%
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%
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%
Are You Afraid o.t. Dark? CD	6/95	Abenteuer	55%
Ascendancy	10/95	Strategie	83%
Assault Rigs	2/96	Action	62%
Astronomische Entdeckungen	12/95	Anwender	bes. fehlerhaft
Atari 2600 Action Pack f. Wind. CD	6/95	Verschiedenes	bes. nostalgisch
Atlas	9/95	Simulation	35%
Atomic Age	4/96	Anwender	bes. strahlend
Bad Mojo	6/96	Abenteuer	75%
Balor of the Evil Eye	10/95	Strategie	69%
Baryon	3/96	Action	65%
Batman Forever	6/96	Action	49%
Battle Arena Toshinden	**8/96**	**Sport**	**85%**
Battle Beast	11/95	Sport	64%
Battleground Ardennes	8/96	Action	68%
Battleground: Gettysburg Volume II	3/96	Strategie	53%
Battle Isle 3	10/95	Strategie	73%
Beat the House	8/95	Verschiedenes	43%
Beavis and Butt-Head	3/96	Abenteuer	74%
Bermuda Syndrome	1/96	Action	79%
Beyond the Dark Portal	**8/96**	**Strategie**	**86%**
Big Red Racing	4/96	Sport	78%
Bing!	6/95	Simulation	79%
Bioforge CD	6/95	Abenteuer	82%
Bitte nicht stören!	11/95	Anwender	bes. informativ
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%
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%
Capitalism	**11/95**	**Simulation**	**87%**
Casino De Luxe	4/96	Verschiedenes	43%
Championship Manager 2	11/95	Sport	17%
Chaos Overlords	8/96	Strategie	54%
Chewy - Esc von F5	12/95	Abenteuer	73%
Chronicles of the Sword	8/96	Abenteuer	68%
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 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%
Comix Zone	4/96	Action	54%
Command & Conquer	**9/95**	**Stategie**	**88%**
Commodore 64: 15 Pack	3/96	Verschiedenes	43%
Congo the Movie	3/96	Abenteuer	66%
Conquerer A.D. 1086	1/96	Strategie	75%
Conquest o.t. New World	8/96	Simulation	71%
Crazy Circus	4/95	Abenteuer	74%
Crusade	10/95	Strategie	72%
Crusader	11/95	Abenteuer	80%
Cyberbykes	10/95	Sport	17%
Cyberia II: The Resurrection	6/96	Action	58%
CyberMage:Darklight Awaking	2/96	Action	65%
Cyberpuck	11/95	Sport	61%
Cyber Speed	2/96	Sport	52%
Cyril Cyberpunk	6/96	Action	55%
D	6/96	Abenteuer	66%
Dance Mission Interactiv	2/96	Abenteuer	25%
Dark Seed II	1/96	Abenteuer	74%
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
Deadline	8/96	Strategie	50%
Deep Space Nine Harbinger	6/96	Abenteuer	73%
Defcon 5	8/96	Verschiedenes	49%
Der Druidenzirkel	2/96	Abenteuer	72%
Der Fondsmanager	8/96	Simulation	45%
Der Meister	8/95	Sport	48%
Der Produzent	8/96	Simulation	76%
Der Reeder	8/95	Simulation	80%
Der Ring der Nibelungen	4/96	Abenteuer	40%
Der Seelenturm	2/96	Abenteuer	68%
Descent II	4/96	Action	80%
Destruction Derby	1/96	Sport	70%
Detritus	6/96	Abenteuer	15%
Die Fugger II	6/96	Simulation	72%
Die Siedler II	**8/96**	**Simulation**	**86%**
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%**
Doppelkopf für Windows	10/95	Strategie	9%
Dungeon Master II	9/95	Abenteuer	67%
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%
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%
Entomorph	1/96	Abenteuer	75%
E-Planer 96/97	6/96	Anwender	bes. oberflächlich
Evocation	3/96	Abenteuer	50%
Extractors	9/95	Verschiedenes	56%
Extreme Games	4/96	Sport	77%
Extreme Pinball	2/96	Simulation	72%
F1 Manager 96	**6/96**	**Sport**	**86%**
Fade to Black	**10/95**	**Action**	**89%**
Fantasy Genral	**6/96**	**Strategie**	**85%**
Fast Attack	6/96	Simulation	78%
Fatal Racing	12/95	Sport	70%
FIFA Soccer 96	**1/96**	**Sport**	**90%**
Fighter Duel	2/96	Simulation	47%
Flight o.t. Amazon Queen CD	6/95	Abenteuer	74%
Flight Unlimited	**8/95**	**Simulation**	**87%**
Football Pro '96	6/96	Sport	63%
Fox Hunt	6/96	Abenteuer	62%
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%
Fuji-Tools	2/96	Anwender	bes. mittelmäßig
Fun Special	12/95	Anwender	bes. schadenfroh
Future Dimension CD	6/95	Action	75%
Fuzzy's World	10/95	Sport	55%
FX Fighter	9/95	Sport	75%
Gazillionaire	8/95	Simulation	57%
Gearheads	8/96	Strategie	52%
Gender Wars	8/96	Strategie	75%
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%
Guitar Hits	8/96	Anwender	bes. griffig
Hammer of the Gods	4/95	Strategie	65%
Hardball 5	**12/95**	**Sport**	**86%**
Hattrick!	**8/95**	**Sport**	**89%**
Heroes of Might and Magic	11/95	Strategie	65%
Herzog	2/96	Simulation	50%
Hexen	1/96	Abenteuer	69%
Hi-Octane	9/95	Sport	77%
High Seas Trader	8/95	Simulation	63%
Hollywood Pictures	8/95	Simulation	68%
H.R. Giger Screensaver	4/95	Anwender	bes. schaurig
Hugo	4/95	Action	33%
Human Recall	2/96	Abenteuer	27%
Ice & Fire	3/96	Action	24%
I Have No Mouth, And I Must Scream	2/96	Abenteuer	58%
Imperium Romanum	2/96	Abenteuer	68%
Indiana Jones Desktop Adventures	8/96	Action	34%
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%
Jagged Alliance	8/95	Verschiedenes	60%
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%
Judge Dredd	8/96	Action	59%
Jungle Strike	6/95	Action	74%
Jungle Strike CD	6/95	Action	76%
Kingdom: The Far Reaches	9/95	Abenteuer	44%
Kingdom O'Magic	6/96	Abenteuer	77%
Kingpin Arcade Sport Bowling	9/95	Sport	62%
Kontakt mit dem Universum	1/96	Anwender	bes. außerirdisch
Lemmings for Windows 95	8/96	Strategie	61%
Locus	3/96	Sport	29%
Lords of Midnight Die Zitadelle	9/95	Abenteuer	63%
Lost Eden	8/95	Verschiedenes	66%
Lost Signals	8/95	Abenteuer	26%
Maabus	8/95	Abenteuer	32%
Machiavelli the Prince	8/95	Strategie	64%
Magi!!!	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%
Mephisto Genius 2.0	**4/95**	**Strategie**	**85%**
Micro Machines 2	9/95	Sport	80%
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
Navy Strike	9/95	Simulation	65%
NBA Jam Tournament Edition	11/95	Sport	81%
NBA Live 95 CD	**6/95**	**Sport**	**85%**
NBA Live 96	**4/96**	**Sport**	**86%**
Need for Speed	**11/95**	**Sport**	**85%**
Nectaris	9/95	Strategie	72%
New Horizons	10/95	Verschiedenes	60%
NFL Quarterback Club '96	6/96	Sport	65%
NHL 96	**11/95**	**Sport**	**92%**
Odell Down Under	11/95	Anwender	bes. wäßrig
Online mit Jesus	4/95	Anwender	bes. bibelfest
Operation Europe	9/95	Strategie	55%
Overdrive	10/95	Sport	62%
Panic in the Park	11/95	Abenteuer	29%
Paparazzi!	9/95	Verschiedenes	74%
Parasiten	4/96	Anwender	bes. multimedial
Paws of Fury	9/95	Sport	58%
PBA Bowling	8/96	Sport	48%
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%
Piranha	8/96	Action	57%
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%
PowerHouse	9/95	Simulation	67%
Premier Manager 3	4/95	Sport	62%
Primal Rage	10/95	Sport	81%
Prisoner of Ice	8/95	Abenteuer	80%
Pro Pinball	1/96	Simulation	74%
Prototype	4/95	Action	78%
Psychic Detective	4/96	Abenteuer	57%
Pyrotechnica	8/95	Action	46%
Q-Pop	10/95	Strategie	59%
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%
ranSoccer	1/96	Sport	69%
ranTrainer 2	2/96	Sport	69%
Rapid Assault	8/96	Action	37%
Ravenloft 2: Stone Prophet CD	6/95	Abenteuer	72%
Rayman	**1/96**	**Action**	**85%**
Realms of Chaos	3/96	Action	54%
Rebel Assault II	**1/96**	**Action**	**86%**
Redghost	3/96	Verschiedenes	33%
Renegade	4/95	Simulation	53%
Return Fire	8/96	Action	69%
Revolution X	8/96	Action	28%
Ripper	6/96	Abenteuer	70%
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
Rugby World Cup 1995	9/95	Sport	76%
Screamball	10/95	Simulation	62%
Sea Legends	12/95	Verschiedenes	59%
Seek and Destroy	6/96	Action	60%
Sensible Golf	6/96	Sport	50%
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 Hunter	6/96	Simulation	82%
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%**
Space Bucks	4/96	Simulation	71%
Space Hulk: Vengeance o.t. Blood Angels	8/96	Verschiedenes	60%
Space Marines	1/96	Strategie	80%
Space Quest 6	9/95	Abenteuer	78%
Speed Haste	8/96	Sport	55%
Spud!	6/96	Abenteuer	60%
Spycraft	8/96	Abenteuer	79%
Stalingrad	4/95	Strategie	48%
Stardust	6/95	Action	48%
Star Rangers	12/95	Action	76%
Star Trek Klingon	8/96	Anwender	bes. klingonisch
Star Trek The Next Generation	8/95	Abenteuer	81%
Star Wars Screen Entertainment	3/95	Anwender	bes.beeindruckend
Steel Panthers	12/95	Strategie	80%
Sting: All this time	8/96	Anwender	bes. bestechend
Stonekeep	1/96	Abenteuer	75%
S.T.O.R.M.	8/96	Action	66%
Strike Base	8/96	Verschiedenes	62%
Superfrog	4/95	Action	59%
Superkarts CD	6/95	Sport	63%
Super Stardust	4/96	Action	68%
Super Street Fighter II	8/96	Sport	49%
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%
Terra Nova	**6/96**	**Action**	**85%**
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 Dame was loaded	8/96	Abenteuer	47%
The Dark Eye	3/96	Abenteuer	78%
The Dig	1/96	Abenteuer	74%
The Hive	1/96	Action	44%
The Hubble Space Telescope	4/96	Anwender	bes. weitblickend
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 Rise & Rule of Ancient Empires	8/96	Simulation	60%
The Scottish Open	9/95	Sport	64%
The Skins Game at Bighorn	11/95	Sport	38%
THiNK-X for Windows	6/96	Strategie	68%
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%
TNN Outdoors Bass Tournament '96	6/96	Sport	63%
Tommy	8/96	Anwender	bes. rockig
Top Gun-Fire at Will	2/96	Simulation	72%
Torin's Passage	**1/96**	**Abenteuer**	**85%**
Total Mania	8/96	Strategie	61%
Tower	1/96	Strategie	60%
Track Attack	6/96	Srt	74%
Transport Tycoon	**12/94**	**Strategie**	**89%**
Transport Tycoon Deluxe	**12/95**	**Simulation**	**85%**
Trial by Magic	2/96	Abenteuer	44%
Tricky Quirky Games	6/95	Action	64%
Trivial Pursuit	2/96	Strategie	42%
Trophy Brass	2/96	Sport	67%
Turrican II	1/96	Action	67%
Tyrian	8/96	Action	66%
TZ Sexy Minigolf	3/96	Verschiedenes	46%
Ultimate Backgammon	10/95	Strategie	48%
Unnecessary Roughness '95	3/95	Sport	64%
Unnecessary Roughness '96	6/96	Sport	64%
Unterwasserwelt	6/96	Anwender	bes. feucht-fröhlich
Urban Runner	8/96	Abenteuer	81%
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%**
Virtual Snooker	6/96	Sport	80%
Vollgas	8/95	Abenteuer	83%
War College	6/96	Strategie	44%
Warcraft II	**2/96**	**Strategie**	**87%**
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 IV	**4/96**	**Simulation**	**88%**
wipEout	1/96	Sport	46%
WISO Sparbuch 94/95	4/95	Anwender	bes. lukrativ
World Rally Fever	8/96	Sport	69%
Worms	**12/95**	**Verschiedenes**	**87%**
Worms Reinforcements	8/96	Strategie	82%
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%
ZDF Multimedia-Reiselust	3/96	Anwender	bes. Urlaubs-reif
Zeddas	6/96	Abenteuer	44%
Zephyr	4/95	Action	39%
Zone Raiders	3/96	Sport	47%
Zoop	1/96	Strategie	44%
Zork Nemesis	**6/96**	**Abenteuer**	**86%**
Zorro	8/95	Action	35%

ROLLENSPIELE special

Teil II: Die Blüte

Nach den im letzten Heft behandelten Anfängen des Genres wenden wir uns diesmal den weiten Ebenen der folgenden Jahre zu: Die Reise führt von der grafischen Revolution um die Dekadenwende über die Hochblüte des Genres anno1992/93 bis zum anschließenden Niedergang.

EIN KURZER ÜBERBLICK

Bis Ende der 80er Jahre war die Situation weitgehend durch die Formel „Ein Hersteller – ein Spielsystem" gekennzeichnet, weshalb wir im ersten Teil unseres Specials keine Schwierigkeiten mit der Strukturierung hatten – **Ultima** war halt **Ultima** und **Bard's Tale** eben **Bard's Tale**. Doch das Leben sollte bald auch für die Hack & Slay-Barbaren an Komplexität gewinnen...

Schon 1988 zeichnete sich mit dem Erscheinen der Klassiker **Dungeon Master** von FTL und **Pool of Radiance** aus der AD&D-Schmiede SSI ein Wechsel ab: Die Programme wurden tiefschürfender, forderten zunehmend die kleinen grauen Zellen des Spielers und boten endlich auch optisch einen akzeptablen Standard. Okay, grafisch waren **Pool of Radiance** und seine unmittelbaren Nachfolger gegenüber dem älteren **Bard's Tale** ein Rückschritt, aber hinsichtlich ihrer Story und Komplexität läuteten sie doch eine neue Generation ein.

In der Folge diversifizierten sich die Angebote: Origin etwa blies mit **Ultima Underworld** konzeptionell frischen Wind ins Genre, und auch SSI bemühte sich ab 1993 in einer Vielzahl von Versuchen, die eingefahrenen Gleise zu verlassen. Dazu kamen interessante Experimente wie **Betrayal at Krondor** von Dynamix, und auch die deutschen Hersteller konnten schließlich den internationalen Standard einholen – heute, nach dem weitgehenden Zusammenbruch des US-Rollenspielmarktes im vergangenen Jahr (wofür in erster Linie das Aufkommen der hierzulande meist indizierten 3D-Ballerdungeons verantwortlich sein dürfte), sind sie sogar Branchenführer! Doch darauf kommen wir dann im nächsten Heft detaillierter zu sprechen, denn hier soll zunächst die lange Zeit vorherrschende Auslandsproduktion näher unter die Lupe genommen werden.

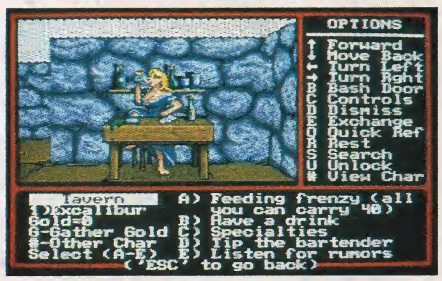
EINE FRAGE DER PERSPEKTIVE

Die beliebteste Sichtweise der Computer-Rollenspieler ist und bleibt die Nabelschau: An der Kasse machten meist 3D-Grafik und Ich-Perspektive das Rennen. Verständlich, denn so läßt sich die Handlung wohl am intensivsten, weil unmittelbarsten erleben. Die Hoffnung auf hautnahe Abenteuer wurde von SSI Ende der 80er Jahre freilich noch häufig enttäuscht, denn was die Company damals so zu bieten hatte, erforderte doch noch viel Vorstellungsvermögen – insbesondere am PC. Dennoch markierten die berüchtigten „Briefmarken-Dungeons" von **Pool of Radiance** und all den anderen klassischen AD&D-Rollis in gewisser Weise einen Durchbruch. Hier wurde nämlich erstmalig die von **Bard's Tale** und in primitiver Form auch von **Wizardry** verwendete Perspektive mit richtig ausgefeilten Stories verknüpft, was sicher am Erbe des ursprünglich in Pen & Paper-Form erfolgreichen Systems lag.

Diese Schritt für Schritt zu durchmessenden Dungeons blieben über Jahre hinweg die Norm, an der sich alles zu messen hatte. Rein optisch allerdings gerieten die AD&D-Programme angesichts von Konkurrenten wie der **Might & Magic**-Saga von New World Computing oder dem zunächst nur am Amiga bzw. Atari ST erhältlichen **Dungeon Master** von FTL spätestens zu Beginn der 90er Jahre endgültig ins Hintertreffen. Deshalb lieferte das geniale Programmierteam von Westwood für SSI auch 1991/92 die ersten beiden Folgen von **Eye of the Beholder** ab – die ein AD&D-Szenario erstmalig mit verschwenderischer VGA-Farbenpracht und Echtzeitkämpfen im Stil von **Dungeon Master** verknüpften. Damit war wiederum ein neuer Standard gesetzt, dem SSI in der Folge jedoch selbst nicht gerecht werden konnte: Westwood wanderte nach dem zweiten Beholder zu Virgin ab und schuf dort mit **Lands of Lore** den wohl bislang ausgereiftesten Vertreter des Echtzeit-Rollenspiels, während die US-Company selbst mit etli-



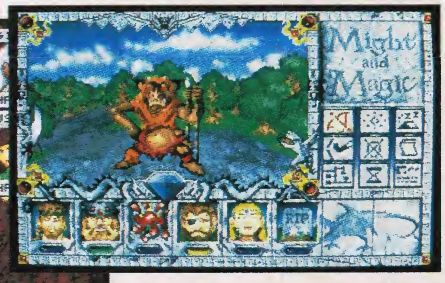
Pool of Radiance (EGA)



Might & Magic II (Amiga)



Eye of the Beholder (VGA)



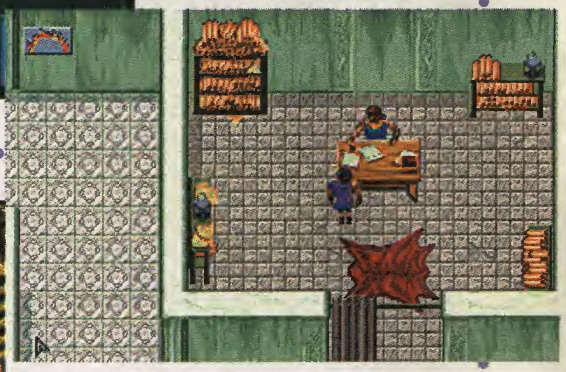
Might & Magic III (VGA)

chen Experimenten (**The Summoning, Veil of Darkness, Dark Sun**) aus der Vogelperspektive neue Käuferschichten zu erschließen trachtete. Ehe sie dann z.B. mit **Ravenloft** reumütig, aber nicht unbedingt erfolgreicher, zum Party-3D zurückkehrte. Bei Origin war man unterdessen den umgekehrten Weg gegangen. Eigentlich als die „Schau-von-oben-Company" schlechthin bekannt, setzten sich die Mannen um Richard Garriott bereits im Jahre 1991 mit **Ultima Underworld** an die Spitze der 3D-Bewegung. Nicht nur, daß man sich mit diesem Spiel erstmals ernsthaft an der noch weitgehend ungewohnten Darstellungsweise versucht hatte, man machte auch gleich Schluß mit der traditionellen Schritt-für-Schritt-Darstellungsweise. Origins Unterwelt war in jeder noch so schrägen Richtung frei begehbar, zudem begeisterten Rampen, realistische Höhenunterschiede und sogar Schwimmakrobatik den hier geforderten Einzelhelden. Ein Standard wurde daraus freilich zunächst nicht – aber nur, weil es gut zwei Jahre lang niemanden gab, der es den „Originalen" hätte nachmachen können! Erst 1993/94, als das Genre seinen Zenit schon überschritten hatte, erschienen mit **Betrayal at Krondor** von Dynamix und **The Elder Scrolls** von Bethesda dann die ersten ernstzunehmenden Nachahmer. Insbesondere die Krondor-Versoftung hatte in bezug auf die hier verwendete Vektorgrafik wie auch hinsichtlich der romanhaft aufgebauten Story eine Menge Eigenständigkeit vorzuweisen.

In der Folge spaltete sich das Genre dann in gerenderte Grafikpracht bei antikem Hack & Slay (**Stonekeep** von Interplay oder das in diesem Heft getestete **Death-Keep**) einerseits und die eigentlich aus der reinen Action-Schublade stammenden 3D-Ballerdungeons andererseits auf. Aber haben wir da nicht etwas vergessen? Richtig, die Minderheit der Draufsicht-Games. Hier besetzte weiterhin Origin mit der originalen **Ultima**-Reihe die Position des Leithammels, wenngleich Britannia erst in der sechsten Inkarnation (je nach System ab 1990) ein ansehnliches Outfit zu bieten hatte. Mit dem gesplitteten Titel **Ultima VII** konnte die Serie dann 1992/93 – also parallel zur Blüte des gesamten Genres – ihren bisherigen Höhepunkt feiern, denn der achte Teil der eigentlich strategisch-rätsellastig angelegten Serie mußte wegen seiner Hüpf-Elemente arge Schelte einstecken. Abgesehen von den Avatar-Abenteuern konnte sich die Vogelperspektive vor allem bei den deutschen Genrebeiträgen von Thalion und Blue Byte durchsetzen, aber das soll ja wie gesagt das Thema der kommenden Ausgabe sein.



Lands of Lore (VGA)



Dark Sun (VGA)



Veil of Darkness (VGA)



Ultima Underworld (VGA)



Ravenloft (VGA)



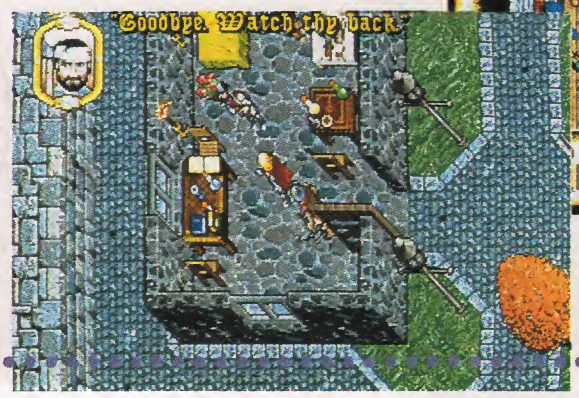
Betrayal at Krondor (VGA)



Stonekeep (VGA)



Ultima VI (VGA)



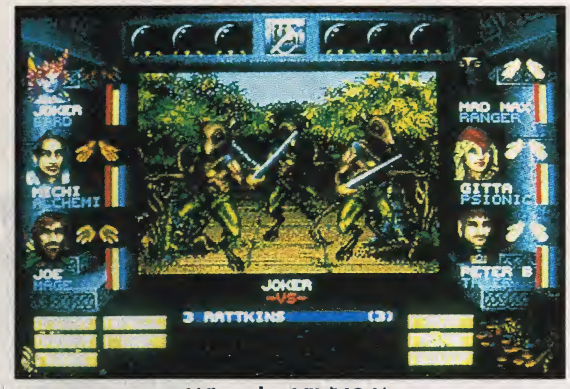
Ultima VII (VGA)

ES LEBE DER KLEINE UNTERSCHIED

Jenseits der gewaltigen Umwälzungen im grafischen Bereich waren jedoch auch kleinere Fortschritte beim Gameplay zu verzeichnen. So etwa hinsichtlich der Frage, ob per Party oder als Einzelheld geabenteuert wird. Die große Mehrheit der Designer setzt und setzte da vermutlich deshalb auf Gruppen, weil sie dem Spieler einfach mehr Möglichkeiten der Interaktion bieten. Und in der Tat hat in jüngster Zeit ja auch einzig Origin mit der **Underworld**-Reihe bzw. **Ultima VIII** erwähnenswerte Individualisten vorzuweisen. Mehr eine Art Glaubenskrieg scheint hingegen die Spaltung in Befürworter von Echtzeitkämpfen bzw. Freunde rundenweiser Taktik-Prügeleien zu sein. Der Trend geht dabei eindeutig in Richtung seichter Action (der letzte richtig schwere, große Knobelbrocken war wohl das 1993 erschienene **Wizardry VII**), allein SSI bringt noch hin und wieder ein Programm mit strategischem Kampfsystem heraus. Jedenfalls, wenn man von den deutschen Herstellern absieht, die auch in diesem Punkt eine Sonderrolle spielen...



Ultima VIII (VGA)



Wizardry VII (VGA)

DIE ZUKUNFT

...des Rollenspiels sieht im Augenblick leider nicht unbedingt rosig aus; an der Ladenkasse haben die 3D-Ballerdungeons längst die Schlacht gewonnen. So produziert SSI nur noch deshalb weiter, um sich nicht völlig vom Genre zu verabschieden, Blue Byte hat vorläufig keine Pläne, Attic verkaufte die Rechte für **DSA III: Schatten über Riva** an TopWare, und sporadische Einsprengsel wie **Dungeonkeeper** von Bullfrog bzw. **Lands of Lore II** von Virgin werden das Steuer kaum herumreißen können – zumal beide seit Jahr und Tag immer wieder neu angekündigt und verschoben werden. Bliebe noch **Ultima IX**, das sich wieder auf die alten Werte besinnen soll, doch noch ein ganzes Weilchen auf sich warten lassen wird.

Wer also keinen Internet-Zugang hat, um dort zu Weihnachten **Ultima Online** zu genießen, wird seine Hoffnungen wohl auf die beiden von Sierra bzw. 7th Level angekündigten Krondor-Nachfolger konzentrieren müssen... (jn)



DSA III: Schatten über Riva (SVGA)

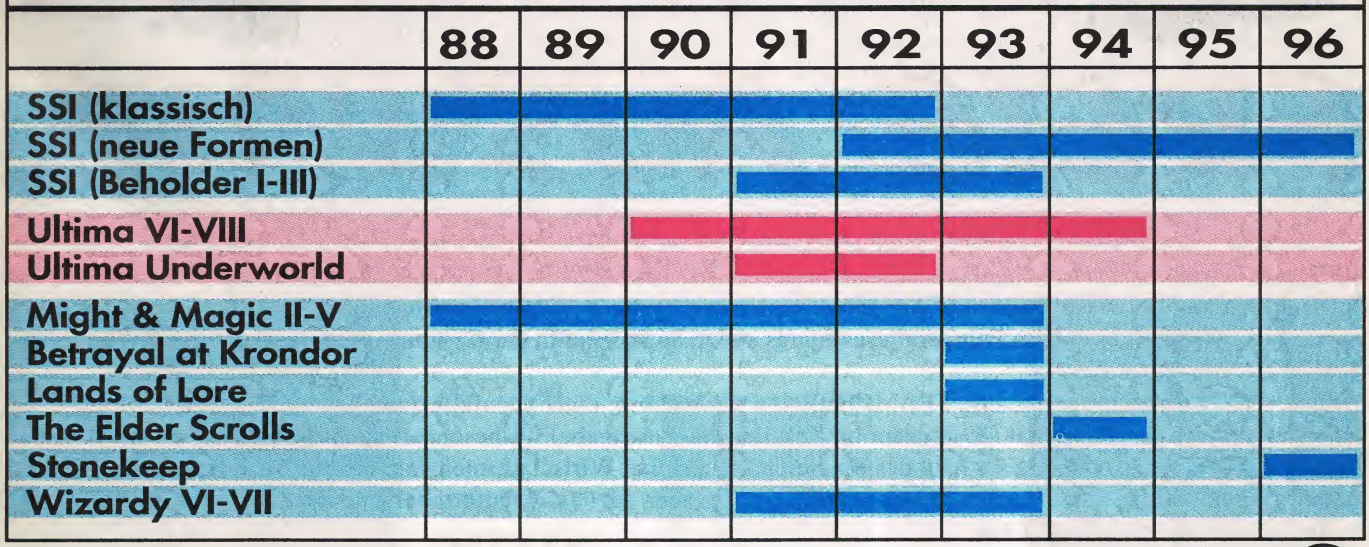


Lands of Lore II (SVGA)



Ultima Online (VGA)

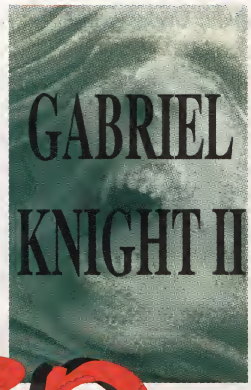
ROLLENSPIELE IM SPIEGEL DER ZEIT



WIR TAUSCHEN AKTUELLE HIT-SPIELE GEGEN NEUABONNENTEN!

GABRIEL KNIGHT II oder TEAMCHEF

Im Abo gibt's den PC JOKER schneller und preiswerter – und wer jemanden kennt, der diese Vorteile mitsamt der rrrandvollen Begleit-CD nützen will, erhält dafür gratis die Vollversion eines Top-Spiels seiner Wahl!





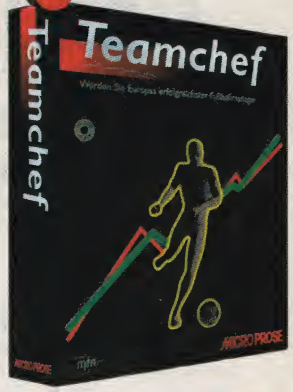
DAS ABO

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 sowohl für die reguläre Ausgabe von PC JOKER als auch für den PC JOKER TOTAL, wobei hier die Ersparnis sogar noch größer ist: Mit der schicken Scheibe voller aktueller Demos, Patches, Tools, Shareware und noch mehr kostet das Heft im Abo für ein Jahr nur runde 130,– DM (Ausland: 145,– DM) gegenüber den hierzulande kioskü blichen 148 Mark! Vor Ablauf werdet Ihr rechtzeitig von uns informiert, so daß eine termingerechte Kündigung kein Problem darstellt – andernfalls verlängert sich das Abonnement zu Eurer Bequemlichkeit automatisch. Zudem gibt es bei jeder Verlängerung eine attraktive Treue-Prämie!

DIE PRÄMIEN



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 deutschsprachige Verkaufsversion (auf PC CD-ROM mit separater Anleitung und Begleitmaterial in der Originalverpackung) von Sierras genialem Adventure GABRIEL KNIGHT II – oder wahlweise die von TEAMCHEF, dem starken Fußballmanager aus dem Hause MicroProse. Für ein neues Abo des PC JOKER ohne Begleit-CD bekommt man eine der beiden Vollversionen gegen einen Aufpreis von nur 20,– DM!



FREIE AUSWAHL

Wer sich für Sierras komplett deutsches Multimedia-Abenteuer GABRIEL KNIGHT II entscheidet, bekommt es mit Werwölfen, dem bayerischen Märchenkönig, einer komfortablen Maussteuerung, kniffligen Rätseln und vor allem todschicker Präsentation zu tun: Dieses packende Adventure bietet durchgehend Videoanimationen und deutsche Sprachausgabe – nicht umsonst erhielt es erst im Februar dieses Jahres stolze 86 Prozent in der Gesamtwertung nebst einem Hit im Joker-Test!

Fußball-Fans greifen hingegen zum TEAMCHEF von MicroProse, einer ebenfalls durchgehend deutschsprachigen Managersimulation mit Hitqualität (85 Prozent im Test der März-Ausgabe). Insbesondere die zahlreichen innovativen Features wie etwa ein ausbaufähiges Profil des Spielercharakters und Wirtschaftselemente bis hin zur Umwandlung des betreuten Vereins in eine AG machen dieses hochkomplexe, aber dennoch komfortabel zu bedienende Programm zu *dem* digitalen Sportereignis im EM-Jahr!



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

Selbstverständlich bekommt Ihr auch bei Aboverlängerung eine dieser Vollversionen. Jedoch gilt auch hier die Zuzahlung von DM 20,– beim PC Joker-Abo für DM 63,–. Anruf genügt, und Eurem Wunsch wird umgehend entsprochen.

PC JOKER ABO-COUPON

Als Dank für meine Empfehlung senden Sie mir bitte **Gabriel Knight II** oder **Teamchef.** 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

❑ Gabriel Knight II

❑ Teamchef

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!

Datum, 1. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

Datum, 2. Unterschrift des neuen Abonnenten _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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:

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

UPDATE SERVICE



Langsam fallen wieder die Blätter – die Preise am Markt für Budget-Software fallen dafür um so schneller! Derlei Preisbrecher stellen denn auch den Löwenanteil dieser zwei Seiten, dazu gesellen sich erneut allerlei Übersetzungen, Verbesserungen und Erweiterungen – sowie erstmals eine tolle Verlosung!

PREISWERT

Der üppige Reigen für Preisbewußte startet mit einem ganzen Schwung älterer Spiele, die tewi neu für nur 19,95 DM pro Stück auf den Markt wirft. Alle werden sie in einer schlichten CD-Hülle nebst ultrakurzer Anleitung ausgeliefert. Für das total verunglückte Rennen der **Cyberbikes** gilt allerdings, daß auch geschenkt noch zu teuer wäre: Nicht umsonst ziert nur das Bild eines Zwischenscreens die Verpackung des vormals von Gametek veröffentlichten Progis – und es spielt sich so mies, wie es aussieht. So ziemlich das genaue Gegenteil ist **Der Clou!**, denn die launige Langfinger-Sim der NEOlogen aus Österreich vermag PC-Ganoven auch heute noch zu fesseln. Core Designs **BC Racers** ist mit dem Untertitel „Prähistorische Rallye" treffend beschrieben und empfiehlt sich dank Splitscreen vor allem für zwei gesellige Neandertaler. In der Wirtschaftsimulation **Christoph Kolumbus** von Software 2000 können sogar bis zu vier Weltenentdecker ihr Glück machen, leider wurde hier aber nicht die Version mit den tollen Audio-Tracks von Chris Hülsbeck auf CD-ROM gepreßt. SSIs Iso-Rollis **Veil of Darkness** und **The Summoning** wiederum wirken inzwischen bereits ein wenig angejahrt, sind aber für Fans knackiger Echtzeit-Knobelei nach wie vor ihr Geld wert. Last und least sei noch vor dem Strategical **Dominus** gewarnt, für das U.S. Gold bereits bei der Erstveröffentlichung im Februar 1995 kaum Abnehmer fand.

Kommen wir nun zu den SIERRA ORIGINALS, wo derzeit die Mech-Simulation **Earthsiege** (mitsamt Demo des zweiten Teils) und Al Lowes witziges Wildwest-Adventure **Freddy Pharkas** für 29,95 DM offeriert werden. Die Company von Ken und Roberta Williams hat aber noch mehr mit Euch vor: Der „Super Sierra Sommer" zieht sich bis Mitte Oktober hin und hält allerlei große Spiele für kleines Geld parat. Innerhalb dieses Zeitraums gibt es etwa die Action-Tüfteleien **Battle Bugs** und **Loderunner** für nur 39,90 DM, dito die Riesenrobbis im **Battledrome**. Für einen Zehner mehr wandern die Adventures **Last Dynasty, King's Quest 7** und **Space Quest 6** sowie die Strategicals **Powerhouse** und **Outpost** (Version 1.5.1) über den Ladentisch. Na, das ist doch ein Wort, oder?

UMSONST

...ist nicht nur der Tod (welcher ohnehin das Leben kostet), sondern für die Gewinner unserer kleinen SIERRA COMPETITION auch das weiter hinten im Heft getestete **Baseball Pro '96**: Wir haben drei Exemplare dieses „Mega-Updates" für die Glückspilze unter Euch reserviert, genau wie einen vom Designer-Team signierten Baseball. Dazu kommen noch unser aktueller Top Tip **Quest for Glory Anthology**, das schon im letzten Heft getestete

Multimedia-Adventure **Urban Runner** sowie je dreimal drei Super Sierra Sommer-Titel nach Wahl! Und alles, was Ihr dafür tun müßt, ist, uns unter Ausschluß des Rechtsweges flugs eine Postkarte mit dem Kennwort „Sierra" zukommen zu lassen. Na, dann sucht mal schön unsere Adresse im Heft, und möge Fortuna mit Euch sein.

DEUTSCH

Endlich ist nun auch die strategische Wirtschaftssim **Capitalism** in einer lokalisierten Version erhältlich – mit der Einschränkung, daß man von Software 2000 da für 99,– DM zwar deutsche Texte, aber nach wie vor englische Symbole (z.B. I für Eisen) erhält. Zum gleichen Preis gibt es die qualitativ weitaus schlechteren Empire-Strategicals **Die große Schlacht in den Ardennen** („Battleground Ardennes") und **Die große Schlacht um Gettysburg** („Battleground Gettysburg"). Sierras exzellente Mech-Schlacht **Earthsiege 2** und die mittelprächtige Völkersimulation **Rise and Rule of Ancient Empires** sind nun ebenfalls übersetzt worden, allerdings werden hier gar happige 129,– DM pro Spiel fällig. Activisions scrollendes Adventure **Zork Nemesis** ist inzwischen gleichfalls in Deutsch erhältlich, und zwar für 119,– DM. Nie komplett lokalisiert wird dagegen **Quest for the Holy Grail**, auch wenn es den deutschen (Film-) Titel „Ritter der Kokusnuß" bekam. Verständlich, denn der typisch britische Humor der Monty Pythons läßt sich nun mal nicht eindeutschen – doch immerhin legt Bomico hier für runde 100 Mark eine übersetzte Kurzanleitung bei. Gar komplett gestrichen hat man bei Softgold die deutsche Version des SCI-Geschlechterkriegs **Gender Wars**, aber dafür haben die Kaarster ja endlich die Lucas Arts-Games **The Dig** und **Rebel Assault II** germanisiert.

ANDERS

Empires Flipper **Pro Pinball: The Web** wurde für „Win 95" umgesetzt; die 79,95 DM teure Version enthält zusätzlich die DOSen-Auflage. Wer zu spät kommt, den bestraft der Redaktionsschluß, daher erfahrt Ihr auch erst jetzt (also Monate nach der EM) daß „Ran Soccer" als **UEFA Euro 96 England** für 89,– DM wiederveröffentlicht wurde. Neben Sammlern und Fans wird dieses Spiel wohl vor allem Österreicher und Schweizer interessieren, da es für derlei „Minderheiten" sogar extra kommentiert wurde! Inhaltlich hat sich dagegen nicht viel geändert, wodurch „FIFA Soccer 96" nach wie vor das beste PC-Soccer am Markt bleibt.

ZUSÄTZLICH

Golfer mit 49 Bällen in der Hosentasche werden sich sicher über das **Sawgrass Championship Add-On** für Electronic Arts' „PGA Tour 96" freuen. Und für SirTechs „Jagged Alliance" wird demnächst eine Zusatz-CD namens **Deadly Games** erscheinen, die Multiplayer-Support bietet. Schon länger im Handel ist dagegen die **Warcraft II Expansion Disk** namens „Beyond the Dark Portal", welche den Fans des Echtzeit-Strategicals von Blizzard 24 neue Levels und 50 spezielle Mehrspieler-Karten beschert. Zudem wurden andere Landschaften und Heldenfiguren eingebaut, was für 39,95 DM die Wartezeit bis zum Erscheinen des Nachfolgers durchaus versüßen hilft. (mm)



3D-BESCHLEUNIGERKARTEN DER NEUEN GENERATION

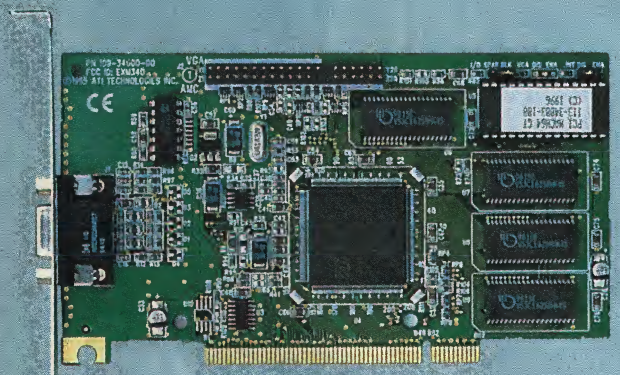
Wenn es um die Darstellung bewegter 3D-Bilder geht, muß der PC immer noch mit einem Geschwindigkeitsdefizit gegenüber den Spielkonsolen leben – aber nicht mehr lang: Wir haben zwei besonders interessante Prototypen einer neuen Generation von Grafikchips unter die Lupe genommen!

ALLGEMEINES

Den Chips **3D Rage** von ATI und **ViRGE** von S3 soll gelingen, was ihren Vorgängern bisher nicht so recht gelungen ist: die Entwicklung zu einem ernstzunehmenden Standard am Markt. So ist Creative Labs' „3D-Blaster" ja nur als Add-on-Lösung für VLB-Rechner gedacht, während die „Edge"-Karte von Diamond bei der normalen VGA- bzw. SVGA-Performance enttäuscht. Und die „Matrox Millenium" wird leider von keinem einzigen Spiel unterstützt, zudem hat sie Probleme mit einigen SVGA-Treibern...

Zu den bemerkenswerten Features der neuen Chips gehören nun z.B. **MIP-Mapping** (Texturen werden beim Heranzoomen höher aufgelöst und dadurch nicht grobpixeliger), **Texture Filtering** (näherkommende Pixel werden durch einen Unschärfeeffekt optisch geschönt) und das **Z-Buffering** (pro Bildpunkt werden drei statt zwei Koordinaten gespeichert). Außerdem werden die entsprechenden Grafikkarten auch Microsofts „Direct3D" unterstützen, das standardmäßig in der Schnittstelle DirectX enthalten ist. Das vereinfacht vor allem den Spieleprogrammierern die Arbeit, da sie fortan einfach „Direct3D" verwenden können, um die speziellen Fähigkeiten von **ViRGE** bzw. **3D Rage** auszunutzen. Umgekehrt soll die für „Direkt3D" optimierte Soft aber auch keine Probleme mit „normalen" Grafikkarten haben – sie läuft dann lediglich etwas langsamer.

3D RAGE

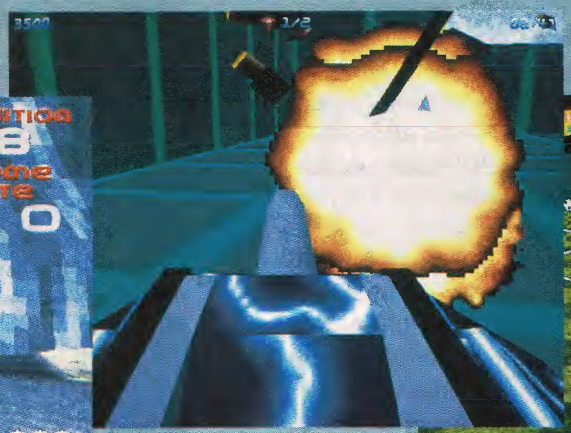


Die uns für einen ersten Vorabtest zur Verfügung gestellte und schon fast marktreife **3D XPression**-Karte war mit 45ns-EDO-RAM ausgerüstet und soll später mit einem noch schnelleren SDRAM-Speicher versehen werden. Da ihr Chip auf der ATI mach64-Familie basiert, brauchen im regulären Betrieb unter DOS oder „Windows" keine (bösen) Überraschungen befürchtet zu werden, denn die 3D-Technologie wurde nur zusätzlich aufgesetzt – was auch für die neuen, alten Treiber gilt. Speziell angepaßte Software wie z.B. die PC-Titel „Actua Soccer" und „MechWarrior 2" oder die Playstation-Konvertierungen „Assault Rigs" und „WipEout" läuft unter dieser Konfiguration deutlich schneller und geschmeidiger (die BattleTech-Sim etwa überzeugt so trotz aller Texturen bereits ab einem P90); insbesondere die Umsetzungen wissen daher erheblich besser zu gefallen als ihre regulären PC-Pendants.

Zum Lieferumfang wird, wie bei ATI üblich, ein Software-MPEG-Player gehören, der blockige Bilder durch entsprechende Skalierung verhindert und im Fullscreen-Modus relativ ruckfrei arbeitet. Ein Hardware-MPEG-Decoder läßt sich nachrüsten, genau wie ein TV-Tuner-Board. Die Karte erzeugt eine maximale Auflösung von 1.280 x 1.024 Pixeln bei 256 Farben, im True-Color-Modus immerhin noch von 800 x 600 Bildpunkten. Sobald die speziellen Fähigkeiten des 3D-Chips zum Einsatz kommen, gibt es bei 800 x 600 Pixel 256 Farben zu sehen und in der SVGA-Standardauflösung (640 x 480) gar stolze 65.536 Töne.

Jetzt auch mit Texturen schnell: WipEout



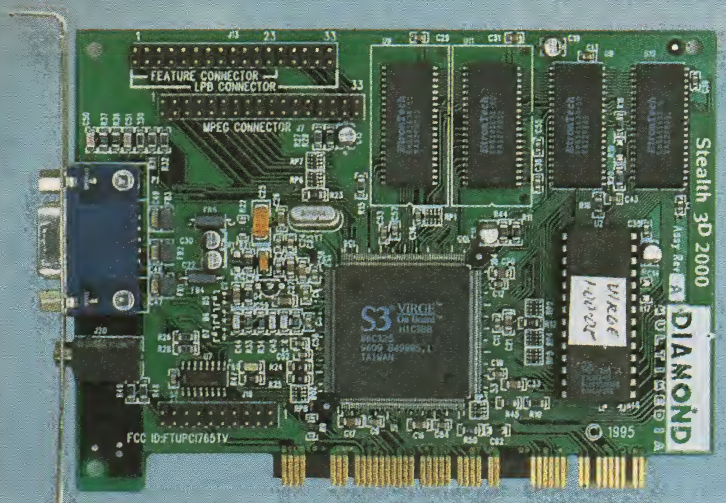


Mit Texture-Filtering: Assault Rigs



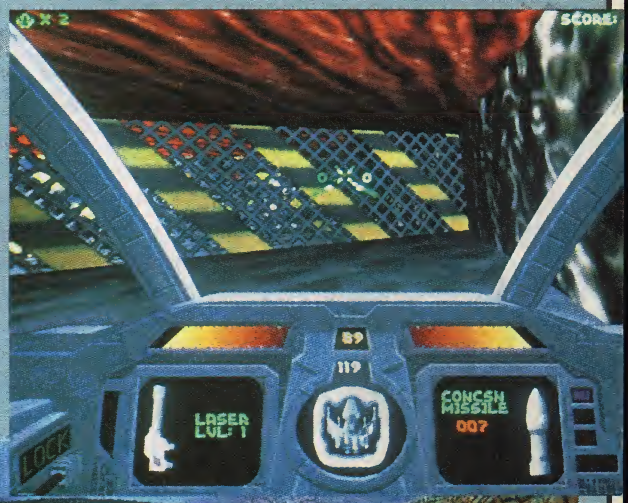
Kicken in 3D: Actua Soccer

S3 ViRGE



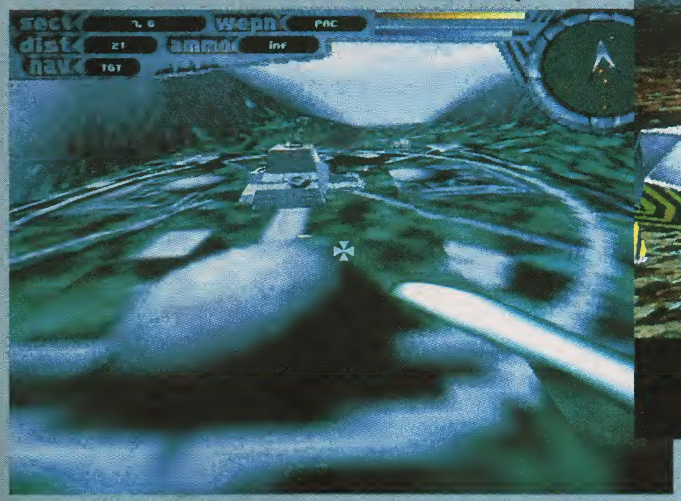
Hier stand uns eine Vorabversion der **Diamond Stealth 3D 2000** mit 2 MB EDO-RAM Grafikpuffer zur Verfügung; und auch diese Karte sollte mittlerweile bereits im Handel erhältlich sein. Sie setzt ebenfalls auf bewährte Technologie: Der ViRGE-Chip basiert auf dem Trio 64V+ und bringt im Vergleich mit der ATI-Konkurrenz unter DOS eine um rund 15 Prozent bessere Leistung. Dieser Wert wurde mit Tools wie „Vidspeed" oder „3DBench" ermittelt und ist mit Vorsicht zu genießen; schließlich handelte es sich hier wie dort noch nicht um eine Endversion. Was übrigens für Hard- wie Software gilt, weshalb wir auf die Nennung der exakten Meßwerte lieber verzichten.

Fest steht jedenfalls, daß speziell programmierte Titel wie „Descent II" oder „Terminal Velocity" im Feldversuch mit der Karte zwar nicht schneller, aber dank Texturen-Filterung doch weitaus schöner als bislang gewohnt liefen. Von dem aus gutem Grund eher unbekannten „Havoc" konnten wir uns ebenfalls einen Eindruck verschaffen, und viele weitere Spiele sind bereits in Vorbereitung: „Alien Trilogy", „Tomb Raider" (ein Demo der regulären Version findet sich übrigens auf der Begleit-CD dieser Ausgabe), „Battle Race" oder „Destruction Derby", um nur einige zu nennen. Und auch die Liste der Hardwarehersteller, die diesen Standard zukünftig unterstützen wollen, ist recht aufschlußreich bezüglich seiner Marktchancen. Denn namhafte Firmen wie Diamond/Spea, ELSA, miro, Orchid Technology oder Hercules haben bereits Zusagen erteilt.



Descent II auf dem ViRGE: Der „Unschärfeeffekt" ist gut zu erkennen

Noch schärfer durch Unschärfe: „Terminal Velocity"





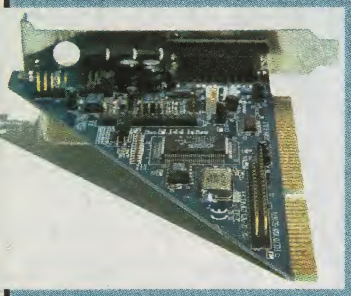
Mäßige 3D-Action: Havoc

FAZIT

Ob sich Beschleunigerkarten generell durchsetzen können, wird freilich stark davon abhängen, ob DirectX auf breiter Basis Anhänger unter den Spielsoftproduzenten findet. Genaueres wird man wohl zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft wissen, wenn die ersten Games erscheinen sollen, die alle Optionen auch wirklich voll ausnutzen. Positiv anzumerken ist bereits heute, daß es sich bei den beiden vorgestellten Modellen nicht um Exoten handelt, sondern um Grafikkarten, die auch im real existierenden Alltag unter DOS oder „Win 95" sehr stabil arbeiten – im Gegensatz zu beispielsweise der „3D Blaster". Um auch für die schöne, neue 3D-Welt in SVGA und HiColor gerüstet zu sein, wären lediglich 4 MB Grafikspeicher wünschenswert, um den Hauptprozessor nicht so stark zu belasten. Aber wir stehen hier ja auch erst am Anfang einer vielversprechenden Entwicklung. (mash)

NEUE PRODUKTE IM SPOTLIGHT

BUDGET-SOUND VON PEARL AGENCY



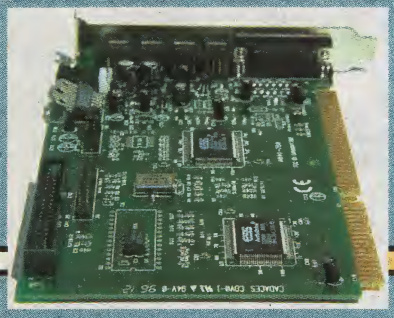
Diesen Herbst schlägt Pearl mit einer feinen Soundkarte zum Tiefstpreis ganz neue Töne an: Für nur 79,– DM bringt man das extravagant gestylte 16-Bit-Modell **Hypersound Plug 'n' Play Fullduplex** auf den Markt. Zum Preis von unter 30 Mark gibt's dazu noch ein 3D-Soundmodul für räumlichen Klang; eine WaveTable-Erweiterung ist ebenfalls im Angebot. Der Game/MIDI-Port gehört hier standardmäßig genauso zum guten Ton wie Line-In-, Mikro- oder Lautsprecheranschlüsse und Stereosampling in 44,1 kHz. Und weil die Karte zum Soundblaster- wie zum Microsoft Sound System kompatibel ist, dürfte es sich dabei um ein echtes Schnäppchen handeln.



Fehlt eigentlich bloß noch der nötige Schalldruck, und den liefert der 60 Watt starke Pearl Mega-Subwoofer für 199 Märker. Das nicht ganz billige und etwa 6,5 kg schwere Gerät läßt sich dank umschaltbarer Stromversorgung übrigens auch ins Auto einbauen.

NEUER SOUND VON MEDIA VISION

Auch vom Hersteller der „Pro Audio Spectrum"-Karten gibt es nun ein Plug'n'Play-Modell im unteren Bereich der Preisskala: Die **PROZonic-Karte** ist für 99,– DM ebenfalls zum Soundblaster- bzw. dem MS Sound System kompatibel, sampelt in 16 Bit mit 44,1 kHz und verfügt über eine Schnittstelle für einen Wave-Blaster-Aufsatz sowie einen 3D-Soundchip. Die externen Anschlüsse entsprechen denen der Pearl-Karte, doch der interne Verstärker ist mit sechs anstatt 0,5 Watt etwas kräftiger.



MULTIMEDIA VON CREATIVE LABS

Von den Erfindern des Soundblaster-Standards kommt eine Kombi-Karte, die alle Kommunikationsbedürfnisse befriedigen soll: Im **PhoneBlaster**-Paket für 499,– DM steckt neben Passivlautsprechern und einem Mikro eine voll duplex-fähige „Soundblaster 16" mit integriertem 28.800er-Faxmodem. Damit kann man im Internet also faxen und telefonieren, zudem ist ein Probe-Account bei CompuServe enthalten. Anschlüsse für Line-In und -Out, ein Mikrofon oder das analoge Telefon finden sich hier selbstredend ebenso wie ein MIDI0/Joystick-Port oder die Möglichkeit, eine WaveTable-Tochterplatine aufzustecken. Allerdings ist die Karte fast so lang wie ein PC selbst, weshalb man vor dem Kauf lieber erst mal überprüfen sollte, ob sich hinter dem 16-Bit-ISA-Steckplatz nicht etwa der Hauptprozessor befindet...

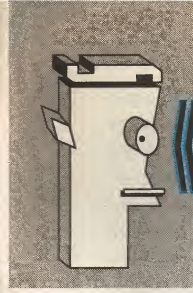


ALLES IM GRIFF DANK AB UNION

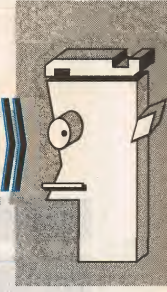
Mit zwei Produkten will die AB Union nun PC-Piloten und Multiplayern das Spielen erleichtern. So ist der **AlfaCommander-Pro** ein programmierbarer Joystick, der neben den zwei regulären Feuerknöpfen über drei weitere sowie einen Coolie-Hat verfügt. All das läßt sich mit Tastaturbefehlen frei belegen, wobei vier Konfigurationen abspeicherbar sind. Das Gerät wird an Joystickanschluß und Tastatur geklemmt und bietet für seinen stolzen Preis von 129,– DM noch eine Schub- und eine Ruderkontrolle.

Indessen verdoppelt der **AlfaTwin** den Gameport, wodurch sich fortan bis zu drei Twins hintereinanderschalten lassen, um maximal vier Spieler an einem Anschluß zu versorgen. Die geforderten 39,– DM sind hier also nicht schlecht investiert. (mash)





BESSERWISSER 9/96



Als erstes mal ein Dankeschön für Eure tatkräftige Unterstützung! Dadurch konnte ich mich in mein neues Amt gut eingewöhnen, und so gibt es an dieser Stelle wie gehabt allerlei schöne Hilfestellungen und Tips – und all das jetzt endlich wieder monatlich!...



Und damit das auch weiterhin so gut funktioniert, solltet Ihr Euch jetzt nicht auf die faule Haut legen, sondern uns mit Tips, Tricks & Co. zuschütten. Wie immer hätten wir Eure Lösungen aufgrund ihrer Länge am liebsten auf Diskette. Die Dateien sollten als ASCII-Files abgespeichert sein, denn die Makros aus den Textverarbeitungs-Programmen von Hand zu entfernen, ist, das dürft Ihr uns glauben, eine richtige Knochenarbeit! Und bitte verschont uns mit Beiträgen zu indizierten bzw. indizierungsgefährdeten Spielen, denn die wollen und dürfen wir nicht berücksichtigen. Die ganzen Mühen sollen sich für Euch natürlich auch lohnen, denn **für jeden abgedruckten Beitrag gibt es bis zu 300 Märker**, je nach Umfang und Aktualität. Und auch Savestände sind uns jederzeit willkommen, wir werden sie auf der nächsten PC Total-CD veröffentlichen. Karten und Zeichnungen können wir übrigens nur dann gebrauchen, wenn sie schwarz auf weiß, also am besten mit Tusche 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 dies unter den Telefonnummern

089/46 38 23
und
089/460 58 22

Gelöst

Bad Mojo
Urban Runner

Cheats zu

Elisabeth I.
Magic Carpet 2
Warcraft II

Codes zu

Offensive

Karten zu

Die Siedler II

BUNT gemischt und streng SORTIERT

Elisabeth I.

Mittels Hex-Editor schafft Armin Menzel aus Hagen schnell aus dem Nichts Reichtum und Wohlstand, und zwar auf folgende Weise:
Im Elisabeth-Verzeichnis existiert ein Unterordner SAVE-DEU, aus dem der zu verändernde Spielstand geholt wird (nicht vergessen: vorher *auf jeden Fall* eine Sicherheitskopie machen!). Nun ändert man folgende Zeile:

00000210: 00 02 FF FF FF 00 00 00 - 00 00...

Wichtig sind hier die drei „FF"-Zahlenpaare; auf diese Weise verfügt man nämlich sofort über mehr als 16 Millionen Pfund – und das dürfte dann doch locker reichen...

Magic Carpet 2

Markus Schumacher aus Wiehl-Oberbantenberg hat einige kleine Cheats zum zweiten Teil von Bullfrogs fliegenden Teppichen:
Zunächst muß das „I" gedrückt und dann WINDY eingegeben werden, um den Cheat-Mode zu aktivieren:
Alt + F1: Der Zugang zu allen Sprüchen wird ermöglicht.
Alt + F2: Der Mana-Vorrat wird erhöht.
Alt + F3: Alle Spieler werden zerstört.
Alt + F4: Alle Schlösser werden vernichtet.
Alt + F5: Alle Ballons werden zerstört.
Alt + F6: Unser Zauberer wird geheilt.
Alt + F7: Alle Kreaturen sterben.
Alt + F8: Die Anzahl der Zaubersprüche und Erfahrungspunkte wird erhöht.

Offensive

Und nochmals Armin Menzel: Oceans Strategiespiel hat ihm so gut gefallen, daß er es sowohl für die Alliierten als auch auf deutscher Seite durchgespielt hat – hier sind die passenden Levelcodes:

Level	*Allierte*	*Deutsche*
1.)	UHFNE	GNBQD
2.)	FBGBA	NUCWE
3.)	CHRJN	DABDD
4.)	JQHEX	GSCGE
5.)	NTIDC	GBBXD
6.)	MUKNN	HXAME
7.)	UNGHP	GTAND
8.)	ADMKE	VIALC
9.)	OGOAB	GLBJD
10.)	IBWDE	LPCKD
11.)	BHADE	MAAHD
12.)	LOREI	GXCSE
13.)	SAGUE	FQACD
14.)	BCUJI	VWAAB
15.)	HCGKE	HPBSE
16.)	LDKIE	RIATE
17.)	BHSDE	GUBEE
18.)	NBGSR	ULCSE
19.)	DATJU	SJBED
20.)	IOGPD	PKGGC

Warcraft II

Ein paar neue Cheats zu Blizzards beliebtem Strategie-Spiel liefert uns Markus Haubner: Zunächst wird ENTER eingetippt, und dann folgende Wortkombinationen:
DECK ME OUT: Der Technologielevel wird verbessert.
UNITE THE CLANS: Verhilft zum sofortigen Sieg.
TIGERLILY: Aktiviert den Modus, in dem jeder Level direkt angewählt werden kann, und zwar indem folgende Angaben benutzt werden:
ORCx: Ork-Mission (x steht dabei für die Levelnummer)
HUMANx: Menschen-Mission (hier gilt das gleiche für x)

BAD MOJO

KOMPLETTLÖSUNG



Manuel Haupt hat alle Wirren und Mühen des Kakerlaken-Daseins auf sich genommen und das glückliche(?) Ende der Ungeziefer-Sim erreicht. Dank dieser Komplettlösung könnt Ihr dies bald auch schaffen.

Zu Anfang erst einmal ein paar Tips und Tricks für Kakerlaken:
Orientierung ist das A und O, also nie den Überblick verlieren!
Das Leben einer Kakerlake ist mit vielen Fallen gepflastert, daher sollte man auf Feuer, Farbtöpfe, spitze Gegenstände, chemische Substanzen und das Katzenvieh achten.
Andere Artgenossen zeigen oft versteckte Gänge und Schauplätze; also Augen auf!
Trifft man auf ein Augensymbol, sollte man sich draustellen, man erhält so oft wichtige Hinweise von einem Kollegen.
Da dem Insekt nur drei Leben zur Verfügung stehen, empfiehlt es sich, oft abzuspeichern.
Zu Beginn des letzten Teils findet sich Roger auf einem Experimentiertisch wieder. Kommt er dem Boden zu nah, hört er ein bedrohliches Knurren und sollte schleunigst wieder nach oben kommen, will er nicht im Magen der Katze enden...

Der Keller

Nach der Verwandlung findet sich Roger Samms in der Kanalisation wieder und benutzt gleich das einzig zugängliche Rohr vor ihm. Im Nordwesten klettert er durch die kleine Öffnung und trifft auf einen Kakerlakenclan. Dessen Oberster gibt ihm wichtige Informationen, woraufhin man nach Osten, unter dem Herd durch und bei dieser Gelegenheit über den Standfuß in Richtung Boden krabbelt. Dort wird den Fallen elegant ausgewichen und die tote Ratte bestiegen. Das Bild wird nach Osten verlassen; jetzt stößt man auf eine schlecht gelaunte und hungrige Spinne. Diese wird Roger los, indem er zu dem glimmenden Zigarettenstummel rennt und diesen in Richtung Blutsauger dreht. Im Süden erreicht Samms eine Kakerlakenfalle, die er auch gleich betritt. Mit Hilfe der leblos daliegenden Kakerlaken überquert er die rosa Flüssigkeit – möglichst, ohne danebenzutreten. Das letzte Hindernis wird mit dem weißen Plastikteilchen, das zur rechten Kakerlake hingeschoben wird und so eine provisorische Brücke bildet, überwunden. Den Tisch klettert man hinauf und biegt bei der nächsten Gelegenheit nach links ab. Vorsichtig nähert man sich dem Kabel und klettert daran auf der linken Seite bis zum Farbtopf hinunter. Auf der Tischplatte wird der Kabelschnur so lange gefolgt, bis man eine Steckdose erreicht. Kommt man dieser etwas näher, wird ein Kurzschluß verursacht und der Föhn aktiviert. Wenn man nun die links liegende Streichholzschachtel betritt, findet man sich dank eines Wirbels in einem anderen Teil des Raumes wieder.
Hat man wieder festen Boden unter den Füßen, findet man im linken Teil des Raums eine Mausefalle, bei der man auf das Augensymbol steigt und so die gefangene Maus befreit. Hat man die Ratschläge erhalten, wird der Zeitungsstapel im Süden aufgesucht, der ebenfalls noch ein paar Informationen parat hält. Man verläßt den Stapel nach Westen und betritt damit den Nachttisch. Im Inneren des Radios überbrückt man den losen Draht, worauf der Kasten losdudelt. Entnervt betritt Eddie die Bildfläche und stellt seine Bierdose neben dem Radio ab. Ist er wieder verschwunden, steigt man auf das Radio und stößt die Dose mit den Schlaftabletten um, wodurch eine herauskullert. Diese wird in die Bierdose befördert und Eddie legt sich in der folgenden Zwischensequenz schlafen. Nun geht es wieder auf den Fußboden, wo in der Nähe des Bettes eine Zigarrenschachtel näher untersucht wird. Nachdem man einiges über Eddies Vergangenheit erfahren hat, krabbelt man über die Steckdose an der Südwand ins Badezimmer.

Das Badezimmer

Nach der Begegnung mit dem Geist seiner Mutter findet sich Roger im Badezimmer wieder. Im Inneren der Tücherbox wird ein Hebel betätigt, was eine Kettenreaktion auslöst. Somit ist der Weg zum Boden jetzt frei und er setzt seinen Weg in Richtung Osten fort, bis er abermals auf ein Augensymbol stößt. Dieses wird wieder bestiegen, und weitere Hinweise von einem Silberfisch können entgegengenommen werden. Danach geht es südwestlich zur Toilette, wo mit Hilfe eines weiteren Symbols mit einer Ameise Kontakt aufgenommen wird. Anschließend erklimmt man den Badezimmerschrank, über dem sich eine Pinwand mit zahlreichen Infos befindet. Im westlichen Teil des Badezimmers ist der Rattenkönig zu Hause. Roger sieht, wie er sich an einer anderen Kakerlake zu schaffen macht, und durchschaut den fiesen Charakter des Nagers. Daher schleicht er sich vorsichtig zur Wand unterhalb des Rattenlochs und klettert sie hinauf. Durch das Loch gelangt man zum Waschbecken, über das man zum Erste-Hilfe-Kasten kommt. Im dessen oberem Teil findet Roger einen Wegwerfschlitz für gebrauchte Rasierklingen, durch den er sich in den hinteren Teil des Badezimmers quetschen kann. Die Bartschneider bringen ihn spontan auf die Idee, damit dem Rattenkönig die Lichter auszublasen! Mit der Schraube schiebt er den Haufen über die Kante, worauf ein Dutzend Rasierklingen in die Tiefe fallen. Zurück auf dem Fußboden, kann die Rattenhöhle betreten werden. Durch diese erreicht Roger wieder den Kanal und nach einer weiteren Begegnung mit seiner Mutter die Küche.

Die Küche

Ist das Labyrinth gemeistert, klettert Roger den Kühlschrank an dessen Ende hinab, läuft abermals über den Fußboden und dann den Herd hinauf, wo er eine Kakerlake trifft, die ihm wie gewohnt einige Ratschläge erteilt. Zurück auf dem Boden, findet er im Osten der Küche einen Wischmop, der von der rechten Seite erklommen wird, von wo aus er springend auf die Küchenzeile gelangt. Hier sollte nun die gesamte Landschaft erforscht werden, und bald trifft Roger auf einen aufgeschlitzten, aber noch atmenden Fisch, der via Augensymbol Ratschläge erteilt. Nun weiter nach Osten und über das riesige Messer zum Herd. Nach-

dem man sich am Topf und den Herdplatten vorbeigeschlängelt hat, erreicht man einen Bierdeckel, der in die Soße geschoben wird. Dies ermöglicht es Roger, an eine Schalteröffnung im Herd zu kommen und so durch das Rohrlabyrinth das Gasventil zu erreichen. Dieses wird durch Drehen der runden Klappe geschlossen, was bewirkt, daß sich nun das Gas in der ganzen Küche verbreitet. Danach verläßt er die Herdoberfläche nach Süden. Plötzlich vernimmt er Hilferufe, worauf er nach Süden, dann nach Westen kriecht und über den Herdgriff den Hilfesuchenden vorfindet. Die kleine, von Fettspritzern umzingelte Kakerlake hofft auf Rettung. In südlicher Richtung findet Roger einen Weg zu dem armen Tier. Das Vieh springt auf seinen Rücken und bleibt dort. Nun erklimmt man im Westen die Spüle und klettert das dortige Messer bis zum Griffende hinauf. Dank des zusätzlichen Gewichts wird eine zweite Kettenreaktion ausgelöst – mit der Konsequenz, daß sich der Silberlöffel im Reißwolf unter der Spüle verhakt. Durch den nun stillgelegten Reißwolf erreicht Roger das Levelende.

Die Bar

Die Wand, an der man sich befindet, wird nun systematisch abgesucht, wobei man sich Fotos aus Eddies Vergangenheit ansieht. Im Inneren des Schwertfisches erhält man weitere nützliche Hinweise von einer Termite. Wieder draußen, klettert man nach unten, verläßt den Bartresen mit Hilfe des Baseballschlägers und krabbelt zur Erdnußschale im Osten. Mit dieser ist es möglich, über die Wasserlache zu schippern. An der Maschine drückt man den schwarzen Schalter und merkt sich das Rezept für einen ganz besonderen Drink (Grenadine, Cucacao, Brandy, Wodka). Zurück an der Bar, nippt man an den Flaschen, deren Etikett mit den gemerkten Marken übereinstimmt. So geht es zurück in die Kanalisation, und Roger ist nun bereit, in sein Zimmer vorzudringen!

Rogers Zimmer

Hier ist Vorsicht geboten, denn Franz, die Katze, ist nun auf freiem Fuß! Vom Startpunkt aus kraxelt Roger das Regal empor, hält auf gewohnte Weise einen Schwatz mit dem Schmetterling und bringt auf der Regalspitze den Ventilator in Gang, indem er mit seinem Körper die beiden Kabelenden überbrückt. Der Lohn für diese Mühen: Ein leeres Blatt Papier rutscht genau in den Slot von Rogers Fax. Letzteres steht auf dem Schreibtisch, den man problemlos erreichen kann. Auf dem Faxgerät angelangt, werden Rogers Anrufe abgehört, indem einmal zurückgespult und dann „Play" gedrückt wird. Danach betätigt man „Start" und „Copy", worauf man über einen Papierteppich, dessen Informationen gründlichst durchgelesen werden sollten, schleichen darf. Er führt Samms zu einer kleinen Truhe, die durch das Schlüsselloch betreten wird. Alle Utensilien wie z.B. die Krawatte werden begutachtet, was einige Zwischensequenzen beschert. Auf der Truhe liegt eine Fernbedienung, deren Sensor von einem Zigarettenstummel blockiert wird. Wird dieser parallel zur Fernbedienung gedreht, kann durch einen Druck auf den Einschaltknopf der Fernseher eingeschaltet werden. Über einen Schmetterling, der es sich an der Südostkante von Rogers Schreibtisch bequem gemacht hat, gelangt man zum Experimentiertisch. Der Basteltisch steht ebenfalls an der Wand. An deren Mitte hängt eine halbtote, mit einem Messer aufgespießte Kakerlake, die Roger wahrscheinlich deshalb dorthin befördert hatte, weil sie sich im Intro an seinem Milchglas zu schaffen machte. Jedenfalls gibt sie einige Hinweise.

In der nordwestlichen Ecke der Wand befindet sich ein Lüftungsschacht, der ins Badezimmer führt. Hier trippelt man geschickt an der Stange des Duschvorhangs bis zur Brause entlang, über die man die Badewanne erreichen kann. Die dortigen Zeitungsartikel überfliegt man kurz und begutachtet außerdem das Bild von Eddie, der Roger verblüffend ähnlich sieht. Jetzt zurück zum Experimentiertisch. An der Wand existiert etwa in der Mitte ein weiterer Lüftungsschacht. Da diesem jedoch ein starker Luftstrom entweicht, ist es unmöglich, hineinzukrabbeln. Jetzt ist es an der Zeit, den am Boden herumstromernden Franz loszuwerden: Links auf dem Tisch steht ein Aquarium, an dessen Stromkabel man sich dem Boden nähert. Der Kater grabscht nach Roger, verfehlt ihn und reißt das ganze Aquarium vom Tisch herunter. Geschockt verläßt er das Apartment, und Roger kann nun endlich den Fußboden erkunden. Nicht weit vom Tischbein, an dem man hinabgestiefelt ist, liegt das heiß ersehnte Amulett, das Roger später wieder in einen Mensch zurückverwandeln wird. Im Moment ist es jedoch von einem guten Dutzend Kakerlaken bevölkert. Die Anführerin des Clans hat noch einige Ratschläge für Roger in petto. Das Gas breitet sich inzwischen in der ganzen Wohnung aus – also zurück zum Schmetterling und die Faxseiten hinauf wieder zum Schreibtisch gestolpert. Über ein Loch in der Wand gelangt der Käfer-Held wieder in den Keller, von wo aus er in die Toilette kriecht. Dort geht es die Handtücherstraße hinauf und durch das Loch in den Keller. Darin erklettert er im Südosten den Stiel des Mops und kommt so zu den Sicherungen. Diese müssen so eingestellt werden, daß eine davon durchbrennt. Also stellt Roger die Kombination 7, 6, 5 und 8 (von links nach rechts) an den unteren Reglern ein. Auf dem Weg, den er gekommen ist, verläßt er den Keller wieder in Richtung Experimentiertisch, wo nun das zweite Lüftungsgitter durchschritten werden kann. Seine Mutter gibt ihm noch letzte Instruktionen; hier wird er vor zwei Alternativen gestellt:

1: Rogers und Eddies Rettung

Man krabbelt ins Badezimmer, wo der Spiegelschrank erklommen wird. Die abgebrannte Zigarette kann nun den Tisch hinuntergerollt werden. Am Boden wird sie so positioniert, daß sie die Tücher in Brand steckt und dadurch den Rauchmelder aktiviert. Eddie erwacht und macht sich aus dem Staub. Roger eilt zum Amulett, wo er sich wieder in einen Menschen verwandelt. Draußen treffen sich die beiden und fangen mit dem gestohlenem Geld ein neues Leben an.

2: Rogers Rettung

Roger sucht das Amulett auf und krabbelt auf das Bild der Mutter – mit dem Resultat, daß das ganze Haus samt Eddie und Katze explodiert. Roger wird nun wegen des Mordes an Eddie angeklagt und zu lebenslanger Freiheitsstrafe verurteilt. Da ihm die Story von der Kakerlake niemand abkauft, wird er in eine Irrenanstalt eingewiesen.



Pralle, gut bestückte Girls bringen Sie auf Touren.
Nr. 2504-Bombastic Vol. 1



Knackige Frauen in schamlosen Videos und Dia-Shows.
Nr. 2502-Sextasy Vol. 1



Blutjunge Girls mit Feuer zwischen den Schenkeln.
Nr. 2508-Pussymania Vol. 3



Lustvolle Girls, fabulös wie die damalige Zeit!
Nr. 2506-Erotik der 60er



Pralle Pracht-Girls, die richtig voll zur Sache gehen!
Nr. 2493-Temptation



Großkalibrige Girls lassen keinen Wunsch offen!
Nr. 2494-Magnum Models



Ein Zimmerservice wie Sie ihn sich wünschen.
Nr. 2496-Hot Service



Prachtvolle Girls, twissesen von ihren hemmungslosen Trieben.
Nr. 2492-Obsessions

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

Gewünschte Zahlungsart:
(in Klammern Versandkosten)
☐ EC-Scheck liegt bei (+ 6,-)
☐ Nachnahme (+ 9,-)

Ab einem Bestellwert von DM 50,- erhalten Sie eine Bonus-CD! Gratis

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

Händleranfragen bitte per Fax mit Gewerbenachweis (EDV)!

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

Ja, schicken Sie mir sofort zu den Aktionspreisen

1	CD-ROM Katalog/Gesamtpreisliste	0,0
	+ Versandkosten (0,-/6,-/9,-)	
	= GESAMTBETRAG	

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen. Dan

Name/Firma Kunden-

Vorname/Ansprechpartner Geb.-dat

Straße

PLZ/Ort PCJ-0

Datum X Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

URBAN RUNNER

KOMPLETTLÖSUNG

Hobbydetektivin Andrea Schnitzer hat sich in Rekordzeit durch dieses Krimi-Adventure gerätselt; ihre Lösung wollen wir Euch nicht vorenthalten.

Der Fabrikkeller

Die erste Aufgabe besteht darin, dem Killer zu entkommen und aus der Fabrik herauszufinden. Dazu begibt man sich zunächst ins Untergeschoß, um dem dortigen Schrank einen Angelhaken samt Schnur zu entnehmen. Dann geht es nach oben zur Treppe, an der man die Angelschnur befestigt. Nach einem schüchternen Klopfen an der Tür erfolgt eine automatisch ablaufende Sequenz, in welcher der Killer die Stufen herunterpurzelt. Ihn kann man nun um eine Nagelfeile erleichtern, mit der sich ein loser Backstein im hinteren toten Winkel lösen läßt, und dank des dahinter verborgenen Griffs kann man die Tür öffnen und die Leiter emporsteigen.

Das Obergeschoß der Fabrik

Hier gilt es, stets in Bewegung zu bleiben, da sonst der Killer erbarmungslos zuschlägt. Im Zimmer mit den Karteischränken erst mal das Licht anknipsen und dann die Regale nach dem Lageplan absuchen. Wenn man sich diesen näher betrachtet, erkennt man einen potentiellen Fluchtweg, der durch das Wasserbecken führt. Neben der grünen Tür befindet sich ein Schaltkasten, aus dem man eine Sicherung nimmt, die man nacheinander für das Wandschild, den Aufzug und die Wasserpumpe benutzt. Im Zimmer mit dem Wandschild klickt man dieses an, dadurch kann man auf einem Plakat die Farbfolge für den kleinen Aufzug erkennen (rot-rot-grün-rot). Jetzt benutzt man die Sicherung mit dem Aufzug, gibt dort den korrekten Code ein und greift sich die Gebrauchsanweisung für die Pumpe. Nach einer genaueren Betrachtung erkennt man, daß dort eine Seite fehlt, man findet sie unter einer Bank im Karteischrankzimmer, wo sie als Fußstütze mißbraucht wird. Jetzt benutzt man die Sicherung mit dem Wasserpumpenraum und aktiviert die Pumpe mit Hilfe der nunmehr kompletten Gebrauchsanweisung: Der Druckregler muß auf „2" eingestellt werden, der Druckflußregler auf „576", danach kann man den Schalthebel für den Abfluß anklicken und durch das nunmehr leere Wasserbecken flüchten.

Zu Hause

In der eigenen Wohnung wird man von einem Killer erwartet, dieser wird erst mal durch einen Fotoblitz geblendet und danach mit dem Handball traktiert. Während er ein Nickerchen macht, demoliert Max seine Pistole, schnappt sich den Film und das vom Rocker zurückgelassene Streichholzpäckchen. Außerdem finden sich ein Polizeiausweis, ein Zimmerschlüssel, ein Taschenkalender, eine Armbanduhr und ein Foto. Nun bekommt man es mit drei Halbstarken zu tun. Zunächst öffnet man die Toilettentür und knipst dort das Licht an. Das Brett wird eingesackt, und man begibt sich ins Versteck. Sobald einer der Rocker die Toilette betreten hat, versiegelt man die Tür mit dem Brett. Im nächsten Zimmer schaltet man den Strom aus und klickt das herunterhängende Kabel an. Der Ölkanister wird unter dem Kabel geleert und der Strom wieder eingeschaltet, der Rest läuft automatisch.

Im Hotel

In der Hotelhalle findet man einen Ohrring und stellt fest, daß der Schlüssel abhanden gekommen ist. Nach einigen kleinen Verhören der Gäste unter Hinzuziehung des falschen Polizeiausweises wird die Diebin entlarvt, und sie gibt den Schlüssel zurück. Zwar verwehrt eine Angestellte zunächst den Eintritt ins Zimmer 227, aber mit dem Ohrring läßt sie sich schnell bestechen. Nun klickt Max das Zimmer 225 an und fragt bei der Rezeption, ob er es mieten könne. Während die Diebin die Empfangsdame ablenkt, entfacht er mit Hilfe der Streichhölzer ein kleines Feuer im Papierkorb, und während die Hotelangestellte mit dem Löschen beschäftigt ist, riskiert er einen kurzen Blick ins Gästebuch. Wenn man die Streichholzschachtel mit dem Foto verbindet, erhält man die Telefonnummer des Zansibar-Clubs und kann die Adresse im Speicher abrufen. Die Telefonnummer kann man mit dem Telefon benutzen, um so zu erfahren, daß Zimmer 225 auf den Namen Lagrange reserviert ist. Ein weiteres Telefonat mit der Hotelrezeption storniert die Vorbuchung, so daß endlich das Zimmer angemietet werden kann. Drinnen speichert man die Nummer, die neben dem Telefon liegt, ab und kann so (per Telefon) eine Pulle Sekt ordern. Nun wird kurz mit Zimmer 227 telefoniert, danach wird (nochmals per Telefon) bei der Lobby eine Flasche Sekt für Zimmer 227 bestellt. Sobald der Page an die Tür von 227 klopft, klickt man die Dame auf der Türschwelle an, worauf eine schöne Filmseqeuenz folgt.

Im Billardsalon und in Carlos Büro

Man kommt hinein, indem man dem Türgorilla zunächst einen Gegenstand, dann die Uhr anbietet; nach der Billardpartie erhält man ein Stück Kreide. Vor dem Bürohaus wird die Kreide mit der Eingangscodetafel benutzt, der Code besteht aus vier Zahlen. Man nähert sich der Besucherin und bedrängt sie („Nun machen Sie schon"), um die letzten Zahlen des Eingangscodes zu erhalten (429). Mit Hilfe der durch die Kreide sichtbar gewordenen Fingerabdrücke bekommt man den vollständigen Eingangscode (A429, B429 oder 0429). In der Eingangshalle klickt man den Wasserbecher auf dem Schreibtisch an und benutzt ihn mit der rechten Hand des Wächters, so daß dieser aufwacht und das stille Örtchen aufsucht. Nun kann man auf dem Schaltpult den Aufzugsknopf und danach den Aufzugsrufknopf bedienen. Im Flur öffnet Max die Schranktür und klickt den Locher an, dies fördert einen Schlüssel mit der Aufschrift „Tony" zutage. Das Konfetti wird nochmals angeklickt, dann wird der Schlüssel mit Marcos' Büro benutzt. Drinnen verschließen wir erst mal die Tür und klicken das Geheimdokument auf der Magnettafel an. Dadurch kommt ein Magnet zum Vorschein, der eingesackt wird. Im Bleistiftbecher finden sich zudem Tinte und ein Steckkabel. Das Kabel wird mit dem Safegehäuse benutzt, und der elektronische Kalender wird ans Kabel angeschlossen. Der Code (227) wird in den elektronischen Kalender eingegeben, nachdem dieser eingeschaltet wurde. Als Paßwort gibt man A.D.D.A. an, dies öffnet den Safe und ruft einen Wächter auf den Plan. Danach wird das Licht ausgeschaltet, die Bürotür abgeschlossen, und man versteckt sich im Kabuff. Den Riegel des Kabuffs verschiebt man von innen mit dem Magneten. Wenn die Luft rein ist, kann man wieder hervorkommen.

Damenwahl

Ich habe mich für Adda entschieden, die in der Jacke eine Pille und einen Reinigungsbon findet, auf dem die Aufschrift „Hr. Felix" steht. Diese wird in den Speicher übernommen. Man ruft die Postkarte aus dem Speicher ab, die Rückseite enthält eine Telefonnummer. Die Vorderseite klickt man an und nimmt die Greifzange. Man steigt aus dem Lieferwagen und benutzt die Greifzange mit dem Lieferschein, der auf dem Tisch rechts im Büro liegt; er kommt ebenfalls in den Speicher. Man ruft ihn nun im Speicher ab und klickt die Telefonnummer der Lagerhalle an – es ist die Nummer des Lagerverwalters. Hinten in der Halle klickt man das kleine Auto an und klettert hinein. Per Autotelefon wird der Lieferant angewählt, aufgrund des Bons bekommt man die Telefonnummer des Lieferwagens. Diese Nummer wählt man, woraufhin der Verwalter das Büro verläßt. Per Lagertelefon wählt man die Nummer erneut an, und der Verwalter geht wieder in sein Büro. Nun kann man beide Telefonhörer zusammenschließen. Ohne abzuwarten, klickt man nach rechts in die Sackgasse, rennt zum Auto und klickt nach oben, um darüber hinwegzuspringen.

Hotel mit Inspektor

Man versteckt die Pille in der Karamelschale und benutzt im Inventar die Geheimtinte

mit dem Geheimdokument. Die Whiskeyflasche an der Bar wird angeklickt und der falsche Polizeiausweis als Flaschenetikett mißbraucht. Wenn der Inspektor den Kofferraum von Max' Wagen öffnet, benutzt man die Geheimtinte mit der Decke, und sobald sich der Bulle über den Kofferraum beugt, klickt man letzteren sofort an. Im Redaktionsraum klickt man das Feld „vorsichtig beobachten" an, daraufhin bemerkt man, daß der Inspektor wieder da ist. Die Post und der Klebestift werden angeklickt, danach die Wasserflasche, um das Wasser zu erhitzen. Die Post kann nun über dem Wasserdampf geöffnet werden. Die Botschaft von Max wird mit dem geöffneten Briefumschlag und der Klebestift mit der getarnten Botschaft benutzt, dann geht es in Freddys Büro. Man übergibt ihm die Post, der Inspektor überprüft sie, stellt fest, daß alle Briefe verschlossen sind, und reicht sie Freddy.

Der Friedhof
Wenn man dem Chauffeur einen Whiskey anbietet, erzählt dieser etwas über die Ärztin. Bei der Trauertruppe werden Dr. Dramish und ihr Handschuh angeklickt, der Friedhof wird in Richtung der in der Straße geparkten Autos verlassen. Wenn man alle Wagen anklickt, erkennt man den von Dr. Dramish (der mittlere). Der Handschuh kann durch die Fensterscheibe hindurch angeklickt werden. Man benutzt den Schlüsselanhänger mit den Reifenventilen, um dort die Luft herauszulassen. Bevor man ins Auto steigen kann, muß man den Kofferraum anklicken, es folgen die Partitur (im Speicher) und das Herzmittel im Handschuhfach. In der Inventarliste benutzt man das Medikament mit dem Whiskey. Diesen Mix gibt man dem Chauffeur, dadurch ist Adda gerettet.

Bei Dr. Dramish
Man klickt den Stock, der gegen das Portal lehnt, an und benutzt ihn mit der Karamelle. Damit kann man nun im Briefkasten angeln. Den Brief der Versicherung übernimmt man in den Speicher übernehmen und liest dort den Absatz über die Kameras. Das Fernglas wird auf den Baum und den Garten angewendet. Jede der drei Überwachungskameras muß angeklickt werden, dann kann man sich zum Dienstboteneingang begeben. Das per Fernglas entdeckte Vogelnest anklicken, denn dort liegt der Schlüssel für die Hintertür, die man öffnet und durchschreitet. Vor dem Labor klickt man die Schublade des Schränkchens an, dort findet Adda ein Tonbandgerät. Aus dem Papierkorb nimmt man die Papierfetzen und die Stecknadel. Das Tonband wird mit dem Vogelnest benutzt, um die Melodie aufzunehmen. Vor dem Labor klickt man die Brille an und benutzt sie mit dem Notentippcode: Es erscheinen Buchstaben. Die Melodie hört man öfter an, mit Hilfe der Partitur kann man sie dann in Buchstaben übersetzen (E E F G G F E D), die als Notentippcode eingegeben werden können. Im Labor klickt man die Tasche des Laborkittels an und entnimmt ihr die Isolierstange. Nun macht man die nicht geschützten Kabel unter dem kleinen Geldschrank ausfindig und benutzt die Zange, um die Kabel abzuschälen. Das Steckkabel wird für die isolierten Kabel benutzt, dadurch gibt es einen Kurzschluß, und der Tresor öffnet sich. Aus diesem nimmt man die Mikrofilme und legt sie unter das Elektronenmikroskop, dadurch kommt man an die Codes, die in den Speicher wandern.

Vom Cafe zum Institut
Sobald die Stimme im Telefon aufhört zu sprechen, wird das Feld „In Deckung springen" angeklickt. Auf der Straße benutzt man die Brille für den Abfalleimer. Die Visitenkarte des Inspektors benutzt man für die Hände des Glücksspielers, er setzt eine Uhr als Gewinn des nächsten Spiels aus. Es muß dreimal erraten werden, wo sich die Dame befindet. Am Schloß wird die Lupe mit dem Geheimdokument benutzt, die Inschrift lautet 421. Den Schlüsselanhänger (Paul oder Tony) gebraucht man den Zahlen gemäß: viermal am linken Schloß, zweimal am mittleren und einmal am rechten. Das Zeitsignal, das sich vor dem Zimmer befindet, wird angeklickt. Dann nicht die Tür öffnen, sondern nach rechts gehen; durch die Glasscheibe sieht man Max und Dr. Dramish. Nun wird das Zeitsignal auf dem Fenstersims benutzt und zur Tür gegangen, und sobald die Klingel losschrillt, wird die Tür angeklickt. Im Zimmer benutzt man das Messer aus Addas Handtasche für Kevork, dann wird die letzte Botschaft von Dr. Dramish aufgeschrieben, ein x auf dem Fußboden. Jetzt gebraucht man den Magneten für die Schließanlage der Tür, die dadurch entriegelt wird, und Max kann entkommen.

Geheimsaal
Die Lupe wird für die Uhr benutzt, danach wird diese gemäß dem Plan des Elite-Ordners eingeschaltet und auf das Stellrad gedrückt. Man nimmt das Stellrad und drückt dessen Spitze auf die Mitte der Uhr, dadurch zeigen alle Zeiger auf 12 Uhr. Nun wird das Stellrad an seinen ursprünglichen Platz zurückgestellt, die Uhr umgedreht und der innere



Kranz angeklickt: Drei Zapfen erscheinen als Relief auf der Rückseite der Uhr. Den äußeren Stellkranz klickt man an, dadurch stellt sich die Markierung auf einen Zapfen ein. Die Einstellung wird bestätigt, indem man auf den äußeren Stellkranz drückt. Wenn man diesen Vorgang zweimal wiederholt, erscheinen Ziffern als Relief auf der Rückseite der Uhr. Die aktivierte Uhr wird nun für die Schließanlage benutzt. Über die Gegensprechanlage hört man Kevorks Drohungen. Um die drei Angreifer abzuwehren, nimmt man den Taschenlaser und den Zerstäuber für Insektizide aus den Schubladen. Im Inventar wird die Fernsteuerung auf das Zimmer eingestellt, in dem sich der Inspektor aufhält (A 2). Die programmierte Fernsteuerung wird für den Auslöser benutzt, und um Kevork auszuschalten, wird das Insektizid eingesetzt; für den Killer muß der Laser herhalten.

Finale

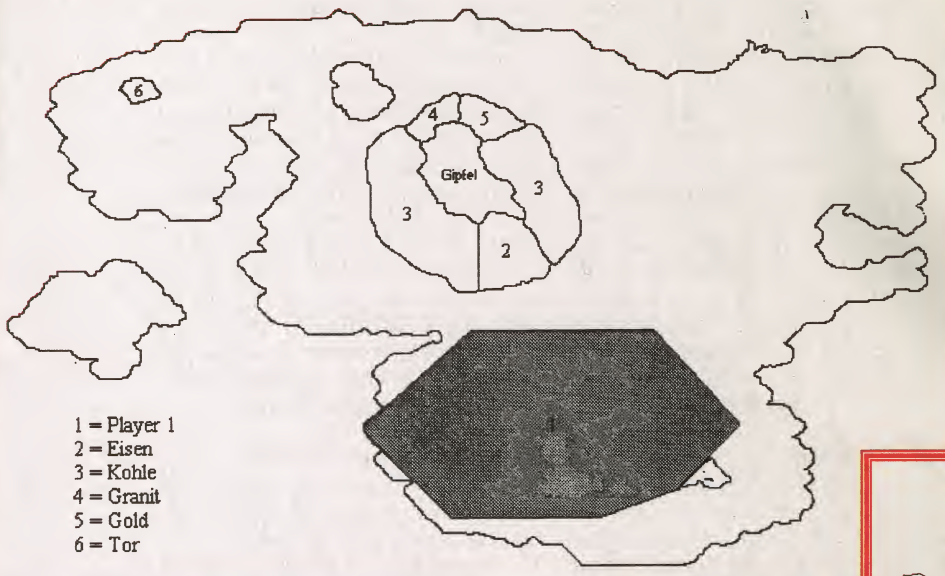
Man schaltet die Konsole ein und bastelt die aus dem Papierkorb genommenen Papierfetzen mit der Lupe zur elektronischen Karte zusammen. Die Karten werden nacheinander betrachtet, bis die des Plans erscheint. Dieser wird nun in das Lesegerät eingelegt, es ist der vierte Plan von links. Die Bedienungsschalter werden wie auf dem Plan angegeben angeordnet: Die Steckmodule auf der Karte sind: S 2, S 3 und S 6, entsprechend muß man die Bedienungsschalter benutzen. Man kann die Mikrofilmcodes in einer beliebigen Reihenfolge eingeben, aber jeder einzelne muß mit dem richtigen Schlüsselanhänger aktiviert werden. Die ersten beiden Codes sind MIV und CLI (1004 und 151). Kevorks Code ist X (10). Es fehlt noch der Schlüsselanhänger von Kevork; dies erfährt man, indem man seine Hosentasche anklickt, sobald er tot ist. Nun wird der Code Tony eingegeben: 1004, seinen Schlüsselanhänger auf das Feld „betätigen" drücken; den Code Paul eingeben: 151, mit seinem Schlüsselanhänger bestätigen; den Code Lev eingeben: 10, mit seinem Schlüsselanhänger bestätigen. Danach stoppt das Videoband, und es erfolgt der Abspann.

SIEDLER II

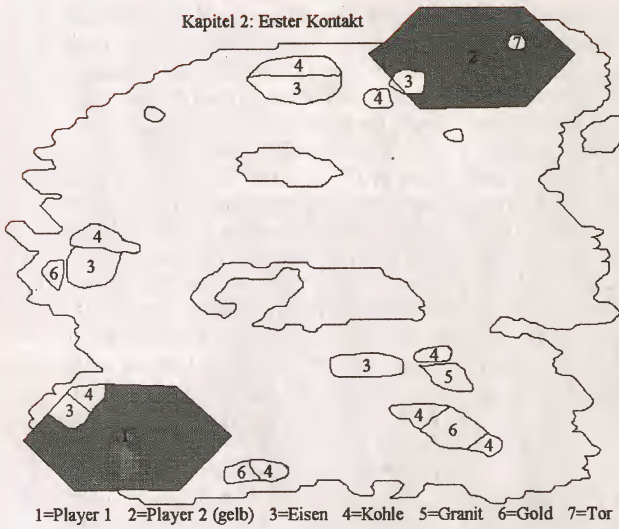
KARTEN

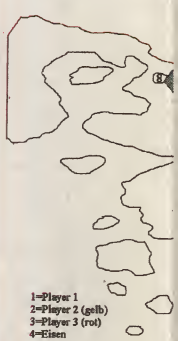
Martin Krause hat alle zehn Kapitel des Kampagnen-Modus von Blue Bytes' Epos durchgespielt und uns die dazugehörigen Karten geschickt – die ersten sechs findet Ihr hier, der Rest folgt in der nächsten Ausgabe.

Kapitel 1: Es geht los

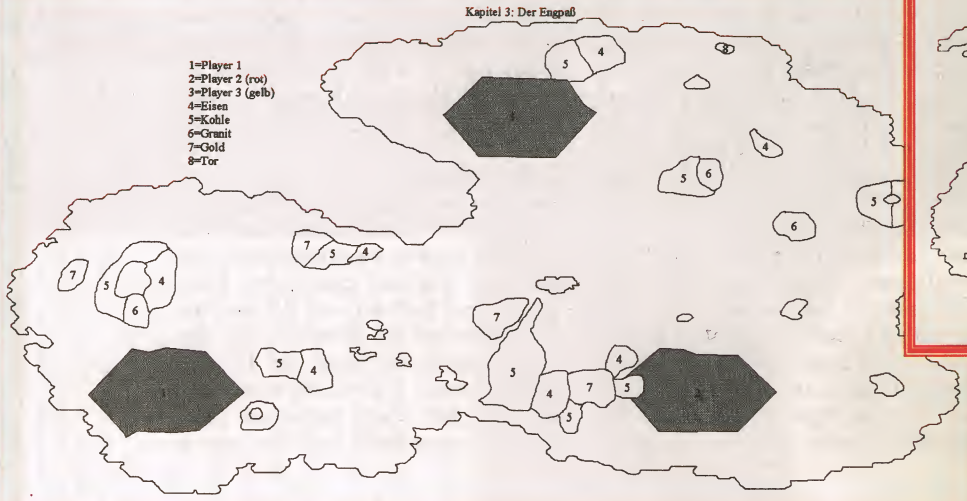


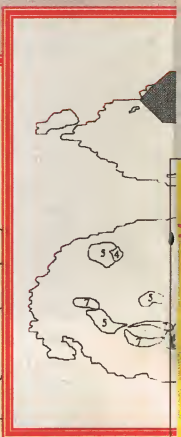
Kapitel 2: Erster Kontakt





Kapitel 3: Der Engpaß



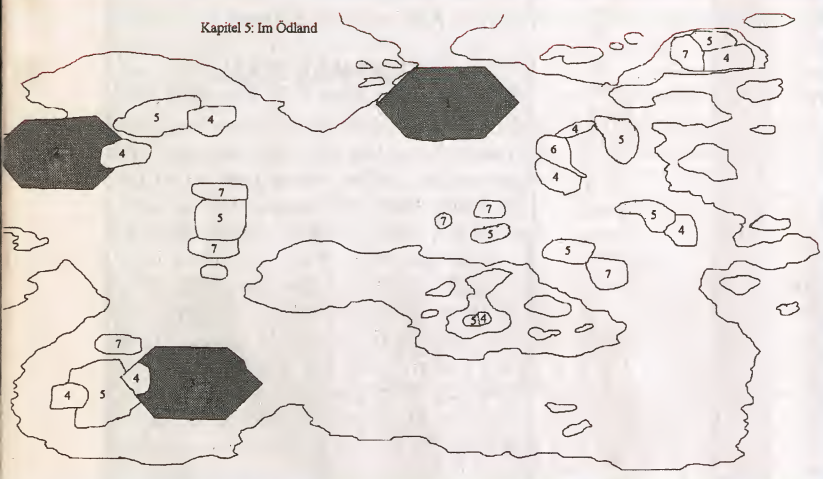


Kapitel 4: Auf hoher See

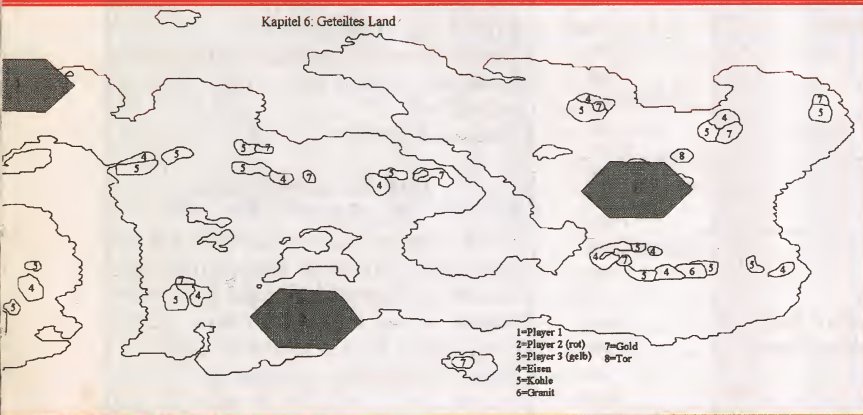


1=Player 1 2=Player 2 (gelb) 3=Player 3 (rot) 4=Eisen 5=Kohle 6=Granit 7=Gold 8=Tor

Kapitel 5: Im Ödland



Kapitel 6: Geteiltes Land



1=Player 1
2=Player 2 (rot)
3=Player 3 (gelb)
4=Eisen
5=Kohle
6=Granit
7=Gold
8=Tor

...

18. August
1996

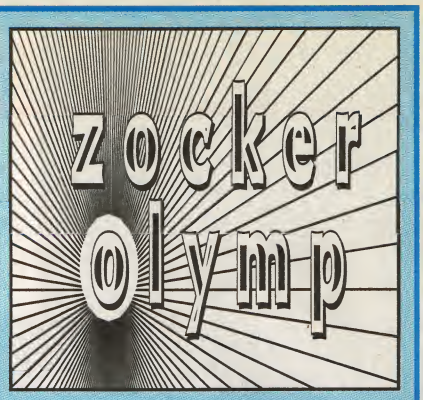
Die
Bundesliga
Saison
96/97
beginnt

SOFTWARE 2000

BESSERWISSER INDEX

ALLE TIPS AB 6/94 AUF EINEN BLICK

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



TOP JOB

So, die Doppelausgaben sind überstanden, von nun an gibt's wieder monatlich was Nettes zu gewinnen. Fangen wir doch einfach mal am Anfang an: Bei Magic of Endoria begibt sich auf die abenteuerliche Suche nach den magischen Kristallen
Jochen Stender, Ratingen
Bei Christoph Kolumbus stößt unversehens auf Amerika
Carsten Völlmecke, Dortmund
Und last but not least besteht mit Top Gun –Fire at Will heiße Kämpfe in kühlen Lüften
Stefan Kolatzki, Bockenem

STROMAUSFALL

Tja, Raider heißt jetzt Twixx, und aus dem Blackout ist halt der Stromausfall geworden. Aber ansonsten ist ja alles beim alten geblieben – soll heißen, daß wir hier wieder unsere Rezensionsexemplare loswerden wollen. Und da uns Eure Antworten eigentlich alle gut gefallen haben, haben wir uns die Qual der Wahl erspart und das Los entscheiden lassen: Mit Drachenjagd folgt der Spur des Lindwurms
Markus Bruchmann, Bad Kreuznach
Mit der Ergänzung zu In Nomine Satanis/Magna Veritas hat ein wahrhaft höllisches Vergnügen
Dennis Humburg, Staufenberg
Über Die Völker Earthdawns liest sich weiteres Wissen über einige exotische Rassen an
Rifat Durmaz, Dietenheim
Dem Vermächtnis von Alderaan auf der Spur ist
Wolfgang Scholz, Berlin
Und in Deep Space 2025, dem Quellenbuch zu Cyberpunk 2020, schmökert
Thomas Kirchhübel, Pirna

JOKER-IMPERIUM

Willkommen bei der ersten Siegerehrung zu unserem neuen intergalaktischen Postspiel! Für die DOSisten hatten wir ja Die Höhlenwelt Saga ausgelobt – Fortuna meinte es gut mit
Ronny Finzelberg, Wolgast

Damit lassen wir es bewenden – wir wünschen Euch viel Spaß mit den Preisen und sagen tschüs bis zum nächsten Mal!

Unsere Frau in Bogotá/Kolumbien:
Yanette Bautista



Foto: Andrea Quenter

Ein Stein in den Schuhen der Folterer und Mörder...

Sie stand auf der Sonnenseite: Gute Ausbildung. Sicherer Job bei einem internationalen Konzern. Eine fröhliche Familie. Bis zum Freitag, den 28. August 1987. Da wird ***Yanette Bautistas*** *Lebensgefährte von schwerbewaffneten ›Zivilisten‹ entführt, zwei Tage später ihre Schwester. Keiner taucht mehr auf. Wie Tausende andere, die unbequem wurden. ›Sie zieht die Stöckelschuhe aus, um endlich die Erde zu betreten.‹ Und setzt Himmel und Hölle in Bewegung. Die Konsequenzen:*

Morddrohungen, Beschattung, Terror. Zeitweise muß sie ihre drei Kinder verstecken. Mit anderen Angehörigen von Verschwundenen versucht sie seither, das Klima von Einschüchterung und Unterdrückung aufzubrechen. Heute ist die 37jährige Präsidentin der angesehenen Menschenrechtsorganisation ASFADDES. Zusammen mit ›Brot für die Welt‹ setzt man sich hier durch ganz praktische Arbeit dafür ein, den Armen ihre Würde zu erhalten.

DEN ARMEN GERECHTIGKEIT

Brot für die Welt

Postbank Köln 500 500-500 (BLZ 370 100 50)
Vorgedruckte Zahlscheine bei Banken/Sparkassen.
Service-Telefon 07 11/21 59-2 42/-5 61

ARI

CeBIT HOME ELECTRONICS
HANNOVER 28.8.–1.9.1996
Sie finden uns in Halle: 3 Stand: B 61/1



- Über 1.800 Shareware-Programme direkt von den Autoren der DS
- 10 Vollversionen (!!!)
- ausführliche Dokumentation zu jedem Programm
- nur deutschsprachige Programme
- jetzt mit neuer Menüführung
- unverbindliche Preisempfehlung Doppel-CD **DM 29,95**

T-Online: ARI #
Internet:
http://www.graphologic.de/ari

Achtung: wieder lieferbar



- 60 Städte im sofortigen Zugriff
- detaillierte Vektoransicht der Straßen
- Zoom- und Druckfunktion
- Suchoptionen für Städte, Straßen und Objekte
- Online Hilfe • und vieles mehr
- Unverbindliche Preisempfehlung **DM 24,95**

Diese und viele weitere ARI-CDs finden Sie im gut sortierten Fachhandel sowie in Kauf- und Warenhäusern



ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13
47877 Willich
Tel.: 02154-9476-0 Fax: 02154-947642

...

7. 28. Oktober 1996

Der Bundesliga Manager 97 erscheint

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG AB DIE POST

PJ
Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -

COUPON

BUNDESLIGA MANAGER 97
gegen 4,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN

SOFTWARE 2000

SMALLTALK

ein offenes Gespräch mit:

CRiterion Studios



David und Jonathan vor dem berühmten Defender-Automaten

Von unseren heutigen Gesprächspartnern habt Ihr vermutlich noch nie etwas gehört – was auch kein Wunder ist, denn ihre frisch gegründete Firma gibt erst in diesem Oktober ihr Debüt auf dem Spielemarkt!



Jonathan Small taucht mit dem Team unter

Das im südlich von London gelegenen Guildford beheimatete Unternehmen existiert seit Januar dieses Jahres und hat 40 Mitarbeiter, von denen etliche natürlich schon etwas länger in dieser Branche tätig sind. Allen voran der 32jährige Managing Director David Lau-Kee, der vorher u.a. zu den verantwortlichen Köpfen für die 3D-Grafikbibliothek von Renderware gehörte, die gleichermaßen für Spiele, Browser und CAD-Tools genutzt wird. Unser zweiter Interviewpartner ist der 25jährige Jonathan Small – er hat 1990 das Ballergame „The Oath" für den Amiga programmiert; hierzulande wurde es von Attic („Das Schwarze Auge") veröffentlicht.

Wir haben uns mit den Jungs natürlich vor allem über die Spiele unterhalten, mit denen sie die Welt demnächst beglücken wollen. Zumal uns bei einem ersten Blick auf die kommenden Titel gewisse Ähnlichkeiten mit den Produkten eines anderen Softwarelabels auffielen, dessen Firmensitz sich zufälligerweise just am selben Ort befindet…

?: *Euer „Scorched Planet" erinnert etwas an „Magic Carpet", und auch „SubCulture" kann eine entfernte Verwandtschaft mit Bullfrogs „Creation" nicht verleugnen. Wollt ihr dem Team von Peter Molyneux auf seinem ureigenen Terrain Konkurrenz machen?*

DLK: Der Vergleich mit Bullfrog ehrt uns, denn wir haben eine hohe Meinung von unseren prominenten Nachbarn! Aber es geht nicht darum, sie nachzuahmen. Vielmehr legen wir genau wie sie einfach großen Wert auf die klassischen Tugenden des Gamedesigns, und dazu gehört vor allem die Spielbarkeit. Nur damit kann man nämlich aus schlichten Games wirklich überzeugende Multimediaerzeugnisse machen – und nicht die heute am Markt meist überwiegenden primitiv gestrickten Videofilmchen mit spielerischen Spurenelementen.

JS: Wir haben gegen die Ochsenfrösche sogar schon einmal Fußball gespielt – und gewonnen!

?: *Um auch mit „Scorched Planet" am Markt gewinnen zu können, braucht es also Spielbarkeit. Woher soll sie kommen?*

DLK: Beispielsweise kann man dabei die Oberfläche des Planeten Dator 5 sowohl überfliegen als auch befahren. Und das nahezu übergangslos, weil das dafür eingesetzte Vehikel in Echtzeit gemorpht wird.

JS: Und im Multiplayer-Modus können sich bis zu acht Leute damit amüsieren.

DLK: Außerdem haben wir die 18 Missionen so gestaltet, daß sie ein Maximum an Abwechslung bieten. Im einfachsten Fall muß man dabei wie in dem uralten Arcade-Klassiker „Defender" seine Männchen retten, aber später kommen noch etliche Rätsel und Überraschungen hinzu. Der Spieler soll also nicht nur wild um sich schießen, sondern das Gefühl bekommen, eine richtige Welt zu bereisen.

JS: David hat sogar einen „Defender"-Automaten im Büro aufgestellt, mit dem wir des öfteren zocken. Obwohl ich persönlich das gute alte „Thrust" fast noch lieber mag.

?: *Nachdem ihr euch anscheinend bestens in der Spielegeschichte auskennt, müßtet ihr eigentlich schon ziemlich lange im Geschäft sein?*

JS: Nun ja, ich spiele und programmiere seit meinem zehnten Lebensjahr!

Zuerst hatte ich einen Spectrum, dem anschließend ein Amiga folgte, auf dem auch „The Oath" entstand. Leider konnte Attic wegen der vielen Raubkopien kaum nennenswerte Stückzahlen von diesem Ballerspiel verkaufen. Ich durfte mir deshalb erst mal einen Job bei einer großen Öl- und Gas-Firma besorgen, um dort deren Wartungsprogramme zu schreiben. Es hat aber nicht lange gedauert, bis mir klar wurde, daß dies kaum mein Lebensinhalt sein kann. Und als sich dann die Chance bei Criterion Software ergab, bin ich natürlich liebend gerne wieder in die Welt der Spieleentwicklung gewechselt.

DLK: Ich dagegen habe meinen Doktor in Computerwissenschaften gemacht und mich dann mit der Interaktion zwischen Mensch und Maschine beschäftigt.

?: *Na, dieses Wissen läßt sich doch sicher auch prachtvoll für Computerspiele nutzen?*

DLK: Genau! Warum soll man sich mit wissenschaftlichen Theorien quälen, wenn man anders viel mehr Spaß haben kann?

?: *Wie sieht es denn mit dem konkreten Spaßfaktor bei eurem feuchtfröhlichen Genremix „Sub-Culture" aus?*

JS: Die technischen Möglichkeiten erlauben inzwischen das Schaffen von sehr realistischen Unterwasserwelten auf dem Computer. Dabei müssen nicht nur die Lichteffekte stimmen, wir haben uns auch viel Mühe mit einem korrekten physikalischen Modell gegeben – damit das Gefühl, sich unter Wasser zu bewegen, auf dem Screen wirklich überzeugend rüberkommt. Und da „Elite" zu meinen liebsten Lieblingsspielen zählt, haben wir uns beim Aufbau ein bißchen an diesem SF-Klassiker orientiert: Die Story ist in fünfzehn Geschichten eingeteilt, die wiederum aus einzelnen Missionen und Mitteilungen bestehen. Es gibt auch mehrere alternative Ausgänge, aber man kann das Game im Prinzip ebensogut ewig weiterspielen.

DLK: Der Spieler darf auch wie bei „Elite" bessere Waffen, Bergungsgeräte und anderes Equipment kaufen – oder er findet es zufällig. Zudem lassen sich verschiedene Ereignisse miteinander verschachteln, wodurch es z.B. ohne weiteres passieren kann, daß man plötzlich mehrere Aufträge auf einmal hat.

?: *Und woran liegt es, daß die Grafik von „Sub-Culture" vor allem in der Bewegung so viel schöner aussieht als die von „Scorched Planet"?*

DLK: Na, auch wir lernen dazu! Und weil Criterion – genau wie Renderware übrigens – eine Tochtergesellschaft von Canon ist, hatten wir dank unser finanzkräftigen Mutterfirma auch die nötige Zeit, um dieses Game richtig auszufeilen. Aus diesem Grund konnten wir dafür in Ruhe rund zwei Dutzend völlig unterschiedliche Kreaturen ausarbeiten und in eines der Szenarien ein verzwicktes Tunnelsystem mit exakt simulierten Wasserströmungen einbauen. Aber was die Optik von „Scorched Planet" betrifft, sollte man unbedingt erwähnen, daß wir das Spiel noch speziell für einige 3D-Beschleunigungskarten aufbohren.

?: *Laut Microsoft sind solche individuellen Programmroutinen für bestimmte Grafikkarten durch deren Universal-Schnittstelle „Direkt3D" doch überflüssig geworden?!*

DLK: Von wegen! „Direct3D" taugt nicht mal annähernd soviel wie der Werberummel, der darum veranstaltet wird. In ein paar Jahren mag sich die Situation geändert haben, aber derzeit sind die einzelnen 3D-Karten einfach noch zu unterschiedlich. Vorläufig führt also kein Weg daran vorbei, daß man ihre Vorzüge jeweils individuell unterstützen muß, um vernünftige Ergebnisse zu erzielen. Und so wird's auch bei „Scorched Planet" gemacht.

?: *Welche dieser Karten ist eurer Meinung nach die beste?*

DLK: Die „Matrox Mystique" bietet die meiste Leistung fürs Geld, daher wollen wir „Scorched Planet" auch im Bundle mit ihr anbieten.



Scorched Planet in der Normal-Ausführung

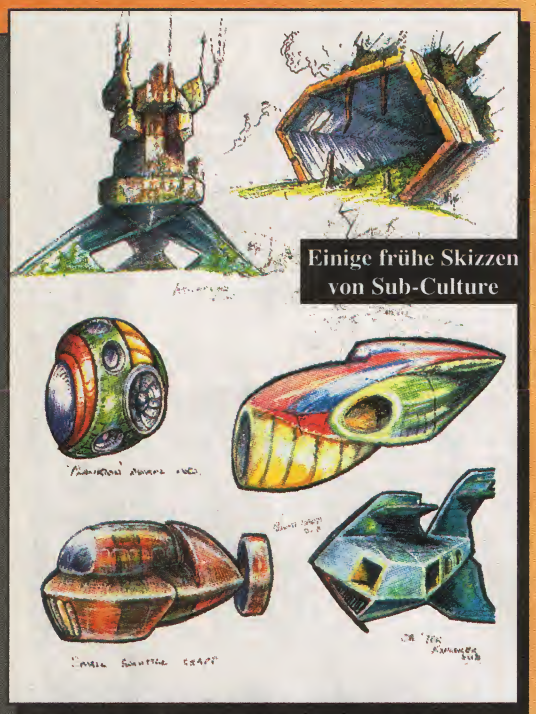
Lichtspielereien bei Sub-Culture

Aqua'Tak: Ist das wirklich ein Anhalter?

Aqua'Tak: Rasen und ballern mit dem Powerboat

DIE SOFTOGRAPHIE DER CRITERION STUDIOS

Scorched Planet (1996)
Sub-Culture (1996)
Aqua`Tak (1997)



Einige frühe Skizzen von Sub-Culture



Einige frühe Skizzen von Scorched Planet

Die „3DFX" ist ebenfalls sehr gut – doch so richtig toll werden erst die programmierbaren 3D-Grafikkarten sein, mit deren Auftauchen am Markt jedoch nicht vor 1997 zu rechnen ist.

JS: Die heutige Generation der Grafikkarten eignet sich bestens für Transparenz- bzw. Nebeleffekte und zum Verbessern der Auflösung. Aber eben nicht unbedingt auch zum Erhöhen der Framerate.

?: *Genug der Technik und noch mal kurz zurück zu „Sub-Culture". In Amerika wird das Game ja vermutlich „Dive" heißen – warum der Namensunterschied?*

JS: Daran ist Steven Spielberg schuld!

DLK: Ja, denn der Filmregisseur und -produzent betreibt in den USA auch mehrere Erlebnisrestaurants unter dem Namen „Dive". In Amerika ist es kein Problem, ein Spiel mit demselben Titel zu veröffentlichen, aber für Europa mit seinen anderen Copyright-Vorschriften haben wir sicherheitshalber einen weniger riskanten Namen gewählt.

?: *Okay, ansonsten habt ihr noch eine Powerboat-Rennsimulation namens „Aqua'Tak" in der Mache, die vermutlich erst nächstes Jahr das Licht der Öffentlichkeit erblickt. Was könnt ihr darüber denn jetzt schon sagen?*

JS: Hier schwebte uns eine Raserei in der Qualität des von mir innig geliebten „Ridge Racer" vor. Aber anders als die dortigen Boliden sind unsere Boote bewaffnet, außerdem bauen wir zahlreiche Kniffe und Gags ein: geheime Abkürzungen, Sprungschanzen, winkende Mädchen auf Yachten oder Gorillas, die Greenpeace-Plakate hochhalten, wenn sie beschossen werden.

DLK: „Aqua`Tak" wird unser erstes Produkt exklusiv für „Windows 95" mit reiner und somit sehr detaillierter SVGA-Grafik. So werden z.B. auf den Windschutzscheiben der Boote neben den Einschüssen auch die nährstoffreichen Hinterlassenschaften von Möwen erkennbar sein. Es gibt fünf Strecken, von denen man sich eine erst erspielen muß, sowie einen Multiplayer-Modus mit Splitscreen für zwei Fahrer bzw. bis zu sechs im Netzwerk. Uns fallen bestimmt noch mehr motivationsfördernde Features ein, aber bis alles soweit ist, fließt garantiert noch viel Wasser die Themse hinunter.

?: *Wer Augen hat,zu sehen, erkennt auch, daß in euren Büros gerade an einem weiteren Spiel gearbeitet wird – sind dazu ebenfalls schon Fragen erlaubt?*

DLK: Oh, dieses Projekt ist eigentlich noch streng geheim! Es sei nur soviel verraten, daß wir ein Game mit Motorrädern machen wollen, das aber mal kein Rennspiel ist. Beim Design haben wir uns von dem Film „Bladerunner" und den bekannten Manga-Comics beeinflussen lassen, das fertige Spiel wird deshalb auch einen japanischen Namen tragen.

?: *Gut, das war's. Jedenfalls beinahe, denn zum Schluß würden wir gerne noch ein paar persönliche Details über euch erfahren.*

JS: In meiner Freizeit spiele ich Fußball oder Badminton, mein Lieblingsstreifen im Kino ist „Abyss", und musikalisch stehe ich vor allem auf Smashing Pumpkins, Screaming Trees, Massive Attack und Leftfield. Beim Tauchen war ich auch schon – zuletzt im Schwimmbad für das Teamfoto von „Sub-Culture", wobei wir alle ganz schön viel Wasser geschluckt haben!

DLK: Mein derzeitiges Lieblingshobby ist das Skifahren, vor allem in Frankreich und Österreich. Mit dem Motorrad brettere ich auch gern durch die Gegend: Einmal bin ich 450 Meilen durch Death Valley gefahren, weil mir in Las Vegas jemand erzählt hat, daß nur noch in Santa Cruz ein „Defender"-Automat stehen würde! Im übrigen suche ich nach wie vor die Frau fürs Leben. Falls also eine eurer Leserinnen Interesse an einem mittelalterlichen Engländer in leitender Position hat...

?: *Wir geben das einfach mal so weiter und wünschen euch beiden dazu natürlich in jeder Hinsicht viel Glück! (mm)*

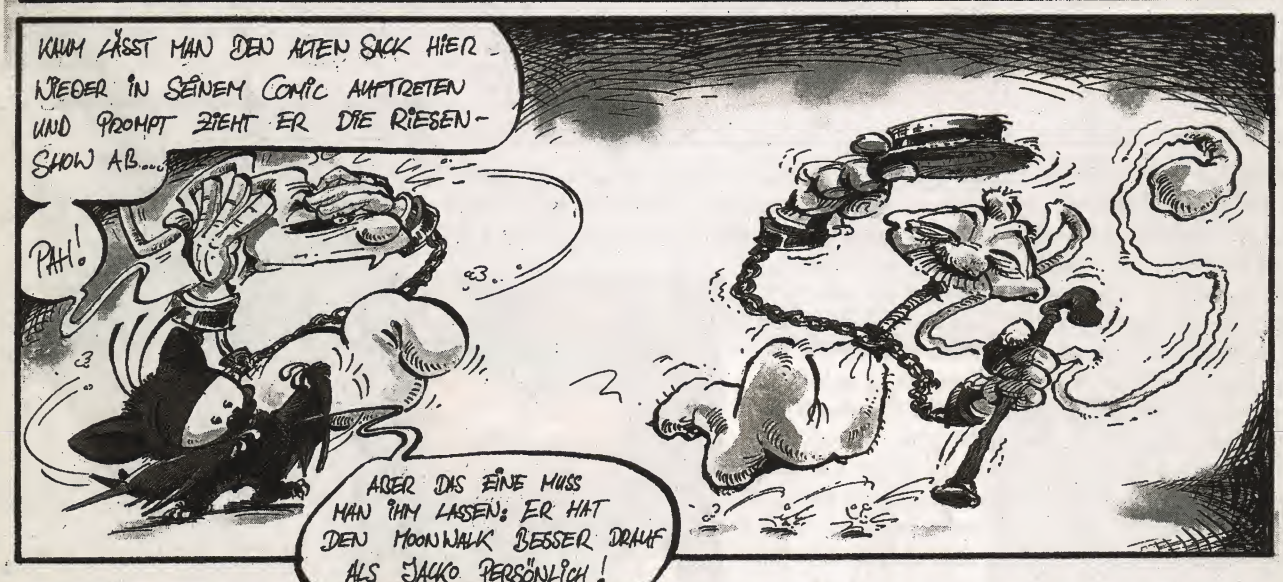
GHOST IN THE MACHINE











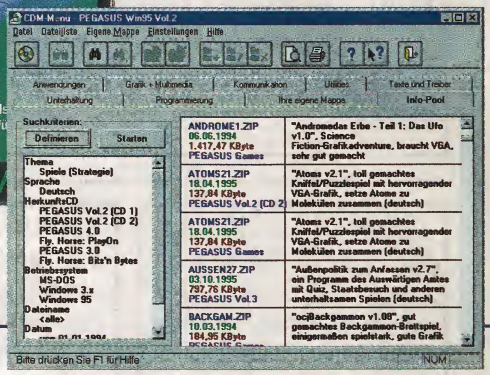
PD-PERLEN

Während der letzten Monate haben die Shareware-Anbieter auf ihren „Neuerscheinungen" vornehmlich sattsam bekannte Software anders zusammengestellt – die kritische Auswahl ist daher wichtiger denn je!

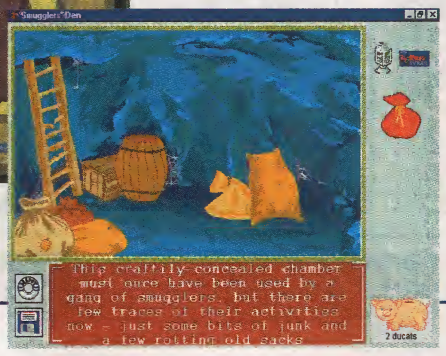


Canyons Pegasus-Reihe gehört normalerweise zu den gelungensten Shareware-Serien, was für die relativ teure **Pegasus Win 95 Vol.2** aber nur mit großen Einschränkungen gilt. Denn einmal kann man die 60 vorrätigen Karten-, Würfel- und Breakout-Spiele getrost vergessen, zum zweiten gestattet die ansonsten recht ansprechende Menüoberfläche kein direktes Anlegen von Unterordnern. Auf der Habenseite findet man immerhin eine reichhaltige Auswahl an Texteditoren, Quellcodes, Miro- und Elsa-Grafikkartentreibern sowie leistungsstarke Bildbearbeitungssoft. Auch das Shareware-Suchsystem „Info-Pool" mit über 35.000 deutsch kommentierten Einträgen weiß zu gefallen – restlos zu überzeugen vermag diese „Win 95"-Compilation dennoch nicht.

Die digitale Fundgrube: der Info-Pool

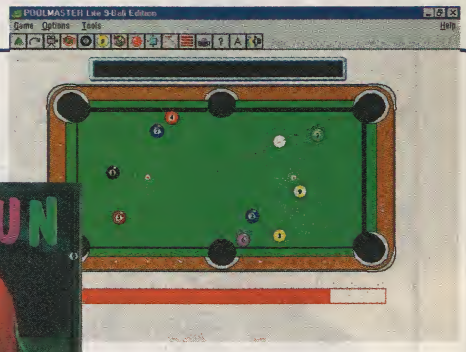






Das Weihnachtsabenteuer: Santas Secret Valley

Weit schöner gemacht ist dagegen **Playware-Freunde** von ODS. Hier werden zwar „nur" 80, zumeist unter „Windows" laufende Spiele älteren Datums geboten, diese sind aber durch die Bank einer genaueren Betrachtung wert. Beim Blick durch altmodische Digi-Fenster entdeckt man nämlich einige eher unbekannte, aber trotzdem ansehnliche Abenteuer-, Karten- und Brettspiele. Dazu kommen zehn DOS- und elf brandneue „Win 95"-only-Titel, wenn auch die deutsch kommentierte, wohlsortierte und mit Screenshots ausgestattete Menüoberfläche bei uns unter Microsofts aktuellem Betriebssystem den Dienst verweigerte. Wichtiger ist aber, daß die preisgünstige Sammlung praktisch keine Füller, sondern lauter Shareware-Highlights bietet – und als Extra noch hübsche Demos von „Die Siedler 2" sowie „Wing Commander 4".

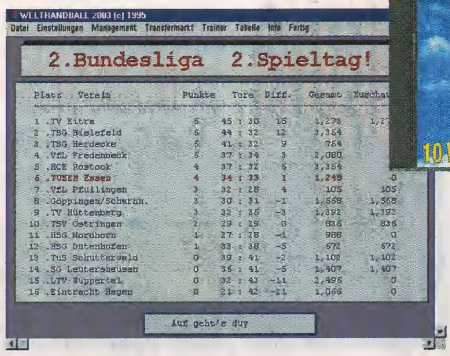


Billard ganz familiär: Poolmaster

Family Fun von Ari will mit insgesamt 230 Progis aus den Bereichen Lernsoft, Edutainment, Spiele und Datenbanken die ganze Familie unterhalten. Die Aufteilung des Inhalts scheint allerdings aus dem vorigen Jahrhundert zu stammen. So verbergen sich hinter der Rubrik „Frauen" diverse Kochrezepte, Ernährungsplaner und Einkaufsratgeber, während für die „Männer" z.B. Blondinenwitze, Flirtkurse und zahlreiche Datenbanken zum Thema Fußball, Aktien, Autos und Bier reserviert sind. Einen besseren Eindruck hinterläßt die reichhaltige Auswahl an Lernsoft für die Jüngsten (Rechnen, Malen, Lesen etc.), im spielerischen Bereich muß man dagegen mit ein paar in Ehren ergrauten Brettspielumsetzungen (Dame, Mühle, Schach, Risiko usw.) vorlieb nehmen. Auch einige Virenscanner bzw. Pack-Programme sind noch enthalten, aber ob das reicht, um wirklich die gesamte Familie bei Laune zu halten?



Unser heutiger Tagessieger stammt ebenfalls von Ari und heißt **Deutsche Shareware 5. Ausgabe**. Auf den zwei CDs befinden sich ausschließlich deutschsprachige Programme – darunter zwar viel Überflüssiges, aber eben auch eine erkleckliche Anzahl von brauchbaren Texteditoren, Mailboxprogrammen und Bildbearbeitungs-Tools. Verspielte Naturen werden insgesamt 190mal bedient, zumeist mit Knobeleien und Denksportaufgaben schon etwas älteren Datums. Zusätzlich gibt's schließlich noch zehn Anwendungsprogramme in der Vollversion, mit denen man z.B. seine Festplatte aufräumen oder Bankgeschäfte verwalten darf. Fazit: Selbst wenn man das Füllmaterial abzieht, bleibt hier sehr viel Interessantes zu einem absolut fairen Preis übrig.





Welthandball, ein sehr origineller Handball-Manager





Eine der wenigen Perlen in der Knobelkiste: Geometrix

Nur eingefleischte Nostalgiker mit einem unüberwindbaren Hang zu CGA-Grafik und PC-Piepsern werden angesichts der **Knobelkiste** aus der Sybex-Serie „Sharebert's Evergreens" in Jubel ausbrechen. Weil zudem eine Menüoberfläche fehlt, muß man sich mit einem separat zu installierenden Texteditor mehr schlecht als recht über den dürftigen Inhalt informieren. Gerade mal drei Dutzend Spiele aus den Jahren 1989 bis 1994 (von denen mehrere automatisch in denselben Ordner kopiert werden...) warten hier auf ihre Wiederentdeckung – denn alle waren bereits auf der „Sharebert"-Diskettenausgabe vertreten. Dazu gehören etliche „Tetris"-Klone, simple Kreuzworträtsel, kleine Puzzeleien sowie allerlei Varianten von „Sokoban", „Scrabble" oder „Vier gewinnt". Fazit: Finger weg!

Marathon Game Levels & Co. von Tewi verbirgt sein bunt gemischtes, aber leider ziemlich veraltetes (Informations-) Angebot hinter einer umständlich zu bedienenden Menüoberfläche. Über sie lassen sich u.a. 140 Szenarien für „Sim City 2000" bzw. je 50 für Microsofts Flug-Simulator „FS 5.1" und die Multi-Player-Ballerorgie „Descent" aufrufen. Des weiteren gibt es über 300 Cheats, strategische Hinweise, Komplettlösungen, Shareware-Tools und allgemeine Tips zu Vollpreis-Spielen aus den Jahren 1993 bis 1995 von A wie „A-Train" bis W wie „Wing Commander 3". Als Bonus wurde die DOS-Vollversion „PC Kaiser" draufgepackt – dem legendären (C64-) Urahnen aller Wirtschaftssimulationen. Last not least seien die beiden enthalten Software-Lexika mit jeweils 400 Beschreibungen von Shareware- und Vollpreis-Spielen erwähnt, deren Nutzen für regelmäßige Joker-Leser jedoch verhältnismäßig gering ist. (md)





Auch Großvater war schon im Großhandel tätig: PC Kaiser

	Pegasus Win 95 Vol.2	Playware-Freunde	Family Fun	Deutsche Shareware 5. Ausgabe	Knobelkiste	Marathon Game Levels&Co
Hersteller	Canyon	ODS	ARI	ARI	Sybex	Kelly Data
Preis	39,– DM	15,– DM	30,– DM	30,– DM	20,– DM	30,– DM
Hardware-anforderungen	486 DX 8 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	386 DX 4 MB RAM	386 DX 2 MB RAM	486 DX 4 MB RAM
Menü-oberfläche	Win 95	Windows 3.1	DOS/ Windows	DOS/ Windows		Windows
Programm-anzahl	ca. 550 insg. 405 MB	ca. 80 insg. 207 MB	ca. 230 insg. 154 MB	ca. 1.800 Insg. 860 MB	insg. 40 MB	ca. 280 insg. 62 MB
Schwerpunkt	Gemischt	Spiele	Gemischt	Gemischt	Knobeleien	Spieletips
Handhabung	68%	66%	75%	75%	22%	59%
Urteil	62%	78%	46%	80%	24%	46%

EDUTAINMENT HEUTE: DAS LEHRREICHE DUTZEND

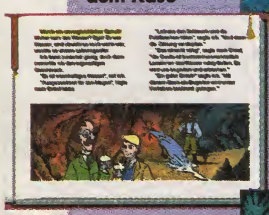
Nahezu jeder Hersteller hat heute Edutainmenttitel im Sortiment, doch was ist vom lehrreich verspielten Genre zu halten? Um diese Frage zu beantworten, haben wir eine repräsentative Auswahl aktueller Programme für „Windows" unter die Lupe genommen. Allen gemeinsam ist darüber hinaus eigentlich nur, daß sie jeweils auf einer CD und in Deutsch daherkommen.



Baba Jaga und die Zaubergänse



Marty und das Abenteuer mit dem Käse



Reise zum Mittelpunkt der Erde



Das Buch von Lulu



Widget Workshop

MÄRCHENSTUNDE

BABA JAGA UND DIE ZAUBERGÄNSE



Auf der Basis eines russischen Volksmärchens entwickelte Davidson die Geschichte der kleinen Tascha, die ihren Bruder Niki aus den Händen der titelgebenden Hexe befreien muß. Das aus zwölf einzeln anwählbaren Bildern bestehende Geschehen wird mit eingeblendeten Texten, einem freundlichen Sprecher und vielen lustigen Liedern recht professionell präsentiert. Das interaktive Element beschränkt sich dabei allerdings auf das Anklicken von rund 500 Gegenständen, was dann Animationen von insgesamt ca. 30 Minuten Dauer zur Folge hat. Die Aufmachung im Disney-Stil gefällt genauso wie die kinderleichte Mausbedienung, nur leider ist das Märchen recht schnell zu Ende und bietet wie gesagt nur wenig Eingriffsmöglichkeiten.

MARTY UND DAS ABENTEUER MIT DEM KÄSE

Weder Maus noch Tastatur werden bei diesem Maxis-Titel benötigt, der sich auf Wunsch komplett mit dem beigelegten Mikrofon bedienen läßt. Die zwölf einzeln anwählbaren Kapitel handeln vom jungen Mäuserich Marty und seiner Suche nach einem Stückchen Käse. Wahlweise kann man die ganze Geschichte auf einen Sitz konsumieren oder (in der interaktiven Version) per Mikro-Befehl selbst vorantreiben. Das kindgerechte Abenteuer ist mit netter Sprachausgabe und schlichten Grafiken versehen, die Sprachsteuerung erweist sich in der Praxis jedoch als kaum überzeugend: Bei exotischen Soundkarten verweigert das Mikro den Dienst, außerdem mißversteht es die niedliche Begleitmusik bei voll aufgedrehter Empfindlichkeit gern als Befehlseingabe. Zieht man den Regler runter, muß man seine Anweisungen dagegen buchstäblich hineinbrüllen...



REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE



Eng an den Roman von Jules Verne angelehnt, hat das Software 2000-Label Europress die wundersame Expedition ins Erdinnere versoftet. Auf dem Bildschirm erblickt man ein zehn Kapitel umfassendes und reich bebildertes Buch, durch das der User mit der Maus blättern kann, während mehrere Sprecher den Text vortragen. Einige der Bilder reagieren mit kurzen Animationen auf Mausklicks, zudem verbergen sich hinter markierten Textstellen noch Erläuterungen zu den verwendeten (Urzeit-) Begriffen. Als Bonus gibt es vier separat ansteuerbare Spielchen, in denen man z.B. unter Zeitdruck in einer verwinkelten Bibliothek Bücher auffinden und Wissensfragen beantworten muß. Oder man schippert mit einem Floß übers Meer, um dort via Tastatur und in Echtzeit Saurier abzuballern. Aber auch das ändert nichts daran, daß

diese Umsetzung der literarischen Vorlage nicht mal annähernd das Wasser reichen kann: Zu bescheiden ist die Präsentation, zu gering sind die Handlungsmöglichkeiten mit der zögerlich reagierenden Steuerung.

DAS BUCH VON LULU

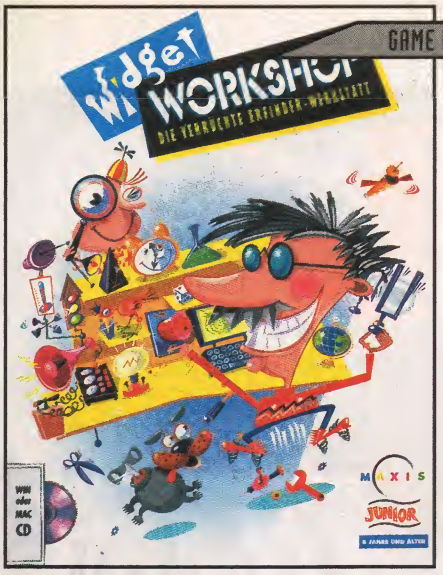


Unter den Fittichen von Ravensburger Interactive sorgte kein Geringerer als der Bodensee-Barde Martin Walser zusammen mit seiner Tochter für die deutsche Übersetzung dieses preisgekrönten französischen Märchens. Es handelt von der Prinzessin Lulu, die den auf der Erde notgelandeten Roboter Mnemo bei seiner Heimkehr unterstützen soll – was sich zu einer längeren Reise durch diverse Dschungel-, Wüsten- und Eiswelten auswächst. Auch hier kann man wieder (mit sehr viel Bewegungsfreiheit) unter Einschaltung der Maus in einem hübsch illustrierten Buch herumwandern. Zur Veranschaulichung des Geschehens agieren dann witzig animierte Zeichentrickfiguren und eine Schauspielerin vor gemalten Hintergründen. Ergänzend lassen sich unzählige Animationen aktivieren, was die stilvoll präsentierte und einfach bedienbare Geschichte Lulus nicht nur für die Jüngsten zu einem wahrhaft märchenhaften Erlebnis macht.

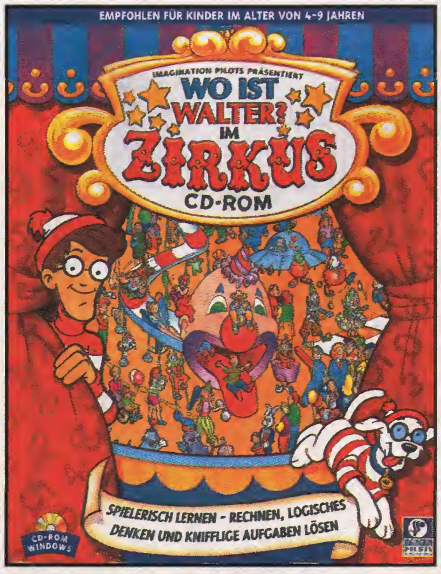
UNTERRICHTSSTUNDE

WIDGET WORKSHOP

Physikunterricht einmal anders: Bei dem ähnlich wie „The Incredible Machine" gestalteten Experimentierbaukasten von Maxis darf man mit Hilfe zahlloser Schalter, Weichen, Uhren, Soundmodule etc. verschiedene Experimente mit Licht, Farben, Geräuschen, Zeit und Schwerkraft durchführen. Dazu gehören etwa 23 Rätsel, bei denen man die von oben gezeigten Bauteile per Maus im komfortablen Drag & Drop-Verfahren richtig auf dem Bildschirm plazieren und anschließend untereinander verbinden muß. Nach demselben Strickmuster lassen sich beliebig viele eigene Experimente entwickeln – so wird der Nachwuchs spielerisch an die Grundlagen der Naturwissenschaften herangeführt. Das gelingt trotz der schlichten Optik aufs schönste, was nicht zuletzt ein Verdienst des informativen Handbuchs ist, in dem etliche Beispielbausätze als Anregung für eigene Forschungen enthalten sind.



WO IST WALTER? IM ZIRKUS



Die lehrreiche Knobelei der Imagination Pilots beruht auf der gleichnamigen ZDF-Serie. Um dem netten Walter bei der Organisation der nächsten Zirkusvorstellung unter die Arme zu greifen, wählt man zuerst einen der vier möglichen Hauptdarsteller (Clown, Dompteur...) aus, dann geht's auch schon an die Lösung der zumeist mathematisch angehauchten Aufgaben. So müssen etwa Zahlenkombinationen erraten, Klänge zugeordnet oder Personen nach ihrer Größe sortiert werden. Geschult wird dabei vor allem das logische und abstrakte Denken, dazu lernt man unter Anleitung einer sympathischen Online-Stimme ganz nebenbei einiges über Maßeinheiten, Wechselkurse und Geometrie. Zwischen den fünf Schwierigkeitsgraden darf jederzeit gewechselt werden, und die originellen Aufgaben sind in jedem Durchgang etwas anders gestaltet. Da sieht man über die allenfalls durchschnittliche Optik gerne hinweg, zumal Soundkulisse und Maussteuerung voll in Ordnung gehen.

DAS FLAGGSCHIFF DES KÖNIGS



Aus dem (Lexikon-) Verlagshaus Meyer Multimedia stammt dieser Informationsrundgang durch ein englisches Segelschiff des 18. Jahrhunderts. Im Mittelpunkt stehen zehn gemalte Querschnitte des Schiffskörpers mit seinen acht Decks, die sich über einen anklickbaren Plan genauestens erkunden lassen. Praktisch zu jeder Planke sind mehrere erläuternde Sätze vorhanden, aber auch die Aufgaben der einzelnen Crewmitglieder (vom Smutje bis zum Admiral) werden ausführlich geschildert. Dazu kommen zahlreiche Querverweise zwischen den verschiedenen Decks bzw. Personen, etwa 200 ziemlich magere Animationen und ein kleines Spiel, bei dem man blinde Passagiere ausfindig machen soll. Aber trotz der jugendgerecht erklärten und ordentlich präsentierten Materialfülle (500 gezeichnete Illustrationen, ein bißchen Sprachausgabe und stimmungsvolle Geräusche) ist der Gesamteindruck nicht überwältigend: Recht viel mehr als in einem vergleichbaren Bilderbuch erfährt man letztlich doch nicht.

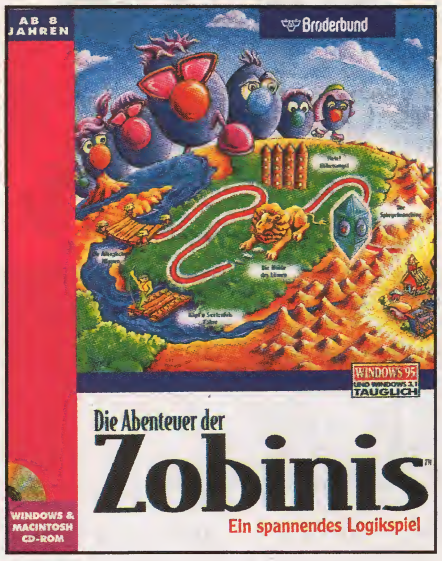
PUMUCKL MUSIZIERT



In Diensten von Escal Software will uns der populäre Kobold von Ellis Kaut hier die Grundbegriffe der Notenlehre beibringen: Geboten werden sowohl eine Lern- als auch eine Spielabteilung; hier wie dort erblickt man eine Klaviertastatur plus Notenlinie. In der Lernabteilung werden nach einer gesprochenen Einführung rund ein Dutzend Kinderlieder angespielt, die man entweder auf der Klaviatur oder direkt in der Partitur Note für Note nachbilden muß – als Belohnung darf man sich anschließend das gesamte Lied in einer gesungenen Version anhören. Im Spieleteil kann man das eben erworbene Wissen dazu benutzen, um (wiederum mittels Klaviatur und Notenblatt) selbstkomponierte, ein-tönige Liedchen zu erstellen. Leider ist die optische Umsetzung äußerst mäßig, die Bedienung sehr träge und die Aufgabenstellung manchmal etwas undurchsichtig. Zu allem Überfluß hat man nur die Wahl zwischen vier einstimmigen und häßlich klingenden Orgeltönen: eine ganz schöne Katzenmusik...

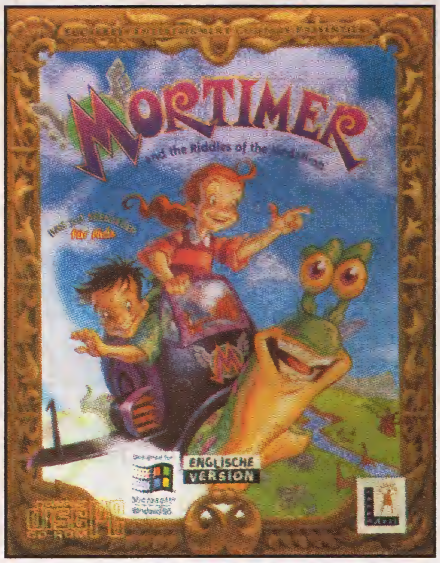
SPIELSTUNDE

DIE ABENTEUER DER ZOBINIS



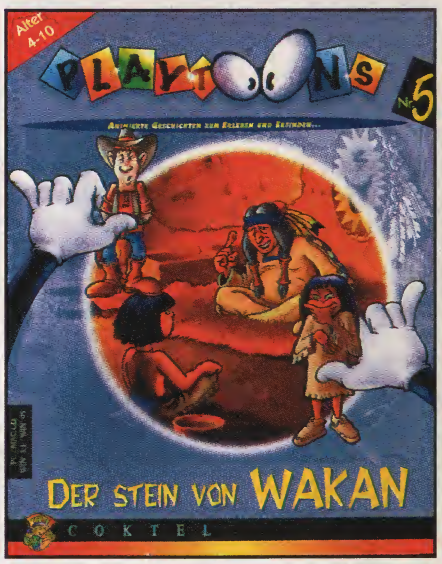
Bei der putzigen Broderbund-Knobelei stellt man sich zunächst eine sechzehnköpfige Heldentruppe zusammen, bei der alle beteiligten Zobinis über unterschiedliche Nasen, Augen, Frisuren und Füße verfügen. Diese Bande soll man nun möglichst verlustfrei mit der Maus durch die zwölf Rätsellevels mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad lotsen. Die Aufgaben können etwa darin bestehen, daß man in einem „Mastermind"-ähnlichen Verfahren herausfindet, welchen Pizzabelag ein wählerisches Monster bevorzugt. Oftmals kommt man auch nur mit einem ganz bestimmten Zobini weiter, denn manche Brücken oder Wege reagieren z.B. allergisch auf Nasen, die ihnen nicht gefallen. Außer den originellen Rätseln fallen auch die hübsch animierten Grafiken und die pflegeleichte Maussteuerung angenehm auf. Aber vor allem wurde die pädagogische Absicht – das Schulen des mathematischen und logischen Denkvermögens – in ein sehr unterhaltsames Spiel à la „Lemmings" verpackt.

MORTIMER AND THE RIDDLES OF THE MEDALLION



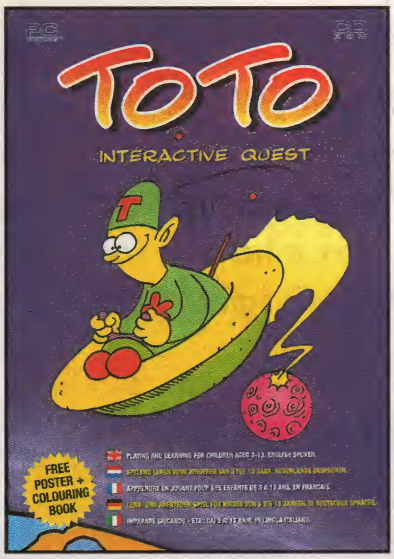
Ausschließlich unter „Win 95" kommt Lucas Arts' digitales Zoologiebuch in Fahrt, bei dem sich Flugsequenzen im Stil von „Rebel Assault" mit Rätseleinlagen abwechseln. Mit der fliegenden Schnecke Mortimer durcheilt der User auf vorgegebenen Flugbahnen insgesamt vier Terrains: Wüste, Wald, Savanne und Arktis. Via Maus oder Joystick erweckt er dabei versteinerte Tiere durch gezielten Beschuß wieder zum Leben, während die feindlichen Mücken und Frösche auf das Geballer ganz normal reagieren – also das Zeitliche segnen. Die eingestreuten Rätsel bestehen u.a. aus Schüttelreimen, mit denen man Tiere erraten und zuordnen muß, um so in dem anschließend eingeblendeten Video mehr über deren Lebensweise zu erfahren. Die trickfilmartige Präsentation brilliert mit tollen Animationen, Sprachausgabe und lustigen Liedern; der Schwierigkeitsgrad ist jedoch trotz der guten Steuerung ausgesprochen happig. Zudem ist das ganze Programm ein bißchen sehr actionlastig ausgefallen.

DER STEIN VON WAKAN



Die fünfte Folge von Coktels „Playtoons"-Reihe ist in der Welt der Indianer angesiedelt: Einmal kann man sich hier durch die Geschichte der jungen Rothaut Blauer Bär klicken, wobei die Gegenstände in den zwölf Bildern dann nett animiert werden. Der zweite Spielteil besteht aus einem Baukasten, mit dessen Hilfe man sich seine eigene Version dieser Story in maximal 20 Bildern zusammenstricken darf. In die vorgegebenen Hintergründe können dazu zahllose Objekte und bis zu sechs Personen integriert, animiert und per Texteingabe oder angeschlossenem Mikrofon auch zum Reden gebracht werden. Außerdem verwöhnt man die Nachwuchsregisseure mit fünf auswählbaren Musikstücken, einer kinderleichten Bedienung samt Online-Hilfe sowie einer nahezu oscarverdächtigen Präsentation.

TOTO INTERACTIVE QUEST



Das kleine Alien Toto ist unter die Menschen gefallen und bereist nun via Weltkarte zehn Länder dieser Erde, von Australien bis nach Grönland. An Ort und Stelle gibt's dann spärlich bebilderte Informationen über die entsprechende Region und „pädagogisch wertvolle" Mini-Spielchen. Beispielsweise müssen unter Zeitdruck Buchstaben auf der Tastatur erkannt, die Landesflaggen den jeweiligen Ländern zugeordnet oder Instrumente klanglich sortiert werden. Einzig und allein die Bedienung fällt dabei halbwegs überzeugend aus, die gebotenen Informationen sind indessen äußerst dünn, und Grafik wie Sound bewegen sich auf unterem PD-Niveau. (md)



TITEL	BABA JAGA UND DIE ZAUBERGÄNSE	MARTY UND DAS ABENTEUER MIT DEM KÄSE	REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE	DAS BUCH VON LULU	WIDGET WORKSHOP	WO IST WALTER? IM ZIRKUS
Präsentation	75%	59%	33%	78%	42%	63%
Handhabung	78%	37%	58%	75%	75%	78%
Interaktion	29%	35%	46%	66%	88%	80%
Motivation	61%	47%	50%	77%	82%	74%
Urteil	**60%**	**44%**	**47%**	**75%**	**80%**	**75%**
Altersgruppe	3-9 Jahre	ab 3 Jahren	ab 4 Jahren	ab 6 Jahren	ab 8 Jahren	4-9 Jahre
Preis	69,–	99,–	49,–	98,–	99,–	99,–
Hersteller	Davidson	Maxis	Europress	Ravensburger Interactive	Maxis	Imagination Pilots
erforderliche Hardware	486 SX, 4 MB RAM, „Windows" nebst kompatibler Soundkarte	486 DX, 8 MB RAM, 1 MB auf der HD, „Windows" nebst kompatibler Soundkarte	486 DX, 8 MB RAM, „Windows" nebst kompatibler 16-Bit-Soundkarte	486 DX, 8 MB RAM, 1 MB auf der HD, „Windows" nebst kompatibler Soundkarte	386 DX, 8 MB RAM, 4 MB-10 MB auf der HD, „Windows" nebst kompatibler Soundkarte	486 DX, 8 MB RAM, „Windows" nebst kompatibler Soundkarte
Eingabe	Maus	Maus, Mikro	Maus, Tastatur	Maus	Maus	Maus
Besonderes	Hybrid CD – läuft auch auf Mac, Packung liegt ein bebildertes Lesebuch bei	Hybrid CD – läuft auch auf Mac, Packung liegt ein Mikrofon bei	Auch als Audio-CD abspielbar	Hybrid CD – läuft auch auf Mac	Hybrid CD – läuft auch auf Mac, Packung liegen Lupe, Kompaß und Thermometer bei	Basiert auf der gleichnamigen ZDF-Serie

TITEL	DAS FLAGGSCHIFF DES KÖNIGS	PUMUCKL MUSIZIERT	DIE ABENTEUER DER ZOBINIS	MORTIMER AND THE RIDDLES OF THE MEDALLION	DER STEIN VON WAKAN	TOTO INTERACTIVE QUEST
Präsentation	50%	39%	74%	83%	74%	27%
Handhabung	72%	43%	76%	71%	80%	65%
Interaktion	24%	66%	84%	84%	82%	59%
Motivation	39%	45%	82%	76%	82%	33%
Urteil	**41%**	**47%**	**81%**	**78%**	**81%**	**36%**
Altersgruppe	ab 8 Jahren	ab 4 Jahren	ab 8 Jahren	ab 5 Jahren	4-10 Jahre	3-13 Jahre
Preis	98,–	49,–	119,–	79,–	79,–	49,–
Hersteller	Meyer Multimedia	Escal Software	Broderbund	Lucas Arts	Sierra/ Coktel	Aim Productions
erforderliche Hardware	386 SX, 4 MB RAM, 2 MB auf der HD, „Windows" nebst kompatibler Soundkarte	486 DX/2, 4 MB RAM, 7 MB auf der HD, „Windows" nebst kompatibler Soundkarte	486 DX, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, „Windows" nebst kompatibler Soundkarte	Pentium 60, 8 MB RAM, 1 MB auf der HD, „Win 95" nebst kompatibler Soundkarte	486 DX, 8 MB RAM, 2 MB auf der HD, „Windows" nebst kompatibler Soundkarte	486 DX, 8 MB RAM, 1 MB auf der HD, „Windows" nebst kompatibler 16-Bit-Soundkarte
Eingabe	Maus	Maus, Tastatur	Maus	Maus,Tast., Stick	Maus	Maus, Tastatur
Besonderes	Packung enthält Bonus-CD mit Demos weiterer Meyer Multimedia-Titel	CD beinhaltet Demos weiterer Pumuckl-Spiele	Hybrid CD – läuft auch auf Mac, der Packung liegt ein Verschiebepuzzle bei	Deutsche Version ist für Dezember angekündigt	Hybrid CD – läuft auch auf Mac, Einbindung weiterer „Playtoons"-Folgen möglich	Der Packung liegt ein Malbuch bei, CD beinhaltet 5-sprachige Versionen (D,E,I,F u. NL)



Kennen Sie Kino?

Mit diesem „Windows"-Lexikon von Systhema/Rowohlt bekommt der Cineast ein fundiertes Multimedia-Nachschlagewerk an die Hand, das inhaltlich sogar über das gleichnamige Print-Original hinausgeht: Film ab!



Eintritt ins Kino-Archiv

Das gedruckte Vorbild wird vom Katholischen Filmdienst herausgegeben und umfaßt mittlerweile zehn Bände – in Zelluloid umgerechnet sind das alle 41.000 Kinofilme, die zwischen 1910 und 1995 das Licht der Leinwand erblickt haben! Sie werden jeweils in aussagekräftigen Kurzkritiken vorgestellt, auch die insgesamt 125.000 beteiligten Protagonisten (Schauspieler, Regisseure, Kameraleute...) sind namentlich benannt. Im Unterschied zu den Büchern kann man hier die einzelnen Werke zwar nicht nach ihren Originaltiteln aufspüren, dafür hat man die Rezensionen um die zwischenzeitlich verliehenen Preise (Oscars, Palmen, Bären, Leoparden...) ergänzt und 370 weiterführende Artikel aus der Zeitschrift „film-dienst" bzw. dem Buch „Spuren des Religiösen im Film" aufgenommen.

Nach dem Programmstart erblickt man also einen schön gerenderten Kinopalast, der sich per Maus und Tastatur schrittweise erkunden läßt. Durch die umfangreichen Such-, Filter- und Sortierfunktionen ist dabei jeder Streifen blitzschnell auffindbar: Die einzelnen Filme können alphabetisch oder nach Besetzung, Regie, Buch, Kamera, Schnitt, Musik und Produktion sortiert aufgerufen werden, es lassen sich eigene Datenbanken erstellen, und auch die direkte Eingabe von Personennamen oder den deutschen Titeln ist möglich. Für optische Abwechslung sorgen insgesamt 30 Minuten Video mit Ausschnitten aus (zumeist älteren) Kintopp-Klassikern sowie eine Bild-Bibliothek mit 1.700 Fotos.

Gegenüber der etwa gleich teuren Druckausgabe brilliert das Digi-Lexikon vor allem mit seinen umfangreichen Such- und Sortierfunktionen; so lassen sich z.B. per simplem Mausklick sämtliche Filme eines bestimmten Kameramanns aufrufen – inklusive der entsprechenden Kritiken. Aber auch die äußere Aufbereitung weiß zu gefallen, denn das Programm wird in einer schmucken Filmrolle ausgeliefert, die Bild- und Tonqualität ist einwandfrei und die Bedienung ebenso einfach wie zweckmäßig. Damit wäre also der seltene Fall eingetreten, daß ein Digi-Lexikon seiner Druckvorlage sowohl optisch als auch inhaltlich überlegen ist. PC-Besitzer dürfen sich zudem über die geringen Zugriffszeiten freuen, während die Hybrid-CD auch auf einem Power Mac noch relativ lange nachlädt. (md)



Als die Bilder laufen lernten



Einer von 41.000 Kommentaren



Eine Film-Legende



Hunger...

Lexikon des internationalen Films

Hervorragendes und auf der gleichnamigen Buchausgabe basierendes Film-Nachschlagewerk.

PRÄDIKAT:

Besonders wertvoll

USK-Freigabe: nicht geprüft
Preis: ca. 149,– DM
Hersteller: Systhema/Rowohlt

Benötigt werden zumindest ein SVGA-fähiger 486 DX mit 8 MB RAM, 15 bis 92 freie MB auf der Harddisk, „Windows" nebst kompatibler Soundkarte und ein Doublespeed-Laufwerk.

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

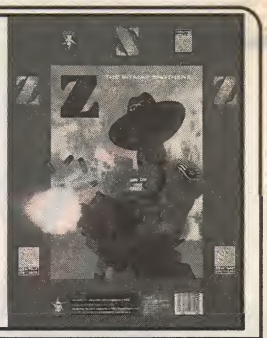
Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

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

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller!
"Z"
Deutsche Version
DM **74,99**



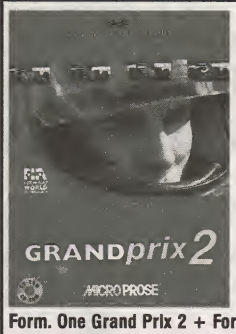
CD-ROM

7th Guest	DA 19,99
5th Musketeer	DV 67,99
After Life	**DA 74,99**
AH - 64 Longbow	**DV 79,99**
Alone i. t. dark T. 1-3	DV 69,99
Anvil of Dawn	DV 69,99
Arcade Amerika	DV 29,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Azarel Tears	DVx69,99
Bad Mojo	DV 79,99
Baku Baku	**DA 54,99**
Baphomets Fluch	DVx74,99
Batmann Forever	DA 69,99
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	DA 69,99
Biing	DV 59,99
Bleifuß	DV 49,99
Blood and Magic	DV i.V.
Blown Away	DV 74,99
Caesar 2	DV 74,99
Central Intelligance	DAx74,99
Civilization 2	**DV 79,99**

CD-ROM

Mechwarrior 2/Win. 95	DV 74,99
Mechwarrior 2 Data	DV 39,99
Mega Pack 5	DA 79,99
Mega Race 2	**DV 54,99**
MissionForceCyberstorm	**DV 84,99**
Monopoly	DV 59,99
Myst	DV 64,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
Normality	DV 74,99
Offensiv - HSV	**DV 59,99**
Offensiv-Bay. München	**DV 59,99**
Offensiv - Düsseldorf	**DV 59,99**
Offensiv - Schalke	**DV 59,99**
Offensiv - Bielefeld	**DV x59,99**
Offensiv - Dortmund	**DV x59,99**
Olympic Games	**DA 67,99**
Olympic Soccer	DA 67,99
Pax Imperia 2	DV i.V.
PGA European Tour	DA 79,99

Unsere Hit`s!

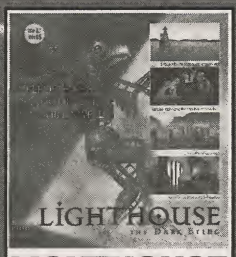


Formula One Grand Prix 2
Deutsche Version
nur DM ~~104,99~~

Oder im Komplett-Set:
Form. One Grand Prix 2 + Form. One Grand Prix 1 + Thrustm. Lenkrad T2 mit Gas- und Bremspedale
DM **299,99**

Command & Conquer 2 "Alarmstufe Rot"
VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!
Deutsche Version
Erscheinungstermin 2. Oktober
nur DM **89,99**

Virtua Figther
Deutsche Anleitung
nur DM **74,99**



Gender Wars
Englische Version
nur DM **49,99**

LIGHTHOUSE
Deutsche Version
nur DM **84,99**



MISSION FORCE CYBER STORM
Deutsche Version
nur DM **84,99**

Time Commando DV
nur DM **74,99**

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

Civil War General	**DV 79,99**
Command & Conquer	DV 79,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99
Comm. & Conquer 2	**DVx89,99**
Command Aces/Win.95	DV 74,99
Conquerer A.D. 1086	DV 74,99
Conquest o.t. New World	DV 78,99
Cronicle o. t. Sword	DV 74,99
Crusader No Regret	**DVx64,99**
Cyberia 2	DV 69,99
Daggerfall	DVx79,99
Darker	DA 74,99
Das schwarze Auge 3	**DVx39,99**
Deadline	DV 39,99
Der Produzent	**DV 74,99**
Die große Schlacht in den Ardennen	**DV 69,99**
Die Hard Trilogy	**DVx74,99**
Die Schlümpfe	DV 69,99
Descent 2	DA 78,99
Destruction Derby	DA 84,99
Diabolo	DVx84,99
Die Fugger 2	DV 74,99
Die Siedler 2	DV 69,50
Discworld	DV 74,99
Dungeon Keeper	DVx74,99
Earth Siege 2	DV 79,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99
Elisabeth 1	**DV 89,99**
Euro 96 Soccer	DV 74,99
F1 Manager	DV 69,99
Fantasy General	**DV 69,99**
Fast Attack	DV 64,99
Fifa Soccer 96	DV 79,99
Firefight	**DA 59,99**
Flugsimulator 5.1	DV 99,99
Formula One Gr.Prix 2	**DV104,99**
Gabriel Knigt 2	DV 77,99
Gear Head	DV 49,99
Gender Wars	**EV 49,99**
Golden Gate Killer	**DV 69,99**
Hard Line	DVx59,99
Heart of Darkness	DVx84,99
Heroes of Might & Magic	DV 54,99
Hugo 3	DV 64,99
Hugo 4	**DVx67,99**
Hugo Screensaver	**DVx34,99**
Indy Car Racing 2	DA 74,99
Jagged Alliance 2	DV i.V.
Lemmings Paint Ball	DA 29,99
Lighthouse	**DV 84,99**
Load Star	DAx77,99
Manic Karts	DA 29,99
Martini Racing	**DV 24,99**
Mechwarrior 2	DV 74,99

PGA Tour Golf 96	DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Phantasmagoria	DV 79,99
Phantasmagoria 2	**DV i.V.**
Pole Position	DV 87,99
Powerplay Hockey	DA x59,99
Privateer 2	DV i.V.
Pro Pinball the Web	DA 49,99
Psycho Pinball	DV 69,99
Rebel Assault 2	DV 79,99
Return Fire WIN 95	**DV 79,99**
Return of Arcade	DA i.V.
Riddle of Master LU	DV 74,99
Ripper	DV 79,99
Rivers of Dawn	DA 67,99
Schleichfahrt	DVx74,99
Shannara	DV 69,99
Shell Shock	DV 59,99
Shivers	DV 74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Thunder	DV 89,99
Sonic	**DA 49,99**
Space Bugs	DV 64,99
Space Hulk 2	**DA 79,99**
Speed Haste	DA 59,99
Star Gate	DVx44,99
Star Trek Klingon	DA 67,99
Star Trek Tech. Manuel	**DV 69,99**
Star Wars Collection	DV 54,99
· Rebell Assault 1	
· X-Wing	
· Star Wars Screensaver	
Stonekeep	DV 84,99
S.T.O.R.M.	**DVx79,99**
Strike Base	DV 54,99
Syndicate 2 / Wars	**DV 79,99**
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Terra Nova	DA 69,99
Terra Nova	**DVx69,99**
Terminator Future Shock	**DV 69,99**
The Dig	DV 74,99
Think X	DV 39,99
Thunderhawk 2	DV 74,99
Tie Fighter SVGA	**DV 69,99**
Time Commando	**DVx74,99**
Tilt	DA 51,99
To Shin Den	**DV 64,99**
Torrins Passage	DV 79,99
Trivial Pursuit	DV 74,99
Urban Runner	**DV 69,99**
Vollgas	DV 54,99
Viking Conquest	DV 67,99
Virtual Karts	**DV 19,99**
Virtua Fighter	**DA 74,99**

CD-ROM

Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	**DV 24,99**
Warhammer	DV 69,99
Westwood Compilation: • Kyrandia 1 - 3 • Dune 2 • Lands of Lore	DV 69,99
Wing Commander 4	**DV 79,99**
Worms	DV 64,99
Worms Data	DV 34,99
Zorck Nemesis	**DVx84,99**
"Z"	**DV 74,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV 19,99
Albion	**DV 34,99**
Alone in the Dark 1	DV 24,99
Armored Fist	**DV 29,99**
Ascendancy	DV 49,99
Battle Bugs	**DV 29,99**
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DV 34,99
Betrayal at Krondor	**DV 19,99**
Beneath a Steel Sky	DV 19,99
Bioforge	**DV 29,99**
Caesar 1	DA 19,99
Chewy ESC from F5	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Crusader No Remorse	**DVx29,99**
Daedalus Encounter	**DV 24,99**
Das schwarze Auge 1	**DV 24,99**
Das schwarze Auge 2	**DV 24,99**
Dawn Patrol	DV 24,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Die Siedler 1	DV 34,99
Dune 2	DV 29,99
Earth Siege 1	**DV 19,99**
Fifa Soccer 95	**DV 29,99**
Flight o.t. Amaz. Queen	DV 39,99
Freddy Pharkas	**DV 19,99**
Gobliins Teil 1+2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
History Line 14 - 18	DV 29,99
Inca 1	DV 19,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Iniana Jones 4	**DV 29,99**
Indy Car Racing 1	DA 19,99
Jagged Alliance	**DV 29,99**
Kings Quest 7	DV 39,99
Knights of Xentar	**DV 29,99**
Lands of Lore	DV 29,99
Little Big Adventure	**DV 29,99**
Load Runner	**DV 29,99**
Lost Eden	**DV 19,99**
Lost in Time	DV 19,99
Magic Carpet 1+Data	DV 29,99
Maniac Karts	DA 29,99
Monkey Island 1	**DV 24,99**
Monkey Island 2	**DV 24,99**
Nascar Racing	**DA 24,99**
NHL Hockey 95	**DA 29,99**
Noctropolis	DV 29,99
Outpost 1.5	**DV 34,99**
PGA 486	**DAx29,99**
Police Quest 4	**DV 19,99**
Populus+Power Mong	DA 29,99
Power House	**DV 34,99**
Privateer+Data	DA 29,99
Rebel Assault 1	DV 34,99
Return to Zorck	DV 29,99
Rüsslesheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shadow of the Comet	**DV 24,99**
Shanghai Great Moments	DV 29,99
Sim City Enhanced	DV 24,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99
Space Hulk	DV 29,99
Space Quest 4	DA 19,99
Space Quest 6	**DV 34,99**
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99

Weitere Angebote

Steel Panther	DV 39,99
Strike Command.+Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
Theme Park	**DV 29,99**
Ultima Underworld 1+2	DA 29,99
U.S. Navy Fighter	**DV 29,99**
Wing Armada	DA 29,99
Wing Commander 3	**DV 34,99**
X - Wing	**DV 29,99**

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

Sony Playstation z.B.:

Earthworm Jim 2	DV 89,99
Fade to Black	DV 89,99
Impac Racing	DA 84,99
Olympic Games	DA 79,99
Olympic Soccer	DA 79,99
Powerplay Hockey	DA 79,99
Pro Pinball the Web	DA 84,99
Resident Evil	**DV 89,99**
Ridge Racer Revolution	DA 94,99
Space Hulk Blood Chapter	DA 89,99
Syndicate 2 Wars	DVx89,99
Tilt	DV 79,99
Time Commando	DVx89,99
To Shin Den 2	DA 99,99
Track + Fields	DA 99,99

Zubehör

Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
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 System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	**219,99**

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

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

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!

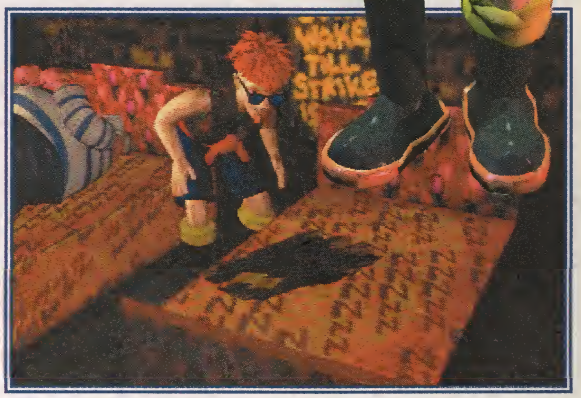
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

NORMALITY



Normalerweise sehen ja 3D-Ballerorgien so aus, aber was ist schon normal? Die englischen Gremlins haben jedenfalls ein abenteuerliches und dabei keineswegs gewaltverherrlichendes SF-Adventure in die flott scrollenden Kulissen des Actiongenres gepackt.

Der steuerungstechnische Normalfall im Abenteuerland ist ja seit Jahren die von Sierra eingeführte Point & Click-Methode, an die sich mehr oder weniger die gesamte Branche hält. Das wollte man hier nicht ein weiteres Mal nachäffen und hat statt dessen ein trickreiches Maus/Tastatur-Handling ganz eigener Art eingebaut, mit dem sich die detailreichen 3D-Räumlichkeiten mindestens genausogut erforschen lassen: Sämtliche Aktionen (Reden, Anschauen, Benutzen etc.) können entweder bequem per Hotkeys oder mit Hilfe einer jederzeit einblendbaren Voodoo-Puppe durchgeführt werden. Ein Großteil der Untersuchungsgegenstände ist auch perspektivisch korrekt dargestellt und läßt sich problemlos von allen Seiten unter die Lupe nehmen. Gibt es noch mehr Erfreuliches und Ungewöhnliches zu entdecken? Normal ja! Wenn man Terry Gilliams Film „Brazil" mit George Orwells „1984" über Nacht in einen dunklen Raum sperrt, kommt am nächsten Morgen ungefähr folgende Story herausgewankt: Der futuristische Stadtstaat Neuropolis wird von den Schergen des ruchlosen Diktators Paul Nystalux beherrscht. Dessen sogenannte Normpolizei achtet peinlich genau darauf, daß das Volk den bösen langen Tag vor dem Fernseher verbringt. Der vom Spieler beaufsichtigte Punker Kent verstößt jedoch bereits im Intro gegen diese Vorschrift und wird daher zu Hausarrest mit TV-Dauerkonsum in seiner schmuddeligen Bude verdonnert. Falls man nun Lust hat, dem armen Jungen zur Flucht zu verhelfen, kann dieser anschließend in Kontakt mit einer Untergrundbewegung treten – woraus sich dann normalerweise ein Massenaufstand im Staate Neuropolis ergeben sollte...

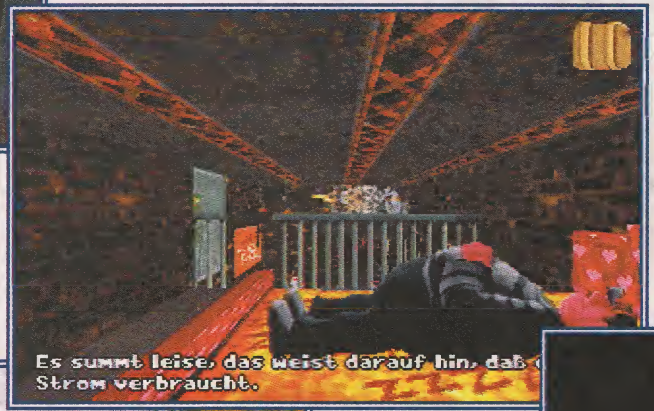


Kent unterwegs

Von den unmittelbar Beteiligten verlangt die Revolution zunächst mal eine gewisse körperliche Kondition, denn über 120 Orte, die sich auf sieben Schauplätze (Kents Appartment, eine Matratzenfirma, eine Sendestation, ein Stadion etc.) verteilen, muß unser Punker wahlweise zu Fuß oder unter Heranziehung des beklickbaren Stadtplans erkunden. Bildet dabei ein schneller Pentium das digitale Fundament, darf man sich auf soft scrollende und reich mit Einzelheiten verzierte SVGA-Szenerien freuen, während

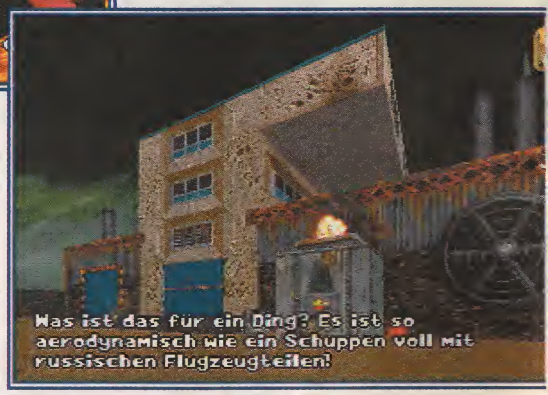


Das duale System der Zukunft?





Der Matratzenhorchdienst im Einsatz



Lauter Müll-Container

Kents schmuddelige Kaschemme in VGA



Die Vodoo-Puppe, ein höchst ungewöhnliches Steuergerät



Ein echter Generationskonflikt



Das prall gefüllte Inventar



Hier spricht die Norm-Polizei!

am 486er selbst der grobkörnige VGA-Modus nur recht gemächlich in Bewegung kommt. Völlig hardwareunabhängig ist jedoch das äußerst realitätsnahe Gehgefühl, das durch ein leichtes Auf- und Abwippen während des Dahinschreitens erzeugt wird.

Beim Untersuchen der oft labyrinthisch angelegten Räume kann der Blick dank der fortschrittlichen 3D-Technologie stufenlos über den Boden, die Wände hoch und zur Decke wandern. Die entdeckten Exkremente, Müllskulpturen oder (einmal zu oft benutzten) Handtücher verstaut man leicht angewidert im unbegrenzt aufnahmefähigen Inventory, aus dem sie automatisch wieder verschwinden, sobald sie einmal sinnvoll angewendet wurden. Die aufgefundene Knobelkost ist durchweg genretypisch und beginnt mit leichten Aufwärmübungen, denen dann immer knackigere Rätselnüsse folgen. Beispielsweise müssen komplizierte Apparaturen zusammengebastelt werden, deren Einzelteile an vielen verschiedenen Orten versteckt sind – erschwerend kommt noch die ausgesprochen magere Hinweislage hinzu. Zur Belohnung läuft aber nach jeder gelungenen Aktion eine der über 100 Videosequenzen ab, bei denen im Full-Motion-Capture-Verfahren aufgenommene und nachgerenderte Schauspieler die entsprechende Handlung und ihre oftmals überraschenden Folgen vorführen. Die normalerweise ziemlich wortreichen Anklicksatzgespräche mit den Norm-Polypen, Revoluzzern und Standard-Prolos kann man nach Belieben mit oder ohne deutsche Sprachausgabe führen – Testredakteure, welche die englische Originalversion noch im Ohr haben, vermissen dabei allerdings so manches Wortspiel, das im Übersetzungskampf den kürzeren gezogen hat. Nicht unterkriegen lassen haben sich dafür die verschrobenen Figuren und das trashige Szenario: In diesem Punker-Paradies wimmelt es von abbruchreifen Immobilien, Toiletten der Seuchenklasse eins, Fliegenschwärmen und purem Müll. Und gewandert wird nicht nur durch finstere Gassen, sondern auch durch Lüftungsrohre oder Abfallzerkleinerungsanlagen. Die Bewegungen des auftretenden Personals wirken dabei manchmal eher hölzern; um so plastischer erscheinen dem gegenüber die regelmäßig auch animierten und mit zahllosen Objekten vollgepfropften Räumlichkeiten. Ebenfalls tadellos ausgefallen sind die Bedienung des Ganzen und die begleitende, ulkige Pop-Musik.

Okay, ganz normal ist dieses Spiel also nicht – aber Spaß macht es tierisch, originell ist es auch und handwerklich gelungen obendrein. Nicht schlecht für ein Adventure, oder?! (md)

Normality
(Gremlin/Softgold)

Handwerklich sauberes 3D-Adventure mit trashigen Gags und ungewöhnlichen Spielelementen.

GRAFIK	77%
SOUND	79%
STEUERUNG	84%
MOTIVATION	82%



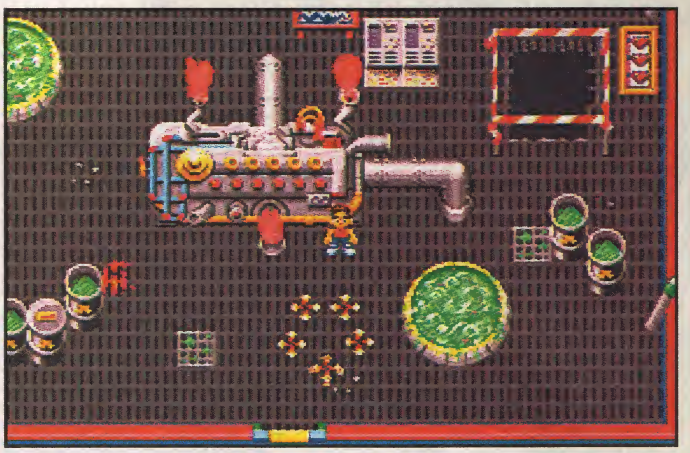
80%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, besser ein P133
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 16 bis 58 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA, SVGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32/Soundscape, General MIDI, Roland MT-32
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch



Die Präsentation von Krisalis' knallbuntem Actionadventure dürfte am PC kaum je zur Legende werden, aber das Gameplay stimmt – was hier übrigens nicht die einzige Gemeinsamkeit mit Nintendos Konsolenklassiker „Zelda" ist.



Endlich im Raumschiff



Bunt und knuffig

Was haben Waschmaschinen im alten Ägypten oder MGs auf Schloß Camelot zu suchen? Eigentlich nichts, und gerade darüber amüsieren sich ein paar fiese Außerirdische königlich: Auf Zeitreisen haben sie diese Mitbringsel hinterlassen und damit ein heilloses Chaos angerichtet. Der Spieler soll nun in vier Epochen wieder für geordnete Verhältnisse sorgen und dem Oberalien beim abschließenden Showdown in dessen Raumschiff endgültig den Spaß verderben.

Erste Heldenpflicht ist stets das Auffinden einer von jeweils drei Waffen pro Abschnitt – man muß sich schließlich gegen die zahlreichen Gegner verteidigen können, welche (von den drei bis vier Oberwichten pro Level einmal abgesehen) mehr Leben als jede Katze zu haben scheinen. Dafür hinterlassen die meisten von ihnen nach jedem Exitus ein oder mehrere Herzchen, die verlorene Lebensenergie zurückbringen. Zudem wollen Passanten verhört und diverse Aufträge erledigt werden. Willkommene Abwechslung vom Überlebenskampf und dem Aufsammeln und Benutzen von Gegenständen bieten spielerische Einlagen, die von einer Partie „Tank Attack" oder einer Dartrunde bis hin zu echten Subgames um zusätzliche Continues reichen. Das Bildschirmleben läßt sich also z.B. mit einer ägyptischen Variante von „Space Invaders" oder einem Plattformer à la „Hunchback" verlängern.

Sehr schön, nur leider ist das Ruckeln beim Marsch über die multidirektional scrollende Landschaft nie zu übersehen. Andererseit hat man die Sprites passabel animiert und liebevolle Details, einen rund 60minütigen Soundtrack sowie eine sehr ordentliche Steuerung eingebaut: Während Stick bzw. Pad lenken, holt die Tastatur Übersichtskarte, Inventory und die letzten 32 Texte auf den Screen; letztere auf Wunsch auch in umlautfreiem Notdeutsch. Schwerer wiegt das Fehlen einer Speicheroption; der Spieler erhält lediglich ein Paßwort für jeden bewältigten Zeitabschnitt.

Trotz Witz und Abwechslungsreichtum kann es Legends somit am PC kaum mit der aufwendig produzierten Konkurrenz aufnehmen – weshalb den Herstellern wohl nur die Hoffnung auf die zeitgleich erschienene Amigaversion bleibt. (st)



Klein Winnetou im Wilden Westen

Legends
(Krisalis/Manyk)

Preisgünstiges Actionadventure im Stil des Konsolenklassikers „Zelda".

GRAFIK	55%
SOUND	64%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	58%

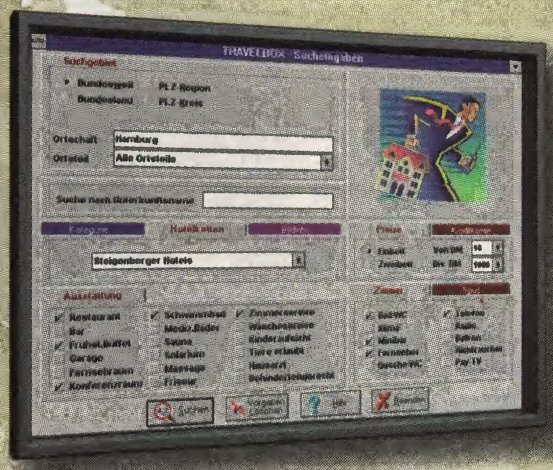
60%

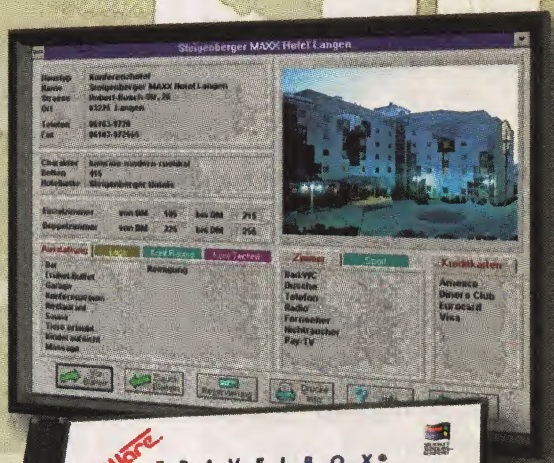
USK-Freigabe:	nicht gepr.
Schwierigkeit:	f. Fortgesch.
Preis:	ca. 49,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33
SPEICHER:	4 MB RAM, 5 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB und Kompatible, CD-Audio
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Joypad
AUSGABE:	Screentexte deutsch, Anleitung englisch

Ihr Schlüssel zu 22.000 Hotels

Wo übernachten Sie heute ?















Unverbindliche
49,95 DM
Preisempfehlung

TRAVELBOX Deutschland
Mit diesem elektronischen Hotelführer auf CD-ROM finden Sie weit über 22.000 Hotels, Gasthöfe und Pensionen in mehr als 5.600 Orten Deutschlands. Sie erhalten umfangreiche Informationen und über 4.500 erstklassige Farbfotos, die Ihnen das Hotel schon vor der Buchung näher bringen. Beliebig kombinierbare Suchkriterien und Auskünfte, beispielsweise nach Postleitzahlen, Regionen, Städten, Preisen, bevorzugter Ausstattung, den gebotenen Freizeit- und Sportmöglichkeiten oder der vorhandenen Gastronomie und Ausstattung schützen Sie vor Überraschungen und liefern eine exakt definierte Auswahl. Die klar strukturierte Bedienerführung und einfache Handhabung unter Windows bringen schnell das gewünschte Ergebnis. Zur besseren Verständigung erhalten Sie die Software gleichzeitig in drei Sprachen: Deutsch, Englisch und Französisch.

Auf der TRAVELBOX CD-ROM finden Sie über neunzig SRS Hotels.

SRS
STEIGENBERGER RESERVATION SERVICE

Und hier die Chance, die Top-Hotels live zu erleben! Wir verlosen einmal pro Monat, gemeinsam mit SRS Hotels, jeweils ein Wochenende in einem STEIGENBERGER-Hotel in Deutschland. Und mit ein wenig Glück sind Sie dabei! Teilnehmer schicken einfach nebenstehenden, ausgefüllten Coupon (oder eine Kopie) im frankierten Umschlag an uns:
TopWare CD-Service AG • D-68229 Mannheim • Markircher Str. 25
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name: .....

.....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Telefon: .....

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare®

Artwork: digitel publishing TopWare CD-Service AG • D-68229 Mannheim • Markircher Str. 25 • Telefon 0621-4805-0 • Telefax 0621-4805-200

Ritter ohne Furcht und Adel

Anno 1974 legte der britische Flugzirkus Monty Python mit „Die Ritter der Kokosnuß" seinen ersten abendfüllenden Film vor – nur 22 Jahre später folgt die ebenso verschrobene „Windows"-Version von 7th Level.





Federführend bei der wilden Mixtur aus Adventure, Knobelei und Echtzeit-Einlagen war Ex-Monty Eric Idle, und wie in der Filmvorlage begleitet man hier den sagenhaften König Artus im Jahre 932 auf seiner Suche nach dem Heiligen Gral. Diese führt durch insgesamt neun Örtlichkeiten vom Seuchendorf bis zu diversen Burgen und Schlössern, die jeweils nur aus einem einzigen, dafür aber fotorealistischen Bild bestehen. Auch hat man die Szenerien mit den originalen Schauspielern bevölkert, und zusätzlich sondern die Hintergründe pausenlos die abstrusesten Zeichentrickfiguren ab, wenn sie mit der Maus traktiert werden.

Handlungstechnisch müssen einfach an jedem Ort ein paar Gegenstände aufgestöbert werden, damit man (nach der Überleitung durch einen schrulligen Erzähler) ins nächste Bild wandern darf. Viel aufregender als die simpel gestrickte Sucherei sind daher die Geschehnisse am Rande. So kann man etwa mit gezielten Mausklicks aufflatternde Tauben um ihre Eier erleichtern, die Akteure werfen ständig mit hämischen Bemerkungen um sich, und nicht zuletzt sorgen rund zwei Dutzend Ausschnitte aus dem Originalfilm für Heiterkeit – deutlich mehr Heiterkeit übrigens, als dessen mißglückte Synchronisation einst verströmte. Außerdem darf man sich durch die Beteiligung an fünf makaberen Unterspielchen Tips zu den versteckten Objekten verdienen. Dabei muß man z.B. per Tastatur à la „Tetris" Pestleichen aufeinanderstapeln oder erraten, welche von vier Hexen als nächste eingeäschert wird...

Und sobald man mal eingesehen hat, daß die wenigen Spielelemente eigentlich bloß als Aufhänger für die zahllosen Gags dienen, wird auch die gewollt schaurig-schöne und ruckelig animierte Optik akzeptabel. Im scharfen Kontrast dazu stehen die gepflegte Sprachausgabe, die abwechslungsreiche Begleitmusik und vor allem die britisch korrekte Maus/Tastatur-Steuerung. Wer also auf ein ordentliches Gameplay verzichten kann, aber dafür fundierte Englischkenntnisse und viel Verständnis für schwärzesten Humor mitbringt, der und nur der wird sich hier königlich amüsieren. (md)



Monty Python & the Quest for the Holy Grail
(7th Level)

Irrwitzige Versoftung der „Ritter der Kokusnuß" für „Windows".

GRAFIK	67%
SOUND	79%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	59%

64%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486/DX2
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 1 bis 46 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Very british

Wir sichern Eure Daten auf CD-ROM



...und zwar von:

CD-ROM	AMIGA/PC/MAC	**60,– DM**
Externer SCSI-Festplatte	PC/MAC	**90,– DM**
SyQuest-Medien (max. 3)*	PC/MAC	**130,– DM**
DAT-Band*	PC/MAC	**100,– DM**

Abschnitt ausschneiden und einsenden an:

Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Tel: 089/4606106
Fax: 089/4603215

Hiermit beauftrage ich die Prolit-Studio GmbH, die auf folgendem Datenträger enthaltenen Daten ❍ Ext. SCSI-Harddisk ❍ SyQuest-Wechsel-HD* ❍ DAT-Band* ❍ CD-ROM ❍ anderes Medium*:_____ auf eine Gold-CD (WORM mit 640 MB) zu sichern und versichere, daß ich rechtmäßiger Nutzer/Eigentümer der eingesandten Daten/Programme bin und die CD nur zu Sicherungszwecken verwenden werde.
Die Rücksendung erfolgt per Nachnahme zzgl. NN-Gebühr oder Verrechnungsscheck, plus Versandkosten 9,50 DM

Name: _____

Straße: _____

PLZ und Ort: _____

_____

Ort/Datum/Unterschrift

Die Prolit Studio GmbH kann keine Gewähr für die 100% Kompatibilität aller angelieferten Datenträger mit unserem Duplikationssystem übernehmen und folglich eine erfolgreiche Kopie nicht garantieren.

*in diesem Fall sowie bei nicht IBM-PC- oder MAC-Formaten bitten wir vorab um telefonische Rücksprache

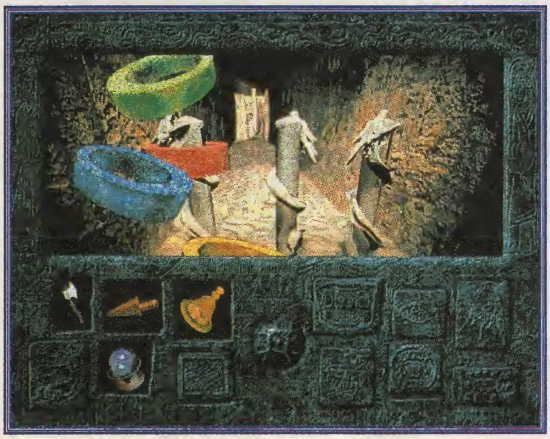
Karma

Der berühmte Regisseur Billy Wilder hat für die Entertainment-Branche das elfte Gebot formuliert: Du sollst nicht langweilen! So gesehen hat Navigo hier eine Todsünde unter „Windows" begangen...

Die fernöstliche Story dieser Knobelei im Stil von „11th Hour" basiert auf den real existierenden Felskritzeleien der Tun-Huang-Höhlen, denen zufolge unter der Erde eine magische Heilquelle existiert – die man nach Ablauf des Movie-Intros finden soll.

Auf der Suche nach dem Wunderwässerchen wandert man per Mausklick schrittweise durch aus der Ich-Perspektive gezeigte Rendergrotten. Da es sich dabei meist um Einbahnstraßen handelt, stößt der Forscher automatisch auf die insgesamt 15 Rätsel. Das sind Verschiebepuzzles, Brett-Logeleien oder Rechenaufgaben von einem so gewaltigen Schwierigkeitsgrad, daß selbst die Ratschläge des im Bild integrierten Mönchdarstellers kaum weiterhelfen. Auch die unpräzise Steuerung ist der Motivation nicht eben dienlich, während Optik und esoterische Musikbegleitung durchaus brauchbar sind. Daß man zudem fortlaufend in Wort und Text mit buddhistischen Weisheiten traktiert wird, macht den vegetarischen Braten aber auch nicht fett.

Ein schlechtes Karma also, dem man sich gottlob durch großräumiges Umwandern dieser faden Hybrid-CD für PC und Mac entziehen kann. (md)



Fliegende Frühlingsrollen?!

Karma – Der Fluch der 12 Höhlen
(Navigo)

Fernöstlich-esoterisch präsentierte Multimedia-Rätsel unter „Windows".

GRAFIK	65%
SOUND	67%
STEUERUNG	59%
MOTIVATION	33%

37%

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

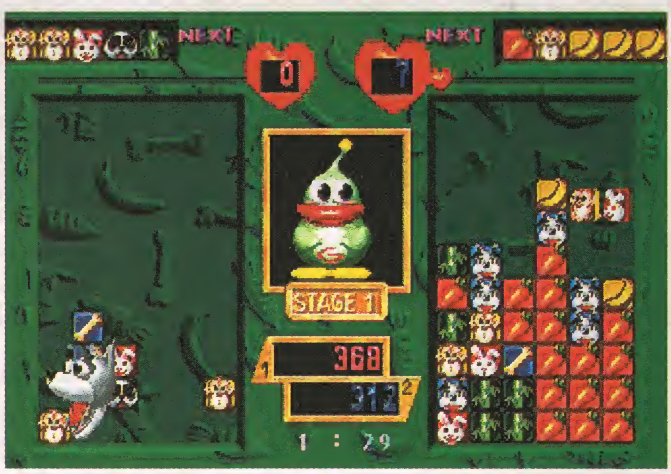
DATENTRÄGER:	1 Hybrid-CD für PC/Mac
PROZESSOR:	Ab einem 486 SX
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 42 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (256 Farben)
SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Komplett deutsch

Baku Baku Animal PC

Anno 1988 ging die genialknobelige Steinerei „Tetris" um die Welt, jetzt ist sie wieder da – sollte Segas neuer Aufguß des russischen Oldies unter „Win 95" tatsächlich noch Anhänger finden?

Die Unterschiede zum Original halten sich in Grenzen, was damit auch ganz zwanglos für den Unterhaltungswert dieser steinigen Viecherei von der Saturn-Konsole gilt:

Statt Klötzchen fallen nun eben Tiere nebst zugehörigem Futter in Würfelform von oben in den Screen. Sobald dabei Nahrung und Verwerter nebeneinander zu liegen kommen, folgt das große Fressen, und es entsteht Platz für neue Stapelbauten. Werden drei oder mehr Würfel auf einmal vertilgt, tauchen sie in der Spielhälfte des Gegners wieder auf, wobei grundsätzlich am Splitscreen gegen die CPU oder einen fleischlichen Kontrahenten geknobelt wird. Schön, daß sich die Action-Tüftelei um Punkte anhand diverser Parameter dem eigenen Können anpassen läßt; gar nicht schön, wie lieblos sie präsentiert wird: Es warten ein winziger Render-Zoo, langweilige Musik und fade Effekte. Das Drehen und Wenden der Mini-Würfel geht zwar ganz gut von der Hand, aber wen interessiert das noch? Es ist schließlich kaum vorzustellen, daß jemand 60 Märker in ein komplett überholtes Spielkonzept investiert, von dem schon seit Jahren viel schönere Versionen im Shareware-Pool dümpeln. (mash)



Auf den Hund gekommen...

Baku Baku Animal PC
(Sega)

Der 8274ste Klon des Klassikers „Tetris" als öde Viecherei unter „Win 95".

GRAFIK	44%
SOUND	46%
STEUERUNG	60%
MOTIVATION	27%

33%

USK-Freigabe: ohne Altersb.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 59,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX
SPEICHER:	8 MB RAM, 6 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Tastatur, Maus, Gamepad
AUSGABE:	Screen englisch, Handbuch deutsch

MISSIONFORCE CyberStorm



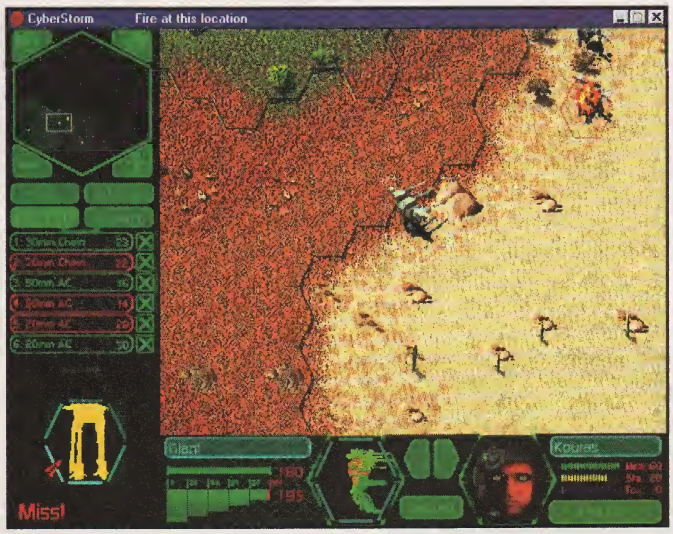
Was bei Activision „BattleTech" heißt, hört bei Dynamix auf den Namen „Earthsiege": In diesem SF-Szenario haben Sierras Dynamos nun ein sehr ansprechendes Strategical für „Windows" angesiedelt.

Die Bedrohung der Menschheit durch die Cygriden im 25. Jahrhundert wird diesmal also nicht „simulativ" wie bei „Earthsiege 1 & 2", sondern rundenweise beantwortet. Dazu stehen dem Spieler anfangs nur zwei relativ kleine HERCs zur Verfügung, erst später kann er seine Streitmacht um weitere Kampfkolosse (in acht verschiedenen Typen) aufstocken und mit Sensoren, Waffen etc. bestücken. Im Cockpit der Riesenrobbis sitzen die Bioderms – künstliche Wesen mit übermenschlichen Reflexen, aber begrenzter Lebensdauer, deren acht Charakterwerte sich durch Kampf oder Training verbessern lassen.

All das hat natürlich seinen Preis, doch eingesammeltes Erz bringt genauso Geld in die Kriegskasse wie jeder vernichtete Cygride. Für erfolgreich abgeschlossene Missionen winken zudem Prämien und manchmal auch Beförderungen, die dann den Zugriff auf stärkere HERCs bzw. Bioderms mit besonderen Eigenschaften erlauben. Die Palette der einzeln anwählbaren und jedesmal neu erstellten Aufträge reicht dabei vom simplen Erzabbau bis zum Zerstören des feindlichen Hauptquartiers. Ist letzteres gelungen, geht es in einem neuen Sonnensystem weiter, wozu die HERCs aber wegen der anderen Umweltbedingungen entsprechend umkonfiguriert werden müssen. Andernfalls funktionieren z.B. bestimmte Waffensysteme nicht mehr oder nur noch eingeschränkt.



Training für die Bioderms



Keine Gnade für den Feind

Einschließlich der gerenderten Stahlkolosse ist die Optik durchaus gelungen, bloß die zoombaren Schlachtfelder wirken oft etwas „krümelig". Musik und Sound-FX sind schön bedrohlich, die ausgefeilte Maussteuerung macht zusammen mit den übersichtlichen Menüs eine Fehlbedienung nahezu unmöglich. Aber vor allem ist das Game in taktischer Hinsicht eine Herausforderung, weil auch und vor allem gegen bis zu acht Netzmitspieler (via Modem ist ein menschlicher Gegner zugelassen) jeder Zug gut überlegt sein will.

Fazit: Zum Sprung in Hit-Regionen fehlt Cyberstorm eigentlich nur ein groß angelegter Kampagnenmodus. Taktisch raffinierte Unterhaltung können wir aber auch so versprechen. (mash)

Missionforce: Cyberstorm
(Sierra/Dynamix)

Schön gemachte Strategie aus dem „Earthsiege"-Szenario.

GRAFIK	69%
SOUND	77%
STEUERUNG	84%
MOTIVATION	77%



79%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX 2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 9 bis 200 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle zu „Windows 3.1/95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung

Damals in den Ardennen

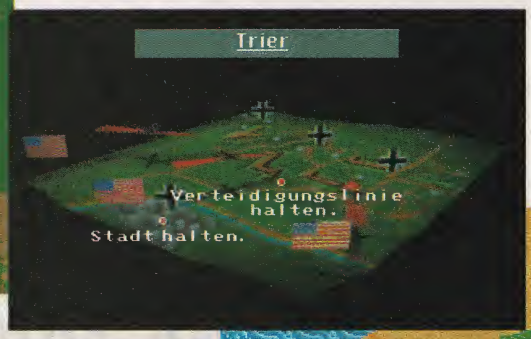
OFFENSIVE

The Ultimate Strategical Command Game

Der Erfolg solcher strategischen Echtzeit-Hits wie „Command & Conquer" oder „Warcraft II" ließ die Marktstrategen von Wave Software nicht ruhen; sie bescheren uns nun einen weiteren Vertreter des konfliktreichen Genres.



Sollen sie nur kommen...



Die Briefing-Karte



Strandparty in der Normandie

Im Gegensatz zur populären Konkurrenz wird hier vor einem realen Hintergrund gekämpft, denn das Szenario zieht sich von der Landung der Alliierten in der Normandie anno 1944 bis zu ihrer Rheinüberquerung im Frühjahr 1945. Die historischen Gegebenheiten bestimmen dabei den konkreten Spielverlauf in den 20 Missionen, die der Spieler wahlweise auf alliierter oder deutscher Seite erlebt. Ein von ihm errungener Sieg hat daher z.B. keinen Einfluß auf die nachfolgende Schlacht, und konseqenterweise werden auch keine Spielstände gespeichert, sondern Levelcodes vergeben. Ebenso hängt es von der damaligen Verfügbarkeit ab, welche militärische Hardware in den einzelnen Gefechten zum Einsatz kommt: Maximal 25 verschiedene Einheiten vom einfachen Infanteristen bis hin zum Panzer stehen bereit. Gelegentlich lassen sich auch See- oder Luftstreitkräfte zur Unterstützung anfordern – aber Armeen einfach dazukaufen oder sonstwie aus dem Boden stampfen kann man hier nicht. Die Steuerung der Truppen in der isometrisch aufgebauten Grafik ist recht einfach: Um die jeweiligen Soldaten etc. wird mit der Maus ein Rahmen gezogen, dann wählt man einen der vier Befehle aus und klickt den gewünschten Zielort an, fertig. Es kann allerdings passieren, daß die Moral einer Einheit mal in den Keller rutscht und sie deswegen vorübergehend auf kein Kommando mehr reagiert. Ansonsten gibt es noch eine jederzeit aufrufbare Karte, auf der alle Ort direkt anwählbar sind; zudem werden Scharmützel, die außerhalb des eigenen Sichtfeldes stattfinden, mit einer ungefähren Richtungsangabe angezeigt.

Gut, die zweifach zoombare VGA-Optik wirkt leicht veraltet, sorgt aber für Übersicht und enthält schöne Details. Die MIDI-Musik klingt ohne Wavetable-Soundkarte ziemlich quäkig, dafür gibt es ansprechende Effekte und eine gut digitalisierte Sprachausgabe. Und last not least gehört auch die Maussteuerung zu den soliden Vertretern ihrer Zunft. Für begeisterte Echtzeit-Strategen ist diese Offensive also eine durchaus unterhaltsame Möglichkeit, um sich das Warten auf „Command & Conquer 2" zu verkürzen. (mash)



Das Gefechtsfeld in der taktischen Übersicht

Offensive

(Wave Software Limited/Ocean)

Historische Konfliktsimulation in Echtzeit.

GRAFIK	62%
SOUND	60%
STEUERUNG	73%
MOTIVATION	75%



71%

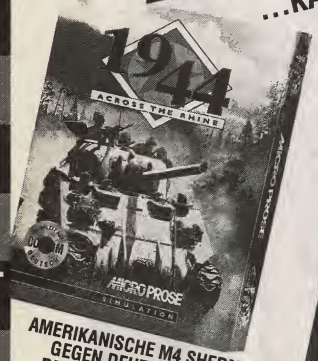
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Fortgesch.
Preis: ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX 2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 8 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32, Spectrum/16, MT-32 Soundscape
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

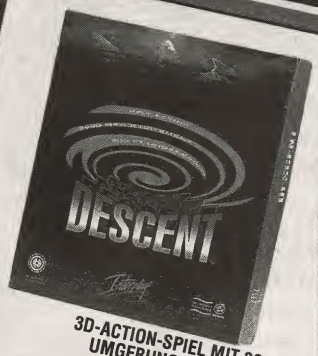
GLUPSCH



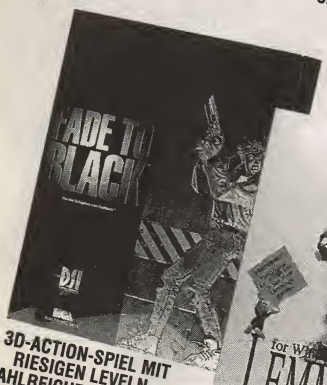
NUR 29,90 DM PRO STÜCK



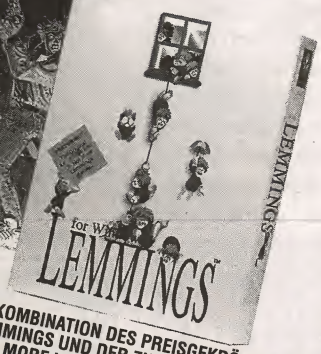
AMERIKANISCHE M4 SHERMANS GEGEN DEUTSCHE TIGER: PANZERSCHLACHTEN IM 2. WELTKRIEG



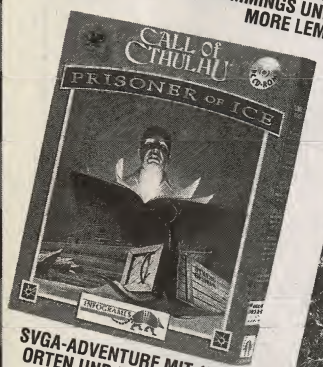
3D-ACTION-SPIEL MIT 360 GRAD UMGEBUNG, KÜNSTLICHER INTELLIGENZ UND 30 SCHWIERIGKEITSGRADEN



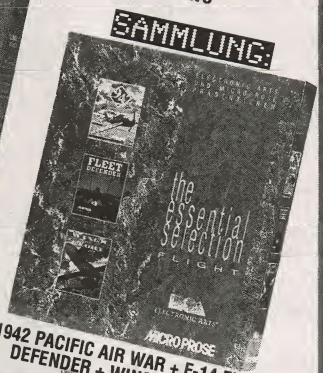
3D-ACTION-SPIEL MIT RIESIGEN LEVELN, ZAHLREICHEN GEGNERN UND FALLEN



KOMBINATION DES PREISGEKRÖNTEN LEMMINGS UND DER ZUSATZLEVEL OH NO! MORE LEMMINGS FÜR WINDOWS



SVGA-ADVENTURE MIT 150 ORTEN UND NEUARTIGEN 3D-ANIMATIONEN



1942 PACIFIC AIR WAR + F-14 FLEET DEFENDER + WINGS OF GLORY



FORMULA I GRAND PRIX + FIFA SOCCER '95 + PGA TOUR GOLF 486

LANDS OF LORE + LEGEND OF KYRANDIA 2 + INDY CAR RACING PLUS TRACKS + ZTU...

BERLIN



Uhlandstraße 181-183
Tel. (030) 88682264

BREMEN



Bahnhofsplatz 9
Tel. (0421) 1692978

HILDESHEIM



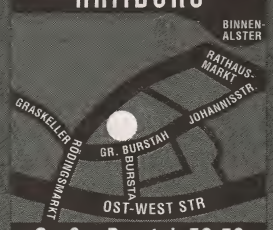
Bernwardstr. 7A
Tel. (05121) 515519

BIELEFELD



Kavalleriestr. 8
Tel. (0521) 60442

HAMBURG



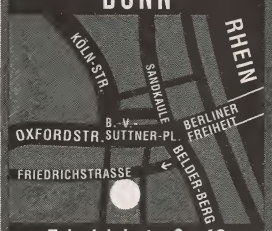
Großer Burstah 50-52
Tel. (040) 363550

NIENBURG



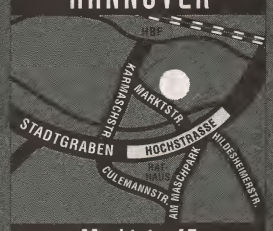
Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

BONN



Friedrichstraße 42
Tel. (0228) 638677

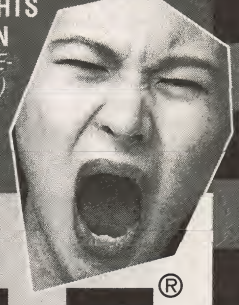
HANNOVER



Marktstr. 45
Tel. (0511) 322936

UND SO WIRDS GEMACHT:

1. UUUUUURSCHREI
2. WIEDER BERUHIGEN
3. NICHTS WIE HIN *(ODER BESTELLEN)*



SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

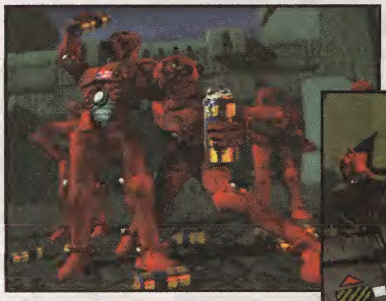
Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Scha-

Produktinfo		
Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

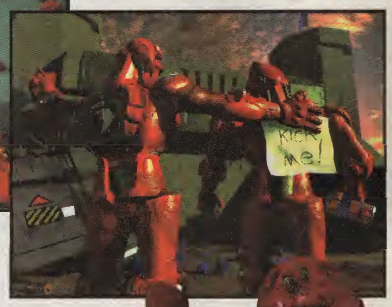
Hier wieder nur eine winzige Auswahl - mehr in unseren Shops oder am Telefon!

Z

Vier Jahre haben die Bitmap Bros. für dieses Echtzeit-Strategical gebraucht – daher muß sich ihr Spätgeborenes nun an Genrekonkurrenten wie „Command & Conquer" oder „Warcraft II" messen lassen.



Viel Sieg, viel Bier, äh, Rocket Fuel!



Das ist echte Kameradschaft!



Auf dem Programm steht der ewige Kampf zwischen Rot und Blau: In Diensten von General Zod befehligt der Spieler eine Armee roter Roboter und säubert mit ihr in fünf Welten 20 Schlachtfelder von allem, was die falsche Farbe hat.

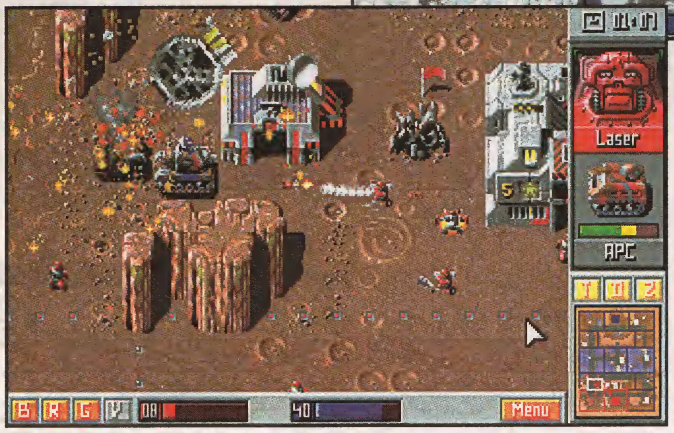
Außer sechs unterschiedlich bewaffneten und begabten Robbi-Sorten gibt es Jeeps, Truppentransporter, drei Panzermodelle und vier Geschütz-Arten. Die Gebäude (Fabriken, Werkstätten, Radarstationen) sind alle fest installiert, und das wirtschaftliche Element spielt, anders als bei den Genrekollegen, überhaupt eine verschwindend geringe Rolle. Um so wichtiger ist der Zeitfaktor: Pressing ist angesagt, denn zögerliche Feldherren sind sofort aus dem Rennen – es gewinnt meist derjenige, der am schnellsten herrenloses Kriegsgerät und möglichst viele Sektoren in Beschlag nimmt. Fehler sollte man sich allerdings nicht erlauben, denn die nützt der Computergegner sofort aus und wendet das Blatt sogar bei material- und geländemäßiger Unterlegenheit so vielleicht noch mal zu seinen Gunsten. Dadurch bleibt die Geschichte bis zum Schluß spannend, was auch und gerade im Multiplayermodus für zwei (Nullmodem, Modem) bzw. vier (Netzwerk) Befehlshaber gilt.

Die im Grunde eher mittelprächtige Draufsicht-Präsentation macht durch die herrlich komischen Render-Zwischensequenzen und die von knalligen Geräuschen untermalten Animationen wieder einigen Boden gut. Witzigerweise melden sich auch die Roboter gern zu Wort und kritisieren des öfteren die Führungsqualitäten des Spielers mit hämischen Kommentaren. Die MIDI-Musik ist dafür wieder weniger aufregend, und bei der Bedienung sind ebenfalls ein paar Schönheitsfehler festzustellen: Der Bau neuer Einheiten kostet mehr Zeit, als man eigentlich hat, und das Scrolling ist arg langsam. Und ein Sektor kann zwar schon durch einen einzigen versprengten Blechsoldaten erobert werden, der die dazugehörige Fahne berührt – falls diese aber nicht pixelgenau angeklickt wird, bleibt er u.U. ungerührt daneben stehen.

Gut, letztlich mögen das alles Kleinigkeiten sein, aber bei der Konkurrenz wurden sie eben besser gelöst... (Frank Neibur/mash)



Gleich geht es den blauen Blechdosen an den Kragen!



Bei Explosionen gibt es schöne Animationen

Z

(Warner Interactive/Bitmap Brothers)

Solide Echtzeit-Strategie ohne größere Innovationen.

GRAFIK	71%
SOUND	69%
STEUERUNG	75%
MOTIVATION	77%

74%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein P90
SPEICHER:	8 MB RAM (besser 16), 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle gängigen Soundkarten
EINGABE:	Maus, Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

WARNING!

DEADLY VIRUS APPROACHING!

TRACER™

DAS STRATEGIE-SPIEL FÜR DEN CYBER FREAK



CYBER SPACE - DIE LETZTE GRENZE. TRACER ENTFÜHRT SIE IN DIE VIRTUELLE WELT DES 21. JAHRHUNDERTS. IN EINER ECHTEN 3D UMGEBUNG KÄMPFEN SIE AUF MEHR ALS 50 LEVELS GEGEN EINE TODBRINGENDE, KÜNSTLICHE INTELLIGENZ. SIE RASEN DURCH DIE VERSCHIEDENSTEN SCHWIERIGKEITSSTUFEN - IMMER GEJAGT VON EINEM TÖDLICHEN VIRUS, DER IHNEN STÄNDIG AUF DEN FERSEN IST.

7th LEVEL®

FUTURE ENDEAVORS

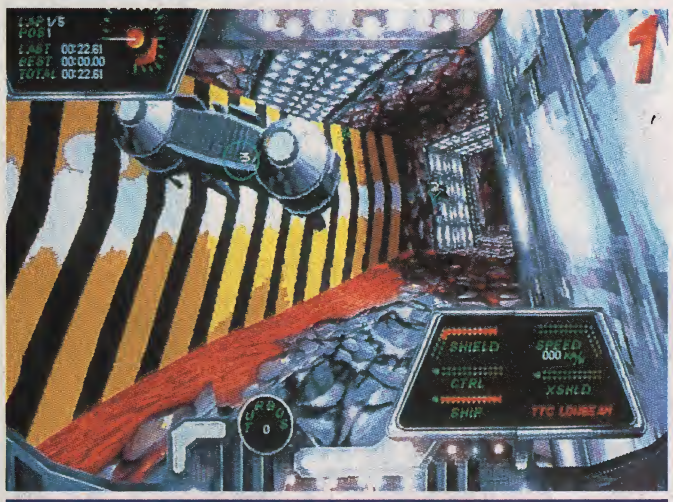
INTERNET: WWW.7THLEVEL.COM AND WWW.ENDEAVORS.COM • COMPUSERVE, MSN AND AOL: USE SEVENTH

Battle Race

Wer wollte schon immer mal ein Gleiterrennen à la „Slipstream 5000" durch die Dungeons von „Descent" veranstalten? Ikarion macht's hier möglich – wenn auch mit kleinen Einschränkungen.



Ein Ausflug ins Grüne



Bahn frei!

Im 23. Jahrhundert hat die Menschheit gemeinsam mit diversen Alienrassen einen neuen Kultsport entdeckt: Kampfrennen, die größtenteils in unterirdischen Höhlensystemen abgehalten werden. Hier tragen dann natürliche Hindernisse wie Säure- und Lavaseen ebenso zur Erheiterung der Zuschauer bei wie bewegliche Tore oder hinterhältig plazierte Säulen. Die insgesamt 24 Strecken verteilen sich auf vier Planeten, was nach heutigen Maßstäben ebenso vielen Ligen entspricht.

Mit einem von 30 Piloten hat man als Solist nun das gesamte Feld von hinten aufzurollen, was mit der anfangs etwas kargen Ausstattung des Eigengleiters nicht ganz einfach ist. Doch Siegern winken saftige Prämien, so daß der rasende Sarg binnen Kürze zur fliegenden Festung hochgerüstet werden kann. Im Lauf des Spieles erweitert sich das Angebot des nach jedem Rennen zugänglichen Shops kontinuierlich, bis die Triebwerke zuletzt schneller sind als das menschliche Auge. Mangels Reaktionszeit lernt man dann die leistungsfähigeren Schildgeneratoren zu schätzen, daneben erleichtern Steuerhilfen das fliegerische Handwerk. Was der Sache allerdings den letzten Schliff verleiht, das sind die unterschiedlichen Waffen- und deren Abwehrsysteme, die nicht selten das Rennen auf der Zielgeraden noch einmal herumreißen können.

Soweit die vielversprechende Theorie, jetzt zur Praxis, die leider nicht alles halten kann. Denn falls nicht ein wirklich flotter Pentium-Chip *und* ein 3D-Grafikbeschleuniger unter der Haube stecken, wird das Gleiten schnell zum Ruckeln. Und das beeinträchtigt in der SVGA-Auflösung stark die ansonsten einwandfreie Steuerung per Tastatur oder Stick, während der Pixelbrei unter VGA so zäh wird, daß sich oft nicht mehr erkennen läßt, in welche Richtung ein Warnschild vor einer scharfen Kurve deutet. Das ist vor allem deshalb schade, weil die wilde Jagd durch enge Gänge ja durchaus Spaß machen könnte, die Audiotracks gut zum Spielgeschehen passen und sogar an vier Kurse für bis zu acht Netzwerkspieler gedacht wurde.

Fazit: Ein Fall für stark motorisierte Rudelpiloten. (mz)



So viele Schilder, so wenig Übersicht...

Battle Race
(Ikarion)

3D-Rennen für Highend-Rechner.

GRAFIK	68%
SOUND	74%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	67%



68%

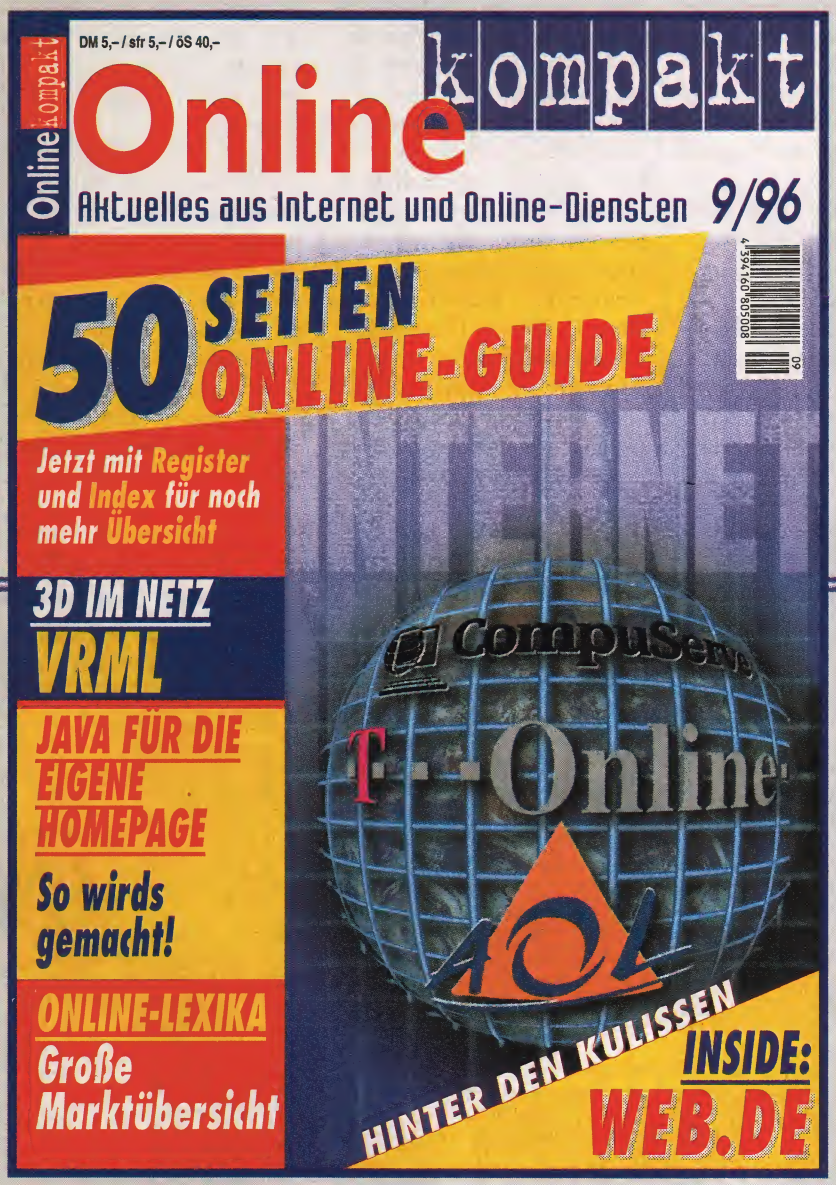
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2, unterstützt 3D-Blaster und S3 Virge
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 2, 51 oder 147 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA/VGA
SOUND:	SB und Kompatible, Audiotracks
EINGABE:	Tastatur, Joystick, Schubregler, Gamepad
AUSGABE:	Englisch, deutsche Anleitung

VOLL INFORMATIV,
VOLL ÜBERSICHTLICH,
VOLL Ok

DER ULTIMATIVE
NETGUIDE
FÜR SURFER

NEU



REPORTAGEN
+ NEWS + TESTS
UND VOR
ALLEM JEDE
MENGE SITES
FÜR JEDEN
GESCHMACK
MONATLICH
AUF 84 SEITEN

AB 30. AUGUST FÜR
NUR 5,– DM AM KIOSK!

PRAY FOR DEATH

Kämpfer aller Zeiten und Länder in einem Prügelspiel, dessen Details frech aus zwei indizierten Konkurrenzkloppereien zusammengeklaut wurden: eine lustige Sache – wenn nur die Steuerung mehr taugen würde...

Eine lange, wenn auch nicht sonderlich spektakuläre Renderanimation gestattet zunächst einen Blick hinter die Kampfkulissen: Gevatter Tod höchstpersönlich hat dieses Turnier inszeniert, bei dem ausnahmslos längst verstorbene Seelen antreten. Dem Sieger winkt ein neues Leben, was mit den Verlierern geschieht, wird vornehm verschwiegen.

Zu den insgesamt zehn Teilnehmern gehören u.a. ein altägyptischer Hundegott, ein Höllendämon und ein tentakelbewehrtes Schleimmonster. Sie alle verfügen über je zwei Schläge und Tritte sowie diverse Special–Moves in Form von Geschossen und anderen magischen Gimmicks. Noch um einiges reizvoller sind die sogenannten Multihitcombos, die sich zudem durch relativ simple Bewegungen des Joypads aktivieren lassen. Um einem Mißbrauch dieser höchst effektiven Attacken vorzubeugen, stehen zur Verteidigung spezielle Paraden bereit, die (mit etwas Glück) dem Angreifer gehörig einheizen können. An Einsatzmöglichkeiten herrscht ebenfalls kein Mangel, denn wo sonst findet man neben den üblichen Story-, Survival- und Tag-Team-Varianten sowie diversen Duell- bzw. Turniermodi schon eine richtige Liga, in der außer perfekten Siegen vor allem die angewandten Specials, Combos und Finishing-Moves Punkte bringen? Dazu kommen selbstverständlich noch die üblichen Optionen hinsichtlich Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Gewinnsätze und sichtbarer Blutrünstigkeit. Auch in Sachen Präsentation scheint zunächst alles in Butter: Bombastische Audiotracks und vielfältige Licht- oder andere Grafikeffekte heizen die Stimmung mächtig an. Ernüchternd wirken dagegen die grobpixelige VGA-Auflösung, die mittelprächtigen Animationen und erst recht die frei konfigurierbare, aber sogar mit einem 4-Button-Pad noch hakende Steuerung.

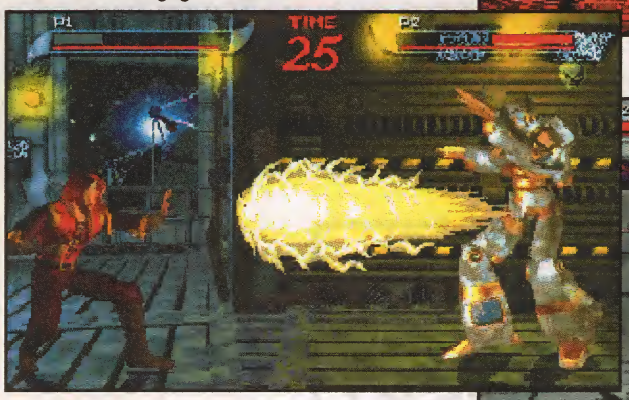
Kurzum, die äußerst gewöhnungsbedürftige Bedienung bildet hier eine hohe Einstiegshürde. Aber wer eisern durchhält, entdeckt im Lauf der Zeit dann eben auch eine Unmenge von Spielvarianten, Geheimcodes, Moves und Gags. Wer so was mag (etwa tödliche Kombattanten mit Killerinstinkt...), der wird's also mögen. (mz)



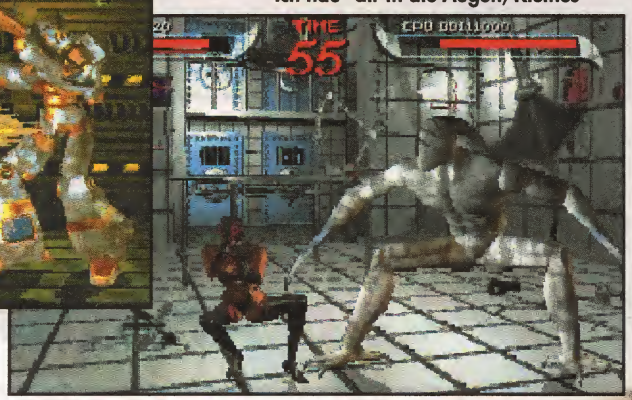
Klein, grün, schwer: der „Death Boy"-Modus



Der Tod steht sich gut



Mensch gegen Maschine



Ich hau´ dir in die Augen, Kleines

Pray for Death
(Virgin/Light Shock Software)

Originelle Prügelei mit guten Ansätzen, aber durchwachsener Steuerung.

GRAFIK	74%
SOUND	80%
STEUERUNG	56%
MOTIVATION	65%



67%

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66
SPEICHER:	8 MB RAM, 12 bis 70 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB/Pro/16, Soundscape, Thunderboard, Wavejammer
EINGABE:	Pad, Tastatur
AUSGABE:	Komplett fünfsprachig

Der Realismus schlägt zurück

Virtua Fighter

In der Spielhalle sorgte Segas Beat 'em Up einst als erste echte 3D-Prügelei für Furore, hatte dann nicht unerheblichen Anteil am Verkaufserfolg der Saturn-Konsole und soll jetzt auch „Win 95" im Sturm erobern.

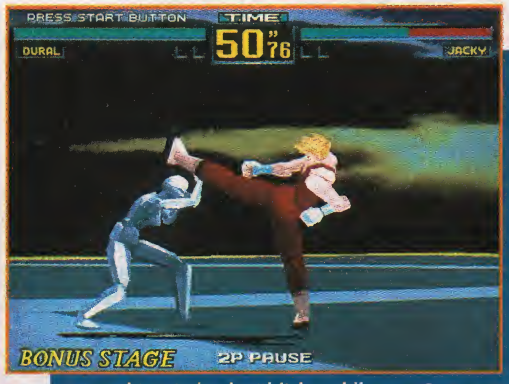


Morgengymnastik am Strand

Erst in der letzten Ausgabe wurde mit „Toshinden" die Meßlatte für Vektorkloppereien am PC ein ganzes Stück höher gelegt, doch auch Segas Kämpen sind erwartungsgemäß keine Schwächlinge. Acht von ihnen stellen sich von Anfang an zur Auswahl, die metallische Bonusgegnerin Dural gibt es hingegen erst nach erfolgreichen Gefechten gegen alle Computerrecken zu sehen. Als Alternative zu den regulären Arcade- und Duell-Matches stehen ein Demomodus, der Ranking-Mode mit Leistungsbewertung und die Team-Variante zur Verfügung. Bei letzterer treten in beliebiger Mensch/Maschine-Kombination jeweils drei oder fünf Schläger pro Mannschaft gegeneinander an. Im Optionsmenü sind zudem Entscheidungen bezüglich der Rundendauer (zehn bis 60 Sekunden oder unendlich), der Spielerenergie und des Schwierigkeitsgrades zu treffen, ehe der Ring endgültig freigegeben wird.

Wie heftig es nun zur Sache geht, hängt mit davon ab, welchen PC man sein eigen nennt: Mit deaktivierten Texturen ist tempomäßig bereits auf einem P90 die Hölle los, will man aber auch unter SVGA alle Details am Screen wiederfinden und trotzdem nicht auf flüssige *und* schnelle Animationen verzichten, sollte die Taktrate schon dreistellig sein. Unabhängig davon wird das Ohr von prima Sound-FX und fetzigen CD-Tracks verwöhnt, während rasante Kamerafahrten das Auge fesseln. Lediglich die Hintergründe sind etwas karg, doch läßt die Action ohnehin kaum Zeit für Landschaftsbetrachtungen – mit Hilfe der drei Knöpfe für Block, Faustschlag und Tritt lassen sich zahllose Spezialbewegungen, Kombinationen und Würfe an den Mann bzw. die Frau bringen. Daß das Spielgeschehen selbst dabei prinzipiell zweidimensional bleibt, stört nur am Rande, da sich die Positionen der Kontrahenten ständig verändert und auch „Ring Outs" möglich sind.

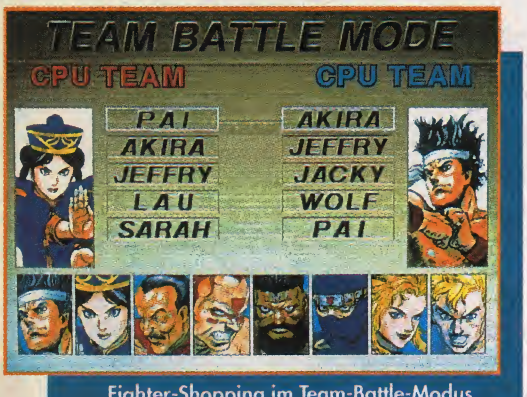
Die Entscheidung zwischen den ewigen Rivalen „Virtua Fighter" und „Toshinden" fällt also schwer, doch wer auf Feuerbälle oder sonstige Phantastereien im digitalen Kampfsport verzichten kann, der darf hier unbesehen zuschlagen. (mz)



Dural ist ein buchstäblich stahlharter Gegner



Die Kameraperspektive ist (fast) frei wählbar



Fighter-Shopping im Team-Battle-Modus

Virtua Fighter PC
(Sega)

Das mit Abstand realistischste Kampfsportspiel am PC.

GRAFIK	79%
SOUND	80%
STEUERUNG	82%
MOTIVATION	84%

81%

USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P75, für alle Grafik-Features ein P133
SPEICHER:	8 MB RAM, 60 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Karten
EINGABE:	Joypad, Tastatur
AUSGABE:	Anleitung deutsch, Spiel englisch

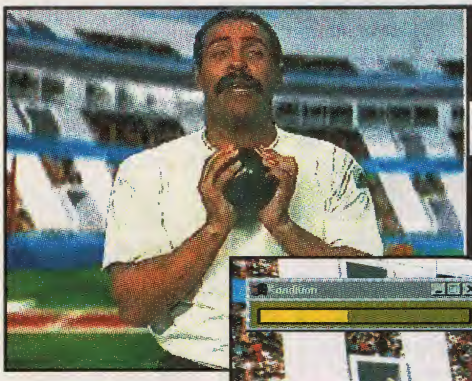


Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf

Vs

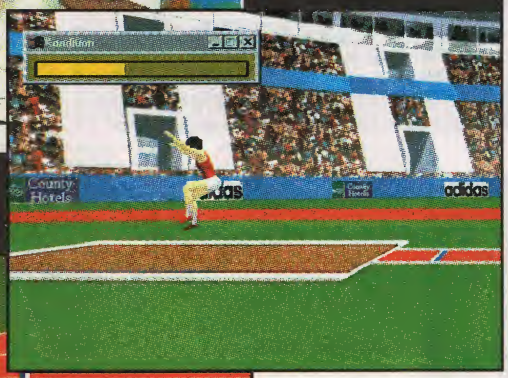
Olympic Games

Das Verlöschen der olympischen Flamme in Atlanta war gewissermaßen der Startschuß für die einschlägigen Lizenzprodukte – und wie in der Realität sind die Leistungsunterschiede oft gewaltig...

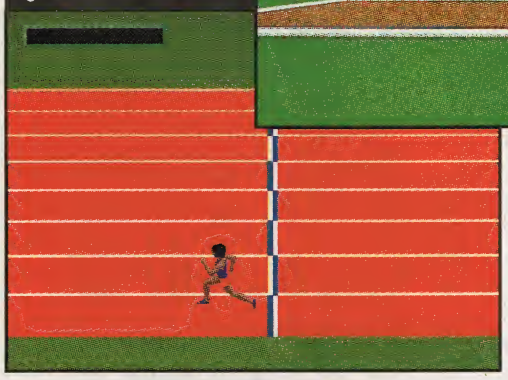


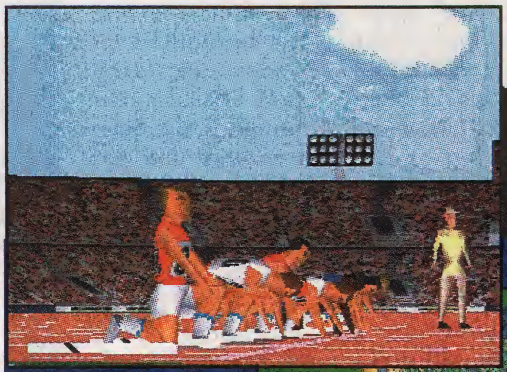
Daley Thompson spricht – mit norddeutscher Synchronstimme!

Zehnkampf: Ein schwarzer Tag für die Leichtathletik...



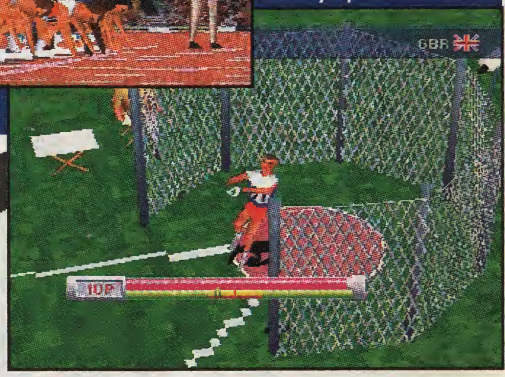
Zehnkampf: Alle Läufer sind im Ziel, das Rennen geht trotzdem weiter!?





Der olympische Hammer

Auf die Plätze...



DIE QUALIFIKATION

Der schon öfter versoftete britische Ausnahmeathlet geht diesmal für Software 2000 und nur unter „Windows 95" an den Start. Dabei erlaubt er maximal acht Sportlern aus Fleisch und Blut die Teilnahme an seinen zehn Leichtathletikdisziplinen. Diese dürfen ihre fünf körperlichen Attribute zunächst trainieren, bevor sie in einen einzelnen Wettbewerb oder die ganze Saison einsteigen.

Dagegen wartet die Sommerolympiade von U.S. Gold gleich mit 15 Disziplinen auf, an denen sich (per Netzwerk) ebenfalls bis zu acht Heimsportler beteiligen können. Auf dem Programm stehen neben den Lauf-, Sprung- und Wurfklassikern auch Fechten, Schwimmen, Schießen und Gewichtheben. Mit den Vorbereitungen ist man wesentlich schneller fertig als beim Decathlon, denn außer dem Herkunftsland und dem Namen interessieren hier keine persönlichen Daten.

DER WETTBEWERB

Mister Zehnkampf scheint nicht im Kraftraum, sondern in einem Multimedia-Studio trainiert zu haben: In etwas einfallslosen, aber technisch ordentlichen Kurzvideos plaudert er ausgiebig über seinen sportlichen Werdegang. Leider geht's dann in den Wettkämpfen fast genauso „multimedial" weiter – die Eingreifmöglichkeiten beschränken sich auf einige Mausklicks zum (hoffentlich) richtigen Zeitpunkt. Zu allem Überfluß sind die vorberechneten Animationen von ausgesuchter Scheußlichkeit, und das einzige strategische Element des Games besteht aus den Konditionspunkten, die im Falle übergroßer Anstrengung bereits vor dem Ziel erschöpft sind.

Ganz anders und vor allem besser machen es die Olympic Games. Bereits die Anforderungen der einzelnen Disziplinen unterscheiden sich hier wohltuend voneinander: Während z.B. beim Schnellfeuern ein gutes Auge gefragt ist, verlangt der Hochsprung viel Timing. Und beim 400-m-Lauf schlägt dann die Stunde der Strategen, die das ideale Verhältnis zwischen Tempo und Ausdauer finden müssen. Wer die altbekannte Rüttel-Methode nicht mag, kann dabei auch auf eine ruhigere Steuerungsvariante ausweichen, die dafür viel Rhythmusgefühl verlangt. In Sachen Präsentation bekommt man



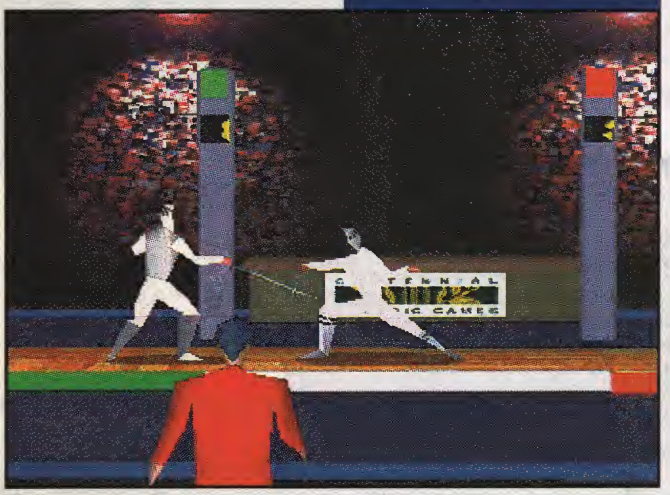
schließlich hübsch animierte Polygon-Athleten, flotte Kameraschwenks über relativ detailarme Schauplätze sowie englisch gesprochene Kommentare offeriert.

Klasse, abwechslungsreichen Sportarten und einer ausgezeichneten Steuerung haben sich die Olympic Games die Goldmedaille verdient. Ansonsten war da noch ein Fehlstart von Daley Thompson, für den er sich bei den Programmierern bedanken kann... (mz)

DAS FINISH

Die Entscheidung könnte nicht klarer ausfallen: Mit Masse,

Olympic Games: Was ficht dich an?



Daley Thompson´s Olympischer Zehnkampf
(Software 2000)

Grafisch und spielerisch erbärmliche Leichtathletik-Sim.

GRAFIK	46%
SOUND	33%
STEUERUNG	42%
MOTIVATION	25%



29%

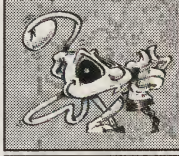
USK-Freigabe:	o. Altersb.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/2 66
SPEICHER:	8 MB RAM, 11 MB bis 146 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA
SOUND:	Alle von „Windows" unterstützten Soundkarten
EINGABE:	Maus,Tastatur
AUSGABE:	Komplett deutsch

Olympic Games
(U.S. Gold)

Abwechslungsreiche Wettkämpfe und langanhaltende Motivation sind garantiert.

GRAFIK	69%
SOUND	67%
STEUERUNG	83%
MOTIVATION	80%



78%

USK-Freigabe:	o. Altersb.
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX4/100, Pentium für SVGA
SPEICHER:	8 MB RAM, 55 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA/SVGA
SOUND:	SB und Kompatible, Gravis Ultrasound, Microsoft Soundsystem
EINGABE:	Tastatur,Joypad
AUSGABE:	Bildschrimtexte deutsch, Sprachausgabe englisch

Das ORIGINAL



JEDEN 2. MONAT NEU AM KIOSK



GREG NORMAN VS LINKS LS

Ultimate Challenge Golf

Mangelnden Mut kann man dem altgedienten Profi Greg Norman kaum vorwerfen: Er fordert niemand Geringeren als den langjährigen Spitzenreiter unter den Golfsims heraus – und dessen aktuelle Ausgabe liegt weit unter Par!



Greg im Lernmodus

AUFWÄRM-ÜBUNGEN

Seit Mitte der 80er Jahre („Leaderboard") beherrschen die Golfversoftungen von Access das Feld, so daß sich mancher schon fragte, ob „Links 386 Pro/CD" überhaupt noch zu verbessern sei. Um die Fachpresse vom Gegenteil zu überzeugen, lud man sie ins englische Blackpool ein, wo sie beim berühmten Turnier „The Open" selbst den direkten Vergleich mit der Realität ziehen konnte. Auch wir waren dort und wissen seither ganz genau, wie hilflos man bei solchen Veranstaltungen ohne Fernglas ist. Der Herausforderer ersparte sich dagegen solchen Werberummel – immerhin ist von Greg Norman bekannt, daß er schon 1990 einmal seinen guten Namen für das eher mittelmäßige „Ultimate Golf" von Gremlin hergab.



Neben Greg kann man auch eigene Golfer anlegen

GREG NORMAN

Trotz der vollmundigen Eigenwerbung („die realistischsten 3D-Grafiken") setzt Greg auf ganz normales SVGA und die üblichen, hier von ihm selbst kommentierten Video-Flybys. Dazu gesellt sich ein unveränderlicher Replaymodus mit der gleichen Perspektive wie im Spiel. Neben dem Arcade- wurde auch ein Simulationsmodus ohne den gewohnten Balken eingebaut, bei dem man „nach Gefühl" schlagen muß. In diesem Fall kann man die individuellen Fähigkeiten der Beteiligten auch über einen Katalog mit 44 Merkmalen bis ins Detail selbst bestimmen. Dazu gibt es die Wahl zwischen drei Bällen und einen Lernmodus, in dem schwierige Situationen in englischer Sprachausgabe erklärt werden.
Beim Gelände kann man sich zwischen „Dorset Cliffs" im Frühling, Sommer oder Herbst und dem „Medalist Golf Club" entscheiden, welchen der Meister höchstpersönlich zusammen mit Pete Dye entworfen hat. Außerdem darf man nach eigenem Gutdünken Wind und Regen zuschalten, was sich in der Praxis aber bald als Lachnummer erweist: Das Plätschern aus der Soundkarte wirkt wenig überzeugend, wenn die Grafik auf dem Screen strohtrocken bleibt! Musik erklingt nur zwischen den Kursen, während die Steuerung unauffällig und reibungslos ihren Dienst versieht. In der Summe steht Greg Norman also für grundsolides Digi-Golf mit netten Optionen – für die absolute Oberklasse reicht es freilich nicht.

LINKS LS

Schon die Vorgänger boten SVGA-Bilder und ein Gameplay vom Feinsten, aber jetzt wurde alles noch ein bißchen lebensnäher. Dafür sorgen z.B. Grafikauflösungen bis zu 1.600 x 1.200 (bei 65.000 Farben) bzw. 1.280 x 1.024 Pixel (16,7 Mio. Farben), was noch kein anderes Computerspiel zu bieten hatte! Um tatsächlich die volle Pracht zu Gesicht zu bekommen, braucht man allerdings eine 4-MB-Grafikkarte und wenigstens einen 17"-Monitor...
Wer über derlei hochwertiges Equipment verfügt, kriegt dann aber auch so beeindruckende Animationen wie die erfreuten oder enttäuschten Gesichter der Spieler zu sehen. Letztere kann man wieder selbst entwerfen, vier werden bereits mitgeliefert – unter ihnen die Golflegende Arnold Palmer, der auch die drei enthaltenen Kurse („Kapalua Village" und „Plantation" auf Hawaii sowie den „Latrobe Country Club" in Pennsylvania) entworfen hat. Und selbst wenn man auf dem Gelände einen halben Kilometer „out-of-bounds" ist, läuft man immer noch durch vorzüglich gerenderte Landschaften mit Schatten und allem Drum und Dran; ältere Add-on-Kurse lassen sich natürlich auch für Links LS verwenden. Zu



Der ging daneben

Gnä´ Frau beim Putten





Der Golfer im Replay



Die Views sind jetzt toll konfigurierbar

Merkmale en masse



den sieben möglichen Grafikansichten gehört u.a. sogar ein Chat-View für den Netzbetrieb, bei entsprechend hoher Auflösung können gleich mehrere Fenster eingeblendet werden. Last not least darf man hier mit Hilfe der „Virtual World Engine" sogar das Clubhaus erforschen.

Genausoviel Mühe hat man sich mit der absolut realistisch klingenden Soundbegleitung gegeben: Die Effekte ertönen in Stereo, und ein Editor erlaubt den zusätzlichen Einbau eigener WAV-Files. Weil schließlich auch in Sachen Multiplayerbetrieb (vom Nullmodem bis zum Internet) und Regelvarianten (Stroke bzw. Match Play, Best Ball, Skins) keine Wünsche offen bleiben, kann das Fazit nur lauten: So sehen Sieger aus! (mm)

Greg Norman Ultimate Challenge Golf
(Friendly/Grolier)

Herausforderung ja, aber sicher nicht die ultimative.

GRAFIK	74%
SOUND	69%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	75%



74%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 69,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX/33, besser ein Pentium 90
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM, 15 bis 50 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (640x480 bei 65.000 Farben)
SOUND:	Alle von „Windows" unterstützten Soundkarten
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch

Links LS
(Access/Eidos)

Die alte und neue Legende unter den Golfsimulationen.

GRAFIK	92%
SOUND	83%
STEUERUNG	85%
MOTIVATION	87%



86%

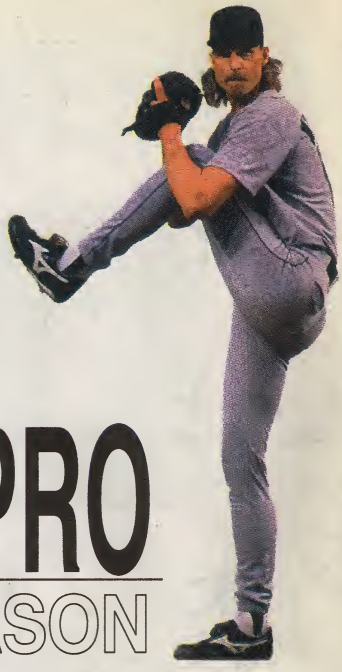
USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 119,– DM

DATENTRÄGER:	3 CDs
PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, besser ein Pentium 100
SPEICHER:	8 MB (DOS) bzw. 16 MB RAM („Win 95"); 40 bis 150 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA (VESA 2.0), 800x600 bis 1.600x 1.200 Pixel
SOUND:	SB/Pro/16/AWE 32
EINGABE:	Maus
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung deutsch

Frank Thomas Big Hurt Baseball

BASEBALL PRO '96 SEASON

Die Genre-Referenz heißt auch nach diesem Doppeltest noch „Hardball 5", aber nicht nur im US-Sport ist ja gerade der Kampf um die Plätze oft besonders spannend!

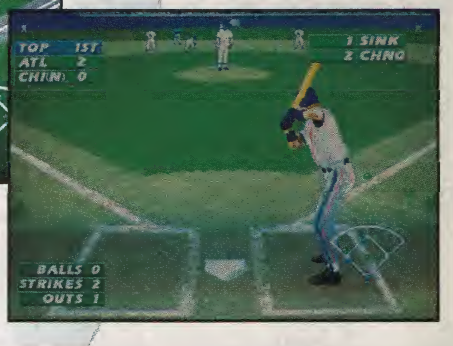


BIG HURT

Bei Acclaims Baseballdebüt sticht zunächst die relativ grob gerenderte Grafik ins Auge – das nahezu einzige Technik-Manko eines ansonsten hübsch präsentierten Games voller flotter Kameraschwenks durch die Stadien der Major League. Inhaltlich läßt sich der Abstand zu „Hardball 5" freilich kaum übersehen: nur 27 Statistik-Kategorien; eingeschränkte Schlag- und Wurfauswahl, nicht so treffende Kommentare etc. Durch die vielen actionfreundlichen Optionen wie z.B. die einstellbare Zahl der Innings ist das Spiel jedoch ideal für „Arcade-Baseballer" geeigent. Und natürlich für Neulinge in der Digi-Variante des populären US-Sports.



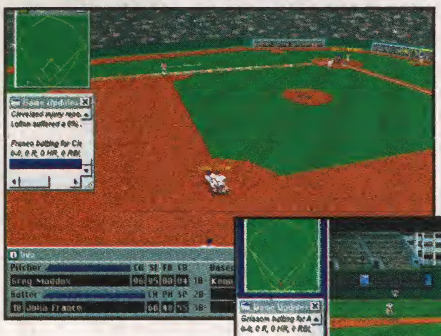
Homerun!



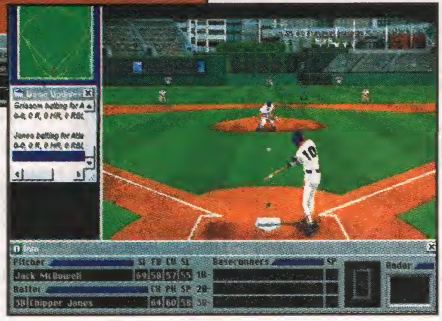
Sei vorsichtig, Frank

BASEBALL PRO

Die 96er Edition wurde von Sierra für „Windows" umgearbeitet, was u.a. frei konfigurierbare Grafikfenster zur Folge hat – ein großer Monitor ist allerdings Voraussetzung für den vollen Genuß. Die Optionsvielfalt war schon früher ein Markenzeichen dieses Titels aus der Front Page Sports-Reihe (justierbare Kameras in den 28 Stadien, umfangreiche Replayfunktion usw.), und an statistischem Material herrscht erst recht kein Mangel: Die aktuellen Saisondaten sind in nicht weniger als 2.000 Kategorien sortiert! Zudem sorgt der Karriere-Modus für Spaß über mehrere Spielzeiten hinweg; nur mit einer trotz texturiertem SVGA wenig spektakulären Präsentation muß man leben. Aber gerade sportliche Demoskopen werden dies hier prima können. (mm)



Die Perspektive ist schick, aber unübersichtlich



Baseball im Fenster

Frank Thomas Big Hurt Baseball (Acclaim)
Front Page Sports: Baseball Pro '96 Season (Sierra)

Gute Baseballsim für Actionfans und Genreneulinge. (Frank Thomas)
Viele Up-to-date-Statistiken für „Windows"-Baseball. (Front Page Sports)

Frank Thomas Big Hurt		Front Page Sports	
GRAFIK	76%	GRAFIK	68%
SOUND	74%	SOUND	66%
STEUERUNG	75%	STEUERUNG	70%
MOTIVATION	76%	MOTIVATION	68%
	75%		**68%**

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

DATENTRÄGER:	1 CD	DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P75, ein P90 sei empfohlen	PROZESSOR:	Ab einem 486 DX2/66, P90 empfohlen
SPEICHER:	8 MB RAM, 5 MB bis 40 MB auf der HD	SPEICHER:	8 MB RAM, 26 MB bis 100 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA	GRAFIK:	SVGA
SOUND:	SB/Pro/16, Gravis Ultrasound, Roland RAP-10	SOUND:	Alle zu „Windows" kompatiblen Karten
EINGABE:	Maus, Stick, Pad, Gravis Grip	EINGABE:	Maus,Stick,Pad
AUSGABE:	Komplett englisch	AUSGABE:	Komplett englisch

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21 188
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC CD-ROM

3D Ultra Pinball		A	64,99
3D Game Alchemy für ID Produkte		**E**	**67,99**
5th Musketeer (Touché)		V	69,99
11th Hour		V	89,99
Abuse		V	69,99
Aces Collection		A	77,99
(Aces over Europe,A.o.t. Pacific und Red Baron)			
Aces of the Deep		**V**	**77,99**
Across the Rhine (1944)		**V**	**39,99**
Addams Family Pinball		A	74,99*
After Life		**A**	**76,99**
AH 64D Longbow		**V**	**79,99**
Air Bucks		A	24,99
Albion		**V**	**34,99**
Aliens		V	49,99
Alien Trilogy	**NEU**	**A**	**79,99***
Alien Virus		V	84,99
Alone in the Dark 1		V	29,99
Alone in the Dark Trilogie		**V**	**67,99**
America 1861 - 1865		V	84,99
Ancient Empires	**NEU**	**V**	**77,99**
Angel Devoid		A	9,99
Anvil of Dawn		**V**	**74,99**
Apache Longbow		**V**	**74,99**
Arcade America		A	79,99
Armored Fist		V	35,99
Ascendancy		**V**	**55,99**
Assault Rigs		A	67,99
Asterix		V	65,99
ATF US (X Fighters)		**V**	**79,99**
ATF Data: NATO Fighters		**V**	**in Vorb.**
Aufschwung Ost		V	31,99
Bad Day on Midway		A	74,99
Bad Moyo		**A**	**73,99**
Baldies	**NEU**	**A**	**71,99**
Baryon		A	54,99
Batman Forever		V	79,99
Battle Beast WIN		V	79,99
Battle Bugs		V	29,99
Battlecruiser 3000 AD		**V**	**64,99***
Battledrome		V	29,99
Battle Isle 3 WIN3.11/WIN95		**V**	**69,99**
Battle Race		A	79,99
Beavis & Butthead WIN 95		A	74,99
Beneath a Steel Sky		V	24,99

Komplettlösungen in riesiger Auswahl ab DM 11,99

Bermuda Syndrom		V	84,99
Betrayal at Krondor		**A**	**24,99**
Big Red Racing		V	59,99
Biing!		V	65,99
Bioforge Classics		**V**	**29,99**
Bitmap Brothers Compilation		A	29,99
(u.a. Cadaver, Chaos Engine, Gods, Speedball 2, Xenon)			
Bleifuß		**A**	**51,99**
Blind Date WIN		V	29,99
Blood and Magic		A	in Vorb.
Blown Away		V	89,99
Braindead 13		V	64,99
Bundesliga Manager 3		V	69,99
Bundesliga Manager 3 Supporter		V	49,99
Burried In Time WIN		V	74,99
Burning Steel 4		A	69,99
Business Compilation		**V**	**34,99**
(Transport Tycoon und Theme Park)			
Buzz Aldrin Race into Space		A	24,99
Caesar 1		V	24,99
Caesar 2		**V**	**77,99**
Capitalism		A	77,99
Caribbean Disaster		V	38,99
Casino de Luxe	NEU	A	47,99
Champion Chip Manger 2		V	59,99
Chaos Control		V	75,99
Chaos Overlords WIN95		E	68,99
Chewy - Flucht von F5		**V**	**34,99**
Chronicles of the Sword	**NEU**	**V**	**75,99**
Civilization		V	39,99
Civilization 2	**NEU**	**V**	**78,99**
Civ Net		V	59,99
Civil War General		V	77,99
Clayfighter 2	**NEU**	**A**	**73,99***
Comanche Compilation (incl. Missions)		V	39,99
Comix Zone		V	51,99
Command:Aces of the Deep WIN95		V	77,99
Command & Conquer		V	79,99
Command & Conquer Mission Disk		V	29,99
Command & Conquer Leveleditor II		V	29,99
Command & Conquer II: Red Alert		**V**	**84,99***
Congo - Descent into Zinj		A	68,99
Conquest of the New World		**V**	**79,99**
Conquerer A.D. 1086		V	77,99
Creature Shock		V	24,99
Crusade		V	24,99
Crusader Classics		**V**	**29,99***
Crusader - No Regret	**NEU**	**V**	**64,99***
Cyber Judas	**NEU**	**A**	**84,99**
Cyberia		V	37,99
Cyberia 2		V	75,99
Cybermage - Darklight Awakening		V	79,99
Cyberstorm WIN95	**NEU**	**A**	**79,99**
Cyberwar		A	39,99
Cyril - Cyber Punk		A	49,99
D - Der Horrorthriller		V	89,99
Daedalus Encounter		**V**	**29,99**
Daggerfall		**V**	**79,99**
Das schwarze Auge 1		V	27,99
Das schwarze Auge 2		V	27,99
Das schwarze Auge 3 Sept./Okt.		**V**	**39,99***
Dawn Patrol		V	29,99
Day of the Tentacle		**V**	**34,99**
Dead Line		A	67,99
Death Keep WIN95	**NEU**	**A**	**69,99**
Decathlon WIN95	**NEU**	**A**	**69,99**
Deep Sea (X-COM,Subwar 2050)		**V**	**54,99***
Der Clou incl. Profidisk		V	27,99
Der Druidenzirkel		V	61,99
Der Planer + Extra		V	19,99
Der Planer 2	**NEU**	**V**	**79,99**
Der Reeder		V	47,99
Descent		A	37,99
Descent 2	**NEU**	**A**	**79,99**
Descent 2 Mission Builder		A	37,99*
Desert Strike + Jungle Strike		E	19,99
Destruction Derby		A	89,99
Diablo WIN95		**V**	**in Vorb.**
Die Fugger II	**NEU**	**V**	**79,99**
Die große Schlacht: Ardennen, uam. je		V	71,99
Die Hard Trilogie	**NEU**	**A**	**73,99***
Die Siedler		**V**	**34,99**
Die Siedler 2	**NEU**	**V**	**69,99**
Die total verrückte Rallye		V	39,99
Dime City		V	79,99
Discworld		V	74,99
Dogz - Screensaver		**V**	**29,99**
Dune 2		V	31,99
Dungeon Keeper (DOS u.WIN 95)		**V**	**73,99***
Earthsiege		V	24,99
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce		**V**	**77,99**
Earthworm Jim WIN95		V	65,99
Earthworm Jim 1&2		V	79,99
Ecco the Dolphin		V	54,99
Elisabeth 1		**V**	**93,99**
Entomorph: Plague o.t.D.		A	69,99
Erben der Erde		V	39,99
ESPN Extreme Games		**A**	**51,99**
Euro 96		**V**	**66,99**
EuroAction Soccer		E	54,99
Evocation		V	73,99
Extractors		**A**	**59,99**
Extreme Pinball		A	54,99
F1 Manager 96		**V**	**73,99**
Fade to Black		V	29,99
Fantasy General		**V**	**69,99**
Fast Attack		**V**	**64,99**
Fatal Racing		A	69,99
Fifa 95 Classics		V	29,99
Fifa Soccer 96		**V**	**79,99**
Firefight WIN95	**NEU**	**A**	**59,99**
Flight Compilation		V	44,99
(1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)			
Flight of the Amazon Queen		V	39,99
Flight Unlimited		V	54,99
Formula One Grand Prix		A	35,99
Formula One Grand Prix 2	**NEU**	**V**	**99,99**
FPS Baseball oder Football 96 je		A	64,99
Freddy Pharkas		A	24,99*
Fritz 3 Der Schachweltmeister 95		**V**	**43,99**
Fritz 4 besser als sein Vorgänger		**V**	**129,99**
FS 5.1 Hauptprogramm		**V**	**107,99**
FS 5.1 Hauptprogramm		**E**	**114,99**
(inclusive Szenerien Paris und New York)			
FS5 Airbus Family		V	49,99
FS5 Boeing Family		V	49,99
FS5 Business Jets		A	49,99
FS5 British Isles		A	49,99
FS5 British Isles 2		A	49,99
FS5 Designer 2.0		V	71,99
FS5 Deutschland Nord		A	49,99*
FS5 Europa 1		A	54,99
FS5 Europa 2	**NEU**	**A**	**64,99**
FS5 Flight Adventures 1	**NEU**	**A**	**65,99**
FS5 Flight Shop		A	79,99
FS5 Great Airlines		A	49,99
FS5 Hawai		E	49,99
FS5 Hong Kong		A	49,99
FS5 HQ Aircraft Coll. 1(60 Flugzeuge)		A	56,99
FS5 Kanarische Inseln		A	59,99
FS5 Las Vegas		A	64,99
FS 5 Madrid		A	49,99
FS5 Moving Map 2.0 Navigation		A	77,99
FS 5 München		V	24,99
FS5 Rekordflugzeuge		A	49,99
FS5 Schiratti Commander		**A**	**62,99**
(incl.Dehli+Budapest)			
FS5 Szenery+Object Designer NEU		**V**	**85,99**
FS 5 Szenario Pack		E	71,99
(beinhaltet Hawai und Karibik)			
Fun & Games		A	54,99
Fussballhits 96		**V**	**79,99**
(Goal,Striker, Champ.Manager,Sens.Soccer,FIFA, Anstoss, Kick off 3,)			
Gabriel Knight		V	24,99
Gabriel Knight 2		**V**	**64,99**
Gender Wars US-Version NEU		**E**	**64,99**
Gene Machine		A	64,99
Gobliins 1&2		V	24,99
Gobliins 3		V	24,99
Grand Prix Manager WIN		**V**	**59,99**
Hand of Fate - Kyrandia 2		V	24,99
Hardball 5		V	79,99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition		E	74,99
Hattrick		V	79,99
Hereos of Might & Magic		V	54,99
Hexen		**E**	**49,99**
Hexen Data: Dark Kings...		**E**	**34,99**
Hi - Octane		**V**	**27,99**
Historyline		V	29,99
Hoyle´s Classic		E	71,99
Hugo		V	71,99
Imperium Romanum		**V**	**84,99**
Inca 1		V	24,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)		V	64,99
Indy Car Racing		V	24,99
Indy Car 2 - Enhanced Version		**A**	**74,99**
Inferno		V	39,99
International Tennis Open		V	79,99
Island Casino	NEU	A	69,99
Jagged Alliance		**V**	**35,99**
Jagged Alliance - Deadly Games		**V**	**in Vorb.**
Johnny Bazookatone		A	67,99
Judge Dredd		**A**	**39,99**
Karma	**NEU**	**V**	**75,99**
Kick Off 96	**NEU**	**A**	**39,99**
Kingdom : The far Reaches		A	29,99
Kingdom of Magic		**V**	**69,99**
Kid´s Kid (Incredible Machine,Woodruff)		V	74,99
King´s Quest 6		A	24,99
King´s Quest 7		**V**	**34,99**
King´s Quest Collection (1-6)		**A**	**68,99**
Klik´n Play Gamepack WIN		V	19,99
Knight´s Chase (Time Gate)		**V**	**47,99**
Knights of Xentar		**V**	**29,99**
Kyrandia 3 - Malcolm´s Revenge		**V**	**24,99**
Labyrinth of Time		A	29,99
Lands of Lore		V	35,99
Lands of Lore 2		**V**	**89,99***
Larry 6		V	77,99
Larry Collection Teil 1,2,3,5		A	67,99
Lemmins 1&2		V	29,99
Lighthouse WIN		**V**	**77,99**
Links 386 Pro & Harbour Town & Belfry		A	74,99
Links 386 Data CD´s je		E	49,99
Little Big Adventure		**V**	**29,99**
Little Big Adventure 2		V	in Vorb.
Lost in Time		V	24,99
Lucas Arts Classic Adventures		**V**	**39,99**
(Loom, ZakMcKracken, Maniac Mansion, Monkey Island und Indiana Jones 3)			
Lucas Arts Classic Simulations		**V**	**39,99**
(Battlehawk 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons o .t.L.)			
Lucas Arts Top Adventures		**V**	**39,99**
(Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 und Monkey Island 2)			
Mad News incl. Extrablatt		V	67,99
Mad TV 2	**Sep./Okt.**	**V**	**79,99**
Made in Germany Collection		**V**	**39,99**
(Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)			
MAG!		V	74,99
Magic Carpet incl. Data		V	29,99
Magic Carpet 2		**V**	**45,99**
Magic the Gathering WIN95		V	104,99*
MAGIX Music Maker	**NEU**	**V**	**69,99**
Manic Karts		A	35,99
Martini Racing		**V**	**27,99**
Master of Magic		V	29,99
Master of Orion 2 - Battle for Antares		**V**	**in Vorb.**
Mechwarrior 2 Special Edition		**V**	**79,99**
(inclusive Mission)			
Mechwarrior 2 WIN95 Pentium Ed.		**V**	**79,99**
(inclusive Netzwerkfunktion)			
Mechwarrior 2 Mission		**V**	**44,99**
Megapack 3		A	79,99
Megapack 4		A	81,99
Megapack 5		**A**	**82,99**
(Flight Unlimeted,FX-Fighter, Jagged Alliance, Primal Rage Terminal Velocity und Warlords 2 Deluxe)			



Micro Machines 2 Special Edition		**A**	**49,99**
Mission Critical		A	74,99
Monopoly		V	59,99
Mortimer WIN95	**NEU**	**E**	**64,99**
Myst		**V**	**69,99**
Nascar Racing		**A**	**29,99**
NBA JAM Tournement Edition		A	34,99
NBA Live 96		**V**	**79,99**
Need for Speed Special Edition		**V**	**79,99**
NFL Quarterback Club		A	89,99
NHL Hockey 95 Classic		V	29,99
NHL Hockey 96		**V**	**79,99**
Noctropolis Classic		V	29,99
Normality		**V**	**75,99**
Offensive		V	79,99
Oldtimer		V	24,99
Olympic Games		**A**	**67,99**
Olympic Soccer		**A**	**67,99**
Organic Art - Screensaver	**NEU**	**V**	**54,99**
Panzer General 2 ab WIN3.11		A	34,99
Pax Imperia 2 WIN95		**V**	**in Vorb.**
PBA Bowling		A	54,99
PGA 486 Classic		V	29,99
PGA Tour Golf für Windows		V	29,99
PGA European Tour		A	79,99
PGA Tour Golf 96		V	79,99
PGA Tour Golf Data z.B. Sawgrass		A	34,99
Phantasmagoria (7 CD´s)		**E/V**	**84,99**
Phantasmagoria 2		E/Vin	Vorb.
Pinball Illusions		A	55,99
Pinball Wizard 2000		**V**	**67,99**
Pinball World		**A**	**63,99**
Pirates Gold		V	39,99
Pitfall WIN95		V	79,99
Pole Position		**V**	**89,99**
Police Quest 4		A	24,99
Police Quest Collection Teil 1-4		A	67,99
Police Quest SWAT		**A**	**71,99**
Pool Champion WIN95		**A**	**46,99**
Popolous 2 + Powermonger		V	29,99
Powerflight (F15, F117, Gunship2000)		A	63,99
Power, Corruption & Lies		A	59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)			
Primal Rage		**A**	**29,99**
Prince of Persia Collection		A	47,99
Print Artist Druckprogramm NEU		**A**	**34,99**
Prisoner of Ice		**V**	**39,99**
Privateer Classic		V	29,99
Pro Pinball - The Web		V	53,99
Psychic Detective	**NEU**	**E**	**74,99**
Psycho Pinball		A	71,99

VERSAND 99
(02403) 21188

Quantum Gate 2 - The Vortex		A	29,99
Quest for Fame		**A**	**89,99**
Quest for Glory Collection		**A**	**64,99**
Radix		A	51,99
Ran Soccer		V	77,99
Ran Trainer		**V**	**29,99**
Ran Trainer 2		V	71,99
Ravenloft 2 - Stoneprophet		A	39,99
RayMan		**V**	**64,99**
Realms of Chaos		A	49,99
Rebel Assault		V	35,99
Rebell Assault 2		**V**	**84,99**
Red Ghost		V	79,99
Renegade - Battle for Jacobs Star		A	29,99
Return Fire WIN95	**NEU**	**A**	**74,99**
Revolution X	**NEU**	**A**	**79,99**
Riddle of Master Lu		**V**	**74,99**
Ripper	**NEU**	**V**	**79,99**
Rise 2: The Resurrection		A	79,99
Road Rash WIN95		**V**	**59,99***
Rüsselsheim		V	24,99
S.T.O.R.M.	**NEU**	**V**	**73,99**
Saga of Aces		A	65,99
Sam & Max		V	35,99
Schleichfahrt		**V**	**85,99***
Sea Legends		V	79,99
Sensible Golf		A	49,99
SWoS Europ.Championchip		**V**	**54,99**
Shadow of the Comet		V	24,99
Shanghai Great Moments		V	79,99
Shannara	**NEU**	**V**	**74,99**
Shellshock	**NEU**	**V**	**74,99**
Shivers		V	77,99
Shockwave Assault WIN95		**V**	**79,99**
Silent Hunter	**NEU**	**V**	**69,99**
Silent Steel		V	47,99
Silent Thunder WIN	**NEU**	**V**	**84,99**
Sim Box		V	29,99
(Mad TV, Der Planer und Ran-Trainer)			
Sim City 2000 Collection DOS o.WIN		**V**	**91,99**
(URK+Scenary 1+Bonus-Städte London,Venedig,Sydney)			
Sim City 2000 Urban Renewal Kit		V	37,99
Sim Classics 2		V	65,99
Sim Isle		V	79,99
Sim Tower		**V**	**79,99**
Sim Town		V	65,99
Simon the Sorcerer		**V**	**31,99**
Simon the Sorcerer 2 Ltd. Edition		V	65,99
Simon the Sorcerer 2 WIN95		V	79,99
Space Bucks WIN		E	65,99
Space Hulk		V	29,99
Space Hulk WIN95	**NEU**	**A**	**73,99**
Space Marines		V	34,99
Space Quest 4		A	24,99
Space Quest 6 - Roger Wilco		**V**	**34,99**
Space Quest Collection (1-5)		**A**	**68,99**
Speed Haste		E	54,99
Speed Rage	**NEU**	**A**	**74,99**
Spiderman		A	89,99
Spiele der Welt		V	38,99
Sport Compilation		**A**	**34,99**
(Formula One Grand Prix,Fifa 95 + PGA Tour Golf 486)			
SSN 21 - Seawolf Classic		A	29,99
Star Rangers		V	34,99
Star Trek: 25th Anniversary		V	29,99
Star Trek: A Final Unity		**V**	**69,99**
Star Trek: Deep Space Nine		**A**	**69,99**
Star Trek: Deep Space Nine		V	79,99*
Star Trek: Generations		V	99,99*
Star Trek: Judgement Rites		A	29,99
Star Trek: Judgement Rites Ltd.enh.		A	89,99
Star Trek: Klingon		**A**	**74,99**
Star Trek Interactive Technical Man.		V	99,99
Steel Panthers		V	39,99
Stonekeep		**V**	**59,99**
Strike Base	**NEU**	**V**	**55,99**
Strike Commander Classic		A	29,99
SU - 27 Sukhoi DOS und WIN95		**A**	**69,99**
Super Bubsy WIN95		A	74,99
Super Stardust		A	43,99
Star Wars Collection	**NEU**	**V**	**54,99**
(X-Wing, Rebel Assault1 und Star Wars Screensaver)			
Super Street Fighter 2 Turbo		**A**	**29,99**
Syndicate Plus Classic		V	29,99
Syndicate Wars Ende Sept.		**V**	**in Vorb.**
System Shock Classic		V	29,99
Talisman		V	34,99
Teamchef		**V**	**49,99**
TekWar		**V**	**74,99**
Tempest 2000		A	67,99
Terminal Velocity		A	79,99
Terminator Future Shock		**V**	**75,99**
Terra Nova - Strike Force Centauri		**A**	**74,99**
TFX		V	33,99
TFX EF2000		**V**	**84,99**
The Dig		**V**	**77,99**
The Incredible Machine		V	24,99
Theme Park Classic		**V**	**29,99**
Thexder WIN95		V	61,99
This Means War WIN95		**V**	**72,99**
Think X		V	38,99

SCHNELL BESTELLEN!
ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT.

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Albion	V	34,99
Ascendancy	V	55,99
Business Compilation	V	34,99
Desert Strike+Jungle Strike	V	19,99
Fade to Black	V	29,99
Flight Compilation	V	34,99
Jagged Alliance	V	35,99
Martini Racing	V	27,99
Panzer General 2 WIN	A	34,99
Sport Compilation	V	34,99
Steel Panthers incl. Panzermodell	V	39,99
Teamchef	V	49,99
Thunderscape	V	49,99
Top Gun „Fire at Will"	V	49,99
Warriors	A	46,99
Warhammer:Im Schatten.WIN95	V	49,99
Wing Commander 3	V	39,99
Wing Commander 4	V	79,99

Thunderhawk 2		V	74,99
Thunderscape		V	49,99
Tie Fighter	**NEU**	**V**	**77,99**
Tilt		A	51,99
Time Commando	**NEU**	**V**	**73,99**
TNN 96 Fishing		A	69,99
Top Gun "Fire at Will"		**V**	**49,99**
Torin´s Passage		V	84,99
Toshinden		**A**	**68,99**
Tracers	**NEU**	**A**	**64,99**
Track Attack		V	54,99
Transport Tycoon Deluxe		**V**	**59,99**
Trivial Pursuit		V	74,99
Tyrian		**A**	**69,99**
UEFA Champion League		A	51,99
Ultima Underworld 1&2		A	29,99
Ultrapack 1		**V**	**84,99**
(Universal Lexikon Bertelsmann, Georoute, Teleinfo-Faxauskunft, 60 Stadtpläne, Weltatlas, Hotelführer, Universalübersetzer für Deutsch, Englisch, Italienisch und Französisch, Wörterbuch der Rechtschreibung und Lotus Ami Pro)			
Unnecessary Roughness 95		A	29,99
Unnecessary Roughness 96		A	74,99
Urban Runner (Lost in Town)		V	64,99
US Navy Fighter Classic		**V**	**29,99**
USS Ticonderoga		A	34,99
Virtua Fighter WIN95	**NEU**	**A**	**74,99**
Virtual Karts		V	34,99
Virtual Pool		A	89,99
Virtual Snooker		A	89,99
Vollgas (Full Throttle)		**V**	**55,99**
Warcraft 2		**V**	**79,99**
Warcraft 2 Expansion		**V**	**27,99**
Warhammer - Im Schatten...WIN95		**V**	**49,99**
Warlords 2 Deluxe		E	71,99
Werewolf vs. Comanche		V	79,99
Westwood Compilation		**V**	**74,99**
(Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)			
Wetlands		A	59,99
Wing Commander Armada Classic		A	29,99
Wing Commander 1&2		**A**	**64,99**
Wing Commander 2 Classic		A	29,99
Wing Commander 3 Classic		V	34,99
Wing Commander 3		**V**	**39,99**
Wing Commander 4		**V**	**79,99**
Wing Commander 4		E	99,99
WINSKAT mit Sprachausgabe		V	44,99
Wizardry Gold		V	in Vorb.
Wolf - The Simulation		V	67,99
Wolfpack		V	24,99
World Cup Golf		V	79,99
World Rallye Fever		A	65,99
Worms		**V**	**65,99**
Worms Data:Reinforcements		**V**	**39,99**
WWF Wrestlemania		A	89,99
X - Wing Collection enhanced		V	35,99
Z - Wants You	**NEU**	**A**	**74,99**
Zork - Nemesis		**V/A**	**79,99**
(schon jetzt ein Kult)			

Komplettlösungen, Playstation und Hardware in reicher Auswahl und zu super - günstigen Preisen!!!

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ✱ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

Feuer frei!

FIRE FIGHT™



Ein Waldbrand

Zurück zu den Wurzeln: Aus der Zusammenarbeit von Electronic Arts mit Epic resultiert ein anspruchsvolles Shoot 'em Up in der Tradition des früheren EA-Knallers „Desert Strike".

Während beim Erstschlag ein Hubschrauber gegen einen wüsten Diktator zum Einsatz kam, handelt der feurige Nachfolger vom Kampf eines futuristischen Hoovercrafts gegen Rebellen. Ansonsten ist alles beim alten geblieben:

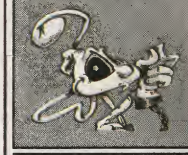
Man rauscht über in alle Richtungen scrollendes Iso-Terrain, wählt zwischen sechs Waffensystemen und beschießt herannahende Aggressoren oder die Bauten des Feindes. Nach Volltreffern bleiben oft wandelbare Symbole zurück, deren Zustand beim Aufsammeln darüber bestimmt, ob der Energievorrat aufgefrischt oder etwa Zielsuchraketen, Mega-Projektile, Smartbombs und begrenzt haltbare Schutzschilde nachgeschoben werden. Immer mit an Bord ist ein einfacher Radarscanner mit Wegweisung sowie auf Wunsch ein automatischer Generator für Schildenergie.

Eine exzellente Steuerung, die feine Akustik und die nur dezent ruckelnde Render-Optik sorgen hier für Laune, obwohl in den 18 (auf vier Planeten verteilten) Solo-Missionen letztlich immer nur Geiselbefreiungen bzw. Vernichtungskommandos zu absolvieren sind. Abwechslung für gesellige Piloten verspricht ein Multiplayer-Modus für bis zu vier Teilnehmer per Modem- oder Netzwerk. Na denn: Feuer frei! (rl)

Fire Fight
(EA/Epic)

Anspruchsvolle Iso-Ballerei für „Win 95".

GRAFIK	76%
SOUND	72%
STEUERUNG	80%
MOTIVATION	70%



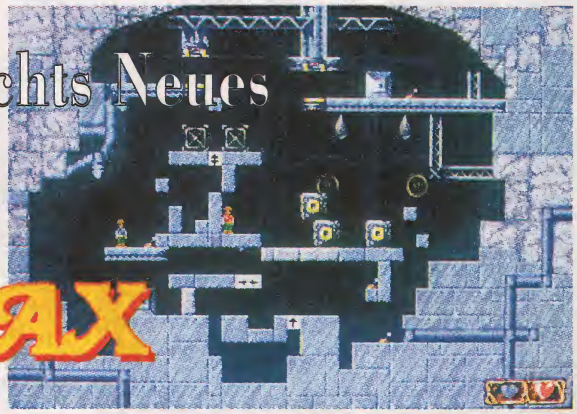
73%

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem P60, besser ein P90
SPEICHER:	Ab 8 MB RAM (besser 16 MB), 40 MB auf der HD
GRAFIK:	SVGA/VGA
SOUND:	Alle zu „Win 95" kompatiblen Soundkarten
EINGABE:	Maus, Stick, Tastatur
AUSGABE:	Spiel englisch, Anleitung mehrsprachig

Im Osten nichts Neues

QUADRAX



Aufschwung Ost?

Software aus Osteuropa erreicht nur in den seltensten Fällen die hiesigen Gefilde – Ausnahmen wie der Knobelklassiker „Tetris" und diese slowakische Actionpuzzelei bestätigen die Regel.

Aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse müssen wir Euch die Vorgeschichte schuldig bleiben, welche die Anleitung in schönstem Slowakisch erzählt. Daß sich die Programmierer von den englischen Lemmingen bei Psygnosis inspirieren ließen, wird aber auch so klar: Der Spieler muß zwei Figuren (die er abwechselnd kommandiert) durch insgesamt 100 Plattformlabyrinthe lotsen, die noch nie etwas von Scrolling gehört haben, jedoch per Code anwählbar sind. Wenn die beiden Hauptdarsteller vernünftig zusammenarbeiten, schaffen sie es auch, sich durch den trickreich aufgebauten Knobel-Dschungel zu schlagen. Dazu müssen sie z.B. Steine verschieben und zur Treppe umfunktionieren, Teleporter aktivieren, Schlüssel suchen und Tore entdecken. Im weiteren Verlauf kommen noch Einbahnleitern, Wasserfälle und andere Gemeinheiten hinzu, was zusammen mit dem geschickten Leveldesign einen erheblichen Suchteffekt ergeben könnte.

Leider wird das durchdachte Gameplay durch die hoffnungslos veraltete Präsentation aber stark entwertet: Das nervtötende Begleitgedudel, die mageren Animationen und die generell niveaulose Grafik dürften erfolgreich verhindern, daß sich um Quadrax allzu viele Fans aus dem verwöhnten Westen scharen. (rl)

Quadrax
(Riki)

Spartanisch präsentierte Puzzle-Action mit versteckten Reizen.

GRAFIK	42%
SOUND	31%
STEUERUNG	69%
MOTIVATION	55%



48%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 59,– DM

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386er
SPEICHER:	1 MB RAM, 10 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	Soundblaster und Kompatible
EINGABE:	Tastatur
AUSGABE:	Spiel und Anleitung slowakisch

TIP TOP

DER TOP TIP

Die Suche nach Ruhm fristete trotz der Mischung aus Adventure- und Rollenspielelementen stets ein Dasein im Schatten anderer Sierra-Serien – zu Unrecht, wie diese liebevoll zusammengestellte Sammlung beweist.

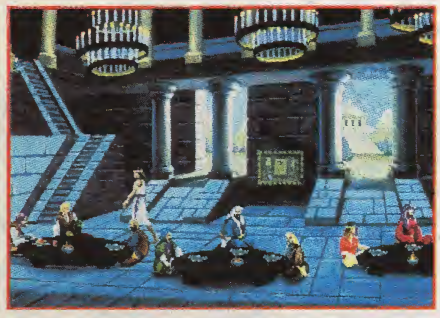
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY



QfG I (VGA) – So you want to be a Hero



QfG II – Trial by Fire



QfG III – Wages of War



QfG IV – Shadows of Darkness

RUHM ODER RUM?

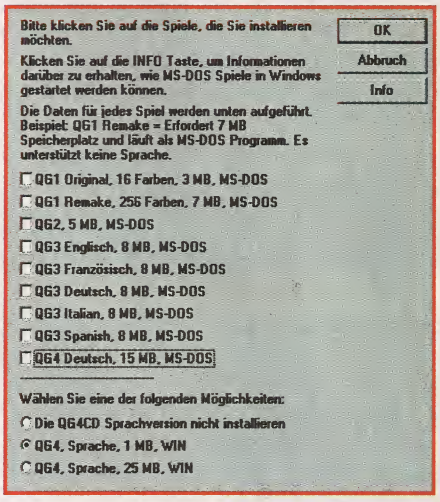
Die Reihe im Schatten von Larry Laffer und Roger Wilco hatte von Anfang an mit Problemen zu kämpfen. So erschien der erste Teil zunächst unter dem Titel „Hero Quest" und mußte dann umgetauft werden, weil Milton Bradley bereits die Namensrechte besaß. Zudem arbeitet das Designer-Ehepaar Lori und Corey Cole heute nicht mehr für Sierra – angeblich wurden die beiden gefeuert, weil sie sich im Interesse des Abenteuer-Realismus wochenlang nicht wuschen und in der Wildnis kampierten. Zuletzt haben die Coles übrigens das feine „Shannara" für Legend gemacht, doch auch ihr Frühwerk ist keineswegs zu verachten. Im Gegenteil, das hier mit der EGA-Urversion und in der neu überarbeiteten VGA-Fassung (inkl. Anklick-Vokabeln) gleich zweimal vertretene Game darf auch heute noch als eines der witzigsten Adventures überhaupt betrachtet werden!

DIE WEGE ZUM RUHM

In allen Spielen der Serie kann man als Kämpfer, Magier oder Dieb starten, wodurch sich ganz zwanglos je drei Lösungswege ergeben. Um dabei seine Fähigkeiten rollitypisch zu verbessern, bietet Teil eins namens „So you want to be a Hero" den Besuch in einer Art Heldenschule an, der direkte Nachfolger „Trial by Fire" schickt den Abenteurer dann in die Wüste. Teil drei (ab hier verzichtet die Reihe auf Texteingabe) behandelt die „Wages of War" im afrikanischen Dschungel, und mit „Shadows of Darkness" fand die Saga im düsteren Fantasy-Reich Mordavia ein vorläufiges Ende. Interessant dabei: Man kann sein Alter ego jeweils vom Vorgänger importieren.

DIE RUHMREICHE CD

Für knapp 100 Taler warten hier also vier weithin unterschätzte, weil sehr unterhaltsame Abenteuer unter DOS und teils auch „Windows", dazu Bonusversionen sowie allerlei Bug-Korrekturen. Das macht unter dem Strich ein rundes Dutzend Lösungswege, mehr Spaß als die meisten modernen Multimedia-Abenteuer zusammen sowie einen prima Vorgeschmack auf die für 1997 geplante Fortsetzung der mehr oder weniger ruhmreichen Serie. (mm)



Die Installationsübersicht: Welche Version darf's denn sein?

Quest for Glory Anthology
(Sierra)

Viele Abenteuer mit einigen Rollenspielelementen für wenig Geld.

GRAFIK	72%
SOUND	74%
STEUERUNG	72%
MOTIVATION	79%



76%

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

DATENTRÄGER:	1 CD
PROZESSOR:	Ab einem 386 DX/25
SPEICHER:	4 MB, bis zu 85 MB auf der HD
GRAFIK:	VGA
SOUND:	SB, Pro Audio, Roland MT-32, General MIDI
EINGABE:	Tastatur, Maus
AUSGABE:	Teile 1 und 2 komplett englisch, Teile 3 und 4 wahlweise auch deutsch

DAS JOKER-IMPERIUM

DER GALAKTISCHE POSTSPIEL-KAMPF: AMIGA VS. PC

Die erste Runde unseres brandneuen Postspiels ist abgeschlossen, die Ergebnisse liegen vor: Amiganer und PC-Freunde haben denselben größeren Fehler begangen, stehen jedoch ansonsten gar nicht schlecht da. Und weil sich der Patzer in dieser Runde ja korrigieren läßt, gratulieren wir beiden Seiten zum (halbwegs) gelungenen Start ins All!

DIE REGELN

...des Wettkampfes sind grundsätzlich ganz simpel: Amigos und DOSisten vertreten in zwei verschiedenen, zufällig generierten Galaxien die Menschen (Heimatstern Sol) und treffen dort bald auf Aliens, mit denen sie in Krieg oder Frieden leben sollen – unser ausgetüfteltes Scoresystem sorgt dabei für vergleichbare Positionsbewertungen. Im Gegensatz zu den bisherigen Postspielen werden wir Euch zum Joker-Imperium immer wieder neue Fragen stellen, die Ihr bitte auf einer Postkarte beantworten wollt. Wir zählen die Einsendungen dann aus, gehen nach Euren Wünschen vor und lassen die zugrundeliegende Computersimulation anschließend so lange weiterlaufen, bis etwas passiert, das Euer Eingreifen erforderlich macht. Auch wenn dabei mal längere Perioden übersprungen werden, verpaßt Ihr also nichts. Auf diese Weise werden sich ungleichzeitige Entwicklungen nicht vermeiden lassen, bei denen mal die eine und mal die andere Gruppe ein paar Jährchen bzw. Runden voraus ist. Aber das betrachten wir als Vorteil, denn schließlich ist nichts so spannend wie die Ungewißheit, was wann wo geschehen mag... Und natürlich gibt es auch in jeder Ausgabe etwas zu gewinnen, denn unter allen Einsendern verlosen wir diesmal:

Fields of Glory für den Amiga
Earthworm Jim (Win 95) für den PC

DIE BEIDEN GALAXIEN

In jedem der beiden Sternenhaufen hausen (Euch eingeschlossen) sechs intelligente Rassen, welche die je 24 Sterne unter sich aufteilen müssen. Momentan zeigen wir hier nur die Sonnen, die für Euch auch erreichbar, also höchstens sechs Lichtjahre von Sol oder einer Kolonie entfernt sind. Die Farben der Sonnen lassen auf die Planeten schließen, denen man dort begegnen könnte: Gelbe Sterne bieten eine hohe Chance auf erdähnliche Welten, rote und grüne Sonnen liegen ebenfalls noch ganz gut im Rennen. Blaue, weiße oder violette hingegen verfügen über zwar eher lebensfeindliche, dafür aber häufig rohstoffreiche Himmelskörper.

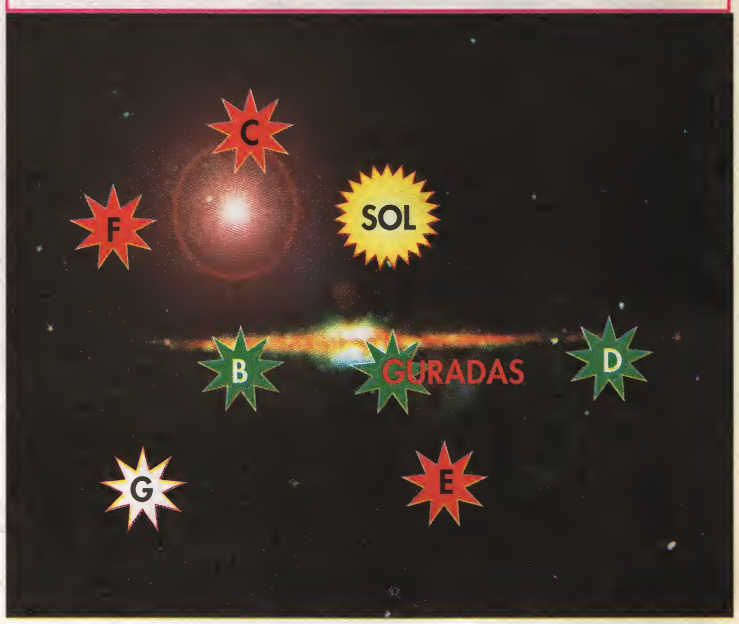
AMIGA-GALAXIS: Die Entfernung von Sol zu den Sonnen A, B und C beträgt drei Lichtjahre, D, E und F sind je fünf Lichtjahre entfernt, und G bringt es gar auf deren sechs.

PC-GALAXIS: Stern A ist zwei Lichtjahre von Sol entfernt, zu B und C ist man drei Lichtjahre unterwegs, D bringt es auf vier, E auf fünf und F auf sechs Lichtjahre. G hingegen ist sechs Lichtjahre von der neuen KOLONIE GURADAS entfernt.

AMIGA-GALAXIS



PC-GALAXIS



DIE AKTUELLE LAGE

Die Amiganer schreiben das Jahr 2303, in der PC-Galaxis ist es erst 2302. Amiga-Sol hat 5,8 Mrd. Einwohner, PC-Sol 5,4 Mrd. Folgende Entscheidungen wurden von Euch getroffen:

1) Gelderverteilung SOL

	AM	PC
SCHIFFBAU	28%	30%
VERTEIDIGUNG	9%	6%
INDUSTRIE	18%	26%
ÖKOLOGIE	21%	17%
FORSCHUNG	24%	21%

Prinzipiell lägen beide Gruppen damit ganz gut, doch haben es leider beide verabsäumt, dem Bereich Ökologie die letztes Mal geforderten 36 Prozent einzuräumen. Daher trat ein Notfallprogramm in Kraft, das die entstandenen Umweltschäden beseitigte und neuen vorbeugt – gegen erhebliche Extrakosten, die von anderen Etats abgezweigt werden mußten. Die tatsächliche Verteilung der verfügbaren Mittel entspricht also bei weitem nicht mehr Euren Vorgaben!

2) Schiffbau

Es wird laut Mehrheitsbeschluß in beiden Gruppen ein neues KOLONIESCHIFF gebaut. Das ist klug, doch beträgt die veranschlagte Bauzeit (unter Berücksichtigung der reduzierten Etats) bei den Amiganern 56 Jahre von jetzt ab, bei den PClern sogar 64 Jahre – hier wie da erheblich zu lang…

3) Forschungsgelder

	AM	PC
COMPUTER	8%	8%
BAUWESEN	20%	27%
SCHUTZSCHIRME	13%	9%
PLANETOLOGIE	9%	10%
ANTRIEBE	28%	36%
WAFFEN	22%	10%

4) Flugaufträge

	AM	PC
ERKUNDER 1	Stern A	Stern B
ERKUNDER 2	Stern C	Stern F
KOLONIESCHIFF	Stern B	Stern A

Amiga: Das KOLONIESCHIFF erreichte Stern B, fand eine bewohnbare Trockenwelt (ausreichend für max. 7 Mrd. Menschen), wurde demontiert und gründete eine Siedlung namens PALADIA. Auf Paladia wurden Artefakte einer ausgestorbenen Zivilisation entdeckt, u.a. ein funktionsfähiger Tiefenraum-Scanner, der die Reichweite von Ortungsgeräten auf 5 Lichtjahre für planetare Anlagen und 1 Lichtjahr für Schiffs-Orter erhöht. **Auf Paladia zukünftig ausgegebene Forschungsgelder werden den doppelten Nutzen bringen!** ERKUNDER 1 fand keinerlei Planeten bei Stern A, ERKUNDER 2 fand eine bewohnbare Wüstenwelt bei Stern C (max. 3,5 Mrd. Menschen).

PC: Das KOLONIESCHIFF erreichte Stern A, fand eine bewohnbare Wasserwelt (max. 7,5 Mrd. Menschen), wurde demontiert und gründete eine Siedlung namens GURADAS. Dadurch rückte eine weitere Sonne (der weiße Stern G) in Reichweite. Stern G ist 6 Lichtjahre von Guradas entfernt. ERKUNDER 1 und ERKUNDER 2 sind beide noch unterwegs.

DER SCORE

Amiga: Bevölkerung: 10 Pt., Wirtschaft: 19 Pt., Erfindungen: 3 Pt., Erkundungen: 3 Pt., Kolonien: 1 Pt., Gesamt: 36 Pt.

PC: Bevölkerung: 6 Pt., Wirtschaft: 17 Pt., Erkundungen: 1 Pt., neue Sterne: 1 Pt., Kolonien: 1 Pt., Gesamt: 26 Pt.

Stand: Ein nur scheinbarer Vorsprung für die Amigos, da sie ihrer Entwicklung schließlich ein Jahr voraus sind.

DIE FRAGEN

Nun also zu den Fragen, wobei Amiganer ein deutliches „AMIGA" auf ihre Antwortpostkarte malen, während DOSisten eben „PC" draufschreiben:

1) Wie möchtet Ihr den Staatsetat von Sol (bzw. den Eurer jeweiligen Kolonie) prozentual auf die Bereiche SCHIFFBAU, VERTEIDIGUNG, INDUSTRIE, ÖKOLOGIE und FORSCHUNG verteilen?

Zur Verfügung stehen bei den Amiganern 61 Mrd. Credits (Sol) sowie 1 Mrd. Credits (Paladia). Antwortet bitte für beide Welten getrennt, beachtet die Besonderheit Paladias in bezug auf Forschungsgelder und sorgt für ausreichende Finanzierung des Ökologie-Sektors auf Sol (derzeit wären 28 Prozent des Etats erforderlich), während die Kolonie noch keine Öko-Gelder benötigt. PCler gebieten über 59 Mrd. Credits (Sol) sowie 1 Mrd. Credits (Guradas). Die Öko-Marge liegt hier ebenfalls bei 28 Prozent des Sol-Haushalts, Guradas braucht in dieser Hinsicht noch kein Geld.

2) Falls Ihr auf Euren Kolonien Schiffbaugelder bewilligt habt, sollen sie für den Bau eines ERKUNDERS, eines JÄGERS, eines ZERSTÖRERS, eines BOMBERS oder eines KOLONIESCHIFFES verwendet werden?

3) NUR FÜR AMIGANER: Was soll mit den beiden ERKUNDERN geschehen?

Nummer 1 kann nach Sol bzw. Paladia zum Auftanken fliegen, nach Stern C (um Erkunder 2 Gesellschaft zu leisten) oder bleiben, wo er ist. Nummer 2 könnte ebenfalls auf Sol oder Paladia tanken, bei Stern A Nummer 1 die Zeit vertreiben, den Stern D erforschen oder bleiben, wo er ist.

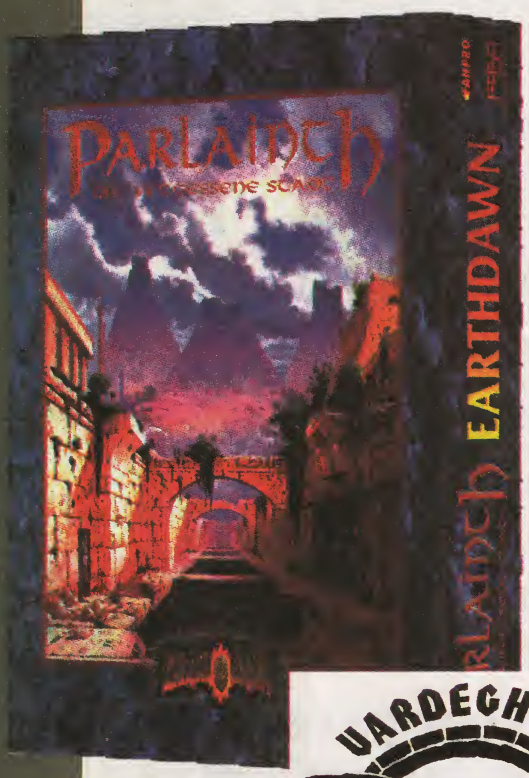
Die Karte mit den Antworten schickt Ihr bitte samt leserlichem Absender an unser galaktisches Verwaltungszentrum:

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

Stromausfall

Gegensätze ziehen sich bekanntlich an, und das gilt nicht allein beim Eheberater – auch unsere Tests für stromlose Zeiten befassen sich diesmal mit zwei sehr unterschiedlichen Kandidaten: einem Rollenspielszenario aus ferner Vergangenheit und einem Strategical in ferner Zukunft.

PARLAINTH DIE VERGESSENE STADT



Eines der großen Themen des Fantasy-Szenarios „Earthdawn" ist bekanntlich die gerade überwundene Dämonenplage: Über Jahrhunderte hinweg herrschten gräßliche Unwesen über eine prähistorische Erde und zwangen Menschen, Zwerge und Trolle in die absonderlichsten Verstecke. Einen besonders originellen Weg wählten da die Einwohner von Parlainth, indem sie sicht samt ihren Metropolen kurzerhand in den Astralraum absetzten. Leider zu spät, denn die Dämonen waren bereits unter ihnen. Als die Stadt dann in späteren Zeitaltern wieder in das normale Leben zurückbeschworen wurde (mehr über diesen Teil der Story findet man in dem Roman „Der magische Ring" von C. Kubasik, Heyne Verlag), war nur noch ein verwirrendes Labyrinth aus zerfallenden Ruinen, monsterhaltigen Dungeons und unfaßbaren Reichtümern davon übrig – auf letztere haben es nun natürlich die Abenteurer abgesehen.

Dieses prächtige Umfeld schrie geradezu danach, zu einer Supplement-Box verarbeitet zu werden, welche wir nun in Händen halten. Als erstes fällt dem Schatzsucher beim Öffnen ein bunt bemalter „Stadtplan" entgegen, der allerdings mehr einem Flickenteppich ähnelt. Kein Wunder, denn die Ruinen von Parlainth sind ja vorläufig noch weitgehend Terra incognita. Was inzwischen bekannt ist und den Spielern auch zu gegebener Zeit mitgeteilt werden sollte, findet sich dagegen in einem 70seitigen, hübsch illustrierten Büchlein. Weitere 80 Seiten sind ausschließlich für den Spielleiter gedacht und verhandeln Hintergründe, Abenteuer-Ideen, Schätze oder auch parlainthische Unholde. Tja, und dann gibt es noch insgesamt 23 schick gedruckte, bruchstückhafte Dokumente wie bzw. Kartenteile, welche von den Helden zwecks besserer Vorbereitung gegen einen kräftigen Obolus beim nächstbesten Krämer erstanden werden können.

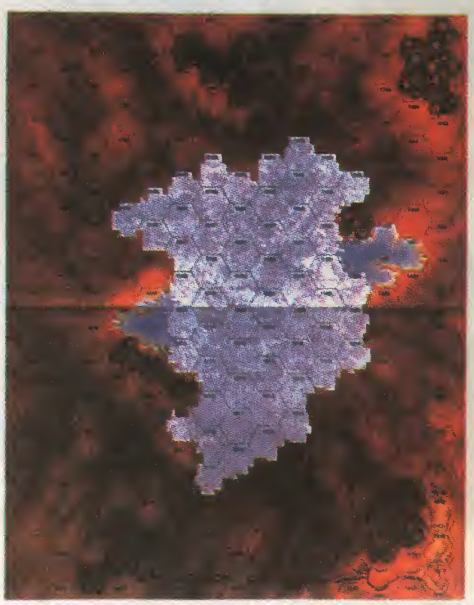


Fazit: Ein liebevoll aufgemachter, inhaltsreicher Titel, der seinen nicht eben leichtgewichtigen Preis durchaus wert ist.



CITYTECH

Jetzt aber zu einem Ableger des allseits bekannten „BattleTech"-Strategicals, der lange in den Abgründen von Raum und Zeit verschollen war, mittlerweile jedoch wieder in einer vollständig überarbeiteten Ausgabe zu kaufen ist. Im Unterschied zum Mutterszenario geht es hier nicht al-





lein um die schieren Auseinandersetzungen gigantischer Kampfmaschinen, sondern um die taktisch natürlich besonders schwierigen Metzeleien in dicht bebautem Gelände – einschließlich Bodenfahrzeugen, Flugis und Infanterie. Alle dazu notwendigen Zusatzregeln, Tabellen und Mech-Beschreibungen werden in einem etwa 80 Seiten starken Heft erläutert; das grundsätzliche „BattleTech"-Regularium benötigt man freilich ebenfalls. Was hier lobenswerterweise aber wenigstens mal auf der Packung steht.

Die Wabenspielpläne bestehen zwar leider immer noch aus etwas stärkerem, bunt bedrucktem Papier (die weiße Rückseite kann zur Konstruktion eigener Gelände verwendet werden), doch dafür liegen 16 stattliche Plastik-Mechs diverser Typen bei, die natürlich noch bemalt werden können. 24 „Panzerdiagramme" für BattleMechs, Flieger und Fahrzeuge (wichtig für den stets erforderlichen aktuellen Schadensüberblick) gibt's obendrein, dazu ordentlich bedruckte Counter, mit denen Gebäude, militärische Einheiten oder explodierte Areale dargestellt werden.

Für die an Einzelheiten Interessierten sei noch gesagt, daß CityTech in die Epoche der Clankriege einzuordnen ist, einem etwas später angesiedelten Szenario, in dem es die sattsam bekannten Häuser der Inneren Sphäre mit den von außen hereinbrechenden Clans zu tun bekommen. Diese Nachfahren einer 300 Jahre zuvor geflohenen Flotte haben sich derweil zu beängstigenden Super-Kriegern entwickelt, denen selbst die Eliteregimenter der Mechs nur wenig entgegenzusetzen haben...

DÄMONEN UND KAMPFROBOTER ZU GEWINNEN!

Wie immer verlosen wir an dieser Stelle wieder unsere Rezensionsexemplare unter all jenen, die uns auf einer Postkarte zumindest eine dieser beide Fragen beantworten können: Wie heißen die meist unterirdischen Fluchtbauten, welche recht zuverlässig vor den „Earthdawn"-Dämonen schützten? Wie viele PC-Spiele aus dem originalen „BattleTech"-Szenario sind bislang erschienen? Letztes Mal war nach AD&D-Szenarien wie „Dark Sun", „Ravenloft" oder auch „Forgotten Realms" gefragt, und diesmal ist nur noch wichtig, daß wir Euren Absender und der Briefträger unsere nachstehende Adresse entziffern können. (jn)

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



TECHNISCHE DATEN

Parlainth: Spielebox mit zwei 70- bzw. 80seitigen Quellenbänden, einem Stadtplan im Posterformat, edel aufgemachten „Dokumenten" und neuen Schätzen.
CityTech: Spielebox mit Zusatzregeln für den Häuserkampf, Panzerdiagrammen, Plastikfiguren und Pappcountern. Zwei einfache Waben-Spielpläne sowie zwei W6 liegen ebenfalls bei.
Preis: jeweils 69,– DM
Bezug: Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath



JOE MEINT:

Earthdawn ist ein reizvolles, aber vom hier ausgeklammerten Regelwerk her nicht ganz leichtes Fantasy-Rollenspiel mit Horror-Elementen. Bei **Battletech** handelt es sich hingegen um ein SF-Strategical der beinharten Sorte: Massig Tabellen und Trefferformeln machen das Spiel für Einsteiger zur Tortur – aber für die vielen Fans erst zum Genuß.



MARKUS MEINT:

Earthdawn hat ein intelligentes und abwechslungsreiches Szenario zu bieten, wie diese Ergänzungsbox einmal mehr unter Beweis stellt. Für meinen Geschmack ist es aber alles in allem etwas zu würfellastig.



MARTIN MEINT:

BattleTech ist eine gute Kombination aus Komplexität und Spielbarkeit, was auch für die CityTech-Ergänzung gilt. Man muß natürlich militaristische SF-Szenarien mögen und darf nicht vor umfangreichen Regelwerken zurückschrecken.

DIE KUNST-OLYMPIADE

Anders als in Atlanta können kreative Athleten bei uns zwar keine Medaillen gewinnen, aber dafür mindestens ebensoviel Ruhm – und obendrein so manch wertvollen Sachpreis!

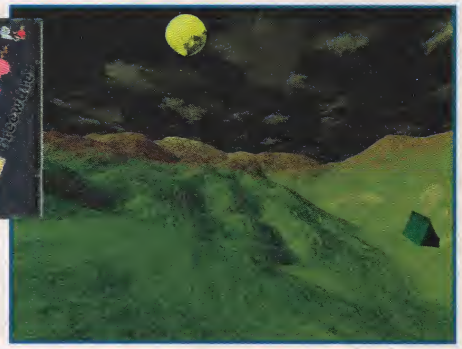


Obwohl zwei Skelettkrieger um ihre Gunst ringen, scheint die Dame ja nicht eben begeistert zu sein. Wir hingegen waren es und haben das mit „Highlight" geraytracete Bild von Martin Woitzik aus Lichtenfels zum Highlight des Monats gekürt: Viel Spaß mit dem Hauptpreis, Martin!

Wer bei unserer Vernissage an den Start gehen will, muß lediglich folgende Wettbewerbsbedingungen beachten: Wir akzeptieren jede Ausrüstung vom Bleistift bis zum Computer, solange das Ergebnis auf unliniertem Papier bzw. einer Diskette bei uns eintrudelt. Nur **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** muß das Kunstwerk sein, was Ihr uns bitte auch schriftlich bestätigt. Gefragt wären zudem ein paar erhellende Angaben zur eigenen Person (Alter, Adresse...) und zum verwendeten Handwerkszeug. Als Lohn der Mühe winken dann feine Shareware-CDs sowie als Hauptgewinn ein feines Vollprogramm – wie diesmal die deutsche Version des feinen Adventures „The Dig" von Lucas Arts. Dabeisein (und Rückporto) ist alles, und zwar beim:

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



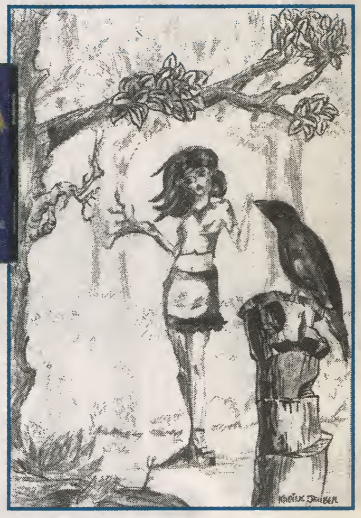


Der 16 Lenze junge Ralf Kalkowski aus Schwaig hat mit „Vistapro" und „Paintshop pro" eine romantische Vollmondnacht in stimmungsvollen Grüntönen entworfen. Der Titel paßt auch: „Einsames Zelt".



Ein wahrhaft schonungsloses Selbstporträt sandte uns der 18jährige Alex Kardos aus Ruschweg zu. Zunächst ging er dabei mit dem Bleistift zu Werke, ehe ein Scanner und „Paintshop Pro" zur Nachbearbeitung ran durften.





Lediglich einen Bleistift benötigte die 17jährige Nadine Teuber aus Buxtehude für diese flotte „Rabenmutter", die glaubt, im Wald zu stehen.



„Time" stammt von Meikel Clasen aus Eisenhüttenstadt und wurde mit „Truespace" auf einem 486 DX gerendert. Beeindruckt haben uns an diesem Werk nicht nur die atmosphärische Kulisse, sondern gerade auch die versteckten Gesichter.

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

DELTA -V- 3,5'	15,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	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
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	19,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	**59,90**
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	**29,90**
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1861 - 1865 KOMPL. DT.	75,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	24,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	**24,90**
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	89,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	**29,90**
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. ✻	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: WATERLOO	**69,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	**65,90**
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT.ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DEUTSCH	69,90
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	**29,90**
BIING! KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLOWN AWAY. KOMPL. DEUTSCH	79,90
B O L O KOMPL. DT.	49,90
BRAINDEAD 13	29,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	59,90
BURIED IN TIME JOURNEYMAN 2 KOMPL. DT.	**24,90**
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	**29,90**
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	85,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D.	**35,90**
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG)	85,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT.✻	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	29,90
CHESSMASTER 5000 ✻	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖSUNG K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INC. LÖSUNG	89,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	79,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DUTSCH ✻	**69,90**
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS 3: INKL. GUNSHIP 2000/ HISTORY LINE & CAMPAIGN	**29,90**
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGS	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	**19,90**
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	79,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE (GREENWOOD) KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT. ✻	**65,90**
CRUSADER - NO REMORSE CLASSIC - K.DT.	**29,90**
CYBERIA	**29,90**
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERSPEED DT.ANL.	19,90
CYBERSTROM KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- KOMPL. DT.	35,90
DEADLINE DT. ANLEITUNG	**45,90**
DEATH GATE DT. ANLEITUNG ✻	79,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	**69,90**
DER REEDER KOMPL. DT.	45,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. ✻	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH ✻	**79,90**
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG ✻	**75,90**
DISCWORLD KOMPL. DT.	79,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**49,90**
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DASII: STERNENSCHWEIF KOMPL. SEUTSCH	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90

CD-ROM-GAMES

DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT ✻	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL. DT.	49,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K.D.	59,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	39,90
ENTOMORPH	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3,0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL - SSI - KOMPL. DEUTSCH	**65,90**
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**49,90**
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	**65,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY, 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFENDER	29,90
FLIGHTSIMULATOR 5,1 INCL. PARIS & NEW YORK	99,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	54,90
FLUGSIMULATOR 5,1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5,1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLIGHT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	**69,90**
FLUGS, SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	**65,90**
FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID	**49,90**
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5,1 DT. ANL.	79,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL.VERSION	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**299,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
GEARHEADS KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GONE FISHIN	39,90
GREMLIN COLLECTION INCL. NIGEL MANSELL ZOOL I, LOTUS TURBO 3, PREMIER MANAGER	**14,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	59,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	**39,90**
HEXEN: BEYOND KINGS OF THE DARK (MISSION)	39,90
HI-OCTANE & WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	19,90
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	**59,90**
HUGO SCREENSAVER	**35,90**
INCA I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL.✻	79,90
ISHAR TRILOGY DT. ANLEITUNG	24,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL.✻	89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	49,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUDGE DREDD DT. ANLEITUNG	79,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL. DT.	65,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	**69,90**
KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95	**59,90**
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANLEITUNG	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- KOMPL. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS- D.A.	**29,90**
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS PELIKAN HILL SCENERY	49,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	19,90
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 TOB ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC THE GATHERING ✻	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	**29,90**
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 ✻	69,90
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION KOMPL. DT.	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG ✻	59,90
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT.HANDB.	**39,90**
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONTY PYTHON – QUEST FOR HOLY GRAIL –	**69,90**
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	29,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	**65,90**
MYST KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION DT. HANDB.	**79,90**
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	**65,90**
OLYMPIC GOLD DT. ANLEITUNG (BMG)	**59,90**
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	**65,90**
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	**59,90**

CD-ROM-GAMES

ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER ✻	69,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	39,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
PC GAMES CHEAT	29,90
PBA BOWLING (WIN95)	**55,90**
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	49,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
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
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	**24,90**
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
POWERPLAY HOCKEY DT. ANLEITUNG	**59,90**
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	**39,90**
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	49,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
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**
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER L KOMPL. ENGL. VERSION	49,90
RIDDLE OF MASTER LU K.D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95	9,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
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 STADTE FÜR SIM CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG ✻	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. ✻	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SEALTEAM	29,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SENSIBLE SOCCER EM 96 SPECIAL EDITION	54,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANGHAI GREATEST MOMENTS KOMPL. DT.	**29,90**
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	75,90
SHANNARA ENGISCHE VERSION	**44,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT STEEL - INTERAKT. FILM - KOMPL. DT.	59,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.-BUCH	**39,90**
SKUNNY DT. ANLEITUNG	59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	**59,90**
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90
SPADE HULK & SYSTEMSCHOCK	39,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH K. DT.	**39,90**
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
SPEED RAGE DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPORTS BUNDLE INCL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G.P.	**29,90**
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 ✻	79,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	24,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE ✻	75,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK 25TH, ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	35,90
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	69,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KLIN-LEXI	**69,90**
STARDUST SUPER EDITION DT. ANL.	24,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	**79,90**
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT. X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	59,90
STEEL PANTHERS - SSI -	29,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	89,90
STROM KOMPL. DT. ✻	79,90
STRIKE COMMANDER -CLASSICS-	29,90
SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	29,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 KOMPL. DT. ✻	**79,90**
T.F.X. & INFERNO KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	**54,90**
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	29,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	75,90
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	29,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THINK "X" DT. ANL.	49,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90

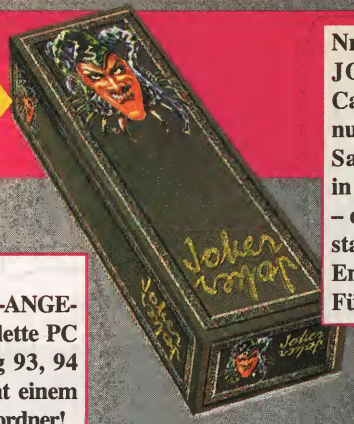
CD-ROM-GAMES

TILT - PINBALL - DT. ANL.	39,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	49,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	55,90
TOP GUN "FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK K.D.	**29,90**
TUNELAND	19,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	14,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	75,90
UEFA EURO SOCCER 1996 DT. ANLEITUNG	69,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VII - THE PAGAN - CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	59,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) KOMPL. DT.	**69,90**
US NAVY FIGHTER GOLD	39,90
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH ✻	**65,90**
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	45,90
VIRTUAL FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	**75,90**
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	35,90
VIRTUAL POOL	39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WACKY WHEELS	**24,90**
WAR AT SEA COLLECTION (QQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,80
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	**75,90**
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	79,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ -KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
WING ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 - CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. CLASSIC	**39,90**
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	99,90
WIZARDY 7 GOLD WINDOWS	79,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
WORLD RALLYEFEAVER DT. ANLEITUNG	75,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA KOMPL. DT.	35,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. ✻	**79,90**
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS KOMPL. DEUTSCH	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

AROUND ATLANTA (INFOS Ü.D. OLYMPIASTADT)	55,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z	**79,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 -ONLY-	59,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	**39,90**
D-INFO I	14,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	**39,90**
D-MARK, KONTOVERWALTUNG	**24,90**
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	**24,90**
D-STEUER, (TAXMAN)	**39,90**
DAS GROSSE LEXICOM K.D. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO)	75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.	79,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - KOMPL. DT.	95,90
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 VOL.: 3,0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95 VOL. 2	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER	59,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: "ALL THIS TIME"	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90
VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES -

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



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





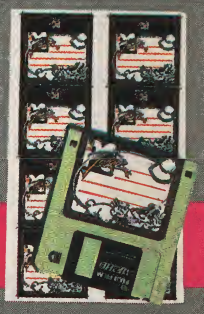
Nr. 60001
GHOST-MÜTZE: In Rot oder Weiß für gespenstisch günstige DM 6,50 pro Kopfschmuck

Nr. 800030
DEMO-SOUNDS: Das Beste, was die Demo-Szene an Soundtracks zu bieten hat, auf drei heißen Audio-CDs – im Profistudio neu abgemischt und quer durch alle Stilrichtungen! Für 29,– DM pro Scheibe bzw. das komplette Trio für nur 75,– DM

NEU!



Nr. 900006
DISKETTEN-AUFKLEBER: Für gut haftende DM 4,– pro Bogen (acht Stück)



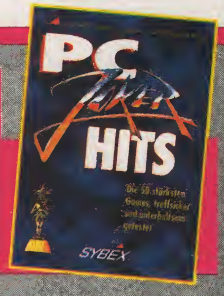


NEU!

Nr. 700000
ONLINE KOMPAKT: Der ultimative Net-Guide als monatliches Surfer-Mag mit massig neuen Sites, Newsgroups und Downloads – sowie obendrein aktuellen Specials, Reportagen und Tests! Für die kioskküblichen 5,– DM pro Ausgabe



Nr. 70002
JOKER-BUCH: Die größten Hits aus den PC-Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Edition: 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: Für gut abgerollte DM 15,–

Nr. 900008
SAMMEL-ORDNER: 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



JOKER POST



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 PCs 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)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
„JOKER SHOP"
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

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 ☐ 7/96 ☐ 9/96
Nr. 200000	Sonderheft	☐Strategie ☐Adventures
Nr. 300000	PC Joker	☐ 1/93 ☐ 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 ☐ 6/96 ☐ 8/96
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 ☐ 9/96
Nr. 390000	PC Joker Total-CD	☐ 3/96 ☐ 4/96 ☐ 6/96 ☐ 9/96
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 ☐6/96
Nr. 660000	Multimedia Joker + CD	☐6/95 ☐8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐2/96 ☐4/96 ☐6/96
Nr. 670000	Begleit-CD	☐6/95 ☐8/95 ☐10/95 ☐12/95 ☐2/96 ☐4/96 ☐6/96
Nr. 700000	Online Kompakt	☐7/96 ☐8/96 ☐9/96
Nr. 70002	Joker-Buch	☐PC Joker Hits
Nr. 777777	Joker TC-Box	☐Stück
Nr. 800001	Joker-CD	☐Stück
Nr. 800030	Demo-Sounds	☐Cyberlogik 2.00 ☐ Cyberlogik ☐ CNCD
Nr. 900006	Disksticker	☐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 Silbersee)

SCAN

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
Frank Neibur

Redaktionsassistenz
Dorothea v. Pronay

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Layout
Prolit Studio GmbH

Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Manfred Duy
Richard Löwenstein
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
Infogrames
Prolit Studio

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea v. Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien, Niederlande und Griechenland

Aktuelle Auflage II/96
Verbreitung: 116.942

Erscheinungsweise
PC JOKER erscheint 10 x jährlich, zum jeweils vorletzten Freitag des Vormonats.
Doppelausgaben, 5/6 und 7/8

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): PC Joker DM 63,– / Ausland: DM 75,–. PC Joker Total(mit CD)DM 130,–/ Ausland:145,–.Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2,
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822

Telefax: (089) 4604977

Compuserve:
100332,322

Internet:
100332.322@ compuserve.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

DAS MAGAZIN, AUF DAS EINE GANZE BRANCHE GEWARTET HAT!

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 — Name / Vorname

Konto-Nr. — Straße / Hausnummer

Geldinstitut — PLZ / Wohnort

Bankleitzahl — Datum / 1. Unterschrift

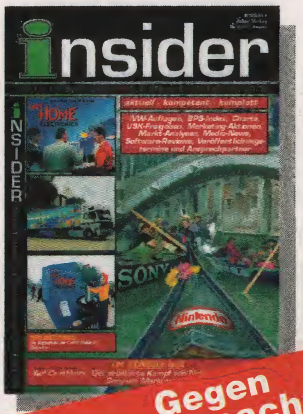
per Vorauskasse: Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

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:

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

Datum / 2. Unterschrift

insider
DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE



Gegen Gewerbenachweis gratis!

HALBJAHRES-ABO
für nur
30,–DM

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

KLEINANZEIGEN

Biete Hardware

Notebook 486 DX 2/66, HD 350 MByte, 9,5" Dual-Scan Color, PCMCIA, 3 Monate alt, 100% in Ordnung, für VHB 2200,- zu verkaufen. Tel.: 0172/7415160

486 DX, 40 MHz, 8 MB RAM, 340 MB Festplatte, Soundkarte 16 Bit, Double Speed CD-ROM, 1,44 Floppy, 1 MB Spea Grafikkarte + MS-DOS 6,22 u. WfW 3.11. Preis: 850 DM. Tel.: 030/4562397

486 DX2, 60 MHz, 8 MB RAM, Colini T., 1 MB Grafik, S-Blaster Pro, 2fach CD-ROM, Monitor, 170 MB Festplatte, CD-Spiele: C&C, Star Trek TNG, Warcraft 2, Creature Shock u.a., VP: 1700 DM. Tel.: 03745/5809 (Frank)

Biete Software

Orig. PC (CD-ROM): Soccer Kid 20 DM, Ishar 2 20 DM, Int. Tennis 10 DM, Int. Soccer 10 DM, Lost in Time 20 DM, FIFA Soccer 30 DM, Ran Soccer 50 DM, A.D. Pro Hockey 20 DM, NHL Hockey 20 DM, Sensible World of Soccer 55 DM, Ran Trainer 2 55 DM, NHL Hockey 95 30 DM, NBL Live 96 70 DM. Orig. PC (3,5" Disk): Dragon's Lair 15 DM, NHL Hockey 20 DM + NN-Gebühr. Tel.: 0212/202353

Verkaufe: RTL Samstag Nacht, WC 4, Simon 2, Terminal Velocity, Gabriel Knight 2, Gold 2. Suche: Die Siedler 2, Civilization 2, Riddle of Master Lu, Zork Nemesis. Tel.: 05021/12676

PC-Software, Disk oder CD-ROM. Postfach 520, A-1100 Wien

Verkaufe CD Steel Panthers für 65 DM. Jan Gartung, Hoher Weg 4, 31226 Peine, Tel.: 05171/57084

Verk. Indy 4, Day of Tentacle, Battle Isle, Burning Steel 3, Monkey Island 2, alle CD je 20 DM. Lucas Arts Combat Classics 30 DM, Elite Plus, Empire D. je 20 DM. Burning Steel 2 25 DM. Tel.: 0421/2239229

CD-ROM: NBA 96, NHL 96, Terra Nova, Warhammer. Fabian Palme, Hans-Sachs-Str. 33, 911301 Forchheim

Verk. Disk ADD 25,-, Larry 5, S. Service 2, Hist. Line je 10,-. CDs Extreme Games 30,-, Kings Qu. 7 20,- S. Shock 20, L.o. Kyrandia 3, Dragon Lore, Shadow C. 10,-, Entomorph 15,-. Tel.: 0450375423

Orig. + NN Scenerys f. Flugsimulator 5.0 je Stck. 30,-; Washington, Paris, Karibik, Japan, Hawaii, Apollo Aircraft Col. 2, Flugsim 5.1. Diskettenversion englisch 50,- DM, Joystick 50,-. 02822/52415 ab 16.00 Uhr

PC-Software, Disk oder CD-ROM. Postfach 520, A-1100 Wien

Löse Spielesammlung auf: Grand Prix Manager, Der Clou!, DoTT, Rebel Assault, Transport Tycoon, The Lost Files of Sherlock Holmes u.v.m. Tel.: 06591/5294 tägl. ab 15 Uhr (Andreas). PS: Alles 100% ok!

CD-ROM: Teamchef, Grand Prix Manager, Civ. 2: 50 DM. Warcraft, Capitalism: 40 DM. Das Amt, Bloodnet, Harpoon Classic, Caribbean Disaster, Oldtimer (Disk): 25 DM. Alles Originale. Tel.: 02636/2910

Verkaufe: UFO 15 DM, Stonekeep 30 DM, Albion 30 DM, Cybermage 30 DM. Alle Spiele in Deutsch und auf CD-ROM. Tel.: 03301/55225

Verk. CD: DSA 2, NBA 95 à 30 DM, Mechw. 2 + Exp. 50,-, WC 3, Stonekeep, Phantasmagoria à 40 DM, Action Soc. 25 DM. Tausche auch gegen: Star Trek: A Final Unity, Ecstatica. Tel.: 06302/5524 ab 18 Uhr, M. Stecken

CD-ROMs: Descent CD, Pro Hockey 95 CD, Ran Sat 1 Fußball CD, Secret of Monkey Island CD, Star Trek CD, Winter Olympics CD. Disks: Der Schatz im Silbersee, Die Siedler, Indianapolis 500, International Sports Challenge zu verkaufen. Tel.: 0172/7415160

Disk: ADD 30,-, Larry 5 10,-. CDs: EF 2000 50,-, S. Shock 20,-, Warlord 2 15,-, Perf. Gen. 2 + Editor 40,-, Crusader 40,-, J. Alliance 20,-, Rise o.t. Robots 25,-, PGA Golf 45,-. Tel.: 0450375423

Viele Programme für den PC. Liste gratis anfordern. G. Panyrek, Postfach 9, A - 1153 Wien

Verkaufe Pole Position CD (ungebraucht, aus Geschenk) für 60 DM. Tel.: 05241/38374

Biete: CD-ROM Pole Position, Thunderhawk 2, GP Manager, F1 Grand Prix sowie diverse andere Titel. Verk. auch billige Amiga-Originale. Tel.: 07231/67490

KQ 7 40,-, Simon 2 40,- PG 20,-, PQ 3 20,-, Kyrandia 1+2 30,-, Kyrandia 3 30,-, GOB 3 30,-, Ultima 8 30,-, Hattrick 30,-, Erben 30,-, Might & Magic 3-5 40,-, 7th Guest 20,- und andere. 04320/386 ab 18 Uhr

Verk. Monkey Island 1 CD 15,-, Creature Shock dt. Vers. CD 25,-, Kyrandia 3 CD 20,-, Der Patrizier CD 30,-, Kings Quest VI CD 30,-, History Line 15,-. Suche Death Gate. Tel.: 04361/1238

NEU NEU NEU: Larry 1-6 auf CD nur 49 DM; SECOND HAND: Capitalism CD, CivNet CD, Warcraft 2 je 49 DM; D/Generation nur 19 DM. Vorkasse + 6 DM, Nachnahme + 12 DM. Tel.: 09628/8459

Verkaufe Software auf CD-ROM, z.B. Dungeon Master 2, Simon 1+2, Kyrandia 3, Magic Carpet 1+2, Rebel Assault 1+2, NHL Hockey 95+96, Hattrick (Ikarion), Slipstream 5000, FIFA Soccer 96, Civilization II, Vollgas, LBA, NBA live, Bioforge, Prisoner of Ice, Sim Tower, Discworld, Crusader - No Remorse, Star Trek - A Final Unity und viele andere. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, schriftlich oder kostenlos per Fax unter Tel./Fax 08374/9532 anfordern.

Verkaufe PC CD-ROM Spiele: Warcraft 2 + Mission Disk 75 DM, Crusader - No Remorse 45 DM, Hi-Octane 17 DM, alles vollständig und 100% heil. Tel.: 05052/3239

PC CD-ROM-Spiele: TFX 2000, Silent Thunder, SSN-21 Seawolf, Gabriel Knight II, Combat Classics 3, Fury 3, Beneath a Steel Sky, Skunny Kart, MS Dinosaurier u.v.m. Liste per Fax. Tel/Fax: 09922/60224
PC-Originale CD: Stonekeep, Cybermage, Hexen, EF 2000, Witchaven je 45 DM, Ultima 7 kompl. u. Ultima 8 je 40 DM, Slipstream 2000, Tie Fighter, X-Wing kompl. je 30 DM. Tel.: 06352/2331

CD-ROM: Aliens A Comic Book Adventure, Evocation, Shannara, Urban Runner. Alles kompl. deutsch, je 50,- DM. Battle Bugs kompl. deutsch 20,- DM. Tel.: 05175/7606 ab 18.00 Uhr, Susanne

Verkaufe Software auf CD-ROM, z.B. Biing!, Tie Fighter, Grand Prix Manager, Pitfall (Win 95), Wrestlemania, Need for Speed, Lost Eden, Warcraft 2, Jagged Alliance, Stonekeep, Ran Soccer, Apache Longbow, Under a Killing Moon, Action Soccer, Int. Tennis Open, Day of the Tentacle, Doppelpass, Earthsiege, Steel Panthers, Sam & Max und viele andere. Komplettlisten gegen Rückporto bei Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, schriftlich oder kostenlos per Fax unter Tel./Fax: 08374/9532 anfordern.

Verk. für PC: Vollgas, NBA 96, NHL 96, FIFA 96, Bleifuß, Need f. Speed, TFX 2000, Mechw. 2 + Zusatz, Prisoner of Ice, Civ. 2, Civ Net., Rebel Assault, 7th Guest, FIFA Soccer. Preise: 20 - 60 DM. Tel.: 06405/1666

Verkaufe TFX, Oldtimer, Lands of Lore, Sim Ant, Battle Bugs, Task Force, F-15 3, 7th Guest, GS 2000, Empire Del., Broodnet, Spacew. HO, Hannibal. Preise zw. 10-30 DM. Tausche auch. Tel.: 06669/8671

350 Levels für Warcraft 2 + 100 Levels für C&C + 70 Levels für Descent 1/2 + 20 Cities für Sim 2000, zusammen nur 25 DM; Larry 1-6 auf CD nur 45 DM; CivNet CD 39 DM; D/Generation nur 18 DM: VK + 6 DM, NN + 12 DM. Tel.: 09628/8459

Verk. folgende Spiele - CD - für 30 DM: Shannara, Frankenstein, Caesar 2. Alle Spiele K.D. Weitere Spiele in Engl. Under a Killing Moon, Phantasmagoria. Tel.: 02181/499853 ab 18 Uhr. PS: Gabriel Knight 2 K.D. 30,-

Alle auf 3,5": Mad TV, Links 386 Pro, Elvira 2, Ultima 6, Wizardry 6, The Blues Brothers für je 15 DM; für 5,25": Spellcasting 303, Star Trek 1, Wizardry 7, Darkseed je 15 DM. Tel.: 0421/251724

Super CDs: Crusader, Space Quest 6, Fade to Black je 40 DM und NBA 96, Rebel Assault 2, Die Siedler 2, Deep Space 9, Beavis & Butthead, Vollversion je für nur 50 DM. Ruf mal an: HB-251724

Super CDs: Critical Path, DSA 2, Jump-David Bowie, Quest & Fun, Hell, Eye of the Beholder 3, Inferno, Sexy Acts 1, Creature Shock, Strip Poker, Pamela Anderson je für nur 20 DM. Ruf an: 0421/251724

Super CDs: Bioforge, Girls on CD 1+2, Rebel Assault 1, Legend of Kyrandia 3, Warcraft 2 Add-on + 150-Levels-CD, Wing Commander 2, 7th Guest für je 35 DM und Foxy Clips für 25 DM! Tel.: 0421/251724

Verkaufe auf CD: Terra Nova, Wing Commander 3, Mechwarrior 2 je 60 DM. Bleifuß, Little Big Adventure je 50 DM. Alone in the Dark 3, Descent 2 je 70 DM. Wing Commander 4 80 DM. Turbo C++4.5 110 DM. Suche: Delphi 2.0 Stand., max. 160 DM. Tel.: 0341/6894909

Suche Software

Suche alte und neue Flugsimulationen. Ch. Peters, Ahornstr. 2 a, 45964 Gladbeck, Tel.: 02043/22789

Suche PC-Spiele auf Diskette, z.B. Strategie Dune 2, Reunion, Handelssimulationen oder anderes. Liste bitte an P. Spicks, Frankenstr. 60, 414662 Neuss, oder Anruf: 02131/542797

Suche dringend für PC Pizza Connection. Zahle gut. Tel.: 0911/555098

Suche CD-ROM Phantasmagoriqa (dt.) und Teamchef. Zahle bis DM 40,- pro Spiel. Michael Reindl, Lena-Christ-Str. 2, 82008 Unterhaching. Tel.: 089/6114964

Suche Originalspiele: Elvira 1+2, dt. Version, kpl. mit Handbüchern; Preis: VHS. Angebote an: R. Lewandowitz, Tel.: 06134/69384 (evtl. AB)

Suche dringend die Spiele Theme Park und Winzer. Tel.: 05341/390122, Benjamin Kozlowski

Suche Wing Commander 3 - nur englische Version. Übernehme alle Kosten - Brief, Telefon nach Österreich. Wolfgang Krebl, Mühlgasse 19, A-8502 Lannach. Tel. (Vorwahl Österreich) 03136-81938

Suche Software: ATP Disk-Version D oder CD-ROM-Version. Tel.: 030/4952414, Peter Tietze, Lindauer Allee 46, 13407 Berlin

Tausche

Tausche Rebel Assault 2 oder Druidenzirkel gegen Warcraft 2 oder Command & Conquer. Sebastian Hombrink, Tel.: 05921/37287

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg. 100% Antwort.

Achtung, Achtung!! Verkaufe neue C. u. C.-Levels für 2 DM. Verk./tausche NBA 96 (55), Hi-Octane (35) gegen Civ. 2, Micro 2, Mechwarrior 2, WC 4, F1 GP 2 und andere. 07802/981946, nach Tobi fragen.

Tausche (einschließlich Lösung) Simon the Sorcerer I und II, Myst und Orion Conspiracy gegen Spiele der gleichen Art. Horst Roth, Tel.: 07195/52397

Kontakte

Hallo, Abenteurer! Wir suchen Rollenspieler für AD&D und eigene. In Battenberg, Frankenberg und Marburger Raum. Tel.: 06452/3545

Suche Tauschpartner für Spiele. Habe und suche neue Spiele. Liste an Mike Blank, Rentzelstr. 35, 20146 Hamburg. 100% Antwort.

Wir sind ein Team und suchen Prog. in TP, Musiker und Graf. Man muß kein Profi sein, man muß nur durchschn. Kenntnisse haben. Und noch ein Prog. wird für die Prog. in SVGA gesucht. Fax: 07851-481506

Mod Pur, der Club rund um Mod, 3M und XM Mods, sucht noch Mitglieder. Die Mitgliedschaft ist kostenlos! Infos bei Andreas Berthe, Am VKP 4, 17309 Pasewalk.

Verschiedenes

Deutsche Lösungen zu: The Dig, Monkey 1+2, Indy 3+4, Larry 1-5, Simon 1+2, Mission Critical, Bermuda Syndrome uva. bei: K. Vicic, Beuststr. 50, 45139 Essen, Tel.: 0201/222875. Liste gegen Rückporto.

Verkaufe Cluebooks & Komplettlösungen zu den meisten PC-Games, von Bard's Tale bis Dungeon Kepeer alles vorhanden. Telefon ab 18 Uhr: 07529/6518. Liste und Information gratis.

Verk. über 666 Lösungen (Liste anfordern). Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 3, Sam & Max, Maniac Mansion 1, Kyrandia 3, Beneath a St. Sky (nur Vorauskasse) von Mo. bis Fr. von 9 - 19 Uhr: T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

STOP! Wolltest Du schon immer mal Fußballmanager, Raumschiffkapitän oder ein Ritter im Mittelalter sein? Infos bei: F + F Postspiele Bäumler, Ringstr. 9, 85250 Unterzeitlbach

Suche Mechwars und Zubehör für Battletech sowie Demon World + Quellenbücher. Suche Zubehör für DSA (vollständig + guter Zustand). Stefan Konrad, Tel.: 0271/45723

Lösungen: Simon the Sorcerer 1+2, Kyrandia 1-3, M. Island 1+2, Indy 3+4, Gobliins 1-3, Ultima 7, Darkseed je 5,- DM. Ultima 3-6, K. Quest 1-4, Police Quest 1-5 je 25 DM. Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln, Tel.: 02203/295638

Verkaufe PC Joker ab Ausgabe 1/93 für 2,- bei Komplettabnahme, sonst Stück 2,50 DM. Indy 4 & 1000 PD-Spiele für 40,- DM. Tel.: 02363/72383

Batman Forever- und Robin-Kostüm zu verkaufen. Infos unter 0251-297584

Science-fiction-Modelle zu verkaufen, riesige Auswahl. Liste und Infos bei Ingo Siemon, Kennwort: PC Joker, Kettelerstr. 25, 48147 Münster, 0251/297584 (Mo-Fr 11-18.30 Uhr)

Achtung, Sammler! Habe alle PC Joker-Hefte von 1/92 bis 12/94. Alle 100% in Ordnung. Preis VB. Infos: Michael Koch, Arnsberg, Tel.: 02932/82157 ab 20.00 Uhr.

Achtung! Sammler, aufgepaßt. Verkaufe PC Joker 1/92, 6/92 und 1/93 bis 7/96, Amiga Joker 2/90 - 4/93 + 4 Sonderhefte jeweils nur komplett. VB. Tel.: 06101/33390

666 versch. Lösungen zu verkaufen. Liste anfordern. Sonderangebote je 5 DM: The Dig, Zork Nemesis, Monkey 2, Indy 4, Terra Nova (nur Vorauskasse). T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459

Science-fiction-Modelle zu verkaufen, riesige Auswahl. Liste und Infos bei Ingo Siemon, Kennwort: PC Joker, Kettelerstr. 25, 48147 Münster, 0251/297584 (Mo-Fr 11-18.30 Uhr)

Verk. über 500 Lösungen und Tips. 1 Lösung kostet 4 DM und 5 kosten 15 DM. 1 Tip kostet 2 DM, 5 Tips kosten 7,50 DM. Und da man nicht gern wartet, liefern wir in 24 Stunden. Fax: 07851/481506

Verk. über 666 Lösungen (Liste anfordern). Sonderangebote je 5 DM: Monkey 2, Indy 3, Sam & Max, Maniac Mansion 1, Kyrandia 3, Beneath a St. Sky (nur Vorauskasse) von Mo. bis Fr. von 9 - 19 Uhr: T. Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/8459



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 20. SEPTEMBER

Es wird Herbst, und am Horizont zieht ein wahrer Software-Sturm auf! Das gibt uns Gelegenheit zu einer wahren Flut von Spiele-Tests, brandaktuellen Previews auf die diesjährigen Weihnachts-Highlights, feinen Preisausschreiben, geprüften Lösungshilfen sowie interessanten Hintergrundberichten. So werden wir Euch **LIVE VON DER CEBIT HOME** informieren, ein **INTERVIEW MIT CORE DESIGN** bringen und unsere abenteuerliche Special-Trilogie mit **ROLLENSPIELE MADE IN GERMANY** abschließen. Wer also hautnah über die neuesten Entwicklungen rund um das PC-Entertainment informiert sein will, dem empfehlen wir dringend, ab 20. September am Kiosk vorbeizuschauen – oder noch heute auf der Abo-Seite, wo es nicht nur den **PC JOKER TOTAL** samt seiner rrrandvollen Begleit-CD schneller, preiswerter und mitsamt einem Hit-Game als Gratisprämie gibt! Und wer uns weiterempfehlen will, dem empfehlen wir, den sagenhaft preisgünstigen **PC JOKER PUR** zu empfehlen…

HIGHLIGHTS DER KOMMENDEN AUSGABE

AMERICAN CIVIL WAR (Strategie)
AZRAEL'S TEAR (Adventure)
BUG! (Jump & Run)
CITADEL (Rollenspiel)
DAS SCHWARZE AUGE 3 (Rollenspiel)

DISKWORLD 2 (Adventure)

ELDER SCROLLS 2 (Rollenspiel)
GENE MACHINE (Adventure)

MAD TV 2 (Simulation)
MAGIC – THE GATHERING (TC-Konvertierung)
MASTER OF ORION 2 (Strategie)

MINDWARP (Action)
PETKO (Adventure)

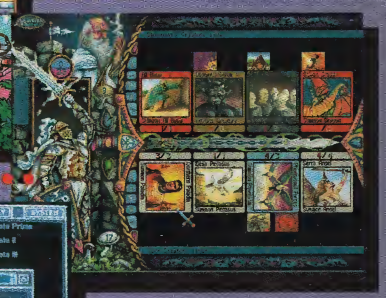
SCHLEICHFAHRT (Simulation)
SCORCHED PLANET (Simulation)
STAR CONTROL 3 (Strategie)
TOONSTRUCK (Adventure)

X-COM APOCALYPSE (Strategie)

CeBIT HOME ELECTRONICS '96

















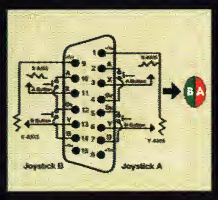
INSERENTENVERZEICHNIS

AB Union	116
Ari Data	65
Ascon	31
Call & Play	77
CD-ROM Agentur	55
Infogrames	41
Joker Verlag	25, 27, 31, 46, 47, 91, 95, 110
Lau + Zielke OHG	87
Leichtfuhs	27
MCP	89
Media Point	34, 35
miro Computer Products	19
Philip Morris	115
Prolit	83
S.A.D. Software	23
Sega	11
Selling Points	31
Software 2000	61, 63, 65
SSV	27
TopWare	2, 81
Versand 99	99
Wial	107
Poster	Adeline Software
Poster	Virgin



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)

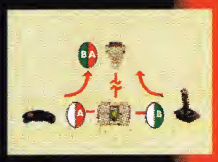
AlfaTwin



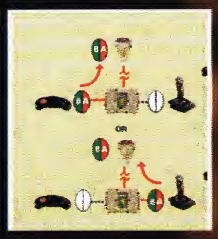
Ein vollkompatibler Gameport (Soundkarte) unterstützt zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen. Zusätzliche Funktionen wie vier Feuerknöpfe oder Seitenruder, Schubkontrolle oder Coolie Cab werden bei einem gleichzeitigen Betrieb von 2 Joysticks nicht unterstützt.

„Das neue Zauberwort für Zweispielergames heißt AlfaTwin" (PC Spiel 6/96)

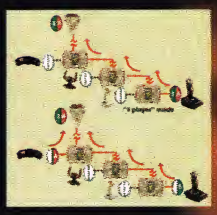
„Eines der lästigsten Probleme des PC wurde endlich gelöst!" PC Player 7/96



„Zwei-Spieler-Modus" - „Gemeinsam spielen an einem Gameport" (Soundkarte). 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 (Soundkarte) alle Funktionen des Joysticks unterstützen.



Geschütztes Gebrauchsmuster

Alfa Twin Pressestimmen:

England
„AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar"
CD ROM today 6/95

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

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

„Eines der lästigsten Probleme des PCs wurde endlich gelöst… das knapp 40 Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte."
PC-Player 7/96

„Das neue Zauberwort für Zweispieler-Games heißt AlfaTwin… schon im letzten Jahr sorgte die Joystickweiche für Aufsehen in England."
PC-Spiel 6/96

„Einfach genial ist auch der Joystickadapter AlfaTwin aus gleichem Hause. Für nur rund DM 40,– erhalten Sie einen intelligenten Joystick-Adapter für zwei Spieler…Hervorragende Bedienbarkeit, ein Preis-Leistungs-Verhältnis der Spitzenklasse und perfekte Funktionalität zeichnen den AlfaTwin aus und machen ihn für den PC-Spieler beinahe unentbehrlich"
PC Action 8/96

Ein weiteres Alfa Data Produkt



AlfaCommander Pro

AlfaCommanderPro Pressestimmen:

„…sticht die solide Verarbeitung von Anfang an ins Auge: an den Stellen, die hoher Belastung ausgesetzt sind, schützen Metallteile die Innereien…
Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand – mittels einer einfachen Programmierroutine kann der Benutzer häufig gebrauchte Tastaturkommandos oder -kombinationen auf die sieben Joystickknöpfe verteilen und abspeichern… bis zu 28 verschiedene Tastaturkommandos."
PC-Games 7/96

„Viermal sieben Tastatur Shortcuts können (ohne Software!) auf die Buttons umgeleitet werden, insgesamt ergeben sich also 28 Speicherplätze…"
PowerPlay 7/96

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
http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB_Union

Händleranfragen erwünscht

Händleradressen

Soft & Sound Software GmbH
Oldenburger Str. 44
10551 Berlin
030/39731363

Prompt Berlin
10623 Filiale Charlottenburg
030/3139193
12099 Filiale Tempelhof
030/75702590
13597 Filiale Spandau
030/3338477
13347 Filiale Wedding
030/45606311
12351 Filiale Rudow
030/60008504
10435 Filiale Prenzlauer Berg
030/4482141

Mecomp Handelsges. mbH
Wandsbeker Marktstr. 164
22041 Hamburg
040/689109-91

Comsoft
Knoperweg 144
24105 Kiel
0431/578180

Lap Computer & Videospiele
Faulenstr.67
28195 Bremen
0421/167393

Witte
Kopmanshof 69
31785 Hameln
05151/94440

EDV-Systeme Krenn & Co GmbH
Marktplatz 1
43225 Baunatal
0561/9495990

VICo Multimedia GmbH
Opernstr. 8
34117 Kassel

VICo Multimedia GmbH
Jüdenstr. 10
37073 Göttingen
0551/541471

Cross Computer System GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund
0231/5311334-355

Software House
Auf dem Dudel 8
46483 Wesel
0281/25922

Vesalia Computer
Industriestr. 25
46499 Hamminkeln
02852/9140-(10)- (11)-(14)

Viewcom
Dr.Wilhelm-Roelen Str. 386
47179 Duisburg
0203/485485

Software Discount
Neue Linnerstr.95
47798 Krefeld
02151/20119

Radio Weiss Complay
Hauptstr. 91
50226 Frechen

Multicom Computerlösungen
Mithildenstr.10
50259 Pulheim
02234/81873

Radio Weiss Complay
Hohenzollernring 29
50672 Köln
0221/252457

Radio Weiss Complay
Severinstr. 192
50676 Köln

Joysoft GmbH
Aachener Str. 1004
50858 Köln
0221-94861214

Radio Weiss Complay
Wiesdorfer Platz 4
51373 Leverkusen

Software Corner Kuhn GmbH
Goerdeler Str. 38
52066 Aachen
0241/533131

Versand 99 GmbH
Bergrather Str.16 A
52249 Eschweiler
02403/21188

Multimedia Soft
Josef Schregelstr. 50
52349 Düren
02421/28100

Arxon GmbH
Assenheimer Str.17
60489 Frankfurt
069/978410-0

Soft & Sound Software GmbH
Bahnhofstr. 13
66538 Neunkirchen
06821/26797

Soft & Sound R. u. T. Brust
Kreisstr. 18
66578 Schiffweiler
06821/632163

Point of Media
Marstall 48
71634 Ludwigsburg
07141/924566

Schmidt & Fuchs Computertechnik
Hauptstr.17-19
73092 Heiningen
07161/94321-0

PC Fun Computerspiele
Vertrieb GmbH
Schillerstr. 22
80336 München
089/591269

Game It!
Schellenbergstr.44
87488 Betzigau
0831/51167-0

CD ROM-CENTER
Dennerstr. 4
90429 Nürnberg
0911/28770-83

Sympatec
3 mal in Regensburg
0941/43454

CD ROM-CENTER
Heuwaagstr. 20
Erlangen

Großhändler
PAGODA Marketing u. Vertr. GmbH
Ruhrorten Str.9
46049 Oberhausen
0208/201788

Großhändler
HORMA-Computerware
Daimlerstr. 7
77285 Pfalzgrafenweiler
07445/2204

Großhändler
Groß Electronic
Passauerstr. 13
94133 Röhrnbach
08582/9605-0

Vertrieb Schweiz
AHA CD-ROM Spiele+
3662 Seftigen
033 457001

Vertrieb Österreich
A.R.T. Computeranimation GmbH
Feldstraße 13
3300 Amstetten
07472/635660

Großhändler Österreich
Nowotny Datensysteme GesmbH
Goldschlagstr. 93
1150 Wien
0043-1-9821005